



**UNIVERSIDAD DE CUENCA  
FACULTAD DE ARTES  
CARRERA DE DISEÑO**

**Título:**

Elaboración de un Souvenir  
Para el juego tradicional del Trompo.

**Tesina previa a obtención del título de Diseñador Gráfico.**

**Autor:**

Adrian Ismael Rivera Villavicencio.

**Director:**

Mst. Esteban Teodoro Torres Díaz.

Cuenca, 2015



## Resumen:

Este proyecto de investigación se centra en el objetivo de crear un souvenir del juego del trompo, que pueda funcionar para generar una apariencia atractiva, que pueda llegar a la sociedad actual sin ser despreciada. El souvenir consiste en: Diseño de: logo, empaque, estética del objeto.

Existe la necesidad de rescatar nuestra cultura y tradición, para las futuras generaciones, el motivo de esto es, por que al pasar el tiempo nuestras tradiciones se han deteriorado y están perdiendo su valor, ante las nuevas distracciones tecnológicas y pérdidas de espacios que aparecen en nuestro medio. Es por esto que se ha tomado en cuenta el estudiar los juegos tradicionales para poder promocionarlos y así preservar parte de nuestra Identidad cultural.

Palabras clave

Cultura  
Identidad  
Juegos populares

**Abstract:**

This research project focuses on the goal of creating a souvenir spin game that can work to provide an attractive appearance that can reach today's society without being despised. The souvenir consists of: Design: logo, packaging, aesthetic object.

There is a need to rescue our culture and tradition for future generations, the reason for this is that over time our traditions have deteriorated and are losing their value, to new technological distractions and loss of spaces that appear in our medium. This is why it has taken into account the study of traditional games to promote them and preserve part of our Cultural identity.

Keywords:

Culture  
Packaging  
Popular games



**ÍNDICE:**

**Contenido**

Resumen: ..... 2

Abstract:..... 3

Agradecimientos:..... 7

Objetivos:..... 8

    Objetivo general..... 8

    Objetivos específicos..... 8

Antecedentes ..... 9

Introducción..... 10

Capítulo 1 ..... 11

    1.1 Introducción sobre: Diseño y arte ..... 11

    1.2 Importancia del juego ..... 13

    1.3 juegos tradicionales y Patrimonio Intangible ..... 15

Capítulo 2 ..... 16

    2.1 El juego tradicional del trompo, Historia ..... 16

        Historia del trompo ..... 17

        Elaboración del trompo..... 17

    2.2 Registro fotográfico de los juegos populares, lanzamiento del trompo..... 18

    2.3 Entrevista a Jorge Rivadeneira Granda(experto en el juego del trompo) ..... 19

Capítulo 3 ..... 20

    3.1 Concepto ..... 20

    3.2 Marca ..... 21

    3.3 Packaging..... 23

    3.4 Imagen gráfica..... 26

    3.5 Elaboración de la propuesta en conjunto ..... 27

Conclusión: ..... 28

Anexos..... 29

Bibliografía ..... 29



## CLAUSULAS



Universidad de Cuenca  
Clausula de derechos de autor

*Adrian Ismael Rivera Villavicencio*, autor de la tesis "Elaboración de un souvenir para el juego tradicional del Trompo", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor

Cuenca, 4 de Enero de 2016

*Adrian Rivera*

Adrian Ismael Rivera Villavicencio

C.I: 0104435680



Universidad de Cuenca  
Clausula de propiedad intelectual

Yo Adrian Ismael Rivera Villavicencio, autor de la tesis "(Elaboración de un souvenir para el juego tradicional del Trompo)", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 4 de Enero de 2016

*Adrian Rivera*

Adrian Ismael Rivera Villavicencio

C.I: 0104435680



### **Agradecimientos:**

Agradezco a todas aquellas personas que siempre han estado a mi lado a lo largo de toda mi carrera, de una manera muy especial a mis padres, a mis abuelos y hermanos que siempre me han servido de apoyo en los momentos más difíciles, agradezco a aquellos profesores que estuvieron involucrados en mi formación académica gracias a todos.

# El Souvenir del Trompo

El problema central al cual se enfrenta este proyecto de investigación radica en como crear un souvenir del juego del trompo, que pueda funcionar para generar una apariencia atractiva que pueda llegar a la sociedad actual sin ser despreciada. (Diseño de: logo, empaque, estética del objeto).

## **Objetivos:**

### **Objetivo general**

Estudiar los elementos y posibilidades del juego del trompo como parte de nuestra cultura, para la obtención de un objeto y una imagen gráfica que promocióne los juegos tradicionales y el rescate de nuestra cultura intangible.

### **Objetivos específicos**

- 1 Estudiar los elementos materiales, estéticos, importancia cultural, posibilidades del juego del trompo como juego tradicional, desde la teoría del diseño gráfico y la cultura.
- 2 Analizar los diferentes discursos sobre el juego del trompo, su importancia cultural y sus posibilidades de recuperación, a través del registro gráfico y los discursos de informantes para Plantear y resolver las principales características para la generación de una imagen gráfica a un juego tradicional
- 3 Creación de un souvenir acerca del juego tradicional del trompo para fortalecer nuestra identidad cultural.





