

Representación visual y narrativa de los oficios
tradicionales de Cuenca mediante ilustración y
proyecciones urbanas



Autora

Evelyn Monserrath
Prieto Jiménez

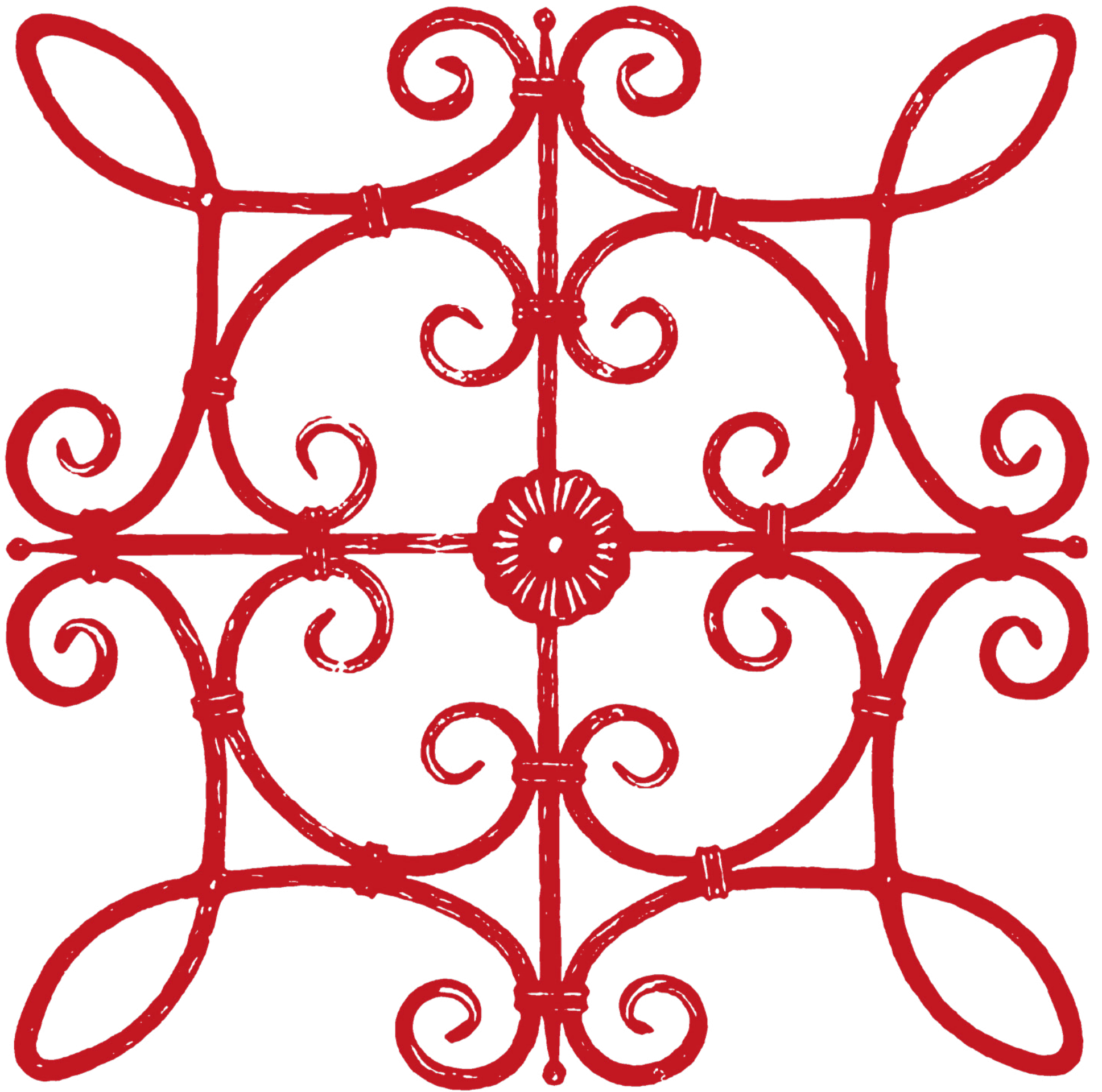
Trabajo de Graduación previo a la obtención
del título de:

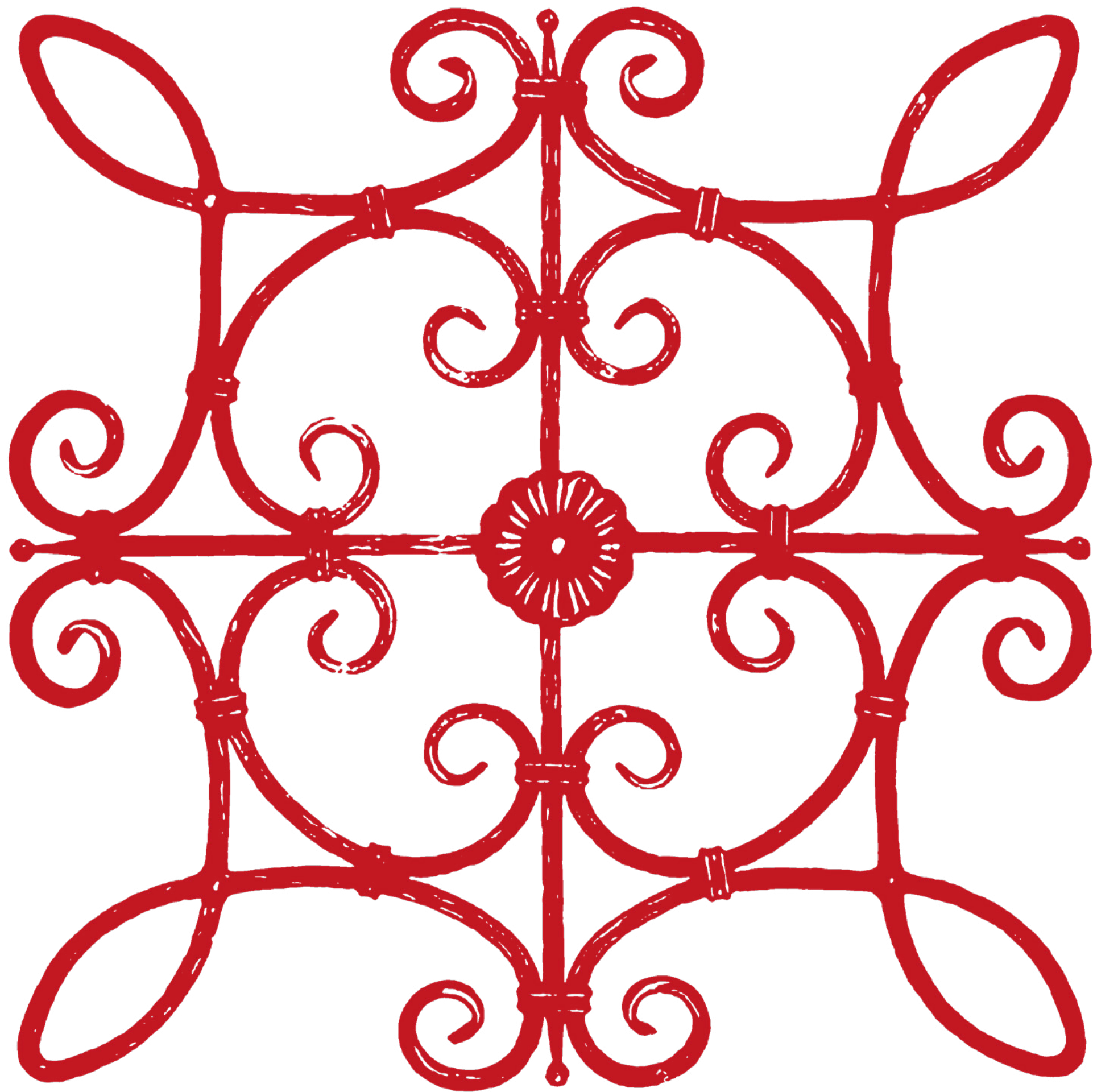
Licenciada en Diseño Gráfico

Cuenca, Ecuador 2026

Director

Toa Tripaldi, Ph.D.





Autora:

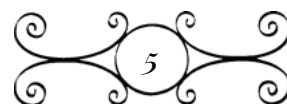
Evelyn Monserrath Prieto Jiménez

Director:

Toa Tripaldi

Diseño y diagramación

Evelyn Monserrath Prieto Jiménez



Dedicatoria

Para todos aquellos que me han apoyado en este proceso, desde mis padres que siempre me han acompañado en cada momento, mis amigas que han sido mi soporte y ese empujón que necesitaba.

Dedico esta tesis a los herreros, por su esfuerzo, dedicación y por mantener vivo un oficio que forja no solo el metal, sino también historia, identidad y tradición.

Este trabajo es un reconocimiento a sus saberes, a la nobleza de su labor y al valioso legado que transmiten con cada pieza creada.

Agradecimientos

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

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

A Rebeca, Iris, Dome, Cisne, Sofí, Paula, Geo, Samy, Rachel, Tati y al resto de mis amigas que han sabido acompañarme en todo este proceso, me han ayudado a mejorar como persona y como profesional y han creado grandes recuerdos en estos años de carrera.

Finalmente a mis padres, Marco Prieto y Marisol Jiménez a quienes amo desde el fondo de mi corazón y siempre han sabido como apoyarme, me han acompañado en todos mis años de estudio y me han dado amor en todo momento.

Muchas gracias por todo.

Índice de Contenidos

Dedicatoria	6
Agradecimientos	7
Resumen	10
Abstract	11
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Introducción	13

Capítulo 1

Contextualización

1.1. Introducción	16
1.3 Estado del Arte	17
1.3.1. Fuentes a nivel global	18
1.3.2. Fuentes a nivel nacional	19
1.3.3. Fuentes a nivel local	19
1.4. Marco teórico	20
1.4.1. Patrimonio Cultural Inmaterial y Memoria Colectiva	20
1.4.2. Diseño gráfico como mediador cultural	22
1.4.3. Tecnologías digitales como estrategia de documentación cultural	23
1.4.4. Diseño ambiental como estrategia de revalorización	28
1.4.5. Comunicación transmedia como estrategia de participación cultural	30
1.5. Investigación de campo	33
1.5.1. Síntesis de resultados	34
1.6. Análisis de homólogos	35
1.6.1. Homólogo por forma	35
1.6.2. Homólogo por función	36
1.6.3. Homólogo por tecnología	37
1.7. Conclusión	38

Capítulo 2

Programación

2.1. Introducción	42
2.2. Planteamiento proyectual	43
2.2.1. Análisis / Definición del usuario	43
2.3. Brief de producto	46
2.4. Definición de contenidos	51
2.5. Proceso de diseño	52
2.6. Conclusión	53

Capítulo 3

Ideación

3.1. Introducción	56
3.2. Proceso de generación de ideas	57
3.3. Evaluación de las ideas	59
3.4. Selección de ideas / Idea final	60
3.5. Conclusión	62

Capítulo 4

Diseño

4.1. Introducción	66
4.2. Bocetación	67
4.3. Desarrollo del Sistema gráfico	77
4.4. Desarrollo de aplicaciones gráficas	93
4.5. Conclusión	105

Conclusiones	106
Recomendaciones	107
Bibliografía	108

Índice de Figuras

Figura 1: Formato físico.	35	Figura 51: Mockup carta.	94
Figura 2: Mapa del Ecosistema Transmedia.	36	Figura 52: Mockup pieza gráfica.	95
Figura 3: Video Mapping en el colegio Benigno Malo.	37	Figura 53: Mockup postal.	96
Figura 4: Tajetas de la generación de ideas 1.	58	Figura 54: Mockup QR.	97
Figura 5: Elección 1.	60	Figura 55: Mockup página web celular.	98
Figura 6: Elección 2.	60	Figura 56: Mockup página web computadora.	99
Figura 7: Calificación 1.	60	Figura 57: Mockup mapping primera casa, pasado.	100
Figura 8: Calificación 2.	60	Figura 58: Mockup mapping segunda casa, presente.	101
Figura 9: Elección final.	61	Figura 59: Mockup mapping tercera casa, futuro.	102
Figura 10: Calificación final.	61	Figura 60: Mockup mural interactivo.	103
Figura 11: Boceto identificador.	67	Figura 61: Mockup piezas simbólicas.	104
Figura 12: Simbología de bocetos.	67		
Figura 13: Boceto sobre.	68		
Figura 14: Boceto QR.	68		
Figura 15: Boceto pieza gráfica.	68		
Figura 16: Boceto Pieza simbólica.	68		
Figura 17: Boceto postal.	69		
Figura 18: Boceto carta.	69		
Figura 19: Boceto web computadora.	70		
Figura 20: Boceto web celular.	71		
Figura 21: Boceto base casas mapping.	72		
Figura 22: Boceto mapping pasado.	72		
Figura 23: Boceto mapping presente.	73		
Figura 24: Boceto mapping futuro.	73		
Figura 25: Boceto mural interactivo.	74		
Figura 26: Boceto ilustración pieza 1.	75		
Figura 27: Boceto ilustración pieza 2.	75		
Figura 28: Boceto ilustración QR.	75		
Figura 29: Boceto ilustración pieza 3.	76		
Figura 30: Boceto ilustración pieza y gamnificación.	76		
Figura 31: Boceto ilustración pieza 4.	76		
Figura 32: Boceto ilustración postal.	76		
Figura 33: Boceto ilustración pieza 5.	76		
Figura 34: Referencia estilo gráfico.	78		
Figura 35: Diseño sobre.	82		
Figura 36: Diseño carta.	82		
Figura 37: Diseño postal.	83		
Figura 38: Diseño QR.	83		
Figura 39: Diseño pieza gráfica.	83		
Figura 40: Diseño web computadora.	84		
Figura 41: Diseño web celular.	85		
Figura 42: Casa herreros mapping.	86		
Figura 43: Diseño mapping pasado	86		
Figura 44: Diseño mapping presente.	87		
Figura 45: Diseño mapping futuro.	87		
Figura 46: Aplicación mapping en prototipo.	88		
Figura 47: Diseño mural interactivo.	89		
Figura 48: Diseño piezas simbólicas.	90		
Figura 49: Arquitectura de la comunicación transmedia.	91		
Figura 50: Mockup sobre.	93		

Índice de Tablas

Tabla 1: Etapas en la definición de contenidos	51
Tabla 2: Diagrama de Gannt.	52
Tabla 3: Matriz para generación de propuestas.	57
Tabla 4: Evaluación de ideas.	59
Tabla 5: Constantes y variables del sistema gráfico	79
Tabla 6: Tabla de materiales formatos físicos.	82
Tabla 7: Tabla de medios.	92
Tabla 8: Tabla de medios de edición.	92



Resumen

La investigación abordó la pérdida progresiva de los oficios tradicionales en Cuenca, causada por la industrialización, la modernización urbana y la falta de relevo generacional, factores que afectan la transmisión de saberes y la memoria cultural. Frente a esta problemática, se desarrolló una propuesta de diseño transmedia basada en ilustración, videomapping y recursos digitales orientados a resignificar la herrería tradicional mediante una experiencia visual contemporánea dirigida al público joven. Como resultado, se presentó un prototipo visual y narrativo compuesto por piezas físicas, digitales y audiovisuales, diseñado para visibilizar el oficio, dar relevancia al espacio y la historia de los herreros, y generar conciencia sobre el valor cultural de estos saberes desde lenguajes gráficos y tecnológicos actuales.

Palabras clave

Patrimonio cultural inmaterial, videomapping, narrativa visual, ilustración, transmedia, memoria colectiva.

Abstract

The research addressed the progressive loss of traditional trades in Cuenca, caused by industrialization, urban modernization, and the lack of generational replacement factors that hinder the transmission of knowledge and cultural memory. In response to this issue, a transmedia design proposal was developed. Based on illustration, video mapping, and digital resources, it aims to resignify traditional blacksmithing through a contemporary visual experience targeted at a young audience. As a result, a visual and narrative prototype was presented, comprising physical, digital, and audiovisual pieces. This prototype was designed to make the trade visible, highlight the history and spaces of blacksmiths, and raise awareness about the cultural value of this knowledge using current graphic and technological languages.

Keywords

Intangible cultural heritage, video mapping, visual narrative, illustration, transmedia, collective memory, environmental design.

Objetivo General

Contribuir a la revalorización de los oficios tradicionales de la ciudad de Cuenca mediante el diseño de un sistema gráfico transmedia aplicado a productos multimedia, con el fin de fortalecer la conciencia cultural en la ciudadanía, especialmente en las nuevas generaciones.

Objetivos Específicos

Investigar el estado actual y la memoria colectiva asociada a los oficios tradicionales urbanos de Cuenca, como lustradores de zapatos, voceadores de periódicos y reparadores manuales, mediante revisión documental y registro testimonial en campo.

Analizar los procesos y metodologías del sistema gráfico transmedia que pueden ser utilizados para la revalorización de los oficios tradicionales de la ciudad de Cuenca.

Diseñar una propuesta de comunicación visual transmedia basada en herramientas de diseño gráfico digital que reconstruya, narre y difunda los oficios seleccionados a través de múltiples plataformas y formatos físicos y digitales, promoviendo su permanencia en la memoria colectiva.

Introducción

Los oficios tradicionales constituyen una manifestación fundamental del patrimonio cultural inmaterial, ya que preservan conocimientos, técnicas y formas de vida transmitidas entre generaciones. Sin embargo, en el contexto contemporáneo, muchos de estos saberes enfrentan procesos de invisibilización provocados por la industrialización, los cambios en los modelos de consumo y la pérdida de interés de las nuevas generaciones. En la ciudad de Cuenca, la herrería tradicional refleja esta problemática, evidenciando una disminución progresiva de talleres y una reducción de su presencia dentro de la memoria colectiva urbana. Esta situación genera la necesidad de desarrollar estrategias que permitan visibilizar y revalorizar el oficio desde perspectivas acordes a los lenguajes de comunicación actuales.

Para comprender esta problemática, la investigación se fundamenta en un marco teórico que aborda conceptos relacionados con el patrimonio cultural inmaterial, la memoria colectiva, la herrería tradicional como práctica cultural, el diseño gráfico como mediador cultural, las tecnologías digitales aplicadas a la documentación patrimonial, el diseño ambiental y la comunicación transmedia. Estos enfoques permiten entender la relación existente entre patrimonio, ciudad y comunicación visual, así como identificar herramientas capaces de traducir saberes tradicionales a formatos contemporáneos accesibles para nuevos públicos.

La metodología desarrollada combina enfoques cualitativos y cuantitativos con el propósito de obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado. Se emplearon técnicas de investigación documental, entrevistas a maestros herreros y profesionales vinculados al ámbito cultural y audiovisual, además de encuestas dirigidas a jóvenes cuencanos. La información obtenida permitió identificar percepciones, necesidades y oportunidades de intervención que posteriormente sirvieron como base para la construcción conceptual y proyectual de la propuesta de diseño.

El primer capítulo presenta la contextualización de la investigación. En este apartado se desarrolla el marco teórico, se analizan conceptos relacionados con patrimonio cultural inmaterial, memoria colectiva, diseño gráfico, tecnologías digitales, diseño ambiental y comunicación transmedia. Asimismo, se exponen los resultados de la investigación de campo y el análisis de referentes que permiten comprender el contexto cultural y comunicacional de la herrería tradicional en Cuenca.

El segundo capítulo corresponde a la programación del proyecto. En esta etapa se establecen los objetivos de diseño, el público objetivo, los requerimientos comunicacionales y los criterios conceptuales que orientan la propuesta. Además, se define la estructura estratégica del sistema transmedia, la relación entre los distintos medios utilizados y los lineamientos necesarios para garantizar coherencia narrativa, visual y funcional dentro del proyecto.

El tercer capítulo desarrolla el proceso de diseño de la propuesta. En esta fase se construyen la identidad visual, el concepto creativo, los recursos gráficos, las ilustraciones, las piezas digitales y los contenidos narrativos que conforman el sistema de comunicación. También se determinan las características técnicas y expresivas del videomapping, así como la manera en que cada soporte contribuye a la construcción del relato cultural de la herrería tradicional.

El cuarto capítulo presenta la producción y validación de la propuesta final. Se detallan las aplicaciones desarrolladas, los prototipos generados y los criterios técnicos considerados para su implementación. Asimismo, se describe la integración de los distintos componentes del sistema transmedia, mostrando la relación entre el videomapping, los recursos gráficos y las plataformas digitales como parte de una experiencia comunicacional unificada.

Como resultado, la investigación demuestra la viabilidad de una estrategia de diseño gráfico transmedia orientada a la revalorización de la herrería tradicional de Cuenca. El prototipo desarrollado evidencia que la integración de recursos audiovisuales, narrativas contemporáneas y tecnologías digitales permite generar una experiencia cultural más cercana al público joven. De igual manera, el videomapping se consolida como una herramienta capaz de comunicar visual y sonoramente los procesos, saberes y memorias asociados al oficio, favoreciendo una conexión emocional con los espectadores. Bajo una adecuada gestión técnica, espacial y comunicacional, la propuesta presenta el potencial de fortalecer la visibilidad del oficio, incentivar el interés ciudadano y contribuir a la preservación simbólica de este patrimonio cultural vivo.

Capítulo 1

Contextualización



1.1. Introducción

En este primer capítulo se establecen los fundamentos de la investigación a partir de la problemática principal: la falta de relevo generacional en los oficios tradicionales de Cuenca. Esta situación evidencia un distanciamiento entre las nuevas generaciones y los saberes artesanales, poniendo en riesgo la continuidad de prácticas vinculadas al patrimonio cultural de la ciudad.

Posteriormente, se desarrolla el estado del arte y el marco teórico, abordando conceptos relacionados con patrimonio cultural, diseño gráfico, narrativas visuales y estrategias transmedia como herramientas de revalorización cultural. Finalmente, el capítulo incluye un análisis de homólogos y una investigación de campo orientada a comprender las percepciones del público, artesanos y profesionales, estableciendo las bases conceptuales y contextuales que sustentan la propuesta de diseño.



1.2 Antecedentes y Problemática

En Cuenca, diversos oficios tradicionales como la hojalatería, herrería, talabartería, zapatería, alfarería y escultura religiosa se encuentran en vías de extinción debido a las nuevas propuestas industriales (Universidad Politécnica Salesiana, 2016). Esta desaparición implica no solo la pérdida de empleo, sino también de saberes, historias y formas de interacción comunitaria transmitidas generacionalmente.

Factores como la digitalización, la modernización urbana y los cambios en los hábitos de consumo han desplazado estos oficios, mientras que la falta de relevo generacional dificulta su continuidad. Estudios advierten que estos procesos debilitan la memoria colectiva y ponen en riesgo el patrimonio cultural intangible de la ciudad (Diario El Mercurio, 2020; UNESCO, 2003; Universidad Politécnica Salesiana, 2016).

Según la UNESCO (2003), el patrimonio cultural inmaterial comprende prácticas y conocimientos que forman parte de la identidad colectiva, cuya pérdida afecta la memoria histórica. En este sentido, la desaparición de los oficios tradicionales también implica la ruptura de sistemas simbólicos y relaciones comunitarias, debilitando las redes de colaboración y la identidad social (Chávez Damián, Montiel Domínguez, López Velasco y Delgado Cih, 2025).

1.3 Estado del Arte

La presente revisión del estado del arte tuvo como finalidad identificar antecedentes teóricos, metodológicos y proyectuales relacionados con la comunicación transmedia, la difusión del patrimonio cultural inmaterial y el uso de tecnologías visuales aplicadas a los oficios tradicionales. Para ello, se realizó una revisión documental cualitativa de fuentes académicas, institucionales y periodísticas a nivel global, nacional y local.

El análisis se centró en investigaciones vinculadas con narrativa transmedia, video mapping, storytelling interactivo, modelado 3D, realidad aumentada y comunicación cultural participativa. Cada fuente fue examinada considerando sus objetivos, metodologías, resultados y aportes relevantes para la construcción de la propuesta de tesis.

A partir de esta revisión, se identificaron criterios clave para el proyecto, como la integración de múltiples soportes, la participación del público y el uso del espacio urbano como soporte narrativo. Además, se destacó el potencial de herramientas visuales para representar saberes tradicionales. Estos antecedentes permitieron establecer una base conceptual y metodológica para la difusión y valoración de la herrería tradicional en la ciudad de Cuenca.



1.3.1. Fuentes a nivel global

Fuente 1

La comunicación transmedia en las ciudades: disfrutar y educar, desarrollado

Oliva Gimeno y Torres Mendoza 2017

El estudio analizó las posibilidades de la comunicación transmedia para difundir y resignificar el patrimonio cultural en contextos urbanos. La metodología se basó en un análisis teórico-conceptual y en la revisión de experiencias de comunicación cultural. A partir de ello, los autores proponen un modelo transmedia que articula múltiples plataformas y fomenta la participación activa del ciudadano.

Para este proyecto, el artículo aporta criterios de diseño aplicables a la herrería tradicional en Cuenca. Además, plantea la integración entre ilustración, proyección urbana y medios digitales como una experiencia cultural unificada. De este bloque se selecciona como insumo la estructura transmedia, la participación del público y la construcción de experiencias culturales integradas..

