



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE SISTEMA DE OBJETOS LÚDICOS QUE FACILITEN EL
APRENDIZAJE DEL ARTE Y LA MITOLOGÍA ECUATORIANA EN
ADOLESCENTES DE 12 A 15 AÑOS.

AUTOR

STEFANO ALEXANDER PONCE PÁEZ

AÑO

2017



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE SISTEMA DE OBJETOS LÚDICOS QUE FACILITEN EL
APRENDIZAJE DEL ARTE Y LA MITOLOGÍA ECUATORIANA EN
ADOLESCENTES DE 12 A 15 AÑOS.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Diseño Gráfico e
Industrial

Profesor Guía

MSc. Juan Francisco Fruci Gómez

Autor

Stefano Alexander Ponce Páez

Año

2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Juan Francisco Fruci Gómez

Master en Diseño Estratégico

CC: 1708472962

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Edgar Patricio Jácome Monar

Magister en Ingeniería Industrial

CC: 1710893197

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Stefano Alexander Ponce Páez

CC: 1717312084

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que me han apoyado a lo largo de este camino, gracias por su apoyo incondicional, alentándome siempre a superarme y mejorar en la culminación de mi carrera universitaria.

De manera especial agradezco tanto al profesor guía como al corrector, por todas sus recomendaciones y consejos y sobre todo por siempre estar dispuestos en ayudarme hasta el final.

Por último agradezco a mi familia por siempre brindarme su afecto y apoyo incondicional durante este proceso.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto principalmente a mi familia, a mis padres por siempre ser un ejemplo a seguir y a mis hermanos por siempre estar conmigo en todos los momentos de mi vida.

De igual manera dedico este proyecto a todos mis amigos y compañeros que han formado parte de mi vida universitaria, siempre bríndame sus consejos y su apoyo incondicional en los buenos y malos momentos.

RESUMEN

El objetivo de este proyecto es generar un nuevo medio por el cual los adolescentes ecuatorianos puedan aprender conocimientos de arte y mitología local y de esta manera generar un interés para preservarlos.

Para ello se utilizaron herramientas de investigación para poder entender que existe un problema latente en la sociedad y también una necesidad de preservar el arte y la mitología ecuatoriana, también se utilizaron conocimientos de diseño gráfico e industrial para obtener un sistema de objetos lúdicos que cuenta con cuatro elementos: una figura de acción de un personaje mitológico, un póster ilustrado, un mito contado para colorear y una manualidad de la cultura.

Para el resultado, se investigó sobre las diferentes culturas ecuatorianas y se tomó como cultura inicial a la cultura Shuar, de esta manera se investigaron los diferentes relatos mitológicos de donde se tomaron cuatro personajes de la mitología Shuar: Etsa “El Sol”, Iwia “El Demonio”, Tsunki “La Dueña de las Aguas” y Ayumpum “El Señor de la Vida y la Muerte”.

Se desarrollaron los personajes siempre teniendo en cuenta su contexto “Individuos que han vivido durante siglos en la selva”, para el desarrollo del proyecto se escogió al personaje mitológico Etsa “El Sol”, de esta manera se generó un producto que permitirá al usuario aprender de mitología y arte ecuatoriana de una forma lúdica.

ABSTRACT

The objective of this project is to generate a new medium in which Ecuadorian adolescents can learn knowledge of national art and mythology and in this manner generate an interest in preserving them.

For the project, research tools were used to understand that there is a latent problem in the society and also a need to preserve Ecuadorian art and mythology. Design tools were also used to obtain a system of objects that has four elements: An action figure of a mythological character, an illustrated poster, a counted myth for coloring and a handcraft of the culture.

For the result, I had investigated about the different Ecuadorian cultures and took the Shuar culture as an initial culture, in this way I had investigated the different mythological tales of the four characters of the Shuar mythology: Etsa "The Sun", Iwia " The Demon ", Tsunki" The Owner of the Waters "and Ayumpum" The Lord of Life and Death ".

The characters were developed always taking into account their context "Individuals that live during centuries in the jungle", for the development of the project Etsa "The Sun" was chosen, in this way a product was generated allowing their users to learn Ecuadorian art and mythology in a playful way.

ÍNDICE

1.	Formulación del Problema	1
2.	Justificación	2
3.	Objetivos	2
3.1.	Objetivo General	2
3.2.	Objetivos Específicos	3
4.	Marco Teórico	3
4.1.	Antecedentes	3
4.1.1.	El Arte.....	3
4.1.2.	Pedagogía Artística-Mitológica	11
4.1.3.	La Mitología	11
4.1.4.	La Mitología y El Arte.....	13
4.1.5.	El Juguete.....	14
4.1.6.	Los Personajes.....	17
4.2.	Aspectos de Referencia	19
4.2.1.	Exponentes artísticos Internacionales	19
4.2.2.	Exponentes artísticos Nacionales.....	21
4.3.	Aspectos Conceptuales.....	23
4.3.1.	Diseño Emocional.....	23
4.3.2.	Usabilidad.....	24
4.3.3.	Psicología del color.....	25
4.5.	Marco Normativo y Legal.....	29
4.5.1.	Normativa INEN EN 71.....	29
5.	Diseño Metodológico Preliminar	30
5.1.	Metodología de Diseño.....	30
5.2.	Tipo de investigación.....	31
5.3.	Población	31
5.4.	Muestra	31
5.5.	Variables	32
6.	Investigación y Diagnóstico	36

6.1. Instrumento de diagnostico	36
6.1.1. Diseño del Instrumento	36
6.1.2. Recopilación de datos	42
6.1.3. Síntesis y análisis de los resultados obtenidos.....	46
7. Desarrollo de la Propuesta	49
7.1. Elaboración del Brief	50
7.2. Concepto de diseño	51
7.3. Determinantes de diseño.....	51
7.3.1. Determinantes de Diseño para Figura de acción.....	51
7.3.2. Determinantes de Diseño para Póster Ilustrado	53
7.3.3. Determinantes de Diseño para el Mito Contado	55
7.3.4. Determinantes de Diseño para la manualidad.....	57
7.4. Generación de alternativas.....	58
7.4.1. Art toy	58
7.4.2. Escultura Estática	61
7.4.3. Figura de Acción Articulada.....	63
8. Evaluación de Alternativas	66
9. Propuesta definitiva	67
9.1. Cultura Shuar	67
9.2. Personajes	69
9.2.1. Imágenes de Habitantes Shuar	69
9.2.2. Iwia “El demonio”	71
9.2.3. Tsunki “La Dueña de las aguas”.....	72
9.2.4. Ayumpum “El señor de la vida y la muerte”	73
9.2.5. Etsa “El Sol”.....	74
9.3. Desarrollo de propuesta Etsa “El Sol”.....	75
9.3.1. Proceso de Ilustración del Personaje	75
9.3.2. Elementos del Personaje.....	83
9.3.3. Desarrollo de Figura de Acción.....	83
9.3.4. Póster Ilustrado.....	96
9.3.5. Mito contado	97
9.3.6. Manualidad	102

9.3.7. Creación de la marca.....	105
9.3.8. Empaque del sistema de objetos.....	108
10. Proyecto de diseño	113
11. Plan de producción	116
12. Presupuesto.....	119
13. Comunicación Estratégica	121
14. Validación de la Propuesta	122
14.1. Encuesta Grupo Objetivo	123
14.2. Entrevista con Experto	134
15. Conclusiones y Recomendaciones.....	142
15.1. Conclusiones.....	142
15.2. Recomendaciones.....	143
REFERENCIAS.....	144
ANEXOS	150

1. Formulación del Problema

La escultura es un tipo de arte que desde su origen ha ido cambiando y evolucionando con el pasar de los años, comenzando en su utilización para representar diferentes eventos trascendentales hasta su utilización moderna de crear personajes fantásticos en diferentes contextos. “En Ecuador la escultura y el arte en general fueron muy apreciados en la década de los 70 por la proliferación de galerías de arte” (Oña, 2009, pp. 7-16), sin embargo la cultura ecuatoriana ha sufrido bastantes cambios y saltos a lo largo de la evolución de diferentes ámbitos en donde el arte se encuentra inmiscuido, por este motivo se fueron generados vacíos en nuestra sociedad que no permitieron que la cultura artística dentro del país se desarrolle a un nivel de necesidad y apreciación, permitiendo que el arte no sea visto como algo esencial en la sociedad.

En Quito, el arte siempre ha estado presente a lo largo de su historia, pero ha ido decayendo por la falta de importancia que la sociedad le atribuye, en los últimos tiempos ha existido una necesidad de exponer y dar reconocimiento a estos medios artísticos, por estas razones dentro de nuestro país se denota una falta de apreciación artística y es necesario que existan nuevos medios por los cuales se pueda exponer el arte de forma diferente.

Ecuador es reconocido por la riqueza de sus culturas ya que es un país pluricultural, la mitología ecuatoriana ofrece una gran variedad de conocimiento, pero la mitología (mitos), que ha sido contada de generación en generación, se ha ido perdiendo a lo largo del tiempo y el ecuatoriano como tal no conoce su mitología, esto genera una falta de productos, objetos o juguetes artísticos que permitan conocer más a fondo y de una manera lúdica la mitología ecuatoriana, ya que la falta de interés en estos ámbitos son un problema latente en la sociedad que afecta a los adolescentes y al país en general.

2. Justificación

Es importante resolver este problema ya que se está perdiendo identidad cultural, el sentido de pertenencia y la apreciación artístico – mitológica dentro del contexto ecuatoriano, a lo largo de la historia en el país se ha visto que existe una gran cantidad y variedad de arte y mitología, han existido muchas culturas que sentían el arte y lo ejercitaban de diferentes formas como: pintura, escultura, alfarería, orfebrería y arquitectura (Navarro, 2007), estos ámbitos aunque son muy importantes para cualquier cultura en el mundo en nuestra sociedad no son apreciados y en muchos casos son desconocidos.

Por estas razones los adolescentes no conocen realmente sobre el arte y la mitología en su país, porque además la forma en la que se quiere transmitir estos conocimientos no genera interés en las nuevas generaciones.

Además, existe una falta de promoción y de exposición que permita apreciar el arte y la mitología de la mejor manera posible, por lo que es indispensable que se fomente la importancia de estos ámbitos en la juventud ecuatoriana utilizando medios o canales diferentes para evitar este estancamiento artístico-mitológico que se vive en el presente.

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

Promover Arte y Mitología ecuatoriana por medio de un sistema de objetos lúdicos (juguete) que permita a los adolescentes de 12 a 15 años conocer más de su cultura.

3.2. Objetivos Específicos

1. Investigar los medios por los cuales los adolescentes ecuatorianos de 12 a 15 años aprenden de arte y mitología.
2. Desarrollar un sistema de objetos capaz de utilizar elementos tangibles para que la forma de aprender mitología y arte ecuatoriana sea más lúdica.
3. Realizar pruebas con el usuario potencial para poder verificar si se resuelve el problema.

4. Marco Teórico

4.1. Antecedentes

4.1.1. El Arte

El arte se encuentra inmiscuido dentro de todas las sociedades del mundo por la necesidad de expresar y exponer sentimientos hacia otras personas, además tiene la capacidad de transmitir conocimientos de antiguas generaciones y poblaciones, es por esto que el arte puede ser muy cambiante dependiendo de la época y el lugar en donde se desarrolló, como Gombrich (1997, p. 15) ya lo dijo.

“La palabra arte puede tener diferentes significados, dependiendo del contexto territorial e histórico en el que se encuentra.”



Figura 1. Les Très Riches Heures du Duc de Berry

Tomado de: (Gombrich, 1997)

El arte es una manera de comunicación que expone las emociones, sentimientos y la percepción de las personas hacia la vida y la imaginación, se puede transmitir por medio de imágenes, textos, relatos, gráficos y experiencias que se han vivido a lo largo de la existencia de la humanidad, como Bermúdez y Ramón (2010, p. 3) ya lo dijeron.

“El arte, es una de las manifestaciones del sentir humano donde se ve plasmado el sentimiento, las inquietudes y el pensamiento que a través del tiempo toma parte sobre los diferentes soportes y medios, algunas veces con fines mágicos, otros religiosos y hasta políticos, estas obras y sus autores expresan el pensamiento de una época y una sociedad.”

El mensaje que el arte quiere transmitir tiene diversas significaciones dentro de una persona, para algunas el mensaje es claro, pero para otras es confuso y difícil de entender por lo que en muchos casos este se define por la sociedad y la cultura en la que un individuo vive, cuando una persona ve por primera vez

una pieza artística saca conclusiones buenas o malas, pero el artista y el arte se enfocan en plasmar un mensaje mas no en complacer los gustos estéticos/gráficos de las personas.

De esta manera una de las problemáticas que el arte ha venido cargando a lo largo de la historia es la forma por la cual el receptor entiende una pieza artística.

Hay que saber que el arte se crea por medio de los artistas, ellos tienen el deseo de expresar sus emociones desde lo más profundo de su ser por lo que hay que tomar en cuenta la importancia que tiene el lugar y el tiempo en donde el artista realizó o desarrollo sus piezas artísticas, para de esta manera tener un mejor entendimiento de lo que este quiere transmitir.

El arte es un factor muy importante en el desarrollo de la creatividad de las personas, la creatividad en el arte fue tradicionalmente respaldada por medio de tres factores, el artista como un sujeto con una capacidad natural, la obra de arte como el anhelo al cual el artista quiere llegar a cumplir y por último el proceso de creación de la obra, estos factores permiten tener un entendimiento adecuado sobre lo que el artista quiere transmitir. Romero (s.f, p. 2)

4.1.1.1. ¿Cómo comenzó el Arte?

Como se mencionó antes, el arte se encuentra inmiscuido en todas las sociedades a lo largo de la historia de la humanidad, es por esto que no se puede decir de una manera específica en donde y como inicio el arte, más bien se puede decir que el arte surge por una necesidad de expresar sentimientos, emociones y sobre todo conocimientos. “Los inicios del arte son desconocidos ya que la palabra arte puede tener significados diferentes, tomando en cuenta esto el arte tiene significaciones para diferentes actividades como la realización de pinturas y esculturas, y hasta la arquitectura de esta manera se puede demostrar que no existe sociedad en el mundo que no tenga arte” (Gombrich, 1997, p. 36).

Con un criterio cronológico se puede ver en la siguiente figura como fueron los inicios del arte desde los estudios teóricos - metodológicos de las manifestaciones artísticas hasta las culturas clásicas.



Figura 2. Diagrama de la historia del arte

Tomado de: (Lozano, 2014)

A partir de esto el arte siguió evolucionando hasta convertirse en lo que se ve en la actualidad como piezas artísticas híper realistas.



Figura 3. “Tranquil Tide” de Patrick Kramer

Tomado de: (Kramer, 2014)

4.1.1.2. El arte en el Ecuador

El arte en el país, existió desde las comunidades precolombinas donde se han podido encontrar diferentes piezas que representan el arte primitivo como el uso de la pintura en objetos ornamentales, esculturas de barro secadas a la sombra en la costa, el uso de cerámica para crear estatuaria creando figuras antropomorfas encontradas en la sierra, y además el conocimiento de orfebrería con la utilización de oro y cobre. (Navarro, 2007).

Al igual que en todas las culturas en Ecuador el arte nació por medio de una necesidad de expresar conocimientos permitiendo dejar enseñanzas a las siguientes generaciones.

Ecuador al ser un país pluricultural y multiétnico fue desarrollando el arte por etapas, en sus culturas se denota un desarrollo artístico aborigen en sus inicios que después fue evolucionando, sobre todo por la colonización de España a las tierras del continente americano, el arte aborigen en Ecuador ha sido representada por medio de varios descubrimientos arqueológicos en diferentes zonas del país.



Figura 4. Figurilla antropomorfa Cerámica. Ecuador, Área intermedia. Zona andina. Acervo MAPI

Tomado de: (Flickr, 2008)

El arte en Ecuador, tiene influencia europea y más aún española ya que se estableció después de la conquista en donde se enseñó a los aborígenes las diferentes técnicas que los europeos utilizaban en sus piezas artísticas, de esta manera podemos decir que el país siempre ha estado rodeado de arte, un claro ejemplo es el movimiento artístico Quiteño, que representa las técnicas artísticas que se desarrollaron después de la conquista, de esta manera como Navarro

(2007, p. 43) ya lo dijo “España en el descubrimiento del nuevo mundo se encargó de traer artistas, arquitectos, artífices, vidrieros, ebanistas, herreros, etc.; pero lo hicieron más bajo el impulso de la necesidad absoluta de esos preciosos elementos para una colonia que carecía de ellos”.



Figura 5. Imagen en Madera policromada

Tomado de: (Escudero, 2007, p. 21)

4.1.1.3. Expresiones Artísticas

Tabla 1.

Expresiones Artísticas

Escultura	Expresión artística en la cual se modelan objetos en 3 dimensiones de figuras utilizando diferentes materiales. (DRAE, 2014)
Pintura	Representación de personas o cosas plasmadas sobre un lienzo. (DRAE, 2014)
Ilustración	Disciplina que se encarga de representar de manera gráfica una idea un libro, comic o revista. (DRAE, 2014)
Arquitectura	Arte de proyectar y construir edificios. (DRAE, 2014)
Fotografía	Plasmar imágenes de la realidad por medio de una cámara fotográfica. (DRAE, 2014)

4.1.1.4. Medios de exposición y difusión artística

Tabla 2.

Medios de exposición y difusión artística

Museos	Lugar en que se conservan y exponen colecciones de objetos artísticos, científicos, etc. (DRAE, 2014)
Galerías de arte	Establecimiento para exposición y venta de obras de arte. (DRAE, 2014)
Instituciones	Establecimientos que pueden ser utilizados para exponer y difundir arte.
Espacios Informales	Lugares donde se puede exponer arte informalmente.

4.1.2. Pedagogía Artística-Mitológica

En el contexto educativo ecuatoriano, referente a la enseñanza de arte y mitología en los adolescentes desde un inicio fue muy criticado ya que no se le daba prioridad, pero desde el 2009 el porcentaje de horas, en cuanto a la educación artística se convirtió en el 17% en los dos primeros años de escuela secundaria para enfatizar y garantizar el desarrollo de expresiones culturales y artísticas. “Ejemplos de materias que se imparten incluyen la historia del arte, las actividades de creación artística, y la estética aplicada al cine, el teatro, la danza, el cómic y la música.” (Ministerio de Educación, 2015).

El aprendizaje de estos temas pueden ser estímulos para la creatividad de los adolescentes, y de esta manera enfatizar proyectos culturales en donde ámbitos como el arte y la mitología se vean involucrados.

Aunque se enfatiza en los primeros años de educación la asignatura “arte” como una materia muy importante en el desarrollo de la juventud se evidencia que es muy necesaria en toda la etapa de estudios de primer nivel desde los 3 a los 17 años porque el arte además de generar un pensamiento creativo en los estudiantes, ayuda a desarrollar diferentes habilidades que mejoran el desenvolvimiento en diferentes asignaturas. Actualmente en el país se imparten estos conocimientos por medio de clubes, talleres, etc., con un total de 5 horas semanales de arte impartidas en las instituciones educativas, no es suficiente para poder aprovechar todo el potencial que el arte puede generar en los estudiantes. (Ministerio de Educación, 2015).

4.1.3. La Mitología

La mitología sirve como un medio de enseñanza para transferir las tradiciones y la cultura de un pueblo a sus siguientes generaciones. La mitología enseña la cosmovisión de los pueblos por medio de narraciones inspiradas en los fenómenos naturales e históricos. (Tsere, Katán, Pellizaro y Martinez, 2014)

La mitología son estos cuentos o relatos que se han transmitido en el desarrollo de las diferentes sociedades y culturas, que tienen propósitos de enseñanza por medio de la utilización de seres fantásticos o imaginarios, esto no quiere decir que son inventados ya que son relatos que se crean solos por medio de las experiencias de vida de las personas en una sociedad.

Tabla 3.

Diferencias entre Mito y Leyenda

Mito	Leyenda
Relato tradicional que surge por sí mismo por medio de estados alterados de conciencia: sueños, visiones, estados de trance, meditación (Arquetipos).	Relato tradicional que puede partir o no de un hecho cierto.
No cambia al momento de contarse.	Al momento de divulgarse va cambiando.
No tiene autor.	Tiene un autor o varios autores.
No desaparecen estos prevalecen.	Pueden desaparecer.

Adaptado de: (Costales, 2010)

4.1.3.1. Mitología Ecuatoriana

La mitología en Ecuador como en varios países andinos tiene sus raíces precolombinas de culturas autóctonas que han creído en seres místicos y deidades que han sido veneradas a lo largo de la historia. Como Vásquez (2010) ya lo dijo.

“Y es que en el tiempo mítico todo es transformable, los seres vivos y hasta los seres minerales se transforman. Pero luego se presenta el quebrantamiento de un orden o de una orden, una ruptura, y, a consecuencia de ello, sobreviene una maldición o un castigo.”

De esta manera sabemos que la mitología y los mitos cumplen la función de preservar la cultura ecuatoriana, ya que estos relatos representan la vida de las culturas y han sido contados de generación en generación, además pueden ser utilizados como herramientas de enseñanza de origen, religión y sobre todo de las características de las diferentes culturas que se pueden encontrar en Ecuador.

El Ecuador al ser un país pluricultural y multiétnico solo en contenido de mitos tiene una variedad muy amplia, existen mitos en todas las zonas del Ecuador, podemos encontrar mitología de diferentes culturas como los Shuar, Cañari, Huaorani, y muchas otras más de las cuales se puede obtener conocimientos de las experiencias de vida de sus habitantes.



Figura 6. Tsunki. El dueño de las aguas.

Tomado de: (Pueblos Originarios, s.f)

4.1.4. La Mitología y El Arte

La mitología y el arte son dos campos que van de la mano al momento de querer exponerlos, pero la mitología depende más del arte que el arte de la mitología ya que las necesidades de contar estos relatos mitológicos pueden ser desarrollados por medio de elementos artísticos.

“La mitología está ligada íntimamente al arte; trae seres y escenarios de otros tiempos o dimensiones al mundo real para que puedan dialogar con nosotros y podamos entender o acercar la realidad del mundo circundante. La mitología contiene imágenes simbólicas que fueron y son representadas desde distintos lenguajes artísticos. “(Dilon y Lan, 2014, pp. 204-205)

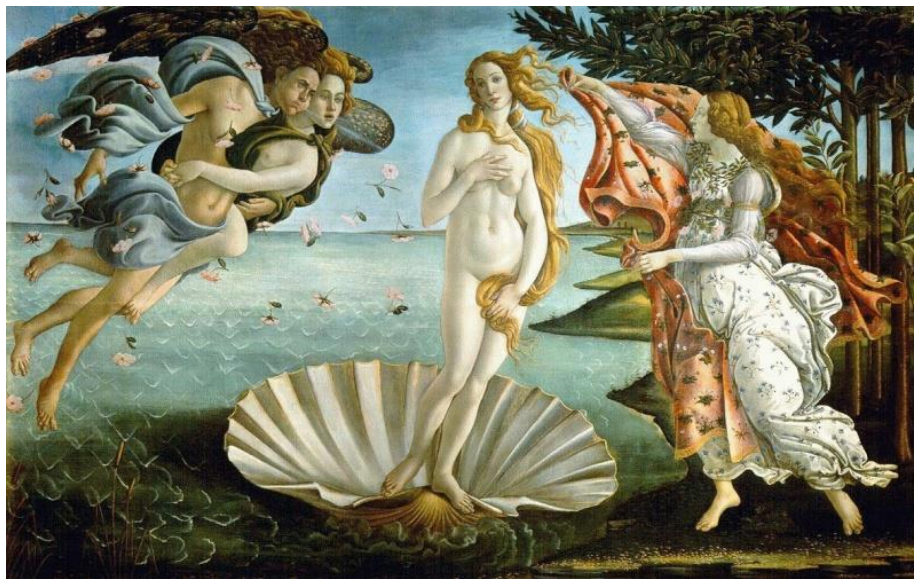


Figura 7. Afrodita, (Venus) es el nacimiento.

Tomado de: (Uffizi, s.f.)

4.1.5. El Juguete

El juguete es muy significativo en la vida de los seres humanos ya que es el primer acercamiento que tiene una persona con los objetos, de esta manera el juguete es un producto que debe ser diseñado de tal forma que permita a los usuarios tener una motivación y afección y que además desarrolle diferentes habilidades como Pérez (2012, p. 6) ya lo dijo en las condiciones que los juguetes deben tener para poder ser aprovechados al máximo son las siguientes:

- Seguridad en su utilización
- Estimulación al momento del juego
- Facilitación en la diversión y el placer que puedan ofrecer
- Impulsar el progreso de las habilidades básicas
- Estimulación de los pensamientos y solución de problemas
- Permitir que el niño cree su propia realidad por medio de la imaginación
- Su calidad debe ser la mejor
- Deben ser estéticamente agradables
- Adaptación a las necesidades de los usuarios

Los juguetes crean un lazo afectivo con su usuario y muchas veces son utilizados como recursos didácticos en la pedagogía, se utilizan contenidos que se quieren enseñar por lo que fácilmente información cultural o tradicional se puede utilizar para adquirir conocimientos de una forma lúdica y divertida.



Figura 8. Loopz Shifter

Tomado de: (Mattel, 2012)

4.1.5.1. El Juego

El juego es la primera acción por la cual los seres humanos se comunican, observan y exploran la realidad que está a su alrededor. Por lo tanto el juego está ligado con los juguetes y estos deben ayudar a los niños y adolescentes a estimular y desarrollar habilidades motrices, físicas, cognitivas, afectivas, psicológicas, sociológicas y lingüísticas, y de esta manera los juguetes también desarrollan un aspecto emocional en el usuario “(...) que lleve a todos los usuarios el gozo de poder crear oportunidades para desarrollar su aprendizaje y destrezas” (Pérez, 2012, p. 8).



Figura 9. El Juego como Instrumento de Aprendizaje: Aplicaciones Prácticas

Tomado de: (Emaze, s.f.)

4.1.5.2. Juguetes de Personajes

Los juguetes que tienen la función de plasmar un personaje representan características y actitudes únicas, estos colocan en una posición específica y

como todo juguete debe cumplir la función de dar alegría y placer al utilizarlo al igual de dejar una enseñanza en su usuario.

“Los juguetes son los objetos que se encargan de desarrollar la imaginación y el aprendizaje y fomentan los valores de amabilidad y solidaridad hacia los demás, sirven además para incrementar el desarrollo intelectual, social y físico, permiten a su usuario trasladarse a mundos fantásticos y desarrollan su creatividad, de esta manera su utilización va a ser continua.” (Fisher-Price, 2016)



Figura 10. figma Link “The Legend of Zelda”

Tomado de: (Figma, 2016)

4.1.6. Los Personajes

Los personajes se crean dependiendo de un contexto que puede existir o ser creado en donde se necesita saber específicamente, su diseño, actitud,

vestimenta, personalidad y muchas más características que permitan la creación correcta de un personaje, un personaje pertenece a una historia, es por esto que se debe ir detallando cada vez más profundamente el personaje para ofrecer un mejor producto. (Painting, s.f.)

