

Propuesta gráfica que visibilice los saberes ancestrales de las plantas medicinales, y permita la vinculación entre los jóvenes quiteños y su herencia cultural.

Tejiendo una Cultura

2021



Nombre de la estudiante:

María José Larriva De los Reyes

Tutores:

Mtr. Guillermo Sánchez

Mtr. Nathaly Pinto

Mtr. Mariana Lozada

Mtr. Andrea Rivadeneira

Proyecto:

Propuesta gráfica que visibilice los saberes ancestrales de las plantas medicinales, y permita la vinculación entre los jóvenes quiteños y su herencia cultural.



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

Diseño
Gráfico



arquitectura y artes

Introducción	4
Resumen general	4
Prólogo	7
Agradecimiento	9
1. Descripción del caso:	11
a. Aspectos Internos	16
b. Aspectos Externos:	21
2. Problema gráfico	26
Fundamentación teórica y metodología	28
a. Descripción y análisis de las piezas gráficas existentes del caso y tipologías.	38
b. Descripción del problema gráfico	45
c. Objetivos del proyecto gráfico	49
3. Solución gráfica	50
a. Generación de la Idea	51
b. Exploración de la forma:	54
c. Prototipo Gráfico	88
d. Detalle técnico	107
e. Validaciones	114
4. Conclusiones y recomendaciones	122
Bibliografía	126

INTRODUCCIÓN

Propuesta gráfica que vincule a las nuevas generaciones de jóvenes universitarios con las diversas prácticas de tradiciones ancestrales locales vinculadas al uso de plantas medicinales, así como el contexto sociocultural en el que se presentan

Resumen general

En una sociedad que constantemente vive y experimenta nuevos modos de vida, todo cambia constantemente. El cambio es inevitable, pero ¿qué sucede con el pasado? eso que es parte de nuestros orígenes, nuestras raíces, y una de esas ramas: los saberes ancestrales. Por miles de años todos nuestros antepasados han creado cimientos de conocimientos que han trascendido y permanecido fuertes a través de la modernización. Uno de los más grandes, que ha permanecido en el Ecuador es la medicina natural y en ello toda esta cultura de plantas medicinales.

De alguna manera u otra ha crecido en conjunto con la sociedad, pero uno de los problemas y miedos más grandes que está presente en este patrimonio intangible, en esta tradición, es que desaparezca. El desinterés de las nuevas generaciones, especialmente en jóvenes entre 18 y 24 años por aprender, por rescatar estas plantas, estos conocimientos de nuestro pasado es

un riesgo que no se debe tomar y no se debe dejar expandirse. La medicina natural y toda esta tradición tan importante en el Ecuador porque es historia, es accesibilidad, es salud, es poder es tomar control sobre el cuerpo contra lo artificial, es memoria colectiva.

El presente proyecto busca rescatar nuestro pasado, los saberes de ancestrales y toda la cultura de las plantas medicinales para lograr crear interés nuevamente en las generaciones del futuro, logrando así una liberación de conocimientos que aportan y benefician tanto a la salud. Al promover estos conocimientos valiosos se rompen barreras generacionales y logran vincular a la tecnología con las tradiciones milenarias. “Tejiendo Una Cultura” busca rescatar conocimientos del pasado para aplicarlos en el presente y promoverlos para que no desaparezcan, demostrar su importancia brindando una nueva perspectiva, una experiencia que invite al usuario a encontrarse de nuevo con la recuperación de la medicina natural inspirada en la riqueza de la cultura Andina y la etnobotánica.

Objetivo General

Desarrollar una herramienta digital de información, que visibilice los saberes ancestrales de las plantas medicinales, y permita la vinculación entre los jóvenes quiteños y su herencia cultural.

Objetivos específicos:

- Incentivar a través de la comunicación visual el interés, preservación y conocimiento sobre los beneficios del consumo de plantas medicinales a nuevas generaciones
- Conectar a las prácticas ancestrales del uso y consumo de las plantas medicinales con herramientas tecnológicas que promuevan su conocimiento, y la preservación de esta tradición.
- Mostrar un espacio de información fácil y dinámico para las nuevas generaciones sobre la importancia del patrimonio intangible de la etnobotánica del Ecuador a los jóvenes quiteños desde varios aspectos tanto de la historia de su cultura y de los usos para el usuario.

PRÓLOGO

Justificación personal

Al ser parte de una nueva generación en la cual en la cual se experimentan cambios en la vida, diaria el rodearse de tantos factores que uno necesariamente no encuentra la razón por las que vive rodeado de ellos, está la medicina natural. Simplemente algo que se puede encontrar en la memoria de una abuela, de una mamá, pero no pasa más allá de eso. El poder ser parte de un vínculo que rompe cualquier barrera análoga versus digital para poder rescatar todos estos conocimientos que a fin de cuentas terminan siendo tan beneficiosos para el cuerpo humano y tan accesibles fue el motivador para transformar para empezar a transformar la vida que nos rodea,

Es por eso que, a partir de la curiosidad, las propias experiencias, la necesidad de encontrar de enfrentar una salud privatizada, de rescatar la memoria tanto de personas en el mercado curanderos cualquier usuario que utilice estas plantas como su fue sustento de vida nace esta idea. Pensado en promover, en compartir la cultura de las plantas medicinales y a partir del diseño crear nuevas experiencias que no solamente vayan a lo visual, sino que sea una completa aventura que logre dejar una huella en cada una de las personas que quisieran

aprender más de este mundo. Se invita a futuros jóvenes a seguir practicando la medicina ancestral, a seguir guardando todos estos saberes que han perdurado hasta el día de hoy, es por eso que se usará la tecnología como un empuje, como una herramienta que sea parte de rescatar una memoria cultural

Justificación social

En el 2001 la UNESCO establece una declaración en la cual menciona sobre la diversidad cultural y en ella menciona que los saberes ancestrales y tradicionales son un patrimonio valioso para toda la humanidad. Según comenta en esta declaración “la diversidad cultural es una fuente de creatividad y de innovación, y su reconocimiento fomenta la inclusión social y la participación. Por tal motivo debe ser protegida y promovida, reconocida y consolidada en beneficio de toda la humanidad, de las generaciones presentes y futuras”.

El fomentar todas estas tradiciones y culturas a través del diseño es muy importante ya que aparte de apoyar a rescatar este patrimonio que ha sido construido por muchas personas que han vivido de las plantas y han crecido con ellas, se está creando un proyecto que une y teje generaciones para que nunca se pierda la memoria de la historia y de la cultura.

AGRADECIMIENTO

La recuperación y liberación de conocimientos ancestrales, como un acto de amor y rebeldía frente a una salud privatizada y un cuerpo colonizado. En la búsqueda de autonomía es que transmutamos las plantas a medicina natural. ¡Retomemos los saberes ancestrales!

Conectar con la palabra gracias me lleva a recordar de todo lo vivido durante el tiempo de esta investigación, de todas las personas que de alguna u otra manera, directa o indirectamente, me ayudaron en este gran proyecto, y eso implica para mí no sólo un “repasso mental” para no olvidar a nadie, sino sobre todo acudir a la memoria emocional; cerrar los ojos y hundirme otra vez en todos y cada uno de los momentos compartidos y las experiencias en las que esas personas me acompañaron en el camino y me aliviaron la carga del equipaje, y eso, se guarda en la memoria, pero fundamentalmente en el corazón.

En primer lugar, quiero agradecer a todos mis profesores, mis “grandes brújulas” y ahora colegas, quienes supieron escuchar mis inquietudes, mis risas, tristezas, mis trabajos y supieron darles lugar para así convertirnos en una segunda familia. Pudieron enseñarme y motivarme a querer convertirme una gran profesional a pesar de cualquier obstáculo, por su escucha, por sus palabras, y por darme el empujón que necesitaba para seguir luchando por mis sueños.

Y si de apoyar se trata, de un amor incondicional, quiero agradecer profundamente a mis amigas y amigos. Especialmente a la Nico, por hacerme volver a mí cuando me sentía perdida, a la Cris y al Gabo, por potenciar lo que soy y lo que puedo ser, a la Dome por caminar junto a mí siempre, a la Jhoa, por ayudarme a enfrentar mis miedos y mis fantasmas, y a la Vale, por ayudarme a conectar con el amor y la alegría. Gracias por tantas charlas, tantos abrazos.

Por último, quiero agradecer con el alma a quienes fueron y son mis pilares, mi sostén incondicional siempre, a mis padres, gracias por la vida, el amor y las posibilidades. A mi ma, que cuando estoy contigo, vuelvo a ser niña y nos volvemos eternas por un ratito. A mi pa y mi hermana y mi abu, por el apoyo incondicional, por ser mi pedacito de risas y amor. A mis animalitos, por la compañía y el desvelo.

Gracias a toda la Comunidad PUCE y la carrera de Diseño, siempre abierta y colaborativa, por orientarme en la búsqueda, por conectarme con mi deseo y con mi vocación.



1.

Descripción del caso



En el transcurso de la historia, desde sus orígenes hasta la actualidad, los pueblos andinos mantienen una gran parte de la tradición ancestral que rodea a las sociedades latinoamericanas. Dentro de esas tradiciones, se encuentra el uso de las plantas, a las que se las vincula con la vida cotidiana por sus aspectos de carácter alimenticio, curativo, ceremonial e incluso religioso y místico. El uso de las plantas se mantiene hasta la actualidad con ciertas variaciones y en menor intensidad. Siendo un producto que se consume sobre todo por las personas de edad más avanzada, quienes las utilizan sobre todo como medicina natural, sustituyendo a los medicamentos tradicionales y consiguiéndolaos en centros naturistas o en los mercados de la ciudad.

A pesar de que el uso ancestral de plantas se mantiene, es importante considerar que al avanzar de los años, grandes transformaciones de carácter social, cultural, tecnológico han impactado la forma en que las personas perciben sus cualidades y necesidad. En el caso específico de la venta de plantas medicinales en los mercados, centros naturistas y curanderos, sitios de venta comunes en años anteriores, se ha evidenciado un exponencial decrecimiento en los últimos 15 años, siendo una de las principales causas el cambio generacional y los nuevos modelos de vida.

Este desinterés por parte de las nuevas generaciones del público quiteño se une al desconocimiento sobre dónde encontrar estos

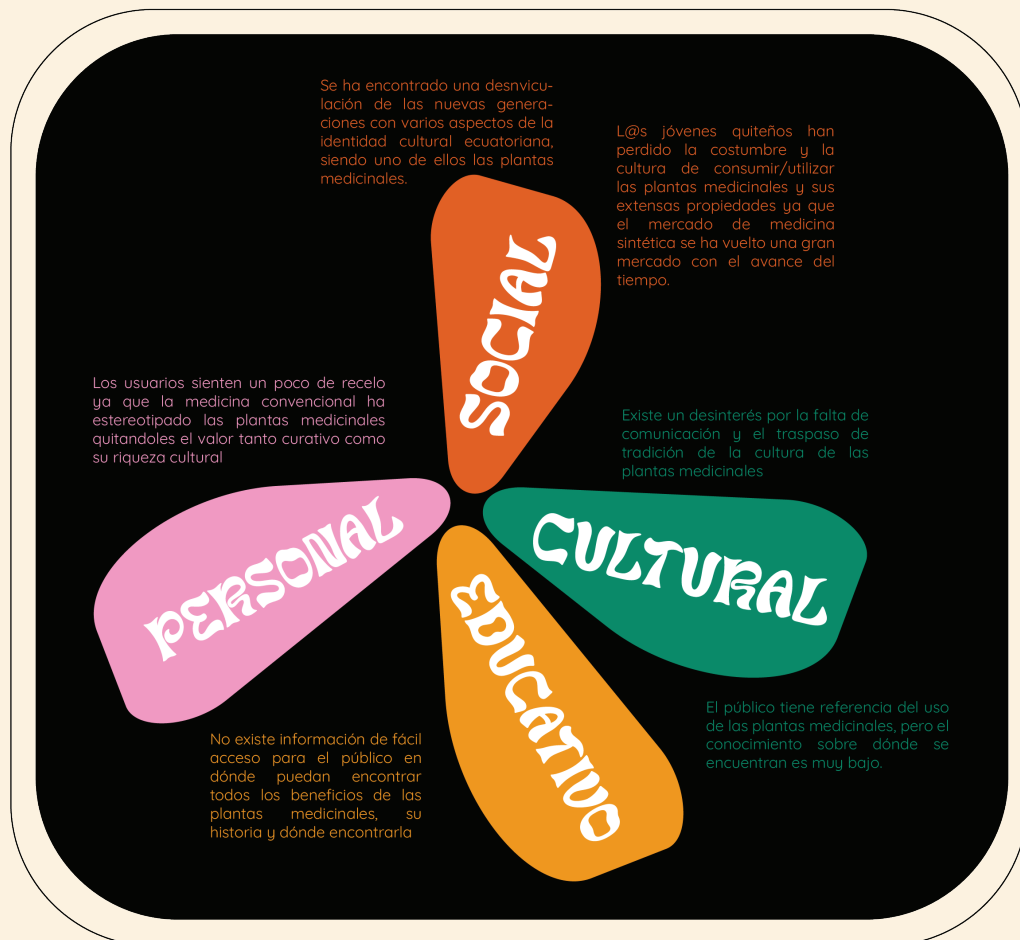
productos. Así mismo, la previsiva idea de la medicina convencional, que se impone sobre la medicina alternativa, dificulta aún más la difusión de conocimiento sobre las plantas medicinales. A la par que, este tipo de conocimientos, los conocimientos básicos de las plantas medicinales, quedan en generaciones anteriores. Mientras, sólo un pequeño grupo de la nueva generación empieza a tener interés en los temas orgánicos y naturales. Para profundizar más en el tema, se realizó un acercamiento con la señora Norma Benavides, propietaria de uno de los puestos de venta de plantas en el mercado de Lñaquito. Con Norma, se identificó que incluso el legado del negocio se ha ido perdiendo, pues al momento existe la mitad de los puestos que hace 22 años. Por otra parte, las ventas de sus productos también se han visto reducidas en aproximadamente un 50% debido a la falta de clientela en los últimos 3 años.

Además de eso, a pesar de los esfuerzos que han hecho por mejorar la apariencia de sus productos y expandir sus espacios de venta, estos esfuerzos no han dado resultado, puesto que otro dato que destaca es la pérdida de interés por: las nuevas generaciones y el desconocimiento. Tan solo uno de cada tres nuevas generaciones de curanderos y naturistas tratan de recopilar todos los saberes innatos de sus ancestros para poder sustentarse económicamente y mantener estas tradiciones vivas.

Es por estos factores que se ha resaltado el deseo de fortalecer la cultura andina de las plantas y todas sus propiedades medicinales

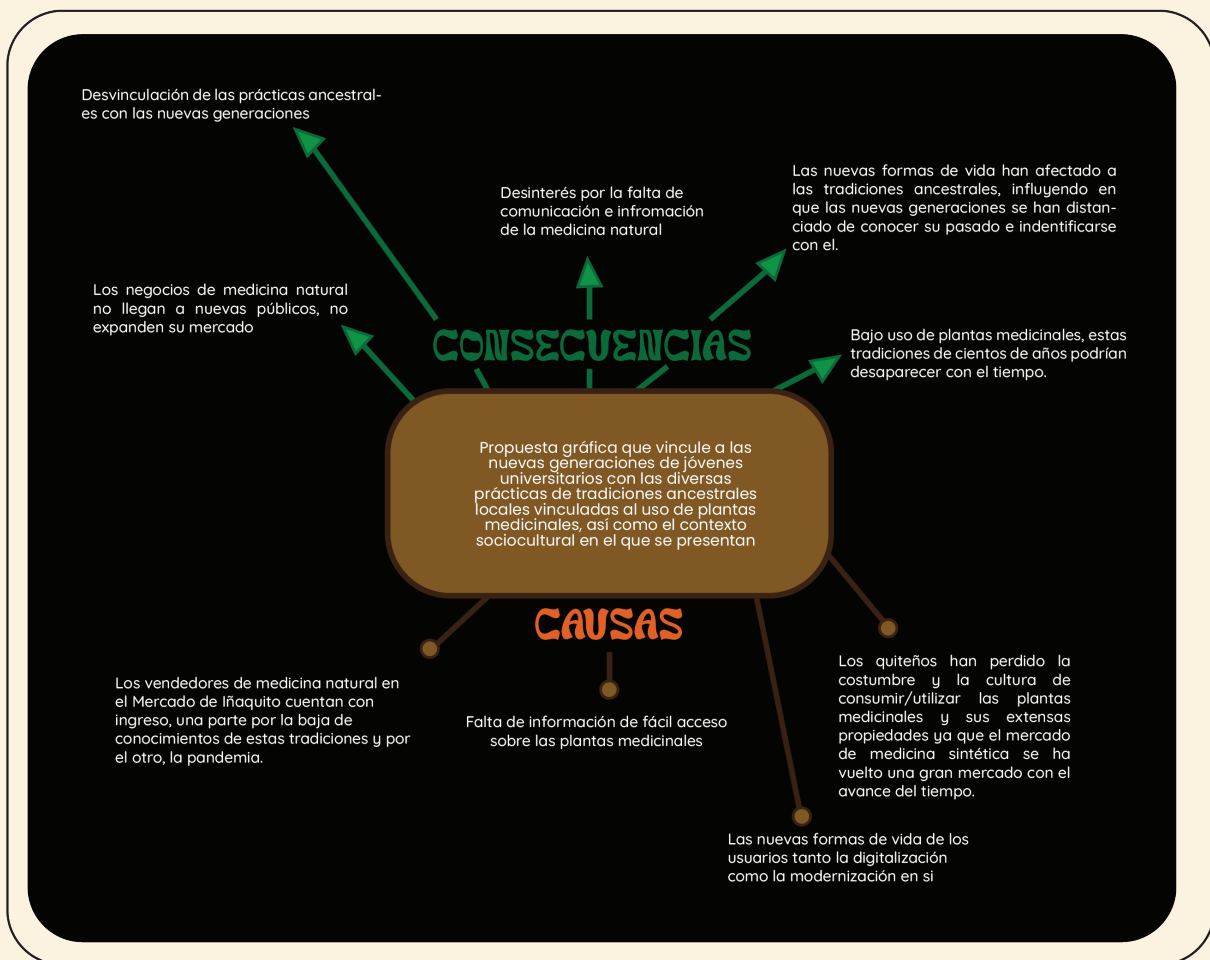
visibilizando toda esta información milenaria a las nuevas generaciones. Con el enfoque de desarrollar conocimiento que evite el desaparecimiento de esta valiosa información de la medicina natural. Ya que, de acuerdo con la experiencia de vendedores y curanderos, estas tradiciones son parte de la construcción de la cultura ecuatoriana, a la par que las plantas otorgan remedios potentes e importantes. Como resumen de estas primeras impresiones, se ha desarrollado el siguiente cuadro de diagnóstico que define clasifica varios de estos aspectos en diferentes ámbitos de incidencia que se detallan a continuación:

Figura 1.
Cuadro de diagnóstico



Una vez definidos estos aspectos se logró establecer un problema específico y determinar cuáles eran las causas y consecuencias que estaban incidiendo que el problema continúe vigente dentro del caso planteado, para ello se presenta el siguiente cuadro que grafica estos aspectos

Figura 2.
Árbol de problemas



Con el árbol de problemas resuelto, es importante realizar una investigación a profundidad de tal manera que se identifique si estos aspectos puestos en el cuadro corresponden o no al problema definido.

a. ASPECTOS INTERNOS

Para una indagación más profunda del contexto de la visibilización de las plantas medicinales y sus beneficios, se empezó desde adentro, es decir desde la perspectiva de vendedores, curanderos y clientes frecuentes. Como se mencionó antes, el primer acercamiento con Norma Benavides, dueña de uno de los varios puestos de medicina natural en el mercado de Ñaquito abre muchas reflexiones en dónde se entendió que los avances y cambios de la vida moderna de alguna manera u otra ha afectado a las tradiciones y negocios que han sido parte de la historia cultural.

Empezando desde el hecho de que el bajo acercamiento a los mercados ha creado un impacto grande en el decrecimiento de sus ventas a un 50%, ganando en un buen día \$50 y en un día bajo \$20 que es un monto que alcanza apenas para adquirir otros productos para sus puestos. También la baja transmisión de conocimientos a nuevos usuarios, a pesar de un intento de varios vendedores de plantas medicinales por informar sobre todos los beneficios de las plantas, el usuario joven tanto el que hereda el puesto de plantas como el cliente tienen una baja presencia en estos lugares.

Norma Benavides comenta que el movimiento usual depende mucho de los clientes frecuentes, entre ellos chefs y personas adultas que por lo general superan los 40 años, quienes por lo general las

compran para uso en gastronomía o para usos medicinales en infusiones o baños que alivian diferentes dolencias.

Finalmente se pudo analizar que la preocupación de que se pierdan las tradiciones se mantiene presente, pues la vendedora explica que no sabe que pasará después de que ella deje su puesto a sus hijos, y los hijos de sus hijos, es por eso que trata de transmitir esta herencia de saberes tanto a sus sucesores como a todos los clientes que se acercan a comprar, pues considera que es su manera de aportar al sostenimiento de estas prácticas y conocimientos.

Cómo se pudo rescatar de la entrevista realizada a Norma (Anexo 1), se comprendió que estas tradiciones han viajado desde tiempos milenarios y que los beneficios han sido interminables tales cómo el no tener que gastar frecuentemente en un doctor, cómo esta medicina ha sido menos nociva que la convencional y que englobando todo esto, Norma declara que esto es el día a día de todos sus compañeros que viven de las plantas medicinales y la importancia de nunca perder esta cultura ya que la medicina natural más allá de ser la fuente de trabajo de varias personas, ha sido una medicina accesible y un patrimonio intangible.

En otros encuentros con personajes principales que utilizan las plantas medicinales sobresalen historias como la de Gloria Bautista, curandera de origen de una comunidad de Esmeraldas en dónde

su tío fue sabio-doctor de ese pueblo. En la entrevista anexada Gloria manifiesta los extensos valores de las familias que viven de plantas medicinales incluyendo el necesario deber y obligación de pasar todas estas propiedades a los más pequeños. Creando nuevos y nuevas sanadoras alrededor del país, en dónde se pudo comprender de alguna manera cómo estos saberes son transmitidos verbalmente la mayoría del tiempo y que, hasta la actualidad se ha tratado de aferrar a seguir esta tradición oral con las nuevas generaciones tecnológicas. Gloria explica que parte de su propósito de ser curandera es enseñar, dónde sea que esté y recalca que la importancia de escuchar, de que se visibilicen las historias, resultados e impactos en la salud del ser humano.

Es muy importante rescatar de esta entrevista (Anexo 2) que todos los aspectos culturales que rodean en torno a estas prácticas son una tradición muy pronunciada, y que la cultura ecuatoriana con la medicina vinculada la naturaleza es un patrimonio intangible muy importante y que se han tratado de seguir presentes tanto desde la enseñanza como los beneficios permanentes que ofrecen las plantas medicinales a pesar de los nuevos modernos modos de vida que incluyen la gamificación tecnológica y todo lo que conlleva.

Por otro lado, al realizar una observación participante hacia los consumidores (Anexo 2) en el mismo mercado mencionado anteriormente, se pudo confirmar lo que mencionó la vendedora

entrevistada: que tan importante es mantener todas estas prácticas tanto desde un proceso de conocimiento social hasta una perspectiva positiva de varios usuarios que pudieron opinar sobre el uso de las plantas medicinales. Con la observación se comprendió también cuán importante es este intercambio de ideas entre vendedor y cliente sobre las propiedades de las plantas, muchos usuarios que transcurren denotan curiosidad, y los que logran interactuar con el proceso de venta, terminan con enseñanzas sobre beneficios de la medicina natural comprando miles de hierbas que gracias a las explicaciones de los vendedores, aprenden a hacer infusiones y baños mejorar su salud.

