

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes
Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un set de ilustraciones para una colección de camisas vaqueras

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

Autor:

Edwin Alfredo Yupa Matute

Director:

Adriana Lucía Quizhpi Salamea

ORCID: 0000-0003-3775-8774

Cuenca, Ecuador
2023-02-28

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes
Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un set de ilustraciones para una colección de camisas vaqueras

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

Autor:

Edwin Alfredo Yupa Matute

Director:

Adriana Lucía Quizhpi Salamea

ORCID: 0000-0003-3775-8774

Cuenca, Ecuador

2023-02-28

Resumen

Este trabajo de integración curricular tiene como objetivo desarrollar una colección de ilustraciones para ser aplicadas en camisas vaqueras. Estos gráficos consisten en una combinación de animales y arabescos de plantas fruteras del país, las cuales estarán basadas en las fiestas de rodeo y eventos gallísticos del Ecuador. El fin principal de este proyecto es rendir tributo a la cultura *western* ecuatoriana a través de las gráficas que reflejan el estilo de estos eventos. Además, se busca garantizar la calidad y durabilidad del producto. La introducción de un producto innovador al mercado ecuatoriano contribuye a la economía y la promoción cultural del país. Para desarrollar este proyecto, se ha seguido la metodología Design Thinking propuesta por David Kelley, que consta de cinco etapas: La primera, de recolectar información para crear un *brief* y documentar mediante imágenes el problema. La segunda, analizar los datos y visualizarlos de forma sencilla y gráfica para establecer relaciones y organizar los conceptos complejos. La tercera, llevar a cabo el diseño y la generación de una lluvia de ideas, separando y clasificando las más viables para trabajar en el desarrollo de los bocetos. La cuarta, desarrollar los prototipos utilizando los planos de producto/servicio, destacando las características nuevas y dando forma a posibles soluciones; seguido de la maquetación en la que se crean los productos de acuerdo con lo planteado. Y la quinta, validar la experiencia del usuario con respecto al uso del producto y realizar una reflexión sobre los aprendizajes adquiridos durante el desarrollo del proyecto.

Palabras clave: ilustración, animales, bordado, fiestas populares

Abstract

This curricular integration project aims to develop a collection of illustrations to be applied to cowboy shirts. These graphics consist of a combination of animals and fruit plant arabesques from different regions of the country, which will be based on traditional rodeo and cockfighting events in Ecuador. The main goal of this project is to pay tribute to the Ecuadorian western culture through graphics that reflect the style of these events. Additionally, it aims to ensure the quality and durability of the product. Introducing an innovative product to the Ecuadorian market contributes to the country's economy and cultural promotion. To develop this project, the Design Thinking methodology proposed by David Kelley has been followed, which consists of five stages: the first is to collect information to create a brief and document the problem through images. The second is to analyze the data and visualize it in a simple and graphic way to establish relationships and organize complex concepts. The third is to carry out the design and generate a brainstorm, separating and classifying the most viable ideas to work on the development of sketches. The fourth is to develop prototypes using product/service plans, highlighting new features and shaping possible solutions; followed by layout, where products are created according to what was proposed. Finally, the fifth and last stage is to validate the user experience regarding the use of the product and reflect on the lessons learned during the project's development.

Keywords: illustration, animals, embroidery, popular festivals

Índice

Agradecimientos	7		
Apartado 01	8		
A. Justificación e importancia	9		
B. Delimitación y alcance	10		
C. Fundamentos conceptuales	11		
Apartado 02	12		
A. Breve introducción a la metodología	13		
1. Empatizar	15		
1.1. Alinearse con tus objetivos de impacto	15		
B. Entender el contexto	15		
1.2. Inmersión cognitiva y observación encubierta	19		
Apartado 03	20		
2. Definir	21		
2.1 Mapa mental	21		
A. Ideación, evaluación e implementación	21		
		2.2 Análisis de homólogos / Moodboard	23
		3. Idear	27
		3.1. Brainstorming	27
		3.2. Selección de ideas y bocetos	31
		4. Prototipo	37
		4.1. Plano de producto/servicio	37
		4.2. Maquetas	40
		4.2.1. Diseño 1 para eventos de rodeo	40
		4.2.2. Diseño 2 para eventos de rodeo	43
		4.2.3. Diseño 3 para eventos gallísticos	46
		5. Definición de propuesta	54
		Aprendizaje	56
		Bibliografía	57
		Anexos	59

Índice de figuras

Figura 1 Entrevistador y entrevistado	17	Figura 18 Plano del producto	45
Figura 2 Camisas extranjera	19	Figura 19 Ilustración de gallos canesú frontal	46
Figura 3 Moodboard animales	25	Figura 20 Ilustración de caballos canesú posterior	47
Figura 4 Moodboard plantas	26	Figura 21 Plano del producto	48
Figura 5 Bocetos	28	Figura 22 Pasos para crear las camisas	50
Figura 6 Caballos	32	Figura 26 Evaluación de camisas	55
Figura 7 Toros	33	Figura 27 Evaluación de camisas	55
Figura 8 Gallos	34		
Figura 9 Plantas frutales	36		
Figura 10 Prueba 1	37		
Figura 11 Prueba 2	38		
Figura 12 Comparación	39		
Figura 13 Ilustración de toros canesú frontal	40		
Figura 14 Ilustración de toros canesú posterior	41		
Figura 15 Plano del producto	42		
Figura 17 Ilustración de caballos canesú posterior	44		

Índice de tablas y contenido

Tabla 1 Metodología Design Thinking	14
Tabla 2. Datos recopilados	16
Tabla 3. Datos relevantes	18
Mapa mental	22
Tabla 4. Análisis de homólogos	24

Agradecimientos

Quisiera empezar este agradecimiento expresando mi más profunda gratitud a mis amigos David, Juan, Melany y Estefanía por su constante apoyo y amistad durante toda la carrera. Sus palabras de aliento y sus consejos fueron fundamentales para mantenerme motivada y enfocada en mi trabajo. También quiero agradecer a mi familia por su amor incondicional y su inagotable apoyo en todos mis proyectos y metas. Su presencia en mi vida es un regalo que valoro mucho.

También quiero expresar mi gratitud a mi tutora, Adriana, por su guía, paciencia y sabiduría a lo largo de todo este proceso. Su dedicación y compromiso con mi formación académica han sido determinantes para el éxito de mi tesis y un agradecimiento especial a mis profesores que me han enseñado tanto y me han brindado las herramientas necesarias para completar este trabajo.

Y por último, pero no menos importante, agradezco a la Universidad por brindarme la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades que me han permitido llevar a cabo esta tesis.

01

APARTADO



A. Justificación e importancia

El diseño de una colección de camisas vaqueras se basa en una gráfica, enfocado en crear una nueva identidad y tendencia en el estilo de vida de hacienda para la incorporación de una nueva moda en este campo. Utiliza un rediseño del estilo western para adaptarlo a un ambiente nacional y autóctono, incorporando elementos culturales y simbólicos en las ilustraciones, generando una conexión con el receptor y una mayor relación con los significados y valores que se quieren transmitir. Además, este enfoque permite experimentar con nuevas formas y técnicas de ilustración, creando una estética única y original, alejándose de los patrones tradicionales del estilo western. Esto genera originalidad en la colección y atractivo para el público, ya que se ofrece algo nuevo e innovador.

Los aportes de esta idea incluyen la creación de patrones inspirados en la flora y fauna del Ecuador, obteniendo gráficas que permitirán satisfacer la demanda en el mercado de las prendas diseñadas. Además, el proyecto generará una relación entre los consumidores y los animales criados dentro del país. Otra importancia del proyecto es resaltar la cultura ecuatoriana a través de caballos, toros y gallos, combinados con arabescos de vegetación de la región, ofreciendo una visión auténtica de estos elementos en la indumentaria de la colección.

Este proyecto beneficia tanto al diseñador como al artesano encargado de la producción de las camisas, ya que les permite generar nuevas oportunidades de trabajo y desarrollar sus habilidades en esta área. También, es beneficioso para las personas interesadas en el estilo de vida campestre que busca prendas de vestir con identidad específica. Además, contribuye a impulsar el gusto por el diseño cultural y fomentar la importancia de la gráfica en los diferentes ámbitos nacionales.

B. Delimitación y alcance

La propuesta de diseño se basa en la escasez de producción de este tipo de indumentaria en el mercado y la necesidad de desarrollar una opción de ilustraciones con diseños originales para satisfacer la demanda de los consumidores interesados en el estilo. Para apoyar esta propuesta, se recurre a la información relacionada con el estilo de vida western y la ropa que lo caracteriza, específicamente las camisas vaqueras. Estas prendas están diseñadas con estampados que representan la vida en el campo en el país, se incorporan elementos típicos de la región y destacando la identidad nacional del producto.

En el proyecto se examinan los subtemas de diseño de moda, corte y confección, y ornamentación. Estas áreas están interrelacionadas, ya que el diseño de moda determina la apariencia general de la camisa, mientras que el patronaje crea los patrones necesarios para dar forma a la prenda de acuerdo con el diseño deseado. La ornamentación, por su parte, se encarga del bordado utilizando técnicas tradicionales de los otavaleños. Estos temas se combinan para crear ideas estéticamente atractivas, técnicamente correctas y que reflejen la identidad nacional del país de manera integral y complementaria.

En las gráficas no se incluirá: marcas, animales, diseños tribales, símbolos, banderas y combinaciones de colores patrios de procedencia extranjera. También, se evitará el uso de colores y escudos de equipos de fútbol, huesos o calaveras humanas, símbolos, frases personales o religiosas e ilustraciones de ciertos animales silvestres y/o animales exóticos introducidos al Ecuador. Estos elementos no forman parte del proyecto ya que se busca desarrollar ilustraciones fundamentadas en la cultura y tradición ecuatoriana para la colección de camisas vaqueras.

