

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño de ilustraciones basadas en la cultura Kichwa Amazónica aplicado a productos textiles para la empresa La Fábrica confecciones deportivas**


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Diseño Gráfico

**Autor:**

Natasha Vanessa Gavilanes Dávila

**Director:**

Esteban Teodoro Torres Díaz

ORCID:  0000-0003-4136-2553

Cuenca, Ecuador

2024-03-08

## Resumen

Este trabajo de integración curricular trata del desarrollo de una línea gráfica de ilustraciones basadas en la cultura kichwa Amazónica para ser aplicados a una indumentaria textil para la empresa La fábrica confecciones deportivas. Estas ilustraciones consisten en la recolección de gráficas de la cultura antes mencionada, la flora y fauna de la Amazonía ya que es lo que más destaca dentro de la cultura y del lugar. Como punto principal de este proyecto es ayudar a la economía de la empresa y a diferenciarse de su competencia realizando lo propio del lugar. Habría un aporte importante al reconocimiento de la cultura kichwa amazónica ya que los diseños para estos nuevos productos que se brindaría al público se tomarían de elementos de estas mismas. Finalmente, la metodología de diseño seleccionada para la elaboración de la propuesta es la *metodología del diseño* de Ambrose y Harris el cuál es un eje fundamental para el desarrollo total del proyecto.

*Palabras clave:* ilustración, productos textiles, cultura Kichwa Amazónica



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

**Repositorio Institucional:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

This work of curricular integration deals with the development of a graphic line of illustrations based on the Amazonian Kichwa culture to be applied to a textile garment for the company (La fábrica confecciones deportivas). These illustrations consist of the collection of graphics of the aforementioned culture, the flora and fauna of the Amazon as it is what stands out most within the culture and the place. The main point of this project is to help the company's economy and to differentiate itself from its competitors by highlighting the local culture. There would be an important contribution to the recognition of the Amazonian Kichwa culture since the designs for these new products that would be offered to the public would be taken from elements of these same. Finally, the design methodology selected for the elaboration of the proposal is the Ambrose and Harris design methodology, which is a fundamental axis for the total development of the project.

*Keywords:* illustration, textile products, amazonian Kichwa culture



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

**Institutional Repository:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de contenido

Apartado 1.....	10
Justificación e Importancia .....	10
Delimitación y Alcance .....	11
Fundamentos Conceptuales.....	11
Apartado 2.....	12
Breve introducción a la metodología.....	12
2.1. Entender el Contexto .....	13
2.2. Entrevista.....	14
2.3. Recopilación de información .....	15
2.3.1. Técnicas de impresión.....	16
2.3.1.1. Transfer .....	16
2.3.1.2. Serigrafía .....	17
2.3.1.3. Sublimación .....	17
2.3.1.4. Vinilo textil .....	18
2.3.1.5. Dtf uv .....	19
Apartado 3.....	20
2.4. Brief .....	20
2.5. Ideación .....	21
2.5.1. Inspiración y Homólogos .....	21
2.5.2. Lluvia de ideas .....	26
2.5.3. Bocetos .....	27
2.5.4. Selección de ideas y bocetos .....	29
2.5.5. Patronaje.....	30
2.6. Prototipado .....	32
2.6.1. Tipografía.....	32
2.6.2. Desarrollo de diseños / maquetas .....	32
2.6.3. Materiales y Técnica a usar.....	33

2.7. Implementación .....	34
2.7.1. Acabados .....	34
2.8. Definición de propuesta .....	36
2.9. Elaboración de la imagen corporativa .....	42
Aprendizaje .....	47
Referencias .....	48
Anexos .....	49

## Índice de figuras

Figura 1	Entrevistadora y entrevistados .....	14
Figura 2	Entrevistados .....	15
Figura 3	Técnica Transfer .....	16
Figura 4	Técnica de serigrafía.....	17
Figura 5	Técnica de sublimación.....	18
Figura 6	Técnica de vinil textil .....	19
Figura 7	Estilo gráfico .....	21
Figura 8	Indumentaria homólogos.....	21
Figura 9	Análisis de homólogos .....	22
Figura 10	Análisis de homólogos 3 .....	22
Figura 11	Moodboard cultura kichwa amazónica .....	23
Figura 12	Mokawas cultura kichwa amazónica .....	23
Figura 13	Moodboard cultura kichwa amazónica .....	24
Figura 14	Artesanías de la cultura kichwa amazónica.....	24
Figura 15	Stand de artesanías y más de la cultura Kichwa .....	25
Figura 16	Moodboard Flora amazónica.....	25
Figura 17	Moodboard Fauna amazónica.....	26
Figura 18	Hombre Kichwa amazónico.....	26
Figura 19	Vestimenta Kichwa amazónicos.....	27
Figura 20	Bocetos a mano .....	27
Figura 21	Bocetos digitales .....	28
Figura 22	Bocetos digitales texturas cultura kichwa .....	28
Figura 23	Bocetos digitales texturas .....	29
Figura 24	Diseño de ilustraciones .....	29
Figura 25	Patronaje de prendas textiles.....	31
Figura 26	Tipografía.....	32
Figura 27	Diseño de ilustraciones en patronaje.....	32
Figura 28	Telas para sublimación .....	34
Figura 29	Corte y confección .....	34
Figura 30	Mockup mochila .....	36
Figura 31	Fotografías gorra.....	37
Figura 32	Aplicación en prendas camisetas .....	37
Figura 33	Aplicación en prendas bermudas .....	38
Figura 34	Aplicación en prendas exterior .....	38
Figura 35	Aplicación en prendas exterior pantalón.....	39

Figura 36 Conjunto jaguar.....	40
Figura 37 Conjunto tucán.....	40
Figura 38 Conjunto exterior.....	41
Figura 39 Exhibición mochila y conjunto .....	41
Figura 40 Tipografía marca.....	42
Figura 41 Elaboración de la marca en retícula .....	43
Figura 42 Usos de marca.....	43
Figura 43 Marca final .....	44
Figura 44 Mockup packaging marca .....	44
Figura 45 Troquel packaging1.....	45
Figura 46 Troquel packaging2.....	45
Figura 47 Fotografías packaging.....	46

## Índice de tablas

Tabla 1 Metodología del diseño de Ambrose -Harris (2010).....	12
Tabla 2 Información más relevante de personas Kichwa amazónicos entrevistadas.....	14
Tabla 3 Información más relevante recopilada del público objetivo. ....	15
Tabla 4 Cotización productos a implementarse.....	20
Tabla 5 Selección de palabra para la marca .....	42



## Agradecimiento

Agradezco principalmente a mi esposo que supo brindarme su apoyo para que pueda continuar con mis estudios y así poder acabar mi trabajo de integración curricular, también agradezco a mis profesores por todo el conocimiento brindado durante estos años de estudio. Así mismo dedico mi proyecto a mi madre por su apoyo incondicional y guiarme en el transcurso de mi vida, inculcarme una buena educación, respeto y perseverancia. A mis hijos por ser esas personitas que son el motivo de mis esfuerzos y el motivo para seguir adelante.

## Apartado 1

### Justificación e Importancia

“La Fábrica” es una empresa situada en la ciudad de Puyo que se dedica a la venta y distribución al por mayor y menor de implementos deportivos. La problemática que se halla en esta empresa es la baja demanda que tiene en diferentes épocas del año, añadiendo que busca resaltar en su localidad y por lo cual necesita de diferentes alternativas para aumentar su mercado, para ello proponemos una posible solución implementando diseños con ilustraciones basadas en una de las culturas propias del lugar como lo es la cultura kichwa amazónica.

En un análisis breve se ha encontrado que la empresa necesita de una línea gráfica e identidad para resaltar y diferenciarse de las demás casas deportivas, por lo cual, hará que sus ingresos aumenten, para ello también se analizó que necesita implementarse de nuevos y diferentes productos que se vayan a vender en diferentes épocas del año. Viendo que dentro del grupo de trabajo de la microempresa se contaría con un diseñador gráfico que sería fundamental para el incremento de la misma.