Es singular cómo los usuarios recurrentes opinan sobre como el traspaso de los remedios con plantas han sido siempre verbales, ya sea a través de comentarios, relatos, y se ha quedado siempre en ellos, por ejemplo Yolanda, e la cual narra su experimentación con la medicina natural desde una visión cliente, podemos encontrar en esta entrevista la vivencia de un usuario que conoce la plantas y sus beneficios gracias a varias comunidades indígenas en la Amazonía que le vendieron estos remedios y por curiosidad terminó aprendiendo y usándolas en su día a día.

Aquí podemos comprender el impacto y el beneficio a su salud y para sus hijos desde una infusión hasta una pomada para un esguince, un punto importante y especial en Yolanda es el registro,

como mencionado antes, estas tradiciones son pasadas verbalmente, pero ella ha podido recopilar libros que pasó a sus hijos para poder guardarlos y guiarse.

Otros usuarios recurrentes mencionan como esta práctica se ha convertido en una alternativa muy importante para ahorrar en gastos médicos innecesarios, al igual que en caso de una emergencia, le permite dar soluciones temporales mientras se tiene acceso a un médico tradicional. Ahora con las nuevas formas de vida, la medicina convencional se ha convertido en una cultura muy marcada. Pero, por alguna razón, el hecho de que todavía existe esta cadena de usuarios que utiliza la medicina natural y las plantas, es porque todavía han tratado de aferrarse y mantenerse dentro de una modernización constante en donde aún se siguen pasando estos conocimientos milenarios que muestran la importancia del uso y las prácticas de la medicina natural. Además, las personas observadas con las que se conversó, coinciden en que a pesar de las contraposiciones culturales prevalecientes, también hay un pequeño grupo de jóvenes, sobre todo ambientalistas o de ideologías conservacionistas que se han ido vinculando de a poco a este tipo de prácticas.

Finalmente se recurrió a la herramienta de etnografía personal con el fin de comprender el comportamiento de los jóvenes al momento de ir a un mercado y vincularse con este tipo de prácticas. En

esta investigación se logró identificar el proceso de ir al mercado, comprar las plantas, practicar las infusiones y baños y comentar todas las vivencias encontradas tanto como beneficios, sensaciones y opiniones. Fue notable el hecho de que la generación actual consume y sabe poco, ya que fue complicado y lleno de dudas algunas partes de estas actividades. Aquí pudimos comprender que estas ideologías han quedado estancadas en un linaje anterior al de ahora, pero terminó con el valioso resultado, tanto para la salud, la mejora de un estado de dolor casi inmediato sin tener que tomar pastillas, la mejora del estado emocional y el total de un aprendizaje nuevo.

b. ASPECTOS EXTERNOS

Una vez realizado un primer acercamiento a estos espacios, es fundamental también tener una perspectiva desde otros ámbitos, varios de ellos más académicos o en varios casos quizá incluso desde una visión contrapuesta. Entonces se partió de una entrevista con Rafaela Paredes, estudiante egresada de antropología de la Universidad San Francisco de Quito con el fin de definir que la importancia del paso de información de las plantas medicinales y sus beneficios ha recaído en manos de las nuevas generaciones, pero, el crecimiento de un desinterés y desconocimiento tiene una influencia muy grande. Desafortunadamente, el cambio y desapego no es nuevo, ante lo cual la antropóloga menciona que la sociedad ha sido

empujada a varios cambios desde la colonización tanto ideológicos cómo personales, y la continuación de esta, es inevitable.

Es aquí donde entra un papel importante del rescate de la historia, ya que narran la formación como sociedad, a pesar de varias mudanzas, hurtos de ideologías, prácticas y cosmovisiones, el registro de la vida ancestral brinda extensas investigaciones y valiosos datos sobre la evolución.

Lo más crucial que considera Rafaela y que muchos de sus profesores imparten en sus clases es el mencionado registro. Son muy pocas las muestras que tenemos sobre la vida de las civilizaciones antiguas ecuatorianas, pero estos inventarios de la vida cotidiana y tradiciones marcan para los historiadores y antropólogos, un pedazo de su vida tan importante para poder unir el gran rompecabezas de la historia ancestral.

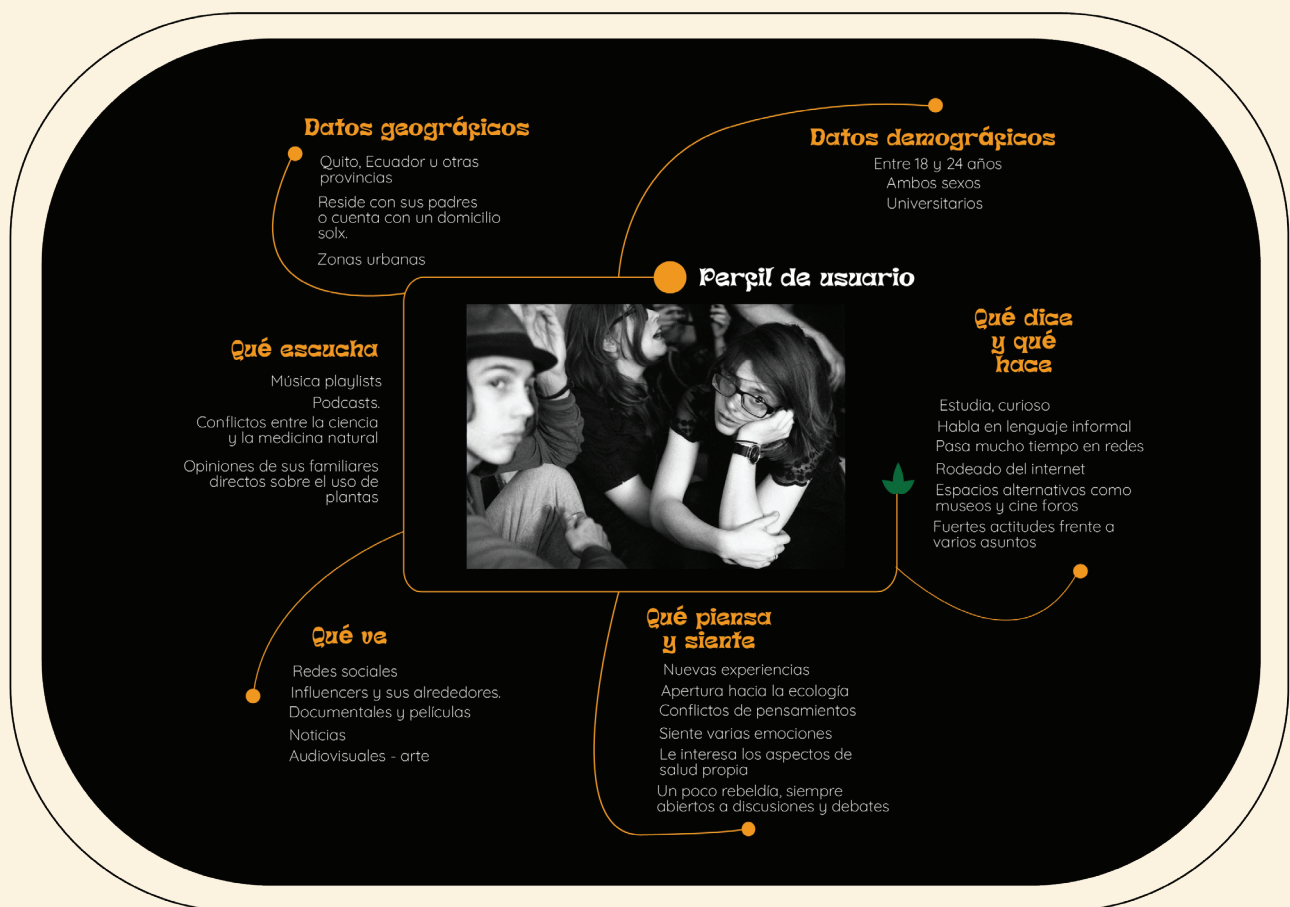
Es por eso que la buena visibilización y el rescate de estas prácticas deberá llegar a los jóvenes cómo una forma de registro, gracias a las nuevas tecnologías, ya no dependerá de descifrar vasijas, si se utiliza a la modernización los registros ancestrales, estas podrán estar presentes por años y visibilizarán tanto el consumo como las prácticas y beneficios de las plantas medicinales en un canal más común: la tecnología, cómo una manera de poder informar y promocionar esta tradición ancestral.

Después del previo análisis, un aspecto importante para poder continuar con la formación del proyecto que el público objetivo consistiría en mujeres y hombres jóvenes universitarios de 18 a 24 años localizados en Quito, ellos formarían una parte importante de una cadena que une al pasado, a nuestros tatarabuelos, con el futuro. El usuario tendrá a su alrededor una afluencia de grupos o personas que indirectamente o no, han moldeado o forman todavía parte de sus ideas, gustos y acciones, pero, es importante describir que este público será muy valioso ya que a través de varias investigaciones se encontró que es curioso, tiene cierto apego a la cultura y a las tradiciones ancestrales y ecuatorianas en conjunto con una creciente consciencia ecológica.

Según cómo se menciona en el periódico (El Espectador, (2020), estos usuarios han sido reconocidos como una de las generaciones con alta incidencia en conciencia ambiental, ya sea por el hecho de practicar el consumo responsable el cual un 9% de estas prácticas empiezan por ellos o simplemente convertir sus hábitos en acciones ecológicas además de indagar más sobre la industria farmacéutica y todos sus efectos secundarios tan dañinos para el ser humano si se usa en mucha frecuencia. Este dato es parte de las causas más grandes por las que la medicina natural tiene constante desventaja, la refutación de la medicina convencional sobre la medicina alterna, y ha sido una piedra en el camino a seguir pasando estos

conocimientos, pero, cómo se puede analizar en los datos anteriores, el usuario moderno puede lograr conectar la conciencia ecológica con la preservación de las plantas medicinales.

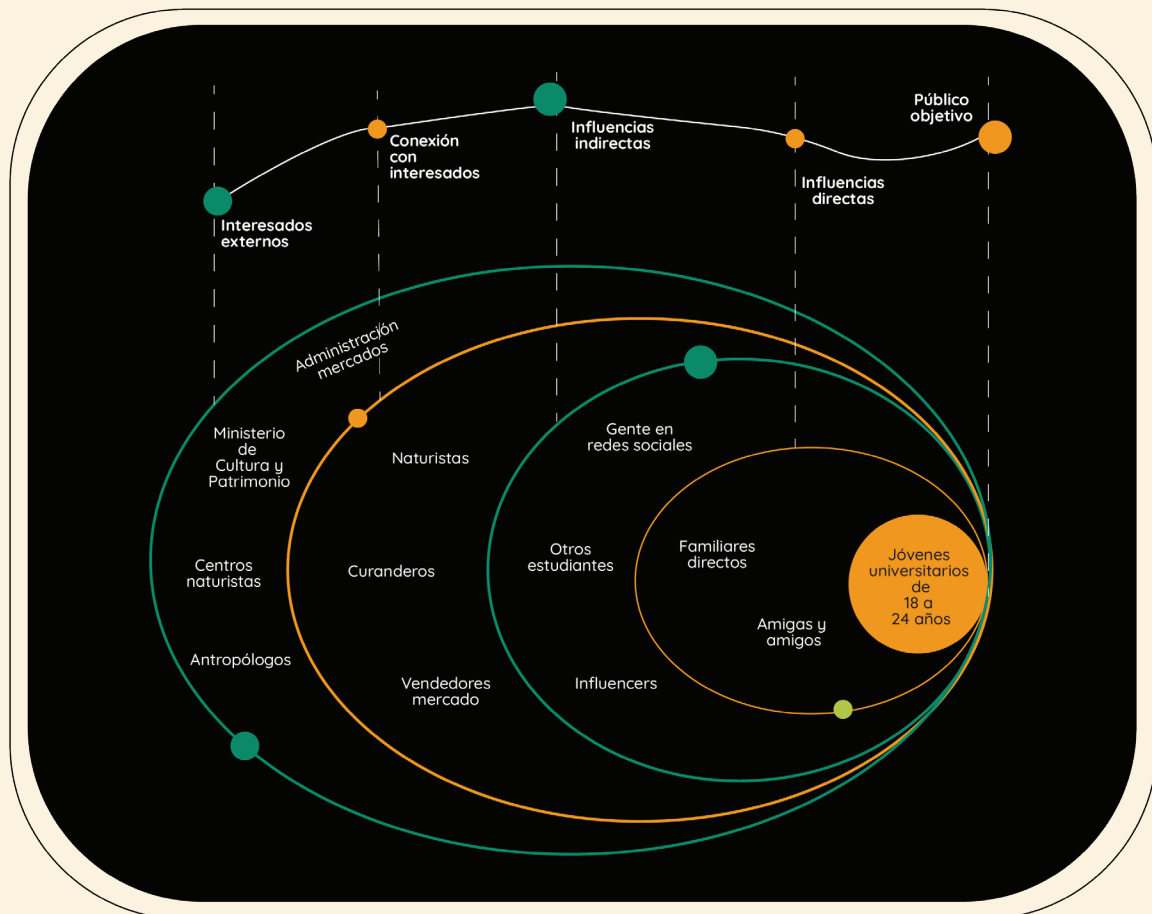
Figura 3.
Perfil de usuario



Gracias a una encuesta realizada a jóvenes del rango de edad mencionado (Anexo 4), se logró confirmar que el perfil de usuario propuesto coincidía con las respuestas reales mostradas en el cuestionario. Empezando por lo más importante, que varios jóvenes admitían que se sentían arraigados por la medicina convencional, impidiéndoles buscar otros métodos para mejorar su salud sin

efectos secundarios. Esto también se debe a un círculo intermedio de influencias indirectas, desde gente en redes sociales, doctores convencionales hasta otros estudiantes y directos tales como sus padres, familiares y amigos. Es importante recalcar que en una sección en dónde varios estudiantes debían brindar su opinión sobre la importancia de visibilizar y rescatar las prácticas de consumo de plantas medicinales, se mostraron importantes opiniones sobre las farmacéuticas y el imperio de la medicina convencional m, aquí se logra justificar el crecimiento de las conciencias ecológicas y una necesidad de ellos por buscar medicina alterna.

Figura 4.
Mapa de stakeholders del público objetivo





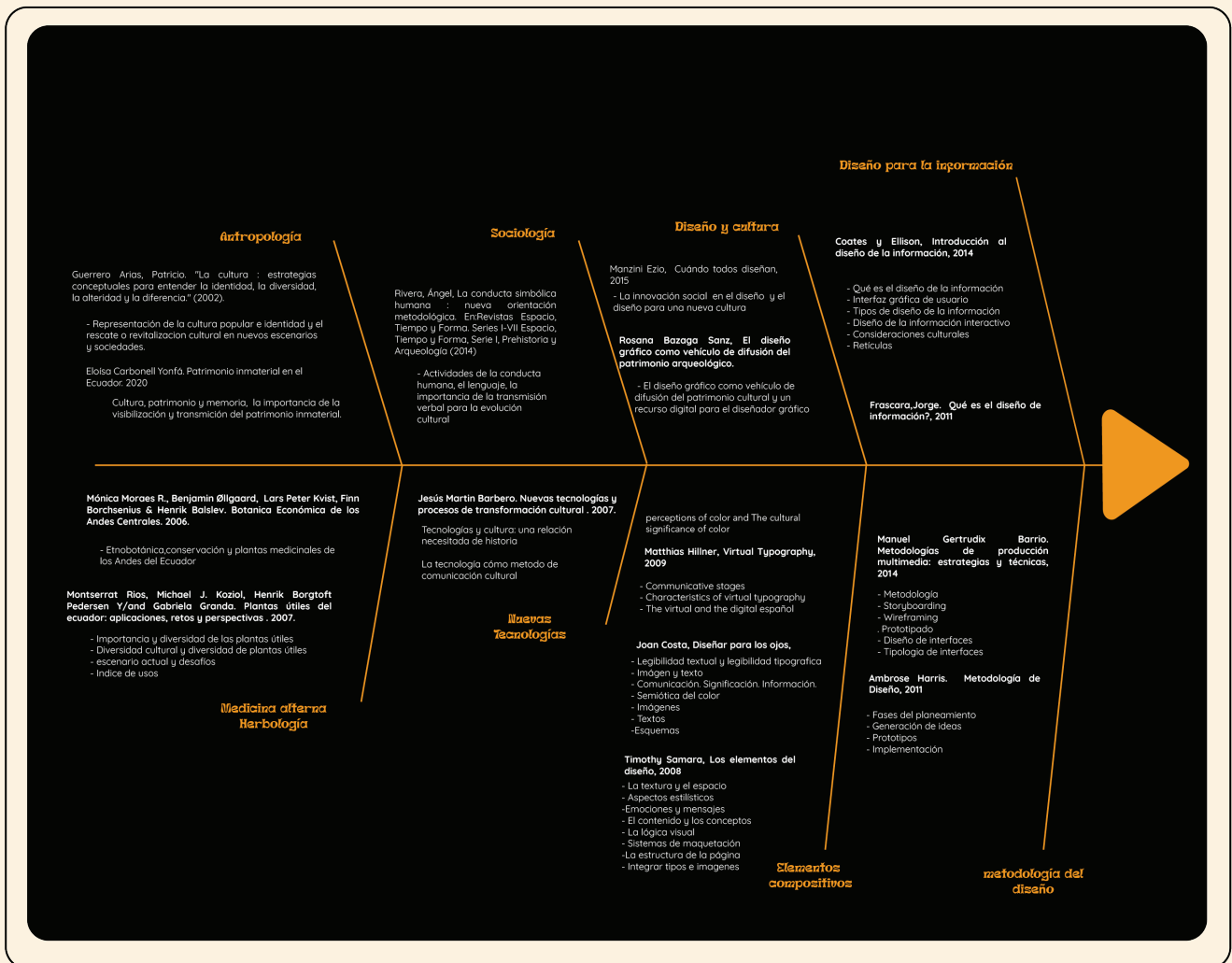
2.

Problema gráfico



Para abarcar el proceso de investigación del proyecto se encontró la necesidad de tocar varias temáticas desde diferentes áreas y para poder entender de mejor manera la propuesta cultural tanto en el ámbito social/ antropológico como en el diseño resumidas de igual manera en el siguiente cuadro.

Figura 5.
Diagrama de espina de pez



Nota. Adaptado del formato de diagrama de causa efecto desarrollado por Ishikawa, 1943.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA

La incidencia de la cultura en los jóvenes

Uno de los temas que es importante analizar durante el proyecto y así poder tomar las correctas decisiones es la antropología cultural. Este campo se centra en estudiar los aspectos físicos, manifestaciones culturales y sociales de los seres humanos, pero también se convierte en un instrumento que según Guerrero (2002) “aportará a la comprensión de las tradiciones y prácticas de las sociedades humanas, pero también tendrá la tarea de contribuir a la construcción de verdaderas sociedades interculturales.”

Para los cimientos de la propuesta de diseño, esta ciencia podrá explicar principalmente dos ejes muy importantes que ayudarán a desarrollar la solución de la problemática: la importancia del rescate y revitalización cultural de un patrimonio intangible hacia las nuevas generaciones y que tan fundamental una antropología en nuevos escenarios y perspectivas que beneficiarán tanto para la sociedad cultura ecuatoriana cómo para la ciencia en sí.

Aquí se puede encontrar una de las problemáticas a las cuales el proyecto apunta a mejorar: el patrimonio inmaterial¹, que durante años fue ignorado ya que para que un bien se pueda declarar como patrimonio cultural, una de las condiciones era la materialidad, por

ende, este patrimonio intangible, que en las culturas latinoamericanas tiene un porcentaje mayor, resultó ignorado. A consecuencia de esto “...el patrimonio inmaterial ha sido históricamente subalternizado e invisibilizado afectando de manera significativa la revitalización de tradiciones, la afirmación de identidades, la permanencia de haceres en la memoria social y en la consciencia colectiva.” (Carbonell. E, 2020, pág 11)

Uno de los patrimonios omnipresentes en estado de desaparición en la sociedad ecuatoriana son las plantas medicinales, todo el uso y prácticas que la rodean en conjunto con todos sus personajes principales que han tratado de rescatar una cultura, aferrándose ante la constante modernización y evolución. Es por eso que la visibilización resulta indispensable como una herramienta de apoyo y registro para la preservación, transmisión y más importante la conexión entre una generación modernizada y prácticas ancestrales.

Sobre la revitalización de culturas ancestrales, Yonfá menciona:

“para entender mejor y valorar las herencias de los pueblos del gran Abya Yala hacia la revitalización de culturas ancestrales... y en especial de las nuevas generaciones hacia la construcción resignificada de sus tradiciones como proceso de consolidación de su identidad y trascendencia para la conservación de sabidurías que aporten de manera significativa al diálogo intercultural como un

ejercicio de entendernos, respetarnos en la diversidad”

(2020, pág 13)

Continuando con el segundo eje, pero no menos importante, que resalta el papel de la antropología en nuevos escenarios y perspectivas, que más allá de su función teórica, los estudios basados en esta ciencia y sus registros deben estar comprometidas con la sociedad, nutriéndola con contenido para crear un sentido de pertenencia logrando que toda la historia y cultura pueda transmitirse.

Es por esto que (Guerrero, 2002) sugiere que la antropología debe empezar a entenderse desde nuevas miradas en conjunto con una perspectiva conceptual que tome en cuenta la potencialidad histórica de los sujetos que la han construido. En otras palabras, entender que este campo al estar expuesto a nuevas generaciones y la modernización, debe buscar nuevos caminos para poder seguir registrando la historia de nuestros ancestros, mirando desde nuevos espacios y no sólo ubicarse en un escenario bidimensional escrito, sino, creando ambientes de reflexión y aprendizaje hacia nuevos sentidos de la existencia y la identidad cultural. Es ahí donde se podrá encontrar otra arista que se convertirá parte del soporte del desarrollo del proyecto; la construcción de nuevas herramientas para reconectar la cultura con la modernización de la nueva sociedad ecuatoriana.

En el estudio de las conductas de sociedades humanas se puede entender la creación y transmisión de culturas y tradiciones. Con esto se podrá justificar mucho más la necesidad de resolver dicha problemática pensando no solo en el contexto, si no en el origen de la conducta humana y que es lo que necesita o ha usado para poder seguir sobrellevando una tradición y cultura. Para poder entender la creación de toda una cultura, se empieza desde el ser humano y su respuesta del cerebro construyendo nuevas capacidades tales como (Rivera,2004)

Capacidades cognitivas emergentes o aumento cualitativo: su desarrollo se realiza mediante la influencia del medio ambiente cultural, dando lugar a ... la aparición de nuevas conductas complejas... son las que aparecen a lo largo de nuestra evolución ligadas a la cultura que el ser humano es capaz de originar ... Destacan la autoconciencia, simbolismo, pensamiento verbalizado y simbólico, etc. (Rivera, 2004)

Cómo resultado, según (Rivera, 2004) este ambiente cultural mencionado anteriormente es creado a través del canal más fuerte que utiliza la sociedad: el lenguaje, este medio permitirá al ser humano transmitir sus avances culturales y todos los conceptos que ha recibido con el fin de desarrollar estas nuevas capacidades. El valor de la transmisión de las ideas sirve como un elemento fundamental para el desarrollo de estas conductas que

eventualmente liderarán a la creación de tradiciones y prácticas que han pasado de generación en generación.