La creación de personajes se puede dividir en los siguientes pasos:

- **Planear el Personaje:** Definir criterios como el contexto, la personalidad y su apariencia.
- **Desarrollo del Personaje:** Empezar a realizar un proceso de bocetos para poder definir como se ve mejor el personaje.
- **Definir un estilo gráfico:** Ya obtenido el personaje se necesita darle un estilo grafico para que este obtenga una identidad más definida.

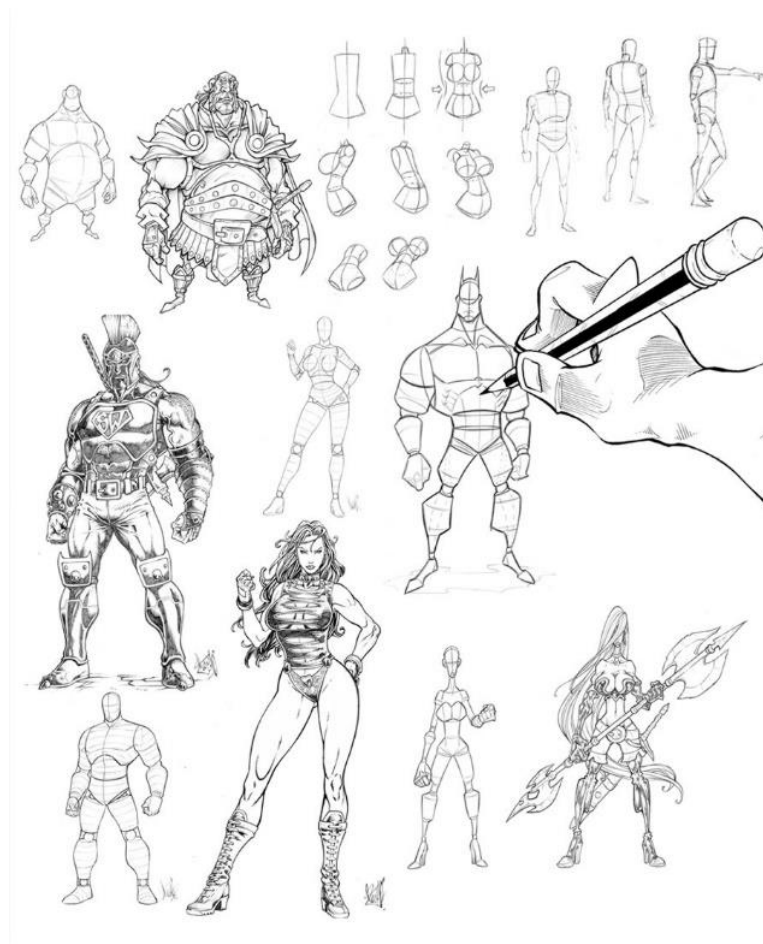


Figura 11. Creación de personajes

Tomado de: (esdip, 2016)

4.1.6.1. Técnicas y Materiales para la Ilustración

Estas técnicas son muy importantes al momento de crear un dibujo y más aún si se quiere crear un personaje como Dalley (1992) ya lo dijo la ilustración se divide en:


- **Lápices y medios de punta:** Lápices de grafito, carbón, carboncillo, tizas, pasteles y crayones.
- **Pluma y Tinta:** Plumaz de ave, plumas de caña, plumas de mojar, plumas fuente, bolígrafos y rotuladores.

4.2. Aspectos de Referencia


4.2.1. Exponentes artísticos Internacionales

Tabla 4.

Exponentes Internacionales

Nombre	Información	Obras
Miguel Ángel	<ul style="list-style-type: none"> • Perteneciente al movimiento renacentista fue un gran escultor, arquitecto, y pintor nacido en Italia. • Un artista muy reconocido históricamente. • Perfeccionista en todas las obras artísticas que desarrollo. <p>(20minutos, 2012)</p>	 <p><i>Figura 12. David</i></p> <p>Tomado de: (20 minutos, 2013)</p>

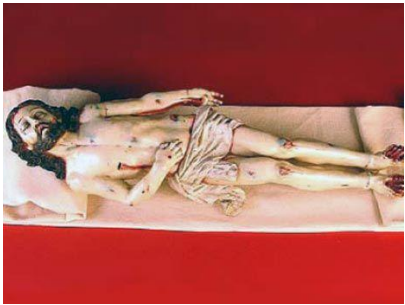
<p>Mirón</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gran escultor y bronceista griego. • Realizó estatuas de héroes y dioses. • Se caracteriza por representar las tensiones del cuerpo y su movimiento. <p>(20minutos, 2012)</p>	 <p>Figura 13: Discóbolo</p> <p>Tomado de: (20 minutos, 2013)</p>
<p>Maurice Montero “El escultor del movimiento”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Artista francés que vive en Ecuador. • Realiza figuras que permanecen estáticas. • Son esculturas de madera que guardan en su interior complejos sistemas de poleas y piñones. (Revista familia, 2011) 	 <p>Figura 14. Pulidor</p> <p>Tomado de: (Arte mecánico Maurice Montero, 2016)</p>
<p>Jim Mckenzie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Artista y director Estadounidense. • Sus esculturas suelen ser surrealistas. 	




	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor en la academia de artes- visuales de Nueva York 	 <p><i>Figura 15. The Scarecrow</i> Tomado de: (Mckenzie, 2016)</p>
--	--	---

4.2.2. Exponentes artísticos Nacionales

Tabla 5.

Exponentes Nacionales

<p>Manuel Chili "Caspicara"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escultor y tallador Quiteño. • Perteneció a la escuela Quiteña. • Su seudónimo "caspicara" significa cara de madera. 	 <p><i>Figura 16. Cristo yacente</i> Tomado de: (Patrimonio Nacional, s.f.)</p>
<p>Oswaldo Guayasamín</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertenece a la escuela de bellas artes de Quito en donde fue escultor y pintor. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Uno de los máximos exponentes artísticos nacionales. • Reconocido Internacionalmente. 	 <p><i>Figura 17. Manos</i></p> <p>Tomado de: (Premio Ricardo Valle, 2012)</p>
Cesar Jiménez	<ul style="list-style-type: none"> • Escultor y miniaturista fantástico. • Director de arte y diseñador de personajes. • Profesor de Escultura de la escuela ARTEFX. (ARTEFX, 2016) 	 <p><i>Figura 18. Nativa</i></p> <p>Tomado de: (ARTEFX, 2016)</p>
Plastiman	<ul style="list-style-type: none"> • Modelador en arcilla polimérica y plastilina. • Diseñador de personajes. • Animador (stop motion). 	 <p><i>Figura 19. Beeatle Juice</i></p> <p>Tomado de: (Plastiman, 2016)</p>

4.3. Aspectos Conceptuales

4.3.1. Diseño Emocional

El Diseño emocional se manifiesta cuando una persona se encuentra con un producto por primera vez, se genera una reacción en la cual se determina si el producto cumple con las expectativas tanto funcionales como estéticas que el usuario está buscando.

El diseño emocional puede ser percibido de diferentes maneras, como por ejemplo si dos productos similares son funcionalmente iguales y estéticamente diferentes siendo uno mejor que el otro, las personas por intuición tienden a pensar que el producto que no se ve bien no cumple totalmente con sus funciones, mientras que el otro sí. De esta manera podemos saber que el comportamiento del usuario con los productos que compra es un aspecto que debe ser estudiado.

Como Norman (2004, pp. 22-23) ya lo dijo existen tres niveles por donde el ser humano procesa las cosas en su cerebro:

Visceral: Se encarga de juzgar que es lo bueno o malo, seguro o peligroso.

Comportamiento: Se encarga de inhibir o mejorar el nivel Visceral para que de esta manera se realice la mejor elección posible.

Reflexivo: No tiene acceso directo al nivel del control del comportamiento, en su lugar este vigila y trata de sesgar el nivel de comportamiento.

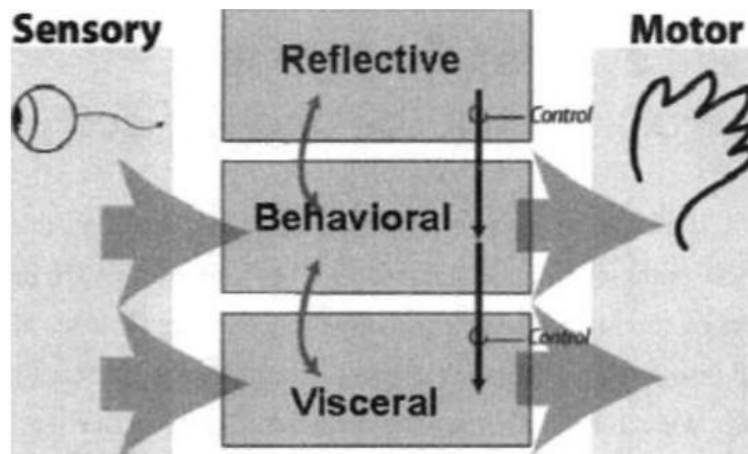


Figura 20. Niveles de Proceso en el Cerebro

Tomado de: (Norman, 2004)

4.3.2. Usabilidad

La usabilidad se define por la capacidad que tiene un producto u objeto para poder cumplir con funciones específicas y que estas puedan ser realizadas con facilidad y sean atractivas para el usuario, se lo puede definir también como la efectividad que puede tener un producto u objeto al alcanzar estas funciones.

La usabilidad es un término muy utilizado en la creación de software y como dicen Moner y Sabaté (s.f., p. 23).

“La usabilidad es una característica necesaria en los diferentes softwares, se enfatiza la facilidad al utilizar una aplicación que permita a los usuarios poder navegar en una interfaz de la forma más sencilla posible.”

De esta manera la usabilidad define a un producto y tiene un nivel alto de importancia en lo que respecta al éxito que este puede llegar a tener o a su vez el fracaso en el que se puede convertir.



Figura 21. Usabilidad

Tomado de: (Sistemas de Realidad Virtual, s.f.)

4.3.3. Psicología del color

La psicología del color, es muy importante al momento de crear productos, de esta forma se puede saber cuáles son los colores más utilizados y más aceptados por la sociedad y así tener una idea para crear un producto que sea atractivo para el consumidor.

Tabla 6.

Psicología del Color

Azul	Es el favorito de las personas, es un color frío que representa armonía y sinceridad.
Rojo	Un color cálido que representa la pasión y el amor y el peligro.
Amarillo	Este color se asocia con la contradicción y la traición, es un color cálido.
Verde	El color que se asocia con la naturaleza y la esperanza.

Negro	Este color representa poder, elegancia y la oscuridad.
Blanco	El color que representa la pureza y la luz.
Gris	Representa la neutralidad y es un color opaco que aburre.

Adaptado de: (Heller, 2004)

4.4. El Producto

4.4.1. ¿Qué es un producto?

Un producto es “cualquier bien material, servicio o idea que posea un valor para el consumidor y sea susceptible de satisfacer una necesidad” (Pérez y Pérez, 2006 pp. 7-9)

Un producto se basaba más en las necesidades que satisface que en sus elementos estéticos, hoy en día la estética o características que tienen los productos son de igual o mayor importancia que su funcionalidad. Esto quiere decir que al momento de crear un producto el diseñador debe tomar en cuenta todos los elementos que lo constituyen para así crear productos exitosos.

4.4.2. Familias de Productos

Las familias de productos pueden surgir por diferentes elementos utilizados:

- Tipo de producto: Productos que son los mismos, pero pueden tener diferentes componentes y pueden ser creados por distintas marcas.



Figura 22. Marcas de Vinos

Tomado de: (BRANDO, 2017)

- Marca: Son productos que se caracterizan por tener la misma gráfica y ser de la misma marca, mejor conocidos como línea de productos.



Figura 23. Línea de productos Sedal

Tomado de: (Sedal, 2016)

- Marca Madre y Sub marcas:



Figura 24. "Funko POP"

Tomado de: (Funko, 2016)

La marca "Funko POP" tiene este tipo de familia de productos, empieza por la marca madre y a partir de esta se dividen en sub marcas del mismo producto (figuras de vinyl), en las siguientes figuras podemos observar como de la marca madre surgen dos sub marcas que en esencia son el mismo producto pero se diferencian por su contenido.



Figura 25. "Funko POP Avengers Series"

Tomado de: (Funko, 2016)



Figura 26: “Funko POP Star Wars Series”

Tomado de: (Funko, 2016)

De esta manera un conjunto de productos que pertenece a una familia debe tener algún tipo coherencia, ya sea por la marca, el contenido o el tipo de producto.

4.5. Marco Normativo y Legal

4.5.1. Normativa INEN EN 71

Esta normativa se encarga de regular la seguridad de los juguetes esta es la lista de tipos de juguetes que tienen regulación por el INEN (INEN, 2013):

- Limpieza de los Materiales
- Ensamblaje
- Láminas de plástico flexibles
- Bolsas de juguete
- Vidrio
- Materiales expandibles

- Bordes
- Puntas y alambres metálicos
- Elementos salientes
- Partes móviles entre si
- Juguetes accionados por la boca
- Globos
- Cuerdas de las cometas de juguete y otros juguetes volantes
- Recintos
- Juguetes en el que el niño puede penetrar
- Máscaras y cascos
- Juguetes destinados a soportar el peso de un niño
- Juguetes propulsados por el niño o por otros medios
- Bicicletas de juguete de rueda libre
- Caballos balancín y juguetes similares
- Juguetes no propulsados por un niño
- Patines de juguete
- Juguetes pesados inmóviles
- Proyectiles
- Arcos y flechas
- Juguetes acuáticos e hinchables
- Acústica
- Juguetes con fuentes no eléctricas de calor
- Bolas pequeñas
- Imanes
- Bola yoyó
- Juguetes unidos a alimentos

Normas importantes que deben cumplir:

- No puntas afiladas
- No materiales tóxicos en o dentro de los juguetes
- No filos cortantes

5. Diseño Metodológico Preliminar

5.1. Metodología de Diseño

Se utilizará la metodología de diseño de la UDLA la cual consta de tres pasos:

- 1. Investigación

- 2. Desarrollo de la propuesta
- 3. Validación del producto

5.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación a realizar será Mixta: cualitativa para conocer a profundidad cual es la situación artística-mitológica dentro de la ciudad de Quito, en cuanto a exposiciones, talleres e impartición de conocimiento por medio de instituciones educativas para adolescentes de 12-15 años, y también se realizará una investigación cuantitativa para conocer el porcentaje de educación artística-mitológica en el país.

El alcance será exploratorio ya que permitirá conocer las razones por las cuales se quiere resolver el problema planteado. Para esto será necesario realizar: Encuestas, Focus Group, Entrevistas, Bocetos, Búsquedas en Internet, etc.

5.3. Población

Se tomará como objeto de estudio poblacional para la realización de este proyecto, a estudiantes del colegio Ecuatoriano Español América Latina.

5.4. Muestra

La población que se va a tomar en cuenta será la de 14 adolescentes de 12-15 años de edad del colegio Ecuatoriano Español América Latina.

5.5. Variables

Tabla 7.

Variables

Variable		Definición	Tipo de Variable	Posible Valor
Usuario	Edad	Tiempo de vida de un individuo.	Cuantitativa	12-15 años
	Género	Si una persona es hombre o mujer.	Cualitativa	Hombre - Mujer
	Habilidades Motrices	Desarrollo de habilidades motoras	Cualitativa	Fina - Gruesa
	Nivel Socio-económico	Jerarquía que define el ingreso económico de un individuo.	Cualitativa	Bajo-Medio bajo-Medio- Medio alto- Alto
	Costo que pagarían por una figura de acción	Que cantidad de dinero pagarían por una figura de acción	Cuantitativa	15 – 30\$
Objeto	Lugar de compra de juguetes	Donde compra el usuario	Cualitativa	Juguetón – Mi juguetería –

		figuras de acción		Mercado artesanal – Museos
	Regularidad de compra de juguetes con identidad nacional	Cada cuanto se compran juguetes con identidad nacional	Cualitativa	semanal – mensual - trimestral – semestral - anual
	Materiales más usados	Qué tipo de materiales se utiliza	Cualitativa	Arcilla – Masilla Epoxica – Arcilla Polimérica – Plastilina – Cerámica fría –Resinas Plásticas
	Ergonomía en juguetes	Qué tipo de materiales, resistencia, dimensiones, regulaciones y comodidad en juguetes	Cualitativa	Bajo-Medio- Alto
	Aprendizaje por medio de juguetes	Que tanto se puede aprender por medio de este juguete	Cualitativa	Bajo-Medio- Alto

Arte y Mitología	Conocimiento del arte de las culturas ecuatorianas	Comprende los diferentes tipos de arte	Cualitativa	Pintura – Escultura – Ilustración - Cerámica – Fotografía- Arquitectura – Cine - Impresión
	Medios de difusión artística – mitológica ecuatoriana (culturas)	Diferentes medios por donde se difunde arte	Cualitativa	Exposiciones - Galerías – Talleres – Museos
	Cantidad de horas de arte impartidas en un colegio	Cuántas horas de arte se imparte en los colegios	Cuantitativa	2 – 4 h semanales
	Conocimiento de Mitología Ecuatoriana	Conocimiento de mitos y leyendas de personajes ecuatorianos	Cualitativa	Bajo-Medio- Alto
	Cantidad de horas de historia/mitología impartidas en un colegio	Cuántas horas de mitología se imparte en los colegios	Cualitativa	1 – 4 h semanales

	Culturas	Diferentes etnias que se encuentran ubicadas dentro de un territorio determinado.	Cualitativa	Shuar – Achuar – Quechuas – Quichuas – Cañari – Canelos – Quitús - Caras
Distribución	Lugares de distribución de juguetes	Tiendas, locales o lugares donde se venden y exhiben juguetes en el país.	Cualitativa	Robot Rock - Cube Toys – Museo ABYA-YALA – Jugueterías nacionales
	Productores y Proveedores	Empresas que se dedican a la producción de juguetes	Cualitativa	Shenzhen R&D Technology Co., Ltd - Shenzhen Dianman – Mecanoplast Toys Co., Ltd - Shenzhen Dongyuan Plastic Toys Manufacturer

6. Investigación y Diagnóstico

6.1. Instrumento de diagnóstico

Se encontró la necesidad de utilizar los siguientes instrumentos de diagnóstico para la investigación los cuales son: Encuestas, Entrevistas, Focus Group y Foto diario (validación).

6.1.1. Diseño del Instrumento

Entrevistas

Entrevista Docentes de arte de colegio América Latina

Tabla 8.

Planificación de Entrevistas Docente Colegio América Latina

PLANIFICACIÓN DE ENTREVISTAS		
¿Qué?	¿Para qué?	Característica
¿Cuántas materias de arte se imparten en el colegio?	Conocer la cantidad de materias de arte que tiene el colegio.	Entrevista formal, se obtiene información cuantitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Cuántas horas de arte se imparten semanalmente?	Saber el peso del arte en la malla que se imparte en el colegio.	Entrevista formal, se obtiene información cuantitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Cuentan con talleres de arte?	Saber si tienen instalaciones y materiales para poder dar clases de arte.	Entrevista formal, se obtiene información cuantitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Cuál es la importancia de fomentar arte en adolescentes?	Conocer el grado de interés real que podrían	Entrevista informal, se obtiene información

	tener los adolescentes en este tema.	cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Cuál es la importancia de conocer de mitología ecuatoriana en adolescentes?	Conocer la relevancia de la riqueza de los relatos mitológicos de las culturas autóctonas.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Cuál es la importancia del arte en la educación?	Saber cómo influye el arte en la educación de los jóvenes. Que aspectos positivos tiene.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Cuál es la importancia de la mitología en la educación?	Saber cómo influye la mitología en la educación de los jóvenes. Qué aspectos positivos tiene.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Qué habilidades pueden desarrollar los estudiantes con el arte?	Conocer las diferentes destrezas que un alumno puede desarrollar por medio del arte.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Imparten mitología ecuatoriana en alguna de sus clases?	Saber si la mitología ecuatoriana es conservada de alguna manera en las instituciones de educación.	Entrevista formal, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada

Entrevista Profesores en Talleres de Arte

Tabla 9.

Planificación de Entrevista Taller

PLANIFICACIÓN DE ENTREVISTAS		
¿Qué?	¿Para qué?	Característica
¿Cómo considera el estado artístico en el país?	Conocer la cantidad de materias de arte que tiene el colegio.	Entrevista formal, se obtiene información cuantitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Cómo considera el estado mitológico en el país?	Saber el peso del arte en la malla que se imparte en el colegio.	Entrevista formal, se obtiene información cuantitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Cree usted que el arte es importante en una sociedad?	Saber la importancia del arte en la sociedad.	Entrevista formal, se obtiene información cuantitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿La mitología es importante en una sociedad?	Saber la importancia de la mitología en la sociedad.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Crees que fomentar el arte y la mitología en adolescentes es importante?	Conocer la relevancia de la riqueza de los relatos mitológicos de las culturas autóctonas.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Qué tanto están interesadas las personas en talleres de arte?	Saber el interés en talleres de arte.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta

¿Por qué el arte no es bien apreciado en Ecuador?	Saber las razones por las que el arte no es bien apreciado en el país.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Qué tan seguido se realizan talleres de arte?	Conocer cuántos talleres de arte se realizan.	Entrevista informal, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta

Encuesta

Tabla 10.

Planificación de Encuesta

PLANIFICACIÓN DE ENCUESTA		
¿Qué?	¿Para qué?	Característica
¿Cuál es tu edad?	Conocer qué edad tiene el encuestado.	Encuesta, se obtiene información cuantitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Cuál es tu género?	Saber el peso del arte en la malla que se imparte en el colegio.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Te gusta el arte?	Saber si el encuestado tiene afinidad por el arte.	Encuesta, se obtiene información cualitativa pregunta objetiva y cerrada
¿Conoces de arte ecuatoriano?	Saber si el encuestado conoce de arte ecuatoriano.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada

¿Qué es lo que conoces de arte ecuatoriano? Señala todo lo que conoces	Saber si el encuestado tiene algún conocimiento de arte nacional.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Cuál es tu nivel de conocimiento de arte ecuatoriano?	Saber el nivel de conocimiento de arte ecuatoriano.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Sabes que es mitología?	Saber si el encuestado tiene conocimiento de lo que significa mitología.	Encuesta, se obtiene información cualitativa pregunta objetiva y cerrada
¿Conoces de mitología ecuatoriana?	Saber si el encuestado conoce de mitología ecuatoriana	Encuesta, se obtiene información cualitativa pregunta objetiva y cerrada
¿Qué es lo que conoces de mitología ecuatoriana? Señala todo lo que conoces	Saber si el encuestado tiene algún conocimiento de mitología nacional.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta subjetiva y abierta
¿Cuál es tu nivel de conocimiento de mitología ecuatoriana?	Saber el nivel de conocimiento de mitología ecuatoriana.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Te gustan los juguetes de personajes?	Conocer si el encuestado tiene gusto por los juguetes de personajes.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿De qué ámbitos te gustan los juguetes personajes? Señala todas las que te gusten	Saber que ámbitos son más atractivos para los encuestados en cuanto	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada

	a juguetes de personajes	
En cuanto los juguetes ¿cómo prefieres que sean?	Saber qué tipo de juguetes en cuanto a movilidad le gusta más al encuestado.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Crees que podrías aprender arte y mitología por medio de juguetes de personajes?	Conocer si hay interés en aprender por medio de un juguete de personajes.	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada
¿Cuál de estas culturas del Ecuador conoces?	Saber que culturas ecuatorianas conoce	Encuesta, se obtiene información cualitativa, pregunta objetiva y cerrada

Focus Group

Tabla 11.

Planificación de Focus Group

PLANIFICACIÓN DE FOCUS GROUP	
11:00	Me presento ante los estudiantes, preparación del material en un proyector
11:05	Explicación breve de lo que es el arte y la mitología ecuatoriana
11:20	Proyectar imágenes de figuras de acción y un video de cómo se realiza una escultura.
11:25	Explicación del proyecto y del posible producto que se va a realizar.
11:30	Ejercicio de dibujo: Dibujar a los personajes mitológicos

6.1.2. Recopilación de datos

Entrevista Docentes de arte de colegio América Latina

Entrevistado/a: Mayra Rivas

Edad: 32 años

Profesión: Artista Plástica

¿Cuál es la importancia de fomentar arte en adolescentes?

Es importante en la educación. En especial en el colegio nos importa que los niños generen una formación desde básica para que se potencien sus destrezas y capacidades. Los adolescentes desarrollan sus capacidades innatas y destrezas cognitivas y sociales, siempre apegándose a la malla educativa del ministerio de educación.

¿Cuál es la importancia de conocer de mitología ecuatoriana en adolescentes?

Es muy importante desde mi punto de vista porque el Ecuador tiene un desarrollo estético amplio, el cual no se conoce a fondo, teniendo la riqueza cultural que tenemos, se reconoce más lo de afuera, en el colegio se fomenta mucho el arte y la cultura, pero es muy importante la mitología igual.

¿Cuál es la importancia del arte en la educación?

Es muy importante porque se desarrollan las capacidades, habilidades y destrezas que puede tener un alumno, y de esta manera potenciarlas.

¿Cuál es la importancia de la mitología en la educación?

El hecho de tener un país tan rico culturalmente, demuestra que es necesario en que se impartan este tipo de conocimientos en la educación.

Entrevista Profesores en Talleres de Arte

Entrevistado/a: Cesar Jiménez

Edad: 36

Profesión: Escultor

¿Cómo considera el estado artístico en el país?

El estado artístico dentro del país es escaso y muy pobre, pero existe un gran potencial en el arte.

¿Cómo considera el estado mitológico en el país?

Le considero que el interés de la gente es bastante escaso a pesar de que nosotros tenemos un altísimo potencial en lo que refiere a mitos, el problema es que no es tan conocido y todo el acervo cultural que es parte del patrimonio, pienso que falta mucho estímulo para que la gente se decida a investigar más, a fomentar más el tema como se hace en otros lados.

El país tiene una mitología muy rica en lo que respecta a héroes, a dioses y sobre todo es muy diversa ya que hay varias fuentes de donde se han alimentado estas mitologías, hay mitología de todas las tribus indígenas de la sierra, de la costa. etc.

¿Cree usted que el arte es importante en una sociedad?

Por supuesto que sí, el arte dice mucho de la clase de sociedad que somos y puede criticar mucho la clase de sociedad que somos, el Ecuador es un pueblo de gente muy hábil, históricamente hemos sido reconocidos internacionalmente, el Ecuador es netamente un pueblo de artistas.

Si a un pueblo de artistas le quitas la capacidad de producir arte y de crear arte o si se alimenta ese modo de pensar en el cual el arte no es importante creo que se está perdiendo una parte de lo que somos nosotros como país.

En el país se ven excelentes exponentes como la escuela Quiteña que se alimentan de diferentes fuentes y luego se convierten en una expresión artística única. Para mí el arte es muy importante dentro de una sociedad y dentro de la cultura.