Este proyecto sería importante realizar ya que principalmente se podría ayudar a la economía de la empresa y a diferenciarse de su competencia realizando lo propio del lugar. Habría un aporte importante al reconocimiento de la cultura ya que los diseños para estos nuevos productos que se brindaría al público se acogen de elementos de estas mismas, todo esto beneficia primeramente a la empresa y con ello a la cultura kichwa amazónica, haciendo un aporte importante para resaltar e incentivar al turismo de la localidad.

Nuestro público objetivo son personas que les llame la atención la cultura, que busquen diferentes tipos de prendas de preferencia jóvenes entre 20 – 30 años ya que para los diseños de las ilustraciones se busca algo práctico, sencillo nada infantil ni que sea muy serio.

En un contexto de la solución que propongo para el problema principal de la empresa se centrará como punto inicial a desarrollar diferentes propuestas de diseño de ilustraciones con la recolección de elementos de la cultura Kichwa Amazónica tomando como referencia su vestimenta, sus artesanías y pinturas, esto lo aplicaremos a un conjunto deportivo completo.

## **Delimitación y Alcance**

Este proyecto se centrará en el desarrollo de ilustraciones de diseño basados en la recolección de elementos de la cultura amazónica Kichwa, una de las más conocidas de la región y de las cuales serán producidas para la presentación en 5 productos textiles. Para el producto final se analizará según la investigación, la técnica en la cual se realizaría y en qué productos textiles serán implementados, basados en los mismos que se venderían en la empresa y esto con el fin de implementar en el diseño una identidad propia para la marca y lo que sería realzar la cultura propia del lugar.

Por consiguiente, para poder solucionar este problema se necesita dar a conocer los productos a realizar, para que tenga una mayor difusión y así ser vendidos y conocidos en la empresa La Fábrica, esto sería con medios de publicidad adecuada y, que por lo cual, no nos centraremos en este proyecto de titulación ya que necesitaría de otro tipo de investigación y otro tipo de proyecto dirigido a publicidad en sí. Básicamente nuestra ayuda para este problema real es el aporte de una identidad propia con diseños para la marca y en sí información que sería de ayuda.

## **Fundamentos Conceptuales**

Este proyecto busca representar la cultura kichwa amazónica y la zona mediante ilustraciones que combinan la cultura, la flora y fauna de la Amazonía. Se busca lograr un diseño único y original mediante estas referencias. Este trabajo se enfoca en gráficas que reflejan la cultura y tradición ecuatoriana de manera auténtica y atractiva para el público joven. La colección de la indumentaria incluirá ilustraciones realistas de la flora y fauna propios del lugar.

Mediante un estudio realizado en la ciudad de Puyo demuestra que no existe una indumentaria con identidad e igualmente en el campo de estudio de la empresa "La fábrica". Con el fin de dar una identidad autóctona a la indumentaria deportiva se propone nuevos diseños originales y adecuados para resolver la problemática.

## Apartado 2

### Breve introducción a la metodología

Seleccionamos "Metodología del Diseño de Ambrose y Harris para la elaboración de este proyecto. Permite o facilita la solución de problemas, el diseño y desarrollo de productos y servicios de todo tipo." (Ambrose-Harris, 2010).

El campo disciplinario en el que se desenvuelve este proyecto es la ilustración, tomando a la cultura kichwa amazónica como un área externa con la cual se puede vincular la metodología.

El problema se resume en una pregunta: ¿Cómo la ilustración puede ayudar a generar un ajuar deportivo? Del mismo modo, se expone el objetivo general y, en función de él, su alcance y delimitación; lleva al diseño de ilustraciones para el ajuar deportivo en sublimación.

Para la selección de la metodología de diseño partimos de la problemática: el mercado de ropa deportiva con gráficas de la cultura kichwa amazónica no se ha explotado en la región. La necesidad es dar a conocer ampliamente estas innovadoras figuras sublimadas en el diseño textil y abrir un espacio para el comercio de estos conjuntos. Para llevar a cabo de manera organizada y eficiente, se elabora un manual de estrategia metodología (ver Tabla 1). En este manual se describen las etapas, sus formas de implementación y resultados esperados.

**Tabla 1**

*Metodología del diseño de Ambrose -Harris (2010)*

<b>Etapas</b>	<b>¿Cómo recolectar información?</b>	<b>Resultados esperados.</b>
Definición	Brief	Obtener datos importantes de mi brief
Investigación	Entrevista Recopilación de información	
Ideación	Inspiración y referencias  Lluvia de ideas	La inspiración es esencial en cualquier actividad creativa  Consiste en el enfoque de un grupo creativo que desarrolla ideas y origina soluciones

Etapa	¿Cómo recolectar información?	Resultados esperados.
	Bocetos	Plasmar las ideas en bocetos con el fin de comunicar una idea visual
Selección de ideas y bocetos		
Prototipado	Tipografía	Selección de una tipografía que se adapte a la investigación
	Cromática	Busca el tono y el uso de cromática con la identidad visual
	Desarrollo de diseños / Maquetas	Selecciona la mejor idea y se plasma Digitalmente
	Materiales y técnicas	
Elaboración de una imagen corporativa / packaging		
Implementación	Acabados	Productos listos e impresos
Definición de propuesta Validación de las propuestas definidas		
Aprendizaje		

*Nota.* Se ha desarrollado una bitácora de estrategia metodológica, en la cual se especifican las etapas, con sus formas de ejecución y el resultado.

## 2.1. Entender el Contexto

### Empatizar

Con el fin de desarrollar una serie de diseños que le dé una identidad propia a la indumentaria a realizar se propuso lo siguiente:

### Alinearse con los objetivos de impacto

El Proyecto está dirigido para un público joven de 20 a 30 años que les llame la atención diseños de la cultura ecuatoriana, gusten vestir comodamente al estilo casual deportivo y buscan prendas únicas y oroginales. Los diseños son especialmente para capturar la esencia de la cultura Kichwa Amazónica y así poder llamar la atención de propios y turistas. Para garantizar que la colección cumpla con los objetivos de impacto y satisfaga las necesidades del público objetivo, se lleva a cabo una investigación exhaustiva. Como parte de este proceso, se realiza entrevistas, con una amplia variedad de individuos de la zona de Puyo y a turistas de Cuenca que visitan la ciudad.

## 2.2. Entrevista

**Tabla 2**

*Información más relevante de personas Kichwa amazónicas entrevistadas.*

<b>Nombre</b>	<b>Desempeño</b>	<b>información</b>
Jairo Grefa (31 años)	hombre Kichwa comerciante	está a cargo de la venta de artesanías que realiza su esposa, mujer kichwa
Gina Alvarado (18años)	mujer kichwa emprendedora	nos relató un poco de lo que Significan las gráficas de sus artesanías
Julissa Shiguango (24 años)	mujer Kichwa emprendedora	habló de la cultura kichwa y lo Que representa y hacen, sus Vestimentas y artesanías
Wilma Ilianes (26 años)	mujer Kichwa emprendedora	habló con respecto a las mokawas que hacen las mujeres Kichwas, representación de su entorno

*Nota.* Se ha realizado un desglose de la información de los entrevistados.

### **Figura 1**

*Entrevistadora y entrevistados*



*Nota.* Entrevistadora

**Figura 2**

*Entrevistados*



*Nota.* Personas Kichwas amazónicas

**Tabla 3**

*Información más relevante recopilada del público objetivo.*

<b>Público objetivo</b>	<b>Necesidad</b>	<b>Propuesta</b>
Anthony Gavilanes (29 años)	Busca una nueva tendencia	Camisetas nuevo estilo
Fernando García (28 años)	Busca resaltar más lo propio de la zona	Indumentaria gráficas Amazonía
Luis Guerrero (30 años)	Busca vestir cómodo y diferente	Indumentaria gráficas únicas
María Augusta (27 años)	Buscar prendas diferentes y llamativas que destaquen lo propio del lugar	Indumentaria originales

*Nota.* Esta tabla resume la información más relevante para aplicarse al diseño de ilustraciones.

### **2.3. Recopilación de información**

La indumentaria es el objeto icono de la moda y más aún si expresa identidad, se diseñó una línea de ropa deportiva diferente y exclusiva, el enfoque es la cultura kichwa amazónica propia de la región. En el diseño se implementan texturas, flora y fauna que enfatiza y da notoriedad a la cultura kichwa y a la vez hace que estos diseños sean llamativos.