C. Fundamentos conceptuales

Este proyecto busca representar la vida campestre del Ecuador mediante ilustraciones que combinan tres tipos de temas: zoología (caballos y toros), ornitología (gallos) y botánica (plantas fruteras). Según Barragán (2007), “La gran variedad y riqueza que encontramos en la gráfica popular se debe a la capacidad de recrear personajes o vivencias y plasmarlos en cada estilo de representación, a través del dibujo y la pintura” (p. 16). Se busca lograr una mayor coherencia con la temática de la colección utilizando colores similares a los de los animales y plantas.

Este trabajo se enfoca en gráficas que reflejan la cultura y tradición ecuatoriana de manera auténtica y atractiva para el público joven. La colección incluirá ilustraciones realistas de animales equinos, bovinos y avícolas combinadas con arabescos de plantas fruteras de las distintas regiones del país, reflejando la riqueza y diversidad de la fauna y flora, así como la vida campestre. El enfoque en éstas es más detallado y realista en comparación con los grabados de las camisas vaqueras extranjeras, con una ornamentación semibordada para destacar y diferenciar las prendas.

Según Zahner, “existe una gran tradición vaquera en Ecuador vinculada al mestizaje de cultura” evidenciada en la vestimenta de los galleros y jinetes nacionales que se asemeja al estilo western de otros países. Un estudio realizado en la ciudad de Cuenca demuestra que no existe una indumentaria culturalmente adecuada para estos eventos, por lo cual se adopta el estilo estadounidense. Con el fin de dar una identidad autóctona a la ropa utilizada en estos eventos, se elabora un estudio para proponer un diseño adecuado.

02

APARTADO



A. Breve introducción a la metodología

La metodología de diseño seleccionada para la elaboración de la propuesta es “Design Thinking. La metodología o proceso permite o facilita la solución de problemas, el diseño y desarrollo de productos y servicios de todo tipo.” (ITMadrid 2020)

El campo disciplinario en el que se desenvuelve este proyecto es la ilustración, tomando a la zootecnia como un área externa con la cual se puede vincular la metodología. El objeto de estudio es seleccionar la ilustración de la cual se desprende el corpus de análisis: camisas vaqueras, flora y fauna. El problema se resume en una pregunta: ¿Cómo la ilustración puede ayudar a generar una colección de camisas vaqueras? Del mismo modo, se expone el objetivo general (pág. 8) y, en función de él, su alcance y delimitación (pág. 8 y 9); lleva al diseño de ilustraciones para la colección de camisas con ornamentación impresa y semibordada.

Para la selección de la metodología Design Thinking partimos de la problemática: el mercado de ropa estilo western con gráficas nacionales no se ha explotado en el país. La necesidad es dar a conocer ampliamente estas innovadoras figuras grabadas en el diseño textil y abrir un espacio para el comercio de las camisas. El público objetivo son los criadores de animales o amantes de esta moda. La creatividad se materializa en la realización de ilustraciones basadas en los tres principales protagonistas de estas fiestas. Para llevar a cabo este proyecto de manera organizada y eficiente, se elabora un manual de estrategia metodológica (ver Tabla 1). En este manual se describen las etapas, sus formas de implementación y resultados esperados.

Tabla 1 Metodología Design Thinking*Metodología Design Thinking (Pensamiento del Diseño) de David Kelley*

Etapas	¿Cómo recolecta información?	Resultado esperado
1 Empatizar	<ul style="list-style-type: none"> - Alinearse con tus objetivos de impacto - <i>Insights</i> - Observación encubierta e Inmersión cognitiva 	Recolección de información - Desarrollar un brief y documentar con imágenes para recolectar información y entender mejor el problema.
2 Definir	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa mental - Análisis de homólogos - <i>Moodboard</i> 	Analizar los datos - Analizar los datos y visualizarlos de forma sencilla y gráfica para establecer relaciones, separando y organizando los conceptos complejos.
3 Idear	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> - Selección de ideas - Bocetos 	Diseñar - Generar una lluvia de ideas y clasificar las ideas viables para trabajar en el desarrollo de los bocetos.
4 Prototipo	<ul style="list-style-type: none"> - Plano de producto/servicio - Maquetas 	Crear los prototipos - Crear prototipos utilizando los planos de producto/servicio destacando las características nuevas, dando forma a posibles soluciones.
5 Definición de propuesta	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de la experiencia 	Producto terminado - Validar la experiencia del usuario con respecto al uso del producto.

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

B. Entender el contexto

1. Empatizar

Con el fin de desarrollar un diseño que le dé una identidad distintiva a la ropa utilizada en estos eventos y refleje su relación con la cultura y tradición del país se propuso las siguientes herramientas:

1.1. Alinearse con tus objetivos de impacto

El proyecto está dirigido para un público joven, compuesto por hombres y mujeres de 20 a 30 años, que valoran el estilo western y buscan una opción auténtica para sus prendas. Las ilustraciones son diseñadas especialmente para capturar la esencia y el carácter local, y están dirigidas a personas de todas las regiones del país.

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 (ver Anexos 1), con una amplia variedad de individuos, incluyendo a aficionados y expertos en el campo de los eventos de rodeo y gallísticos, como el Doctor Diego Pangol, médico veterinario que asiste a los eventos organizados por el municipio de Cuenca y la Universidad de Cuenca; Don Carlos Tello, orfebre y gallero que pertenece al club “Los Espolones” y asiste a eventos gallísticos; y el Licenciado Diego Urban de Zamborondón, licenciado en comunicación, jinete y espectador de eventos de rodeo (ver Tabla 2 y Figura 1). Con los resultados de estas entrevistas y la información obtenida en el briefing, se puede proceder a las siguientes herramientas.

Tabla 2. Datos recopilados*Información más relevante de los expertos de las entrevistas realizadas.*

Nombre	Actividad	Necesidad de camisa	Tipo de Diseño	Observaciones
Doc. Diego Pangol (33 años) Medico veterinario	- Jinete de caballos - Espectador de los eventos de rodeo	- Original y elegante - Materiales de calidad - Acabado profesional - Tela gruesa	Realista de caballos	- No existen modelos que se ajusten al tipo de usuario, ni cuentan con una identidad local
Lcdo. Diego Urban (35 años) Licenciado en comunicación	- Jinete de toros - Espectador de los eventos de rodeo	- Original y elegante - Materiales de calidad - Acabado profesional - Tela gruesa	Realista de Toros	- No existen modelos que se ajusten al tipo de usuario, ni cuentan con una identidad local
Don. Carlos Tello (58 años) Orfebre	- Criador - Espectador de los eventos gallísticos	- Original y elegante - Materiales de calidad - Acabado profesional - Tela gruesa	Realista de Gallos	- No existen modelos que se ajusten al tipo de usuario, ni cuentan con una identidad local

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

Figura 1 Entrevistador y entrevistado

Entrevistador y entrevistado.



Nota: Imagen 1. Fotografía de Edwin Yupa: entrevistador, a Diego Urban: entrevistado (2022).

A partir de la información recopilada, se crea una tabla dividida en tres ramas: equino, bovino y avícola, donde se plasman los datos más relevantes sobre las necesidades para comprar una prenda ilustrada con este estilo, como ajustabilidad, materiales de calidad, acabado profesional, originalidad y elegancia. Como solución, se propone trabajar en el desarrollo de bocetos para una camisa con diseños de los animales seleccionados fusionados con flora ecuatoriana de las distintas regiones del país (ver Tabla 3).

Tabla 3. Datos relevantes

Información más relevante de las entrevistas realizadas.

Público objetivo	Necesidad	Propuesta de diseño
Práctica y asiste a las fiestas de rodeo por el cepto o caracoleo	<ul style="list-style-type: none"> - Original y elegante - Ajustable - Materiales de calidad - Acabado profesional - Tela gruesa 	- Una prenda con diseños equinos fusionando con elementos ecuatorianos
Práctica y asiste a las fiestas de rodeo por la monta de toros	<ul style="list-style-type: none"> - Original y elegante - Ajustable - Materiales de calidad - Acabado profesional - Tela gruesa 	- Una prenda con diseños bovinos fusionando con elementos ecuatorianos
Práctica y asiste a los eventos de galleros	<ul style="list-style-type: none"> - Original y elegante - Ajustable - Materiales de calidad - Acabado profesional - Tela gruesa 	- Una prenda con diseños avícolas fusionando con elementos ecuatorianos

Nota. Esta tabla resume las principales necesidades de los entrevistados en las distintas ramas adicionando la propuesta de diseño elaborada con la herramienta Insights.

1.2. Inmersión cognitiva y observación encubierta

Se lleva a cabo una observación encubierta e inmersión cognitiva en un evento clasificatorio que tuvo lugar el día sábado, 11 de junio, en la Panamericana Sur Km 15, en el recinto ferial de Cuenca. En el evento, se realiza un trabajo fotográfico para comprender mejor el problema y verificar que no existen camisas que sean propias de nuestra cultura. Los resultados de la observación indican que las prendas de este estilo que se venden en el país son ajenas a nuestra identidad (ver Figura 2). Con estos datos recabados, se da por finalizada la primera etapa del estudio.

Figura 2 Camisas extranjera

Camisas extranjeras.



Nota: Imagenes 2. Fotografías de Edwin Yupa, recinto ferial de Cuenca (2022).