Fuente 2

Conveying Intangible Cultural Heritage in Museums with Interactive Storytelling and Projection Mapping

2022

El estudio analizó una instalación museográfica basada en narrativa interactiva y projection mapping para difundir el patrimonio cultural inmaterial. La metodología integró recursos físicos y digitales mediante narrativas visuales interactivas desarrolladas en Grecia. Además, los resultados evidenciaron que el storytelling visual mejora la comprensión y fortalece el vínculo emocional con el patrimonio.

Para este proyecto, el estudio aporta estrategias de diseño para representar saberes tradicionales mediante ilustración, modelado tridimensional y proyección. Asimismo, esta lógica resulta aplicable a la herrería tradicional de Cuenca. De este bloque se selecciona como insumo la integración de recursos físicos y digitales y la narrativa visual inmersiva como recursos de diseño cultural.

Fuente 3

El video mapping como expresión artística en la puesta en valor de inmuebles de interés histórico y patrimonial en la región de Aysén, Chile

2024

El estudio analizó el impacto del video mapping como herramienta artística y comunicacional para la resignificación del patrimonio arquitectónico. La metodología consistió en intervenciones lumínicas sobre inmuebles vernáculos y un análisis de la recepción comunitaria. Además, los resultados evidenciaron que el mapping fortalece la memoria colectiva y genera nuevos vínculos entre la comunidad y su patrimonio.

Para este proyecto, el estudio aporta criterios para comprender el video mapping como un lenguaje visual capaz de resignificar espacios urbanos y activar lecturas simbólicas del entorno. De este bloque se selecciona como insumo el video mapping, la arquitectura urbana como soporte visual y la experiencia estética compartida como estrategia de mediación cultural.

Fuente 4

Factum Arte

Reúne proyectos orientados a la digitalización 3D del patrimonio cultural mediante técnicas como escaneo y fotogrametría. Su metodología se basa en la documentación precisa de objetos y espacios patrimoniales para su preservación, estudio y difusión en entornos físicos y virtuales. Además, los proyectos demuestran que la digitalización 3D amplía las posibilidades narrativas y visuales del patrimonio cultural.

Esta fuente aporta criterios para comprender recursos de diseño y construcción de contenido visual. Asimismo, permite traducir procesos y herramientas en elementos visuales integrables dentro de una propuesta transmedia. De este bloque se selecciona como insumo la digitalización 3D, la representación detallada de procesos y la integración de estos recursos en sistemas narrativos orientados al patrimonio.

1.3.2. Fuentes a nivel nacional

Fuente 1

Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial

2023

La guía tiene como objetivo establecer un marco técnico y metodológico para la identificación y protección de las manifestaciones culturales vivas del Ecuador, incluyendo oficios y saberes tradicionales. El documento propone metodologías de registro participativo y documentación audiovisual para garantizar la transmisión del conocimiento. Además, destaca la importancia de la participación activa de las comunidades en los procesos de salvaguardia cultural.

Para este proyecto, la fuente aporta criterios metodológicos aplicables a la representación visual de la herrería tradicional de Cuenca. Asimismo, orienta el uso de ilustración, registro visual y proyección urbana como estrategias de difusión y salvaguardia activa del patrimonio cultural. De este bloque se selecciona como insumo la documentación participativa, la comunidad como agente activo y la comunicación gráfica como estrategia de preservación cultural.

Fuente 2

Realidad aumentada como herramienta para promover el trabajo artesanal

Lapo, Zapata y Chilinginga 2025

Tuvo como objetivo investigar el proceso tradicional de la alfarería local y explorar el uso de la realidad aumentada como medio de difusión y conservación cultural. La metodología combinó investigación bibliográfica, entrevistas a artesanos y producción de contenidos digitales, culminando en el desarrollo de una aplicación interactiva. Además, los resultados demostraron que la tecnología fortalece la identidad cultural y promueve el interés por los oficios tradicionales.

El estudio aporta criterios para traducir oficios tradicionales en experiencias visuales e interactivas contemporáneas. Asimismo, funciona como antecedente para integrar ilustración, modelado 3D y sistemas interactivos en la representación. De este bloque se selecciona como insumo la producción de recursos, la mediación cultural interactiva y la articulación entre diseño, tecnología e investigación de campo.

1.3.3. Fuentes a nivel local

Fuente 1

Comunicación digital y entidades culturales

Quezada Tello y Ávila 2024

El estudio tuvo como objetivo analizar las estrategias comunicacionales digitales de museos representativos de Cuenca y su relación con las motivaciones del público cultural local. La metodología se basó en entrevistas y análisis de contenido de plataformas digitales de distintos museos de la ciudad. Además, los resultados evidenciaron una brecha entre la comunicación institucional y las expectativas de interacción y participación del público.

El estudio aporta criterios para diseñar narrativas visuales más participativas y emocionalmente vinculantes dentro del contexto cuencano. Asimismo, permite comprender la necesidad de desarrollar estrategias transmedia que generen interacción e identificación cultural en torno a la herrería tradicional. De este bloque se selecciona como insumo la participación del público, las narrativas visuales dinámicas y la adaptación de estrategias comunicacionales al contexto local.

Fuente 2

Los talleres de artesanos cuencanos son un atractivo turístico

El Mercurio 2022

El estudio tuvo como objetivo analizar las estrategias comunicacionales digitales de museos representativos de Cuenca y su relación con las motivaciones del público cultural local. La metodología se basó en entrevistas y análisis de contenido de plataformas digitales de distintos museos de la ciudad. Además, los resultados evidenciaron una brecha entre la comunicación institucional y las expectativas de interacción y participación del público.

El estudio aporta criterios para diseñar narrativas visuales más participativas y emocionalmente vinculantes dentro del contexto cuencano. Asimismo, permite comprender la necesidad de desarrollar estrategias transmedia que generen interacción e identificación. De este bloque se selecciona como insumo la participación del público, las narrativas visuales dinámicas y la adaptación de estrategias comunicacionales.

1.4. Marco teórico

El marco teórico se desarrolló para comprender la herrería tradicional de Cuenca desde sus dimensiones cultural, visual y comunicacional. Se abordaron conceptos relacionados con el patrimonio cultural inmaterial, la memoria colectiva y las problemáticas de invisibilización que enfrentan estos oficios en el contexto urbano contemporáneo.

Asimismo, se analizaron enfoques de diseño gráfico, diseño ambiental, tecnologías digitales y comunicación transmedia como herramientas para traducir saberes tradicionales en narrativas visuales y experiencias de difusión cultural. A partir de este análisis, se establecieron los fundamentos conceptuales que orientan la propuesta hacia la visibilización, salvaguardia y resignificación contemporánea de la herrería tradicional.

1.4.1. Patrimonio Cultural Inmaterial y Memoria Colectiva

Patrimonio cultural inmaterial

El patrimonio cultural inmaterial (PCI) comprende las prácticas, conocimientos y expresiones que forman parte fundamental de la identidad cultural de las comunidades, así como el valor simbólico asociado a los objetos y espacios vinculados a dichas manifestaciones. Este patrimonio se transmite de generación en generación y se adapta continuamente a los cambios sociales, históricos y culturales, lo que permite reforzar el sentido de identidad colectiva y el respeto por la diversidad cultural.

El patrimonio cultural inmaterial se caracteriza por su naturaleza dinámica y viva, ya que evoluciona en función de la relación que las comunidades establecen con él y actúa como un conector entre generaciones. Su reconocimiento solo es posible cuando una comunidad se identifica con estas prácticas como parte de su propia herencia cultural, lo que permite que el patrimonio inmaterial se materialice simbólicamente a través de expresiones, objetos y espacios que reflejan dicha relación cultural (UNESCO, 2003).

Esta definición resulta relevante porque permite comprender que la herrería tradicional no debe abordarse únicamente como una actividad productiva, sino como una manifestación cultural viva, cargada de saberes, valores y significados que exceden el objeto material producido. Desde el diseño, esta perspectiva orienta la propuesta hacia la representación de procesos, gestos, memorias y relaciones culturales asociadas al oficio, y no solo hacia la visualización de piezas terminadas.

Oficios tradicionales como portadores de memoria colectiva

Los oficios tradicionales mantienen una estrecha relación con el espacio urbano y la vida comunitaria, ya que se desarrollan en talleres y barrios que forman parte de la identidad de la ciudad. Según la Universidad Politécnica Salesiana (2016), estos oficios constituyen expresiones culturales vivas que fortalecen los vínculos entre las personas y su entorno.

El taller artesanal trasciende su función productiva para convertirse en un espacio de transmisión de saberes, memoria y aprendizaje intergeneracional, donde el conocimiento se preserva mediante la práctica cotidiana y la enseñanza oral (UPS, 2016).

Desde esta perspectiva, los oficios tradicionales generan memoria colectiva y ofrecen elementos narrativos valiosos para el diseño. El taller, las herramientas, los procesos y la relación del artesano con su contexto se convierten en recursos visuales capaces de activar identidad, reconocimiento y sentido de pertenencia.

Desaparición de los oficios tradicionales en ciudades patrimoniales

La desaparición progresiva de los oficios tradicionales se relaciona con procesos económicos y sociales contemporáneos. La industrialización y la producción en serie han priorizado el bajo costo sobre el valor cultural del trabajo artesanal, afectando la permanencia de estos oficios en el contexto urbano (Universidad Politécnica Salesiana [UPS], 2016). Además, el desplazamiento urbano y los cambios en zonas patrimoniales han reducido los espacios destinados a talleres artesanales.

Las consecuencias culturales de este proceso afectan la memoria colectiva y la transmisión intergeneracional del conocimiento. La pérdida de saberes técnicos y simbólicos pone en riesgo la continuidad de los oficios, mientras que la invisibilización del trabajo artesanal genera desinterés en las nuevas generaciones. En Cuenca, la herrería tradicional enfrenta retos debido a la competencia industrial y a la falta de relevo generacional (Eljuri Jaramillo, 2020).

Este desarrollo teórico es relevante porque define el problema de diseño como un proceso de invisibilización cultural dentro del espacio urbano contemporáneo. Desde esta perspectiva, la propuesta busca reactivar la presencia simbólica de la herrería mediante estrategias de comunicación visual. Así, la desaparición progresiva del oficio funciona como punto de partida para plantear recursos gráficos, narrativos y espaciales orientados a su resignificación cultural.

La herrería como oficio tradicional en Cuenca

Origen y evolución de la herrería

La herrería es uno de los oficios artesanales más antiguos, vinculado históricamente a la transformación del hierro para la elaboración de herramientas, objetos utilitarios y elementos constructivos. Desde sus orígenes, este oficio ha cumplido una función esencial en la vida cotidiana, al responder a necesidades prácticas relacionadas con el trabajo agrícola, la construcción y la seguridad de los espacios habitados. El uso tradicional del hierro permitió el desarrollo de piezas resistentes y duraderas, combinando funcionalidad con valor estético, especialmente en contextos urbanos patrimoniales (CIDAP, 2016).

En las ciudades andinas, la herrería adquirió un rol relevante dentro del desarrollo urbano y arquitectónico, integrándose a la configuración de espacios públicos y privados. En ciudades patrimoniales como Cuenca, el trabajo del hierro se incorporó progresivamente en balcones, rejas, puertas y ornamentos arquitectónicos, aportando identidad visual y continuidad histórica al entorno urbano. De este modo, la herrería no solo evolucionó como oficio técnico, sino también como una práctica cultural que dialoga con el espacio y la memoria histórica de la ciudad (CIDAP, 2016).

Este apartado permite reconocer que la herrería posee una dimensión visual y urbana especialmente significativa para una propuesta de diseño. No se trata únicamente de un oficio vinculado a la fabricación de objetos, sino de una práctica que ha dejado huella en la imagen de la ciudad. En consecuencia, la propuesta puede tomar como base no solo los procesos del taller, sino también las formas, estructuras, ritmos visuales y detalles ornamentales que la herrería ha inscrito en la arquitectura cuencana, incorporándose como recursos narrativos y gráficos.

La herrería en el contexto urbano de Cuenca

Tradicionalmente, los talleres de herrería en Cuenca se localizaron en el centro histórico y en barrios cercanos, formando parte del entramado urbano y social de la ciudad. Estos espacios de trabajo se integraban a la vida cotidiana del barrio, estableciendo una relación directa entre el artesano, la comunidad y la arquitectura local. La herrería cuencana se caracteriza por su presencia en elementos arquitectónicos como rejas, balcones y puertas, los cuales se han convertido en componentes distintivos del paisaje urbano patrimonial (La Revista, 2015).

Sin embargo se ha registrado una reducción progresiva de talleres, acompañada de un cambio en el tipo de clientela y en la demanda de productos, influenciada por la producción industrial y los nuevos modelos de consumo. A ello se suma la falta de relevo generacional, ya que las nuevas generaciones muestran menor interés en continuar con el

oficio. Estas condiciones justifican la elección de Cuenca como contexto de estudio y evidencian la necesidad de visibilizar la herrería como un oficio aún vigente (Universidad Politécnica Salesiana [UPS], 2019).

Este enfoque permite delimitar el territorio de intervención y comprender que la ciudad no funciona únicamente como escenario, sino como parte constitutiva del relato visual. La presencia de la herrería en fachadas, accesos y elementos ornamentales convierte al espacio urbano en un soporte coherente para activar estrategias de visibilización. Desde el diseño, esto hace posible establecer una relación directa entre oficio, arquitectura y memoria urbana, reforzando la pertinencia de emplear recursos como la ilustración, la proyección y la narrativa visual.

El herrero como portador del saber

El herrero tradicional debe entenderse como un sujeto cultural portador de conocimientos técnicos y simbólicos construidos a partir de la experiencia y la práctica cotidiana. Su saber no se adquiere mediante procesos formales de enseñanza, sino a través de la observación, la repetición y la transmisión directa dentro del espacio del taller. Este conocimiento empírico constituye un patrimonio vivo que se preserva únicamente mientras el oficio se ejerce y se comparte entre generaciones (UPS, 2019).

La identidad del herrero se construye en estrecha relación con su oficio y su trayectoria de vida, donde el trabajo manual se convierte en una forma de expresión cultural y personal. La experiencia acumulada a lo largo de los años otorga legitimidad al artesano como depositario de la memoria del oficio, reforzando su rol social dentro de la comunidad. Este enfoque sustenta la pertinencia de las entrevistas y el trabajo de campo realizados, así como la legitimidad ética del proyecto, al reconocer al herrero como protagonista y no solo como objeto de estudio (CIDAP, 2016).

Desde la perspectiva de esta tesis, este planteamiento es fundamental porque sitúa al herrero como fuente principal de sentido dentro de la propuesta. Esto implica que el diseño no debe limitarse a representar el oficio desde una mirada externa, sino construir su narrativa a partir de la voz, la experiencia y la memoria de quienes lo practican. En términos proyectuales, esta base teórica justifica decisiones metodológicas y formales vinculadas al registro de testimonios, la observación del proceso y la traducción visual de los saberes encarnados en el artesano.

1.4.2. *Diseño gráfico como mediador cultural*

Diseño gráfico como disciplina comunicacional

El diseño gráfico es una disciplina comunicacional que organiza y transmite información mediante sistemas visuales compuestos por imágenes, tipografía y composición. Más allá de su dimensión estética, funciona como un lenguaje visual capaz de construir significados y generar interpretación en distintos contextos culturales y sociales (State University of New York at Fredonia, 2025).

Como sistema simbólico, el diseño relaciona imagen, significado y cultura, permitiendo traducir conceptos y experiencias en representaciones visuales comprensibles. De esta manera, participa en la construcción de imaginarios culturales y en la comunicación de valores compartidos (Telos, 2017).

Esta perspectiva permite comprender el diseño gráfico como una herramienta de mediación cultural. En el caso de la herrería cuencana, orienta la creación de un sistema visual que comunique no solo información, sino también memorias, valores y vínculos culturales asociados al oficio.

Diseño gráfico y patrimonio cultural

En el ámbito del patrimonio cultural, el diseño gráfico actúa como una herramienta de mediación que facilita la comunicación entre los saberes tradicionales y los públicos contemporáneos. Mediante recursos visuales y narrativos, permite interpretar y difundir contenidos culturales sin perder su significado original, favoreciendo su valoración social (EVE Museografía, 2025).

La traducción visual de estos saberes requiere una representación ética y contextualizada, donde el diseño respete los valores, símbolos y significados de las comunidades involucradas. Por ello, debe evitar simplificaciones o visiones folklorizadas, preservando la autenticidad cultural del patrimonio (Universidad Andina Simón Bolívar, 2022; UNIR México, 2025).

Desde esta perspectiva, el diseño se convierte en una estrategia para acercar la herrería tradicional a nuevos públicos mediante una mediación visual que comunique sus procesos, símbolos y significados. Esto implica construir representaciones respetuosas que mantengan la riqueza cultural y simbólica del oficio.

Diseño gráfico como puente entre tradición y contemporaneidad

El diseño gráfico permite adaptar lenguajes tradicionales a formatos contemporáneos, facilitando la circulación del conocimiento en entornos digitales y audiovisuales. Mediante la reinterpretación visual, los elementos culturales pueden dialogar con códigos actuales sin perder su esencia, posibilitando nuevas formas de acceso y comprensión del patrimonio (Kuno Digital, 2025; Captitles, 2024). Además, esta adaptación resulta especialmente relevante en contextos donde las prácticas tradicionales ya no forman parte de la vida cotidiana.

En este proceso, el diseñador asume el rol de intérprete cultural y facilitador del conocimiento, traduciendo experiencias, memorias y saberes en narrativas visuales accesibles. De este modo, el diseño gráfico no reemplaza al oficio tradicional, sino que lo visibiliza, resignifica y proyecta hacia el presente (UX Design, 2024; Diseño gráfico como divulgador del patrimonio cultural, 2021). Asimismo, la investigación busca traducir la herrería a lenguajes visuales contemporáneos mediante ilustración, modelado tridimensional y proyección como recursos de reinterpretación cultural y acercamiento al público actual.

Diseño gráfico, ética y representación cultural

El diseño gráfico, al intervenir en procesos de representación cultural, asume una responsabilidad ética frente a las comunidades y saberes que comunica. En contextos patrimoniales, el diseñador no actúa como autor absoluto, sino como mediador consciente, evitando la simplificación, estetización excesiva o apropiación simbólica del patrimonio. La representación visual de los oficios tradicionales debe construirse desde el respeto, la fidelidad cultural y el diálogo con los portadores del saber, garantizando que el diseño contribuya a la valoración y visibilización del oficio sin descontextualizar ni desvirtuar.

Este enfoque ético es clave porque orienta tanto la metodología como las decisiones formales de la propuesta. Representar la herrería tradicional implica trabajar con un saber vivo, encarnado en personas, espacios, rutinas y memorias específicas, por lo que el diseño debe partir del diálogo con los artesanos y del reconocimiento de su experiencia como fuente legítima del relato. Esto permite que la propuesta visual no imponga una mirada externa sobre el oficio, sino que traduzca sus significados de manera responsable, evitando su banalización o su reducción a una imagen estereotipada del patrimonio.

1.4.3. Tecnologías digitales como estrategia de documentación cultural

Documentación del patrimonio inmaterial

La documentación del patrimonio cultural inmaterial es fundamental para garantizar la preservación. En el caso de los oficios tradicionales, documentar implica registrar no solo el objeto final, sino también los procesos, técnicas y conocimientos transmitidos de manera oral y práctica. Sin embargo, los métodos tradicionales presentan limitaciones al momento de representar la complejidad y la dimensión experiencial de estos saberes. Estas formas de documentación suelen fragmentar el oficio y no logran captar su carácter dinámico ni su relación con el entorno social y cultural (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2023).

Ante estas limitaciones, surge la necesidad de incorporar nuevas estrategias de documentación que permitan una representación más integral del patrimonio inmaterial. Las tecnologías digitales ofrecen herramientas capaces de registrar procesos, movimientos y contextos de manera más precisa y accesible. Estas nuevas formas de documentación permiten ampliar la comprensión del oficio y facilitan su transmisión a públicos diversos, especialmente en contextos donde la práctica cotidiana del oficio se encuentra en riesgo de desaparecer (GIGAPP, 2024.).

Permite entender que la herrería tradicional no puede ser documentada de manera suficiente únicamente a través de descripciones textuales o registros estáticos. Desde el proyecto, esto implica asumir la documentación como un proceso de traducción visual y narrativa capaz de mostrar la secuencia del trabajo, la relación entre cuerpo y herramienta, el espacio del taller y la dimensión viva del oficio. En este sentido, las tecnologías digitales se convierten en un soporte conceptual y metodológico para construir una representación más completa y significativa de la herrería dentro de la propuesta de diseño.

Tecnologías digitales aplicadas al patrimonio

Las tecnologías digitales han sido incorporadas progresivamente en el ámbito del patrimonio cultural como herramientas para la documentación, conservación y difusión de bienes materiales e inmateriales. El uso de recursos visuales permite registrar y representar los procesos artesanales desde múltiples perspectivas. Estas tecnologías facilitan la visualización de técnicas complejas y la reconstrucción digital de prácticas que ya no se realizan de forma continua, ampliando las posibilidades de interpretación del patrimonio (MDPI, 2022).

Entre las principales ventajas del uso de tecnologías digitales en el patrimonio cultural se encuentra la accesibilidad, ya que los contenidos pueden ser consultados por un público amplio sin restricciones

geográficas. Asimismo, la permanencia digital permite conservar información a largo plazo, reduciendo el riesgo de pérdida de saberes tradicionales. Finalmente, la difusión ampliada a través de plataformas digitales contribuye a visibilizar los oficios tradicionales y a fortalecer su reconocimiento social, generando nuevas formas de acercamiento entre el patrimonio y la comunidad (ASRI, 2014.; Factum Arte, s. f.).

Pertinente porque ofrece el fundamento para integrar recursos digitales no como complementos tecnológicos, sino como herramientas de mediación cultural y visualización patrimonial. Para una propuesta centrada en la herrería tradicional de Cuenca, estas tecnologías permiten representar detalles formales, secuencias de trabajo y relaciones espaciales que serían difíciles de comunicar por medios convencionales. Además, su uso amplía el alcance de la propuesta al posibilitar experiencias de difusión más abiertas, contemporáneas y accesibles, coherentes con el objetivo de acercar el oficio a públicos actuales.

Tecnologías digitales y resignificación cultural

El uso de tecnologías digitales en el patrimonio cultural no se limita a la conservación de información, sino que también permite procesos de resignificación cultural. A través de experiencias inmersivas e interactivas, el patrimonio puede ser reinterpretado desde nuevas perspectivas, generando aprendizajes significativos y emocionales. Estas experiencias facilitan una comprensión más profunda de los oficios tradicionales, al involucrar activamente al espectador en los procesos y contextos culturales que los rodean (MDPI, 2022).

En este sentido, las tecnologías digitales posibilitan nuevas lecturas del oficio para públicos jóvenes, quienes encuentran en lo digital un medio cercano y familiar. En el caso de la herrería tradicional, estas herramientas permiten comprender su valor cultural y técnico. De esta forma, la tecnología actúa como un puente entre el pasado y el presente, resignificando la herrería como patrimonio cultural vivo y reforzando su importancia dentro de la memoria colectiva y la identidad cultural (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2023).

Es importante porque desplaza el uso de la tecnología desde una función meramente instrumental hacia una función cultural y proyectual. Es decir, la tecnología para activar nuevas maneras de percibir, interpretar y valorar el oficio. Desde el diseño, respalda la construcción de experiencias visuales capaces de conectar emocionalmente con el conocimiento a través de entornos audiovisuales, interactivos y digitales.

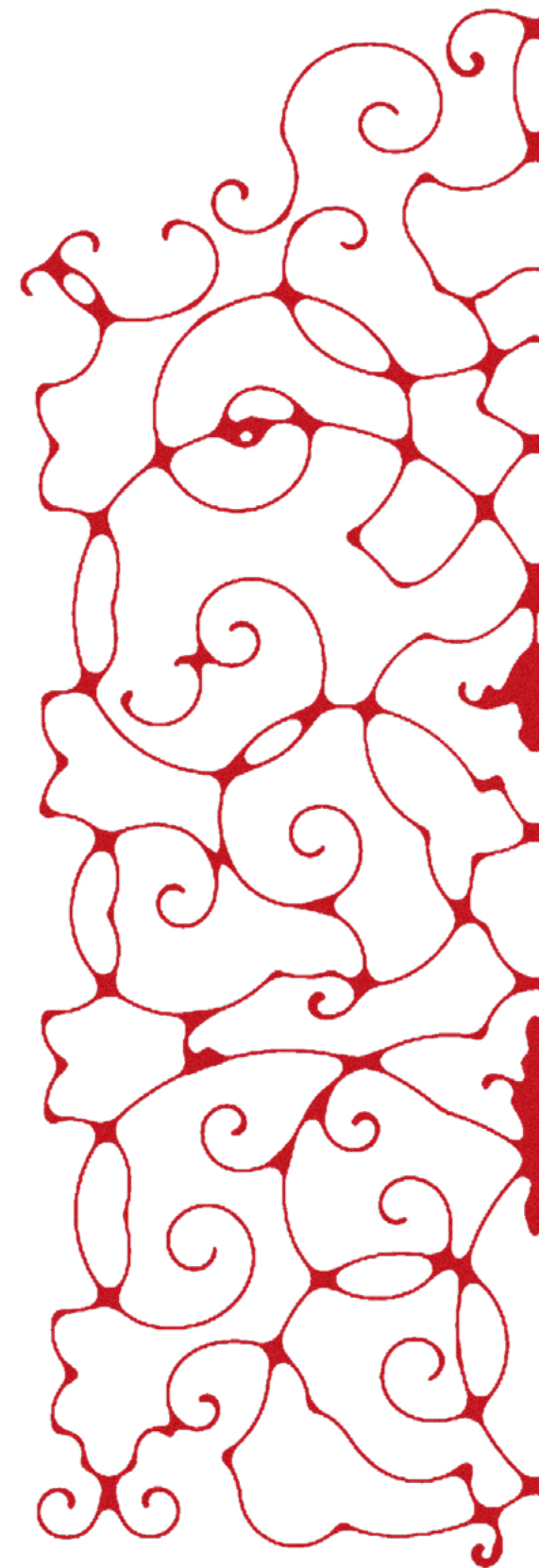
*Videomapping:
fundamentos y lenguaje audiovisual*

Definición del videomapping

El uso de tecnologías digitales en el patrimonio cultural no se limita a la conservación de información, sino que también permite procesos de resignificación cultural. A través de experiencias inmersivas e interactivas, el patrimonio puede ser reinterpretado desde nuevas perspectivas, generando aprendizajes significativos y emocionales. Estas experiencias facilitan una comprensión más profunda de los oficios tradicionales, al involucrar activamente al espectador en los procesos y contextos culturales que los rodean (MDPI, 2022).