Según Ilianes Wilma, 2023. Mujer kichwa amazónica entrevistada, toman la flora y fauna de la Amazonía como inspiración para crear gráficas y motivos que usan para su rostro, cuerpo y para hacer sus artesanías, mediante la recolección de elementos de la cultura kichwa amazónica y con la información brindada por la entrevistada se realizarán los diseños aplicados a una indumentaria deportiva siendo que resulten siendo llamativos y únicos para el público objetivo que por medio de las encuestas realizadas a 50 personas jóvenes de entre 20 a 30 años se obtuvieron.

Por otro lado, en la región, la ropa deportiva tiene una alta demanda de compra y venta en la empresa “La Fábrica”. Al adaptar esta línea gráfica referente a la cultura kichwa amazónica a un conjunto deportivo resaltaría principalmente la cultura, no obstante que al adaptar los motivos y texturas de la cultura de manera geometrizada para mi línea gráfica se puede hacer confuso por lo cual esta recopilación de información es sumamente importante.

### 2.3.1. Técnicas de impresión

#### 2.3.1.1. Transfer

Este tipo de impresión no es más que transferir una imagen a una prenda.

El proceso se realiza a través de una placa calentada.

La tinta del transfer está impresa en la camiseta.

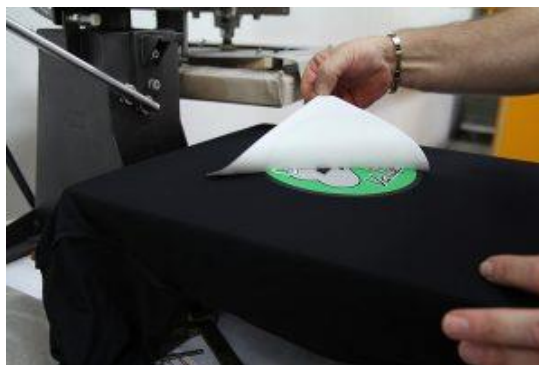
Luego presione a la temperatura adecuada durante unos segundos para transferir la imagen del transfer a la tela.

En resumen: el proceso es complejo y puede adoptar muchos colores y formas.

La durabilidad y calidad final de este producto depende del tipo de malla o tejido utilizado. (Audaces LTDA. 2021)

### Figura 3

#### *Técnica Transfer*



Nota. Impresión transfer. [impresiontransfer.jpg \(600x400\) \(grafia.cr\)](#)



### 2.3.1.2. Serigrafía

La serigrafía solía ser el proceso manual más común.

Todavía es posible hacer esto hoy, pero hay máquinas disponibles para ayudar.

En esta técnica, se transfiere tinta plastisol sobre presión a través de una malla estirada en cuadro de madera y se pasa a través de una tela de poliéster o camisetas aptas que no absorben mucha pintura con una espátula o un extractor. Así que, en estos lienzos hechos con cortes, el color pasa por donde tiene que pasar.

Hay puntos oscuros y claros en la pantalla. Los puntos negros corresponden a los puntos de fuga del lienzo donde aterrizó la tinta. Por otro lado, lo transparente es impermeable, por lo que la luz no puede penetrar. Incluso durante este proceso, se necesitan tablas de madera para estirar la tela. Incluso puedes reproducir una fotografía con serigrafía. Además, su sistema de color de impresión es CMYK. (Audaces LTDA. 2021)

#### Figura 4

*Técnica de serigrafía*



Nota. Fotografía [Tipos de impresión en ropa: conoce a los 6 principales \(audaces.com\)](https://www.audaces.com/Tipos-de-impresion-en-ropa-conoce-a-los-6-principales)

### 2.3.1.3. Sublimación

De bajo costo y excelente acabado superficial, la sublimación de tinta es una de las tecnologías (si no la más) utilizadas en la impresión. La sublimación es un proceso químico que cambia una impresión de un estado sólido a un estado gaseoso sin pasar por un

líquido. Por lo tanto, la tinta sólida sobre el papel se transfiere en forma de vapor a la tela, donde se adhiere a la tela.

Esta técnica es de las más utilizadas y aunque parezca complicada, simplemente necesitas dibujar sobre papel de sublimación, luego el proceso de secado bajo prensa llamada máquina de estampe. (Audaces LTDA. 2021)

## Figura 5

*Técnica de sublimación*



Nota. [La impresión por sublimación crecerá un 16,8% anual hasta 2024 | Noticias y Actualidad | Impresión Digital \(ituser.es\)](#)

### 2.3.1.4. Vinilo textil

El vinilo textil es un material flexible que se endurece cuando se expone al calor.

La impresión se realiza mediante un trazador de impresión. Los gráficos se imprimen sobre un sustrato plástico de dos capas, mientras que se utiliza control digital para recortar la capa impresa. Cuando se corta la capa impresa, se utiliza presión y calor para transferirla al producto. Ampliamente utilizado para impresión de fotografías o logotipos.

Este método es costoso, pero le permite crear hermosas impresiones en una variedad de colores en superficies donde la serigrafía es limitada. No se pelará ni se desgastará, no perderá su carácter ni su color. Generalmente se utiliza para imprimir sobre algodón. Se utiliza para personalización con muchos detalles, a todo color. (Margom, 2015)

Telas aconsejadas:

- 100% algodón
- 100% poliéster

- Poliéster, algodón y mezcla de ambos materiales, materiales no tratados.

**Figura 6**

*Técnica de vinil textil*



*Nota.* Impresión en vinil textil. [¿Qué es el vinil textil? | RIGBA Sublimación](#)

### 2.3.1.5. DTF UV

El sistema de impresión DTF UV, usa dos películas, a la primera A se imprime el diseño con tinta UV y tiene el adhesivo, y la segunda B es una película de transferencia. El diseño impreso puede ser transferido a la mayoría de materiales, como madera, vidrio, cuero, acrílico, metal y otros. Tiene la ventaja de que se puede usar en objetos planos y curvos

**Figura 7**

Impresión en dtf UV



*Nota.* [Plotter de impresión DTF UV - Prodigystore](#)

### Apartado 3

#### 2.4. Brief

Para tener un guía de la marca e ilustraciones que se crearán es necesario la elaboración de un brief y de esta manera asegurarse de que su identidad refleje adecuadamente la personalidad, los valores y los objetivos del producto.

Se realizó el brief en tres partes fundamentales para la creación del proyecto; primero a "La Fábrica confecciones deportivas" como principal cliente, segundo a sus clientes que son a los que va dirigido los productos y como eje se tomó un poco de investigación a la cultura kichwa amazónica del Ecuador.

Misión de la empresa: "Nuestra misión es satisfacer las necesidades de nuestros clientes, distribuyendo y comercializando productos de muy buena calidad cumpliendo con nuestros compromisos y ayudando a nuestros clientes a encontrar lo que necesita y sobre todo satisfacer sus gustos." Mirabel Dávila gerente propietaria de la empresa tiene como punto focal la venta y distribución de ropa e implementos deportivos ya fabricados, por lo cual, se ofrece ampliar su mercado para que disponga de una línea gráfica propia del sector, lo que vendría a ser un ajuar completo para el lanzamiento: Gorro, casaca, pantalón, camiseta, pantaloneta y mochila. Esto atraería a turistas que visitan el sector, además, se diferencia de su competencia como por ejemplo de: Modas, El Nacional, Palma Sport, entre otros.

Para la creación de los diseños se consideró en cuenta a jóvenes de entre 20 a 30 años, situados en la ciudad de Puyo incluyendo a clientes de "La fábrica" que gustan de este tipo de prendas casual deportivo. El tono que tiene el proyecto se fija en ilustraciones vectoriales figurativas y la cromática que se implementó son: el azul, verde, café, rojo y amarillo, sin embargo, se puede adicionar otros dependiendo de más investigación de la cultura.

Por último, se analizó el presupuesto para realizar estas seis prendas que son alrededor de cien dólares americanos ver (tabla 4) y la fecha estipulada de entrega que se tiene para presentar el prototipo del proyecto acaba finales del presente ciclo marzo- agosto de 2023.

