



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte
Escuela de Diseño Gráfico

Proyecto de Graduación previo a la obtención de
Título de Diseñadora Gráfica

**Diseño gráfico como recurso
para potencializar la reutilización
de empaques**

Autora
Evelyn Naranjo

Director
Dis. Fabián Cordero

Cuenca Ecuador 2019

Autora:

Evelyn Naranjo

Director:

Dis. Fabián Cordero

Fotografías e ilustraciones:

Todas las ilustraciones y fotografías son realizadas por la autora, excepto aquellas que se encuentran con su crédito respectivo

Diseño y diagramación:

Autora

A large, stylized letter 'D' in a gold color, positioned on the left side of the page. It has a 3D effect with a shadow and is partially cut off by the left edge of the page.

EDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres Fabián Naranjo y Esthela Rojas quienes, con su amor, sabiduría y con todos los valores han sabido educarme y de no temer de las adversidades porque Dios está conmigo siempre. Gracias a toda mi familia que siempre han creído en mí y me han ayudado a cumplir hoy otro sueño más.



GRADEDECIMIENTO

A Dios

Por las bendiciones que me ha dado y permitirme culminar mi carrera.

A mis padres

Que me han apoyado e impulsado a cumplir mis metas y seguir adelante, a mis siete hermanitas quienes me han ayudado día a día en el transcurso de mi Carrera Universitaria.

A mis amigos

Que con su paciencia y locuras me animaron y apoyaron en cada momento difícil, haciendo cada día único y especial.

A mi tutor

Fabián Cordero que me ha guiado en todo el proceso con su experiencia y conocimiento.

A todos, mil gracias.

ÍNDICE

Capítulo 1.....15

1.1 Marco Teórico.....16

1.1.1	Medio ambiente, industria gráfica y diseño.....	17
1.1.2	Medio	17
1.1.3	Problemática medio ambiental.....	17
1.1.4	Industria gráfica con relación a la problemática medio ambiental.....	17
1.1.5	El efecto invernadero.....	18
1.1.6	El desecho.....	18
1.1.7	Obsolescencia.....	18
1.1.8	Cultura del desecho.....	18
1.1.9	Ecodiseño, Diseño Verde, Diseño Sustentable.....	18
1.1.2	Empaques y embalajes.....	19
1.1.2.1	Empaque.....	20
1.1.2.2	Tipos de envases.....	20
1.1.2.3	Diseño de estructura para empaques.....	21
1.1.2.4	Materiales.....	21
1.1.2.5	El empaque como contenedor.....	21
1.1.3	Empaque como elemento comunicacional.....	22
1.1.3.1	Packaging como elemento semiótico.....	22
1.1.3.2	Símbolos e íconos.....	22
1.1.3.3	Color.....	23
1.1.3.4	Tipografía.....	24
1.1.3.5	Fotografía.....	24
1.1.3.6	Ilustración.....	24
1.1.3.7	Jerarquía.....	25
1.1.3.8	Diseño funcional.....	25
1.1.3.9	Funciones como objeto.....	25

1.2 Investigación de campo.....26

1.2.1	Entrevistas.....	27
1.2.2	Sondeo exploratorio.....	29

1.3 Homólogos.....31

1.4 Conclusiones.....35

Capítulo 2.....37

2.1 Segmentación.....38

2.1.1	Geográfica.....	39
2.1.2	Demográfica.....	39
2.1.3	Psicográfica.....	39
2.1.4	Conductual.....	39

2.2 Persona Design.....40

2.3 Partidos de Diseño.....43

2.3.1	Forma.....	44
2.3.2	Función.....	45
2.3.3	Tecnología.....	50

2.4 Plan de negocios.....51

Capítulo 3.....53

3.1 Ideación.....54

3.1.1	Generación de ideas.....	55
3.1.2	Ideas.....	55
3.1.3	Selección de ideas.....	56
3.1.4	Selección de idea final.....	57

Capítulo 4.....59

4.1 Bocetación.....60

4.1.1	Personajes.....	61
4.1.2	Recursos extras.....	69
4.1.3	Formato.....	70
4.1.4	Cromática.....	70
4.1.5	Iconografía.....	71
4.1.6	Tipografía.....	72
4.1.6	Instrucciones.....	73

4.2 Cajas de regalo para niños.....74

4.2.1	Pequeña.....	75
4.2.2	Mediana.....	80
4.2.3	Grande.....	85

4.3 Cajas de regalo para adultos.....90

4.3.1	Pequeña.....	91
4.3.2	Mediana.....	96
4.3.3	Grande.....	101

4.4 Armado de plancha.....106

4.5 Validación.....108

4.6 Conclusiones.....129

4.7 Recomendaciones.....131

Bibliografía.....133

Anexos.....135

Índice de imágenes

IMG 1 <https://www.rajapack.es/blog-es/embalaje/embalaje-primario-secundario-terciario-diferencian/>

IMG 2 <https://blog.mienvio.mx/articulo/empaque-embalaje-y-envase-que-son-y-cual-es-la-diferencia>

IMG 3 <https://www.hosteurope.es/blog/mas-de-1000-iconos-gratis-para-tu-web>

IMG 4 <https://morguefile.com/p/1012899>

IMG 5 <https://morguefile.com/p/9999>

IMG 6 <https://fotoarte.com.uy/cursos-presenciales/taller-de-fotografia-de-productos>

IMG 7 <https://www.paredro.com/ilustracion-la-creatividad-vista-con-la-mirada-de-otro-creativo/>

IMG 8 https://image.freepik.com/foto-gratis/endecha-plana-hojas-color-oton-al_23-2147866675.jpg

IMG 9 <http://www.redboxinnovation.com/inspire/wp-content/uploads/2015/06/Pizza-Blockbuster-Box-Projector-image-1.jpg>

IMG10 <https://www.packagingoftheworld.com/2018/07/illui-truffles.html>

IMG 11 <https://designtoimprovelife.dk/finalist2011-58/>

IMG12 <http://www.radiombligo.org/blog/2015/03/09/dia-umbilical-de-la-nina/>

IMG 13 <https://www.diariodeloeste.com.ar/embarazo-adolescente-la-ley-le-permite-a-una-chica-de-13-anos-ponerse-un-diu-sin-autorizacion-paterna/>

IMG 14 <http://naciongolf.com/un-bombero-en-augusta/>

IMG 15 <file:///D:/meli/rectangulares/Caja%20rectangular%20zig%20zag.jpg>

IMG16 <file:///D:/meli/cuadradas/Cajas%20cuadradas%20para%20env%C3%ADos.jpg>

IMG 17 <http://jcmusic.co/wp-content/uploads/2018/06/completely-custom-sized-template-for-a-round-box-hat-lots-of-excellent-packaging-website-free-download-boxes.jpg>

IMG 18 https://lh3.googleusercontent.com/8tbrO_X_WlaunZ4a2P4j pzSzlwtlhH4zKoGbKlqw-WXXdGM8viZ6G2QRKiS8EdmN-zm9Y=s85

IMG 19 <https://www.amazon.es/Zhi-Jin-chocolate-arpillera-decoraci%C3%B3n/dp/B077KY-HHRS>

IMG 20 https://lh3.googleusercontent.com/cWmHJtVVWD39xhqR5_rgbn2auWp7aH9W5KD-Mkx3IH7eXwQNu0qjGx160kFmS6NP-shyj=s85

IMG 21 https://lh3.googleusercontent.com/oN03CYRSpr3x_iogi7bqai1iNg3lwy3XuRuAP8f-NPh_WeGpMPszsEpYwsynG4sWnLWmH=s85

IMG 22 https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBF_esEC815EC815&biw=1280&bih=530&tbm=isch&sa=1&ei=IJXrXOiSI8LI5gLw1ICAAQ&q=caja+de+fosforos+para+colorear&oq=caja+de+fos&gs_l=img.1.3.0l10.19246.20667.27423...0.0.1.1091.3831.2-1j2j6-2j1.....0...1..gws-wiz-img.XjucntZ_X1s#imgdii=-WIXxS7pv2F-LM:&imgsrc=fo130ZstSJ3b7M:

IMG 23 <https://www.retif.es/caja-tapa-ventana-15-5x15-5x5-cm-marron-25-unidades.html>

IMG 24 <file:///D:/meli/plastico/Caja%20de%20pl%C3%A1stico%20transparente%20para%20turr%C3%B3n%2020%20x%208,5%E2%80%A6.jpg>

RESUMEN

La industria gráfica está sometida a las demandas de la ideología consumista, la cual ha causado una aceleración en los procesos de extracción, la producción de residuos y ha agravado de manera irremediable la contaminación del medio ambiente. Este trabajo propuso el diseño de un sistema de empaques que, basándose en conceptos del ecodiseño y diseño funcional pretende alargar la vida útil del empaque después de haber cumplido con su primera función. Se realizó un sistema gráfico y estructural que otorga a la caja una segunda función pensada en las características del usuario para así reducir el exceso de basura.

ABSTRACT

Graphic design as a source to strengthen the re-use of packaging

Abstract

Graphic industry is subject to the demands of the ideology of consumerism, which has caused an acceleration in the raw material extraction processes, and waste production. Consumerism has irreparably aggravated the pollution of the environment. Thus, this work proposed the design of a packaging system that, based on concepts of eco-design and functional design, aims to lengthen the useful life of packaging after it has fulfilled its first function. A graphic and structural system was carried out to give the boxes a second function designed in the characteristics of the user in order to reduce the excess of garbage.

Key words: gift box, functional design, eco-design, ecological material, environment, packaging, reduce waste, second function, graphic system

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Aportar a la reducción del impacto ambiental que generan los productos gráficos comerciales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1

Recopilar empaques de productos a los que los usuarios les dan una segunda oportunidad funcional.

2

Analizar los empaques recopilados y entender la segunda función dada por el usuario.

3

Diseño de una propuestas sistémica de diseño gráfico para una serie de empaques.

ALCANCES

Se desarrollará un sistema de empaques a nivel de prototipo, que ayude a reducir el impacto ambiental que estos generan.

INTRODUCCIÓN

Los elementos gráficos comerciales como la etiqueta, el embalaje, la publicidad entre otros, son parte importante del producto, además son una herramienta importante de promoción y venta del marketing. La industria gráfica ha crecido, acelerando los procesos extractivos y a su vez incrementando la cantidad de residuos sólidos generados.

En un artículo publicado por la revista Nature (2015) detalla sobre un estudio que realizó la Universidad de Yale, el cual detalla que el planeta cuenta con más de tres billones de árboles, pero debido a la industria cada año se pierden 15 mil millones de ejemplares y a este ritmo los expertos alertan que en el 2415 desaparecerían los árboles del mundo.

El Mundo genera por hora 228 mil toneladas de basura, en cuanto a los RSU recolectados, el 70% se lleva a vertederos y el 19% se recicla o recupera y el 11% se lleva a instalaciones de recuperación de energía.

Según Waste Atlas el Ecuador genera alrededor de 3.800.708 t/año de residuos sólidos y el 9,6% es papel y cartón. Cuenca genera 67.181 toneladas de residuos sólidos al año y 255.5 kg / año generado por cabeza.

Los elementos gráficos comerciales engloban todos aspectos comerciales de la empresa, es decir todo el proceso de la línea de comercialización, desde la extracción de materiales, la preparación de pedidos seguido por la organización, agrupación, transporte y entrega al cliente.

Conociendo el impacto ambiental que generan la industria gráfica, se debe buscar distintas formas de minimizar el deterioro ambiental. Por ello se tomarán en cuenta diferentes teorías como el ecodiseño y el diseño funcional, conceptos importantes como la cultura del desecho para entender por qué se genera este exceso de basura y hallar una solución que ayude evitar este problema.



CAPÍTULO

CONTEXTUALIZACIÓN



1.1.1 Medio Ambiente, industria gráfica y diseño

1.1.2 Medio

Según Joaquim Viñolas (2005), en su libro *Diseño Ecológico* define a medio como el conjunto de factores que influye sobre los organismos vivos, es decir los humanos, animales y la vegetación. No se puede hablar del medio como algo externo de nosotros, ya que engloba todo dentro del estado de la vida y el ser humano forma parte de esta dinámica. De algún modo, todo lo que le hacemos a la naturaleza nos lo hacemos a nosotros mismos y viceversa.

1.1.3 Problemática medio ambiental

En la actualidad, todos conocen el gran problema que el mundo actual enfrenta, la degradación medioambiental. El ser humano y su deseo inalcanzable del progreso y el bienestar genera presión a la naturaleza que tiende a su deterioro. El modelo social actual resulta ecológico y humanamente insostenible.

Son consecuencias en el entorno natural debido a la actividad humana. Según Edgar Morin (2011), en su libro *La Vía* menciona que "la globalización, occidentalización y desarrollo ha desencadenado el deterioro de la biósfera de forma intolerable, pues la industria, la producción y el consumo carecen de regulaciones" (p,79).

1.1.4 Industria gráfica con relación a la problemática medio ambiental

John Thackara (2015) dice que el diseño es la profesión más contaminante en el planeta, el diseño gráfico, el diseño industrial, el diseño arquitectónico, el diseño automotriz, etc... el diseño implica el uso de materiales de todo tipo, materiales que implican recursos y por consiguiente residuos.

El diseño gráfico se encuentra sumergido en el mundo de la producción y el consumo masivo y desligarlo de ello es complicado. El papel y el cartón pasan por un proceso químico para adquirir resistencia y características necesarias para su función de envase, durante ese proceso se genera gases nocivos.

Los editores y diseñadores pueden hallar la manera de reducir el impacto medio ambiental y desechos que se genera durante su labor, mediante la decisión más idónea que permita aprovechar el máximo cada recurso a utilizar. Por ejemplo, la impresión digital en la industria gráfica, ha disminuido el uso de materias primas en el proceso de preimpresión.

"Los diseñadores gráficos también debemos establecer un compromiso con la sustentabilidad del planeta".

Martin (2010)



1.1.5 El efecto invernadero

Se trata de uno de los problemas medio ambientales más difíciles de resolver pues los agentes químicos expuestos y desechados en la atmósfera generan alteraciones en la misma.

Uno de los factores negativos que alimentan el efecto invernadero se produce debido a una sobreexplotación provocada por la deforestación durante el proceso de extracción para producir papel y cartón ocasionando un desequilibrio en el ecosistema. A su vez para su fabricación y acabados se utiliza el cloro como blanqueador del papel y es un agente principal de la destrucción de la capa de ozono.

Otro factor contaminante es el Dióxido de carbono que proviene de los procesos de combustión, deforestación y erosión. Se obtiene como consecuencias, el rebrote de enfermedades contagiosas, el calentamiento en la atmósfera, el cambio climático, etc.

1.1.6 El desecho

Es un objeto que sobra de algo y que no tiene función ni valor para el poseedor por lo tanto se lo descarta o elimina.

Cualquier producto deficiente, inservible o inutilizado que su poseedor destina al abandono o del cual quiere desprenderse (Burneo & Cueva, 2012)

1.1.7 Obsolescencia

Vivimos en un mundo que genera obsolescencia, pues producimos objetos con una vida útil cortísima, es decir cosas de usar y tirar lo que genera una inmensa cantidad de residuos. El diseño gráfico como tal es una de las actividades que más genera productos obsoletos pues sus composiciones se realizan en materiales delicados de un solo uso y con un tiempo de vida preestablecido pues sus productos no suelen estar mucho tiempo dentro del contexto.

1.1.8 Cultura del desecho

Desde el inicio hasta la actualidad se ha tratado a los residuos como algo que debe eliminarse en lugar de verlos como una fuente potencial de riqueza. De alguna forma el ser humano ha desarrollado una adicción a lo nuevo lo cual provoca un abuso de consumo ya que a su paso ocasiona exceso de residuos.

Bustos (2009) dice "La protección eficaz del ambiente requiere de la prevención de la contaminación a través de la conjugación de materiales, procesos o prácticas que minimizan los desechos".

1.1.9 Ecodiseño, Diseño Verde, Diseño Sustentable

Según el libro *Guía práctica para la aplicación del Ecodiseño*, el diseño ambiental de productos consiste en tener en cuenta el factor ambiental como requisito durante la fase de concepción y desarrollo de cada producto o servicio con el objetivo de reducir el impacto ambiental.

El Ecodiseño implica la necesidad de equilibrar los requerimientos ecológicos con los económicos, al mismo tiempo que se lleve a cabo el desarrollo del producto. En último término, el Ecodiseño conduce hacia una producción sostenible y un consumo más racional de recursos. (Ambiente, 2007)

El diseño verde: trata de manera superficial el tema del medio ambiente.

El eco-diseño: responsabilidad en la fase de diseño, tecnologías y procesos de fabricación en los productos, materias primas y su obtención, el consumo de energías y disminución de residuos.

El diseño sustentable: Este método introduce consideraciones más amplias buscando un equilibrio entre la convivencia ecológica, económica y social.



1.1.2 Empaques y Embalajes

1.1.2.1 Empaque

Surgió en el siglo XIX con el objetivo de que los granjeros pudieran preservar y llevar al mercado sus productos.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua define a empaque como: caja en la cual se guardan objetos para su transporte. En otras palabras, un empaque engloba aquello que implica la protección de productos para distribución, almacenaje y venta, es decir envoltorios, etiquetas y empaquetados.

A lo largo de la historia el papel del packaging ha ido cambiando y reflejando nuevas necesidades conforme evoluciona la sociedad.

Actualmente, el empaque es la tarjeta de presentación de un producto, pues la empresa a través del diseño del empaque transmite sus valores de marca y su posicionamiento en el mercado.

El packaging al pasar por el proceso de diseño, pasa de ser de algo que preserva, protege y transporta a ser un canal de comunicación entre la empresa y el cliente.

Packaging Primario: Se encuentra en contacto directo con el producto y el consumidor. Concebido y diseñado para que pueda venderse en las estanterías. Usualmente es pequeño pues se venden o usan por unidad.

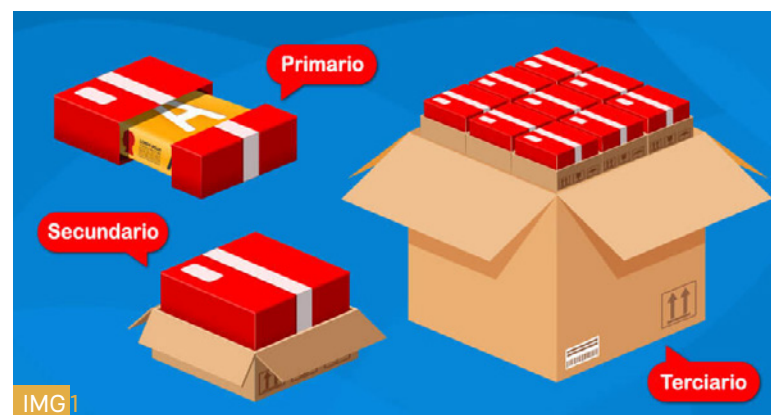
Packaging Secundario: Envuelve al packaging primario, formado por la agrupación de empaques primarios o empaques de producto que se venden por unidad.