## Antecedentes

Existen muchos barrios tradicionales de la ciudad de Cuenca en él que los principales juegos aparecían como actividad deportiva y como una práctica colectiva, los barrios estaban integrados fundamentalmente por extensas y numerosas familias, por lo cual muchos niños y jóvenes habitaban dichos barrios, ellos tenían como lugar para la practica de juegos y recreación la calle. De aquí surgen los juegos tradicionales en Cuenca

Los juegos populares fueron en Esmeraldas

Los IV Juegos Autóctonos Populares del Pueblo Afroecuatoriano se realizaron en San Lorenzo.

Allí, se efectuaron, entre otros, los tradicionales palo encebado, ensacados, trompo, carrera de trespies rayuela, yoyo, brincada de cabo, carretilla.

El Comercio: MARTES 17/08/2010

Las colonias vacacionales ya reciben a los niños del Distrito

Juegos tradicionales, fútbol, cine foros y salidas a museos son varias de las actividades en los campamentos que se iniciaron ayer. En el sur, 3 600 niños participan.

El Comercio: VIERNES 12/11/2010

Checa celebra su parroquialización

Encuentros deportivos, música, juegos tradicionales y comidas típicas son algunas de las actividades con las cuales los habitantes de Checa celebrarán los 97 años de parroquialización.

El Comercio: DOMINGO 19/12/2010

Checa celebra su parroquialización

Encuentros deportivos, música, juegos tradicionales y comidas típicas son algunas de las actividades con las cuales los habitantes de Checa celebrarán los 97 años de parroquialización.

El Comercio: DOMINGO 19/12/2010

El torneo de Pueblos Montubios finaliza

Con los partidos finales de fútbol y ecuavóley, finalizan hoy los Juegos Autóctonos Tradicionales de los Pueblos Montubios, en Santa Elena. En el certamen participan equipos de Guayas, Los Ríos, Manabí, El Oro y Santa Elena.

El Comercio: VIERNES 16/07/2010

Estas pocas noticias son señales de la lucha y la preocupación por mantener a los juegos tradicionales, como parte de nuestra cultura y formación, puesto que, Los juegos tradicionales son ejercicios recreativos que se transmiten de generación en generación, pueden ser específicos o no, pero sí propios de un lugar determinado, y cuyo origen se remonta a tiempo muy lejanos.

En el Ecuador existe gran preocupación por la recuperación de los juegos tradicionales, como lo vemos en las noticias publicadas por el diario El Comercio

## Introducción



“Desdichado el hombre en quien nada perdura del niño.” A. Graft

Se ha analizado la necesidad de rescatar nuestra cultura y tradición, para las futuras generaciones, el motivo de esto es, por que al pasar el tiempo nuestras tradiciones se han deteriorado y están perdiendo su valor, ante las nuevas distracciones tecnológicas y perdidas de espacios que aparecen en nuestro medio. Es por esto que se ha tomado en cuenta el estudiar los juegos tradicionales para poder promocionarlos y así preservar parte de nuestra identidad cultural.

# capítulo 1

## Capítulo 1

### 1.1 Introducción sobre: Diseño y arte

Las personas que practican el diseño, ya sea para comunicar, trabajo, política, etc. Adquieren la capacidad de diseñar por medio de la práctica y su capacidad de aprendizaje. Para explotar esa potencia es necesaria la educación permanente, la creatividad, y la innovación son habilidades clave para un diseñador gráfico. La creatividad en el diseño, es una habilidad imprescindible para encontrar soluciones a problemas difíciles. Es absolutamente necesaria para el buen desempeño del trabajo. El diseño es una herramienta que nos sirve para poder modificar o transformar los elementos de un de un proyecto gráfico y que ayuda a las personas a comprender los contenidos informativos con una presentación eficaz y atractiva.

“.....gran parte del trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales. El diseño gráfico se ha transformado enormemente por causa de los ordenadores. Por lo tanto los ordenadores se han transformado en herramientas imprescindibles. ....”

El diseño se viene desarrollando, hace siglos desde que las personas utilizaban, carteles, propagandas escritas para comunicar o decir algo simplemente por la necesidad de hacerlo sin saber, que lo que elaboraban era diseño o no, a medida que la sociedad evoluciona el diseño también lo hacia, así apareció la computadora y se convirtió en protagonista de el proceso de diseño. El diseño se encuentra en cualquier lugar al igual que la tecnología. Difícil seria encontrar un diseñador grafico que no posea un computador o una cámara. Aunque el diseñador si puede desenvolverse sin tecnología, esta es utilizada para reducir el tiempo de trabajo y uso de recursos, por ello, esta desempeña un papel importante. Hay que recalcar la gran influencia hoy en día de la tecnología en el campo del diseño gráfico. Es importante tener en cuenta que existen



programas como: Illustrator, PhotoShop, Indesign (todo el paquete de adobe) que gracias a su funcionalidad y factores que los conforman, hacen mas fácil su uso, para darle al usuario la comodidad y sencillez de trabajar, son base importante en el diseño.

