

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Título del trabajo

“Juego de cartas ilustradas como herramienta de entretenimiento para fomentar el conocimiento de lugares turísticos e históricos de Guayaquil.”

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Presentado por:

Adriana Victoria Beltrán Zambrano.

Romina Antonella Castagneto Lema.

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Adriana Beltrán y Romina Castagneto* y damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”

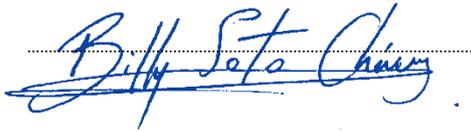


Adriana Beltrán



Romina Castagneto

EVALUADORES



A handwritten signature in blue ink, reading "Billy Soto Chaves", positioned above a horizontal dotted line.

Lcdo. Billy Soto, Ms.
PROFESOR DE LA MATERIA



Firmado electrónicamente por:
**JOSE DANIEL
SANTIBANEZ VASQUEZ**

José Daniel Santibáñez, MSc.
PROFESOR TUTOR

Resumen

El presente proyecto tiene como objetivo diseñar juego de cartas ilustradas como herramienta de entretenimiento para fomentar el conocimiento de lugares turísticos e históricos de Guayaquil, para lograr difundir información de aquellos espacios que forman parte del legado histórico de los guayaquileños.

Para ejecutar el proyecto del juego de cartas, una de las metodologías aplicadas fue Design Thinking, en donde, mediante las cinco etapas, se pretendía conocer las necesidades de los usuarios para crear un instrumento que resuelva el desconocimiento sobre los atractivos turísticos y su historia. Se realizaron validaciones al grupo objetivo correspondiente, para verificar la usabilidad del juego, así como también se evaluó el cumplimiento de los criterios de diseño por parte de profesionales en la materia.

Se obtuvieron resultados positivos por parte de los usuarios, consideraron que el juego es dinámico, entretenido y amigable. La información que hallaron en las cartas fue nueva para ellos, por lo que, durante el juego, aprendían más sobre Guayaquil y los elementos de sus atractivos turísticos. Por otra parte, los profesionales en el ámbito de diseño manifestaron que el diseño de las cartas ilustradas representaba a la ciudad de Guayaquil, y la composición aplicada en el diseño cumplía con los criterios esperados.

En conclusión, el proyecto es capaz de ser una herramienta de entretenimiento para aprender de la historia de los lugares turísticos y elementos de una forma lúdica. Es una versión de juego única en el Ecuador, ya que se enfoca exclusivamente en la ciudad de Guayaquil.

Palabras clave: lugares turísticos, juego de cartas, Guayaquil, historia.

Abstract

The objective of this project is to design an illustrated card game as an entertainment tool to promote the knowledge of touristic and historical places in Guayaquil, in order to disseminate information about those spaces that are part of the historical legacy of the people of Guayaquil.

To execute the card game project, one of the methodologies applied was Design Thinking, where, through the five stages, the aim was to know the needs of users to create an instrument that solves the lack of knowledge about touristic attractions and their history. Validations were made to the corresponding target group to verify the usability of the game, as well as to evaluate the fulfillment of the design criteria by professionals in the field.

Positive results were obtained from the users, who considered the game to be dynamic, entertaining and user-friendly. The information they found on the cards was new to them, which is why, during the game, they learned more about Guayaquil and the elements of its touristic attractions. On the other hand, the professionals in the field of design stated that the design of the illustrated cards represented the city of Guayaquil, and the composition applied in the design met the expected criteria.

In conclusion, the project is capable of being an entertaining tool to learn about the history of touristic sites and elements in a playful way. It is a unique game version in Ecuador, since it focuses exclusively on the city of Guayaquil.

Key words: *touristic sites, card game, Guayaquil, history.*

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	IV
ABSTRACT	V
INDICE GENERAL	VI
ABREVIATURAS	VIII
INDICE FIGURAS	IV
INDICE TABLAS	XI

CAPITULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1 Definición de la propuesta / problema	2
1.2 Objetivos	2
1.3 Justificación del proyecto	3
1.4 Grupo objetivo / beneficiarios	4

CAPITULO 2: MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

2.1 Desarrollo de la investigación teórica	5
2.2 Tipos de juegos	6
2.3 Juegos de mesa (casos de éxito).....	10
2.4 Lugares turísticos	11

CAPITULO 3: INVESTIGACIÓN VISUAL

3.1 Metodología de investigación en diseño	27
3.2 Focus group	27
3.3 Brainstorm.....	28
3.4 Design Thinking.....	29

CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO

4.1 Aspectos conceptuales	38
--	-----------

4.2 Aspectos técnicos.....	47
4.3 Aspectos estéticos.....	52
4.3.1 Dirección de arte	54
4.3.2 Mockups	55
4.4 Presupuesto	63
4.5 Aspectos comunicacionales.....	63

5. CONCLUSIONES

6. BIBLIOGRAFÍA

7. ANEXOS

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
Mag.	Magister
Arq.	Arquitecto
Lcdo.	Licenciado

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1	30
Ilustración 2	32
Ilustración 3	41
Ilustración 4	41
Ilustración 5	41
Ilustración 6	41
Ilustración 7	42
Ilustración 8	43
Ilustración 9	44
Ilustración 10	45
Ilustración 11	46
Ilustración 12	46
Ilustración 13	47
Ilustración 14	52
Ilustración 15	53
Ilustración 16	53
Ilustración 17	54
Ilustración 18	55
Ilustración 19	55
Ilustración 20	55
Ilustración 21	56
Ilustración 22	56
Ilustración 23	56
Ilustración 24	57
Ilustración 25	57
Ilustración 26	58
Ilustración 27	59
Ilustración 28	59
Ilustración 29	59
Ilustración 30	60
Ilustración 31	60
Ilustración 32	61
Ilustración 33	61
Ilustración 34	62

Ilustración 35 62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	48
Tabla 2	49
Tabla 3	50
Tabla 4	51

CAPÍTULO 1

1. Introducción

De acuerdo con el Plan estratégico de desarrollo de turismo, define que Guayaquil:

“Ha sido el centro económico, el puerto principal y la más grande población urbana del país, Guayaquil no tuvo un desarrollo importante hasta los años ochenta, cuando se consolida el turismo de negocios y comienza a optimizar su aeropuerto internacional con mejores condiciones de navegación” ((BID), Diseño del plan estratégico de desarrollo de turismo sostenible para Ecuador "PLANDETUR 2020", 2007).

Durante los últimos años, Guayaquil ha sido incorporada como parte del proceso de renovación y progreso urbano que otorga nuevos espacios turísticos a la población (Turismo, 2020). Al encontrarse ubicada entre La Andes Centro, la convierte en un núcleo para difundir el turismo nacional y difusión al extranjero, otorgándole la facultad de convertirse en un corredor turístico ((BID), Diseño del plan estratégico de desarrollo de turismo sostenible para Ecuador "PLANDETUR 2020", 2007).

Se analizaron datos obtenidos por historiadores, docente de turismo, Biblioteca Municipal de Guayaquil, Observatorio Turístico de Guayaquil, Empresa Pública Municipal de Turismo, Promoción Cívica y Relaciones Internacionales de Guayaquil; y Enciclopedia del Ecuador, para determinar que la información sea verídica y calificada para llevar a cabo la ejecución del proyecto.

Pese a existir actividades innovadoras para incrementar el turismo, no se proyectan herramientas físicas de entretenimiento a través de las que se comparta la historia de los lugares turísticos de Guayaquil.

Al ser una problemática externa, el trabajo a presentar es un proyecto de autor.

1.1 Definición de la propuesta / problema

Los jóvenes y adultos conocen los lugares turísticos más conocidos de Guayaquil por recomendaciones, redes sociales, medios de comunicación, o por coincidencia en el lugar. Sin embargo, el desconocimiento sobre la historia detrás de cada sitio y elementos que lo conforman impide un acercamiento más profundo con dichos lugares, ya que se ignora que pueda existir la posibilidad de que aquel espacio o entorno en el que se encuentran tenga trasfondos, memorias, inspiración, leyendas, crónicas, etc.

Al proveer información a las personas sobre aquellos hechos que han conformado cada lugar, se puede lograr crear un nuevo vínculo con dichos sitios, así como también fomentar el interés y despertar la curiosidad por observar conscientemente los espacios mencionados, por otra parte, se atribuye mayores expectativas para incrementar el turismo.

Según, PLANDETUR 2020 del Ministerio de Turismo, en el Inventario de Atractivos se observa que la provincia del Guayas tiene un índice muy bajo sobre Manifestaciones Culturales y Sitios Naturales, de lo cual emerge la necesidad de difundir los lugares referentes de Guayaquil (Bazán, 2014). Por tal motivo, es fundamental para el desarrollo de una localidad mantener presente la historia de aquellos espacios que conllevan, en muchos casos, el inicio y desarrollo de la historia de la ciudad, así como el fortalecimiento de la identidad cultural, ya que, se ha identificado el desconocimiento por parte de jóvenes y adultos sobre la historia detrás de los sitios turísticos de Guayaquil y los elementos que lo conforman.

1.2 Objetivos

Objetivo General:

Diseñar juego de cartas ilustradas como herramienta de entretenimiento para fomentar el conocimiento de lugares turísticos e históricos de Guayaquil.

Objetivos Específicos:

- Identificar los espacios turísticos, eventos históricos y relatos capaces de contar la historia detrás de cada lugar turístico de la ciudad de Guayaquil.
- Determinar los criterios de diseño para la creación del juego de cartas.
- Adaptar el juego de cartas a un juego de cartas tradicional ecuatoriano.

1.3 Justificación del proyecto

Los atractivos turísticos son parte del legado histórico, capaces de permitir reforzar la identidad de los ciudadanos. Según el Arq. Florencio Compte, la ciudad nos da historia.

Es por eso, que se considera importante crear una herramienta capaz de generar conocimiento tomando en cuenta una cualidad que sea capaz de generar el interés y motivación por saber más de un lugar. En este caso, el entretenimiento es aplicado como cualidad característica para el desarrollo del juego, donde se complementa la diversión con el saber.

Así, a través del presente proyecto, se busca crear un juego de cartas basado en los lugares turísticos de la ciudad de Guayaquil que transmita su historia, referencias y los estilos de los lugares icónicos. El juego se realiza a partir de la recolección de información sobre los atractivos turísticos que forman parte de la ciudad.

Por medio del presente proyecto, se busca crear un tipo de juego de mesa que es el juego de cartas, con el fin de incentivar la interacción con más personas sobre la historia que son parte de los lugares turísticos de Guayaquil. A su vez, se manifiesta la participación colectiva y plantar en los usuarios el reconocimiento de elementos como estatuas, monumentos, y atractivos turísticos en general; no solo por su ubicación o identificación visual, sino por la información que hay detrás de cada uno de ellos.

1.4 Grupo objetivo / beneficiarios

Con el propósito de potenciar la difusión de la información de los lugares turísticos de Guayaquil y aquellos elementos como estatuas, monumentos, edificaciones entre otros que rodean dichos atractivos, se plantea orientar el presente proyecto a los guayaquileños, quienes son potenciales visitantes de los atractivos turísticos de la ciudad.

El grupo objetivo se centra en hombres y mujeres ecuatorianos cuya edad se encuentra entre 15 y 45 años, que pertenezcan al nivel socioeconómico medio, y se encuentren dentro del nicho de personas que le interesen los juegos de cartas o el entretenimiento colectivo.

Asimismo, forman parte de la población que frecuenta los lugares turísticos de Guayaquil, ya sea por motivos de negocio, turismo, ocio, educación o formación.

El propósito es proporcionarles una herramienta que abarque aquellas dos motivaciones, que son el entretenimiento y la exploración mediante el recorrido por la ciudad y sus diferentes espacios.

CAPÍTULO 2

CAPITULO 2: MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

2.1 Desarrollo de la investigación teórica

Los juegos de mesa surgen como un mecanismo conocido entre el surgimiento de las civilizaciones, de las cuales en sus indicios se desconoce el método de juego y recompensas. Sin embargo, a lo largo de la Historia, los juegos de mesa se posicionan como parte del aprendizaje, educación, e incluso evoluciona hacia el entretenimiento y diversión para las personas que se involucran en el mismo.

Según Nicole Lazzaro, la Teoría de las Cuatro Llaves de la Diversión, se centra en el análisis de aquellas emociones que surgen en el ser humano al momento de disfrutar de la diversión al jugar, estas llaves son: la diversión difícil, la diversión fácil, la diversión seria y la diversión con personas (Victoria Uribe, Sandra, & Santamaría Ortega, Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales, 2017).