Con todo esto, entendemos que la sociología y el lenguaje humano, capaz de asimilar y abstraer ideas provenientes de varios factores, consta cómo el primer simbolismo en los ancestros y continuará siendo una herramienta que desarrollará varios procesos sociales, culturas y tradiciones en las nuevas sociedades, que inevitablemente se irán transmitiendo con el tiempo. Entendiendo que la importancia del traspaso de información cultural es una parte muy importante en la evolución del ser humano para desarrollar su conducta actual vinculada a su pasado, a su memoria.

Los saberes de las plantas medicinales en las nuevas generaciones

Entrando al proyecto más a fondo, salen dos temas generales de los cuales se sacarán datos muy importantes: la herbología, el estudio de las aplicaciones medicinales de las plantas y sus beneficios y propiedades, y la etnobotánica: el estudio de la relación entre el ser humano y las plantas. Estos campos de estudio son todo lo que ha rodeado la cultura de las plantas medicinales. Desde hace 10.000 años el ser humano a utilizado las plantas como diferentes recursos tales como herramientas hasta medicinas y sistemas de ceremonias, pero, como mencionado anteriormente esta tradición se encuentra

en una desaparición lenta.

“Las amenazas que se ciernen sobre la región andina, así como su alto endemismo y diversidad vegetal (Jørgensen & León-Yáñez 1999) y cultural (Josse & Barragán 2001) hacen que sea indispensable y prioritaria la investigación etnobotánica. Sin embargo, los estudios etnobotánicos realizados en el área son escasos (Cerón 1993a, 1994b, c, 2002a, c) “ (De la Torre. L , Muriel. P & Balslev. H, 2006 ,pág 248)

Con esto, podemos comprender que tan fundamentales son las investigaciones de la etnobotánica del Ecuador, y el rol del diseñador de acuerdo con el proyecto propuesto es poder crear estas herramientas de investigaciones y registro de las plantas medicinales y su relación con la comunidad ecuatoriana a través de todos los contextos, medicinal y cultural. De igual manera todos estos conocimientos según (Ríos, 2007) relacionados a las plantas y sus beneficios medicinales, han sido acumulados por generaciones y poco a poco a tratado de manifestarse de forma tangible tanto en las comunidades rurales cómo urbanas, convirtiéndose en fuentes de trabajo y de promoción de la cultura.

Cabe recalcar que a pesar de la modernización estas prácticas han tratado de aferrarse a los nuevos modos de vida, pero es importante entender que son dos mundos completamente diferentes, la ancestralidad y la tecnología. Es ahí donde la propuesta de diseño tomará un nivel de innovación tratando de conectar a las nuevas

sociedades con estas prácticas milenarias.

Pero, ¿cómo unir estos dos ámbitos tan diferentes? Las nuevas tecnologías que básicamente son las tecnologías digitales y sistemas de telecomunicación. Este ámbito será una parte de la creación de este vínculo cultural. El rol de las nuevas tecnologías son directamente cómo un método de comunicación. Como menciona (Barbero, 2007) a un país lo ha unificado más un teléfono o una radio que una carretera. Es así entonces como se puede analizar cómo estos instrumentos para transmitir un mensaje llegan a ser parte de algo cultural. Gracias al alcance de las tecnologías, estas pueden remitir la historia, la cultura de una sociedad de una manera en la que las nuevas generaciones puedan reconocerse en ellas, volviendo así cualquier mensaje en algo que el sujeto sienta pertenencia.

Diseño de la cultura

Para poder englobar la manera en la que redireccionará el proyecto, se lo hará desde una perspectiva mucho más centrada al diseño. Este se convertirá en una herramienta de comunicación social para la divulgación de un patrimonio (Sanz, 2017). Para la propuesta, el rol del diseñador será mostrar al usuario y poder divulgar toda la historia del plan propuesto. Es importante rescatar que este tendrá un rol activo ya que organiza, amplía y arregla toda la información que se le brinda (MENSAJE) para poder mostrar al público deseado.

“...La autora resume, en un modelo de tres funciones básicas, los objetivos que cumple el diseño gráfico: hacer leer, incitando a la lectura de un mensaje textual; hacer saber, mostrando de forma visible, a través de recursos gráficos, una información, y hacer, refiriéndose a la dimensión persuasiva que impele a la acción...”

(Sanz, 2017, pág 113)

Con las funciones del diseñador para un proyecto cultural mencionados anteriormente, se puede lograr desglosar toda la información que se deberá mostrar al público y siempre pensar en el mensaje. La propuesta de diseño será cómo un vehículo en el cual tendrá que transmitir y saber que este mensaje se reciba.

Cómo se puede leer antes, la cultura nace de la conducta del ser humano al momento de usar el lenguaje, pero qué pasaría si al momento del proceso, existe un diseñador de por medio. El proceso de recibimiento de información cultural que recibe el sujeto será abstraído de una manera que se quedará en la conciencia del usuario tanto por el mensaje cómo la decisión de incluir nuevas tecnologías en el desarrollo que impulsarán a una divulgación del patrimonio cultural diferente pero llamativa, con identidad.

“Para establecer un vínculo entre patrimonio cultural y sociedad no es suficiente la protección gubernamental; se hace necesaria

la construcción de un proceso que logre la identificación y la repercusión social, que finalmente redunde en una demanda abierta de preservación y cuidado. Si los media son capaces de configurar esta realidad, el diseño gráfico debe jugar un papel importante...”
(Sanz, 2017, pág 115)

Diseño de la información

Un tema muy importante a mencionar también es el diseño de información, este tiene como objetivo ayudar a la percepción de la comprensión de todo el mensaje que se desea comunicar. El diseñar la información vendrá mano a mano pensando en el usuario y será parte del proceso de diseño en el cuál se organizará la información, es decir su taxonomía en conjunto con las imágenes y textos. Como menciona (Frascara, 2011, pág 9) El diseño de la información es fundamental al momento de crear piezas gráficas ya que requiere la habilidad de mostrar información lingüística y no lingüística. ¿Y a que se refiere con esto? A que debe existir esta percepción y legibilidad tanto en diseño de textos, tablas, gráficas, infografías, diagramas y muchos más. Pero la que se destacará para el proyecto será para las interfaces digitales, en dónde se podrá categorizar el sistema de navegación con su contenido, lo ayudará a revisar al eficacia y coherencia del diseño que se propondrá. Todo esto reflejará en las necesidades de los usuarios, que, al ser los remitentes del producto, debe ser un mensaje que se entienda perfectamente y centrado en

ellos.

Por otro lado, el diseño de información será fundamental para, como ya mencionado antes, la organización del contenido y la usabilidad. Este factor es primordial para la creación de una propuesta web, ya que, la usabilidad de la información, depende de la coherencia y claridad de todo el contenido pero también se deberá pensar en la motivación del remitente, sus conocimientos actuales, las acciones que debe hacer para obtener esta información. Es por eso que la propuesta deberá tener este diseño para que logre incidir en los conocimientos ancestrales y culturales que se desean transmitir.

Diseño de persuasión y experiencias

Como se menciona anteriormente, el mensaje es una parte muy importante del proceso de comunicar una propuesta de diseño. Pero , mas allá de un contenido bien jerarquizado y redactado, viene la persuasión, que tendrá la finalidad de dar un impulso a ese mensaje con varios aspectos que llamen al usuario a leer el producto final, tanto sus textos cómo sus gráficos. Para la propuesta web, es importante rescatar la fluidez del mensaje en todo el sistema de navegación. “Cuando procesamos la información de manera fluida y automática experimentamos, de forma automática también, sensaciones positivas. Esto es aplicable por igual al procesamiento de información visual, textual y conceptual...Por eso, escoger el

nombre, la tipografía, el número y la imagen adecuados puede resultar decisivo a la hora de lograr que un mensaje sea persuasivo” (Andrews, Van Leeuwen & Van Barren, 2013, pág 24).

El rol de un diseño persuasivo hará que la recepción del mensaje sea fluida durante toda la navegación de la propuesta digital y así evocará sensaciones en conjunto con nuevas experiencias que se aplicarán a que el proyecto web sea llamativo a las nuevas generaciones apelando a sus sentimientos, invitándolo a rescatar su herencia cultural a través de un medio tecnológico el cuál ya conoce.

Diseño web y gráfica interfaz de usuario

Es importante refererirse al diseño web, como uno de los cimientos metodológicos para empezar a contruir la propuesta digital. Como menciona (Galitz, 1996) este diseño se ocupará de la experiencia del usuario y ayudará a determinar los objetivos del proyecto y las necesidades del usuario. Por otro lado, este diseño es esencial para la arquitectura web, el número de páginas y las cajas de contenido que tendrá el sitio. Por otro lado, también será de gran ayuda para estudiar la interacción del usuario, las funciones y la navegación que se realizará en la web. Estructurará el contenido en las diferentes páginas del sitio, mediante su maquetación para llegar a su propósito de construir los primeros prototipos o wireframes.

“El diseño web abarca todos los aspectos de la creación de sitios web, desde el estructura de las páginas web y el marcado que las controla, a través de scripts que agregan interactividad y generan páginas de manera dinámica, a temas de accesibilidad, usabilidad y comunicación visual.” (Chapman, N. ; Chapman, J. 2016 , pág 10). Gracias a este diseño, se logrará complementar con la gráfica interfaz de usuario que utilizará un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz, en lugar de una visualización puramente textual para una computadora. La finalidad de esta interfaz será orientar al usuario a lo largo de la navegación, permitiendo una interacción intuitiva y eficiente. (Barba, 2013) menciona que la interfaz de usuario se compondrá tanto por el menú de navegación como por el resto de elementos que interactúan con el usuario permitiéndole desplazarse por el sitio web y cumplir con las acciones que sean necesarias.

Metodología de diseño

Para el desarrollo de la propuesta, se ha construido una metodología que aborde desde la perspectiva del diseño y la creación de un proyecto de transmisión cultural (Bermúdez, Vianney, & Giralt, 2004). Al ser esta una propuesta que forma parte de la visibilización de un patrimonio tangible e intangible, la importancia se origina en que “La idea deberá surgir por la convicción...de desarrollar una actividad que va a suponer un cambio” (Raya, 2011, pág. 11) y en cuestiones

culturales “Pensando en el crecimiento y adaptación a las nuevas realidades a las que se enfrenta el sector cultural , es necesario garantizar cada vez más las buenas ideas no se queden en eso y acaben concretándose en buenos proyectos.... transformando la sociedad mediante la cultura” (Roselló, 2004) Es por esta razón que se determinaron los siguientes pasos del plan metodológico:

Figura 6.
Metodología de diseño



Nota. Metodología basada en la Creación de un proyecto cultural de Bermúdez, Vianny & Giralt, 2004
se define la idea, la misión y los objetivos. Aquí el diseñador podrá recopilar todos los datos necesarios para empezar el proyecto, en conjunto a varias herramientas de investigación. Por otro lado, se desarrolló un análisis del contexto del proyecto cultural que se realizó

con un diagnóstico de la situación cultural previa a la ejecución del producto de diseño final. Para concretar esta fase, se definieron objetivos que constituyan a la forma, al sentido y a la necesidad de la propuesta.

Táctica (DISEÑO Y EJECUCIÓN): Esta fase será en dónde se producirá el trabajo creativo, la creación de un concepto y la construcción de las piezas gráficas, aquí se podrá observar la organización y la producción de todos los elementos que harán posible la ejecución y difusión de la propuesta cultural.

Operativa (INVESTIGACIÓN FINAL): Como tercera parte de la metodología, se desarrollarán tanto las evaluaciones como conclusiones del proyecto. Estas validaciones se harán siempre dentro del diagnóstico inicial piloteando el desarrollo de la intervención cultural comprobando si se logró un cambio o una transformación en conjunto con todas las observaciones que serán fundamentales para mejorar la propuesta.

a. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LAS PIEZAS GRÁFICAS EXISTENTES DEL CASO Y TIPOLOGÍAS

a.1 Descripción piezas del caso

Antes de realizar la propuesta, se analizaron algunas piezas internas y externas, cada una de ellas podrá ayudar a tomar decisiones de la propuesta desde varios ámbitos. En este caso específico el análisis interno de las tipologías solo será de una sola, ya que el hablar de plantas medicinales no tiene un extenso respaldo teórico o de fundamentos para un público general, mucho menos material informativo, siendo lo más cercano la información que se coloca en los empaques que se venden en los mercados o sitios naturistas

Respecto a las propuestas internas se pudo encontrar pequeños recuadros impresos con información sobre cada producto de las plantas medicinales. Es interesante rescatar esta composición porque con esto podemos concluir que desde una perspectiva gráfica, el preservar estos conocimientos de plantas medicinales ha sido casi nula. Se puede entender que la información es clara, pero el acercamiento al usuario a través de lo visual es bajo, por ejemplo con la tipografía, las imágenes y la jerarquización y redacción de información no atrae al sujeto. Esto sucede ya que las generaciones que todavía usan estas plantas y las venden instintivamente piensan que como sus usuarios ya saben todo, no necesitan explicar mucho.

Pero, aquí entra el problema de bajas ventas, no hay nuevos usuarios, por desconocimiento y porque no ha existido un gran acercamiento de las nuevas generaciones hacia la cultura de la medicina natural. Por otro lado, el análisis internacional podrá brindar varias perspectivas sobre de qué tratará el proyecto y que elementos

Tabla 1.
Análisis tipológico INTERNO Empaque planta medicinal en el Mercado de Iñaquito - Quito, Ecuador

Datos		Lenguaje		Diseño Gráfico	
Aspectos Generales		Narrativa		Estilo Gráfico	
<p>Papel informativo proveniente de un empaque de una planta natural en el Mercado de Iñaquito en la sección de Medicina Natural que muestra información detallada sobre una planta medicinal, sus usos principales y que es lo que cura. Posteriormente en la parte inferior expone las instrucciones de cómo preparar la planta a modo de infusión (estas instrucciones son poco claras). De igual manera se incluye la fecha de vencimiento. En cuestión a las imágenes podemos observar 3 gráficos, uno una mujer, el otro de la planta en su estado natural y finalmente una foto sin fondo del aparato reproductivo de la mujer.</p>	<p>La narrativa es en tercera persona, explica sobre el beneficio de la planta medicinal en ciertas partes y órganos del cuerpo del cliente. Para apoyar esta narrativa se sustenta con 3 imágenes que tienen que ver con las plantas y las propiedades.</p>	<p>Las imágenes:</p> <p>Una mujer: Hace referencia al usuario</p> <p>Aparato reproductivo de la mujer: en dónde más efectúa la planta</p> <p>Flor blanca: planta en su estado natural</p>	<p>Las ilustraciones son realistas, varían entre fotografía y un dibujo, como mencionado antes, si se las coloca sin la información no se entiende.</p>	<p>Cromática</p> <p>Una paleta de colores variada en donde resalta el rojo, podemos observar que esta paleta no asimila a nada a la planta medicinal que es una flor blanca, aunque si existe contraste.</p>	<p>Tipografía</p> <p>La tipografía es san serif , serif y cursiva, son escasos los grosores de las tipografías entonces se jerarquiza la información por orden de lectura. No existe una retícula para organizar las cajas de texto.No existe una familia tipográfica concreta.</p>
	<p>Mecánica</p> <p>Es un arte legible pero no impactante para el público, con las imágenes el usuario se puede guiar para entender a quién va dirigido.</p>	<p>hacen referencia a la información, pero no son muy claras si se las analiza sin la información posterior</p>			
	<p>Público</p> <p>Mujeres de 40 a 70 años. Públicos que asisten frecuentemente a los mercados a comprar sus productos.</p>	<p>ASPECTOS POSITIVOS Es legible, la información está resumida.</p> <p>ASPECTOS NEGATIVOS La información está mal redactada. La cromática no brinda una explicación más profunda. Las imágenes tienen baja coherencia entre ellas.</p>			

Nota. Desarrollo y estructura a detalle de la tipología



compositivos se pueden rescatar. Muchos de estos ejemplos son proyectos que tratan de promocionar o visibilizar algún patrimonio-cultura y lo que destaca de ellos y es importante indagar es que la mayoría está dirigida a un público que recibirá el mensaje y aprenderá sobre dicho tema a través de la tecnología creando este vínculo entre la historia, la cultura y la comunicación moderna.

a.2 Descripción tipologías

Varios de los presentes referentes internacionales han sido un apoyo y una fuente de investigación para poder analizar que partes se podrían rescatar de cada uno en cuestión a composiciones gráficas y mensaje, pero más importante es entender que cada uno ha tratado dar in impacto a la cultura de lo que quiera mostrar, una visibilizará y brindar un sentido de pertenencia e identidad al nuevo usuario a través de nuevos ámbitos tecnológicos y gráficos. Por ejemplo, una gran idea para representar la cultura de Colombia fue “Pregoneros de Medellín” en dónde se creó un documental informativo e interactivo sobre los vendedores ambulantes y cantantes en este país. La manera de poder llegar a visibilizar toda esta temática va desde cómo cuenta la historia, la interactividad del usuario que hace como si estuviera caminando por las calles de Colombia, hace sentir al usuario parte de. Por otro lado, en cuestión a composición también logra captar la atención. El color de la cromática en conjunto con las fotografías y la intervención de dibujos brinda un aire jovial para

que cualquier información que se quiera emitir, el usuario la reciba jerarquizada y resumida. Finalmente, al ser un documental digital, varios usuarios de todas las edades que utilicen la tecnología podrán guiarse fácilmente, y podrán cambiar el aprendizaje simple por la interactividad de usuario.

Tabla 2.
Análisis tipológico EXTERNO - Página web/ documental interactivo sobre los cantantes vendedores ambulantes en Colombia.

Datos		Lenguaje		Diseño Gráfico	
Aspectos Generales		Narrativa		Estilo Gráfico	
<p>Página web/ documental interactivo sobre los cantantes vendedores ambulantes en Colombia. Narración de la cultura de los vendedores ambulantes a través de famosos personajes de un sector popular de medellín</p> 	<p>La narrativa hace al usuario personaje en primera persona mientras avanza las escenas, al llegar a cada personaje se enlaza a un video que cuenta la historia del día a día de los personajes.</p>	<p>los 5 personajes en los que se centra la historia para poder explicar la cultura de los vendedores ambulantes, el otro personaje es el público que visita todos estos lugares desde una primera perspectiva. Los vendedores ambulantes muestran partes variadas de sus negocios y como viven el día a día.</p>	<p>El estilo gráfico es netamente realista ya que es un documental pero tienes algunas ilustraciones y tipografías a mano que son intervenidas y hacen contraste, hace que se vea temático con todo el ruido de la ciudad y la cultura de los vendedores.</p>		
	<p>Mecánica</p> <p>Es una pagina web legible, jerarquizada,</p>		<p>Cromática</p> <p>Se centra en el amarillo el cual es un color muy llamativo contrastando con todos de turquesas, Esta cromatica es llamativa y llama la atención al ojo.</p> 		
<p>Público</p> <p>Jóvenes y jóvenes adultos años ya que el documental es completamente interactivo y digital, dirigido a este publico tambien por su linea grafica.</p>		<p>ASPECTOS POSITIVOS</p> <p>Musica y sonidos</p> <p>Narrativa en primera persona</p> <p>Explicaciones cortas y resumidas</p> <p>Historias claras y personajes que ayudan a contar la historia</p> <p>ASPECTOS NEGATIVOS</p> <p>A veces el usuario puede perderse</p>		<p>Tipografía</p> <p>La tipografía es sanserif , caligráfica, esto hace a la información llamativa, jovial, apelando a la cultura latinoamericana, barroca y super colorida. Se puede observar que existe una unidad tipográfica que hace al documental una unión completa, entre lo gráfico y lo textual.</p>	

Nota. Desarrollo y estructura a detalle de la tipología

Otra propuesta interesante que da la vuelta a la recuperación de la cultura es la página web informativa mostrada posteriormente. Este proyecto intenta visibilizar todo el patrimonio del famoso VOODOO que ha sido parte de la historia del estado de Luisiana en Estados Unidos.

Tabla 3.

Análisis tipológico EXTERNO - Página web Todo lo que necesitas saber sobre el VOODOO

Datos		Lenguaje		Diseño Gráfico	
Aspectos Generales		Narrativa		Estilo Gráfico	
<p>Página web interactiva e informativa que habla sobre la cultura y la tradición VOODOO en conjunto con ilustraciones, fotos e información.</p>		<p>La narrativa es en tercera persona, habla sobre la historia en casi como una línea del tiempo en donde se cuenta partes importantes de la cultura voodoo.</p>		<p>La imágenes forman parte de la explicación de cada slide , y usan un personaje que representa estas tradiciones.</p> 	
		<p>Mecánica</p> <p>Es una pagina web legible, el usuario puede seguir una línea recta de la información, no se puede perder y la técnica de movimiento es fácil.</p>			
<p>Público</p> <p>Jóvenes y jóvenes adultos ya que las la línea gráfica atrae a este usuario, brinda una nueva manera de aprender a través de esta modernidad de información.</p>		<p>ASPECTOS POSITIVOS</p> <p>Legible</p> <p>llamativo</p> <p>Buen contenido para el usuario objetivo</p> <p>Buena usabilidad</p> <p>Partes interactivas para dibujar o arrastrar</p> <p>Buena información resumida</p>		<p>Cromática</p> <p>La paleta cuenta con un contraste entre colores fuertes cálidos y fríos, esto crea una buena complementación ya que recalca la importancia en los gráficos, brinda poder a las imágenes intervenidas y es llamativa, no es común.</p> 	
				<p>Tipografía</p> <p>La tipografía es san serif , se puede observar que existe unidad tipográfica . Hay una jerarquización de tipografías las familias son legibles y llaman la atención y es moderna.</p>	

Nota. Desarrollo y estructura a detalle de la tipología

Lo que destaca de este proyecto es la forma en la que se logra narrar y visualmente graficar, se puede entender que, desde la portada, este estilo gráfico brinda contemporaneidad y modernidad, un acercamiento más a un usuario joven nuevo, tanto por la cromática, intervenciones gráficas a través de la ilustración y toda la interactividad interesante que brinda la página. En cuestión a la composición, mientras se navega, toda información está muy bien resumida y si se observa la paleta de colores es muy diferente y muy llamativa, esto hace que al momento de introducir las imágenes e intervenir con gráficos de estos colores brinda un poder y dinamismo a las fotografías en blanco y negro. Una propuesta a que hace de la cultura del voodoo algo modernizado y actual, un aprendizaje que divierte al usuario joven al estilo manual collage digital .

b. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA GRÁFICO

Una vez analizados los datos de diferentes referentes y definido un usuario, se creó un cuadro en cual se pudo analizar alegrías y frustraciones del público, para finalmente concluir en el segundo gráfico en el cual se visualizarán las oportunidades y necesidades del usuario en cuestión a la propuesta definida, finalmente para completar este paso se juntará con otro cuadro que especificará mucho más la relación del cliente con la propuesta de diseño.