Packaging Terciario: Es la que agrupa a un conjunto de cajas secundarias para el manejo masivo, el almacenamiento y el transporte por vía terrestre, marítima o aérea. Facilita el transporte de un colectivo de empaques para la distribución.

Basado en la información del libro El Mundo del Envases de M. dolores Vidales

1.1.2.2 Tipos de envases

Básicamente los tipos de packaging dependen del producto y de su determinada distribución. Suele ser conveniente clasificar envases por la "capa" o la función:





1.1.2.3 Diseño de estructura para empaques

Se desarrolla según la tecnología, pero eso no quiere decir que los empaques artesanales no sean de alta calidad. Los diseños se conciben en un software de dibujo 3D, son cortados y hendidos en mesas de corte digital. Siempre se debe tener en cuenta el grosor del material con el que se va a trabajar.

1.1.2.4 Materiales

En la actualidad existe una gran variedad de materiales para producir packaging y la elección de los mismos dependerá del producto.

Plástico: material de packaging más común, por su capacidad de ser modelado en una gran variedad de formas.

Pero es uno de los materiales más complicados de reciclar y desechar, degradan y contaminan el ambiente.

Metal: material muy resistente, es usado para packaging de alimentos y bebidas. En artículos enlatados se usa acero y para evitar su oxidación es recubierto con aluminio. El acero es fácil de reciclar, por otro lado, el aluminio consume demasiada energía al fabricarse.

Brick de cartón: Como un tetra Pack es un envase que facilita el transporte y el almacenaje de líquidos. Está conformado por varias capas de plástico y papel aluminio lo que le permite ser hermético, pero a su vez hace que sea más difícil de reciclar.

Vidrio: ideal para alimentos, sobre todo en líquidos, pero son pesados y frágiles. Se recicla con facilidad.

Films: en packaging se utilizan varios tipos de films de plástico. Los films retráctiles se utilizan para proteger contra falsificaciones.

Distintos materiales de fibra. Resistentes y fáciles de reciclar y reutilizar:

Papel: gramaje inferior a 225 g/m²

Cartulina: gramaje superior a 225 g/m².

Cartón: material sólido, con un gramaje de 150 a 600 g/m²

La información de este cuadro está tomada del libro *Packaging de la Marca* del Gavin Ambrose (pág. 122). Y del libro *Special Packaging*.



1.1.2.5 El empaque como contenedor

La función Búnker, la caja como contenedor, funciones principales como:

Contener: determina al producto un volumen específico, pueden ser manipulado de forma segura y sin tocar directamente al producto.

Proteger: de factores externos que puedan alterar la composición del producto, de igual manera ante los riesgos físicos que pueda sufrir el producto durante el transporte.

Conservar: El producto puede permanecer en la estantería sin sufrir alteraciones.

Transportar: Facilita su manejo y distribución.



1.1.3 Empaque como elemento comunicacional

Miyares (1988) expresa que: Existe un lenguaje verbal que todos entendemos, es una lengua silenciosa que habla elocuentemente de la vida; una voz callada que escuchamos primeramente con los ojos, y después con los demás sentidos. Este lenguaje usa un vocabulario de papel, vidrio, metal y plástico, y una fuente muy rica de texturas, colores, sombras y tamaños para identificar, proteger, dispensar y vender cualquier producto hecho por el hombre y por la naturaleza. Es el lenguaje del Packaging.

1.1.3.1 Packaging como elemento semiótico

Al ser un vehículo o soporte de información y comunicar mensajes, en otras palabras, son portadores de significados, lo cual convierte al packaging en un objeto semiótico. Es así que a través de un lenguaje visual se crea un diálogo entre el usuario y el empaque lo cual es un factor que motiva a la compra.

Funciones del lenguaje de los símbolos:

Diferenciación: Características que lo diferencian de la competencia.

Atracción: Es la percepción y el impacto del consumidor hacia el empaque.

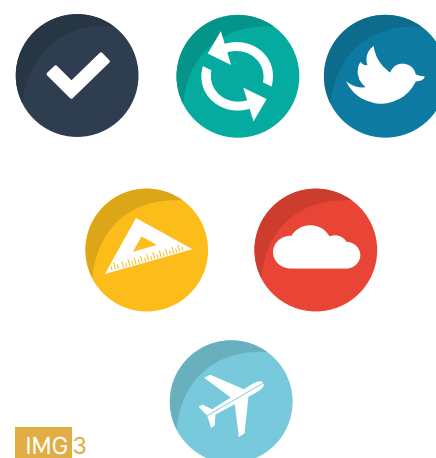
Efecto espejo: establece una conexión entre el consumidor y el producto pues el mismo refleja el estilo de vida según del usuario e incita al deseo.

Seducción: Capacidad de activar la acción de compra en el consumidor a través del discurso visual de la imagen lo cual es un papel importante en el empaque.

Información: Función denotativa, posee información de utilidad para el usuario.

1.1.3.2 Símbolos e íconos

Establecen una comunicación inequívoca con el usuario. Tienen un uso multifuncional y la habilidad para transmitir información de manera rápida y sencilla, poseen la misma fuerza que una imagen lo que permite a la marca comunicar de manera eficiente. Se puede usar para reforzar el uso del empaque y explicar ciertas características del producto. Los símbolos e íconos son un medio para comunicar información medioambiental y advertencias de forma universal.



Cuadro basado en la información del libro *El Mundo del Envases* de M. Dolores Vidales (pág. 92)



1.1.3.3 Color

"Crea un estímulo favoreciendo la efectividad del mensaje. Hace atractivo la presentación del producto"

En el mundo del packaging el color posee muchas aplicaciones, pero su objetivo primordial será definir visualmente a la marca ya que con el tiempo llegará a convertirse en una propiedad más de la misma, logrando llegar al consumidor de una manera más rápida. También se lo usa como un elemento diferenciador de marcas y entre su gama de productos, lo que ayuda para el consumidor, pues lo guiará a encontrar lo que necesita. Cuando no se le relaciona a una marca el color es el corazón del diseño, tiene un poder connotativo ya que está vinculado con las emociones humanas, genera sentimientos y acciones y crea

efectos. Es decir, color posee la función de identificador, función simbólica la función señalética.

El color es uno de los elementos más poderosos y comunicativos del lenguaje del diseño gráfico. Nos afecta a todos, porque confiere energía visual y variedad a todo lo que vemos a diario. El color se usa para llamar la atención, agrupar elementos dispares, reforzar el significado y enriquecer las composiciones visuales. Pueden transmitir de inmediato una actitud o una emoción, provoca una respuesta y reforzar la jerarquía establecida (Poulin, 2016)



IMG 4



1.1.3.4 Tipografía

Distintos caracteres que se usan en una composición para reflejar significado y un estilo al empaque. Dentro de un empaque la tipografía tiene dos aplicaciones:

Logotipo: representación única de la marca

Texto secundario: información relacionada con el producto, necesaria para el consumidor.



1.1.3.6 Ilustración

Poseen connotaciones artesanales, pues llegan a ser más expresivas que una fotografía. Su uso depende de las características del producto y que es lo que la marca quiere comunicar a través de ella, llegando a convertirse en un buen elemento diferenciador, puede que en algunos casos su manejo dependa de las preferencias del diseñador.

1.1.3.5 Fotografía

Ayuda a una marca a diferenciarse de otra pues a través de ella la marca comunica su valor, estilo y rasgos. La fotografía está entrelazada con la personalidad del producto y su marca.





1.1.3.7 Jerarquía

Se debe mostrar la información del envase de forma ordenada y según su grado de importancia. Teniendo en cuenta la cantidad de información para evitar el mal uso del espacio y opacar al empaque y por consecuente al producto y su marca. El diseñador debe manipular la presentación de la información de manera que atraiga la atención del cliente, ya que la información se convierte en una experiencia más del consumidor.



Establecer un orden según la importancia de cada elemento

1.1.3.8 Diseño funcional

En los últimos años el diseño ha visto la necesidad de adaptarse a las necesidades del contexto medio ambiental y cultural de las sociedades, ante esto se ha desarrollado la idea del diseño funcional; el cual se utiliza para darle sentido a la operatividad y objetivo de un producto y debe satisfacer a las necesidades del usuario final.

(Bonilla, 2014) "ecológicamente beneficiaría mucho para disminuir los niveles de basura, la doble funcionalidad es sin duda un futuro que se ve alcanzable y ayudaría mucho al planeta"

En la actualidad la gente cada vez es consciente de que existe problemas ambientales y que el diseño funcional es una alternativa para evitar la gran cantidad de residuos sólidos que generan los elementos gráficos comerciales. Esta teoría es importante a considerar en los nuevos proyectos de diseño pues, el diseño es un instrumento para mejorar la calidad de vida y la contaminación es un problema global.

1.1.3.9 Funciones como objeto

Varían dependiendo del tipo de producto.

Función práctica: función de uso

Función Estética: Percepción psicológica de uso

Función Simbólica: Percepción social y espiritual del uso.



1.2 Entrevistas y Sondeo exploratorio

1.2.1 Entrevistas

Para conocer de manera más directa del mundo del empaque, sus lineamientos y procesos, se realizó entrevista a profesionales que ha trabajado de manera directa con los procesos de diseño del empaque.

Se busca obtener información acerca de cuál es el aporte de innovación por parte del diseñador cuando se realiza un empaque. Que se hace con relación a la problemática medioambiental que sufre el planeta en la actualidad. Conocer acerca de que tan útil sería diseñar empaques reutilizables con un segundo uso pre establecido en el proceso de diseño y por qué no se elaboran este tipo de empaques.



1.2.1 Entrevista

Dis. Alfredo Cabrera

"Un empaque no encarece el producto eso es un mito"

"Un empaque no se ve solo como un contenedor es la imagen de la marca"

Tras haber conversado con el Diseñador Alfredo Cabrera, Docente de la Universidad del Azuay, se resumió lo primordial para el proyecto en:

Se debe generar un empaque con alianzas de mercado entre empresas que ocasione una actitud coleccionable de los mismos en el consumidor.

Se debe pensar en producir un producto biodegradable, buscando nuevas tecnologías o buscar alternativas en materiales, para generar más publicidad y no desechos para la sociedad.

El reciclaje no es un camino viable pues a pesar que algunas empresas lo hacen necesitan comprar material.

La temática de la tesis es fundamental con el tema de la basura.

Ing. de empaques Carlos Barrera

De igual manera tras haber conversado con Carlos Barrera, Ingeniero de empaques en la empresa Cartopel, se resumió lo primordial para el proyecto en:

En la empresa donde él labora se dedican a elaborar más empaques primarios y secundarios, realizan empaques con una sola función que proteja y llegue al usuario final en buenas condiciones.

Es importante crear un empaque innovador donde aparte su función principal llegue a ser aprovechado de otra forma por el consumidor final.

En la actualidad producir un empaque con doble funcionalidad no se lo hace a mayor escala.

Con respecto a generar un empaque con doble funcionalidad se debe analizar el empaque y tener en cuenta que para ciertos productos puede funcionar.

"Falta cultura o visión de innovación para poder diseñar este tipo de empaques"

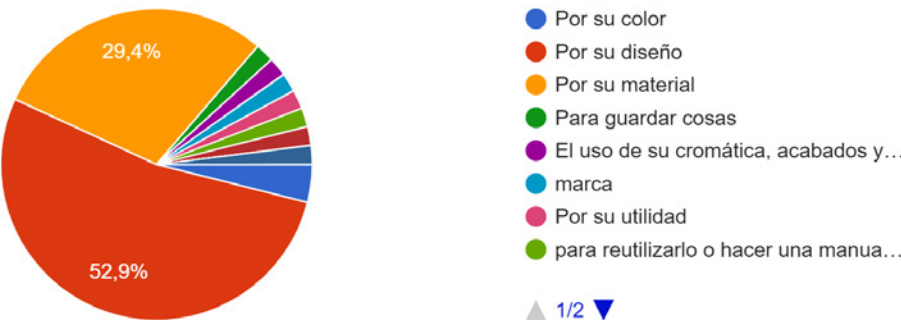


1.2 Sondeo Exploratorio

Para entender al usuario y saber si el mismo reutiliza empaques por qué y para qué, se realizó un sondeo exploratorio a personas entre 14 hasta 46 años. Este sondeo se efectuó de manera digital a través de la plataforma de Google Formularios. A continuación, los resultados de las preguntas más relevantes del sondeo exploratorio. Los resultados de todas las respuestas a las preguntas que se efectuaron se encuentran en los anexos. Gracias a este sondeo exploratorio se obtuvieron datos importantes para el desarrollo del proyecto.

¿Por qué ha conservado el empaque?

51 respuestas

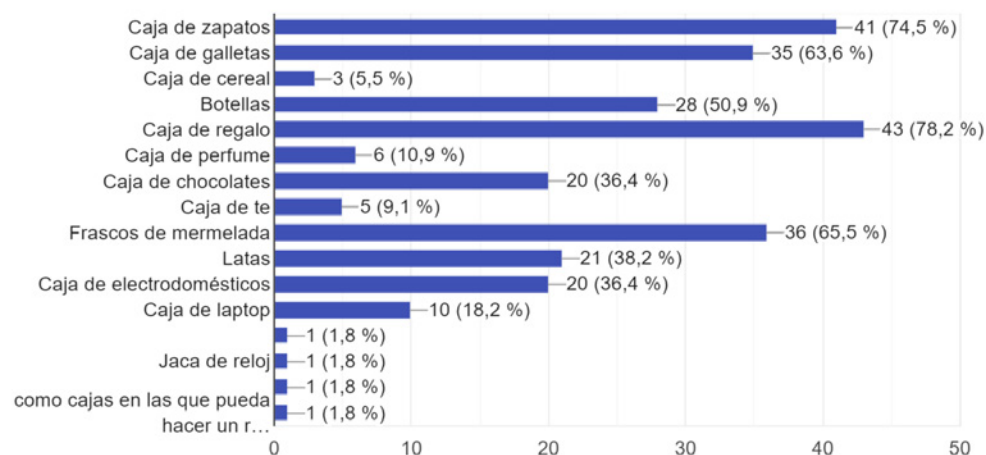


Interpretación: El estudio muestra que el 54% de encuestados considera que ha conservado un empaque por su diseño, el 28% por su material, el 11% por su color, el 8% se divide en el uso de su cromática, acabados, por su marca, por su utilidad, para reutilizarlo o hacer una manualidad, para guardar cosas, para volver a usarlo y por pereza a tirarlo.



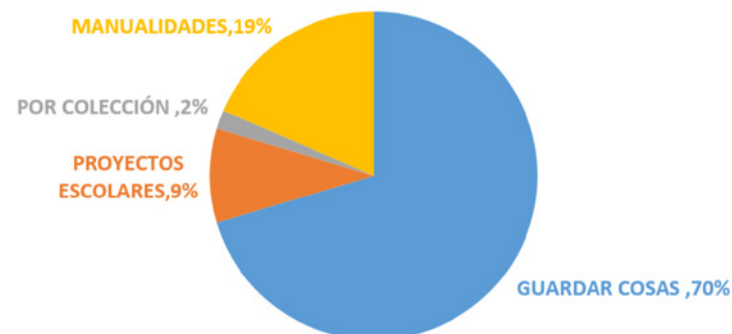
¿A qué empaques le da un segundo uso?

55 respuestas



Interpretación: El estudio muestra que el 54% de encuestados considera que ha conservado un empaque por su diseño, el 28% por su material, el 11% por su color, el 8% se divide en el uso de su cromática, acabados, por su marca, por su utilidad, para reutilizarlo o hacer una manualidad, para guardar cosas, para volver a usarlo y por pereza a tirarlo.

¿Para qué ha reutilizado los empaques elegidos?



Interpretación: El estudio muestra que el 70% de encuestados ha reutilizado los empaques elegidos anteriormente para guardar diversas cosas, el 19% ha reutilizado los empaques para realizar manualidades, el 9% para realizar proyectos escolares y el 2% por que le gusta coleccionar empaques.



1.3.1. The Blockbuster Box

Forma: Utiliza los recursos de la ilustración y tipografía. Presenta cuatro diferentes ilustraciones dirigidos al público joven. Las ilustraciones van acordes con el género de la película disponible a través del código QR: Slice Night ofrece películas de terror, Anchovy Armageddon para los amantes de la ciencia ficción, Hot & Ready para los más románticos, y Fully Loaded para una velada llena de acción. La jerarquía de sus elementos permite al usuario leer cada una de sus partes sin problema alguno. En cuanto a cromática, se maneja con dos colores de fuerte naturaleza que avivan la ilustración de igual manera son colores que están presentes en la marca, interactúa con un tercer color que prácticamente viene a ser el color en sí de la caja.

Función: Es un empaque innovador y atractivo para el público joven, ya que en lugar de tirar el empaque de la pizza a la basura usa el mismo para improvisar un cine en casa generando momentos divertidos y entretenidos a cientos de consumidores, a su vez en la caja aparece un código QR que, al ser escaneado, conduce a una web con varios cortometrajes generando mayor conexión con el usuario ya que la caja funciona con el smartphone del mismo asegurando que la gente interactúe con el empaque.

Tecnología: Utiliza el troquelado y el plegado ya que parte de la misma caja de pizza clásica, agregando pequeñas modificaciones en la parte delantera de la caja donde está troquelado un círculo que el usuario deberá abrir ya que este será el agujero en el cual se insertará el lente que permitirá proyectar las imágenes e introducir el móvil en el soporte que toda pizza incluye para evitar que el queso se pegue a la parte superior de la caja. Se apoya también utilizando la tecnología digital al recurrir al código QR ya que es otra forma que el usuario interactúe aún más con el empaque.



IMG 9



IMG10

1.3.2 Illui

Forma: Presenta gráficos minimalistas de lujo de la marca ILLUI en ambas mangas al cerrar el empaque, y también en “modo de servicio” en ambas patas de la mesa. Recurre a la tipografía y al uso del espacio del empaque el cual transmite pureza.