¿La mitología es importante en una sociedad?

El Ecuador al ser un país tan rico en este tipo de contenido, es muy importante que la sociedad se apropie de su identidad.

¿Crees que fomentar el arte y la mitología en adolescentes es importante?

Si, te comento de mi propia experiencia mi padre me incentivo el gusto de estos temas, él nos formó con cuentos de arte y mitología, la mitología y el arte son fuentes de conocimiento por la cual los adolescentes pueden aprender.

Encuesta

1. ¿Cuál es tu edad? *

12

13

14


15

2. ¿Cuál es tu género? *

Masculino

Femenino

3. ¿Te gusta el arte?



Muy poco

Poco

Indiferente

Mucho

Me encanta

Figura 27. Encuesta

Focus Group

ARTE

- La palabra arte puede tener diferentes significados, dependiendo del contexto territorial e histórico en el que se encuentre.
- Capacidad, habilidad para hacer algo.



Figura 28. Power Point Focus Group 1

EXPRESIONES ARTÍSTICAS

			
ARQUITECTURA	ESCULTURA	PINTURA	DANZA
			
POESÍA	FOTOGRAFÍA	MÚSICA	TEATRO
			
LITERATURA	CINEMATOGRAFÍA		

Figura 29. Power Point Focus Group 2

6.1.3. Síntesis y análisis de los resultados obtenidos



Figura 30. Síntesis de Resultados 1

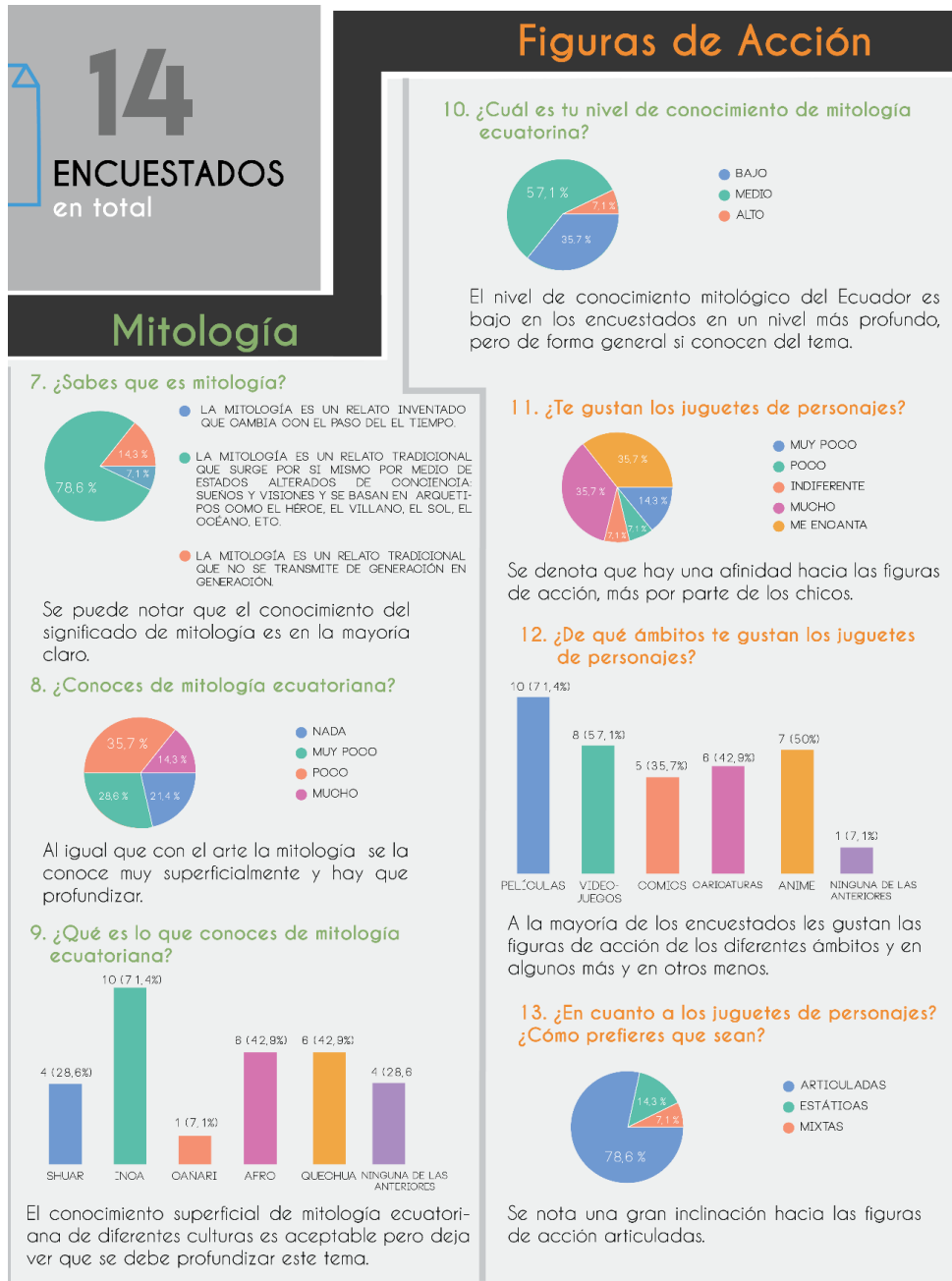


Figura 31. Síntesis de Resultados 2



Figura 32. Síntesis de Resultados 3

7. Desarrollo de la Propuesta

Propuesta de diseño

La propuesta de diseño consiste en la creación de un sistema de objetos lúdicos que permita aprender sobre mitología y arte de las diferentes culturas del Ecuador, el sistema va a contener 4 elementos: Figura de acción, Póster Ilustrado, Mito Contado para colorear y una Manualidad de la Cultura. Se escogieron estos elementos porque permiten tener una interacción lúdica y directa con el usuario que permitirá comprender fácilmente las características mitológicas y artísticas de las culturas ecuatorianas.

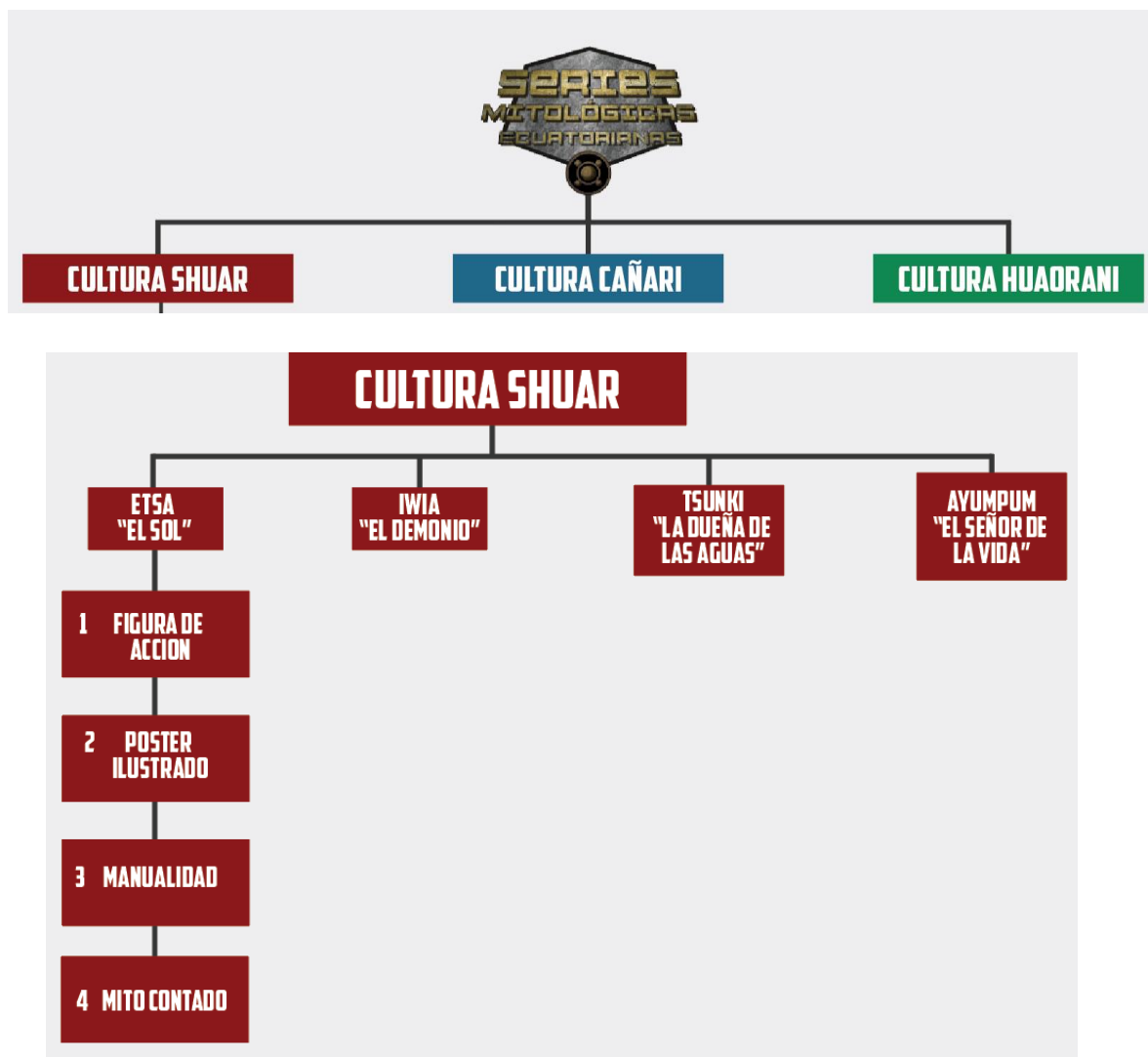


Figura 33. Mapa Conceptual Familia de Productos

7.1. Elaboración del Brief

Brief de diseño

¿Qué hay que hacer? (desde el diseño que se propone)

Objetos, juguete/toy de personajes mitológicos ecuatorianos empezando por la cultura Shuar, que tengan un póster ilustrado del personaje, un mito contado (booklet) con ilustraciones para colorear y una manualidad para crear un objeto de la cultura, y que no solo permitan a los adolescentes entretenerse sino que permitan que aprendan sobre arte y mitología ecuatoriana.

¿Por qué hacerlo? (argumentos y causa raíz)

Se debe realizar para preservar estos relatos y culturas ya que la falta de interés de las nuevas generaciones, pueden generar la pérdida de estos conocimientos.

¿Para qué hacerlo? (cuál es el propósito)

Para que los adolescentes tengan la posibilidad de aprender y adquirir conocimientos mitológicos y artísticos por medio del uso del sistema de objetos

¿Para quién hacerlo? (solución humanizada usuario - cliente)

Para adolescentes de 12-15 años

Brief resumido

Se va diseñar una serie de juguetes de personajes mitológicos ecuatorianos empezando por la cultura Shuar, que tengan un póster ilustrado del personaje, un mito contado con ilustraciones para colorear y una manualidad para crear un objeto de la cultura, que permitan jugar y aprender sobre arte y mitología ecuatoriana. El propósito es preservar estos relatos y culturas que por la falta de interés de las nuevas generaciones, se han ido perdiendo. El proyecto está destinado a adolescentes de 12 – 15 años y se encontrara en el Museo ABYA-YALA de la ciudad de Quito.

7.2. Concepto de diseño

“CONTAR HISTORIAS POR MEDIO DE OBJETOS”

El concepto de contar historias por medio de objetos proviene de tener la capacidad de transmitir conocimientos por medio de las cosas, en este caso lo que se quiere hacer es que el juguete transmita conocimientos de la cultura para de esta manera el usuario pueda aprender de identidad nacional.

7.3. Determinantes de diseño

7.3.1. Determinantes de Diseño para Figura de acción

Tabla 12.

Determinante de Diseño de Figuras de Acción

Criterio		Requerimiento	Especificación
Funcional <i>(Propiedades físicas y funciones básicas)</i>	Tamaño	Ergonomía en altura.	Debe medir entre 15 -17 cm.
	Peso	Ligero.	No debe pesar más de 2lb.
	Acabados	El producto debe de contar con acabados de calidad.	Sus partes deben ser lizas.
	Confiabilidad	El producto debe cumplir con lo que ofrece.	Debe permitir aprender y jugar.
	Resistencia	Resistente a golpes.	Debe ser de un material resistente como el plástico.

De uso <i>(calidades en relación con el usuario)</i>	Seguridad	Amigable con el usuario.	No debe tener filos cortantes.
	Manipulación	Debe ser intuitivo.	Debe ser articulado.
	Percepción	Atraer la atención del usuario.	Packaging que destaque.
Estética	Forma	Debe tener forma humana	Debe tener facciones de los shuar
	Cromática	Colores que representan a los shuar.	Piel, café, rojo, dorado y negro.
	Material	Debe ser resistente.	Debe ser de plástico.
	Textura	Debe ser amigable.	Textura lisa en las partes de plástico y en la ropa telas.
Social	Interactividad	Interactuar con el usuario.	El producto debe contar el mito.
	Producción	Producción en serie.	El producto debe ser realizado por medio de inyección de plástico.
	Conocimiento	Aprender de mitología y arte ecuatoriano.	Descripción del personaje: debe contar con tarjetas informativas que permitan al usuario conocer de la cultura.
Ambiental	Durabilidad	Resistir.	Debe ser duradero.
Económico	Costo	Debe generar ganancias al inversor.	Se debe vender entre 15 - 30 \$.
Normativo-legal	INEN EN 71	Seguridad en los juguetes	Debe ser seguro para el usuario.

7.3.2. Determinantes de Diseño para Póster Ilustrado

Tabla 13.

Determinantes de Diseño del Póster Ilustrado

Criterio		Requerimiento	Especificación
Funcional <i>(Propiedades físicas y funciones básicas)</i>	Tamaño	Tamaño de una hoja A3	Debe medir 42 * 29.7 cm.
	Peso	Ligero	No debe pesar más de 1 lb.
	Acabados	El producto debe de contar con acabados de calidad.	Debe estar bien impreso sobre el posible material, cartulina o papel couché.
	Confiabilidad	El producto debe cumplir con lo que ofrece	Debe permitir ver al personaje de la mejor manera posible.
	Resistencia	Resistente a la manipulación	Debe ser de materiales como cartulina o papel couché.
De uso <i>(cualidades en relación con el usuario)</i>	Seguridad	Amigable con el usuario	No debe ser peligroso.
	Manipulación	Debe ser intuitivo	Debe ser informativo.
	Percepción	Atraer la atención del usuario	La grafica debe llamar la atención.
Estética	Forma	Debe tener forma rectangular	Debe estar en formato A3 vertical.

	Cromática	Colores que representan a los shuar.	Piel, café, rojo, dorado y negro.
	Material	Debe ser resistente.	Debe ser de cartulina o papel couché.
	Textura	Debe ser amigable.	Textura lisa.
Social	Interactividad	Interactuar con el usuario.	El producto debe representar al personaje.
	Producción local	Producción en masa.	Impresión póster ilustrado.
	Conocimiento	Aprender de mitología y arte ecuatoriano.	El póster debe ser parecido a la figura de acción.
Ambiental	Durabilidad	Resistir a la manipulación.	Debe resistir cuando este pegado en la pared
Económico	Costo	Debe ser reproducido por miles.	Debe costar entre 1.5 - 3 \$

7.3.3. Determinantes de Diseño para el Mito Contado

Tabla 14.

Determinantes de Diseño del Mito contado

Criterio		Requerimiento	Especificación
Funcional <i>(Propiedades físicas y funciones básicas)</i>	Tamaño	Debe tener un tamaño estandarizado	Debe medir 14 * 10 cm.
	Peso	Ligero	No debe pesar más de 1 lb.
	Acabados	El producto debe de contar con acabados de calidad.	Debe estar bien impreso sobre el posible material, cartulina.
	Confiability	El producto debe cumplir con lo que ofrece.	Debe permitir al usuario leer el mito y poder colorearlo.
De uso <i>(cualidades en relación con el usuario)</i>	Seguridad	Amigable con el usuario.	No debe ser peligroso.
	Manipulación	Debe ser intuitivo.	Debe ser informativo.
	Percepción	Atraer la atención del usuario.	La grafica debe llamar la atención.
Estética	Forma	Debe tener forma rectangular.	Debe ser fácil de manipular.

	Cromática	Colores que representan a los shuar.	Piel, café, rojo, dorado y negro.
	Material	Debe ser resistente.	Debe ser de cartulina.
	Textura	Debe ser amigable.	Textura lisa de para facilitar la lectura.
Social	Interactividad	Interactuar con el usuario.	El producto debe contar el mito.
	Producción local	Producción en masa.	Impresión del mito contado.
	Conocimiento	Aprender de mitología shuar.	Descripción del mito.
Ambiental	Durabilidad	Resistir a la manipulación.	Debe resistir cuando lo estén leyendo.
Económico	Costo	Debe ser reproducido por miles.	Entre 2 - 3 \$.

7.3.4. Determinantes de Diseño para la manualidad

Tabla 15.

Determinantes de Diseño de la manualidad

Criterio		Requerimiento	Especificación
Funcional <i>(Propiedades físicas y funciones básicas)</i>	Tamaño	Debe tener un tamaño estandarizado	Debe medir 10 * 7 cm.
	Peso	Ligero	No debe pesar más de 1 lb.
	Acabados	El producto debe de contar con acabados de calidad.	Debe estar bien impreso sobre el posible material, papel couché.
	Confiability	El producto debe cumplir con lo que ofrece	Debe permitir al usuario entender cómo realizar la manualidad.
De uso <i>(cualidades en relación con el usuario)</i>	Resistencia	Resistente a la manipulación	Debe ser de materiales como papel couché.
	Seguridad	Amigable con el usuario.	No debe ser peligroso.
	Manipulación	Debe ser intuitivo.	Debe ser informativo.
Estética	Percepción	Atraer la atención del usuario.	La grafica debe llamar la atención.
	Forma	Debe tener forma rectangular.	Debe ser fácil de manipular.

	Cromática	Colores que representan a los shuar.	Piel, café, rojo, dorado y negro.
	Material	Debe ser resistente.	Debe ser de papel couché..
	Textura	Debe ser amigable.	Textura lisa de para facilitar la lectura.
Social	Interactividad	Interactuar con el usuario.	El producto debe explicar la manualidad.
	Producción local	Producción en masa.	Impresión de la manualidad.
	Conocimiento	Aprender del arte shuar.	Realizar la manualidad.
Ambiental	Durabilidad	Resistir a la manipulación.	Debe resistir cuando lo estén utilizando.
Económico	Costo	Debe ser reproducido por miles.	Entre 1 - 3 \$.

7.4. Generación de alternativas

Tomando en cuenta el Brief de diseño y las determinantes antes mencionadas se establecieron tres alternativas que tienen el potencial de resolver la problemática las cuales son: Art toy, Figura Estática y Figura de Acción Articulada

7.4.1. Art toy

Los art toys son juguetes donde se enfatiza más el concepto de colección que el de permitir tener una experiencia de juego con el usuario, en los art toys se simplifican elementos anatómicos y morfológicos pero son juguetes que tienen los rasgos muy detallados.



Figura 34: Art toys Cultura Kamayurá (Brasil)

Tomado de: (Povos Indígenas Brasileiros, 2016)

Bocetos



Figura 35. Bocetos Art toy

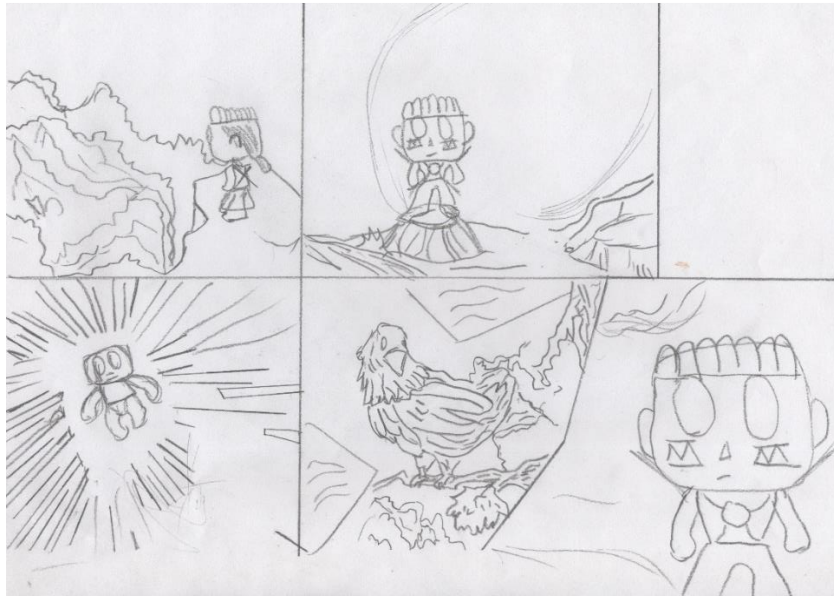


Figura 36. Boceto Art toy “Mito Contado para colorear”



Figura 37. Boceto Art toy “Póster Ilustrado”

7.4.2. Escultura Estática

Las Esculturas o Figuras estáticas son juguetes en donde la posición del personaje es la que crea una atracción directa con el objeto, pero al igual que los art toys se enfatizan más en el aspecto coleccionable que en el de crear una experiencia de juego, en este tipo de juguete se resalta todas las características anatómicas del personaje.



Figura 38. Figura de acción Estática “Twisted Fate” League of Legends

Tomado de: (Riot Merch, 2016)

Bocetos



Figura 39. Bocetos de Escultura Estática



Figura 40. Boceto Escultura Estática "Mito Contado"

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

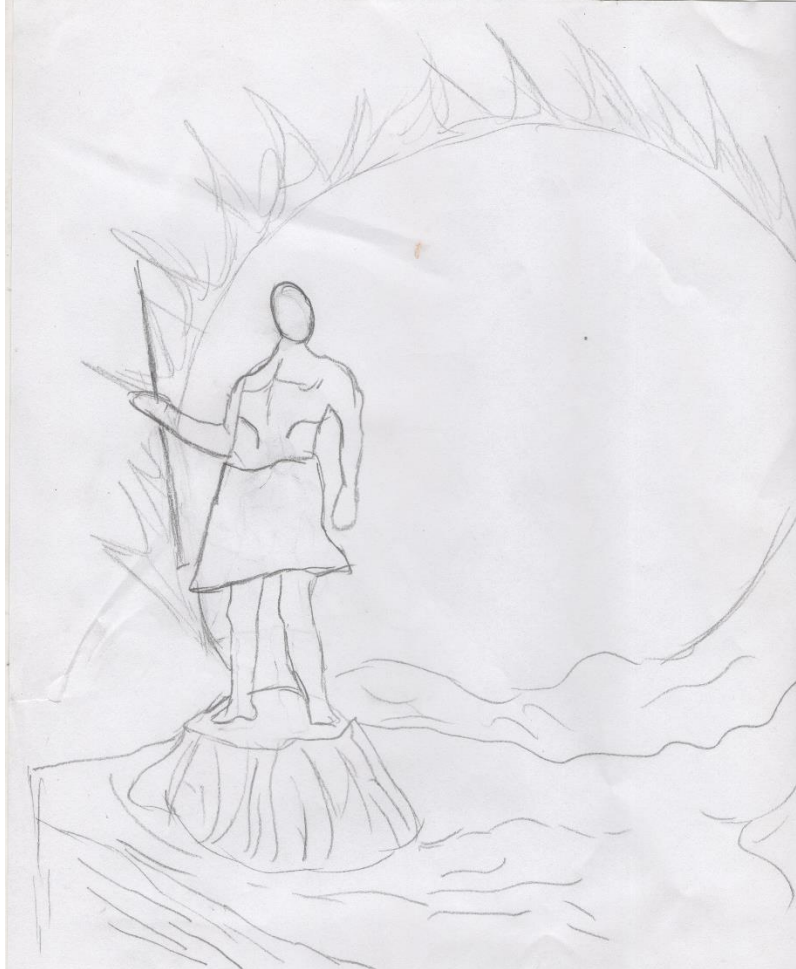


Figura 41. Boceto Escultura Estática “Póster Ilustrado”

7.4.3. Figura de Acción Articulada

Una figura de acción articulada es un juguete que tiene puntos de articulación, estas partes móviles que pueden ser manipuladas permiten al juguete ser colocado en diferentes poses, además de tener la característica de ser juguetes coleccionables las figuras de acción articuladas permiten a su usuario tener una interacción lúdica que crea una experiencia de juego.