<sup>1</sup>Wikipedia González Ruiz, Guillermo (1994). Estudio de diseño (Tercera edición).

Después de saber que es el diseño y las herramientas que usa, surge otro tema a tratar, el de cómo relacionan el arte con el diseño, el artista crea su arte con su visión, su percepción, plasma lo que el siente y su resultado es caótico, el diseñador tiene una condicionante además, de la de complacer al cliente, es la de comunicar, un diseño puede ser bello y hasta ser llamado arte, pero si no expresa claramente lo que el diseñador quiere mostrar no sirve como un diseño.

“.....la terrible confusión terminológica de entonces, producida al extender el significado de la palabra arte para abarcar la nueva actividad aún no bautizada, correspondía a una imprecisión entre las categorías de lo estético y lo artístico. El diseño no es arte: es proyecto de bienes de uso, de acuerdo con sus requerimientos económicos, constructivos, funcionales y estéticos, todos al unísono concebidos integralmente desde el comienzo.....”

El arte crea su propia belleza y estética a los ojos de quien lo realiza, y los de los que lo admiran, y aunque el diseño podría interpretarse como arte, cae bajo la necesidad, del que lo realiza (el diseñador) y de sus espectadores (cliente, target). Entonces cabe recalcar que aunque el arte y el diseño se conectan de una manera perfecta, incluso el uno puede ser llamado como el otro, se diferencian en como muestran su mensaje y en como lo comunican a la sociedad. El arte es irrepetible, una pieza original única, el diseño también es original pero puede ser producido en masa, el momento en que una obra arte es reproducida digamos para ir en calendarios, postales, cualquier pieza gráfica, esta se convierte en diseño.

<sup>2</sup>El Diseño se Originó en Octubre. Mosquera, G. (1989). Ciudad de la Habana, Cuba: Editorial Arte y Literatura



## 1.2 Importancia del juego

El juego ante todo es una actividad propia del ser humano, independiente de su edad, sexo, condición económica, etc.

Por medio del juego, el niño observa e investiga todo a su alrededor, de una manera libre y espontánea.

Según el autor Johan Huizinga “ el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.”

Jugar es una actividad que, además de placentera, es imprescindible para los niños, para su desarrollo intelectual, motriz, afectivo y social. El juego libre y espontáneo les permite a los niños comenzar a comprender cuáles son y cómo funcionan las cosas que los rodean y qué pueden o no, hacer con ellas. Jugando aprenden que hay ciertas reglas que deben respetar para que otros jueguen con ellos. Es una preparación para su futuro. Es también un medio para buscar otras alternativas, y que impulse su creatividad. A medida que un niño crece, y adquiere mas destreza, también evoluciona su manera de jugar y relacionarse con el medio y la sociedad.

“Investigaciones enlazan directamente el juego imaginario con la habilidad del niño para dominar contenidos académicos, tales como:

- Lecto-escritura
- Habilidad matemática
- Comprensión de lectura
- Conocimiento metalingüístico
- Entendimiento del propósito de leer y escribir”

Entonces las principales funciones del juego en la vida infantil son:

- Educativa.-pues el juego estimula al desarrollo intelectual del niño, y a como enfrentarse a obstáculos q se le presenten
- Física.-aprende a utilizar su cuerpo lo conoce y sabe de lo que es capaz.
- Social.-se desarrolla con otros, aprende a socializar, a desenvolverse junto a otros niños.
- emocional.- puede expresarse de manera libre mediante el juego, lo que siente, lo que vive, lo que quiere mostrar o simplemente lo que siente.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Desarrollo Cognitivo y el Juego:)

Jerome Bruner (1975)



Entonces las principales funciones del juego en la vida infantil son:

- Educativa.-pues el juego estimula al desarrollo intelectual del niño, y a como enfrentarse a obstáculos q se le presenten
- Física.-aprende a utilizar su cuerpo lo conoce y sabe de lo que es capaz.
- Social.-se desarrolla con otros, aprende a socializar, a desenvolverse junto a otros niños.
- emocional.- puede expresarse de manera libre mediante el juego, lo que siente, lo que vive, lo que quiere mostrar o simplemente lo que siente.

Los niños ahora al crecer, dedican menos tiempo a jugar con la imaginación y se dedican mas a juegos de mesa o de computadora, cuando realizan estas actividades, se rigen a un sistema en el cual no poseen una libertad de juego, se rigen a las reglas establecidas por estas actividades. El juego imaginario no debería ser reemplazado por actividades organizadas ni sistemáticas, pues pierden destrezas importantes que podrían no desarrollarse.

Según Blatter, “la necesidad de jugar en las personas es permanente através de toda la vida.” Por ello las personas adultas también pueden jugar, tanto un niño como un adulto posee las características para esta actividad, la imaginación, que aunque al parecer un adulto no refleja tanta como la de un niño, ya sea por cómo se desarrolló, por vergüenza, o por sus pensamientos, la imaginación crea esa fantasía, que los lleva fuera de la realidad y de los problemas, el juego como modo de diversión ayuda a combatir la actividad del trabajo como modo o actividad forzada a realizar, es importante tener en cuenta que la actividad realizada con placer da mejores resultados, que cuando se realizan sin gusto alguno por lo que se realiza.