Tomando en consideración dicha propuesta, se considera que los juegos de mesa permiten a los jugadores desarrollar diversos estímulos y conexiones que permitan involucrarlos en el juego y con ello fomentar el deseo de volver a divertirse, repitiéndose así la actividad.

Si se habla en específico del juego de cartas (Rupérez Padrón & García Déniz, 2020), se menciona que es muy diverso y que dependiendo del tipo de juego puede adquirir diferentes criterios para identificarlos. A pesar de que comúnmente se lo llama carta, su término original es *naipe*; suelen presentarse complicaciones para diferenciar a los diferentes tipos y versiones que existen dentro de los juegos de mesa por los elementos llamados fichas o tarjetas. Para poder reconocerlas, tienen algunas características como su forma, que en general es rectangular con puntas redondeadas, pero también pueden adoptar más formas (círculo, triángulo, etc.); otra es el color que divide la baraja de cartas en grupos de colores: rojo y negro, azul y rojo o, verde y rojo.

Otra característica que la diferencia es que puede adaptarse a la cultura o tradiciones de cada país.

En el Ecuador, los juegos de mesa, específicamente las cartas, han logrado convertirse en una representación de la cultura de los ciudadanos. Incluso, se han diseñado diversos juegos inspirados en las riquezas y geografía del país.

Los naipes han tenido una gran acogida y se han mantenido vigentes en el país a lo largo de los años, siendo parte de los juegos tradicionales y que suelen conllevar, en ciertas ocasiones, trabajo mental más focalizado. Uno de los casos en el que se puede observar dicha característica es en el juego llamado “*Cuarenta*” (Parra Buestan, 2010).

Por otra parte, a través del presente proyecto, se busca involucrar la historia de los lugares turísticos de la ciudad de Guayaquil, a través del medio de entretenimiento mencionado anteriormente: los naipes.

Ramírez Blanco relaciona atractivo turístico con recurso turístico y, en base a Zimmermann, los define como los “elementos naturales, objetos culturales o hechos sociales que, mediante una adecuada y racionada actividad humana, pueden ser utilizados como causa suficiente para motivar el desplazamiento turístico” (Navarro, 2015).

2.2 Tipos de juegos

El tipo de juego que se escoja para diseñar determina en gran medida la mecánica del juego (los pasos que se llevan para realizar determinada acción y la interacción entre diversos elementos del juego) y cómo esta funciona para alcanzar el objetivo del juego.

Para poder definir un juego de mesa, se debe diseñar su mecánica: las acciones e interacciones que habrá con los elementos que la conforman para lograr la función de juego. Hay tres tipos de juegos de mesa: competitivos, colaborativos y cooperativos (Victoria Uribe, Sandra, & Santamaría Ortega, Diseño de juegos de mesa. Una

introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales, 2017). Los *juegos competitivos* se caracterizan por el desarrollo de estrategias que definen las acciones del jugador para poder avanzar en el juego contra otros).

En los *juegos cooperativos* uno o más jugadores tendrán uno o varios objetivos en común que incite a la cooperación para obtener beneficios propios. No todos serán beneficiados y que puede existir una función de negociación.

En los *juegos colaborativos*, los participantes trabajan en equipo en contra de uno o varios elementos del propio juego, es decir, su estrategia es que todos ganen o pierdan.

Respecto a los juegos locales, según el Lcdo. Robespierre Rivas Ronquillo, filatelista, estos son algunos de los juegos tradicionales guayaquileños más populares y sus reglas:

Trece afuera:

1. Participan 13 jugadores.
2. Se reparten 4 cartas a cada jugador.
3. Se reparte toda la baraja.
4. Inicia la partida quien tenga un *palo* de diamante.
5. El juego se realiza de izquierda a derecha.
6. El jugador que lanza la carta debe preguntar a los demás quien tiene una carta del mismo valor (número o letra).
7. El que la tenga, debe lanzarla. Luego, lanzará otra carta del mismo *palo* y realizará la misma pregunta anterior. Así sucesivamente, hasta que se termine cada *palo*. Luego de utilizar todos los diamantes, podrán continuar con los demás *palos* (corazón, espada, trébol).
8. El ganador es quien se deshaga primero de todas sus cartas.

Siete afuera:

1. Se debe sacar de la baraja las cartas 8, 9 y 10.

2. La baraja se queda con 40 cartas.
3. Participan de 2 a 5 jugadores.
4. Es que preferible que sean 5 jugadores para repartir 7 cartas a cada uno.
5. Se inicia la partida de izquierda a derecha.
6. El jugador que lanza la carta debe preguntar a los demás quien tiene una carta del mismo valor (número o letra).
7. El que la tenga, debe lanzarla. Luego, lanzará otra carta del mismo *palo* y realizará la misma pregunta anterior. Así sucesivamente, hasta que se termine cada palo. Luego de utilizar todos los diamantes, podrán continuar con los demás *palos* (corazón, espada, trébol).
8. El primero que use todas sus cartas, gana la partida.

El hueso:

1. Participan de 2 a 6 jugadores.
2. Se reparte toda la baraja.
3. La partida inicia de izquierda a derecha.
4. Siempre comienza la partida un jugador que tenga la carta As (únicamente de diamante, corazón o trébol).
5. Luego continúan los demás jugadores lanzando las cartas del *palo* de la primera carta, en orden. Es decir, luego del As, continúan los números del 2 al 10 y por último las cartas con las letras J, Q, K.
6. Si un jugador tiene varias cartas del mismo palo en orden, debe lanzarlas.
7. Si uno de los jugadores no tiene la carta que continúa con el *palo* correspondiente, deberá tomar una carta de la baraja del siguiente jugador.
8. Se repite la misma acción con los demás *palos*. Sin embargo, cuando se acaben los As de trébol, corazón y diamante, no se deberá lanzar el As de espada, sino que, se continuará con el palo de As de espada, pero desde las cartas del 2 al 10 y las letras J, Q y K.

9. Quien se queda con el As de espada, perderá la partida.

El veintiuno:

1. Participan de 2 a 4 jugadores.
2. Se reparten 3 cartas a cada jugador.
3. Las cartas K, Q y J tienen un valor de 10 cada una.
4. El valor de todas las As es 11.
5. Una carta As más una carta de valor 10 en total suman 11.
6. Una carta As más 2 cartas (ya sean K, Q o J) suman 21.
7. Tres cartas con valor 7 suman 21.
8. Una carta de valor 10, más un As y más una carta (K, Q o J) suman 21.
9. El ganador es quien sume 21 con sus 3 cartas.

La burra:

1. Participan entre 4 a 5 jugadores.
2. Antes de iniciar la partida, se realiza un sorteo, el cual consiste en darle una carta a cada jugador. La carta cuyo valor sea el más alto, permitirá al jugador empezar la partida.
3. Se reparten 5 cartas por jugador.
4. Las cartas que sobran deben unirse y colocarse en el centro de la mesa (este grupo de cartas sobrantes se conocen como *montón*).
5. La ronda se juega de izquierda a derecha.
6. El jugador que inicia la partida debe extender en la mesa una carta cualquiera.
7. El siguiente jugador debe lanzar una carta con el mismo *palo*. Se repetirá la misma acción hasta terminar la ronda.
8. En caso de que un jugador no tenga la carta con el palo correspondiente, deberá tomar cartas del montón hasta obtener una carta con el *palo* correspondiente.

9. La siguiente partida la comenzará el jugador que en la partida anterior lanzó la carta de mayor valor.
10. Se denomina “*burro*” a quien acumule cartas hasta el final de partida, y se lo considera el perdedor del juego.
11. Estrategias recomendadas:
 - a) Deshacerse primero de las cartas menores.
 - b) Reservar para el final las cartas mayores.
 - c) Observar qué palos no tienen los oponentes, para así continuar lanzando cartas con dicho *palo*. Esto ocasionará que el oponente continúe tomando cartas del *montón*.

2.3 Juegos de mesa (casos de éxito)

Existen diversos juegos de mesa que han alcanzado éxito e incluso han perdurado en la historia a través de los años, hasta la actualidad.

Uno de los casos es el juego “El secreto de Catán”, uno de los más exitosos en el siglo XXI. Menciona Klaus Teuber, creador del *Catán* que “*La esencia del juego no está en competir, sino en colaborar: los problemas de la competición se pueden resolver de manera no violenta*” (Blánquez, 2018), quien considera también que este entretenimiento da la percepción de concebir un resultado positivo pese a no ganar la partida. Asimismo, una de las particularidades es que *Catán* busca priorizar la diversión, intriga y colaboración entre los jugadores, para obtener mayor dinámica durante las partidas, sin ocasionar conflictos entre los participantes. Con ello, se benefician todas las partes y se motiva la interacción y cooperación.

Otro de los juegos más populares es *UNO*, el juego de cartas creado por Merle Robbins. Ha logrado posicionarse y mantener estabilidad en el mercado por su acogida. Su peculiaridad es la facilidad de comprensión de las reglas del juego: tanto niños como adultos pueden ser partícipes de la diversión. Las reglas específicas del juego son

fáciles de recordar el juego ofrece ayuda visual para comprender el propósito de cada naipe, a través de su diseño (Castellanos, 2022).

2.4 Lugares turísticos

La historia de Guayaquil ha atravesado múltiples cambios, transformaciones y sucesos que han marcado un antes y después en la ciudad.

Guayaquil posee varios sitios turísticos, que, con el paso del tiempo, han logrado obtener mayor acogida tanto por parte de los ciudadanos como de turistas. Sin embargo, dichos lugares no solo forman parte de la recreación de la ciudad, sino que, a su alrededor, también presentan estatuas, monumentos y más elementos capaces de evidenciar los eventos que han acontecido en la ciudad. Por otra parte, aprender más datos e información sobre lo mencionado, no se ha visibilizado a través del uso de medios de entretenimiento en su gran mayoría.

Según Cinthy Veintimilla Mariño, docente de la carrera de Turismo, define al turismo como aquellos flujos económicos que genera la movilidad de personas por diferentes intereses, inicialmente se hablaba de ocio o viajes por vacaciones. Luego, la Organización Mundial de Turismo, fue incorporando otras motivaciones, ya que las personas ahora viajan también por negocios, salud o religión. Por otra parte, define a los lugares turísticos como aquel espacio que el turista quiera visitar. Si un lugar o elemento atrae a los turistas, es porque tiene un recurso particular, de esa manera se empieza a convertir en un atractivo turístico.

Menciona, que el Ministerio de Turismo toma en cuenta una ficha en donde se anota la información de dicho espacio y lo califica. Mediante la misma, se define si es o no un atractivo turístico.

Según la autora Castillo Herminia, “los atractivos turísticos son todos los elementos naturales o culturales o, a su vez, toda actividad humana o resultado de la misma que puede generar un desplazamiento por motivos, esencialmente, de ocio.”

(María Urquiza, 2017). Quiere decir que los visitantes del lugar definen su popularidad, concurrencia, el valor cultural y de entretenimiento de estos.

- Monumento.
- Escultura.
- Arquitectura.
- Atractivos turísticos culturales.
- Atractivos turísticos arquitectónicos.
- Atractivos turísticos históricos.

Guayaquil, consta de muchos atractivos turísticos capaces de contar muchas de las historias que han formado parte de los cimientos y de la transformación de la ciudad. Incluso, estos lugares turísticos pudieron proveer un gran cambio o pudieron haber desaparecido en el tiempo. Esto se debe a que las personas tienen el factor decisivo a que un lugar turístico perdure y sea un espacio capaz de brindar entretenimiento, cultura e incluso historia a través del tiempo.

Los lugares más populares dentro de la ciudad en la actualidad, según la Empresa Pública Municipal de Turismo, Promoción Cívica y Relaciones Internacionales de Guayaquil (Empresa Pública Municipal de Turismo P. C., 2020) son:

- Malecón Simón Bolívar.
- Puerto Santa Ana.
- Las Peñas.
- Parque Seminario.
- Plaza San Francisco.
- Plaza de la Administración de Guayaquil.
- Calle Panamá.
- Parque del Centenario.
- Malecón del Salado.

Los lugares mencionados tienen un sinnúmero de símbolos en diferentes objetos o estructuras que lo conforman y que aportan a su propia historia, por lo que se dará una explicación breve sobre los mismos.