03

APARTADO



A. Ideación, evaluación e implementación

2. Definir

El proceso de ideación, implementación y refinamiento del proyecto comienza con la segunda fase: definir, en la que se analiza la información recolectada y se visualiza de forma sencilla y gráfica para establecer relaciones y organizar los conceptos complejos, se propuso las siguientes herramientas:

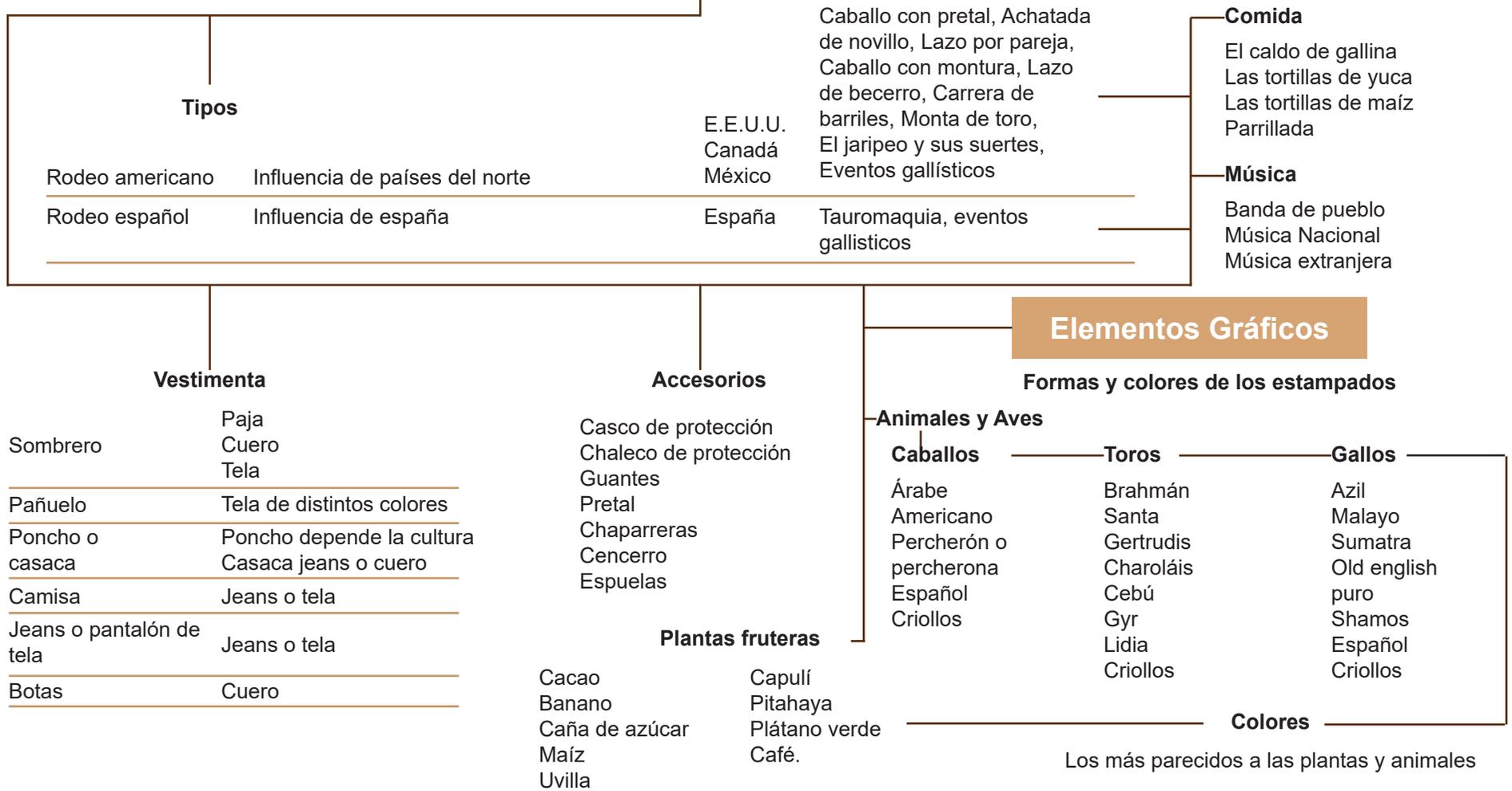
2.1 Mapa mental

En la segunda etapa de la definición del proyecto, se lleva a cabo un análisis de la información recolectada mediante entrevistas y el trabajo fotográfico. Se investiga sobre los eventos de rodeo y gallísticos, incluyendo datos sobre la raza de animales, música, comida, vestimenta, lugares donde se llevan a cabo estos show, etc. Esta información se plasma en un mapa mental, seguido de una búsqueda gráfica de homólogos de camisas de este estilo y similares.

Mapa mental

Lluvia de ideas sobre el estilo western en Ecuador

Estilo de vida cowboy en Ecuador



Nota: Análisis sobre ciertos temas que abarca el estilo western en Ecuador (2022).

2.2 Análisis de homólogos / Moodboard

El análisis de las camisas ilustradas incluye evaluación de los detalles, tales como cuello, canesú frontal y posterior, mangas, puños, tapeta de ojalillos y botones. Los elementos complejos se han separado y organizado (ver Tabla 3), incluyendo motivos, arabescos de plantas y formas tribales amorfas, así como accesorios de animales como herraduras, riendas y monturas y animales como toros, caballos y fauna silvestre. También se consideran los diferentes diseños de reflejo y patrones en el canesú frontal y posterior, y cómo se aplican, ya sea por medio de serigrafía, bordado o estampado, y la combinación de diferentes telas y colores.

Para definir la cromática de los estilos de la propuesta establecida, se crea un moodboard que recopila imágenes referenciales sobre algunas de las razas de caballos, toros y gallos nativos del Ecuador (ver Figura 3), así como de algunas plantas fruteras de la costa, sierra y el oriente del país (ver Figura 4). Esto permite dar solución a la problemática planteada y crear una guía visual para la elección de los colores y diseños de la propuesta. Las figuras del moodboard reflejan la riqueza y la belleza de la flora y fauna del país.

Tabla 4. Análisis de homólogos

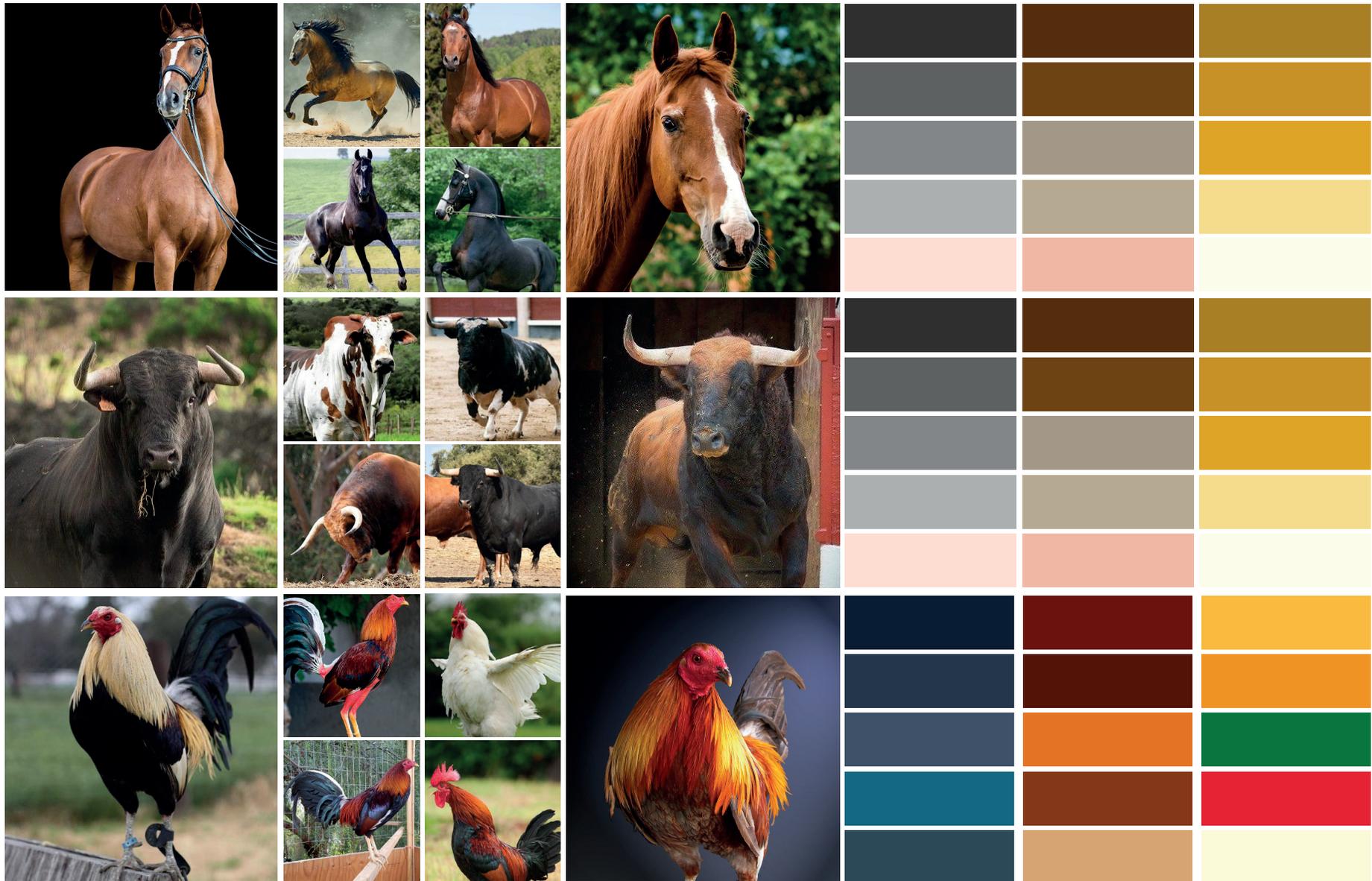
Análisis de los distintos estilos de camisas western.

