



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador | Sede  
Ambato

## **ESCUELA DE INGENIERÍAS**

**Tema:**

**DESARROLLO DE *SOUVENIRS* IDENTIFICATIVOS DE LA CIUDAD DE  
AMBATO CON UN ENFOQUE CULTURAL**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Ingeniero en  
Diseño Industrial**

**Línea de investigación:**

**DISEÑO, INFRAESTRUCTURA Y SISTEMAS SOCIALES Y AMBIENTALES  
PARA UN HÁBITAT SOSTENIBLE**

**Autor:**

Paul Fernando Carpio Ramos

**Directora:**

Mg. Delia Angélica Tirado Lozada

**Ambato – Ecuador**

**Agosto 2025**

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **PAUL FERNANDO CARPIO RAMOS**, con cédula de ciudadanía **1805225644**, autor del trabajo de titulación intitulado: "DESARROLLO DE *SOUVENIRS* IDENTIFICATIVOS DE LA CIUDAD DE AMBATO CON UN ENFOQUE CULTURAL", previo a la obtención del título profesional de **INGENIERO EN DISEÑO INDUSTRIAL**, en la escuela de **INGENIERÍAS**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, agosto 2025



Paul Fernando Carpio Ramos

CC. 1805225644

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
SEDE AMBATO  
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Tema:

DESARROLLO DE *SOUVENIRS* IDENTIFICATIVOS DE LA CIUDAD DE  
AMBATO CON UN ENFOQUE CULTURAL

Línea de investigación:

DISEÑO, INFRAESTRUCTURA, SISTEMAS SOCIALES Y AMBIENTALES PARA  
UN HÁBITAT SOSTENIBLE

Autor:

Paul Fernando Carpio Ramos

Delia Angélica Tirado Lozada, Dis. Mg.

CC. 1803017977

**CALIFICADOR**

f. 

Michele Paulina Quispe Morales, Dis. Mg.

**CALIFICADOR**

f. 

Yesenia Yomara Jiménez Sánchez, Dis. Mg.

**CALIFICADOR**

f. 

Darío Javier Robayo Jácome, Ing. Mg.

**DIRECTOR ESCUELA DE INGENIERÍAS**

f. 

Diego Gonzalo Coca Chanalata, Dr.

**SECRETARIO GENERAL PUCESA**

f. 

Ambato – Ecuador  
Agosto 2025

 Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador  
SECRETARIA GENERAL  
PROCURADURIA

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado con todo mi amor y gratitud a esas personas que han estado conmigo siempre, siendo mi motivación todo este camino, mis padres Xavier Carpio y Ximena Ramos, mi hermana Andrea Carpio y mi sobrino Matías Muñoz.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a cada persona que, de cualquier forma, fueron parte fundamental de mi camino académico.

A mis padres Xavier y Ximena, gracias por su apoyo incondicional, por siempre confiar en mi incluso en los momentos más difíciles y por brindarme su amor, paciencia y motivación. A mi hermana Andrea y sobrino Matías, quienes con su compañía, cariño y palabras de aliento me dieron la fuerza para no rendirme en este proceso.

Mi gratitud igual va para la Unidad Educativa Nuevo Mundo, institución que me brindo las bases formativas que han guiado mi crecimiento académico y personal. De igual manera agradezco profundamente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador por haberme acogido y haber sido el espacio donde puede desarrollar mi vida académica consolidando mi vocación. De igual manera a todos los docentes que fueron parte de este proceso, gracias por sus valiosas enseñanzas e inspirarme a siempre dar lo mejor de mí, en especial a mi tutora del trabajo de titulación a la Mg. Dis. Angélica Tirado, por su guía constante, paciencia y apoyo a lo largo del trabajo.

Gracias a mi familia, por su respaldo, amor y presencia en esta etapa. A todos mis amigos en especial a Lucas M, José Martin C, Emilio O, Martina A, y todos los integrantes de nuestro equipo de fútbol Domingos FC gracias por estar presentes en cada etapa, por sus palabras de ánimo y su apoyo constante hacia mí y por ser un pilar que me ayudo en los momentos más difíciles. A mis compañeras de la carrera Kimberly y Alison muchas gracias por siempre apoyarme en este trayecto y ser parte importante de este logro.

## RESUMEN

En la ciudad de Ambato, el mercado artesanal es un importante centro de comercialización de *souvenirs* elaborados con diversos materiales. Sin embargo, estos productos, en muchos casos, no logran transmitir de manera auténtica la riqueza cultural y simbólica de la ciudad. Esta situación se debe, en parte, a la limitada vinculación entre los artesanos y los profesionales del diseño, lo cual ha restringido el desarrollo de propuestas que integren identidad local, estética y sentido cultural.

El objetivo de la investigación es desarrollar *souvenirs* representativos de la ciudad de Ambato, con un enfoque cultural que rescate y valore su identidad local. Para ello, se empleará la metodología cualitativa y para la metodología de diseño se aplica el *Design Thinking*, el cual permitirá guiar de manera estructurada los procesos creativos y proyectuales.

Para la validación de la propuesta, se generarán prototipos iterativos de la línea de *souvenirs*, lo que permitirá su evaluación a nivel formal, funcional y tecnológico. A través de este proceso, se espera que los productos diseñados contribuyan a la construcción de una identidad tangible, fomenten el sentido de pertenencia y fortalezcan la memoria colectiva de la ciudad de Ambato.

**Palabras claves:** *souvenirs*, identidad, diseño, *design thinking*, prototipos

## ABSTRACT

*In Ambato, the mercado artesanal serves as an important commercial center for the sale of souvenirs crafted from diverse materials. However, these products often fail to authentically convey the city's cultural and symbolic heritage. This limitation stems, in part, from the restricted collaboration between artisans and design professionals, which has constrained the development of proposals that integrate local identity, aesthetics, and cultural significance.*

*The objective of this research is to develop representative souvenirs from Ambato with a cultural approach that captures and valorizes its local identity. To achieve this goal, a qualitative methodology will be employed, while the methodological framework will be based on Design Thinking, which will provide structured guidance for the creative and design processes.*

*To validate the project, iterative prototypes of the souvenirs will be generated, enabling formal, functional, and technological assessment. Through this process, the designed products are expected to contribute to establishing a tangible identity, fostering a sense of belonging, and strengthening the collective memory of Ambato.*

**Keywords:** *souvenirs, cultural identity, design, design thinking, prototyping, local heritage.*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD .....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA .....	3
1.1. Diseño de productos .....	3
1.2. Cultura e identidad .....	9
1.3. Identidad de Ambato: Tradiciones y expresiones populares .....	11
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO .....	16
2.1. Enfoque de la investigación .....	16
2.2. Diseño de investigación .....	16
2.3. Población y muestra .....	17
2.4. Recolección de información .....	18
CAPÍTULO III. VALIDACIÓN DE RESULTADOS .....	57
3.1. Validación por expertos .....	57
3.3 Análisis de resultados .....	59
CONCLUSIONES .....	62
RECOMENDACIONES .....	63
BIBLIOGRAFÍA .....	64

## INTRODUCCIÓN

En la ciudad de Ambato el oficio artesanal representa una manifestación latente del patrimonio cultural, que el tiempo ha forjado a través del tiempo con técnicas que se transmiten de generación en generación (Rivas, 2018; Barona Freire, 2023). Sin embargo, en la actualidad varios de los *souvenirs* existentes en los mercados no son muy reconocidos tanto por los turistas como por la gente local, a pesar de los esfuerzos por preservar dichos elementos icónicos de representación ambateña, los productos actuales presentan un lenguaje genérico, desconectando a la gente de sus símbolos y narrativas.

El distanciamiento es originado en su mayoría por la escasa colaboración entre artesanos con profesionales del diseño. Mientras el primero aporta experiencia y tradición, el segundo puede ofrecer metodologías, herramientas y conceptualización que aportaría a traducir la cultura en propuestas tangibles, estéticamente cuidadas y emocionales (Chang Villacís, 2021; Cuenca-Amores et al., 2021). La falta de articulación limita la evolución del sector artesanal, impidiendo la evolución de este como un objeto identitario capaz de fomentar pertenencia y orgullo local (Flick, 2020; Hernández-Sampieri y Mendoza, 2021; Soto et al., 2020).

El diseño de *souvenirs* no se limita a objetos visuales o estéticos se plantea una forma de diálogo entre pasado y presente, la memoria popular y mirada contemporánea. Por consecuencia dicha investigación defiende el desarrollo de *souvenirs* culturales, inspirados en la ciudad de Ambato los cuales pueden convertirse en un medio legítimo para reforzar el sentido de pertenencia de los locales, además proyectar a sus visitantes una imagen auténtica y significativa del patrimonio cultural de la localidad. Para lograr este objetivo, se presentan los siguientes objetivos específicos:

1. Realizar un diagnóstico de la fabricación de *souvenirs* comercializados en el mercado artesanal de la ciudad de Ambato para la justificación de la problemática de procesos.
2. Determinar una metodología de diseño para la fabricación semi industrial de

*souvenirs*.

3. Proponer una línea de *souvenirs* representativos, funcionales, formales y tecnológicos para la caracterización de elementos identitarios de la ciudad.

La metodología por utilizar se basa en un enfoque cualitativo, aplicando prototipos junto con análisis de tiempos, a fin de que se pueda evaluar la eficiencia y diseño visual de dichos productos. Se centra en un proceso de investigación en el cual se analiza las necesidades del consumidor mediante el seguimiento de diseñadores industriales, para así poder crear propuestas creativas e identitarias. La exploración de materiales alternos a los que se tiene del mercado artesanal, ayudar a reforzar tanto su calidad como estatus.

La relevancia de dicha investigación se fundamenta ante la necesidad de activar la importancia de adquirir *souvenirs* representativos de la ciudad de Ambato al implementar diseño industrial además de procesos eficientes.

El patrimonio cultural de la ciudad de Ambato se sostiene sobre tradiciones que la acompañan por varias generaciones, tales como: las fiestas de las flores y de las frutas, su independencia, gastronomía, entre otras; además posee diversidad en flora y fauna, siendo elementos claves para tomar como referencia para el diseño de productos que expresen la identidad de esta, fortaleciendo su imagen internacionalmente.

Entonces, para cumplir con este propósito, es necesario también tener en consideración y comprender los diferentes avances en el mercado y como el diseño industrial es capaz de transformar las ideas en un producto que tenga identidad cultural siendo visualmente atractivo, deseable y sobre todo fácilmente replicable para su comercio. Mediante la fabricación en serie se puede producir un objeto teniendo en cuenta varios aspectos tales como: la calidad, tamaño o textura. Procurando en este caso el mejorar la elaboración y atractivo de los *souvenirs*, lo cual posicionarán a Ambato como una zona turística más deseada. Pues la meta a seguir es contribuir la identidad de la región, en conjunto con el desarrollo económico de la ciudad.

## **CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA**

### **1.1. Diseño de productos**

Según Campi (2020), el diseño de productos es una actividad proyectual, este no se limita solo a crear objetos físicos, sino que implica una reflexión sobre el proceso, significado, uso, además del valor agregado al usuario. Este proceso busca generar soluciones creativas, útiles y viables que mejoren calidad en los consumidores. El enfoque del diseño va desde la necesidad hasta la ejecución y el uso del objeto diseñado, esto gira en torno a mejorar la experiencia usuario objeto, resolviendo problemas al generar propuestas atractivas y significantes. El autor también menciona que el diseño actúa como conductor entre: cultura, industria, añadiendo aspectos técnicos, sociales, simbólicos en cada planteamiento.

Bravo(2022), invita a repensar en el diseño patrimonial el cual forma, símbolos, historia, funcionalidad, se entrelazan para formar un relato cultural. En este aspecto permite analizar que mientras algunos modelos priorizan funcionalidad y calidad, Bravo propone la dimensión simbólica como el verdadero valor agregado en el diseño de objetos identificativos vistos para el consumo y la memoria. Autores como Norman (2004)resaltan que la parte emocional del diseño es fundamental, la conexión que existe entre un producto y su usuario debe ser identitaria mas no solo evocar recuerdos.

Como señala Ceballos (2014), el diseño de productos es una herramienta fundamental para la innovación, especialmente en zonas turísticas o de producción artesanal, además rescata identidades culturales, generando un valor agregado, fomentando el desarrollo local. Según, Campi (2020), el producto puede ser industrial, artesanal e incluso digital, siempre y cuando exista un proyecto detrás de su creación, tales como: muebles, automóviles, electrodomésticos, artesanías, juguetes, tecnología, envases y embalajes o herramientas.

Según, Rivas (2018) la artesanía se manifiesta como patrimonio cultural de los pueblos, integran conocimientos ancestrales y tradiciones de generación en

generación, dicha concepción coloca a las artesanías como algo más que solo bienes de uso o adornos, sino más bien como portadores de mensajes o identidad que ayudan a la memoria colectiva, por lo tanto la artesanía se diferencia de manufactura industrial por su carácter manual siendo que cada pieza sea única, esto conlleva que el creador recurre a sus vivencias y contexto cultural, esta cualidad es fundamental para entender por qué los productos hechos a mano se consideran como *souvenirs* auténticos, los mismo conforman valores culturales en formas tangibles que el consumidor puede llevar con él.

Finalmente, Rivas(2018) señala que reconocer la artesanía como patrimonio se da al asumir la responsabilidad de proteger y difundir la misma, además de actualizarla de manera respetuosa esto recae en las agrupaciones que portan el conocimiento tales como: instituciones educativas, gubernamentales y culturales. La difusión de las artesanías como patrimonio cultural se debe dar por estrategias que privilegien visibilidad en el contexto social, actualizar las artesanías no es sinónimo de olvidar sus bases, sino más bien adaptarlas de una manera inteligente a las necesidades del mercado, se debe tener en cuenta la innovación en diseño, técnicas y estrategias, siempre y cuando respeten los valores culturales. La renovación permite que las artesanías se mantengan relevante en la cotidianidad para las futuras generaciones, además de ser circuitos económicos más amplios.

### ***Souvenirs***

La Real Academia Española [RAE] (2022), determina que el souvenir hace referencia a un producto con características que evocan recuerdos de algún lugar turístico, su historia se desarrolla en el siglo XVII, donde se da el comienzo del turismo hasta llegar a la globalización en la cual están unidos al comercio y economía.

Según Pacurucu Merchán (2022), la historia del souvenir nace cuando los viajeros empezaron a llevar consigo objetos que funcionaba como evidencia de sus destinos o recuerdos significativos. En el principio estos objetos tenían un valor espiritual más que simbólico o comercial, a lo largo del tiempo los *souvenirs* fueron

adquiriendo un carácter más comercial a principios de la revolución industrial, gracias a la creación de medios de transporte las personas tenían facilidad para visitar más destinos, lo cual generó una demanda exponencial por objetos que simbolizen o identifiquen estos destinos. En este contexto, los *souvenirs* se convirtieron en un producto de consumo elaborado con el objetivo de tener una manera visual y tangible en aspectos tanto culturales, naturales, o infraestructura de representar un destino.

La definición del *souvenir* es un objeto material que representa una experiencia turística que transmite memorias, además de una experiencia se constituye en un objeto simbólico con carga emocional e identitario. El souvenir puede sugerirse como: un imán, camisetas, figura artesanal, postal o distintos artículos que identifique al lugar de origen, teniendo una conexión emocional con el consumidor. El diseño de *souvenirs* conlleva un proceso que comienza en la investigación del contexto hasta el desarrollo del producto final. En primer lugar, es fundamental llevar un estudio de los elementos identitarios del lugar que se desea identificar, esto conlleva investigar la historia, cultura, biodiversidad, infraestructura, y demás aspectos que conforman la identidad local. El proceso creativo para generar las ideas y bocetos donde se implantan conceptos culturales y simbólicos en distintas formas visuales.

García-Soto et al. (2022), define a los *souvenirs* como productos o elementos simbólicos fuertes, además de su valor material tienen un significado cultural y emocional para el consumidor. Estas piezas permiten a los turistas entablar un vínculo tangible con el lugar, siendo una memoria y conexión afectiva con la experiencia.

Los *souvenirs* además cumplen funciones de identidad, estos elementos son propios del territorio, que abarca cultura, historia, biodiversidad, gastronomía, entre otras, realizados en un formato portable y accesible hacia el consumidor. El diseño del souvenir no es una actividad netamente comercial, sino vinculada al patrimonio, identidad y desarrollo local.

## **Función del *souvenir***

Según García-Soto et al. (2022), las narrativas culturales desempeñan un papel importante a la hora de diseñar *souvenirs*, permiten incorporar elementos gráficos, tales como colores, formas, texturas, que posea un valor simbólico y diferente. Estos elementos ayudan a la construcción de productos que reflejen emociones ligadas al contexto cultural de origen.

Según Pacurucu Merchán (2022), el diseño de *souvenirs* debe empezar por un proceso investigativo contextual que tome en cuenta valores del entorno natural y social que a través de objetos se refleje la misión. De esta manera los *souvenirs* ayudan como conectores entre educación, turismo y cultura local.

Por su parte García-Soto et al. (2022), subraya que los *souvenirs* deben responder expectativas de mercado como de las comunidades que representan. Se debe considerar la adaptabilidad evaluando su impacto simbólico, comercial y social, lo cual garantiza su autenticidad como producto cultural estratégico para el desarrollo local.

Autores como Sastre et al. (2023), comentan que los *souvenirs* deben contar historias mas no solo representar a la cultura, además de generar un vínculo con los consumidores. Sin embargo, no se ha explorado a fondo estas narrativas de impacto al valor del producto.

Según Pacurucu Merchán (2022), el diseño del souvenir debe ser comprendido como una herramienta estratégica que abarca el diseño industrial y sostenibles, se resalta que además de responder el ámbito estético y funcional debe respetar los valores y recursos naturales del entorno.