En este sentido, las tecnologías digitales posibilitan nuevas lecturas del oficio para públicos jóvenes, quienes encuentran en lo digital un medio cercano y familiar. Estas herramientas permiten comprender su valor cultural y técnico incluso cuando el oficio ya no se practica de manera cotidiana. De esta forma, la tecnología actúa como un puente entre el pasado y el presente, resignificando la herrería como patrimonio cultural vivo y reforzando su importancia dentro de la memoria colectiva y la identidad cultural (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2023).

La tecnología no se incorpora solo para mostrar información de forma atractiva, sino para activar nuevas maneras de percibir, interpretar y valorar el oficio. Desde el diseño, esta idea respalda la construcción de experiencias visuales capaces de conectar emocionalmente con el público, en especial con generaciones que se relacionan con el conocimiento a través de entornos audiovisuales, interactivos y digitales. Así, la resignificación cultural se convierte en uno de los objetivos centrales de la propuesta.



01

Arquitectónico

Sobre edificaciones y estructuras urbanas, aprovechando fachadas, volúmenes y elementos constructivos como parte integral del discurso visual.

La arquitectura no actúa como una pantalla neutra, sino como un componente narrativo que condiciona la composición, el ritmo y la lectura de la proyección.

02

Sobre objetos

Se aplica a volúmenes tridimensionales específicos, como esculturas, piezas escénicas u objetos cotidianos, que funcionan como soportes no convencionales.

La forma del objeto determina la estructura del contenido audiovisual, obligando a un diseño preciso que dialogue con sus dimensiones y relieves.

03

Escénico o performativo

El videomapping escénico integra la proyección audiovisual en contextos performativos, teatrales o coreográficos, articulando imagen, cuerpo y espacio.

Establece una relación directa entre el movimiento del intérprete y la imagen proyectada, generando una experiencia híbrida entre lo físico y lo virtual.

04

Inmersivo

Se caracteriza por envolver al espectador dentro de un entorno audiovisual, utilizando múltiples superficies de proyección para generar una experiencia sensorial.

Este formato busca una inmersión perceptiva que activa la atención, la emoción y la memoria, transformando al espectador en parte de la experiencia.

05

Corporal

El videomapping corporal utiliza el cuerpo humano como superficie de proyección, lo que implica una estrecha relación entre gesto, volumen y tiempo.

La imagen proyectada se ve constantemente alterada por el movimiento corporal, reforzando el carácter efímero y performativo de la experiencia.

Creación de contenido en el videomapping

La creación de contenido en el videomapping parte del reconocimiento y análisis del soporte físico sobre el cual se proyectará la imagen. García (2017) explica que el proceso creativo se fundamenta en la generación de plantillas visuales que funcionan como guías para diseñar los contenidos audiovisuales, permitiendo que estos se ajusten a las particularidades formales del espacio o volumen intervenido (pp. 21-22). El contenido no se concibe como una imagen autónoma, sino como una construcción visual dependiente del soporte, donde la forma, la escala y la profundidad influyen directamente en la narrativa. De este modo, el diseño audiovisual se plantea como un diálogo entre lo proyectado y lo proyectable, reforzando la integración entre imagen y espacio.

Este aspecto resulta esencial porque vincula de manera directa el diseño de contenidos con el análisis del soporte urbano o material donde se desarrollará la propuesta. Esto significa que la narrativa visual de la herrería no puede diseñarse al margen del espacio, sino en función de sus características formales, simbólicas y perceptivas. Así, el videomapping se confirma como una práctica proyectual donde contenido, superficie y contexto se construyen de manera integrada.



Creación de contenido en el videomapping

01

Proyector

Elemento determinante en la planificación del videomapping, ya que sus características condicionan la calidad y viabilidad de la proyección.

Factores como la potencia lumínica, la distancia de proyección y la resolución influyen directamente.

02

Resolución

La resolución define el nivel de detalle de la imagen proyectada y adquiere especial relevancia en proyectos donde el público puede percibir el píxel de forma directa. Una resolución inadecuada puede afectar negativamente la experiencia estética, evidenciando la artificialidad técnica de la proyección (p. 24).

03

Ratio de contraste

El ratio de contraste determina la capacidad del proyector para reproducir diferencias entre zonas claras y oscuras. Este aspecto resulta clave en el videomapping, ya que la técnica se basa en el uso expresivo de la luz y la sombra para modificar la percepción de los volúmenes y generar profundidad visual (p. 25).

04

Luz y volumen

Actúa como materia prima del videomapping y es responsable de alterar la lectura espacial del soporte. El uso de imágenes contrastadas sobre volúmenes permite enfatizar, neutralizar o transformar la percepción de las formas preexistentes, produciendo efectos de expansión, hundimiento o fragmentación del espacio (pp. 25–26).

05

Espectador

Cumple un rol fundamental en la experiencia del videomapping, ya que su posición, recorrido y punto de vista condicionan la correcta percepción del contenido proyectado. Una mala consideración del lugar del espectador puede afectar la lectura de los efectos visuales y reducir el impacto narrativo de la intervención (p. 26).

1.4.4. Diseño ambiental como estrategia de revalorización

Diseño ambiental y espacio público

El diseño ambiental puede definirse como una disciplina orientada a la planificación y creación de experiencias visuales dentro del entorno construido, integrando arquitectura, gráfica y narrativa espacial. A través de intervenciones visuales en el espacio urbano, el diseño ambiental transforma los lugares en medios de comunicación capaces de transmitir información, identidad y significado cultural. Estas intervenciones pueden ser permanentes o temporales y buscan generar una relación directa entre el usuario y el entorno. En este sentido, el espacio público deja de ser un contenedor pasivo para convertirse en un soporte activo de comunicación cultural y social (RSM Design, s. f.; ResearchGate, 2023).

Para esta investigación, este enfoque resulta relevante porque permite comprender que la propuesta no se desarrolla únicamente sobre piezas gráficas aisladas, sino sobre una experiencia situada en el entorno urbano. Desde el proyecto, el espacio público se asume como parte del sistema de comunicación visual, capaz de amplificar el mensaje, condicionar su lectura y fortalecer su vínculo con la comunidad. Esta perspectiva es especialmente pertinente en una tesis de diseño orientada a la visibilización de la herrería tradicional, ya que permite pensar la ciudad como un medio narrativo donde la cultura puede hacerse visible a través de intervenciones visuales temporales y contextualizadas.

El espacio urbano como soporte de memoria

El espacio urbano funciona como un portador de memoria histórica, ya que en él se inscriben las prácticas, oficios y dinámicas sociales que han configurado la identidad de una ciudad. A través del diseño ambiental, es posible reintroducir simbólicamente prácticas que han desaparecido o se encuentran en riesgo, activando nuevas lecturas del pasado en el presente. Estas intervenciones permiten resignificar lugares históricos, convirtiéndolos en escenarios de memoria colectiva donde el diseño actúa como mediador entre el espacio, la historia y la comunidad. De esta manera, el diseño ambiental contribuye a fortalecer el vínculo entre ciudadanía y patrimonio, recuperando significados que permanecían invisibilizados en el paisaje urbano (Redalyc, 2018; CIDAP, 2016).

En relación con el proyecto, este planteamiento es clave porque justifica la elección del espacio urbano como soporte para comunicar la herrería no solo desde su valor material, sino desde su relación con la

memoria colectiva de Cuenca. La ciudad conserva huellas visibles e invisibles del oficio, tanto en sus estructuras arquitectónicas como en sus recorridos, nombres, barrios y prácticas sociales. Desde el diseño, esto permite construir una propuesta que no solo represente el oficio, sino que reactive su presencia simbólica en lugares donde su memoria todavía puede ser reconocida. De este modo, el espacio urbano deja de funcionar como fondo y pasa a ser parte constitutiva del relato visual.

Diseño ambiental aplicado a la herrería

Aplicado a la herrería tradicional, el diseño ambiental permite desarrollar intervenciones simbólicas y temporales que representen el oficio en espacios históricamente vinculados a su práctica, como el entorno del Museo del Fuego y el sector de Las Herrerías. Recursos como el video mapping, tanto en fachadas arquitectónicas como en espacios interiores, posibilitan la visualización de procesos, gestos y memorias del oficio sin alterar físicamente el espacio patrimonial. Estas estrategias generan una vinculación emocional entre el ciudadano y el lugar, activando el espacio como un archivo vivo donde la ciudad comunica su historia. Así, el diseño ambiental no reemplaza al oficio, sino que lo revaloriza, permitiendo que la herrería sea comprendida y recordada a través de la experiencia urbana (ArchDaily, 2023; Academia.edu, 2017).

Este apartado resulta especialmente relevante porque aterriza el diseño ambiental al campo específico de intervención del proyecto. Su aporte no consiste solo en señalar que el espacio puede intervenir visualmente, sino en mostrar que dicha intervención puede construirse como una estrategia de revalorización cultural. En este caso, la herrería puede ser comunicada mediante recursos espaciales y audiovisuales que traduzcan sus procesos, símbolos y memorias a una experiencia perceptible para el público actual. Desde la perspectiva proyectual, esto permite articular la relación entre oficio, lugar y narrativa visual, reforzando la pertinencia de trabajar con espacios significativos de Cuenca como parte activa de la propuesta.



1.4.5. Comunicación transmedia como estrategia de participación cultural

Comunicación transmedia

La comunicación transmedia se define como una forma de narración en la que un relato se expande a través de múltiples plataformas y lenguajes, donde cada medio aporta una parte específica y complementaria de la historia, esto sin seguir un orden preestablecido. Según Scolari (2018), la narrativa transmedia no consiste en repetir el mismo contenido en distintos soportes, sino en distribuir estratégicamente, permitiendo una experiencia más profunda y fragmentada del relato. Entre sus principales características se encuentran la narrativa distribuida, el uso de múltiples plataformas y la participación activa del público. Este enfoque transforma al receptor en un sujeto involucrado, que explora, interpreta y completa el relato a partir de su interacción con los distintos medios.

Henry Jenkins define la narrativa transmedia como una forma de construcción narrativa en la que una historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas, donde cada uno contribuye de manera específica y complementaria al desarrollo del universo narrativo. Este modelo no se basa en la repetición del mismo contenido, sino en la expansión coherente del relato, fomentando la participación activa de las audiencias y la construcción de significado a largo plazo (Jenkins, 2014).

Para esta investigación, este enfoque es relevante porque permite pensar la comunicación de la herrería tradicional no como un mensaje único y cerrado, sino como un sistema narrativo expandido, compuesto por diversos soportes visuales, espaciales y digitales. Desde el proyecto, la lógica transmedia ofrece una base conceptual para articular ilustración, proyección, registro audiovisual y recursos gráficos dentro de una misma estrategia de comunicación cultural. Esto resulta especialmente pertinente cuando se busca que el público no solo reciba información sobre el oficio, sino que se involucre activamente en su descubrimiento, interpretación y valoración.



01

Extensión y profundidad

Equilibrio entre la difusión amplia del relato en múltiples medios (extensión) y el nivel de involucramiento de las audiencias que exploran el contenido en detalle (profundidad), combinando alcance masivo y experiencia especializada

02

Continuidad y multiplicidad

La continuidad asegura la coherencia del universo narrativo entre plataformas, mientras que la multiplicidad permite versiones o reinterpretaciones que enriquecen la historia sin romper su lógica general

03

Inmersión y extracción

La inmersión implica que el público se adentre en el mundo narrativo, mientras que la extracción permite trasladar elementos del relato al mundo real, integrándolos en la vida cotidiana

04

Construcción de mundos

Se centra en crear universos narrativos complejos y coherentes que permitan múltiples historias y puntos de entrada, más allá de un único relato

05

Serialidad

Consiste en fragmentar la narrativa en partes distribuidas en distintos medios, donde cada una aporta al conjunto y fomenta el seguimiento progresivo del relato

06

Subjetividad

Incorpora múltiples perspectivas dentro del relato, permitiendo una comprensión más amplia y diversas interpretaciones del universo narrativo

07

Rendimiento o performance

Se refiere a la participación activa del público, que contribuye creando o reinterpretando contenidos, integrándose al sistema transmedia como parte de su dinámica cultural

La narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual se define como una forma de contar historias mediante la combinación de elementos visuales y auditivos, donde la imagen y el sonido se articulan para producir significado y promover una experiencia emocional en el espectador. Esta disciplina creativa integra componentes como la composición visual, la música, el diálogo y la edición, permitiendo que una historia sea comunicada de manera efectiva y expresiva más allá del texto escrito. La narrativa audiovisual juega un papel central en la comunicación contemporánea, ya que puede transmitir emociones, sensibilizar a las audiencias y facilitar la comprensión de acontecimientos complejos, consolidándose como una pieza clave de la cultura y la sociedad actuales (Universidad Isabel I, 2024).

En relación con el proyecto, este planteamiento es relevante porque la propuesta requiere construir un relato sensible y comprensible sobre un oficio que se transmite, en gran parte, a través de la práctica y la experiencia. La narrativa audiovisual permite representar gestos, ritmos, sonidos, atmósferas y procesos de la herrería de una manera más cercana a su realidad, favoreciendo una conexión emocional del público con el oficio y fortaleciendo la capacidad del diseño para comunicar su dimensión cultural.

Storytelling transmedia y construcción del relato cultural

El storytelling transmedia se entiende como la estructura que organiza y da sentido al relato cultural, permitiendo que la historia se despliegue de forma fragmentada a través de múltiples medios. A diferencia de narrar una historia lineal, el diseño de una experiencia narrativa implica pensar el relato como un sistema donde cada plataforma aporta una parte específica del significado. En este enfoque, ningún medio contiene la totalidad del relato, sino que cada uno contribuye desde su lenguaje propio. El relato cultural se construye así a partir de procesos, gestos, sonidos, memorias y espacios que se complementan entre sí. Esta fragmentación favorece una lectura activa por parte del público, que reconstruye el sentido al interactuar con los distintos soportes. De este modo, el storytelling transmedia potencia la profundidad simbólica del patrimonio cultural (Abya-Yala, 2017).

Este concepto es clave porque ofrece una forma de estructurar el relato de la herrería como un sistema de significados. Desde el diseño, esto permite distribuir el contenido según las fortalezas de cada medio, haciendo que unos soportes muestren el proceso, otros la memoria, otros el espacio urbano y otros la voz del artesano. Así, la construcción del relato cultural se convierte en una estrategia de diseño que favorece una comprensión más rica, participativa y sensible del patrimonio.

Tipologías de medios

Se organiza a partir de tipologías de medios que estructuran el sistema narrativo y definen la forma en que el relato cultural se expande. Los medios físicos, como el espacio urbano, la arquitectura, las superficies y los objetos, convierten a la ciudad en un soporte narrativo cargado de significado. Los medios digitales, entre ellos redes sociales, plataformas web, contenidos audiovisuales y gráfica digital, permiten la difusión, el archivo y la extensión del relato más allá del espacio inmediato. Por su parte, los medios tecnológicos e inmersivos, como la realidad aumentada, las proyecciones y el videomapping, generan experiencias directas y emocionales. Facilita la articulación coherente de los contenidos y su correcta distribución narrativa. Así, cada tipología cumple un rol específico dentro del sistema transmedia cultural (Abya-Yala, 2017).

En el marco del proyecto, este apartado resulta especialmente útil porque permite ordenar los recursos de la propuesta dentro de una lógica narrativa clara. No se trata solo de sumar medios, sino de asignar a cada uno una función específica según su capacidad expresiva y su relación con el público. Desde esta perspectiva, el espacio urbano, los soportes digitales y las tecnologías inmersivas pueden articularse de manera complementaria para construir un sistema de comunicación coherente alrededor de la herrería tradicional de Cuenca.

Experiencia del usuario y participación cultural

En los entornos transmedia, el usuario deja de ser un espectador pasivo para convertirse en un participante activo dentro del relato cultural. La experiencia se construye a partir de estímulos sensoriales que involucran la vista, el oído y el movimiento, favoreciendo una relación más profunda con el contenido patrimonial. Esta participación permite que el público se apropie culturalmente del relato, integrándolo a su propia experiencia y memoria. A través de la interacción, el usuario completa los fragmentos narrativos dispersos en los distintos medios. De este modo, la experiencia transmedia fortalece el vínculo emocional con el patrimonio. La herrería, entonces, es vivida y experimentada, no solo observada (Abya-Yala, 2017).

Para esta investigación, esta perspectiva es central porque el objetivo del proyecto no consiste únicamente en informar sobre la existencia de un oficio en riesgo, sino en generar una experiencia de acercamiento y reconocimiento cultural. Desde el diseño, esto implica pensar en recorridos, estímulos, niveles de interacción y formas de participación que hagan al público parte del proceso de construcción de sentido. Así, la comunicación transmedia se vincula directamente con la intención de fortalecer la memoria colectiva y el sentido de pertenencia.

Diseño del mensaje en entornos transmedia

El diseño del mensaje en entornos transmedia es fundamental para garantizar claridad comunicacional y coherencia visual y narrativa entre los distintos medios. El uso consciente de símbolos, códigos visuales y metáforas permite traducir el saber artesanal a un lenguaje contemporáneo accesible para públicos diversos. El diseño gráfico actúa como articulador del sistema narrativo, asegurando que cada fragmento del relato mantenga una identidad común. Esta coherencia facilita la comprensión del mensaje y refuerza su carga simbólica. Asimismo, el diseño contribuye a preservar la fidelidad cultural del contenido representado. De esta manera, el rol del diseñador se consolida como mediador entre tradición y contemporaneidad (Abya-Yala, 2017).

En relación con la tesis, este apartado resulta fundamental porque sitúa al diseño gráfico como eje articulador de toda la propuesta transmedia. La coherencia entre medios, la claridad del mensaje y la fidelidad cultural del relato dependen de decisiones de diseño que conecten lo visual, lo narrativo y lo simbólico. Esto permite que la comunicación sobre la herrería no se disperse en soportes inconexos, sino que se estructure como un sistema integrado capaz de sostener una identidad común y una experiencia cultural consistente.

1.5. Investigación de campo

Tuvo como objetivo aproximarse de manera directa al contexto social, cultural y comunicacional de los oficios tradicionales, con el fin de comprender las percepciones, dinámicas y problemáticas que influyen en su progresiva invisibilización dentro de la sociedad contemporánea. Esta etapa permitió obtener una visión más amplia sobre la relación que distintos grupos mantienen con estos saberes y sobre los factores que afectan su valoración, reconocimiento y continuidad.

Para ello, se emplearon técnicas de investigación cualitativas y cuantitativas que facilitaron la recopilación de información desde diferentes perspectivas. Los datos fueron obtenidos a partir de la participación de jóvenes ciudadanos y profesionales especializados, quienes aportaron experiencias, conocimientos y opiniones relevantes para el desarrollo del proyecto. La información obtenida permitió identificar tendencias, necesidades y oportunidades de intervención que contribuyeron a fundamentar las decisiones conceptuales y comunicacionales de la propuesta.



1.5.1. Síntesis de resultados

Técnica cuantitativa

Como técnica cuantitativa se aplicaron encuestas a jóvenes de Cuenca, principalmente entre los 18 y 23 años, para conocer su percepción sobre los oficios tradicionales. Los resultados muestran que, aunque la mayoría reconoce el valor cultural de la herrería, su co-

nocimiento sigue siendo superficial y asociado a un oficio antiguo y manual, evidenciando una relación distante con estos saberes. Entre las principales causas del desinterés se identifican la falta de difusión y la escasa innovación en los lenguajes de comunicación.

Sin embargo, también se evidencia interés por propuestas que integren tradición y contemporaneidad mediante medios digitales, experiencias inmersivas y formatos interactivos.

Enfoque cualitativo



01

Segundo Moisés Gallegos
Herrero

Entre las principales problemáticas, se destacan la falta de relevo generacional, el desplazamiento de talleres y la desvalorización del trabajo artesanal. También se señala la pérdida de visibilidad del oficio, aunque se reconocen oportunidades en su relación con la cultura y el turismo.



02

Manuel Humberto Guerra
Herrero

Se destaca el valor simbólico y sensorial del oficio, hoy casi desaparecido, y subraya la necesidad de revalorizar la herrería como patrimonio cultural vivo mediante procesos de sensibilización dirigidos a las nuevas generaciones.



03

Ángel Cueva
Artista de mapping

Destaca la importancia de una representación real del oficio, el uso de iconografía clara y la adaptación al espacio arquitectónico. Esta visión refuerza el videomapping como un recurso pertinente dentro de una estrategia transmedia.



1.6. Análisis de homólogos

1.6.1. Homólogo por forma

El Bosque de Luz: Jardín Botánico de Quito

Descripción formal

Experiencia inmersiva nocturna que transforma el espacio mediante instalaciones lumínicas, proyecciones y recorridos sensoriales. La propuesta construye el mensaje mediante estímulos visuales, cromáticos y espaciales que apelan directamente a la percepción del espectador. La interpretación surge de la interacción entre luz, color, ritmo visual y desplazamiento corporal dentro del espacio.

Permite que cada usuario construya su propia lectura mediante una comunicación basada en la experiencia sensorial y no verbal. Este enfoque resulta relevante para la investigación porque evidencia cómo el diseño puede comunicar significados culturales mediante recursos inmersivos y espaciales. La construcción de atmósferas fortalece la conexión entre el público, espacio y la memoria.

El sistema integra

- Uso de la proyección como lenguaje visual
- Narrativa no lineal basada en estímulos
- Uso de espacio como soporte del mensaje.
- Interpretación subjetiva.

Aporte al proyecto

Se toma el uso de una jerarquía comunicacional centrada en la imagen y la atmósfera antes que en el texto, priorizando secuencias visuales construidas mediante luz, contraste, textura y movimiento. Asimismo, se retoma una estructura de recorrido no lineal donde el usuario recibe el contenido como una experiencia basada en asociaciones simbólicas.

Este recurso permite construir una narrativa visual compuesta por elementos como fuego, golpe, chispa, hierro y memoria sin depender de una narración textual continua. Además, se incorpora el espacio como parte activa de la composición visual, entendiendo la arquitectura como soporte del mensaje. Finalmente, este homólogo aporta el criterio de reservar la proyección para una experiencia visual de impacto dentro del sistema transmedia.



F 1: Formato físico.

Nota: Arte digital de Facebook. <https://n9.cl/xygtkc>

1.6.2. Homólogo por función

Comunicación transmedia de Disney

Descripción funcional

La estrategia de comunicación transmedia desarrollada por Disney se basa en la expansión de universos narrativos a través de múltiples plataformas y formatos, como cine, series, historietas, productos editoriales, experiencias interactivas y parques temáticos. Cada medio aporta información complementaria, permitiendo que el público acceda al relato desde distintos puntos de entrada y niveles de profundidad.

Desde una perspectiva funcional, este modelo demuestra cómo una narrativa puede mantenerse vigente en el tiempo mediante la articulación coherente de distintos soportes, favoreciendo la apropiación emocional del contenido y la construcción de memoria colectiva. La participación activa del público transforma al espectador en parte del relato, reforzando el vínculo entre contenido, experiencia y usuario.