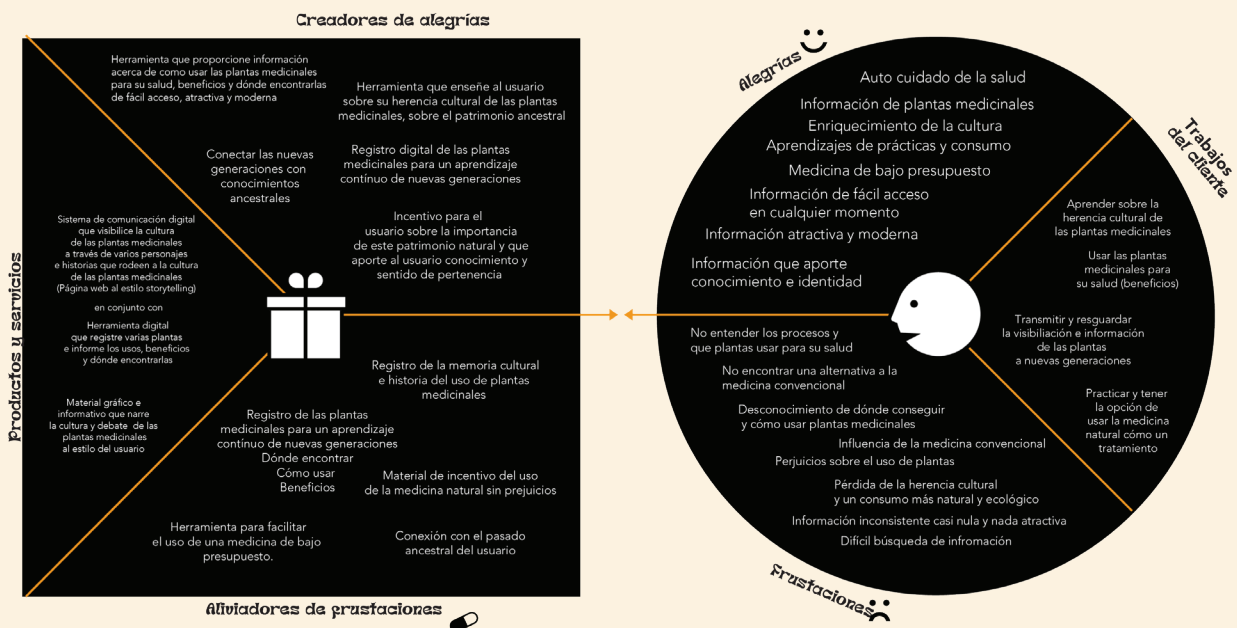
Con el usuario ya definido, la descripción del problema gráfico ya

puede ser desarrollada. Cómo se menciona en otros subtítulos, varios de los problemas que rodean a la propuesta nacen desde el desinterés del usuario por rescatar las culturas ancestrales, pero, esto no es netamente responsabilidad del público, el problema macro es que todas las causas se producen por desinformación y el desconocimiento, y esto es lo que finalmente lleva a un desapego de la etnobotánica del Ecuador.

Después de una indagación en varias de las frustraciones que los jóvenes quiteños sobre las plantas medicinales, se encontró que estas son extensas, y van desde la falta de información hasta la inevitable influencia de la medicina convencional. Es aquí donde se encontrarán varias oportunidades que darán motor al proyecto en sí.

Basándose en todas las ideas encontradas que el usuario logró comentar sobre cómo se siente acerca de las plantas medicinales y que beneficios le brindaría aprender sobre ellas, agregando que es lo que le frustra del aspecto resultando en varias circunstancias beneficiosas, se llega a este análisis en dónde se encontraron oportunidades siendo la más importante el llegar conectar las nuevas generaciones con estos saberes ancestrales, un vínculo que trataría de unir a dos mundos diferentes y enseñando sobre la importancia de este patrimonio cultural.

Figura 7.
Lienzo de propuesta de valor.



Nota. Ficha de Lienzo de propuesta de valor de Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Alan Smith, Greg Bernarda y Patricia Papadacos, 2014, strategyzer.com/vpd.

Por otro lado, se encontró que la propuesta podría llegar a incentivar al usuario sobre la importancia de la etnobotánica, entregando buena información de fácil acceso a través de un registro en el cual el sujeto pueda saber más sobre los beneficios de las plantas y sobre la historia de un patrimonio intangible a punto de desaparecer y que esto sirva cómo un eslabón que continúe generando conciencia sobre las plantas del Ecuador y todos sus personajes que lo rodean a futuras públicos.

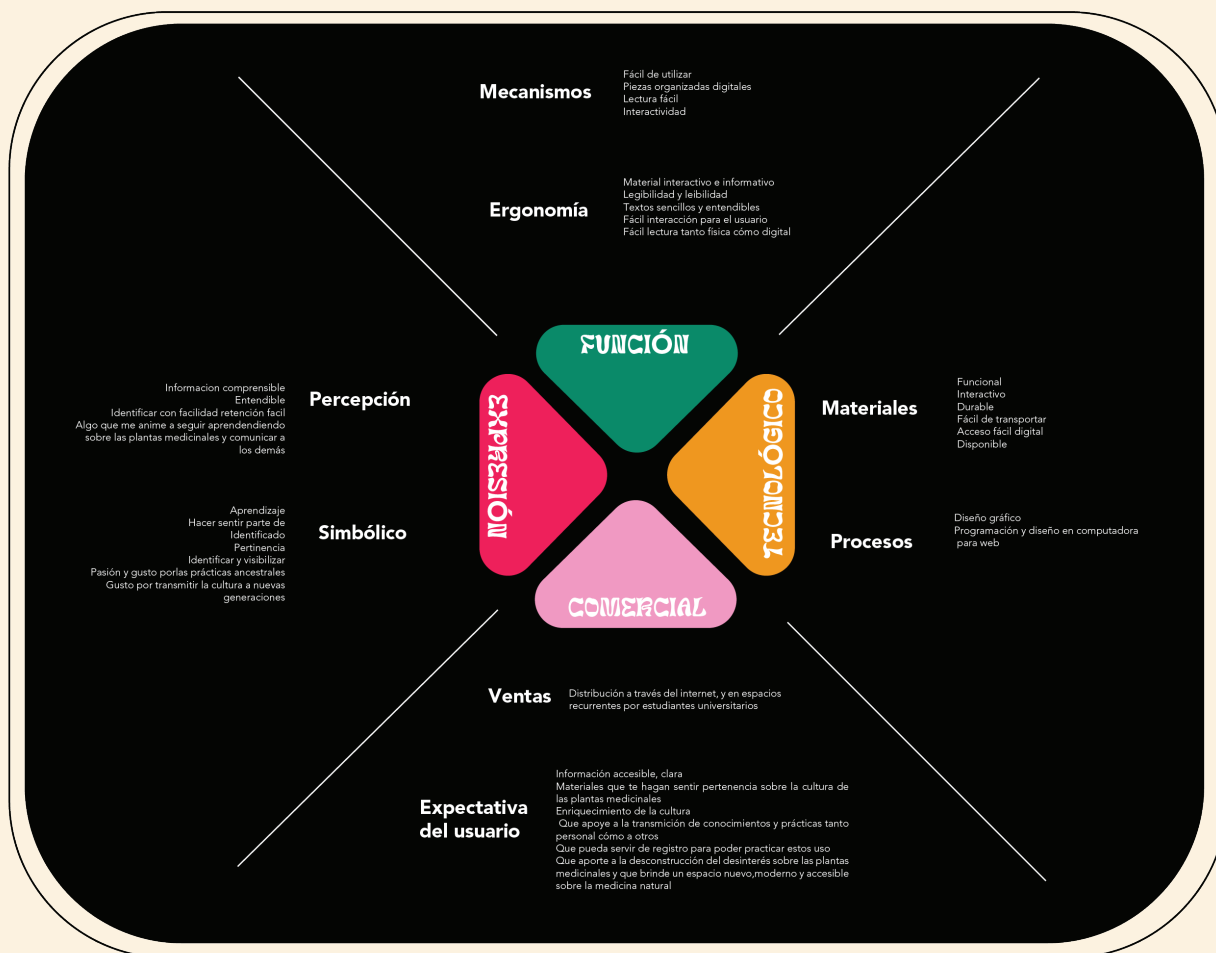
Con la propuesta de diseño web que se propondrá, es importante también relacionarlo directamente a este usuario con el sistema interactivo que para construirlo deberá tener sus requerimientos de para su diseño. Aquí se utilizó la (Figura 8) de los vectores de la forma

que por ejemplo, para los requerimientos de percepción y simbólicos irá mano a mano con la experiencia del usuario, que la propuesta muestre información retenible, que anime a seguir aprendiendo sobre la cultura de las plantas y brinde un sentido de pertenencia. Por otro lado en cuestión de función, que el sistema interactivo tenga usabilidad, un requerimiento que se medirá en cómo el usuario entenderá el aprendizaje, la eficiencia en cuestión a realizar las tareas durante la navegación web y la cualidad de ser recordado para que los usuarios jóvenes puedan volver a interactuar con el diseño después de no usarlo un tiempo y saber manejarlo sin problema, es decir, que la navegación sea simple pero atractiva y cuente una historia para que el usuario pueda a la vez recordar la información y pictogramas que se mostrarán en la propuesta digital relacionándolo con los contenidos tanto gráficos como textuales.

Luego la eficacia del sistema interactivo y la satisfacción de ello, que sea agradable para el usuario la web, que el público sienta una cercanía con su herencia cultural a su manera y termine dejándolo con una vinculación de promover estos saberes ancestrales.

Finalmente con la accesibilidad, que en los requerimientos como menciona (Hassan-Montero, Fernández, FJ, 2004, pág 12) el sistema deberá ser de fácil acceso para todo público pero también en cuestión al sistema interactivo, será esencial diseñar una interfaz de usuario que logre responder a las necesidades del grupo de usuario objetivo.

Figura 8.
Vectores de la forma



Nota. Adaptado de Vectores de la forma de Luis Rodríguez Morales, 2014, Diseño- estrategia y táctica.

Cómo se menciona antes, el registro de este mundo ancestral es fundamental tanto para la historia como para el cliente. Entonces, el crear este registro que acompañe al usuario con todos los beneficios para su cuerpo, entregará más que una herramienta digital si no una llave que abrirá una puerta a una situación en donde todos los prejuicios sobre la medicina natural sean desechados y el público pueda seguir aprendiendo sobre prácticas de miles de años que

curan sin dañar el cuerpo.

Con relación a una de las oportunidades que más destacarían en conjunto a las anteriores es el sentido de identidad, esto unirá a un mundo digitalizado con los antepasados. Al momento que el usuario logra sentir que la información fue para ellos, la propuesta tendrá un gran alcance del mensaje que se propondrá transmitir.

Es así cómo se llegaría al problema gráfico. Y para la siguiente propuesta de diseño, se decidió crear una herramienta- sistema de comunicación digital que visibilice la cultura de las plantas medicinales funcionando cómo un registro digital de información de fácil acceso sobre los beneficios de la etnobotánica ecuatoriana. También la importancia de preservar este patrimonio intangible que motivará a que las prácticas y el consumo de estos remedios naturales siga pasando de generación a generación sin necesidad de que exista un miedo a que desaparezca completamente porque se creará un vínculo de la digitalización y la ancestralidad.

c. OBJETIVOS DEL PROYECTO GRÁFICO

c.1 Objetivo general:

Desarrollar una herramienta digital de información, que visibilice los saberes ancestrales de las plantas medicinales, y permita la

vinculación entre los jóvenes quiteños y su herencia cultural.

c.2 Objetivos específicos:

- Demostrar un incentivo a través de la comunicación visual el interés, preservación y conocimiento sobre los beneficios del consumo de plantas medicinales a nuevas generaciones
- Validar una conexión de las prácticas ancestrales del uso y consumo de las plantas medicinales con herramientas tecnológicas que promuevan su conocimiento, y la preservación de esta tradición.
- Mostrar un espacio de información fácil y dinámico para las nuevas generaciones sobre la importancia del patrimonio intangible de la etnobotánica del Ecuador a los jóvenes quiteños desde varios aspectos tanto de la historia de su cultura y de los usos para el usuario.



3.

Solución

gráfica



a. GENERACIÓN DE UNA IDEA

Como se pudo analizar, existe un desinterés y un desconocimiento por parte de las nuevas generaciones hacia las prácticas culturales de las plantas medicinales debido a una falta de herramientas comunicacionales que logren promover la identidad cultural de las plantas medicinales. Es por eso que se encontró la necesidad de vincular a los jóvenes universitarios con las diversas prácticas de tradiciones ancestrales locales vinculadas al uso de plantas medicinales, así como el contexto sociocultural en el que se presentan.

Todo esto a través de una herramienta digital (página web) que narre, visibilice y promocioe la cultura de las plantas medicinales y su importancia a estudiantes universitarios tanto los beneficios como su historia. Esta página web conectará con las prácticas ancestrales de medicina natural a través de información cómo beneficios, características y la historia de la cultura de las plantas medicinales manteniendo el mensaje de la importante transmisión de conocimientos y de los patrimonios intangibles del Ecuador como las plantas medicinales, creando de igual manera en las nuevas generaciones un sentido de identidad y beneficiándose de las propiedades de la medicina natural.

Figura 9.
Lluvia de ideas



Para complementar la generación de la idea se continuó con la generación del concepto, que, después de la posterior lluvia de ideas se llegó a: “Tejiendo una cultura” se trata de la mezcla de dos objetos que dan poder a la temática del proyecto de titulación. Para esto se encontró el chumbi, que es un tejido tradicional de los pueblos indígenas en el cual se representan un sinnúmero de símbolos, que comunican y difunden, de generación en generación, conocimientos, ciencia e historias de vida; por lo tanto, es un tejido que transmite memoria. Esto hace apología a lo que significa la tradición y la

Figura 10.
Moodboard del concepto escogido



construcción continua de la cultura transmitiendo la importancia de esta a las nuevas generaciones.

El chumbi es tejido con figuras de colores que al unirse forman una verdadera obra de arte. Para complementar este concepto encontraremos la palabra follaje, que se refiere a un término que toman los botánicos para designar al conjunto de las ramas y de los tallos cargados de hojas abiertas, de flores y de frutos. Pero también se toman regularmente por la simple disposición de las hojas en el tallo o en las ramas, esto también viene de las plantas medicinales cuando se las vende en ramos. El follaje da sentido a

la unión, a la conexión y conjunto de saberes que se ha logrado a través de la memoria así como los follajes de las plantas que crecen juntas formando poderosas obras de la naturaleza. Chumbi y follaje de alguna manera son términos similares, pero uno creado por el humano y otro por la naturaleza, brindando un significado de historia, memoria, tiempo y unión. Este concepto ayudará a visualizar de una manera más dinámica los elementos gráficos que formarán parte de la página web, aludiendo a la unión a contar una historia a través de un storytelling y un contenido que sea parte del usuario vinculando su nueva generación para que siga tejiendo su herencia cultural hacia el futuro.

La composición de las imágenes que representan el concepto se basan en las formas orgánicas que se unen entre sí, en la unión e integración de varias figuras que forman una gran composición, los colores emanan diversidad y tradición.

b. EXPLORACIÓN DE LA FORMA

Para poder empezar con toda la estructura, se ha deducido que este debe contener dos partes muy importantes. Por un lado, el contenido y por el otro, el esquema de navegación. Más allá de un contenido visual gráfico legible, el transmitir un mensaje a través de una buena redacción da mucho poder al mensaje que se querrá brindar en el diseño propuesto. Es importante analizar el público objetivo, así se

definirá el lenguaje correcto y la cantidad de texto que informará y atraerá al usuario para invitarlo a seguir leyendo.

Si se habla sobre la información que se mostrará, esta se relaciona directamente con uno de los pasos primordiales para empezar a construir la página web: la taxonomía de la información. Esto se refiere a una organización de la información que está construida por categorías y subcategorías que ayudarán a brindar coherencia en el contenido. Y con esto, la estructura de la página web podrá entenderse en función a esta taxonomía aplicada.

Figura 11.

Mapa de contenidos de la página web



Una vez creada esta categorización de información, se continuó a la construcción de el sistema de navegación inicial, que complementa con esta separación correcta del contenido. Como menciona (Delgado , 2018) “La mejor forma de asegurar la adaptabilidad de

un sitio Web es mediante la separación del contenido, presentación, estructura lógica e interacción”, es por eso que al tener primero el contenido, existe después una secuencia lógica de cómo crear una página web correctamente.

Construcción de un sistema web a través de la interfaz gráfica de usuario

Antes de poder comenzar con la estructura inicial, para poder crear un sistema gráfico, se deberá pensar que la página web debe ser construida cómo un proceso. Esta propuesta digital deberá ser englobada por la interfaz gráfica del usuario en conjunto con una arquitectura de la información, un sistema de navegación y elementos gráficos sustentado y creados a base del diseño web, para que se logre una IGU llamativa y amigable contruida por una combinación de varios lenguajes cómo el visual, verbal y auditivo. Uno de los objetivos que apuntará este proceso para crear la página web es lograr un proceso óptimo en la comunicación de la propuesta en conjunto con una organización y estructuración de la infromación jerarquizada para que la propuesta tenga un resultado en dónde el contenido sea comprensible y útil centrado en el usuario, su entorno y las tecnologías que tiene disponible. La interfaz que se estructurará deberá responder a las necesidades del público adaptándose a su estilo gráfico sin perder una estructura organizada de una página web.

Estructura inicial del proyecto gráfico (esquema)

Después de una investigación previa, en dónde se rescató toda la información que se utilizará para cada sección de la página web, se discernió cada texto para poder acomodarlo al lenguaje del usuario joven, que este texto logre tanto informar cómo brindar un sentido de cercanía, era uno de los objetivos que se debían lograr. Por otro lado, el crear una experiencia a través de las lecturas, justificará la importancia de que al pensar en crear proyectos destinados a promover la culturalidad y patrimonio la información debe traer emoción y otorgue al usuario datos, hechos y cifras que le permitan aprender, promover e incentivar a rescatar la memoria cultural.

Se debe considerar en este momento también que, como mencionado antes el contenido debe lograr un sistema de información pensando en la interfaz del usuario para poder empezar a bocetar el árbol de navegación con los wireframes. Algo que tomar en cuenta antes de empezar a realizarlo es crear un checklist rápido en dónde se verificará si el flujo de información tiene coherencia, a dónde va y de dónde viene la información, las tareas claras que debe cumplir el usuario al navegar por el sistema refiriéndose a todas las acciones y movimientos. Con todo esto verificado, se puede continuar al siguiente paso.

Al momento de analizar que, estas experiencias tanto de lectura cómo gráficas, otorgan poder al Diseño Emocional, que formará una parte muy importante de la base del proyecto, se pudo empezar a pensar en el factor de innovación. Cómo menciona Rosales en la revista FAZ:

“Del mensaje a la experiencia La publicidad convencional, se basa en construir mensajes persuasivos, bien estructurados y muy seductores, pero, esa misma publicidad en un medio interactivo, es además capaz de crear una experiencia, transmitir emociones y obtener como resultado un mayor impacto y efectividad del mensaje. ¿Por qué, en lugar de pensar en el contenido del mensaje, no empezamos a pensar un poco más en cómo podemos crear una experiencia de compra y de uso agradable para el consumidor?”
(Rosales, 2008, pág 38)

Es por eso que más allá de una experiencia gráfica en cuestión a visuales, el hecho de hacer que el usuario puede hacer una inmersión completa desde otros sentidos da un factor de innovación. A continuación, se comenzó a desarrollar la parte física del proyecto gráfico, se continuó con la creación del sistema de navegación inicial, en dónde se pudo organizar la navegación del producto final. Es importante recalcar que este sistema de navegación es la

primera parte esencial del proceso para poder crear una página web responsive, intuitiva y fácil de usar. Unos de los principios de las webs explican sobre cómo el usuario fácilmente puede perderse al momento de navegar, aún más si puede moverse libremente en este espacio digital, logrando una incapacidad de llegar a entender la información que se le muestra. Es por eso que con la creación de un sistema de navegación se empezó a clasificar información y el esqueleto de la página web.

Aquí se puede observar cómo el sistema de navegación con los wireframes empezó a tomar forma con el árbol inicial de navegación , cuenta con máximo dos niveles para que el usuario pueda recorrerlo. Y una barra de navegación vertical que guiará al usuario por las diferentes secciones que la página muestra. Existen máximo 3 sub-jerarquizaciones ya que esta página tiene información que no necesita más pestañas. Es importante considerar que, mientras menos niveles, el producto digital puede ser más entendido y el usuario no terminará perdiéndose.

Figura 12.
Sistema de navegación de la propuesta - Árbol de navegación

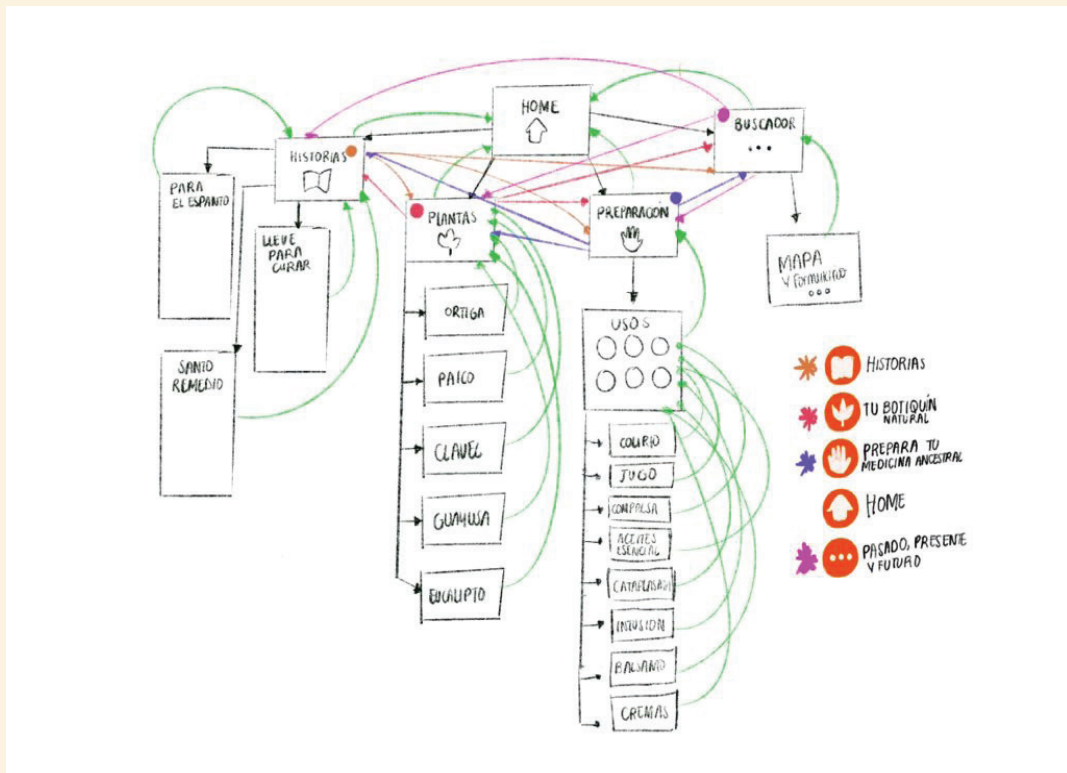
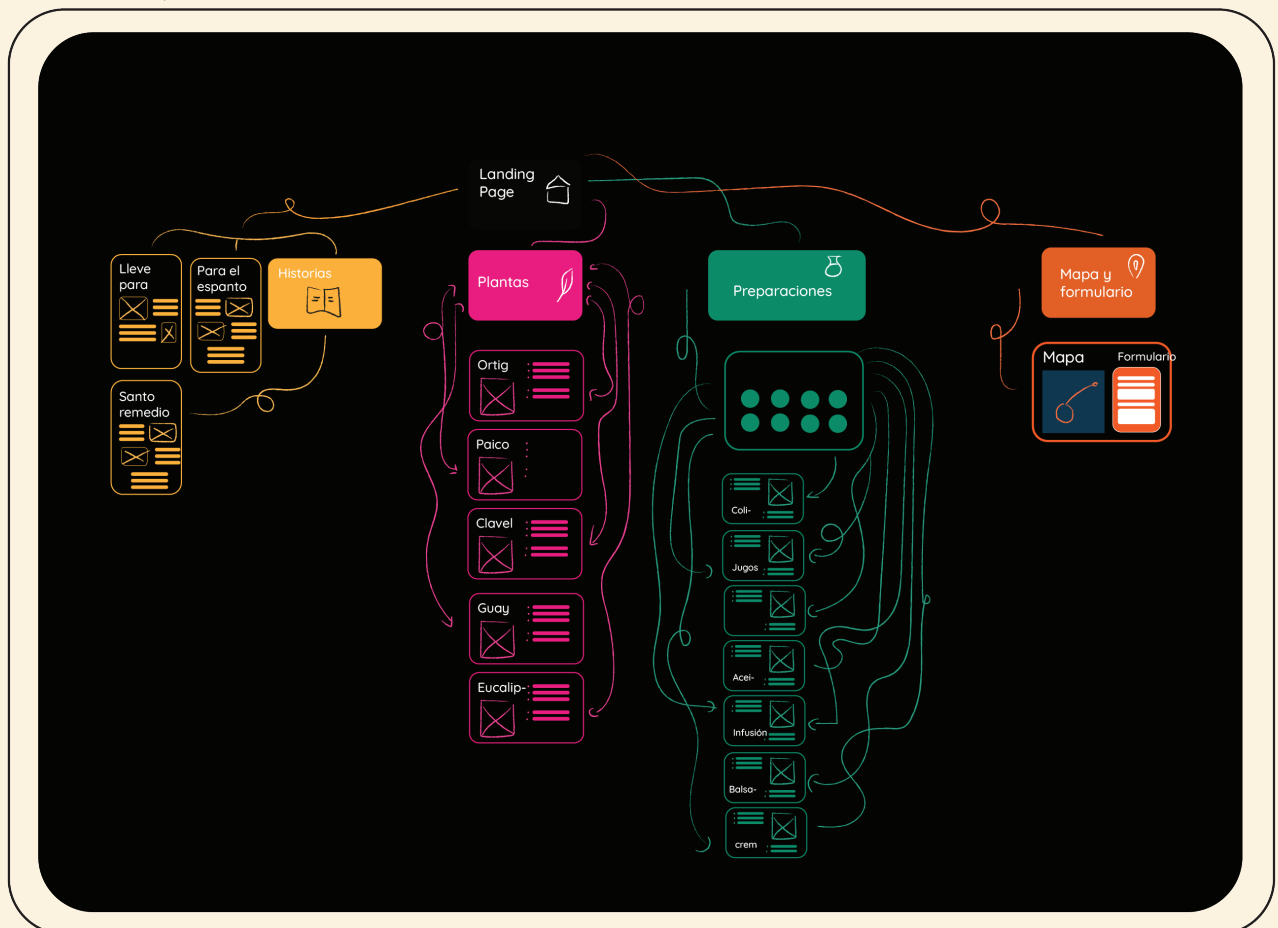


Figura 13.
Wireframes para el sistema web



Por otro lado, durante la construcción de la maqueta se pudo lograr como mencionado antes, esta jerarquización de información que ayudaría a poder resumir la barra de navegación a un nivel gráfico es aquí donde se decidieron crear 5 pictogramas que definirían el segmento de información a la cual es usuario accederá. Adentrándose en el cuadro de navegación, se logró separar los temas como: home, historias, plantas, usos- preparaciones (recetas) y un buscador con un mapa de búsqueda. Cada uno tiene su geometrización que se detallarán posteriormente.

