



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño gráfico de un manual y un kit de serigrafía básico para diseñadores,
artistas y emprendedores.**

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de

Licenciada en Diseño Gráfico

Autora

Adriana Patricia Valdez Narváez

Director

Marcelo Espinoza Méndez

Cuenca, Ecuador 2025





CRÉDITOS



Autora

Adriana Patricia Valdez Narváez

Director

Marcelo Espinoza Méndez, Mgt.

Fotografías e Ilustraciones

Propiedad de la autora a excepción de las que tienen su respectiva cita.

Cuenca - Ecuador

2025

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres y a mis hermanos, especialmente a mi papá, que me sostuvo en cada paso, creyó en mí cuando yo dudaba y me dio la fuerza para seguir. Es el hombre más fuerte que conozco, y este proyecto no hubiera sido posible sin su apoyo y amor constantes. También, me dedico a mí misma, por cada mañana en la que tomé valor para seguir adelante. Esta tesis es el reflejo de su amor y de mi perseverancia; cada avance plasmado aquí es un homenaje a ustedes.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primero a Dios por darme la fuerza y la salud necesarias para llevar a cabo este proyecto. A mis padres Gerardo y Adriana por motivarme cada día, darme fuerzas y sobre todo el apoyo y cariño infinito; a mis hermanos, Mario y María Inés, por compartir sus risas, animarme a nunca rendirme y por creer siempre en mí; a mis tutores Marcelo, Anita y Paúl, que con su paciencia y palabras amables me ayudaron a encontrar el mejor camino. A mis amigos y amigas, por no dejarme rendir, por cuidar de mí y recordarme que juntos llegamos más lejos. A mi mejor amiga Federica por alentarme a la distancia y recordarme que todo esfuerzo vale la pena; y a todos los que, con un consejo, una revisión o una palabra de aliento, aportaron un poco de su tiempo para hacer posible este proyecto.

ÍNDICE

04

<u>DEDICATORIA</u>	05
<u>AGRADECIMIENTOS</u>	05
<u>ÍNDICE</u>	06
<u>ÍNDICE DE IMÁGENES</u>	08
<u>RESUMEN</u>	10
<u>ABSTRACT</u>	11
<u>OBJETIVOS</u>	12
<u>INTRODUCCIÓN</u>	13

14

<u>1.1 Introducción al capítulo</u>	15
<u>1.2 Antecedentes y Problemática</u>	16
<u>1.3 Estado del Arte</u>	18
<u>1.4 Marco teórico</u>	20
1.4.1 Productos hechos a mano (Do it yourself)	20
1.4.2 Do it yourself	21
1.4.3 Personalización	21
1.4.4 Serigrafía Artesanal	22
1.4.4.1 Materiales para Serigrafía	23
1.4.4.2 Tintas para Serigrafía	23
1.4.4.3 Sustratos	23
1.4.5 Diseño editorial	24
1.4.5.1 Manual de usuario	24
1.4.5.2 Infografía	25
1.4.6 Embalaje	25
1.4.6.1 Unboxing	26
1.4.7 Experiencia de Usuario	27
<u>1.5 Investigación de Campo</u>	28
<u>1.6 Análisis de Homólogos</u>	37
<u>1.7 Conclusiones del capítulo</u>	48

50

2.1 Introducción al capítulo	51
2.2 Análisis / Definición del usuario	52
2.3 Brief (producto)	58
2.3.1 Descripción del producto	59
2.3.2 Ciclo de vida del producto en el mercado	59
2.3.3 Ventajas competitivas del producto	59
2.3.4 Tendencias del mercado	60
2.3.5 Particularidades del sector	61
2.3.6 Competencia: directa e indirecta del producto	62
2.3.7 Análisis del consumidor	68
2.3.8 Análisis del proceso de compra	69
2.3.9 Análisis del proceso de uso	70
2.4 Definición de contenidos	71
2.5 Proceso de diseño u hoja de ruta	72
2.6 Conclusiones del capítulo	73

74

3.1 Introducción al capítulo	75
3.2 Sistemas de diseño	76
3.2.1 Sistema Formal	76
3.2.2 Sistema Funcional	78
3.2.3 Sistema Tecnológico	80
3.3 Proceso de generación de ideas	81
3.4 Evaluación de las ideas	85
3.5 Selección de ideas / Idea final	88
3.6 Conclusiones del capítulo	91

92

4.1 Introducción al capítulo	93
4.2 Bocetación	94
4.3 Desarrollo del Sistema gráfico	96
4.3.1 Paleta de colores	99
4.3.2 Tipografías	100
4.3.3 Gráficos y texturas	101
4.3.4 Diseño de embalaje	102
4.4 Desarrollo de aplicaciones gráficas	104
4.5 Conclusiones del capítulo	113
CONCLUSIONES	114
RECOMENDACIONES	115
BIBLIOGRAFÍA	116



ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1.

Proyecto de bricolaje con materiales reciclados. Freepik. (s.f.). Young children making DIY project from upcycled materials [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.com/free-photo/young-children-making-diy-project-from-upcycled-materials_25810855.htm

IMAGEN 2.

Persona sosteniendo una tabla de madera. valentinlacoste. (s.f.). Person holding brown wooden board [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.com/free-photo/person-holding-brown-wooden-board_9898359.htm

IMAGEN 3.

Hombre trabajando en una imprenta. senivpetro. (s.f.). Man working in printing house with paper and paints [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.com/free-photo/man-working-printing-house-with-paper-paints_13781469.htm

IMAGEN 4.

Artista sosteniendo camiseta. Freepik. (s.f.). Front view artist holding t-shirt [Fotografía]. Freepik. https://www.freepik.com/free-photo/front-view-artist-holding-t-shirt_49655591.htm

IMAGEN 5.

Simulación de infografía. Autora. (2025). Simulación de infografía [Fotografía generada por inteligencia artificial]. Leonardo.ai. <https://www.leonardo.ai>

IMAGEN 6.

Manos empacando blusa de algodón. Tankilevitch, P. (s.f.). Manos ropa caja paquete [Fotografía]. Pexels. <https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-ropa-caja-paquete-4440909/>

IMAGEN 7.

Persona empacando con papel marrón. Lach, R. (2021). Free close-up of hands packing brown paper into a cardboard box [Fotografía]. Pexels. <https://www.pexels.com/photo/person-packing-using-brown-paper-9594501/>

IMAGEN 8.

Proceso de serigrafía. disproductos_uda. (s.f.). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CeXWEZ9OVky/>

IMAGEN 9

Mauricio Guayara. Autor: Elaboración Propia.

IMAGEN 10

Claudia Fuentes. Autor: Claudia Fuentes.

IMAGEN 11

Mateo Cobos. Autor: Mateo Cobos.

IMAGEN 12-14.

Kit de Encuadernación. fabricadetexturas.com. (s.f.). <https://www.fabricadetexturas.com/tienda/kits-diy/encuadernacion/cosiendo/encuadernacion-sencilla-moderna/>

IMAGEN 15-16.

Kit de iniciación de velas artesanales. granvelada.mx. (s.f.). <https://www.granvelada.mx/es/kit-para-hacer-velas/8051-kit-utensilios-iniciacion-velas.html>

IMAGEN 17-18.

Kit de cianotipo. jacquardproducts.com. (s.f.). <https://www.jacquardproducts.com/cyanotype-kit>

IMAGEN 19-20-25.

Servicio de transporte y logística (adaptadas). macrovector. (2017). Servicio de transporte de logística elementos de infografía de cartón [Ilustración vectorial]. Freepik. https://www.freepik.es/vector-gratis/servicio-transporte-logistica-elementos-infografia-carton-graficos-graficos-ilustracion-vectorial_1158184.htm

IMAGEN 21.

Camarero joven. Freepik. (s.f.). https://www.freepik.es/foto-gratis/sonriendo-camarero-toma-taza-cafe-contador-cafe_976884.htm

IMAGEN 22.

Mapa de Empatía. Autor: Elaboración Propia.

IMAGEN 23.

Mujer graffiti elegante. Pexels. (s.f.). <https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-graffiti-graffiti-elegante-11201789/>

IMAGEN 24.

Mapa de Empatía. Autor: Elaboración Propia

IMAGEN 26.

Kit de Serigrafía. fabricadetexturas.com. (s.f.). <https://www.fabricadetexturas.com/categoria-producto/kits-diy/>

IMAGEN 27.

Kit de inicio de serigrafía. Amazon.com. (s.f.). <https://www.amazon.com/Pllieay-Printing-Different-Squeegees-Transparency/dp/B0B3MG8QR9>

IMAGEN 28.

Estampado DTF. brildor.com. (s.f.). <https://www.brildor.com/blog/es/dtf-personalizacion-de-camisetas/>

IMAGEN 29.

Estampado por sublimación. serigaur.com. (s.f.). <https://www.serigaur.com/es/tecnicas-marcaje/sublimacion>

IMAGEN 30.

Estampado DTG. monsterpress.co.uk. (s.f.). <https://monsterpress.co.uk/dtg-vs-dtf>

IMAGEN 31.

Linograbado. yogipod.co.uk. (s.f.). <https://yogipod.co.uk/2024/06/04/the-beauty-of-block-printing/>

IMAGEN 32.

Proceso de compra. Freepik. (s.f.). Composición propia a partir de íconos descargados individualmente desde Freepik. <https://www.freepik.com>

IMAGEN 33.

Proceso de uso. Macrovector. (s.f.). Composición propia a partir de íconos descargados individualmente desde Freepik. <https://www.freepik.com>

IMAGEN 34.

Definición de contenidos. Freepik. (s.f.). Plantilla de cuadro sinóptico adaptada. <https://www.freepik.com>

IMAGEN 35.

Proceso de uso. Freepik. (s.f.). Composición propia a partir de íconos descargados individualmente desde Freepik. <https://www.freepik.com>

IMAGEN 36-39.

Kit Pinta Tinta. Fotografías del prototipo y empaque del kit. Autor: Elaboración propia.

IMAGEN 40-41.

Moodboard referencial. Pinterest. (s.f.). <https://www.pinterest.com>
Las imágenes que componen este moodboard fueron tomadas con fines únicamente referenciales e inspiracionales. No se reclama autoría.

IMAGEN 42

Diagrama de despiece y medidas de la idea final del Kit. Autora. (2025).
Elaboración propia.

IMAGEN 43

Kit "Pinta Tinta". Autor: Elaboración Propia.

IMAGEN 44

Materiales del Kit "Pinta Tinta". Autora. (2025). Elaboración propia.

TABLA 1.

Análisis de constantes y variables de los materiales del kit. Autor: Elaboración propia.

TABLA 2.

Valoración de propuestas. Autor: Elaboración propia.

RESUMEN

La serigrafía ha sido una técnica de impresión clave para creativos que buscan personalizar sus productos, pero su acceso ha estado limitado por la dificultad que enfrentan los impresores principiantes para identificar y reunir los materiales necesarios. La información sobre estos insumos no ha sido explorada con profundidad, lo que dificulta iniciar en este proceso. Este proyecto abordó esta problemática mediante el diseño de un kit básico de serigrafía, pensado para facilitar el primer acercamiento de diseñadores, artistas y emprendedores. El set incluye un conjunto de materiales de impresión previamente analizados y seleccionados, y un manual ilustrado que guía paso a paso de forma práctica y accesible.

Palabras Clave:

Producción gráfica, Diseño participativo, Creatividad, Técnicas de impresión, Personalización, Packaging, Aprendizaje autónomo, Accesibilidad, Producción artesanal, Didáctico.

ABSTRACT

Screen printing has been a key technique for creatives seeking to personalize their products; however, its accessibility remains limited due to the challenges beginners face in identifying and acquiring the necessary materials. The lack of comprehensive information on these supplies further complicates the initiation into the process. This project addresses this issue through the design of a basic screen printing kit, aimed at facilitating the first approach for designers, artists, and entrepreneurs. The kit includes a curated selection of essential printing materials and an illustrated manual that provides a practical, step-by-step guide in an accessible and user-friendly format.

Palabras Clave:

Graphic production, Participatory design, Creativity, Printing techniques, Customization, Packaging, Self-directed learning, Accessibility, Artisanal production, Didactic.

OBJETIVOS

GENERAL

Aportar al desarrollo de productos hechos a mano, mediante el diseño de un kit básico de serigrafía que brinde herramientas sencillas y accesibles para diseñadores, artistas y emprendedores.

ESPECÍFICO

- Analizar la problemática y los posibles abordajes teóricos del proyecto.
- Estrategia, Definir los elementos y condicionantes centrales con las que el proyecto trabajará.
- Diseñar un kit básico de serigrafía.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el interés por explorar procesos gráficos de forma manual ha crecido notablemente, sobre todo entre jóvenes diseñadores, artistas y emprendedores que buscan alternativas más personales, sostenibles y accesibles para expresar sus ideas. A pesar de este creciente interés, aún existe una gran barrera para acceder a técnicas como la serigrafía, ya sea por la falta de materiales disponibles en el entorno local, el desconocimiento del proceso o los altos costos que implican los primeros intentos.

Frente a esta necesidad, este proyecto de titulación propone el desarrollo de un kit básico de serigrafía pensado especialmente para personas que quieren iniciarse en esta técnica sin tener que enfrentarse a procesos complejos o inversiones elevadas en un inicio o en un futuro. El objetivo principal es facilitar el aprendizaje y la práctica de la serigrafía de forma autónoma, creativa y segura, brindando una herramienta completa y visualmente atractiva que sirva como primer acercamiento a esta disciplina.

Este kit no solo contiene los materiales esenciales para estampar, sino también un sistema gráfico y editorial que guía paso a paso a quien lo use, explicando con ilustraciones claras y consejos prácticos cómo desarrollar sus primeras impresiones. Además, el proyecto incluye el diseño del empaque, etiquetas, instructivos y recursos visuales que acompañan la experiencia del usuario desde el momento en que recibe el kit hasta que logra su primer estampado.

Con este trabajo se espera aportar una solución real a quienes desean explorar la serigrafía desde un enfoque experimental y artesanal. Este producto busca fortalecer el vínculo entre diseño y oficio a través de una propuesta funcional, educativa y visualmente coherente.

CAPÍTULO

CONTEXTUALIZACIÓN

4.1 INTRODUCCIÓN

A continuación se presenta el capítulo uno que tiene como objetivo dar a conocer los antecedentes relacionados con las técnicas artesanales de impresión, como la serigrafía. Se analizan publicaciones relevantes que abordan la problemática y aportan al desarrollo del tema, además de establecer un marco teórico que aporta con el contexto y la base conceptual del proyecto. También se realiza una investigación de campo para conocer directamente el entorno y las dinámicas relacionadas con la problemática, con el fin de fundamentar la solución de diseño. Finalmente, se aborda un análisis de homólogos sobre productos similares que hayan resuelto problemáticas parecidas y que puedan servir como referentes útiles para el proyecto. El capítulo finaliza con el resumen de los hallazgos más importantes, los cuales serán la base para desarrollar la propuesta de diseño.

1.2 ANTECEDENTES Y PROBLEMÁTICA

Este apartado explora los antecedentes relacionados con las técnicas de impresión artesanales, específicamente de la serigrafía. Se analiza su importancia histórica, su relevancia dentro del contexto cultural y social actual y su impacto en los ámbitos productivo y artístico.

A lo largo de la historia, la serigrafía ha evolucionado desde sus comienzos en el continente asiático, hasta convertirse en una técnica reconocida a nivel mundial en el ámbito del arte y el diseño. Su capacidad para reproducir diseños con precisión y detalle, la ha convertido en una herramienta invaluable para el diseño gráfico, especialmente cuando se requiere un enfoque artesanal y versátil en la impresión. Por lo tanto, ofrece una alta calidad en sus resultados, convirtiéndose así en un medio clave para aquellos que quieran o han querido reproducir sus obras con un acabado estético duradero y personalizado (García Durán, 2017).

Considerando que, en Ecuador, la producción textil es bastante amplia y productiva, se ha visto en los últimos años el incremento de nuevas tecnologías para realizar innovaciones dentro del mismo, sobre todo por parte de los emprendimientos emergentes que todavía utilizan métodos manuales como la serigrafía pero que tienen la necesidad de automatizar los procesos ((Ortiz González & Vintimilla Avila, 2021).

Es por esto que, la serigrafía artesanal ha enfrentado desafíos frente a la evolución tecnológica, donde los nuevos avances digitales han desplazado ciertas técnicas artesanales a un segundo plano, sobre todo en el contexto de métodos de impresión, las han reemplazado por técnicas de impresión digital como el "Dtf " o "Sublimado" donde

las personas las prefieren por la reducción de costos, procesos de producción optimizados y una inversión más económica (Zhinín Ayala, 2016).

Por otro lado, el mercado de la serigrafía puede llegar a ser bastante amplio si se maneja de forma acertada y se ha popularizado especialmente en el contexto del mercado de productos de segunda mano y hechos a mano, donde la personalización y la autenticidad son altamente valoradas junto con lo artesanal (Moreta & Muñoz, 2012).

Este fenómeno se observa en Cuenca y otras ciudades del Ecuador, donde se ha visto un aumento en la demanda de productos que demuestren la identidad visual, sin embargo, su implementación no está exenta de desafíos. Entre algunos de ellos se puede mencionar la percepción de que el proceso es complejo para quienes no tienen experiencia previa y los altos costos iniciales de los equipos, especialmente para quienes están comenzando. Esto se debe a que la serigrafía resulta más rentable al realizar producciones a gran escala (Zichen, 2022).

En general, se puede decir que el tiempo de producción llega a ser una limitante cuando no se cuenta con el conocimiento necesario para llevar a cabo cada etapa; incluso, puede volverse desafiante si no se cuenta con una guía o enseñanza que facilite el aprendizaje del método. Por otro lado, en cuanto a los costos, aunque existen materiales básicos

accesibles, las herramientas e insumos especializados, imprescindibles para obtener buenos resultados, algunos de ellos pueden ser costosos. Esto hace que iniciar con producciones pequeñas no sea una inversión factible, sobre todo en lo relacionado con la maquinaria. Además, la ausencia de presupuesto y de herramientas diseñadas específicamente para principiantes, dificulta que artistas, diseñadores y emprendedores emergentes adopten esta técnica desde un principio.

En Cuenca, ésta problemática podría afectar no solo a la parte creativa de los artesanos, diseñadores o emprendedores emergentes sino también a la existencia de productos locales diferentes con ese toque “artesanal” que representa a nuestra sociedad, dificultando así, el beneficio de obtener una oferta más amplia de productos personalizados, estéticamente mejores y con mayor valor agregado.

Teniendo en cuenta esta necesidad, las personas que se dedican al estampado en técnica de serigrafía, enfrentan un obstáculo significativo al momento de querer mejorar la estética de sus productos en un inicio o realizar producciones en pequeña escala. Esto hace que, se vean obligados a buscar alternativas con menor grado de personalización o donde la calidad estética se vea comprometida debido a la falta de presupuesto. Esto a su vez, podría perjudicar su autenticidad y capacidad de destacar en el mercado competitivo donde como se mencionó anteriormente lo artesanal y personalización es clave dentro de una ciudad cultural como Cuenca para atraer clientes.

1.3 ESTADO DEL ARTE

A continuación, se presenta una revisión de documentos y trabajos que ayudarán a comprender el estado actual del tema y a identificar posibles nuevas oportunidades.

En su investigación “Diseños y producción de proyectos empresariales en serigrafía” Huere (2019), presenta un análisis sobre el diseño y producción de serigrafía desde una perspectiva educativa y empresarial. Proporciona información relevante sobre la integración de la serigrafía en la obra del artista, destacando principalmente que, se debe tener un entendimiento de la técnica, mencionando que “Como en cualquier ámbito de estudio si uno no tiene la técnica apropiada no conseguirá realizar la serigrafía”. Huere (2019) además, habla sobre cómo el artista se vincula con el serígrafo para llegar a un mismo fin en la reproducción de sus obras. Por otro lado, la información que ofrece sobre la creación de una planificación empresarial efectiva para creativos que desean emprender desde cero, resulta invaluable. Facilita la identificación de un presupuesto adecuado y el desarrollo de un modelo de negocio adaptado a las necesidades de pequeños emprendedores y creativos, permitiéndoles utilizar esta estrategia para fortalecer y potenciar su marca.

De igual manera, en su Manual de serigrafía, Acuña (2019) proporciona una guía detallada sobre la técnica, las ventajas de la impresión por serigrafía, los campos en donde se puede aplicar esta impresión y cómo ha llegado a ser optimizada actualmente con el uso de maquinaria. Proporciona además, información y ejemplos sobre cada material que se debe utilizar para su aplicación, trucos de diseño e impresión, superficies en donde se ha podido aplicar la técnica y especifica los tipos de tintas, mallas, racletas, emulsiones, soportes, telas, entre otros para su aplicación. La información disponible en este libro guía, contribuye

a ampliar el conocimiento sobre los materiales que se necesitan, cómo poder optimizar tiempos, mejorar técnicas y utilizar recursos simples al comprender mejor las funcionalidades de cada insumo y crear un producto editorial que acompañe el correcto desarrollo y aplicación de los mismos.

Además, presenta una investigación sobre lo que implica el diseño de un buen empaque, donde argumenta que “Un buen empaque debe lograr además de guardar el producto: informar, diferenciar, proteger, permitir una correcta transportación del producto y provocar a la compra”, pues si existe un buen producto y su envoltura no funciona, puede crear disgusto o falta de interés por parte de los consumidores, por lo tanto tiene que ser visto como un complemento del producto, pues dependiendo del impacto que cause el empaque al consumidor, definirá la compra o no del mismo. Entonces, siguiendo ese mismo contexto nos ayuda a entender que, a parte de proteger a los productos, ayuda a ampliar el tiempo de vida de los mismos. Córdova (2018), en su tesis “Diseño de empaques para productos artesanales de cerámica de la Fábrica ANGARA” al igual que Acuña (2019), en el Manual de serigrafía destacan aspectos clave para desarrollar empaques, embalajes y envases, como la elección de materiales, tipos de cartón, cortes, troqueles y estrategias creativas. Esto permite adaptar el diseño de packaging al contexto de la serigrafía, considerando materiales, rellenos, cortes y aspectos visuales que capten la atención.

Por otro lado, Ulloa (2018), en su tesis “La serigrafía artesanal” proporciona una visión general de la serigrafía, mencionando sus orígenes, sus etapas de elaboración, los tipos de artes que se puede imprimir y el tensado de la malla, todos estos, elementos indispensables dentro del proceso de impresión. Así mismo, ofrece información sobre el funcionamiento de las tintas y la impresión en diferentes superficies como plásticos o textiles. Además, enfatiza una correcta definición de la serigrafía artesanal, destacándola como un método de impresión que brinda amplias posibilidades productivas y un toque creativo y estético a cada proyecto. Ulloa (2018), da a conocer las diferencias entre la serigrafía artesanal e industrial, qué se debe hacer y utilizar para que se defina como serigrafía artesanal. Asimismo, define los tipos de sistema de producción artesanal ya sea, 100% manual o semiautomático, sostiene que una de las principales características de la serigrafía artesanal es la de garantizar una alta calidad en los productos impresos. Por lo tanto, el artículo es útil para aquellos que son diseñadores, artistas o emprendedores emergentes y que buscan entender el valor de lo artesanal.

En cuanto a lo que es la elaboración de kits portables, en la tesis “Diseño y desarrollo de un sistema de portabilidad de herramientas para bicicleta en el contexto del cicloturismo” Muñoz (2017), analiza el diseño de herramientas portátiles para bicicletas; hace una investigación profunda sobre lo que

conlleva el sistema del cicloturismo, los componentes de la bicicleta, sus características, herramientas, repuestos y consumibles que se utilizan normalmente para el sistema estándar. De igual manera, menciona la parte de la planeación del producto, evalúa las oportunidades que tendrá el kit desde el punto de vista del ciclismo, describe el producto, la propuesta de valor, el mercado objetivo, las suposiciones, restricciones, quienes serían los involucrados en su adquisición y finalmente cómo sería el desarrollo del mismo, dando enfoque a temas importantes como su funcionalidad, qué herramientas se proporcionarán, cuántas serían, cuales no se podrían incluir por la morfología del producto y en donde estarían colocadas. Todo esto, basándose en las necesidades del usuario, en las limitaciones del entorno como la movilidad, los aspectos de desgaste durante el tiempo o por la estructura de los costos. Esto es útil para conocer y entender a más detalle lo que implica el desarrollo de un kit, los aspectos que se deben considerar para crearlo como el entorno, las necesidades de los usuarios, el equipamiento, el orden de elementos, que el funcionamiento sea entendible, el diseño morfológico y sobre todo la economía para su desarrollo.