García-Soto et al. (2022), propone que los *souvenirs* representan para los turistas una forma de alargar la experiencia del viaje, pudiendo compartir los recuerdos con más personas, además de coleccionar elementos asociados a varias culturas. Para las comunidades locales representa una generación de ingresos, además de

fomentar el talento local en contextos de: aspectos culturales y fortalecer la economía circular.

Bravo (2022), menciona que la cultura local aporta un contexto único que influye en las decisiones estéticas, simbólicas y funcionales, pudiéndose implementar elementos culturales en el diseño que permitan tener una buena aceptación de la comunidad a la que está destinada, esto además de preservar y difundir el patrimonio de la ciudad, enriquece la experiencia del usuario.

Así Barona-Freire (2023), indaga en la importancia de aportar con patrones gráficos extras, además de incluir técnicas artesanales que ya se realicen o también tomar ciertas consideraciones del contexto, como por ejemplo en el caso de este trabajo la marca ciudad de Ambato. Pudiendo resultar pionero en este ámbito de los *souvenirs*, además de aportar estética generan un mayor atractivo para los turistas.

Por otro lado, Vásconez-Narváez (2024), en su estudio señala que pueden existir elementos que sobresalen en un lugar, pudiendo ser el caso de la Fiesta de las Flores y las Frutas, la arquitectura y paisajes de la ciudad de Ambato, con el fin de difundir identidad de una localidad. Según Rivas (2018), los símbolos suelen omitirse en los *souvenirs*, perdiendo su profundidad identitaria, esto sugiere que se tenga más a consideración la integración de la iconografía local, puede generar un vínculo de identidad.

## **Tecnologías**

La tecnología es un factor determinante, actualmente las herramientas digitales como el diseño asistido por ordenador (CAD) y la fabricación asistida (CAM) apoyan a expandir los límites de la creatividad mejorando la precisión y calidad de las piezas sin perder su valor. Según Pacurucu Merchán (2022), se pueden implementar distintas tecnologías vinculadas con el diseño industrial y gráfico para el desarrollo de *souvenirs*. La principal es la impresión 3D, el (CAD), este proceso permite captar los objetos y formas en digital para después poderlos llevar a la materialidad siendo preciso en forma y proporciones, esta modalidad ayuda a crear

personajes e iconos representativos. Asimismo, el corte laser como parte del proceso se utiliza para la elaboración de elementos exactos, permitiendo mayor detalle en el MDF y acrílico.

Respecto a la impresión 3D se explica que es un proceso de fabricación aditiva, que, mediante la superposición de las capas, se funde el material como el PLA o ABS. Esto sugiere que los diseños pueden ser personalizados, económicos, dando una ventaja notable a la hora de realizarlos.

De acuerdo con Prada-Ospina y Acosta-Prado (2017), en la zona industrial el moldeo por inyección se coloca como una técnica relevante para obtener eficiencia como calidad a la hora de producción de bienes, estos procesos permiten la fabricación en serie de piezas con alta precisión, además de reducir costos y tiempos de elaboración, esta técnica ha revolucionado la industria a nivel mundial, haciendo posible el consumo masivo de piezas de alta calidad. Esta versatilidad es importante para producir objetos sin dejar de lado un control riguroso de los parámetros de inyección, son esenciales a la hora de realizar productos mediante moldes.

Santamaría (2018), comenta que el diseño estratégico de productos centrados en identidad cultural que son impulsado por tecnologías avanzadas puede ser fundamentales para diferenciar las ofertas artesanales en el comercio. La posibilidad de personalizar diseños, optimizar costos y reducir tiempos de fabricación, genera un ventaja importante además de permitir nichos de mercado específicos en el cual se valora la cultura, la incorporación de herramientas digitales y procesos industriales da la posibilidad de una mejor significativa en tiempos de producción. Sin embargo, las tecnologías no deben verse como una amenaza a las técnicas tradicionales, más bien como un complemento que fortalece su valor, encontrando un equilibrio entre innovación y tradición, donde predomine el diseño como un puente hacia los elementos identitarios y de igual forma potencia la proyección comercial.

## 1.2. Cultura e identidad

La cultura según Bombón-Estrella (2021), hace referencia al resultado igual que a la mediación asociados simbólicamente, teniendo como núcleo la cultura, siendo esparcidos en distintos aspectos formando así una identidad, la cultura siempre interactúa con todos los individuos de forma indirecta, estas son asociadas hacia la identidad biográfica; siendo un fuerte estudio que analiza comportamientos y como estos se adaptan, generando un campo que engloba que la cultura no se pierda con el paso del tiempo, a pesar de que deja atrás lo inservible y lo reemplaza con necesidades del presente, con esto se crean los vínculos sociales, logrando que las personas empaticen con sus valores.

Tylor (1975), propone el concepto neutro de cultura en general, sobre la brecha que existe en lo culto e inculto, para desarrollar un concepto sobre terminología e ideología, debatiendo con postulaciones planteadas que determinan las distinciones en los grupos sociales, en la evolución conceptual se centra en la esencia de la diversidad humana.

De acuerdo con Hernández (2012), es un sistema que abarca valores, símbolos, costumbres, tradiciones y formas de vida que caracterizan a una comunidad proporcionando su identidad, se plantea que la cultura no es estática sino tiene un proceso dinámico el cual está en constante transformación el cual se expresa en prácticas cotidianas. Permite establecer lazos de pertenencia, cada grupo de personas forma su propia cultura a partir del entorno, visión y experiencias vividas, por tal motivo los elementos culturales son portadores de significados.

Existen diferentes tipos de cultura:

- Cultura material:  
Hace referencia a herramientas, vestimenta, infraestructura, todo lo que sea una producción tangible por el ser humano.
- Cultura inmaterial  
Comprende creencias y conocimientos, saberes y lenguas ancestrales, danza,

música, los cuales son fundamentales para transmitir memoria colectiva.

- Cultura simbólica  
Expresa valores a través de símbolos, colores o signos que condensan la visión del mundo de una comunidad.
- Cultura popular  
Las practicas del pueblo se transmiten de generación en generación incluyendo: fiestas, tradiciones, comidas típicas, las cuales crean una base de identidad.
- Cultura institucional

Ayuda a preservar la cultura mediante museos, escuelas, oficiales educativas, pero también corre el riesgo de descontextualizarlas si no se trabaja con la comunidad.

Martínez y Pérez, (2023), subrayan que la identidad cultural es esencial de la cultura, esto interpretándose como un conjunto de valores, creencias, lenguajes, símbolos que se otorgan como sentidos de pertenencia, la identidad cultural no es estática, más bien dinámica construyéndose a partir de procesos sociales e históricos, los mismos que actúan como anclajes que permiten reconocer y proyectarse ante el mundo. Álvarez-Córdova (2019), refiere que la identidad se compone por categorías sociales, su proceso se centra en adquirir conocimiento del mundo sin recurrir a los distintos tipos de experiencia, centrándose en la integración social. Según Hernández (2012), la identidad cultural se construye por una unión de elementos sociales que incluyen costumbres, tradiciones, valores los cuales configuran rasgos identitarios que los diferencian, las expresiones no son estáticas, sino que se fortalece mediante el tiempo mediante la reproducción activa de la cultura popular.

Por otro lado, Alfonso (2003), señala que el patrimonio cultural es exponente de elementos identitarios, los cuales poseen un valor estratégico dentro del turismo, el mismo es adecuadamente conservando y gestiona el desarrollo económico y social del lugar. El fortalecimiento de estos elementos identitarios nacionales y regionales se los gestiona a través de: ferias, centros culturales, rutas turísticas, museos, entre otras; así mismo López-Chiriboga et al. (2021) y Bravo (2022), añaden que actualmente es un gran desafío es el riesgo de homogenización cultural gracias a

la globalización y las nuevas tecnologías digitales. Por dicha razón resulta indispensable promover la valorización del patrimonio y elementos identitarios, esto explica que no solo es conservar los objetos, sino comprender el significado histórico y su papel en la identidad.

Alfonso (2003), resalta que el turismo cultural puede ser un camino para la conservación del patrimonio, aunque de igual manera puede ponerla en riesgo, se prioriza la parte económica sobre la autenticidad del patrimonio cultural, con el fin de evitar esto el autor propone implementar modelos participativos donde la comunidad local tenga opinión en decisiones de uso, preservación y representación del patrimonio, desde la perspectiva de López-Chiriboga et al. (2021), para la revitalización de costumbres y tradiciones se propone un proceso creativo y activo, que no se limita a la reproducción de prácticas antiguas, más bien permite que se adapte a los contextos culturales sin la pérdida de su esencia. Esto fortalece colectivamente y refuerza sentidos de identidad, al mismo tiempo que incentiva la innovación de culturas sostenibles.

Por último, Hidalgo Navarro (2022), sugiere que la conservación y reconocimiento de elementos identitarios locales debe apoyarse mediante estudios sistemáticos de percepción urbana, narrativas y memoria colectiva, esto con el fin de visualizar de manera precisa los componentes más significantes para los residentes locales. La conservación de los elementos identitarios requiere de un esfuerzo constante desde la educación, gestión patrimonial y participación comunitaria, solo así se puede lograr preservar la riqueza cultural de los pueblos o lugares, así garantizando transmitir sus valores, saberes y memoria para las futuras generaciones.

### **1.3. Identidad de Ambato: Tradiciones y expresiones populares**

La ciudad de Ambato tiene una gran riqueza histórica y cultural con personajes y lugares emblemáticos. Así se pueden destacar figuras como Juan Montalvo, Juan León Mera, Juan Benigno Vela, Pedro Fermín Cevallos, entre otros, quienes representan no solo la literatura y política en la ciudad, sino que también son símbolos de identidad ambateña, debiendo ser más reconocidos y conocidos por

las nuevas generaciones; razón por la cual se pretende con este proyecto fortalecer la memoria colectiva Sánchez Yaguar (2021). Asimismo, Regatto (1943), manifiesta que la cultura está constituida por la narración de la historia de un lugar, en la ciudad de Ambato se observa tragedia, literatura, gastronomía y las creencias del pueblo; esta es una de las ciudades más relevantes en el desarrollo social de nuestro pueblo. Juan Montalvo resulta ser un personaje histórico y celebre que cambio las ideas y comportamientos de la zona, con su frase célebre “Mi pluma lo mato”.

Discurriendo en que en Ambato la historia y la literatura van de la mano, se constituye la importancia que tiene Juan Montalvo en la localidad, así la lectura se manifiesta por esenciales características, siendo una de las formas expresivas más activas que requiere de atención, esfuerzo; dando motivación para realizar turismo, resulta uno de los elementos claves para fomentar la atracción en viajeros

De la misma manera, Ambato es conocida como La Tierra de las Flores y las Frutas, contando con la festividad en conmemoración, esta peculiaridad que se celebra entre los meses de febrero o marzo; realizada por remembranza al resurgimiento y pujanza del pueblo frente al terremoto del 5 de agosto de 1949. En esta celebración se realizan varias actividades, tales como el pregón de fiestas, la elección de la reina de Ambato, la bendición de las frutas y el pan, el magno desfile y la ronda nocturna, teniendo un fuerte vínculo económico para la comunidad a través del turismo y la gastronomía. Es así como se considera que el principio fundamental de esta festividad es la conservación de su identidad cultural, lo que estimula al crecimiento de la cultura del lugar Masabanda Núñez y Sánchez Lema (2023).

Según el GAD Municipalidad de Ambato (2024), otras fiestas relevantes de la ciudad son:

- 2 de noviembre, Finados (remembranza a los difuntos)
- 12 de noviembre, cantonización
- Sol de noviembre
- El año viejo, celebrado el 31 de diciembre

Recalcando de esto que los Finados no es solo una tradición significativa para la ciudad sino también para la región, dándose ferias en donde se exhiben y comercializan diversos productos como: objetos de hojalata, madera y barro, juguetes, ropa, entre otros; este ambiente festivo se celebra igualmente con música y danza, dando un espacio para la comunidad y turistas.

Por otro lado, de entre los lugares más significativos de Ambato, se pueden mencionar al parque, quinta y casa de Montalvo, la Quinta de Juan León Mera, la Casa del Portal y La Catedral, que poseen un gran valor arquitectónico y significado cultural, pues son vinculados a momentos claves de la historia de la ciudad. Implicando modelos representativos que generan un proceso educativo que enlazan a la comunidad con su historia, el significado de estos elementos culturales constituye la identidad misma de Ambato, actuando como estrategias eficaces para mantener la historia (Sánchez Yaguar, 2021).

Se señala que para la correcta selección de personajes y lugares se debe considerar su relevancia histórica y cultural, de tal manera se puede asegurar que las nuevas generaciones a más de conocer sobre estos comprendan lo que simbolizan para los ambateños, sin perder el rigor histórico que permite un valor de diversidad cultural.

Por otro lado, Flores Carrasco (2016), analiza la gastronomía típica del sector de Atocha-Ficoa, la cual es un elemento vital de identidad cultural, entre los platos más conocidos por la comunidad resaltan: colada morada, gallinas de Pinllo, cuy y conejo asados, fritada, tamales, entre otros, reflejan saberes ancestrales, prácticas de la comunidad y condiciones geográficas únicas que fortalecen al entorno, en este aspecto la gastronomía no solo alimenta el cuerpo sino también el alma de los ambateños.

Igualmente se puede discurrir en lo manifestado por Morocho-Bermuda et al. (2022), quienes plantean que el concepto de marca ciudad es una herramienta por considerar para posicionar la identidad de una urbe a nivel global, la ciudad no solo se observa como un espacio físico, sino más bien como un grupo de significados,

memorias y expresión cultural que se transmite a través de varios métodos: gastronomía, tradiciones arquitectura, eventos simbólicos, entre otros. Una ciudad que consigue proyectar su auténtica identidad es recompensada con el fortalecimiento de su imagen, a su vez que mejora su competitividad turística u genera un sentido de pertenencia con sus habitantes.

En un enfoque más amplio, señalan que el mayor reto de Ambato es lograr una marca ciudad que integre diversas expresiones populares de buena manera. Por, Morocho-Bermuda et al. (2022) consiguiente, es reconocer la riqueza cultural que ofrecen sus tradiciones y fiestas tales como: las fiestas de las flores y frutas, mercados artesanales, infraestructura y tradiciones orales, el conjunto de todas es importante para su construcción de identidad solida de la ciudad.

Chang Villacís (2021), comenta que el diseño gráfico desempeña un rol esencial en el reconocimiento y valorización de zonas turísticas de la ciudad de Ambato, con ayuda de estrategias visuales, como creación de logotipos, carteles, señalética, se puede incrementar la identidad de percepción, facilitando que tanto residentes como turistas aprecien de mejor forma sus atractivos, esta labor se fundamenta en la necesidad de modernizar y cuidar los símbolos tradicionales de la ciudad. De manera complementaria, Barona-Freire (2023), presenta que la ilustración es un método eficaz para la difusión de lugares icónicos, el arte gráfico permite representar de manera estilizada los elementos identitarios tales como: plazas, iglesias, parques, monumentos, entre otros, generando productos culturales que conecten emocionalmente con la población.

Guzmán-Tobar (2020), pone énfasis en la comercialización de *souvenirs* culturales, auténticos y representativos, siendo un camino eficaz para promover la identidad de los ambateños, por lo que es necesario que los productores locales, pongan empeño en el rescate de símbolos tradicionales, tomando en consideración que los objetos vendidos no pierdan la conexión y prácticas culturales con el consumidor.

Dentro del panorama ecuatoriano, Guzmán Tobar (2020), menciona asimismo que los *souvenirs* son parte fundamental en la promoción del turismo y preservación

cultural. En su análisis indica que los objetos actúan como conductores de identidad, capturando y transmitiendo elementos característicos local de la cultura. Por lo tanto, la producción y consumo de *souvenirs* no solo activa la economía, sino expresa tradiciones populares que son difundidas tanto a nivel nacional como internacional.

## CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

### 2.1. Enfoque de la investigación

Este proyecto trabaja con una investigación cualitativa, que de acuerdo con Hernández et al. (2014), este tipo de exploración permite analizar fenómenos sociales desde la vista del participante, lo que resulta útil cuando se plantea comprender los elementos simbólicos que conforman las representaciones culturales. Se prioriza la recolección de datos y análisis. Las herramientas que se utilizan son las entrevistas con preguntas abiertas, observación y análisis que permiten tener acceso a las narrativas personales y dinámicas comerciales.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2020), la investigación cualitativa se caracteriza por su flexibilidad de diseño, además de posibles retroalimentaciones constantes en el levantamiento y análisis de datos, se destaca que las hipótesis pueden modificarse y alinearse conforme se da el trabajo, añadiendo la información recolectada.

Su enfoque es descriptivo, el cual según Maldonado (2018), se centra en especificar características importantes de personas, grupos o comunidades, con el fin de una comprensión sistemática del objeto a estudiar. En este caso, el mismo, permite detallar características socioculturales de los *souvenirs* comercializados en la ciudad de Ambato, la manera en la que representan los elementos identitarios locales y como se perciben por quienes lo venden, producen o consumen. Hernández-Sampieri y Mendoza (2020).

### 2.2. Diseño de investigación

Para la metodología de diseño se realiza a través de un estudio exploratorio-descriptivo, se indaga un fenómeno con poca documentación, la investigación exploratoria es eficaz para familiarizarse, mientras que la descriptiva precisa atributos y procesos relacionados en el objeto de estudio.

El presente proyecto utiliza un diseño de investigación-acción, que según Alban et al. (2020) aborda problemáticas reales por medio de la participación de actores involucrados. El enfoque se orienta a transformar la práctica dentro del aspecto social donde existe el problema, permite la colaboración en el desarrollo por parte de los participantes, por medio de la evaluación y mejora para los problemas.