### 1.3 juegos tradicionales y Patrimonio Intangible

¿Qué son los juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, y son transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Las características principales que definen a los juegos tradicionales son:

- Son jugados por los niños y jóvenes por el mismo placer de jugar. Son ellos mismos, los niños que deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables.
- Responden a necesidades básicas.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar.

Está expuesta la importancia de mantener la práctica de los juegos tradicionales, como forma de preservar nuestras raíces, y el desarrollo integral de la personalidad por los valores que encierran. Las modificaciones del entorno sociocultural en donde se realizaban actividades motrices y la aparición de videojuegos y demás distracciones tecnológicas han producido que se realicen prácticas solo de algunas de ellas, si bien por el contrario otros han evolucionados y siguen practicándose en el transcurrir del tiempo y sin haber perdido la esencia fundamental que las caracterizaban.

# capítulo 2

## Capítulo 2

### 2.1 El juego tradicional del trompo, Historia

Existen muchos juegos tradicionales y diversas las formas de disfrutarlos, juegos como macatetas, el juego de las bolas, el Pepo, la cuerda, la rayuela y sin lugar a dudas uno de los más populares era el juego del trompo.

El trompo consistente en una peonza acompañada de una cuerda. Enrollando la cuerda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza el conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo. A lo largo de la historia su uso ha ido variando desde simple juego de niños hasta instrumento para prácticas de adivinación y chamanismo.

“Los trompos, fue otro de los juegos cheverísimos que disfrutaban los niños. el juego consistía en hacer girar en la mano y golpearle contra un tillo (tapa de cola con corcho o cáscara de naranja atachada en los filos) que se colocaba al filo de una piedra para que se desplace la mayor distancia, la cancha de juego era la calle del barrio, en el centro se ubicaba el tillo y el que primero pasaba el borde de la calle, era el triunfador, para lo cual, cada jugador golpeaba el trompo girando contra el tillo y este iba y volvía según las habilidades de los jugadores, algunos fueron tan hábiles que de un solo golpe les salía tremendo “avión” que traspasaba la distancia y ganaba, otras veces prácticamente no había ganador, por cuanto cada golpe devolvía a sus sitios iniciales. Si había ganador, el premio era un número determinado de quiños (golpes del jugador ganador con la punta del trompo al perdedor), que sobrepasaban los 50, siendo el objetivo romperle la



cabeza o al menos sacarle “carne al trompo del perdedor” (astillas). Pero a más de lo interesante del juego había aspectos en contra, de tanto girar el trompo en la mano, ésta se lastimaba, debiendo ponerse curas para soportar el dolor o en caso contrario utilizar la llucui (mano izquierda). “

Ha sido uno de los juegos tradicionales más populares y extendidos en Latinoamérica, Japón y Europa, aunque ha sido sustituido. Sin embargo, gracias a la aparición de otros tipos de peonzas o trompos, aún posee vigencia en la sociedad.

<sup>1</sup>San Blas EL libro, Econ. Edgar Becerra Ortiz,

## Historia del trompo

Se cree que existen desde el año 4000 AC, ya que se han encontrado algunos ejemplares, elaborados con arcilla, en la orilla del río Éufrates. Hay rastros de trompos en pinturas muy antiguas y en algunos textos literarios que citan el juego. De la misma forma, se han hallado trompos pertenecientes a la civilización romana. En el Museo Británico se conserva resto más antiguo del mundo. En América, este juego estaba también muy extendido entre los amerindios del Norte y del Sur, antes de la llegada de los primeros colonos. De hecho parece haber constancia de trompos en Perú desde tiempos prehistóricos. Los indios Hopi, después de echarlos a rodar, mantenían la rotación de los trompos con un látigo, con el cual azotaban con rápidos movimientos la punta inferior del trompo. También hay diversos ejemplares de trompos americanos, en México y Argentina que dan testimonio de su permanencia en el tiempo. <sup>1</sup>



## Elaboración del trompo

Tradicionalmente los trompos eran hechos por artesanos y construidos con madera de espino. Ahora se elaboran con la ayuda de los tornos y con herramientas de tallar, el artesano lo talla dándole forma hasta conseguir la adecuada, requiere de mucha práctica y buen pulso

<sup>1</sup>Fuente: sitio Wikipedia

video:

<http://www.youtube.com/watch?v=xMD4RePpzcM>

[http://www.youtube.com/watch?v=g2\\_JBUxoY6E&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=g2_JBUxoY6E&feature=related)

## 2.2 Registro fotográfico de los juegos populares, lanzamiento del trompo.

### 2.2 Registro fotográfico de juegos populares, lanzamiento del trompo.



- Adrian Rivera V.  
 1 Caballito de madera .  
 2 Niños siempre niños.  
 3 túnel.  
 4 lirón, lirón.