Sin duda, como se observa posteriormente, también el incluir el árbol de navegación fue esencial para la estructura inicial del proyecto, esta es una de las herramientas más útiles para la arquitectura de la información. Este árbol contará como una de las primeras fases para la maqueta de un sitio web. En este árbol de problemas se puede observar mucho más visualmente la información que se mostrará al usuario en conjunto con sus diferentes secciones y subsecciones. Gracias al sistema de navegación y el árbol de navegación la programación de la página web será mucho más fácil y se podrá apreciar la complejidad de este mismo.

Idea graficas iniciales y evolución

Cromática establecida

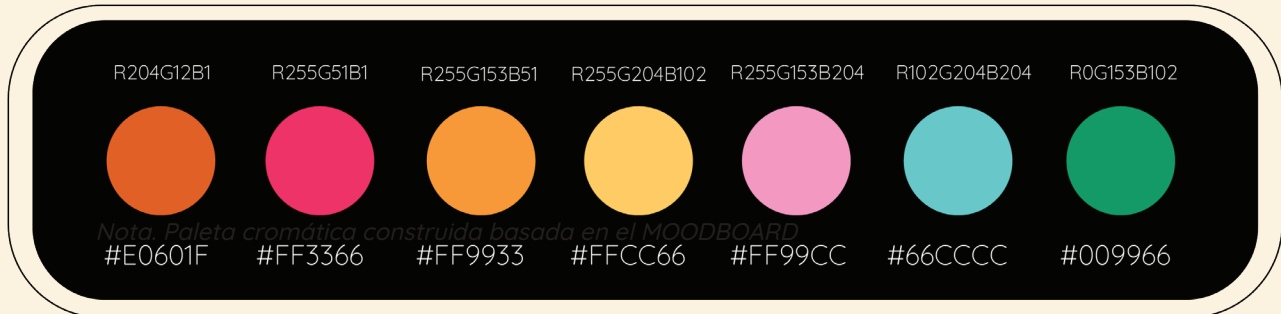
Al momento de escoger la cromática, es importante pensar que esta característica es una de las más importantes para lo que se va a mostrar, y, si mencionamos específicamente sobre un producto digital que promueva la cultura y el uso de las plantas medicinales es esencial mostrar una paleta que ayude a resaltar el concepto y sea parte de la experiencia que se desea representar.

Gracias a la gama de colores que existen, podemos entender que la cromática nos ayuda crear un vínculo con los conceptos que tiene el ser humano, desencadenar emociones o vincularlos a conceptos o experiencias de cada uno. Es por eso que esto nos permitirá crear una conexión fundamental para comunicar el mensaje visual que queramos mostrar, así como lo menciona (Lossada. F, 2012)

“El color posibilita la construcción de conceptos sobre los cuales organizar y establecer sistemas de comunicación...el color es fundamental para la constante estructuración y entendimiento de lo percibido...estas interpretaciones nos definen en nuestra individualidad, y por estar so metidas a los constantes cambios de tiempo y lugar son un fenómeno psicofisiológico, que al ser utilizadas como medio de comunicación se convierten en un fenómeno social.”
Como se puede observar, la paleta seleccionada está basada en el moodboard que fue propuesto inspirado en los colores de los tejidos

de los chumbis, la paleta cuenta con 7 colores.

Figura 14
Paleta cromática



Fue importante la variedad de la cromática ya que debe existir esta jerarquía de información y su separación de categorías, así el usuario podrá identificar cada sección por cierto color y no se perderá durante toda su navegación en el sistema gráfico. Por otro lado, el negro, que también es una gran parte de la paleta cromática, brinda un gran contraste que hace todo el producto más llamativo resaltando, dando protagonismo a los demás colores e imágenes logrando una inmersión en toda la experiencia interactiva.

Indagando un poco más en simbología de los colores, la interpretación de la cromática que usan los pueblos andinos del Ecuador es una acumulación de conocimientos, una recolección que va más allá de un color, sino que es un ejemplo vivo de todas las sabidurías y cultura que se ha formado durante todo este tiempo.

Se pudo encontrar que la cromática se puede traducir a significados

específicos que se usan tanto en vestimentas, tejidos y otros elementos culturales cargados de raíces culturales, sociales y naturales. El amarillo representa la energía pura y divina del Taita Inti (Padre Sol) el oro y la riqueza, el blanco es la luz del día, un nuevo amanecer y la transparencia en el pensar, el verde simboliza el florecimiento, la época de cosecha y la esperanza, el azul representa a la Mama Kucha (Madre Océano) la raíz de nuestra existencia, el negro expresa el sentimiento del corazón y la Allpa Mama (Madre Tierra), el celeste simboliza el conocimiento de los astros, el contacto cósmico, el rojo representa la sangre como vitalidad de los seres vivos y el naranja simbolizando la cultura y la sociedad en si cómo una representación de la preservación de la especie.

Cromática en la interfaz GUI y desarrollo web

Es importante siempre analizar que todas las características que rodeen la creación de la página web, deben ser analizadas en la GUI (Interfaz Gráfica de Usuario), en la cual se piensa al ejecutar un proyecto digital. Específicamente hablando de cromática, los colores utilizados para la página web aparte de un significado cultural tendrán una especificación basada en la interfaz GUI. Empezando por los botones de las diferentes secciones y para las flechas.

Aquí se puede observar que se decidió colocar el color naranja, uno de los colores más importantes de la propuesta, este color es

representado usualmente para los botones llamados: CALL TO ACTION (llamados de acción), este color resulta llamativo sobre el contraste negro de la interfaz web y al momento de que el usuario interactúe con la propuesta digital, este logrará encontrar el botón fácilmente haciéndolo destacar entre la paleta. Es así, cómo para los botones de las secciones y las flechas que guiarán al usuario durante toda la experiencia interactiva serán naranjas. Después de esto, la paleta consiguiente complementará al constraste negro de toda la propuesta web y no brindará mucha saturación.

Figura 15
Botones referenciales a la cromática para GUI



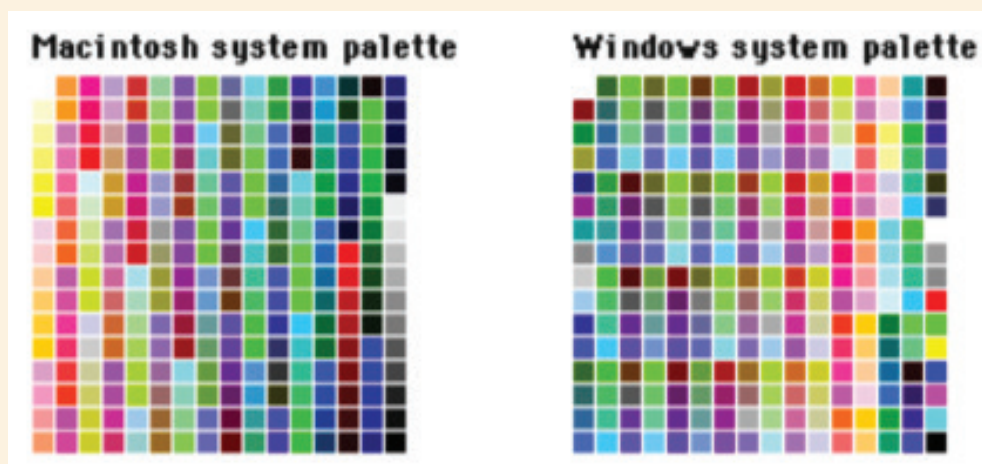
En cuestión a los otros colores propuestos, estos serán implementados sobre un fondo negro. Para esto, es importante analizar que tanto los textos que se ubiquen cómo los colores propuestos, puedan tener una buena legibilidad al momento de navegar a través de la página.

Los otros son colores vivos, serán tratados con cierta calidez y baja

saturación. Su contraste con el fondo sirvió para dividir secciones y categorías. Se utilizaron los colores alternados para lograr una armonía de colores sutil, pero que llamara la atención. Los contrastes con el fondo negro, aportarán un carácter más serio y profesional, mientras que el colorido del resto de la web se acercará a la idea del concepto, el diseño web juvenil y las nuevas tecnologías. Profundizando un poco más sobre la paleta, se trató de utilizar también una gama la cuál es derivada de las dos paletas que usan los dos sistemas de computadora: Macintosh y Windows. Con esto la visibilidad en cualquiera de los dos sistemas operativos que use el usuario pueda ser correcta y no cambie el color ni cause problemas de legibilidad.

Figura 16

Imágenes referenciales de paletas de los sistemas operativos



Nota. Imagen obtenida de: <http://www.camposc.net/dmt4/colores.pdf>

De igual manera, otro factor importante a rescatar es el contraste, ya que como se mencionó antes, el fondo negro estará en todo el sistema web. Este tema del contraste entre los elementos que forman una página sea tal vez el más importante a la hora de diseñarla. Como

norma general siempre debe destacar el texto sobre el fondo con la suficiente claridad como para que se pueda leer cómodamente, y esto también es importante en el caso de las imágenes de página. No olvidemos nunca que la misión principal de una página web es transmitir información, por lo que la lectura clara y cómoda de esta es fundamental. (Moreno, 2011, pág 9)

Retícula

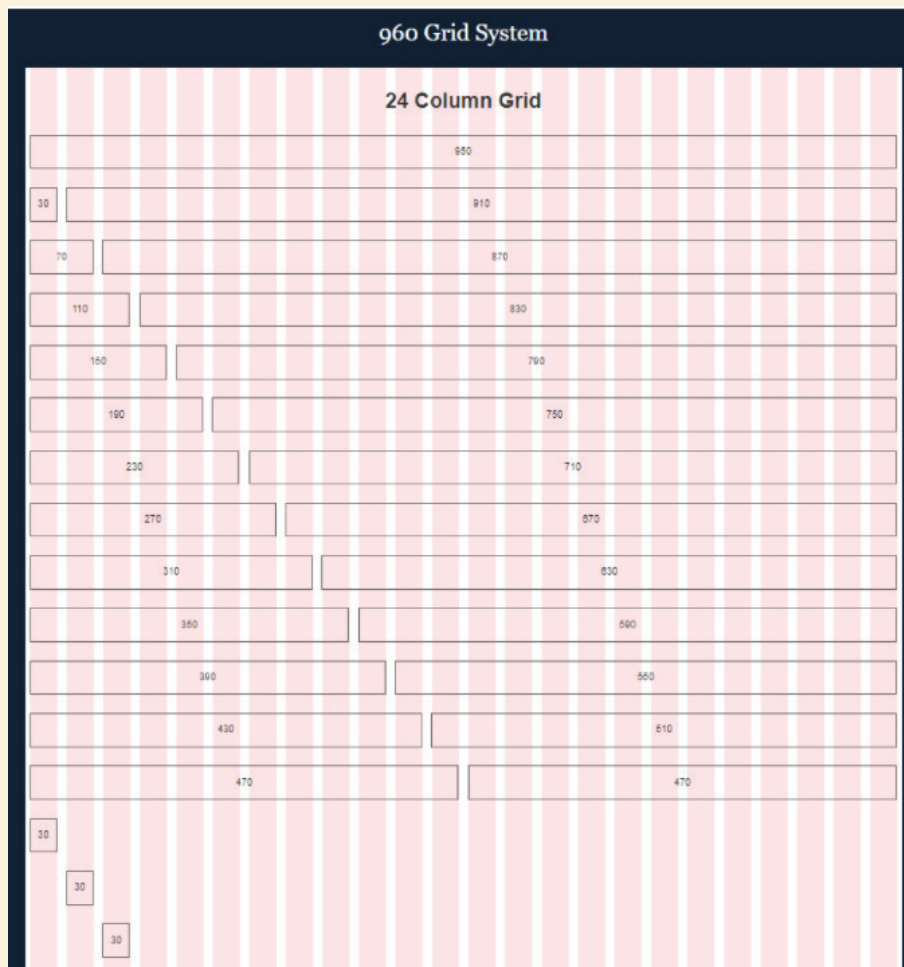
La base de todo proyecto gráfico en su construcción empezará con la retícula propuesta para la página web. Esto nos ayudará a lograr posicionar todos los elementos que se ubicarán en lo que se diseñará y la estructura interna logrará una composición visualmente armoniosa. A continuación, se escogió una retícula variante de la 960.gs de 12 columnas que encajará en una pantalla con resolución de 1920 x 1080 pixeles que se desplazará verticalmente.

Con esta retícula que será una variante de 24 columnas que medirán 53 pixeles y con un medianil de 16 podremos obtener “composiciones simétricas y asimétricas, así ofreciendo una imagen y una caja de texto adyacentes de seis columnas cada una ofrecen una composición equilibrada” (Steane,2014). Con esta cuadrícula la maquetación será un layout dinámico y eficaz.

Al analizar este sistema inicial, se pudo ver de una forma más gráfica

cómo estaría categorizada la información, pero, era importante entender que al ser una página web, el usuario debía tener acceso a todas las secciones en cualquier momento. A continuación, se pulió el sistema de navegación al cual también se pueden observar los wireframes propuestos. Como mencionado antes el proceso de un usuario al acceder a una página web deber ser intuitivo, fácil de navegar y finalmente que pueda encontrar todos los movimientos posibles sin ningún problema de legibilidad.

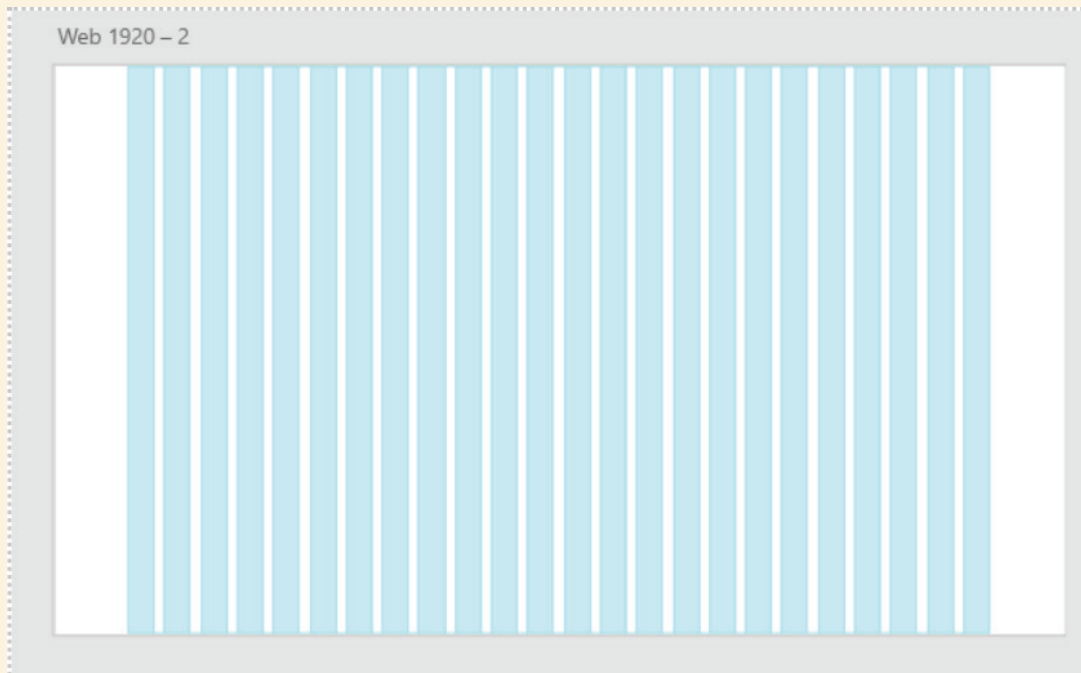
Figura 17
Ejemplo base de la retícula



Nota. Captura de pantalla rescatada de la página web de 960.gs

Figura 18

Retícula creada para el proyecto gráfico basada en los principios 960.gs

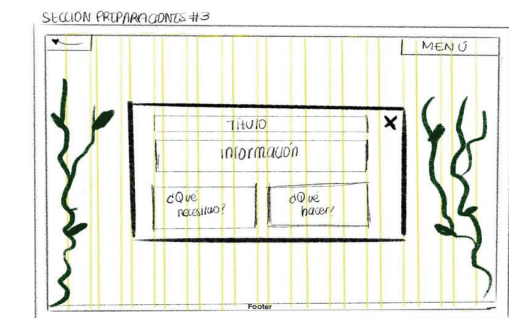
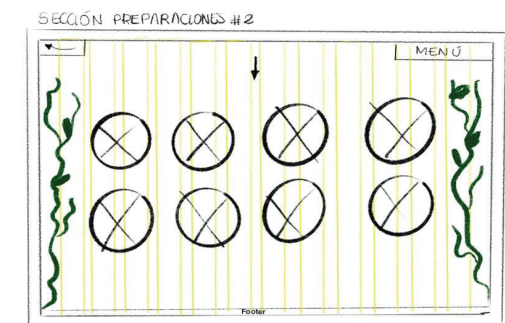
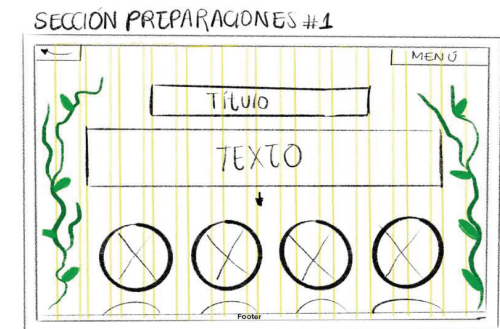
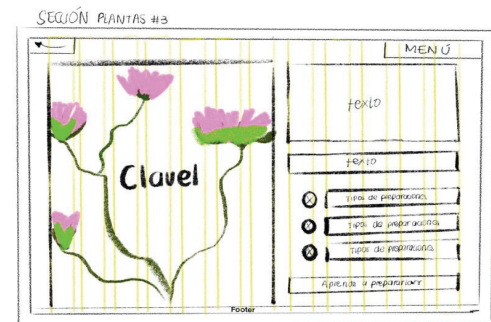
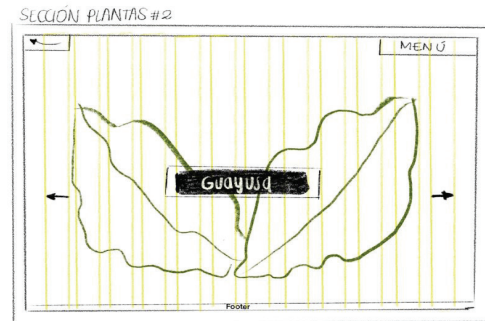
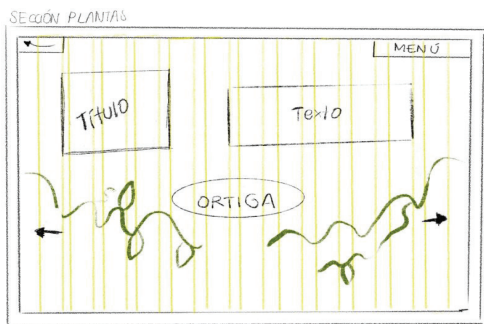
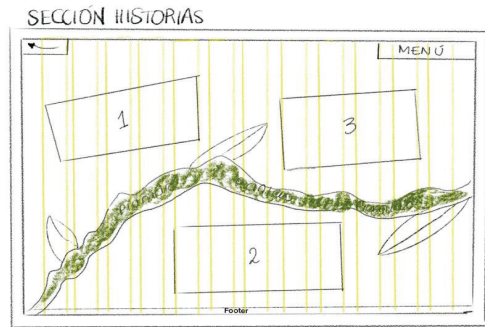


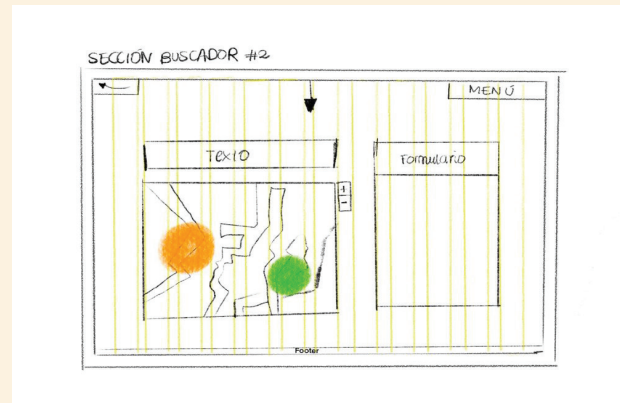
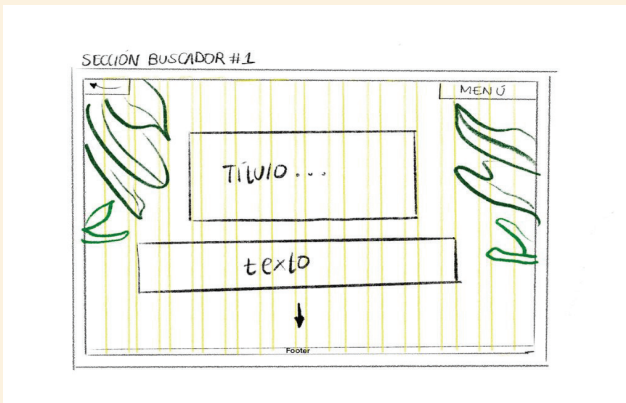
Nota. Retícula que se utilizará en la página web realizada en ADOBE XD

Después de la construcción de la retícula se puede continuar en el proceso del desarrollo web. A continuación se empezó con un proceso de bocetaje de los wireframes más específico, es decir, ya cada sección con su retícula y con la taxonomía de información que fueron los pasos previos a este. En este proceso de bocetaje se maquetará el tamaño de los elementos y su posición. En general será la estructura de las páginas, que se volverán una guía para posicionar los botones y todas las informaciones al momento de digitalizar posteriormente.