Historia de lugares turísticos

Guayaquil ha sido reconstruida muchas veces a lo largo de su historia y, por consiguientes, los lugares turísticos han cambiado, una y otra vez, o por lo general, quedan en el olvido. De acuerdo a la información recopilada por los siguientes autores se muestra la historia de los siguientes sitios (Avilés & Hoyos, 2009) (Hoyos Galarza & Avilés Pino, 2010) (Empresa Pública Municipal de Turismo P. C.) (Guerrero, 2007) (Lee T., Compte Guerrero, & Peralta, 1989) (Pino, s.f.).

a) Plaza de la Administración

a. Palacio de la Gobernación del Guayas

Se ubica en la zona céntrica de Guayaquil. En 1917 tuvo su última construcción en madera, hasta que se aprobó la reconstrucción del edificio en 1923. Está caracterizada por ser una estructura de hierro con amplias galerías y dispone de ingresos en forma de “Arco de triunfo.”

b. Monumento a Antonio José de Sucre

Es conocido como Libertador de América. Representa la entrada triunfal del Libertador a Guayaquil, el día en que llegó por primera vez a la ciudad el 9 de octubre. Los cuatro lados contienen: escudo del Ecuador, la entrevista célebre, el juramento en la cima y la reunión por la libertad. Se inauguró el día en que se celebraron sus 106 años del nacimiento. La Independencia de Guayaquil se logró gracias a la intervención de este personaje (Tamayo, 2021).

c. Valor

Escultura que busca representar el valor que poseen todos los guayaquileños para afrontar las adversidades y todos los retos que se les

presentan. Es parte del conjunto de esculturas conocidas como “Las seis virtudes de Guayaquil”, ubicadas en la Plaza de la Administración.

d. Libertad

Escultura que representa a Guayaquil como una ciudad libre e independiente hace más de 198 años, la cual respeta y acoge a todos los ciudadanos del país. Rinde homenaje a la mujer ecuatoriana al combinar la feminidad y la fuerza. Es parte del conjunto de “Las seis virtudes de Guayaquil”.

e. La Fragua de Vulcano

Su nombre hace referencia al movimiento denominado por el patriota José de Antepara, como referencia al dios romano del fuego y del metal. Se debe a una reunión secreta celebrada en casa de José de Villamil que marcó el inicio de las siguientes hazañas para alcanzar la Independencia de Guayaquil. El monumento está conformado por tres elementos: la figura de José Joaquín de Olmedo, y los otros dos elementos constan de los próceres que asistieron a la histórica reunión.

b) Malecón Simón Bolívar

Al inicio, el Malecón fue la fachada de la ciudad debido a sus actividades portuarias y comerciales. En 1931 se construyó una larga calle peatonal, desde la Calle Gral. Elizalde hasta el Mercado Sur como parte del malecón que une sus extremos. En 1936 se lo nombra de manera oficial como el Malecón Simón Bolívar. Fue en 1999 que se comenzó su regeneración urbana y en el 2000 se inauguró con la obra terminada, para así convertirse en un símbolo turístico que representa a la ciudad.

a. Pedro Franco Dávila

Guayaquileño quien fue fundador y primer director del Real Gabinete de Historia Natural de Madrid. También fue conocido como investigador, naturalista y coleccionista. El busto realizado en su honor inicialmente estuvo ubicado a la

altura de la calle Villamil, dentro del Malecón Simón Bolívar, pero luego fue trasladado al Jardín Botánico del mismo Malecón (Almazán, s.f.).

b. Torre Morisca

La torre también es conocida como el Reloj Público. El primer lugar donde estuvo el reloj fue en la torre de la Campana, en 1842, junto al Palacio Municipal. A principios de 1900 se lo ubicó sobre el Mercado de la Orilla, pero en 1921 fue trasladado y construido dentro del Malecón. En 1927 tuvo que ser demolida por problemas de estructura y solo quedó su base, pero, en 1930, fue reconstruida para que sea más sólida, es la que se conoce actualmente. Se caracteriza por su forma octogonal, su cúpula y su estilo morisca.

c. Obelisco a la Aurora Gloriosa

La estructura rinde homenaje a la independencia de Guayaquil, el 9 de octubre de 1920, y hace referencia al himno de la ciudad que fue creado por José Joaquín de Olmedo. Se debe a que, al siguiente año de la independencia, Olmedo y la Junta Provisoria encargaron que se erigiera un monumento que representara el día de la Independencia de la ciudad. Esto no ocurrió hasta el 9 de octubre 1999. El obelisco de forma piramidal fue elaborado en un mármol traslucido, que fue colocado en una pequeña laguna artificial y escaleras como referencia a la importancia portuaria de la ciudad por donde llegaban y salían embarcaciones.

d. Hemiciclo de la Rotonda

Monumento dedicado a los libertadores Simón Bolívar y a San Martín para conmemorar la histórica reunión que sostuvieron en Guayaquil. Presenta a los personajes de pie estrechando sus manos. Sobre las ocho columnas que lo conforman, están levantadas las banderas de los países sudamericanos que liberaron.

e. José Joaquín de Olmedo

Fue prócer de la Independencia de Guayaquil, conocido como poeta, político y abogado guayaquileño, quien diseñó la bandera y escudo de Guayaquil. La estatua posee en una mano la pluma del poeta, y en la otra el Acta de la Independencia. Alrededor de la estatua se destacan dos cañones que parecen proteger al patriota.

f. Abel Romeo Castillo

Fue historiador, periodista, escritor y poeta ecuatoriano. Considerado uno de los personajes célebres de la literatura nacional por lo que destacó por sus ensayos y poemas, algunos fueron musicalizados, como "Romance de mi destino". Trabajó como periodista en el diario "El Telégrafo".

g. El Fauno y la Bacante

El fauno hace referencia al dios romano de los campos y los pastores. En cambio, la Bacante estaba consagrada al dios Baco y representa uno de los mitos del mundo antiguo. Está inspirada en la sensualidad de una bailarina española que ofrecía presentaciones en los teatros Olmedo y Edén de Guayaquil.

h. El Fauno y la Bacante

Es un obelisco que rinde homenaje a la hazaña libertaria e independentista de la ciudad de Guayaquil. Su nombre está inspirado en el cántico del guayaquileño José Joaquín de Olmedo.

i. Juan Pueblo

Escultura dedicada al personaje popular de Guayaquil, que se publicaba en el diario "El Telégrafo". Utiliza una gorra de papel con una estrella en el centro y se ha convertido en el símbolo del nuevo Guayaquil. Representa al hombre humilde del pueblo, trabajador y con el entusiasmo de salir adelante.

c) Puerto Santa Ana

Su construcción se inició en el año 2005, culminando su primera fase en 2007, para la que se invirtió alrededor de \$20 millones. Los planos de construcción se llevaron a cabo por el estudio ubicado en Estados Unidos, perteneciente a los arquitectos DDG, quienes plantearon ejecutar la obra siguiendo un diseño semejante al Cocowalk, situado en Miami, el cual es una zona urbana compuesta por diferentes sectores residenciales.

Puerto Santa Ana se encuentra frente al río Guayas, y gran parte de la arquitectura que poseen los edificios que lo rodean, es moderna. A su alrededor se encuentra el edificio más alto de la ciudad, conocido como “El tornillo”. Fue construida en el sector donde antes se encontraba la antigua Cervecería Nacional, la fábrica de leche Indulac y la piladora Modelo.

a. Francisco de Orellana

Conquistador español, quien fue uno de los fundadores de la ciudad y descubridor del río Amazonas. El busto se encuentra actualmente en la Plaza Colón y se presenta con la armadura clásica usada por los conquistadores y su mirada está en dirección al río Guayas.

b. Julio Jaramillo

Fue un cantante y compositor conocido como el Ruiseñor de América. Es reconocido por su melodía “Nuestro Juramento”. La estatua está ubicada junto al Museo Municipal de la Música, la cual sostiene una guitarra y apoya uno de sus pies sobre una banqueta.

c. Carlos Rubira Infante

Fue un compositor ecuatoriano de música popular que se encuentra en el Salón de la Fama de los Compositores Latinos. Es reconocido por ser el autor de la canción “Guayaquileño madera de guerrero”.

d) Las Peñas

El Barrio Las Peñas se ubica en el cerro Santa Ana, conocido como Cerro de la Culata y se construyó cuando se fundó la ciudad. Se caracterizaba por sus casas de

madera y porque algunas fachadas daban al río Guayas hasta que fue destruido por el Gran Incendio. Se reconstruyó guardando el orden anterior y con nuevas características como ventanas con chazas y elementos propios de la costa.

a. Numa Pompilio Llona

Fue un escritor, poeta y filósofo ecuatoriano, además fue miembro de la Academia Ecuatoriana de la Lengua. Conocido por sus obras célebres, como: Noches de dolor en las montañas, La odisea del alma, Himnos, Dianas Y Elegías; Cien sonetos nuevos, entre otras (En Guayaquil se recuerda a Numa Pompilio Llona, 2020).

b. Faro de Guayaquil

Es un ícono turístico ubicado en la parte más alta del cerro Santa Ana. En la antigüedad, estaba ubicado en la Isla de Santa Clara, conocida como Isla del Muerto. Asimismo, el faro emitía una luz que cumplía con el propósito de guiar a los navegantes, en cuyas jornadas podían sufrir varamientos, estancamientos o naufragios. Por otra parte, dentro de su estructura se puede hallar una escalinata que lleva a la terraza superior para que los turistas o ciudadanos observen la ciudad.

c. Fortin de la Planchada

Antes era utilizado para la defensa de ciudad en contra de los ataques de los piratas que intentaban saquear la ciudad. Su nombre se origina a finales de 1600 debido a que los ciudadanos “planchaban” la superficie irregular de las calles para hacerlas planas. Fue uno de los escenarios de la Independencia de Guayaquil. En 1996 fue declarado Monumento Patrimonial.

d. Espada de Santiago

Es una escultura conocida como “Cruz de Santiago”. Su nombre se da en honor al apóstol Santiago por lo que este era insignia usada por su Orden

religiosa. Contiene una leyenda inscrita en la parte inferior que dice: “Aquí se establece definitivamente la libérrima ciudad de Guayaquil”, lo que lo convierte en un símbolo de identidad.

e. Escalinatas Diego Noboa

Son las escaleras ubicadas en las faldas del Cerro Santa Ana y llega hasta la cima, por medio de un recorrido de 444 escalones que están enumerados. Obtiene su nombre en honor al prócer y expresidente Diego Noboa.

e) Parque Seminario

Es el parque más antiguo y uno de los más tradicionales de Guayaquil, que debió llamarse La Plaza Mayor, puesto que allí se trasladó la Iglesia Matriz, hoy conocida como la Catedral Metropolitana de Guayaquil, junto con la reconstrucción del parque, alrededor de 1692.

Obtiene el nombre de “Seminario” gracias a la donación de don Miguel Suárez Seminario para su remodelación, terminada en 1895.

Conocido también como “Bolívar” por el monumento al Libertador, o como “El Parque de las Iguanas”, debido a que en él habitan y son alimentados por el público, gran número de estos reptiles.

El parque luce, en su esquina sureste, una bellísima escultura que representa a dos jabalíes peleando, donada por la colonia chilena radicada en Guayaquil. Hacia la puerta que da a la calle Clemente Ballén, hay una “Glorieta” octogonal, en donde se realizaban actos culturales y las bandas de música de la ciudad ofrecían sus retretas en los días festivos.

a. Monumento a Simón Bolívar “El libertador”

A pesar de los contratiempos para su elaboración, movilidad e integración al parque por ocho años, la escultura se inauguró el 24 de julio de 1889, a los 106 años del nacimiento del libertador. El monumento se fundió en bronce y su base es de mármol blanco. Sus cuatro lados contienen bajorrelieves en bronce

de: el Escudo del Ecuador, la entrevista célebre, el juramento en la cima y la reunión por la libertad. Monumento dedicado a quien es conocido como el Libertador de América. Representa la entrada triunfal del Libertador en Guayaquil, el día en que llegó por primera vez a la ciudad.

b. Ana Villamil

Poeta y escritora ecuatoriana conocida como la compositora de la "Canción al nueve de octubre". Su escultura emite un sonido mediante el cual se transmite su canción popular dos veces al día y se inauguró para conmemorar los cien años de su muerte.

c. Medardo Ángel Silva

Escritor, poeta, músico y compositor ecuatoriano conocido por varias de sus obras literarias, una de las más recordadas por los ecuatorianos en la letra del pasillo "El alma en los labios". Asimismo, fue un referente literario del movimiento modernista latinoamericano que perteneció al grupo Generación Decapitada.

f) Plaza San Francisco

Fue inaugurada en 1881 para la realización de algunos eventos ciudadanos. Ha experimentado profundos cambios durante el siglo veinte. Fue el primer sitio de estacionamiento de "coches de punto", en el siglo XIX donde podían alquilarse o fletarse para trasladado de un lugar a otro en la ciudad. Sus árboles han sido sembrados, talados y resembrados por lo menos tres veces en cien años. Su monumento de Vicente Rocafuerte fue trasladado a distintos lugares de la misma plaza por lo menos cinco veces, y en los últimos años ha adquirido una fisonomía más moderna y vanguardista, con la inclusión de un espejo de agua ovalado sobre el que se ubicó el monumento.

a. Monumento a Dr. Vicente Rocafuerte

Se inauguró el 1 de enero de 1880 en la Plaza de San Francisco, por considerarse uno de los principales de la ciudad, para rendirle homenaje a su memoria. Actualmente está ubicado en la intersección de la Av. 9 de Octubre y Pedro Carbo.