La investigación-acción, resulta adecuada para analizar el proceso del diseño y producción de *souvenirs* culturales en la ciudad de Ambato, involucra de manera directa a artesanos, diseñadores y comerciantes, tal como plantean, dicha metodología no solo permite recolectar información de valor desde la práctica, sino que además fomenta la intervención de los participantes y mejora continua. Dicha cooperación es clave, asegurando que los productos diseñados respondan de buena manera a las necesidades del entorno tal como propone

### **2.3. Población y muestra**

La población y muestra, responde a la necesidad de recolectar datos que reflejen de manera clara los conocimientos y percepciones de las personas claves en la comercialización de *souvenirs* de la ciudad de Ambato, teniendo a:

Presidenta del mercado artesanal: En este estudio se manejará una entrevista a la presidenta del mercado artesanal, con el objetivo de recoger información relevante como: comercialización, producción, simbolismos populares, tendencias del mercado.

Comerciantes de artesanías mercado artesanal de la ciudad de Ambato: grupo importante para entender las dinámicas comerciales, poseen experiencia en la venta de este tipo de productos, lo cual hace posible identificar tendencias, aspectos, formas y tecnología que son esenciales al momento de presentar un producto al consumidor; además de aportar conocimientos técnicos de la producción de los *souvenirs*.

Docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato: Se eligió a los docentes de esta institución, específicamente de la escuela de ingenierías en el área de diseño industrial, mediante un muestreo por conveniencia, el cual consta de seleccionar a un grupo de personas disponibles, además de contar con un perfil socio económico medio a alto, lo que permite que en su mayoría tengan experiencias de viajes a distintos sitios turísticos, facilitando y familiarizándose con *souvenirs* de dichos lugares, proporcionando una apreciación más rica y constructiva.

Además, que la elección responde a una necesidad logística, por tiempos en el desarrollo del proyecto se busca acceder a personas cercanas al área académica, los cuales por su apertura y disposición permiten que este proceso sea más rápido y accesible. Cabe recalcar que la selección se dio desde un rol profesional, lo que ayuda a retroalimentar ideas y sugerencias en base a su experiencia, asimismo desde una apreciación como turistas, pueden valorar el significado de símbolos y elementos identitarios de los *souvenirs*.

#### **2.4. Recolección de información**

Se concibe como un proceso sistemático y reflexivo. Se utilizan técnicas como: entrevistas, encuestas y observación directa, las cuales exploran: la percepción y la valorización.

##### **Entrevistas estructuradas**

Permiten un equilibrio en la apertura discursiva y sistematizada, ayudan al investigador a indagar en los significados atribuidos por los participantes. Según Flick (2020) este recurso es útil cuando se plantea captar la opinión del entrevistado en su marco de referencia.

**Cuadro 1. Entrevista al Administrador del Mercado Artesanal de Ambato**

Nombre del investigador	Paul Fernando Carpio Ramos
Fecha	06/05/2025
Primera parte: Datos informativos	
Nombre del entrevistado:	Fanny Parra
Cargo:	Presidenta del centro comercial Mercado Artesanal. Coordinadora de la red de plazas y mercados de Ambato.
Segunda parte: Desarrollo	
Pregunta 1: ¿Cuál es el objetivo del mercado artesanal?	Servir a la ciudadanía ambateña, del Ecuador y del extranjero, tenemos la suerte de tener visitantes vienen del exterior, como también el servicio que prestamos y los trabajos que realizamos se expenden para este tipo de eventos que son llevados al extranjero también.
Pregunta 2: ¿Cuántos artesanos se encuentran en el mercado artesanal?	El Centro Comercial tiene un acopio de 170 locales, mismos que en algún momento antes de pandemia han sido completamente ocupados.
Pregunta 3: ¿Cuántos comerciantes venden <i>souvenirs</i> ?	Tenemos más o menos unos 35 o 40 comerciantes que se dedican al trabajo relacionado con artesanías.
Pregunta 4 ¿Cuál es el perfil del público que más adquiere <i>souvenirs</i> en el mercado artesanal? ¿Predominan los turistas nacionales, extranjeros o los compradores locales?	En temporadas, como por ejemplo finados, las fiestas de las flores y las frutas son ciudadanos, a ver, en finados generalmente la ciudadanía ambateña. Y en la temporada de las fiestas de las flores y las frutas podríamos decir que clientes extranjeros son los que más visitan.
Pregunta 5 ¿Considera que los <i>souvenirs</i> que actualmente se comercializan en el mercado representan de forma adecuada la identidad cultural de Ambato? ¿Por qué?	Por supuesto que sí, generalmente nuestros compañeros adjudicatarios que se dedican a las artesanías sí entretienen como referente lo tradicional de Ambato.
Pregunta 6 ¿Qué elementos culturales considera usted que son más valorados por los consumidores al momento de elegir un <i>souvenir</i> (tradiciones, símbolos, personajes históricos, fiestas, etc.)?	Dependiendo de la temporada, generalmente, por ejemplo, en los finados se llevan lo tradicional que son las cucharitas de madera, los barros, los animalitos, las cintas, todos esos trabajos que son hechos por nuestros artesanos. En cambio, en la época de las fiestas de las flores y las frutas, son los recuadros que se identifican como el locador. Entonces, vamos relacionando todo con las épocas que tenemos.
Pregunta 7 ¿Cuál es su opinión respecto al papel que juega el diseño en la atracción de compradores? ¿Influye más la estética o el contenido cultural del producto?	Yo digo que las dos cosas van de la mano. Porque, primeramente, la creatividad es importante, también la innovación. Pero aparte de eso, el buen gusto tiene mucho que ver. Y el contenido que tiene su trabajo tiene que llegar al corazón del cliente, que es lo más importante.
Pregunta 8 ¿Qué desafíos enfrentan actualmente los comerciantes para mantener o aumentar las ventas de <i>souvenirs</i> ?	El rezago. A raíz de la pandemia, como le había dicho, el rezago económico ha tenido bastante fuerza para que nuestros compañeros y todos quienes hacemos el Centro Comercial estemos un poquito dormidos en la situación comercial. Sin embargo, la gente valiente, porque Ambato se caracteriza por tener gente valiente, emprendedora y trabajadora. Y eso es muy importante. Y a pesar de las circunstancias, nos mantenemos ahí.
Pregunta 9 ¿Existe algún tipo de colaboración con	Las autoridades de turno, en determinado momento, han brindado apoyo, pero no en un nivel elevado o como se

instituciones locales, como universidades o el municipio, para fortalecer la identidad de los productos que se venden?	necesita realmente. A veces tenemos la visita de estudiantes universitarios para tal o cual evento y nosotros nunca nos hemos negado, siempre hemos abierto las puertas para que cualquier cosa que sea en beneficio de la sociedad, de los jóvenes y de la ciudadanía ambateña, siempre será bienvenido.
Pregunta 10 ¿Qué tipo de <i>souvenirs</i> son los más exitosos en términos de ventas y qué características cree que los hacen más atractivos?	Por ejemplo, en la Feria de Finados, que aquí es muy nombrada, nuestros artesanos expenden todo lo que es barro, madera, masa, las bandas que están hechas en serigrafía, los estampados, los recuerdos en madera también, lo en cuero, en cerámica. Depende de la época y de la temporada, más que todo. Sí, entonces, sería un estándar, ¿no? Pero diríamos yo que la feria mayor para nosotros en nuestro centro comercial es la Navidad.
Pregunta 11 ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la conexión entre los <i>souvenirs</i> del mercado artesanal y la identidad cultural ambateña?	Bueno, nosotros como centro comercial artesanal, primeramente, nos destacamos por tener esa cordialidad con nuestros visitantes, con nuestros clientes. Creo que es la mejor manera de tener acogida el servicio y atención al cliente.
Análisis:	<p>En la entrevista se supo mencionar que la venta de <i>souvenirs</i> varía en cuestión a temporadas, por ejemplo, durante las festividades como: Finados y Navidad los productos más solicitados son los elaborados con barro, madera, cerámica, más y textil, productos como cucharas de madera, animales, estampados en serigrafía, sin embargo, menciono que lo ideal es desatacarse por su autenticidad y conexión simbólica e identitaria con el consumidor.</p> <p>El diseño además de ser atractivo debe tener un elemento significativo, la estética y contenido cultural van de la mano, como menciono "El buen gusto y el contenido deben llegar al corazón del cliente". Se menciona que, en eventos como las fiestas de la fruta y de las flores, los turistas y locales adquieren <i>souvenirs</i>, se destaca que el buen trato con los clientes y mantener la tradición, pero se debe fortalecer la identidad cultural en los productos, con el objetivo de que Ambato se refleje de una manera fiel.</p>

Fuente: elaboración propia

## Encuesta estructurada

Se aplican encuestas a comerciantes de *souvenirs*, con el propósito de conocer cómo se encuentra el mercado actual de estos artículos en la ciudad de Ambato, en aspectos de comercialización. Por otro lado, se aplica otra encuesta a los docentes de la Universidad Católica del Ecuador Sede-Ambato de la Escuela de Ingenierías de la carrera de Diseño Industrial, con el fin de que aporten con su opinión profesional y personal en el consumo de *souvenir*, ayudando en aspectos de representación, simbolismo, elementos representativos, experiencias al comprar u observar recuerdos de distintos lugares.

**Cuadro 2.** Encuesta para Docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede-Ambato Escuela de Ingenierías carrera de Diseño Industrial

Nombre del investigador	Paul Fernando Carpio Ramos	
Fecha	09/05/2025	
1. ¿Cuándo usted viaja a distintos destinos turísticos dentro o fuera del país compra <i>souvenirs</i> ?		
Si	No	
2. ¿Dónde suele comprar <i>souvenirs</i> en sus viajes? (Puede marcar varias opciones)		
Mercados artesanales	Ferias culturales	Tienda de <i>souvenirs</i>
Comerciales ambulantes	Plataformas digitales	Aeropuertos
Terminales		
3. ¿Ha comprado <i>souvenirs</i> representativos de alguna ciudad del Ecuador (que no sea Ambato) en el último año?		
Si	No	
4. ¿Qué elementos considera más representativos de los <i>souvenirs</i> del Ecuador? (Puede marcar varias opciones)		
Arquitectura	Personajes ilustres	Gastronomía
Flora y fauna	Fiestas tradicionales	
5. ¿Qué diferencia nota entre los <i>souvenirs</i> de distintas ciudades del Ecuador? (Puede marcar varias opciones)		
Materiales	Diseño	Funcionalidad
Manufactura	Precio	
6. ¿Ha comprado <i>souvenirs</i> representativos de la ciudad de Ambato alguna vez?		
Si	No	
7. ¿Considera importante que los <i>souvenirs</i> reflejen de manera clara los elementos identitarios de la ciudad de Ambato?		
Si	No	
8. ¿Cree que la oferta actual de <i>souvenirs</i> de la ciudad de Ambato es variada y representa de manera fiel elementos identitarios de la ciudad?		
Si	No	
9. ¿Qué elementos considera esenciales para representar los elementos identitarios de la ciudad de Ambato en un souvenir? (Puede marcar varias opciones)		
Frutas tradicionales	Flores o plantas locales	Monumentos o arquitectura simbólica
Celebraciones típicas (Fiesta de las Flores y las Frutas)	Personajes históricos o populares	Gastronomía local
10. ¿Qué tipo de <i>souvenirs</i> usted adquiere:		
<i>Souvenirs</i> textiles: camisetas, sudaderas, tote bags, sombreros, gorras, etc.	<i>Souvenirs</i> gastronómicos: dulces, especias, licores, y otros productos alimenticios locales	<i>Souvenirs</i> de menaje: tazas, especieros, vasos, platos, y cualquier producto de cerámica para menaje.
<i>Souvenirs</i> locales: llaveros, imantados o cualquier recuerdo que cuente con elementos característicos de una zona, localidad, o país.		
11. ¿Cuánto usted invierte en un souvenir?		
\$1 a \$5	\$5 a \$10	\$10 en adelante
12. ¿Cómo considera que los <i>souvenirs</i> de Ambato pueden diferenciarse de los de otras ciudades para hacerlos más atractivos? (Pregunta abierta)		

**Fuente:** elaboración propia

**Cuadro 3.** Encuesta para comerciantes de *souvenirs* del Mercado Artesanal

<b>Nombre del investigador</b>	<b>Paul Fernando Carpio Ramos</b>	
<b>Fecha</b>	<b>06/05/2025</b>	
<b>1. ¿Qué tipo de <i>souvenirs</i> ofrece principalmente?</b>		
<i>Souvenirs</i> textiles: camisetas, sudaderas, tote bags, sombreros, gorras, etc.	<i>Souvenirs</i> gastronómicos: dulces, especias, licores, y otros productos alimenticios locales.	<i>Souvenirs</i> de menaje: tazas, especieros, vasos, platos, y cualquier producto de cerámica para menaje.
<i>Souvenirs</i> locales: llaveros, imantados o cualquier recuerdo que cuente con elementos característicos de una zona, localidad, o país.		
<b>2. ¿Qué tan frecuentes son las ventas de <i>souvenirs</i> en su local?</b>		
Todos los días	Varias veces a la semana	Ocasionalmente
Rara vez		
<b>3. ¿Cuál es el perfil más frecuente de los clientes que adquieren <i>souvenirs</i> en su local?</b>		
Turistas nacionales	Turistas internacionales	Estudiantes
<b>Coleccionistas</b>	<b>Residentes locales</b>	
<b>4. ¿Vende actualmente algún tipo de souvenir relacionado con la ciudad de Ambato?</b>		
<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>5. ¿Considera que existe una alta demanda de productos representativos de la ciudad por parte de los turistas?</b>		
<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>6. ¿Considera que el diseño de los <i>souvenirs</i> debe reflejar la identidad de Ambato de manera clara?</b>		
<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>7. En su experiencia, ¿cuáles son los elementos de Ambato que más atraen a los compradores de <i>souvenirs</i>?</b>		
Fiesta de las Flores y las Frutas	Gastronomía local	Frutas típicas
Arquitectura o paisajes	Tradiciones o personajes históricos	
<b>8. ¿Piensa que la producción local de <i>souvenirs</i> es una ventaja competitiva frente a los productos importados?</b>		
<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>9 ¿Cuánto pagan por un souvenir?</b>		
\$3 a \$5		
\$5 a \$10		
\$10 a \$15		
\$15 en adelante		

Fuente: elaboración propia

## Procesamiento y análisis de los datos

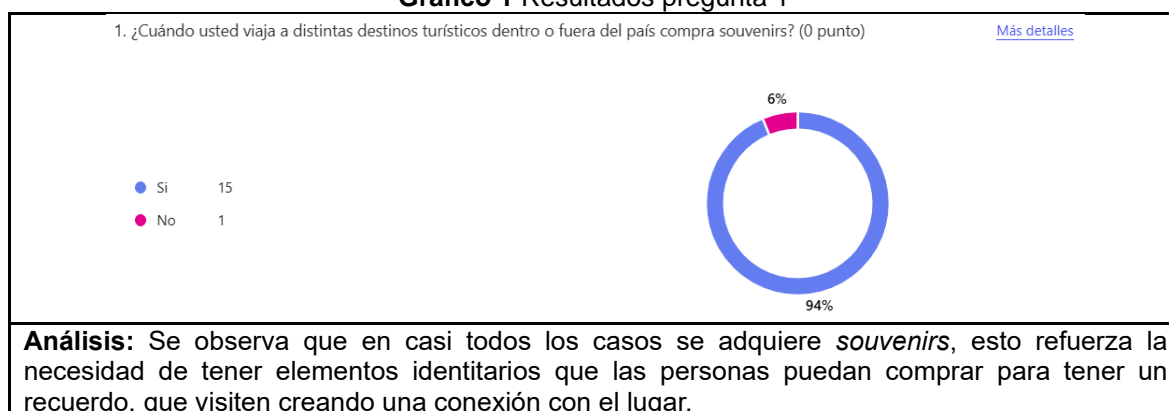
### Resultados encuestas docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede-Ambato Escuela de Ingenierías carrera de Diseño Industrial

**Tabla 1** Resultados pregunta 1

¿Cuándo usted viaja a distintos destinos turísticos dentro o fuera del país compra <i>souvenirs</i> ?	
Respuestas	Frecuencia
Si	94%
No	6%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 1** Resultados pregunta 1

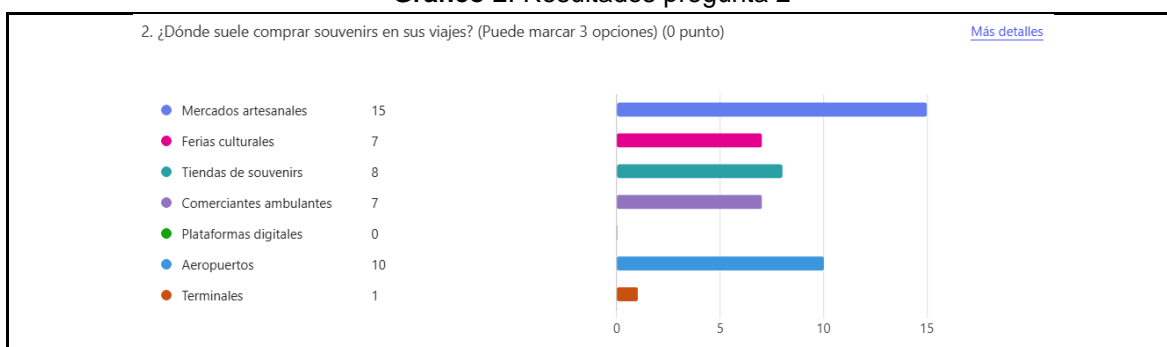


Fuente: elaboración propia

**Tabla 2.** Resultados pregunta 2

¿Dónde suele comprar <i>souvenirs</i> en sus viajes? (Puede marcar varias opciones)	
Respuestas	Frecuencia
Mercados artesanales	15
Aeropuertos	10
Tienda de <i>souvenirs</i>	8
Ferias comerciales	7
Vendedores ambulantes	7
Terminales	1

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 2. Resultados pregunta 2**

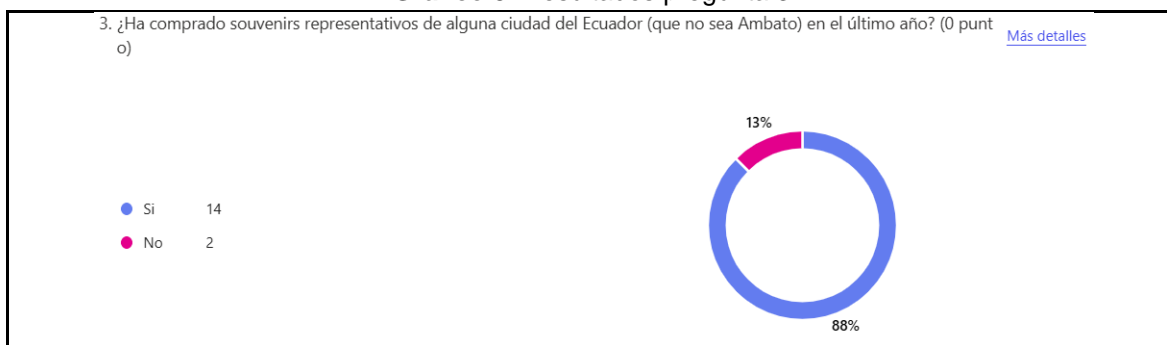
**Análisis:** Se aprecia que en su mayoría se realiza en mercados artesanales, son centros que cuentan con variedad de elementos culturales al ser un lugar específicos de venta de estos artículos, aeropuertos al ser un sitio donde es la última oportunidad de comprar algo representativo del destino que se visita es muy común encontrar estos, tiendas de *souvenirs* al buscar específicamente un recuerdo de cierta zona son muy útiles y representan la identidad del sector.