Homólogo	Resultado esperado
1 Estudio del canesú doble frontal	Las camisas analizadas en las páginas de Boot Barn, Buckle, Rockmount y Sheplers están confeccionadas con mezclas de diferentes telas. Tienen detalles de bordados de arabescos de plantas, objetos como herraduras o monturas y animales como toros o caballos que contrastan con el color de la tela y algunas carecen de bolsillos, pero incorporan los diseños ya mencionados. Otras cuentan con bolsillos frontales dobles con una sonrisa y hay algunas que no tienen diseños de bordados ni estampados, pero sí bolsillos en el pecho con cierre o solapa a presión.
2 Estudio del canesú posterior	Las camisas analizadas de las páginas de Boot Barn, Vintage Western Wear, Western Shirts y Sheplers están confeccionadas con mezclas de diferentes telas y tienen detalles de bordados o estampados de arabescos de plantas, objetos como herraduras o monturas y animales como toros o caballos que contrastan con el color de la tela. Combina elementos del estilo western con patriotismo y algunas cuentan con elegantes yugos occidentales y costuras de aguja triple. Otras no tienen bordados ni estampados.
3 Estudio de las mangas y puños	Las camisas analizadas de las páginas de Philipp Plein, Jack Daniels y Absolute Rebellion tienen detalles de ilustraciones reflejo con tipografía bordada en hilo blanco y dorado. Algunas de estas camisas están hechas de telas contrastantes y en la parte interna de la manga se puede observar un retenedor en una tonalidad diferente a la de la prenda. Puede contar con un ojal y botón o con arandelas de agarre.
4 Estudio del corte del cuello	Las camisas de las páginas de Piel de Toro, Jack Daniels, Corbeto 's Boots y Pinterest tienen detalles de tonalidades contrastantes en la zona interna del dobladillo del cuello. Además, tienen bordados en la zona externa e interna de ilustración tipográfica en hilos de contraste con el color de la tela. Algunas utilizan botones y tienen un patronaje de corte en V y en estilo Mao.
5 Estudio de la tapeta de puntada inglesa de ojalillos y botones	Según el análisis realizado en la página de Absolute Rebellion, se puede observar que la zona interna de la tapeta de botones y ojalillos cuenta con diferentes acabados de color en los ojalillos y en los botones que contrasta con el tono de la prenda. Además, tiene ilustraciones tipográficas bordadas con hilo de color contrastante.

Nota: Según los datos recabados se procede a hacer los bocetos para la creación del proyecto.

Figura 3 Moodboard animales

Moodboard referencias de caballos, toros y gallos más la cromática.



Nota: Imagen 3. Moodboard referencia de fauna y flora ecuatoriana (2022).

Figura 4 Moodboard plantas

Moodboard referencias de las plantas de la regiones costa, sierra y oriente.



Nota: Imagen 4. Moodboard referencia de fauna y flora ecuatoriana (2022).

3. Idear

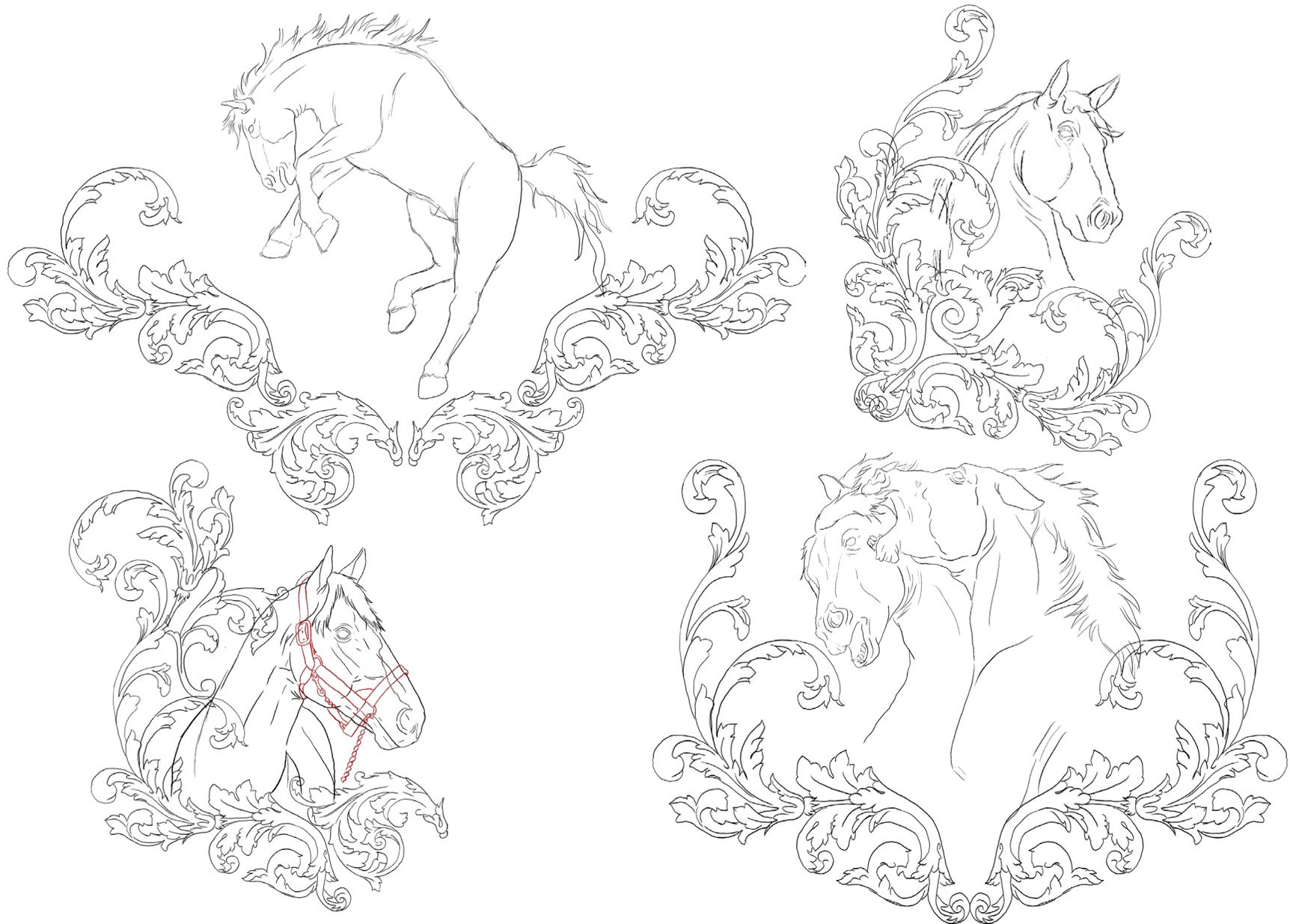
La tercera fase se enfoca en el diseño y la generación de una lluvia de ideas, separando y clasificando las más viables para trabajar en el desarrollo de los bocetos, se propuso las siguientes herramientas:

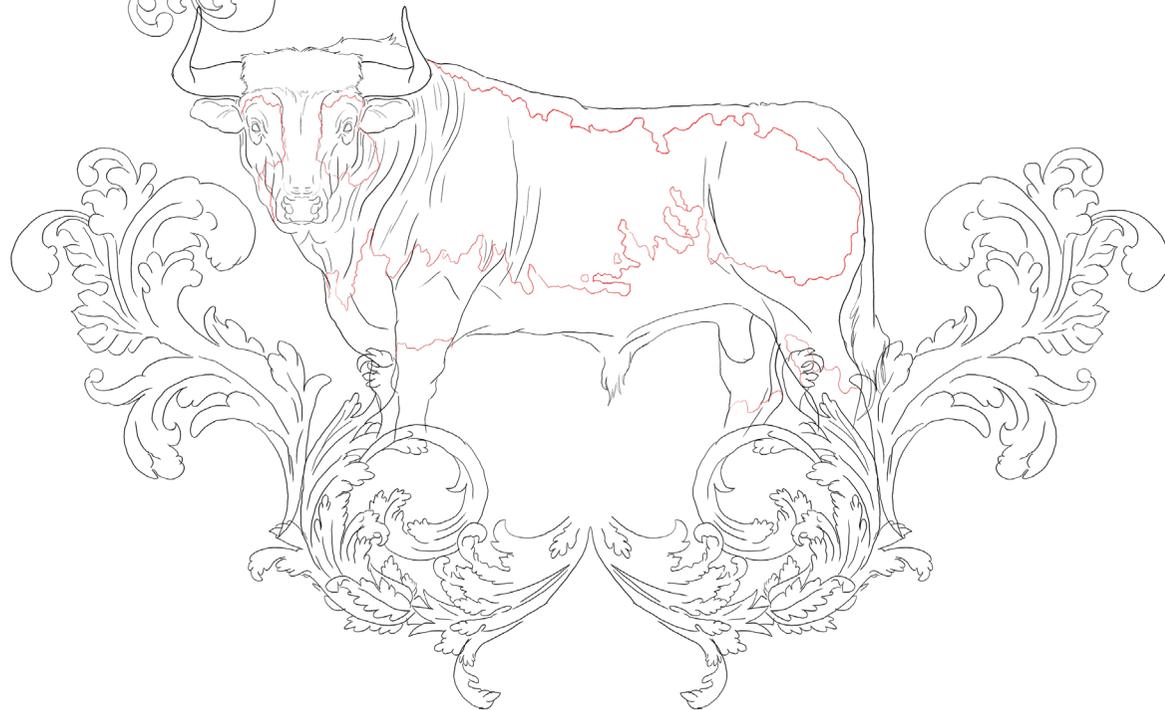
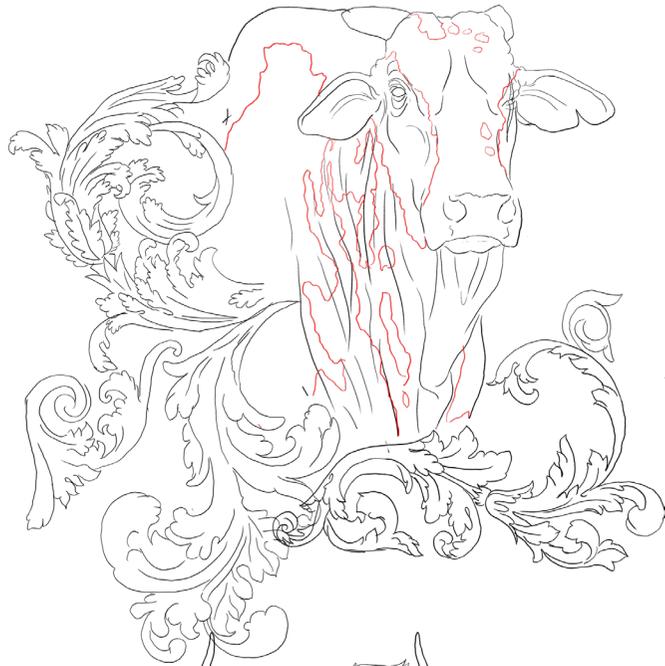
3.1. Brainstorming