Figura 19

Bocetos wireframes en conjunto con su taxonomía de información y retícula





Nota. Bocetos realizados a mano de las secciones de la propuesta web

En los bocetos posteriores, ya se puede entender exactamente cómo funcionará la propuesta, es decir su esqueleto final. En conjunto con los wireframes que muestran la navegación, se logró crear un sistema más pulido que pueda ser navegado desde cualquier punto que el usuario desee. Es decir, existe el menú mencionado y todos los segmentos pueden ser navegados fácilmente.

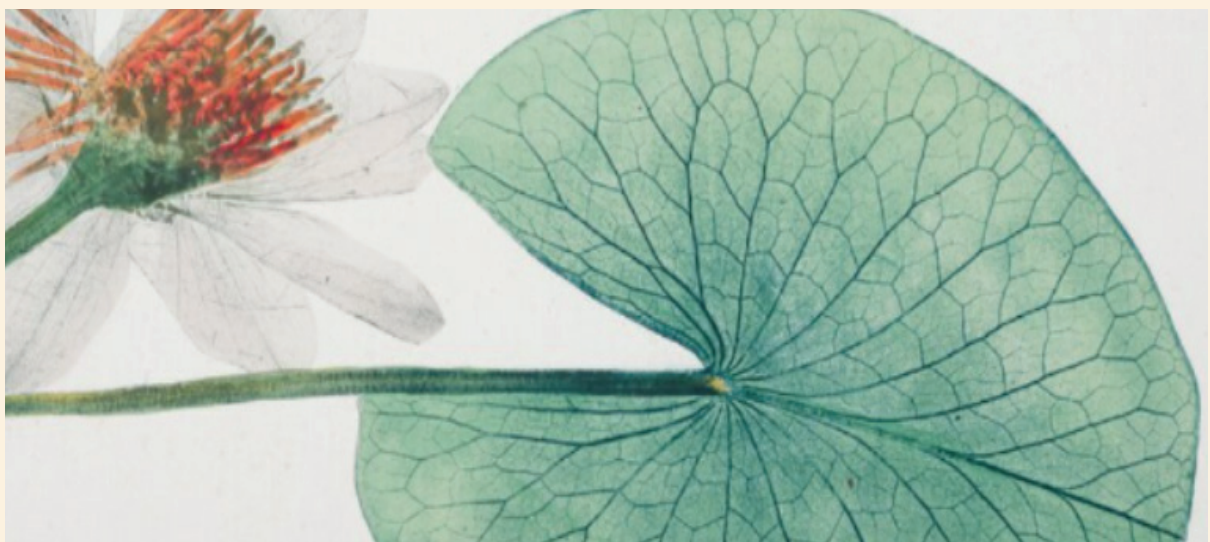
Lo que se mantuvo fueron los dos subniveles y la separación de la información. Es importante tomar en cuenta que, con el sistema de navegación propuesto, se puede continuar con la construcción gráfica para poder diagramar el contenido tanto gráfico, como escrito. Con ello, se encontrará que con la retícula propuesta, en los bocetos se logró observar más específicamente cómo será colocada la información de acuerdo a la jerarquía propuesta en conjunto con todos los elementos que se usarán.

Imagen

En cuestiones de imagen para la propuesta web, se utilizará la fotografía clara y nítida. En otras palabras, se utilizará la fotografía literal. Es fundamental usar estas fotografías lo más específicas posibles ya que al ser un producto que desea motivar y promover la cultura de las plantas medicinales cómo menciona los objetos deben ser claros y objetivos para lograr esta retención del contenido. En cuestión al vínculo con la línea gráfica, se decidió exactamente usar imágenes de las hojas propuestas de las plantas medicinales a un nivel macro, ya que sus texturas y nervios aportan al concepto visual de “tejer” .

Figura 20

Fotografía de ejemplo para las fotografías de las plantas medicinales



Nota. Estilo de inspiración para las fotografías tomadas por Carsten Peter que se utilizarán en la página web, obtenida del artículo “The Glory Of Leaves” de National Geographic

Por otro lado, que sea llamativo, ya que una parte muy importante de la propuesta será la imagen, ya que esta crea una experiencia poderosa que está muy lejos de ser inerte o resumirse en una simple representación de objetos... es un espacio simbólico y emocional que reemplaza a la experiencia física (Samara, 2014) . Con todo esto se logrará unificar el mensaje, y dará fuerza contraste y realismo a la propuesta ya que se está promoviendo las plantas medicinales del Ecuador y toda la riqueza de su cultura que la rodea.

Para las imágenes que se decidan usar en la propuesta web, es importante que la resolución de ellas ya que se decidieron tomar fotografía, es que tenga las dimensiones correctas dependiendo de cómo se las colocará en la página web. Cómo se observa en varios bocetos de los wireframes, estas ocuparán la mitad de la pantalla, entonces se utilizará con 850 px de ancho.

Imagen en el desarrollo web

Cuando se compara con el texto, el cerebro humano percibe las imágenes 60.000 veces más rápido ya que casi el 90% de la información que se transmite al cerebro son visuales. Si la imagen logra impactar al usuario, es mucho más probable que este pueda prestar atención al resto del contenido, y posteriormente empiece a hacer click en el sistema de navegación. La imagen se vuelve parte del proceso de la creación de la navegación ya que forma parte de

la jerarquía del contenido y el proceso de bocetaje. Por otro lado es importante considerar que la utilización de la imagen puede ser un factor de riesgo si no se la utiliza bien. ¿Y por qué? ya que cuando se trabaja con archivos fotográficos en una herramienta web, las fotografías no sólo utilizan la memoria, si no que también el ancho de banda conllevará a que la página web tome más tiempo para descargar lo cual podría afectar a la interfaz del usuario, su navegación y usabilidad. Es importante analizar que tipos de archivos para las imágenes se usarán, en estos caso para la propuesta digital, la mejor opción será JPG o JPEG que puede servir para reducir el tamaño del archivo. Este tipo de archivo suele ser el que más se usa en páginas web y cámaras digitales.

Fuentes Establecidas

Las familias tipográficas que se escogieron fueron dos, una para los títulos y otra para los textos. Es importante considerar que para que la tipografía funcione en la propuesta gráfica se deben analizar varios requerimientos que dan paso para que las fuentes tipográficas sean las correctas y puedan armonizar en la página web.

Es por eso que según (Steane, 2017) que habla sobre los principios de legibilidad en la tipografía menciona que para escogerlos se debe ver el leading, el tracking, la longitud de línea y la alineación. Todo esto con el fin de lograr que la tipografía que escojamos sea legible y

pueda lograr comunicar el mensaje propuesta sin ningún problema.

Figura 21
Tipografía Surreal



Nota. Fuente que se utilizará para los títulos de la página web foto obtenida de Creative Market.

Surreal es una tipografía de fantasía, dibujada a mano y tiene un solo peso que incluye mayúsculas, minúsculas y números. Inicialmente diseñada por el usuario de la plataforma @inspirationfeed, brinda originalidad y es muy llamativa. Por otro lado, el uso de esta tipografía reforzará mucho el concepto elegido “tejiendo una cultura” ya que por un lado emana una sensación de tejido, pero con un tono moderno y juvenil por sus formas orgánicas y algunas de sus terminaciones haciendo referencia de igual manera a los chumbis o fajas de las comunidades indígenas ecuatorianas.

Quicksand será la tipografía sans-serif que se utilizará para los textos, diseñada por Andrew Paglinawan. Contiene 5 pesos y presenta un estilo orgánico y redondo. Es una tipografía amigable, pero a la vez es muy adecuada al momento de probarla para legibilidad y

variaciones de tamaños, es por eso que se la escogió para escribir todo el contenido. Al ser una tipografía sans serif, es complementaria con la otra fuente de los títulos y cada una tiene su rol en la propuesta gráfica, sin quitar protagonismo una de la otra.

Figura 22.
Tipografía Quicksand



Nota. Fuente que se utilizará para los textos de la página web foto obtenida de DaFont.

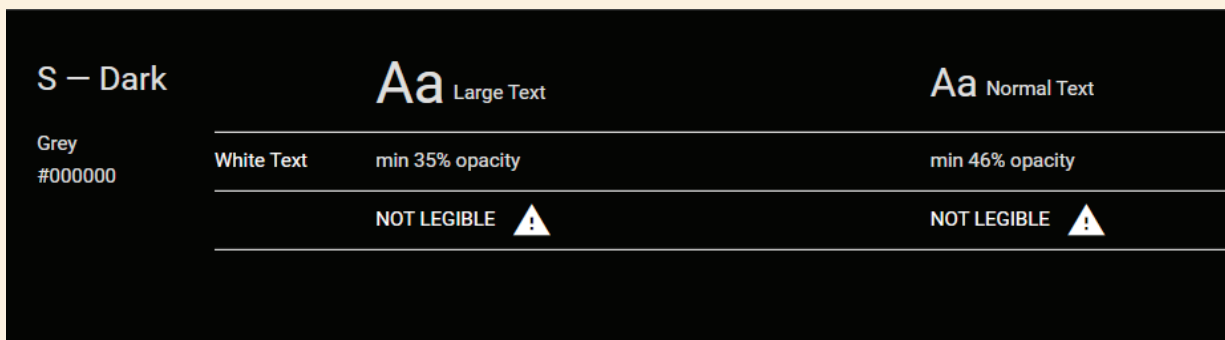
Como menciona (Boss & Cranford, 2017) Dos factores a considerar con la legibilidad de una fuente son su altura y espaciado entre letras. Una fuente con una altura x más alta generalmente será más fácil de leer en la pantalla. Además, si puede encontrar fuentes que estén ligeramente espaciadas, no chocarán con unos a otros en la pantalla. Si es necesario, agregue una pequeña cantidad de espacio entre letras o entre palabras titulares o texto del cuerpo. Gracias a esto, se tomaron las decisiones de usar estas tipografías que por un lado dan legibilidad y llaman la atención del usuario.

Tipografía en el desarrollo web

Uno de los factores más importantes al construir una propuesta web digital, aparte de su legibilidad mencionada previamente, es el contraste. En este caso, el uso de un fondo negro durante toda la navegación en la web no debe quitar protagonismo al texto y debe destacar para una buena legibilidad. Es por eso que se utilizan varias pruebas para poder comprobar que el uso de la tipografía en el fondo negro logra ser claro y no existen problemas de legibilidad.

Figura 23

Imagen referencial de contraste cromático con el fondo negro



Nota. Imagen obtenida de herramienta digital material.io

Validación del estilo grafico

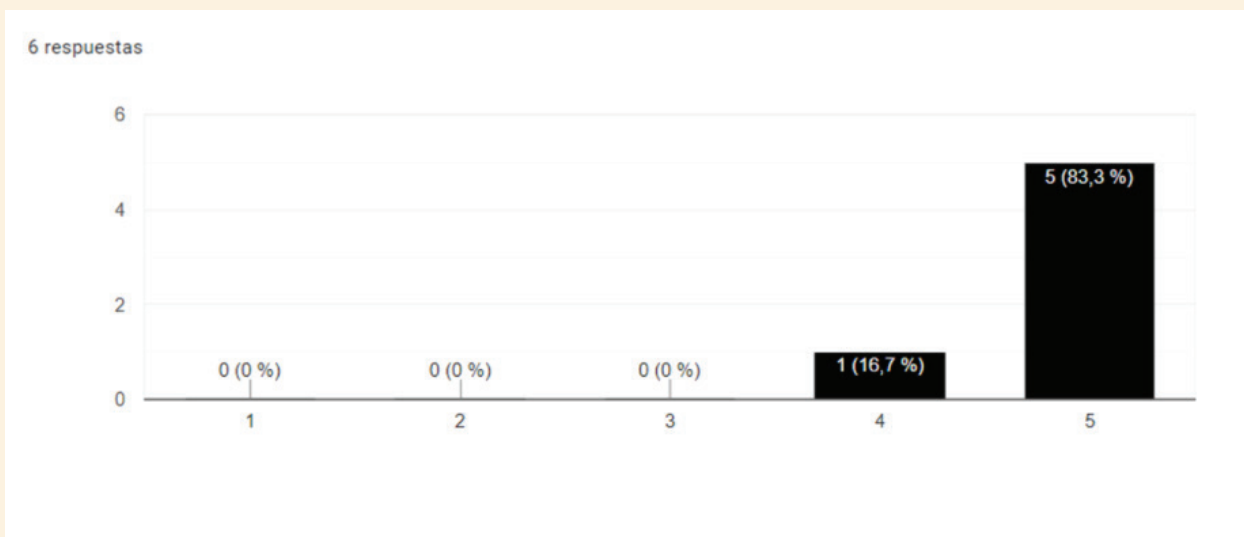
Para poder empezar a realizar la propuesta gráfica fue importante realizar una primera validación del concepto gráfico, esta fue realizada en conjunto al usuario objetivo, en la cual se le presentó un cuestionario a base de una escala de Likert. Esta escala es una de las

mediciones más utilizadas ya que posee grandes ventajas.

Cómo menciona (Elejabarrieta & Iñiguez, 1984) la escala de Likert brinda una gama de respuestas basada en que, si está totalmente de acuerdo o totalmente en desacuerdo, además de ubicar al usuario en un punto determinado de la escala, logra tomar en cuenta la consistencia de estas respuestas. Algunos de los resultados obtenidos, de una muestra de 6 estudiantes fue que el 83,3% sintió completa familiaridad al concepto y pudo encontrar una idea visual de ello.

Figura 24

Resultados de Escala de Likert en la validación del estilo gráfico



Es importante entender que, esta validación en conjunto con esta gran herramienta fue la base para empezar a diseñar en conjunto con las bases de las necesidades del usuario, sus emociones y su contexto en la actualidad. Caldas habla sobre el diseño en la

actualidad y menciona que:

El diseño dirigido a las emociones mejora la relación entre la audiencia y el producto y crea profundos vínculos emocionales de la primera con el segundo. (Caldas, 2010, pág. 6)

Es por eso que para el concepto se utilizó tejiendo una cultura, en el cual se utilizaron varios elementos que puedan conectarse con el usuario y reforzar este concepto que viene lleno de historia y unión. Esto también viene mano a mano con la eficiencia semiótica que ayuda transmitir esta sensación de cultura, uniendo varios elementos que cuenten una historia sobre el patrimonio de las plantas, pero a la vez conecten al mundo moderno del usuario joven. Una mezcla entre estos dos mundos análogos y digitales en varios elementos gráficos.

Validación propuesta inicial

Factores de Requerimiento de Diseño

Factor de Uso

(Steane, 2017) menciona que un sitio web correctamente diseñado, aparte de tener una buena estructura, dirige al usuario hacia el contenido que desea, la navegación será clara y aportan un orden. (p. 130) Es por eso que se debe mantener en el sistema gráfico

una jerarquización de información clara y una navegación eficaz y dinámica. Gracias a este requerimiento se pudo verificar con el comitente que tanto el contenido como la navegación fue clara y fácil de entender.

Factor de Función

En cuestión a función (Steane, 2017) menciona que las experiencias web mejoradas no solo facilitan a los usuarios una búsqueda estéticamente más agradable, sino experiencias nuevas y revolucionarias. Los usuarios están contemplando un uso más inmersivo y una interacción divertida creando experiencias mejorada. (p.148). Gracias a las nuevas tecnologías y el programa que se utilizará en la propuesta cómo un prototipo pulido, se logrará crear una experiencia diferente utilizando otros sentidos más que visuales, se implementarán audios que darán ambientación y por otro lado darán más información sobre la temática de la propuesta gráfica. En conjunto con el comitente se comprobó inicialmente dónde se ubicarían los audios para crear una estrategia de navegación en dónde estos botones sean siempre el inicio de la experiencia gráfica.

Factor conceptual y persuasivo

Para complementar al concepto de diseño, se definió con el comitente que la paleta cromática posteriormente elegida será

para clasificar cada sección de la información, así se logrará una jerarquización buena de la información y el usuario no se perderá entre segmentos y gracias a esto navegará a través del prototipo web sin ningún problema. Por otro lado, conceptualmente, algunos elementos gráficos portarán unión entre toda la página web para reforzarlo y conjunto con el comitente se verificó que existe esta unión y armonía en la propuesta gráfica.

En conjunto con los otros factores para la validación, fue fundamental utilizar la referencia de los principios de usabilidad basado en las diez reglas de Nielsen para evaluar el diseño. En ellos se encontrarán algunos como el diseño, el lenguaje familiar, la coherencia, la visibilidad, el feedback visible, el control de usuario, atajos, ausencia de errores, informes de errores y ayuda. Estos son importante ya se utilizarán en todo momento, tanto en la validación teórica y la validación del primer y final prototipo.

Cómo menciona Steane (2017) el realizar una evaluación heurística más sofisticada, ayudará a identificar las dificultades del uso. Es preferible que esta evaluación sea con personas que sepan del producto, es decir, el diseñador. Es ahí cuándo gracias a estos diez principios se encontró que para poder empezar a validar el primer prototipo, el árbol de navegación y los wireframes debieron cumplir todos estos requisitos, y las dificultades extras que no se ven a través del diseñador, sino con el usuario serían cuándo se realice el

prototipo en papel.

Validación Primer Prototipo físico

En el ámbito del diseño gráfico, el proyecto aún permanece en una fase de ideación y conceptualización hasta que se crean los primeros ensayos y prototipos. Para cualquier diseño, y más si se trata de alguna página web que contenga cierta navegación, existe esta necesidad de irlo construyendo a través de herramientas como la observación y el análisis. Para evaluar estos prototipos es preferible optar por crearlos con materiales que sean fáciles de cambiarlos y modelarlos (papel, cartón, etc). Con esto podemos llegar a una respuesta rápida sobre la problemática de diseño que estamos enfrentando y encontrar algunas respuestas que nos ayudarán a modificar cambios y empezar con el prototipo gráfico.

Cómo menciona (Conejero, Martínez, Ayala y Fernández, 2012) “el diseñador tiene que transmitir de forma tangible las ideas que ha estado trabajando, aportando información bi y tridimensional adecuada para su análisis y comprensión por parte de los diferentes agentes que intervienen en el proceso... Es un momento importante pues normalmente se decide si seguir adelante...”. (Conejero, Martínez, Ayala y Fernández, 2012)

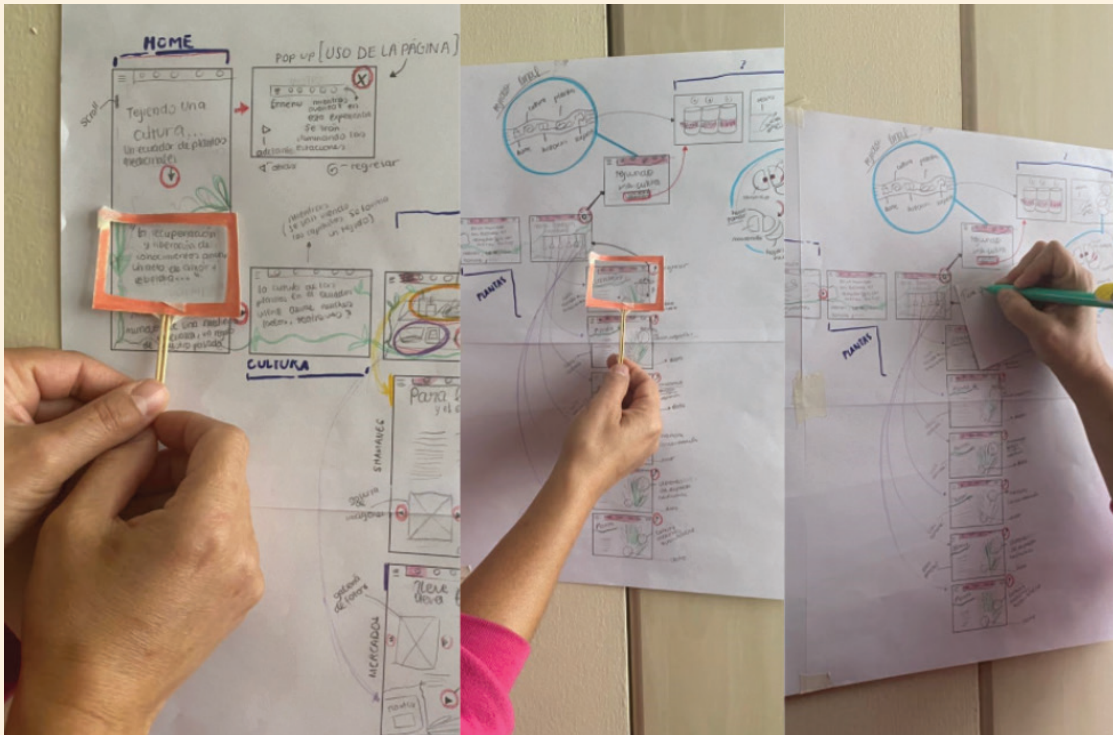
Es por eso que, para la realización de esta validación, se usó un

prototipo de los wireframes en un papel, el cuál fue pegado en la pared y el comitente haría el ejercicio de moverse a través de las pantallas. Para lograr un dinamismo y que esta validación pueda ser eficaz, se creó un viewport de papel, esto haría semejanza a la pantalla y lo que solamente vería el usuario al momento de entrar al prototipo web. Mientras se realizaba esta primera prueba, se observó que el comitente si pudo navegar a través de las páginas, pero se le invitó a poner post-its en los textos que no entendía o algún botón que no podía totalmente entender y necesitaba alguna explicación extra. Por otro lado, el contenido resultó fácil y bien categorizado ya que al final de la validación el comitente, se pudo aprobar que el material si podía ser ya graficado con sus respectivos cambios y que con esto los detalles y la tabla de información estarían pulidos y listos para digitalizarlos.

Al realizar la primera validación con el primer prototipo en papel, se encontraron varias dificultades que ayudaron a pulir la propuesta, en ella están algunos principios de usabilidad. Los que más destacaron en la primera validación fueron que estaba correcta la coherencia del lenguaje, existía un lenguaje visual y verbal que coincidía con el usuario. Lo que se concluyó que debía corregirse fue el control de usuario en el cuál era importante que el público que utilice la propuesta web pueda tener un control total de la página, y con esto que logre ser totalmente intuitiva

Figura 25.