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 3. Resultados pregunta 3**

¿Ha comprado <i>souvenirs</i> representativos de alguna ciudad del Ecuador (que no sea Ambato) en el último año?	
Respuestas	Frecuencia
Si	88%
No	13%

**Fuente:** elaboración propia

**Gráfico 3. Resultados pregunta 3**

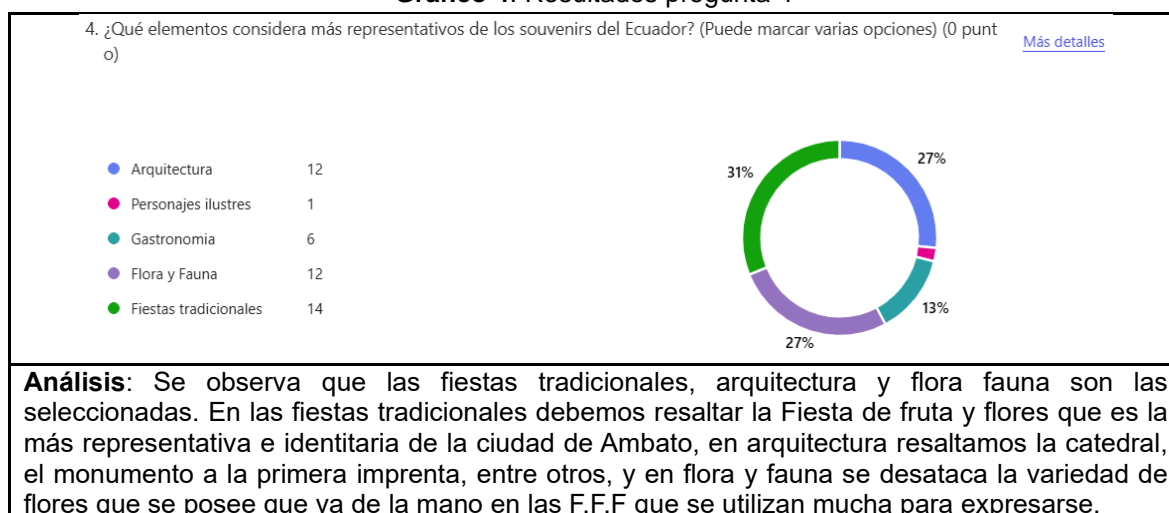
**Análisis:** Se menciona que en casi todos los casos se adquiere souvenir esto promueve que en el Ecuador el consumo de *souvenirs* es notable, además de que en varias zonas tienen estrategias y elementos identitarios bien definidos, por tal motivo se plantea hacer lo mismo para la ciudad de Ambato.

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 4.** Resultados pregunta 4

¿Qué elementos considera más representativos de los <i>souvenirs</i> del Ecuador?	
Respuestas	Frecuencia
Arquitectura	27%
Flora y fauna	27%
Fiestas tradicionales	31%
Gastronomía	13%
Personajes ilustres	1%

Fuente: elaboración propia

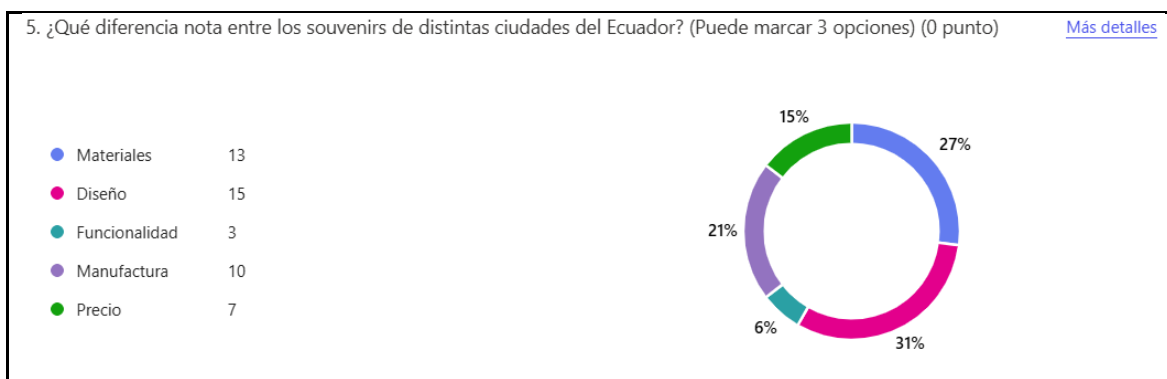
**Gráfico 4.** Resultados pregunta 4

Fuente: elaboración propia

**Tabla 5.** Resultados pregunta 5

¿Qué diferencia nota entre los <i>souvenirs</i> de distintas ciudades del Ecuador?	
Respuestas	Frecuencia
Diseño	31%
Materiales	27%
Manufactura	21%
Precio	15%
Funcionalidad	6%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 5. Resultados pregunta 5**

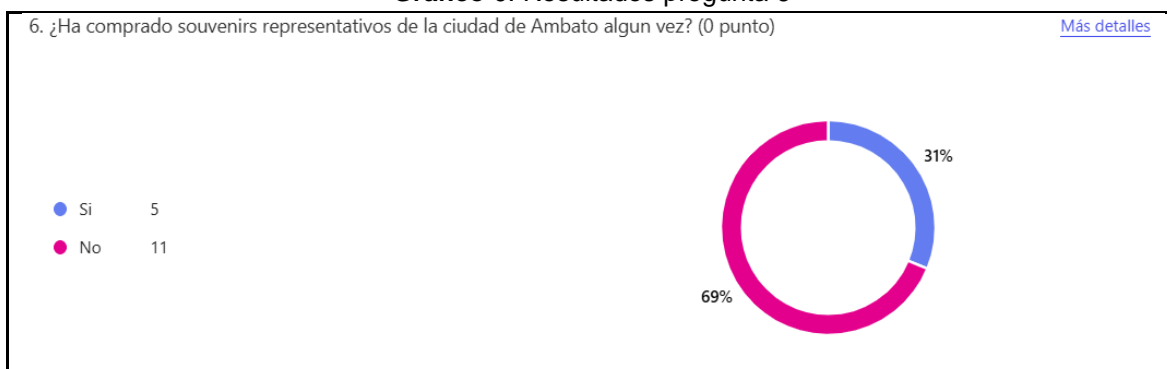
**Análisis:** Se observa que las fiestas tradicionales, arquitectura y flora fauna son las seleccionadas. En las fiestas tradicionales debemos resaltar la Fiesta de fruta y flores que es la más representativa e identitaria de la ciudad de Ambato, en arquitectura resaltamos la catedral, el monumento a la primera imprenta, entre otros, y en flora y fauna se desataca la variedad de flores que se posee que va de la mano en las F.F.F que se utilizan mucha para expresarse.

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 6. Resultados pregunta 6**

¿Ha comprado <i>souvenirs</i> representativos de la ciudad de Ambato alguna vez?	
Respuestas	Frecuencia
Si	31%
No	69%

**Fuente:** elaboración propia

**Gráfico 6. Resultados pregunta 6**

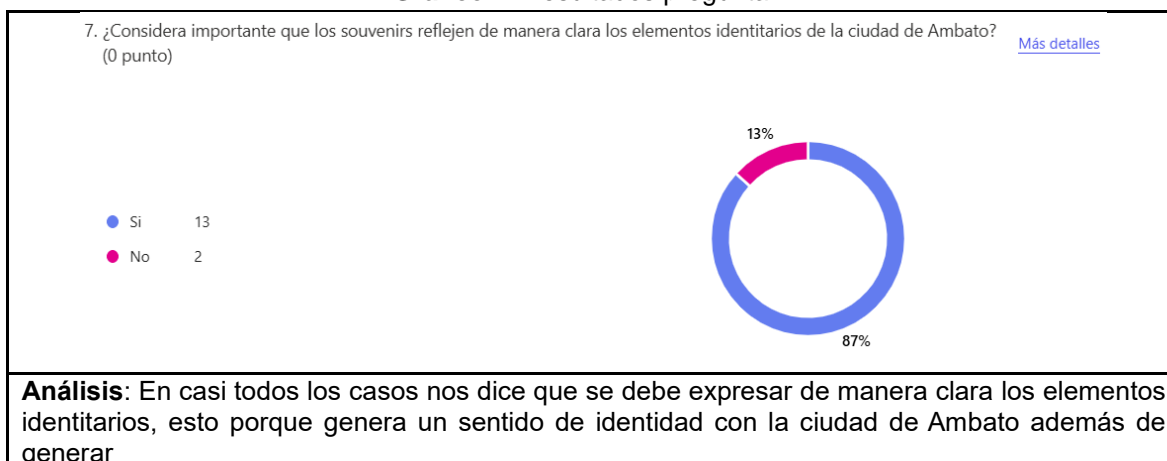
**Análisis:** La mayor parte de respuestas demuestra que si existe una demanda por los *souvenirs* de la ciudad de Ambato, al adquirir se observa que existe interés en elementos identificativos de este tipo.

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 7.** Resultados pregunta 7

¿Considera importante que los <i>souvenirs</i> reflejen de manera clara los elementos identitarios de la ciudad de Ambato?	
Respuestas	Frecuencia
Si	31%
No	69%

Fuente: elaboración propia

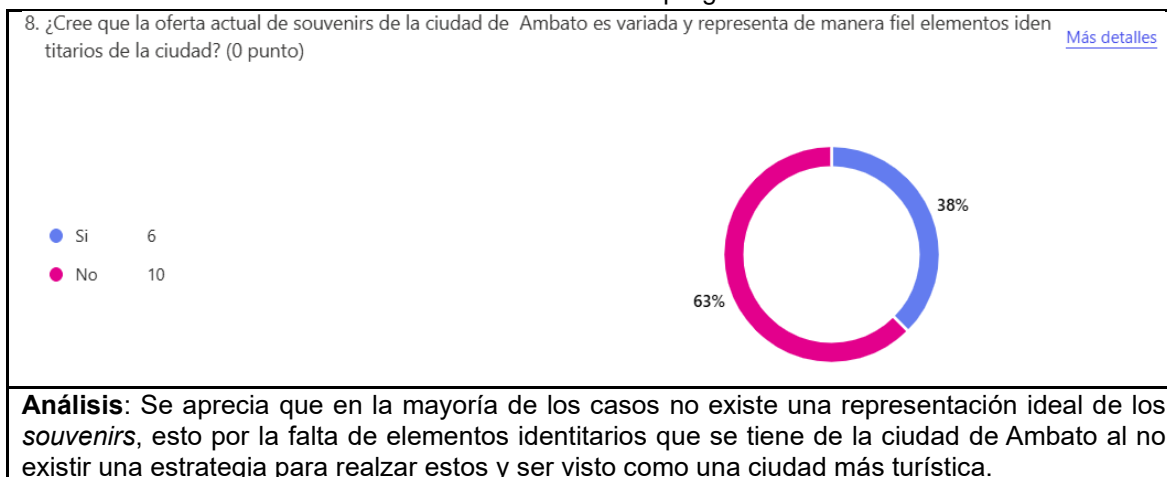
**Gráfico 7.** Resultados pregunta 7

Fuente: elaboración propia

**Tabla 8.** Resultados pregunta 8

¿Cree que la oferta actual de <i>souvenirs</i> de la ciudad de Ambato es variada y representa de manera fiel elementos identitarios de la ciudad?	
Respuestas	Frecuencia
Si	38%
No	63%

Fuente: elaboración propia

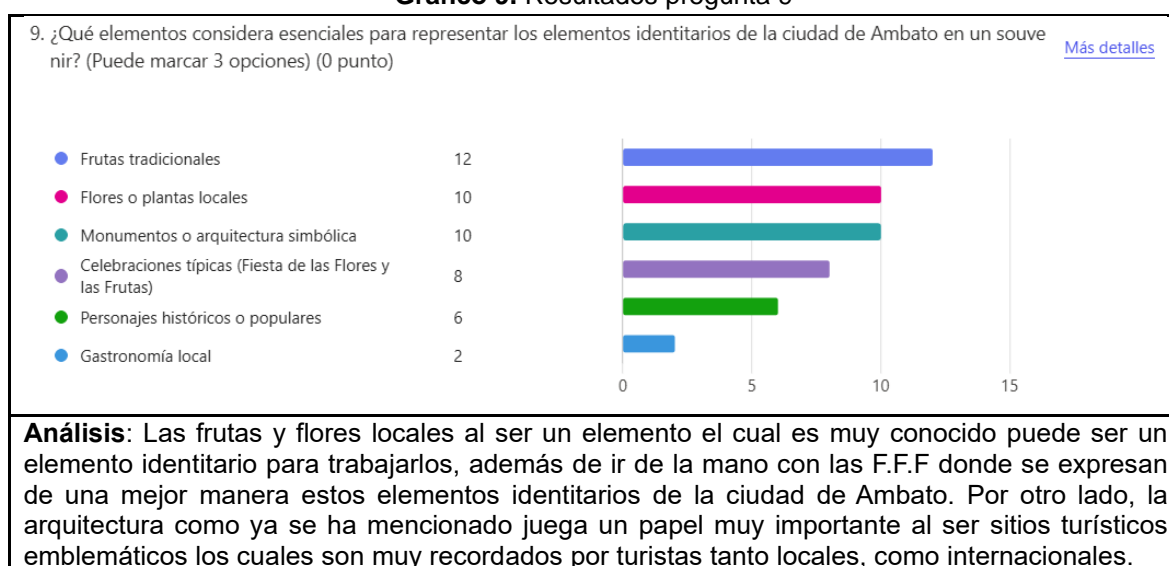
**Gráfico 8.** Resultados pregunta 8

Fuente: elaboración propia

**Tabla 9.** Resultados pregunta 9

¿Qué elementos considera esenciales para representar los elementos identitarios de la ciudad de Ambato en un souvenir?	
Respuestas	Frecuencia
Frutas tradicionales	12
Flores o plantas locales	10
Monumentos o arquitectura simbólica	10
Celebraciones típicas	8
Personajes ilustres históricos o populares	6
Gastronomía local	2

Fuente: elaboración propia

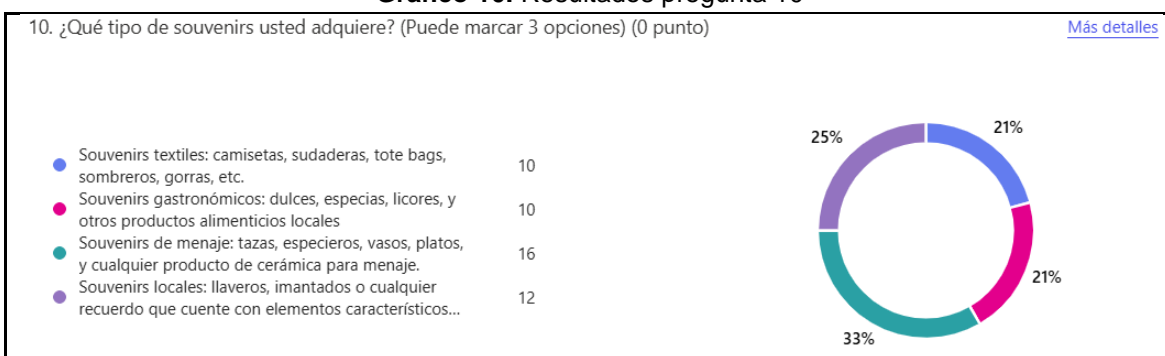
**Gráfico 9.** Resultados pregunta 9

Fuente: elaboración propia

**Tabla 10.** Resultados pregunta 10

¿Qué tipo de <i>souvenirs</i> usted adquiere?	
Respuestas	Frecuencia
Frutas tradicionales	21%
Flores o plantas locales	21%
Monumentos o arquitectura simbólica	33%
Celebraciones típicas	25%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 10. Resultados pregunta 10**

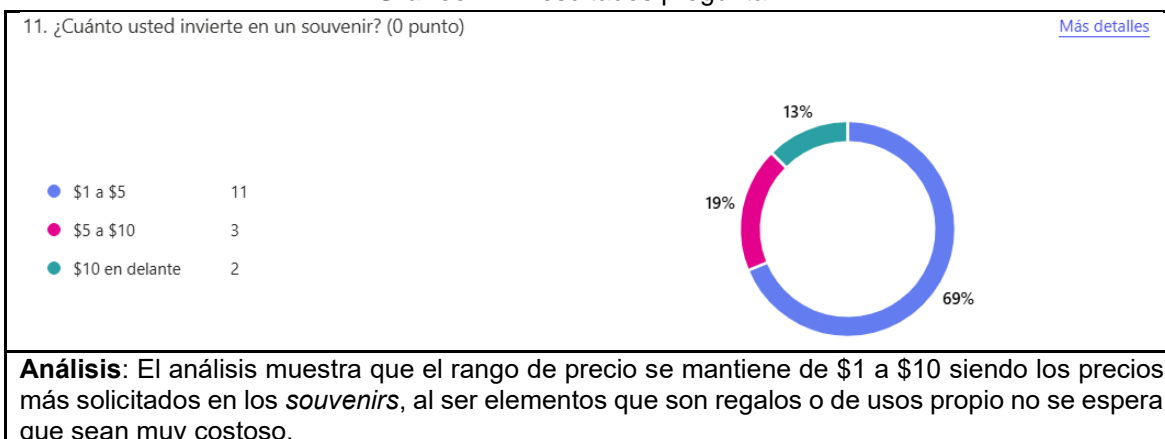
**Análisis:** Se observa que los *souvenirs* de menaje son más cotizados al ser elementos elaborados en cerámicas, como las tazas que son elementos fáciles de personalizar y son funcionales para el diario vivir, los *souvenirs* locales son muy utilizados, al ser elementos pequeños como llaveros e imantados, son personalizables y prácticos para guardar llaves o ser decorativos para mochilas, carteras, etc. Por último, los textiles son interesantes al ser elementos los cuales podemos vestir por lo que es una forma de expresión y puede ayudar a reforzar el valor de identidad.