Utiliza principalmente el color negro lo que genera elegancia y seguridad al producto, a su vez destaca el nombre de la marca ILLUI que se encuentra de color oro o dorado denotando belleza y lujo del mismo color que el forro interior de la caja donde se encuentran las trufas. La combinación de los dos colores otorga la impresión de formalidad de la marca.

Función: Este empaque de regalo de edición limitada para trufas brinda al usuario la opción de convertir al empaque en una bandeja para servir las trufas que contiene, caracterizándose por dar énfasis a la presentación perfecta de su contenido.

Tecnología: Posee un mecanismo de troquelado y plegado ya que su construcción consta de un cajón, dos mangas e inserciones. Una vez que están completamente extendidas, las mangas se pueden usar como patas de la bandeja de servicio. El forro interior de oro se fija en su posición mediante varias lengüetas, que encajan en los orificios de tope de las tomas. Los gráficos minimalistas de lujo presentan la marca ILLUI en ambas mangas al cerrar el empaque y también en “modo de servicio” en ambas patas de la bandeja.



1.3.3 Puma Clever Little Bag

Forma: Comunica una imagen limpia, juega con dos colores de su marca, el blanco y el rojo generando dinamismo en las personas, a su vez utiliza el espacio en blanco pues solo posee como primera plana el logo de empresa y como segundo plano, a un costado el nombre "Clever Little Bag". El diseño propuesto consta de una "pequeña bolsa inteligente" que se convierte en un elemento icónico de la marca al salir de la tienda, ya que reemplaza a la bolsa de plástico, y también puede reutilizarse para su reutilización creativa. La bolsa está hecha de poliéster no tejido que consiste en polipropileno, y eventualmente también es reciclable.

Función: Su principal objetivo es el compromiso medioambiental que tiene con la sociedad ya que busca reducir el impacto ambiental. Diseña un empaque de zapatos que cumple con esa idea y al mismo tiempo Protege los zapatos del polvo y la suciedad en el almacén y durante el envío. Es reutilizable para el consumidor y totalmente reciclable al final de su vida útil.

Tecnología: La estructura de cartón está troquelada a partir de una pieza plana de material y no tiene impresión o ensamblaje adicional, por lo que se puede devolver a la corriente de manera más rápida y eficiente. La

estructura se creó con cuatro paredes que se estrechan para permitir el apilado seguro. La bolsa no está tejida, lo que significa menos trabajo y desperdicio, se cose con calor. Usa un 65% menos de papel para fabricar, reducir el consumo de agua, energía y diesel en un 60% por año, reemplaza las bolsas de compra tradicionales, la diferencia de peso ahorrará casi 275 toneladas de plástico y representa una reducción de 10,000 toneladas por año en las emisiones de carbono.



IMG 11



1.4 Conclusiones

En conclusión, el diseñador gráfico tiene una importante responsabilidad en los procesos de difusión, y debe trabajar de manera crítica, analizando la mayor información en cuanto al público objetivo, qué medios son requeridos y cuales va a utilizar, qué materiales son esencialmente necesarios, indagar sobre materiales amigables y tratar de minimizar los desechos que se generan. Formar una cultura de diseño comprometida y sumergida con el contexto hallando un camino multidisciplinario para minimizar el deterioro ambiental.

Es importante incluir en nuestro rol como diseñadores responsabilidad, creatividad y sobre todo el conocimiento de otras disciplinas a nuestro conocimiento para generar un diseño gráfico sustentable.



CAPÍTULO

CONTEXTUALIZACIÓN



2.1 Segmentación

2.1.1 Segmentación Geográfica

País: Ecuador
Provincia: Azuay
Ciudad: Cuenca
Zona: Urbana

2.1.2 Segmentación Demográfica

ADULTOS

Edad: 15- 40
Género: Femenino y Masculino
Ocupación: Estudiantes, profesionales y Trabajadores
Educación: Secundaria,Tercer Nivel

NIÑOS

Edad: 5 - 10
Género: Femenino y masculino
Ocupación: Estudiantes
Educación: Educación Primaria

2.1.3 Segmentación Psicográfica

ADULTOS

Clase social: Media - Media alta
Estilo de vida: conscientes de la problemática ambiental
Personalidad: Buscan cosas llamativas e innovadoras,entusiastas,sociables .

NIÑOS

Clase social: Media
Estilo de vida: Saludables y motivadas
Personalidad: Son activos, creativos, juguetones.

2.1.4 Segmentación Conductual

ADULTOS

Beneficios: Servicio,economía
Frecuencia de uso: Uso ocasional
Actitud hacia el producto: Entusiasta

NIÑOS

Beneficios: Servicio,economía
Frecuencia de uso: Uso ocasional
Actitud hacia el producto: Entusiasta positiva.



2.2 Persona Design

2.2.1 Niña

Melina Andrade

Es una niña de 8 años de edad que se encuentra en una etapa de diversión y creación, estudia en la mañana y el resto del día pasa en la casa, es una niña muy activa, le gusta ver videos de manualidades con cosas que se tiene en el hogar, las cosas novedosas y tiernas con las que pueda jugar. Como todo niño a su edad le gusta los regalos, jugar y crear sus propios juguetes con cosas sencillas a pesar de tener muchos otros. Le gusta armar y diseñar manualidades a su gusto, para ella todo lo que realiza es perfecto.



2.2.2 Adolescente

Abigail Astudillo

Es una adolescente de 15 años que se encuentra en una etapa de descubrir el mundo y seguir tendencias, estudiante responsable de secundaria en horario vespertino y pasa la mañana en casa. Es divertida, le gusta mucho la naturaleza, se preocupa por el medio ambiente y no le gusta malgastar las cosas. Le gusta los días festivos. Cuando sale de compras se fija en el diseño de los productos que le llamen la atención objetos que no son comunes, se fija en un empaque agradable y que no esté gráficamente mal armado. Le llama la atención los productos y empaques novedosos y originales.





2.2.3 Adulto

Antonio Vargas

Es un bombero de 30 años que está al tanto de nuevos productos y tendencias ecológicas le gusta celebrar cada acontecimiento del año, es una persona que le gusta dar detalles en eventos especiales, se fija en todos los acabados de las cajas para dar dichos detalles. Mantiene un estilo de vida saludable que no solo implica el ámbito de salud sino también en temas ecológicos buscando productos con una mínima huella ambiental y que se puedan aprovechar al máximo.





2.3 Partidos de Diseño

2.3.1 Forma

Soporte: Caja de regalo

Tono del mensaje: Lenguaje a utilizar en el empaque, ilustración o fotografía según el evento seleccionado.

Cromática: El tono del mensaje dependerá del evento por lo que la cromática varía.

Tipografía: Serif o San serif, que sea fácil de leer la información que debe mostrarse ya que la letra debe ajustarse a la función que va a desempeñar.

Símbolos y signos: deben ser universales representando las características medioambientales del empaque.



2.3.2 Función

Usabilidad: Se presentará una serie de empaques de regalo que ofrecen al usuario un segundo uso funcional, un empaque plegable el cual permite un eficaz almacenamiento y distribución. Además, será atractivo relacionado con el evento ante el consumidor para que no lo deseche, el mismo tendrá indicaciones que guiará al usuario para transformar el empaque en la forma que le permitirá darle un segundo uso.

Para establecer las especificaciones funcionales que tendrán los productos proyectados, se realizará primero un listado de necesidades percibidas por los potenciales usuarios, esto nos ayudará a establecer las especificaciones objetivo que nos sirvan para generar el concepto general de los productos. Para esto es necesario elaborar una lista básica de métricas que se especifican continuación.

Función:
Formato: Grande
Target: Niño / adulto

Listabásica de métricas, su valoración es de 0 a 5 siendo 0 lo más bajo y 5 lo más alto debido a la importancia del atributo. Los items con mayor puntuación serán los puntos de partidas para el desarrollo de cada caja y su segundo uso.

Primer uso: Caja de regalo

Necesidad	Importancia
Protección	5
Fácil de llevar	4
Soportar peso	5
Tamaño acorde el producto	4
Presentación agradable	4
Ecología	3

Segundo uso: Lámpara

Necesidad	Importancia
Sostener	4
Funcionalidad	5
Soportar peso	3
Presentación agradable	5
Fácil de usar y armar	4
Ecología	5



Función:
Formato: Mediano
Target: Niño

Primer uso: Caja de regalo

Necesidad	Importancia
Protección	5
Fácil de llevar	4
Soportar peso	5
Tamaño acorde el producto	4
Presentación agradable	4
Ecología	3

Segundo uso: Juguete "Crea tu paisaje"

Necesidad	Importancia
Sostener	3
Funcionalidad	4
Soportar peso	3
Presentación agradable	5
Fácil de armar	5
Ecología	5



Función:
Formato: Pequeño
Target: Niño

Primer uso: Caja de regalo

Necesidad	Importancia
Protección	5
Fácil de llevar	4
Soportar peso	5
Tamaño acorde el producto	4
Presentación agradable	4
Ecología	3

Segundo uso: Figura de juguete

Necesidad	Importancia
Sostener	3
Funcionalidad	4
Soportar peso	3
Presentación agradable	5
Fácil de armar	5
Ecología	5



Función:
Formato: Mediano
Target Adulto

Primer uso: Caja de regalo

Necesidad	Importancia
Protección	5
Fácil de llevar	4
Soportar peso	5
Tamaño acorde el producto	4
Presentación agradable	4
Ecología	3

Segundo uso: Cuadro 3D

Necesidad	Importancia
Sostener	3
Funcionalidad	4
Soportar peso	3
Presentación agradable	5
Fácil de usar y armar	5
Ecología	5



Función:
Formato: Pequeño
Target: Adulto

Primer uso: Caja de regalo

Necesidad	Importancia
Protección	5
Fácil de llevar	4
Soportar peso	5
Tamaño acorde el producto	4
Presentación agradable	4
Ecología	3

Segundo uso: Lámpara

Necesidad	Importancia
Sostener	3
Funcionalidad	3
Soportar peso	2
Presentación agradable	5
Fácil de armar	5
Ecología	5



2.3.3 Tecnología

Software: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

Material: Cartón o cartulina que son materiales reciclables. Con un gramaje adecuado para la manipulación del mismo.

Acabados: El empaque deberá ser llamativo por lo que se emplean elementos adicionales siempre y cuando en el proceso sean lo menos dañinos al medio ambiente.

Troquelado: Se hará uso de troqueles de corte y dobléz para el armado adecuado del empaque.

Impresión: La impresión Offset que es método más adecuado para el tipo de material. Impreso a full color y con un armado adecuado en la plancha de cartulina para aprovechar al máximo el material.



2.4 Plan de Negocios

2.4.1 Producto

Consiste en una propuesta sistémica de diseño gráfico para una serie de empaques, brindando una segunda función de utilidad para el consumidor final después de la compra del producto, de esta manera ayudar a minimizar el exceso de residuos sólidos generados por la sociedad. Creando ventajas competitivas a la empresa y beneficios al usuario.

2.4.2 Precio

El precio del empaque será medio, medio-bajo con relación al valor de las cajas de regalo que existen en el mercado.

2.4.3 Plaza

Se dispondrá en las locales distribuidores del producto, desde supermercados, hasta bazares o lugares que venden cajas de regalo.

2.4.4 Promoción

Se propondrá un spot publicitario a través de redes sociales para dar a conocer al consumidor final como empaque ayudaría al medio ambiente al re-utilizarlo.



CAPÍTULO

IDEACIÓN



3.1 Ideación

3.1.1 Generación de ideas

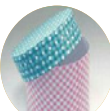
Para este proceso de generación de ideas se tomó en cuenta tres palabras claves que se encuentran dentro del título del proyecto

Diseño gráfico ----- recurso
reutilización----- herramienta
empaques ----- soporte

Teniendo en cuenta que la idea abarca a todas las celebraciones del año y que cada evento posee una gráfica y cromática diferente para este proyecto se escogió un evento específico; en este caso la Navidad. Al saber que la caja cumplirá otra función después de cumplir su objetivo principal se observó que existe una relación entre la gráfica y el segundo uso establecido según el tamaño de la caja. En otras palabras, la gráfica y la segunda función varía según el evento y el usuario y al mismo tiempo la segunda función determina la gráfica de la caja.

3.1.2 Ideas

Dicho todo lo anterior se varió cada idea con un análisis según la tipología de la caja.

- | | | | | | |
|---|---|-------------|----|---|----------------|
| 1 | 
IMG 15 | Rectangular | 6 | 
IMG 20 | Lonchera |
| 2 | 
IMG 16 | Cuadrada | 7 | 
IMG 21 | Cubo |
| 3 | 
IMG 17 | Circular | 8 | 
IMG 22 | Faja corredora |
| 4 | 
IMG 18 | Hexagonal | 9 | 
IMG 23 | Con ventana |
| 5 | 
IMG 19 | Almohada | 10 | 
IMG 24 | Plástico |



3.1.3 Selección de ideas

6



Lonchera

Armado en una sola pieza con un sistema de cierre de pestañas y asas.

Materiales

Cartón microcorrugado, cartulina y cartón grueso.

Instrucciones para informar al usuario el segundo uso

Al interior de la tapa, pero varía según el tamaño de la caja y la dificultad.

Ventajas

Base de la caja: fondo semiautomático

Se puede jugar con el diseño y forma del asa de la caja para dar un resultado llamativo.

Desventajas

Exceso de dobles.

Las pestañas para las asas del cierre pueden interferir en el diseño del segundo uso.

Inclusión de material extra. Colocar información en la tapa puede ser difícil, pues la tapa puede estar incluido en el segundo uso causando un conflicto para el usuario al querer transformar la caja mientras sigue las indicaciones.

7



Cubo

Sistema de cierre con tapa independiente, sistema de pestañas.

Base de la caja con fondo semiautomático.

Materiales

Cartón micro corrugado, corrugado, cartulina cartón grueso.

Instrucciones para informar al usuario el segundo uso

Por medio de un material extra en el interior de la caja.

Ventajas

Variedad de material, tamaños y usos, flexibilidad de la mesa de trabajo para el segundo uso. Esta tipología de caja se encuentra posicionada en el mercado y es la más usada para introducir regalos en su interior y tiene mayor venta a diferencia del resto de tipologías de cajas de regalo que existen.

Desventajas

Necesita ayuda de elementos externos para el segundo uso y el material extra para indicaciones sería una inversión extra.



9



Con ventana

Caja con tapa independiente Sistema de cierre de pestañas.

Materiales

Cartón corrugado, microcorrugado, cartulina y acetato especial.

Instrucciones para informar al usuario el segundo uso

Por medio de un código Qr

Ventajas

Transparencia que permite crear un efecto vitral.
Elegante.

Desventajas

Necesita impresión de inyección.
Por el material la tinta se suele desgastar.
Indispensable un dispositivo móvil para el escaneo de las instrucciones a través del código Qr.

3.1.4 Selección de idea final

Creación de una serie de empaques cubo en 3 formatos grande, mediano y pequeño cuya segunda funcionalidad varía según el formato de la caja y target. Dentro de la caja se encontrará el material extra con indicaciones para que el usuario pueda guiarse y transformar a la caja en dicha segunda función. Este "material extra" se obtendrá del pliego del armado de las cajas aprovechando los sobrantes del mismo, es decir que se tendrá en cuenta la maqueta y el armado de las plantillas de las cajas dentro de la plancha de impresión. Para la impresión se utilizará la cartulina perla nacarada de 300 gr por sus características amigables con el ambiente y por poseer una textura brillante la cual ayuda en la segunda funcionalidad ambientando cada una de las gráficas conjugando la impresión con el material, que en este caso es la cartulina nacarada.



CAPÍTULO

DISEÑO

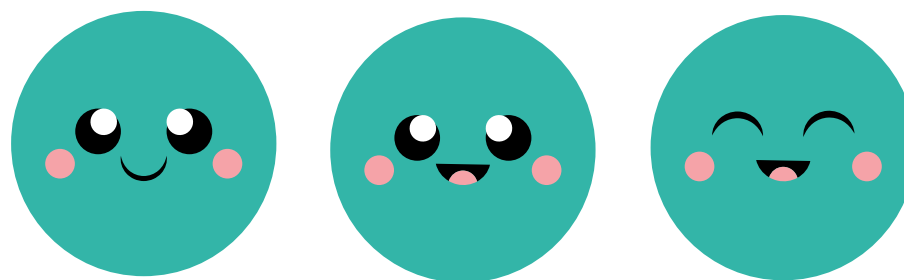


4.1 Bocetación

Se aplicará la ilustración como recurso, para el target infantil se optó por usar el estilo kawaii para que la gráfica sea más acogedora para el niño.

Para el proceso de diseñar el sistema de personajes navideños se definió que cada personaje tendrá cada una de sus partes con respecto a la realidad, exceptuando sus rasgos faciales con el estilo kawaii que serán el punto más fuerte, definido y reconocible del sistema. Con trazos orgánicos evitando las aristas excepto si la forma del personaje o elemento lo requiere.

Para el target adulto se planteó re-utilizar los personajes ya diseñados, pero en este caso sin sus rasgos faciales para que los mismo no tengan un estilo demasiado tierno con respecto a su público objetivo. También se utilizarán los recursos de punto, línea, trazo y relleno. Además, se elaborarán patrones para usarlos si el diseño del segundo uso lo requiere.



Variación de rasgos faciales



4.1.1 Bocetación personajes



Papa Noel



Mantiene todos sus rasgos, varía la cromática del disfraz y la posición de su extremidad delantera.

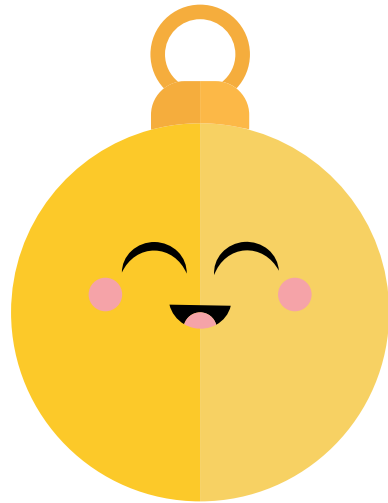


Renito





Mantiene sus rasgos corporales exceptuando los rasgos faciales y cromática.



Bombillo



Se mantienen las mismas formas orgánicas, pero se cambia el color y el disfraz navideño



Muñequito de nieve





Se mantienen las mismas formas orgánicas, pero se cambia la expresión facial y color.



Arbolito de Navidad



Muñequito de nieve





Se mantiene una cromática vivaz jugando con las formas cromáticas del moño y manteniendo las aristas de las cajas.