1.4 MARCO TEÓRICO

En cuanto a este apartado se presentan fundamentos en una revisión de literatura sobre el tema, los cuales servirán como base para desarrollar la propuesta de diseño.

1.4.1 Productos hechos a mano (Do it yourself)

Según la UNESCO (citada en Cano, 2020)

Los productos artesanales son los producidos por artesanos, ya sea totalmente a mano, o con la ayuda de herramientas manuales o incluso de medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más importante del producto acabado. Se producen sin limitación por lo que refiere a la cantidad y utilizando materias primas procedentes de recursos sostenibles. La naturaleza especial de los productos artesanales se basa en sus características distintivas, que pueden ser utilitarias, estéticas, artísticas, creativas, vinculadas a la cultura, decorativas, funcionales, tradicionales, simbólicas y significativas religiosa y socialmente (Cano,2020,p. 4).

Esta definición permite comprender que un producto hecho a mano no solo tiene valor cultural, sino también económico, ya que refleja la creatividad, habilidad y talento de cada persona.

1.4.2 Do it yourself

Por otro lado, podemos contextualizar de mejor manera el tema con el enfoque hacia el término de “Do it yourself” (Hágalo usted mismo) donde Navarro (2016) lo define como un movimiento que rechaza la compra de productos elaborados industrialmente o que se necesita recurrir a un profesional para poder hacer el trabajo. Por lo tanto, Do it yourself es la posibilidad que tiene cualquier persona de fabricar productos funcionales y estéticamente buenos, sin la necesidad de ser un experto en ciertas técnicas. La contextualización de este proyecto será central para su desarrollo, ya que, esto permitirá enfocar su diseño en la reproducción de diseños automáticos, utilizando herramientas accesibles que permitan diferenciar sus productos en el mercado y potencien su valor dado por el “Do it yourself”.

1.4.3 Personalización

García Lozano (2019) define a la personalización como “Una de las tendencias más desarrolladas en el panorama actual, donde se trata de buscar una vinculación entre la marca y el cliente, y para ello se juega con las emociones, entrando así en un plano más personal” (p. 8). La personalización es algo que hoy en día los consumidores buscan a la hora de comprar ciertos productos, buscan esa esencia única y cultural que, en nuestra ciudad, muestra una clara ventaja competitiva. Pongutá (2020) por otro lado aborda a la personalización como una herramienta de diferenciación, ya que crea no solo un valor económico sino también emocional, donde se valora el tiempo, el esfuerzo y el talento que se invierte en cada reproducción, valorando más el potencial como creador de ese objeto. La personalización será fundamental para definir el propósito de este proyecto, permitirá que los usuarios puedan complementar su creatividad y adaptarse a necesidades específicas para crear ese valor que los diferencia en el mercado por medio del enfoque tanto económico como emocional.

Imagen 1.





Imagen 2.

1.4.4 Serigrafía Artesanal

La serigrafía es una técnica de impresión empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material, y consiste en transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión o barniz, quedando libre la zona donde pasará la tinta. Esta técnica se caracteriza por su capacidad de repetición, lo que permite realizar múltiples copias con precisión y sin pérdida de calidad en la impresión (Ulloa, 2018).

Cabe recalcar que la técnica se la puede desarrollar de manera manual, semiautomática y automática. En este caso nos enfocaremos en los procesos y herramientas que se usan en la parte manual. Ulloa (2018) resume el proceso de impresión en 3 partes:

La preparación del arte o diseño: El diseño se debe modificar en softwares como photoshop, donde se hace una separación por colores, para luego crear el archivo de cada una de las mallas. Dependiendo del diseño, se debe vectorizar o realizar el efecto de semitono, todo esto con una resolución de calidad.

La preparación de las mallas o pantallas: Una vez listos los archivos, se procede con la etapa de las mallas, estas pueden ser de madera o metal. Para la revelación del arte se necesita una habitación especial sin mucha luz o con luz roja debido a que el proceso de revelado es fotosensible, se prepara la emulsión, esta se coloca en la malla, se deja secar y una vez seco se coloca el arte que va a ser revelado en una mesa de luz durante 10 min. Después de este tiempo se lava, se revela la imagen, se seca y ya está lista para pasar a la fase de impresión.

La estampación de tinta en el sustrato: Se coloca en el soporte o de manera manual sobre el sustrato y se imprime.

1.4.4.1 Materiales para Serigrafía

En cuanto a los principales materiales se incluyen: mallas, pantallas, emulsiones fotosensibles, raseros y tintas, los mismo que permiten la creación de diseños a través del proceso de transferencia de tinta (Acuña, 2019).

1.4.4.2 Tintas para Serigrafía

Acuña (2019) define a las tintas como sustancias líquidas o en pasta utilizadas para imprimir en diversas superficies mediante técnicas de serigrafía. Nombra diferentes tipos de tintas, como tintas base agua, tintas plásticas (plastisol), y tintas acrílicas. Cada una tiene características particulares en términos de durabilidad, facilidad de uso y efecto estético. Es fundamental comprender las características de cada tinta para entender su funcionamiento y cómo interactúan con los diferentes soportes o sustratos.

1.4.4.3 Sustratos

En el contexto de la serigrafía, un sustrato se refiere al material o soporte sobre el cual se imprimen los artes y las tintas mediante el uso de esta técnica. Acuña (2019) define como sustratos a los diferentes tipos de papel, vidrios, cerámicas, metales, etc. y recalca que consideraciones hay que tomar en cuenta al momento de imprimir. Además, recalca que, “En serigrafía se pueden imprimir materiales muy diversos, pero las tintas y las formas de imprimir no son iguales en todos ellos. Se debe reconocer bien el material para utilizar la tinta adecuada y el sistema o método más funcional de impresión” (p. 95). Por lo tanto, es importante conocer este tipo de términos para poder desarrollar la parte de selección de materiales adecuados para un kit accesible y versátil.

Imagen 3.





Imagen 4.

1.4.5 Diseño editorial

Según Vendrell (2015) define en su trabajo final de grado que el diseño editorial es una de las ramas del diseño gráfico que:

Se centra en la composición y maquetación de publicaciones de múltiples páginas, como: revistas, libros, periódicos, catálogos y folletos. El principal objetivo del diseño editorial es organizar la información de forma clara y estructurada, facilitando de este modo la comprensión del concepto a transmitir al lector, para ello, combina texto e imagen, buscando el equilibrio entre la estética y la funcionalidad (p.10).

Por otro lado Guerrero (2016) dentro del mismo contexto, resalta la importancia dentro del diseño editorial tanto a la tipografía como a las retículas, ya que con estas se puede llegar a una buena diagramación de la composición, así como también que sea legible y que la tipografía aplicada se complemente con cada uno de los elementos gráficos del libro, de tal manera que, formen un producto estéticamente bueno y coherente en su diagramación y distribución de contenidos.

1.4.5.1 Manual de usuario

Pérez (2021) define que, “un manual de usuario es un documento de comunicación técnica que busca brindar asistencia a los sujetos que usan un sistema” (párrafo 3). Además, un manual de usuario brinda información simple y fácil de comprender, incluyendo diseños visuales que ayuden para la comprensión del artefacto u objeto que se desea utilizar. Un ejemplo de manuales de productos sencillos y efectivos son los de LEGO. Estos manuales de construcción se destacan por su diseño visual claro, complementado con diagramas y esquemas detallados que explican cada acción de manera precisa. Su enfoque visual y directo evita el uso excesivo de términos técnicos, lo que los hace accesibles y comprensibles para usuarios de todas las edades. Además, logran fomentar la confianza del usuario al permitirle avanzar de manera fluida y divertida en el proceso de construcción. Conocer sobre ejemplos de manuales de usuario y cómo funcionan, ayuda a darnos cuenta que, detallar cada paso asegura que el usuario siga correctamente cada uno de ellos y que el simplificar conceptos complejos, puede mejorar la experiencia de usuario.

1.4.5.2 Infografía

Morelli define que “En forma genérica puede decirse que la infografía es un producto de diseño gráfico que combina imágenes ilustrativas con breves textos para presentar información de manera clara y concisa” (Morelli, 2020, p.1). Así también lo afirman Almunive y Alshammari (citados en Bernal Gamboa y Guazmán Cedillo, 2021) que en general “las infografías son representaciones visuales de información. Se utilizan para contar historias, transmitir ideas o entender situaciones a través de una gama de gráficos diferentes” (p.3). Es una buena herramienta al momento de simplificar información compleja y optimizar el aprendizaje. Bernal Gamboa y Guazmán Cedillo (2021) acotan a este contexto, que también puede actuar como “una herramienta didáctica en la generación de conocimientos” (p.3). Es esencial saber los principios de diseño que se manejan dentro del desarrollo de las infografías, de tal manera que, se pueda tener claridad al momento de realizar la jerarquización visual de la misma y así complementar el manual con infografías que ilustran los procesos de funcionamiento de este proyecto.

1.4.6 Embalaje

Según Huayamabe et al.(2020) “El Packaging es el proceso y diseño del envoltorio que protege, presenta y comunica información sobre un producto. El embalaje asegura la identificación, evita pérdidas, derramamiento o desperfecto” (p.1). Destaca que el empaque puede cambiar según cómo sea de el trato por parte de los usuario y que es el responsable de garantizar que el producto llegue en buen estado a cada cliente. Así mismo, más adelante los autores hacen énfasis en la parte de que el éxito de un buen empaque es cómo se los muestra a los clientes a través de su diseño, ya que esto puede dejar mucho que decir por parte de la marca, entonces no es simplemente la envoltura sino todo lo que puede llegar a transmitir en el sentido de conectar con sus clientes, sorprenderlos y generar una experiencia atractiva en los consumidores. Al aplicar estos principios del diseño de embalaje podremos diseñar un empaque funcional y atractivo que sea funcional y estético.



Imagen 5.



Imagen 6.

1.4.6.1 Unboxing

Significa el desempaquetado, Hernández (2022) define que “el unboxing es la experiencia de desempaquetar un producto que se ha adquirido por medio de una compra”(p. 13). Es decir, es la experiencia de abrir un paquete por primera vez.

En la actualidad esta terminología se ha convertido en una estrategia muy importante dentro del marketing, ya que ha actuado como herramienta de comunicación para hacer que los consumidores compren o adquieran ese producto, incluso, puede considerarse como un medio para poder crear publicidad (Lombet , 2022). Por otro lado, Cambridge Dictionary traduce su significado a “la actividad de sacar productos nuevos de sus envases, especialmente en vídeos en internet” (párrafo 1).

En este contexto, se destaca la importancia del ámbito digital, ya que hoy en día muchas personas disfrutan intensamente de la experiencia del unboxing. Ver videos de desempaquetado, genera una conexión emocional al permitirles disfrutar y compartir la emoción del proceso. Un buen diseño de embalaje puede contar más que solo lo económico, por lo tanto, entender lo que significa crear una experiencia memorable en los usuarios, ayuda a planificar de mejor manera el diseño de este proyecto, para poder reforzar la conexión emocional del usuario con el uso de elementos visuales y táctiles que transmiten una historia, profesionalismo y creatividad, esto buscará emocionar al usuario desde el primer contacto con el producto.

1.4.7 Experiencia de Usuario

Galeano (2008) afirma que:

La experiencia de usuario consiste en la vivencia real que tienen los usuarios con determinado producto, al relacionarse o interactuar con él. Esta vivencia incluye sensaciones y valoraciones hacia el producto, donde los diseñadores procuran que la experiencia final sea lo más agradable, positiva y satisfactoria posible, recibiendo como satisfacción final la fidelidad del usuario.(p.3)

La experiencia del usuario puede abordarse desde algunas perspectivas, ya que, involucran diversos campos como: el diseño, el marketing, la psicología y la neurociencia. Por lo tanto, es fundamental tener en cuenta una variedad de teorías que permitan su comprensión y aplicación.

En el contexto del diseño, lo más importante dentro de la experiencia de usuario es la parte emocional, el cómo hacer que el usuario cree un conjunto de sensaciones que ayuden a generar una buena primera impresión con el producto o servicio y que al momento de interactuar cree una conexión positiva con la marca.

Imagen 7.



1.5 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

A continuación se presenta un análisis de las experiencias que han tenido las personas involucradas en el uso y producción de la serigrafía artesanal, con el objetivo de entender sus principales dificultades, necesidades y percepciones sobre el proyecto. Para ello, se realizaron entrevistas a serígrafos, proveedores, artistas y emprendedores que trabajan con éste tipo de impresión.

1.5.1 Carlos Pesantez

Docente de la Universidad del Azuay



Imagen 8.

Carlos, profesor de diseño de productos en la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay, comparte su experiencia en serigrafía, una técnica que ha aplicado desde los años 80, cuando trabajaba en la empresa RR Publicidad. En aquel tiempo, la serigrafía era esencial, ya que no existían las impresiones digitales, y todo el material publicitario debía ser producido manualmente mediante este método. Este contexto marcó el inicio de su aprendizaje en la técnica, que luego perfeccionó al abrir su propio taller de objetos publicitarios, donde aplicaba la serigrafía como herramienta principal.

Posteriormente, fue contratado por la Universidad del Azuay para impartir clases en la facultad de diseño, donde comenzó enseñando serigrafía aplicada. Con el tiempo, esta asignatura evolucionó dentro de la malla curricular hasta convertirse en una materia optativa enfocada exclusivamente en la serigrafía, lo que le permitió seguir compartiendo su conocimiento con nuevas generaciones de diseñadores.

Destacó algunos de los principales desafíos que enfrentan sus estudiantes al iniciarse en la serigrafía. En el pasado, el proceso de revelado solía ser complicado, pero gracias a las nuevas emulsiones y materiales disponibles en el mercado, esta etapa se ha vuelto más accesible. Actualmente, la mayor dificultad que enfrentan sus alumnos es el registro de colores en la impresión. Este problema se da especialmente cuando trabajan con más de un color, ya que al ser un proceso artesanal, es fundamental que cada color calce perfectamente. Por esta razón, enseña inicialmente a trabajar con registros de dos colores para que los estudiantes aprendan a dominar esta parte antes de avanzar hacia técnicas más complejas que requerirían maquinaria adicional.

Otro aspecto que mencionó como tedioso para sus alumnos es la recuperación de la malla, un proceso que implica limpieza, lavado y secado antes de poder reutilizarla. Según Carlos, estas dos áreas (el registro y la recuperación de mallas) son las que generan más dificultades entre quienes están empezando.

En cuanto a los materiales básicos utilizados en sus clases, explicó que abarcan desde los marcos y mallas tensadas, hasta las herramientas para el revelado, la impresión y la recuperación de mallas. Para el marco, se puede optar por uno prefabricado o construirlo con madera, mientras que las mallas deben tensarse manualmente y fijarse con grapas. Otros elementos indispensables incluyen emulsión, bicromato de potasio, espátulas, emulsionadores, racles y tintas, todo lo cual se introduce gradualmente durante las clases teóricas y prácticas.

Enfatizó que la serigrafía puede no ser rentable si se utiliza para producir pocas unidades, dado que los costos iniciales son elevados. Por ejemplo, estimó que el gasto mínimo para materiales básicos ronda los \$50, mientras que el precio de una camiseta impresa podría ser de apenas \$5. Por esta razón, considera que la serigrafía es más adecuada para producciones sistemáticas o aplicaciones artísticas, como la reproducción de obras de arte, donde el valor estético y artesanal justifica los costos.

Desde su perspectiva, lo que más motiva a quienes se interesan en la serigrafía es el resultado artístico que permite obtener. Destacó que esta técnica deja acabados de alta calidad, con texturas y relieves que la hacen ideal para reproducir obras de arte con detalles únicos. Esto hace que sea una herramienta valiosa tanto para fines comerciales como personales y artísticos.

Sobre las posibilidades de un kit de serigrafía, consideró que sería una excelente opción para quienes deseen iniciarse en esta técnica. Sugirió que un kit básico debería incluir una malla tensada, un racle, tintas para textil o papel (dependiendo del uso), bisagras para sujetar la malla, y un manual de instrucciones claro. Además, planteó la posibilidad de diseñar kits adaptados a diferentes formatos, como A3 o A4, e incluso para superficies curvas.

Finalmente, resaltó la importancia de comprender los mecanismos necesarios para establecer un proceso de serigrafía eficiente y organizado. Considera que un kit bien diseñado, con opciones para distintos formatos y superficies, podría no solo reducir los costos iniciales, sino también motivar a más personas a explorar esta técnica de manera artística o comercial.

1.5.2 Mauricio Guayara

Encargado de la Distribuidora Buestan Serigrafía



Imagen 9.

Mauricio Guayara, encargado de la distribuidora de materiales de serigrafía Buestan, una empresa con 12 años de experiencia en Cuenca. Explicó que la empresa no solo se dedica a la venta de materiales, sino que también realiza impresiones con la técnica de serigrafía, lo que les permite evaluar y entender mejor las herramientas y productos que ofrecen. Este enfoque les permite brindar un asesoramiento más completo a sus clientes, adaptándose a sus necesidades específicas, ya sea en el ámbito textil o publicitario.

Destacó que los materiales más vendidos varían según el presupuesto y los objetivos del cliente. Además, mencionó que el mercado local es estacional, con una alta demanda de ropa personalizada durante diciembre y una mayor venta de materiales publicitarios al inicio del año escolar. Según sus observaciones, la serigrafía textil sigue siendo el área más trabajada en la ciudad.

En relación a los materiales, sugirió que un kit básico para principiantes podría incluir:

- 1/4 de pintura blanca y negra.
- Medio litro de solvente.
- Una malla de 120 hilos.
- Una malla de 55 hilos.

Adicionalmente, enfatizó que todos los materiales que comercializa Buestan son biodegradables y cuentan con certificación ambiental. Este compromiso refleja un valor fundamental de la empresa, diferenciándose de otros proveedores locales.

Al hablar sobre la experiencia con kits de serigrafía, comentó que si bien ha visto algunos en el exterior, en Ecuador su presencia es limitada. Los kits básicos que conoció suelen incluir un marco pequeño, un racle y un tarro de pintura textil, pero considera que su diseño debe adaptarse al propósito específico del usuario.

Sobre las quejas o problemas con los materiales, mencionó que reciben un promedio de tres reclamos al año. Sin embargo, la mayoría de las fallas no están relacionadas con los productos en sí, sino con errores en el proceso de impresión o falta de conocimiento técnico por parte de los usuarios. Para abordar estos casos, Buestan realiza demostraciones prácticas que ayudan a los clientes a comprender mejor el uso adecuado de los materiales y las técnicas.

También reflexionó sobre la importancia de definir el mercado objetivo antes de diseñar un kit de serigrafía. Señaló que la falta de claridad en este aspecto puede generar problemas tanto para el vendedor como para el cliente. Por ejemplo, un kit costoso que no se utiliza en su totalidad podría percibirse como una mala inversión. En este sentido, enfatizó la necesidad de equilibrar costos, materiales incluidos y expectativas de los compradores.

Además, mencionó que los kits más económicos, o que se vende en páginas web como Temu, pueden ser útiles para trabajos simples o de un solo color. Sin embargo, no garantizan la durabilidad ni la calidad de los materiales, lo que los hace menos adecuados para proyectos más exigentes.

Por último, resaltó que los materiales de Buestan son adquiridos de proveedores internacionales, provenientes de países como Brasil, Japón y Colombia, y distribuidos a nivel nacional desde su sala de producción en Quito. Esto les permite mantener estándares de calidad altos y atender de manera eficiente las necesidades del mercado ecuatoriano. En conclusión, subrayó que el éxito de un kit de serigrafía depende de identificar claramente el segmento de mercado al que se dirige. Esto no solo permitirá incluir los materiales adecuados, sino también garantizar una experiencia positiva tanto para los usuarios como para los distribuidores.

1.5.3 Claudia Fuentes

Artista



Imagen 10.

Claudia Fuentes, una artista cubana establecida en Cuenca desde hace seis años, es conocida por sus obras que abordan temáticas relacionadas con las mujeres, los valores sociales y las protestas. En su proceso creativo, ha trabajado con diversas técnicas como la serigrafía, el linograbado y el fine art. Aunque este último le permite lograr acabados digitales de alta calidad, señaló que percibe una pérdida de la “magia artesanal” en comparación con los métodos tradicionales.

Enfatizó que antes no valoraba mucho lo artesanal, incluso en Cuba, un país con una rica historia gráfica que incluye el uso de técnicas como la litografía y la serigrafía, principalmente en carteles de cine y gigantografías. No fue sino hasta que llegó a Cuenca que comenzó a apreciar verdaderamente el proceso artesanal y lo que implica cada etapa de la creación.

Sobre la serigrafía, destacó que esta técnica le resulta especial, ya que resalta la dedicación y habilidad manual del artista. A pesar de que el fine art ofrece mayor durabilidad y precisión, expresó que, para proyectos de reproducción, siempre preferirá la serigrafía por el valor esencial que tiene lo hecho a mano.

En relación con la posibilidad de adquirir un kit de serigrafía, afirmó que sí lo compraría, especialmente para realizar reproducciones y diseños pequeños desde casa. Esto le permitiría experimentar con detalles de sus dibujos antes de llevarlos a una producción en masa. Sugirió que el kit debería tener un formato A4 para mayor movilidad y comodidad, además de incluir una guía o asesoría para facilitar su uso.

En cuanto a los materiales ideales, propuso que el kit debería permitir experimentar tanto en papel como en tela, ya que estas son las superficies con las que ha trabajado más en serigrafía. Respecto al precio, estaría dispuesta a pagar entre 60 y 80 dólares, dependiendo de los materiales incluidos.

También comentó que sería importante ofrecer kits personalizados, donde el costo variara según los componentes y las necesidades del usuario.

Subrayó la importancia de que el kit garantice calidad y accesibilidad, permitiendo a los artistas experimentar y trabajar sin complicaciones. En este sentido, mencionó que no adquiriría kits baratos o de sitios web, ya que considera que estas empresas contradicen el espíritu artesanal que ella valora. Además, prefiere apoyar iniciativas locales, donde pueda saber a dónde va su dinero y confiar en la calidad de los materiales.

En conclusión, resaltó el valor de lo artesanal en la serigrafía y su deseo de contar con un kit accesible que le permita explorar nuevas ideas desde casa, respetando la calidad y el compromiso con lo hecho a mano.

1.5.4 Mateo Cobos

Diseñador Gráfico



Imagen 11.

Mateo Cobos es un diseñador gráfico graduado hace dos años de la Universidad del Azuay, quien actualmente dirige su propio estudio de branding. A sus 29 años, ha explorado diversas técnicas de impresión para sus proyectos personales, como sublimado y DTF, optando por estas debido a su bajo costo y porque han sido útiles para crear prototipos de camisetas en cantidades limitadas. Según Mateo, la serigrafía no ha sido su opción principal por la falta de rentabilidad en producciones pequeñas.

Actualmente, está desarrollando su propia línea de ropa, en la que incorpora pruebas con cuero vegano y accesorios hechos mediante procesos artesanales como el bordado.

Resaltó que una técnica que le ha interesado por su rentabilidad y originalidad es el coloreado a mano sobre cuero vegano, un proceso que consiste en pintar manualmente el diseño sobre la superficie del material, para luego impermeabilizarlo mediante quemado. Aunque estas alternativas han sido viables, considera que integrar la serigrafía en su proceso creativo le permitiría explorar nuevas posibilidades y garantizar diversos acabados de calidad.