Figura 42. Figura de acción articulada “Ryu” Street Fighter

Tomado de: (Storm Collectibles, 2017)

Bocetos

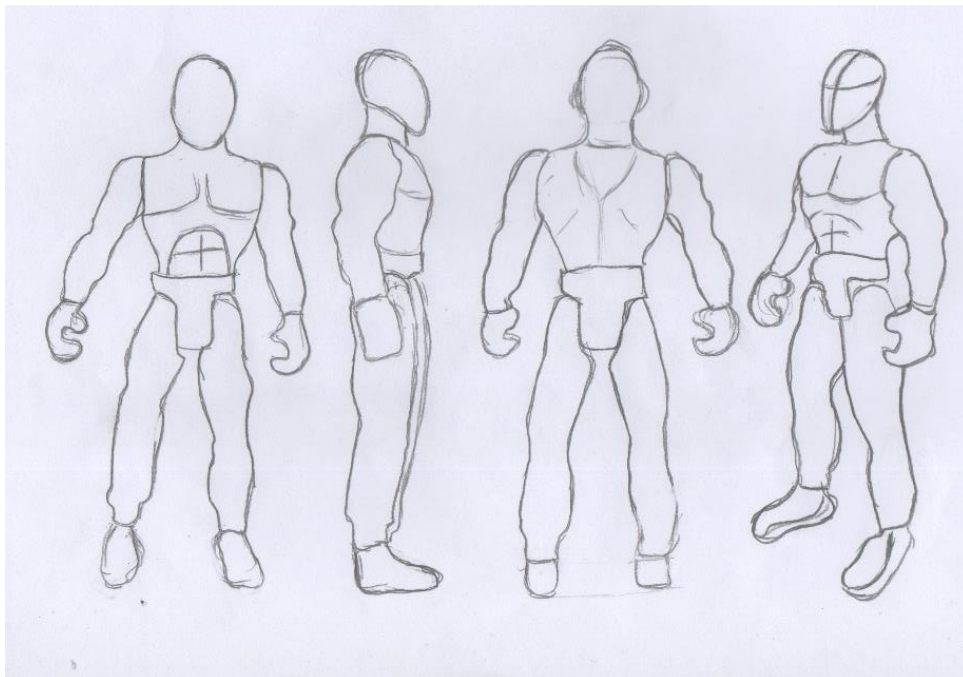


Figura 43. Bocetos de Figura de Acción Articulada 1

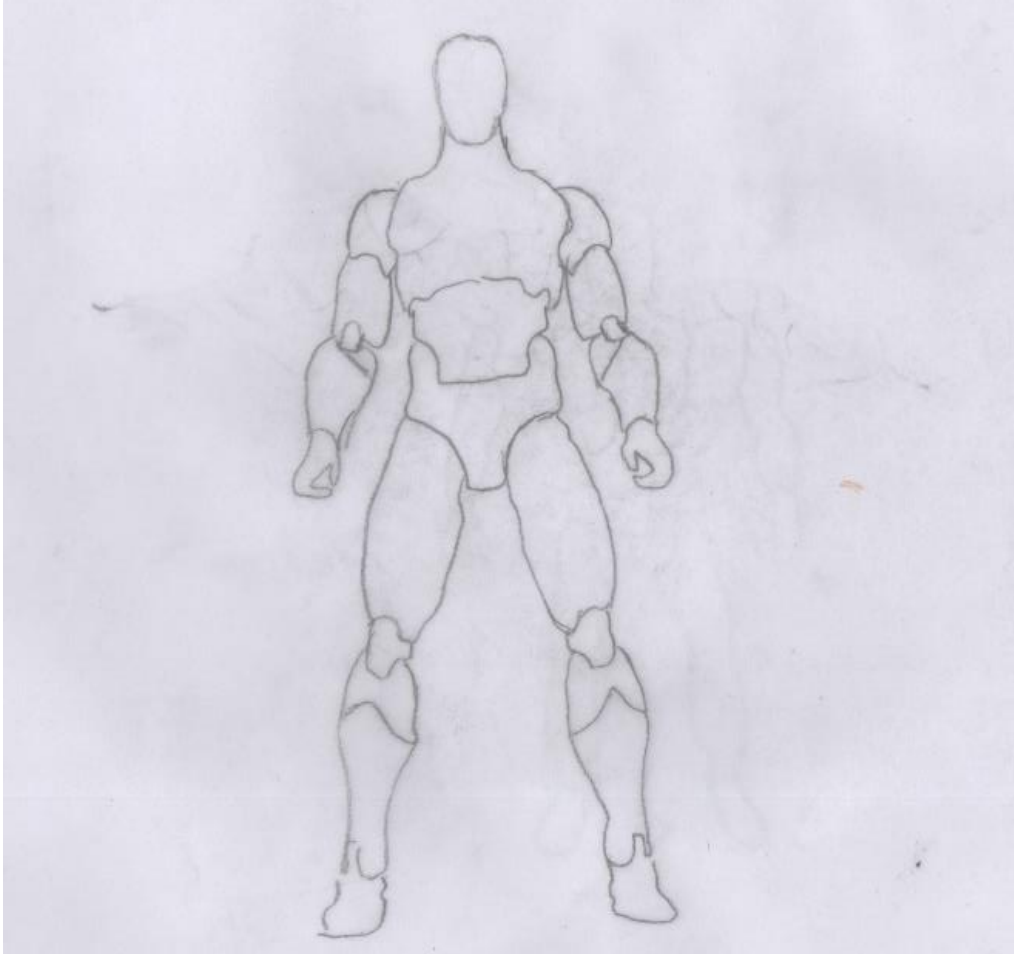





Figura 44. Bocetos de Figura de Acción Articulada 2

8. Evaluación de Alternativas

Tabla 16.

Método Pugh

Descripción	Art toy		Escultura estática	Figura de acción articulada
				
	<i>Figura 45. Art toy</i>	<i>Figura 46. Escultura Estática</i>	<i>Figura 47. Figura de Acción Articulada</i>	
Criterio	Peso (1-3)	Valoración (--, -, 0, +, ++)		
Fácil manipulación	3	+	+	++
Resistencia del material	2	0	+	+
Interactividad (contar el mito)	2	-	0	+
Factibilidad de realizar	1	+	0	-
Mejor representación del personaje	3	-	++	++

Coleccionable	1	++	+	+
Confiabilidad educacional	2	+	+	+
Suma: peso x valoración				
+		3,2,2,2	3,2,6,1,2	6,2,2,6,1,2
-		2,3	2	1
Net Total		4	12	18

Después de generar las alternativas y realizar la evaluación por medio del método de Pugh la más apropiada para desarrollar el proyecto fue la tercera, realizar una figura de acción articulada de los personajes mitológicos ya que tiene la capacidad de crear una interacción y una experiencia lúdica con el usuario, también permite desarrollar de la manera más apropiada todos los elementos del sistema de objetos sobre todo tomando en cuenta las determinantes de diseño, contextualizando los mitos y los personajes mitológicos coherentemente.

9. Propuesta definitiva

La alternativa que más sobresalió fue la tercera que es la de una figura de acción articulada, por lo que se realizara un sistema de objetos que contiene una serie de figuras de acción articuladas de los personaje mitológicos de la cultura shuar, un póster ilustrado, el mito contado con ilustraciones para colorear y por último una manualidad sobre una artesanía Shuar.

9.1. Cultura Shuar

Los Shuar son una cultura autóctona de Ecuador y Perú, en el país están ubicados en la zona amazónica específicamente en las provincias de Napo, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe y Sucumbíos, su población

actualmente consta de 110.000 habitantes. (Karsten, R., Montano, M., Iglesias, G. & Dueñas, H. 2000)

La importancia de realizar un producto que tenga contenido cultural enriquece mucho al conocimiento en la adolescencia ecuatoriana, es evidente que Ecuador tiene una riqueza cultural que permite desarrollar proyectos de esta magnitud.

¿Porque la cultura Shuar?

Se optó por tomar como cultura inicial para el proyecto a la cultura Shuar ya que la recopilación de información que se ha obtenido sobre los Shuar a lo largo de la historia es muy completa, posiblemente es una de las culturas del Ecuador más exploradas a comparación de otras culturas ecuatorianas. Todas las culturas ecuatorianas tienen mucha importancia en la historia de nuestro país por lo que es indispensable preservarlas.

Seres mitológicos Shuar

Los seres de la mitología Shuar están basados en las experiencias que tienen los individuos que viven en la selva, ya que como se menciona antes los mitos surgen del subconsciente colectivo para crear arquetipos que sirven de guía en una población.

En la cultura Shuar su entidad suprema es Arútam el espíritu guía de los Shuar, “Toda la mitología Shuar es la mitología de Arútam, porque cada mito expresa su poder y lo que han podido realizar los Shuar poseídos por el espíritu Arútamari.” (Pellizaro, 1993, pp. 10), la mitología Shuar es el arquetipo de la vida que ellos viven. Existen algunos seres mitológicos de lo Shuar pero para este proyecto se tomaran 4 personajes y se desarrollara a fondo uno los seres son:

- Etsa
- Iwia
- Tsunki
- Ayumpum

9.2. Personajes

Los personajes se desarrollaron tomando como referencia a la anatomía y los rasgos de los Shuar, hay que tener en cuenta que todos los personajes se desenvuelven en un contexto de naturaleza salvaje. Para el desarrollo de los personajes se utilizaran los pasos mencionados en el marco teórico.

- **Planear el Personaje:** Definir criterios como el contexto, la personalidad y su apariencia.
- **Desarrollo del Personaje:** Empezar a realizar un proceso de bocetos para poder definir como se ve mejor el personaje.
- **Definir un estilo gráfico:** Ya obtenido el personaje se necesita darle un estilo grafico para que este obtenga una identidad más definida.

9.2.1. Imágenes de Habitantes Shuar



Figura 48. Comunidad Shuar 1

Tomado de: (El Universo, 2013)



Figura 49. Shuar 2

Tomado de: (El Universo, 2013)



Figura 50. Shuar 3

Tomado de: (El Comercio, 2016)



Figura 51. Shuar 4

Tomado de: (El Comercio, 2016)

9.2.2. Iwia “El demonio”

- **Planear el personaje:** Iwia es el demonio que atormenta a los shuar, el los caza y se los devora, es un ser que representa todo lo malo en la cultura shuar. (Pellizaro, 1993, p. 43)
- **Desarrollo del personaje:** El personaje tiene elementos como la tzanza que representa a los trofeos de guerra de los shuar, además tiene muchas armas ya que representan el poder que el demonio tiene sobre los Shuar.
- **Definir un estilo gráfico:** El estilo gráfico que se utilizará va a ser el de heroico, de esta manera los personajes podrán crear una atracción directa con el target establecido 12 -15 años.



Figura 52. Boceto Iwia “El Demonio”

9.2.3. Tsunki “La Dueña de las aguas”

- **Planear el personaje:** Tsunki se representa en figura masculina y femenina, en femenina es una hermosa joven shuar que por medio de las piedras llamadas Namúr enseña a los shuar de curar, Es el Arútam que sale de las aguas para curar a los shuar. (Pellizaro, 1993, p. 141)
- **Desarrollo del personaje:** El personaje tiene elementos como las piedras Namúr y ornamentos, se asocia con el agua.
- **Definir un estilo gráfico:** El estilo gráfico que se utilizará va a ser el de heroico, de esta manera los personajes podrán crear una atracción directa con el target establecido 12 -15 años.



Figura 53. Boceto Tsunki “La Dueña de las Aguas”

9.2.4. Ayumpum “El señor de la vida y la muerte”

- **Planear el personaje:** Es el Arútam que en el cielo posee el agua del nacimiento (Uchímiatai entsa) y del crecimiento (úuntmatai entsa), es el señor de la vida y de la muerte, se hace referencia con la muerte, el guerrero, el tigre. Además el posee los talismanes de la muerte “Amúak”. (Pellizaro, 1993, p. 167)
- **Desarrollo del personaje:** El personaje tiene elementos representativos de los Shuar como los ornamentos y la vestimenta.
- **Definir un estilo gráfico:** El estilo gráfico que se utilizará va a ser el de heroico, de esta manera los personajes podrán crear una atracción directa con el target establecido 12 -15 años.



Figura 54. Boceto Ayumpum “El señor de la vida y la muerte”

9.2.5. Etsa “El Sol”

- **Planear el personaje:** Etsa es el sol de los shuar, el Arútam que sale de las aguas para ayudar a los shuar en la cacería. Se relaciona con el sol y el fuego, es el señor de los animales. (Pellizaro, 1993, p. 37)
- **Desarrollo del personaje:** El personaje tiene elementos representativos de los Shuar como los ornamentos y la vestimenta.
- **Definir un estilo gráfico:** El estilo gráfico que se utilizará va a ser el de heroico, de esta manera los personajes podrán crear una atracción directa con el target establecido 12 -15 años



Figura 55. Boceto Etsa “El Sol”

9.3. Desarrollo de propuesta Etsa “El Sol”

9.3.1. Proceso de Ilustración del Personaje

Para el proceso de ilustración del personaje se gestionaron los recursos en donde se definió la necesidad de que un profesional en el área de ilustración

digital intervenga para que el proyecto sea realizado de la mejor manera posible, el ilustrador profesional es Adrián Coral.



Figura 56. Ilustración Adrián Coral

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

Se envió el boceto inicial junto con las especificaciones del personaje al igual que material bibliográfico “La vida y la Cultura de Los Shuar” y “Artesanías y Técnicas Shuar” para contextualizar al profesional en el tema, se establecieron fechas de entrega semanales hasta obtener el producto solicitado.

Especificaciones del Personaje:

- El personaje principalmente debe tener rasgos de la cultura Shuar.
- Al ser un personaje mitológico debe ser representado de una forma heroica.
- Debe representarse el Sol.
- Debe tener un fondo que represente a la zona amazónica.

- El personaje debe tener elementos de la cultura ornamentos: Corona de plumas (tawása), Vestido Shuar (Itip), tejidos con muyos (Chapa Wik)
- Debe tener armas Shuar lanza (Nanki) y bodoquera.
- Debe tener pinturas corporales tanto en la cara como en el pecho y abdomen.

Semana 1: Entintado del Personaje, Ajuste de Postura y rasgos

En la primera semana el Ilustrador recomendó realizar un cambio de postura al personaje al igual que corregir los rasgos para que se asemejen más a un Shuar, también envió el entintado inicial.



Figura 57. Entintado Etsa "El Sol"

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

Semana 2: Creación del Sol, Color base de piel y primeras capas de color

En la segunda semana el ilustrador añadió el sol y el color base de piel a la ilustración digital.



Figura 58. Proceso Ilustración digital 1

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

Semana 3: Color Base de los accesorios y Sombreado Inicial

En la tercera semana se puede evidenciar que todos los accesorios tienen un color base y también que se empezó a desarrollar el sombreado.



Figura 59. Proceso Ilustración Digital 2

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

Semana 4: Luces, Corrección de vestimenta y Pintado de plumas

En la cuarta semana se añadieron luces, además se pidió la corrección de la vestimenta del personaje y se pintaron los accesorios que contienen plumas.



Figura 60. Proceso de Ilustración Digital 4

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

Semana 5: Ajuste de Color, Elaboración del Sol y Pintura Corporal

En esta semana el Ilustrador realizó un ajuste de color, elaboro el paisaje (Sol) y añadió la pintura corporal de los Shuar.



Figura 61. Proceso de Ilustración Digital 5

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

Semana 6: Ajustes de Color, Ilustración Final

La sexta semana fue la última, se corrigió la tonalidad del color en toda la ilustración. De esta manera se pudo obtener el producto solicitado el cual fue la ilustración digital de Etsa “El Sol”.



Figura 62. Ilustración Digital Final

Tomado de: (Adrián Coral, 2017)

9.3.2. Elementos del Personaje

Tabla 17.

Elementos del Personaje

Elementos del Personaje			
Denominación	Ejemplo	Significado	Fuente
Tawása (corona)		Es el adorno más precioso de los shuar; la llevan los hombres valientes.	Bianchi (1982, pp. 206) Karsten(2000, pp. 86)
Itip		Vestido de hombre de los Shuar.	Bianchi (1982, pp. 20-33)
Nanki		Una lanza que sirve para matar y cazar hombres y animales	Bianchi (1982, pp. 69-70) Karsten(2000, pp. 102-104)
Bodoquera		El arma más importante para lo shuar.	Bianchi (1982, pp. 72-80) Karsten(2000, pp. 102-104)
Pinturas Corporales		Representa a los guerreros shuar.	Bianchi (1982, pp. 252-255) Karsten(2000, pp. 353)
Chapa Wik		Tejidos con muyos que representan al Arutám interior en los Shuar	Karsten(2000, pp. 219 -223)

9.3.3. Desarrollo de Figura de Acción

Desarrollo Digital

Para la creación de la figura de acción se utilizaron diferentes herramientas de escultura digital, utilizando diferentes softwares como Zbrush y Mudbox.

Cada una de las piezas de la figura de acción se creó para que se pueda enfatizar los rasgos de la cultura Shuar, el proceso se basó en la creación de la cabeza y posteriormente la creación del cuerpo del personaje.

Proceso de creación de Cabeza



Figura 63. Proceso de Cabeza

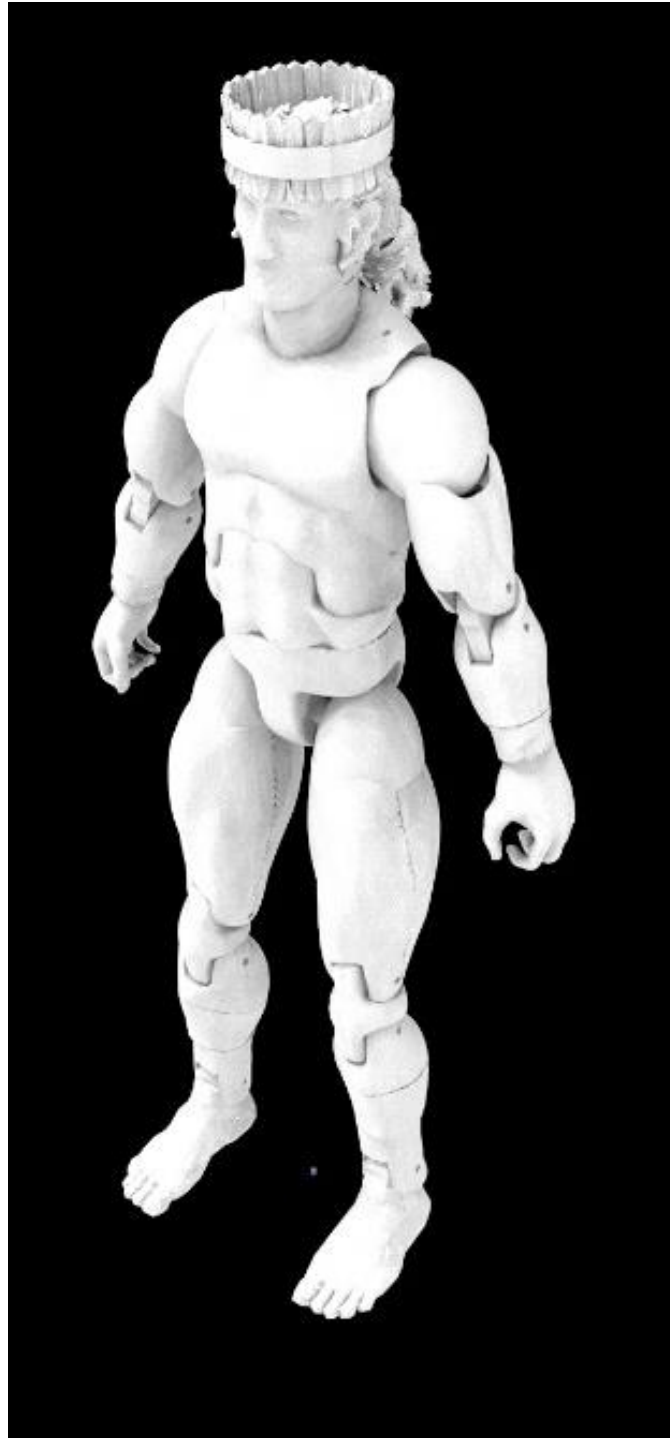


Figura 64. Figura de acción Render 1



Figura 65. Figura de Acción en Zbrush

Desarrollo del prototipo

Para el desarrollo del prototipo se utilizó una figura de acción como base para poder garantizar su correcta funcionalidad en cuanto al sistema de articulaciones, el proceso tuvo diferentes pasos:

- **Paso 1: Desbaste de los detalles de la figura de acción base**

En el primer paso se utilizó una herramienta eléctrica (Dremel) para quitar los detalles anatómicos de la figura base, de esta manera se pudo continuar con el siguiente paso.



Figura 66. Desbaste de figura de acción

- **Paso 2: Esculpir las características faciales del personaje “Etsa”**

Después de haber desbastado la figura base, empieza la fase de esculpido en donde se utiliza masilla Epóxica para poder crear las facciones.



Figura 67. Fase de escultura 1



Figura 68. Fase de escultura 2

- **Paso 3: Escultura de pies y anatomía**

En este paso se re-esculpió los pies y parte de la anatomía de los músculos pectorales y abdominales de esta manera lo que se quiere realizar es que la figura base vaya tomando las facciones de Etsa “El Sol”.



Figura 69. Re- escultura de pies y anatomía superior

- **Paso 4: Pintado de la figura de acción**

Para esta fase se utilizaron pinturas acrílicas, en donde primero se dio una capa de blanco para poder pintar sin ningún problema el color piel base, en cuanto a técnicas se utilizó la de pincel seco.



Figura 70. Pintado de capa de blanco en figura de acción



Figura 71. Pintado de detalles y piel

- **Paso 5: Accesorios**

En este paso se desarrollaron todos los accesorios del personaje como el talismán, la vestimenta y la capa de plumas.

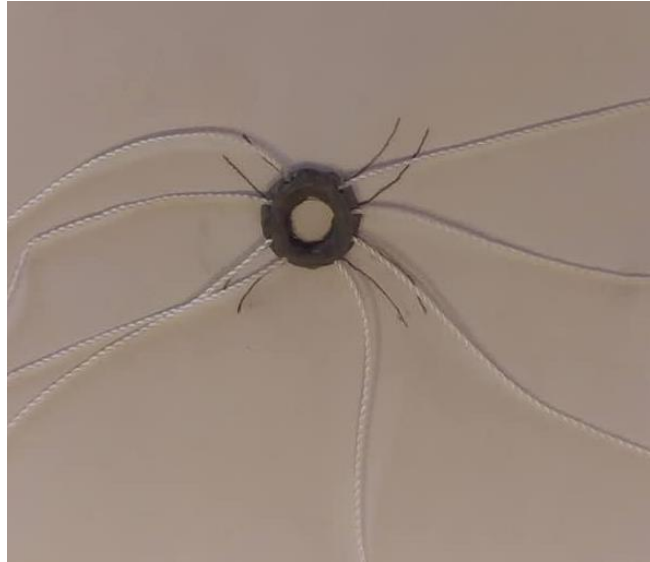


Figura 72. Talismán



Figura 73. Capa de Plumas

Se utilizó un patrón para crear la Itip (vestimenta) de la figura de acción

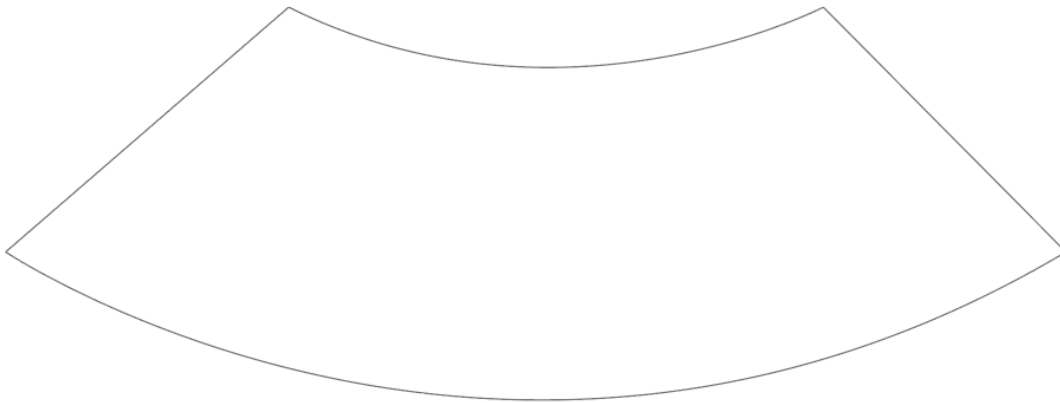


Figura 74. Patrón Itip (Falda)



Figura 75. Vestimenta (falda)

Prototipo Final

Después de pasar por la fase de creación de la figura de acción se obtuvo un prototipo final en donde se detallan todas las características de Etsa "El Sol" y se puede recrear el primer y principal producto del sistema de objetos.



Figura 76. Figura de Acción Prototipo 1



Figura 77. Figura de Acción Prototipo 2

9.3.4. Póster Ilustrado

El Póster ilustrado se generó a partir de la ilustración digital del personaje, el tipo de póster que se creó fue el de un póster de comic, en el que solo se utiliza la ilustración y el logotipo de la marca.

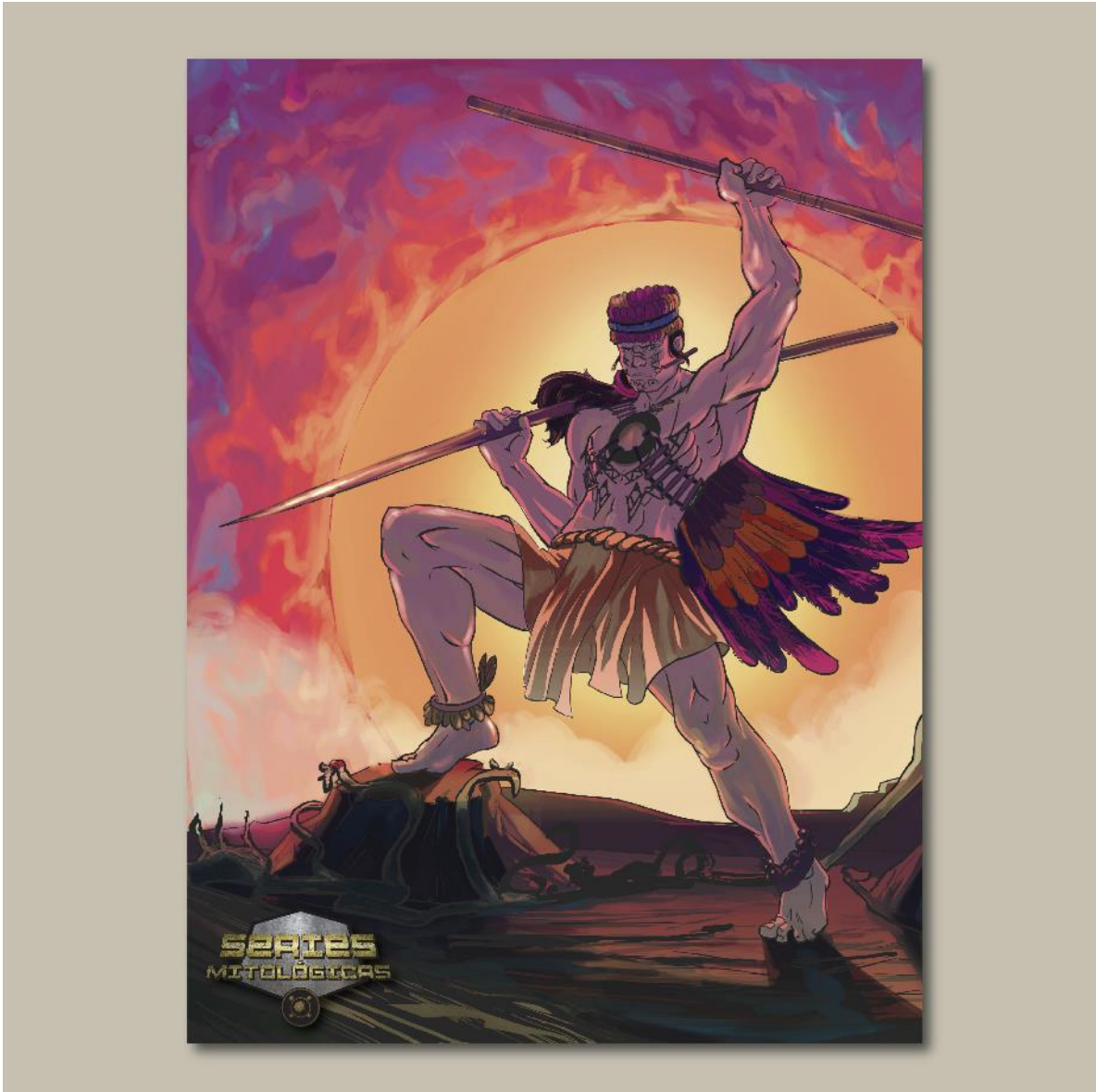


Figura 78. Póster Ilustrado

9.3.5. Mito contado

El mito contado es el de “Etsa prisionero de Iwia”, el cual relata la historia de cómo Etsa fue engañado por Iwia y como el revive a los animales de la selva Shuar.

Hace mucho tiempo Arutám, el “Espíritu Guía” de los shuar, dio vida a Etsa, “El Sol”. Cuando el aún tenía meses de nacido, un ser maligno que

devora a los shuar conocido como Iwia el “El Demonio”, se enteró de su nacimiento, Iwia devoro a los padres de Etsa y lo raptó.