Regalitos

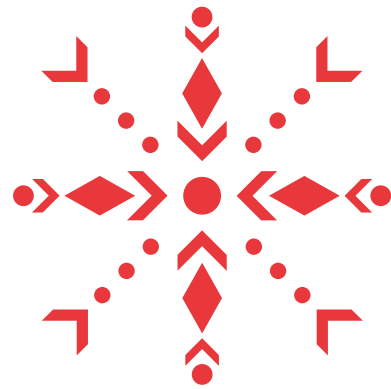


Trineo





Se juega con aristas y formas orgánicas.



Copo de nieve #1



Copo de nieve #2

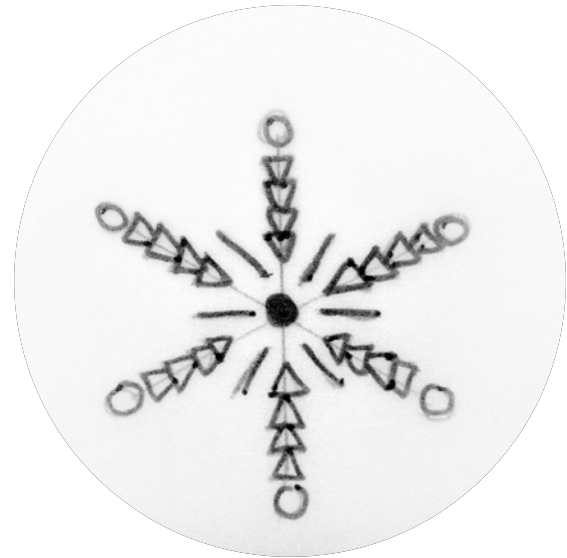




Copo de nieve #3

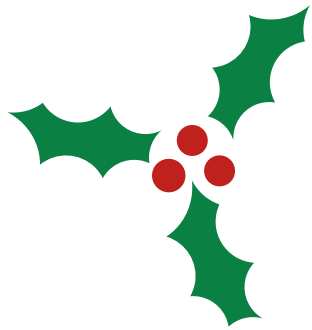


Copo de nieve #4





Patrón muerdago



Muérdago





Personajes para niños



Personajes para adultos





4.1.2 Recursos extras





4.1.3 Formato

El modelo y armado de la caja permite el eficaz almacenamiento y la reutilización del mismo.

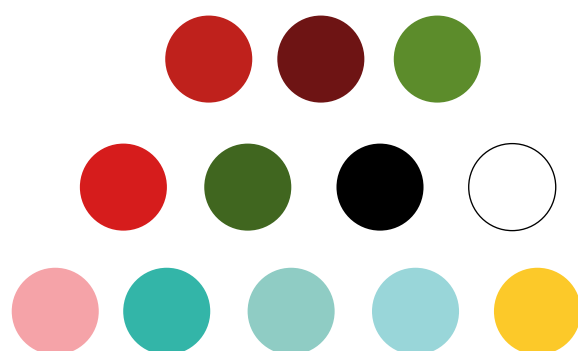
4.1.4 Cromática

La navidad al ser un evento universal no define colores específicos para hombre, mujer o niño. Para que el usuario comprenda de manera

rápida que se trata del evento de la Navidad es preferible trabajar con su misma gama cromática determinada a pesar que en la actualidad existen ciertas tendencias para este evento, la Navidad es representada por el rojo como el color más dominante y otros más como el verde, dorado, blanco y tonalidades de azul.

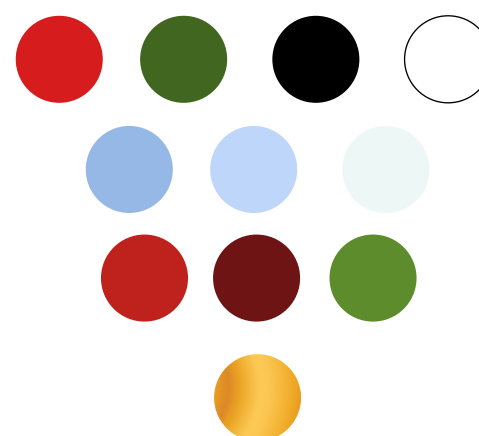
Al ser un producto tangible e impreso se usarán colores CMYK en todos los diseños de las cajas.

Niños



Alegres y Divertidos

Adultos

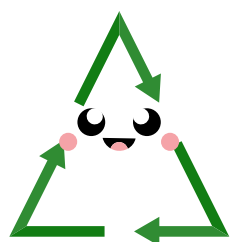


Neutrales y especial

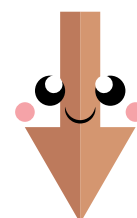


4.1.5 Iconografía

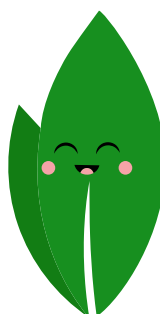
Para dar a conocer al usuario sobre la iniciativa de que él puede ayudar al planeta y comunicar que el producto tuvo medidas ecológicas durante su fabricación se realizaron íconos pertinentes para cada mensaje.



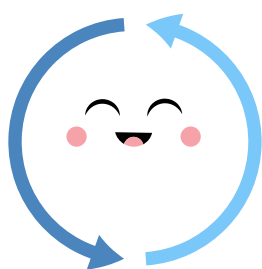
Recicla



Reduce



Ecológico



Reutiliza



No apto



4.1.6 Tipografía

Se utilizó una tipografía script pues es acogedora, pertinente y connota el evento Navideño. Además, para las instrucciones se optó por una tipografía sans serif para mantener la limpieza en la gráfica y no sobrecargar debido a la cantidad de elementos.

Tipografía

The perfect christmas

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Tipografía

Segoe UI

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Tipografía

Segoe UI

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4.1.7 Instrucciones

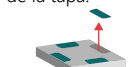
Para las tarjetitas instruccivas se optó por aplicar una variación dependiendo del target y el evento. En este caso para las intrucciones de los niños se aplican los rasgos faciales al estilo Kawaii mientras que en la de adultos estos simplemente se eliminan. El planeta, como personaje principal en esta gráfica variará su disfraz dependiendo de cada evento.

INSTRUCCIONES

¡ CREA, ARMA Y JUEGA !

1

Desprende las 4 pestañas de la tapa.



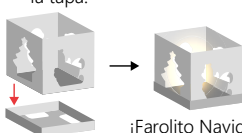
2

Desprende cada pieza.



3

Coloca la caja sobre la tapa.



4

Encaja las piezas.



5

Juguete decorativo.



Coloca una vela led en el interior.



¡Farolito Navideño!



Ecológico

Reutiliza

Reduce

Recicla

No apto

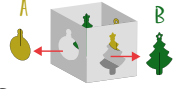


INSTRUCCIONES

¡ CUIDA AL PLANETA !

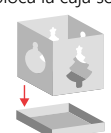
1

Desprende cada pieza.



2

Coloca la caja sobre la tapa.



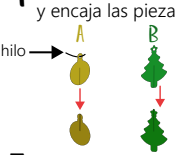
3

Coloca en el interior una vela led.



4

Introduce hilo en el agujero y encaja las piezas.



5

Adornos decorativos.



¡Tienes un lindo farolito Navideño!



Ecológico

Reutiliza

Reduce

Recicla

No apto



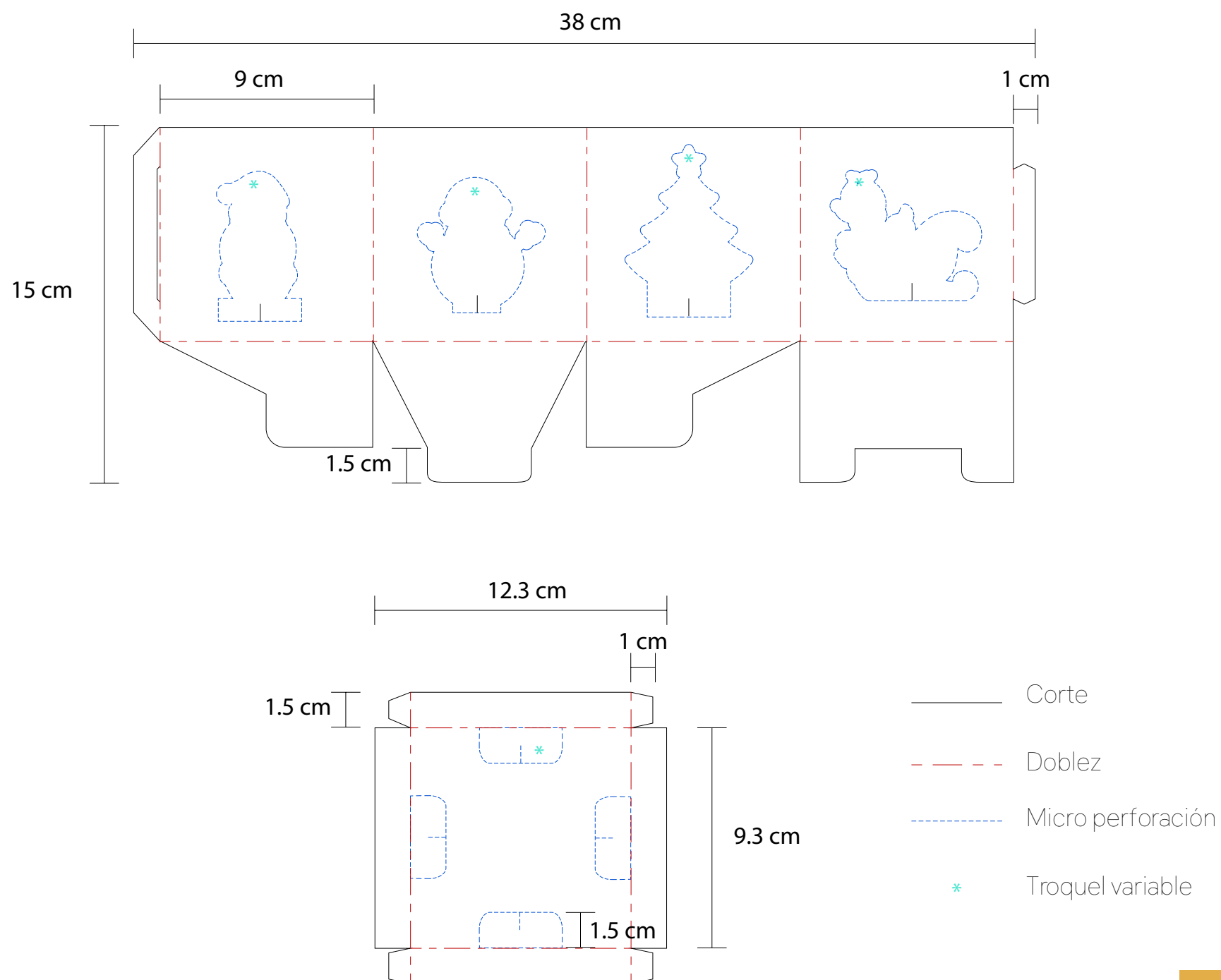


4.2.1 Caja pequeña

Segundo uso: figuras de juguete del personaje ilustrado.

Sistema estructural

Caja con base semiautomática.

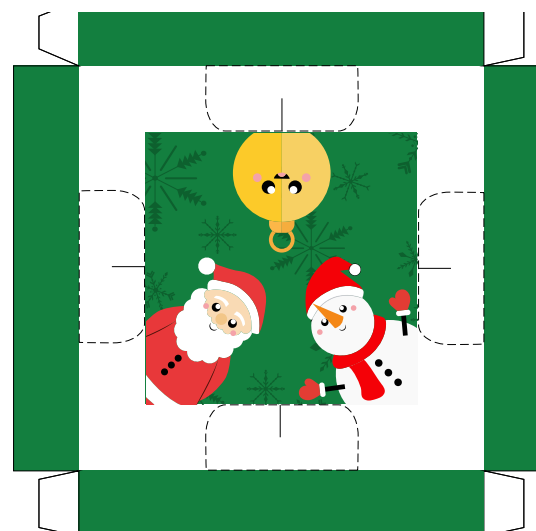




Gráfica aplicada en la estructura de la caja



Se basó en el diseño que mantienen las típicas cajas de regalo navideñas, pero se jugó a conformar un solo paisaje entre los elementos principales de la gráfica ya que el sistema gráfico no se vería afectado al momento de reutilizarse. Cada cara posee una variable de troquel.





Piezas resultantes del troquelado





Indicaciones para tranformar a la caja

8 *8cm

INSTRUCCIONES

¡ CREA, ARMA Y JUEGA !

- 1 Desprende las 4 pestañas de la tapa.
- 2 Desprende cada pieza.
- 3 Coloca la caja sobre la tapa.
- 4 Encaja las piezas.
- 5 Juguete decorativo.

Coloca una vela led en el interior.

¡Farolito Navideño!

Ecológico Reutiliza Reduce Recicla No apto



Fotografías del producto



Caja de regalo



Farol



Figuras de juguete

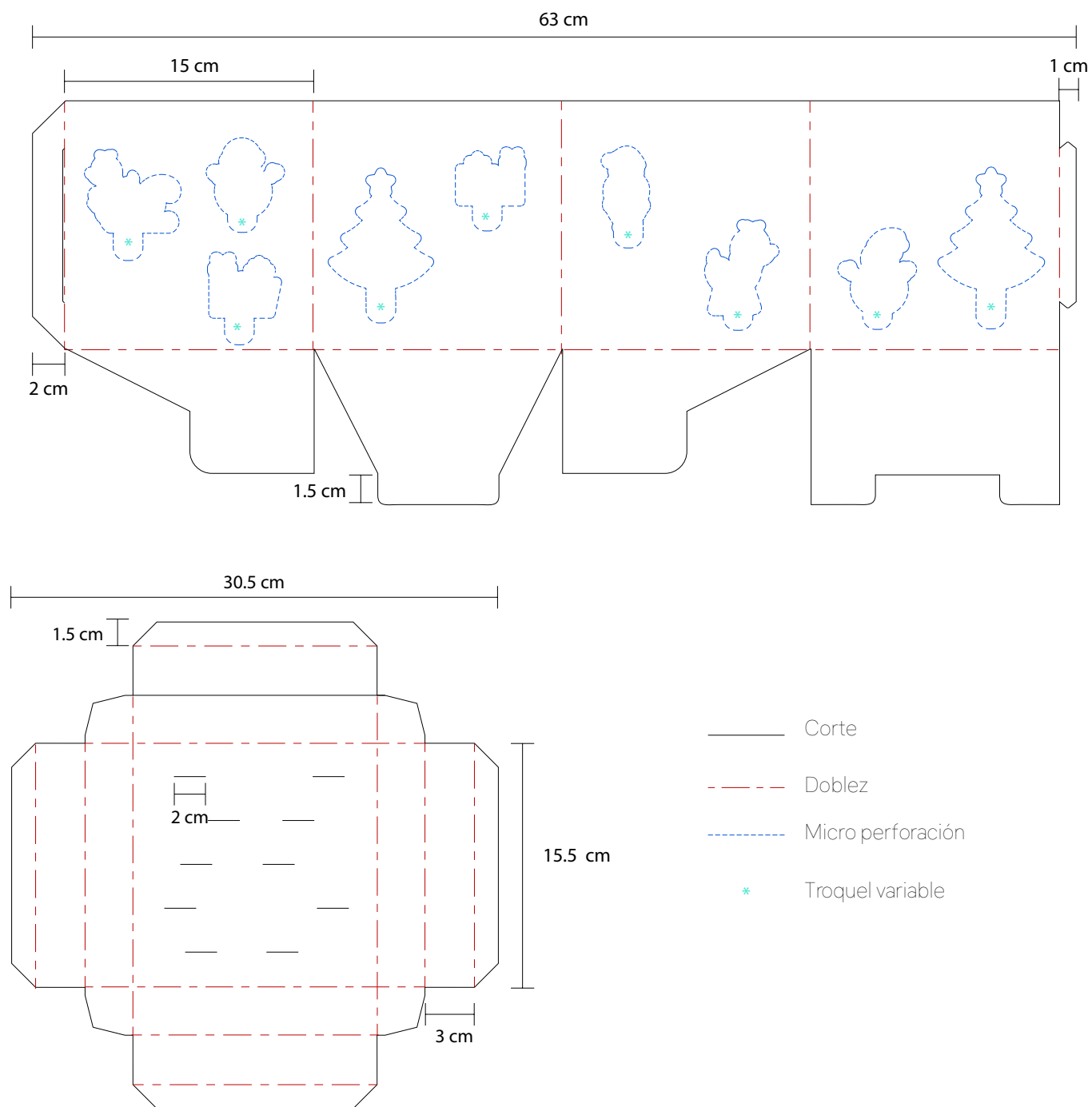


4.2.2 Caja mediana

Segundo uso: farol y paisaje decorativo .

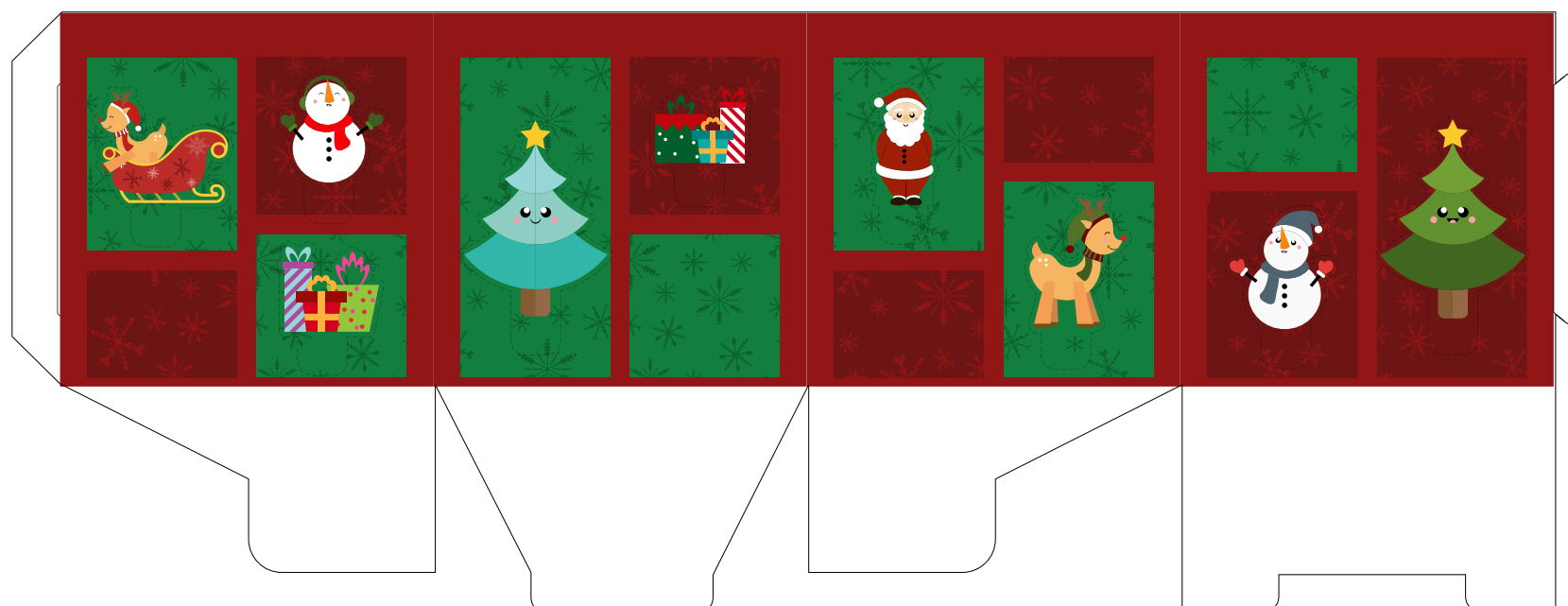
Sistema estructural

Caja con base semiautomática.