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 11. Resultados pregunta 11**

¿Cuánto usted invierte en un souvenir?	
Respuestas	Frecuencia
\$1 a \$5	69%
\$5 a \$10	19%
\$10 en adelante	13%

**Fuente:** elaboración propia

**Gráfico 11. Resultados pregunta 11**

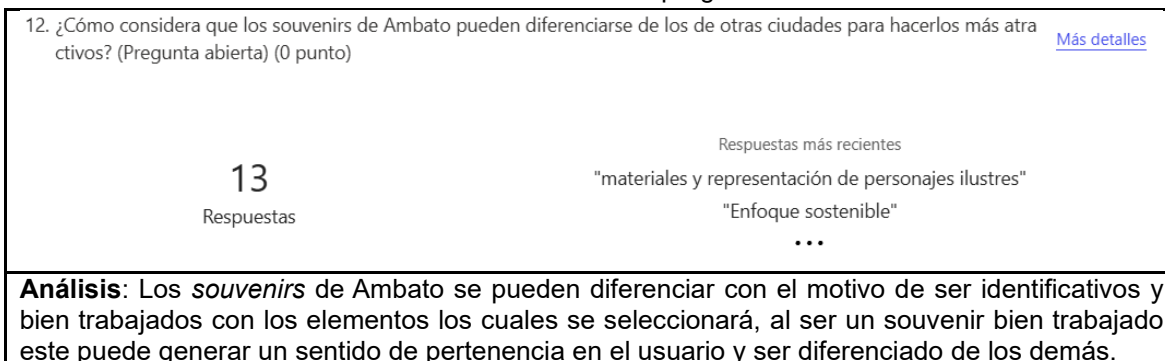
**Análisis:** El análisis muestra que el rango de precio se mantiene de \$1 a \$10 siendo los precios más solicitados en los *souvenirs*, al ser elementos que son regalos o de usos propio no se espera que sean muy costoso.

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 12.** Resultados pregunta 12

¿Cómo considera que los *souvenirs* de Ambato pueden diferenciarse de los de otras ciudades para hacerlos más atractivos?

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 12.** Resultados pregunta 12

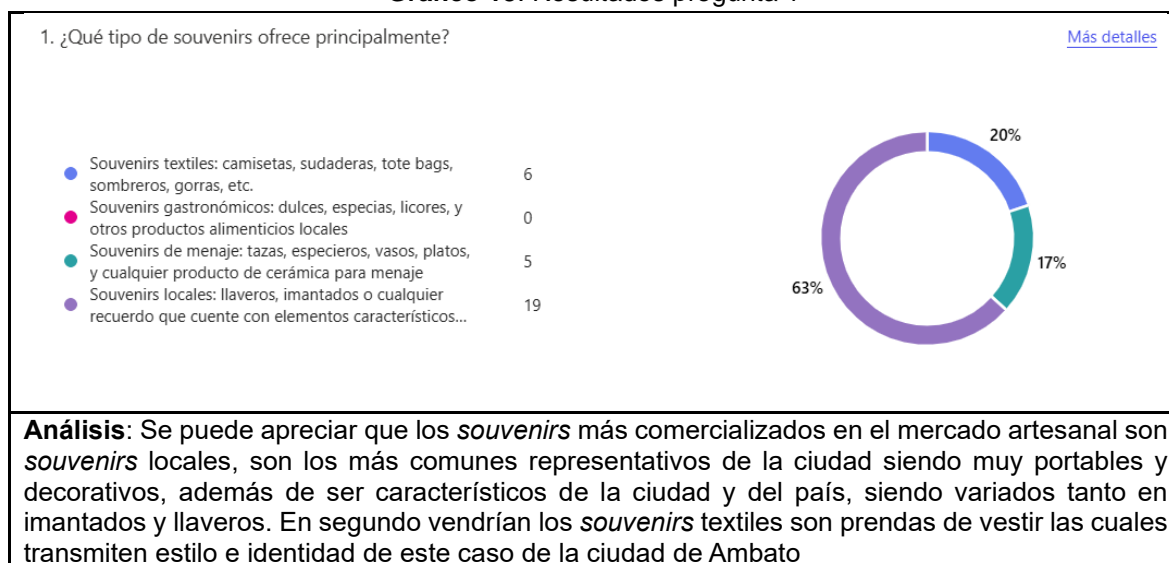
Fuente: elaboración propia

## Resultados encuestas comerciantes de *souvenirs* del Mercado Artesanal

**Tabla 13.** Resultados pregunta 1

¿Qué tipo de <i>souvenirs</i> ofrece principalmente?	
Respuesta	Frecuencia
<i>Souvenirs</i> textiles	20%
<i>Souvenirs</i> de menaje	17%
<i>Souvenirs</i> locales	63%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 13.** Resultados pregunta 1

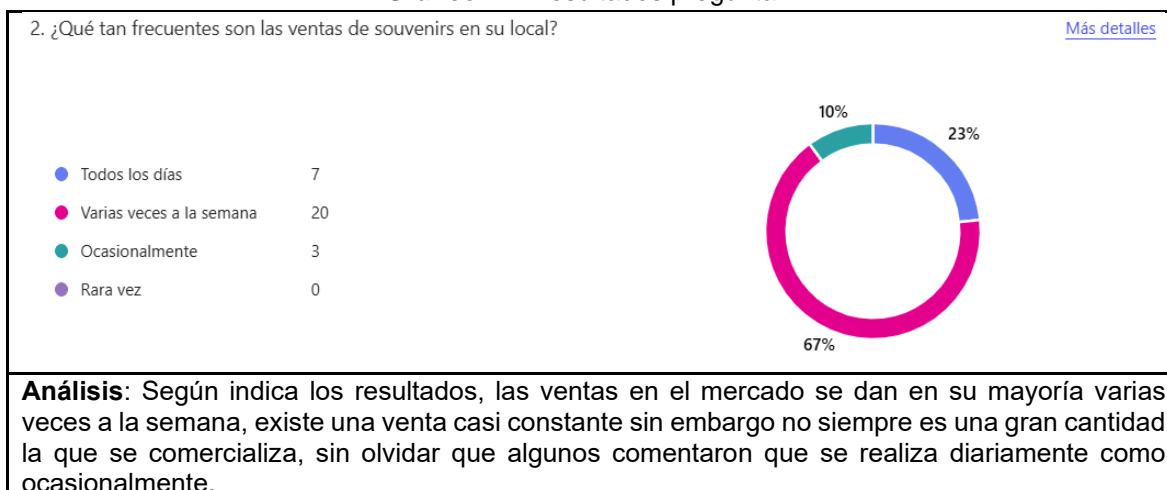
Fuente: elaboración propia

**Tabla 14.** Resultados pregunta 2

¿Qué tan frecuentes son las ventas de <i>souvenirs</i> en su local?	
Respuestas	Frecuencia
Todos los días	23%
Varias veces a la semana	67%
Ocasionalmente	10%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 14.** Resultados pregunta 2



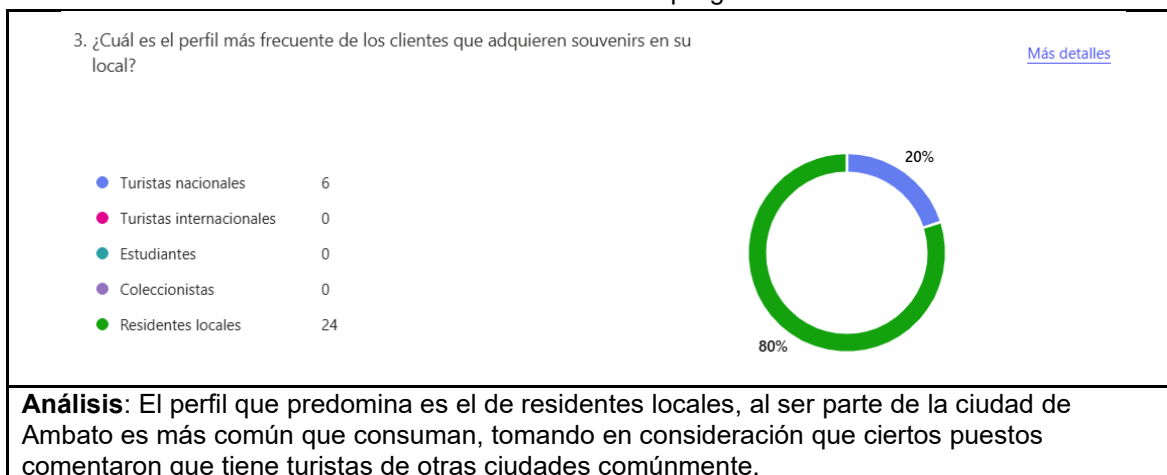
Fuente: elaboración propia

**Tabla 15.** Resultados pregunta 3

¿Cuál es el perfil más frecuente de los clientes que adquieren <i>souvenirs</i> en su local?	
Respuestas	Frecuencia
Turistas nacionales	20%
Residentes locales	80%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 15.** Resultados pregunta 3



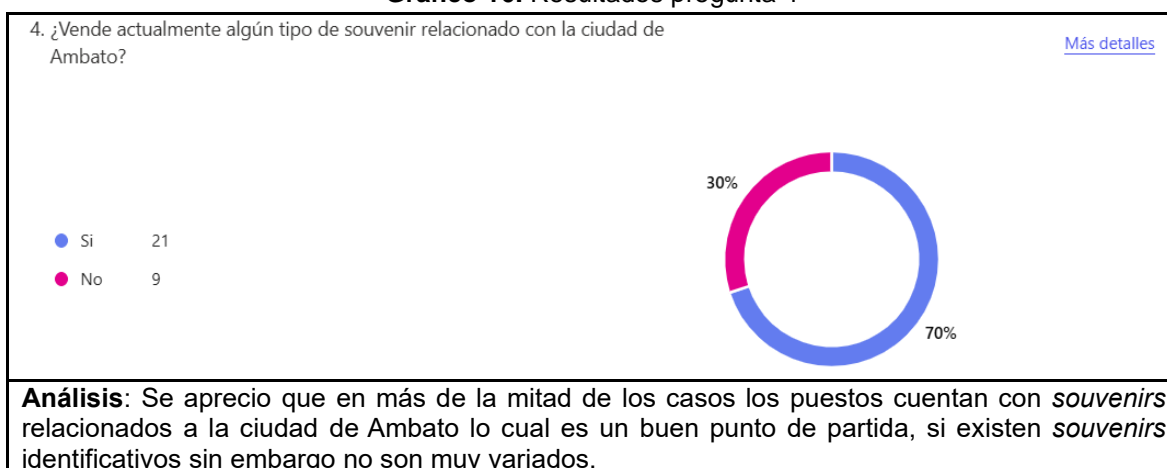
Fuente: elaboración propia

Tabla 16. Resultados pregunta 4

¿Vende actualmente algún tipo de souvenir relacionado con la ciudad de Ambato?	
Respuestas	Frecuencia
Si	70%
No	30%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 16. Resultados pregunta 4



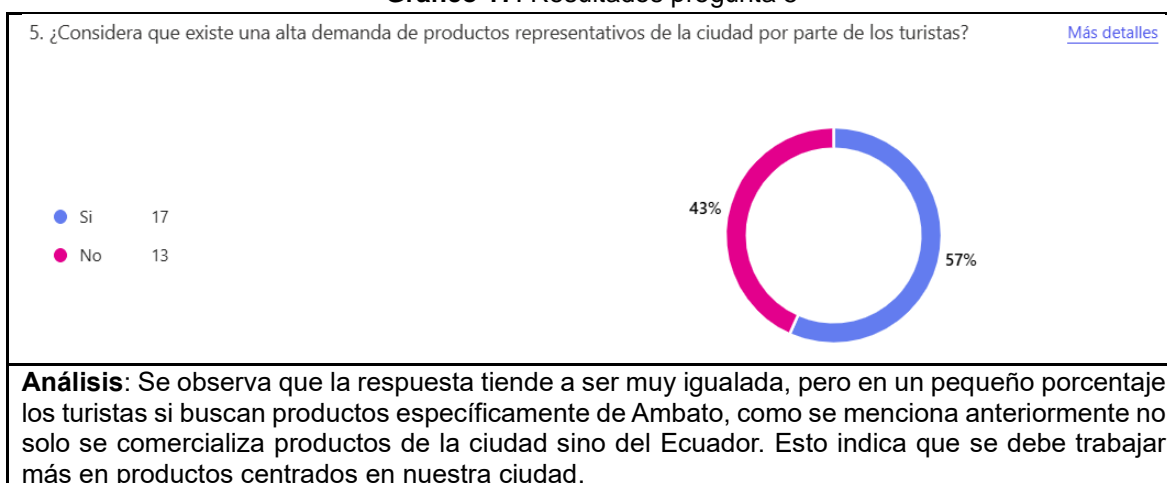
Fuente: elaboración propia

Tabla 17. Resultados pregunta 5

¿Considera que existe una alta demanda de productos representativos de la ciudad por parte de los turistas?	
Respuestas	Frecuencia
Si	57%
No	43%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 17. Resultados pregunta 5

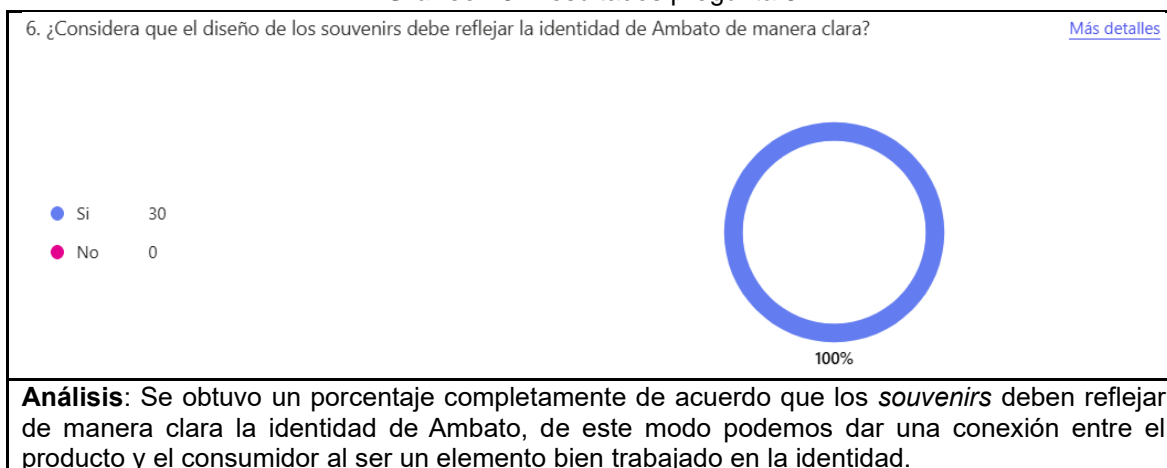


Fuente: elaboración propia

**Tabla 18.** Resultados pregunta 6

¿Considera que el diseño de los <i>souvenirs</i> debe reflejar la identidad de Ambato de manera clara?	
Respuesta	Frecuencia
Si	100%
No	0%