La figura de Rocafuerte, elaborada en bronce, se levanta sobre un pedestal de basalto negro que, a su vez, sustenta un fuste de mármol rojo, en el que se destacan alegorías que representan pasajes de la vida del ilustre repúblico guayaquileño.

El monumento de Vicente Rocafuerte fue lo único que se mantuvo en pie y se salvó durante el Incendio Grande que, en 1896, arrasó con Guayaquil (Avilés y Hoyos, 2009).

b. Estatua a El Rey de la Galleta

Estatua en honor a Jacinto León Zúñiga que durante 40 años recorría las calles por zonas del centro y sur de la urbe, entonando rimas y con su canasta de galletas de sal y de Amor de la fábrica La Universal.

Su particular característica era que, al expender sus productos, lo hacía entonando coplas y versos a los transeúntes. La figura, de mármol sintético, sostiene una caja de galletas con el brazo izquierdo, mientras que con el derecho ofrece el producto.

c. Vendedor de Lotería

Esta figura es considerada como cábala de buena suerte por muchos de los transeúntes, quienes frotan los boletos adquiridos para los próximos sorteos sobre el billete en la mano del 'lotero' de antaño. La escultura está hecha en resina con fibra de vidrio.

d. Fotógrafo del Parque

Recrea al personaje que se ubicaba en las plazas de la ciudad para tomar fotografías con su cámara de cajón y trípode, con las que captaba a las

familias que salían de paseo. La escultura está hecha a escala natural, con resina y poliéster de vidrio.

g) Parque Centenario

Su otro nombre es la Plaza del Centenario, es considerado uno de los parques más grandes de Guayaquil, ubicado en Boulevard 9 de Octubre y Avenida Lorenzo de Garaycoa. Se inauguró como obra para conmemorar los cien años de la Independencia de Guayaquil y se construyó en base a un estilo arquitectónico tradicional conocida como los “Bosques Sagrados de la Grecia Clásica”. El parque se destaca por contener el inmenso monumento llamado “Columna de los Próceres” y que en cada pórtico se exhiben estatuas que tienen un gran peso simbólico como “Las ninfas de las artes”, los Aurigas, entre otros.

a. La Columna de los Próceres

El monumento fue inaugurado en unión al parque, pero la idea de su concepción fue en 1821 con la Junta Superior de Gobierno del Estado para perpetuar la Independencia de Guayaquil. La columna mide 27 metros, la cual está dividida en tres partes. La base contiene a 4 próceres: José Joaquín de Olmedo, General León de Febres Cordero, José de Antepara y José de Villamil. Además, que contiene 4 estatuas simbólicas, una en cada esquina: Justicia, Patriotismo, Heroísmo, Historia. La asta contiene grabado el texto del Acta de Independencia y los nombres de los patriotas; y esta esculpida la representación del ascenso del pueblo por la libertad. En la parte superior de la columna se encuentra una escultura con la imagen de una mujer que sujeta el faro de la libertad.

b. General León de Febres Cordero

Este personaje estaba seguro de que la independencia de Guayaquil sería de gran valor estratégico y moral para respaldar las acciones libertarias de

América. La estatua da homenaje al patriota y prócer de la Independencia de Guayaquil y está situada a un costado de la base en la Columna de los Próceres.

c. José de Antepara

Guayaquileño que fue redactor fundador del periódico “El patriota de Guayaquil”. Fue precursor de la Independencia de Guayaquil y estuvo involucrado en el proyecto para la emancipación de Hispanoamérica. Es parte del monumento de La Columna de los Próceres (Cepeda, pp. 207-211).

d. José de Villamil

Fue uno de los participantes en la reunión secreta conocida como La Fragua de Vulcano, por lo que fue un prócer de la Independencia de Guayaquil. Este militar firmó un decreto mediante el cual se declaró abolida la esclavitud en el Ecuador. La escultura lleva un uniforme militar, entre sus manos un sable y en sus pies un tambor.

e. Eloy Ortega

Fue científico, astrónomo e investigador guayaquileño, reconocido en el ámbito nacional por sus predicciones del clima. En reseñas históricas, se menciona que los agricultores se dirigían a su domicilio para que él genere lluvias en época de sequía. Fue quien escribió el Almanaque Ortega (Astrónomo Eloy Ortega en Plaza del Centenario, 2018) (Romero, 2012).

h) Malecón del Salado

Su nombre se debe a que se ubica a las orillas del estero. Se construyó en el 2009 en el proyecto de regeneración urbana para poder recuperar y rehabilitar el estero, que antes era conocido por ser un balneario frecuentado. Tiene un espacio de 400 metros que comprende jardines, plazoletas, puentes, entre otros.

a. Venus de Valdivia

Representación de la figura de cerámica de la cultura precolombina que se asentó en la costa ecuatoriana entre 3500 y 1800 A.C. Permite destacar la

belleza femenina mediante una cintura fina con caderas anchas y piernas contorneadas (Guayaquil es mi destino para conocer su arte en las eculturas, 2016).

b. Cinco como un puño

Monumento que rinde homenaje a los cinco literarios guayaquileños miembros del grupo "Guayaquil". El grupo estaba compuesto por Enrique Gil Gilbert, José de la Cuadra, Demetrio Aguilera Malta, Alfredo Pareja Diezcanseco y Joaquín Gallegos Lara. A través de relatos costumbristas, los literarios referentes de este monumento, marcaron época como novelistas del realismo social.

c. Ismael Pérez Pazmiño

Fue periodista, escritor y Senador de la República. El busto rinde homenaje al periodista ecuatoriano fundador del Diario "El Universo", que es uno de los diarios más importantes de la ciudad. Está ubicado sobre un estanque de agua sobre una columna que sostiene un globo terráqueo con el nombre del periódico que fundó.

d. Armando Romero Rodas

Considerado ícono de la actividad radiofónica nacional y continental. Fue quien llevó a cabo la inauguración de la conocida "Radio Cristal". Ubicada en la plaza que antes llevaba su nombre, y que actualmente es conocida como Guayarte (Estrada, 2012).

e. Emilio Estrada

Fue expresidente del Ecuador de 1911, quien estuvo respaldado por el General Eloy Alfaro. Fue elegido Gobernador Interino del Guayas, luego del triunfo de la Revolución Liberal. La estatua lleva puesta la banda presidencial en el pecho, un libro en la mano derecha y un bastón en la mano izquierda.

i) Calle Panamá

Conocida en sus inicios como una zona utilizada para secar el cacao durante la época del *boom cacaotero*, durante la segunda mitad del siglo XIX.

Hay cuatro etapas por las que atravesó la calle Panamá:

- **Época Colonial:** En el siglo XVIII, lo que actualmente se visualiza como la calle Panamá, se inició como un puente de madera de 800 varas. Con el paso del tiempo, dejó de existir y pasó a transformarse en una calle.
- **Época Republicana:** Llegó a denominarse Calle La Libertad, dado que Manuel Villavicencio, geógrafo, notó que la calle contaba con dos apelativos semejantes, los cuales eran usados en la época anterior (Calle Real y Ciudad Vieja).
- **Principios del siglo XX:** En 1926, bajo la norma jurídica del Municipio de Guayaquil, se le atribuyó oficialmente el nombre de Calle Panamá al espacio desde la Calle Loja hasta la Calle 9 de octubre.
- **Años 50:** La calle Panamá fue parte del desarrollo económico al contar con las industrias y compañías dedicadas al comercio del cacao.

A lo largo de la calle se encuentran diferentes estatuas y esculturas que son: el Canillita, el Betunero, el Cangrejero, los cuales representan a los oficios tradicionales de antaño; Alberto Spencer y Vicente Rocafuerte.

a. El Canillita

También es conocida como “El Voceador” y vendía “El Patriota”, el cual fue el primer periódico de la ciudad y del país. Hace referencia a uno de los oficios representativos de la historia de Guayaquil.

b. El Betunero

Oficio también conocido como “lustra zapatos”. La escultura representa el oficio tradicional de lustrar los zapatos a transeúntes.

c. El Cangrejero

Es el oficio de aquellas personas que trabajan en los manglares y que oferta los cangrejos que se encuentra en veda dos veces al año.

d. Alberto Spencer

Escultura dedicada al mejor futbolista ecuatoriano de todas las épocas y un estadio multiuso de la ciudad lleva su nombre. Es el segundo máximo goleador de la Copa Intercontinental al contar con seis goles (Alberto Spencer, en el ranking de Conmebol como el jugador de Ecuador con más partidos en la Copa Libertadores, 2020).

j) Corazón de Jesús

Se ubica en el cerro del Carmen y que se encontrar después de recorrer las catorce estaciones del “vía crucis” que se recorren a pie. Es símbolo del cristianismo en Guayaquil, y para llegar a ella se deben subir 166 escalones. Su construcción se realizó para conmemorar los cien años de la consagración del país al Inmaculado Corazón de María.

CAPÍTULO 3

CAPITULO 3: INVESTIGACIÓN VISUAL

3.2 Metodologías de investigación en diseño

Las metodologías aplicadas para el desarrollo del proyecto se eligieron acorde a las necesidades por resolver acorde al objetivo planteado. De esta manera, es posible identificar diferentes aspectos a considerar para llevar a cabo una solución que cumpla con los aspectos funcionales y estéticos requeridos.

3.3 Focus group

El método de diseño *focus group* es utilizado en el presente trabajo como herramienta de investigación cualitativa. Para obtener los resultados esperados, se debe optar por aplicar tres pasos elementales durante el proceso de indagación: reclutamiento, moderación y confección de la documentación.

Para el primer paso, es fundamental distribuir adecuadamente a los participantes, mantener la comunicación efectiva que permita comprender la labor asignada. En este punto, se trabaja con 6 grupos de 4 personas, con edad entre 15 y 45 años.

En la etapa de moderación, se proporciona un mazo de cartas ejemplar/boceto para que los participantes realicen una prueba del juego con el prototipo. Posteriormente, se indican las reglas del juego. Se presenta un ejemplo de cómo debe iniciar y continuar el juego. Finalmente, para la etapa de confección del informe, se reúne a los miembros del *focus group* para conocer sus reacciones, opiniones, criterios, e incluso comportamiento, durante y después del juego. Dichas consideraciones serán examinadas tanto de forma grupal como individual, para así verificar los estímulos y emociones que evoca el juego. Cabe mencionar que las tendencias reveladas durante el juego también son una variable por estimarse para conocer mejor las estrategias e interés en el que se desenvuelve personal e instintivamente cada jugador.

3.4 Brainstorm

La metodología brainstorm es una herramienta capaz de manejarse mediante la aplicación y seguimiento de dos pasos, planteados por Bernard Demory.

El primero, la búsqueda de ideas, el cual se ejecuta mediante la indagación de problemas, análisis del entorno, investigación, recopilación de datos, así como también análisis de piezas visuales capaces de aumentar la capacidad de conocimiento de aquellas artes cuyo éxito estimula la inspiración y creatividad, para así lograr recrear un producto diferencial. Cabe recalcar que, en este paso, se busca únicamente recopilar una gran cantidad de ideas sin que las mismas deban pasar por filtro alguno.

Por otra parte, se considera el paso dos, cuya implementación consiste en la crítica y evaluación de ideas, en donde el objetivo es segmentar las ideas más valiosas, enriquecerlas entre sí para obtener mejores e innovadoras propuestas (Demory).