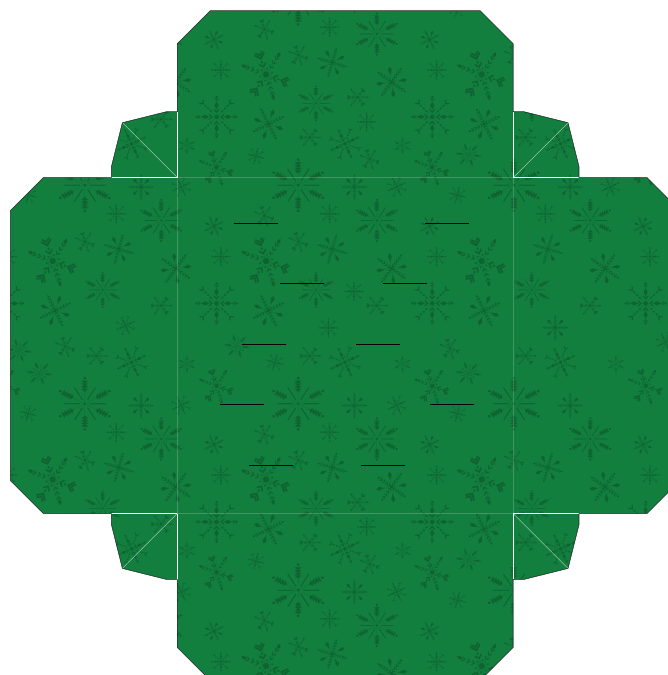




Gráfica aplicada en la estructura de la caja



Se creó un patrón de ventanas en el cual, cada elemento principal se ubicará en el interior. El patrón ayudara a que la gráfica no resulte afectada al reutilizarse. Por otro lado, el diseño de la tapa fue crear un patrón sin ventanas y sin personajes, pus se verían afectada la gráfica e intervendrían con la forma y función del segundo objeto .Cada cara posee una variable de troquel..





Piezas resultantes del troquelado





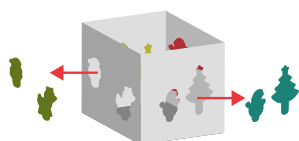
Indicaciones para tranformar a la caja

12 *12 cm

INSTRUCCIONES

¡ CREA TU HISTORIA Y CUIDA AL PLANETA !

- 1 Desprende cada pieza.

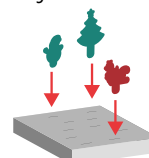


- 2 Coloca una vela led en el interior de la caja.

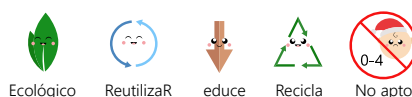


¡Farolito Navideño!

- 3 Encaja las piezas y amar tu propio paisaje navideño.



- 4 Paisaje decorativo.



Ecológico

ReutilizaR

educe

Recicla

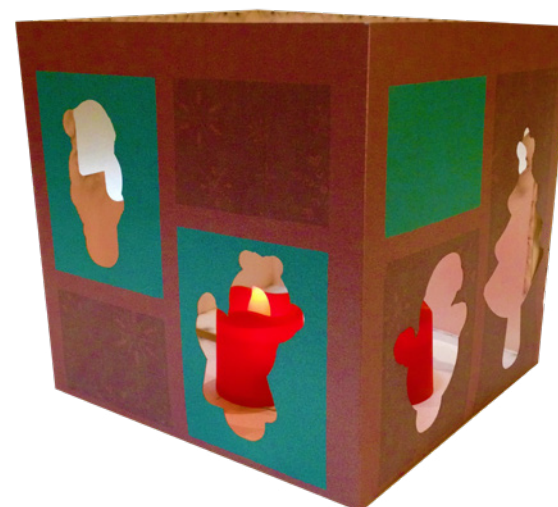
No apto



Fotografías del producto



Caja de regalo



Farol



Paisaje navideño

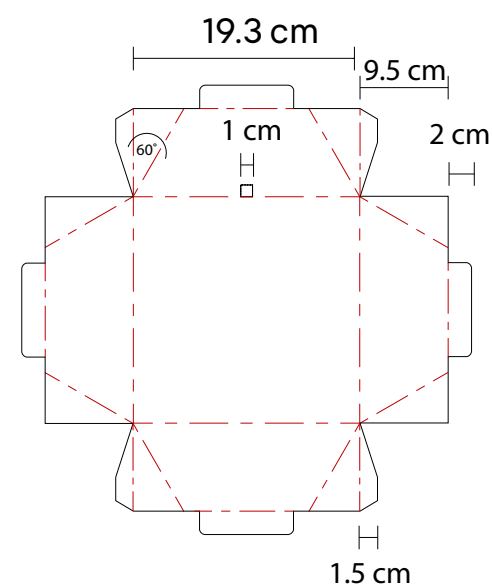
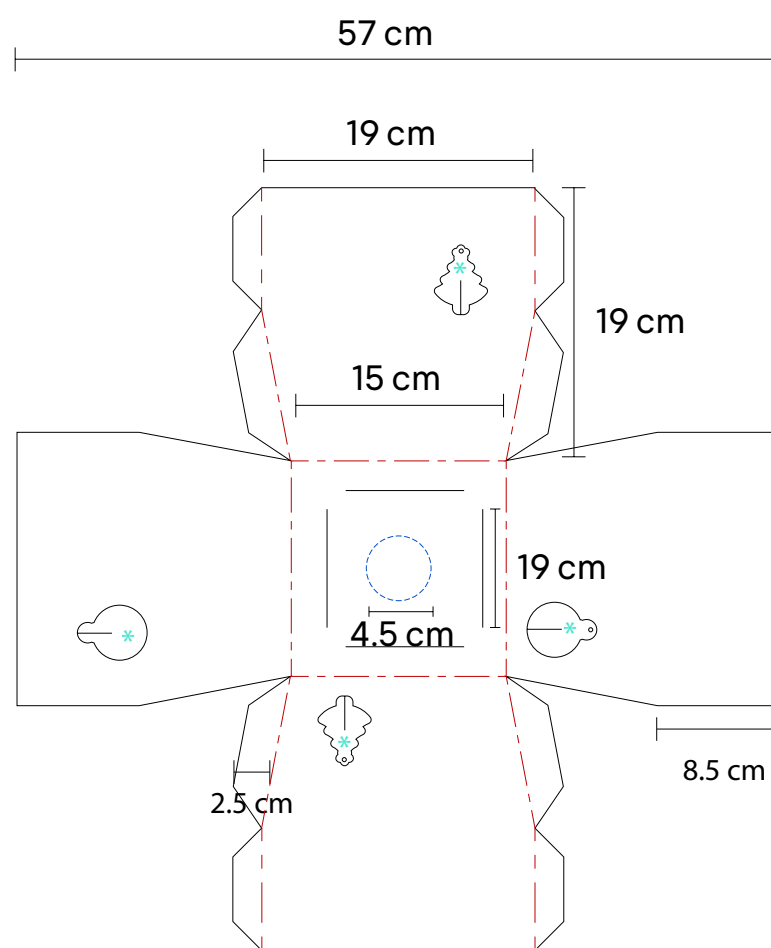


4.2.3 Caja grande

Segundo uso: Lámpara.

Sistema estructural

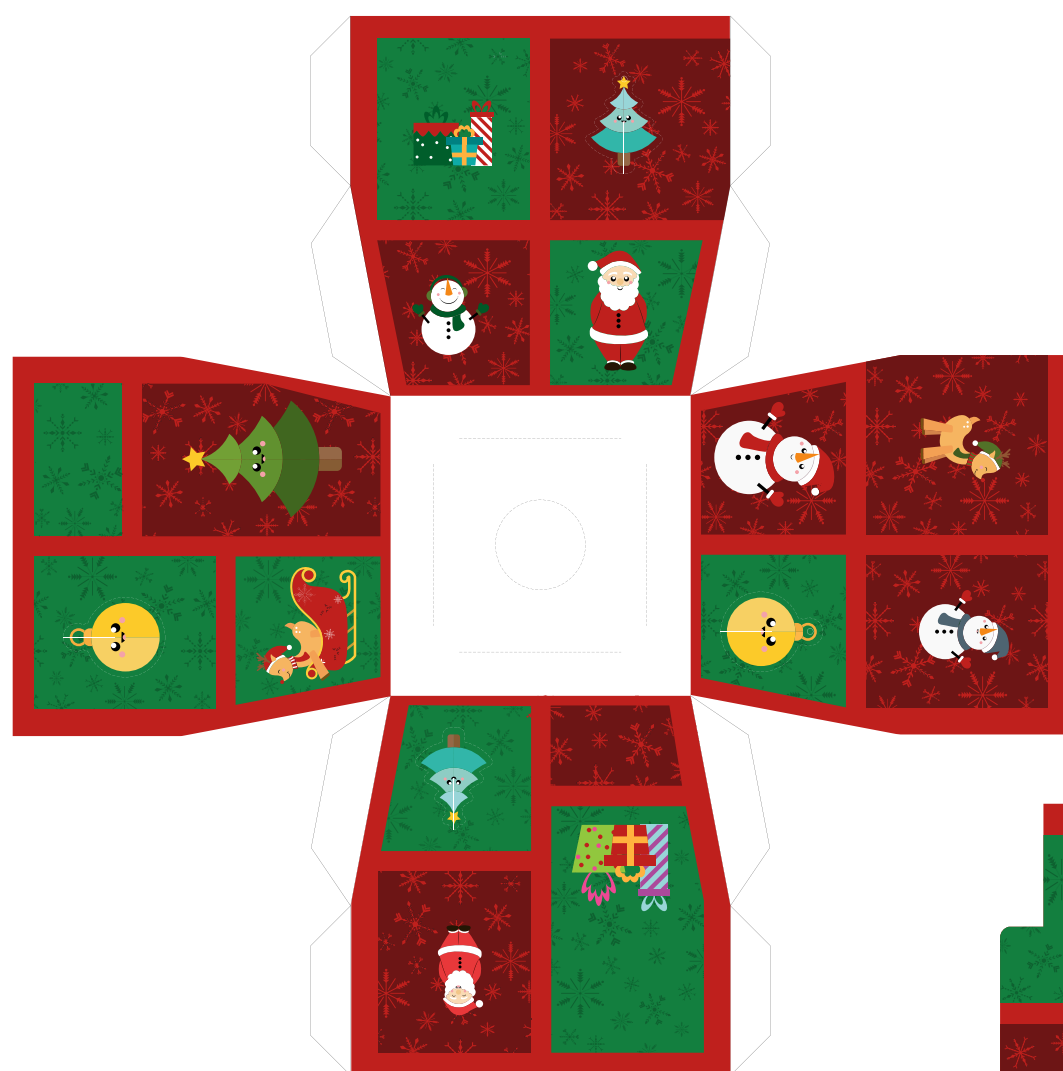
Caja con una inclinación para permitir el apilamiento para su almacenamiento.



- Corte
- - - Doble
- ... Micro perforación
- * Troquel variable



Gráfica aplicada en la estructura de la caja



Sigue el mismo sistema de la caja mediana exceptuando la tapa, ya que la misma se modificó para que funcione gráficamente como caja de regalo y a su vez una lámpara.

En cuanto a la tapa, se usó una aplicación de color con una composición tipográfica típica del evento.

Cada cara posee una variable de troquel.





Piezas resultantes del troquelado





Indicaciones para transformar a la caja

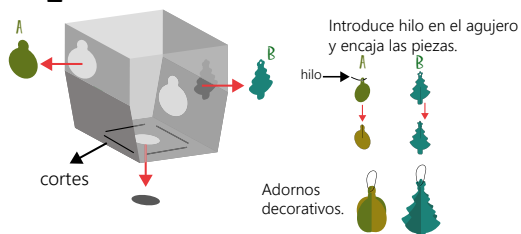
14.5 *14.5 cm

INSTRUCCIONES

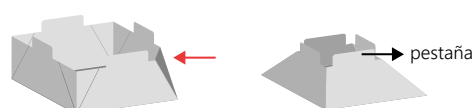
¡ARMA TÚ LÁMPARA NAVIDEÑA Y CUIDA AL PLANETA!

¡PIDE AYUDA A UN ADULTO!

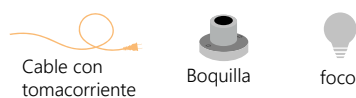
1 Desprende cada pieza.



2 Presiona cada esquina de la tapa.



3 Si es una instalación alámbrica necesitas:



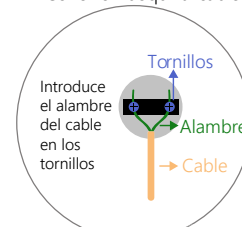
Nota:

Si es inalámbrico une la caja con la tapa introduciendo cada pestaña en los cortes. Luego colocar el led en el interior y ¡listo!

Si es alámbrico continua con el siguiente paso.

4 Introduce el cable por el agujero de la tapa luego haz la conexión de la boquilla y el cable y une la caja con la tapa introduciendo cada pestaña en los cortes.

Conexión boquilla-cable



¡Tú lámpara!



Ecológico



ReutilizaR



educa



Recicla



No apto



Fotografías del producto



Caja de regalo



Lámpara



Adorno navideño

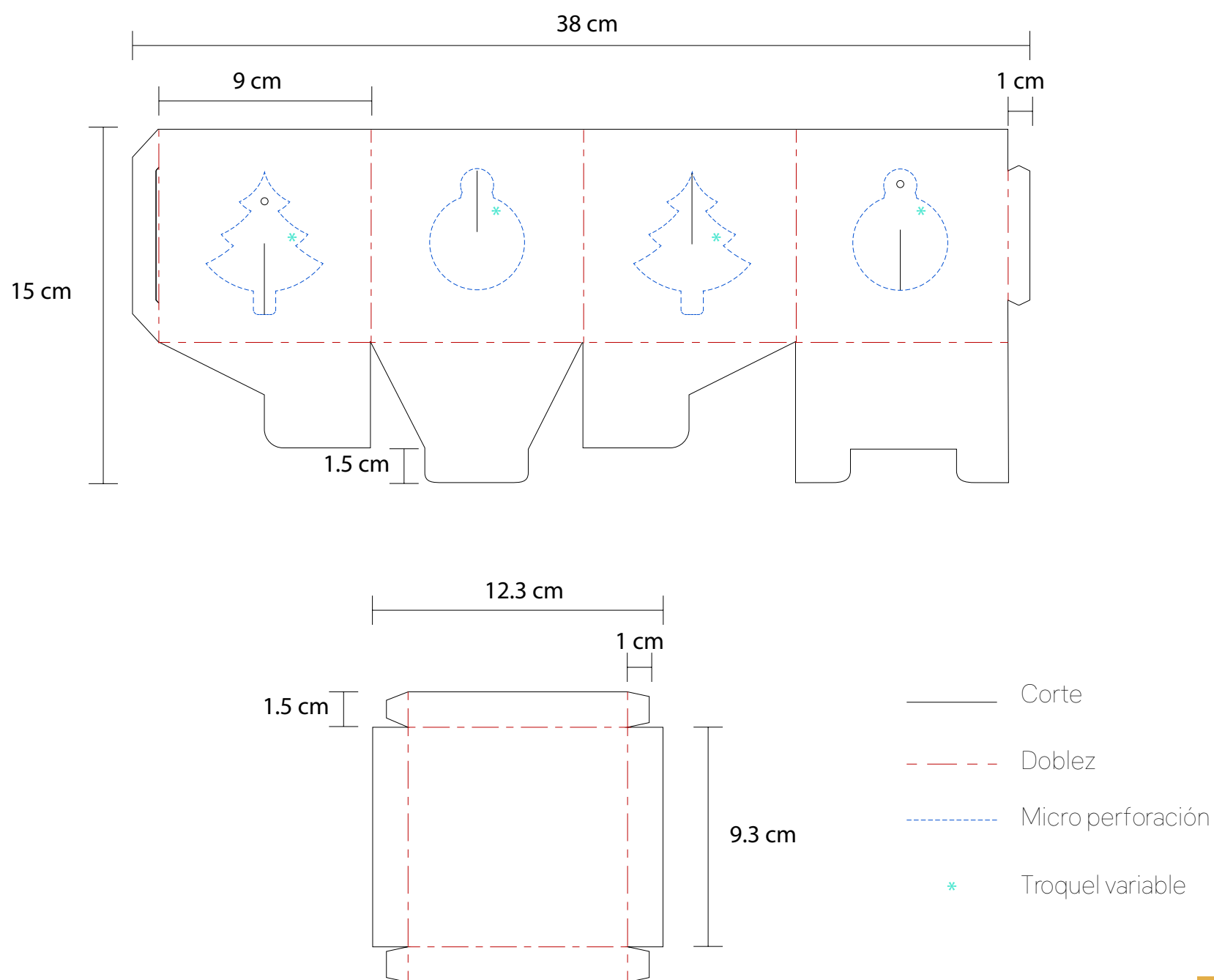


4.3.1 Caja pequeña

Segundo uso: Farol y adornos decorativos.