Manifestó que le parecería muy útil contar con un kit de serigrafía para realizar pruebas directamente en su taller. Si bien su conocimiento sobre la técnica es intermedio, expresó su interés en aprender más y experimentar, lo que refuerza la idea de que el kit debería incluir guías prácticas o videos tutoriales para facilitar su uso.

Entre las técnicas de impresión que más le han funcionado hasta ahora, destacó la impresión DTG (Direct to Garment), que utiliza una impresora especializada para aplicar tinta directamente sobre la tela. Esta técnica le ha permitido imprimir diseños detallados como degradados y fotografías, siendo ideal para pequeñas reproducciones, dado que los costos son fijos por prenda. Sin embargo, señaló que, aunque valora la practicidad de las tecnologías modernas, ha notado que sus clientes tienden a preferir acabados más artesanales debido a su estética única y el toque personal que implican.

Sobre la idea de adquirir un kit de serigrafía, fue enfático en que estaría dispuesto a invertir en uno siempre que incluyera materiales tanto para textiles como para objetos pequeños, lo que le permitiría diversificar su oferta de productos sin necesidad de tercerizar los procesos.

Además, destacó la importancia de que el kit sea ergonómico, compacto y fácil de usar, con un enfoque en la enseñanza y experimentación. También mencionó que no se arriesgaría a comprar kits en páginas web de dudosa procedencia, ya que la calidad podría comprometer sus productos.

En resumen, reconoció que un kit de serigrafía no solo contribuiría a la autenticidad de sus productos, sino que también le permitiría ahorrar costos y explorar nuevas técnicas.

Para él, la clave está en ofrecer un producto bien diseñado, acompañado de instrucciones claras, que combine funcionalidad y aprendizaje, y que, al mismo tiempo, mantenga la calidad que caracteriza a los procesos artesanales.

En conclusión, Mateo reconoció que un kit de serigrafía no solo contribuiría a la autenticidad de sus productos, sino que también le permitiría ahorrar costos y explorar nuevas técnicas. Para él, la clave está en ofrecer un producto bien diseñado, acompañado de instrucciones claras, que combine funcionalidad y aprendizaje, y que, al mismo tiempo, mantenga la calidad que caracteriza a los procesos artesanales.

1.6 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

Este apartado presenta un análisis de proyectos o productos de diseño desarrollados para abordar problemáticas similares a las planteadas en este proyecto. Se realiza un estudio conceptual, formal, funcional y tecnológico de las soluciones empleadas por los autores, con el objetivo de identificar enfoques relevantes para la propuesta.



Imagen 12.

KIT DE ENCUADERNACIÓN

Este kit fue diseñado por la empresa "Fábrica de Texturas", ubicada en la ciudad de Madrid (España), van 12 años en el mercado haciendo que las técnicas tradicionales sean más accesibles para todo el mundo. Lo que caracteriza a sus productos es que maneja la cultura de Do it yourself - Kits, productos hechos a mano.

Descripción General

Este kit está diseñado para quienes desean crear su propias libretas, enfocándose especialmente en el arte de la encuadernación. Este kit, cuenta con herramientas esenciales para principiantes, un manual de usuario y materiales sostenibles. El contexto del kit es “Coser tus propias libretas en casa” ya que viene con las herramientas necesarias para perforar y coser los cuadernos que se necesitan. El objetivo principal del kit, es el aprendizaje de la encuadernación para personas sin experiencia previa. Este enfoque influye en el partido funcional en la parte de accesibilidad, ya que busca que la persona disfrute del proceso de producción de una manera fácil con pequeñas series personalizadas. Por otra parte, también influye en el partido formal, proporcionando un diseño intuitivo y atractivo que transmite comodidad y confianza al usuario.

| Forma

El kit se presenta en una caja de cartón kraft rectangular, con un diseño minimalista y natural para reflejar la artesanía. Utiliza un embalaje con tonos neutros, simples como el negro que transmite sensación de calidad y atemporalidad. Esto es importante, porque evita que el embalaje compita por la atención del consumidor con respecto al producto, así el foco se centra en las cualidades y características que le brinda el kit. Además, el uso de los colores neutros, permite que la empresa pueda crear diferentes diseños sin tener que cambiar completamente el embalaje, pues, según la psicología del color, el uso de los colores neutros son generalmente bien recibidos por un público amplio ya que no están asociados a ningún estereotipo en particular.

Su tipografía general son las fuentes Script o fuentes de caligrafía y Sans Serif utilizadas principalmente en los manuales o guías para darle un aspecto más moderno y fresco, así, para los usuarios es más fácil comprender el contenido y funcionamiento de kit. Por otro lado, las fuentes tipo Script, se usan en los empaques, porque son fáciles de leer y le dan un toque personal y hecho a mano, evocando la autenticidad de un diseño casual y divertido, permitiendo transmitir emociones y sensaciones de lo artesanal a través del diseño.

El tamaño de la letra, en este caso, se adapta a las necesidades específicas de cada cliente para el cual está diseñado el kit; en el embalaje, se puede ver una jerarquía tipográfica bien pensada, ya que usa la misma fuente pero con sus diferentes variantes. El título principal cuenta con un tamaño de letra grande y según su importancia agrega la variante "Bold" para destacar, mientras que, los textos secundarios emplean los mismos tamaños que los primarios, pero con variantes diferentes. Por ejemplo, los textos secundarios son más pequeños y utilizan la variante "Medium" y los textos terciarios, considerados "menos importantes", mantienen el tamaño reducido de los secundarios, pero con la variante "Regular".

Por otro lado, los materiales están organizados en el centro del cartón, agrupados por categorías (hojas, pinzas, cuadernos, hilos, agujas, etc.) para facilitar su localización y que puedan ser flexibles al momento de adaptarse a las necesidades de los clientes. El diseño de las guías tiene claridad visual, pues algunas especificaciones, se encuentran impresas directamente en el embalaje de manera atractiva, mientras que, las guías están compuestas por ilustraciones que guían al usuario paso a paso, evitando tecnicismos innecesarios y haciendo que las instrucciones sean fáciles de entender para todos los niveles, lo cual convierte la experiencia agradable y divertida de seguir.



Imagen 13.

| Función

La función del kit es brindar acceso a quienes se sienten atraídos por el mundo de lo artesanal, las artes o las manualidades. Se han seleccionado cuidadosamente las herramientas necesarias para que las personas puedan explorar su lado creativo, inspirarse en diversos proyectos y disfrutar plenamente de cada etapa del proceso de encuadernación.

El mensaje central de este proyecto es abrir un camino hacia el arte de la encuadernación, invitando a las personas a apreciar el valor de lo “hecho a mano”. Con esto se busca que las personas aprendan y comprendan el proceso de creación de una libreta o cuaderno, y que experimenten la satisfacción y la belleza de haber creado algo por sí mismos.



Imagen 14.

| Tecnología

El kit se enfoca en crear diseños atractivos utilizando softwares de diseño gráfico y 3D, utiliza materiales básicos para realizar la encuadernación pensados y desarrollados mediante técnicas de fabricación para reducir costos y donde cada objeto que se proporcione sea amigable con el medio ambiente.

Algunos de los materiales que se proporciona son: lenza madera con punta forjada, agujas, pinzas de madera, espuma FOAM, hilo encerado algodón, cubiertas para cuadernos estampadas en risografía, hojas papel reciclado, hojas de papel con guías para coser, instrucciones ilustradas paso a paso junto con un enlace a vídeo-tutorial. Esto refuerza el propósito del proyecto, es decir, ser accesible y educativo.

El packaging de cartón está estampado a mano en el taller de “Fábrica de Texturas” y al momento de ser distribuidos, los preparan de manera cuidadosa para evitar daños durante el envío, de esta manera, se garantiza que el cliente reciba el producto de manera adecuada.



Imagen 15.

KIT INICIACIÓN VELAS ARTESANALES

Este kit fue diseñado por la plataforma educativa “Gran Velada”, es gratuito y es una compañía especializada en la venta de kits para elaborar cosméticos naturales, velas, jabones, y otros artículos de belleza y cuidado personal. Es originaria de México y se caracteriza por la fabricación de kits para principiantes que incluyen materiales de alta calidad y diseños modernos para la elaboración de productos

de belleza y cuidado personal de forma fácil y económica, utilizando ingredientes naturales para el cuidado del medioambiente. Sustenta su contenido a través de blogs, manuales gratuitos y video tutoriales de youtube.

Descripción General

Este kit fue diseñado por la plataforma educativa “Gran Velada”, es gratuito y es una compañía especializada en la venta de kits para elaborar cosméticos naturales, velas, jabones, y otros artículos de belleza y cuidado personal. Es originaria de México y se caracteriza por la fabricación de kits para principiantes que incluyen materiales de alta calidad y diseños modernos para la elaboración de productos de belleza y cuidado personal de forma fácil y económica, utilizando ingredientes naturales para el cuidado del medioambiente. Sustenta su contenido a través de blogs, manuales gratuitos y video tutoriales de youtube.

| Forma

El Kit se presenta en una caja de cartón Kraft con un diseño basado en el sellado, es decir, se imprime en una lámina adhesiva personalizada, esta etiqueta está previamente impresa con el diseño del sueño, se despega de su soporte y se lo estampa directamente al cartón.

La paleta de colores esta basada en tonos calidos como el beige y el amarillo, lo cual, representa la naturaleza y los materiales utilizados en la elaboracion de las velas. La tipografía que utiliza son las fuentes Serif y Sans serif para darle un equilibrio entre lo clásico y lo moderno, así como entre los títulos y los textos secundarios. Con esto, se marcan las diferencias en base a la seleccion de colores, por ejemplo, el titulo es grande y con diferente color, los textos secundarios son mas pequeños y de color amarillo, mientras que, los textos terciarios son pequeños con distintos

colores, siendo el color negro, el que mas destaca.

El lenguaje que utiliza es claro, accesible y las ilustraciones que se realizan son descriptivas y entendibles.

Los manuales de usuario, por su parte, muestran de manera realista los diferentes pasos que se deben seguir para poder realizar la elaboración de las velas, especificando también los ingredientes que se deben utilizar en un estilo realista y detallado, son informativas y están diseñadas para guiar a las personas en el aprendizaje de los procedimientos, explicando de manera detallada y precisa. El diseño como tal del kit es limpio y funcional, con una clara jerarquía visual que facilita su uso y entendibilidad.

| Función

Es un kit de velas artesanales que busca enseñar a las personas a crear sus propias velas de forma fácil y divertida, utilizando ingredientes naturales y técnicas sencillas.

El mensaje principal, es fomentar la creatividad y la fabricación artesanal mediante el uso de técnicas sencillas que ayuden a promover el bienestar y sostenibilidad de la elaboración de velas, invitando a las personas a disfrutar del proceso de creación según sus gustos y preferencias, pero con el uso de materiales que sean reutilizables y que sobre todo sean amigables con el medio ambiente.



Imagen 16.

| Tecnología

El kit proporciona materiales de alta calidad y con garantía de ser respetuosos con el medio ambiente, proporcionando insumos esenciales para comenzar los diseños de velas con ese toque único y personal. Entre los insumos disponibles se incluyen: cera GV 35 para velas en vaso, cera GV 20 para velas en molde, Colorante líquido concentrado para velas, esencia aromática, vaso de vidrio para velas veladoras, molde de silicona 'sorpresa', espátulas de madera y de metal, termómetro digital, mini báscula digital, desmoldante líquido, portamechas, sujeta mechas metálico, mechas enceradas y guantes de nitrilo.

Este kit además, cuenta con un manual de usuario con instrucciones claras y concisas, que incluyen videos tutoriales para darle más apoyo al usuario o más tiempo de entender cómo funciona el proceso de encuadernador.

El packaging es un diseño para ser reutilizable y se utiliza tinta ecológica en la impresión de las pegatinas, esto, asegura la sostenibilidad y un buen etiquetado sobre el cartón.



Imagen 17.

KIT DE ENCUADERNACIÓN

Este kit fue diseñado por la fábrica "Jacquard Products". Es fabricante de materiales de alta calidad para artistas y artesanos que estén interesados en producir sobre textiles. Se encuentra ubicado en California (USA) y está en el mercado durante 35 años, Ofrece más de 20 líneas de productos así como también variedad de kits, conjuntos, paquetes, productos químicos y otros auxiliares relacionados con el arte.

Descripción General

Este Kit de Cianotipia, invita a los usuarios a aprender y conocer sobre el mundo de la fotografía química. El kit hace que la impresión solar se vea de una manera más fácil y proporciona el material necesario para hacer al menos 12 impresiones. El objetivo principal de este kit es fomentar la creatividad de los usuarios, fortalecer su conexión con el arte de plasmar elementos inspirados en la naturaleza y resaltar el valor y la belleza de lo artesanal.

| Forma

El kit se presenta en un cartón kraft con un diseño elegante y detalles minimalistas. Utiliza tonos azules, lo cual, según la psicología del color transmite sensaciones de confianza, calma, seguridad y relajación. Esto puede llegar a ser atractivo para aquellos que buscan productos novedosos e interesantes.

La tipografía principal que utiliza es cursiva para los títulos, esto transmite sofisticación y tradición junto con el toque de modernidad al usar tipografía Sans Serif para textos secundarios, realzando la importancia de ciertos temas al aplicarle la variante de la tipografía a "Bold".

Los materiales que incluye están organizados de manera intuitiva dentro del empaque, utilizando separadores de cartón para garantizar que todo se encuentre en su lugar. Cabe recalcar que cada elemento está detallado con su funcionamiento e ilustrado con representaciones de uso.

El manual de usuario está impreso en alta calidad con instrucciones concisas, combinadas con fotografías e ilustraciones detalladas de los procesos a seguir, la tipografía es legible y visualmente agradable.

1.7 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

Para concluir, se puede decir que en este capítulo se realizó un análisis detallado de los antecedentes relacionados con las técnicas de impresión artesanales, específicamente la serigrafía, y su relevancia en el contexto de este proyecto. Este análisis permitió identificar las razones por las que estas técnicas están siendo desplazadas, siendo la principal el coste del producto, pues muchas veces las personas prefieren reducir costos aunque esto implique sacrificar calidad. Sin embargo, también se evidenció el valor de la serigrafía como técnica artesanal en base a las entrevistas realizadas, destacando su evolución hacia un medio artístico y productivo que podría optimizarse con la ayuda de tecnologías que optimicen el proceso.

Por otra parte, se resaltó que la serigrafía aporta un toque de calidad y originalidad, pero muchas veces su aprovechamiento se ve limitado por la falta de recursos económicos y de conocimiento técnico, estos puntos no solo reflejan oportunidades de mejora, sino que también refuerzan la importancia de proponer soluciones que hagan la serigrafía más accesible. Los conceptos revisados proporcionan una base sólida para comprender la solución propuesta, al mismo tiempo que destacan cómo la impresión artesanal ha quedado en segundo plano en un mundo cada vez más digital. En resumen, este capítulo nos contextualiza sobre la serigrafía y nos invita a reflexionar sobre la importancia de rescatar y valorar lo artesanal, manteniendo viva la esencia de nuestra cultura y el valor del esfuerzo empleado. Esto será clave para diseñar una propuesta que permita a más personas experimentar y valorar esta técnica, no sólo como un medio de reproducción, sino como una expresión artística que aporta identidad, calidad y significado.



CAPÍTULO

PROGRAMACIÓN



2.1 INTRODUCCIÓN

En este capítulo, se definirán las características del grupo de usuarios al que va dirigido el proyecto de diseño, mediante una segmentación de mercado y una descripción detallada del target, se utilizarán herramientas como personas design y mapas de empatía con el fin de estructurar una solución que se adapte a sus necesidades y expectativas. Además, se presentará el brief del producto, el cual, nos ayudará a definir desde su concepción inicial hasta su implementación. Se realizará un esquema tentativo que detalla el contenido que tendrá el producto y finalmente, se establecerá el flujo de trabajo a seguir mediante un Diagrama de Gantt, este proporciona una visión clara de las etapas del proyecto y su planificación.

2.2 ANÁLISIS/DEFINICIÓN DEL USUARIO

Variables Socio-demográficas

- Edad: 20-35 años.
- Género: Indistinto.
- Cultura: Creativa, interesada en el arte, artesanos, diseñadores locales.
- Religión: En este contexto no es relevante.

Variables Psicográficas

Personalidad: Curiosa, autodidacta, emprendedora.

Estilo de vida: Interesados por el contexto de DIY "Hazlo tú mismo". Gente que busca combinar la creatividad y lo artesanal con el negocio.

Gustos personales: Personalización de productos, técnicas de impresión artesanal.

Variables Geográficas

- Ubicación: Ciudades del Ecuador (Cuenca, Loja, Azuay, Quito...)
- Ámbito local-global: Enfoque local, principalmente hacia pequeños emprendimientos.
- Delimitación por zonas: Ciudades Urbanas.



Imagen 19 .

Variables de Conducta

- Beneficio buscado: Brindar herramientas funcionales, duraderas y asequibles para aprender la impresión por serigrafía.
- Conveniencia: Diseñar Kits prácticos y fáciles de usar en casa o en pequeños espacios.
- Decisión de compra: Portabilidad, accesibilidad, experimentación, artesanal.
- Riesgo percibido: Dificultad para usar herramientas, rango de error de no imprimir bien en el primer intento, la persona no cuente con la habilidad de realizar la técnica.
- Expectativas: Aprender serigrafía en un inicio de manera sencilla y asequible para poder experimentar, personalizar productos y generar ingresos a partir de sus creaciones.

Segmentación 1:

Jóvenes de 20 a 30 años, estudiantes de diseño o artistas de Cuenca y sus alrededores, interesados en personalizar, reproducir y experimentar con productos a través de técnicas de impresión artesanal.

Segmentación 2:

Emprendedores de entre 25 y 40 años que buscan iniciar un negocio utilizando técnicas de impresión artesanal, que les permitan mantener una alta calidad en sus primeras creaciones y, posteriormente, escalar hacia la producción en masa.



Imagen 20.

Persona Design y Mapa de Empatía

Imagen 21.



“Quiero que mis diseños hablen por mí y muestren que algo simple también puede ser algo especial ”

David Banegas

Edad: 28

Localidad: Quito

Inteligente Creativo Social Aventurero

BIOGRAFÍA:

Vive en un pequeño departamento en el centro histórico de Cuenca. Trabaja como barista en una cafetería donde también ayuda con el diseño de pizarras y la decoración de eventos temáticos de la ciudad. En sus tiempos libres, se dedica a ilustrar diseños sobre la cultura local y de la vida cotidiana de su ciudad. Diego ha buscado formas de reproducir o plasmar sus diseños en camisetas para emprender un negocio en pequeñas cafeterías y colocar logotipos en su indumentaria, a más de eso busca plasmar su arte en cuadros, que muestren partes de la ciudad, pero siente que las herramientas que tiene a pesar de ser baratas, no le permiten alcanzar la calidad que busca.

Motivaciones

- Quiere producir pequeñas series de sus diseños para vender eventualmente en redes sociales o en ferias.
- Quiere crear un emprendimiento donde pueda estampar su estilo de diseño en objetos como camisetas corporativas o posters.
- Le motiva la idea de aprender a estampar de forma artesanal de tal manera, que le permita experimentar y dar vida a sus ideas de forma tangible y auténtica.

Frustraciones

- David no ha encontrado las herramientas necesarias para realizar serigrafía en producciones pequeñas.
- Ha comprado materiales económicos en línea que no cumplieron con sus expectativas.
- Desconoce cómo funcionan los materiales para los cuidados del material, ya que se le rompió varias veces la malla y se equivocó al aplicar la pintura sobre la tela.

Personalidad

Introvertido ● Extrovertido

Analizador ● Creativo

Leal ● Voluble

Tranquilo ● Ansioso

Tecnologías

WhatsApp
Instagram
TikTok
Spotify



ESFUERZOS



RESULTADOS

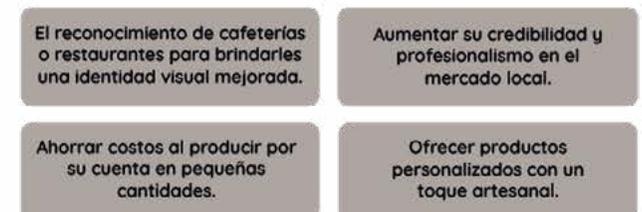


Imagen 22.

Imagen 23.



"No quiero que mis ideas solo esten en boceto; quiero verlas en algo que pueda tocar y compartir con otros."

Sofía Cabrera

Edad: 22

Inteligente Entusiasta Social Creativa

Localidad: Cuenca

BIOGRAFÍA:

Sofía Cabrera, vive en Cuenca, Ecuador. Es recién graduada de diseño gráfico en la universidad de cuenca y empezó a trabajar en la empresa familiar de fábrica de ropa deportiva. Ella busca implementar otras alternativas dentro de la empresa, expandiendo a una nueva área para pequeños emprendimientos. En sus tiempos libres le gusta hacer pilates, patinaje artístico y los fines de semana hacer trekking. Sofía disfruta experimentando con técnicas como la pintura y la ilustración digital sobre la botánica. Ella busca estampar sus ilustraciones digitales en tote bags o en ropa deportiva para su grupo de amigos que practican trekking, pero siente que le falta algo para que queden perfectos.

Motivaciones

- Sueña con expandir la empresa y crear una submarca con otras alternativas de impresión basadas en lo artesanal.

- Le gustaría experimentar con técnicas de impresión manuales como la serigrafía para imprimir sus diseños.

- Quisiera conseguir materiales que le ayuden a experimentar y que al mismo tiempo le den confianza para aprender y crecer.

Frustraciones

- Siente que sus ideas no siempre logran materializarse porque no cuenta con las herramientas adecuadas ni con el espacio necesario para trabajar.

- Siente que el DTF no brinda una buena calidad de estampación en la ropa deportiva de la empresa y quisiera experimentar otros tipos de impresión manual.

- Le frustra el no poder demostrar en su empresa otras maneras de estampar, ya que el costo de inversión es alto y busca alternativas mínimas para abrir una área nueva y poder administrarla.

Personalidad

Introvertida ● Extrovertida

Analizadora ● Creativa

Leal ● Voluble

Tranquila ● Ansiosa

Tecnologías

WhatsApp
Instagram
TikTok



Imagen 24.

2.3 BRIEF (PRODUCTO)

Cliente: Diseñadores, artistas y emprendedores emergentes.

Producto: Kit de serigrafía para principiantes.

Objetivo: Proporcionar un producto que permita simplificar el proceso de serigrafía, haciéndola más asequible, especialmente para personas interesadas en reproducir y mejorar la estética de sus productos a pequeña escala mediante el uso de esta técnica sin necesidad de conocimientos avanzados.

2.3.1 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

El producto propuesto es un kit de serigrafía accesible y fácil de usar, pensado para diseñadores, artistas y emprendedores emergentes que desean realizar pequeñas reproducciones de sus obras o materiales publicitarios. Este kit ofrece una solución práctica para aplicar la técnica de serigrafía en espacios reducidos y con una inversión razonable. El kit incluirá todos los materiales esenciales para principiantes. Además, contará con un manual de usuario, en el que se explicará paso a paso, desde la preparación de las pantallas hasta la impresión final, brindando consejos y recomendaciones para optimizar los resultados. La tecnología aplicada en este kit será enfocada en la simplicidad y portabilidad para garantizar una buena experiencia sin necesidad de equipos especializados.

En lo que respecta a los niveles del producto, se divide en producto central, producto real y producto aumentado. El producto central, brinda la posibilidad de estampar productos de manera artesanal mediante el uso de la serigrafía. El producto real, es un kit adaptable y compacto, que incluye herramientas de calidad básica para iniciar la impresión mediante la serigrafía. Finalmente, el producto Aumentado, incluye un manual de usuario ilustrado, con sugerencias para el acceso a tutoriales en línea y asesoría básica post-compra. El producto se caracterizará por su diseño artesanal, el uso de materiales de calidad y la inclusión de todos los elementos necesarios para comenzar..

2.3.2 CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO EN EL MERCADO

El producto se encuentra en la etapa de introducción, ya que, al ser una propuesta innovadora en el mercado local, no se trata de un rediseño, sino de una solución completamente nueva. Responde a la creciente demanda de herramientas accesibles para quienes desean dar sus primeros pasos en la personalización basada en serigrafía.