Es por eso que, al inicio del proyecto para llevar a cabo el primer paso de la herramienta, se realizó una encuesta orientada hacia el conocimiento del trading card game por parte de diferentes usuarios, con el fin de reconocer si el tema tenía gran presencia en las personas. Sin embargo, debido a la ausencia de conocimiento sobre el mismo, se planteó un nuevo tema y propuesta para el proyecto. En ella, se obtuvieron 32 respuestas de personas entre 14-48 años. Algunos de los resultados que se tomaron en consideración para descartar el tema, es que el 78,1% de personas no coleccionaban este tipo de cartas, tampoco invertían dinero en su compra o asistían a eventos para adquirirlas o intercambiarlas con otros jugadores. El 81,3% mencionó que no las juegan o coleccionan.

Por consiguiente, se elaboró una encuesta basada en preguntas sobre la historia de diferentes lugares turísticos de Guayaquil, estatuas, parques y el reconocimiento de los mismos, con el fin de obtener información para poder analizar si las personas tienen conocimiento sobre los sitios y elementos mencionados.

En este caso, se obtuvieron resultados que afirmaban el desconocimiento de las personas (entre 15-45 años) sobre la historia e información de lugares turísticos de Guayaquil, al igual que de estatuas, monumentos y edificios que los conforman.

Por lo tanto, se realizó la evaluación y crítica de las ideas y resultados para dar paso a la elección final del proyecto.

3.5 Design Thinking

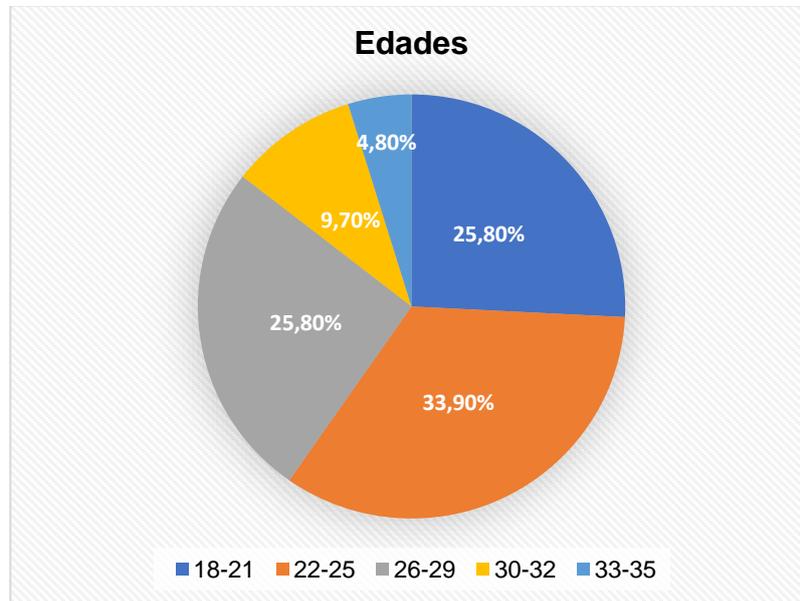
Consta de bases sólidas que facultan el hallazgo, redefinición o reestructuración de soluciones. Dicho proceso se puede presentar y ejecutar a través de 5 etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y testear (Galindo, 2019).

Para el desarrollo de la primera etapa, se realiza una encuesta a 62 personas, cuyas edades se encuentran entre 18 a 35 años. Un 33,9% de encuestados tiene entre 22-25 años, siendo el porcentaje más alto dentro de la dinámica. Por otra parte, el 25,8% tiene entre 18-21 y 26-29, es decir, 16 personas. Finalmente, 6 personas entre 30-33 años (9,7%), y 3 personas entre 33-35 años (4,8%).

El 80,6% del total de encuestados pertenece al género femenino, siendo así, 50 mujeres, y su diferencia, 19,4%, se atribuye al género masculino, conformado por 12 hombres.

Ilustración 1

Encuesta para analizar el conocimiento sobre los lugares turísticos e históricos de Guayaquil.



Nota. Resultados de las edades sobre la encuesta para analizar el conocimiento sobre lugares turísticos e históricos de Guayaquil.

Se presenta 14 preguntas de conocimiento general respecto a los lugares turísticos de Guayaquil y la historia que existe sobre ellos y los elementos u objetos que lo conforman. Asimismo, se efectúan preguntas sobre cuáles lugares los encuestados consideran turísticos. Las 3 respuestas con mayor porcentaje de coincidencia son: Las Peñas, en primer lugar; en segundo lugar, el Malecón 2000 y, por último, Puerto Santa Ana.

Otra de las preguntas que forman parte de la encuesta, radica en conocer qué otros espacios de Guayaquil se consideran turísticos por parte de los ciudadanos. La respuesta más frecuente es el Parque Histórico. Sin embargo, es un lugar que se encuentra en el cantón Samborondón, por lo que se desvincula del cantón Guayaquil.

Los participantes que forman parte de la investigación coinciden en que uno de los personajes que representa a Guayaquil es Juan Pueblo, como elemento simbólico a lo largo de la historia.

Por otra parte, se busca recopilar mediante la herramienta de encuesta, información sobre el conocimiento específico de los monumentos o estatuas que forman parte de ciertos lugares turísticos, por lo cual se efectuaron las siguientes preguntas y a continuación se presentan sus respectivos resultados:

- 1) De los lugares que se encuentran dentro del Malecón 2000, los que más recuerdan los encuestados son: La Rotonda, La Perla, MAAC (Museo Antropológico y del Arte Contemporáneo) y el antiguo vagón de ferrocarril.
- 2) El Hemiciclo de la Rotonda fue construido en el lugar donde San Martín desembarcó en Guayaquil para mantener el encuentro con Bolívar. Respecto a este dato, 32 personas lo saben y 30 desconocen el hecho.
- 3) La Espada de Santiago de Guayaquil se encuentra en Las Peñas. Sin embargo, sólo 19 personas conocen su ubicación.
- 4) Las 6 estatuas que se sitúan en la Plaza de la Administración hacen alusión a las Virtudes de Guayaquil. Sólo 29 personas reconocen dichas figuras.
- 5) En el Barrio Las Peñas, los encuestados consideran que el elemento que más se destaca es El Faro.
- 6) Las estatuas de las Ninfas de las Artes y del Oficio son estatuas ubicadas en el Parque Centenario, sin embargo, sólo 23 de 62 personas las reconocen y/o diferencian.
- 7) La estatua de la compositora Ana Villamil Ycaza se localiza en la esquina del Parque Seminario desde el 2016, pero únicamente 12 personas tienen conocimiento al respecto. 19 personas creen que se encuentra en la Plaza La Merced, 14 en la Plaza San Francisco, y 14 en el Parque del Centenario.
- 8) Los encuestados consideran que el Parque Samanes y Guayarte no poseen objetos o símbolos históricos, capaces de contar o representar a la ciudad de Guayaquil.
- 9) Finalmente, 53 personas no conocen medios de entretenimiento que enseñen sobre la historia de los lugares turísticos de Guayaquil. Por otra parte, 9 personas

consideran que los buses de 2 pisos, las visitas guiadas, las redes sociales, y los museos son capaces de informar y entretener a los habitantes, relatando, a su vez, hechos históricos de los sitios turísticos que conforman la ciudad.

La segunda etapa de la metodología busca definir una propuesta que permita resolver aquel problema identificado en la etapa anterior, en donde se identificó que no existen diversos medios de entretenimiento capaces de fomentar y compartir información sobre los lugares turísticos e históricos de Guayaquil, por lo que, existe la falta de conocimiento de aquellos espacios que los ciudadanos frecuentan, impidiendo que la historia se difunda. Es por eso que, para la tercera etapa de idear, se propone diseñar un juego de cartas ilustradas basado en la ciudad de Guayaquil y sus sitios turísticos. Es una herramienta capaz de brindar diversión, compartir con más personas y, a la vez, proporcionar datos que no suelen ser reconocidos.

Posteriormente, en la etapa de prototipado, luego de realizar las ilustraciones de los lugares turísticos, tomando en consideración que cumplieran con los requisitos solicitados por el Ministerio de Turismo, se eligieron 52 elementos, entre ellos: sitios turísticos, esculturas y monumentos. Se extrajo la información de cada lugar para recopilar los datos más relevantes, que se utilizan en el reverso de la carta. De esta manera, a través del juego, se comparten según la estructura y reglas de este.

Ilustración 2

Bocetaje e ilustración



Nota.

Bocetaje de Juan Pueblo, personaje icónico de Guayaquil.

Para elaborar el prototipo, se imprimieron alrededor de 30 cartas, con el propósito de observar los detalles de color, tipografía, ilustración, diseño, usabilidad y funcionalidad.

Finalmente, se llevó a cabo el testeo, dividido en dos secciones: la primera, centrada en validar la funcionalidad del juego, para lo cual se organizaron seis grupos focales, conformados por cuatro personas, tomando en consideración una de las reglas del juego que es el número de jugadores por partida. La edad de los participantes es la planteada en el grupo objetivo.

CAPÍTULO 4

CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO

4. Análisis de resultados

Al realizarse la validación de usabilidad por parte de los usuarios (personas entre 15 y 45 años) se obtuvieron los siguientes resultados, los cuales se basaron en las preguntas respondidas al finalizar el juego:

Las preguntas que se desarrollaron fueron las siguientes:

- ¿Reconoce las reglas del juego?
- ¿Cómo considera el juego respecto a las reglas?
- En una escala del 1 al 10, ¿qué tan fácil resultó el juego?
- ¿Considera que el juego le permitió conocer más datos sobre los lugares turísticos e históricos de Guayaquil?
- ¿Considera divertido aprender de esta manera sobre Guayaquil?
- ¿Con qué tamaño de carta se siente más cómodo?
- ¿Qué tan cómodo se siente con el ritmo del juego?
- ¿Reconoce los lugares turísticos, estatuas y monumentos mediante las ilustraciones diseñadas?
- ¿Cuál fue el nivel de dificultad?
- ¿Conocía los datos que están presentes en las cartas?
- ¿La letra es lo suficientemente legible para leer la información?

El primer grupo sí reconoció las reglas del juego, consideró que el juego es fácil y se entiende. También se mencionó que el juego sí les permitió conocer más sobre los lugares turísticos de Guayaquil. Respecto al tiempo de duración, mencionaron que fue corto, ya que la partida se efectuó en 25 minutos aproximadamente. Sin embargo, consideraron un cierto nivel de dificultad debido a la falta de conocimiento sobre algunas de las estatuas, monumentos y sitios turísticos presentados en las cartas, el tamaño de

las cartas elegido, de 7cm por 12cm, es óptimo para apreciar la ilustración y leer con facilidad la información de las cartas.

En el segundo grupo, dos de los participantes reconocieron las reglas del juego. Por otra parte, respecto a las reglas del juego, consideraron que son fáciles de comprender. Sin embargo, las preguntas que se deben formular tomando en cuenta las penitencias, les presentaban dificultad para poder ganar la partida. También, se comentó que aprendieron nueva información sobre los datos de los lugares turísticos de Guayaquil, y es una manera divertida para conocer más sobre ella. Asimismo, el juego presentado fue dinámico y amigable. Al igual que el anterior grupo, se sintieron cómodos con el tamaño de las cartas, y respecto a la tipografía, el tamaño es legible.

El tercer grupo reconoció las reglas generales del juego y mencionaron que fue fácil jugarlo. También, notaron que no conocían la información de los lugares turísticos de Guayaquil, por lo que, durante la partida, aprendieron más datos, y les pareció divertido aprender mediante un juego de cartas. Si bien hubo dificultades para tener ventaja en la partida debido a las penitencias, el desarrollo del juego fue dinámico. Consideraron que lo óptimo era que se utilizaran menos datos en el reverso de las cartas, además, cambiar el color de la tipografía que en el prototipo se presentó en color blanco.

En el cuarto grupo, dos integrantes reconocieron las reglas principales del juego tradicional, manifestaron que las penitencias generaron más interés en el juego para convertirlo más competitivo. Consideran que la dinámica del juego es fácil, pero que existe cierto nivel de dificultad cuando se realizan las preguntas acordes a las penitencias presentadas al inicio del juego; los datos de las cartas son nuevos para ellos. A pesar de eso, los jugadores mencionaron que el juego de cartas sí les permitió conocer más sobre los lugares turísticos de Guayaquil; pueden ser fáciles de reconocerlos visualmente, pero su información histórica no. De los cuatro miembros, tres consideraron que el tamaño de la carta es apropiado, para su lectura.

En el quinto grupo, reconocieron las reglas del juego y les pareció divertido poder encontrar una nueva forma de aprender y conocer más sobre Guayaquil e incluso fácil. Hubo lugares que conocían visualmente pero no sabían cómo se llamaban. De igual manera, las reglas del juego con respecto a las penitencias sobre acertar el nombre de la carta son complejas; la información es nueva para ellos. Respecto a la información, es más práctico emplear el tamaño de 7x12; de esa manera, la lectura es legible y se pueden tomar en cuenta el espacio entre cada párrafo.