Lanzamiento del trompo



Para lanzar el trompo el primer paso es envolver la cuerda alrededor de la cabeza del trompo. Se coloca el cordel de forma paralela al trompo sujetándolo con el dedo pulgar y con la otra mano se comienza a enrollarlo perpendicularmente formando bandas paralelas de tal manera que se termine recubriendo casi toda la superficie del cuerpo. Para ello se apoya en una

hendidura existente entre la punta y el cuerpo que permite dejar la cuerda tensa mientras se envuelve.

En el momento previo al lanzamiento se sujeta el cuerpo del trompo en la palma de la mano y se agarra el extremo del cordel entre los dedos índice y anular con el corazón de la palma con fuerza para que no se escape al lanzar el trompo

Finalmente se lanza el trompo y se tira hacia atrás de la cuerda. Este lanzamiento puede hacerse totalmente de pie o con el cuerpo encorvado lo que reduce el impacto contra el suelo.

### **2.3 Entrevista a Jorge Rivadeneira Granda(experto en el juego del trompo) .**



No podríamos realizar un proyecto acerca del trompo sin hablar, con un experto, como lo es Don Jorge Rivadeneira Granda.

Jorge nos cuenta que desde los 12 años de edad practica el juego del trompo, le gustaba mucho y llegó a interesarse en la elaboración de este juguete, desde entonces es un experto en el tema, fabrica todo tipo de trompos de diferentes tamaños y colores, así mismo los hace bailar con una facilidad increíble, ha participado en muchos campeonatos, incluso en el año de 1995 ganó el campeonato mundial del trompo.

Don Jorge nos cuenta que su fe en dios es lo que le ha dado la habilidad manual y la destreza para desempeñar sus funciones en esta actividad, aconseja a personas de todas las edades practicar este juego ya que, además de ser un juego sirve como material de aprendizaje, para averiguar las habilidades de cada persona, estimula el cerebro, ayuda a controlar la paciencia y sobretodo es antiestrés.

# capítulo 3

## Capítulo 3

### 3.1 Concepto

Se creara un objeto recuerdo(souvenir) acerca del juego del trompo con el fin de preservar y promocionar parte de nuestras tradiciones, esto va a requerir de los siguientes pasos:

- 1.-Diseño de una marca.
- 2.-Elaboración de un empaque, el mismo que servirá a manera de pedestal al juego del trompo y de soporte para una imagen gráfica.
- 3.-Aplicar una imagen gráfica al empaque.

Para la elaboración de la propuesta primero analizare el target y el punto de venta en el cual se colocara la propuesta de este proyecto. El trompo se lo elabora en madera este es un trabajo puramente artesanal con ayuda de un torno, el trompo de madera es expuesto a la venta en mercados y puntos artesanales, puesto que hoy en día casi no tenemos espacios para practicar el juego del trompo la gente que los adquiere lo compra como un adorno. Por esto el objeto a conseguir deberá ser simple, ayudara a lucir al trompo y su costo no tendrá que ser mayor al mismo trompo.

El concepto base es legado(algo que se trasmite de generación en generación)

### 3.2 Marca

Analizando la competencia en lugares de la ciudad como: coralcenro o juguetón, utilizan nombres como spider, arco iris, tornado. Su cromática es muy colorida específicamente dirigida a niños y de fuertes contrastes, el trompo tiene un diseño más cuadrado en algunos casos y son de material plástico.

Para la elección del nombre de la marca se decidió usar el mismo nombre "trompo", la razón es porque el proyecto es recordad el juego del trompo y cambiarle de nombre provocaría resultados erróneos.

Se decidió utilizar tipografía tipo script, puesto que esta letra simula más la forma artesanal y se apega perfectamente al proyecto.

Identificador Final



Para la construcción del identificador se pensó en 3 elementos principales: El trompo, la tipografía, y la cuerda que servirá de unión entre los dos primeros elementos.

Conservamos la tipografía manuscrita para el título y acompañamos con una letra más legible al subtítulo.

Debido al concepto se decidió darle una estética de tipo dibujo artístico

## Área de seguridad

Esta es la malla que servirá para medir las proporciones y delimita una zona que no podrá ser invadida por ningún elemento para una óptima lectura



Esta es la medida mínima que podrá contener el identificador, esta medida será de 3 cm de alto por 3cm de ancho guiándose en la línea azul de la malla.

## Cromática



Pantone 231f20  
 CMYK C=0, M=0, Y=0, K=100

Marca en positivo



Pantone FFFFFFFF  
 CMYK C=0, M=0, Y=0, K=0

Marca en negativo





Si existiere el caso en el cual el color de fondo es un color oscuro que dificulte la legibilidad del identificador, se utilizara la marca en negativo.

### 3.3 Packaging

Para diseñar el embalaje del proyecto primero se analizara su definición según el diccionario.

Embalaje.- incluye las actividades de diseñar y producir el recipiente o la envoltura para un producto. Su objetivo primordial es el de proteger el producto, el envase o ambos y ser promotor del artículo dentro del canal de distribución.