2.3.3 VENTAJAS COMPETITIVAS

Este producto se destaca por hacer accesible a la serigrafía, con costos razonables y la ventaja de ser portátil, diseñado para su uso en espacios reducidos. Su enfoque en la simplicidad lo convierte en una herramienta ideal para quienes no tienen experiencia previa y desean realizar pequeñas reproducciones o iniciarse en la serigrafía. Además, su principal ventaja competitiva radica en el acompañamiento post-compra que brinda al usuario a través de un manual de uso. Asimismo, según la investigación previa de competencias, se identificó que no existen otros kits de serigrafía similares dentro del mercado local.

2.3.4 TENDENCIAS DEL MERCADO

En los últimos años, el mercado mundial de la serigrafía ha mostrado un crecimiento significativo, según el artículo de Guía Impresión (2024), se estimó que el mercado alcanzó un valor de 3500 millones de dólares en el año 2024 y además se prevé que llegue a 11,200 millones de dólares en el año 2030. Por lo tanto, a nivel global, se puede decir que la serigrafía ha resurgido como una técnica valorada por brindar y atribuir versatilidad y rentabilidad en la producción de diversos productos.

Guía Impresión (2024) también menciona que, con el paso del tiempo, las industrias han ido adoptando tecnologías avanzadas y automatizadas para mejorar la eficiencia y la calidad de impresión. El uso de la inteligencia artificial y la impresión automática o digital son tendencias emergentes que están redefiniendo el panorama de la serigrafía.

Según las tendencias, en el Ecuador, la serigrafía ha ganado popularidad entre emprendedores y pequeñas empresas que buscan ofrecer productos de carácter artesanal y de calidad. Sin embargo, cabe mencionar las tendencias tecnológicas, ya que este mercado ha presentado una creciente competencia con los métodos de impresión digital como el sublimado, el DTF o el DTG y también desafíos en el contexto de la necesidad de conocimiento técnico para optimizar los procesos de serigrafía. A pesar de esto, la tendencia hacia el emprendimiento está en aumento, ya que cada vez hay más personas que buscan iniciar sus propios proyectos creativos y comerciales.





Imagen 25.

Finalmente, desde hace dos años, la serigrafía ha sido el principal método de transferencia de tendencias locales, la serigrafía se ha convertido en una opción de interés en varios casos, especialmente para la impresión en productos como material promocional o textiles. En las ciudades, se valora cada vez más lo artesanal y la producción personalizada, impulsado por ferias de emprendimientos que han fomentado la conexión entre los productos y su origen artesanal. Esto ha generado un notable interés en técnicas de impresión, como la serigrafía, especialmente en el ámbito textil, según lo observado en el estudio de mercado. Pedrón y Orellana (2023) sugieren que la serigrafía ha sido una técnica predominante en la industria textil ecuatoriana y por ende está en crecimiento su demanda en la ciudad.

2.3.5 PARTICULARIDADES DEL SECTOR

Este producto está destinado al sector de productos personalizados en Ecuador, un mercado que ha mostrado un alto crecimiento en los últimos años. El interés de los consumidores en productos “Do It Yourself” (DIY) permite a los usuarios crear productos sin necesidad de depender de tecnologías avanzadas o procesos industriales para su realización. A nivel mundial, la serigrafía sigue siendo una de las técnicas de impresión más utilizadas debido a su versatilidad, lo que garantiza que el producto tenga una amplia aceptación tanto en el ámbito artístico como comercial.

2.3.6 COMPETENCIA: DIRECTA E INDIRECTA DEL PRODUCTO

Competencia directa

“Kits de serigrafía” creados en plataformas como Fábrica de Texturas (Madrid, España).

Fortalezas:

- Ofrecen Kits completos que incluyen todo lo necesario para empezar con la técnica de la serigrafía, lo cual, es ideal para principiantes.
- Los kits cuentan con material didáctico y tutoriales que facilitan el aprendizaje, con instrucciones detalladas y claras.
- Son versátiles y pueden usarse para diferentes tipos de estampados en prendas y accesorios.
- Están disponibles en una plataforma en línea, lo que facilita su adquisición en diversas partes del mundo.

Debilidades:

- Al encontrarse los kits en España, la importación a Ecuador añade un costo extra a la compra y puede resultar difícil de obtenerlos a nivel local debido a los gastos de envío y los trámites aduaneros.
- La calidad de los materiales puede variar o no ser la esperada, y puede causar dificultades en la parte de calidad de impresión.
- No ofrecen más opciones de kits enfocadas a necesidades específicas de los usuarios.



Imagen 26.

Competencia Indirecta

Impresión Digital DTF (Direct to Film)

Fortalezas:

- El proceso de impresión es económico en pequeñas cantidades.
- El DTF permite transferir imágenes complejas y coloridas a las telas sin necesidad de una experiencia previa en técnicas de impresión.
- Es ideal para hacer estampados en diferentes tipos de tela.

Debilidades:

- Para obtener el arte, se requiere de una impresora específica y tinta especial, lo cual puede ser costoso a largo plazo.
- Aunque es fácil de usar, los resultados pueden no ser tan duraderos, ya que, con el tiempo se trizan y dependiendo de la calidad de tinta y del proceso de transferencia, este efecto puede ser mayor.



Imagen 28.

Fortalezas:

- Es un método de impresión ideal para trabajos en materiales como el poliéster. La tinta se adhiere directamente a las fibras del material, esto ayuda a tener un acabado duradero y sin sensación de superficie, permitiendo que el estampado tenga un efecto como si formara parte de la tela.
- Permite la impresión de diseños complejos o a multicolores.

Debilidades:

- La impresión limita el tipo de materiales que se pueden usar, ya que solo funciona bien con tejidos de poliéster o con productos especialmente preparados para sublimación.
- En cuanto a los materiales, necesariamente se debe contar con una impresora y una prensa térmica para estampar, lo cual aumenta los costos de la inversión inicial.



Imagen 29.

Competencia Indirecta

DTG (Direct to Garment)

| **Fortalezas:**

- La impresión ofrece una calidad excelente para imágenes detalladas y colores vibrantes, es ideal para imprimir en pequeñas cantidades.
- Es un tipo de impresión directa , por lo tanto no necesita crear pantallas como en la serigrafía. por ende ayuda a reducir el tiempo de producción.

| **Debilidades:**

- Las impresoras DTG son costosas y requieren de mantenimiento constante, lo que a largo plazo, se puede convertir en una opción costosa.
- Aunque es ideal para la impresión en pequeñas cantidades, el costo por unidad aumenta cuando se imprimen en grandes cantidades.



Imagen 30.

Competencia Indirecta

Técnicas de Impresión Manual (Linograbado, Block Printing)

Fortalezas:

- Son métodos de impresión que también permiten crear estampados únicos, ya que las técnicas que se utilizan son ideales para quienes buscan personalizar totalmente sus productos de forma artesanal.
- Son técnicas accesibles, ya que no requieren de herramientas complejas y materiales costosos para comenzar.

Debilidades:

- La producción es más lenta.
- La precisión puede no ser tan alta.
- Los acabados no suelen ser de calidad.
- La producción en masa no es una opción para realizar con esas técnicas a menos que se tenga maquinaria.



Imagen 31.

2.3.7 ANÁLISIS DEL CONSUMIDOR

El público objetivo está compuesto por diseñadores, artistas emergentes y emprendedores de entre 20 y 35 años, ubicados en Cuenca y otras ciudades de Ecuador. Se trata de personas creativas interesadas en explorar técnicas de impresión, llevar sus diseños del entorno digital al físico y desarrollar habilidades artesanales. Estos consumidores buscan compartir su trabajo y fortalecer su identidad visual y táctil mediante la producción manual.

2.3.8 ANÁLISIS DEL PROCESO DE COMPRA

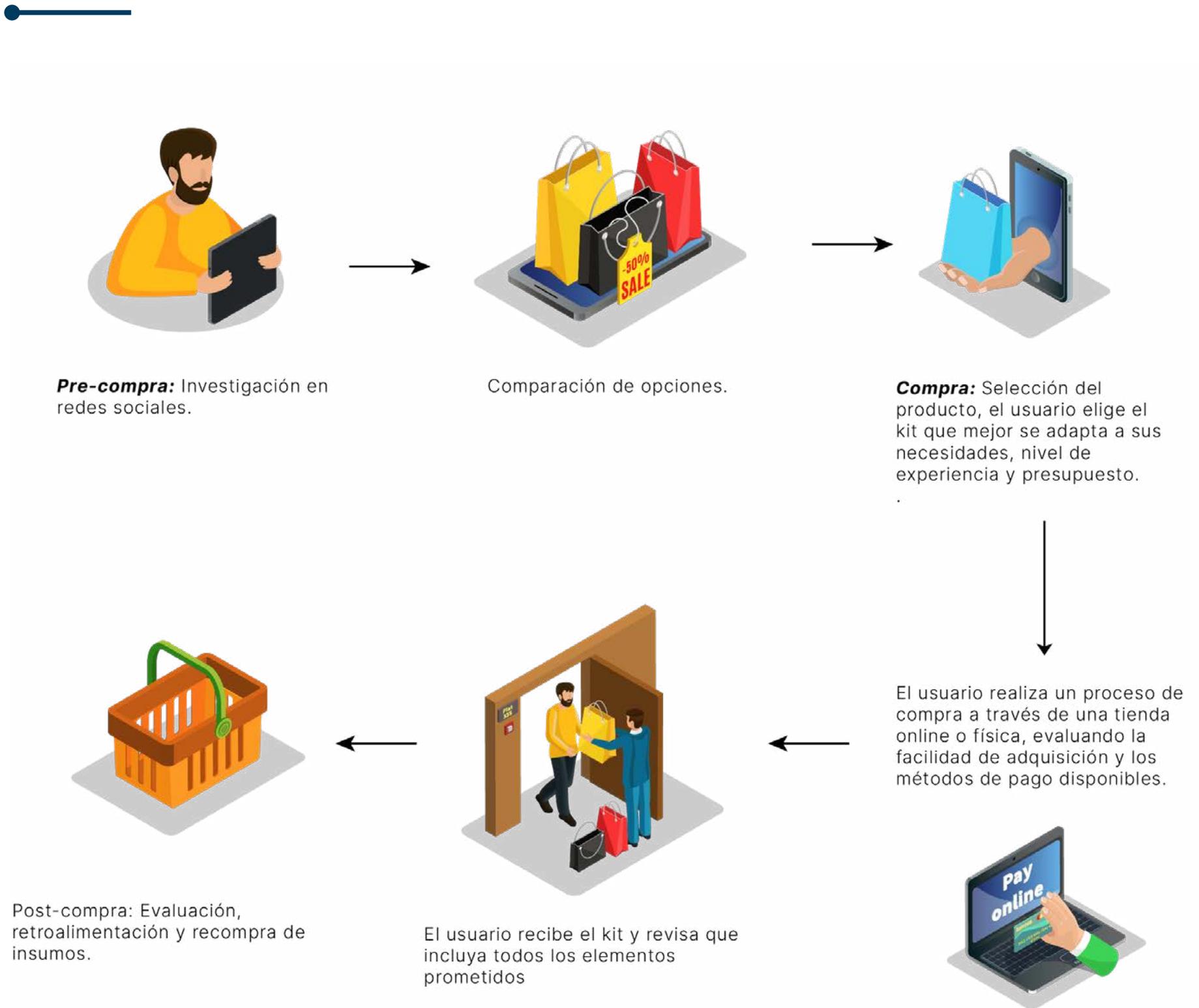


Imagen 32.

2.3.9 ANÁLISIS DEL PROCESO DE USO

1. Unboxing: Revisión del contenido, exploración y evaluación de las instrucciones.

2. Preparación: Selección de diseño e identificación de las herramientas necesarias para empezar con la aplicación de las emulsiones y otros materiales.

3. Impresión: Aplicación práctica de tinta y transferencia a sustratos como textil o papelería.

4. Evaluación del resultado: Análisis de la calidad de impresión y ajustes necesarios.

5. Repetición del proceso: Experimentación para continuar con la mejora de la técnica.



Imagen 33.

2.4 DEFINICIÓN DE CONTENIDOS



Imagen 34.

2.5 PROCESO DE DISEÑO U HOJA DE RUTA

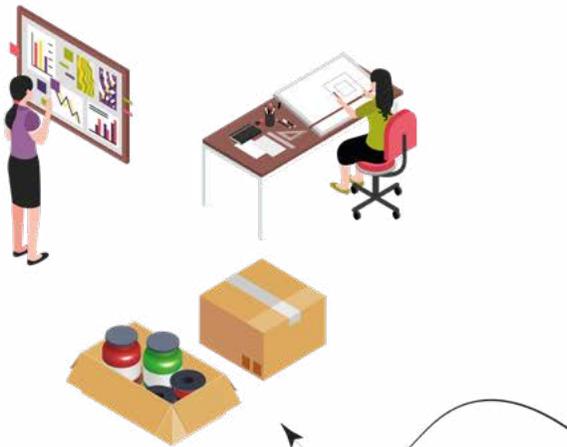
Desarrollo del contenido del manual.



Selección de materiales y pruebas técnicas.



Producción final del kit.



Creación de prototipos.



Evaluación con usuarios.



Imagen 35.

2.6 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

La información recopilada de los usuarios David y Sofía, quienes comparten objetivos similares en contextos completamente diferentes, ha permitido identificar las necesidades, expectativas y desafíos que enfrentan estos públicos. Esto nos lleva a concluir que el diseño propuesto tiene el potencial de ser una solución accesible y efectiva para quienes desean personalizar productos mediante técnicas de impresión basadas en serigrafía.

El Kit no solo ofrece una solución práctica para la personalización de productos, sino que también brinda otros recursos como el manual de usuario que facilitan el aprendizaje y la experimentación, al proporcionar instrucciones claras, recomendaciones y tutoriales para brindar una experiencia satisfactoria para el usuario.

Además, la definición de sus componentes, beneficios y ventajas competitivas lo hace ver como una alternativa viable frente a otras opciones de impresión disponibles en el mercado. La creciente demanda por productos DIY (hazlo tú mismo) ayuda a que el diseño propuesto sobre el kit tenga viabilidad en el mercado ecuatoriano, al mostrarse como una alternativa innovadora que se ajusta a las tendencias actuales.

El proyecto no solo busca ser una herramienta de producción sino también una alternativa de inspiración. Al proporcionar un acceso más sencillo y adaptable a la serigrafía, se espera fomentar la cultura del diseño y la personalización, contribuyendo al desarrollo del sector creativo local.



CAPÍTULO

IDEACIÓN



3.1 INTRODUCCIÓN

En esta fase de ideación se llevará a cabo el proceso de diseño y generación de ideas para definir la identidad y estructura del kit de serigrafía. Se exploran diferentes maneras de desarrollar su sistema gráfico, asegurando que el diseño refleje su propósito y sea accesible para el público objetivo. De la misma manera se abordará la organización del contenido y los componentes del kit, considerando partidos de diseño que respondan a las necesidades de los usuarios y a la problemática planteada en la investigación. Durante este proceso, se realizarán bocetos experimentales que permitan explorar diversas opciones y enfoques, basados en el análisis previo y en la evaluación de posibles soluciones.

3.2 SISTEMAS DE DISEÑO

3.2.1 Sistema Formal

| **Formato:**

Este formato, correspondiente a la tercera propuesta del kit, estará disponible en un empaque compacto y funcional con su respectivo embalaje, midiendo aproximadamente 62 cm × 37 cm. Estas dimensiones han sido seleccionadas porque favorecen la comodidad y la facilidad de transporte. Aunque este diseño servirá como base para todas las presentaciones, existen extensiones adicionales previstas para cubrir distintas necesidades; por lo tanto, tanto el formato como los contenidos variarán según la aplicación o personalización requerida (por ejemplo, incorporando tintas adicionales u otros accesorios). De esta manera, el objetivo sigue siendo ofrecer un sistema adaptable que facilite el aprendizaje de la serigrafía básica en diversos contextos.

| **Estilo y tendencia:**

El sistema gráfico del kit estará enfocado en lo artesanal, su diseño se inspira en elementos orgánicos como texturas o patrones modulares que le dan ese toque divertido que combina lo tradicional con lo contemporáneo. En sí, el estilo será expresivo, dinámico, equilibrado y con un enfoque en lo que es DIY.



Imagen 36.

| ***Cromática:***

La paleta de colores se inspira en los procesos visuales de la serigrafía y la frescura que se ve en los ademanes de tinta. Los tonos se compondrán de una combinación de colores neutros y cálidos para resaltar la parte de diversión y entretenimiento sin sobrecargar visualmente al diseño.

| ***Tipografía:***

Se usarán tipografías Sans Serif, con líneas claras y una estructura definida para asegurar la legibilidad a distintas distancias y en diferentes soportes. La elección de la tipografía es sumamente importante ya que, si no se escoge bien podría dificultar su legibilidad. la tipografía se adaptara a todas las aplicaciones del producto.

| ***Interactividad:***

Aunque el kit tiene un enfoque físico, también se busca ofrecer contenido digital extra, como tutoriales, videos instructivos o guías online, que ayuden a los usuarios a aprender, practicar y experimentar en su propio ritmo. Esto ayuda a aumentar la interactividad de la marca y mejora la experiencia del usuario al proporcionar recursos adicionales.

| ***Elementos Gráficos:***

Los elementos usados serán específicamente diseñados para reforzar la personalidad del kit, haciendo uso de texturas de tinta o que en general invoquen el proceso de serigrafía. La aplicación de ilustraciones modulares de formas orgánicas ayudan a generar patrones y variaciones gráficas que se aplicaran tanto en el embalaje como en materiales promocionales digitales y físicos para hacer que el kit sea visualmente atractivo y memorable.

| ***Jerarquía de Información:***

La línea gráfica del kit estará estructurada para facilitar la comprensión y uso del producto. La información estará jerárquicamente organizada en el empaque y el manual de usuario, utilizando tipografías claras, imágenes, infografías intuitivas, videotutoriales y clips que facilitarán la identificación rápida de los componentes y sus funciones.



3.2.2 Sistema Funcional

| **General :**

Proporcionar una solución accesible y sencilla para que diseñadores, artistas y emprendedores puedan iniciarse en la serigrafía sin complicaciones. En general su función es ser una herramienta de aprendizaje práctico que permita a los usuarios realizar impresiones de calidad en pequeñas reproducciones mientras disfrutan del proceso creativo.

| **Funciones Específicas :**

Incluyen la posibilidad de utilizar sus componentes (Batidor, Tintas, Reales, etc) para explorar su creatividad y crear diseños serigráficos de manera eficiente. Cada componente u herramienta está pensada para facilitar el trabajo manual, permitiendo que los usuario puedan crear impresiones tanto en tela como en papel con facilidad. La inclusión del manual con imágenes y videos facilita que los principiantes sigan el proceso sin dificultad.

| **Consideraciones de Uso :**

Es importante que el kit sea fácil de usar, sobre todo por la variedad de usuarios que podrían querer uno, desde novatos hasta diseñadores más experimentados. Las herramientas estarán diseñadas para ser intuitivas, con una ergonomía o empaque que las hace de fácil ensamblaje y uso. Además el diseño del empaque, el manual y los clips asegurarán que cada paso esté bien explicado y sea fácil de seguir.

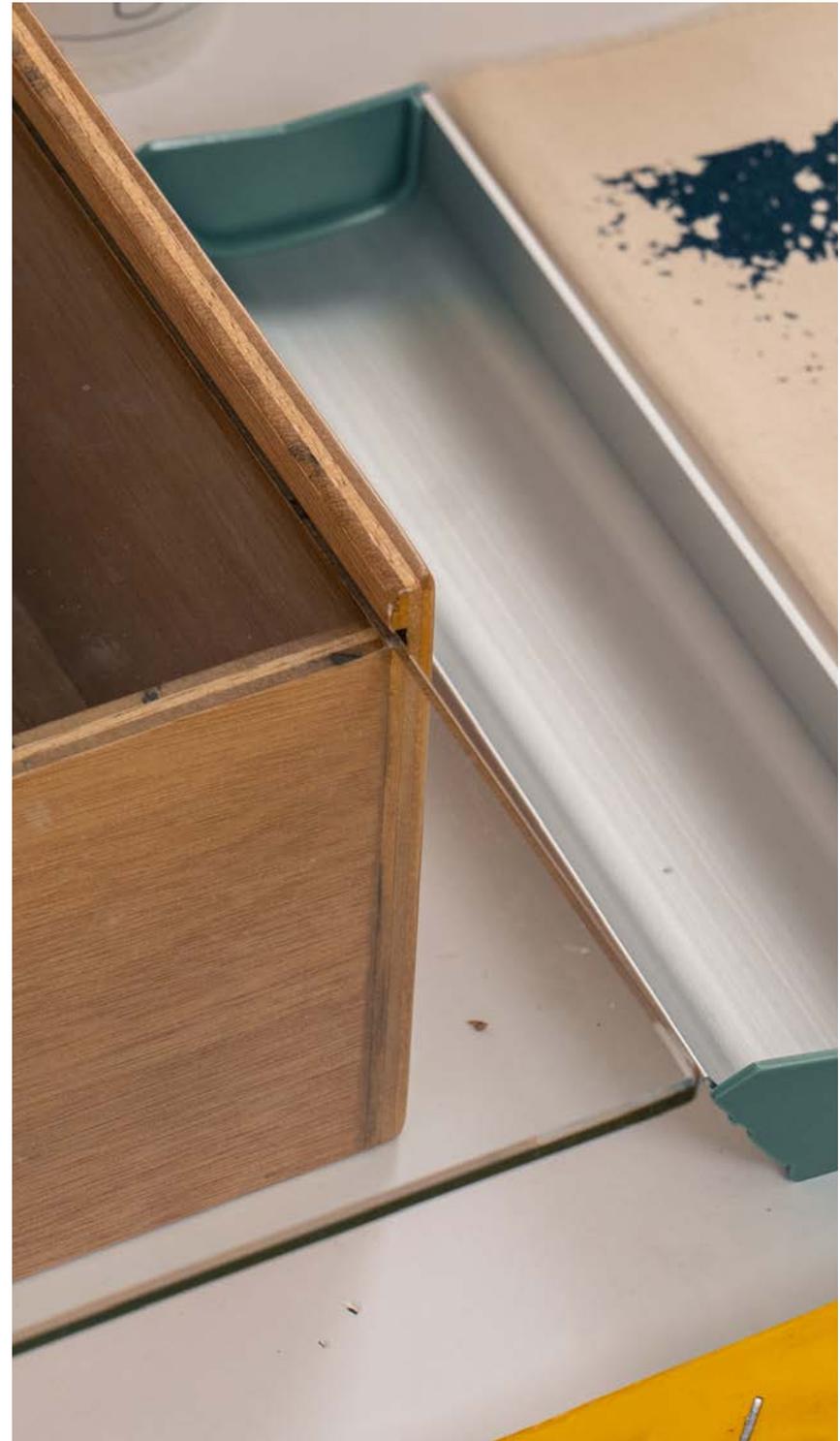


Imagen 37 .

| Ergonomía Visual :

El diseño del kit, el manual de usuario y el embalaje tendrán un enfoque en lo dinámico, divertido, simple y claro, utilizando un esquema de colores que faciliten la identificación de cada herramienta y su uso. La ergonomía visual busca que el usuario pueda encontrar rápidamente lo que necesita y disfrutar de una experiencia de aprendizaje sin confusiones.

| Interactividad :

Aunque el kit tiene un enfoque físico, también se busca ofrecer contenido digital extra, como tutoriales, videos instructivos o guías online, que ayuden a los usuarios a aprender, practicar y experimentar en su propio ritmo. Esto ayuda a aumentar la interactividad de la marca y mejora la experiencia del usuario al proporcionar recursos adicionales.



Imagen 38.