Con el pasar del tiempo, Etsa creció pensando que Iwia era su padre. Durante varios años, “El Demonio”, entrenó a Etsa convirtiéndolo en un cazador formidable, capaz de instruir a cualquier criatura con una experticia increíble.

Al tener sus habilidades completas, Iwia, encarga a Etsa una labor muy importante: cazar pájaros de la selva con su lanza y cerbatana para que posteriormente él se alimente de ellos. Etsa deberá realizar esta labor durante varios meses.

Un día Etsa se encontraba asombrado. En la selva, no se podía oír nada, un silencio que jamás había experimentado invadía su entorno. Una voz en su cabeza empezó a sonar: —Etsa has acabado con todos los pájaros de esta selva— dijo.

Al darse cuenta que la voz que retumbaba en sus oídos era la de la última paloma que habitaba en la selva: Yapankam; Etsa, descubrió que podía comunicarse con los animales. Esta le dijo: — ¿Me vas a matar a mí también?—, a lo que él le respondió: —No, al parecer he dejado toda la selva sin pájaros, este silencio es insoportable—.

— ¿Etsa quieres revivir a los pájaros de la selva?, dijo Yapankam.

— ¡Sí, eso es lo que tengo que hacer!—, dijo Etsa.

—Deberás colocar las plumas de los pájaros dentro de tu cerbatana y soplarás muy fuerte, dijo la sabia paloma.

Sorprendentemente, de la cerbatana empezaron a salir miles de plumas que se convertían en pájaros de colores. Etsa había devuelto la vida a estos seres de la selva, pero este no era el único objetivo de Yapankam, él quería contarle a Etsa su verdadera historia y su origen.

De todo lo relatado, solo una historia impactó al joven muchacho: como Iwia asesinó a sus padres y que él no era su verdadero progenitor. Al darse cuenta, que su vida había sido un engaño, Etsa, sumido en dolor e ira, decide tomar venganza en contra de Iwia.

Continuara...

(Pellizaro, 1993, pp. 43-48)

Story Board

Se realizó un storyboard para dividir el mito en las acciones más importantes y saber cuáles son las que requieren de una ilustración, de esta manera el mito se dividió en dos partes, ya que este primer relato tiene como protagonista a Etsa y Antagonista a Iwia.

De esta manera se identificaron cuatro acciones importantes para realizar las ilustraciones del mito.

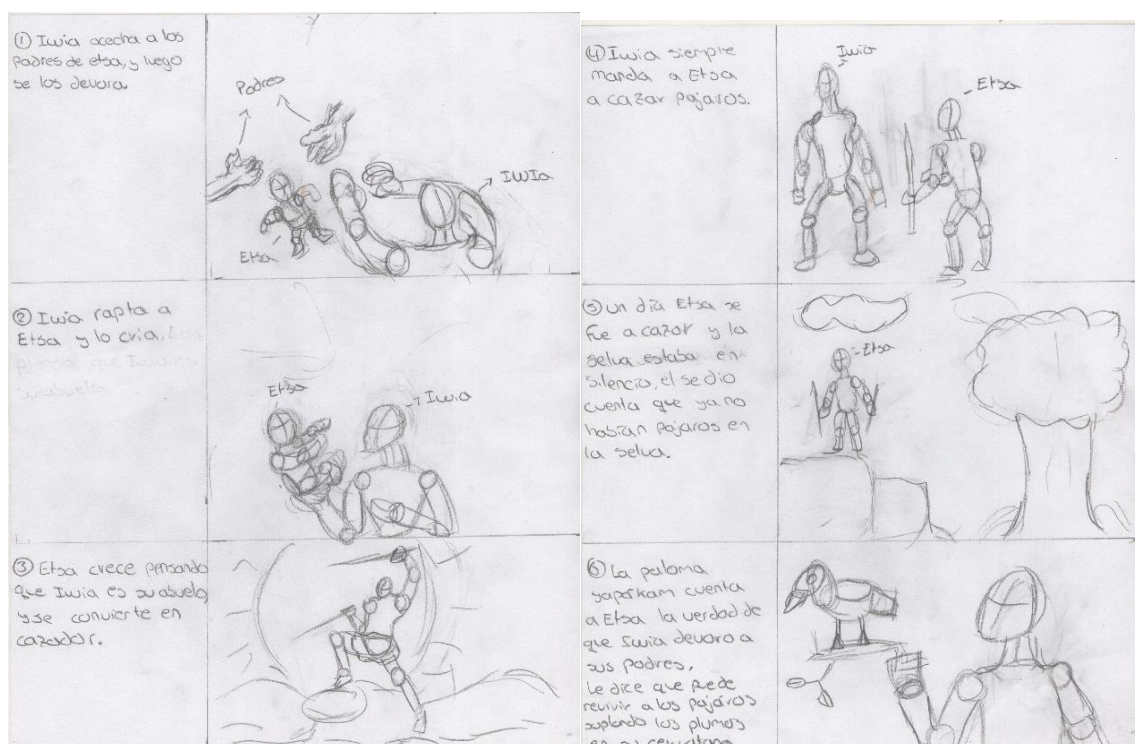


Figura 79. Storyboard 1

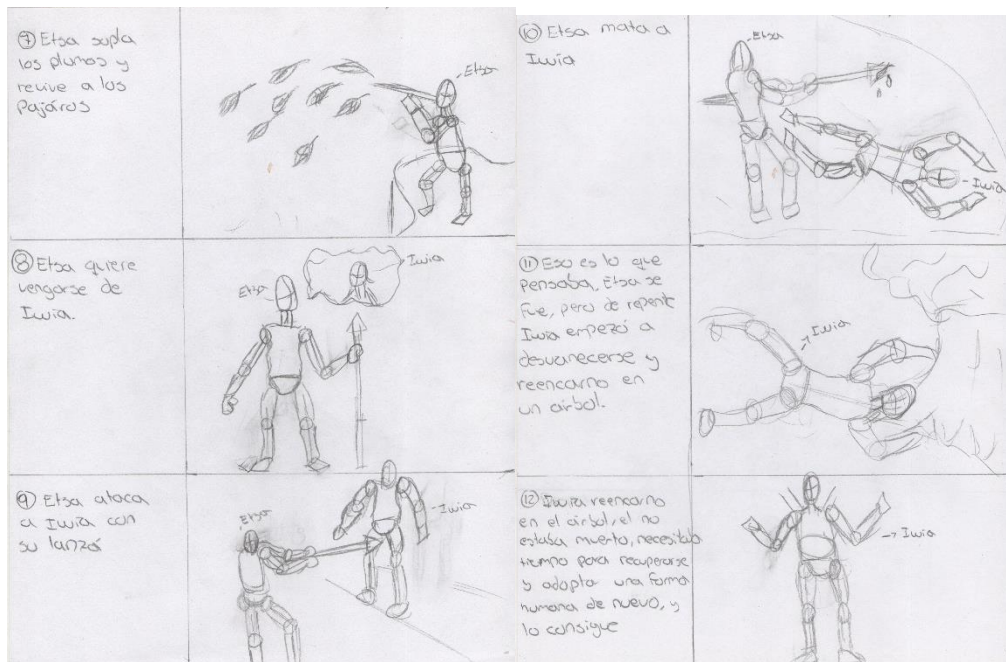


Figura 80. Storyboard 2



Figura 81. Mito contado 1



Figura 82. Medidas mito contado



Figura 83. Mito Contado 2



Figura 84. Mito Contado Impreso 1



Figura 85. Mito Contado Impreso 2

9.3.6. Manualidad

La manualidad es un juego introducido en la cultura shuar que se llama "Wemash", este juego se lo conoce normalmente como el Zumbambico o

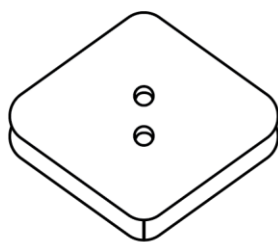
Zumbador, en esta caso se explica cómo se realiza esta artesanía en donde se corta un pedazo de la corteza del árbol pitiuk, se obtiene un rombo con un lado de 5 – 7 cm, luego se hacen dos agujeros en la mitad, des pues se pasa una piola y se realiza un movimiento giratorio para jugar con el “Wemash”.



Figura 86. Manualidad Digital 1

1. Tomar las partes del wemash.

Rombo de 5cm x 7cm



Piola



Figura 87. Manualidad Digital 2



Figura 88. Medidas Manualidad



Figura 89. Manualidad Impresa 1

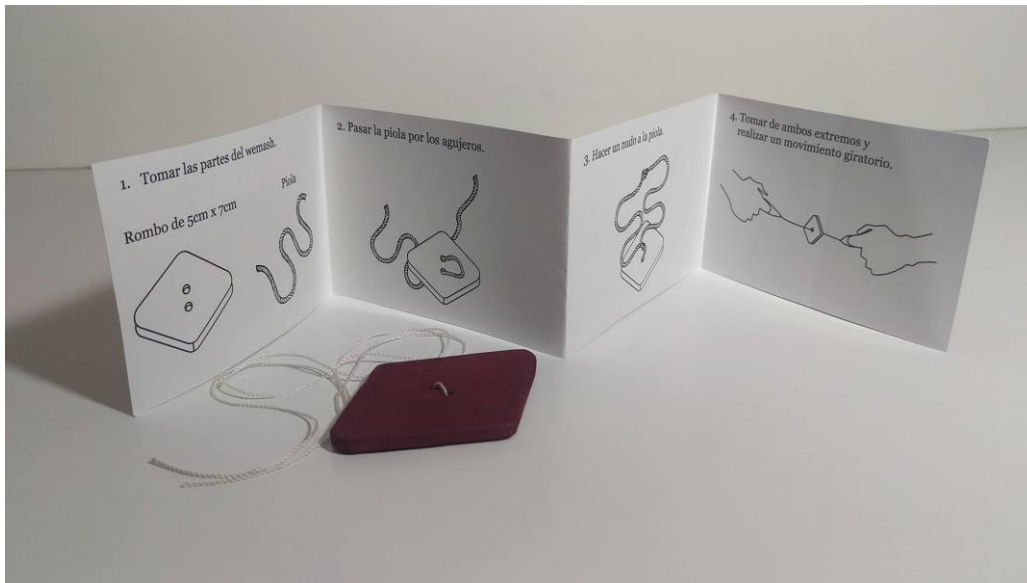


Figura 90. Manualidad Impresa 2

9.3.7. Creación de la marca

Al momento de crear la marca se buscó diferentes enfoques en cuanto a estilo gráfico, nombres y tipografía hasta llegar la marca final, la cual tiene como nombre “Series Mitológicas Ecuatorianas”

Se utilizaron elementos gráficos y visuales que representan las culturas del Ecuador, como por ejemplo la textura de hexágono es de roca, la tipografía permita la correcta legibilidad del logotipo, por último se utilizó como símbolo iconografía ecuatoriana para poder darle mucho más énfasis a las Series Mitológicas Ecuatorianas.



Figura 91. Proceso de creación de Marca 1



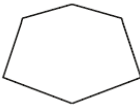



Figura 92. Proceso de Marca Logotipo



Figura 93. Logotipo Final

Tabla 18.

Elementos del Logotipo

Elementos del Logotipo			
Denominación	Ejemplo	Significado	Fuente
Hexágono		Un patrón que va del diseño geométrico sencillo.	Martínez y Ramón (2015, pp. 2068 - 2072)
Simbología		Iconografía de la Cultura Pasto representación ancestral.	Martínez y Ramón (2015, pp. 200 - 220)
Nombre		Elementos mitológicos de Ecuador.	El autor, 2017
Textura de piedra		El conocimiento de las culturas aborígenes del Ecuador en la orfebrería	Navarro (2007, pp.22 - 29)
Textura de oro		El conocimiento de las culturas aborígenes del Ecuador en la orfebrería	Navarro (2007, pp.22 - 29)

9.3.8. Empaque del sistema de objetos



Figura 94. Empaque 1

El empaque se desarrolló con una textura rocosa para enfatizar los pueblos aborígenes del país, se utiliza la ilustración como elemento gráfico para que sea atractivo, la marca está ubicada en la parte central como punto visual que predomine pero que no interfiera con el producto.

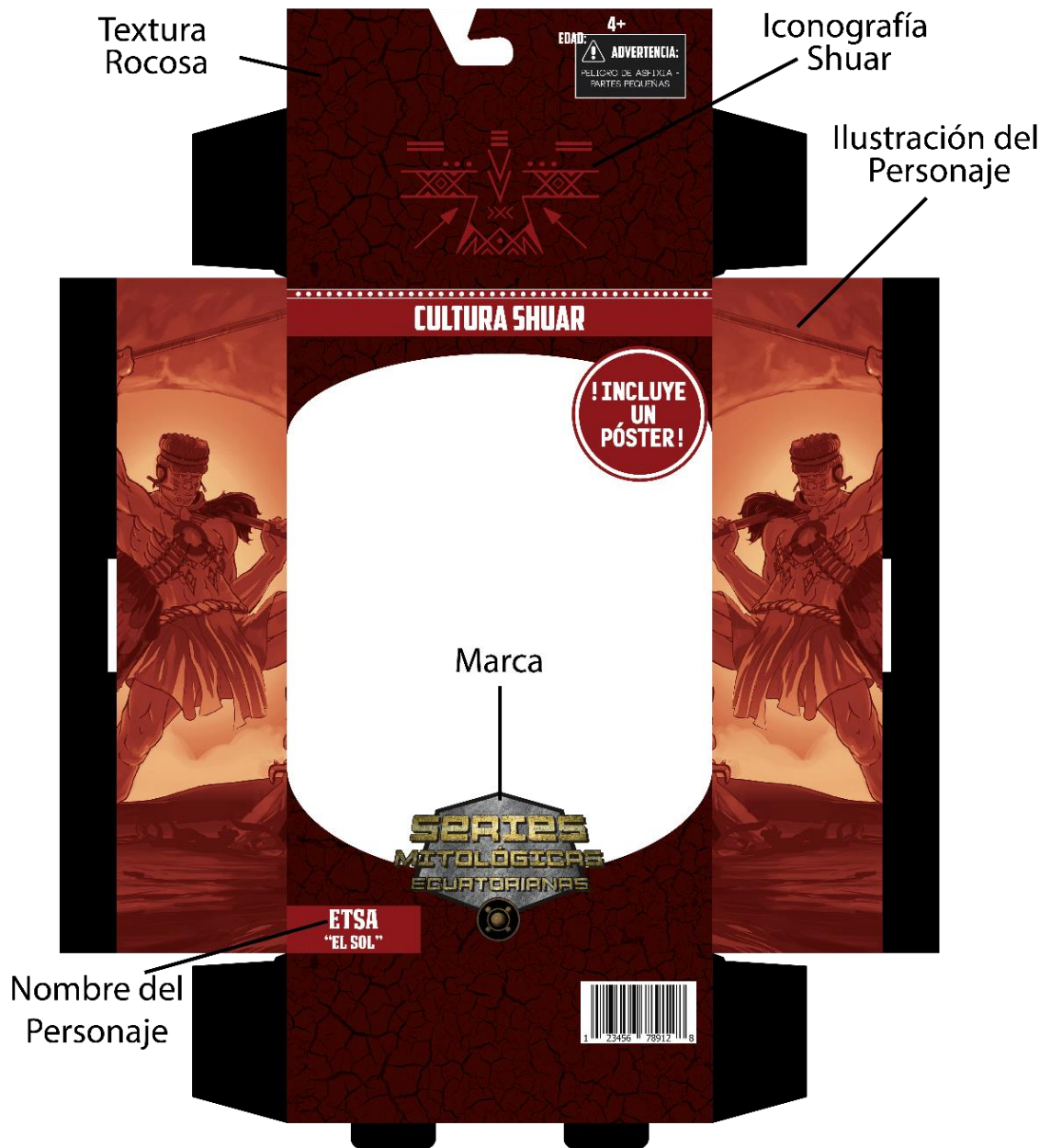


Figura 95. Empaque Digital Frontal



Figura 96. Empaque Digital Posterior



Figura 97. Medidas Empaque



Figura 98. Empaque Impreso Frontal



Figura 99. Empaque Impreso Posterior

Tabla 19.

Elementos del Empaque

Elementos del Empaque			
Denominación	Ejemplo	Significado	Fuente
Textura Rocosa		El conocimiento de las culturas aborígenes del Ecuador.	Navarro (2007, pp.22 - 29)
Simbología		Representa a los guerreros Shuar.	Bianchi (1982, pp. 252-255) Karsten(2000, pp. 353)
Simbología		Representa a los guerreros shuar.	Bianchi (1982, pp. 252-255) Karsten(2000, pp. 353)
Terminología		Experiencias de individuos, que han vivido en la selva miles de años.	(Pellizaro, 1993, pp. 37)
Ilustración		Representa a .un Etsa "El Sol".	(Pellizaro, 1993, pp. 37)
Logotipo		La identidad de la marca.	El autor, 2017

10. Proyecto de diseño

Para el desarrollo del PLAN DE TESIS que se denomina "PROPUESTA DE SISTEMA DE OBJETOS LUDICOS QUE FACILITEN EL APRENDIZAJE DE ARTE Y MITOLOGÍA ECUATORIANA EN ADOLESCENTES DE 12 A 15 AÑOS" el mismo que trata de crear una serie de figuras de acción coleccionables basadas en personajes mitológicos de la cultura ecuatoriana (Shuar, Cañari, Huaorani, etc.), También el sistema de objetos contiene un póster ilustrado del personaje, el mito contado por medio de ilustraciones para colorear y una manualidad para crear un objeto de la cultura, se habló con diferentes instituciones la cuales podrían estar interesadas en realizar este producto.

El Comercio

Como primera instancia hubo un acercamiento con el diario El Comercio el cual tiene una sección llamada “La pandilla” y en donde se creyó que había la posibilidad de la realización del proyecto como un producto optativo el cual se ofrece semanal o mensualmente por una cantidad de dinero de entre 8 – 15 \$ que viene con la compra del ejemplar.

Hubo una comunicación con la editora de la revista familia Nancy Verdezoto, ella comunico la idea al gerente de optativos el cual dio su punto de vista del proyecto y donde él dijo que la propuesta es atractiva pero no comercial en esta caso para su institución, de esta manera no se pudo concretar un interés directo por parte de las autoridades pertinentes de El Comercio.

Ministerio de Patrimonio y Cultura

Se intentó tener un acercamiento con el ministerio de cultura y patrimonio pero se obtuvo una respuesta directa ya que por el cambio de gobierno no hubo una posibilidad real de poder hablar sobre el proyecto, lo que se hizo fue dejar un oficio a nombre del nuevo ministro para ver cuál es su opinión en cuanto al proyecto.

Museo ABYA- YALA

También se habló con instituciones que están más enfocadas en el ámbito en el cual se quiere introducir el proyecto el cual es de mitología y arte, se realizó un oficio para poder comunicarse con la directora del Museo, con este acercamiento se obtuvo un interés alto por la propuesta y una respuesta positiva por parte de ellos para la realización del proyecto, por lo que se recibió esta carta de respuesta.

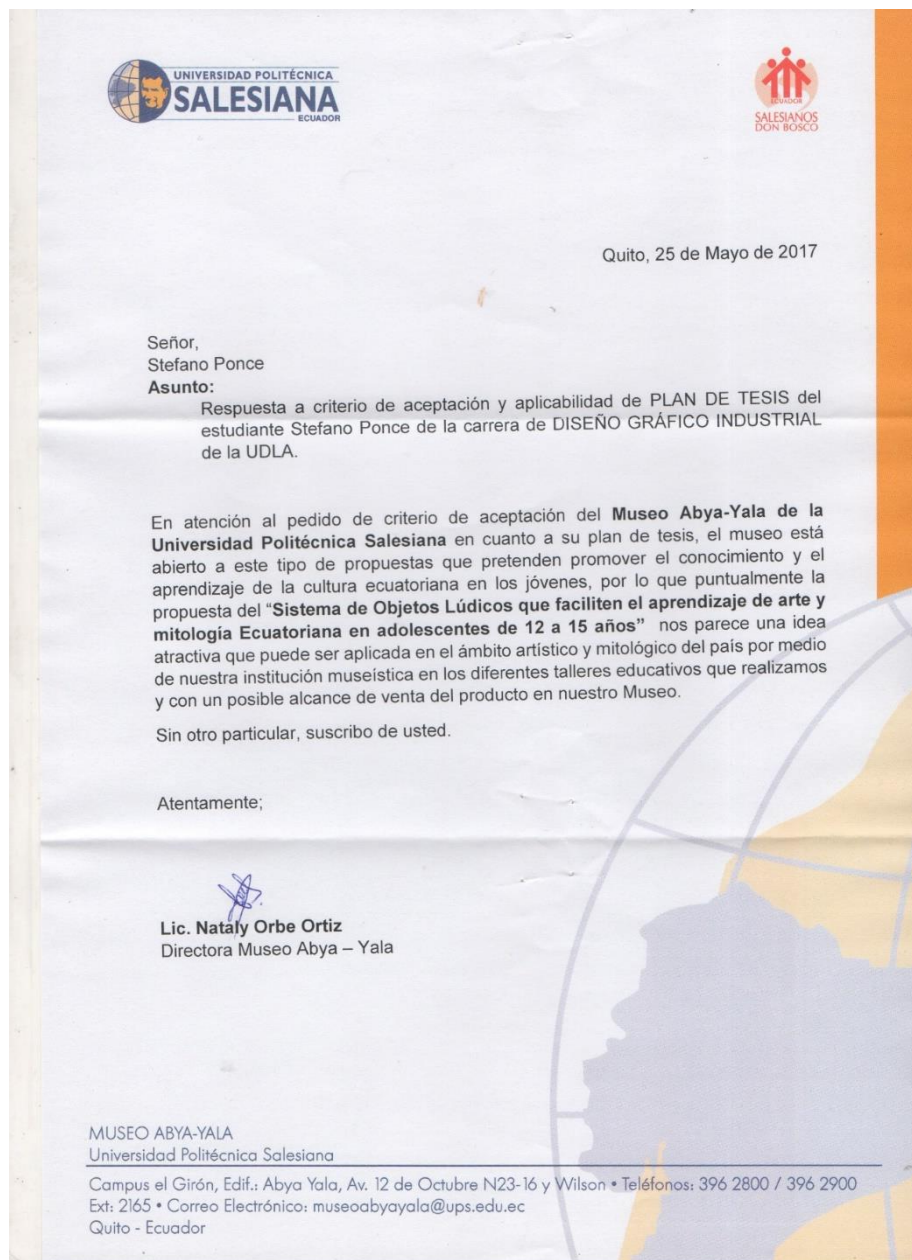


Figura 100. Carta Museo ABYA-YALA

En cuanto al proyecto de diseño se habló con instituciones para ver a cuál le parecía atractiva la propuesta, y de esa manera poder saber si la viabilidad y factibilidad del proyecto es verídica. El Museo ABYA-YALA demostró un gran interés en la propuesta y también demostró que es viable realizar proyectos de esta índole ya que lo que ellos de igual manera buscan preservar estos conocimientos.

11. Plan de producción

China

El plan de producción se realizó directamente por medio de alibaba.com con una empresa china especializada en la creación de figuras de acción **Shenzhen R&D Technology**, ya que tienen la más alta calidad y tecnología en moldes de inyección de plástico, sobre todo la rentabilidad de costos de producción para este tipo de proyectos es la mejor del mercado.

- **Paso 1: Entrega del diseño del personaje que se quiere realizar**
En este paso se entrega el diseño 3D o 2D del personaje para que ellos tengan una idea clara de cómo se va a ver el mismo, de igual forma se entregan especificaciones como medias, articulaciones, etc.
- **Paso 2: Creación de muestra por parte de la empresa especializada**
Después de haber entregado los diseños la empresa se encarga de crear una muestra y enviarla al cliente para ver si el producto cumple las especificaciones.

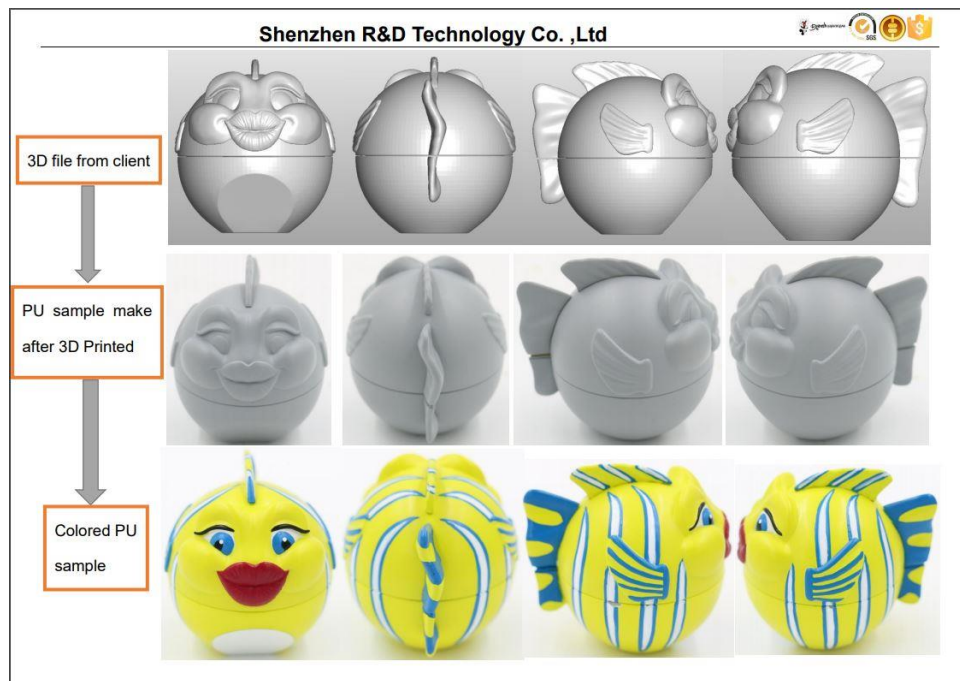


Figura 101. Muestra creada por empresa a partir de un diseño 3D del personaje

Tomado de: (Shenzhen R&D Technology, 2017)



Figura 102. Muestra creada por empresa a partir de ilustración del personaje

Tomado de: (Shenzhen R&D Technology, 2017)

- **Paso 3: Creación de moldes para inyección de plástico**

Después de que el cliente haya aprobado la muestra, la empresa produce los moldes para la inyección de plástico, usualmente para crear figuras de acción se utilizan un mínimo de dos moldes y un máximo de tres, todo depende de la figura que se va a realizar y de los detalles que esta tiene.

- **Paso 4: Creación de empaque y accesorios adicionales**

Este es el penúltimo paso que se sigue en este se mandan los archivos digitales del empaque y los objetos adicionales que tiene el proyecto, para que se pueda cotizar un producto final.