En el sexto grupo, los integrantes sí estaban familiarizados con la regla y dinámica principal del juego. Por otra parte, tres de los jugadores consideran en un nivel medio-alto la facilidad del juego, y el cuarto jugador, comentó que, debido a los aciertos que se debe hacer para tener ventajas en el juego, existe más dificultad, ya que no conoce la información histórica de los sitios turísticos. Sin embargo, en general, el juego de cartas les permitió aprender más sobre Guayaquil, sus estatuas y monumentos; incluso hubo elementos que no sabían que eran parte del entorno de la ciudad. También lograron relacionar los lugares con las ilustraciones presentadas en el diseño de las cartas. La tipografía era legible y el tamaño de la carta era adecuado para poder leer cómodamente la información.

De la misma manera, se llevó a cabo la validación de los criterios del diseño, en donde se realizaron entrevistas y se elaboraron preguntas a tres profesionales, entre ellos: un diseñador, un director de arte creativo y un ilustrador. Las preguntas fueron las siguientes:

- ¿Qué representan, desde su perspectiva, los colores del diseño?
- ¿Considera que es correcta la implementación y diagramación presente en el reverso de las cartas?
- ¿Reconoce los elementos icónicos de Guayaquil?
- ¿La tipografía presentada es legible?
- ¿Con qué asocia los marcos utilizados en las cartas?

- ¿Considera que se ha logrado representar a la ciudad de Guayaquil mediante el diseño de las cartas?
- ¿Qué tipo de estilo considera que evoca el diseño de las cartas?

Desde la perspectiva del Licenciado Washington Quintana Morales, Mag., respecto a la aplicación del color naranja, se logró representar la calidez de la ciudad de Guayaquil y de sus habitantes, y la implementación de los azules desde su criterio, hace mención de los colores de la bandera de la ciudad. La diagramación de los textos presentes en el reverso de las cartas consideró que es correcta y estaba bien aplicada.

Asimismo, logró reconocer los elementos icónicos de Guayaquil, desde las ventanas utilizadas en los marcos de las cartas, los cuales comentó que su utilización llegó desde España y Francia, y han estado presentes sobre todo en Las Peñas.

Por otra parte, el director de Arte Creativo, Tomás Bejarano mencionó que la paleta de colores implementada si es capaz de caracterizar la ciudad de Guayaquil. Así mismo, las ilustraciones representaron asertivamente aquellos lugares turísticos o elementos que forman parte de la ciudad. Respecto a la diagramación de la información agregó que lo más óptimo sería añadir un elemento decorativo que funcione como separador entre cada párrafo en el reverso de las cartas.

Por parte del ilustrador y artista visual Luis Villacis consideró que tanto los colores como las ilustraciones fueron capaces de representar a Guayaquil. La diagramación de la información en el reverso de las cartas estaba correctamente aplicada, ya que los espacios entre párrafos permitían mostrar la diferencia entre cada información. Por otra parte, pudo observar los elementos icónicos aplicados en las cartas y asociar los marcos de las mismas con las ventanas características de Las Peñas. Finalmente, mencionó que se logró el objetivo de representar a Guayaquil mediante el juego de cartas.

4.1 Aspectos conceptuales

Una de las referencias que se analizó fue el juego de cartas *“No thanks!”*, diseñador por Thorsten Gimmler e ilustrado por Oliver Freudenreich y Atelier Lowentor. El propósito del creador fue diseñar un juego que pueda ser simple y atractivo al mismo tiempo para el usuario. Los colores aplicados tienen como base la doble separación complementaria, prevaleciendo los colores naranja y azul (BKK, s.f.).

Para la ejecución del proyecto se eligió elaborar las ilustraciones basadas en el movimiento artístico Pop Art, surgido en Inglaterra a mediados de 1950, cuyo auge luego tuvo acogida en Estados Unidos.

El Pop Art tenía como principal “objetivo impactar y conectar con el espectador, por lo que los artistas mostraban en sus distintas creaciones de arte todo objeto relacionado al mundo de consumo y símbolos de la sociedad” (Pinedo, 2021).

Por tal motivo, se buscó aplicar las cualidades principales de esta vanguardia, tomando en consideración los colores vibrantes y llamativos, capaces de captar directamente la atención del observador.

- **Reglas del juego**

Respecto a las reglas del juego desarrolladas para el juego de cartas, las cuales toman como referencia general el juego de cartas tradicional ecuatoriano conocido como “La Burra”, se realizaron adaptaciones e implementaciones de nuevas reglas y penitencias, que son las siguientes:

¿En qué consiste el juego?

1. Se basa en un juego competitivo por rondas, en donde cada jugador debe lanzar las cartas acordes al palo de la primera carta que lanza el primer jugador de la partida.
2. Se realizarán penitencias basadas en adivinar datos sobre los lugares turísticos, estatuas, esculturas, edificios o monumentos de Guayaquil.
3. El jugador que se quede con cartas hasta el final de la partida será el perdedor.

Indicaciones generales:

1. Las cartas están clasificadas por palos, los cuales se encuentran debajo del número o letra de cada carta.

2. Las cartas con letras tienen un valor que va de menor a mayor

Nota: Dichas cartas siempre serán las mayores que los números, a excepción de la A, cuyo valor es 1.

3. Si un jugador no tiene una carta con el palo correspondiente, debe tomar una carta del mazo. Si es el palo que necesitaba, puede lanzarlo, caso contrario, debe quedarse con la carta elegida.

Preparación:

1. Barajar todas las cartas que incluye el juego (52 cartas).

2. Antes de iniciar, cada jugador debe tomar una carta al azar, quien tenga la carta de mayor valor, será quien dé inicio a la partida.

3. El juego se inicia de izquierda a derecha.

¿Cómo jugar?

1. Se repartirán 5 cartas por jugador.

2. El jugador que obtuvo la carta de mayor valor en la preparación dará inicio a la partida.

3. El jugador 1 deberá lanzar una de sus cartas (cualquiera de ellas).

4. El siguiente jugador (jugador 2) será el que se encuentra a la izquierda del jugador 1. El jugador 2, deberá lanzar otra carta que tenga el mismo palo que la del jugador 1, y así sucesivamente con los demás jugadores.

5. Cuando el último jugador lance la carta correspondiente, se deberá observar cuál carta es la mayor entre las 4 que están en la mesa. Quien la tenga, iniciará la siguiente partida.

Nota: las cartas lanzadas en la ronda deberán apartarse a un lado.

Penitencias:

- Carta K: tomar 3 cartas del mazo.

- Carta Q: tomar 2 cartas del mazo.
 - Carta J: el siguiente jugador pierde el turno.
1. El jugador que lance una de las cartas anteriores, debe hacer una pregunta al siguiente jugador. Puede elegir cualquiera de sus propias cartas, solo una de ellas. La pregunta debe basarse en la información que se encuentra al reverso de dicha carta escogida. Únicamente debe dar una pista o formular una pregunta con los datos. Es opcional proporcionar más de una pista.
 2. El jugador a quien se le aplica la penitencia debe adivinar el nombre del lugar, estatua, escultura, monumento o edificio turístico de la carta elegida por el otro jugador. El nombre deberá ser el que está escrito bajo la ilustración de la carta.
 3. Si no acierta en la respuesta, deberá cumplir la penitencia. Si acierta, puede continuar con su turno en el juego.

Nota: Sólo aplica para las cartas K y Q.

Indicaciones generales:

Si se acaban las cartas del mazo general, las cartas con las que se jugaron en las rondas anteriores, deben recogerse nuevamente, barajarse y colocarlas en el centro de la mesa.

- **Estilo gráfico**

En Guayaquil existe una fuerte influencia arquitectónica de estilo español, por lo que se decidió implementar uno de los diseños de las ventanas tradicionales de la ciudad como marco en las cartas del naipe. Un estilo considerado pertinente para representar las singularidades de lo tradicional que emanan los monumentos y esculturas de los lugares turísticos de Guayaquil. A continuación, se muestran las referencias utilizadas para llevar a cabo el diseño de los marcos:

Ilustración 4

Ubicación: Las Peñas.

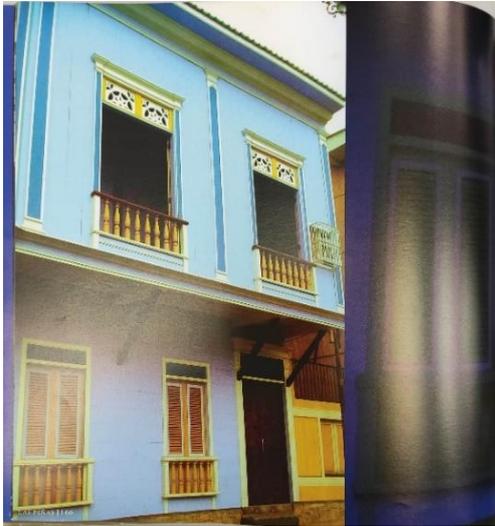


Ilustración 3

Ubicación: Las Peñas.



Ilustración 6

Ubicación: Consulado de Mónaco. Av. 9 de Octubre y Escobedo.



Ilustración 5

Ubicación: Parque Histórico (réplica de una casa antigua de Guayaquil).



Al inicio del proyecto, luego de los bocetos e ideas seleccionadas basadas en diferentes estilos y representaciones que se buscaban implementar para representar a Guayaquil antiguo, se obtuvieron los siguientes resultados:

Ilustración 7

Estilo inicial

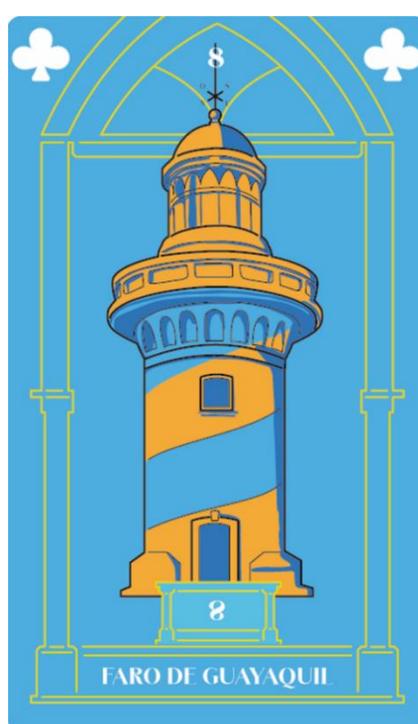
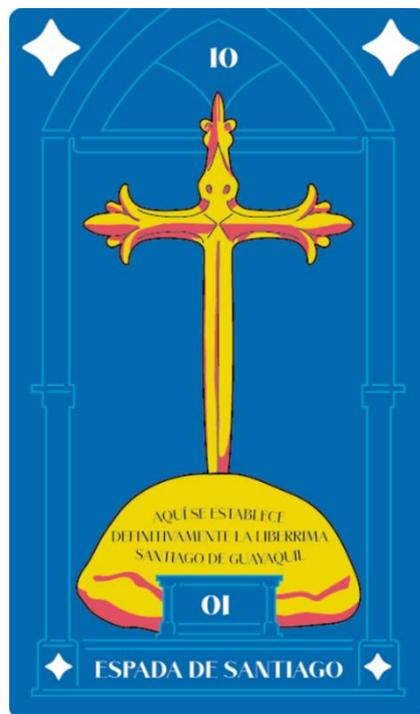
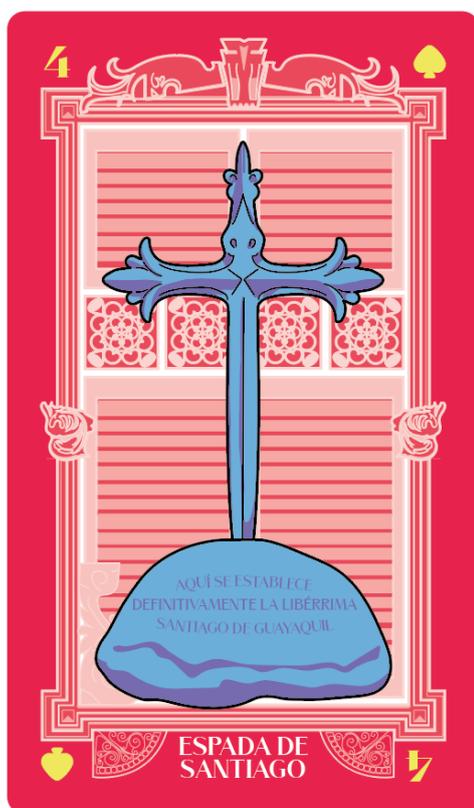