3.2.3 Sistema Tecnológico

| **Pantallas:**

El kit no dependerá directamente de los recursos digitales o pantallas. Sin embargo se integrará con plataformas digitales a través de recursos como tutoriales en video, clips, infografías y contenido adicional desde dispositivos como teléfonos y computadoras. Los recursos digitales servirán como soporte para materiales educativos complementarios.

| **Tecnologías de Aplicación :**

El kit incorporará tecnologías tradicionales de la serigrafía, pero también se puede adaptar a nuevas tecnologías, como el corte y grabado láser para personalizar algunos de los elementos del kit. El objetivo es mantener la esencia artesanal de la serigrafía, mientras se aprovechan innovaciones que faciliten el proceso y amplíen las posibilidades creativas del usuario.

| **Software & Apps:**

Los usuarios podrán utilizar diversas aplicaciones para mejorar su experiencia de serigrafía. como Adobe Illustrator o Photoshop para crear sus diseños y luego transferirlos a la pantalla o también pueden dibujar ellos mismos sobre la malla. Estos programas ayudarán a los diseñadores a preparar los archivos de forma adecuada para la impresión serigráfica.

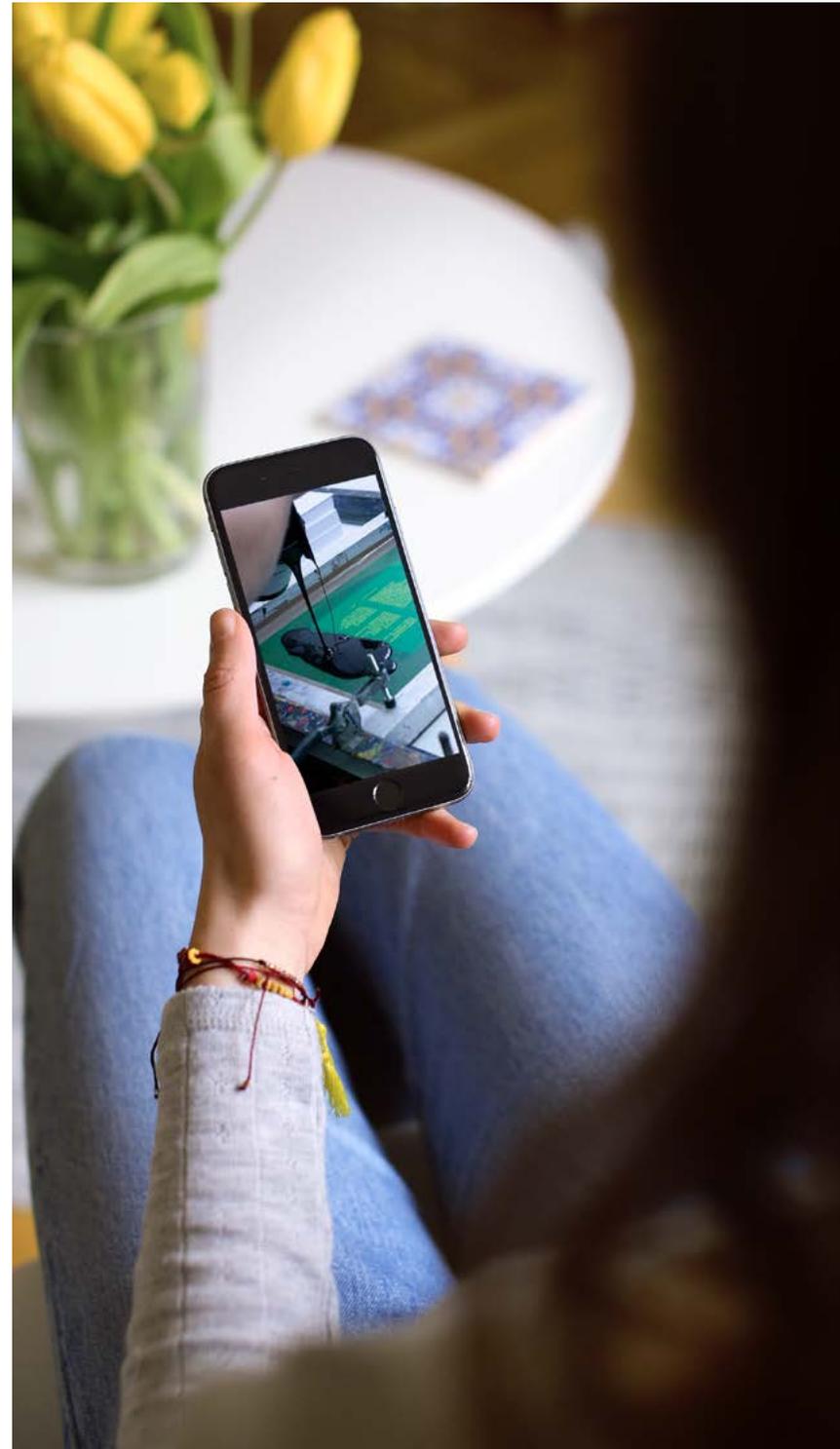


Imagen 39.

3.3 PROCESO DE GENERACIÓN DE IDEAS

Diseño de Kit, embalaje y marca producto

Para definir la identidad visual del kit, se exploraron referencias de serigrafía artesanal, combinando texturas de tinta sobreimpresa y tipografía bold con carácter expresivo de los juegos de mesa. Se realizaron pruebas con diferentes colores y estilos hasta encontrar una combinación equilibrada y funcional.

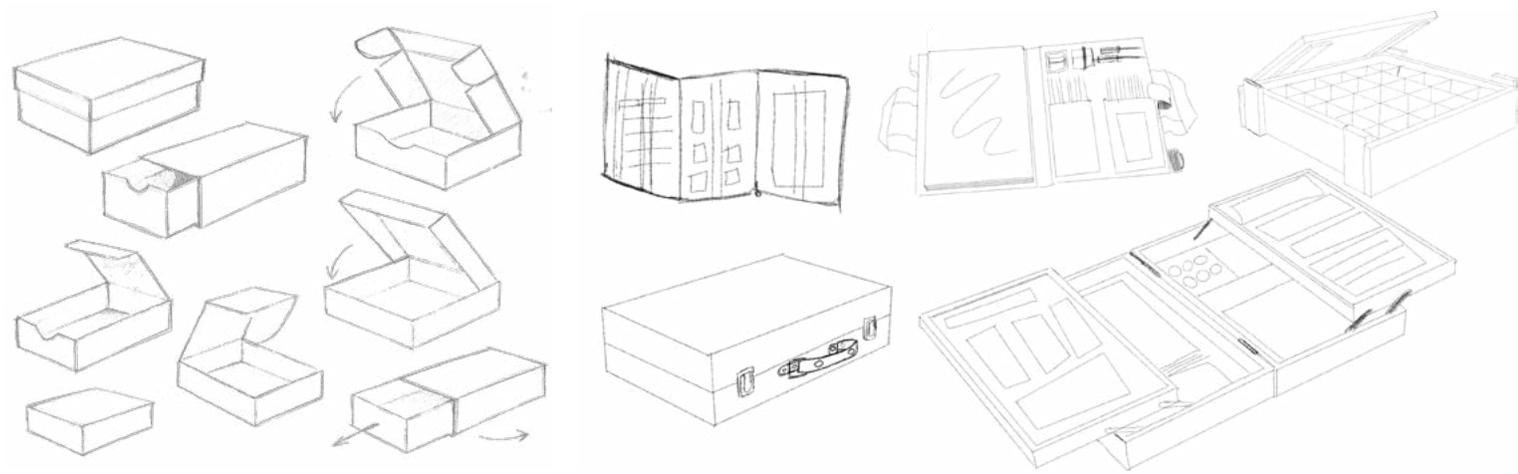


Investivación
de referencias
visuales

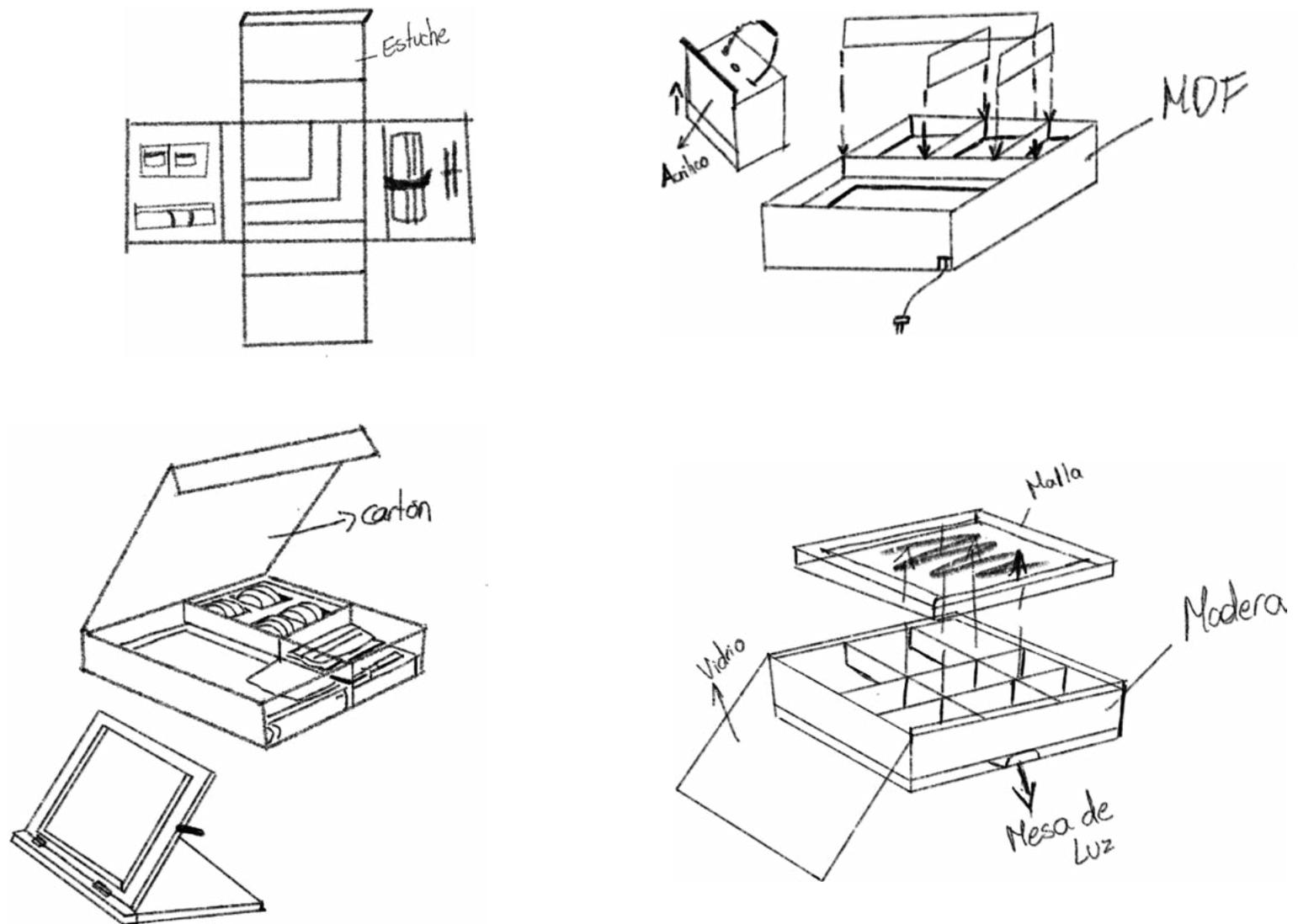


Imagen 40 "Moodboard referencial" con imágenes recopiladas de pinterest.com

| Lluvia de Ideas y bocetaje



| Propuestas seleccionadas



| **Pruebas de concepto:** Para definir la identidad visual del kit, se exploraron referencias de serigrafía artesanal, combinando texturas de tinta sobreimpresa y tipografía bold con carácter expresivo de los juegos de mesa. Se realizaron pruebas con diferentes colores y estilos hasta encontrar una combinación equilibrada y funcional.

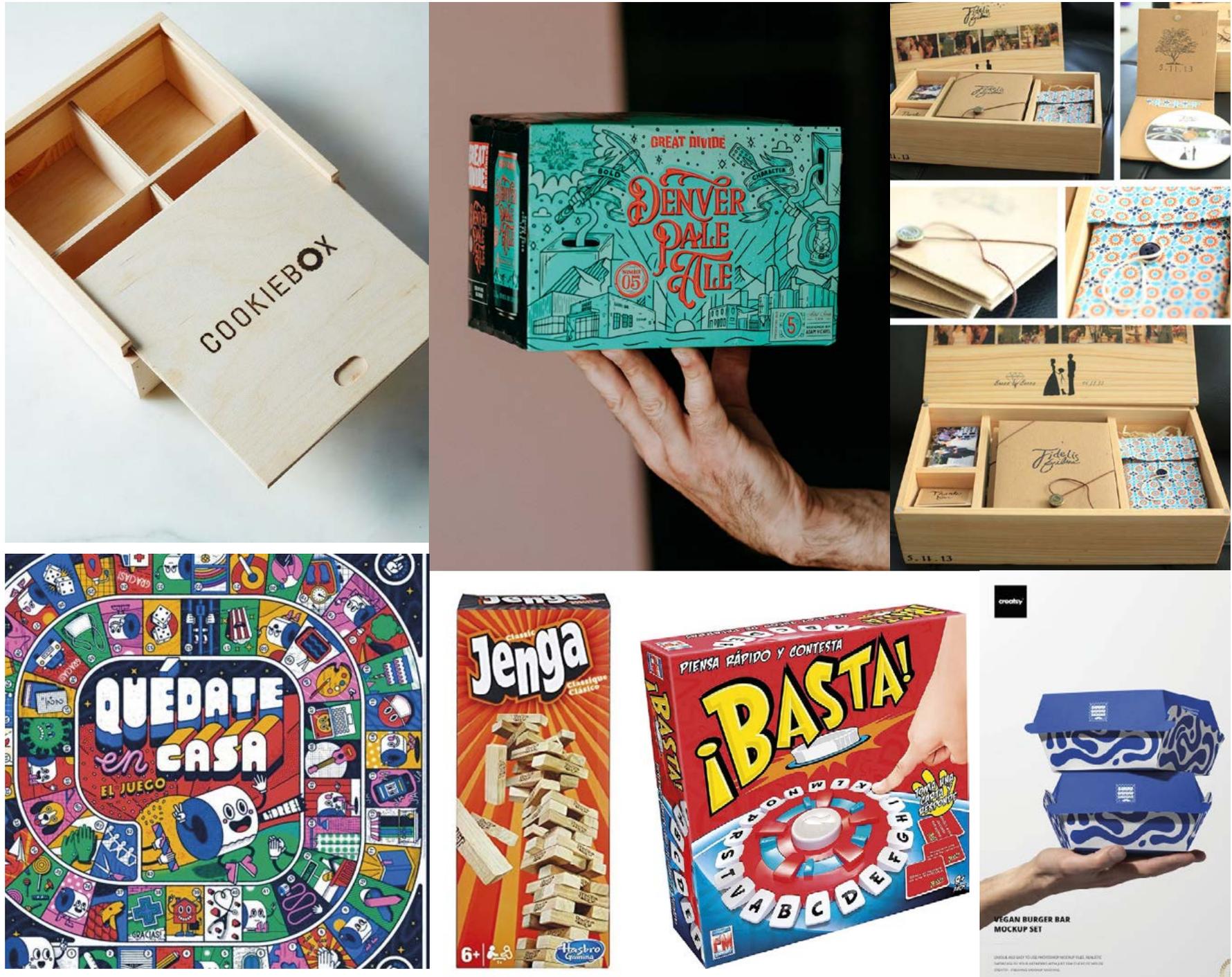


Imagen 41. "Moodboard referencial" con imágenes recopiladas de pinterest.com

3.4 EVALUACIÓN DE LAS IDEAS

3.4.1 Selección de 3 ideas para prototipo de kit.

En base a las ideas planteadas anteriormente se seleccionaron tres posibles propuestas para el diseño del kit.



Propuesta de kit 1



Propuesta de kit 2



Propuesta de kit 3

| Análisis de Constantes y variables

Materiales	P1	P2	P3
Bastidor tensado con malla de 90h	✓	✓	✓
Estilo 2 Tintas (Plastisol, Agua)	✓		
Estilo 4 Tintas (plastisol y pigmento)		✓	✓
Racle de 16cm.	✓	✓	✓
1 Emulsión- 1Emulsionador.			✓
1 Cinta adhesiva.	✓	✓	✓
1 Espátula.	✓	✓	✓
3 Láminas de vinilo para plantillas.	✓	✓	✓
Imágenes de prueba para serigrafear	✓		
Arte de libre elección del usuario.		✓	
Plantillas base y arte a elección del usuario.			✓
1 Manual, con QR a videos o clips.	✓	✓	✓
Mesa de luz con foco.			✓
2 Retazos de tela o papel (experimentar).	✓	✓	✓
Materiales de limpieza.	✓	✓	✓
Adhesivo de mesa, líquido			✓
2 bisagras mariposa			✓
Embalaje en cartón	✓	✓	
Embalaje, caja de madera			✓
Precios	\$40	\$55	\$100

✓ Constantes

✓ Variables

Tabla 1. Análisis de constantes y variables de los materiales del kit.

| Matriz para valoración y evaluación de propuestas

Calificación: 1-5

	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3
Objetivos	5	4	4
Innovación	3	4	5
Tiempo	4	3	3
Factibilidad	5	3	4
Afinidad	5	4	3
Trascendencia	3	4	5
	25	22	24

Tabla 2. Valoración de propuestas.

Propuesta de kit 1

- Objetivos: 5 --> Cumple con la idea de accesibilidad y simplificación para diseñadores, artistas y emprendedores emergentes.
- Innovación: 3 --> Su valor innovador está en hacer la serigrafía más accesible, pero sin introducir herramientas avanzadas.
- Tiempo: 4 --> Permite aprender y producir resultados en poco tiempo.
- Factibilidad: 5--> Es el más viable en costos, producción y distribución.
- Afinidad: 5 --> Se adapta perfectamente a su público objetivo, ya que está diseñado para principiantes sin experiencia previa.
- Trascendencia: 3 --> Aunque es útil, su impacto a largo plazo es limitado, ya que los usuarios avanzarán y buscarán herramientas más completas.

Propuesta de kit 2

- Objetivos: 4 --> Amplía las posibilidades creativas, pero no es tan accesible para todos los principiantes.
- Innovación: 4 --> Introduce más herramientas y técnicas, lo que lo hace más versátil.
- Tiempo: 3 --> Requiere más tiempo de aprendizaje y producción.
- Factibilidad: 3--> Más complejo de producir y distribuir por costos y materiales.
- Afinidad: 4 --> Atrae a usuarios que ya tienen una base, pero puede ser menos accesible para principiantes
- Trascendencia: 4 --> Su impacto es mayor porque permite a los usuarios desarrollar habilidades más avanzadas.

Propuesta de kit 3

- Objetivos: 4 --> Ofrece herramientas avanzadas, de igual manera amplía las posibilidades creativas, pero no es tan accesible para todos los principiantes
- Innovación: 5 --> Introduce técnicas y procesos más especializados.
- Tiempo: 3 --> Requiere más tiempo de aprendizaje y producción.
- Factibilidad: 3--> Más complejo de producir y distribuir por costos y materiales.
- Afinidad: 4 --> Atrae a usuarios que ya tienen una base, son un poco más experimentados, pero puede ser menos accesible para principiantes
- Trascendencia: 5 --> Su impacto es alto porque permite desarrollar un nivel de conocimientos más amplio dentro de la serigrafía.

3.5 SELECCIÓN DE IDEAS / IDEA FINAL

Si bien la propuesta de kit #1 es la mejor opción para un primer lanzamiento debido a su facilidad de uso, accesibilidad y afinidad con el público objetivo, se ha considerado que los tres kits puedan funcionar no solo como propuestas individuales, sino también como extensiones entre sí, adaptándose a diferentes niveles de experiencia de los usuarios.

El Kit # 2 es ideal para quienes desean profundizar en la técnica sin llegar a un nivel completamente profesional. Mientras que el kit #3 se destaca como la opción más innovadora y con mayor trascendencia, pensado para personas que ya tienen algo de conocimiento previo sobre la serigrafía.

Al final, la elección fue de el Kit # 3: Destaca en innovación y factibilidad, aunque el tiempo es bajo, es equilibrada en trascendencia. Es la opción más completa y adaptable para distintas necesidades.

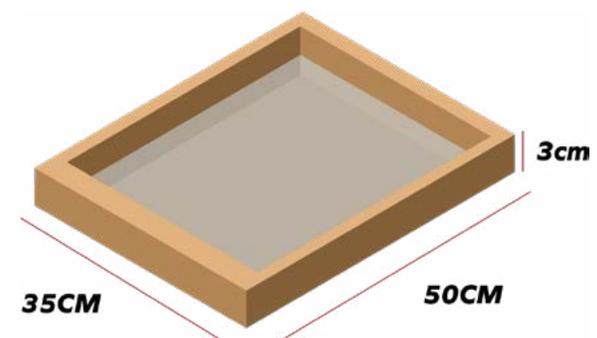
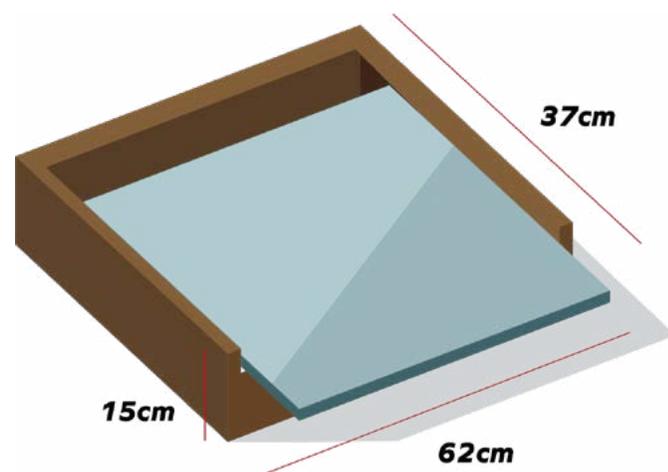
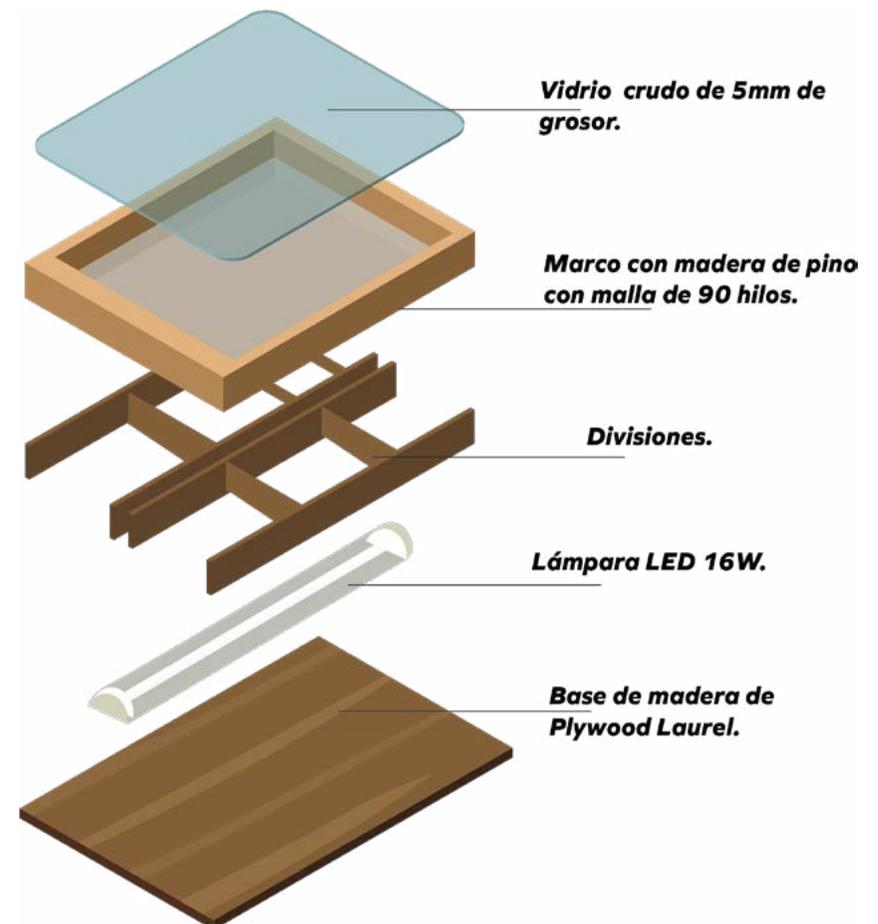


Imagen 42. Diagrama de despiece y medidas de la idea final del Kit #3.