Ecuador

MECANOPLAST

Se encontró información para poder producir el proyecto localmente, pero se presentaron dificultades, en especial con la figura de acción. Hubo una

comunicación directa con MECANOPLAST una empresa que se dedica a la inyección de plástico, la información obtenida primeramente que los costos locales son demasiado altos por lo que la rentabilidad del mismo se va a ver afectada.

Al ser un producto que tiene detalles mínimos las máquinas que ellos disponen no podrían llegar a producir figuras de acción de alta calidad por lo que el resultado final no iba a ser el deseado, de esta manera ellos recomendaron cotizar en China con empresas especializadas en la creación de figuras de acción ya que ellos tienen las máquinas de más alta calidad y los costos más rentables en el mercado.

Engineering Center

Engineering center es una empresa que se dedica a:

- Maquila en troquelados
- Centros de Mecanizado
- Tornos CNC
- Máquina de corte por hilo

Esta empresa local puede realizar la figura de acción de forma industrial, en donde se deben tomar en cuenta tres puntos, el primero se debe determinar el volumen de pieza que se va a inyectar el cual será entre 20 – 80 gramos, segundo la cantidad de cavidades que se obtendrán de un solo molde las y tercero el número de piezas que se van a realizar.

Una figura de acción con las características establecidas por lo menos necesita la utilización de 8 moldes y la utilización de una máquina de inyección con una presión de 80 toneladas para obtener 8 productos a la vez esto quiere decir 8 piernas, 8 cabezas, 8 brazos, etc., todo esto considerando que el material de inyección es con polipropileno.

También se puede realizar de forma artesanal, donde se utilizan moldes para verter resina de igual manera se realizarían 8 moldes que tendrían un costo aproximado de 500 c/u dando un total de 4000\$.

12. Presupuesto

China

El presupuesto se va dividir por cada objeto del sistema se hará referencia a la producción de 1000 productos:

Tabla 20.

Costos del Proyecto China

Figura de acción	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Muestra	1	600 \$	600 \$
	Moldes	3	2000 - 3000\$	6000 \$ - 9000 \$
	Figura del personaje	1000	3 – 5 \$	3000 \$ - 5000 \$
Póster Ilustrado	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Impresión en Papel Couché 115 Gr	1000	0.10 \$	100 \$
Mito Contado Para colorear	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Impresión Cartulina marfil lisa	1000	0.15 \$	150 \$
Manualidad	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Pieza de plástico	1000	0.05 \$	50 \$
	Piola	2 rollos	0.01 \$	0.01 \$
Empaque	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total

	Cartón 2.20 x 2.50 m impresión offset	37 (27 por cada cartón)	0.10	100
			Total	9600 \$ – 14600 \$

Ecuador

Hay que tomar en cuenta también valores de alquiler de las maquinas cnc el cual es de 30 \$ la hora y también el valor de la materia prima (polipropileno) el cual es un aproximado de 30\$ el kg.

Tabla 21.

Costos del Proyecto Ecuador

Figura de acción	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Moldes	8	12,000\$	96,000 \$ - 100,000 \$
	Porta moldes Estándar	1	15,000 \$	15,000\$
Póster Ilustrado	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Impresión en Papel Couché 115 Gr	1	1,50 \$	1,50 \$
Mito Contado Para colorear	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Impresión Cartulina marfil lisa	1	2\$	2\$
Manualidad	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total

	Pieza de plástico	1	2\$	2\$
	Pirola	1 rollos	3\$	3\$
Empaque	Denominación	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
	Cartón 2.20 x 2.50 m impresión	1	4.50\$	4.50\$
			Total	111,013 \$ – 115,013 \$

13. Comunicación Estratégica

La comunicación estratégica se va a realizar por medio de la utilización del museo para exponer y vender el producto, el museo utilizará el producto para realizar talleres cuando haya visitas de colegios.

Para realizar una comunicación estratégica más amplia y poder difundir el proyecto, se optara por buscar auspiciantes, entre los auspiciantes principales se encontrarían entidades culturales y entidades gubernamentales como el Ministerio de Patrimonio y Cultura que apoya de manera económica y comunicacional a proyectos que preservan la Cultura ecuatoriana.

Un ejemplo claro es el de un videojuego creado en el país, este se llama El Gran Viaje desarrollado por Civel Games que cuenta la historia de la cultura Cañari antes de la invasión Incaica, este proyecto cuenta con el auspicio de museos y el Ministerio de Patrimonio y Cultura para poder desarrollarse.



Figura 103. El Gran Viaje

Tomado de: (El gran viaje, 2017)

14. Validación de la Propuesta

Para la validación se utilizaron dos herramientas:

- Encuesta Grupo Objetivo: Se realizó un focus group a los 14 adolescentes de 12 – 15 años para exponer el proyecto y realizar la validación por medio de una encuesta.
- Entrevista con Experto: Entrevista con el antropólogo Juan Bottasso, para validar que todos los elementos de la cultura Shuar estén bien utilizados y representen a la cultura.

14.1. Encuesta Grupo Objetivo

Tabla 22.

Focus Group Validación

PLANIFICACIÓN DE FOCUS GROUP	
11:00	Me presento ante los estudiantes, preparación del producto para exponer ante los presentes.
11:05	Explicación del producto.
11:20	Preguntas de los estudiantes.
11:25	Pasar de puesto en puesto el producto para que puedan interactuar con todos los elementos
11:40	Llenar la encuesta de validación del producto

La encuesta se realizó a los 14 estudiantes del Colegio Ecuatoriano Español América Latina, que pertenecen al target al cual el proyecto está dirigido, se realizó por medio de la plataforma online de Google Forms, la encuesta se dividió en partes:

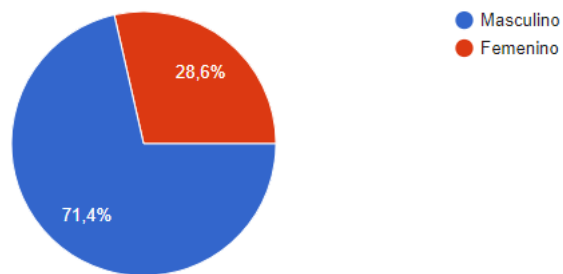
- Aspectos en general del producto
- Aspectos de cada una de los elementos del producto
- Preguntas de conclusión

Siendo 4 Muy satisfactorio y 1 Nada satisfactorio los adolescentes respondieron la encuesta.

Resultados

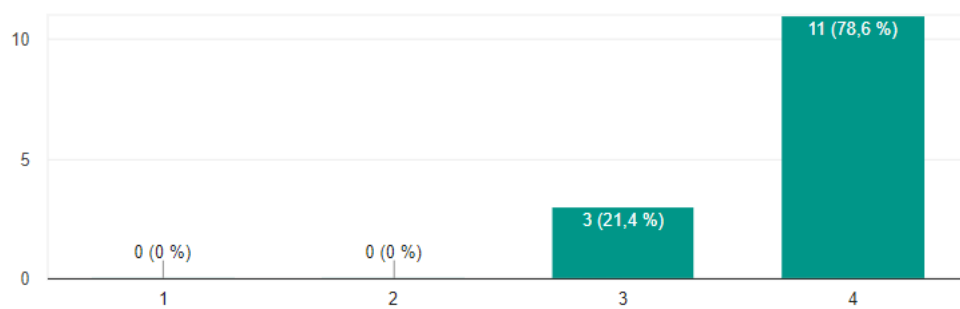
¿Cuál es tu género?

14 respuestas



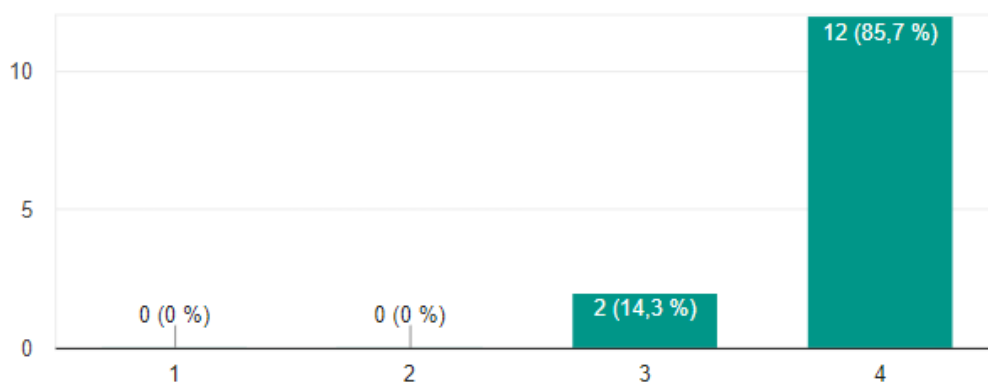
Empaque del Producto

14 respuestas



Gráfica

14 respuestas



Elementos del Sistema de Objetos

14 respuestas

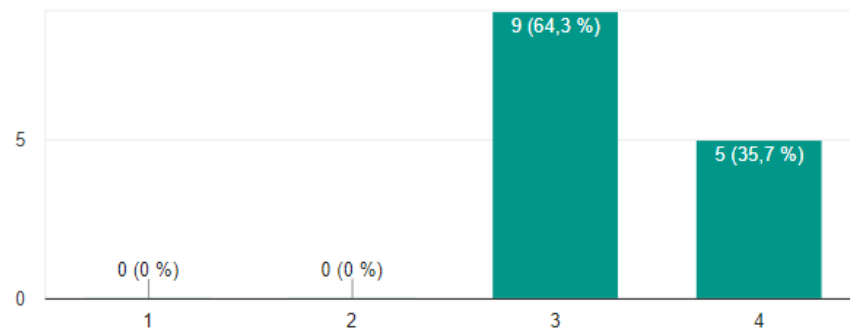
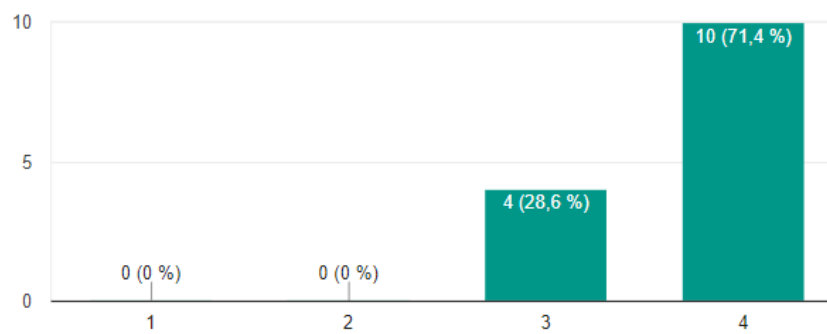


Figura de acción

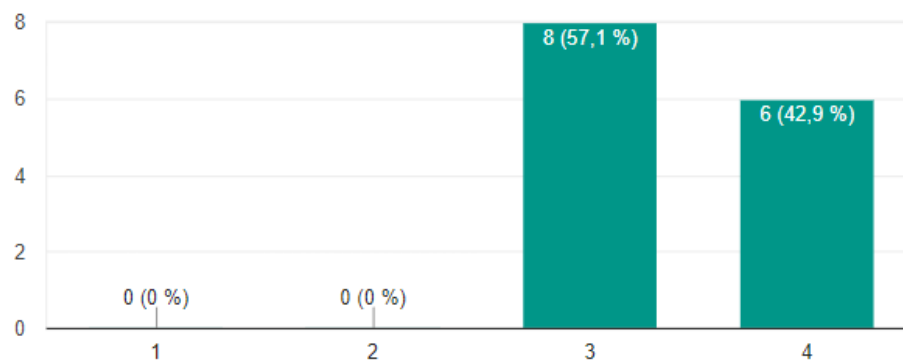
1. Tamaño

14 respuestas



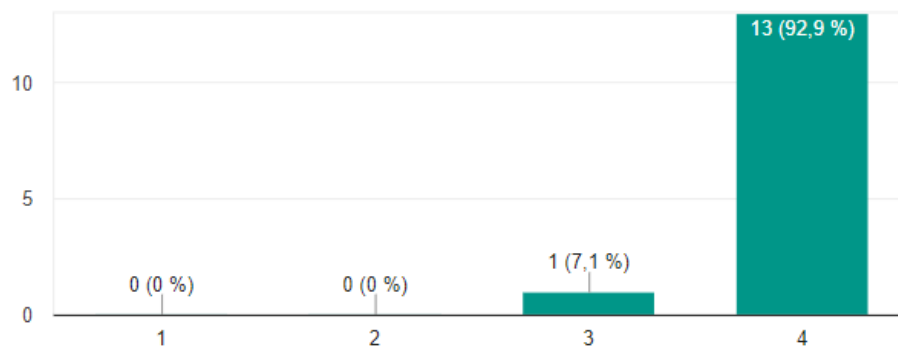
2. Acabados

14 respuestas



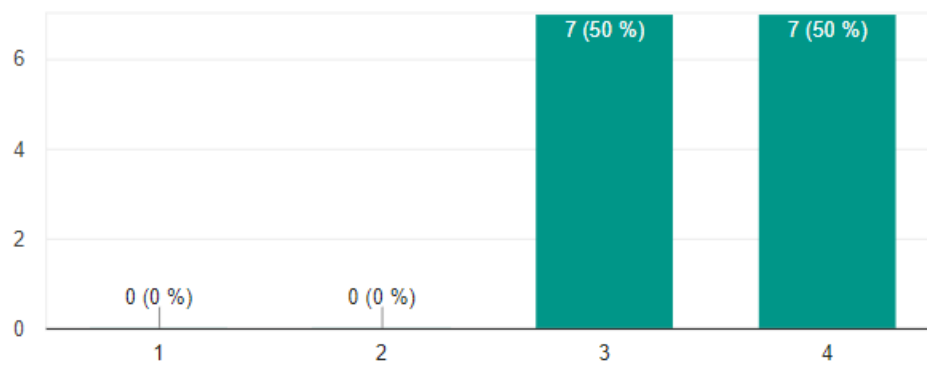
3. Forma

14 respuestas



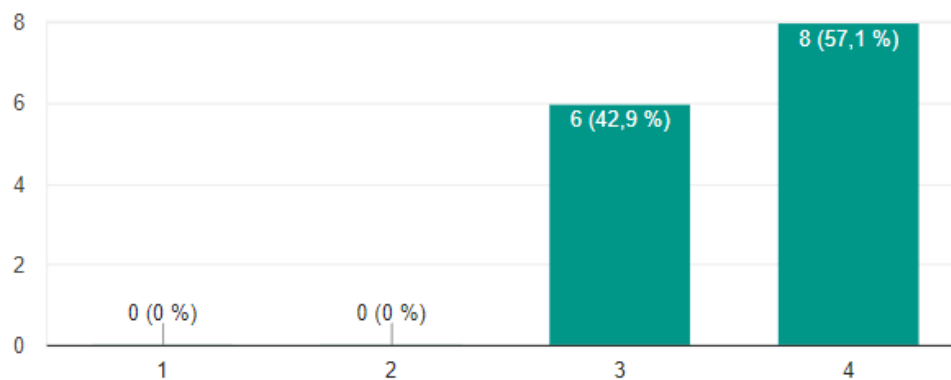
4. Movilidad (Articulaciones)

14 respuestas



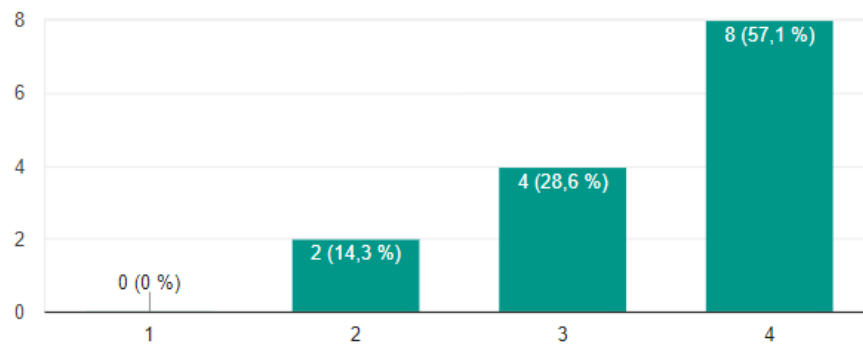
5. Accesorios (armas, capa)

14 respuestas



6. Interacción

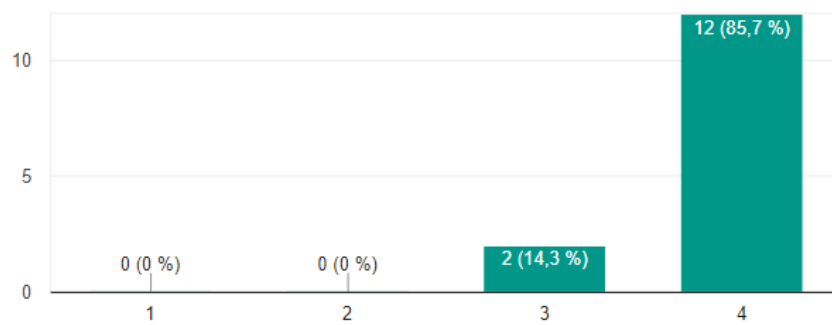
14 respuestas



Póster Ilustrado

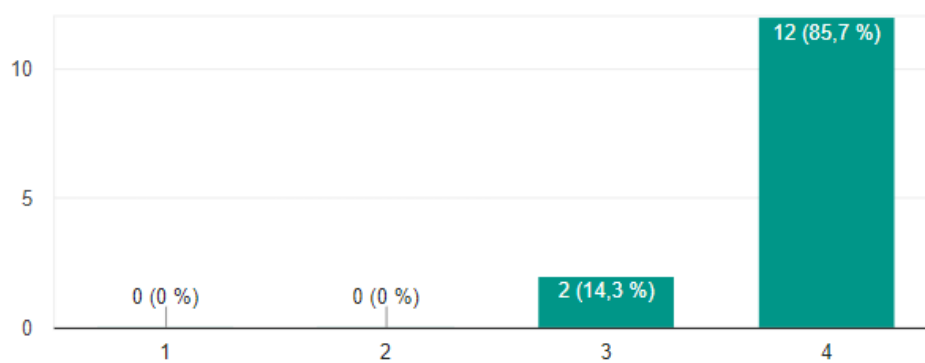
1. Tamaño

14 respuestas



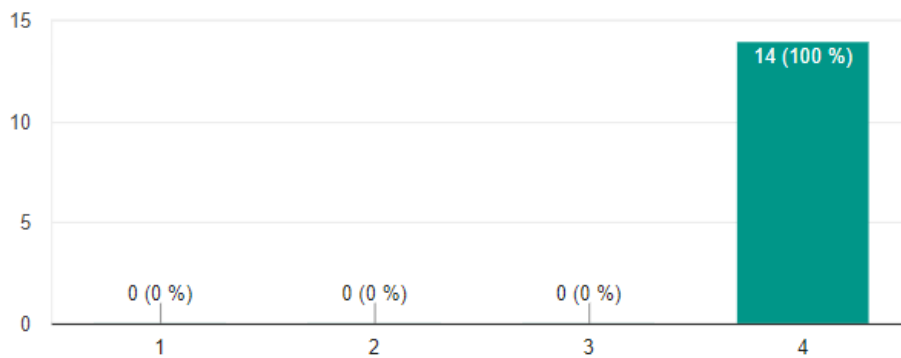
2. Ilustración (Representación Shuar)

14 respuestas



3. Acabados

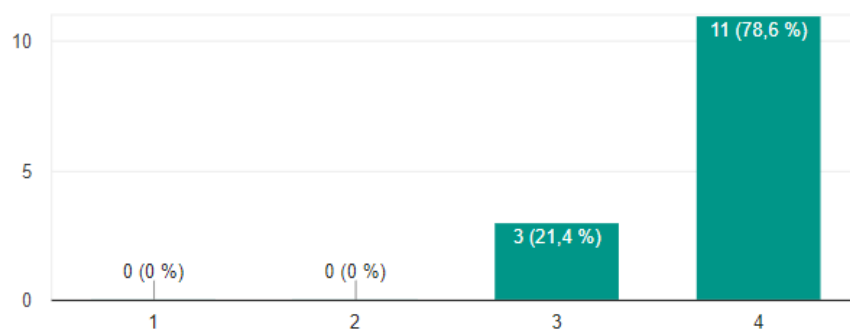
14 respuestas



Mito Contado para Colorear

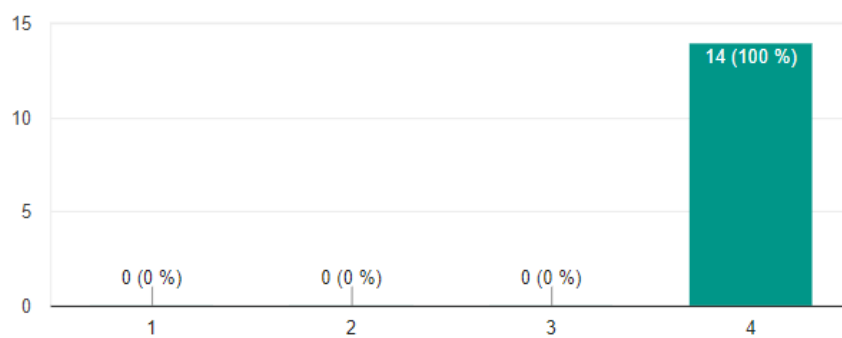
1. Tamaño

14 respuestas



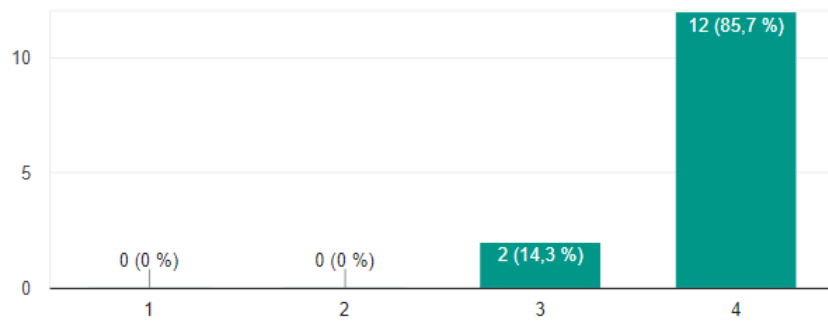
2. Gráfica

14 respuestas



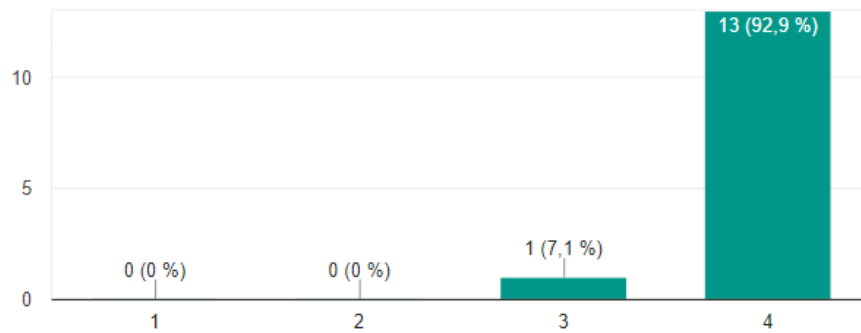
3. Acabados (material)

14 respuestas



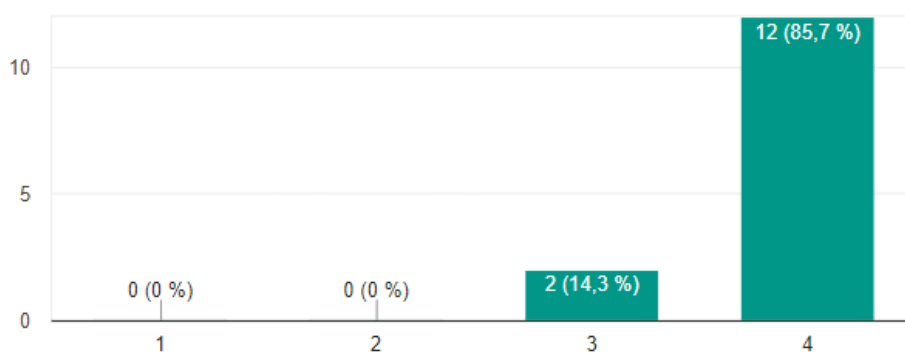
4. Ilustraciones

14 respuestas



5. Contenido

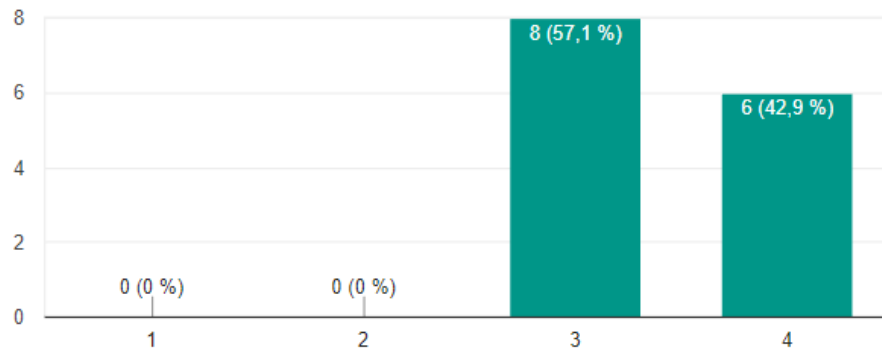
14 respuestas



Manualidad de la Cultura

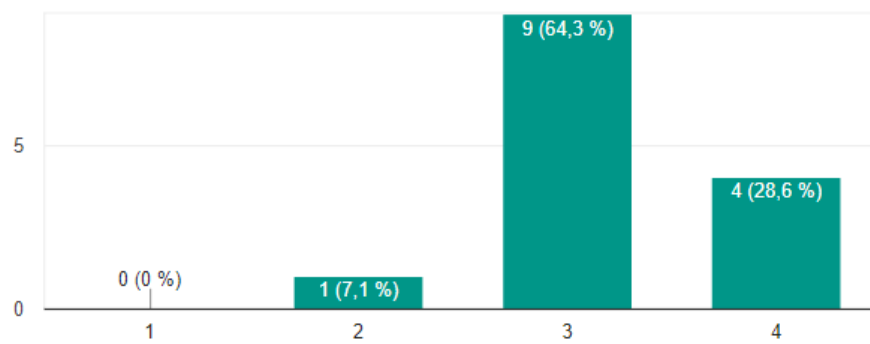
1. Tamaño

14 respuestas



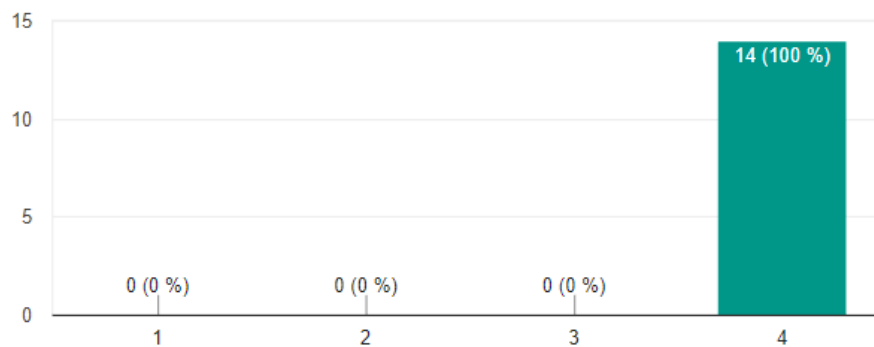
2. Forma

14 respuestas



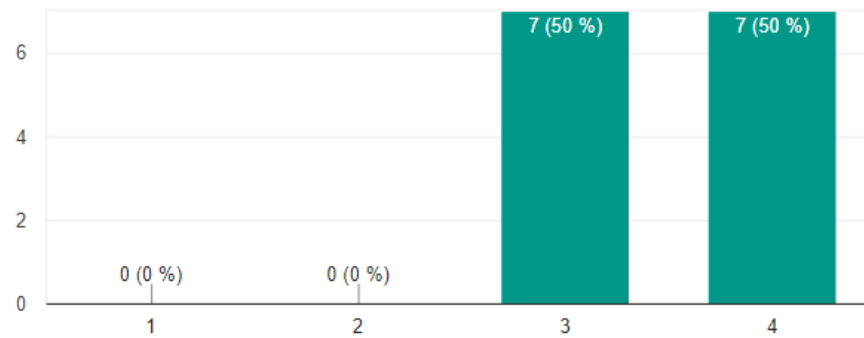
3. Gráfica

14 respuestas



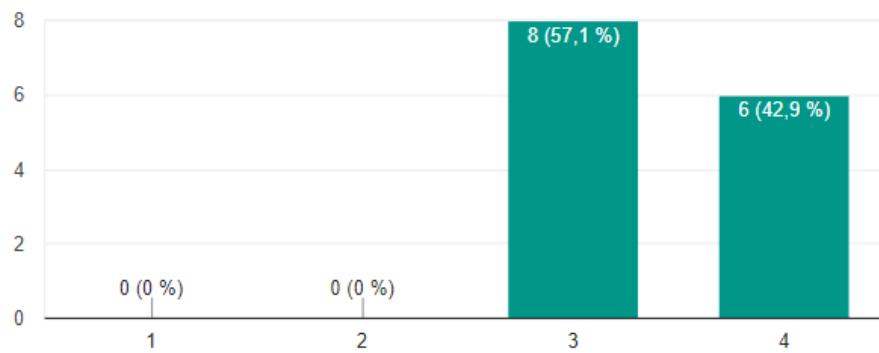
4. Acabados (material)

14 respuestas



5. Contenido

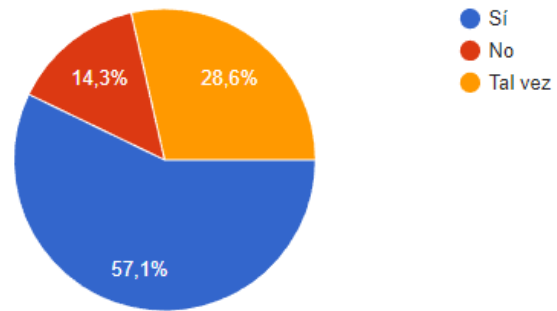
14 respuestas



Conclusiones

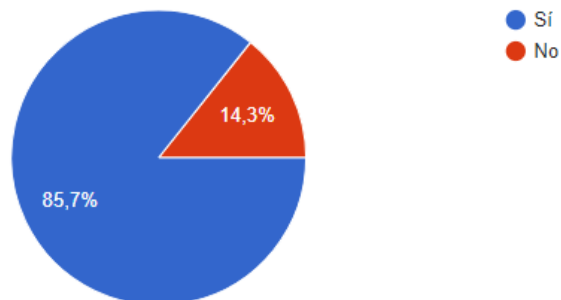
¿Comprarías este producto?