Ilustración 8

Estilo Art Nouveau

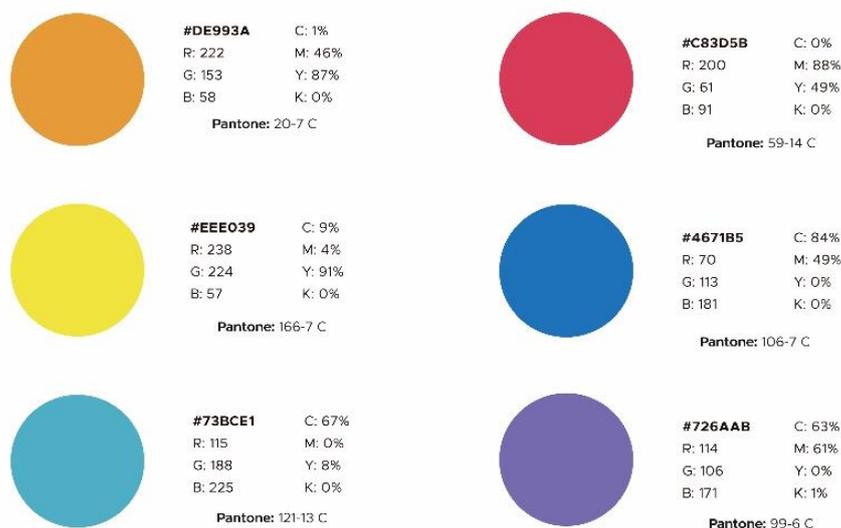


Los marcos que fueron implementados estaban basados en el estilo representativo del movimiento artístico Art Nouveau, ya que, por medio de la ilustración detallada de las ventanas, utilizadas como marco para las cartas, se sostenían los detalles y ornamentación característica de estos elementos, fundamentados en las ventanas que han existido en Las Peñas desde sus inicios, así como en diferentes casas antiguas situadas en el centro de la ciudad.

La paleta de colores era más extensa, porque se pretendía emplear diferentes opciones de contraste que sean capaces de reflejar a su vez modernidad.

Ilustración 9

Paleta de colores inicial



Los *palos* y los valores numéricos y alfabéticos de las cartas se colocaron en los extremos de cada carta para mantener el equilibrio en la composición.

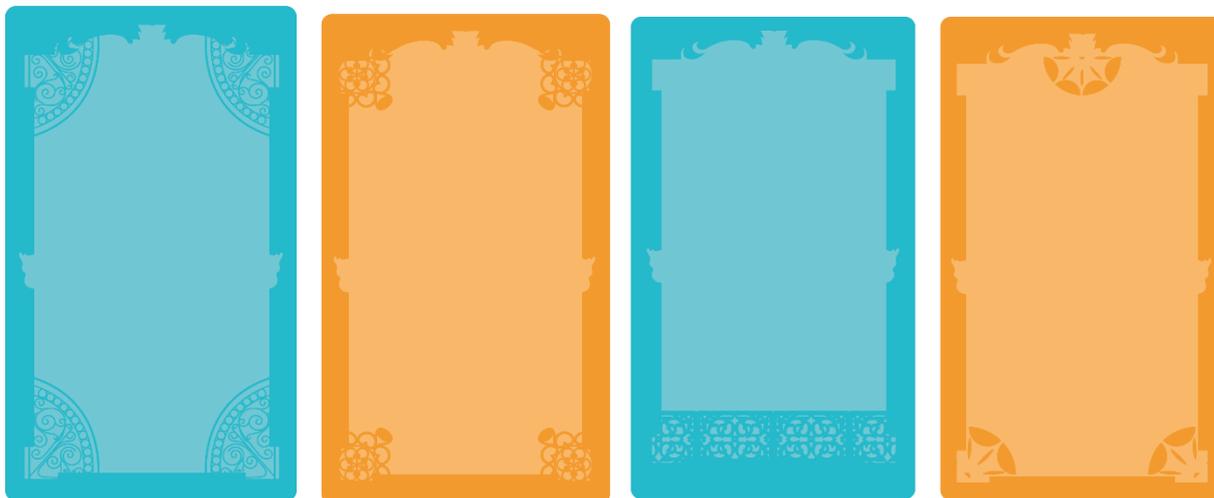
Después del análisis y evaluaciones consideradas en los puntos anteriormente mencionados, finalmente se realizaron las modificaciones pertinentes mediante las cuales se llegó a los siguientes resultados:

Respecto al marco que se diseñó, se extrajeron los detalles de las ornamentaciones ya que su peso visual llegaba a opacar la ilustración principal de la

carta. De esta manera, los marcos se realizaron a un trazo lineal más tradicional y figurativo.

Ilustración 10

Estilo figurativo



La paleta de colores conservó 4 colores: cerúleo y azul, naranja y amarillo. Los mismos fueron modificados a tonos que pudieran contrastar entre sí. Adicionalmente, se agregó dos nuevos colores: dentro de la gama del cerúleo y el naranja, lo cual logró un contraste entre el fondo y la ilustración.

En cuanto a los *palos* y los valores, luego de realizar evaluaciones para identificar si se logra la efectividad en la identificación de los elementos al momento de jugar, se reconoció que no estaba siendo correctamente aplicado, ya que, generaba dificultades al momento de distinguir cada palo con su valor numérico o alfabético. Por lo tanto, se modificó la ubicación; ya no estarían situados dos veces en la parte superior e inferior de la carta, sino que, sólo se mostrarían en la esquina superior izquierda e inferior derecha.

Por consiguiente, los valores que en primer lugar estaban situados debajo de la ilustración, ahora se colocarían sobre cada *palo*. De esta manera, se facilitaría su usabilidad y reconocimiento.

Ilustración 11

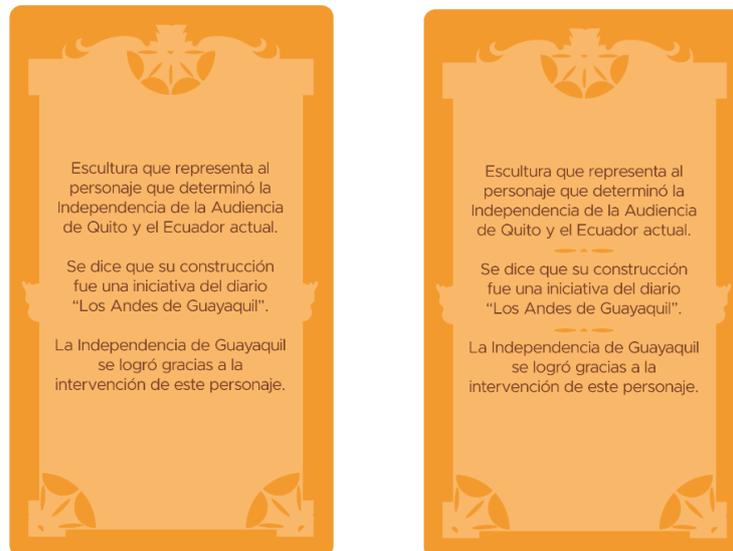
Estilo tradicional



Por otra parte, en el reverso de las cartas donde se encontraba la información de los lugares turísticos o elementos dentro de los mismos en la ciudad de Guayaquil, estaba diagramado bajo una separación únicamente de espacio. Sin embargo, cuando se llevó a cabo la validación de los criterios de diseño, se recomendó añadir un elemento que permita dividir los datos de una forma más evidente a nivel visual.

Ilustración 12

Antes y después del cambio



4.2

técnicos

Aspectos

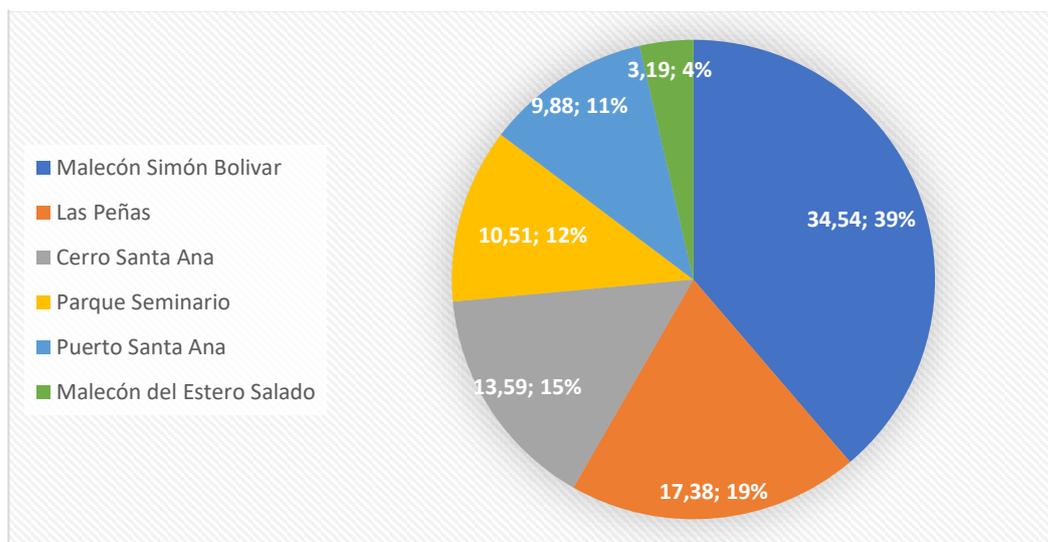
Los soportes utilizados a nivel digital fueron los programas: Adobe Illustrator, Photoshop, Krita e InDesign. Dentro del primer programa se realizó la composición de todos los elementos y la información sobre cada lugar turístico.

En Krita, se aplicaron las luces y sombras para lograr el contraste las ilustraciones de los lugares turísticos, monumentos y estatuas de la ciudad de Guayaquil, elegidas durante el proceso de investigación, enfocadas en aquellos sitios definidos por la Empresa Pública Municipal de Turismo, Promoción Cívica y Relaciones Internacionales de Guayaquil, a través de la página *Guayaquil es mi Destino*.

Cada lugar turístico fue seleccionado acorde a los parámetros estipulados por dicho órgano administrativo, y según las estadísticas, mostradas en la *Ilustración 13*, los sitios más visitados en Guayaquil son:

Ilustración 13

Sitios más visitados en Guayaquil 2022



Nota. Cifras recolectadas desde enero a octubre del 2022. Adaptada de Sitios más visitados de Guayaquil, Observatorio Turístico de Guayaquil, 2022.

Se realizó una clasificación de los lugares turísticos de Guayaquil, en donde se dividió en diferentes secciones cada espacio con aquellos elementos que se lograban

encontrar alrededor del mismo. También, se asignó un tipo de *palo* a cada carta. La distribución fue la siguiente:

Tabla 1

Palo de corazón

Nombre	Valor de la carta
El fauno y la bacante	A
Corazón de Jesús	2
Ismael Pérez Pazmiño	3
Cinco como un puño	4
El fotógrafo del parque	5
Plaza San Francisco	6
El Rey de la Galleta	7
Carlos Rubira Infante	8
Medardo Ángel Silva	9
Numa Pompilio Llona	10
Ana Villamil	J
Abel Romeo Castillo	Q
Julio Jaramillo	K

Tabla 2*Palo de diamante*

Nombre	Valor de la carta
Faro de Guayaquil	A
Venus de Valdivia	2
Emilio Estrada	3
Fortín de la Planchada	4
Obelisco a la Aurora Gloriosa	5
Pedro Franco Dávila	6
Vicente Lecuna	7
Alberto Spencer	8
Eloy Ortega	9
Parque Centenario	10
Puerto Santa Ana	J
Calle Panamá	Q
Las Peñas	K

Tabla 3*Palo de espada*

Nombre	Valor de la carta
León de Febres Cordero y Oberto	A
José de Villamil	2
Valor	3
Libertad	4
La fragua de vulcano	5
Vicente Rocafuerte	6
José de Antepara	7
José Joaquín de Olmedo	8
Simón Bolívar	9
Columna de los Próceres	10
Hemiciclo de La Rotonda	J
Francisco de Orellana	Q
Antonio José de Sucre	K

Tabla 4*Palo de trébol*

Nombre	Valor de la carta
Vendedor de Lotería	A
Malecón del Salado	2
Palacio de la Gobernación del Guayas	3
Espada de Santiago	4
El canillita	5
Armando Romero Rodas	6
El betunero	7
El cangrejero	8
Escalinatas Diego Noboa	9
Torre morisca	10
Parque Seminario	J
Malecón Simón Bolívar	Q
Juan Pueblo	K

Con respecto a los soportes físicos, se empleó cartulina Couché de 270 gr para la impresión de las cartas, con el propósito de implementar un material cuya calidad y

gramaje aporte firmeza en cada carta, al momento de ser manipulada en el transcurso de su uso, así como también mayor brillo en el acabado, característico de los juegos de cartas. Por otra parte, se trabajó con cartulina para la elaboración del empaque de la baraja de cartas, en donde se dividió en cuatro secciones para clasificar los cuatro palos de la baraja, conformados por trece cartas cada uno.