Estructura y funcionalidad

- Incluye una mesa de luz desmontable, lo que facilita su transporte y almacenamiento.
- Viene con un acrílico protector para la mesa de luz, asegurando una correcta exposición durante el revelado.

Componentes para la creación de diseños

- Tres stencils en formato A4, listos para usar en el proceso de serigrafía.
- Diseños predefinidos para que los usuarios experimenten con las técnicas antes de crear los suyos propios.

Herramientas de trabajo

- Espátula para la aplicación de tinta.
- Cuchilla para ajustes y cortes precisos.
- Elementos de limpieza para el mantenimiento de la malla y los materiales.

Materiales para el revelado

- Focos especiales para la exposición de la emulsión.
- Emulsión y emulsionador para el proceso de revelado.

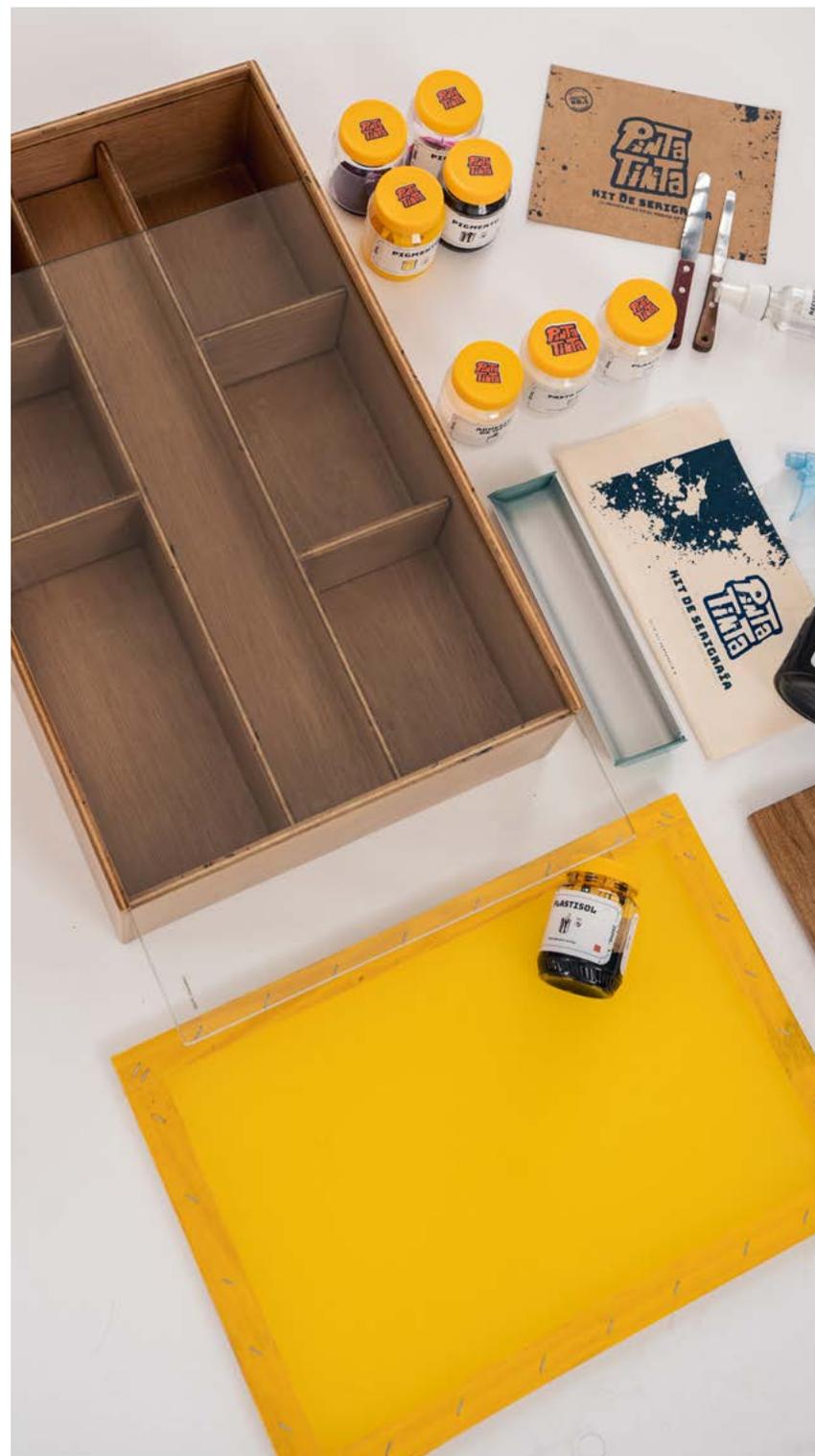


Imagen 43.

Tintas y materiales de impresión

- Contiene cuatro acrílicos junto con pasta madre para experimentar con diferentes combinaciones de color.
- Incluye retazos de tela y papel para pruebas y primeras impresiones.

Extras para personalización y aprendizaje.

- Pasta madre y pigmento para la preparación de colores personalizados.
- Manual de usuario detallado, acompañado de videos, clips e infografías para facilitar el aprendizaje.

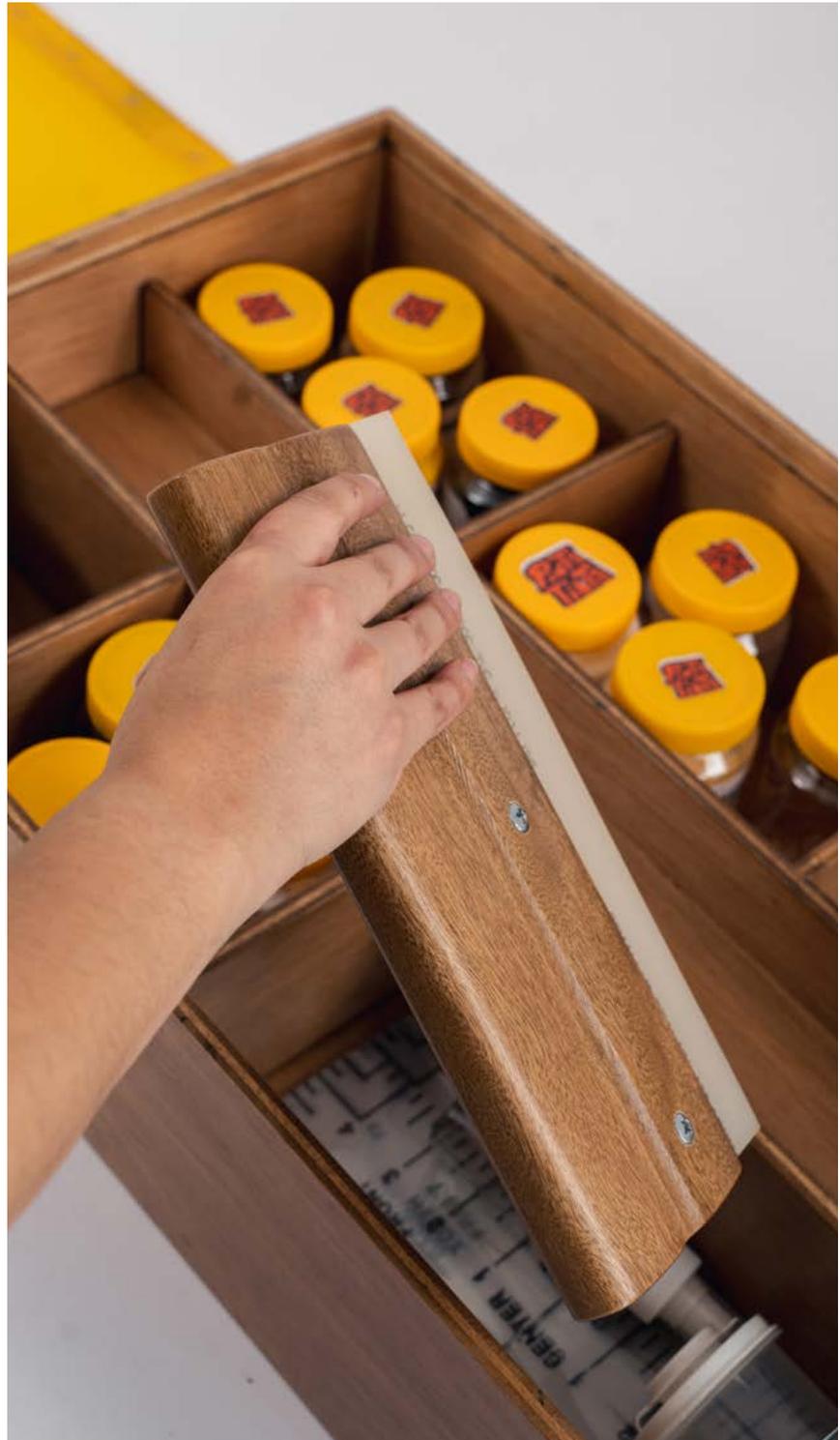


Imagen 44.

3.6 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

La fase de ideación desarrollada en este capítulo fue fundamental para sentar las bases conceptuales y estratégicas del proyecto “Pinta Tinta”. Explorar los sistemas de diseño desde un enfoque formal, funcional y tecnológico permitió comprender de forma integral las necesidades del producto y su contexto de uso. A través del proceso de generación, evaluación y selección de ideas, se logró establecer una idea clara y coherente, alineada tanto con los objetivos del proyecto como con las características del público objetivo. Este proceso no solo ayudó la toma de decisiones más concretas, sino que también permitió analizar y descartar alternativas que fueron menos viables y enfocar los resultados a una propuesta sólida. En definitiva, este capítulo fue clave para estructurar una base conceptual que dio sentido, rumbo y profundidad al desarrollo posterior del diseño del producto y/o prototipo final.



CAPÍTULO

DISEÑO

4.1 INTRODUCCIÓN

En esta fase de diseño se presenta el desarrollo visual del proyecto. Se parte de una etapa de bocetación, en la que se definieron conceptos, formas y estilos para la creación de la marca producto y que respondieran a los objetivos comunicacionales del kit. Luego, se construyó un sistema gráfico que unificara los elementos visuales de manera coherente y funcional. Este sistema fue aplicado a diversos productos del kit, cuidando que cada componente mantuviera una estética clara, accesible y alineada con la esencia de "Pinta Tinta". Finalmente, se reflexiona sobre el resultado visual obtenido, su funcionalidad y la manera en que este diseño potencia la experiencia del usuario.

4.2 BOCETACIÓN - DISEÑO DEL IDENTIFICADOR GRÁFICO

El desarrollo de la identidad visual del kit partió de una lluvia de ideas de propuestas para naming, para luego desarrollar el correspondiente sistema gráfico.

| Propuestas de Naming:

Para esta etapa se realizó una lluvia de ideas centrada en las necesidades del usuario y la funcionalidad del set, digitalizando y refinando las propuestas más sólidas para los bocetos de packaging. El naming siguió cuatro criterios clave: función técnica (SERIGRAKIT, SERIGRAFIC), cercanía didáctica (PRINTING PALS, CONTROLPE), esencia artesanal (TRAZAZO, TINTERO) y experiencia entretenida (PINTA TINTA, ESTO SÍ ES UN KIT), buscando un tono divertido y formativo.

<i>SERIGRAKIT</i>	<i>PRINTING PALS</i> <i>KIT DE SERIGRAFÍA</i>
<i>SERIGRAFIC</i> <i>KIT DE SERIGRAFÍA</i>	<i>TRAZAZO</i> <i>KIT DE SERIGRAFÍA</i>
<i>ESTO SI ES UN KIT</i> <i>LABORATORIO SERIGRÁFICO</i>	<i>PINTA TINTA</i> <i>KIT DE SERIGRAFÍA</i>
<i>CONTROLPE</i> <i>KIT DE SERIGRAFÍA</i>	<i>TINTERO</i> <i>KIT DE SERIGRAFÍA</i>

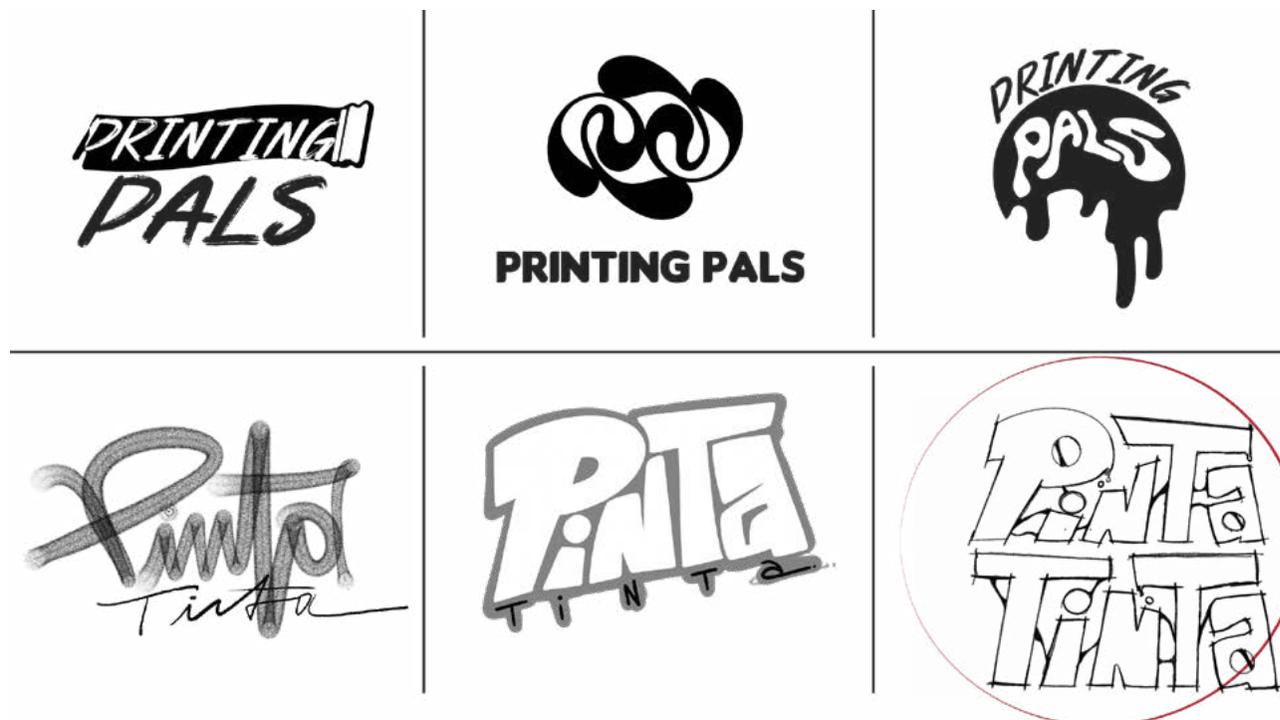
| Selección de propuestas de Naming :

Se eligió Printing Pals y Pinta Tinta por su sonoridad y simpatía: ambas combinan rima y ritmo fácil de recordar, mientras que “Pals” evoca una comunidad de aprendizaje colaborativo y “Pinta Tinta” invita a la acción creativa, animando al usuario a experimentar con la serigrafía de forma divertida y accesible.



| Selección de propuestas digitales :

Se seleccionó Pinta Tinta por su sonoridad pegajosa y su mensaje claro: invita a “pintar con tinta” de manera espontánea, divertida y sin complicaciones, encapsulando la esencia práctica y creativa del kit.

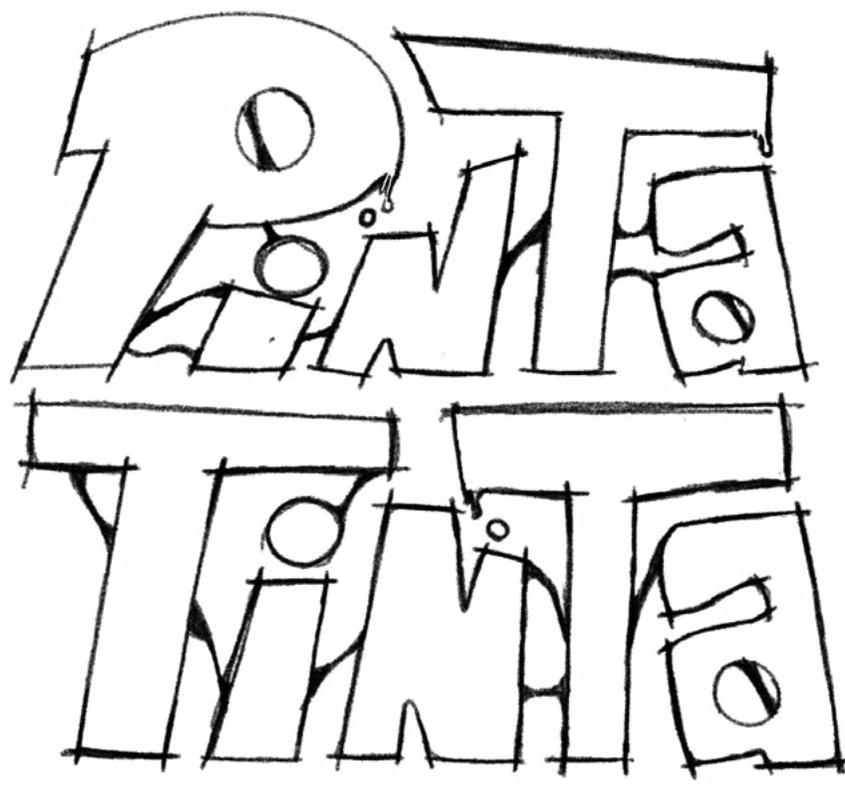


4.3 DESARROLLO DEL SISTEMA GRÁFICO

Diseño final de la identidad de la marca producto la cual se caracteriza por un diseño dinámico con una tipografía personalizada y texturas de tinta que refuerzan la esencia de la serigrafía y del naming. La paleta cromática predominante es el azul. Se priorizó una estructura clara en el manual, con ilustraciones explicativas y códigos QR para acceder a contenido adicional y didáctico.

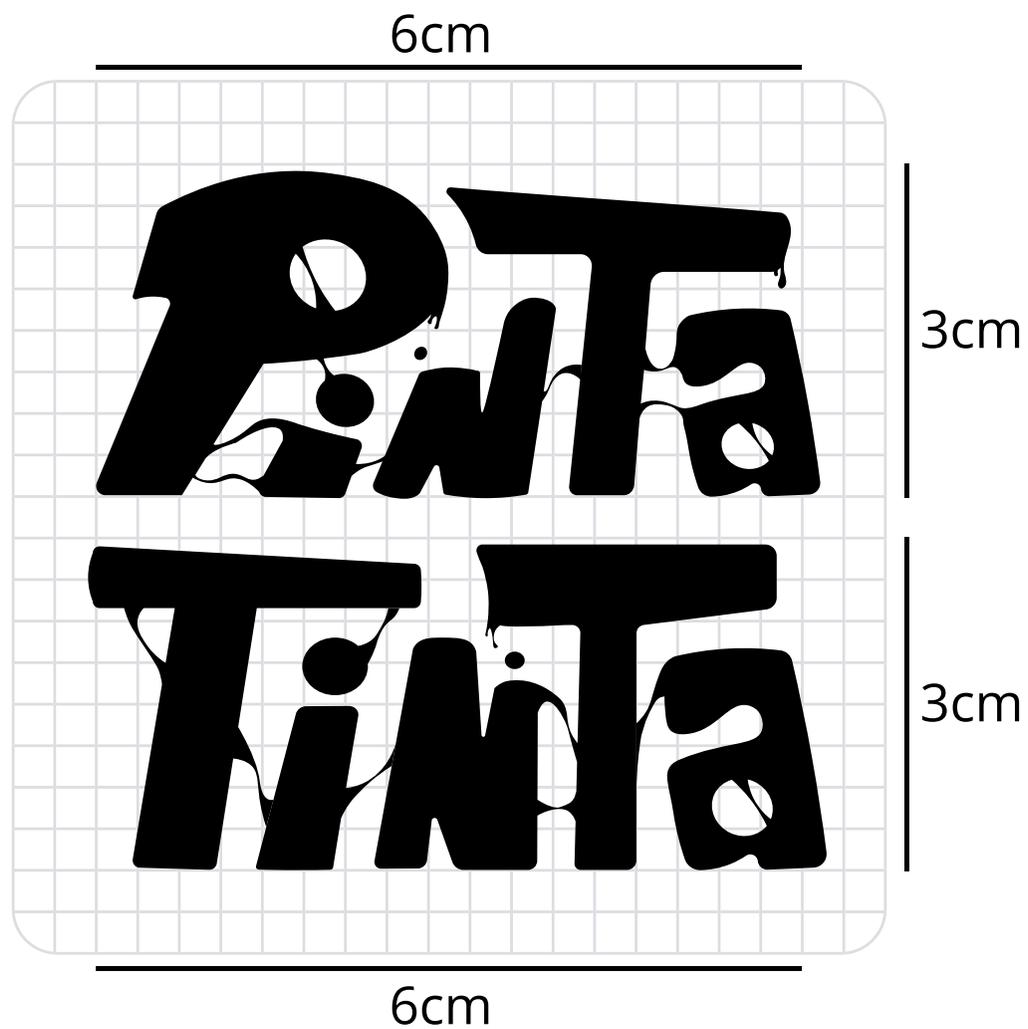
| Idea Final - Naming

Logotipo: “Pinta Tinta”, naming educativo conjugado con aliteración y rima mejor conocida como Paronomasia.



| Reticulación

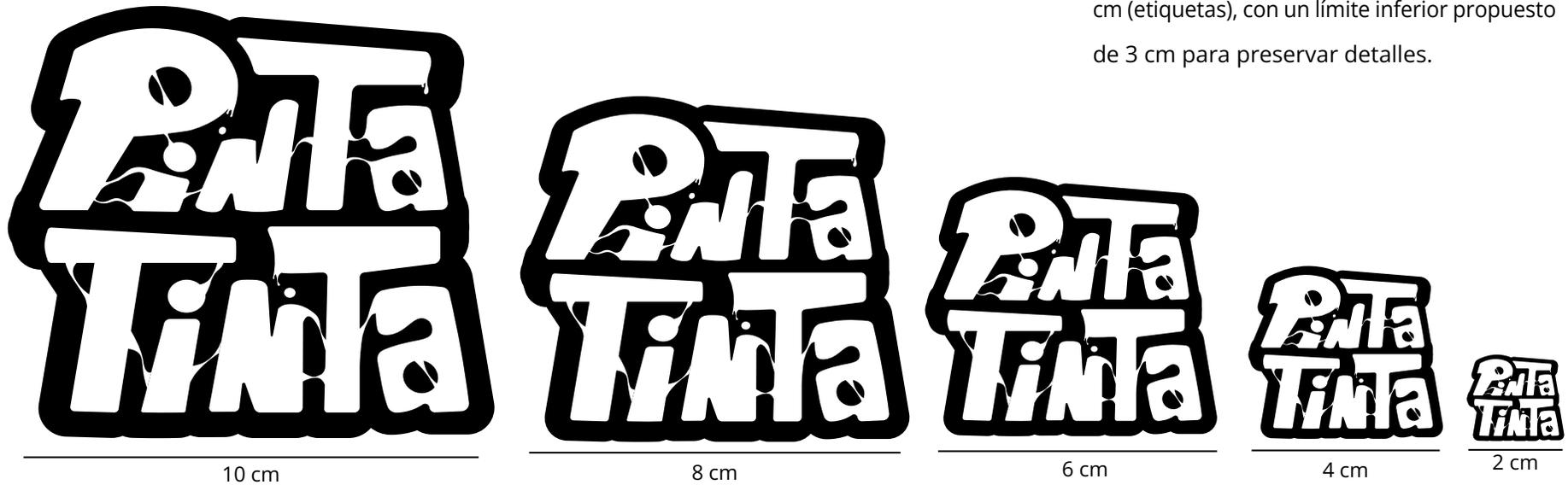
La retícula del logotipo de Pinta Tinta consta de 6 columnas y 3 filas, con cada celda midiendo 1 cm × 1 cm, para un bloque total de 6 cm de ancho por 3 cm de alto; este sistema asegura un espaciado uniforme, facilita el alineamiento de letras y manchas, y establece márgenes de seguridad para su correcta reproducción.