**Tabla 4**

*Cotización productos a implementarse*

Productos	Precio	Total
1 Gorro	\$20	\$20
1 Casaca	\$35	\$35
1 Pantalón	\$25	\$25
1 Camiseta	\$20	\$20
1 Mochila	\$25	\$25
<b>Total.</b>		<b>\$125</b>

Nota. Presupuesto del ajuar deportivo

## 2.5. Ideación

En el proceso de ideación se tomó de referencias varias imágenes de inspiración para la elaboración de las ilustraciones, primero siguiendo un análisis de homólogos y lo que necesitamos tomar como base.

### 2.5.1. Inspiración y Homólogos

**Figura 8**

*Estilo gráfico*



*Nota:* Estilo ilustración vectorial

**Figura 9**

*Indumentaria homólogos*

Ejemplo de una muestra similar (homólogos).



*Nota.* Adaptado de Conjunto deportivo[fotografía], por Fransport, 2023, (<https://fransportoficial.com/products/conjunto-deportivo-mujer-personalizable-fransport-sublizado>).



## Figura 10

### Análisis de homólogos

Ejemplo de una muestra similar (homólogo).



**Técnica: Textiles sublimados**

**Forma:**

sus diseños no requieren tipografía.

**Ilustraciones:** Utiliza de la mejor manera los elementos entre ellos se evidencia el uso de las técnicas de la comunicación visual como regular e irregular, fondo figura, neutralidad-acento.

**Cromática:** la cromática que manejan son cálidos y neutros.

**Función:** los colores en la composición forman armonía.

**Tecnología:** son diseños aplicados a textiles seas estos digitalizados y sublimados.



*Nota.* Adaptado de Conjunto deportivo [fotografía], por Fransport, 2023,

(<https://fransportoficial.com/products/conjunto-deportivo-mujer-personalizable-fransport-sublimado>).

## Figura 11

### Análisis de homólogos 3



**Técnica: Textiles sublimados**

**Forma:**

sus diseños no requieren tipografía, se basa en texturas.

**Ilustraciones:** Utiliza de la mejor manera los elementos entre ellos se evidencia el uso de las técnicas de la comunicación visual como regular e irregular, fondo figura, neutralidad-acento.

**Cromática:** la cromática que manejan son neutros y monocromáticos.

**Función:** los colores en la composición forman armonía con la misma textura.

**Tecnología:** son diseños aplicados a textiles seas estos digitalizados y sublimados.



*Nota.* Prendas inspiración recopiladas de Pinterest

**Figura 12**

*Moodboard cultura kichwa amazónica*



*Nota. Cultura Kichwa Amazónica. Pinterest.*

**Figura 13**

*Mokawas cultura kichwa amazónica*

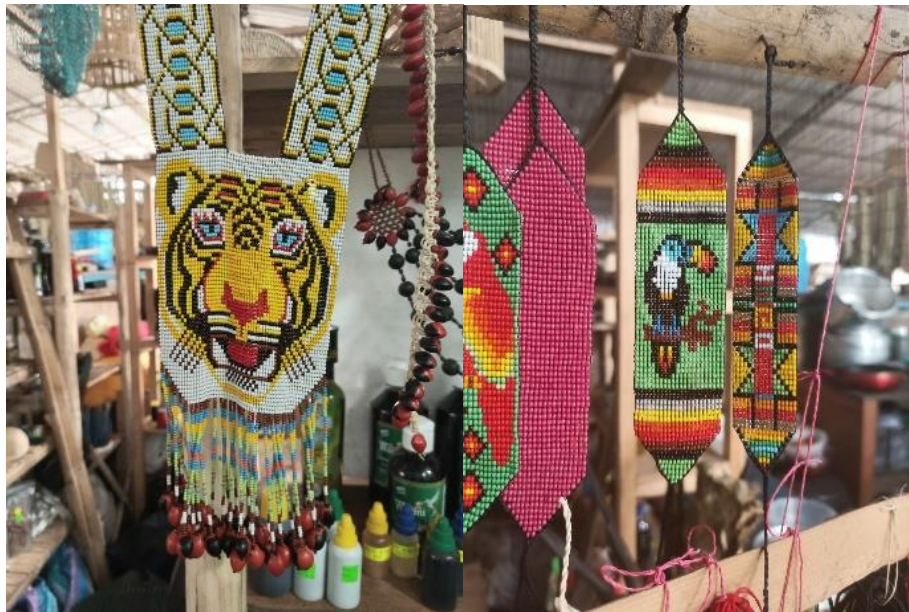


*Nota. Fotografía por Natasha Gavilanes. (2023)*



**Figura 14**

*Moodboard cultura kichwa amazónica*



*Nota.* Fotografía por Natasha Gavilanes. (2023)

**Figura 15**

*Artesanías de la cultura kichwa amazónica.*

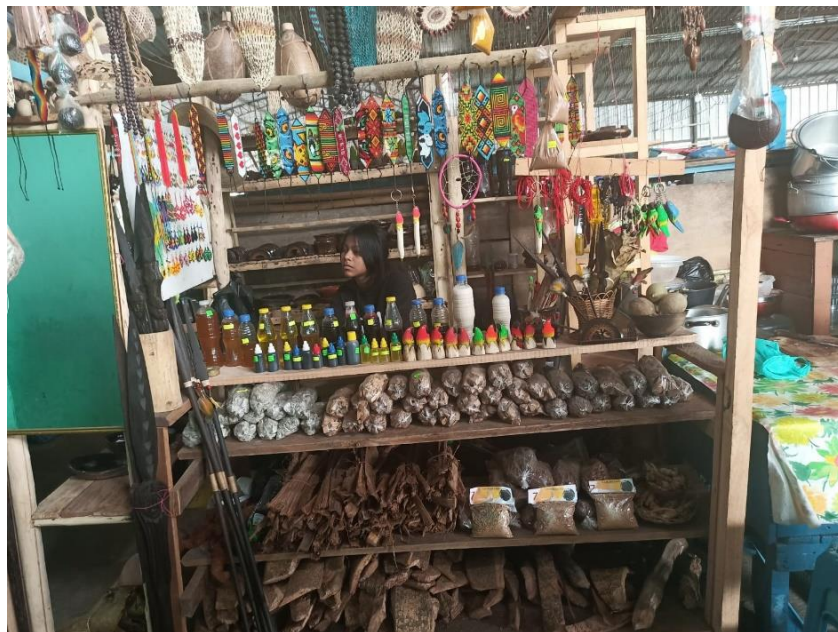


*Nota.* Fotografía por Natasha Gavilanes. (2023)



**Figura 16**

*Stand de artesanías y más de la cultura Kichwa*



*Nota.* Fotografía por Natasha Gavilanes. (2023)

**Figura 17**

*Moodboard Flora amazónica*



*Nota.* [\(1630\) Pinterest](#)

**Figura 18**

*Moodboard Fauna amazónica*



Nota. [\(1630\) Pinterest](#)

## 2.5.2. Lluvia de ideas

**Figura 19**

*Hombre Kichwa amazónico*



Nota. [Pueblos y Nacionalidades del Ecuador, Nacionalidad Kichwa de la Amazonía – MJ AGUILAR \(wordpress.com\)](#)



Figura 20

Vestimenta Kichwa amazónicas



Nota. [Pueblos y Nacionales del Ecuador, Nacionalidad Kichwa de la Amazonía – MJ AGUILAR \(wordpress.com\)](#)