El sistema integra

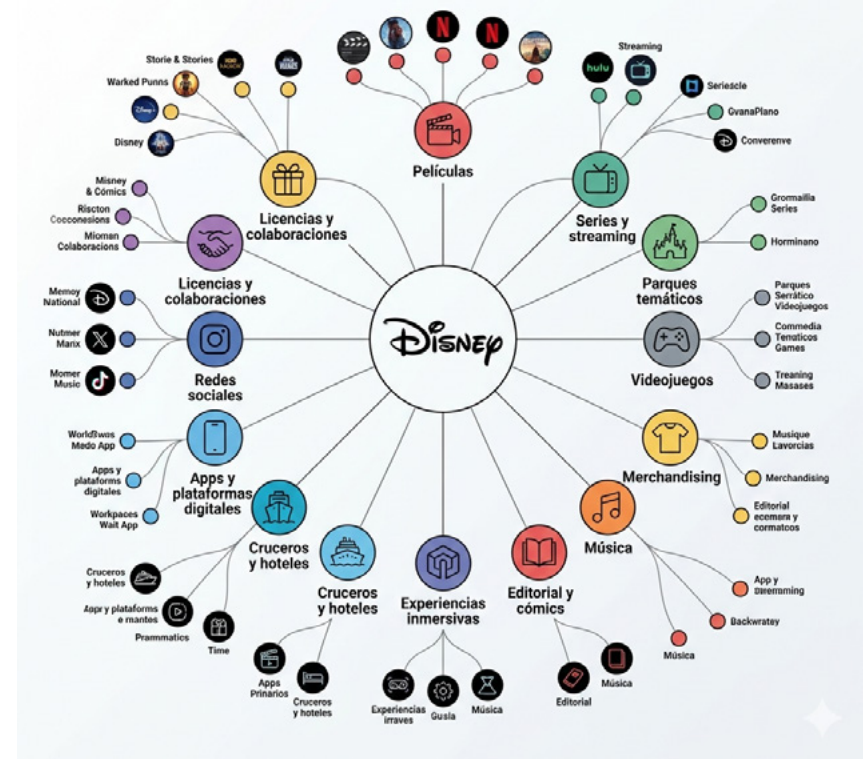
- Múltiples medios para narrar un universo.
- Participación activa del público en niveles.
- Construcción de vínculos emocionales.
- Permanencia del relato a través del tiempo.

Aporte al proyecto

Se retoma la distribución jerárquica del contenido entre medios, entendiendo que no toda la información debe aparecer en la pieza principal. Esto permite asignar al videomapping la función de presentar el universo simbólico de la herramienta, mientras otros soportes profundizan en el contexto y la información. Además, se toma como referencia una estructura narrativa organizada por distintos niveles de profundidad.

Otro recurso adoptado es la definición de múltiples puntos de entrada al relato, ya sea desde la proyección urbana, piezas gráficas o contenidos digitales. Asimismo, cada medio cumple una función específica dentro del sistema narrativo sin repetir el mismo mensaje. En términos de diseño, este homólogo aporta criterios para fragmentar estratégicamente la narrativa y organizar la experiencia visual del proyecto.

Mapa del Ecosistema Transmedia de The Walt Disney Company



F 2: Mapa del Ecosistema Transmedia.

Nota: Infografía generada con la herramienta de IA Google Gemini (2026) a partir de un prompt de diseño radial contemporáneo.

1.6.3. Homólogo por tecnología

Videomapping arquitectónico como sistema de comunicación visual

Descripción tecnológica

Desde el enfoque tecnológico, el trabajo de Ángel Cueva utiliza el videomapping arquitectónico como una herramienta de comunicación visual inmersiva, entendida más como un medio artístico que informativo, donde la arquitectura se convierte en soporte narrativo mediante ilustración, animación y simbología.

El sistema tecnológico integra software de mapeo como Resolume Arena, que permite adaptar los contenidos a fachadas irregulares y reproducir piezas visuales, junto con herramientas de diseño y animación digital, apoyadas en criterios de color, fotografía y comportamiento de la luz.

El sistema integra

- Software (MadMapper o Resolume Arena).
- Iconografía simplificada para legibilidad.
- Cromática según la fachada.
- Uso del espacio como soporte narrativo.

Aporte al proyecto

Diseñar el contenido a partir del soporte, considerando la forma, textura y color de la arquitectura para definir la composición visual. También se adopta la simplificación de formas e iconografías con el fin de asegurar legibilidad y comprensión a distancia dentro del espacio público.

Se incorpora la adaptación cromática según las características de la fachada, influyendo tanto en la visibilidad como en la atmósfera del relato visual. Además, el contenido se organiza mediante transiciones que responden a la estructura arquitectónica, facilitando la representación secuencial.



F 3: Video Mapping en el colegio Benigno Malo.

Nota: Fotografía por GAD Municipal de Cuenca, 2025. <https://n9.cl/9b3ru>

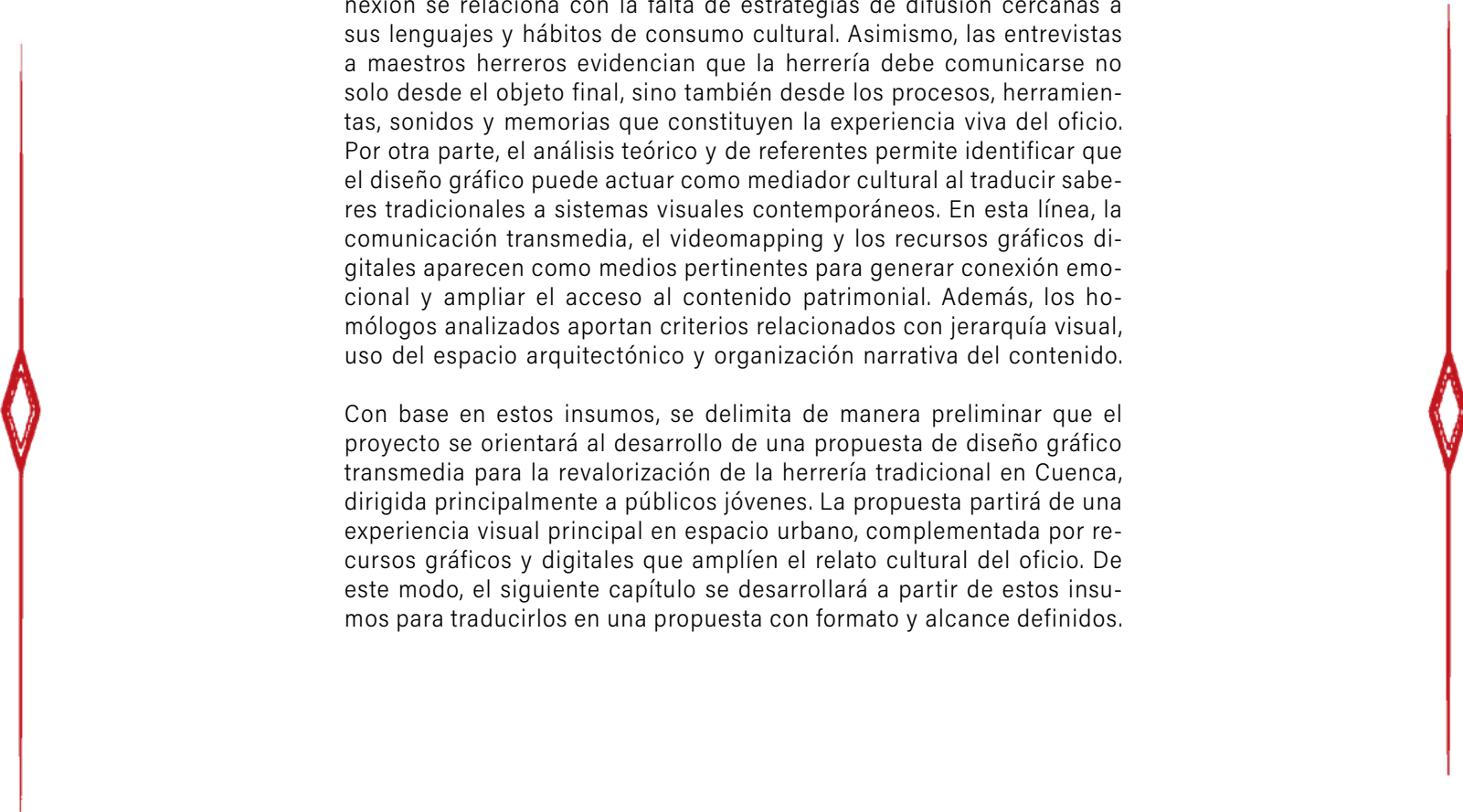


1.7. Conclusión

A partir del desarrollo del marco teórico, el análisis de antecedentes, la investigación de campo y el estudio de homólogos, se identifican insumos clave que orientan el desarrollo del proyecto de diseño gráfico. El análisis confirma que la herrería tradicional en Cuenca constituye una manifestación del patrimonio cultural inmaterial vinculada a la memoria colectiva, al espacio urbano y a la identidad local. Sin embargo, también se evidencia un proceso de invisibilización progresiva relacionado con la pérdida de relevo generacional, la transformación de los entornos barriales y la disminución de su presencia en la vida cotidiana.

La investigación de campo permite reconocer que el público joven valora los oficios tradicionales como parte del patrimonio cultural, pero mantiene con ellos una relación distante y superficial. Esta desconexión se relaciona con la falta de estrategias de difusión cercanas a sus lenguajes y hábitos de consumo cultural. Asimismo, las entrevistas a maestros herreros evidencian que la herrería debe comunicarse no solo desde el objeto final, sino también desde los procesos, herramientas, sonidos y memorias que constituyen la experiencia viva del oficio. Por otra parte, el análisis teórico y de referentes permite identificar que el diseño gráfico puede actuar como mediador cultural al traducir saberes tradicionales a sistemas visuales contemporáneos. En esta línea, la comunicación transmedia, el videomapping y los recursos gráficos digitales aparecen como medios pertinentes para generar conexión emocional y ampliar el acceso al contenido patrimonial. Además, los homólogos analizados aportan criterios relacionados con jerarquía visual, uso del espacio arquitectónico y organización narrativa del contenido.

Con base en estos insumos, se delimita de manera preliminar que el proyecto se orientará al desarrollo de una propuesta de diseño gráfico transmedia para la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca, dirigida principalmente a públicos jóvenes. La propuesta partirá de una experiencia visual principal en espacio urbano, complementada por recursos gráficos y digitales que amplíen el relato cultural del oficio. De este modo, el siguiente capítulo se desarrollará a partir de estos insumos para traducirlos en una propuesta con formato y alcance definidos.



Capítulo 2

Programación



2.1. Introducción

A partir de los insumos obtenidos en el capítulo anterior, el proyecto se plantea como una propuesta de diseño gráfico orientada a la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca mediante una estrategia de comunicación transmedia. La investigación permitió identificar, por un lado, la necesidad de visibilizar el oficio desde una perspectiva contemporánea y, por otro, la pertinencia de emplear medios visuales, urbanos y digitales que favorezcan una relación más cercana entre el patrimonio cultural y el público joven.

En respuesta a estos hallazgos, la propuesta se estructura a partir de una pieza principal de videomapping en espacio urbano, concebida como núcleo de activación visual y simbólica del relato, complementada por soportes gráficos y digitales que permitan ampliar la experiencia, profundizar contenidos y extender la circulación del mensaje. De esta manera, el proyecto traduce los insumos conceptuales, contextuales y comunicacionales del capítulo anterior en un sistema de diseño con componentes definidos y un alcance real de producción.



2.2. Planteamiento proyectual

A partir de los insumos obtenidos en el capítulo anterior, el proyecto se plantea como una propuesta de diseño gráfico orientada a la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca mediante una estrategia de comunicación transmedia. La investigación permitió identificar, por un lado, la necesidad de visibilizar el oficio desde una perspectiva contemporánea y, por otro, la pertinencia de emplear medios visuales, urbanos y digitales que favorezcan una relación más cercana entre el patrimonio cultural y el público joven.

En respuesta a estos hallazgos, la propuesta se estructura a partir de una pieza principal de videomapping en espacio urbano, concebida como núcleo de activación visual y simbólica del relato, complementada por soportes gráficos y digitales que permitan ampliar la experiencia, profundizar contenidos y extender la circulación del mensaje. De esta manera, el proyecto traduce los insumos conceptuales, contextuales y comunicacionales del capítulo anterior en un sistema de diseño con componentes definidos y un alcance real de producción.

2.2.1. Análisis / Definición del usuario

La definición del usuario para este proyecto se centra en un perfil joven vinculado a entornos creativos y culturales, con cercanía al espacio urbano patrimonial de Cuenca, pero con una conexión limitada con los oficios tradicionales. Este público fue seleccionado por su potencial como agente de resignificación cultural, en un contexto donde el diseño, la tecnología y la comunicación visual influyen en sus formas de consumo cultural.

El análisis del usuario se construyó mediante segmentación del público objetivo, persona design y mapa de empatía, identificando percepciones y tensiones frente al patrimonio cultural. El perfil evidencia una valoración simbólica de los oficios tradicionales, aunque marcada por la falta de formatos actuales que dialoguen con sus lenguajes visuales y digitales. Desde esta perspectiva, el proyecto plantea una propuesta gráfica y transmedia orientada a generar interacción y apropiación cultural.

Segmentación

Jóvenes urbanos de Cuenca

Sociodemográficas

- Universitarios y jóvenes creativos
- Nivel socioeconómico medio y medio-alto
- Acceso a tecnología y medios digitales

Psicográficas

- Interés por la cultura, diseño y visuales
- Afinidad: digital, audiovisual e interactivo
- Valoran el patrimonio, pero sin vínculo
- Experiencias significativas e innovadoras

Conducta

- Consumo frecuente de contenido digital
- Conocimiento superficial de los oficios
- Asisten a eventos culturales (innovadores)
- Preferencia por experiencias inmersivas

Geográficas

- Cuenca, contexto urbano patrimonial
- Desconexión cultural

Persona design

Paula Saldaña - 21 años

Estudiante de diseño - Cuenca



Estos oficios son importantes, pero nadie nos los muestra de una forma que realmente nos atrape.

Perfil

Joven creativa, digital, culturalmente curiosa, pero desconectada de los oficios tradicionales.

Contexto de vida

Se mueve entre la universidad, los espacios urbanos y entornos digitales. Consume contenido audiovisual, redes sociales, y experiencias visuales contemporáneas.

Percepción

Reconoce el valor de los oficios tradicionales, pero los percibe lejanos, mal comunicados.

Necesidad

Quiere conectar con la identidad cultural de su ciudad mediante experiencias que integren tradición, diseño y tecnología.

Mapa de empatía

Piensa y siente

- Los oficios son importantes, pero están mal comunicados
- Curiosidad cultural + indiferencia ante formadores tradicionales
- Preocupación por la pérdida de saberes

Escucha

- Los oficios ya no son relevantes
- Discurso institucionales poco cercanos
- Información cultural vía redes sociales

Ve

- Ciudad enfocada en lo turístico
- Cultura comunicada de forma tradicional
- Contenidos digitales dinámicos que contrastan con lo local

Dice y hace

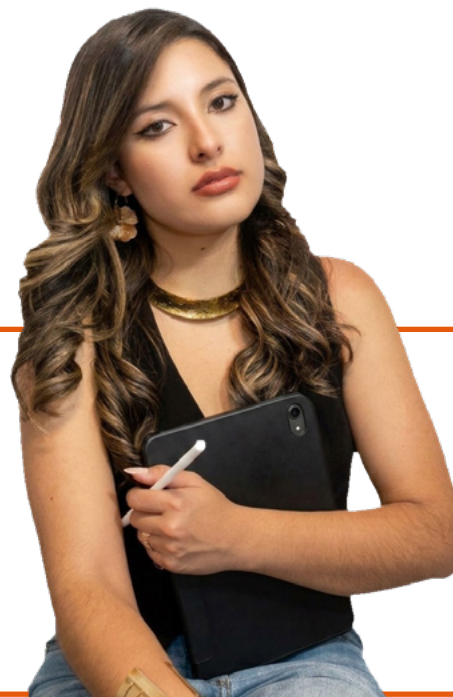
- Quiere conocer más la cultura local
- Consume y comparte contenido digital
- Asiste a eventos culturales alternativos

Dolores

- Desconexión patrimonial - vida cotidiana
- Poca innovación en comunicación cultural

Ganancias

- Conectar con la identidad cultural
- Experiencias inmersivas y significativas
- Ser parte activa de la memoria urbana



2.3. Brief de producto

En este apartado se presenta el brief de producto, documento que reúne la información fundamental para orientar el desarrollo de la propuesta de diseño. Su elaboración permite identificar las necesidades del proyecto, definir los objetivos de comunicación, reconocer las características del público objetivo y establecer los lineamientos que guiarán las decisiones creativas y estratégicas.

Asimismo, el brief constituye una herramienta de planificación que facilita la organización de los requerimientos y del contexto de la comunicación transmedia para contribuir a la revitalización de los oficios tradicionales (herrería) en Cuenca. Asegurando que las soluciones propuestas respondan de manera coherente a los objetivos planteados.

Niveles de producto

Central	Experiencia cultural que resignifica los oficios como patrimonio
Real	Videomapping urbano, ilustración animada, piezas digitales y físicas.
Aumentado	Valor simbólico y emocional que prolonga el vínculo con la herrería más allá del evento.

Análisis de la propuesta

Ventajas competitivas

- Uso del espacio urbano como soporte narrativo.
- Comunicación más experiencial, no folclorizada.
- Experiencias colectivas e intergeneracionales.
- Adaptable a múltiples formatos.





Contexto del mercado

Sector

Cultural, patrimonial y creativo

Etapas de ciclo de vida

Introducción (producto nuevo)

Tendencias

Experiencias inmersivas y narrativas transmedia

Digitalización

Activaciones urbanas para públicos jóvenes.

Contexto del mercado

- Jóvenes Cuencanos (18-27)
- Buscan experiencias visuales
- Descubre - Se impacta - Explora - Se vincula.

Tendencias del mercado

Global

Uso de experiencias inmersivas, storytelling visual, mapping urbano y narrativas transmedia para difusión cultural.

Nacional

Creciente interés en la digitalización del patrimonio y en proyectos que vinculan tecnología con identidad cultural.

Local

Aumento de eventos culturales, activaciones urbanas y consumo de contenido visual, especialmente por públicos jóvenes.

Competencia directa e indirecta

Directa

Proyectos con uso de proyección urbana o exposiciones audiovisuales.
(Parque botánico Quito)

01

Fortalezas

Respaldo institucional, visibilidad

02

Debilidades

Comunicación rígida, poco diálogo con jóvenes.

Indirecta

Contenido digital de entretenimiento, eventos urbanos no culturales.

01

Fortalezas

Alto atractivo visual, consumo masivo.

02

Debilidades

Falta de profundidad cultural y vínculo identitario.



- Jóvenes cuencanos entre 18 y 23 años, estudiantes o profesionales creativos, con alto consumo visual y digital.
- Les gusta experiencias inmersivas, propuestas visuales innovadoras, contenidos culturales reinterpretados desde lo contemporáneo.
- Actitud: Abierta, curiosa y receptiva, ante el contenido sea auténtico, visualmente atractivo.



Proceso de compra

(Customer Journey - Acceso al servicio cultural)

Descubrimiento

- Contacto con el servicio a través de touchpoints.
- Touchpoint clave: comunicación digital, espacio público, eventos culturales.

Interés

- La intervención en espacios urbanos genera impacto sensorial y despierta curiosidad.
- Touchpoint clave: proyección urbana / videomapping / pieza visual.



Exploración

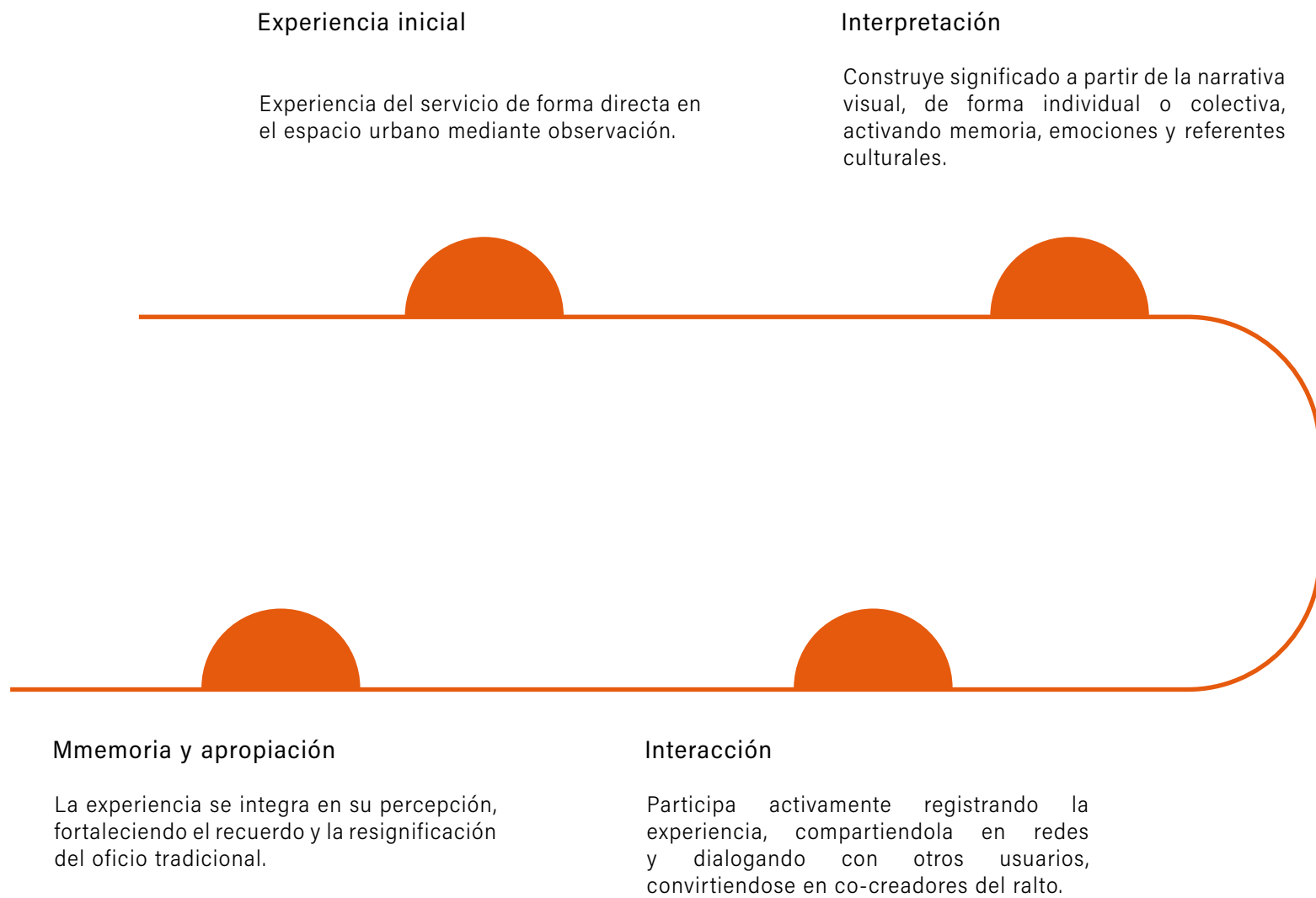
- El usuario busca información adicional del proyecto, del oficio o del evento.
- Touchpoint clave: redes sociales, plataformas digitales, contenido complementario.

Vinculación

- El usuario reconoce el servicio como una experiencia cultural significativa y se vincula emocionalmente con el relato.
- Touchpoint clave: apropiación simbólica del patrimonio.

Proceso de uso

(Service Experience – Consumo y valor del servicio)



2.4. Definición de contenidos

El contenido de comunicación transmedia abordará de manera simbólica las principales consecuencias del uso excesivo del celular en la infancia temprana, con el objetivo de generar conciencia y reflexión en los padres de familia.

Las temáticas seleccionadas se desprenden a partir del marco teórico desarrollado y se jerarquizan según su impacto en el desarrollo infantil y su potencial comunicativo dentro del lenguaje simbólico y audiovisual.

Soporte	Tipo de contenido	Formato	Objetivo
Etapa 1			
Físico	Invitación narrativa	Objeto-invitación inspirado en ventanas y herre-rías arquitectónicas	Introducir el universo narrativo del proyecto, gene-rar curiosidad y sensación de invitación personal al evento
Físico	Fragmento narrativo	Texto breve o gráfica simbólica integrada en la invitación	Comunicar de forma simbólica el concepto del pro-yecto sin explicarlo de manera directa
Digital	Narrativa introductoria	Publicaciones en redes sociales (imagen, video corto, texto breve)	Dar a conocer el proyecto y ampliar el relato pre-sentado en el soporte físico
Digital	Contenido informativo	Piezas gráficas y audiovisuales	Informar fecha y contexto del evento manteniendo una narrativa no lineal
Digital	Pista narrativa	Microcontenidos fragmentados	Incentivar la exploración del relato desde distintos puntos de entrada
Tecnológico	Anticipación experiencial	Animaciones o teasers audiovisuales	Generar expectativa sobre la experiencia principal del proyecto
Etapa 2			
Físico	Interacción lúdica	Elementos físicos (dinámica de gamificación)	Incentivar la participación activa del público dentro del espacio
Físico	Objeto de memoria	Recuerdo físico del proyecto	Extender la experiencia más allá del evento y refor-zar el vínculo emocional
Digital	Documentación narrativa	Registro audiovisual del evento	Construir memoria del proyecto y permitir su difu-sión posterior
Digital	Extensión del relato	Publicaciones post-evento	Continuar la narrativa desde nuevas perspectivas
Digital	Participación social	Contenido compartido por los asistentes	Fomentar la apropiación del relato
Tecnológico	Experiencia	Videomapping arquitectónico (exterior)	Introducir al público al relato mediante la interven-ción del espacio urbano
Tecnológico	Inmersivo	Videomapping museográfico (interior)	Desarrollar el relato de forma inmersiva y sensorial mediante una narrativa no lineal

2.5. Proceso de diseño

El presente proceso de diseño describe el flujo de trabajo que se seguirá para el desarrollo de la representación visual y narrativa de la herrea en Cuenca mediante ilustración y proyecciones urbanas. El proceso se desglosa en fases secuenciales, desde la definición conceptual hasta la producción del prototipo final.