Fuente: elaboración propia

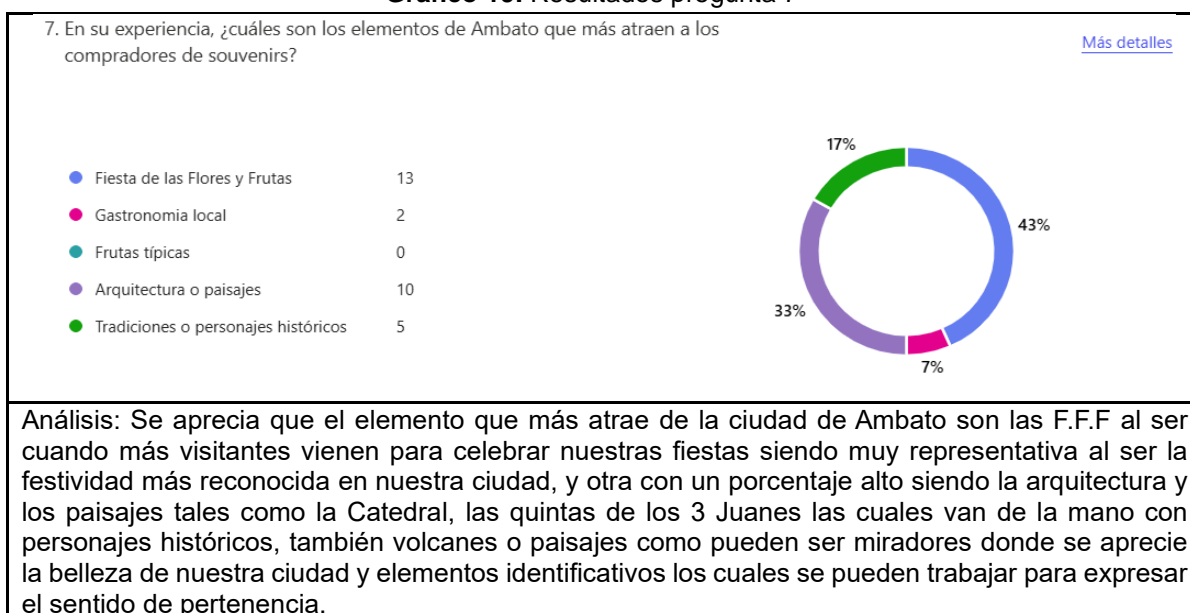
**Gráfico 18.** Resultados pregunta 6

Fuente: elaboración propia

**Tabla 19.** Resultados pregunta 7

En su experiencia, ¿cuáles son los elementos de Ambato que más atraen a los compradores de <i>souvenirs</i> ?	
Respuestas	Frecuencia
Fiesta de la fruta y flores	43%
Gastronomía local	7%
Arquitectura paisajes	33%
Tradiciones o personajes históricos	17%

Fuente: elaboración propia

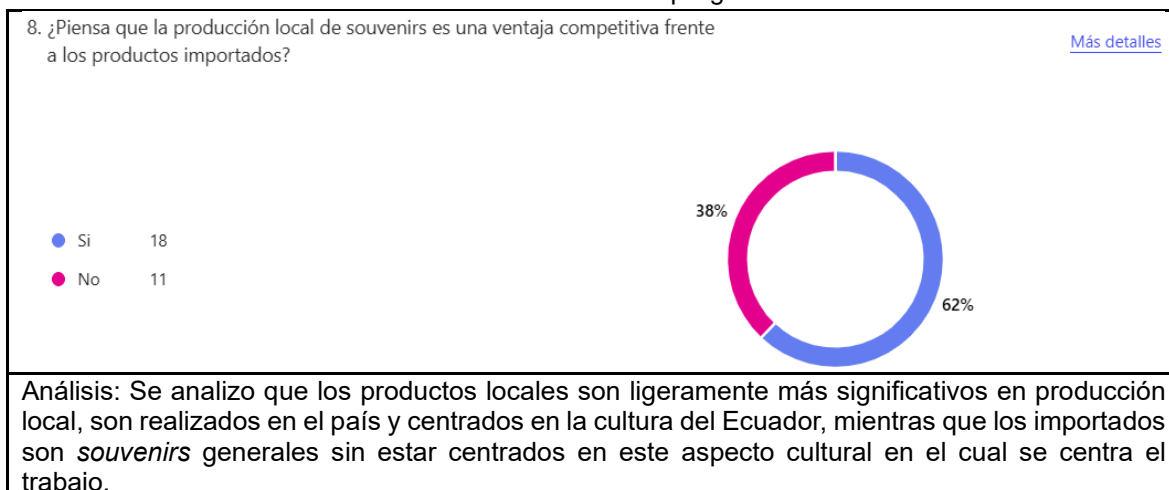
**Gráfico 19. Resultados pregunta 7**

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 20. Resultados pregunta 8**

¿Piensa que la producción local de <i>souvenirs</i> es una ventaja competitiva frente a los productos importados?	
Respuestas	Frecuencia
Si	62%
No	38%

**Fuente:** elaboración propia

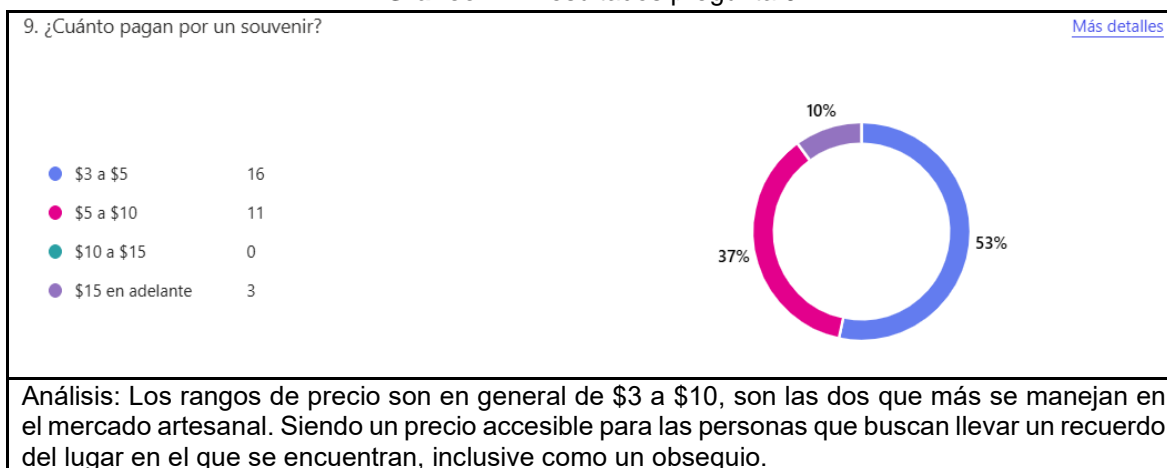
**Gráfico 20. Resultados pregunta 8**

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 21.** Resultados pregunta 9

¿Cuánto pagan por un souvenir?	
Respuestas	Frecuencia
\$3 a \$5	53%
\$5 a \$10	37%
15 en adelante	10%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 21.** Resultados pregunta 9

Fuente: elaboración propia

## Propuesta de la investigación

El uso de la metodología de diseño desempeña un papel importante a la hora de proporcionar una estructura organizada para la planificación, desarrollo y evaluación de esta. Dicha guía metodológica facilita el avance correcto de un proyecto y garantiza la obtención de resultados. (Ketlun, 2020), propone el *Design Thinking* como un ciclo iterativo adaptable, útil para proyectos que necesitan innovación, lejos de ser un proceso lineal el mismo se compone de fases flexibles pero interconectadas, que permiten desarrollar problemas complejos desde una perspectiva centrada en el usuario.

**Figura 1.** Pasos *Design Thinking*



**Fuente:** Demadi (2023) <https://demadi.com/que-es-el-design-thinking/>

## 1. Empatizar

Aquí se entiende el problema a profundidad con su contexto, el cual involucra inmersión con el usuario y el análisis del entorno cultural, social, además de recolección de datos. Así, mediante el uso de entrevistas y encuestas aplicadas a la población determinada se concluyó que:

Los elementos identitarios para trabajar en el proyecto son: La Fiestas de la Fruta y Flores, las cuales son muy reconocidas; Infraestructura y paisajes, elementos que resaltan por ser sitios turísticos creando la conexión con el consumidor de las experiencias adquiridas; por último los personajes históricos relevantes de la ciudad, al tener varios exponentes reconocidos en el área de la escritura tanto a nivel local como internacional, son un componente que se puede trabajar para popularizar el legado de la ciudad.

Los *souvenirs* por utilizar son: llaveros, imantados, o representaciones relacionadas con la ciudad, siendo tanto funcionales como decorativos y solicitados por ser fáciles de transportar. Los llaveros decoran mochilas, carteras, loncheras, USB, entre otros; y los imantados como ornamentos en refrigeradoras, generando un atractivo visual con los recuerdos de los lugares turísticos visitados por la persona o la familia.

Se debe expresar que la representación debe mantener los valores e identidad de la ciudad de Ambato creando un sentido de pertenencia con los habitantes y

consumidores, cuidado aspectos esenciales tales como: diseño, materiales, formas, texturas, colores, y demás aspectos que aseguren un producto de calidad que represente de una manera fiel a la localidad.

## 2. Definir

Se identifican los resultados de la etapa anterior para definir el problema y encontrar patrones significativos, de igual manera sintetizar la información para identificar oportunidades reales de diseño. La información que se levanta de las encuestas y entrevista se analiza detenidamente, para realizar una tabla de necesidades y requerimientos:

**Cuadro 4.** Necesidades y requerimientos

<b>Necesidades</b>	<b>Requerimientos</b>
Nivel formal	
Elementos identitarios	Fiestas de la fruta y de las flores. Paisajes e infraestructura identificativa. Personajes históricos de la ciudad.
Colores, patrones y formas	Los colores se los va a identificar y seleccionar cuando se realice el <i>moodboard</i> de inspiración para la parte de idear.
Síntesis gráfica	Se estiliza las formas que se van a utilizar mediante el uso de tablas, las cuales mediante fotos se realizara el análisis.
Estructura geométrica	En base a la síntesis gráfica se le da volumen al diseño el cual puede ser plano o como un elemento tridimensional.
Estructura morfológica	Se analiza cómo se va a realizar el producto en aspecto de medias y planos técnicos básicos y colocación de distintos elementos en el souvenir.
Compresión morfológica	Se define aspectos del producto tales como: colores, materiales, texturas, procesos constructivos, fichas técnicas para producir ya el producto.
Nivel tecnológico	
Materiales	Plastisol. Caucho. PVC.
Procesos	Diseño en software. Moldeo por inmersión.
Nivel Funcional	
Tipo de <i>souvenirs</i>	Llaveros. Imantados. Separadores de libro.

**Fuente:** elaboración propia

### 3. Idear

Consiste en proponer varias ideas y posibles soluciones, sin descartar opciones en primera instancia, este es un proceso creativo de pensamientos donde se indagan varios caminos posibles. Posteriormente se seleccionan las propuestas más relevantes.

Figura 2. Moodboard

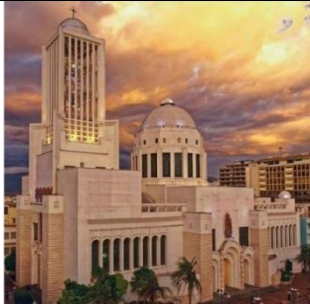


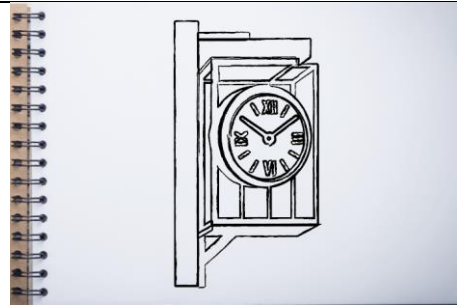

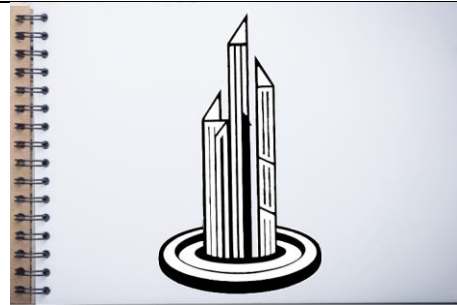






Fuente: Elaboración propia

### Síntesis gráfica

Según, Bullon Quintana (2020) la síntesis gráfica es una herramienta esencial en el diseño, permite representar formas simbólicas y claras, mediante la reducción de elementos visuales destacando lo más representativo e ideal de los elementos visuales, para convertirlo en un signo gráfico funcional.

Cuadro 5. Síntesis Gráfica

PAISAJES E INFRAESTRUCTURAS REPRESENTATIVAS	
Fotografía	Boceto (aplicación síntesis gráfica)
La catedral (Ciudad Ambato)	
	
Torre del reloj (Ciudad Ambato)	
	
Primera imprenta (Ciudad Ambato)	
	
Volcán Tungurahua	
	
Medalla milagrosa (Ciudad Ambato)	
	


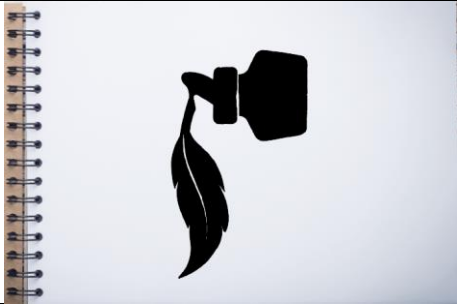



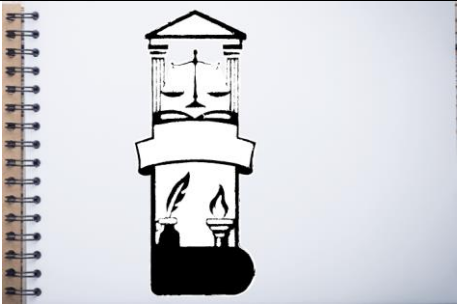
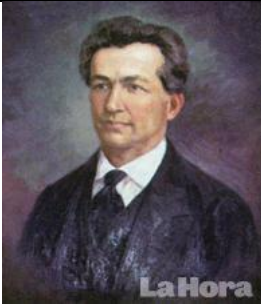
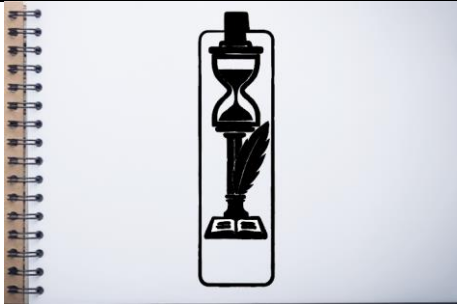

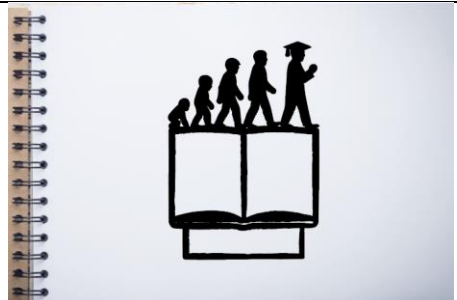
Fuente: Elaboración propia

**Cuadro 6. Síntesis Gráfica**

<b>FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES</b>	
Fotografía	Bocetaje (aplicando síntesis gráfica)
<b>Carro alegórico 1</b>	
	
<b>Carro alegórico 2</b>	
	
<b>Carro alegórico 3</b>	
	
<b>Carro alegórico 4</b>	
	
<b>Carro alegórico 5</b>	
	

Fuente: elaboración propia

**Cuadro 7. Síntesis Gráfica**

PERSONAJES HISTÓRICOS DE LA CIUDAD	
Fotografía	Bocetaje (aplicando síntesis gráfica)
Juan Montalvo 	
Juan León Mera 	
Juan Benigno Vela 	
Pedro Fermín Cevallos 	
Luis A. Martínez 	

Fuente: elaboración propia





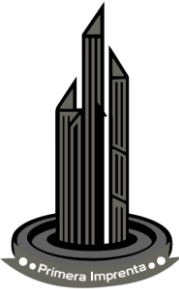





#### **4. Prototipar:**

Consta de materializar las ideas más relevantes en una base experimental, dichos prototipos permiten observar cómo sería la propuesta antes de su ejecución oficial, siendo esta una parte iterativa del proceso.

#### **Estructura geométrica y morfológica**

Según Gamboa (2014), se refiere a otorgar orden, proporción y equilibrio al elemento visual, facilitando su comprensión. La autora destaca que al trabajar con este formato se establece relaciones precisas entre los componentes del diseño, lo que nos da como resultado una lógica interna conservando la estética y funcionalidad. Según Gamboa, la estructura morfológica se centra en formas que componen un objeto de diseño, esto significa considerar superficies, tales como el volumen y la relación entre elementos.

Cuadro 8. Estructura geométrica y morfológica

PAISAJES E INFRAESTRUCTURAS REPRESENTATIVAS	
Diseño digitalizado (Formato Adobe Ilustrador)	Diseño en software 3D – Render del producto
La catedral (Ciudad Ambato)	
	
Torre del reloj (Ciudad Ambato)	
	
Primera imprenta (Ciudad Ambato)	
	
Volcán Tungurahua	
	
Medalla milagrosa (Ciudad Ambato)	
	



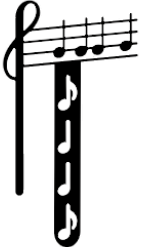
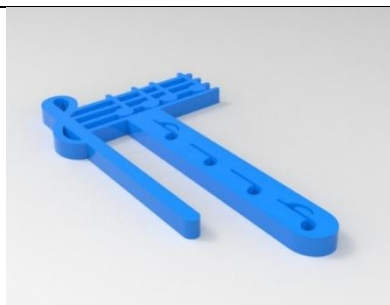




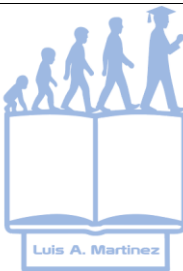

Fuente: elaboración propia

Cuadro 9. Estructura geométrica y morfológica

FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES	
Diseño digitalizado (Formato Adobe Ilustrador)	Diseño en software 3D (Formato 3D MAX)
Carro alegórico 1	
	
Carro alegórico 2	
	
Carro alegórico 3	
	
Carro alegórico 4	
	
Carro alegórico 5	
	

Fuente: elaboración propia

Cuadro 10. Estructura geométrica y morfológica

<b>PERSONAJES HISTÓRICOS DE LA CIUDAD.</b>	
Diseño digitalizado (Formato Adobe Ilustrador)	Diseño en software 3D (Formato 3D MAX)
Juan Montalvo	
	
Juan León Mera	
	
Juan Benigno Vela	
	
Pedro Fermín Cevallos	
	
Luis A. Martínez	
	

Fuente: elaboración propia

## **Concreción morfológica**

Según Gamboa (2014), La concreción morfológica, indica interpretar, analizar y dominar las relaciones entre formas considerando aspectos simbólicos.