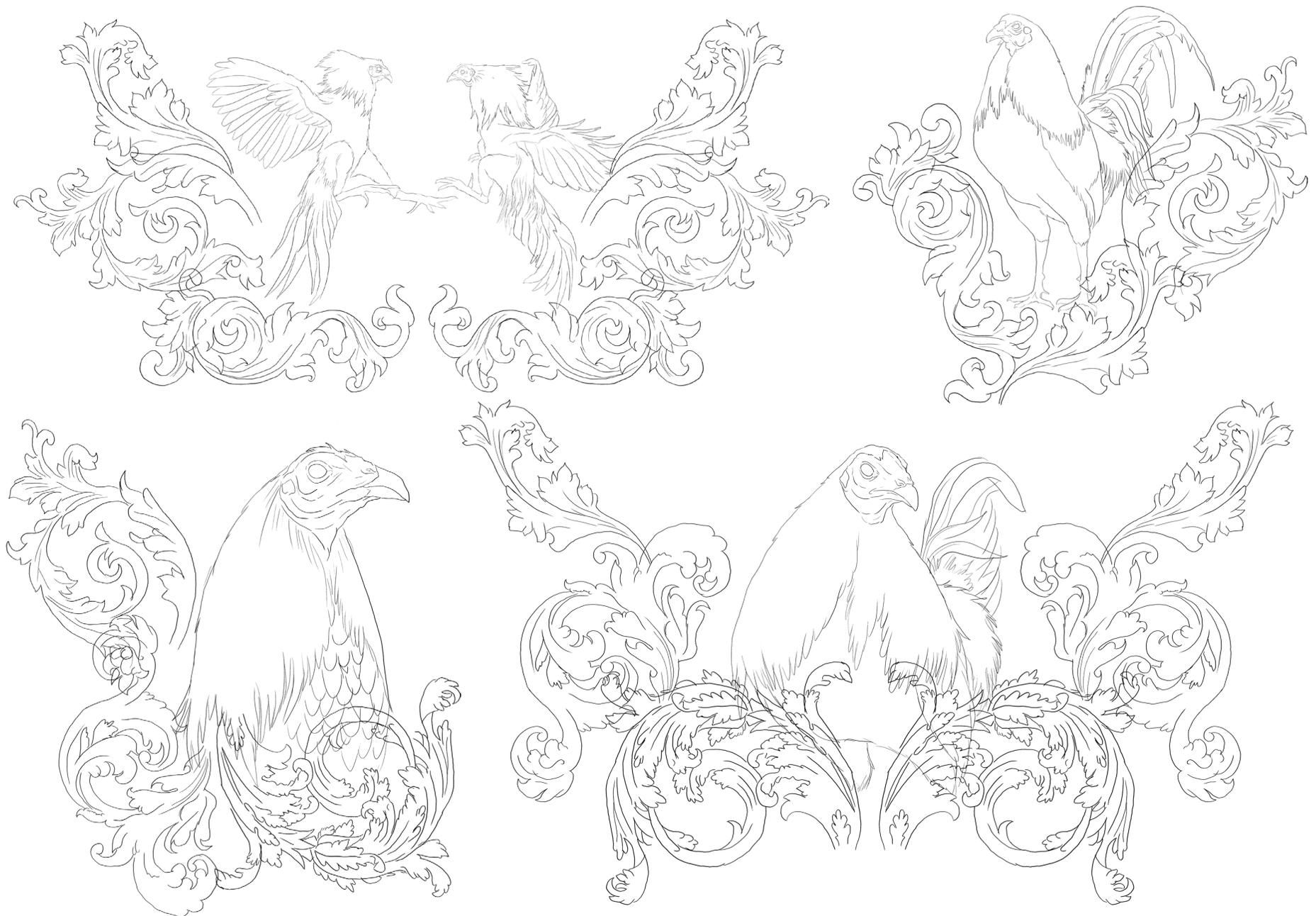
La tercera fase de la creación de ilustraciones para la camisa western consiste en un Brainstorming o lluvia de ideas en la que se realizan dibujos de caballos, toros y gallos combinados con arabescos. Estas ilustraciones fueron clasificadas y se eligieron las ideas más viables para desarrollar los bocetos finales (ver Figura 5). La realización de éstos, fue un paso importante en el proceso de creación de las ilustraciones para la vestimenta, ya que permitió explorar diferentes opciones y elegir las más adecuadas para cumplir con los objetivos establecidos. Además, esta fase también contribuye a identificar posibles inconvenientes y soluciones que se podrían aplicar en la etapa de desarrollo de los bocetos.

Figura 5 Bocetos

Primeros bocetos para los estampados de las camisas.







Nota: Imagen 5. Animales de cría combinados con arabescos (2022).

3.2. Selección de ideas y bocetos

En la selección de ideas para la creación de ilustraciones para la camisa western ecuatoriana, se toma en cuenta diferentes razas de animales equinos, bovinos y avícolas. En el caso de los animales equinos, se consideran las razas como árabe, americano, percherón o percherona, español y criollo (ver Figura 6). En el caso de los animales bovinos, se consideran las razas como brahmán, santa Gertrudis, charoláis, cebú, gyr, lidia y criollo (ver Figura 7). En el caso de las aves, se consideran las razas como azil, malayo, sumatra, old english puro, shamos, español y criollo (ver Figura 8). La elección de estas razas se tiene en cuenta por su importancia en la cultura y la historia de Ecuador.

Figura 6 Caballos

Ilustraciones de razas equinas.



Nota: Imagen 6. Garañones árabe, americano, percherón o percherona, español y criollo (2022).

Figura 7 Toros

Ilustraciones de razas bovinas.



Nota: Imagen 7. Toros brahmán, santa Gertrudis, charoláis, cebú, gyr, lidia y criollo (2022).

Figura 8 Gallos

Ilustraciones de razas avícolas.



Nota: Imagen 8. Gallos el azul, malayo, sumatra, old english puro, shamos, español y criollo (2022)

En la selección de ideas para la creación de ilustraciones de la flora se evita utilizar plantas arbusto y floridas en los diseños de arabescos, esto se hizo con el fin de obviar los estilos que ya se utilizan en diseños extranjeros. En su lugar, se opta por utilizar plantas frutales de las distintas regiones del Ecuador, como: banano, cacao y caña, en la costa; capulí, uvilla y maíz, en la sierra; y pitahaya, café y plátano, en el oriente. Esto le dio identidad cultural a las propuestas establecidas (ver Figura 9).

Figura 9 Plantas frutales

Ilustraciones de arabescos de las plantas frutales.



Nota: Imagen 9. Plantas frutales de las regiones del Ecuador (2022).

4. Prototipo

La cuarta fase consiste en el desarrollo de prototipos utilizando los planos de producto/servicio, destacando las características nuevas y dando forma a posibles soluciones, a esto le sigue la maquetación, en la que se crean los productos de acuerdo con lo planeado. Se propuso las siguientes herramientas:

4.1. Plano de producto/servicio

Se realizan dos ilustraciones de gallos con arabescos de banano y cacao. La primera ilustración se elabora en máquinas de bordado de 10 agujas, pero los resultados no fueron los esperados. Por otra parte, el precio fue elevado y la calidad del diseño se deteriora, perdiendo detalles (ver Figura 10).

Figura 10 Prueba 1

Prueba en máquina de bordado de 10 agujas.



Nota: Imagen 10. Gallo combinado con arabescos de cacao (2022).

Por ello, se opta por realizar una segunda prueba. La segunda ilustración se plasma en un print textil en Casa Farah en tela gabardina y se realizan bordados a mano encima de la ilustración, copiando la técnica de los otavaleños. Esto permitió obtener mejores efectos y posibles soluciones (ver Figura 11).

Figura 11 Prueba 2

Prueba de bordado a mano.



Nota: Imagen 11. Gallo combinados con arabescos de guineo (2022).

Al inicio, se propuso utilizar tela Gabardina para la ilustración, pero su contenido de algodón y su textura marcada dificultaron la impresión, ya que los colores se opacaban y además, es una tela que se arruga con facilidad, lo que la hacía inadecuada para este proyecto. Debido a estos inconvenientes, se utiliza la tela Tecnodrill, debido a su bajo contenido de algodón y su textura no tan marcada, lo que permite que la impresión sobre esta tela sea más nítida. También, es liviana, fresca, ideal para todo tipo de climas, y es suave al contacto con la piel (ver Figura 12).

Figura 12 Comparación

Comparación de telas.



Nota: Imagen 12. Pruebas de impresión en distintas telas (2022).

4.2. Maquetas

4.2.1. Diseño 1 para eventos de rodeo

Al solucionar estos percances, se procede a crear las ilustraciones para el canesú frontal y posterior de una camisa de estilo western ecuatoriano, estos diseños son una forma de reflejar la identidad cultural y las raíces de este país en eventos de rodeo. El primer diseño, se basa en dos ilustraciones de toros realistas fusionados con arabescos de maíz, se imprime en plano medio corto con un diseño reflejo en el canesú frontal (ver Figura 13).