El proceso de diseño del proyecto se desarrolla a lo largo de catorce semanas, comprendidas entre los meses de febrero y mediados de mayo, y se organiza mediante un flujo de trabajo progresivo que integra

investigación, conceptualización, diseño narrativo, desarrollo de contenidos transmedia y producción de la experiencia tecnológica.

Este proceso permite articular de manera coherente los soportes físicos, digitales y tecnológicos del proyecto, asegurando la correcta implementación de la narrativa transmedia y del videomapping como eje experiencial. Las actividades se estructuran de forma secuencial y, en determinados momentos, de manera paralela, permitiendo la revisión y ajuste constante del proyecto

Diagrama de Gantt	Febrero				Marzo				Abril				Junio	
Actividad	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Definición del concepto general		x	x											
Definición del público objetivo		x	x											
Construcción del universo narrativo			x	x										
Definición de contenidos transmedia				x	x									
Desarrollo de la narrativa transmedia				x	x									
Diseño del sistema visual					x	x								
Diseño de contenido físicos						x	x							
Diseño de contenidos digitales						x	x							
Diseño videomapping arquitectónico								x	x					
Diseño videomapping museográfico								x	x					
Producción de piezas finales									x	x				
Prototipado y pruebas técnicas										x	x			
Ajustes y correcciones finales											x	x		
Documentación del proyecto													x	x
Artes finales y entrega													x	x

T 2: Diagrama de Gantt.



2.6. Conclusión

El capítulo permitió estructurar de manera integral la programación del proyecto, estableciendo las bases conceptuales, estratégicas y operativas para el desarrollo de la propuesta transmedia orientada a la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca. A partir del análisis del usuario y la definición de contenidos, se evidenció la importancia de generar experiencias visuales contemporáneas que conecten el patrimonio cultural con las nuevas generaciones mediante lenguajes gráficos, digitales y tecnológicos acordes a sus dinámicas de consumo cultural. De esta manera, el proyecto no solo plantea una propuesta estética, sino también una estrategia comunicacional capaz de fortalecer el vínculo entre tradición, identidad y espacio urbano.

Asimismo, la organización del proceso de diseño permitió definir un flujo de trabajo coherente y viable, integrando las distintas etapas de conceptualización, narrativa, diseño visual y producción tecnológica. La planificación mediante el diagrama de Gantt facilita una ejecución ordenada del proyecto y asegura la articulación entre los soportes físicos, digitales y experienciales que conforman la narrativa transmedia.

En conjunto, este capítulo consolida los lineamientos necesarios para el desarrollo práctico de la propuesta, garantizando que cada componente contribuya de manera estratégica a la construcción de una experiencia inmersiva y significativa para el público objetivo.

Capítulo 3

Ideación



3.1. Introducción

Este apartado se enfocará en el análisis formal, funcional, tecnológico y conceptual del producto. Su objetivo es comprender en profundidad el diseño de la comunicación transmedia para cumplir con las necesidades e intereses de los jóvenes cuencanos, así como con los objetivos de reconexión con el patrimonio cultural de la ciudad. Este análisis permitirá evaluar la efectividad del diseño para despertar curiosidad, fomentar el aprendizaje significativo y motivar la participación activa de los jugadores.

También se considerarán aspectos como la usabilidad, la claridad de las mecánicas y la coherencia estética. Esta evaluación resulta clave para fortalecer el producto final, asegurando que sea atractivo, funcional y relevante para su público objetivo. Además, facilitará la identificación de posibles mejoras y la toma de decisiones fundamentadas a lo largo del proceso de desarrollo del juego.



3.2. Proceso de generación de ideas

El proceso de ideación y conceptualización creativa se desarrolló sistemáticamente a partir de los insumos conceptuales, comunicacionales y técnicos estructurados en los capítulos. Esta base funcionó para asegurar que cada propuesta respondiera directamente a los objetivos del proyecto.

Esta fase se orientó a explorar distintas posibilidades de representación visual, narrativa y experiencial para la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca, considerando el perfil del público objetivo, el uso del videomapping como pieza principal y la articulación transmedia de soportes complementarios.

Matriz para generación de propuestas

Físico	Digital	Tecnología	Lenguaje visual	Experiencia	Objeto narrativo
Pop up	Sitio web/interactivo	Arquitectura	Crudo	Contemplativa	Fuego
Flyer	Archivo digital	Casa herreros	Melancólico	Inmersiva	Martillo
A5	AR	Museo	Intimo	Ritmada	Sombras
Tarjeta	Documental	Puertas	Poético	Efímera	Cruz
Banner	Web inmersiva	Soporte rígido	Testimonial	Secuencial	Puertas
Fanzine	QR	BTL	Observacional	Introspectiva	
Interactivo			Introspectiva	Colectiva	
			Metadórico	Temporalmente limitada	
			Atemporal	Sensorial focalizada	
				Participativa simbólica	

T 3: Matriz para generación de propuestas.

Capítulo 3

<p>1 Pop up Web interactiva Arquitectura en el Museo de Fuego</p> <p>Lenguaje visual: crudo + observacional Experiencia: contemplativa - sensorial focalizada Objeto narrativo: fuego</p> <p>★ ★ ★ ★</p>	<p>2 Tarjeta Micrositio temporal Puertas del museo</p> <p>Lenguaje visual: Poético + metafórico Experiencia: efímera Objeto narrativo: cruz</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>3 Flyer archivo digital Casa de herreros</p> <p>Lenguaje visual: rítmico - crudo Experiencia: ritmada Objeto narrativo: martillo</p> <p>★ ★ ★</p>
<p>4 Flyer Filtro AR Interior del museo</p> <p>Lenguaje visual: melancólico + atemporal Experiencia: introspectiva Objeto narrativo: sombras</p> <p>★ ★</p>	<p>5 Banner Redes sociales soporte rígido atemporal</p> <p>Lenguaje visual: testimonial + observacional Experiencia: secuencial Objeto narrativo: puertas antiguas</p> <p>★ ★</p>	<p>6 Fanzine Galería interactiva BTL</p> <p>Lenguaje visual: íntimo + crudo Experiencia: introspectiva Objeto narrativo: fuego + herramientas</p> <p>★ ★</p>
<p>7 Interactivo Web interactivo Puertas de herreros</p> <p>Lenguaje visual: Intrspectivo + simbólico Experiencia: colectiva + participativa Objeto narrativo: fuego</p> <p>★ ★ ★ ★ ★</p>	<p>8 Pop up Plataforma colavorativa Interior museo</p> <p>Lenguaje visual: metafórico Experiencia: contemplativa Objeto narrativo: rejas</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>9 Tarjeta Mapa digital Arquitectura en el Museo de Fuego</p> <p>Lenguaje visual: atemporal - poético Experiencia: efímera - memoria Objeto narrativo: puertas</p> <p>★ ★ ★ ★</p>
<p>10 Banner Archivo digital Casa herreros (arquitectura)</p> <p>Lenguaje visual: testimonial + rítmico Experiencia: inmersiva Objeto narrativo: sombras</p> <p>★ ★ ★</p>		

F 4: Tajetas de la generación de ideas 1.

3.3. Evaluación de las ideas

El proceso de evaluación y filtrado de ideas se ejecutó mediante una matriz de selección que permitió identificar las propuestas con mayor viabilidad para el proyecto. Para garantizar la objetividad, se establecieron criterios rigurosos de ponderación: innovación, factibilidad, afinidad con el tema y trascendencia en el entorno.

Cada uno de estos aspectos fue calificado de forma individual empleando una escala cuantitativa de 1 a 5 puntos, lo que facilitó una comparación sistemática y transparente entre las alternativas. Como resultado de este análisis, se seleccionaron las tres ideas que obtuvieron las puntuaciones más altas para proceder con su desarrollo y diseño definitivo.

#	Objetivo	Innovación	Tiempo	Factibilidad	Afinidad	Trascendencia	TOTAL
1	5	4	3	3	5	5	25
2	4	3	4	4	3	4	22
3	4	4	3	3	4	4	22
4	5	5	2	2	4	5	23
5	4	3	4	4	4	4	23
6	3	3	4	4	3	3	20
7	5	5	3	4	5	5	27
8	5	5	2	2	4	5	23
9	4	3	4	4	5	5	25
10	4	4	3	3	4	4	22

T 4: Evaluación de ideas.

3.4. Selección de ideas / Idea final

1 Pop up
Web interactiva
Arquitectura en el Museo de Fuego

Lenguaje visual: crudo +
observacional
Experiencia: contemplativa - sensorial
focalizada
Objeto narrativo: fuego




F 5: Elección 1.

9 Tarjeta
Mapa digital
Arquitectura en el Museo de Fuego

Lenguaje visual: atemporal - poético
Experiencia: efímera - memoria
Objeto narrativo: puertas

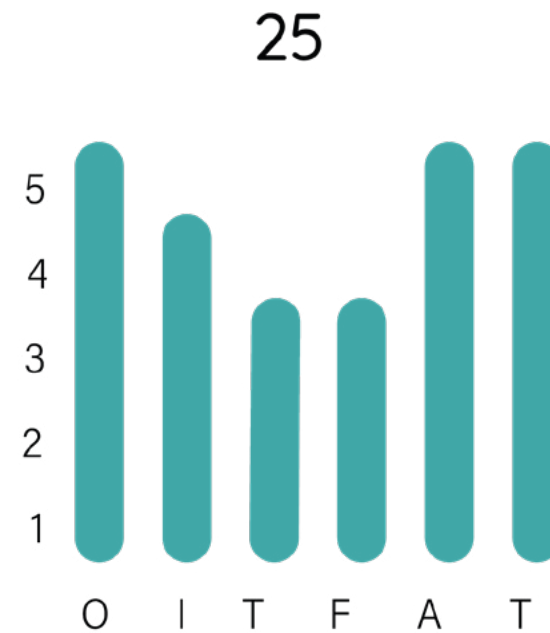



F 6: Elección 2.

01

Fuego latente

Propuesta centrada en el fuego como origen del oficio, representado mediante una experiencia digital interactiva vinculada al espacio museal. La narrativa se construye desde la observación sensorial del proceso de transformación del metal.

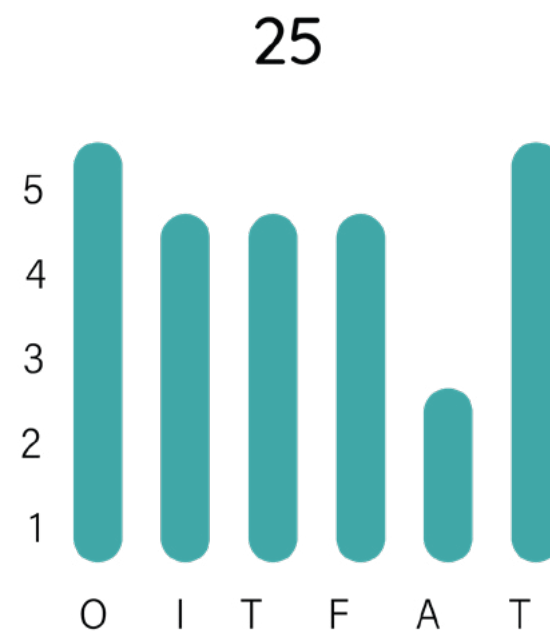


F 7: Calificación 1.

02

Memoria en umbral

Explora las puertas como transiciones entre pasado y presente, vinculándose con la memoria del oficio. Se plantea como una experiencia breve que activa el recuerdo y la contemplación.



F 8: Calificación 2.

Propuesta final

Cartografía del fuego

El proyecto se centra en la creación de una experiencia transmedia orientada a la revalorización del oficio de la herrería en Cuenca, tomando como eje narrativo el fuego como símbolo de transformación, memoria y continuidad. A través de un enfoque introspectivo y simbólico, se busca que el usuario no solo conozca el oficio, sino que se conecte emocionalmente con su historia, su estado actual y su posible futuro.

El objetivo es generar conciencia sobre la importancia de estos saberes tradicionales, promoviendo su reconocimiento desde una experiencia colectiva y participativa en el espacio urbano.

La propuesta se desarrolla mediante la articulación de tres componentes: un sistema físico interactivo que funciona como punto de acceso, un mapa digital interactivo que orga-

niza la información del oficio y sus actores, y una intervención de videomapping en las casas y puertas de los herreros. Este recorrido permite al usuario explorar, descubrir y finalmente participar en una experiencia que integra lo visual, lo narrativo y lo espacial, culminando en un cierre colaborativo que extiende el mensaje más allá del evento y lo traslada a la memoria cotidiana.

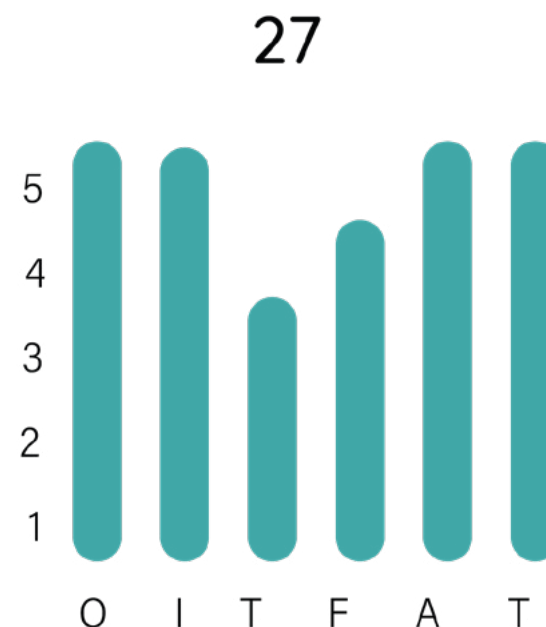


F 9: Elección final.

03

Cartografía del fuego

Propone una invitación interactiva, que cuente con una serie de documentos, un mapa digital que localiza espacios en las herrerías del oficio, información de los herreros e información adicional del evento, finalmente un recorrido en el espacio, casas de los herreros y un cierre participativo y colaborativo.



F 10: Calificación final.



3.5. Conclusión

El desarrollo de este capítulo permitió definir conceptual y estratégicamente la propuesta a partir de un proceso de exploración, análisis y selección de ideas orientadas a la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca. La generación de propuestas facilitó identificar distintas posibilidades narrativas, visuales y experienciales, considerando tanto los objetivos culturales del proyecto como las características del público objetivo y los medios tecnológicos planteados. Posteriormente, la evaluación comparativa permitió reconocer las alternativas con mayor potencial comunicacional, funcional y simbólico para el desarrollo de la experiencia transmedia.

Como resultado, se consolidó una propuesta basada en un sistema narrativo transmedia que articula soportes físicos, digitales, tecnológicos e interactivos dentro de una experiencia colectiva e inmersiva. La estructura desarrollada permitió establecer relaciones coherentes entre narrativa, espacio y participación, entendiendo al usuario como un participante activo en la construcción del significado. De este modo, el capítulo definió las bases conceptuales y organizativas que orientarán el desarrollo visual y técnico de la propuesta en la siguiente etapa de diseño.





Capítulo 4

Diseño



4.1. Introducción

En este capítulo se desarrolla la propuesta de diseño del proyecto, abordando la construcción visual, narrativa y tecnológica del sistema transmedia orientado a la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca. A partir de los lineamientos conceptuales y metodológicos definidos en capítulos anteriores, se presenta el proceso de bocetación, desarrollo gráfico y articulación de los distintos soportes físicos, digitales y audiovisuales que conforman la experiencia. Asimismo, se establecen los criterios formales, funcionales y tecnológicos que permiten mantener coherencia visual y narrativa dentro del sistema.

El capítulo también expone la construcción de la experiencia inmersiva mediante videomapping, ilustración, interacción digital y gamificación, entendiendo cada recurso como parte de una estrategia de comunicación cultural. De este modo, el diseño no se plantea únicamente como un medio estético, sino como una herramienta de mediación capaz de resignificar el oficio de la herrería y generar nuevas formas de conexión entre el patrimonio, el espacio urbano y el público contemporáneo. Finalmente, se presentan los mockups y aplicaciones finales del sistema gráfico, permitiendo visualizar de manera integral la propuesta desarrollada en sus distintos soportes y contextos de aplicación.



4.2. Bocetación

Una vez definidos los sistemas formal, funcional y tecnológico, se desarrolló la etapa de bocetación como parte del proceso de construcción visual y narrativa del proyecto. En esta fase se exploraron composiciones, estructuras audiovisuales, recorridos e interacciones entre los distintos soportes de la experiencia transmedia. Asimismo, se realizaron pruebas gráficas y visuales basadas en un lenguaje simbólico e inmersivo, tomando al fuego como eje conceptual para representar la memoria, transformación y permanencia del oficio de la herrería

Identificador

La bocetación del identificador surge de la abstracción de las formas presentes en las herrerías tradicionales de Cuenca, caracterizadas por el uso de curvas y elementos forjados manualmente propios del oficio herrero. A partir de estas referencias, se desarrollaron bocetos iniciales que permitieron sintetizar visualmente la identidad del sector.

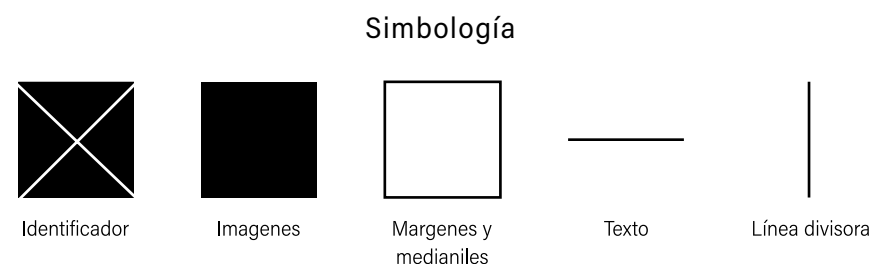


F 11: Boceto identificador.

Físico

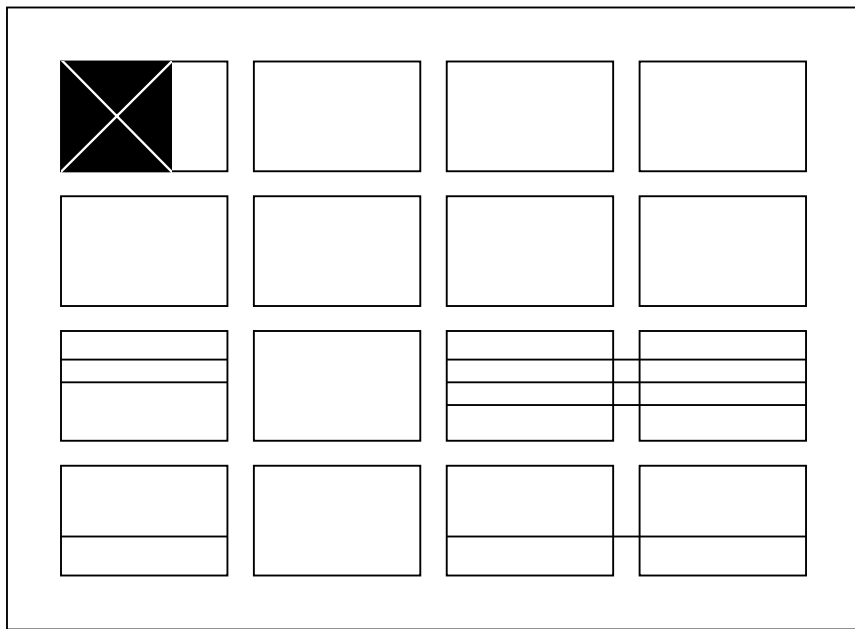
Para la bocetación de las piezas físicas, se desarrolló un sistema de retículas que permite mantener coherencia visual en todas las aplicaciones del proyecto. En este sistema, el margen se establece como una constante en todas las composiciones, mientras que los medianiles verticales y horizontales varían según las necesidades de cada formato. Sin embargo, la estructura base mantiene siempre una organización de cuatro columnas y cuatro filas.

A partir de esta construcción reticular, se definió la distribución de los distintos elementos gráficos dentro de las piezas, estableciendo la ubicación de las tipografías, la aplicación de imágenes y la organización general de la composición. De este modo, la retícula funciona como una guía estructural que garantiza orden, equilibrio y unidad visual dentro del sistema de comunicación transmedia.

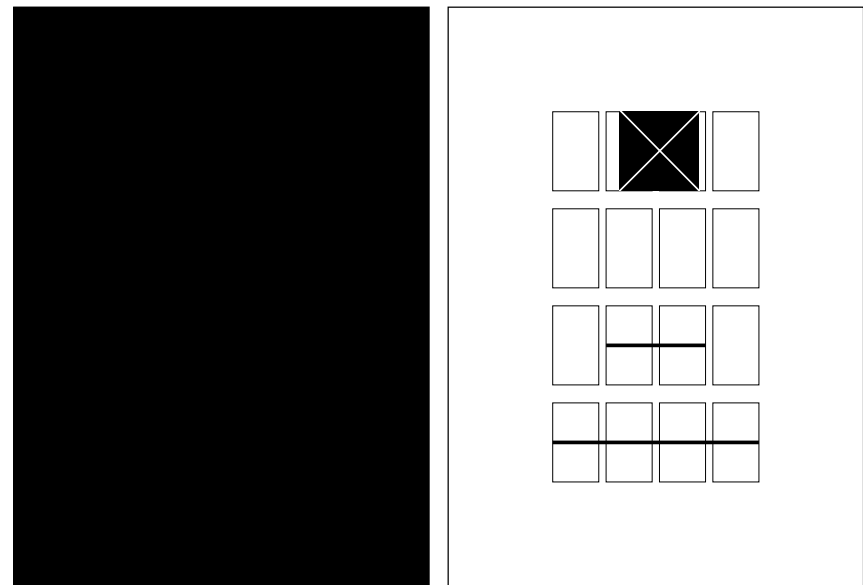


F 12: Simbología de bocetos.

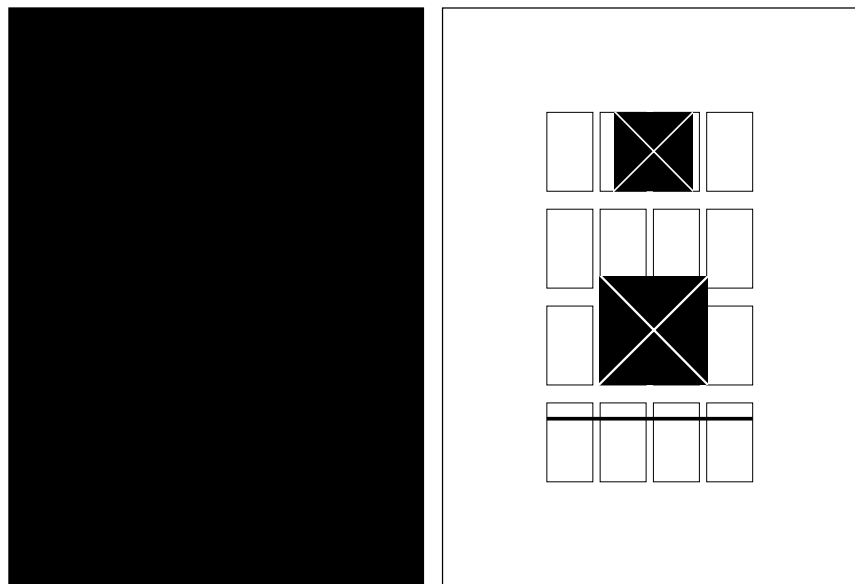
Capítulo 4



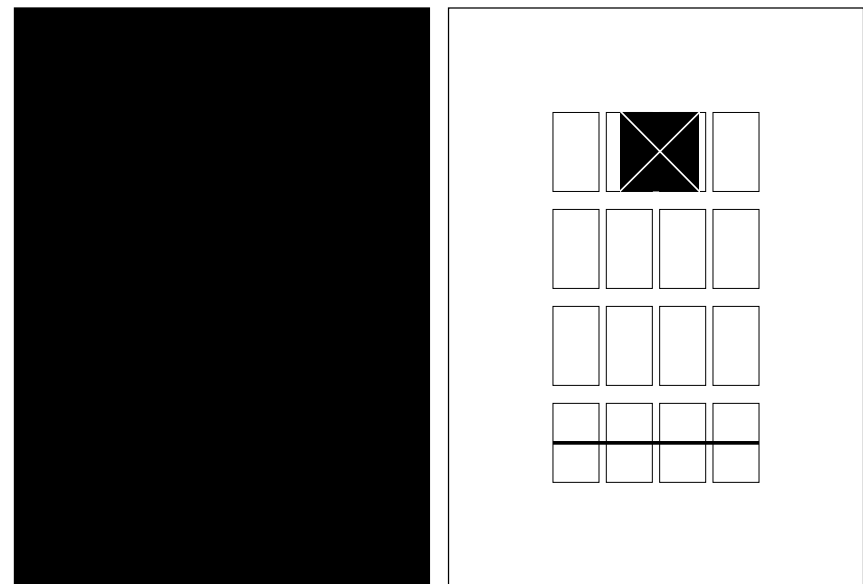
F 13: Boceto sobre.