A continuación de la comprensión morfológica se consideran las grillas que es la manera en la cual se realiza las dimensiones del producto. Además, se incluye los renderizados del producto, para visualizar su posible resultado.

**Cuadro 11. Concreción morfológica**

<b>PAISAJES E INFRAESTRUCTURAS REPRESENTATIVAS</b>	
Grillas (medidas del producto)	Renders del producto en uso
<b>La catedral (Ciudad Ambato)</b>	
<b>Torre del reloj (Ciudad Ambato)</b>	
<b>Primera imprenta (Ciudad Ambato)</b>	
<b>Volcán Tungurahua</b>	
<b>Medalla milagrosa (Ciudad Ambato)</b>	

Fuente: elaboración propia

Cuadro 12. Concreción morfológica

FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES	
Grillas (medidas del producto)	Renders del producto en uso
Carro alegórico 1	
Carro alegórico 2	
Carro alegórico 3	
Carro alegórico 4	
Carro alegórico 5	

Fuente: elaboración propia

**Cuadro 13. Concreción morfológica**

<b>PERSONAJES HISTÓRICOS DE LA CIUDAD.</b>	
Grillas (medidas del producto)	Renders del producto en uso
<p><b>Juan Montalvo</b></p>	
<p><b>Juan León Mera</b></p>	
<p><b>Juan Benigno Vela</b></p>	
<p><b>Pedro Fermín Cevallos</b></p>	
<p><b>Luis A. Martínez</b></p>	

Fuente: elaboración propia

## Selección del método para prototipar

Se presenta a continuación procesos los cuales nosotros podemos aplicar para el diseño de los *souvenirs*, se explica su funcionamiento tecnológico, para así poder escoger el óptimo para el proceso de prototipado.

**Cuadro 13.** Selección método para el prototipo

Método	Proceso	Costos	Acabados	Proceso industrial
Corte laser	Utiliza un láser para cortar materiales con alta precisión, ideal para formas planas y detalles intrincados.	\$ (Bajo costo)	Bajo: gran precisión de corte, pero sin aplicación de color o relieve.	Depende: puede usarse de forma artesanal o industrial, según el tipo de máquina y escala de producción.
Inyección	Consiste en inyectar material plástico fundido a alta presión en un molde cerrado, donde se enfría y solidifica.	\$\$\$\$ (Costo muy alto)	Medio: limitado en color; requiere procesos adicionales para detalles.	Sí, porque requiere maquinaria especializada, moldes metálicos y producción en grandes
Inmersión	Implica sumergir un molde en una mezcla líquida (como vinilo plastisol), que luego se calienta para formar una capa sólida adherida al molde.	\$\$\$ (Costo moderado)	Alto: permite aplicar múltiples colores en capas y detalles definidos	Sí, aunque más accesible, sigue siendo considerado industrial por el uso de hornos, moldes y control de materiales.
Vulcanizado	Proceso mediante el cual el caucho es tratado con azufre y calor para hacerlo más resistente y elástico.	\$\$\$\$ (Costo alto)	Bajo: difícil aplicar colores detallados; más útil en formas simples.	Sí, por el uso de hornos industriales y la complejidad del control de temperatura y presión.

Fuente: elaboración propia

El molde por inmersión se seleccionó por su capacidad de adaptarse, tanto en estética como en nivel de detalle, es una opción óptima, el proceso permite representar con fidelidad las propuestas. Sin embargo, la inversión inicial sigue siendo elevada por la fabricación del molde, esto se compensa a mediano plazo gracias a su durabilidad y posibilidad de producir grandes cantidades a un costo conveniente.

## Selección del material

Se presenta de igual manera los distintos materiales que se podrían utilizar, para la realización de los *souvenirs* mediante el proceso seleccionado en el punto anterior, el cual es el proceso de inmersión:

**Cuadro 14.** Selección material


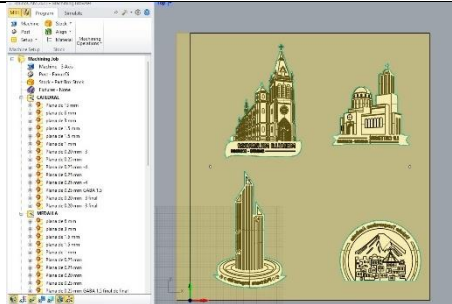
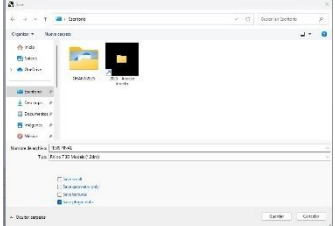

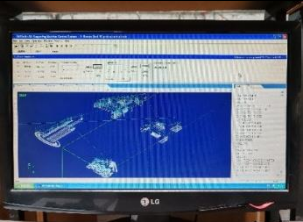
Material	Costo	Observaciones
Plastisol	\$\$\$ (Costo moderado)	Es un proceso adecuado, podemos añadir una gran gama de colores y la aplicación es manual y hay mayor cantidad de opciones para realizarlo.
PVC	\$\$\$\$ (Costo alto)	El proceso sería más económico si se trabaja en un solo color, sin embargo, al tener varios colores, el costo del molde es elevado, se debería hacer 3 moldes, uno por cada color.
Caucho	\$\$\$\$ (Costo alto)	El proceso productivo es más lento, los colores se deben preparar por anticipado.


**Fuente:** elaboración propia

Se selecciona el plastisol, al ser un material el cual nos permite agregar una gran variedad de colores, para poder representar de manera fiel nuestro diseño inicial es el menos costoso entre los demás materiales, además de tener la accesibilidad para realizar el proceso de inmersión con dicho material.

## Proceso de elaboración del molde

Cuadro 15. Pasos para elaborar el molde

PASOS PARA LA ELABORACIÓN DEL MOLDE	
Pasos	Imágenes
<p>Paso 1. Diseño del producto en software 3D: Se debe tener listo el modelado 3D del producto, el cual debe estar previamente validado que servirá de base para la realización del molde.</p> <p>Se eligió la línea de infraestructura y paisajes, en las encuestas fue la más votada, además de que se veía un mayor potencial en dichas propuestas, por lo que, por motivos de costos, solo se realizara los 4 diseños de esta línea de <i>souvenirs</i>.</p>	
<p>Paso 2. Preparación del mecanizado mediante software: Se utilizó el software Rhinoceros y Rhinocam para la programación del mecanizado, se aplicó las siguientes herramientas: Facing (13mm plana): para el aplanado inicial del material. Pocketing (6mm plana): Realizar el desbaste general de la superficie del material. Profiling y detalles (3mm, 1/2, 1mm) plana: Se empleo para definir contornos finos y zonas donde las herramientas grandes no puedan acceder. Acabado de alta precisión (0,25 mm plana): se usó la estrategia Pocketing para trabajar en áreas pequeñas y obtener un acabo de alta calidad.</p>	
<p>Paso 3. Post-procesado del archivo: Una vez definido la trayectoria de las herramientas, se genera el archivo post-procesado compatible con la maquina CNC.</p>	
<p>Paso 4. Preparación del material CNC: Se selecciona la placa de aluminio (6061-T6), el mismo ofrece alta precisión, buena resistencia mecánica y térmica, es liviano, duradero y resistente a la corrosión. Sus dimensiones son de (200 x 200) mm y un espesor de 12 mm, este material es fijado en la CNC.</p>	
<p>Paso 5. Carga y ejecución del programa: Se carga el archivo en la maquina CNC y se procede con la ejecución del mecanizado.</p>	

<p>Paso 6. Duración del proceso: El mecanizado completo tuvo una duración aproximada de 28 horas continuas de trabajo, el mismo garantiza precisión y calidad requerida para la producción de <i>souvenirs</i>. Este es el final del proceso, y tendríamos el molde listo para poder trabajar ahora en el proceso de inmersión.</p>	
---	--

Fuente: elaboración propia

## Mantenimiento y vida útil del molde

Se debe aplicar:

- Mantenimiento preventivo básico: cada 1000 a 2000 ciclos de uso. El mismo incluye limpieza de residuos, revisión de cavidades, aplicación de lubricante si es necesario y verificación de ajustes necesarios.
- Mantenimiento correctivo menor: cada 3000 a 5000 ciclos, o si se detectan desgastes leves. Incluye pulido de zonas afectadas, corrección de rebabas y ajuste de alineaciones.
- Mantenimiento mayor o remaquinado: podría requerir después de los 7000 a 10000 ciclos, si hay pérdida de precisión, deformaciones o desgaste profundo.







La vida útil esperada del molde se espera que sea de 5000 a 50000 ciclos de producción dependiendo de factores externos tales como:

- Complejidad del diseño.
- Tipo de material utilizado.
- Cuidado en el proceso de desmoldeo.
- Condiciones ambientales (humedad, temperatura, etc.)

Con un mantenimiento riguroso y uso responsable, se puede extender la vida útil del molde puede triplicar o incluso cuadruplicar su vida útil, lo cual nos da una inversión rentable a mediano y largo plazo.

## Proceso de inmersión

**Cuadro 16.** Pasos para elaborar el souvenir mediante el método de inmersión

<b>APLICACIÓN DEL MÉTODO DE INMERSIÓN</b>	
<b>Pasos</b>	<b>Imágenes</b>
<p><b>Paso 1. Preparación del molde:</b> Hay que asegurar que el molde este limpio, seco y sin residuos. Procedemos a precalentar el molde a una temperatura aproximada de 150°C, esto depende del tipo de plastisol que vayamos a utilizar, realizamos esto con el fin de hacer una correcta adhesión de las capas de color y evitar burbujas.</p>	
<p><b>Paso 2. Aplicación del plastisol de detalle:</b> Con el molde ya caliente, se aplican el plastisol pigmentadas, las cuales van a colocar las capas que representen el color, y detalles gráficos del diseño.</p>	
<p><b>Paso 3. Secado parcial:</b> Se deja reposar el producto de 1 a 2 minutos para que el plastisol se fije de manera correcta.</p>	
<p><b>Paso 4. Vertido de silicona de relleno</b> Posteriormente se vierte la silicona de volumen, la cual completara el molde por la parte posterior del souvenir.</p>	
<p><b>Paso 5. Proceso de curado o termoformado:</b> El molde completo con las capas es introducido en un horno de curado a una temperatura estimada de 150 °C a 180 °C, por aproximadamente 7 minutos.</p>	
<p><b>Paso 6. Desmoldeo y enfriado:</b> Se extrae cuidadosamente el molde del horno y se deja enfriar unos minutos, para luego retirar el souvenir.</p>	

Fuente: Máquina plastisol (2024). Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=ZiIRIVk\\_\\_7o](https://www.youtube.com/watch?v=ZiIRIVk__7o)

## Producto terminado

Se muestran las fotografías de uso del producto:



## Costos de producción

**Cuadro 17.** Costos de producción del molde de aluminio

<b>MOLDE DE ALUMINIO</b>			
Materiales/Recursos	Cantidad/tiempo	Precio	Total
Aluminio	1 kg	\$12.5 (1kg)	12.5
CNC	28 horas	\$10 (cada hora)	\$280
Burril plano 6 mm	1	\$4,5	\$4.5
Burril plano 3mm, ½ mm, 1mm, 0.25mm	4	\$3	\$12
Total:			\$309

**Fuente:** elaboración propia

El costo total del molde es de \$309 el cual va a ser depreciado en una producción en masa de 500 unidades por recomendación del fabricante del molde.

**Cuadro 18.** Costos de producción del producto al por menor

<b>IMANES DE INFRAESTRUCTURA Y PAISAJES</b>			
Materiales/Recursos	Cantidad/tiempo	Precio	Total
Plastisol	400 gr (4 diseños)	\$2	\$8
Mano de obra	60min (4 diseños)	\$1	\$4
Total:			\$12

**Fuente:** elaboración propia

Cuando se realiza una producción limitada el costo es de \$12 dándonos un precio unitario de \$3, el cual no es conveniente, ese sería nuestro precio de partida, por lo cual no se recomienda trabajar en bajas cantidades.

**Cuadro 19.** Costos de producción del producto al por mayor

<b>PRODUCCIÓN AL POR MAYOR</b>			
Materiales/Recursos	Cantidad/tiempo	Precio	Total
Diseño y mecanizado	4h	\$20	\$80
Molde de inyección			\$309
Producción en serie	500 unidades	\$1.5 (Precio por unidad)	\$750
Empaque	500 unidades	0.30 ctvs.	\$150
			\$1289

**Fuente:** elaboración propia

El precio total es \$1289 dividido para 500 unidades el costo unitario es de \$2.578. Se tiene el precio de venta de \$3, cuando se produce 500 unidades hay una ganancia de \$211.

## CAPÍTULO III. VALIDACIÓN DE RESULTADOS

El paso 5 **Testeo** del *Design Thinking* está dentro de la instancia de validación, en donde se consideran aspectos formales, funcionales, tecnológicos, esta etapa es fundamental para recopilar información de como el usuario percibe el producto.

### 3.1. Validación por expertos

La validación por expertos consiste en someter a un producto, propuesta o instrumento, al ser un juicio de personas con experiencia y conocimiento en el área que estamos trabajando, con el objetivo de determinar, pertinencia, utilidad y aplicabilidad. Según Hernández-Sampieri & Mendoza (2020), esta técnica cualitativa permite obtener opiniones fundamentadas que fortalecen la confiabilidad del diseño y aseguran su coherencia dependiendo las necesidades del contexto.

En dicho proyecto, los expertos seleccionados son los comerciantes de Mercado Artesanal de la ciudad de Ambato, quienes poseen experiencia, conocimiento emperico y práctico sobre las preferencias de los consumidores, viabilidad comercial, además de la representación identitaria de los productos ofertados.

<b>Validación por expertos (comerciantes del mercado artesanal)</b>	
<b>Considere los siguientes criterios para validar la línea de <i>souvenirs</i> con la temática: Paisajes e infraestructuras representativas, en donde:</b>	
1: Totalmente en desacuerdo: Muy deficiente	
2: En desacuerdo: Deficiente	
3: Ni a favor ni en contra: Regular	
4: De acuerdo: Bueno	
5: Totalmente de acuerdo: Excelente	
<b>Criterios</b>	<b>Ponderación</b>
¿Considera usted que los <i>souvenirs</i> representan a la ciudad de Ambato? (Parte formal)	1: Totalmente en desacuerdo: Muy deficiente 2: En desacuerdo: Deficiente 3: Ni a favor ni en contra: Regular 4: De acuerdo: Bueno 5: Totalmente de acuerdo: Excelente
¿La estética visual es coherente e identifica los elementos identitarios de Ambato? (Parte formal)	
Considera usted que los imantados representan los paisajes e infraestructura Ambateña (Parte funcional)	
¿La técnica de inyección utilizada para los <i>souvenirs</i> es la adecuada? (Parte tecnológica)	

¿Los materiales que se utilizaron para los <i>souvenirs</i> son los adecuados? (Parte tecnológica)	
<p><b>Considere los siguientes criterios para validar la línea de <i>souvenirs</i> con la temática: Fiesta de la fruta y de las flores</b></p> <p>1: Totalmente en desacuerdo: Muy deficiente  2: En desacuerdo: Deficiente  3: Ni a favor ni en contra: Regular  4: De acuerdo: Bueno  5: Totalmente de acuerdo: Excelente</p>	
<b>Criterios</b>	<b>Ponderación</b>
¿Considera usted que los <i>souvenirs</i> representan a la ciudad de Ambato? (Parte formal)	1: Totalmente en desacuerdo: Muy deficiente 2: En desacuerdo: Deficiente 3: Ni a favor ni en contra: Regular 4: De acuerdo: Bueno 5: Totalmente de acuerdo: Excelente
¿La estética visual es coherente e identifica los elementos identitarios de Ambato? (Parte formal)	
Considera usted que los llaveros representan la Fiesta de la Fruta y Flores (Parte funcional)	
¿La técnica de inyección utilizada para los <i>souvenirs</i> es la adecuada? (Parte tecnológica)	
¿Los materiales que se utilizaron para los <i>souvenirs</i> son los adecuados? (Parte tecnológica)	
<p><b>Considere los siguientes criterios para validar la línea de <i>souvenirs</i> con la temática: Personajes históricos de la ciudad.</b></p> <p>1: Totalmente en desacuerdo: Muy deficiente  2: En desacuerdo: Deficiente  3: Ni a favor ni en contra: Regular  4: De acuerdo: Bueno  5: Totalmente de acuerdo: Excelente</p>	
<b>Criterios</b>	<b>Ponderación</b>
¿Considera usted que los <i>souvenirs</i> representan a la ciudad de Ambato? (Parte formal)	1: Totalmente en desacuerdo: Muy deficiente 2: En desacuerdo: Deficiente 3: Ni a favor ni en contra: Regular 4: De acuerdo: Bueno 5: Totalmente de acuerdo: Excelente
¿La estética visual es coherente e identifica los elementos identitarios de Ambato? (Parte formal)	
Considera usted que los separadores de libros representan a los personajes históricos de Ambato (Parte funcional)	
¿La técnica de inyección utilizada para los <i>souvenirs</i> es la adecuada? (Parte tecnológica)	
¿Los materiales que se utilizaron para los <i>souvenirs</i> son los adecuados? (Parte tecnológica)	