Fotografías de la validación del primer prototipo físico realizado en papel en conjunto con el comitente



Nota. Fotografías tomadas durante el proceso de validación inicial

c. PROTOTIPO GRÁFICO

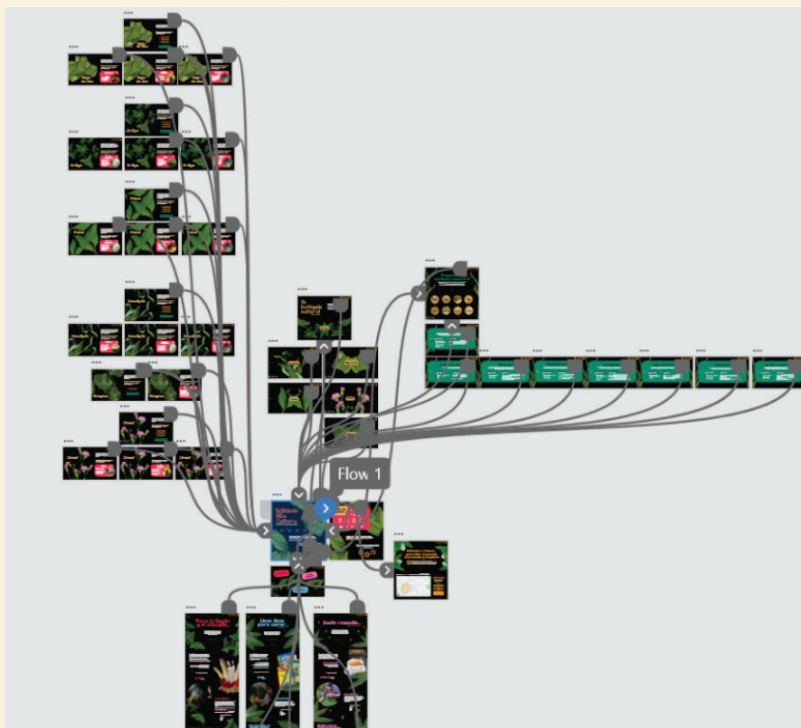
Después del primer prototipo y sus primeras validaciones en conjunto con su arquitectura de información y pasos previos para crear un sistema de información, encontramos la estructura final, es decir el producto realizado en digital para luego analizar sus acabados y otros detalles más específicos en cuestión a presupuestos.

“Tejiendo Una Cultura” fue la propuesta final web, esta plataforma comunicará sobre la cultura de las plantas medicinales. Una experiencia interactiva que habla de su historia e información de la

medicina natural, su entorno y algunas plantas con sus beneficios medicinales. Esta página web romperá la barrera generacional que existe entre el pasado y el futuro, entre estos conocimientos ancestrales que han sido pasados por generaciones de una manera oral, a un registro virtual, el cuál invite a los jóvenes a promover y aprender sobre este patrimonio intangible desde una perspectiva tecnológica, innovadora, amigable y diferente. De igual manera, basado en la conceptualización y las ideas gráficas iniciales, se puede visualizar que gracias a la unión de varios elementos, se refuerza el mensaje de la propuesta gráfica, desde los hilos de tejer, hasta las fotografías y cromática de la página web.

Figura 26.

Fotografías del flujo de la propuesta final web



Nota. Fotografía de la navegación web en el programa Adobe XD

Figura 27.
Fotografía de la landing page de la propuesta final web



Nota. La landing page contendrá un video documental y a su derecha las instrucciones para la navegación

Figura 28.
Fotografía del home de la propuesta final web



En esta plataforma se podrá navegar a través de 4 puntos clave que resumen un poco la diversa información que se ha recolectado a través del tiempo alrededor de lo que se conoce de las plantas medicinales en el Ecuador y que también logren crear nuevas experiencias a través de los sentimientos mientras se ve, se lee y se escucha. Empezando por la sección de historias, en dónde está separada por tres capítulos “Para la limpia y el espanto” que habla sobre la existencia en conjunto con el uso de las plantas desde una perspectiva de los shamanes, las famosas limpias, cómo funcionan , que plantas se usan y finalmente se concluye con un texto sobre cómo las comunidades indígenas del Ecuador han utilizado la medicina natural durante toda su vida, para curar y para crear varios objetos también de su día a día.

En cuestión a los demás contenidos, encontramos imágenes representativas tales como el proceso de una limpia, objetos de la mesa de un curandero y una de las plantas más representativas: la ortiga. Este espacio tendrá de igual manera un audio de ambientación y una entrevista a un shaman que cuenta un poco más sobre el poder las plantas que le han entregado sus ancestros.

Después encontramos “Lleve lleve para curar” que narra sobre el impacto de las plantas medicinales en los escenarios de los mercados de la ciudad. Aquí se habla sobre cuáles son las que más se venden y cómo han creado esta tradición de visitar al mercado

el usar estas plantas atraerá el éxito, el amor, incluso la belleza. Finalmente encontramos imágenes de las famosas vendedoras del mercado y dos audios dónde se narra sobre el Mercad Municipal San Francisco, uno de los más famosos en Quito por sus ventas en medicina natural y un audio de ambientación con el famoso ruido del mercado.

Para finalizar esta sección de historias está el capítulo de “Santo remedio” dedicado a los seres que más historia han logrado transmitir y han sido el puente de toda esta conexión ancestral: los abuelos. Aquí se cuenta sobre cómo nuestros antepasados han sido tan sabios y han logrado crear esta conexión con la naturaleza que lograron seguir practicando la medicina natural a pesar de los nuevos modos de vida. Por un lado están las imágenes que representan a los famosos tés, y a los remedios secretos caseros para curar representados en una caja. Para concretar el segmento están fotografías de la fuerza que han tenido las abuelas y el enfoque en guardar estos valiosos conocimientos, de igual manera se propuso un audio que contiene entrevistas sobre la importancia de la preservación de estas plantas que van más allá de uso si no de no olvidarlas.

Este primer segmento, hace alusión a lo que el usuario joven ha tenido cercanía, y logra indagar un poco más entre estos 3 mundos que conectan a través de las plantas. Es importante analizar que el contenido redactado de alguna manera u otra termina enseñando

al lector algo nuevo y le trae emociones y recuerdos. Por otro lado, si mencionamos el hecho de rescatar todos estos conocimientos, se incluyó un poco del idioma quechua el cual ha sido una lengua que forma parte de nuestros orígenes y nuestra cultura indígena. Todo esto como una forma de transmitir un poco de lo valiosa y diversa que es la manera de transmitir conocimientos y valores de generación en generación. Gracias al rescate de toda esta información logramos vincular todo esto hacia un tono más juvenil y que pueda seguir inspirando el uso de las plantas en los jóvenes actuales y el usuario pueda sentirse cercano a todo el contenido mostrado en la propuesta.

Figura 29.

Fotografías de la segunda sección de la propuesta final web



Continuando con la siguiente sección que se llama “Tu Botiquín Natural” se encontrará información específica sobre algunas plantas que anteriormente fueron escogidas para beneficio del usuario, ya que estas poseían ciertas propiedades medicinales que ayudarían



al estudiante universitario en su día a día tanto en salud como en el diario vivir. Esto fue escogido anteriormente con una encuesta realizada a un grupo objetivo. De igual manera con un previo análisis se encontró que la necesidad de saber para qué sirve cada planta medicinal, era una curiosidad del usuario, ya que al encontrar que las nuevas generaciones desean rescatar todos estos conocimientos culturales fue importante brindar un primer acercamiento al uso de estas plantas y un poco más de su historia.

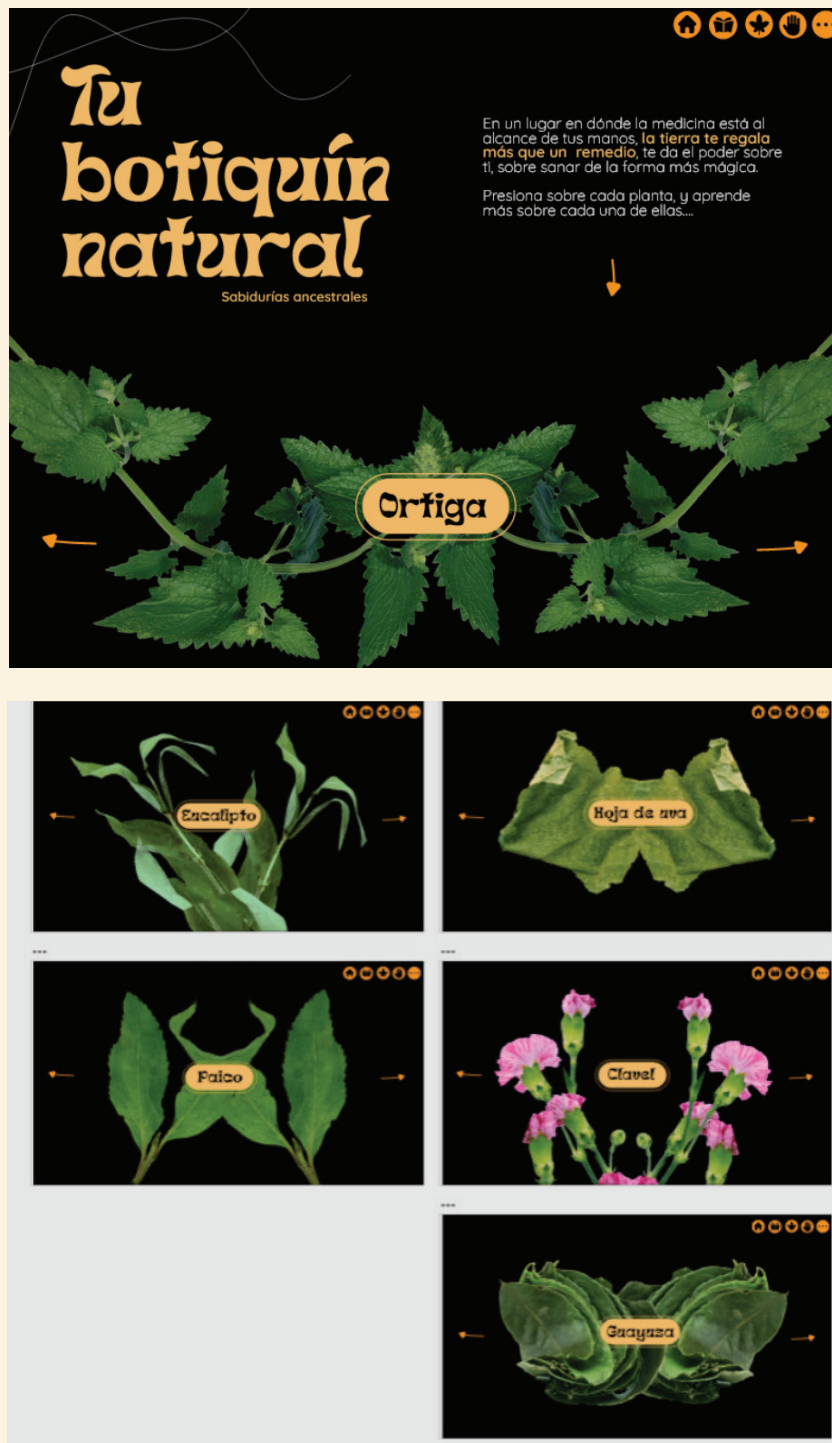
En este segmento se encontrarán 6 plantas principales: la ortiga, el paico, el clavel la guayusa, la hoja de uva y el eucalipto. Al

hacer clic en cada una de las plantas se encontrará información jerarquizada empezando por un poco de la historia de la planta, para continuar con sus preparaciones y usos que están categorizados por diferentes tipos de preparaciones en donde el usuario también podrá interactuar con estas opciones. Y finalmente con un botón en donde le brindará la oportunidad de aprender a prepararlas, es decir encontrar las recetas exactas para poder replicar todos estos usos. La movilidad de este segmento tendrá datos que saldrán como pop-ups, y en ellos estarán exactamente cómo se puede aplicar el uso en la planta mencionada para que después al aplastar el botón para aprender a hacerlas, llevará usuario al siguiente segmento del cual se explicará un poco más posteriormente.

Es importante rescatar que desde un desde una perspectiva gráfica se utiliza todo lo que se menciona sobre el concepto y la imagen, ya que, al momento de hablar de las plantas específicas, es importante que la imagen sea clara para que llame la atención, se pueda admirar y analizar a la planta desde su cercanía, color y forma. Por otro lado, también estas imágenes brindaran armonía y legibilidad ya que forma una parte muy importante del producto gráfico web y da un toque realista porque al rescatar todos estos conocimientos es fundamental mostrar a la planta tal y como es ya que así, el usuario pueda reconocerla la próxima vez si la busca o quisiera encontrarla, comprarla o plantarla.

Figura 30.

Fotografías de la segunda sección de la propuesta final web



Para la tercera sección se construyó “Prepara tu medicina ancestral” que consiste en las recetas y preparaciones de los usos de las plantas medicinales. Esta ventana es mucho más general que la anterior ya que en esta, el usuario podrá replicar varias maneras de usar las

Este primer segmento, hace alusión a lo que el usuario joven ha tenido cercanía, y logra indagar un poco más entre estos 3 mundos que conectan a través de las plantas. Es importante analizar que el contenido redactado de alguna manera u otra termina enseñando al lector algo nuevo y le trae emociones y recuerdos. Por otro lado, si mencionamos el hecho de rescatar todos estos conocimientos, se incluyó un poco del idioma quechua el cual ha sido una lengua que forma parte de nuestros orígenes y nuestra cultura indígena.

Figura 31.
Fotografías de la segunda sección de la propuesta final web



plantas medicinales y crear diferentes resultados tales como: colirios, jugos, compresas, aceites, cataplasmas, infusiones, bálsamos y cremas.

Todas las recetas que están incluidas en este capítulo son prácticamente generales ya que se le quiere brindar al público la oportunidad de no sólo usar una planta sino experimentar con otras plantas, pero con la misma receta. También la especificación estará en el anterior capítulo si es que el público desea sólo investigar de alguna de ellas. Indagando más en esta ventana, encontraremos que las diferentes preparaciones tienen cada una su propio recuadro de información en donde estará un poco de la introducción y de qué se trata este método para preparar la medicina. Luego encontraremos que se necesita para prepararla y finalmente cómo hacerla.

Después de una extensa investigación se pudieron encontrar que estas 8 recetas, además de ser fáciles de hacer, terminan siendo una parte muy importante para rescatar toda esta tradición de usar las plantas medicinales. Ya que al momento de que el usuario logra guardar o preparar alguna de estas fórmulas caseras mostradas en la propuesta gráfica, se empieza a crear este vínculo con el pasado para que las nuevas generaciones puedan empezar a practicar la medicina natural en su día a día. En cuestión a detalles más técnicos, podemos observar que esta sección está netamente conectada con la de “tu botiquín natural” ya que si el usuario directamente desea

aprender a hacer algo de una planta podrá dirigirse a esta pestaña desde el otro segmento a través de un botón o sino si el usuario solamente le gustaría saber recetas generales de preparaciones y usos de plantas esta será la ventana correcta a la cual también pueden navegar libremente sin ningún problema. En cuestiones gráficas encontramos nuevamente que la fotografía realista es muy importante para que el usuario pueda reconocer qué es exactamente lo que está preparando en conjunto con las imágenes que le rodean que también forman parte del concepto y siguen uniendo a toda la propuesta web.

Para la última sección de la propuesta gráfica se decidió crear un segmento en el cual se pueda proponer a un llamado de acción para que el usuario pueda participar en el proceso de la de promover la cultura de las plantas medicinales masa ya de una pantalla digital.

Figura 32

Fotografías de la segunda sección de la propuesta final web



Figura 33

Fotografías de la segunda sección de la propuesta final web



En esta ventana se propone que exista un buscador referente a mercados y espacios verdes en donde el público puede encontrar las plantas medicinales que desea cerca de ellos.

Es importante crear este vínculo más allá de lo digital y hacer que el usuario también puede experimentar frente a frente toda la experiencia de esta gran cultura, es por eso que se decidió colocar esta herramienta de mapas la cual el público sabe usarla muy bien en conjunto con un formulario al lado derecho que invita a unirse a este rescate de información a través de la participación de contenidos.

Aquí se les invitará a participar con información extra ya sea sobre plantas, sobre recetas o sobre cualquier ámbito de este

patrimonio intangible para que este prototipo y esta propuesta se vuelva un registro de información que siga creciendo para así convertirse un banco de información digital que perdure por los años invitando siempre a las nuevas generaciones a rescatar todos estos conocimientos ancestrales. Pero finalmente con la ventaja de que se utilizará la tecnología para poder de alguna manera guardarlos y que se mantenga al acceso de todos y todas.

Con esto llegamos a entender y a conectar el concepto de tejer una cultura. Ya que, con toda la información que se propone y en el futuro que el público pueda aportar, creamos un gran tejido que une generaciones a pesar de sus diferencias en sus modos de vida. Más allá de tejer información, se rescata el tejido que nos dejaron nuestros antepasados y se lo sigue construyendo, invitando y promoviendo a nuevas experiencias basadas en una cultura que siempre existió y perdura hasta el día de hoy. Cómo se menciona antes más allá de información es fundamental que se tejan experiencias y el mensaje que se desea transmitir a través de este prototipo que sólo sea el inicio ve un rescate cultural masivo, para recuperar conocimientos, acciones, visitas a lugares y un acceso a la salud menos tóxica para el cuerpo.

Estilo gráfico final

Cromática

Figura 34.
Fotografías de la cuarta sección de la propuesta final web



Basado en estos significados mencionados previamente se sacaron las variaciones encontradas en la paleta usada, esta cromática deriva a unos tonos un poco menos saturados ya que hacen contraste con las fuertes imágenes de las plantas medicinales, así existirá una armonía entre ellos y cada uno tendrá su espacio, por otro lado, ya que el fondo de toda la página web, se encuentra en color negro, es importante que durante la visita en la página, la vista

de usuario no sea muy fuerte y el ojo pueda descansar entre las variaciones de la saturación, es por eso que también se agregaron algunos colores complementarios como el rosa pastel y una variación del naranja.

Iconicidad e Imagen

En cuestión a iconicidad el proyecto gráfico no mantiene muchos de estos elementos, pero fue importante para poder construir

Figura 35.

Mapa de la cromática que se usó en la propuesta web con sus diferentes secciones



el menú de navegación y algunos botones que ayudarán a la al movimiento del usuario a través de toda la página web. Por un lado, se construyeron 5 pictogramas para el menú existente en la esquina superior derecha que cuentan con su geometrización y retícula. Cada

uno tiene su nivel de abstracción para que el usuario pueda entender fácilmente de qué significa. Para historias, tenemos el libro, para las plantas tenemos una hoja y para las preparaciones utilizamos una mano. Es importante recalcar que estas que estos pictogramas mantienen una línea gráfica orgánica para poder complementar con todo el estilo gráfico propuesto en el proyecto. Por otro lado, se crearon otras figuras para poder crear controles de navegación tales como las flechas y algunas instrucciones más tales cómo utilizar audífonos y poner play a los audios presentados. Las flechas estarán puestas para definir el scroll de la página, para regresar a otra ventana y para poner siguiente hacia otra pestaña. También el uso de las fotografías fue de alta fidelización para que el usuario pueda reconocer las plantas sin ningún problema y que se pueda observar la diversidad de ellas punto estas imágenes fueron tomadas en una caja de luz para después entrar a un proceso de

Figura 36.
Geometrización de los pictogramas mostrados en la web

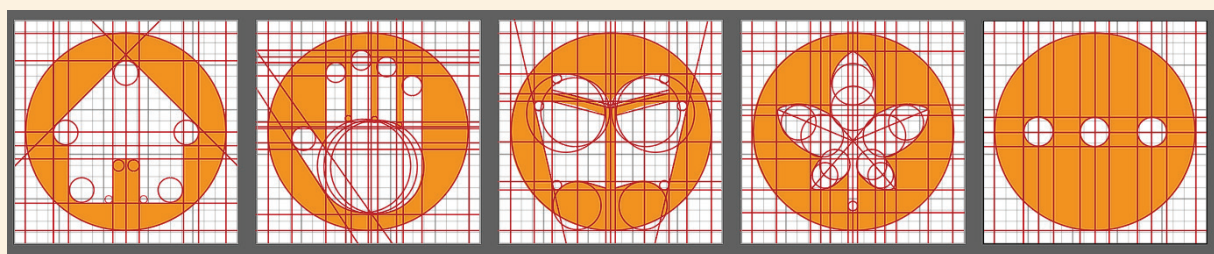


Figura 37.
Captura de pantalla intrucciones página web



tratamiento en el programa Photoshop y lograr que se muestre que se muestren sus colores y puedan ser imágenes atractivas y fuertes.

Elementos y formas

Para reforzar el concepto escogido se puede observar que las formas y los elementos que rodean a toda la propuesta gráfica emanan formas orgánicas. Estas brindarán armonía al contenido gráfico de la página web. De igual manera otras formas que se incluyeron en el proyecto fueron algunas líneas curvas que hacen alusión a la forma de un hilo, ya que esto refuerza como mencionado antes la acción de tejer y consigue una unión de todos los segmentos de una forma sutil pero dinámica.

Figura 38.

Proceso de fotografías para las plantas medicinales como optimizar las imágenes

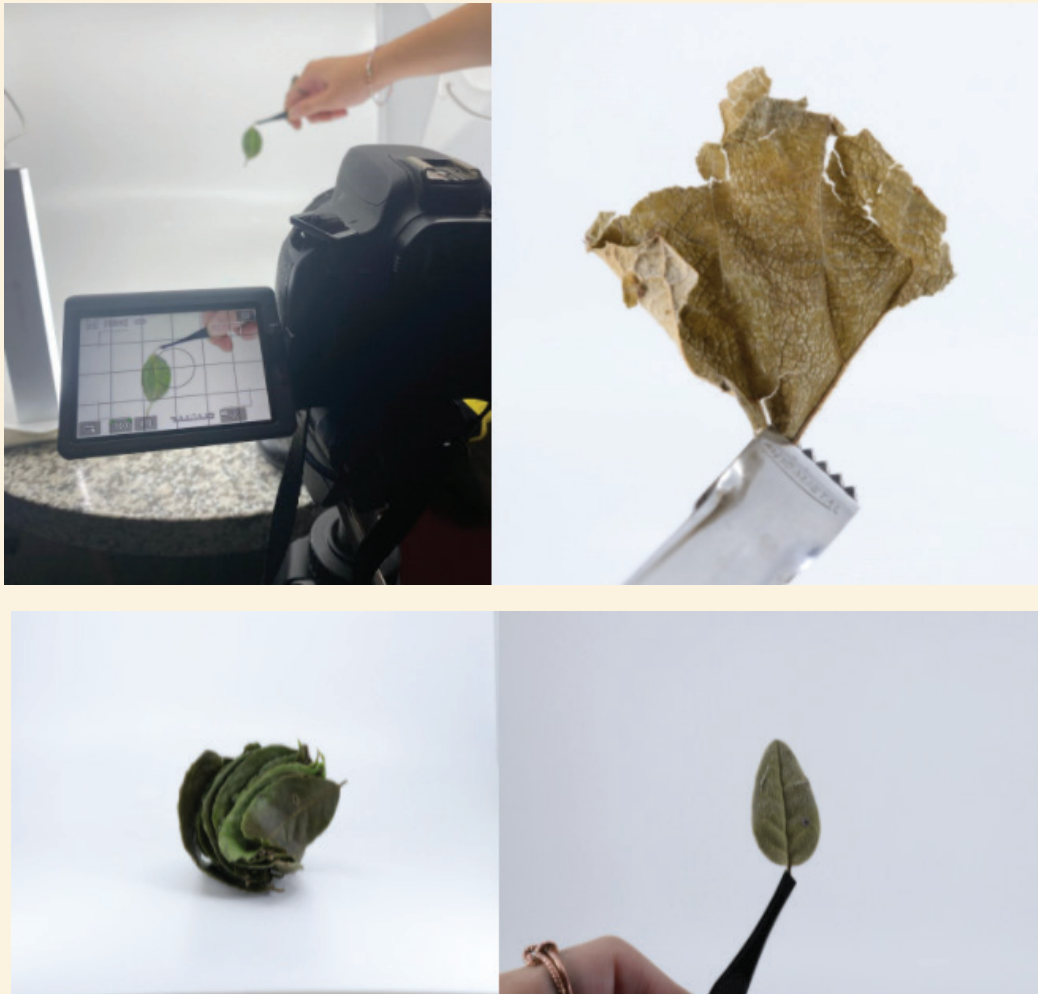


Figura 39.