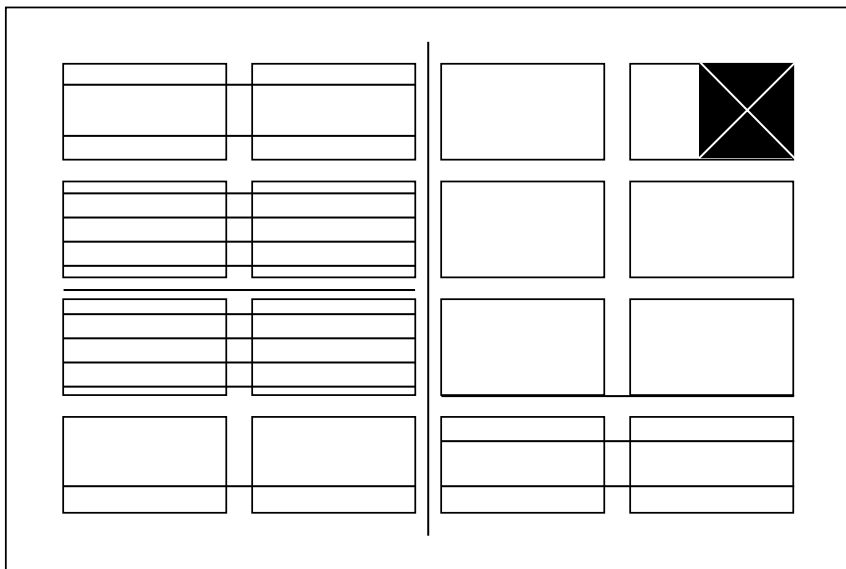
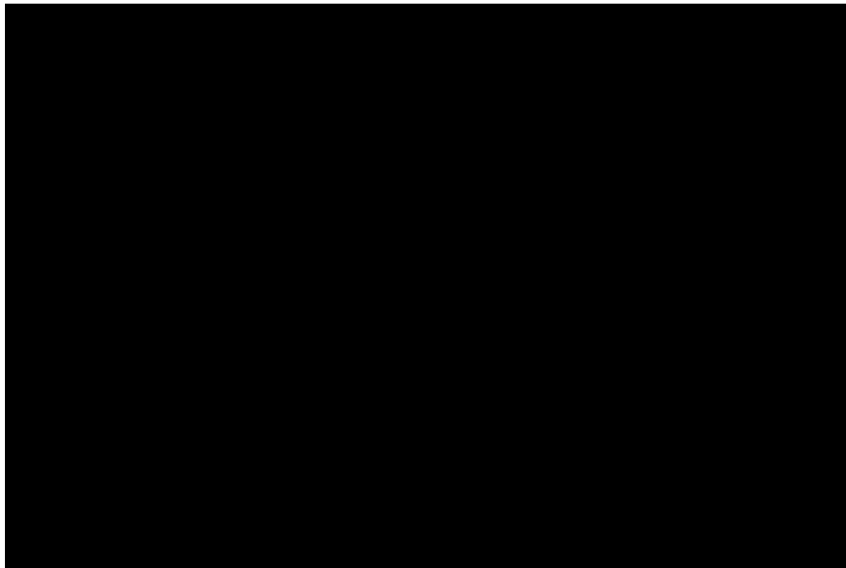
F 15: Boceto pieza gráfica.



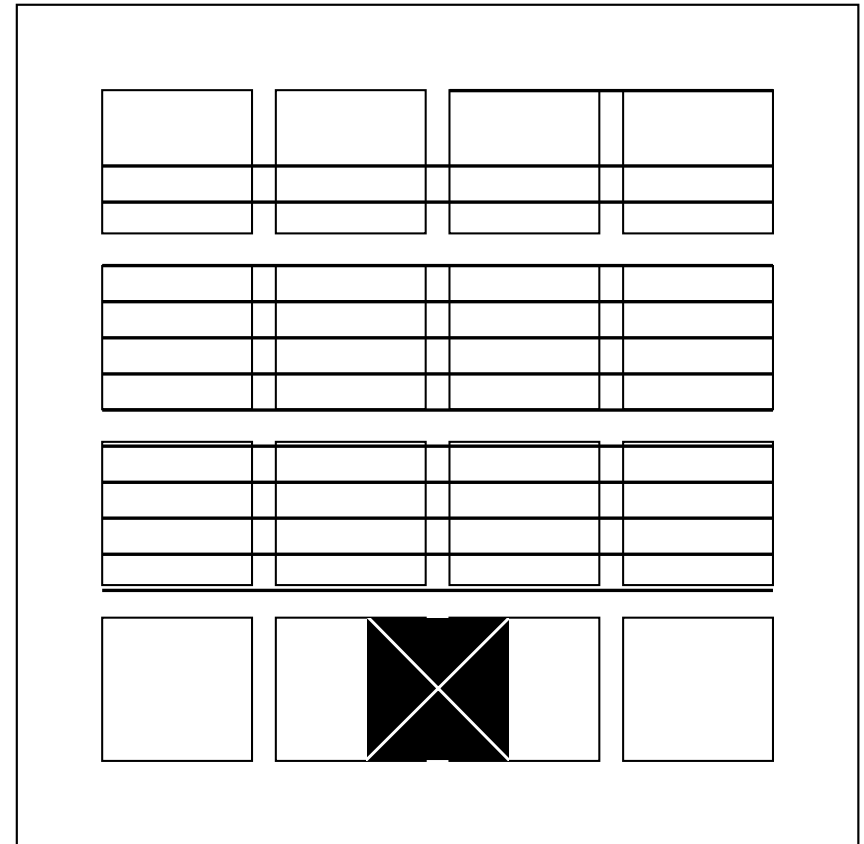
F 14: Boceto QR.



F 16: Boceto Pieza simbolica.



F 17: Boceto postal.



F 18: Boceto carta.

Capítulo 4

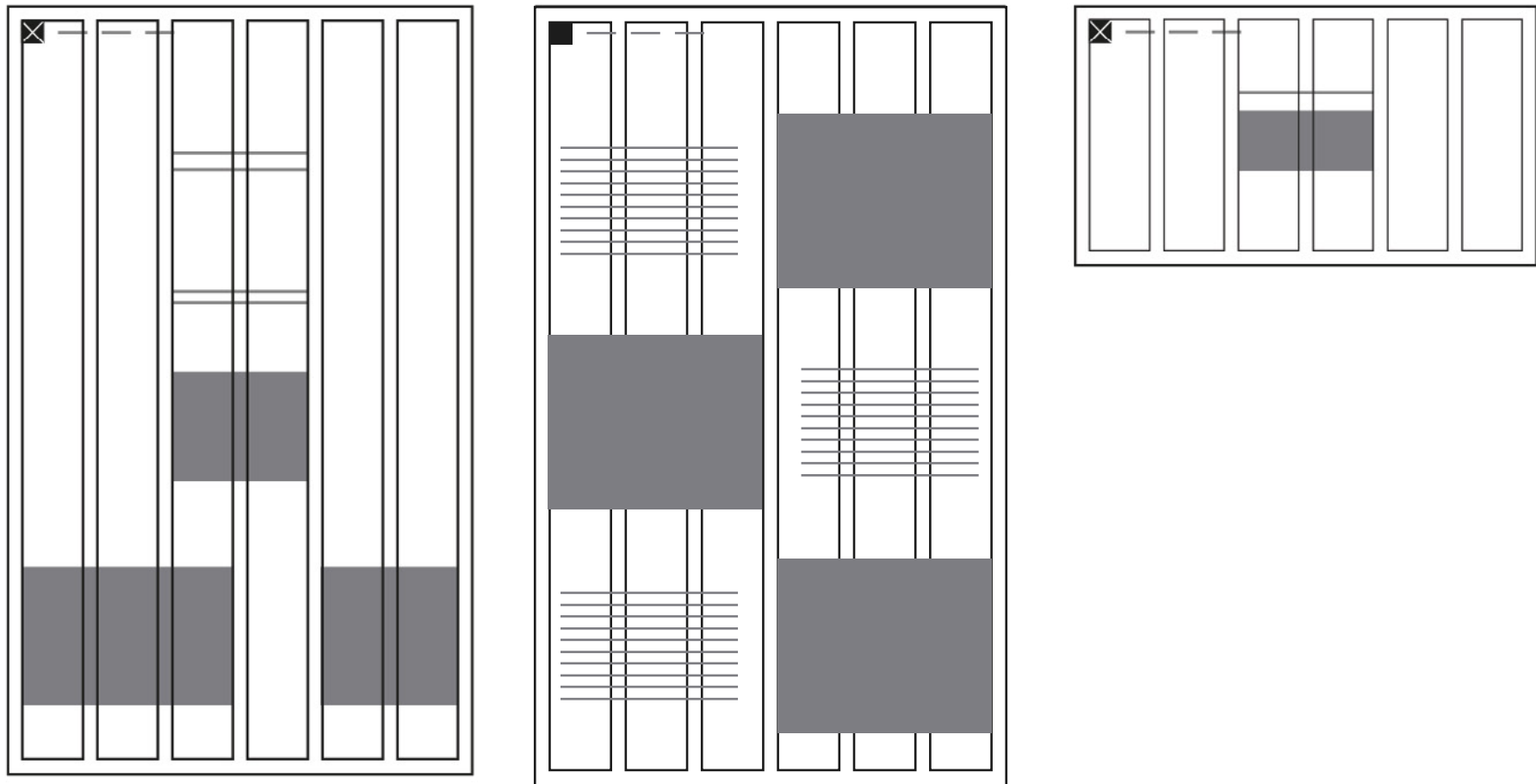
Digital

Para la bocetación de las piezas digitales se desarrollaron dos propuestas estructurales: una destinada a la visualización web en computadoras e iPad, y otra adaptada a la vista en dispositivos móviles. En ambos casos, el objetivo fue mantener coherencia visual y funcional dentro del sistema gráfico digital.

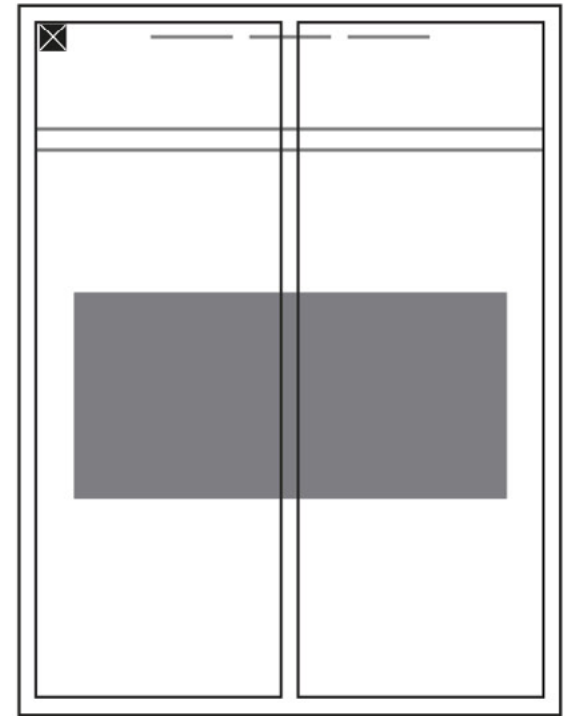
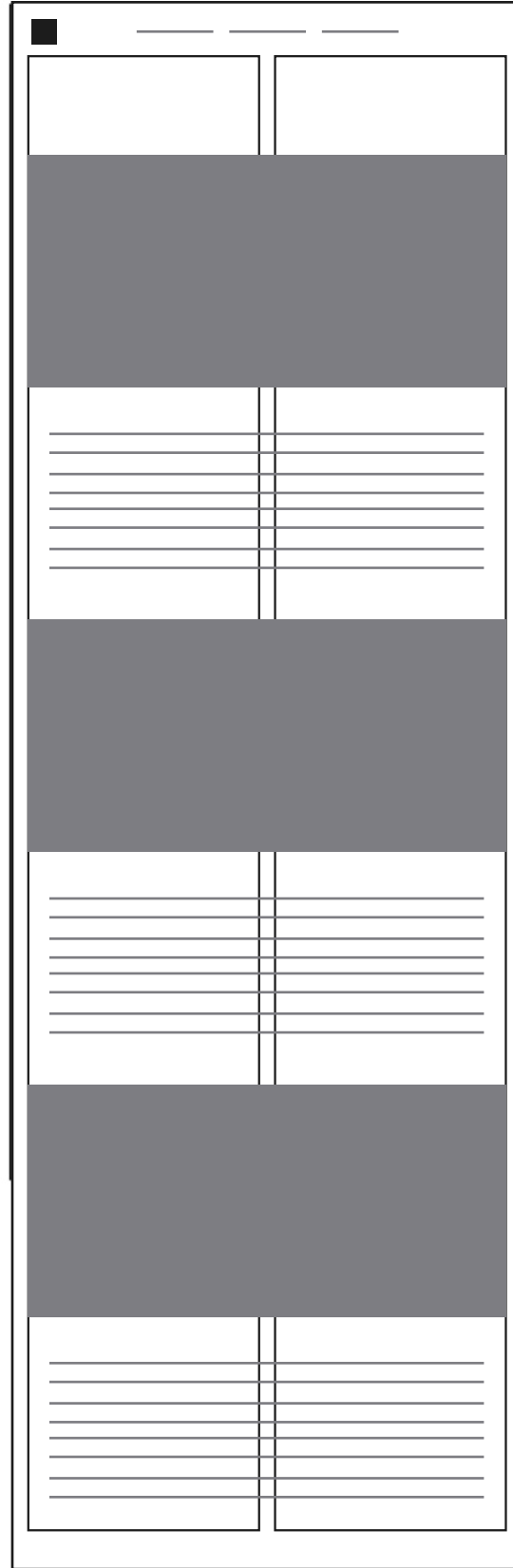
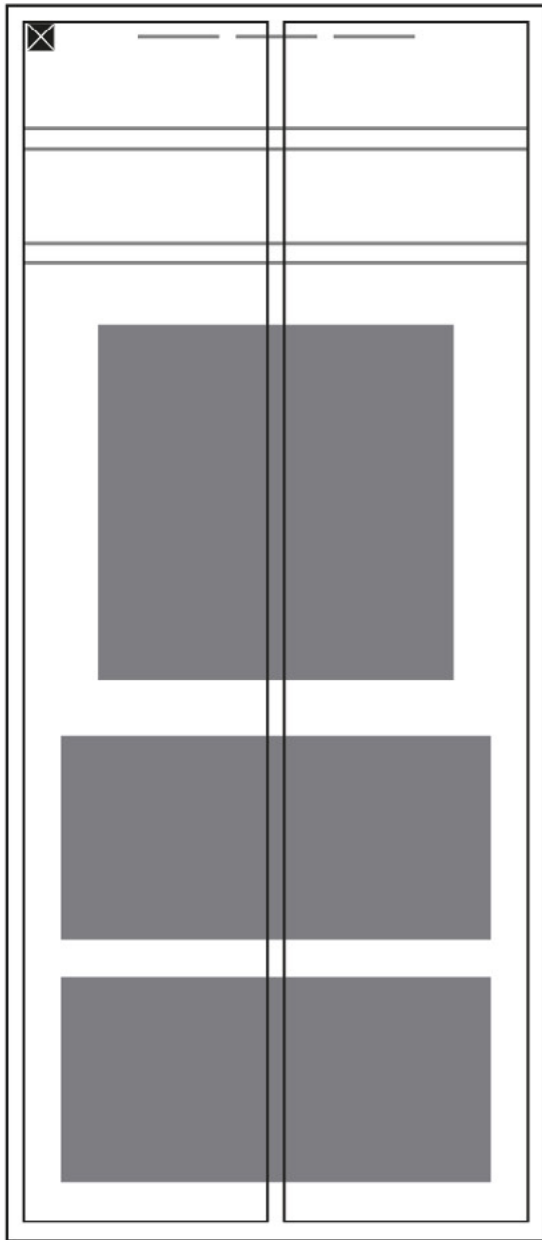
En la versión para computadoras e iPad se trabajó con una retícula de cuatro columnas, utilizando medianiles de 20 píxeles tanto en los márgenes externos como en los medianiles internos verticales. Por otro

lado, la versión para celular se construyó mediante una retícula de dos columnas, manteniendo igualmente márgenes y medianiles internos de 20 píxeles.

A partir de estas estructuras se organizaron las composiciones y la distribución de los elementos gráficos, planteando un recorrido visual desarrollado en tres pantallas tanto para las dos versiones.



F 19: Boceto web computadora.



F 20: Boceto web celular.

Capítulo 4

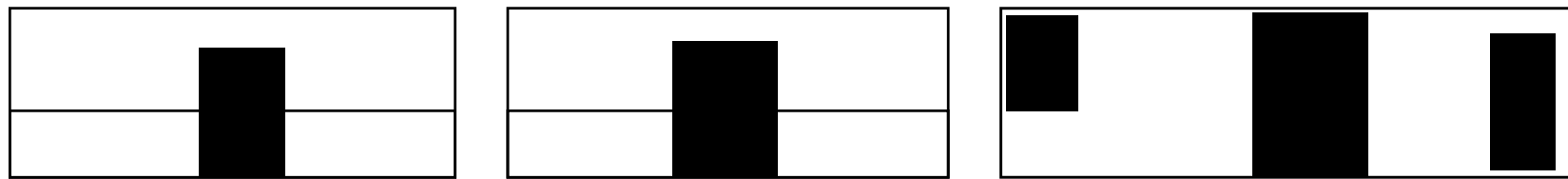
Tecnología

Representada mediante el videomapping, primero se estructuró la base de proyección considerando que se trataría de un videomapping arquitectónico. Debido a esto, se seleccionaron tres casas como soporte visual para la intervención.

A partir de esta elección, se realizaron bocetos de las tres fachadas, analizando elementos como las dimensiones de puertas, ventanas y otros componentes arquitectónicos presentes en cada estructura. Esto

permitió establecer una composición visual adaptada al espacio físico y a las características de las edificaciones.

Posteriormente, se desarrollaron los distintos bocetos visuales en función de la narrativa planteada para la proyección. La construcción de las ilustraciones y elementos gráficos, buscando que el espectador pueda interpretar las visuales desde su propia percepción y experiencia, reforzando así la intención narrativa y sensorial del proyecto.

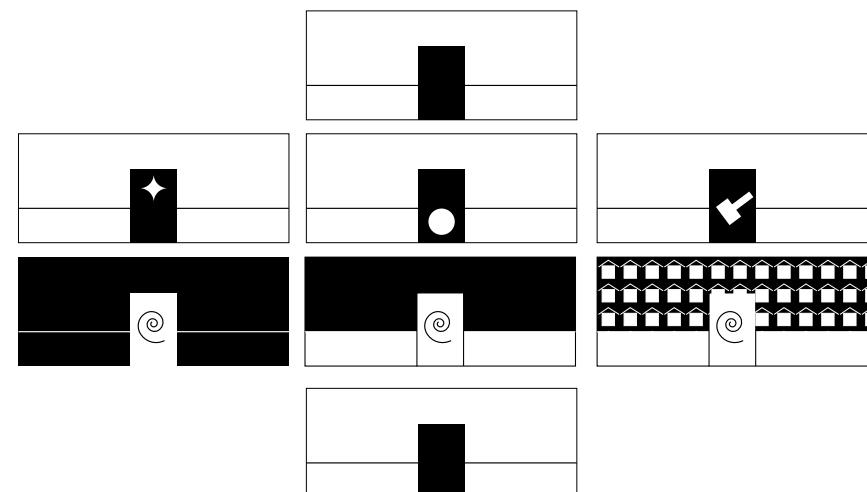


F 21: Boceto base casas mapping.

Pasado

Nacimiento del oficio - El hierro se convierte en cultura

Aparece una pequeña chispa en la oscuridad, la chispa enciende la fragua, el fuego crece y comienza a moverse, del fuego emerge un martillo, el martillo golpea un bloque de hierro, el hierro se transforma con cada golpe el metal cambia de forma: herradura, herramienta, reja ornamental, las rejas se multiplican y forman fachadas de casas, Las formas de hierro comienzan a construir la ciudad, la ciudad completa aparece hecha de hierro.

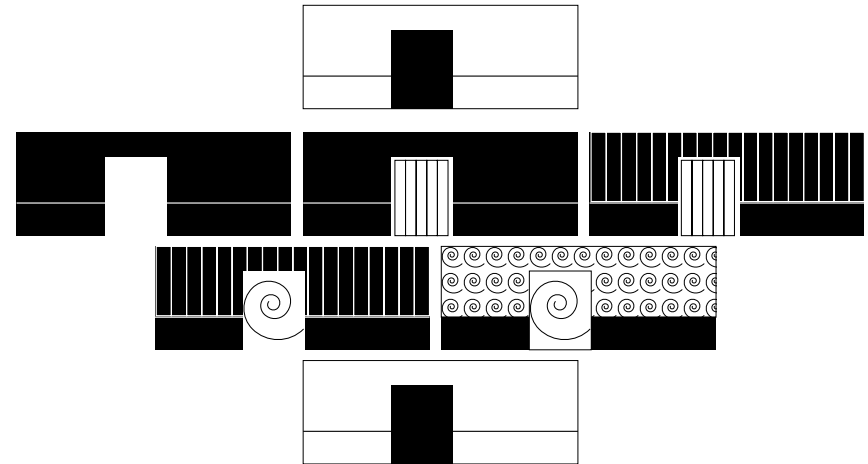


F 22: Boceto mapping pasado.

Presente

La tradición que resiste - El oficio todavía vive, pero debilitado.

La ciudad empieza a fragmentarse, las formas ornamentales se simplifican, las rejas se transforman en líneas industriales rectas, las líneas industriales se multiplican, parecen producción en masa, entre todas esas líneas aparece una mano, una mano dibujada detiene el movimiento, la mano toma un martillo, golpea el hierro y vuelve a aparecer una forma artesanal.

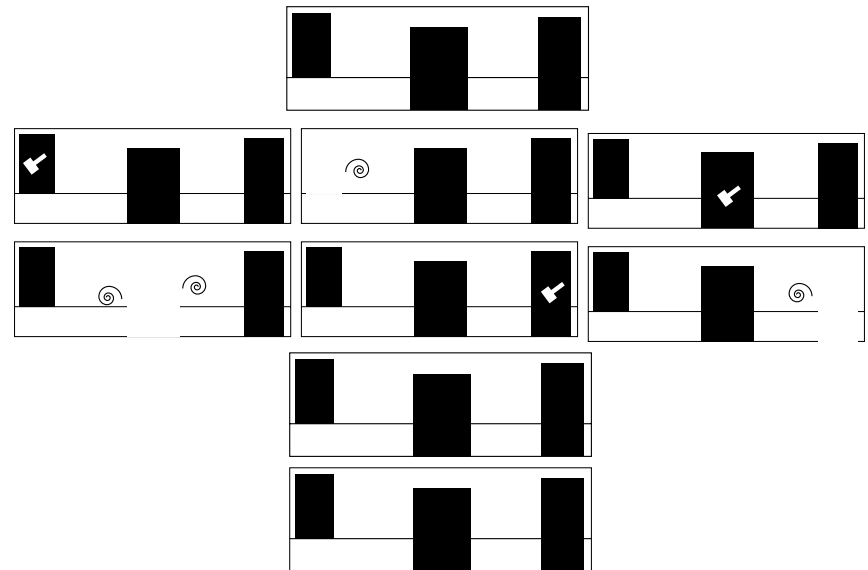


F 23: Boceto mapping presente.

Futuro

El silencio del hierro - lo que podría pasar si desaparece.

El martillo se queda suspendido en el aire, se convierte lentamente en óxido, el óxido cae como polvo, el polvo cubre las herramientas, las herramientas desaparecen, queda solo una fragua apagada, un último brillo pequeño aparece para después apagarse completamente.



F 24: Boceto mapping futuro.

Capítulo 4

Gamificación

Para la bocetación de la parte de gamificación se planteó el desarrollo de un mural interactivo, cuya estructura fue definida a partir del análisis del espacio disponible y la cantidad de piezas que podían integrarse dentro de este. Con base en ello, se estableció el número de elementos que posteriormente serían producidos y entregados en la parte física del proyecto.

Además, las piezas con carga simbólica utilizadas dentro de esta dinámica se desarrollan en el apartado físico, debido a que comparten las mismas características estructurales relacionadas con márgenes, retículas y composición gráfica. Esto permite mantener coherencia visual y unidad dentro de todo el sistema de comunicación transmedia.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110

F 25: Boceto mural interactivo.

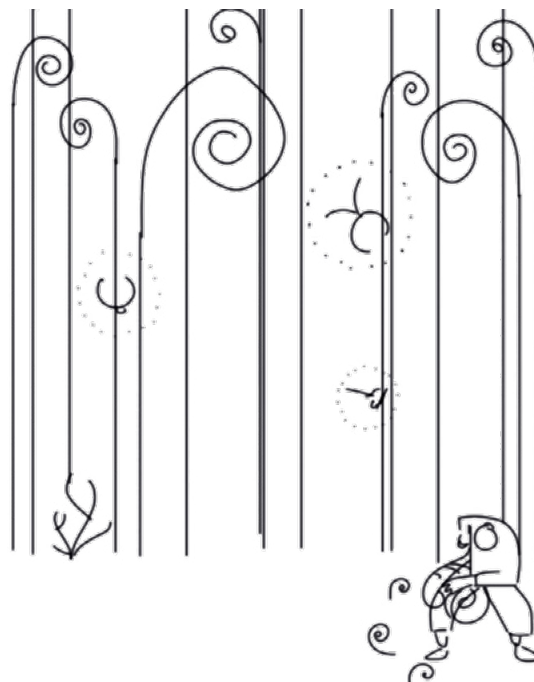
Ilustraciones

Para la bocetación del apartado de ilustración, se desarrollaron propuestas gráficas tomando como base las medidas y formatos previamente establecidos dentro del sistema visual. A partir de ello, se realizaron bocetos destinados a las ilustraciones que serían aplicadas tanto en las piezas con carga simbólica utilizadas en la parte de gamificación, como en las piezas físicas y digitales del proyecto.