### 2.5.3. Bocetos

Figura 21

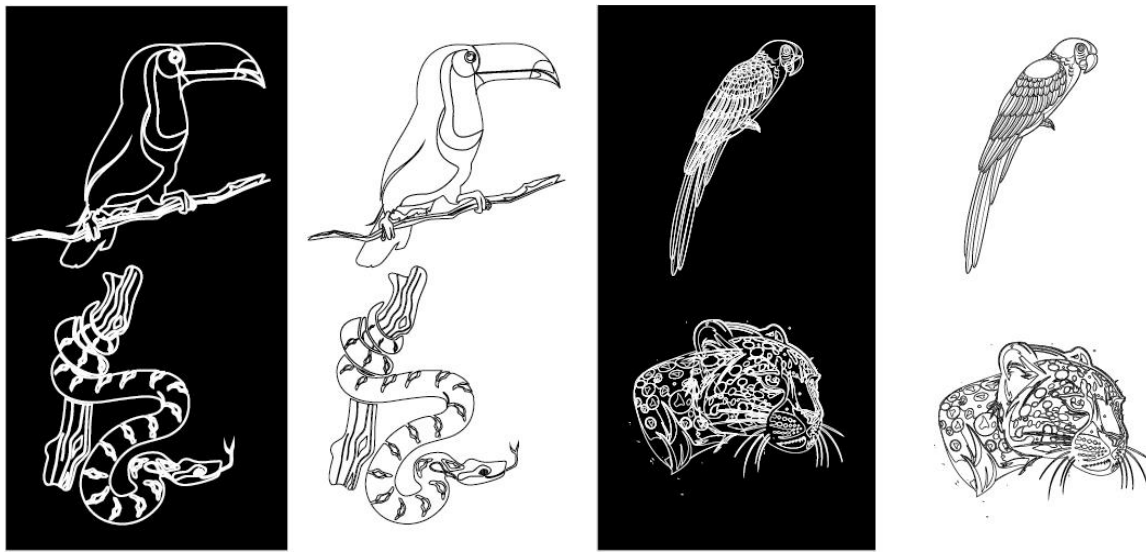
Bocetos a mano



Nota. Dibujos flora y fauna de la Amazonía ecuatoriana.

**Figura 22**

*Bocetos digitales*

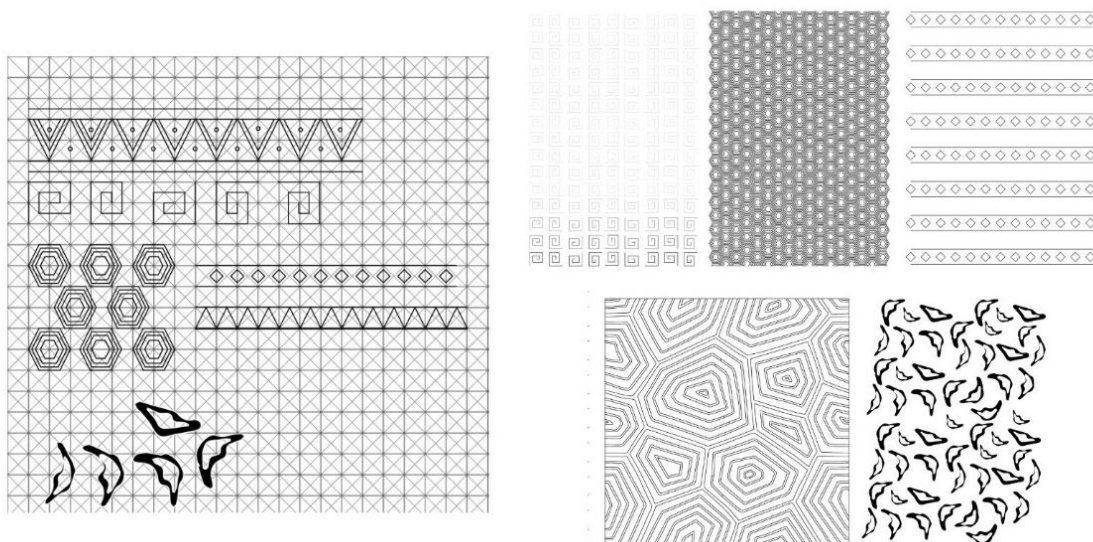


*Nota.* Ilustraciones positivo y negativo fauna de la Amazonía.

**Figura 23**

*Bocetos digitales texturas cultura kichwa*

TEXTURAS, FLORA Y FAUNA



*Nota.* Texturas de la cultura kichwa Amazonica.



**Figura 24**

*Bocetos digitales texturas*



• BROMELIA  
BILLBERGIA



PLANTA DE GUAYUSA



*Nota.* Ilustraciones flora de la Amazonía ecuatoriana.

#### 2.5.4. Selección de ideas y bocetos

**Figura 25**

*Diseño de ilustraciones*





*Nota. Ilustraciones de jaguar, tucán, guacamayo y serpiente.*

#### **2.5.5. Patronaje**

El patronaje es el proceso de crear patrones o formas usualmente geométricas en papel o tela que son usadas como guías para cortar y confeccionar prendas y otros textiles. En la confección, el patronaje se utiliza para producir prendas que se ajusten al cuerpo humano y sean cómodas de usar en las medidas requeridas. La aplicación de esta tecnología es posible gracias a nuestros cálculos matemáticos basados en medidas de trabajo, procesamiento de tejidos e interpretaciones de diseños.

**Corte y Confección:** Aquí estamos hablando específicamente de patrones, que generalmente se hacen en papel manila o de seda y luego se copian en tela para crear la prenda. Por lo tanto, se pueden cortar diferentes partes (frente, espalda, de alguna prenda.) y coserlas para formar la prenda. A una colección de conectores la llamamos modelo.

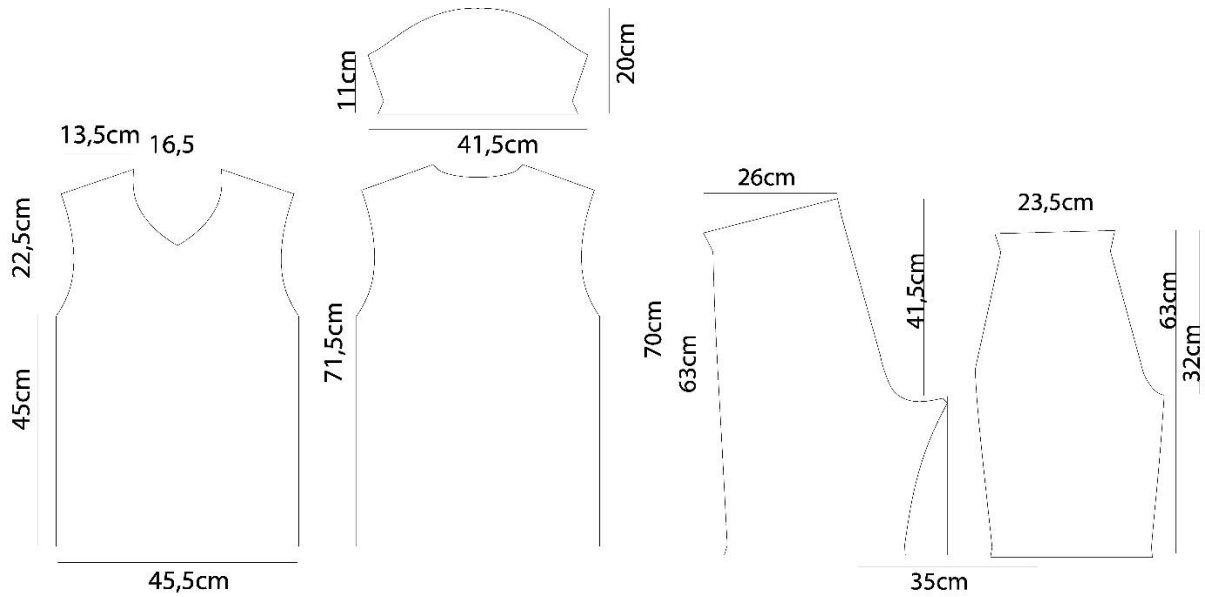
**Patronaje Digital:** El patronaje digital es una tecnología moderna que utiliza herramientas digitales para producir patrones de ropa de forma precisa y eficiente. A diferencia del patronaje tradicional, que implica la creación manual de patrones en papel o cartón, el patronaje digital utiliza programas informáticos especializados para diseñar, ajustar y cambiar patrones en una pantalla de computadora. Este tipo de patronaje puede ser más preciso en términos de velocidad del proceso, ya que las medidas se ingresan digitalmente y se ajustan mediante un software especial de edición de patrones, lo que hace que la producción de prendas sea más eficiente y reutilizable.