Figura 13 Ilustración de toros canesú frontal

Ilustraciones en el canesú frontal.



Nota: Imagen 13. Toros combinados con arabescos de maíz (2022).

El segundo diseño, que va en el canesú posterior, se realiza con los animales enteros combinados con arabescos de maíz con un diseño reflejo. La diferencia entre los dos animales es que uno tiene la cara blanca y el otro está pintado desde la frente hasta el tabique (ver Figura 14). Estas ilustraciones son una forma de representar la cultura de la sierra de una manera atractiva e impactante, en una prenda de vestir para eventos de rodeo (ver Figura 15).

Figura 14 Ilustración de toros canesú posterior

Ilustración en el canesú posterior.



Nota: Imagen 14. Toros combinados con arabescos de maíz (2022).

Figura 15 Plano del producto

Plano de la prenda final para eventos de rodeo.



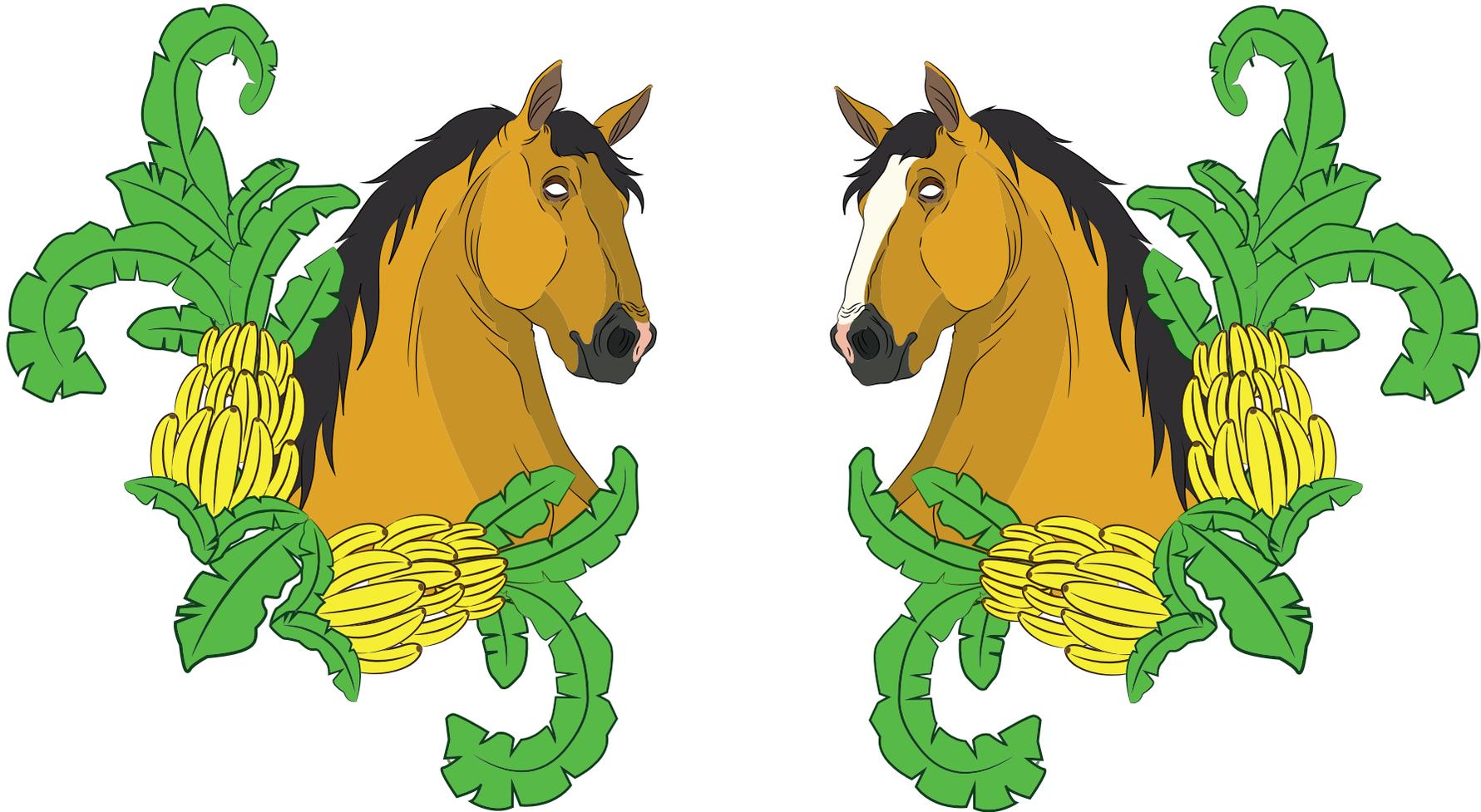
Nota: Imagen 15. Referencia para el prototipo final (2022).

4.2.2. Diseño 2 para eventos de rodeo

El primer diseño, que se basa en dos ilustraciones de caballos realistas fusionados con arabescos de planta de guineo, se imprime en plano medio corto de perfil con un diseño reflejo en el canesú frontal (ver Figura 16).

Figura 16 Ilustración de caballos canesú frontal

Ilustraciones en el canesú frontal.

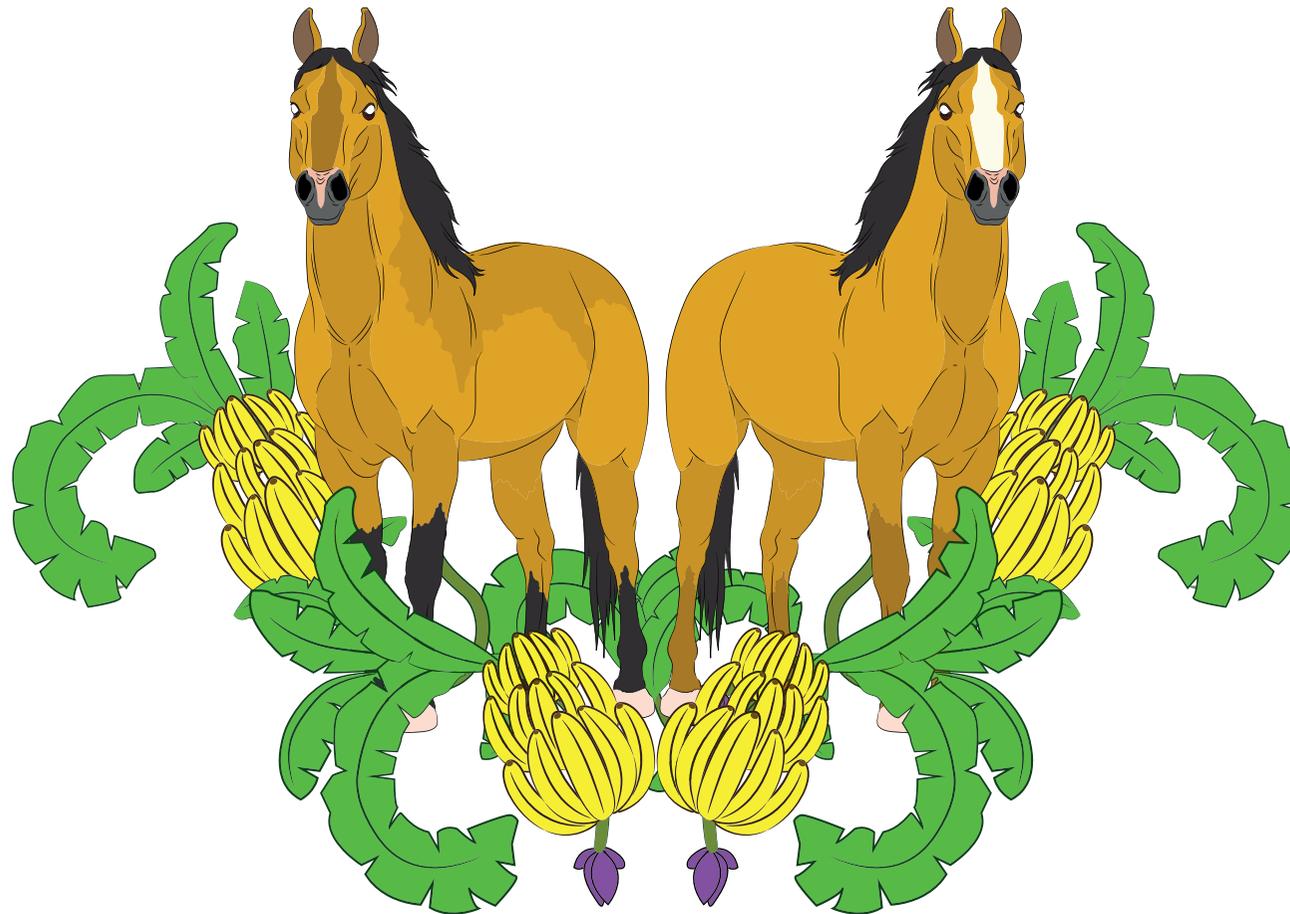


Nota: Imagen 16. Caballos combinados con arabescos de guineo (2022).

El segundo diseño, que va en el canesú posterior, se realiza con los animales enteros combinados con arabescos de planta de guineo con un diseño reflejo. La diferencia entre los dos animales es que uno tiene una franja blanca en la frente y en el tabique, mientras que el otro carece de ésta, pero tiene las patas negras (ver Figura 17). Estas ilustraciones son una forma de representar la cultura de la costa de una manera atractiva e impactante en una prenda de vestir para eventos de rodeo (ver Figura 18).