Diccionario Océano Uno color

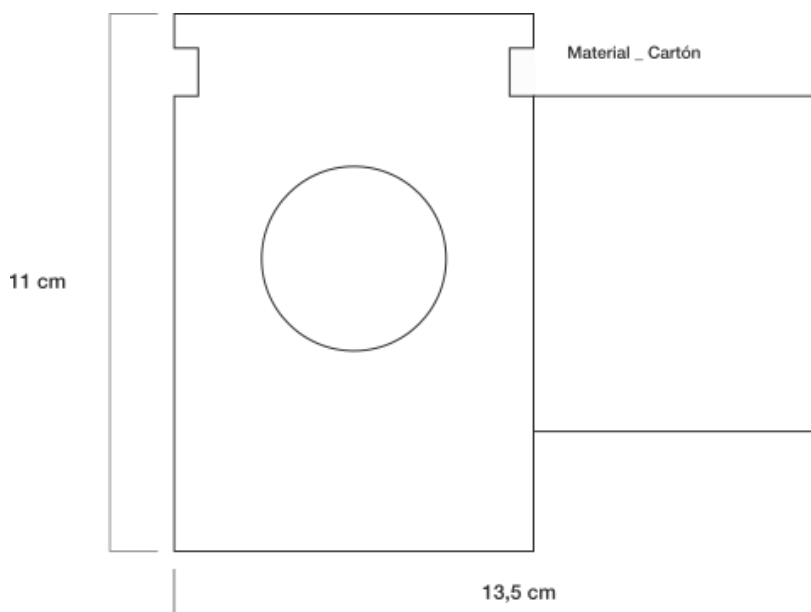
Embalaje.- son todos los materiales, procedimientos y métodos que sirven para acondicionar, presentar, manipular, almacenar, conservar y transportar una mercancía. El embalaje debe satisfacer tres requisitos: ser resistente proteger y conservar el producto, mostrar el producto para promover las ventas. Además debe informar sobre el uso, composición, contenido, etc.



Este elemento será la única forma de contacto directo entre el juego y el consumidor. Por esto el envase a desarrollar deberá transmitir la imagen deseada en el concepto. Informará sobre las características, ayudará a la identificación y diferenciación del juego del trompo.

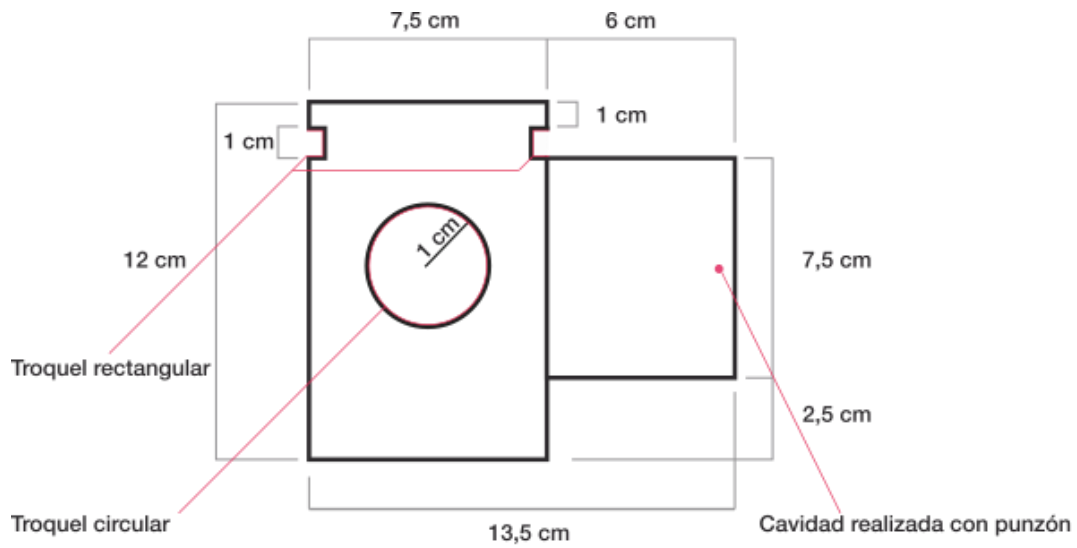
El embalaje permitirá:

- Llevar el producto en perfectas condiciones al consumidor .
- Facilitar su identificación (imagen del producto a través del diseño, color y forma).