14 respuestas



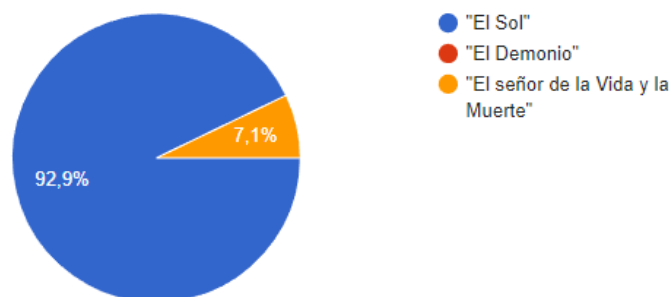
¿Te parece atractivo el producto?

14 respuestas



¿Quién es ETSA?

14 respuestas



¿Aprendiste algo con el producto?

14 respuestas

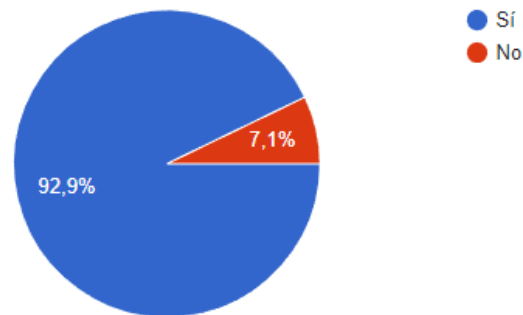


Figura 104. Resultados de Validación

Conclusiones

- **Figura de acción**

En cuanto a la figura de acción se puede concluir que en el aspecto de acabados se necesitan pulir más los detalles como por ejemplo los ojos, también la parte de movilidad, las articulaciones tienen que moverse con facilidad.

- **Póster Ilustrado**

El póster ilustrado tuvo una aceptación alta por parte de los usuarios y atrajo la atención muy rápidamente.

- **Mito Contado para Colorear**

Se denotó el interés que tienen por los mitos de la cultura y hubo una aceptación alta por parte de los adolescentes.

- **Manualidad**

Este elemento fue el que menos aceptación tuvo ya que la forma de rombo no permitía que el objeto realice su objetivo correctamente.

Como conclusión general la gráfica y los elementos de diseño utilizados tienen aceptación por parte de los usuarios.

Se obtuvieron otros datos importantes como por ejemplo:

- El producto es capaz de dejar un aprendizaje en el usuario.
- El producto es atractivo para el grupo objetivo.
- Se evidenció que este tipo de productos son más aceptados por el género masculino.

14.2. Entrevista con Experto

Para la segunda validación se realizó una entrevista con un experto en el área de la Cultura Shuar el cual fue el Padre Juan Bottasso un antropólogo muy reconocido en el país y uno de los fundadores del Museo ABYA-YALA.

Se realizaron preguntas directas sobre la utilización de los elementos de la cultura Shuar para saber si estos estaban siendo utilizados correctamente.

1. ¿Los elementos utilizados representan a la cultura Shuar?

Primeramente se debe contextualizar los mitos y los personajes mitológicos, ya que estos nacen del fruto de su experiencia milenaria, hay que tomar en cuenta que el Shuar es un hombre cazador, es por esto que todos sus adornos y ornamentación provienen de la cacería y todos esos elementos son productos de una vivencia por siglos en la selva.

Los elementos están bien utilizados y representan a la cultura Shuar.

2. ¿El mito desarrollado que es el de Etsa e Iwia está bien contado?

Iwia y Etsa es la lucha entre el poder y la astucia, siendo Etsa el astuto y él es el que prevalece, bibliográficamente la información obtenida fue del libro de Siro Pellizaro la cual es correcta ya que él fue el antropólogo encargado de recopilar toda la mitología de los Shuar.

3. ¿La anatomía y los rasgos reflejan a una persona Shuar?

La anatomía y los rasgos de los Shuar se reflejan tanto en la ilustración como en la figura de acción, se entiende que se exageran un poco para que generen interés en los jóvenes.

Conclusiones

Al exponer el producto al Padre Juan Bottasso se obtuvo una retroalimentación muy valiosa, ya que la mitología para los Shuar es como su biblia, es por eso que el enfatiza mucho que los elementos estén bien utilizados, además se debe tomar en cuenta la parte de contextualización mitológica como la experiencia de un ser que ha vivido por miles de siglos en la selva y no como un relato inventado.

Al padre le gusto la iniciativa ya que permite que se difundan estos conocimientos que son parte de nuestra cultura.

Específicamente hablando del proyecto se concluyó que:

- El Itip (Vestido Shuar) debe ser más largo por lo menos hasta las piernas.
- Se deben añadir ornamentos como pulseras ya que tienen un significado Espiritual.
- Los Hombres Shuar se adornan más que las mujeres.
- Las pinturas corporales están bien utilizadas.
- La ilustración y la figura de acción representan a un habitante Shuar.

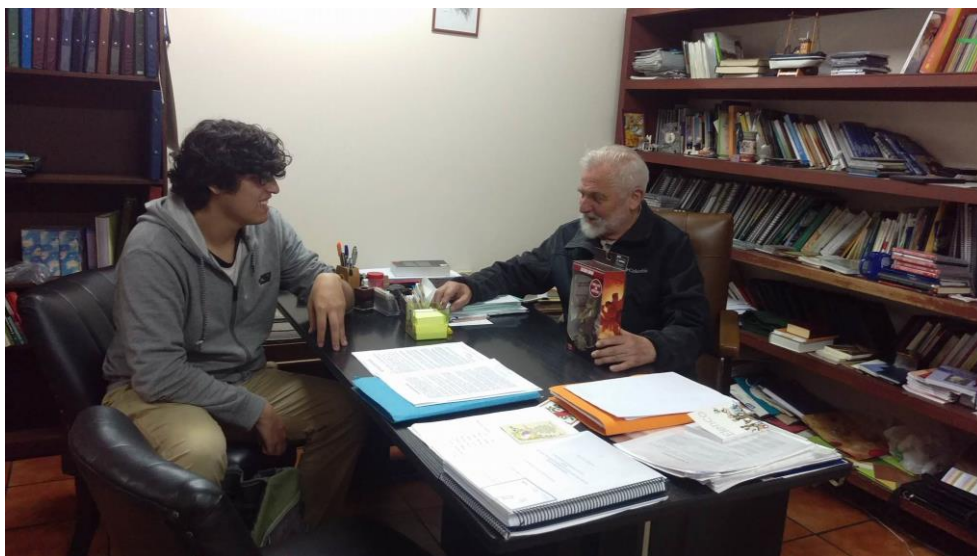


Figura 105. Validación con Experto



Figura 106. Validación con Experto 1

Re- diseño

En el proceso de re-diseño se tomaron en cuenta algunos de los elementos que componen al producto:

- **Empaque:** Al ser un elemento que será expuesto en un museo no se ve la necesidad de poner percha, por lo que se optó por simplificar esta característica, en cuanto a la información que tiene el empaque se decidió aumentar en la parte lateral los accesorios que contiene el producto, de igual manera se ajustó la edad a la de 12+ ya que es el target del producto.



Figura 107. Re-diseño de empaque 1



Figura 108. Re-diseño de empaque 2

- **Mito Contado:** Al mito contado se enumeró de nuevo para tener una correcta lectura del relato.

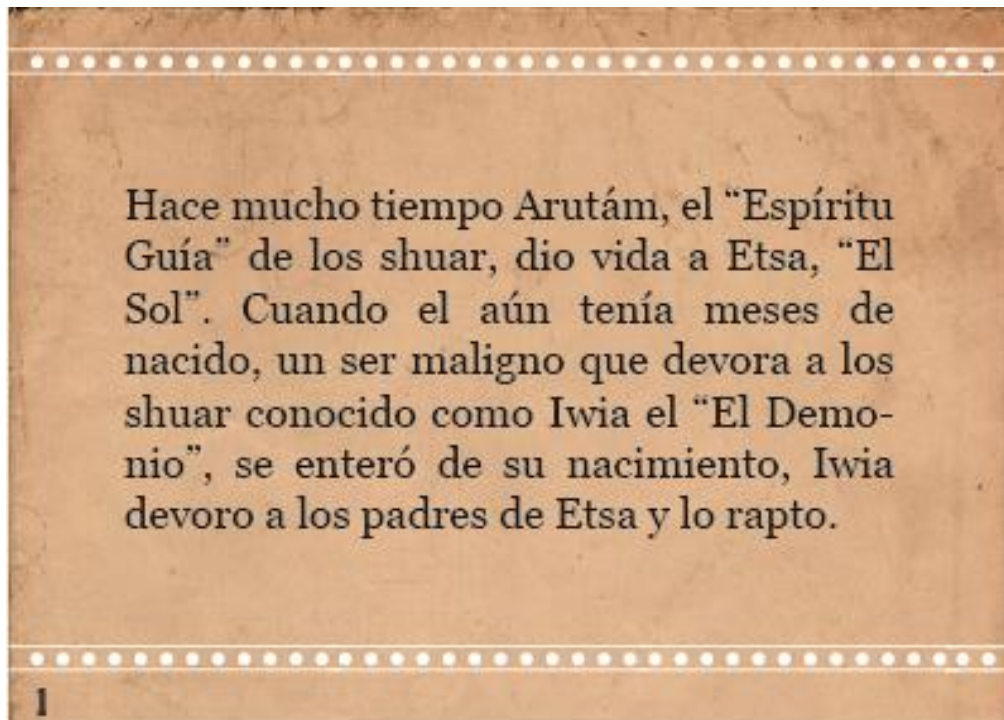


Figura 109. Re-diseño mito contado



Figura 110. Re-diseño mito contado



Figura 111. Producto Final 1



Figura 112. Producto Final 2

15. Conclusiones y Recomendaciones

15.1. Conclusiones

En la etapa de investigación se pudo concluir que la participación de los actores involucrados, en este caso los adolescentes de 12-15 años y los expertos en el tema nos permiten caer en cuenta que la forma en la que se transmiten conocimientos tanto de arte como de mitología no generan interés en las nuevas generaciones, y de esta manera se evidencia la existencia del problema, el cual permite la posible pérdida de estos saberes ancestrales con el pasar del tiempo.

Durante la etapa de desarrollo de la propuesta, se utilizaron herramientas digitales y manuales para la creación del producto, la utilización de esquemas permitió cumplir con las especificaciones planteadas en el Brief de diseño, también se utilizaron recursos como bocetos y prototipos para tener una visión real de como es el funcionamiento de los mecanismos y sistema del producto.

Para la etapa de validación se pudo concluir que es importante tener en cuenta este tipo de proyectos ya que permiten a nuestra juventud obtener conocimientos sobre mitología y arte de culturas ecuatorianas de una manera lúdica, por lo que se realizó un prototipo lo más cercano a la realidad, en donde se evidencio la atracción de los adolescentes y la aceptación por parte del experto en el tema, de esta manera se obtuvo una retroalimentación para el rediseño en aspectos formal- estéticos del producto.

Todo el proceso de diseño y la propuesta final dio como resultado el cumplimiento del objetivo general el cual fue: promover arte y mitología ecuatoriana por medio de un sistema de objetos que permitan su aprendizaje de una forma lúdica.

Para finalizar, en el contexto local se ve la necesidad de crear y promover proyectos como este, ya que estos marcan una diferencia en la juventud del país y permiten que se preserven los conocimientos ancestrales ecuatorianos.

15.2. Recomendaciones

Dentro del proceso de diseño, se recomienda organizar toda la información obtenida y registrarla continuamente, para que al final el documento sea coherente y se puedan evidenciar todas las decisiones tomadas a lo largo del proceso.

En proyectos de índole cultural, como recomendación para los estudiantes de diseño gráfico industrial, la información cultural que se puede obtener por parte del museo ABYA-YALA es muy importante, y esta entidad está dispuesta a colaborar con proyectos de titulación que enfatizen los conocimientos ancestrales de nuestro país.

REFERENCIAS

- ARTEFX. (2016). *Nuestro Equipo de Profesores* (Quito, Ecuador): Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://artefx.com.ec/profesores-de-arte-e-ilustracion-en-quito/>
- Montero, M. (2016). *Arte Mecánico Maurice Montero* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <https://www.facebook.com/tallersauvage/photos/a.1670754653162677.1073741830.1424635637774581/1670755063162636/?type=3&theater>
- Bermúdez, P. y Ramón, H. (2010). *Pedagogía del arte: una experiencia creativa: comunidad y universidad. En: Memorias del programa científico Universidad 2010.* (La Habana, CU:) Editorial Universitaria.
- BRANDO. (2016). *Una guía para elegir vinos que sean buenos y baratos* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <http://www.conexionbrando.com/1474540-bueno-bonito-y-barato>
- Biancchi, C. (1982). *Artesanías y Técnicas Shuar*, (Ecuador): Mundo shuar
- Costales, D. (2016). *Ecuador en Alta Definición Mitos y Leyendas* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://www.michelleoquendo.com/podcast-ecuador-en-alta-definicion-mitos-y-leyendas-7-junio-2016/>
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales (Vol. 6).* Ediciones AKAL.
- Dilon, A. y Lan, M. (2014). *Artes visuales: producción y análisis de la imagen.* (Ituzaingo): Editorial Maipue
- DRAE. (2014). *Escultura. Diccionario de la Real Academia Española, 23.^a edición:* España. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://dle.rae.es/>
- DRAE. (2014). *Pintura. Diccionario de la Real Academia Española, 23.^a edición:* España. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://dle.rae.es/>

- DRAE. (2014). *Ilustración. Diccionario de la Real Academia Española, 23.^a edición*: España. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://dle.rae.es/>
- DRAE. (2014). *Arquitectura. Diccionario de la Real Academia Española, 23.^a edición*: España. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://dle.rae.es/>
- DRAE. (2014). *Fotografía. Diccionario de la Real Academia Española, 23.^a edición*: España. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://dle.rae.es/>
- DRAE. (2014). *Museo. Diccionario de la Real Academia Española, 23.^a edición*: España. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://dle.rae.es/>
- DRAE. (2014). *Galería de arte. Diccionario de la Real Academia Española, 23.^a edición*: España. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://dle.rae.es/>
- El Comercio. (2016). *Las tzantzas son un símbolo de los guerreros shuar* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <http://www.elcomercio.com/tendencias/tzantzas-simbolo-guerreros-shuar-enemigo.html>
- El Gran Viaje. (2017). *El Gran Viaje* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <http://elgranviaje.net/>
- El Universo. (2013). *Comunidad shuar de Bucay promueve turismo ancestral* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <http://www.eluniverso.com/noticias/2013/07/12/nota/1149816/comunidad-promueve-turismo-ancestral>
- Emaze. (s.f.). *El juego en la Educación* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <https://www.emaze.com/@AITQZCZZ/EL-JUEGO-EN-LA>
- Escudero-Albornoz, X. (2007). *Escultura colonial quiteña: arte y oficio*. (Quito, Ecuador): Trama.

- Esdip. (2016). *Ilustración* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://www.esdip.com/>
- Figma, (2016). *figma Link "The Legend of Zelda"* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://www.goodsmile.info/en/product/5964/figma+Link+Twilight+Princess+ver.html>
- Fisher-Price. (2016). *La importancia de los juguetes para el crecimiento.* (México). Recuperado el 3 de febrero de 2017 de http://www.fisher-price.com/es_MX/playtime/parenting/articlesandadvice/articledetail.html?article=tcm:214-34910-16
- Flickr. (2008). *MAPI MUSEO.* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <https://www.flickr.com/photos/124693305@N06/14618685673/in/photolist-ogNzWH>
- Funko. (2016). *Funko Pop* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <https://funko.com/>
- Gombrich, E. y Torroella, R. (1997). *La historia del arte.* (London, Inglaterra): Phaidon Press
- Heller, E. (2004). *Psicología del color.* (Barcelona, España). Editorial: Gustavo Gili.
- Povos Indígenas Brasileiros. (2016). *Kamayurá* Recuperado el 3 de julio del 2017 de <http://indigenusbrazilianpeople.blogspot.com/2016/02/kamayura.html>
- INEN. (2013). *SEGURIDAD DE LOS JUGUETES.* (Ecuador)
- Karsten, R., Montano, M., Iglesias, G. & Dueñas, H. (2000). *La vida y la cultura de los Shuar: cazadores de cabezas del Amazonas occidental: la vida y la cultura de los Jíbaros del este del Ecuador.* (Quito, Ecuador): Ediciones Abya-Yala

- Kramer, P. (2014). *Selected Works: 2007 – 2014*. Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://www.patrickkramerart.com/archive.html>
- Lozano, F. J. M. (2014). *Historia del Arte I*. (México, D.F.). MX: Grupo Editorial Patria.
- Martínez, J. y Ramòn, G. (2015). *Catálogo de Iconografía del Ecuador Antiguo* (Quito, Ecuador): Sinchi Sacha
- Mattel, (2012). *Loopz Shifter* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <https://service.mattel.com/us/productDetail.aspx?prodno=W6594&siteid=27>
- Mckenzie, J. (2016). *Jim Mckenzie*. (New York, USA): Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://jimmckenzie.net/about-jim-mckenzie>
- Ministerio de Educación (2015). *Oferta educativa*. (Ecuador). Recuperado el 20 de mayo de 2017 de: <http://educacion.gob.ec/el-ministerio/>
- Moner, D. y Sabaté, J. (s.f.). *Usabilidad El Guion Multimedia*. (Argentina). Recuperado el 5 de febrero de 2017 de
- Navarro, J. G. (2007). *Contribuciones a la historia del arte en el Ecuador: Arte pre-histórico ecuatoriano. Cultura artística de España al tiempo de la conquista de América. El arte español en el Nuevo Mundo. Formación y excelencia del arte colonial en Quito. El arte colonial en las fundaciones franciscanas*. (Quito, Ecuador): Trama
- Norman, D. (2004). *Emotional design: why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Oña, L. (2009). *Otro arte en Ecuador*. (Ecuador) : Revista Latinoamericana de Artes Visuales
- Painting, M. (s.f.) *DISEÑO DE PERSONAJES*.
- Patrimonio Nacional. (s.f.). *Cristo Yacente* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <https://www.patrimonionacional.es/colecciones-reales/categorias/detalles/8209/Cristo%20yacente%20/343>

- Pellizzaro, P. (1993). *Los pueblos indios en sus mitos n 12*. (Quito, Ecuador). Abya-Yala
- Pérez, C. (2012). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y LOS JUGUETES PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INFANTIL*. (España, Madrid): Revista Autodidacta
- Pérez, D. y Pérez, I. (2006). *El Producto. Concepto y Desarrollo*. (México): EOI
- Plastiman. (2016). *Beeatle Juice* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <https://www.facebook.com/plastimancr/photos/a.711753735512154.1073741826.296403870380478/1250437538310435/?type=3&theater>
- Premio Ricardo Valle. (2012). *El Galardón* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <https://premiericardovalle.wordpress.com/>
- Pueblos Originarios. (s.f.), “*Tsunki el Dueño de las Aguas*” Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://pueblosoriginarios.com/sur/amazonia/shuar/tsunki.html>
- Revista Familia. (2011). *El Escultor del Movimiento*. (Ecuador) Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://www.revistafamilia.ec/articulos-de-la-vida-hoy/563-el-escultor-del-movimiento->
- Riot Merch. (2016). *Twiated Fate Statue* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <https://na.merch.riotgames.com/en/collectibles/statues/twisted-fate-statue.html>
- Romero, J (s.f.). *CREATIVIDAD EN EL ARTE: DESCENTRAMIENTOS, AMPLACIONES, CONEXIONES, COMPLEJIDAD*. (Madrid, España).
- Sedal. (2016). *Sedal* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <http://www.sedal.com.ec/>
- Shenzhen R&D Technology. (2017). *Shenzhen R&D Technology Co. ,Ltd* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <https://www.alibaba.com/?spm=a2700.homelogin.0.0.zPxPh6>

SISTEMAS DE REALIDAD VIRTUAL. (s.f.). *Usabilidad* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de http://cidecame.uaeh.edu.mx/lcc/mapa/PROYECTO/libro39/53_usabilidad.htm

Storm Collectibles. (2017). *RYU - STREET FIGHTER V ACTION FIGURE* Recuperado el 3 de julio de 2017 de <https://www.stormco.com.hk/collections/1-12-scale/products/street-fighter-v-ryu>

Tsere, W. P., Katan T. P., Pellizaro S. M. y Martínez G. (2014). *Mitos Shuar I.* (Ecuador): ABYA YALA

Uffizi, (s.f). *Uffizi* Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://www.uffizi.com/>

20 minutos. (2013). *Los mejores escultores de todos los tiempos.* (España) Recuperado el 5 de febrero de 2017 de <http://listas.20minutos.es/lista/los-mejores-escultores-de-todos-los-tiempos-370853/>

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista Docentes de arte de colegio América Latina

Entrevistado/a: Mayra Rivas

Edad: 32 años

Profesión: Artista Plástica

¿Cuántas materias de arte se imparten en el colegio?

Se imparten 4 clases Plástica, Música, Expresión Corporal y Teatro.

¿Cuántas horas de arte se imparten semanalmente en el colegio?

En básica se imparten 6 horas semanales, en básica media igual 6 horas y desde 8vo a 3ero de bachillerato se dividen en laboratorios en 3 clases específicos Plástica, Teatro y Música, y van rotando durante el año escolar teniendo 2 horas de arte a la semana.

¿Cuentan con talleres de arte?

Si, contamos con talleres de arte, tenemos salas para danza, teatro y música.

¿Cuál es la importancia de fomentar arte en adolescentes?

Es importante en la educación. En especial desde el colegio nos importa que los niños generen una formación desde básica para que se potencien sus destrezas y capacidades. En adolescentes desarrollan sus capacidades innatas y destrezas cognitivas y sociales, siempre apegándose a la malla educativa del ministerio de educación.

¿Cuál es la importancia de conocer de mitología ecuatoriana en adolescentes?

Es muy importante desde mi punto de vista porque el Ecuador tiene un desarrollo estético amplio, del cual no se conoce a fondo, teniendo la riqueza cultural que tenemos, se reconoce más lo de afuera, en el colegio se fomenta mucho el arte y la cultura, pero es muy importante la mitología igual.

¿Cuál es la importancia del arte en la educación?

Es muy importante porque se desarrollan las capacidades, habilidades y destrezas que puede tener un alumno, y de esta manera potenciarlas.

¿Cuál es la importancia de la mitología en la educación?

El hecho de tener un país tan rico culturalmente, es necesario en la educación que se impartan este tipo de conocimientos.

¿Qué habilidades pueden desarrollar los estudiantes con el arte y la mitología?

Es muy amplio, no son solo habilidades motrices, también capacidades cognitivas por ejemplo al momento de pintar ayuda a la concentración de los estudiantes y les permite tener otra visión para entender de mejor manera otras asignaturas entendiendo el contenido es por eso que se realizan talleres en conjunto con otras materias para que aprendan haciendo,

¿Imparten mitología ecuatoriana en alguna de sus clases?

Si se imparte en todos los grados y se va profundizando más.

Anexo 2: Entrevista Profesores en Talleres de Arte

Entrevistado/a: Cesar Jiménez

Edad: 36

Profesión: Escultor

¿Cómo considera el estado artístico en el país?

El estado artístico dentro del país es escaso y muy pobre pero existe un gran potencial en el arte.

¿Cómo considera el estado mitológico en el país?