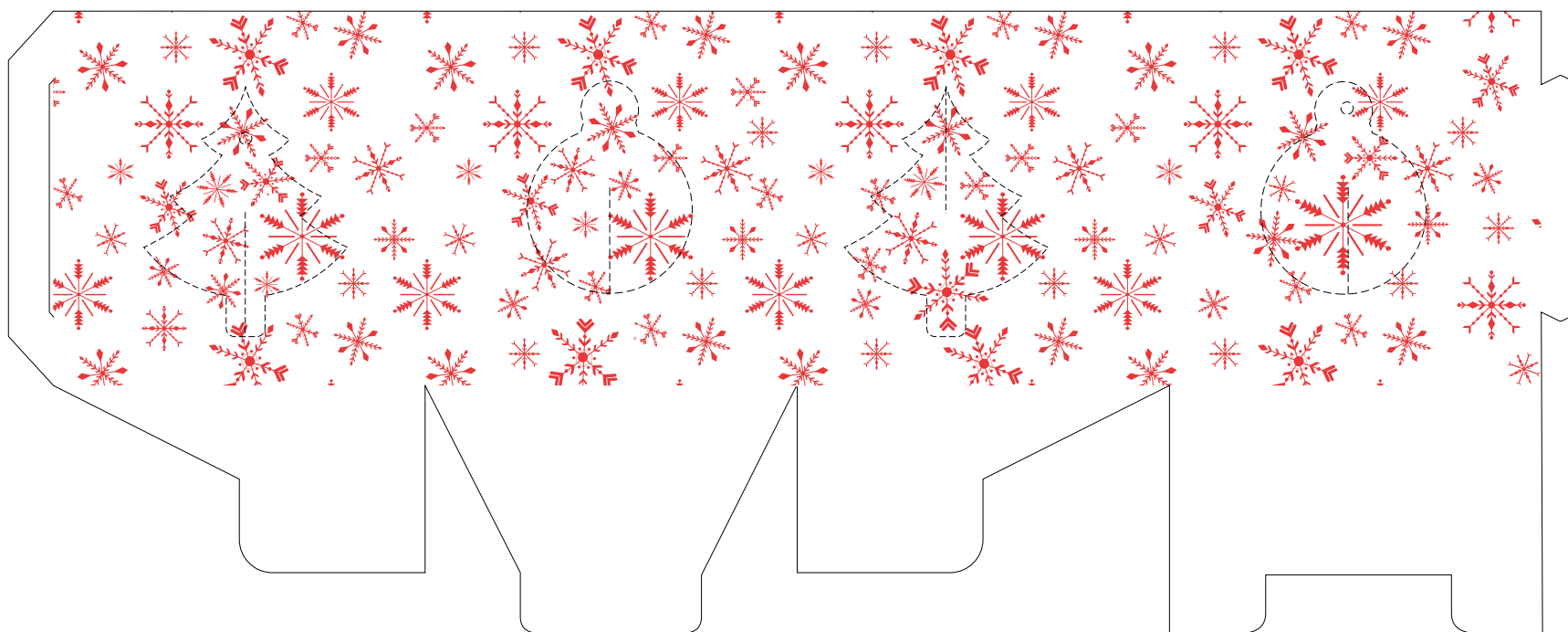
Sistema estructural

Caja con base semiautomática.





Gráfica aplicada en la estructura de la caja



Se basó en el diseño que mantienen las típicas cajas de regalo navideñas, pero se jugó usando como recurso un solo patrón debido al target al que va dirigido al mismo tiempo, la gráfica no se vería afectado al momento de reutilizarse.

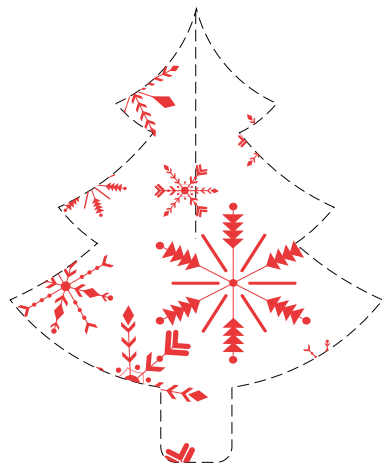
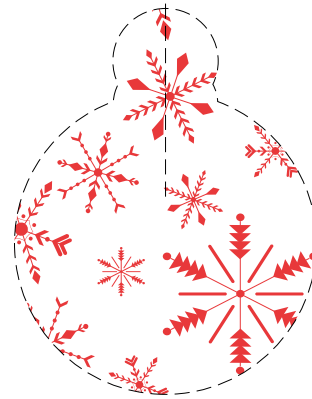
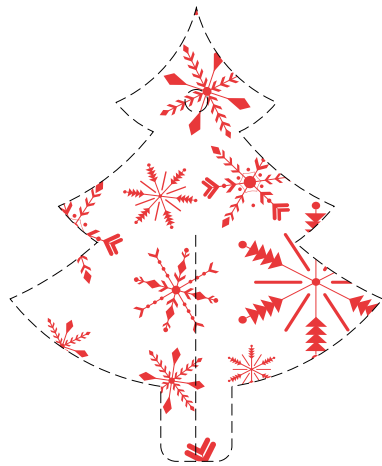
En cuanto a la tapa, se usó una aplicación de color, con una composición tipográfica típica del evento.

Cada cara posee una variable de troquel.





Piezas resultantes del troquelado





Indicaciones para tranformar a la caja

8 *8cm

INSTRUCCIONES

¡CUIDA AL PLANETA!

- 1** Desprende cada pieza.
- 2** Coloca la caja sobre la tapa.
- 3** Coloca en el interior una vela led.
- 4** Introduce hilo en el agujero y encaja las piezas.
- 5** Adornos decorativos.

¡Tienes un lindo farolito Navideño!

Ecológico Reutiliza Reduce Recicla No apto



Fotografías del producto



Caja de regalo



Farol



Adorno navideño

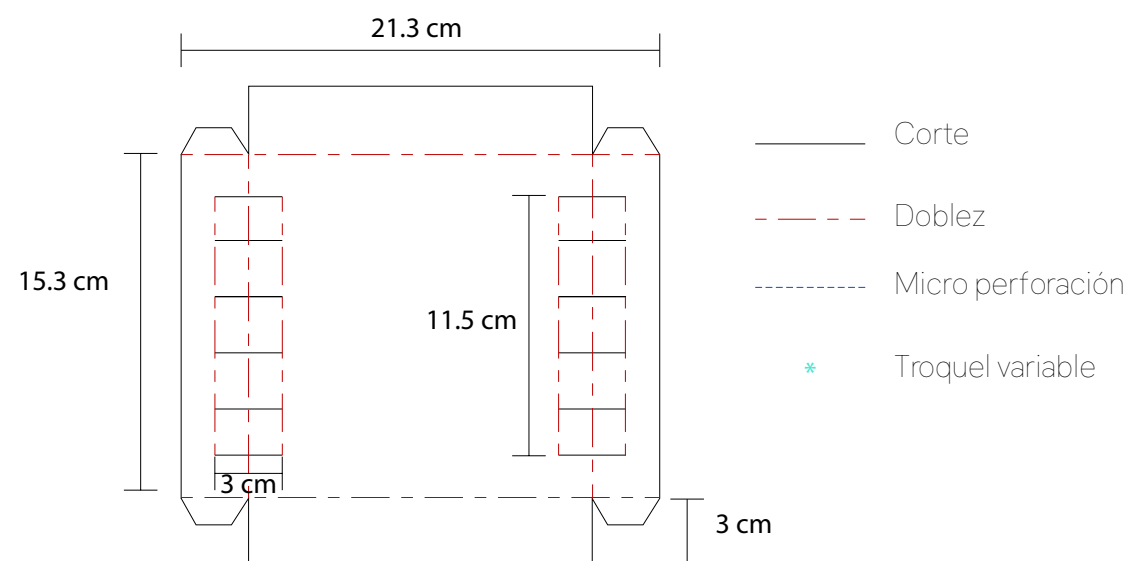
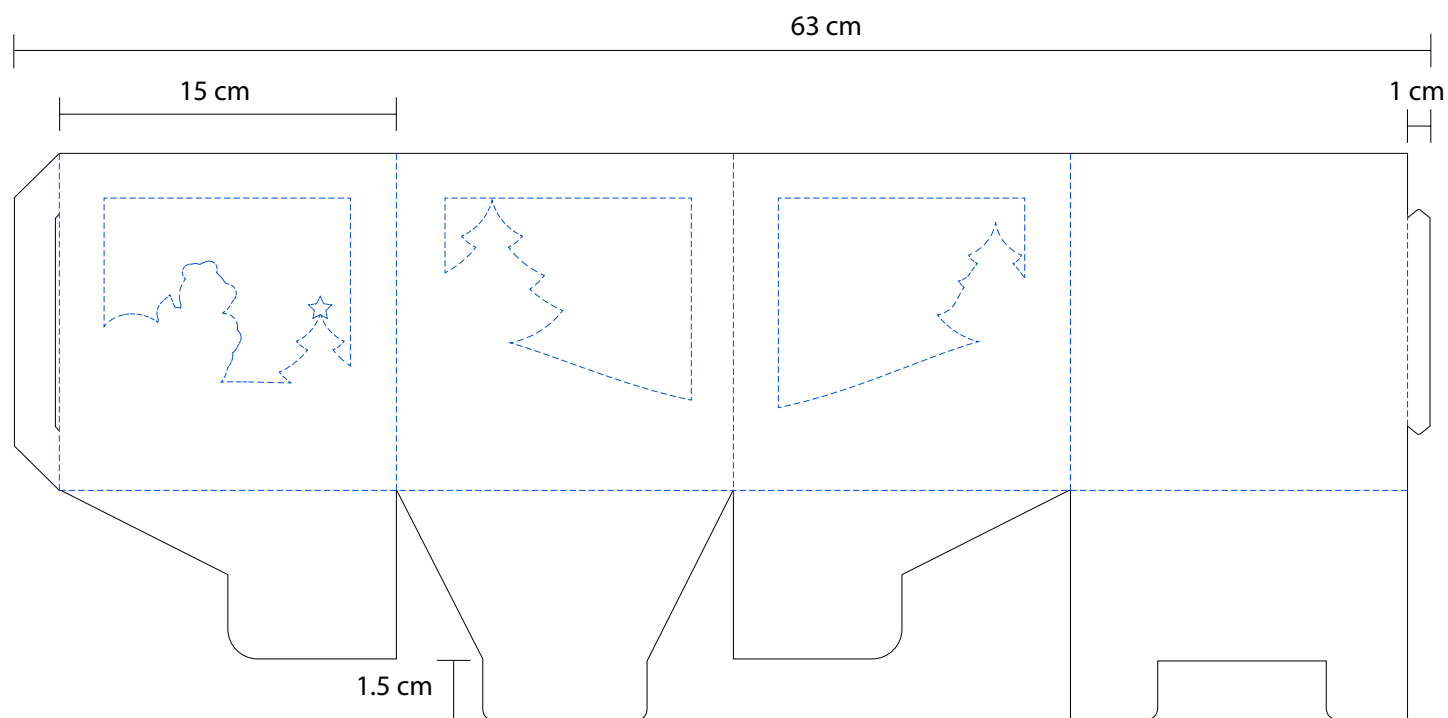


4.3.2 Caja mediana

Segundo uso: cuadro 3D.

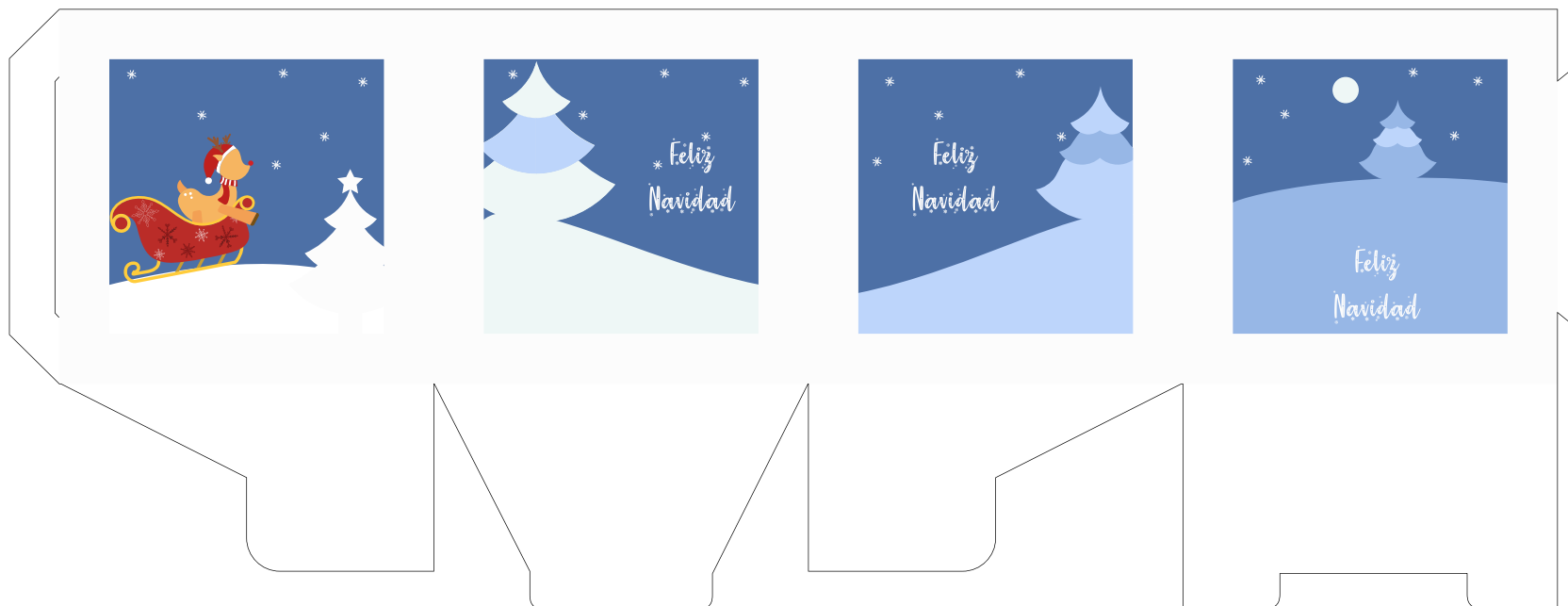
Sistema estructural

Caja con base semiautomática.





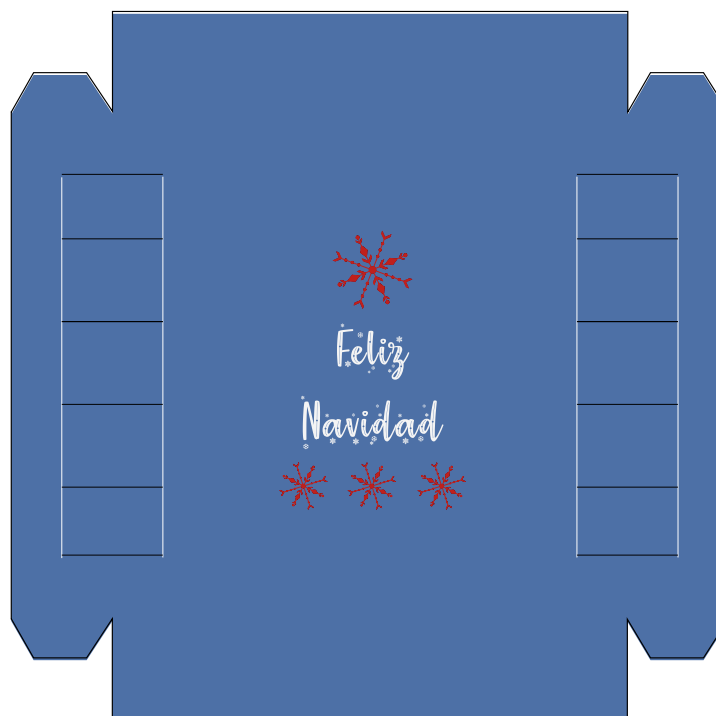
Gráfica aplicada en la estructura de la caja



Se usó cada cara de la caja como una mesa de trabajo con gráficas diferentes, pero pertenecientes a una misma composición.

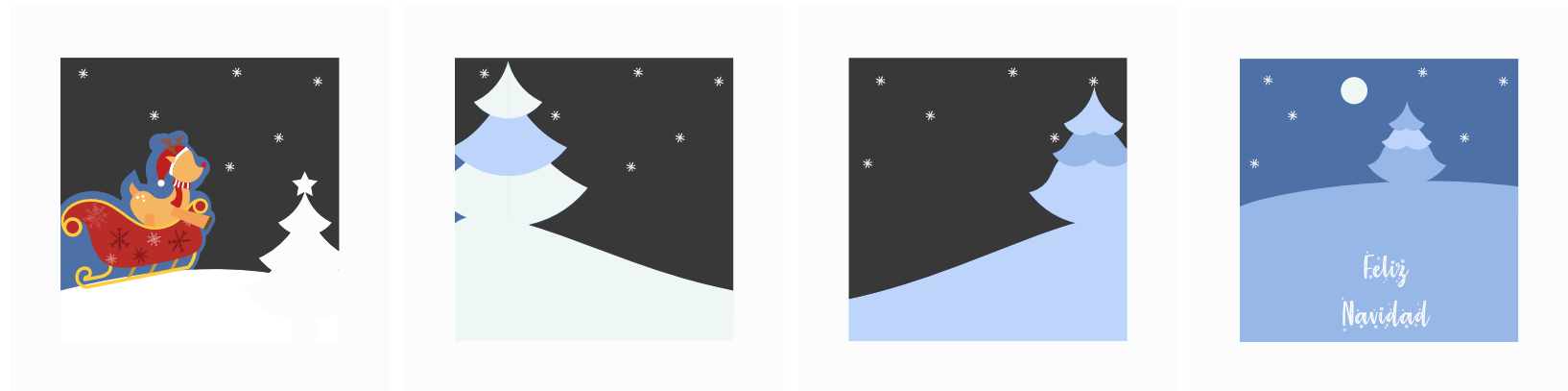
En cuanto a la tapa, se usó una aplicación de color, con una composición tipográfica típica del evento.

Cada cara posee una variable de troquel.





Piezas resultantes del troquelado





Indicaciones para transformar a la caja

12 *12 cm

INSTRUCCIONES

¡ CREA TU CUADRO 3D Y CUIDA AL PLANETA !

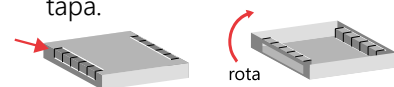
1 Desprende las 4 caras de la caja.



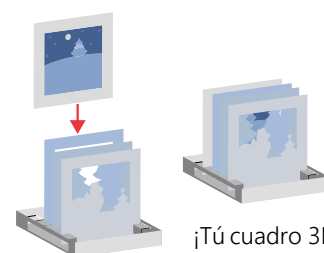
2 Desprende el fondo de las 3 caras.