### Medidas de construcción de embalaje



escala 75 %

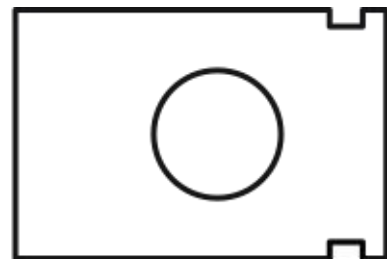
### Vistas



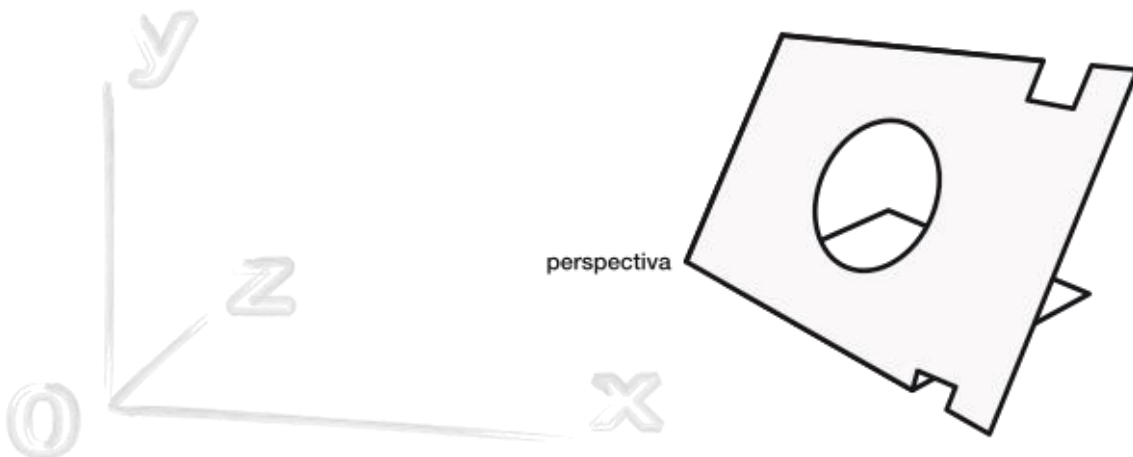
lateral izquierda



lateral derecha



Frontal



perspectiva

### 3.4 Imagen gráfica

Para la elaboración de la imagen que se aplicara sobre el embalaje me he inspirado en los siguientes elementos:

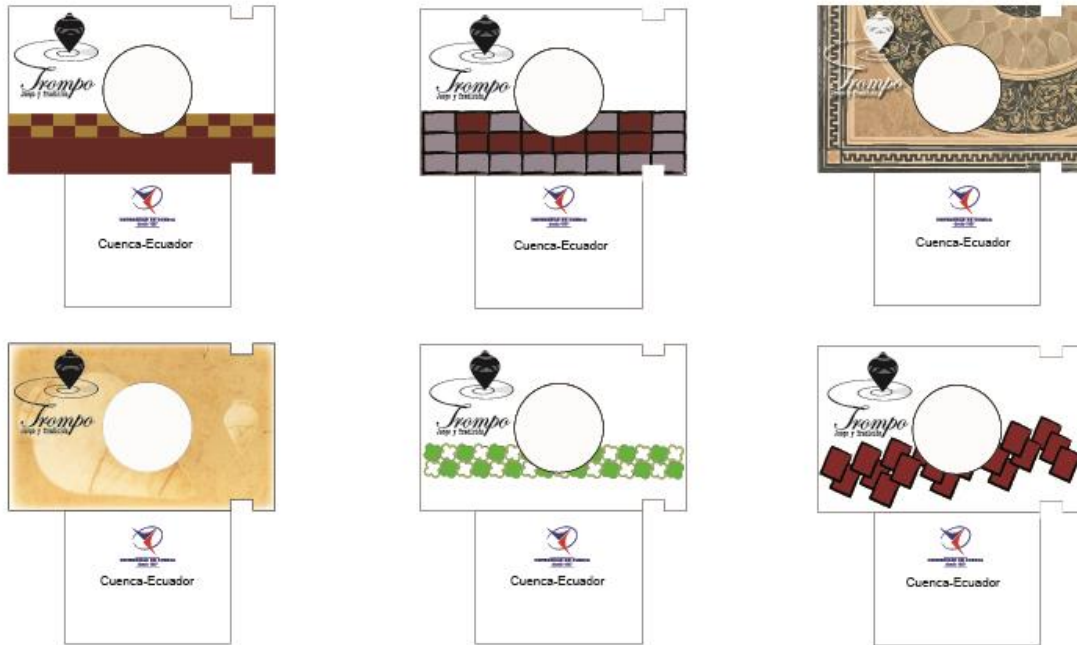


- (a) Su naturaleza
- (b) La composición del piso en el parque Calderón
- (c) Los vitrales de la catedral
- (d) La cromática de esta vestimenta
- (e) Los elementos de la arquitectura del centro colonial