(Chio Lecca Fashion School, 2024)

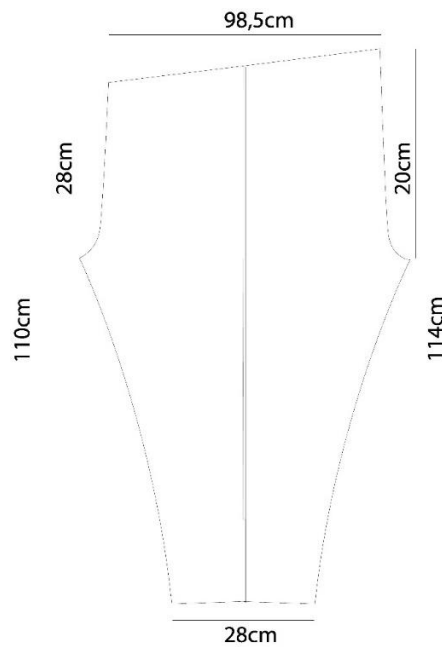
**Figura 26**

*Patronaje de prendas textiles*

Talla 36



Talla 38



*Nota.* Aspectos técnicos. Creado por Natasha Gavilanes (2024)

## 2.6. Prototipado

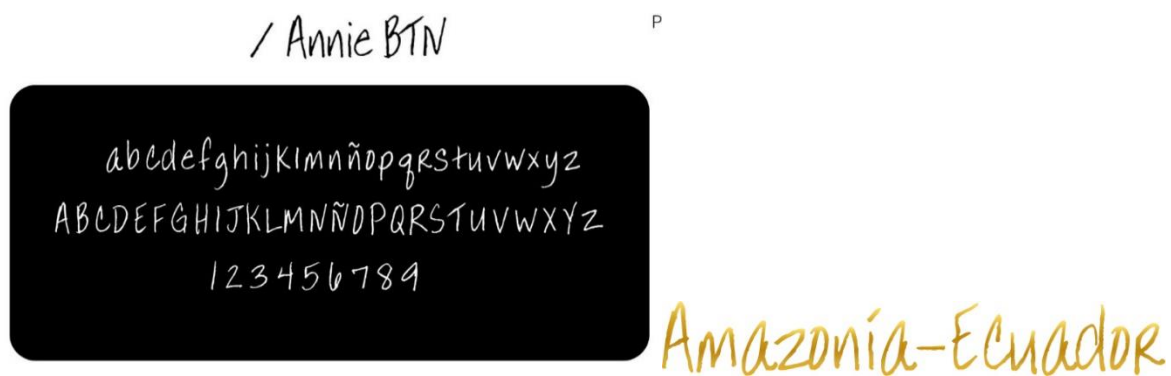
Esta fase consiste en el desarrollo de los prototipos de las ilustraciones propuestas para cada uno de los productos, la adaptación de los diseños propuestos que consiguiente se adaptarán en el material que se escogerá.

Uno de los objetivos principales de estos prototipos de ilustración es verificar el diseño final, si cumple o no las características que se necesita e igualmente confirmar su funcionalidad con respecto a la problemática.

### 2.6.1. Tipografía

**Figura 27**

*Tipografía*



*Nota.* Tipografía similar a mano.

### 2.6.2. Desarrollo de diseños / maquetas

**Figura 28**

*Diseño de ilustraciones en patronaje*







*Nota.* Diseño de ilustraciones acabadas plasmadas en patronaje.

### 2.6.3. Materiales y Técnica a usar

La correcta aplicación del proceso a diferentes piezas y el uso es muy importante para expresar la idea desarrollada con mayor precisión. Para ello elegiremos la tecnología que nos brinda los mejores resultados y varían en consecuencia a los materiales que se utilizará en la indumentaria. La técnica que se implementará para hacer la indumentaria es sublimada, porque gracias a la investigación y propiedades de esta tecnología, el resultado es mejor en camisetas, exteriores, mochilas y gorras. La técnica de sublimación beneficia a la parte del concepto textil con mejor calidad para los diseños propuestos, añadiendo que sean más duraderas. A continuación, las telas que proceden con las características antes mencionadas son:

Telas con alto porcentaje de poliéster ya que vienen siendo mejor para técnica de sublimado.

- Tela Forro
- Tela tafetán
- Tela Popelina
- Tela Memmory

- Tela Satín
- Tela Brush
- Tela microfibra

## Figura 29

*Telas para sublimación*



*Nota.* diferentes tipos de tela dependiendo las prendas.

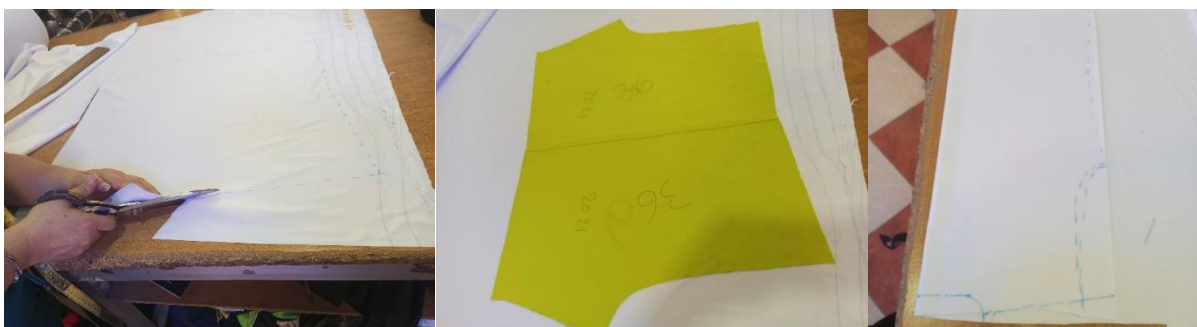
## 2.7. Implementación

Las ilustraciones anteriores serán plasmadas en una indumentaria deportiva, usando la técnica de sublimación ya que ofrece mejor libertad para diseñar, también se usará la técnica de vinil dorado para los detalles que requiere ser resaltado dándole un toque diferente. Estas prendas serán presentadas a continuación por medio de MOCKUPS y fotografías.

### 2.7.1. Acabados

## Figura 30

*Corte y confección*









*Nota.* Proceso de armado de la indumentaria por parte de la empresa “La Fábrica” y por Natasha Gavilanes, 2024.

## 2.8. Definición de propuesta

Como fase final es la validación con el usuario o público objetivo, cuál fue la experiencia con respecto a la presentación del producto para finalmente concluir con una reflexión sobre los aprendizajes adquiridos.

**Figura 31**

*MOCKUP mochila*



*Nota.* Aplicación de diseño en mochila.

**Figura 32**

*Fotografías gorra*



*Nota. Aplicación con dtf UV.*

**Figura 33**

*Aplicación en prendas camisetas*



*Nota. Fotografías por Natasha Gavilanes.*



**Figura 34**

*Aplicación en prendas bermudas*



*Nota. Fotografías por Natasha Gavilanes.*

**Figura 35**

*Aplicación en prendas exterior*



*Nota. Fotografías por Natasha Gavilanes.*

**Figura 36**

*Aplicación en prendas exterior pantalón*



*Nota. Fotografías por Natasha Gavilanes.*

**Figura 37**

*Conjunto jaguar*



*Nota. Fotografías por Natasha Gavilanes.*

**Figura 38**

*Conjunto tucán*



*Nota. Fotografías por Natasha Gavilanes.*



**Figura 39**

*Conjunto exterior*



**Figura 40**

*Exhibición mochila y conjunto*



## 2.9. Elaboración de la imagen corporativa

La creación de una imagen corporativa para la línea gráfica en la indumentaria es un punto importante para fortalecer la presentación de productos. Para el desarrollo de la misma se llevará acabo la selección de un *naming* para así presentar los productos finales.

- **Naming**

Para la elección del nombre realicé una lluvia de ideas de palabras que sigan el concepto que se necesita dar. Con estas palabras se las tradujo al idioma Runa Shimi para resaltar la línea gráfica que se plasmó. (ver tabla 5).