3 Presiona cada corte hacia el interior de la tapa.



4 Coloca cada cara en los cortes de la tapa.



¡Tú cuadro 3D!

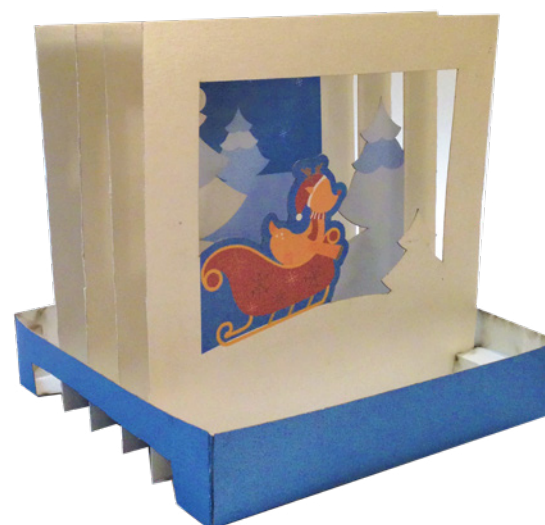




Fotografías del producto



Caja de regalo



Cuadro 3D



Cuadro 3D

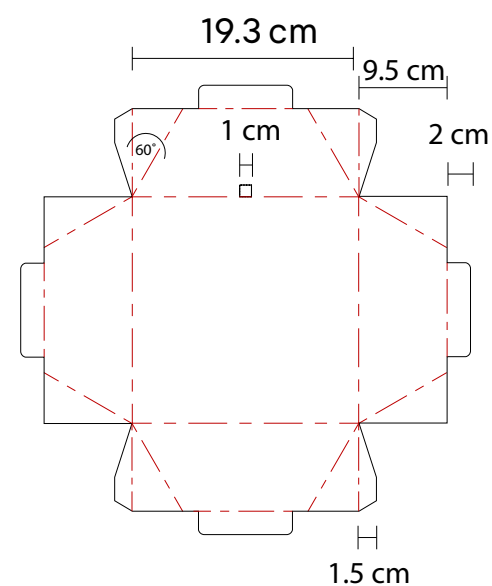
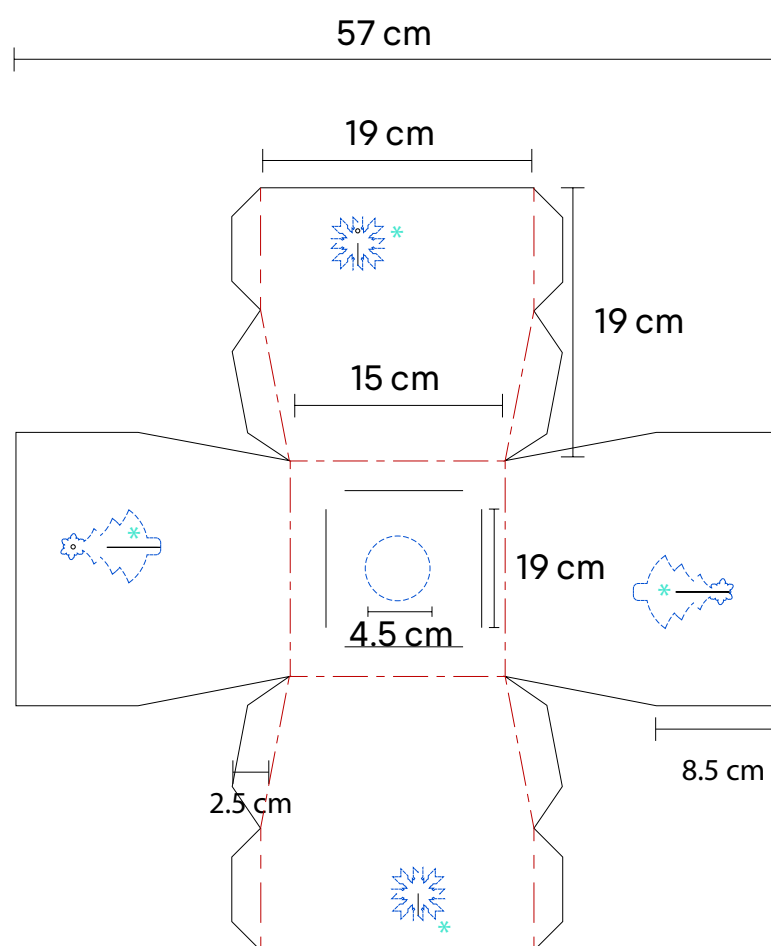


4.3.3 Caja grande

Segundo uso: Lámpara.

Sistema estructural

Caja con una inclinación para permitir el apilamiento para su almacenamiento.



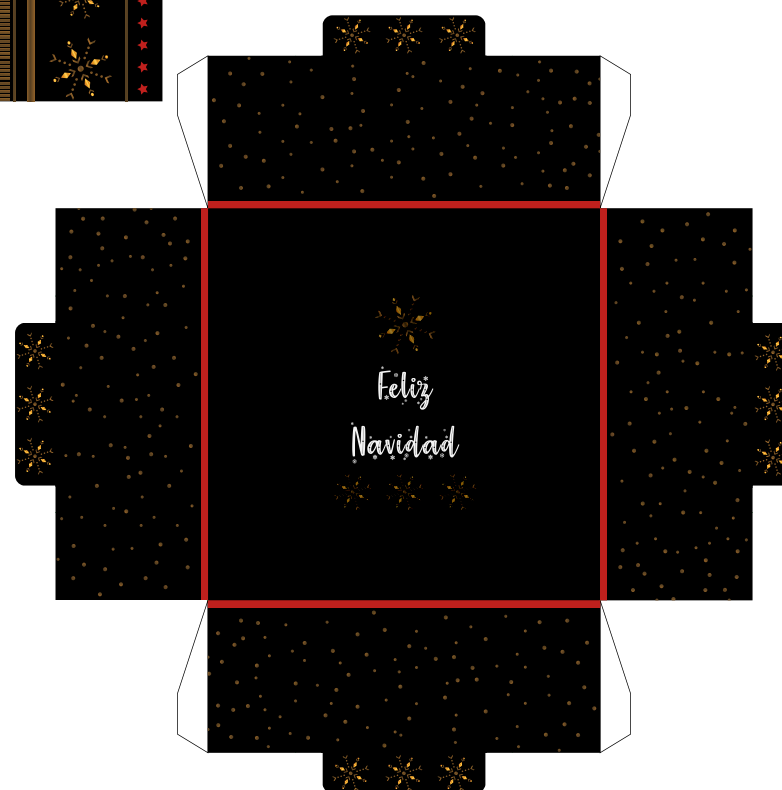
- Corte
- - - - Doble
- Micro perforación
- * Troquel variable



Gráfica aplicada en la estructura de la caja

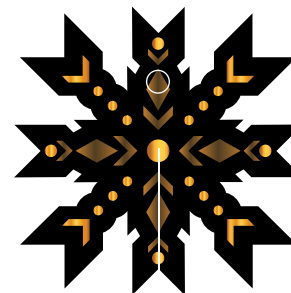
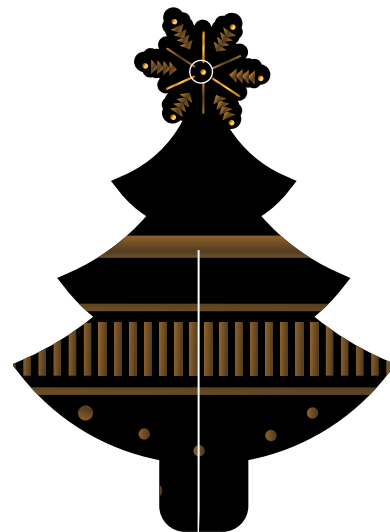
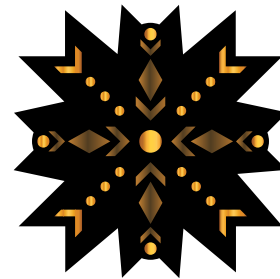


Se creó una sola gráfica de patrón para cada cara de la caja, en cuanto a la tapa se modificó gráficamente para que funcione gráficamente como caja de regalo y a su vez una lámpara. Cada cara posee una variable de troquel.





Piezas resultantes del troquelado





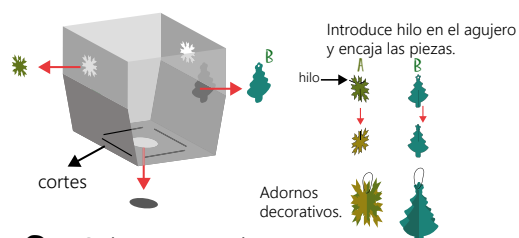
Indicaciones para tranformar a la caja

14.5 *14.5 cm

INSTRUCCIONES

¡ARMA TÚ LÁMPARA NAVIDEÑA Y CUIDA AL PLANETA !

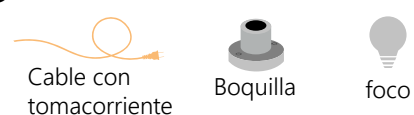
1 Desprende cada pieza.



2 Coloca una vela en el interior de la caja.



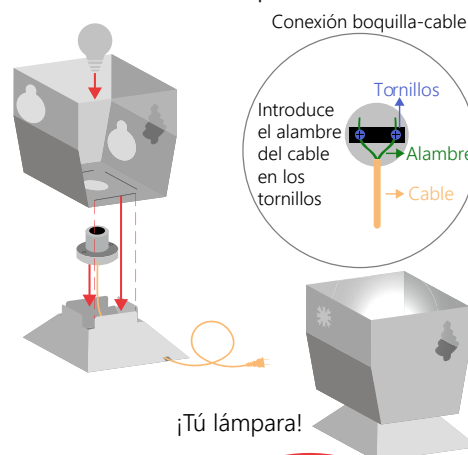
3 Si es una instalación alámbrica necesitas:



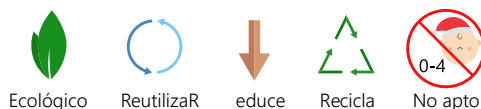
Nota:
Si es inalámbrico une la caja con la tapa introduciendo cada pestaña en los cortes. Luego colocar el led en el interior y ¡listo!

Si es alámbrico continua con el siguiente paso.

4 Introduce el cable por el agujero de la tapa luego haz la conexión de la boquilla y el cable y une la caja con la tapa introduciendo cada pestaña en los cortes.



¡Tú lámpara!





Fotografías del producto



Caja de regalo



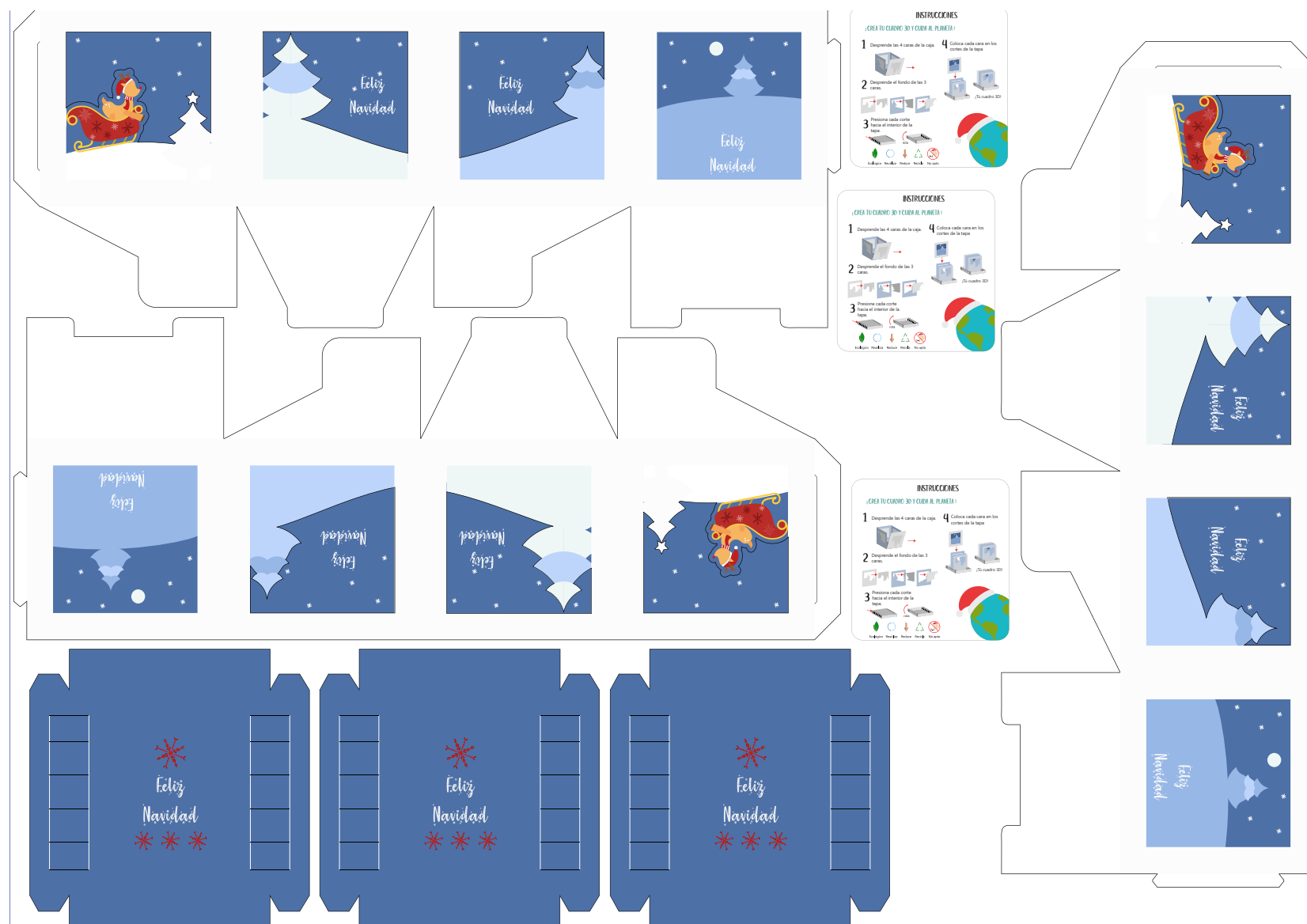
Lámpara



Adorno navideño



4.4 Ejemplo de armado de la plancha en el respectivo espacio de impresión aprovechando los sobrantes





4.5 Validación

Se entregó a los niños las cajas de regalo para ver si eran de su agrado y les llamaba la atención seguir las instrucciones, dándole así el segundo uso a la caja; se observó que se sintieron identificados y atraídos por la gráfica y lo que ofrece el producto. Lo que les agradó a los niños, fueron los rasgos faciales de cada personaje y el carisma que estos transmitían. Se interesaron y siguieron las indicaciones para transformar la caja sin inconvenientes. Se sintieron felices y emocionados al saber que la caja se transformaba en algo más, armaron los objetos decorativos y juguetes que ofrecía cada caja dándoles, así, el segundo uso preestablecido.

De la misma manera se entregó las cajas de regalo a jóvenes y adultos, observando que no tuvieron problemas para darle el segundo uso, ya que, no tenían que pensar en qué hacer con la caja y la reutilizaron sin trabas siguiendo las indicaciones pertinentes que acompañan a la caja.

A continuación, se muestra la sesión fotográfica del proceso de reutilización de cada caja.



Caja de regalo para niños



Leyendo las indicaciones



Desprendiendo las figuras de la caja



Desprendiendo las pestañas de la tapa



Colocando la vela led en el farol



Uniendo las pestañas con las figuras de los personajes



¡Divirtiéndose con las figuras de los personajes!



Caja de regalo para adultos



Leyendo las indicaciones



Colocando la vela led en el farol



Desprendiendo las figuras de la caja



Introduciendo el hilo y encajando las piezas sobrantes



Adorno decorativo



Caja de regalo para niños



Leyendo las indicaciones



Desprendiendo las piezas



Farol



Introduciendo las piezas en cada corte



¡Feliz con su paisaje navideño!



Caja de regalo para adultos



Abriendo la caja de regalo



Leyendo las instrucciones



Desprendiendo cada cara



Desprendiendo el fondo



presionando cada corte de la tapa



Introduciendo cada cara en los cortes de la tapa



¡Contenta con su cuadro 3D!



Caja de regalo para niños



Abriendo la caja de regalo



Leyendo las instrucciones



Encajando las piezas



Adorno navideño



Introduciendo el cable



Proceso de instalación alámbrica



Encajando la base con la caja



¡Con su lámpara navideña!



Caja de regalo para adultos



Abriendo la caja de regalo



Leyendo las instrucciones



Encajando las piezas



Adorno navideño



Presionando cada esquina de la tapa



Proceso de instalación alámbrica



Encajando la base con la caja



¡Con su lámpara navideña!



4.6 Conclusiones

El principal objetivo de este proyecto fue contribuir con el medio ambiente y la sociedad para evitar el exceso residuos que genera la industria gráfica, desarrollando un producto que se pueda reutilizar de manera sencilla, eficaz y a su vez educar a las personas que haciendo algo tan pequeño se puede ayudar con la crisis medio ambiental que sufre el planeta.

Para la creación del sistema de empaques se pasó por varias etapas fundamentales previo a su desarrollo: como la indagación y análisis respectivo del tema, tomando en cuenta parámetros de diseño primordiales para su elaboración.

Como resultado del proyecto se elaboró una serie de empaques que además de estar elaborado con un material biodegradable y con las medidas pertinentes en relación al cuidado del medio ambiente, poseen un segundo uso que se preestableció durante el proceso de diseño, el cual facilita al usuario reutilizar la caja de regalo sin ningún problema, alargando su vida útil ya que no será desechado con rapidez, logrando conseguir uno de los objetivos principales del diseño que es mejorar la calidad de vida de las personas creando una solución ecológica sin interponerse con la necesidades humanas actuales. Además de ver la relación gráfica-objeto, en la cual lo bidimensional va de la mano con lo tridimensional ya que la gráfica pasa de ser algo plano a formar parte del espacio de un objeto, interactuando con más sentidos y no solo con la vista.



4.7 Recomendaciones

Durante el proceso de diseño es necesario realizar un análisis, prototipos y una validación pertinente para comprobar que cada etapa planteada funcione acorde a lo establecido.

No descartar las opiniones y sugerencias ya que con ellas se puede el producto puede evolucionar.

Los empaques no deben de llevar acabados de post impresión plastificados o cualquier otro procedimiento que contamine más de lo que se dede.