Formas implementadas en la propuesta gráfica



D. DETALLE TÉCNICO

Acabados

Está pensado que la página web pueda y logre ser accesible para todo público. Ya que se debe considerar que sí se habla sobre un tema tan importante como la medicina natural, esta misma es accesible para todos al igual que lo será esta propuesta gráfica. Se estima que este ciclo de vida de la propuesta web dure 10 años y en los 10 años pueda seguirse actualizando con información futura.

Por otro lado, que logre adaptarse a todas las resoluciones y que pueda hacer una página responsive a la vez que se la pueda agregar contenido apoyado por el público como mencionado anteriormente. Al ser un producto tipo web se espera que su disponibilidad esté presente en cualquier momento y que su navegación se mantenga fácil y sencilla si el usuario desea navegar por cualquier otra pestaña lo hará sin ningún problema finalmente si se lo quiere implementar en algún futuro, se debe tomar en cuenta la plataforma en la cual se la construirá para subirlo al internet con un dominio propio. Para los acabados finales se considerará que el prototipo final sea construido en Wordpress, el cuál se especificará su proceso posteriormente

Figura 40.
Mockups de la propuesta gráfica final



Costos

Para finalizar con los procesos de diseño y continuar con los detalles técnicos se realizó una tabla de costos en la cual se centralizarían analizarían los trabajos los costos de los trabajos operativos y creativos que concluyen en un presupuesto final para el proyecto. Si se desea invertir en el proyecto es fundamental pensar en aliados estratégicos ya que el prototipo web puede ser pensado como un como una herramienta de aprendizaje y promoción de la cultura y turismo ecuatoriano. Se puede conversar con varios ministerios y varias comisiones del Gobierno en las cuales se podría colaborar para publicarlo.

Se formularon dos tablas de costos en las cuales están separadas entre prototipo y producto final, en cada uno se encontrarán las especificaciones de como funcionó el presupuesto, por ejemplo en prototipo estará la hora de valor de gestión y creativo de diseño. Mientras que en el prototipo final se observa que ya se encuentran varios factores importantes para los acabados de la página web y sus sistema de producción como los pagos del dominio.

Para lograr costear este proyecto cultural, es importante buscar aliados estratégicos, uno de los que se encontró fue la Comisión de Educación, Cultura, Ciencia Tecnología,

Innovación y Saberes Ancestrales. Al cual, se le entregará esta propuesta de diseño vendiéndola cómo una inversión. Ya que el ciclo de vida de este producto se considera que es permanente y el cambio de información sería cada 10 años, es decir generacional. Por otro lado, este proyecto beneficiaría a la comunidad ecuatoriana y a esta comisión gestionando un producto digital que es innovador y a la vez promueve este patrimonio intangible para que no desaparezca bajo la categoría de saberes ancestrales.

Figura 41.
Tabla de costos

PROTOTIPO			
Cantidad	Descripción	P. Unitario	Valor de Venta
1	Valor bruto por Gestión	\$ 396.41	\$ 396.41
1	Valor bruto por Diseño Creativo	\$ 1,268.51	\$ 1,268.51
1	Valor bruto por trabajo operativo	\$ 528.55	\$ 528.55
		Subtotal:	\$ 2,193.46
		12% IVA:	\$ 263.22
		TOTAL:	\$ 2,456.68

PRODUCTO FINAL			
Cantidad	Descripción	P. Unitario	Valor de Venta
3	Campañas de venta de producto	\$ 100.00	\$ 300.00
1	Desarrollo web	\$ 1,500.00	\$ 1,500.00
2	Fotografía	\$ 500.00	\$ 1,000.00
1	Mantenimiento web y pago dominio	\$ 524.50	\$ 524.50
		Subtotal:	\$ 3,324.50
		12% IVA:	\$ 398.94
		TOTAL:	\$ 3,723.44

Nota. Presupuestos finales e iniciales del proyecto en el cuál incluye el trabajo del diseñador gráfico por hora y del producto final con sus detalles.

Sistemas de producción

En cuestión a sistemas de producción la propuesta web será completamente digital, es así como en cuestiones de producción se pensará si se decide publicarlo en el internet con el análisis de dominios y sus pagos respectivos. Por otro lado, se espera que esta plataforma sea accesible para para todos y que el usuario tenga la posibilidad experimentar de vivir esta experiencia de las plantas medicinales ningún tipo de restricciones.

Wordpress y Google Analytics

Al considerar los sistemas de producción para una página web, lo más importante a considerar es dónde se construirá. Cómo se desea que este proyecto se convierta en un banco de información, la edición de esta página debe ser fácil y accesible para todos, es por eso que se tomó la decisión de utilizar Wordpress. En esta plataforma se puede trabajar fácilmente con el plug-in Elementor, que será una herramienta que hara el proceso de edición más intuitivo y más fácil. De igual manera, esta plataforma trabaja en un lenguaje PHP, refiriéndose a un código abierto en internet que luego se entregará al usuario que navega la página web en HTML. Las ventajas de usar Wordpress va desde construir una página web fácilmente con sus elementos, hasta crear la opción de la página responsive para que se la pueda observar en el celular.

Por otro lado, ya que se considera que la página web se la debe medir en cuestiones de analytics para validar que si funciona y llega a los jóvenes, se deberá instalar otro plug-in importante que es Google Analytics. Esta herramienta será de mucha ayuda ya que aparte de analizar cómo los usuarios hacen engage con la propuesta digital, también ayudará a medir el tráfico en la búsqueda de la página de Google, envía sugerencias de cómo mejorar la rapidez del sitio y finalmente a ganar dinero a través de los ads. Todo con la finalidad de obtener estadísticas que darán fuerza a ue el proyecto se mantenga a través de datos del público y su movimiento con la propuesta.

Figura 42.
Diseño responsive de la propuesta web



Estrategia de campaña y divulgación

Una de las partes finales que complementan el ciclo de un sistema de navegación web, es cómo el usuario llegará a la propuesta digital.

Es por eso que se decidió crear una campaña que será a través de redes sociales, estas contarán con artes de expectativa en Instagram, Facebook, twitter y carteles. Cada una de estas plataformas tendrá una cuenta para la página @tejiendounaculturaec en ellas se encontrarán los artes de expectativa y luego con el link de la página para que el usuario pueda ir a visitarla. La estrategia de marketing que se considera factibles es crear esa expectativa, para luego mostrar la página web y finalmente mantener estas redes para promocionar la visita a este producto en conjunto con información llamativa. Ya concluida esta estregia se desea empezar a posicionarla con el posicionamiento SEO para que la búsqueda en Google pueda aparecer entre las primeras páginas.

Figura 43.

Diseño de artes para divulgación



e. VALIDACIONES

Validación con el comitente

Para la validación final con el comitente se decidió usar 2 profesionales que ayudarían a pulir el prototipo y brindar apoyo en cuestión a opiniones finales sobre la propuesta web. Por un lado, se contó con la ayuda de una antropóloga de la Universidad San Francisco de Quito y una herbología certificada. Estos 2 comitentes ayudarían más que nada en la revisión del contenido y una validación en la cual se pueda comprobar que la transmisión de los conocimientos y la promoción de la cultura sea correcta y no existan malinterpretaciones algunas.

Por otro lado, la antropóloga pudo ayudar en cuestiones de redacción y coherencia histórica en general y la herbóloga formó parte de la de la verificación de los contenidos más importantes que tenían que ver con las plantas medicinales con sus preparaciones y también en cuestión de fotografías para que pueda existir esta aprobación por parte del comitente. Para finalizar la validación, se realizaron ejercicios con el prototipo final aquí incluyendo específicamente el objetivo principal del testeo en conjunto con la herramienta de la escala de Likert (Anexo 4).

Gracias a estos análisis con los 2 comitentes se verificó que el contenido ya era correcto para poder continuar a validar con los usuarios. Es importante recalcar que estos 2 comitentes son personas profesionales que han ejercido y pudieron colaborar y ser parte de la construcción de la información de todo el proyecto, pero también pudieron dar su opinión sobre la comunicación correcta del mensaje en la propuesta gráfica. Como resultado de la validación los 2 comitentes y sus respectivos cambios brindados en la validación, lograron aprobar la propuesta web y que esta misma haya sido trabajada con los requerimientos mencionados. También pudieron comprobar que el contenido fue atractivo y llamativo al igual que la línea gráfica. Para englobar la validación con los comitentes se utilizaron 2 principios de la usabilidad de Nielsen que hablan sobre la coherencia y las convenciones - el lenguaje familiar,

Figura 44.

Resultados de la validación con los comitentes basados en los dos principios de usabilidad

Preguntas	1	2	3	4	5
El contenido en cuestión a textos, tiene coherencia y se entiende el mensaje				x	
El contenido (fotos , audios y textos) es fácil de entender, no existen problemas al visualizarlo u oirlo				x	
El contenido tiene es correcto de acuerdo con las plantas medicinales					x
La fotografías son correctas en toda la propuesta gráfica					x
El contenido le resulta llamativo e interesante y crees que puede servir como el inicio reaistro antropolóaicoo					x

Antropóloga

Preguntas	1	2	3	4	5
El contenido en cuestión a textos, tiene coherencia y se entiende el mensaje					x
El contenido (fotos , audios y textos) es fácil de entender, no existen problemas al visualizarlo u oirlo					x
El contenido tiene es correcto de acuerdo a las plantas medicinales					x
La fotografías son correctas en toda la propuesta gráfica					x
El contenido le resulta llamativo e interesante					x

Herbóloga

Validación con el cliente (usuario)

Después de validar la página propuesta de la página web con los comitentes se continuó a arreglar y pulir el prototipo basado en las recomendaciones propuestas. A continuación, para la siguiente validación se utilizaron 2 estudiantes universitarios que trabajarían y probarían el prototipo también incluirían sus propios objetivos de testeo y herramientas como la escala de Likert (Anexo 4) y la observación participante. Se les entregó el prototipo para que puedan manejarlos sin problema y finalmente después de pulirlo de nuevo, los 2 usuarios pudieron realizar todas las navegaciones sin dificultad denotando curiosidad comentando que el prototipo gráficamente era muy llamativo y la información correcta.

Gracias a la validación con el usuario objetivo pudimos encontrar que el público expresa emociones positivas y curiosidad al navegar por el prototipo web. Se observó que existe este interés por conocer el mundo cultural de las plantas medicinales y querer vivirlo.

Finalmente se reflexionó en conjunto con el cliente final que esta plataforma une conocimientos de centrales y hace un llamado al nuevo usuario y a las nuevas generaciones a que se mantengan esta tradición. De igual manera para englobar con el usuario estavalidación se utilizaron también otros principios de usabilidad. Estos principios será para poder comprobar la usabilidad y la

navegación, la coherencia, los atajos y un informe de los errores a través de varias tareas.

Es importante que estos resultados sean medidos, es así como se realizó una escala de likert en dónde se hacían preguntas que lograban comprobar tanto la usabilidad cómo la comprensión de la información y la recepción del mensaje propuesto e cuál es aprender y promover sobre las plantas medicinales.

Figura 44.

Resultados de la validación con los usuarios basados en los principios de usabilidad y comprensión de conocimientos

Estudiante 1

Requerimientos	1	2	3	4	5
El usuario tuvo facilidad para navegar por el Sistema grafico entendiendo cada sección e interactuando con ella				x	
Le toma poco tiempo al usuario moverse y encontrar pictogramas en instrucciones			x		
El usuario navega a través del contenido, le llama la atención					x
El usuario logra interactuar con todos los botones incluyendo audio y video				x	

Estudiante 2

Requerimientos	1	2	3	4	5
El usuario tuvo facilidad para navegar por el Sistema grafico entendiendo cada sección e interactuando con ella				x	
Le toma poco tiempo al usuario moverse y encontrar pictogramas en instrucciones			x		
El usuario navega a través del contenido, le llama la atención					x
El usuario logra interactuar con todos los botones incluyendo audio y video				x	

Requerimientos	1	2	3	4	5
Pudiste navegar fácilmente por el sistema grafico, y lograste encontrar todos los botones				x	
Te pareció interesante y llamativo el contenido, de igual manera retuviste alguna información que te llame la atención					x
Fue fácil Comprender títulos, graficas y texto				x	
Crees necesario agregar algo más de contenido que te necesites			x		

Pudiste navegar fácilmente por el sistema gráfico, y lograste encontrar todos los botones			x		
Te pareció interesante y llamativo el contenido, de igual manera retuviste alguna información que te llame la atención					x
Fue fácil Comprender títulos, gráficas y texto				x	
Crees necesario agregar algo más de contenido que te necesites					x

Comprobación teórica

Finalmente para concluir el segmento de validaciones y un proyecto de diseño, es fundamental que se haga una comprobación teórica, con esta comprobación se logra validar que se cumplen los diferentes requerimientos de diseño en las primeras fases del proyecto. Para lograr una comprobación buena, es importante el acompañamiento de un profesional con el diseño que se propone, en este caso el diseño web. En conjunto con el profesional se pudo validar la navegación, el diseño y la visibilidad.

Es importante que este paso sea utilizado como una fase para pulir el prototipo final, gracias a los comentarios de la profesional, se logró comprender varios errores mínimos pero necesario para lograr construir una propuesta buena. Algunos de los requerimientos que se validaron van desde que la página logre ser llamativa y sea de fácil navegación, para también comprobar si el proceso de creación del sistema digital fue correcto, es decir, tuvo una secuencia de construcción basándose en principios web logrando justificar su digitalización y decisiones de los elementos gráficos propuestos.

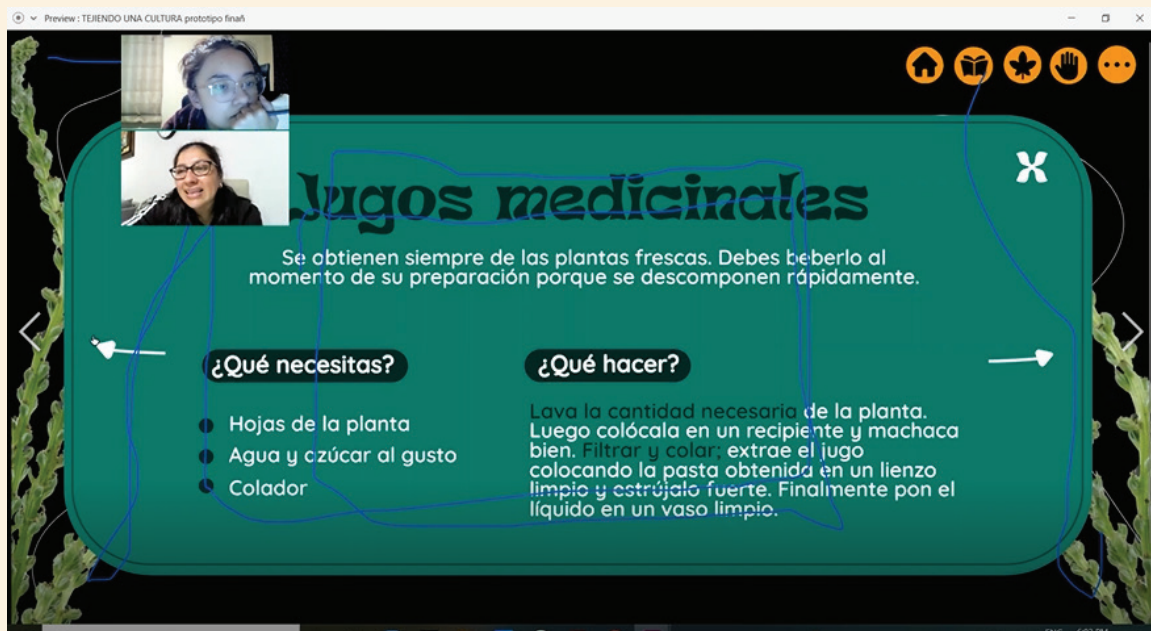
Figura 46.
Fotografías del proceso de la validación con los comitentes



Figura 47.
Fotografías del proceso de la validación con los usuarios



Figura 48.
Fotografías del proceso de la comprobación teórica





4.

Conclusiones y recomendaciones



CONCLUSIONES

Después de todo el proceso de investigación se pudo demostrar que esta propuesta web se convierte en un canal para incentivar el mensaje cultural que se quiere transmitir sobre el rescatar este patrimonio intangible que mantiene el Ecuador durante miles de años. Esta plataforma web es el inicio para romper esta barrera generacional que existe entre lo análogo y lo digital y los saberes ancestrales versus los nuevos modos de vida.

La propuesta gráfica comprueba que se logra comunicar y logra conectar al usuario joven de una manera llamativa dinámica cumpliendo un proceso secuencial de un sistema de información web innovadora sobre las plantas medicinales y más allá demuestra que al momento de diseñar para la cultura o para promoverla es importante pensar en el diseño emocional para lograr experiencias y desarrollar un vínculo con el público para que logre identificarse con ello. Todo esto con el fin de crear un material gráfico digital que logre impactar al usuario dándole una apertura hacia los conocimientos de la medicina natural en el Ecuador

Se concluyó que sí se puede empezar a lograr remover este desinterés que existen en las nuevas generaciones sobre los saberes ancestrales y mostrar un espacio de información sobre la importancia de las plantas medicinales, todo esto a través de una

nueva experiencia digital que involucre no sólo las experiencias visuales sino otros sentidos. Tejiendo una cultura se convierte en un espacio que invitará al usuario a respetar este patrimonio y se volverá parte del paso de un mensaje para las nuevas generaciones convirtiéndose en un Banco de información en el cual se puede colaborar para rescatar estos conocimientos que invite al usuario a rescatar este patrimonio.

En cuestión a contenido de todo esta investigación se pudo concluir que realmente esté solo sería el inicio de un gran banco de información el cual ofrece el la cultura de las plantas medicinales del Ecuador. Es importante considerar que esta plataforma y su contenido fueron un gran acierto, lograron un recorrido interactivo y diferente, pero se deben agregar muchos más conocimientos usos y plantas que existen en todo el Ecuador para abarcar más contenido. Por ahora Tejiendo Una cultura expone lo que sería los cimientos de una propuesta que promueva todos los regalos y todas las tradiciones que dejan nuestros antepasados.

Al realizar las validaciones se encontró que el usuario realmente tiene este interés por volver a retomar los saberes ancestrales, esto también gracias una previa investigación que logró analizar y fundamentar que las nuevas generaciones muestran cierta convicción en practicar más la medicina natural debido a varios aspectos. Esta plataforma web da la mano para que el usuario joven

pueda volver a reconectar con estos conocimientos. Se logró utilizar la tecnología y los nuevos modos de vida a favor para derrocar este desinterés generacional. Finalmente se desea dejar esta propuesta gráfica como un mensaje de que siempre se debe pensar guardar todos los orígenes que han formado a lo que somos ahora. Se considera importante promover la medicina natural que a fin de cuentas termina siendo uno de los métodos de salud que ha perdurado por años convirtiéndose en una forma no tóxica de invadir el cuerpo. Logrando soltar y empezar a abrazar el pasado como una gran ventaja tanto para estos saberes como para que las futuras generaciones resguarden la memoria cultural y medicinal.

RECOMENDACIONES

Al finalizar la construcción de la propuesta gráfica web se logró identificar que algunos detalles pueden ser mejorados, si se desea crear una versión implementada en la web por ejemplo algunos botones que puedan mejorar desde el diseño apelando mucho más la navegación.

Se pueden agregar muchos más puntos. Como mencionado anteriormente el objetivo final esta plataforma a futuro sería el lograr crear un gran banco de información que siga creciendo para pasarlo a nuevas generaciones y que perdure el tiempo. Se

recomienda que el contenido se mantenga en el mismo vocabulario para que pueda seguir atrayendo al usuario joven.

Se recomienda que también en un futuro se considere que esta plataforma dejó un mensaje sobre las nuevas experiencias y esto es muy importante ya puede convertirse en un registro antropológico o un material didáctico moderno, se puede llegar a al usuario no sólo desde un desde lo visual sino desde todos los sentidos volviéndose una experiencia totalmente inmersiva y dinámica sobre uno de los patrimonios intangibles más grandes del Ecuador.

BIBLIOGRAFÍA

«ThinkersCO», s. f. <https://thinkersco.com/>.

Acaso, M. (2018). El lenguaje visual. Paidós.

Acaso, María. El lenguaje visual. Barcelona: Paidós, 2007.

Allanwood, Gavin, y Peter Beare. Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios. Barcelona: Parramon, 2015.

Andrews, Van Leeuwen & Van Baren. Persuasión. 33 técnicas publicitarias de influencia psicológica. Barcelona. 2016

Boss & Cranford. The New Web Typography: Create a Visual Hierarchy with Responsive Web Design. Estados Unidos. 2017

Carbonell Yonfá, Eloísa. Patrimonio Inmaterial en el Ecuador: Una construcción colectiva. Cuenca, Ecuador: 2020

Chapman, N. ; Chapman, J. Web Design: a complete introduction. Australia. 2006

Coates, Kathryn, y Andy Ellison. Introducción al diseño de información. Barcelona: Parramon, 2014.

Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Tiana: Costa Punto Com, 2008.

Delgado, Hugo. (2018). Taxonomía Organización de la información para Contenidos Web. Recuperado 05 de diciembre, 2021, de <https://disenowebakus.net/taxonomia-organizacion-contenidos-sitio-web.php>

Fernandez Ruiz, María Jesús. Interfaces De Usuario. España

Frascara, Jorge. ¿Qué es el diseño de información? Argentina: Ediciones Infinito, 2013. <https://library.biblioboard.com/content/21c979af-865b-49f0-bf4e-84b7f3255926>.

Frascara, Jorge. El diseño de comunicación. Barcelona: Infinito, 2012. <http://site.ebrary.com/lib/bibliotequesuab/detail.action?docID=10663596>.

Galitz, WO. The Essential Guide to User Interface Design. John Wiley and Sons. 1996

Giddens, Anthony. Consecuencias de la modernidad. Madrid: Alianza, 1997.

González-Miranda, Elena, y Tania Quindós. Diseño de iconos y pictogramas, 2015.

Guerrero Arias, Patricio. La cultura: estrategias conceptuales para comprender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia. Antropología y cultura. Quito: Escuela de antropología aplicada, Universidad politécnica salesiana, 2002.

Hillner, Matthias. Virtual Typography. Basics Typography 01. Lausanne Worthing: AVA Academia, 2009.

Ledesma, María, Mabel Amanda López, y Mabel Amanda López, eds. Retóricas del diseño social. Primera edición. Buenos Aires, Argentina: Wolkowicz Editores, 2018.

Lossada, Fernando. El color y sus armonías. Venezuela, 2012

Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Editorial Gustavo Gili. <http://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=4421911>

Manzini, Ezio. Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social. Getafe, Madrid: Experimenta, 2015.

Opara, Eddie, y John Cantwell. Best practices for graphic designers: color works: an essential guide to understanding and applying color

design principles. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers, 2014.

Reyes Sánchez, Giovanna Liset, ed. Diálogo de saberes: plantas medicinales, salud y cosmovisiones. 1. ed. Leticia, Colombia? Universidad Nacional de Colombia, Sede Amazonia, 2009.

Ríos, M., ed. Plantas útiles del Ecuador: aplicaciones, retos y perspectivas. 1st ed. Quito, Ecuador: Ediciones Abya-Yala, 2007.

Sanz, Rosana. El diseño gráfico como vehículo de difusión del patrimonio arqueológico Propuesta para la creación de un recurso digital. Málaga. 2017

Samara, Timothy. Los elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos

Hassan, Yussef. Experiencia de usuario principios y métodos. 2015



PUCP

Diseño
Gráfico