Además, este proceso permitió definir las composiciones visuales y la organización de los distintos elementos gráficos relacionados con el diseño, garantizando coherencia estética y continuidad visual dentro de todo el sistema de comunicación transmedia.



F 26: Boceto ilustración pieza 1.



F 27: Boceto ilustración pieza 2.



F 38: Boceto ilustración QR.



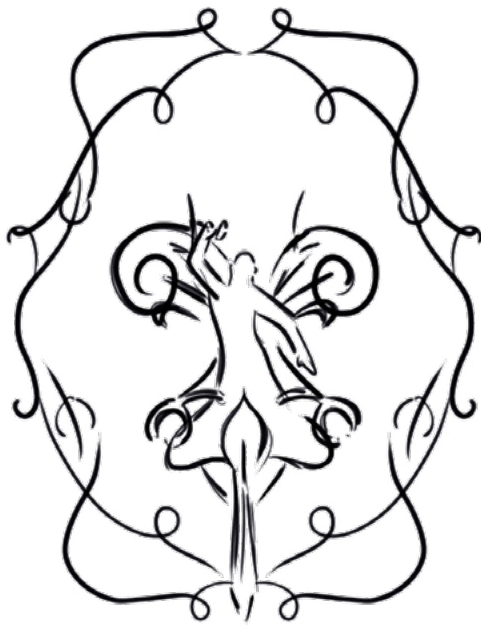
F 29: Boceto ilustración pieza 3.



F 31: Boceto ilustración pieza 4.



F 33: Boceto ilustración pieza 5.



F 30: Boceto ilustración pieza y gamnificación.



F 32: Boceto ilustración postal.

4.3. Desarrollo del Sistema gráfico

En este apartado se presenta el desarrollo del sistema gráfico del proyecto, el cual establece las bases formales, funcionales y tecnológicas que estructuran la propuesta de diseño. A partir de los criterios definidos previamente, se detallan las constantes y variables que permiten mantener coherencia visual en los distintos soportes del sistema transmedia, abarcando piezas físicas, digitales y audiovisuales. Asimismo, se describen los formatos, retículas, paleta cromática, tipografía y estilo gráfico que configuran la identidad visual del proyecto, garantizando unidad y consistencia en todas sus aplicaciones.

De igual manera, se expone la articulación del sistema desde su dimensión funcional y tecnológica, explicando cómo cada medio —físico, digital y de videoproyección— cumple un rol específico dentro de la experiencia narrativa. Finalmente, se presentan las herramientas y tecnologías utilizadas para la producción y ejecución del proyecto, evidenciando cómo la integración entre diseño, interacción y tecnología permite construir una experiencia transmedia inmersiva orientada a la revalorización de la herrería tradicional en Cuenca.

Formal

Tipografía

En cuanto a la tipografía, se establece un sistema tipográfico que articula dos enfoques complementarios: por un lado, una fuente serif como tipografía principal, seleccionada por su capacidad de evocar el carácter histórico, artesanal y tradicional de los oficios; y por otro, una tipografía secundaria de estilo monoespaciado, asociada al registro técnico y documental. Esta combinación responde a la intención de representar un carácter histórico, artesanal y tradicional.

Playfair Display

Medium Italic

Aa

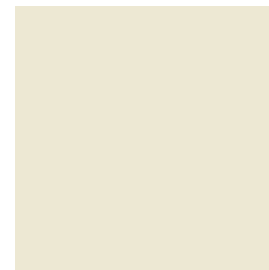
Courier New

Regular

Aa

Paleta cromática

La cromática se compone de una combinación de tonos cálidos, que remiten al calor, la combustión y la transformación del metal, contrastados con tonos fríos que aportan equilibrio visual y refuerzan el efecto lumínico. Esta dualidad cromática permite representar tanto la intensidad del fuego como su dimensión simbólica y expresiva dentro del espacio urbano.



CMYK: #ECE7D1
RGB: #EBE6D0



CMYK: #0A4C8B
RGB: #0A4C8B



CMYK: #074B89
RGB: #45A7A7



CMYK: #C1171F
RGB: #43A6A5



CMYK: #E65A0F
RGB: #C0171E



CMYK: #F2AE38
RGB: #F1AC37

Capítulo 4

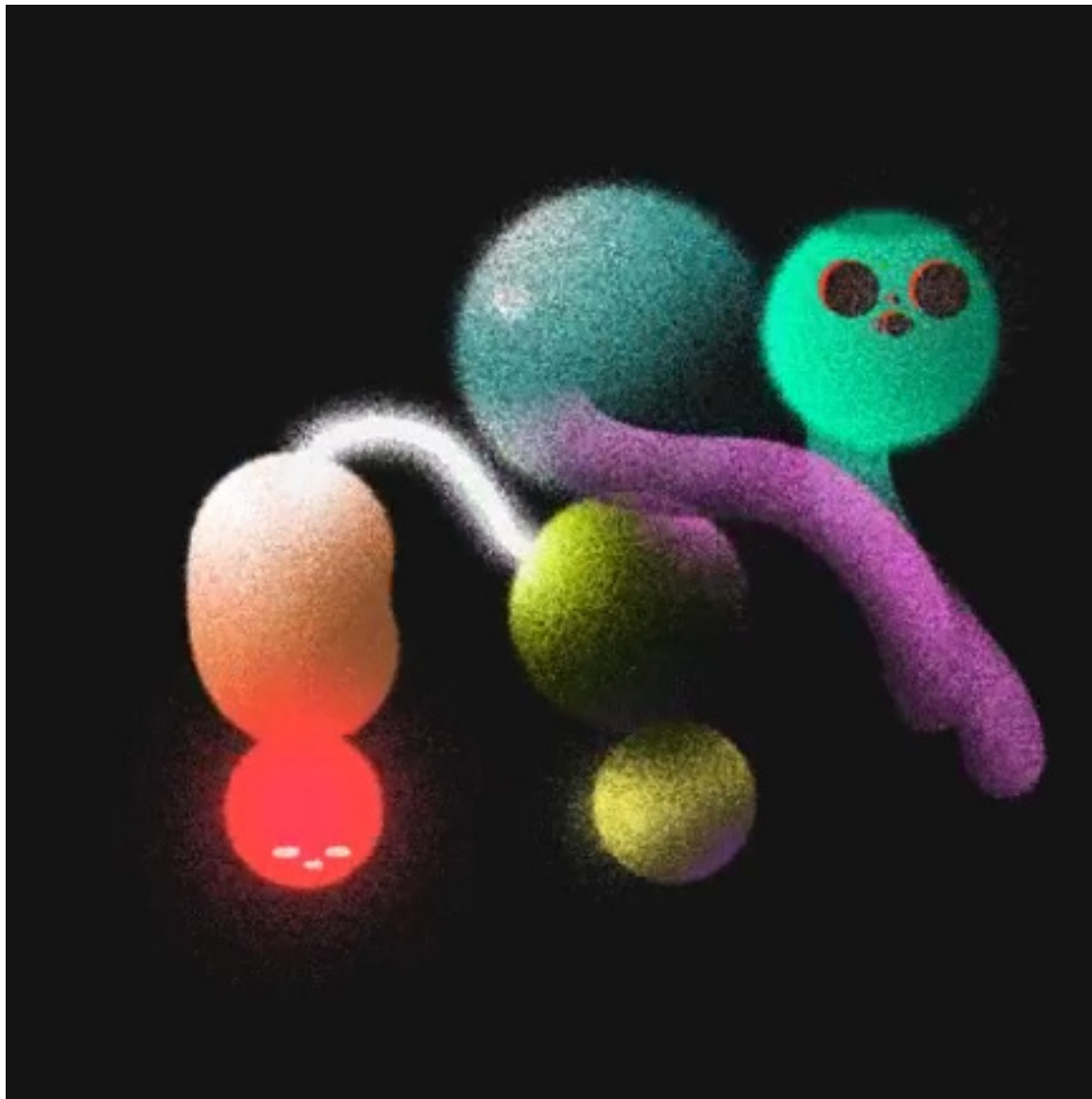
Estilo gráfico

A nivel gráfico, el sistema visual se fundamenta en un estilo de ilustración especializado con efecto soft glow, una técnica donde las formas no se delimitan mediante vectores rígidos o contornos duros, sino que se construyen orgánicamente a partir de luces difusas, texturas de ruido sutil y degradados suaves que emulan la calidez e incandescencia propia del fuego en la forja.

Este recurso estético no responde a una decisión puramente azarosa; por el contrario, refuerza la coherencia con la paleta cromática selec-

cionada y optimiza de manera directa el comportamiento técnico de las piezas al momento de ser proyectadas.

Al trasladarse al formato de videomapping, la naturaleza difusa y texturizada de la ilustración mitiga los contrastes agresivos y absorbe de mejor forma las irregularidades del soporte físico, permitiendo una integración completamente fluida, orgánica y tridimensional entre la imagen digital, la emisión lumínica y la superficie de la estructura arquitectónica receptora.



F 34: Referencia estilo gráfico.

Formato

Se abordan las constantes y variables del sistema gráfico, entendiendo como constantes aquellos elementos que se mantienen en todas las aplicaciones (como retículas, márgenes, criterios compositivos y lineamientos visuales) y como variables los recursos que se adaptan según el formato, soporte o necesidad comunicacional de cada pieza.

Asimismo, se detallan aspectos relacionados con las medidas, proporciones, estructuras compositivas y organización visual de las piezas, permitiendo comprender el funcionamiento formal del proyecto y la manera en que cada elemento se integra dentro del sistema general.

Elemento	Constantes	Variables
Tipografía	Playfair Display Italic para títulos, frases clave y palabras destacadas. Courier New Regular para textos informativos, descripciones y contenido.	Variación de tamaños tipográficos según el formato y soporte de aplicación.
Paleta cromática	Predominio de tonos cálidos aplicados sobre fondos blancos, manteniendo coherencia con la identidad visual del proyecto.	Aplicación variable de la paleta cromática dentro de las ilustraciones.
Estilo gráfico	Uso de ilustraciones completas como recurso principal, sin incorporación de tipografía ni del identificador dentro de las composiciones ilustrativas.	Adaptación de los recursos gráficos según el soporte y la intención comunicativa de cada pieza.
Composición	Espacios en blanco para la organización de textos y elementos visuales, favoreciendo claridad y equilibrio compositivo.	Distribución compositiva adaptable según el formato y la jerarquía visual requerida.
Identificador	El isotipo se mantiene como elemento principal y constante dentro del sistema gráfico, garantizando reconocimiento visual y unidad de marca.	El logotipo se utiliza de manera variable como firma o elemento de apoyo.
Formatos gráficos	Integración coherente entre soportes físicos, digitales y tecnológicos dentro del sistema transmedia.	Variación de tamaños y proporciones según las necesidades de cada aplicación.
Margenes	En piezas físicas se mantiene un margen constante de 1 cm. En piezas digitales se utilizan márgenes y medianiles de 20 px.	Variación de los medianiles internos dependiendo de la estructura reticular y el formato de cada pieza.

T 5: Constantes y variables del sistema gráfico

Formato

Hierro y Fuego surge de la relación entre el pasado y el presente de Las Herrerías en Cuenca, anteriormente conocido como el "Barrio de Fuego". Su isotipo se construyó a partir de la abstracción de las formas presen-

tes en las cerrerías tradicionales, utilizando líneas y curvas inspiradas en el hierro forjado. Para el logotipo se empleó la tipografía Playfair Display Italic como tipografía principal del sistema gráfico.

Versiones del logo

El isotipo funciona como el principal recurso de identificación visual y se aplica de manera constante en todas las piezas del sistema gráfico.

El logotipo, compuesto por el nombre Hierro y Fuego, se utiliza principalmente como firma o como elemento de apoyo.

Área de protección

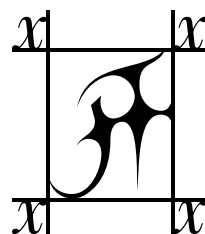
El identificador cuenta con un área de protección determinada a partir de un módulo base "x", el cual debe mantenerse constante alrededor del logo.

Tamaño mínimo

En tamaños reducidos se recomienda el uso del isotipo.

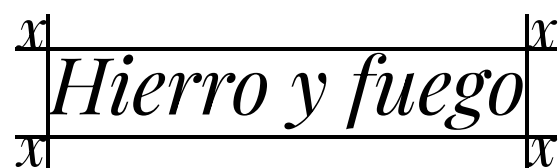
Elemento	Medidas
Impresión	2 cm
Digital	120 px

Isotipo



Logotipo

Hierro y fuego



Hierro y fuego

Paleta cromática

La paleta cromática utiliza un tono cálido y sus variables en negativo y positivo.



CMYK: #C1171F
RGB: #43A6A5



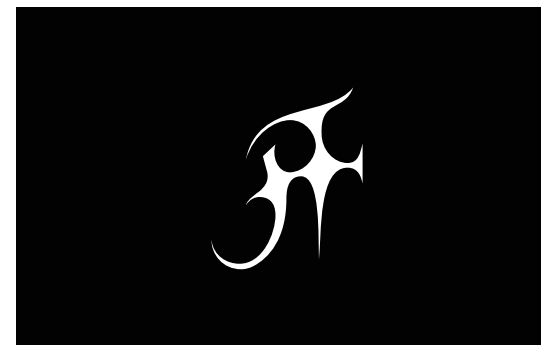
Hierro y fuego



Hierro y fuego



Aplicaciones



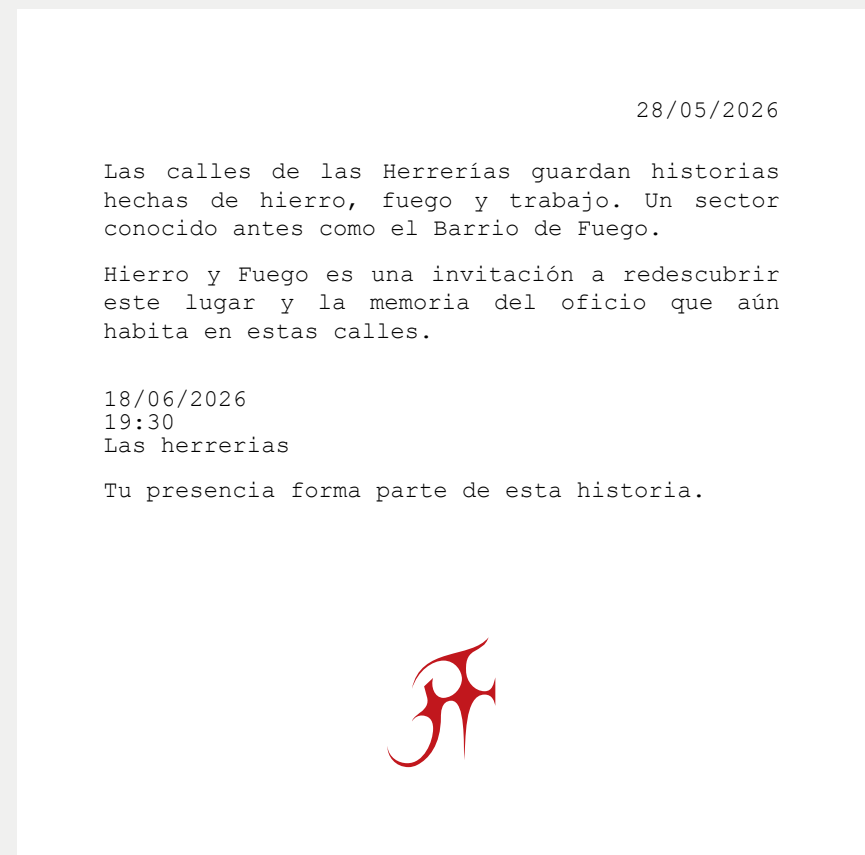
Capítulo 4

Formato	Material	Gramaje	Impresión	Medidas	Acabado
Sobre	Papel calco	70	Offset láser	21x21 cm	Mate
Postal	Couche	300	Offset láser	15x10 cm	Mate
Invitación	Cartulina marfil	250	Offset láser	10x10 cm	Mate
Pieza gráfica	adhesivo	180 - 230	Offset láser	4x5.6 cm	Mate
QR	Couche	300	Offset láser	4x5.6 cm	Mate
Mural interactivo	carton corrugado Vinil adhesivo		Digital	50x62 cm	Mate
Pieza simbólica	Couche	300	Offset láser	5x6.7 cm	Mate

T 6: Tabla de materiales formatos físicos.



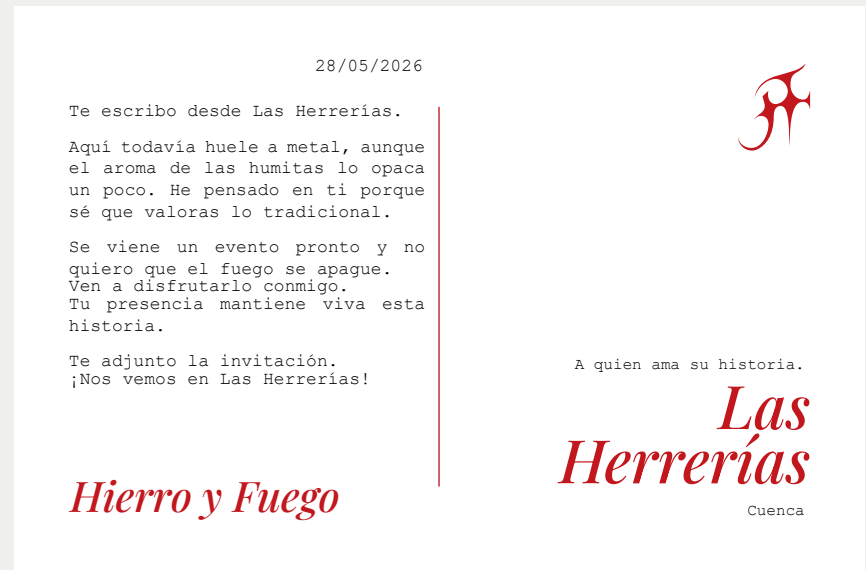
F 35: Diseño sobre.



F 36: Diseño carta.



F 37: Diseño postal.



F 48: Diseño QR.



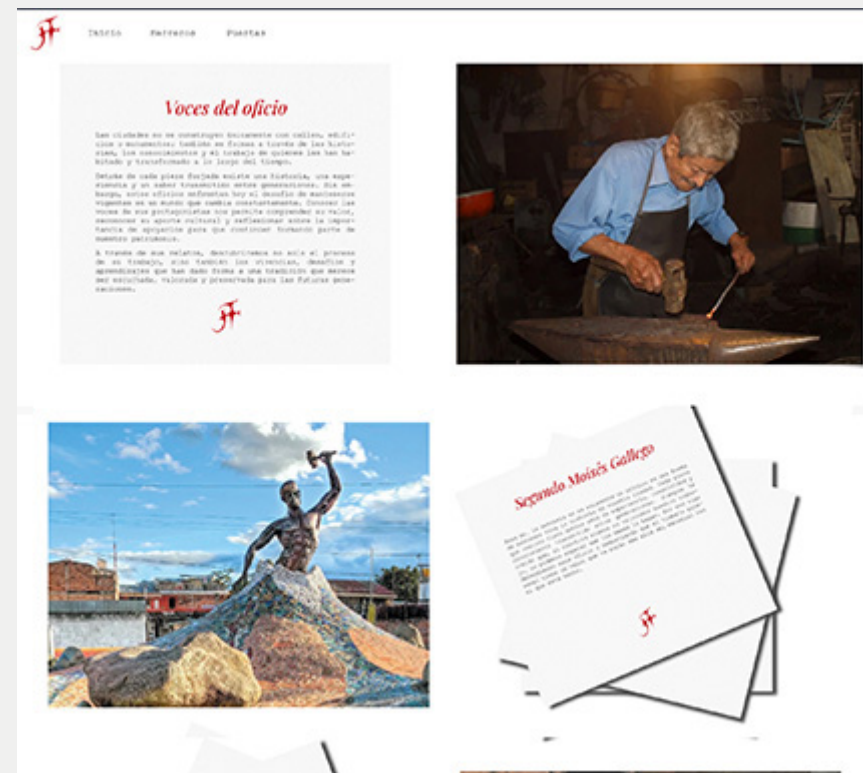
F 39: Diseño pieza gráfica.

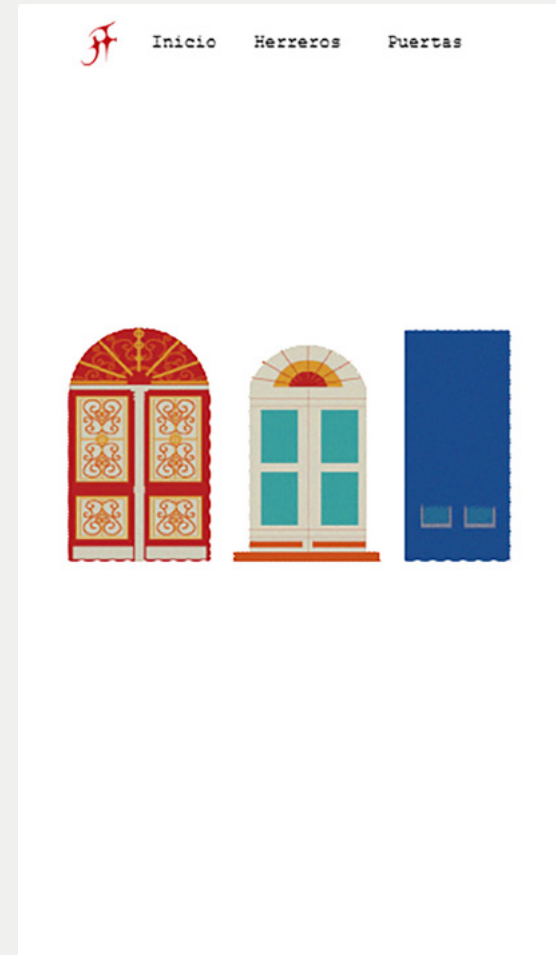
Capítulo 4

Digital

1920 px × 1080 px

Formato digital en relación 16:9, compatible con pantallas contemporáneas y contenido audiovisual interactivo. Su estructura facilita la navegación y la integración de elementos narrativos dentro de la experiencia transmedia.





Capítulo 4

Videomapping

El videomapping se desarrolló sobre un prototipo físico en formato A2, diseñado para simular las condiciones de una fachada arquitectónica. A través de esta estructura se analizaron elementos como volumen, profundidad y distribución de superficies, permitiendo comprender cómo

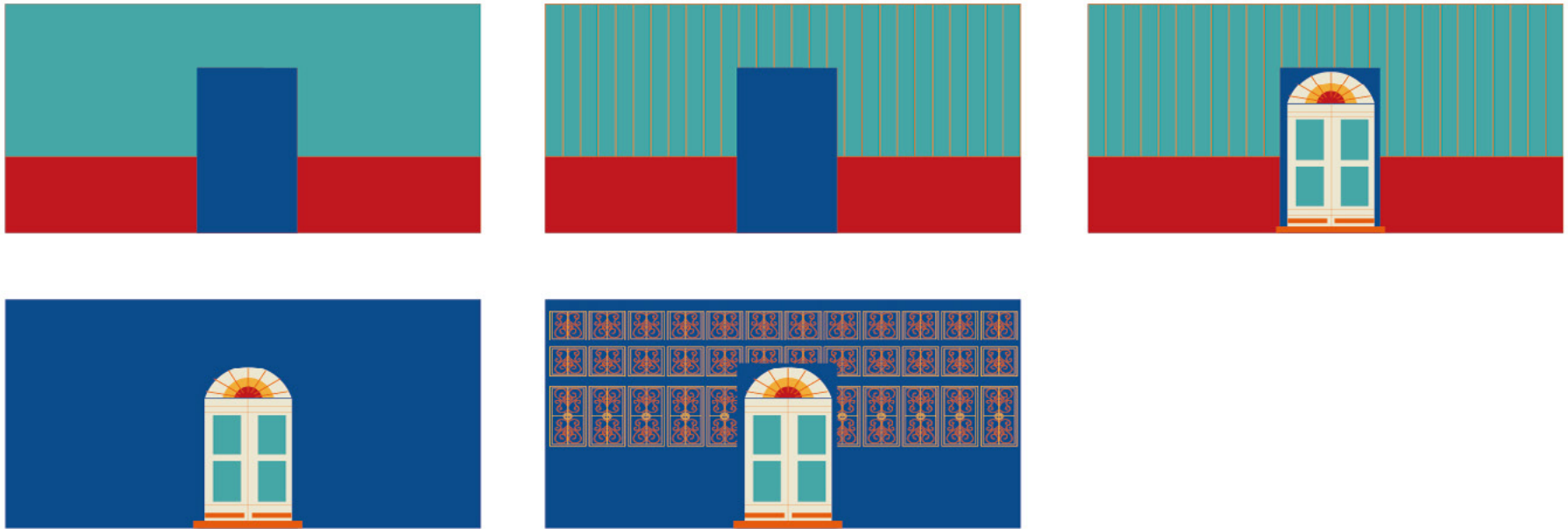
las visuales y la proyección interactúan con el espacio. Este formato funciona como una representación experimental del videomapping arquitectónico, facilitando la exploración de imagen, luz y composición dentro de una experiencia inmersiva.