Figura 17 Ilustración de caballos canesú posterior

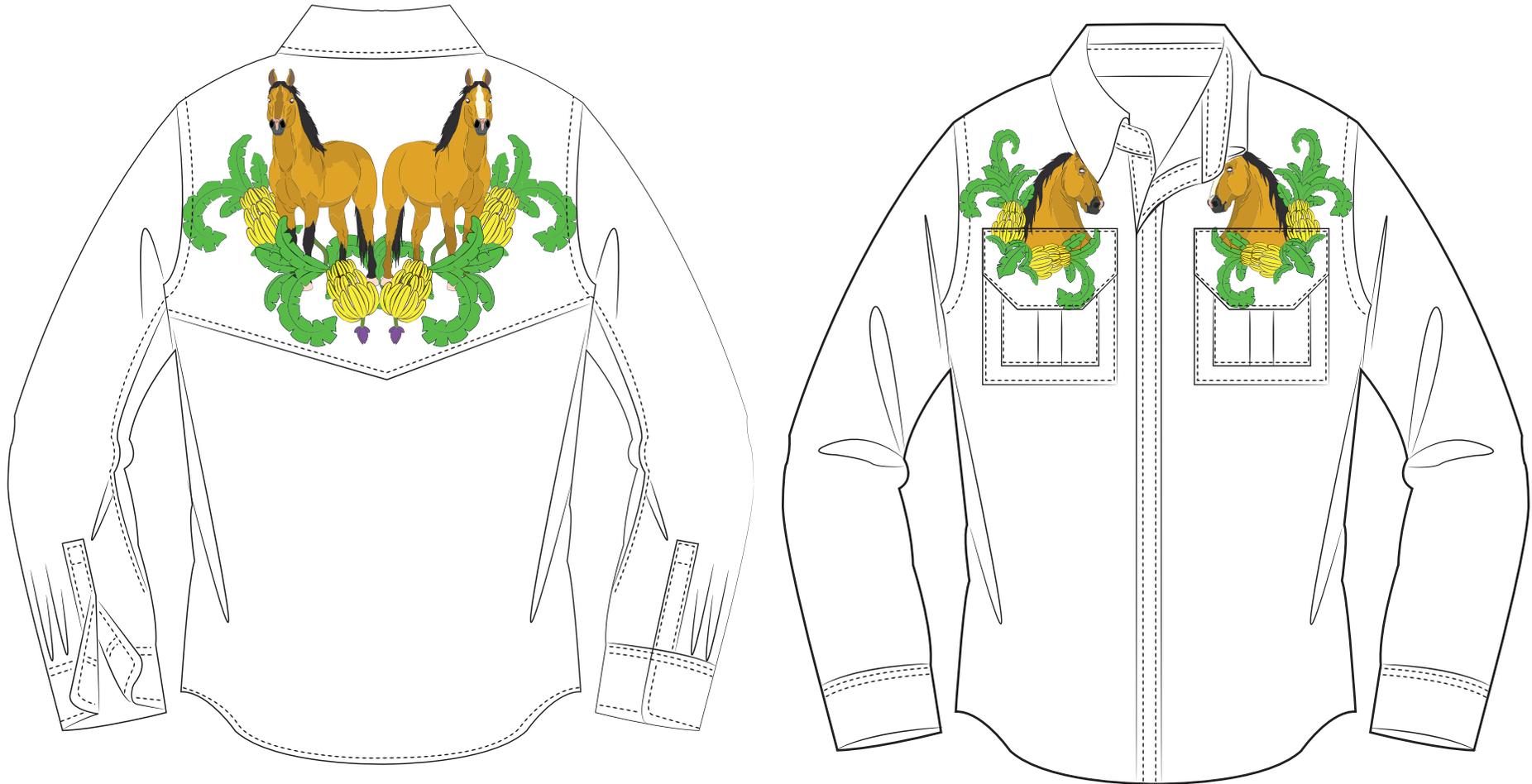
Ilustración en el canesú posterior.



Nota: Imagen 17. Caballos combinados con arabescos de guineo (2022).

Figura 18 Plano del producto

Plano de la prenda final para eventos de rodeo.



Nota: Imagen 18. referencia para el prototipo final (2022).

4.2.3. Diseño 3 para eventos gallísticos

La creación de ilustraciones para el canesú frontal y posterior de una camisa de estilo western ecuatoriana es una forma de reflejar la identidad cultural y las raíces de este país en los eventos gallísticos.

El primer diseño, que se basa en dos ilustraciones de gallos realistas fusionados con arabescos de planta de café, se imprime en plano medio corto con un diseño reflejo en el canesú frontal (ver Figura 19).

Figura 19 Ilustración de gallos canesú frontal

Ilustraciones en el canesú frontal.



Nota: Imagen 19. Gallos combinados con arabescos de café (2022).

El segundo diseño, que va en el canesú posterior, se realiza con las aves combatiendo y combinadas con arabescos de planta de café con un diseño reflejo. La diferencia entre las aves son las diferentes tonalidades en los plumajes (ver Figura 20). Estas ilustraciones son una forma de representar la cultura del oriente de una manera atractiva e impactante en una prenda de vestir para eventos gallísticos (ver Figura 21).

Figura 20 Ilustración de caballos canesú posterior

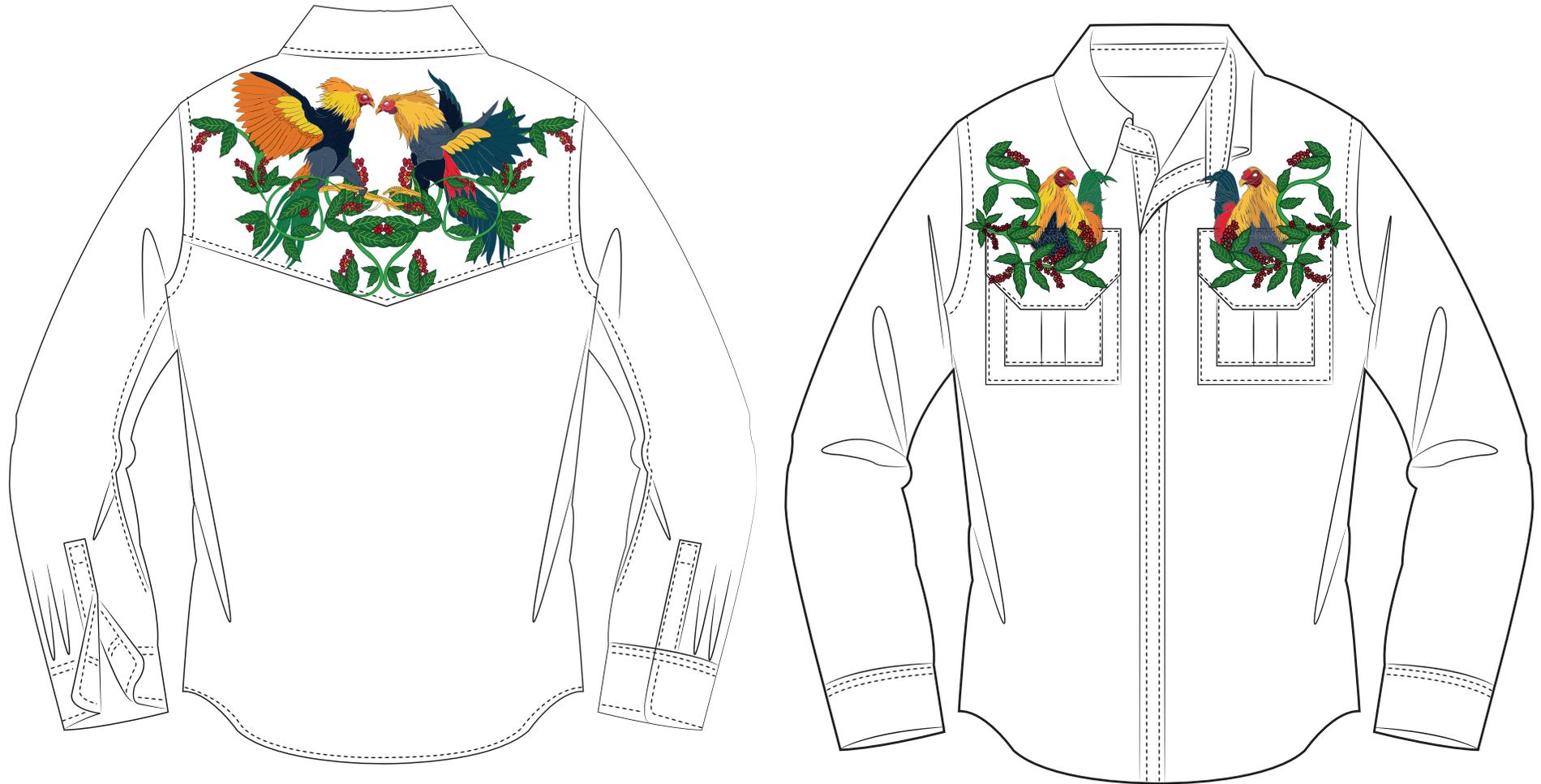
Ilustración en el canesú posterior.



Nota: Imagen 20. Gallos combinados con arabescos de café (2022).

Figura 21 Plano del producto

Plano de la prenda final para eventos gallísticos.



Nota: Imagen 21. Referencia para el prototipo final (2022).

En este párrafo se describe el proceso de creación de camisas con diseños de toros, caballos y gallos. Primero, se distribuyen los modelos en un archivo de manera que se ajusten a las medidas de la tela Tecnodrill, que tiene un ancho de 1,70 metros y de largo de 4,50 metros para tres camisas. Cada camisa requiere 1,50 metros de largo para su elaboración.