**Tabla 5**

*Selección de palabra para la marca*

Palabras	traducción
Original	kikin
Único	sapa
<b>Nuevo</b>	<b>musuq</b>
Multicolor	achka llimpiyuq

*Nota. Selección final es MUSUQ.*

- **Tipografía**

**Figura 41**

*Tipografía marca*

Myriad Pro Regular

Aa Ff a  
Gg Qq

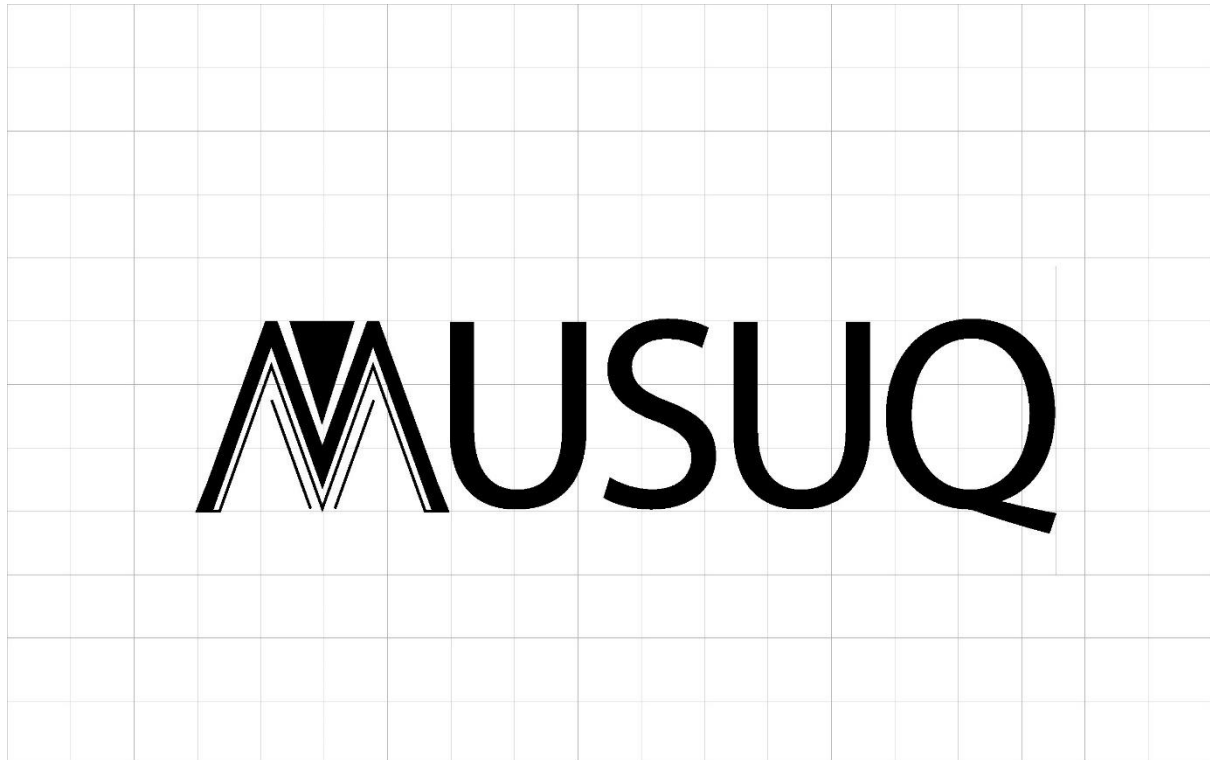
BCDFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

*Nota. Uso de tipografía en usuq.*

- Logo

**Figura 42**

*Elaboración de la marca en retícula*



*Nota.* Naming Musuq de significado nuevo.

**Figura 43**

*Usos de marca*



*Nota.* Marca en Positivo, negativo y a colores.

**Figura 44**  
*Marca final*



*Nota.* Diseño con referencias de la cultura kichwa amazónico.

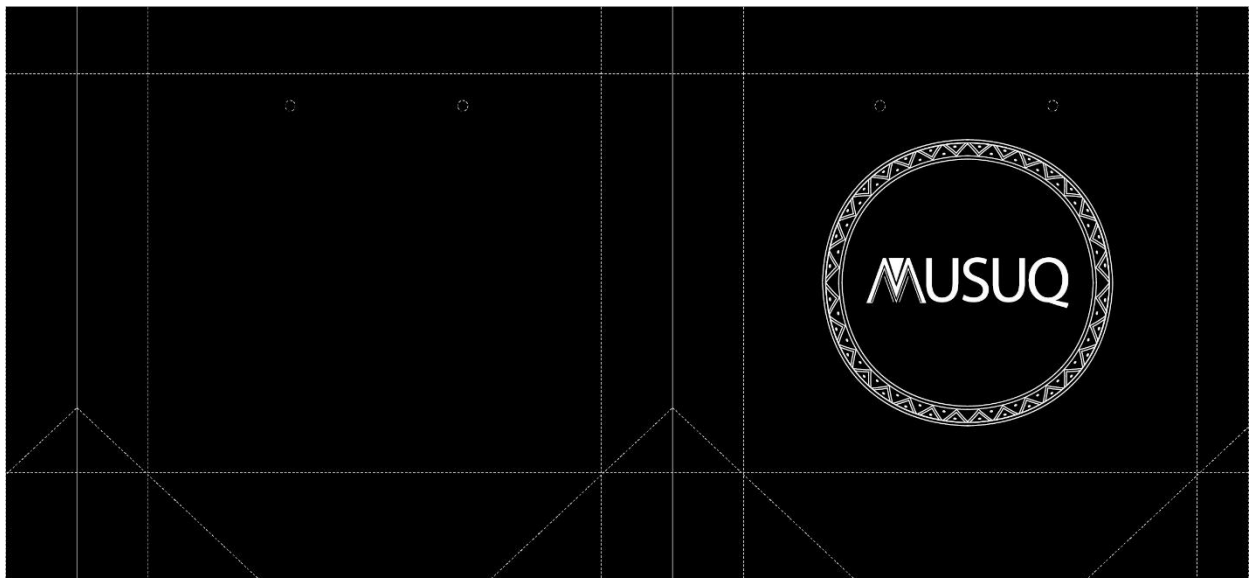
**Figura 45**  
*Mockup packaging marca*



*Nota.* Diseño en fondo blanco y negro.

**Figura 46**

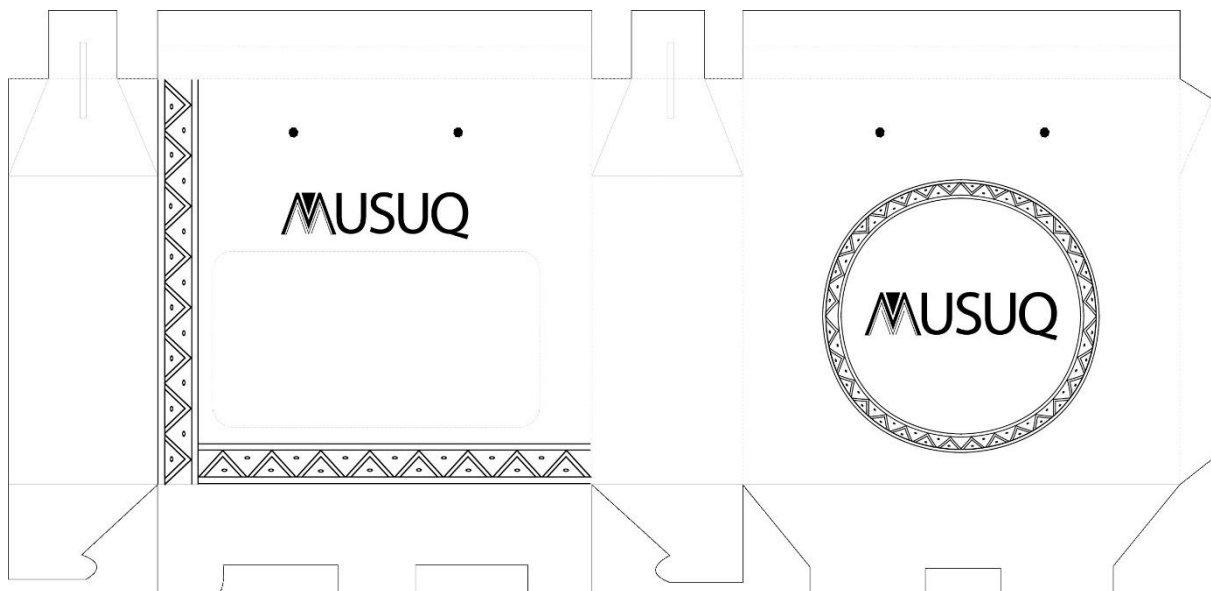
*Troquel packaging1*



*Nota.* Dos diferentes tipos de troqueles para las bolsas.