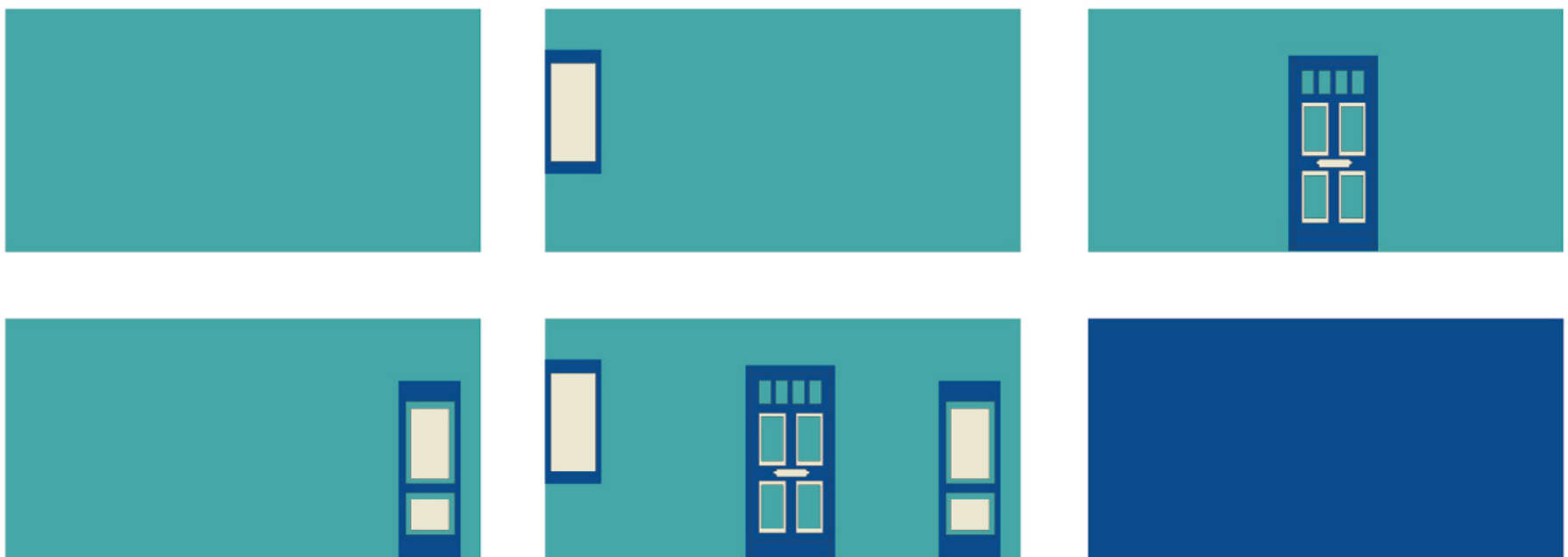
F 42: Casa herreros mapping.



F 43: Diseño mapping pasado



F 44: Diseño mapping presente.



F 45: Diseño mapping futuro.



F 46: Aplicación mapping en prototipo.

Gamificación

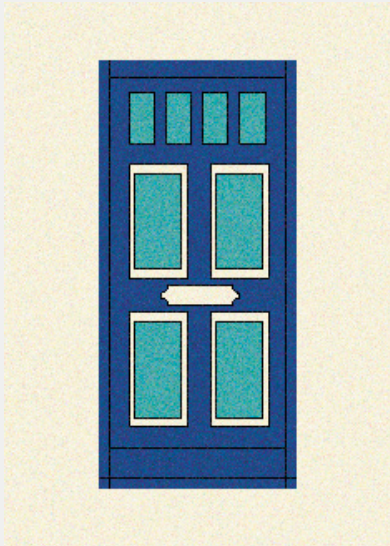
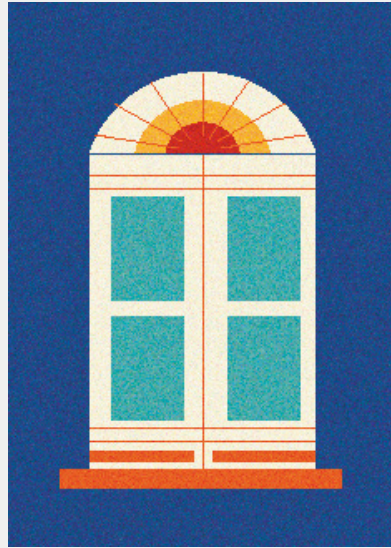
La dinámica de interacción colectiva se articula mediante un mural interactivo bidimensional, fabricado en cartón pluma con unas dimensiones físicas de 50 x 62.5 cm, el cual actúa como el soporte central de la actividad. El proceso participativo se activa cuando los asistentes intervienen el espacio modular colocando piezas gráficas simbólicas de 5 x 6.7 cm, las cuales habrán sido distribuidas previamente de

forma estratégica. Esta acción colaborativa y sistemática permite que la superposición progresiva de los módulos revele una macroimagen final, directamente vinculada a la narrativa transmedia del proyecto. Asimismo, la experiencia trasciende el espacio del evento, ya que cada participante conserva una de las piezas a modo de elemento objetual y recordatorio tangible de la experiencia de revalorización.



F 47: Diseño mural interactivo.

Capítulo 4



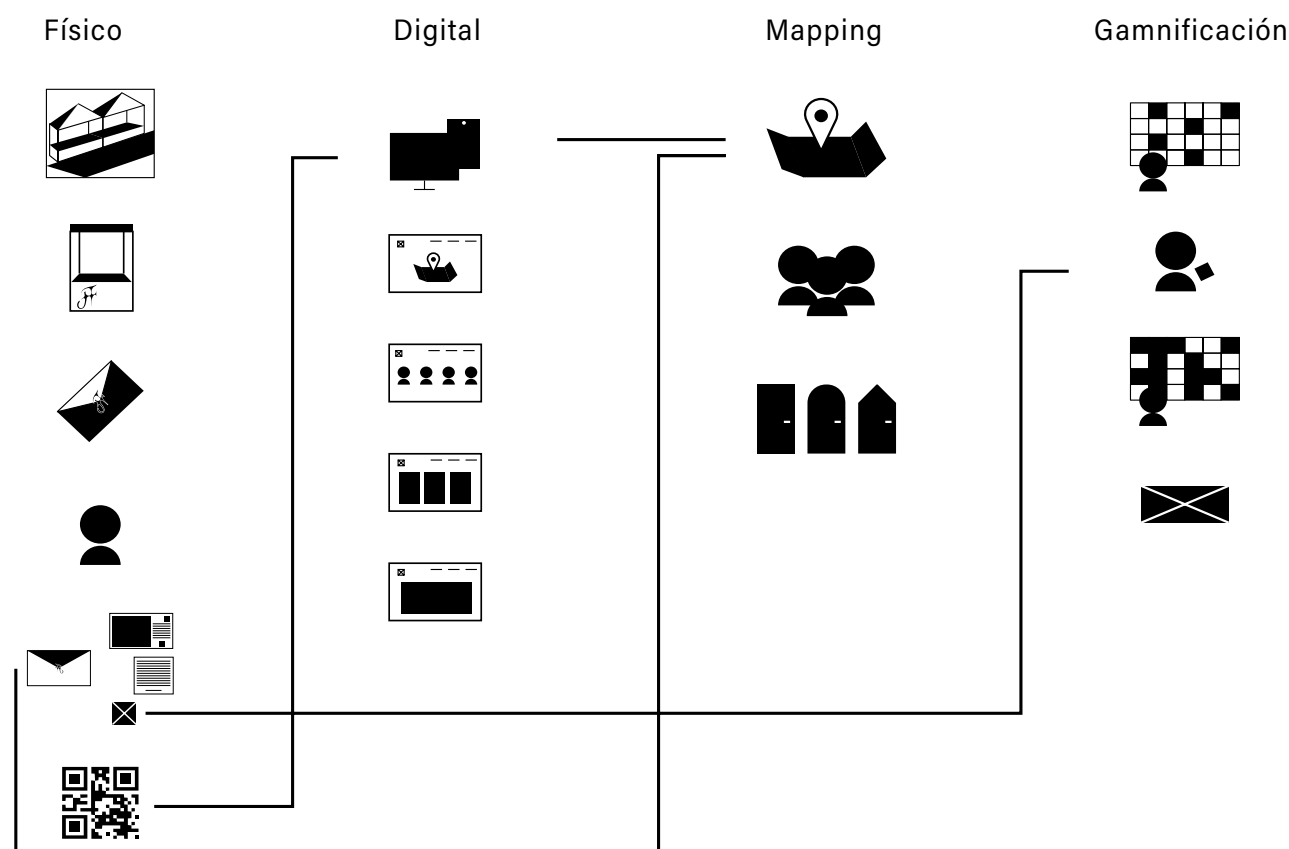
Lo hecho a mano
no se reemplaza.

F 48: Diseño piezas simbólicas.

Funcional

La narrativa del proyecto se construye como una experiencia transmedia orientada a revalorizar el oficio tradicional de la herrería en Cuenca y generar conciencia sobre la importancia de preservar estos saberes culturales. A través de un enfoque simbólico e introspectivo, la propuesta busca que el público se conecte emocionalmente con la me-

moria del oficio mediante recorridos, exploración e interacción dentro del espacio urbano. De esta manera, el usuario no recibe el relato de forma lineal, sino que lo descubre progresivamente a través de distintos puntos de contacto.



F 49: Arquitectura de la comunicación transmedia.

La experiencia inicia en el soporte físico, donde las piezas impresas funcionan como el primer vínculo entre el usuario y el sistema narrativo, introduciendo visual y conceptualmente la propuesta. Estos formatos permiten despertar la curiosidad del público y, mediante códigos QR, dirigirlo hacia la plataforma digital. En el soporte digital, el sitio web amplía el relato a través de información sobre los herreros, el contexto del oficio y detalles del recorrido de la experiencia. Además, este medio funciona como un punto de conexión entre las distintas etapas del proyecto, orientando al usuario hacia la proyección urbana.

Posteriormente, el componente tecnológico se desarrolla mediante videomapping proyectado sobre fachadas y puertas del entorno urbano, donde el relato visual representa simbólicamente el pasado, presente y futuro del oficio. Finalmente, la experiencia culmina en una etapa de gamificación participativa, donde el público utiliza las piezas entregadas inicialmente para completar un mural colectivo y revelar una imagen final. Como cierre, cada participante conserva una pieza física como recuerdo simbólico. Así, cada soporte cumple una función específica dentro del sistema, articulando interacción, narrativa y participación.

Capítulo 4

Tecnología

El sistema tecnológico integra las herramientas digitales y audiovisuales necesarias para el desarrollo, conexión y proyección de la experiencia transmedia. Su función es articular los distintos soportes del proyecto, mediante recursos que permitan la circulación del relato, la interacción del usuario y la construcción de una experiencia inmersiva

dentro del espacio urbano. A través de plataformas digitales, sistemas de proyección, software audiovisual y recursos sonoros, la propuesta busca ampliar la narrativa y fortalecer la relación entre tecnología, memoria y patrimonio cultural.

Medio/soporte	Tecnología	Características	Función
Sitio web	Readymag	Plataforma digital interactiva con navegación intuitiva, integración multimedia y diseño responsive adaptable a distintos dispositivos. Permite incorporar animaciones, imágenes, video y enlaces interactivos.	Desarrollo de la plataforma digital interactiva, accesible mediante códigos QR integrados en las piezas físicas. Permite ampliar la narrativa e informar sobre el recorrido y los herreros.
Conexión digital	códigos QR	Códigos impresos de acceso rápido compatibles con dispositivos móviles. Facilitan la interacción inmediata entre el soporte físico y digital mediante escaneo.	Aplicación variable de la paleta cromática dentro de las ilustraciones.
Videomapping	Mad mapper	Software especializado en videomapping que permite ajustar, escalar y sincronizar contenido audiovisual sobre superficies arquitectónicas irregulares. Compatible con proyecciones en tiempo real.	Vinculan los formatos impresos con el sitio web, facilitando el acceso inmediato al contenido digital y conectando las distintas etapas de la experiencia.
Proyección	Proyector Epson	Proyector con conexión HDMI y capacidad de proyección en gran formato, adecuado para contenido audiovisual y videomapping en superficies arquitectónicas.	Software utilizado para adaptar y proyectar el contenido audiovisual sobre fachadas y puertas del espacio urbano.
sistema de audio		Parlantes amplificados para espacios abiertos, conectados al sistema de reproducción audiovisual. Permiten una mayor potencia y claridad del sonido durante la proyección.	Utilizado para proyectar la narrativa audiovisual sobre fachadas y puertas del espacio urbano, permitiendo la visualización inmersiva del contenido.

T 7: Tabla de medios.

Medio/soporte	Tecnología	Formato	Función
Audiovisual	Adobe After Effects	FormatoQuickTime (.mov) Resolución: 1920x1080 px Frame: 30	Utilizado para exportar animaciones y composiciones visuales del videomapping conservando buena calidad de imagen y fluidez en la proyección.
Edición final	Adobe Premiere Pro	FormatoQuickTime (.mov) Resolución: 1920x1080 px Frame: 30	Programa empleado para el montaje, edición y ajustes finales del contenido audiovisual proyectado.

T 8: Tabla de medios de edición.

4.4. Desarrollo de aplicaciones gráficas



F 50: Mockup sobre.



F 51: Mockup carta.



F 52: Mockup pieza gráfica.



F 53: Mockup postal.



F 54: Mockup QR.



F 55: Mockup página web celular.



F 56: Mockup página web computadora.



F 57: Mockup mapping primera casa, pasado.



F 58: Mockup mapping segunda casa, presente.



F 59: Mockup mapping tercera casa, futuro.



F 60: Mockup mural interactivo.



F 61: Mockup piezas simbólicas.



4.5. Conclusión

El presente capítulo permitió materializar los lineamientos conceptuales establecidos previamente mediante el desarrollo formal, funcional y tecnológico de la propuesta transmedia. A través del proceso de bocetación se definieron las estructuras visuales, narrativas y compositivas que orientaron la construcción de cada uno de los soportes del proyecto, estableciendo relaciones coherentes entre los medios físicos, digitales, audiovisuales e interactivos.

Asimismo, el desarrollo del sistema gráfico permitió consolidar una identidad visual unificada, sustentada en criterios de tipografía, cromática, composición y estilo gráfico, garantizando consistencia en las distintas aplicaciones. La definición de constantes y variables facilitó la adaptación del sistema a diversos formatos sin perder coherencia visual ni narrativa dentro de la experiencia transmedia.

De igual manera, la dimensión funcional y tecnológica evidenció la manera en que cada soporte cumple un rol específico dentro del recorrido de interacción planteado, articulando la narrativa a través de diferentes puntos de contacto que permiten al usuario descubrir progresivamente el contenido relacionado con la herrería tradicional de Cuenca.

Finalmente, el desarrollo de las aplicaciones gráficas y sus respectivos mockups permitió visualizar la implementación integral del sistema propuesto, verificando la viabilidad de los distintos soportes y su capacidad para funcionar de manera articulada dentro de una misma experiencia. De esta forma, el capítulo consolida los componentes necesarios para la materialización de la propuesta, estableciendo las bases para su validación y evaluación en la etapa posterior del proyecto.

Conclusiones

La presente investigación permitió comprender que la herrería tradicional de Cuenca constituye una manifestación significativa del patrimonio cultural inmaterial, debido a su estrecha relación con la memoria colectiva, la identidad local y la configuración histórica del espacio urbano. A través del análisis teórico, la investigación de campo y el estudio de referentes, se evidenció que este oficio enfrenta un proceso progresivo de invisibilización provocado por transformaciones sociales, económicas y culturales que han reducido su presencia dentro de la vida cotidiana de la ciudad.

Los resultados obtenidos muestran que, si bien existe un reconocimiento general del valor cultural de los oficios tradicionales, especialmente entre los jóvenes, dicho reconocimiento suele ser superficial y distante. Esta situación revela la necesidad de implementar estrategias de comunicación que utilicen lenguajes contemporáneos capaces de acercar estos saberes a nuevas audiencias y generar experiencias de aprendizaje más significativas. Del mismo modo, las entrevistas realizadas permitieron identificar que la riqueza cultural de la herrería no reside únicamente en los objetos producidos, sino también en los procesos, herramientas, conocimientos y memorias que forman parte de la práctica cotidiana del oficio.

En este contexto, el diseño gráfico demuestra su potencial como disciplina de mediación cultural, al posibilitar la traducción de saberes tradicionales en narrativas visuales accesibles para públicos actuales. La integración de recursos como el videomapping, las tecnologías digitales, el diseño ambiental y la comunicación transmedia permite construir experiencias que trascienden la transmisión informativa y favorecen la participación, la emoción y la apropiación cultural del patrimonio.

Como resultado, la propuesta desarrollada plantea una estrategia de comunicación transmedia centrada en la revalorización de la herrería tradicional de Cuenca mediante una experiencia visual y narrativa que articula espacio urbano, medios digitales y recursos gráficos. Esta aproximación permite fortalecer la visibilidad del oficio, promover el reconocimiento de los maestros herreros como portadores de conocimiento y contribuir a la preservación simbólica de un patrimonio cultural que continúa formando parte de la identidad de la ciudad.

Finalmente, esta investigación reafirma la importancia del diseño gráfico como una herramienta capaz de generar vínculos entre tradición y contemporaneidad, demostrando que la comunicación visual puede aportar significativamente a los procesos de salvaguardia, difusión y resignificación del patrimonio cultural inmaterial en contextos urbanos contemporáneos.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos en la presente investigación, se recomienda que futuras iniciativas orientadas a la preservación y difusión de los oficios tradicionales incorporen estrategias de comunicación contemporáneas que faciliten el acercamiento de nuevos públicos al patrimonio cultural inmaterial. La integración de recursos visuales, audiovisuales e interactivos puede contribuir a generar experiencias más significativas y favorecer una mayor apropiación cultural por parte de las nuevas generaciones.

Se recomienda que la propuesta desarrollada sea implementada mediante procesos de gestión interinstitucional que involucren a entidades culturales, educativas y municipales. La participación de actores vinculados al patrimonio permitiría fortalecer la difusión del proyecto, ampliar su alcance y garantizar una adecuada articulación entre el contenido cultural y los espacios de intervención urbana.

Asimismo, se sugiere realizar pruebas piloto con públicos reales antes de una implementación definitiva, con el fin de evaluar aspectos relacionados con la comprensión del mensaje, la experiencia del usuario y el nivel de interacción generado por los distintos componentes del sistema transmedia. Esto permitiría identificar oportunidades de mejora y optimizar la efectividad comunicacional de la propuesta.

En relación con el videomapping, se recomienda considerar de manera rigurosa las características arquitectónicas, técnicas y espaciales de los lugares de proyección, ya que factores como la iluminación, la visibilidad, el recorrido del público y las condiciones del entorno influyen directamente en la calidad de la experiencia audiovisual y en la correcta interpretación del contenido.

Se recomienda también ampliar el sistema transmedia mediante la incorporación de nuevas plataformas y recursos digitales que permitan profundizar el relato cultural de la herrería tradicional. La inclusión de contenidos interactivos, archivos audiovisuales, testimonios y espacios de participación puede fortalecer la permanencia del proyecto y facilitar una relación más activa entre el público y el patrimonio cultural.

Finalmente, se sugiere que futuras investigaciones exploren la aplicación de metodologías similares en otros oficios tradicionales de Cuenca que también enfrentan procesos de invisibilización. Esto permitiría generar nuevas estrategias de documentación, difusión y revalorización cultural, contribuyendo a la preservación de la memoria colectiva y al fortalecimiento de la identidad patrimonial de la ciudad.

Bibliografía

Abya-Yala. (2017). Expansión y profundidad del relato cultural. Universidad Politécnica Salesiana. <https://abyayala.ups.edu.ec/index.php/abayayala/catalog/download/34/176/543?inline=1>

Academia.edu. (2017). El diseño gráfico como divulgador del patrimonio cultural: exposición de casos. <https://url-shortener.me/M97F>

ArchDaily. (2023). Espacios temporales: intervenciones ocasionales para un desarrollo urbano duradero. <https://www.archdaily.cl/cl/998362/espacios-temporales-intervenciones-ocasionales-para-un-desarrollo-urbano-duradero>

ASRI. (2014). Artículo sobre tecnologías digitales y patrimonio cultural. <https://doi.org/10.33732/ASRI.6554>

Captitles. (2024). Revitalizar la tradición: una guía para adaptar obras clásicas para el público moderno. <https://www.captitles.com/es/library/revitalizar-la-tradicion-una-guia-para-adaptar-obras-clasicas-para-el-publico-moderno>

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares [CIDAP]. (2016). Los herreros: una tradición en Cuenca. <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/770>

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares [CIDAP]. (2016). Reconocimiento de Excelencia UNESCO. <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1695/1/Reconocimiento%20de%20Excelencia%20UNESCO.pdf>

Diseño gráfico como divulgador del patrimonio cultural. (2021). El diseño gráfico como divulgador del patrimonio cultural: exposición de casos. Academia.edu. <https://url-shortener.me/M97F>

Eljuri Jaramillo, G. (2020). Cuenca "Ciudad Mundial de la Artesanía": Entre la celebración y los retos. Voces Azuayas. Recuperado de <https://vocesazuayas.com/cuenca-ciudad-mundial-de-la-artesania-entre-la-celebracion-y-los-retos/>

ESDESIGN Barcelona. (2025). Videomapping. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/videomapping>

EVE Museografía. (2025). Diseño como espacio de mediación cultural. <https://evemuseografia.com/2025/09/12/disenho-como-espacio-de-mediacion-cultural/>

Factum Arte. (s. f.). Digital preservation and cultural heritage. <https://www.factum-arte.com/>

García, M. (2017). Proyecto de videomapping y performance: imagen, cuerpo y escena (Tesis de maestría). Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es>

GIGAPP. (2024). Tecnologías digitales y patrimonio cultural. <https://gigapp.org/ewp/index.php/GIGAPP-EWP/article/view/338>

Jenkins, H. (2014). Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red. Gedisa. <https://url-shortener.me/M97H>

Kuno Digital. (2025). Medios tradicionales en la era digital. <https://kunodigital.com/2025/02/28/medios-tradicionales-era-digital/>

La Revista. (2015). Cuenca de las herrerías. <http://www.larevista.ec/viajes/viajemos/cuenca-de-las-herrerias>

Máquina Lumínica. (2025). Tipos de videomapping: arquitectónico, sobre objetos, interactivo y más. <https://www.maquinaluminica.com/post/tipos-de-videomapping-arquitect%C3%B3nico-sobre-objetos-interactivo-y-m%C3%A1s>

MDPI. (2022). Digital technologies for cultural heritage documentation. *Heritage*, 5(2), 56. <https://www.mdpi.com/2571-9408/5/2/56>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2023). Guía metodológica para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. <https://url-shortener.me/M97M>

Redalyc. (2018). Apropiación y resignificación del espacio urbano. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477954382031/html/>

ResearchGate. (2023). The importance of environmental graphic design in urban spaces. <https://url-shortener.me/M97I>

RSM Design. (s. f.). Environmental graphic design. <https://rsmdesign.com/services/environmental-graphic-design>

Scolari, C. A. (2018). Cómo se producen las narrativas transmedia. <https://semioticaderedes-carlon.com/wp-content/uploads/2018/04/2-Scolari-Carlos-C%C3%B3mo-se-producen-las-narrativas-transmedia.pdf>

State University of New York at Fredonia. (2025). What is graphic design? Understanding a creative discipline. <https://www.fredonia.edu/academics/insights/what-graphic-design-understanding-creative-discipline>

Telos. (2017). Propuesta para la creación de un recurso digital. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero106/propuesta-para-la-creacion-de-un-recurso-digital/?output=pdf>

UNESCO. (s. f.). El texto de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>

UNIR México. (2025). Valores éticos. <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/valores-eticos/>

Universidad Andina Simón Bolívar. (2022). Uso del audiovisual como herramienta de mediación cultural. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9248/1/T4053-MC-Escola-Uso%20del%20audiovisual.pdf>

Universidad Isabel I. (23 de enero de 2024). ¿Qué es la narrativa audiovisual? <https://www.ui1.es/blog-ui1/que-es-la-narrativa-audiovisual>

Universidad Politécnica Salesiana. (2016). Producción del libro fotográfico denominado: oficios tradicionales de la ciudad de Cuenca (Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca). [p. 32]. Producción del libro fotográfico denominado: oficios tradicionales de la ciudad de Cuenca

Universidad Politécnica Salesiana. (2016). Oficios tradicionales de la ciudad de Cuenca. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13002/1/UPS-CT006768.pdf>

Universidad Politécnica Salesiana. (2019). [Documento sobre oficios artesanales y herrería]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21293/1/UPS-CT009368.pdf>

UX Design. (2024). To be a designer is to be a facilitator. <https://uxdesign.cc/to-be-a-designer-is-to-be-a-facilitator-1a1ccde9a675>