| Tamaños Mínimos

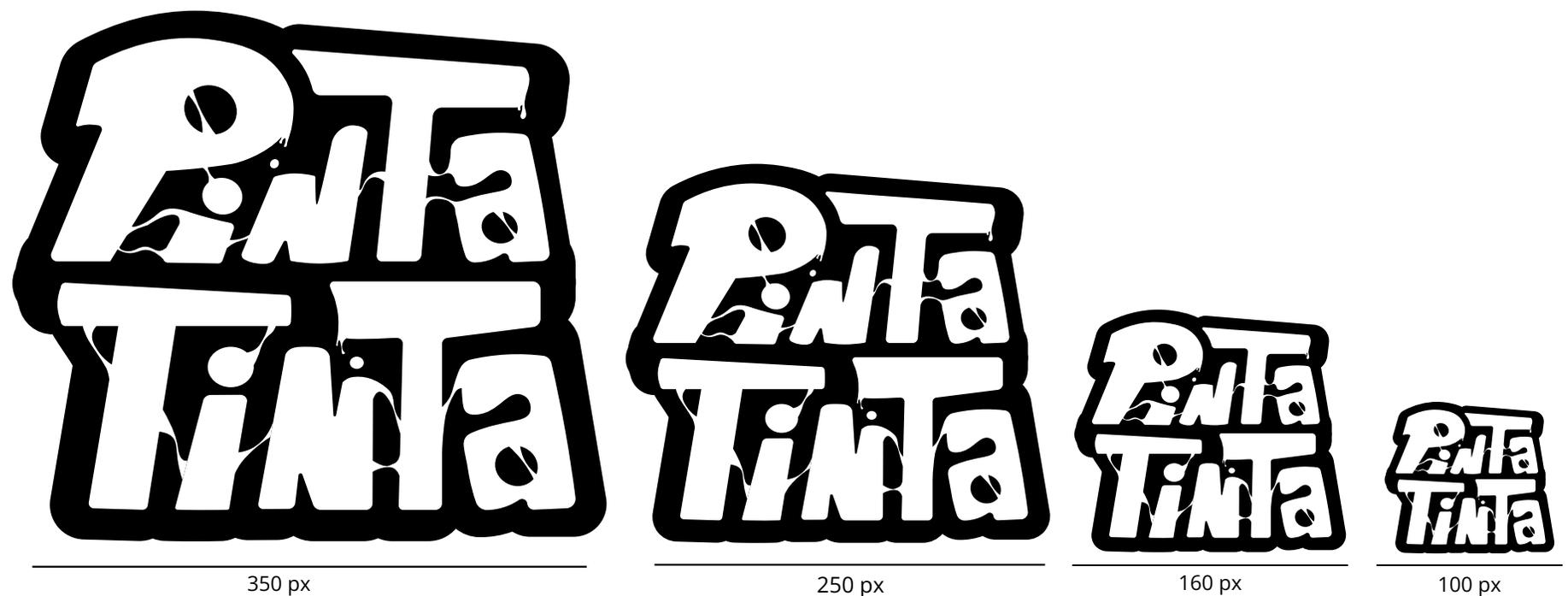
Impresos

Se recomiendan 10 cm (uso principal), 8 cm (flyers/packaging), 6 cm (membretes/A5) y 4 cm (etiquetas), con un límite inferior propuesto de 3 cm para preservar detalles.



Digitales

Idealmente 350 px (hero), 250 px (navbar), 160 px (banner), y 100 px (iconos), evitando bajar de 100 px para asegurar legibilidad.



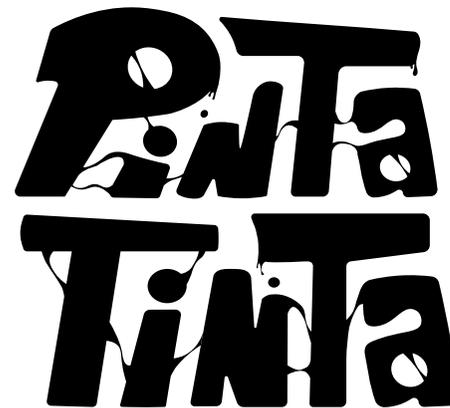
4.3.1 PALETA DE COLORES

La cromática principal es naranja (Pantone 158 C) y bluewood (Pantone 296 C) para mantener el sentido de dinamismo y diversión del naming; sin embargo, el logotipo tiene la capacidad de adaptarse a cualquier variación de colores o paleta cromática.

| Color Base



| Uso de Color



4.3.2 TIPOGRAFÍA

La identidad tipográfica de “Pinta Tinta” está basada en un estilo tipográfico llamativo y expresivo que evoca la estética DIY.

| Titulares:

“ Bungee ” , aporta un carácter artesanal y dinámico.

BUNGEE REGULAR

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789**

| Textos secundarios y cuerpos de texto:

“ Graphie ” , elegida por su legibilidad y compatibilidad con el diseño general.

Graphie Bold

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789*!?

Graphie Medium

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789*!?

Graphie Regular

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789*!?

Graphie Light

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

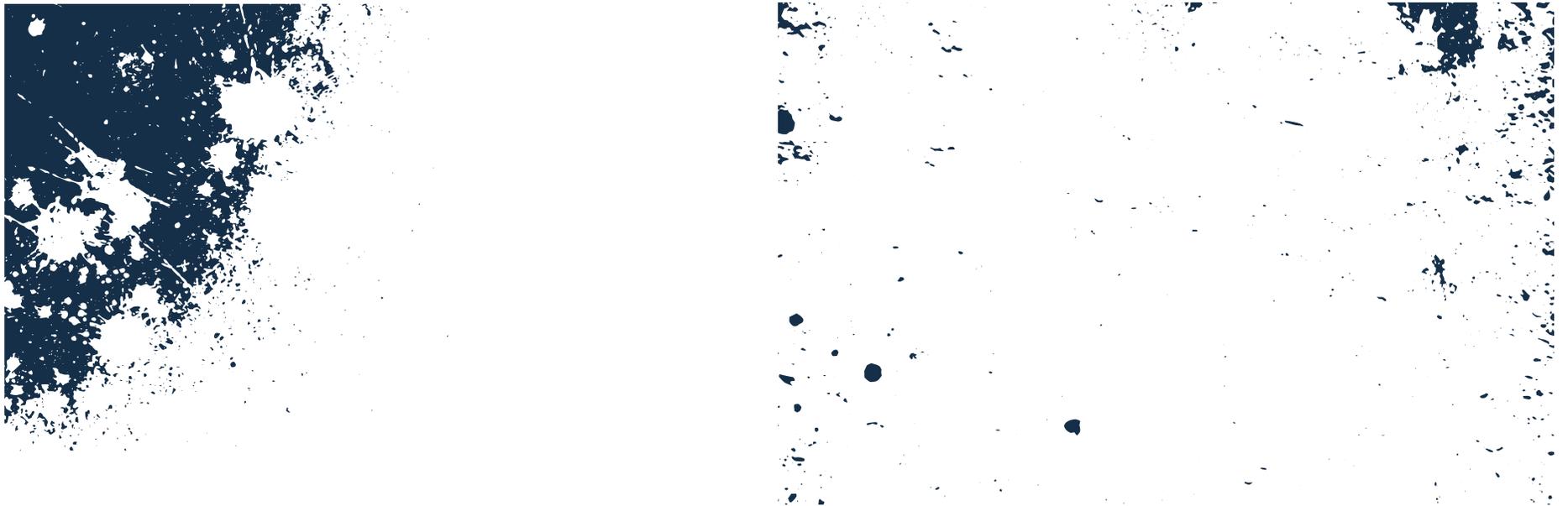
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789*!?

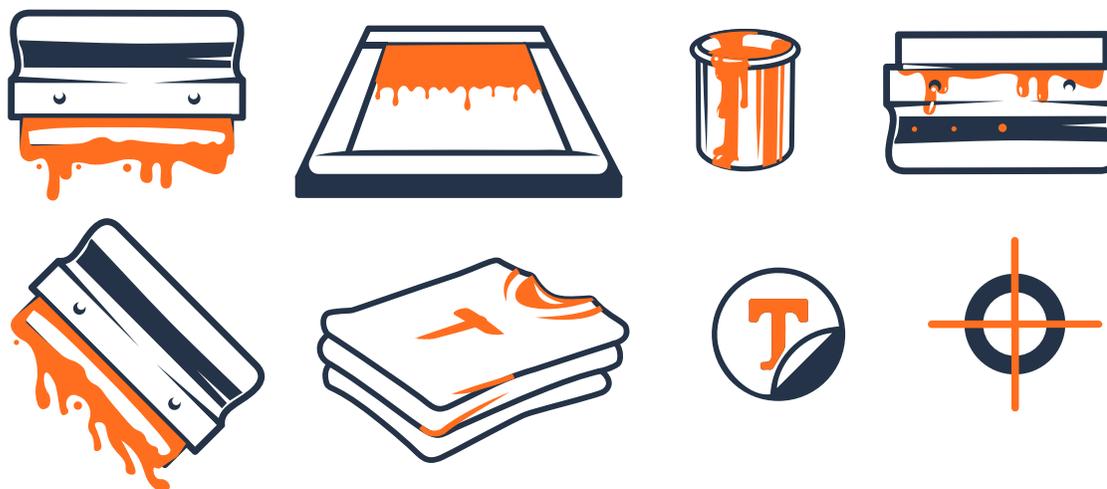
4.3.3 GRÁFICOS Y TEXTURAS

Se escogieron las salpicaduras para evocar la espontaneidad y la textura del overprint, y los iconos de raqueta, marco, malla, frasco de tinta, etc. porque representan de manera directa los elementos esenciales del kit. Los símbolos y patrones usan el mismo trazo y la paleta cromática (bluewood y naranja) para mantener coherencia visual y facilitar la identificación rápida de cada herramienta.

| Texturas:



| Símbolos y patrones:



4.3.4 DISEÑO DE EMBALAJE

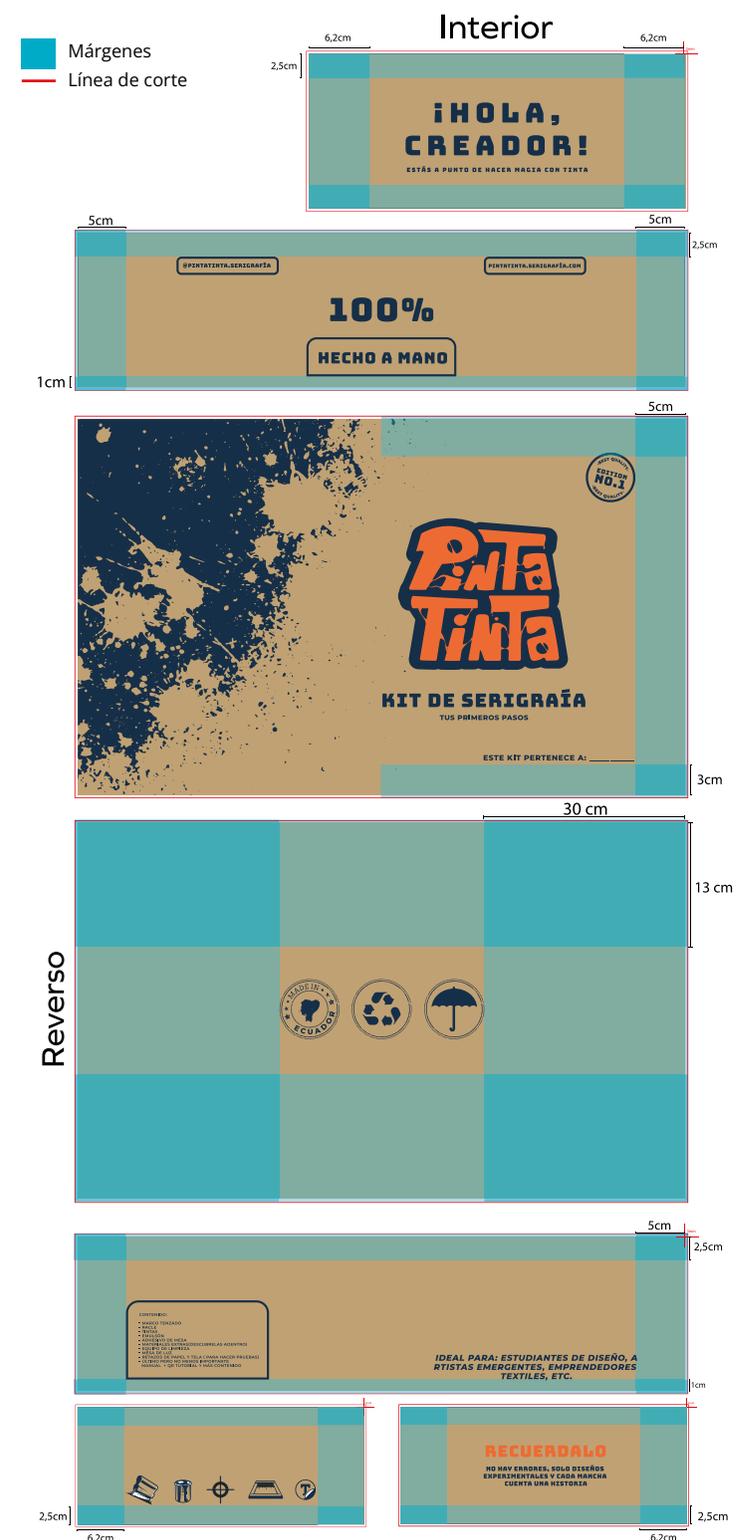
El embalaje del kit de serigrafía Pinta Tinta se compone de una caja de cartón microcorrugado (63 × 49 × 16 cm) impresa en dos tintas directas: naranja (Pantone 158 C) y bluewood (Pantone 296 C), con texturas de salpicaduras que evocan manchas de tinta al estilo grunge. La impresión es por serigrafía a dos tintas directas, garantizando nitidez en los contornos y contraste en los rellenos.

1. **Frente (63 × 49 cm):** portada con el logotipo “Pinta Tinta”, salpicaduras gráficas y leyenda “Kit de serigrafía”.
2. **Reverso (63 × 49 cm):** datos de remitente/distribuidor y códigos de reciclaje.
3. **Laterales largos (63 × 16 cm):**
 - **Superior:** frase “100% hecho a mano” y hashtags.
 - **Inferior:** listado de contenidos del kit.
4. **Laterales cortos (16 × 39 cm):**
 - **Izquierdo:** íconos de uso y precauciones.
 - **Derecho:** frase “Recuérdalo: no hay errores, solo diseños experimentales”.
5. **Tapa interior** (cuando se abre la caja) - Frase “¡Hola, creador!” y elementos gráficos adicionales.

Retícula y márgenes

Toda la caja se articula sobre una retícula básica de 6 columnas × 3 filas (módulos de 1 cm), que define zonas de alineación para logotipo, textos e íconos. Se aplican:

- Sangrado de impresión de **3 mm** en todo el perímetro.
- Zona de seguridad interna de **5 mm** desde el borde de corte, para evitar que textos o elementos críticos queden demasiado cerca del canto.





4.4 DESARROLLO DE APLICACIONES GRÁFICAS

| Etiquetas

Estas etiquetas están pensadas para identificar y ofrecer instrucciones de uso de los materiales de tu kit "Pinta Tinta" de forma clara y coherente:

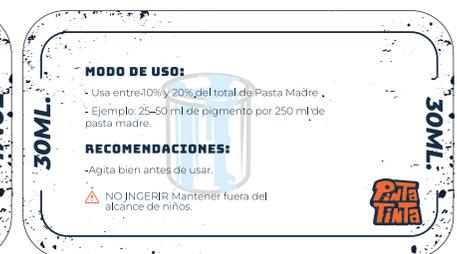
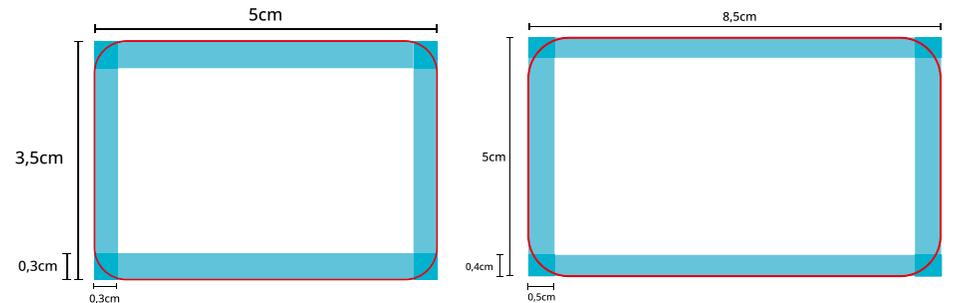
- Tipo de impresión: Digital en plotter P4 Super A3 adhesivo (formato 330 × 483 mm) de 120 g/m², Full color
- Diseño: doble cara (anverso y reverso), con tipografía Bungee para el nombre y Graphie para el cuerpo de texto, sobre fondo blanco y detalles en naranja (Pantone 158 C) y bluewood (Pantone 296 C).

Especificaciones del tamaño:

- Envases pequeños: 5 × 3,5 cm (horizontal), anverso con nombre del insumo y cantidad; reverso con indicaciones de uso y precauciones.
- Envases grandes: 9 × 5 cm (horizontal), anverso con nombre del insumo y cantidad; reverso con instrucciones de manejo, tiempos de secado y recomendaciones de conservación.

Cada etiqueta se adhiere perfectamente al recipiente correspondiente a cada propuesta de Kits.

■ Márgenes
— Línea de corte



| Manual de usuario

Formato y maquetación:

- Pliego A4 (210 × 297 mm) doblado en cuatro secciones.
- Cara externa: nombre, logo y contenido.
- Cara interna (al desplegar): instrucciones paso a paso.
- Retícula: 2 columnas × 4 filas, margen exterior de 10 mm y espacio de plegado de 10 mm.

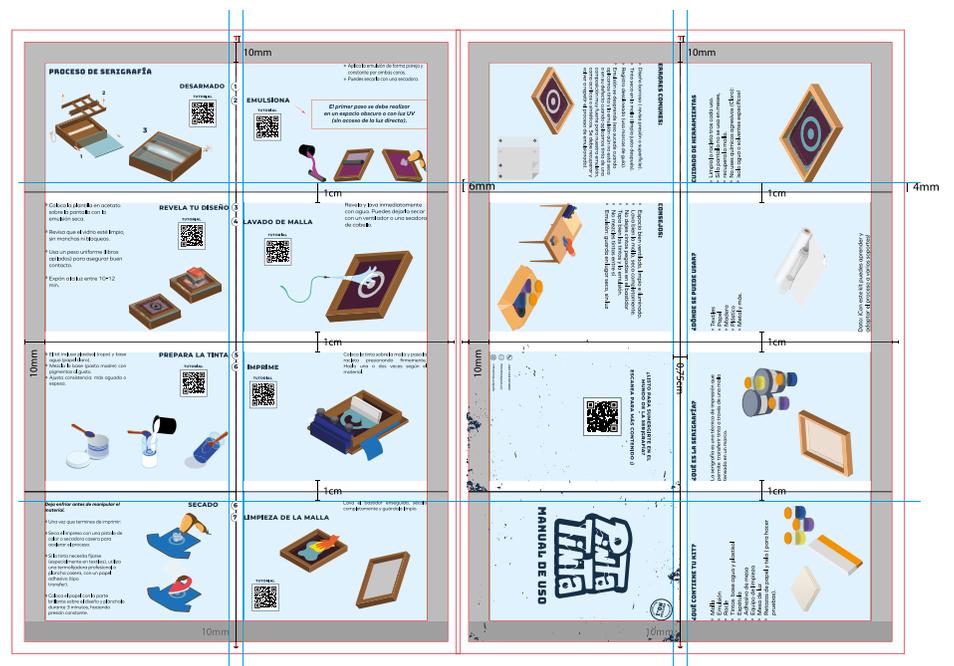
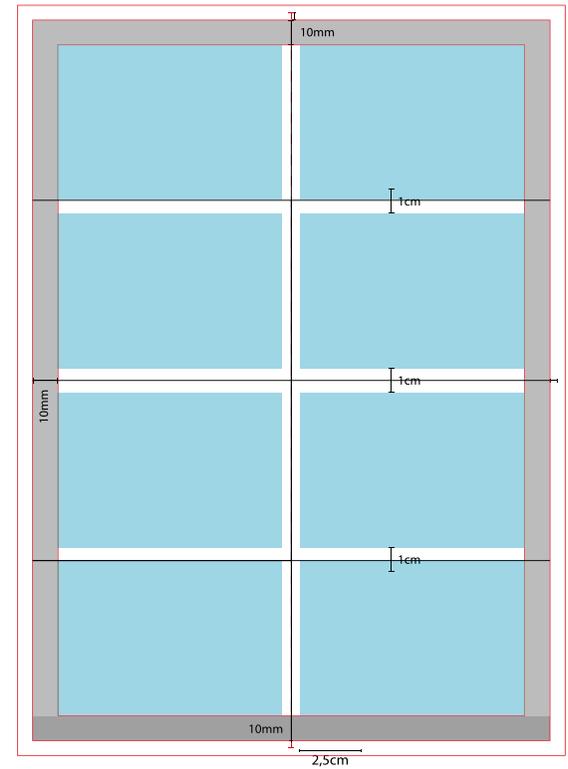
Soporte:

- Papel natural, 150 g/m² (rigidez y buena opacidad para plegar sin romper).

Impresión:

- Offset full color (CMYK).
- Si se requiere color institucional exacto, usar tintas planas Pantone (por ejemplo, Pantone 166 C para el naranja y Pantone 2768 C para el azul) o sus equivalentes CMYK.

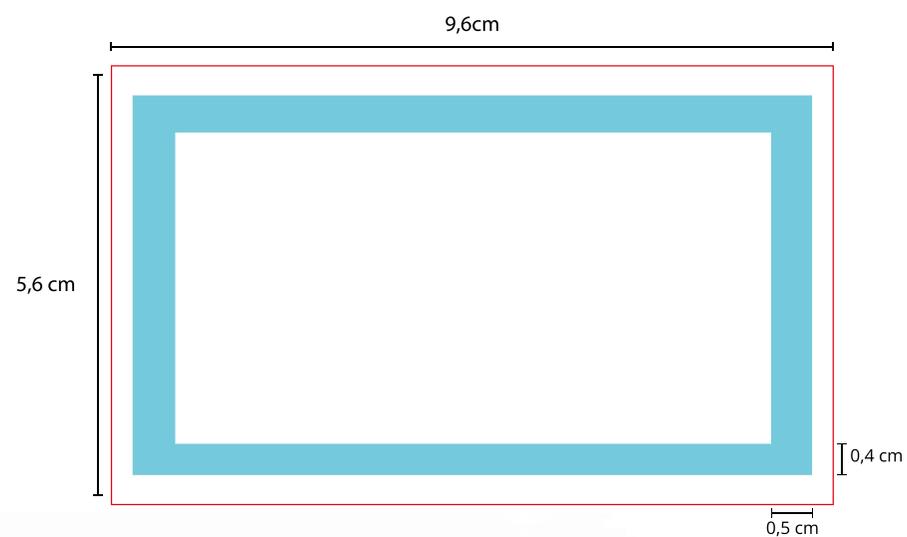
- Márgenes
- Márgenes Internos
- Línea de corte



| Tarjetas de presentación

- Tamaño: 9 × 5 cm
- Sangrado: añade 3 mm por lado ---> documento final 9,3 × 5,3 cm
- Márgen: 0,5 cm 0,4 cm
- Papel: couché mate de 300 g/m² (rigidez y buena opacidad)-
- Impresión: offset full color (CMYK). Si necesitas el naranja y azul exactos, usa Pantone 166 C y 2768 C (o sus equivalentes CMYK).