Puede llevar acabados de barniz o una reserva de escarcha siempre y cuando sean amigables con el medio ambiente. Buscar acabados que ayuden a la manipulación del producto.



Ambrose, G. y Harris, P. (2009). Fundamentos del diseño gráfico. España: Paidotribo.

Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Packaging de la marca. Barcelona: Parramón.

Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas. España: Blume.

Bonilla, D. (2014). Tendencias del diseño de empaques. Bogotá, Colombia: Publicación digital.

Calver, G. (2004). Qué es el packaging. Barcelona, España: Gustavo Gili, SA.

Dufranc, G. (13 de octubre del 2014). Tridimage. Recuperado de: <https://www.tridimage.com/psicologia-del-packaging/>

D-WASTE Hellas Ltd. (2013). Mapa de información geográfica de gestión de desechos sólidos de todo el mundo. Athens, Grecia.

Giovannetti, M. (2000). El mundo del envase. Mexico: Azcapotzalco.

Grupo Unilever. (2000). Packaging la Decisión en 5. Madrid, España: Icon Comunicación Visual.

Jackson, P. (2012). Estructuras de packaging. Barcelona, España: promopress.

Jackson, P. (2013). Técnicas de corte y plegado para diseñadores: Diseño de material promocional. Barcelona, España: Promopress.

Lebendiker, A. y Servini, A. (2010). Diseño e innovación. Argentina: Clarín.

Martin, A. (2010). Foro Alfa. Recuperado, de foroalfa.org: <https://foroalfa.org/articulos/ecodiseno-el-boom-de-las-bolsas-reutilizables>

Martin, I. (2012). Envolviendo deseos. Revista creatividad y sociedad: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/19/Envolviendo%20suenos.pdf>

Morin, E. (2011). La vía: para el futuro de la humanidad. Barcelona, España. Paidós, estado y sociedad.

NATURE (2015). Mapping tree density at a global scale. Macmillan Publishers Limited. Recuperado el 10 de octubre del 2018: <https://www.nature.com/articles/nature14967.epdf>

Pardavé, W. (2003). Envase y medio ambiente. Bucaramanga: Sic.

Parra, B. (2004). Ecodiseño nueva herramienta para la sustentabilidad. Mexico: Designio.

Poulin, R. (2016). Fundamentos del diseño gráfico. Barcelona, España: Promopress.

Thackara, J. (2008), Diseñando para un mundo complejo. México, Designio.

Viñolas, J. (2005). Diseño ecológico. Barcelona, España: Blume.

Graphic design as a source to strengthen the re-use of packaging

Abstract

Graphic industry is subject to the demands of the ideology of consumerism, which has caused an acceleration in the raw material extraction processes, and waste production. Consumerism has irreparably aggravated the pollution of the environment. Thus, this work proposed the design of a packaging system that, based on concepts of eco-design and functional design, aims to lengthen the useful life of packaging after it has fulfilled its first function. A graphic and structural system was carried out to give the boxes a second function designed in the characteristics of the user in order to reduce the excess of garbage.

Key words: gift box, functional design, eco-design, ecological material, environment, packaging, reduce waste, second function, graphic system



Student's Signature



Fabián Cordero, Des.

Thesis Supervisor

Student's name: Evelyn Naranjo



Translated by
Magali Arteaga, MA



Entrevista 1

Dis. Alfredo Cabrera

Las empresas Cartopel trabaja con dos tipos de entidades que son: diseño gráfico y diseño de empaques.

No generan productos innovadores, de empaques para reciclar.

El costo del bodegaje es alto, cuesta más guardar en bodega que en el diseño del empaque.

Reducción de basura, dar una segunda utilidad al empaque original del producto.

La empresa piensa que su marca se degrada, al dar una segunda utilidad.

Si se requiere tener conocimientos básicos de empaques y objetos en el campo de Diseño gráfico, para poder entregar

¿Ud. ha trabajado en dar otra utilidad al empaque de alguna empresa?

Si, generalmente se da una segunda utilidad para dar promoción a otra empresa, generar un empaque que genere un coleccionable, Mcdonald's hace un convenio con Stars Wars, por lo tanto, se hace promoción y vinculación de empresas.

¿Existe una tendencia en los empaques desde el punto de vista ecológico?

Claro, una de las tendencias es pensar en un producto biodegradable, todo se basa en que las tecnologías nuevas busquen dar un empaque de ese tipo, las empresas también buscan dar este material para dar una mayor publicidad.

¿Alguno de los empaques que Ud. ha producido ha tenido las características de ser biodegradable y multifuncional?

Existe otra tendencia aparte de los materiales biodegradables que son los materiales comestibles, generar un empaque que después puede ser comestible, ejemplo: empaque de galleta donde se sirva el café, cuchara para mover sea de galleta.

¿A partir de su experiencia podría dar un enfoque a la propuesta de realizar empaques multifuncionales?

Le veo positivo, una idea trabajable para mejorar el medio ambiente, tener un poco más de responsabilidad por nuestro planeta, el reciclaje de papel solo nos sirve 7 veces y es químico, por lo tanto, contamina mucha más, el reciclaje no es la solución de la generación de basura, si no reducir el consumo o dar otras utilidades a los empaques.

Piense en el diseño estructural y el diseño de la gráfica para que sea multifuncional.



Entrevista 2

Ing. De empaques Carlos Barrera

¿Qué tipo de empaques realiza?

Papel corrugado, primarios, secundarios y también terciarios, depende de la empresa que lo solicita.

¿Alguna vez ha trabajado con la reutilización de algún empaque?

Como Cartopel no realizamos como un empaque multifunción, son los clientes los que realizan la reutilización, solo realizamos el diseño del empaque para proteger el producto.

¿Desde su experiencia existe alguna tendencia del mundo de empaques desde el punto de vista ecológico?

Claro que sí, hoy en día existe entidades y nuevas normas que se preocupan de la protección de la naturaleza, para ello se utiliza mayor cantidad de papel reciclado.

¿Cree que es importante explorar la idea que en el proceso de diseño se plantee dar una reutilización al empaque después de comprar el producto?

Claro que sí, ha existido la intención de innovar el uso del empaque, por ejemplo: utilizar la caja de la pizza como platos para el consumo de los productos, se diseñan cajas que en un futuro se transformen en casas para juegos de niños, no se ha utilizado en mayor escala, pero si ha existido la iniciativa. Claro que depende mucho del producto, ya que existen productos que requieren mucha protección, entonces existe una resistencia al cambio o al diseño de reutilización. Hace falta una cultura general para visionar la reutilización del empaque, ya que como CARTOPEL solo realizan lo que el cliente les solicita, mas no se involucran en el diseño del empaque, nace la propuesta, pero al final es el cliente el que toma la decisión final, ya que cuidan mucho la imagen y la marca de la empresa.



INFORME DE ENCUESTAS INVESTIGACIÓN ACERCA DEL CICLO DE VIDA DE LOS EMPAQUES

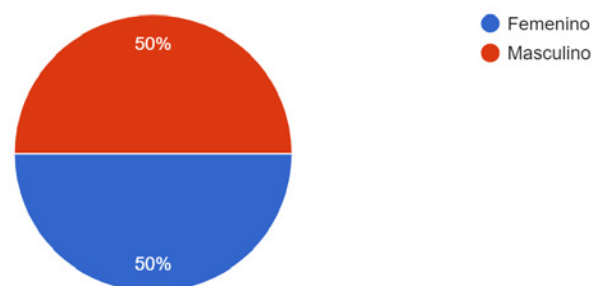
Este sondeo exploratorio forma parte de un trabajo de investigación de tesis de Diseño Gráfico que busca conocer las funciones que cumplen los empaques en manos de los usuarios después de la compra de un producto.
Este cuestionario le tomará entre dos a tres minutos, le agradecemos su colaboración que aportará con datos valiosos a esta investigación.

Resultados:

Número de encuestados= 54 respuestas

Genero

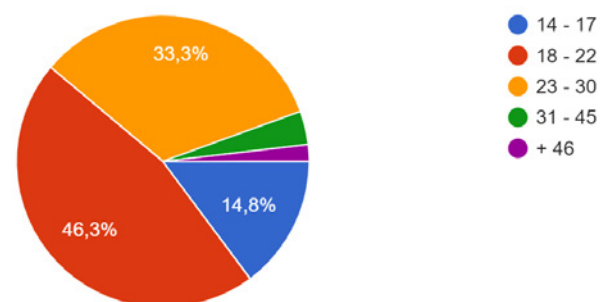
54 respuestas



Interpretación: Los resultados muestran que el 50% de las personas encuestadas son mujeres y el 50% son hombres.

Edad

54 respuestas



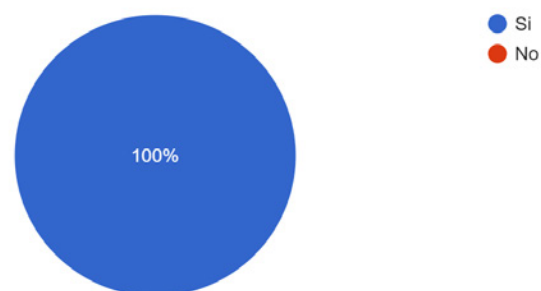
Interpretación: Los resultados muestran que el 46,3% de las personas encuestadas tienen una edad de entre 18 y 22 años, el 33,3% tiene una edad entre 23 y 30 años, el 14,8% de las personas encuestadas tienen entre 14 y 17 años de edad, el 3,6% una edad entre 31 y 45 años y el 1% más de 46 años de edad.



PREGUNTA 1

¿Considera importante el cuidado del medio ambiente?

54 respuestas

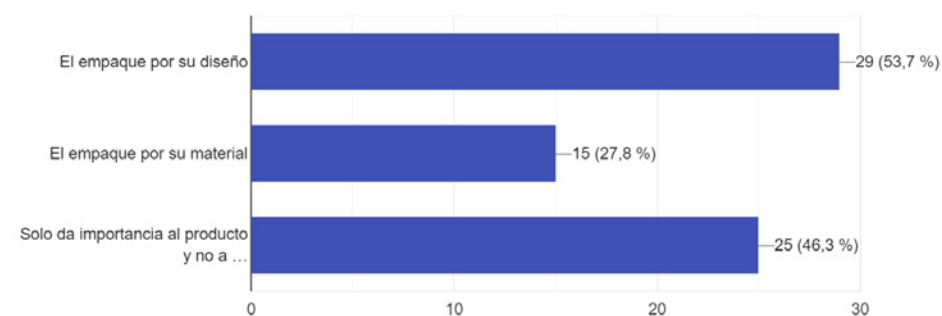


Interpretación: Se puede observar que, de la muestra de 54 personas encuestadas, el 100% considera que sí es importante el cuidado del medio ambiente.

PREGUNTA 2

En un punto de venta ¿qué le llama más la atención? (1 o más respuestas)

54 respuestas



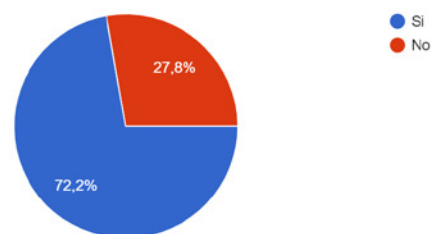
Interpretación: El estudio muestra que el 53,7% de encuestados considera que lo que le llama más la atención el empaque por su diseño, el 27,8% considera que lo que le llama más la atención es el empaque por su material y el 46,3% considera que solo da importancia al producto.



PREGUNTA 3

¿Cree que las características del empaque influyen en su decisión de compra de un producto?

54 respuestas

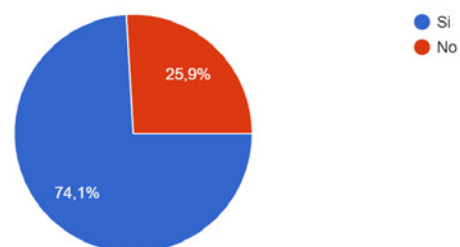


Interpretación: Se puede observar que, de la muestra de 54 personas encuestadas, el 72,2% cree que las características del empaque influyen en su decisión de compra de un producto y el 27,8% cree que las características del empaque no influyen en su decisión de compra.

PREGUNTA 4

¿Le da un segundo uso a algún tipo de empaque?

54 respuestas



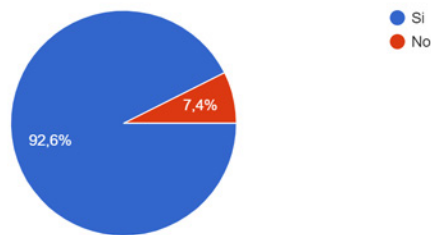
Interpretación: Se puede observar que el 74,1% de los encuestados indican que si le dan un segundo uso a algún tipo de empaque y el 25,9% de lo encuestados indican que no le dan un segundo uso a algún tipo de empaque.



PREGUNTA 5

¿Alguna vez ha conservado un empaque?

54 respuestas



Interpretación: Se puede observar que el 92,6% de los encuestados indican que, si han conservado un empaque, en cambio el 7,4% de los encuestados no han conservado un empaque.

PREGUNTA 6

¿Por qué ha conservado el empaque?

50 respuestas



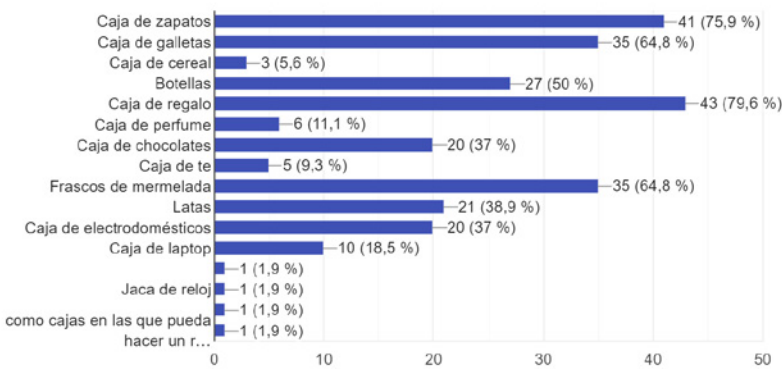
Interpretación: El estudio muestra que el 54% de encuestados considera que ha conservado un empaque por su diseño, el 28% por su material, el 11% por su color, el 8% se divide en el uso de su cromática, acabados, por su marca, por su utilidad, para reutilizarlo o hacer una manualidad, para guardar cosas, para volver a usarlo y por pereza a tirarlo.



PREGUNTA 7

¿A qué empaques le da un segundo uso?

54 respuestas



Interpretación: El estudio muestra que de las 54 personas encuestadas que el 75,9% de los encuestados le han dado un segundo uso al empaque de caja de zapatos, el 64,8% a la caja de galletas, el 5,6% a la caja de cereal, el 50% a botellas, el 79,6% a la caja de regalo, el 11,1% la caja de perfume, el 37% a una caja de chocolates, el 9,3% a la caja de té, el 64,8% a los frascos de mermelada, el 38,9% a las latas, el 37% a la caja de electrodomésticos, el 18,5% a la caja de laptop y el 1% a la caja de reloj, etc. Es decir que los empaques más usados son la caja de regalo y la caja de zapatos.

PREGUNTA 8

En relación a la pregunta anterior ¿Para qué ha reutilizado los empaques elegidos?

54 respuestas

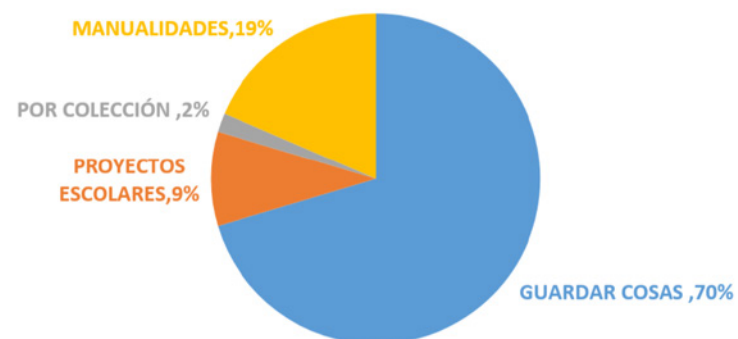
Para guardar cosas
proyectos de la universidad
Para guardar varios elementos
Guardar objetos
Para guardas lazos, medias
Tengo una fuerte pasión por coleccionar empaque que a mi consideración me parecen únicos
Manualidades
Para guardar objetos o dar alguien



Para tener almacenados objetos o conservar algun tipo de alimento.
guardar objetos
Para guardar algunas cosas importantes
Para guardar cosas importantes o para un regalo
Para decoración o proyectos escolares
Guardar cosas, hacer proyectos ,otros
Caja de reloj
Para guardar otros objetos y para trabajos manuales
Colocar maquillaje
Para guardas cosas pequeñas como artes o collares
Para guardar otras cosas
Guardar otras cosas
Para guardar cosas , por ejemplo hilos , botones , pinturas, y la,otra,para,guardar cosas grandes como objetos que no se usan.
Utilidad. Hace envíos.
Guardar o transportar cosas
Por su utilidad
Para darle utilidad y no hacer mas basura
Decorar y guardar cosas
Para guardar hilos , maquillaje y comida
Para guardas cosas o enviar
Guardar articulos de oficina
Para guardar dinero.
Para ayudar al planeta y evitar gastar dinero comprando cosas, cuando se pueden reutilizar y darles el uso que uno necesite.
Guarda objetos pequeños
Para guardar cosas que ocupan mucho espacio en la casa y también herramientas de trabajo y trabajos de la universidad
Cosas de casa
Para realizar regalos o adornos para el hogar
Guardar esferos, hilos, mermelada, ají, marcadores, etc...
Son interansantes pero no indispensable
Cómo cajitas para guardar cualquier otro producto o reciclar y hacer nuevos diseños o por adorno
Para guardar los lapices, juguetes pequeños o piezas y tambien las botellas se decoran se ven hermosas como adorno
para guardar cosas, para hacer manualidades
Para hacer algo creativo
Por su utilidad como para guardar aretes o hacer porta lápices o guardar cosas y hacer objetos de decorativos
para regalos uso personal entre otros
Por que me sirver para muchas otras cisas mas
Para hacer frasco para poner esferos o para adornos
Para guardar alguna comida
Para ussrlo para cualquier otra cosa
Se puede guardar cosas
Maquetas



¿Para qué ha reutilizado los empaques elegidos?



Interpretación: El estudio muestra que el 70% de encuestados ha reutilizado los empaques elegidos anteriormente para guardar diversas cosas, el 19% ha reutilizado los empaques para realizar manualidades, el 9% para realizar proyectos escolares y el 2% por que le gusta coleccionar empaques.