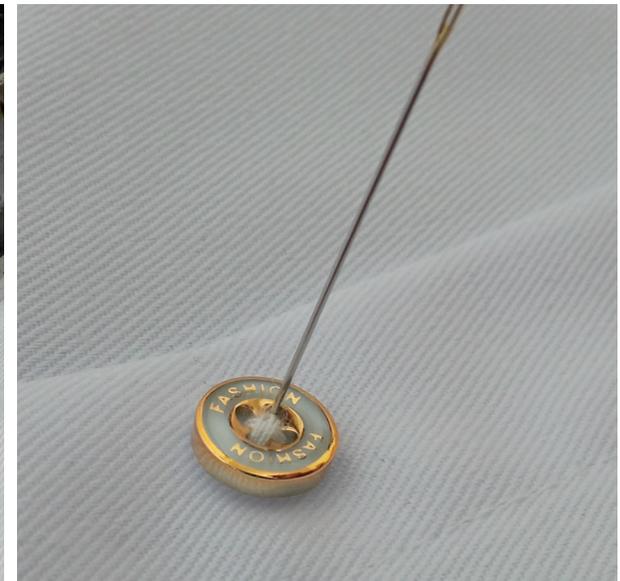
Luego, se crean los patrones de corte siguiendo el estilo western y la referencia del prototipo final. Se marcan y cortan las piezas de tela siguiendo las líneas de trazado. Una vez que se han cortado todas las piezas, se procede a bordar. En el diseño de los caballos, se realiza un bordado a mano en el canesú posterior, mientras que en el diseño de los gallos se utiliza un semi bordado a máquina y se adorna con pedrería roja en referencia al fruto del café, lo que le da un efecto llamativo.

Para bordar en la zona del pecho, se tuvo en cuenta la fusión de la ilustración con el bolsillo, lo que dificulta el bordado debido a que al realizar un corte, se deshila la prenda. Una vez terminado, se utiliza la máquina de coser overlock para unir las costuras del canesú frontal, posterior, costados y espalda de manera rápida y fácil. Luego, se usa la máquina de coser recta para reforzar y unir las costuras del cuello, mangas, tira de ojalillos y bolsillos, y darles un acabado profesional.

Finalmente, se agregan los botones y se planchan las camisas para dar por terminada la cuarta fase del proceso (ver Figuras 22, 23, 24 y 25) muestran el proceso y el resultado final de las camisas.

Figura 22 Pasos para crear las camisas

Pasos para la creación de las camisas.



Nota: Imagen 22. Fotografías de Edwin Yupa, proceso de la creación de las camisas (2022)

Figura 23 Diseño para eventos bovinos

Diseño para eventos bovinos.



Nota: Imagen 23. Fotografía Edwin Yupa, prototipos finales (2022).

Figura 24 Diseño para eventos equinos

Diseño para eventos equinos.



Nota: Imagen 24. Fotografía Edwin Yupa, prototipos finales (2022).

Figura 25 Diseño para eventos avícolas

Diseño para eventos avícolas.



Nota: Imagen 25. Fotografía Edwin Yupa, prototipos finales (2022).

5. Definición de propuesta

Finalmente, en la última fase, la definición de la propuesta, se valida la experiencia del usuario con respecto al beneficio del producto y se realiza una reflexión sobre los aprendizajes adquiridos durante el proceso de desarrollo del proyecto.

La validación de las ilustraciones para las prendas creadas para eventos de rodeo y gallísticos ha sido un éxito. La quinta fase de validación o prueba de la prenda se lleva a cabo en un “evento de finales”, que tuvo lugar el sábado, 22 de octubre, en la Panamericana Sur Km 15, en el recinto ferial de Cuenca. Los resultados obtenidos fueron positivos. La camisa es bien recibida por las personas y aficionados del área, y destaca por su originalidad, sus colores y figuras llamativas que se pueden divisar a una distancia considerable. Además, el prototipo de gallos con acabados en pedrería ayuda a realzar la prenda. Esto demuestra que las ilustraciones de la prenda cumplen con las expectativas y necesidades de los aficionados a los rodeos y eventos gallísticos, y que su diseño y calidad son adecuados para ser utilizados en este tipo de eventos (ver Figuras 26 y 27).

Figura 26 Evaluación de camisas*Evaluación de camisas*

Nota: Imagen 26. Fotografía Edwin Yupa sobre la evaluación del producto en un evento de rodeo (2022).

Figura 27 Evaluación de camisas*Evaluación de camisas*

Nota: Imagen 27. Fotografía Edwin Yupa sobre la evaluación del producto en un evento de rodeo (2022).

Aprendizaje

El resultado visual de las ilustraciones es satisfactorio y cumplen con el objetivo de tener un estilo con identidad. Se logra un equilibrio entre estética, funcionalidad, autenticidad y originalidad. Además, los colores llamativos y formas destacadas atraen la atención del público objetivo. Las ilustraciones se enmarcan en la cultura cowboy ecuatoriana gracias a la inclusión de elementos típicos, como animales y plantas de diferentes regiones del país, proporcionando una representación autóctona del estilo western ecuatoriano.

La aplicación de la metodología de Design Thinking de David Kelley es una herramienta clave para lograr el éxito en un proyecto enfocado en el diseño de las ilustraciones para las camisas estilo cowboy. La experimentación con diversas técnicas resulta en diseños innovadores y atractivos que se adaptan a las necesidades y gustos del público objetivo. Sin embargo, se enfrentan obstáculos, como la falta de maquinaria y la inexperiencia en el campo, que dificultan la implementación comercial de los diseños. Se recomienda continuar explorando y experimentando con técnicas y herramientas, pero también es importante tener en cuenta los desafíos prácticos.

Referencias

Rodeo montuvio, una fiesta de destreza y tradición . (2019, 15 de noviembre). Prensa de viajes de Ecuador. <https://ecuador.travel/press/rodeo-montubio-una-fiesta-de-destreza-y-tradicion/>

Marazzi, A. (2018, 21 de noviembre). David Kelley, el hombre del pensamiento de diseño . Observando. <https://medium.com/observando/david-kelley-d0c3bb23f999>

Prácticas Culturales del Rodeo Montubio Costeño (Ecuador) . (2022, 27 de enero). Ecuador WEB; usuario. <https://ecuadorweb.net/practicas-culturales-del-rodeo-montubio-costeno-ecuador/>

ITMadrid, P. (2020, 6 de febrero). Qué es y para qué sirve Design Thinking. ITMadrid | . <https://www.itmadrid.com/que-es-y-para-que-sirve-design-thinking/>

Gráfica popular. (2010, febrero 23). Issuu. https://issuu.com/juanlorenzo/docs/graf_popular

(S/f). Recuperado el 30 de enero de 2023, de http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadores.pdf

Ruralbit - Fotografías de Raças Autóctones. (s. f.). <https://autoctones.ruralbit.com/index.php>

Díaz Moreno, R. (2019). Los patas blancas. Recuperado de Pinterest: <https://www.pinterest.com/pin/372954412865433323/>

Carlos, J. (2020, 24 enero). Pferdefotografie & Hundefotografie – Mit Liebe zu . . . Pinterest. <https://www.pinterest.cl/pin/608830443361652099/>

Collins, J. (2013, 14 febrero). BODACIOUS. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/76068681178385193/>

American Quarter Horse. (2021). Light horses [Image]. Recuperado de Pinterest: <https://www.pinterest.com/pin/685391637017780837/>

Matute, E. Y. (2022a, noviembre 21). Most beautiful horses. Pinterest. <https://www.pinterest.ca/pin/616641373997734452/>

Matute, E. Y. (2022b, noviembre 23). Big horses. Pinterest. <https://www.pinterest.ca/pin/616641373997773836/>

Matute, E. Y. (2022c, noviembre 23). White rooster (cock) with wings spread stock photo - image of crest, fauna: 33012450. Pinterest. <https://www.pinterest.ca/pin/616641373997773262/>

Pin de Renzo Gallina em horns. (s/f). Pinterest. Recuperado el 14 de diciembre de 2022, de <https://www.pinterest.ca/pin/12033123995501899/>

Matute, E. Y. (2022, 11 diciembre). Galeria de fotos de gallos de pelea. Pinterest. <https://www.pinterest.ca/pin/616641373998214104/>

Cowboy art, rodeo poster, cowboy artists. (s/f). Pinterest. Recuperado el 14 de diciembre de 2022, de <https://www.pinterest.ca/pin/53198839328010332/>

Mercado, C. (2022, 13 junio). Equus Magnus. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/479563060333663712/>

(S/f-b). Pexels.com. Recuperado el 4 de febrero de 2023, de <https://www.pexels.com/es-es/foto/sombrero-animales-caballos-siluetas-13444726/>

Anexos

Anexo 1 Esquema de preguntas

Guión

Mi nombre es Edwin Yupa, estudiante de octavo 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 un set de ilustraciones para una colección de camisas vaqueras"

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: _____

Profesión: _____

Entrevista individual y profesional:

1. ¿Acude a eventos de rodeo o galleros y por qué?

- a) Sí
- b) No
- c) Algunas veces

2. ¿En qué lugares acude a estos eventos y en qué fechas?

3. ¿Cuando acude a estos eventos que tipo de atuendo utiliza?

4. ¿Realiza alguna de las siguientes prácticas y cuánto tiempo lleva en ello?

- a) Deporte con caballos
- b) Deporte con toros
- c) Deporte con gallos
- d) Ninguna

5. ¿Pertenece a algún club o comunidad que realice las anteriores prácticas, cuál?

6. ¿Ha visto durante los eventos o su práctica deportiva personas que usen camisas vaqueras?

7. ¿Usted utiliza camisas, con qué frecuencia y cada cuanto las compra?

8. ¿Cuáles son los aspectos que principalmente influyen en su decisión de compra de una camisa y por qué?

9. Sobre la marca del producto que compras, ¿Cuál de estas alternativas es importante para usted y por qué?

- a) Es importante que el producto sea de una marca conocida.
- b) Me es indiferente la marca del producto, solo me fijo en el diseño, calidad y precio.

10. ¿Le gusta el estilo de camisas western?

11. ¿Usted utilizaría una camisa personalizada?

12. ¿Qué tipos de gráficos le gustaría en su camisa?

13. ¿En qué zona le gustaría que vayan los gráficos y por qué?

- a) Zona del pecho
- b) Zona del espaldar
- c) Largo del brazo
- d) Largo del brazo