Fuente: elaboración propia

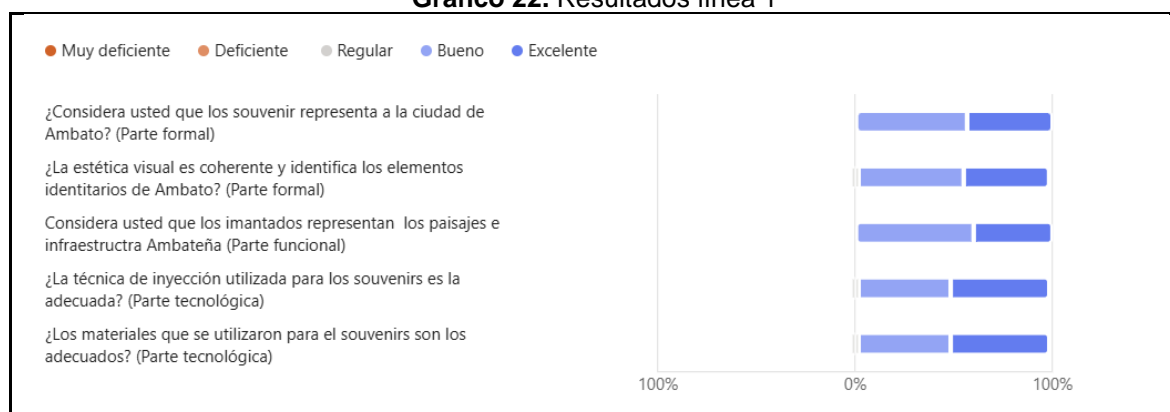
### 3.3 Análisis de resultados

**Tabla 22.** Resultados línea 1

Responda a las siguientes preguntas para validar la siguiente línea de <i>souvenirs</i> con la temática: Paisajes e infraestructuras representativas	
Respuestas	Frecuencia
¿Considera usted que los <i>souvenirs</i> representan a la ciudad de Ambato? (Parte formal)	Bueno 56.7% Excelente 43.3%
¿La estética visual es coherente e identifica los elementos identitarios de Ambato? (Parte formal)	Bueno 53.3% Excelente 43.3% Regular 3.3%
Considera usted que los imantados representan los paisajes e infraestructura Ambateña (Parte funcional)	Bueno 60% Excelente 40%
¿La técnica de inyección utilizada para los <i>souvenirs</i> es la adecuada? (Parte tecnológica)	Bueno 46.7% Excelente 50% Regular 3.3%
¿Los materiales que se utilizaron para los <i>souvenirs</i> son los adecuados? (Parte tecnológica)	Bueno 46.7% Excelente 50% Regular 3.3%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 22.** Resultados línea 1



**Análisis:** Esta línea busca visualmente representar los elementos arquitectónicos y paisajes urbanos que identifiquen a Ambato, los resultados reflejan:

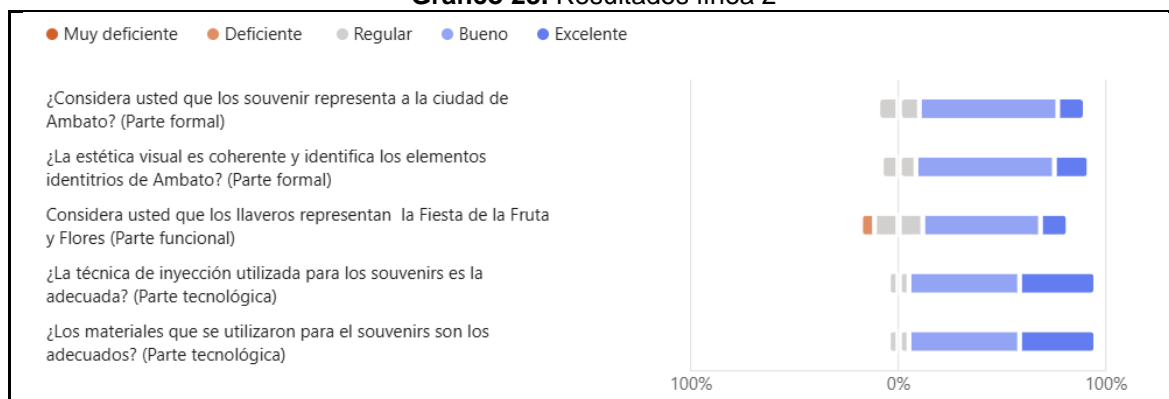
- Representación formal de la ciudad: Se demostró un alto nivel de claridad en el mensaje visual que se quiere expresar y una correcta asociación simbólica de la ciudad de Ambato.
- Coherencia estética: Se evidencia que el diseño logra comunicar de una manera efectiva los elementos identitarios, sin generar ambigüedad visual.
- Representación funcional: Nos expresa que el producto no solo cumple su función decorativa, sino también aprobado para su uso turístico y cotidiano.
- Técnica adecuada: El proceso de fabricación fue el apropiado, expresa el producto de una forma con mejores acabados siendo una técnica viable para este tipo de productos.
- Selección de materiales: Nos confirman que los recursos empleados son adecuados en calidad y apariencia para ser aplicado en un souvenir, el mismo ayuda a representar todos los colores y formas de una manera fiel a su diseño previo.

Fuente: elaboración propia

**Tabla 23.** Resultados línea 2

Responda a las siguientes preguntas para validar la siguiente línea de <i>souvenirs</i> con la temática: Fiesta de la fruta y de las flores	
Respuestas	Frecuencia
¿Considera usted que los <i>souvenirs</i> representan a la ciudad de Ambato? (Parte formal)	Bueno 66.7% Excelente 13.3% Regular 20%
¿La estética visual es coherente e identifica los elementos identitarios de Ambato? (Parte formal)	Bueno 66.7% Excelente 16.7% Regular 16.7%
Considera usted que los imantados representan los paisajes e infraestructura Ambateña (Parte funcional)	Bueno 56.7% Excelente 13.3% Regular 23.3% Deficiente 6.7%
¿La técnica de inyección utilizada para los <i>souvenirs</i> es la adecuada? (Parte tecnológica)	Bueno 53.3% Excelente 36.7% Regular 10%
¿Los materiales que se utilizaron para los <i>souvenirs</i> son los adecuados? (Parte tecnológica)	Bueno 53.3% Excelente 36.7% Regular 10%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 23.** Resultados línea 2**Análisis:**

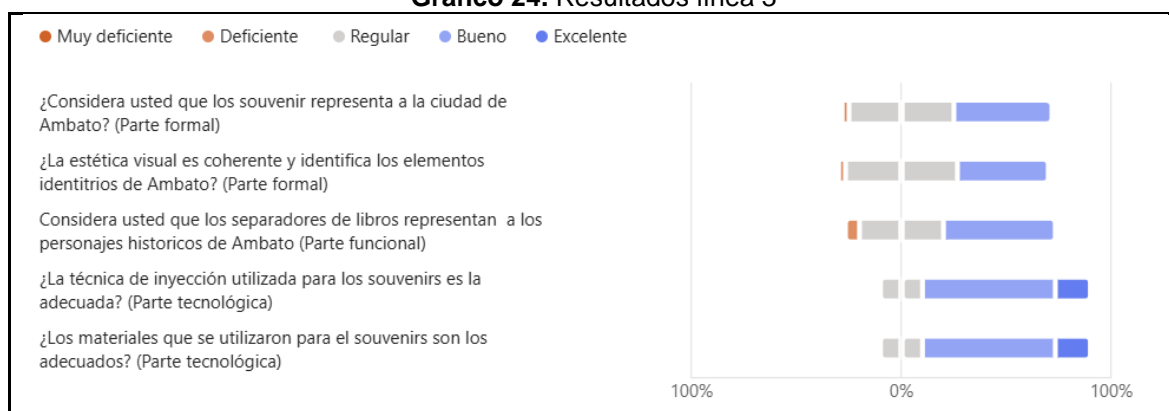
- Representación formal de la ciudad: se refleja una aceptación mayoritaria, sin embargo, se recomienda profundizar en elementos gráficos los cuales expresen de una mejor de una manera más acertada.
- Coherencia estética: se evidencia una propuesta bien ejecutada, se usa como referencia los carros alegóricos utilizado en las fiestas, sin embargo, si se recomienda fortalecer incorporando más iconos simbólicos.
- Representación funcional: se sugiere que el producto cumple con su objetivo, sin embargo, podría intensificarse a través de formas, colores y símbolos más explícitos.
- Técnica adecuada: El proceso de fabricación fue el apropiado, expresa el producto de una forma con mejores acabados siendo una técnica viable para este tipo de productos.
- Selección de materiales: Nos confirman que los recursos empleados son adecuados en calidad y apariencia para ser aplicado en un souvenir, el mismo ayuda a representar todos los colores y formas de una manera fiel a su diseño previo.

Fuente: elaboración propia

**Tabla 24** Resultados línea 3

Responda a las siguientes preguntas para validar la siguiente línea de <i>souvenirs</i> con la temática: Personajes históricos de la ciudad.	
Respuestas	Frecuencia
¿Considera usted que los <i>souvenirs</i> representan a la ciudad de Ambato? (Parte formal)	Bueno 43.3% Regular 50% Deficiente 3.3%
¿La estética visual es coherente e identifica los elementos identitarios de Ambato? (Parte formal)	Bueno 43.3% Regular 53.3% Deficiente 3.3%
Considera usted que los separadores de libros representan a los personajes históricos de Ambato (Parte funcional)	Bueno 53.3% Regular 40% Deficiente 6.7%
¿La técnica de inyección utilizada para los <i>souvenirs</i> es la adecuada? (Parte tecnológica)	Bueno 63.3% Excelente 16.7% Regular 20%
¿Los materiales que se utilizaron para los <i>souvenirs</i> son los adecuados? (Parte tecnológica)	Bueno 63.3% Excelente 16.7% Regular 20%

Fuente: elaboración propia

**Gráfico 24.** Resultados línea 3**Análisis:**

- Representación formal de la ciudad: La línea de souvenir representa es buena, esto nos explica que, a pesar de estar representada bien, existe una oportunidad para mejorar la conexión visual directa con Ambato.
- Coherencia estética: Los datos nos invitan a revisar elementos gráficos, tales como proporciones, símbolos y composición para representar de una mejor manera a la ciudad de Ambato
- Representación funcional: La respuesta al ser regular, indica una aceptación parcial del uso y propósito del souvenir, se recomienda llegar de una mejor manera al usuario, además de incorporar más elementos identitarios de los personajes históricos.
- Técnica adecuada: El proceso de fabricación fue el apropiado, expresa el producto de una forma con mejores acabados siendo una técnica viable para este tipo de productos.
- Selección de materiales: Nos confirman que los recursos empleados son adecuados en calidad y apariencia para ser aplicado en un souvenir, el mismo ayuda a representar todos los colores y formas de una manera fiel a su diseño previo.

Fuente: elaboración propia

## CONCLUSIONES

- Se identificó que la mayoría de los *souvenirs* comercializados dentro del Mercado Artesanal, carecen de propuestas claras que representen a la ciudad de Ambato. A través del diagnóstico, se identificó una falta de coherencia estética, al tener una baja innovación en el diseño sobre todo en el uso limitado de tecnologías de manufactura. Dicho problema justifica la necesidad de un replanteo en el aspecto formal de los productos, priorizando una representación identitaria de la ciudad de Ambato, como lo demostró la recepción positiva de los prototipos y productos realizados.
- Se aplicó la metodología del *Design Thinking* en donde la fase de empatizar ayudó a comprender los requisitos del usuario, es así que una óptima definición se destacaron sus necesidades y requerimientos para *souvenirs*, por otro lado para la ideación se aplicó un proceso morfológico de síntesis gráfica, el cual permitió realizar los diseños de *souvenirs*, en el etapa de prototipado hubo el apoyo en procesos productivos semi industriales mediante la ejecución del molde de hierro y la inyección de inmersión, finalmente el testeó se canalizó mediante la validación por expertos con el fin de tener un argumento más técnico del producto sugerido.
- La línea de *souvenirs* propuesta se organiza en tres ejes temáticos: Paisajes e infraestructura, Fiesta de la Fruta y de las Flores, y Personajes históricos se logró integrar exitosamente en los aspectos formales, funcionales y tecnológicos. La validación por expertos confirma la capacidad de representar a la ciudad de Ambato de forma coherente e identitaria, destacando el uso del material y la técnica aplicada. La validación positiva del diseño posiciona a la propuesta como una alternativa creativa para enriquecer los productos turísticos y fortalecer la identidad local con la ayuda del diseño industrial.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda fortalecer los vínculos entre artesanos y diseñadores industriales, establecer espacios donde se pueda colaborar entre ambas partes, con el fin de generar propuestas formales coherentes y con identidad cultural. Esto permitirá superar limitaciones en aspectos estéticos al igual que los procesos de fabricación, promoviendo una producción artesanal más competitiva y significativa.
- Se sugiere aplicar el *Design Thinking* en propuestas para diseños de *souvenirs*, enfocándola a realidades técnicas y culturales de los contextos. Dicha metodología facilita la creación de soluciones formales y funcionales, potenciando la incorporación de procesos semi industriales con el fin de utilizar tecnologías que mejoren y se adapten al producto deseado, fortaleciendo el componente identitario del producto.
- Se recomienda promover el diseño y producción de líneas de *souvenirs*, que representen a las ciudades o locaciones en varios aspectos de identidad, que cumpla con estándares de calidad, funcionales y tecnológicos. Esto garantiza propuestas competitivas en el mercado turístico, con la capacidad de generar una conexión emocional con el consumidor, teniendo elementos que los turistas se lleven como recuerdo, generando vínculos objeto-usuario.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163–173.
- Alfonso, M. J. P. (2003). El patrimonio cultural como opción turística. *Horizontes Antropológicos*, 9, 97–115.
- Álvarez Córdova, A. S. (2019). *Las industrias culturales y su contribución al fortalecimiento de la identidad cultural ambateña*.
- Barona Freire, K. S. (2023). *La ilustración como medio de difusión de los lugares icónicos de las parroquias urbanas de la ciudad de Ambato*.
- Bombón Estrella, E. A. (2021). *El turismo literario en la cultura ambateña*.
- Bravo, D. V. (2022). Patrimonio e identidad cultural, el desafío de la educación patrimonial en la era de los avances tecnológicos. *Revista de Historia y Geografía*, 47, 191–217.
- Bullon Quintana, O. F. (2020). *Cómo ayuda el uso de la síntesis gráfica para poder crear logotipos durante el proceso de una construcción de marca*.
- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Editorial Gustavo Gili.
- Ceballos, G. G. (2014). Procedimiento metodológico de diseño de productos turísticos para facilitar nuevos emprendimientos. *RETOS. Revista de Ciencias de La Administración y Economía*, 4(8), 157–171.
- Chang Villacís, N. A. (2021). *Diseño gráfico y su aporte al reconocimiento de los lugares turísticos de la ciudad de Ambato*.

- Flores Carrasco, E. A. (2016). *El valor turístico cultural de la gastronomía típica de la Parroquia Atocha–Ficoa y su contribución en la identidad gastronómica del cantón Ambato*.
- Gamboa, M. A. P. (2014). Dar sentido a las posibilidades: síntesis y prototipo en diseño. *Iconofacto*, 10(15), 22–34.
- García Soto, E. A., Villavicencio Gutiérrez, M. del R., Thomé Ortiz, H., Martínez Campos, Á. R., & Martínez Castañeda, F. E. (2022). *Souvenirs agroalimentarios y desarrollo local. Una mirada desde el perfil del turista*. *RIVAR (Santiago)*, 9(27), 94–112.
- Guzmán Tobar, A. E. (2020). *Estudio del impacto de los souvenirs en la promoción turística del cantón Ambato*.
- Hernández, M. del C. R. (2012). Identidad cultural y tradiciones populares. *Luz*, 11(2), 1–10.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Vol. 6). México: McGraw-Hill México.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-hill México.
- Hidalgo Navarro, K. (2022). *Las imágenes de la ciudad: análisis y reconocimiento de los elementos identitarios de la ciudad*.
- Ketlun, M. del M. (2020). Fases y redes en la metodología del Design Thinking. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación. Ensayos*, 78, 91–102.

- López-Chiriboga, M. A., Ávalos-Espinoza, P. A., & Solórzano-Costales, Á. X. (2021). Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones. Elementos identitarios culturales. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 483–503.
- Maldonado, J. (2018). *Metodología de la Investigación Social*.
- Martínez, L. R. Q., & Pérez, E. G. (2023). El valor identidad cultural. Consideraciones metodológicas para su formación, a través de las esculturas. *Revista Boletín Redipe*, 12(9), 116–134.
- Masabanda Núñez, M. C., & Sánchez Lema, Á. A. (2023). *Los elementos conceptuales dentro del diseño gráfico, caso de estudio, fiesta de la fruta y de las flores de la ciudad de Ambato*.
- Morocho-Bermuda, J. A., Sánchez, Á. J., & Barrios-Mesa, R. (2022). En busca de la marca ciudad: el caso de Ambato. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 20(4), 997–1010.
- Norman, D. A. (2004). Introduction to this special section on beauty, goodness, and usability. *Human–Computer Interaction*, 19(4), 311–318.
- Pacurucu Merchán, V. N. , & Z. L. J. L. (2022). *Diseño de souvenirs. Bioparque Amaru*.
- Prada Ospina, R., & Acosta Prado, J. C. (2017). El moldeo en el proceso de inyección de plásticos para el logro de objetivos empresariales. *Dimensión Empresarial*, 15(1), 226–234.
- Regatto, E. (1943). *Ambato a través de la pluma de escritores nacionales y extranjeros*.

- Rivas, R. D. (2018). La artesanía: patrimonio e identidad cultural. *Revista de Museología "Kóot"*, 9, 80–96.
- Sánchez Yaguar, D. E. (2021). *Diseño y elaboración de modelos a escala de lugares y personajes de la ciudad de Ambato*.
- Santamaría, J. (2018). Integración del diseño para el desarrollo del sector artesanal en la provincia de Tungurahua. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6, 85–105.
- Sastre, D. O., Jiménez, F. J., Arias, L. O., & Luna, M. C. L. (2023). Experiencias comunitarias de éxito en el turismo. *TURISMO Y PROGRESO*, 2.
- Tylor, E. B. (1975). La ciencia de la cultura (1871). *El Concepto de Cultura: Textos Fundamentales*, 29–46.
- Vásconez Narváez, E. C. (2024). *Diseño textil inspirado en los elementos gráficos del diablo huma, de la fiesta popular del Corpus Cristi de Pujilí*