Le considero que el interés de la gente es bastante escaso a pesar de que nosotros tenemos un altísimo potencial en lo que refiere a mitos, el problema es que no es tan conocido y todo el acervo cultural que es parte del patrimonio,

pienso que falta mucho estímulo para que la gente se decida a investigar más, a fomentar más el tema como se hace en otros lados.

El país tiene una mitología muy rica en lo que respecta a héroes, a dioses y sobre todo es muy diversa ya que hay varias fuentes de donde se han alimentado estas mitologías, hay mitología de todas las tribus indígenas de la Sierra, de la costa. etc.

¿Cree usted que el arte es importante en una sociedad?

Por supuesto que sí, el arte dice mucho de la clase de sociedad que somos y puede criticar mucho la clase de sociedad que somos, el Ecuador es un pueblo de gente muy hábil, históricamente hemos sido reconocidos internacionalmente, el Ecuador es netamente un pueblo de artistas.

Si a un pueblo de artistas le quitas la capacidad de producir arte y de crear arte o si se alimenta ese modo de pensar en el cual el arte no es importante creo que se está perdiendo una parte de lo que somos nosotros como país.

En el país se vieron excelentes exponentes como la escuela Quiteña que se alimenta de diferentes fuentes y luego se convierten en una expresión artística única. Para mí el arte es muy importante dentro de una sociedad y dentro de la cultura.

¿La mitología es importante en una sociedad?

El Ecuador al ser un país tan rico en este tipo de contenido, es muy importante que la sociedad se apropie de su identidad.

¿Crees que fomentar el arte y la mitología en adolescentes es importante?

Si, te comento de mi propia experiencia mi padre me incentivo el gusto de estos temas, él nos formó con cuentos de arte y mitología, la mitología y el arte son fuentes de conocimiento por la cual los adolescentes pueden aprender.

¿Por qué el arte no es bien apreciado en Ecuador?

No tenemos una cultura artística, es que me importa en lo que respecta la cuestión artística, yo creo que los artistas tienen responsabilidad en esto ya que

el arte no se entiende, no es que el artista deba explicar todo, pero su obra debe ser coherente con lo que significa.

De esta manera a algunas personas les puede resultar tedioso la cuestión artística porque no la entienden y si un artista no es hábil en demostrar sus ideas a través de sus obras se complican más las cosas.

Otra razón es que los artistas son vistos como personas vagas sin oficios ni beneficios y no es verdad, un artista invierte mucho tiempo, esfuerzo y dinero para producir su arte, un artista debe ser una persona bien culta porque necesita saber mucho más del campo en el que se desarrolla, y la investigación es algo innato en el artista.

La gente se da cuenta cuando una obra no se entiende y esto conlleva a que el arte no tenga sentido ni razón de ser, pero el hombre ha expresado su vida y sus emociones a través del arte.

Yo pienso que esas son algunas de las razones por las cuales el arte no es apreciado en el país, el desconocimiento de lo que es el artista y lo que es la producción artística.

Anexo 3: Encuesta estudiantes colegio Ecuatoriano Español América Latina

1. ¿Cuál es tu edad?

- 12
- 13
- 14
- 15

2. ¿Cuál es tu género?

- Masculino
- Femenino

3. ¿Te gusta el arte?

- Muy poco
- Poco
- Indiferente
- Mucho
- Me encanta

4. ¿Conoces de arte ecuatoriano?

- Nada
- Muy Poco
- Poco
- Mucho

5. ¿Qué es lo que conoces de arte ecuatoriano? Señala todo lo que conoces

- Escultura
- Pintura
- Teatro
- Arquitectura
- Ninguna de las anteriores

6. ¿Cuál es tu nivel de conocimiento de arte ecuatoriano?

- Bajo
- Medio
- Alto

7. ¿Sabes que es mitología?

- La mitología es un relato inventado que cambia con el paso del tiempo
- La mitología es un relato tradicional que surge por sí mismo por medio de estados alterados de conciencia: sueños y visiones y se basan en arquetipos como el héroe, el villano, el sol, el océano, etc.
- La mitología es un relato tradicional que no se transmite de generación en generación.

8. ¿Conoces de mitología ecuatoriana?

- Nada
- Muy Poco
- Poco
- Mucho

9. ¿Qué es lo que conoces de mitología ecuatoriana? Señala todo lo que conoces

- Mitología Shuar
- Mitología Inca
- Mitología Cañarí
- Mitología Afro ecuatoriana
- Mitología Quechua
- Ninguna de las anteriores

10. ¿Cuál es tu nivel de conocimiento de mitología ecuatoriana?

- Bajo
- Medio
- Alto

11. ¿Te gustan los juguetes de personajes?

- Muy Poco
- Poco
- Indiferente
- Mucho
- Me Encanta

12. ¿De qué ámbitos te gustan los juguetes de personajes? Señala todas las que te gusten

- Películas
- Videojuegos
- Comics
- Caricaturas
- Anime
- Ninguna de las anteriores

13. En cuanto a los juguetes de personajes ¿Cómo prefieres que sean?

- Articulados
- Estáticos
- Mixtos

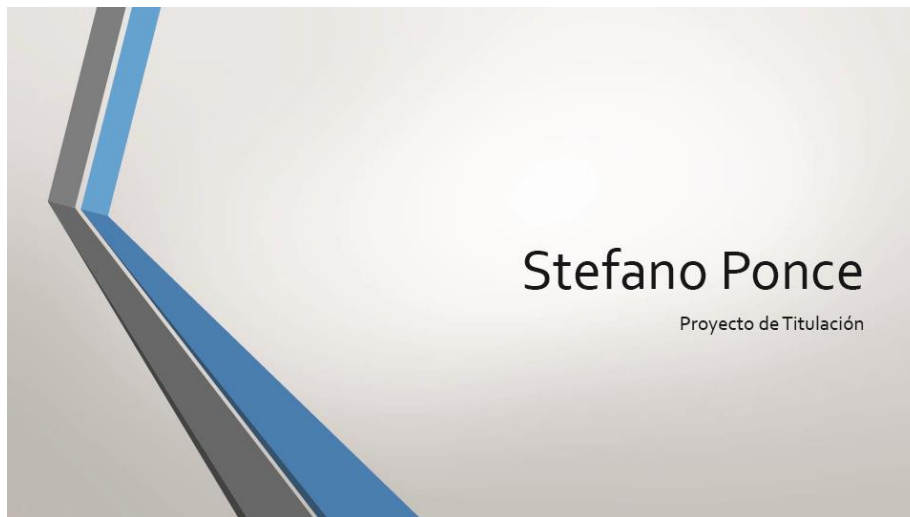
14. ¿Crees que podrías aprender arte y mitología por medio de juguetes de personajes?

- Si
- No
- Talvez

15. ¿Cuál de estas culturas del Ecuador conoces? Señala todas las que conoces

- Shuar
- Achuar
- Quechua
- Huaorani
- Quitus
- Cañari
- Desconozco

Anexo 4: Focus Group



ARTE

- La palabra arte puede tener diferentes significados, dependiendo del contexto territorial e histórico en el que se encuentre.
- Capacidad, habilidad para hacer algo.



EXPRESIONES ARTÍSTICAS



ARQUITECTURA



ESCULTURA



PINTURA



DANZA



POESÍA



FOTOGRAFÍA



MÚSICA



TEATRO

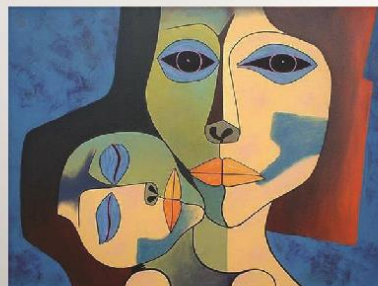


LITERATURA



CINEMATOGRAFÍA

ARTE EN ECUADOR



MITOLOGÍA

- El mito es un relato tradicional que surge por sí mismo por medio de estados alterados de conciencia: sueños y visiones y se basan en arquetipos como el héroe, el villano, el sol, el océano, etc.
- Los mitos se desarrollan en todas las culturas y son relatos que se transmiten de generación en generación.



REFERENTES MITOLÓGICOS



MITOLOGÍA
GRIEGA



MITOLOGÍA EGIPCIA

MITOLOGÍA ECUATORIANA



JUGUETES DE PERSONAJES



JUGUETES DE PERSONAJES

ESTÁTICOS



JUGUETES DE PERSONAJES

ARTICULADOS



CULTURA SHUAR



MITOLOGÍA SHUAR

ETSA "EL SOL"

IWIA "EL DEMONIO"

Anexo 5: Mito Contado



"ETSA PRISONERO DE IWIA"

Hace mucho tiempo Arutám, el "Espíritu Guía" de los shuar, dio vida a Etsa, "El Sol". Cuando el aún tenía meses de nacido, un ser maligno que devora a los shuar conocido como Iwia el "El Demonio", se enteró de su nacimiento, Iwia devoro a los padres de Etsa y lo raptó.

1



Con el pasar del tiempo, Etsa creció pensando que Iwia era su padre. Durante varios años, "El Demonio", entrenó a Etsa convirtiéndolo en un cazador formidable, capaz de instruir a cualquier criatura con una experticia increíble.

3



4

Al tener sus habilidades completas, Iwia, encarga a Etsa una labor muy importante: cazar pájaros de la selva con su lanza y cerbatana para que posteriormente él se alimente de ellos. Etsa deberá realizar esta labor durante varios meses.

5

Un día Etsa se encontraba asombrado. En la selva, no se podía oír nada, un silencio que jamás había experimentado invadía su entorno. Una voz en su cabeza empezó a sonar: —Etsa has acabado con todos los pájaros de esta selva— dijo.

6



7

Al darse cuenta que la voz que retumbaba en sus oídos era la de la última paloma que habitaba en la selva: Yapankam; Etsa, descubrió que podía comunicarse con los animales. Esta le dijo: —¿Me vas a matar a mí también?—, a lo que él le respondió: —No, al parecer he dejado toda la selva sin pájaros, este silencio es insoportable—.

8

— ¿Etsa quieres revivir a los pájaros de la selva?, dijo Yapankam.

— ¡Sí, eso es lo que tengo que hacer!—, dijo Etsa.

—Deberás colocar las plumas de lo pájaros dentro de tu cerbatana y soplarás muy fuerte, dijo la sabia paloma.

9



Sorprendentemente, de la cerbatana empezaron a salir miles de plumas que se convertían en pájaros de colores. Etsa había devuelto la vida a estos seres de la selva, pero este no era el único objetivo de Yapankam, él quería contarle a Etsa su verdadera historia y su origen.

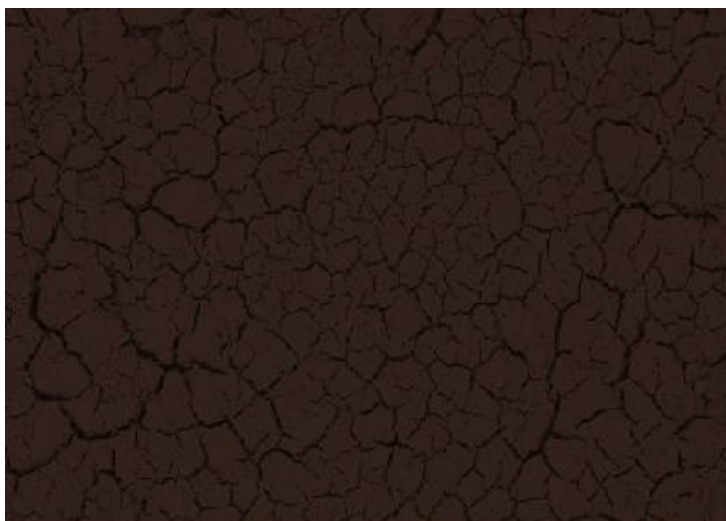
11

De todo lo relatado, solo una historia impactó al joven muchacho: como Iwia asesinó a sus padres y que él no era su verdadero progenitor. Al darse cuenta, que su vida había sido un engaño, Etsa, sumido en dolor e ira, decide tomar venganza en contra de Iwia.

12

CONTINUARÁ...

13

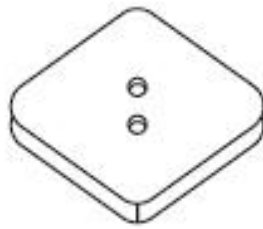


Anexo 6: Manualidad



1. Tomar las partes del wemash.

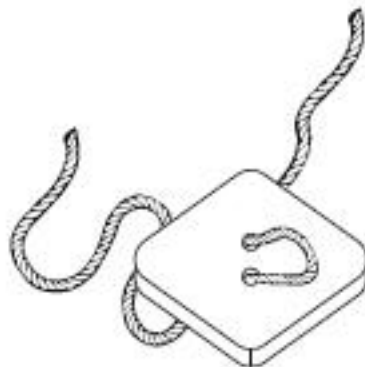
Rombo de 5cm x 7cm



Piola



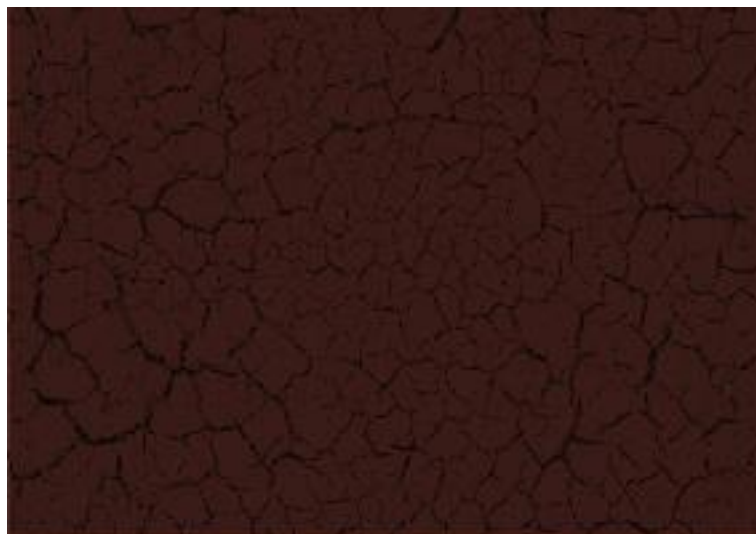
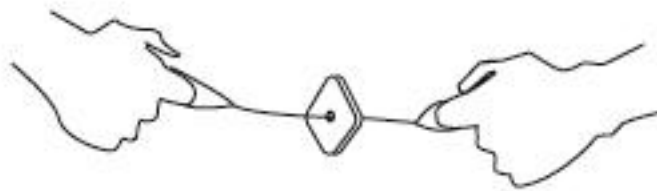
2. Pasar la piola por los agujeros.



3. Hacer un nudo a la piola.



4. Tomar de ambos extremos y realizar un movimiento giratorio.



Anexo 7: Validación de producto

Validación de Producto

Descripción del formulario

¿Cuál es tu género?

Masculino

Femenino

Empaque del Producto *

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

Gráfica *

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

Elementos del Sistema de Objetos *

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

Figura de acción

Descripción (opcional)

1. Tamaño

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

2. Acabados

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta larga

3. Forma

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

4. Movilidad (Articulaciones)

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

5. Accesorios (armas, capa)

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

6. Interacción

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Sección 3 de 6



Póster Ilustrado

Descripción (opcional)

1. Tamaño

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

2. Ilustración (Representación Shuar) *

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

3. Acabados

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta larga

Sección 4 de 6



Mito Contado para Colorear

Descripción (opcional)

1. Tamaño

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

2. Gráfica

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

3. Acabados (material)

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

4. Ilustraciones

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

5. Contenido

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

Manualidad de la Cultura

Descripción (opcional)

1. Tamaño

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

2. Forma

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

3. Gráfica

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

4. Acabados (material)

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

5. Contenido

	1	2	3	4	
Nada Satisfactorio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy Satisfactorio

Observaciones

Texto de respuesta corta

Sección 6 de 6

✕ ⋮

Conclusiones

Descripción (opcional)

¿Comprarías este producto?

Sí

No

Tal vez

¿Te parece atractivo el producto?

Sí

No


¿Quién es ETSA?

- "El Sol"
- "El Demonio"
- "El señor de la Vida y la Muerte"


¿Aprendiste algo con el producto?

- Sí
- No

Anexo 8: Conversaciones con empresa Shenzhen technology




Mrs. Andy Lin

+


Chat Now!

Shenzhen R&D Technology Co., Ltd.

3
YRS


Show more

Stefano Ponce 2017-05-07 23:45 Read

The problem is that my pc crashed and I have only the image that I send you, and yes it is okay if you can give me a rough cost.

Stefano Ponce 2017-05-08 00:59 Read

the joints are basically the ones that you see in the images of the action figure

Andy Lin 2017-05-08 01:38

Dear Stefano,

Thanks a lot for you share the picture.

It is okay for us to make sample, but if you have the unfinished 3d, you can send for us to ref. which will be better for us.

The sample cost is 600\$ for 17cm sample including clay sample+PU sample and coloring, is that okay for you?

We suggest to make sample in advance, because without sample the cost will float big.

Thanks and best regards!

Mrs. Andy Lin Shenzhen R&D Technology Co., Ltd. ID: 100475164238
3YRS Chat Now! Show more

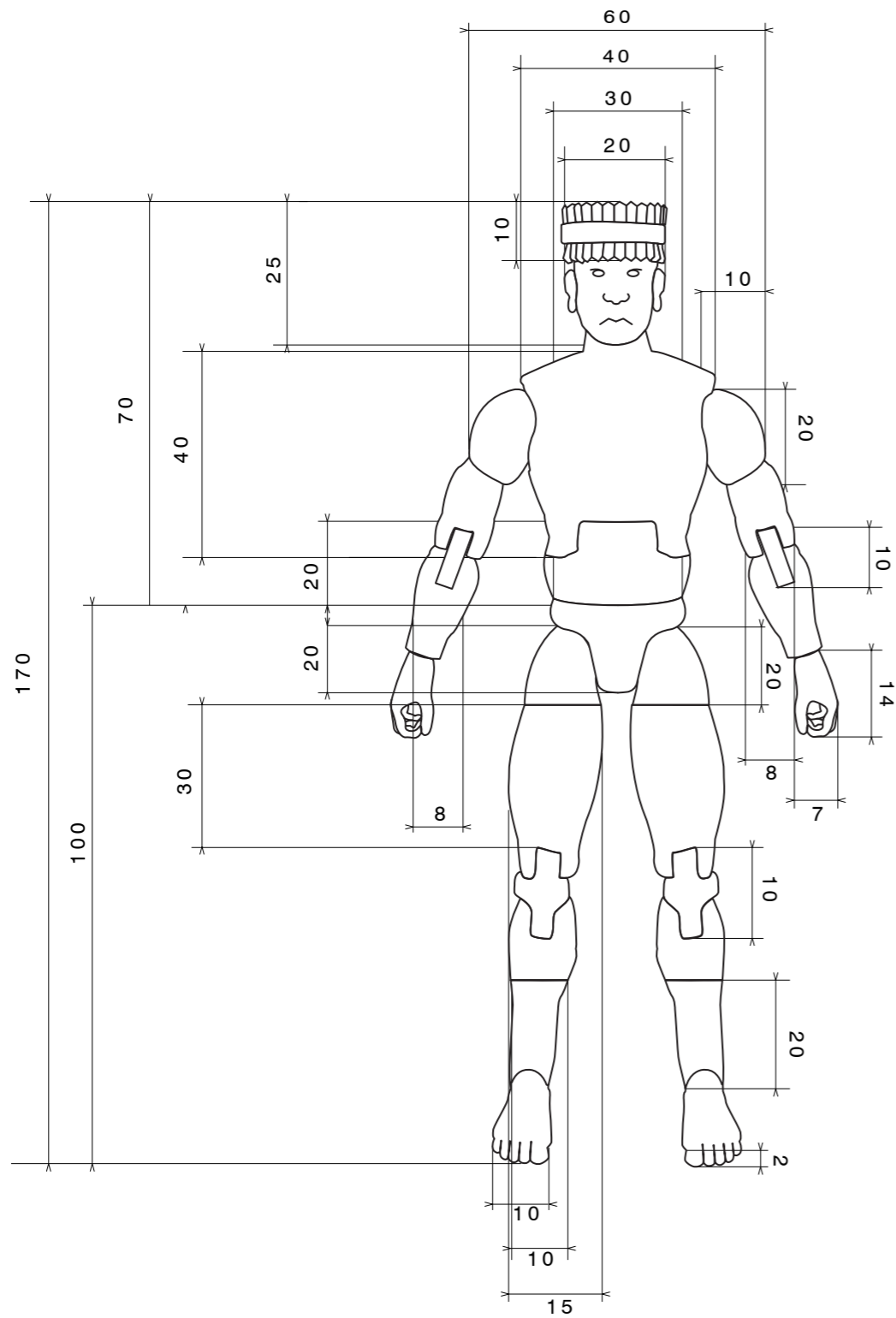
Andy Lin 2017-05-09 00:59
Hello Stefano Ponce,
Yes, with the sample we can help you to make the mold. we will use the pu sample to creative the mold.
Okay, I will let our engineer to make a rough quote for you.
Thanks and best regards!

Stefano Ponce 2017-05-10 10:43 Read
Thanks a lot ill be waiting for the quote
Regards

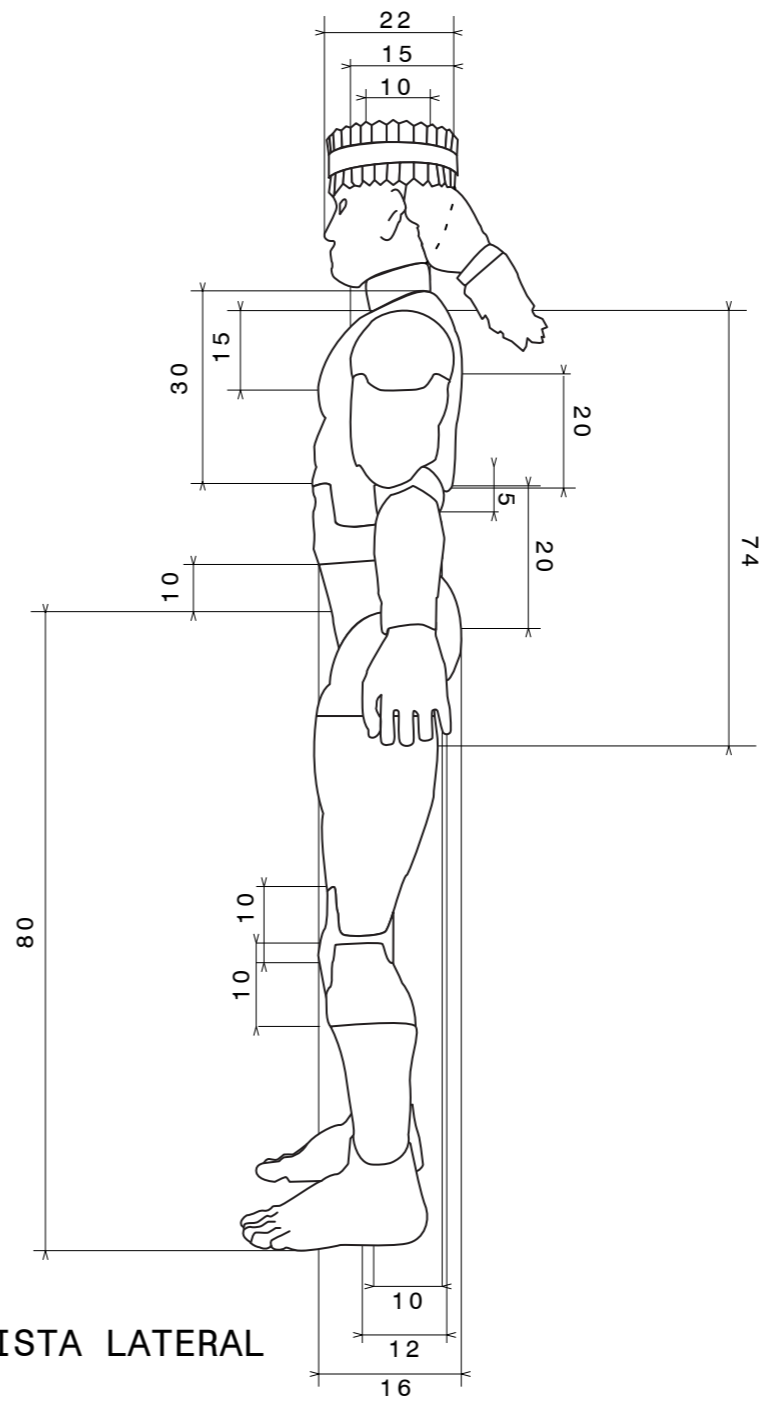
Andy Lin 2017-05-10 21:24
Hello Stefano,
Here comes the rough cost from our engineer, pls make a ref,
Sample cost:600\$ per design
Mold cost:2000~30000\$ per mold
Unit price:3\$~5\$ per unit
The price is just for ref, the final price will provide after sample comfirm.

Stefano Ponce 2017-05-10 23:52 Read
Hey thanks for the quote so then the molds can cost up to \$ 30,000 or was it a typo error, and other inquiry how many molds does an action figure of this features needs? you can use as reference the image of the sSheamus action figure that you sent to me a few days ago.
Thanks and regards.

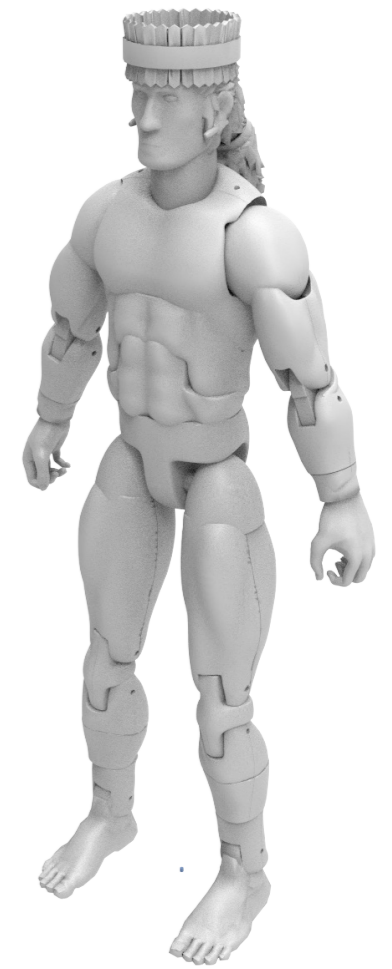
Andy Lin 2017-05-11 00:52
Hello Stefano,
Sorry, it is type wronge, the mold cost is about 2000-3000\$ per mold.
For the mold, it is hard to caculate, for the one we had made is about 2~3mold.
Thanks and best regards!



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



VISTA ISOMÉTRICA

Título: Plano Figura de Acción			A3
DISEÑADO POR: Stefano Ponce	CODIGO: TIP461	HOJA NO. 1 DE 1	REV 1
DIBUJADO POR: Stefano Ponce	ESCALA: 1:1		
CHEQUEADO POR: Juan Fruci	FECHA: 2017-05-28		