**Figura 47**

*Troquel packaging2*



*Nota.* Dos diferentes tipos de troqueles para las bolsas.



**Figura 48**

*Fotografías packaging*



*Nota.* Fotografías por Natasha Gavilanes, 2024.

## Aprendizaje

Durante el proceso de creación de ilustraciones y de obtener un estilo con identidad propio, el resultado fue exitoso, se obtuvo un equilibrio entre funcionalidad, originalidad y estética entre lo que se esperaba realizar. Resulta una experiencia satisfactoria la experimentación con las diferentes técnicas en las que se pueden adaptar las ilustraciones a textiles, el cual da un resultado innovador y llamativo para el público objetivo. Sin embargo, se encuentran campos que dificultan la implementación de las mismas por diferentes ámbitos, como lo es la maquinaria y la falta de experiencia en el campo, no obstante, son puntos que pueden ir de la mano con empresas externas, además que se puede ir aprendiendo y así poder enfrentar desafíos que se llegue a tener.

## Referencias

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Metodología del diseño*, Ava Publishing SA, Barcelona.  
[https://kupdf.net/download/metodolog-iacute-a-del-dise-ntilde-o-ambroseharris\\_5b0815c0e2b6f51f54c6be88\\_pdf](https://kupdf.net/download/metodolog-iacute-a-del-dise-ntilde-o-ambroseharris_5b0815c0e2b6f51f54c6be88_pdf)
- Audaces LTDA. (2021) tipos-impresión-ropa  
Tipos de impresión en ropa: conoce a los 6 principales (audaces.com)
- Color Make INC-USA (2023) *telas-para-sUBLIMACION-la-clave-para-estampados-duraderos-y-vibrantes*  
Telas Para Sublimación: La Clave Para Estampados Duraderos Y Vibrantes<sup>[OBJ]</sup> - Color Make™
- Gonzales, E. (2015). *Accesorios de moda basados en la gráfica de la cultura Upano* [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio institucional Universidad de Cuenca.  
<file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/tesis.pdf.pdf>
- GoRaymi. (2022). *nacionalidad-kichwa-amazonia*  
Nacionalidad Kichwa de la Amazonía (goraymi.com)
- Hernández R. (2014). *Metodología de la investigación*, Interamericana editores, S.A. DE C.V. México D.F.  
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Margom. (2016) técnicas-estampación-textil. Sevilla.  
Diferentes técnicas de estampación textil (margom.es)
- Mendoza A. (Revisión). (2012). *Sabiduría de la Cultura Kichwa de la Amazonía Ecuatoriana* (Tomo II)  
[https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2019/12/1-Sabiduria-de-la-Cultura-Kichwa-T2\\_compressed.pdf](https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2019/12/1-Sabiduria-de-la-Cultura-Kichwa-T2_compressed.pdf)
- Maldonado kowii A. (2005) *Cultura Kichwa, interculturalidad y gobernabilidad Revista Aportes Andinos N.º 13. Gobernabilidad, democracia y derechos humanos*.  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/742/1/RAA-13-Kowii-Cultura%20kichwa,%20interculturalidad%20y%20gobernabilidad.pdf>
- Valencia, G. (2014). *Diseño gráfico aplicado a textiles sobre la biodiversidad del Yasuní*, [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay]. Repositorio Institucional Universidad del Azuay.  
<file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/10480.pdf>
- Wong Wucius (1995). *Fundamentos del Diseño*, Gustavo Gili, SA, Barcelona.  
[https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion\\_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf](https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf)

## Anexos

### Anexo 1 Esquema de preguntas

La siguiente encuesta se realizó a 50 personas jóvenes adultos anónimos de entre 20 a 30 años de la ciudad de Puyo y Cuenca considerando a propios de la zona y a turistas que viajan al oriente Puyo.

#### Guion

Mi nombre es Natasha Gavilanes, estudiante de noveno ciclo de la Universidad de Cuenca de la carrera de diseño gráfico, la presente entrevista tiene como objetivo recolectar información para la investigación de campo de mi proyecto de titulación denominado: "Diseño de ilustraciones basadas en la cultura Kichwa Amazónica aplicado a productos textiles para la empresa "La Fábrica confecciones deportivas". Sus respuestas serán utilizadas para contribuir al desarrollo de las futuras propuestas, sus opiniones van a ser grabadas y serán de carácter confidencial.

Esquema de preguntas

Datos demográficos de la persona entrevistado:

Nombre:

Edad:

Desempeño:

Entrevista individual:

1. ¿Qué actividades realiza?
2. ¿Qué significado tienen las pinturas que realizan su cultura?
3. ¿La flora y fauna de la zona son importantes para la representación de su cultura?
4. ¿Cuáles son los colores que más representa a su cultura? ¿Por qué?
5. ¿Estaría de acuerdo que se realizara vestimentas con gráficas representativas de su cultura para promover al turismo?
  - a) Sí
  - b) No
  - c) Tal vez



**Anexo 3 Encuesta Público objetivo**

1. ¿Conoce la cultura kichwa amazónica?
  - Si
  - No
2. ¿Qué conoce sobre la cultura kichwa amazónica?
3. ¿Qué piensa sobre crear diseños de ilustraciones basadas en esta cultura?
4. ¿Prefiere diseños abstractos o figurativos?
  - Abstractos
  - Figurativos
5. ¿Qué estilo de ilustración le gusta para un producto textil? / ¿Qué estilo de ilustración prefiere?
  - Ilustración flat: este estilo de ilustración sintetiza la realidad. Consiste en la realización de infografías que proporcionen información de manera inteligente y amigable.
  - Ilustración pixel art: es una técnica de arte digital creada a través de programas de edición de gráficos rasterizados como Aseprite.
  - Ilustración vectorial: se denomina así a las ilustraciones realizadas únicamente con vectores.
  - Ilustración Kawaii: este estilo de ilustración digital se caracteriza por ser “adorable y dulce” y utilizar colores suaves y pasteles. Kawaii es una palabra de origen japonés que puede traducirse al español como “tierno”.
6. ¿Le gustaría que los diseños tengan una cromática diversa o sean un solo color?
  - Monocromático
  - Bicolor
  - Multicolor
7. Para la cromática de las ilustraciones escoja
  - según la región
  - verde
  - rojo
  - amarillo
  - blanco / negro
  - azul
  - todos
8. Para las prendas, le gustaría prendas casuales o deportivas
  - casuales

- deportivas
- 9. ¿En qué producto textil piensa que sería más novedoso que se impriman estos diseños?
  - Casacas
  - Camisetas
  - Pantalones
  - Pantalinetas
  - Mochilas
  - Gorras
  - Todas las anteriores
- 10. ¿Piensa que con esta línea gráfica se daría a conocer mejor sobre esta cultura?
  - Si
  - no

## Anexo 4 Modelado de Usuario



**MIRABEL DÁVILA**

**GERENTE PROPIETARIA**

"No es sobre las ideas. Sino sobre hacer que estas se vuelvan realidad."

Edad: 51  
Sexo: Mujer  
Estudios: Artesana calificada en corte y confección.  
Localización: Puyo  
Estado Civil: Divorciada

**Biografía:**

Mirabel es una persona emprendedora con grandes aspiraciones y ganas de salir a adelante, su inspiración son sus hijos, su meta en cuanto al negocio es hacerlo crecer y ser una grande industria.

**Objetivos:**

- expandir mi negocio.
- Aprender a utilizar nuevos programas de diseño
- Ascender, tener más responsabilidades
- Viajar mientras se encargan de mi negocio.
- Conocer gente nueva y sus culturas

**Personalidad:**

Extrovertida

Introvertida

Emocional

Pensativa

Intuitiva

Poco observadora

**Frustraciones:**

- No ascender, estancarme en el negocio
- No poder disfrutar de mi tiempo libre
- No poder viajar por el mundo.

**Intereses:**

trabajar, viajar y pasar con mi familia.

**Marcas favoritas:**

Marathon, nike, addidas.

## Anexo 5 Composición.