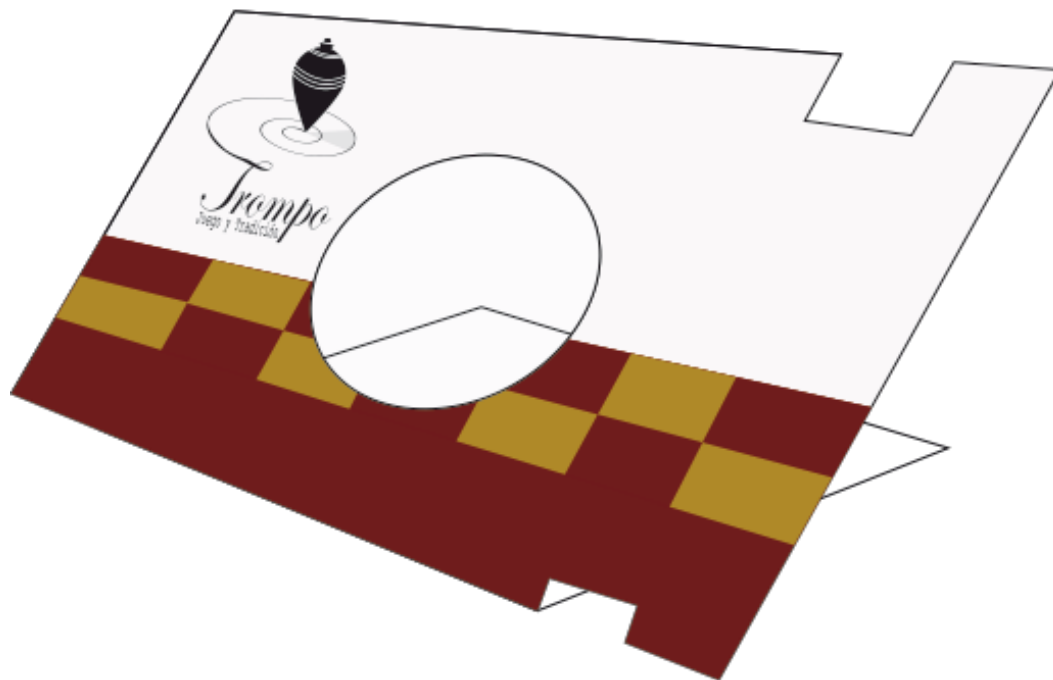
Se plantea crear una colección, es decir modelos diferentes para promover su compra, puesto que con esto el consumidor tiene mas posibilidades de escoger. También esto ayuda a que el consumidor adquiera toda la colección gracias a que el valor del producto sería: Trompo= 1\$ embalaje en cartón mas impresión full color 50 ctvs, y ahora agregándole una ganancia al vendedor nos daría un total entre 2\$ y 2,50\$



### 3.5 Elaboración de la propuesta en conjunto



### El souvenir del trompo, presentación del proyecto



**Conclusión:**

Este proyecto en caso de recibir apoyo generaría más fuentes de trabajo para aquellas personas que se dedican a las artesanías en madera, puesto que si se promociona podría llegar a tener mayor demanda en el mercado, también ayudaría a los jóvenes a desarrollar y averiguar sus capacidades mentales y físicas como lo comentaba el Sr. Jorge Rivadeneira, el trompo sirve de material didáctico, ayuda al stress y promueve un juego limpio y sano entre las personas.

Es necesario e indispensable no dejar que cosas tan lindas se pierdan con el tiempo, ya es hora de levantarnos y recuperar lo que es nuestro, “nuestra identidad”.



## Anexos

Todos los anexos: Fotografías, grabaciones, entrevistas, videos propuestas, bocetos, etc. Se encuentran en el disco ordenado por carpetas.

## Bibliografía:

### Libros:

--Fundamentos del diseño Gráfico, editados por: Michael Bierut, Jessica Helfand, Steven Heller y Rick Poynor

--La cultura popular en el Ecuador, Juan Martínez Borrero, Marcelo Fernando Naranjo, Segundo Moreno Yanez, Centro Iberoamericano de artesanías y artes populares

--Stafford Cliff, Packaging\_Diseños Especiales, Editorial Gustavo Gili

--Yachac, Revista de Etnografía N9, Ediciones Banco Central del Ecuador.

--Diccionario Océano Uno Color

--F. Spannagel, Manual práctico de la madera, Editorial Gili S.A.

San Blas EL libro, Econ. Edgar Becerra Ortiz,

### Páginas web

[www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com)

[www.juguetesdemadera.com/español/cavaller-sense-rostre.html](http://www.juguetesdemadera.com/español/cavaller-sense-rostre.html)

[www.taringa.net/posts/imagenes/3186903/juguetes-de-colecc%c3%b3n---muy-bueno-mas-recuerdos.html](http://www.taringa.net/posts/imagenes/3186903/juguetes-de-colecc%c3%b3n---muy-bueno-mas-recuerdos.html)

<http://www.cuencasanblascas.com.ec/libro/LibroSanBlas.pdf>

Fuente: sitio Wikipedia

<http://www.educar.org/inventos/juegostradicionales/trompo.asp>

<http://www.slideshare.net/guestfb852f/el-trompo-presentation-601231>

video:

<http://www.youtube.com/watch?v=xMD4RePpzcM>

[http://www.youtube.com/watch?v=g2\\_JBUxoY6E&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=g2_JBUxoY6E&feature=related)

<http://www.youtube.com/watch?v=55SS2t5Mb0c>

<http://www.youtube.com/watch?v=ou1oDIV5inU&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=-F833uwiGrk>

[http://www.youtube.com/watch?v=P-vE6vcu\\_iQ&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=P-vE6vcu_iQ&feature=related)