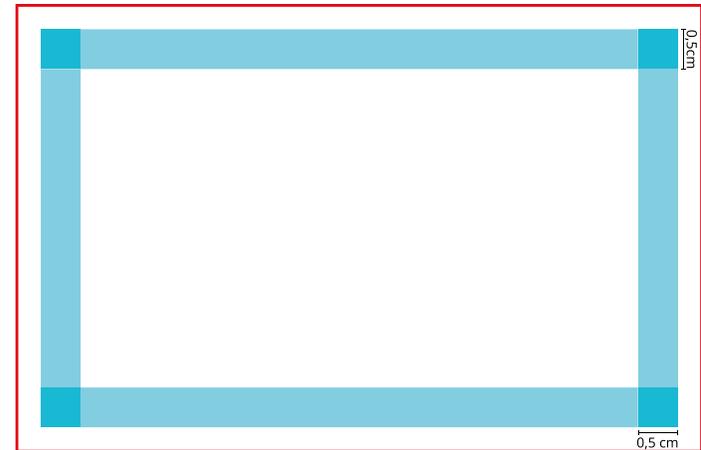
 Márgenes
 Línea de corte



| Tarjetas de Agradecimiento

Esta tarjeta se incluye dentro del kit para compartir los datos de contacto de Pinta Tinta. Está impresa a láser, full color en cartulina kraft, reciclado de 220 gr, color beige natural, con tamaño: 5 × 8 cm, área interna: 7 × 4 cm, sangrado: 3 mm y margen de seguridad: 0,5 cm desde el área interna.

-  Márgenes
-  Línea de corte



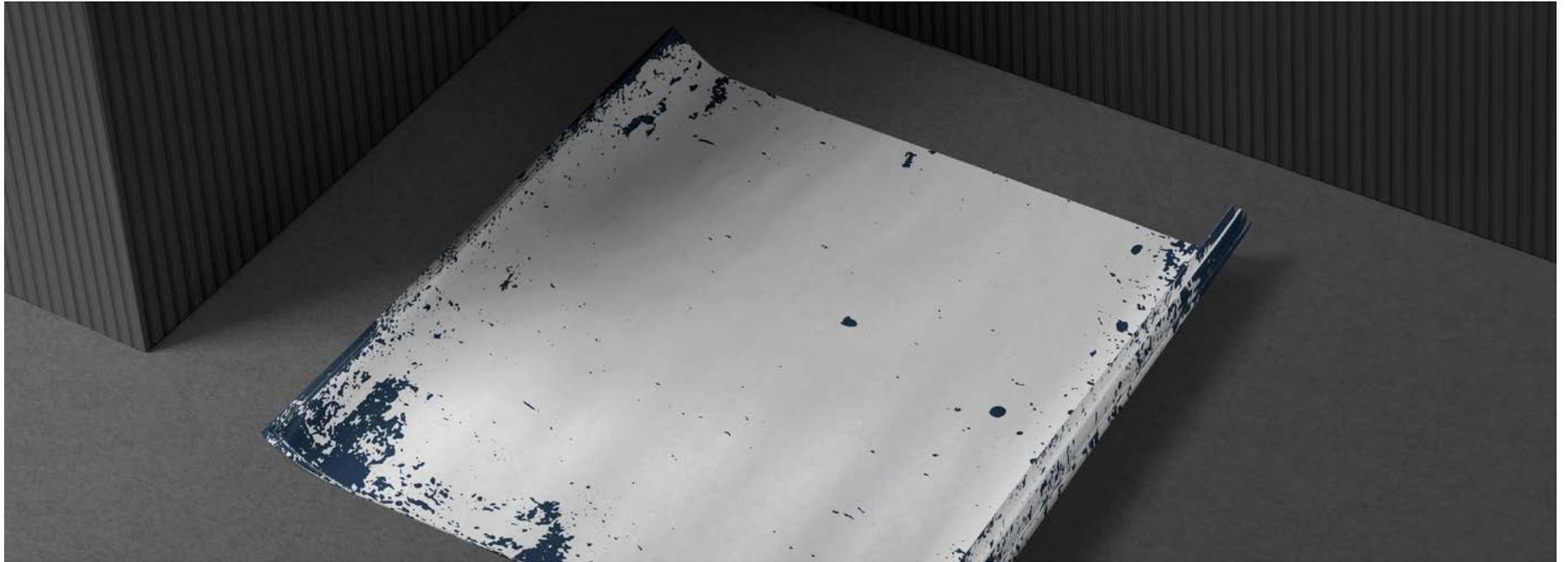
| Stickers

Los stickers circulares de 6 cm de diámetro deben diseñarse con un sangrado de 3 mm (archivo total de 6,6 cm de diámetro) y guardar una zona segura de 0,5 cm desde el borde de corte (círculo interno de 5 cm), mientras que los stickers cuadrados de 4 × 4 cm incluyen también 3 mm de sangrado (archivo total de 4,6 × 4,6 cm) y 0,5 cm de margen interno (área visible de 3 × 3 cm); ambos formatos se imprimirán full color sobre papel adhesivo laminado para asegurar buena adherencia y acabado al sellar los envoltorios de los kits.



| *Envoltura y/o Papel*

La envoltura será un pliego de papel cebolla de 60 g/m² con dimensiones de 30 × 30 cm (ajustable al tamaño de los productos), impreso en láser un solo color bluewood (Pantone 296 C) con la textura de la línea gráfica sobre el tono beige semitranslúcido.



| Material Promocional

- Camisetas: prenda de algodón 100 % (180–200 g/m²), corte unisex, con impresión serigráfica a dos colores (naranja y azul institucional) en tinta directa.
- Pines: pieza metálica de 25 mm de diámetro, acabado esmaltado (hard o soft enamel) con el logo en un solo color (azul o naranja)
- Parches: parche textil bordado o tejido (woven) de 6 × 4 cm, en tela rígida o satín, con bordes remallados, detalle en un color sobre fondo contrastante.
- Bolsas kraft: Bolsa de papel kraft natural (aprox. 90 g/m²), tamaño 30 × 40 cm), impresa en serigrafía a una o dos tintas (naranja y/o azul), ideal para almacenar y proteger las prendas sin plástico.
- Tote bag: bolsa tipo tote de lienzo (canvas) 100 % algodón (220 g/m²), con impresión serigráfica a dos colores (naranja y azul) y refuerzo de costuras en asas.

Todos estos elementos se utilizan para entregar los kits en ventas presenciales, evitando embalajes plásticos, reforzando la visibilidad de la marca y permitiendo incorporar productos adicionales en futuras campañas.



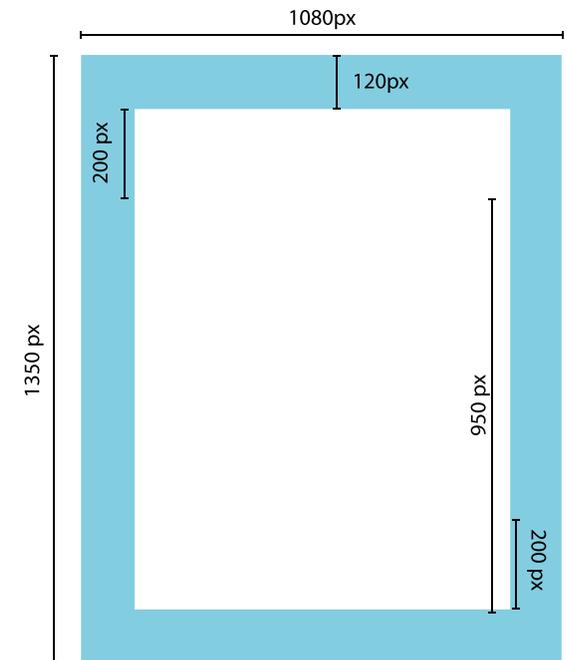
| Redes Sociales

Se diseñarán posts de Instagram con plantillas modulares (márgenes de 4 cm, texto centrado, 60 % imagen y 40 % texto) con el fin de:

- Posicionar el kit Pinta Tinta como una herramienta accesible y confiable para iniciarse en la serigrafía.
- Construir un relato coherente que muestre su utilidad y aporte creativo a diseñadores, artistas y emprendedores.

Emplear Instagram como espacio de aprendizaje e inspiración, no solo como vitrina de venta.

Márgenes



| Portada



| Post preguntas



| Post publicaciones "En casa"

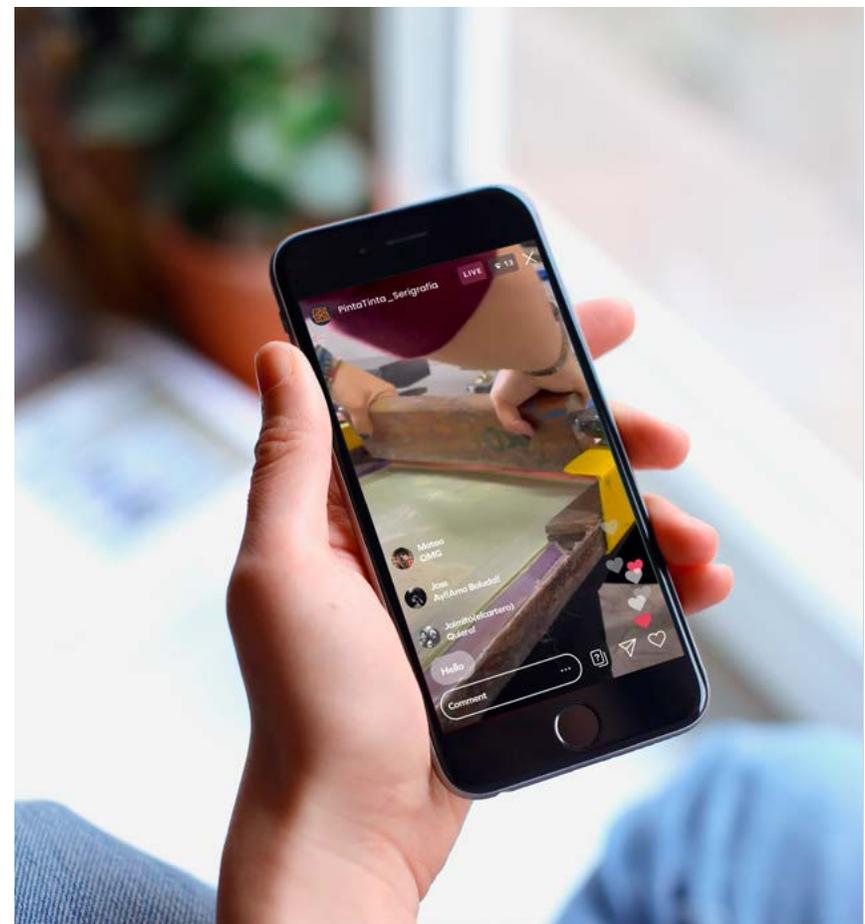
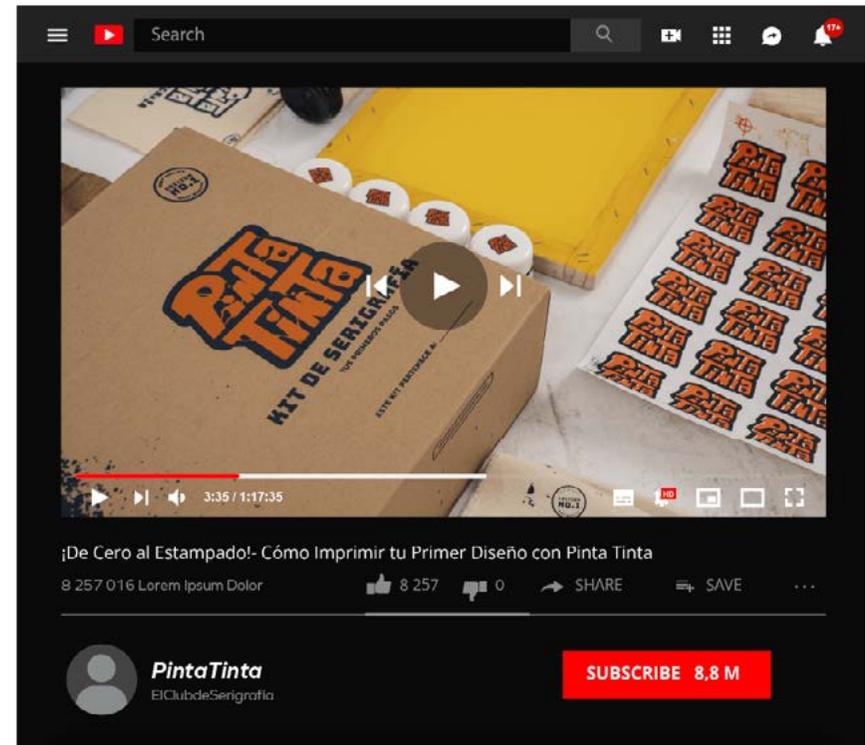
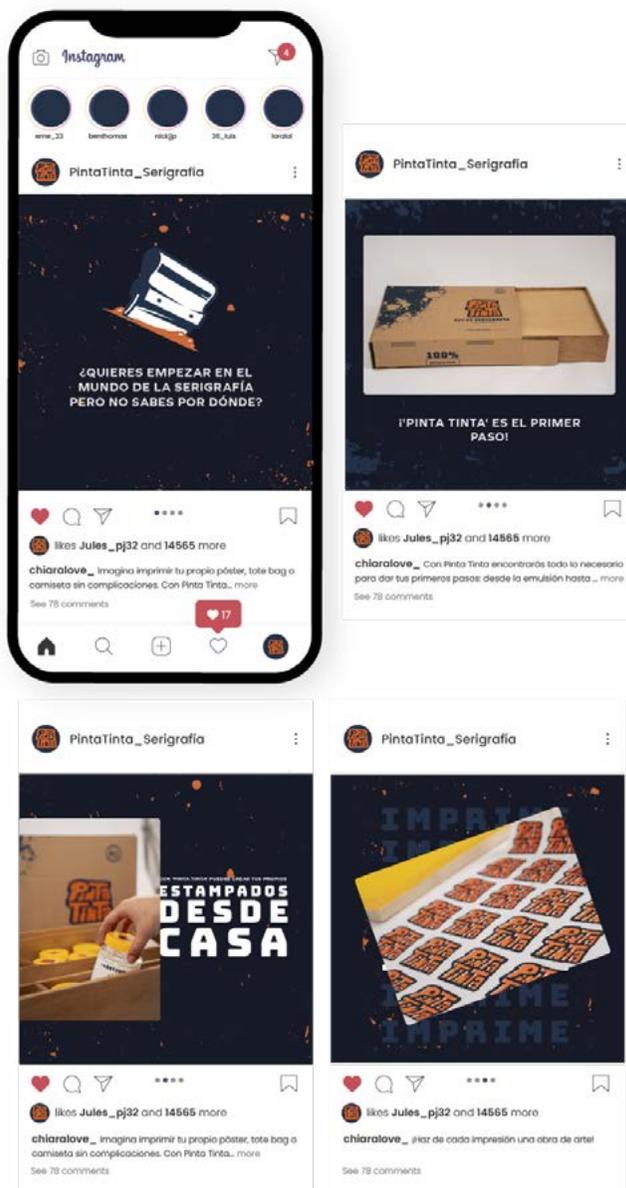


| Post para resultados



| Publicidad

Generar contenidos inspiracionales mostrando ejemplos reales de aplicaciones, proyectos sencillos realizados con el kit u otros materiales en las versiones extendidas del kit, que incluyen herramientas adicionales como la mesa de luz, para motivar a los usuarios a expandir sus conocimientos y fortalecer su proceso creativo a medida que avanzan.



4.5 CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

El desarrollo gráfico abordado en este capítulo fue esencial para materializar la idea seleccionada y transformarla en una propuesta visual concreta y funcional. La etapa de bocetación permitió explorar visualmente múltiples caminos y afinar los elementos gráficos del proyecto. A partir de ello, la creación de un sistema gráfico coherente facilitó la construcción de una identidad visual clara, accesible y atractiva para los usuarios. Este sistema no solo ayudó a dar unidad a las distintas aplicaciones del kit, sino que también aportó valor comunicativo y estético al proyecto. El diseño final de las piezas gráficas permitió tangibilizar la propuesta y reforzar su funcionalidad, usabilidad y conexión emocional con los usuarios. En conjunto, esta etapa fue decisiva para consolidar el carácter del kit y garantizar una experiencia integral y coherente.

CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto de tesis permitió consolidar una propuesta gráfica y funcional enfocada en democratizar el acceso a la serigrafía artesanal mediante la creación del kit “Pinta Tinta”. Desde la investigación inicial hasta el diseño final de los productos, se logró construir una solución integral que responde a las necesidades de diseñadores, artistas emergentes y emprendedores locales, facilitando procesos que antes eran percibidos como complejos, costosos o inaccesibles.

El proceso de ideación fue clave para estructurar un sistema coherente en lo formal, funcional y tecnológico, permitiendo evaluar alternativas viables y elegir una propuesta que combine simplicidad de uso, identidad visual sólida y un enfoque didáctico. Asimismo, la etapa de diseño aportó valor significativo al traducir las ideas en aplicaciones gráficas claras, consistentes y atractivas, logrando así que el kit no solo sea útil, sino también deseable para su público objetivo.

La articulación entre contenido, estética y funcionalidad permitió que “Pinta Tinta” no solo cumpla su objetivo como herramienta práctica de introducción a la serigrafía, sino que también sirva como un vehículo de identidad gráfica y posicionamiento de marca. Esta tesis demuestra cómo el diseño puede ser un puente entre el conocimiento técnico y la accesibilidad creativa, fomentando el desarrollo de la autogestión y la producción local desde una perspectiva visual, pedagógica y emocional.

RECOMENDACIONES

Invertir tiempo en dar una buena claridad conceptual desde las primeras etapas fue lo más importante para poder comprender bien al usuario. Sus capacidades técnicas, motivaciones y contexto socioeconómico fue determinante para definir los alcances del proyecto y las decisiones de diseño posteriores.

La validación informal con usuarios reales o potenciales durante el desarrollo de ideas puede enriquecer enormemente el resultado final. Se recomienda incluir más instancias de retroalimentación directa en futuros proyectos similares.

Mantener la coherencia gráfica y narrativa ayuda a que la estética del proyecto pueda funcionar de forma armónica con el contenido y las funcionalidad. Se sugiere que tanto el sistema gráfico como los mensajes y materiales adicionales mantengan una identidad visual firme para reforzar el posicionamiento del producto.

Es importante generar una planificación flexible pero que sea disciplinada. En este proyecto se evidenció la importancia de establecer etapas de trabajo organizadas. No obstante, también fue útil adaptarse a imprevistos y reajustar tiempos sin perder de vista los objetivos.

En el caso de kits físicos como "Pinta Tinta", se recomienda optar por materiales sostenibles, proveedores cercanos y procesos manuales que no solo reducen el impacto ambiental, sino que también fortalecen el circuito económico de pequeños productores.

Disfrutar el proceso y confiar en la propuesta final es fundamental para un proyecto que tenga un alto componente tanto manual como gráfico. Ya que implica una carga emocional y creativa importante. Mantener la motivación y disfrutar cada etapa de desarrollo se traduce en resultados más humanos, coherentes y cercanos al público.

BIBLIOGRAFÍA

Acuña, A. (2019). Manual de serigrafía (3ª ed.). Santiago, Chile. ISBN 978-956-401-189-9. Recuperado de <http://www.armandoacuna.com>

Bernal-Gamboa, L., & Guzmán-Cedillo, Y. (2021). El impacto de las infografías en la retención de información por parte de estudiantes de psicología. *Revista Colombiana de Educación*, 1(83), 1-17. <https://doi.org/10.17227/rce.num83-10700>.

Bocchetti, A. F. C. (2023). Experiencia de artesano, formación de diseñador, oportunidades de una pandemia. El potencial de aunar diseño y artesanía, y cómo aprovecharlo en tiempos de crisis. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (115), 184-199. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi115.4264>

Calle, J. E. P., & Orellana, F. O. (2023). Estudio de mercado para la creación de una empresa de sublimación [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. *Revista de Investigación en Ciencias de la Administración ENFOQUES*, 7(26), 154-161.

Córdova Quintero, B. J. (2018). Diseño de empaques para productos artesanales de cerámica de la Fábrica ANGARA [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7757>

Galeano, R. (2008). *Diseño centrado en el usuario*, 2(4).

García Durán, M. V. (2017). Producción creativa de libros con procesos de impresión locales [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7140>

García Lozano Aranda, T. (2019). La técnica de personalización y la experiencia de compra de los consumidores: El caso MAE [Tesis de licenciatura, Universidad XYZ].

Guerrero Reyes, L. (2016). El diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas [Trabajo Final de Máster, Universidad Complutense de Madrid]. Universidad Complutense de Madrid. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/ae9a1284-8f73-4956-9e20-761230468e3a/content>.

Huayamabe, D. N., Astudillo, A. M., & Burgos, A. V. (2020). Funciones del Packaging. *Revista de Investigación Formativa: Innovación y Aplicaciones Técnico - Tecnológicas*, 2(2), Artículo 2.

Huere Aquino, S. K. (2019). Diseños y producción de proyectos empresariales en serigrafía [Examen de suficiencia profesional, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].

Julián Pérez Porto, A. G. (2021, diciembre 7). Manual de usuario. Definición.de. <https://definicion.de/manual-de-usuario/>

Lombet Hernández, E. (2022). Diseño de packaging y experiencia unboxing como herramientas de conexión con el cliente. <http://titula.universidadeuropea.com/handle/20.500.12880/3806>

Morelli, R. D. (2020). La infografía como herramienta de aprendizaje y comunicación en tiempos de pandemia [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Rosario].

Moreta Valverde, G. A., & Muñoz Vásconez, H. R. (2013). Estudio de los métodos tecnológicos para la innovación artística en los procesos del estampado en técnica de serigrafía dirigido a los talleres de estampados de la ciudad de Atuntaqui [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/1936>

Muñoz Parra, V. (2017). Diseño y desarrollo de un sistema de portabilidad de herramientas para bicicleta en el contexto del cicloturismo. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/153340>

Navarro, V. (2016). El movimiento “Hágalo usted mismo” (Do it yourself). https://www.academia.edu/24418954/El_movimiento_H%C3%A1galo_usted_mismo_Do_it_yourself_

Ortiz González, A. F., & Vintimilla Avila, R. X. (2021). Diseño e implementación de un sistema automatizado para optimizar la fase de impregnación de tinta en el proceso de serigrafía aplicado al estampado de tafiletes para sombreros de paja toquilla en la microempresa Jo & Mi Confecciones [Tesis de pregrado]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20075>

Pongutá Cordero, L. V. (2020). Personalización de la vida cotidiana: Propuesta de marca enfocada en la personalización como forma de materializar la identidad a través del consumo [Trabajo de grado, Universidad]. Campo profesional de Publicidad. Bogotá.

Tendencias de la industria de la serigrafía para 2024 – Guía Impresión. (s.f.). Recuperado EL 26 de enero de 2025, de <https://guiaimpresion.com/tendencias-de-la-industria-de-la-serigrafia-para-2024/>

Ulloa, L. (2018). La serigrafía artesanal [Examen de suficiencia profesional, Segunda Especialidad Profesional en Artes Industriales - Industria del Cuero y Calzado, Artesanía y Manualidades, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].

Universidad Mayor de San Andrés. (s.f). Serigrafía [Tesis de pregrado].Repositorio Institucional UMSA. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/2490>

Vendrell Lahosa, I. (2015). Diseño editorial. Propuesta e diseño para la revista de tendencias Yorokobu [Trabajo Final de Grado, Grado en Bellas Artes, Universitat de Sant Carles]. Universitat de Sant Carles. Disponible en <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/48770/NereaVendrell.MemoriaT.F.G.pdf>

Zhinín Ayala, E. S. (2016). El Fanzine como producto de comunicación aplicado en el arte nacional [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay]. Repositorio UDA. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7140>