4.3 Aspectos estéticos

Al inicio del proyecto, se aplicó la fuente tipográfica Merchant para títulos y se mostró como opción para texto, Judson. Ambas eran con serifa, por lo que, causaba dificultad de lectura, e incluso las astas eran muy finas para un formato pequeño.

Se seleccionó una fuente tipográfica sin serifa para los títulos de las cartas (aplicado en los nombres de cada lugar turístico, monumento y estatua). Esa fuente fue Ponjoun, con el fin de aportar legibilidad y claridad mediante la estructura de la asta montante y la flexibilidad que presentan las letras.

Ilustración 14

Tipografía para títulos

Ponjoun:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

(<> “” & % ^ @ # ¿ ? ¡ ! - * = { } [])

Para los textos, se implementó también una fuente tipográfica sin serifa, para facilitar la lectura y evitar el cansancio visual, debido a que, en la parte del reverso de las cartas, se desarrolló información referente a cada lugar turístico. Se optó, entonces, por la fuente *Metropolis* de trazos simples, que aportó en el objetivo de reflejar modernidad mediante su diseño.

La paleta de colores con la que se ejecutó el trabajo y diseño de las cartas e ilustraciones es la siguiente:

Ilustración 15

Tipografía para textos

Metropolis:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo

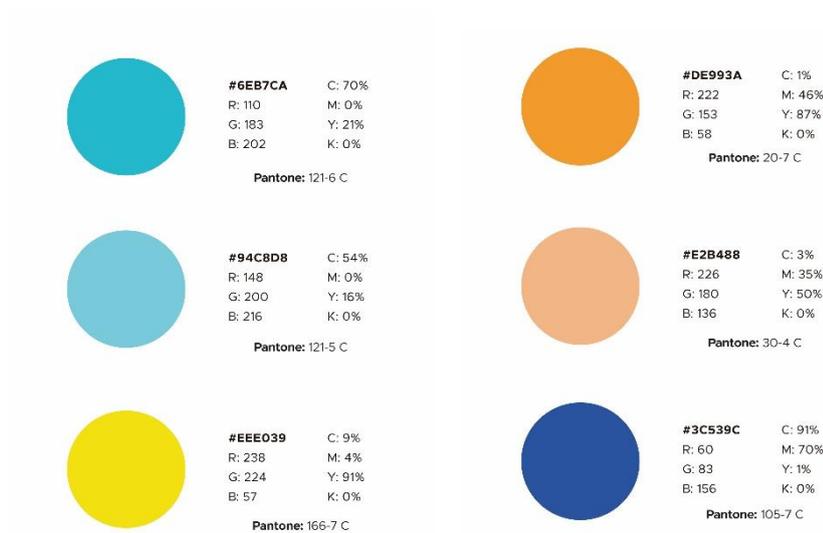
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

(<> “” & % ^ @ #;? ¡! -*={})

Ilustración 16

Paleta de colores final



Se aplicó la rueda cromática basada en la doble separación complementaria como regla de armonía de color, mediante la cual se determinaron dos colores principales y sus complementarios. El amarillo fue utilizado como primario, con su complementario violeta, como secundario. Asimismo, el azul (primario), con el naranja (secundario), como complementario.

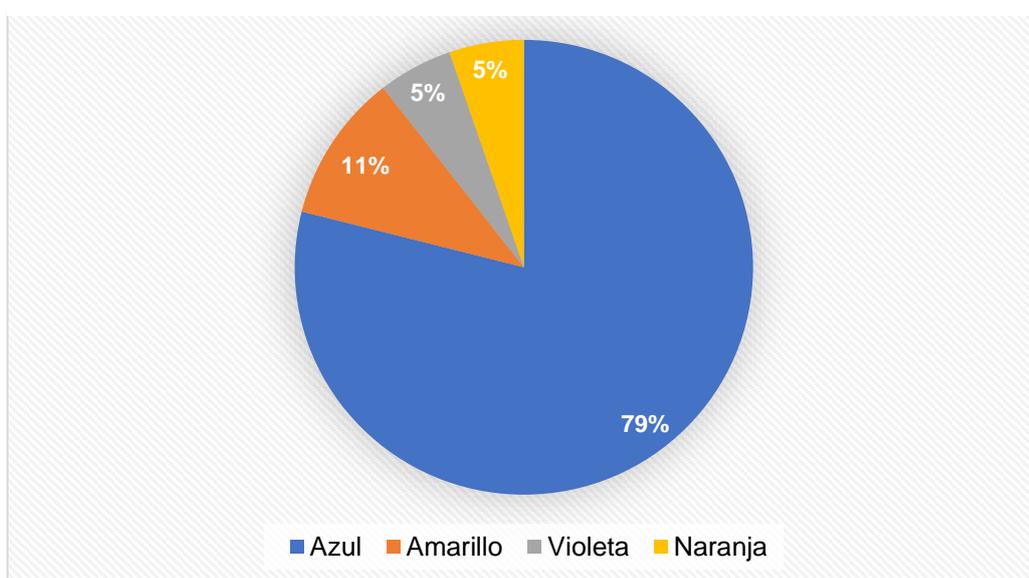
Adicionalmente, se requirió el color azul cerúleo, con el fin de obtener mayor contraste entre la ilustración y el fondo.

La elección de los colores se basó en tonos vivos, capaces de mostrar una perspectiva más llamativa y expresiva de Guayaquil. El contraste entre los colores cálidos y fríos permitió proporcionar viveza y personalidad a cada una de las cartas; e se pretendía generar una mirada hacia la contemporaneidad al aplicar dichos colores.

Según Heller Eva (Heller, 2004), mediante su libro “*La psicología del color*”, podemos observar en la Figura 2 que algunos de los colores más apreciados son:

Ilustración 17

Colores más apreciados



Nota. Cifras de los colores más apreciados. Adaptada del libro *Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Eva Heller.

4.3.1 Dirección de arte

Para el presente proyecto, se opta por utilizar la versión de la baraja francesa. Consta de 52 cartas, las cuales se conforman por cuatro palos (símbolos que se hallan en la parte superior e inferior de cada carta) que son: corazón, diamante, espada o pica y trébol. Cada palo está conformado por 13 cartas, de las cuales, en este proyecto, nueve están designadas con números del dos al diez, y cuatro por letras del alfabeto: J, Q, K. Las últimas mencionadas tienen un significado en específico. La J surge del inglés

Jack, Q también conocida como dama, del inglés *Queen*, K del inglés *King* y finalmente As. Cabe recalcar que cada letra posee un valor número: J=11, Q=12 y K=13.

4.3.2 Mockups:

Ilustración 18



Ilustración 19



Ilustración 20



Ilustración 21



Ilustración 22



Ilustración 23

Palo de Trébol

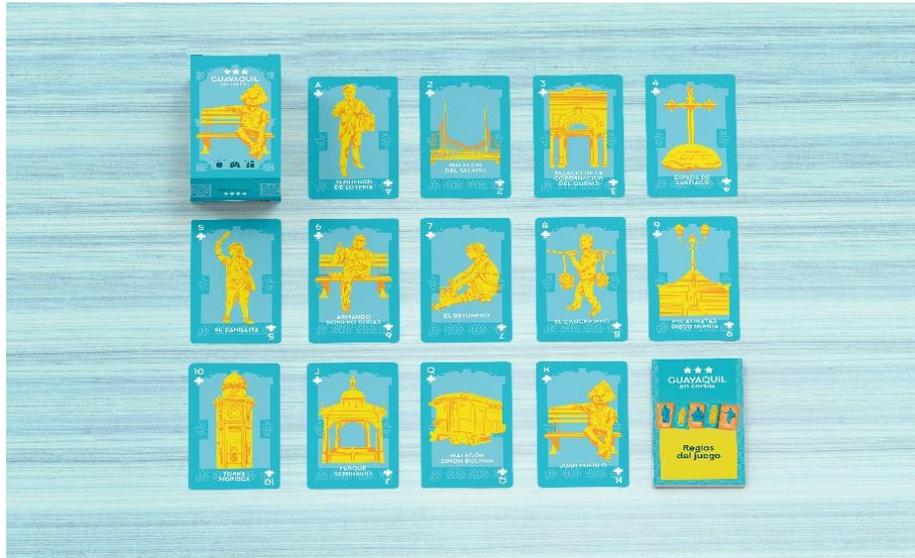


Ilustración 24

Palo de Corazón

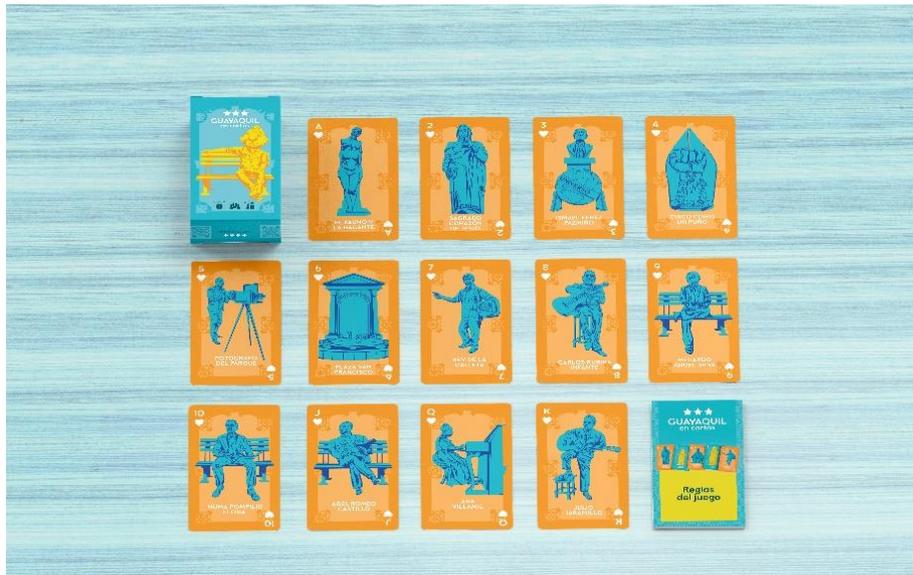


Ilustración 25

Palo de Diamante



Ilustración 26

Palo de Espada



Ilustración 28



Ilustración 27



Ilustración 29



Ilustración 30



Ilustración 31



Ilustración 32



Ilustración 33



Ilustración 34



Ilustración 35



4.4 Presupuesto

CONCEPTO	PRECIO
Análisis y levantamiento de datos	\$ 160,00
Investigación primaria	
Investigación secundaria	
Ideación y concepto	\$ 400,00
Estudio de levantamiento de datos	
Desarrollo del concepto	
Desarrollo de bocetos (ilustraciones)	
Diseño	\$ 1.100,00
Diseño de baraja (52 cartas)	
Diseño de packaging	
Manual de instrucciones	
Rectificaciones y aprobación	\$ 600,00
Corrección del manual de instrucciones	
Corrección de ilustraciones	
Corrección de diagramación	
Corrección de redacción	
Validación con expertos	
Validación con grupos focales	
Impresión	\$ 155,00
Juego de cartas (52 cartas)	
Packaging	
Manual de instrucciones	
Total	\$ 2.415,00

4.5 Aspectos comunicacionales

Con el propósito de expandir el producto “Guayaquil en cartas”, se toman en cuenta los aspectos comunicacionales que permitan compartir a más personas el proyecto basado en los lugares turísticos e históricos de la ciudad. Es por eso, que se considera implementar el juego de cartas en diferentes espacios, principalmente en físicos, para lograr desarrollar la experiencia y entretenimiento a los futuros usuarios o clientes.

- **Eventos comerciales**

Feria internacional de turismo FITUR: como parte de la activación cultural, se busca exponer el producto de una herramienta representativa de la ciudad de Guayaquil. A través de la feria, Ecuador tiene 11 conexiones directas a España, por lo que, tanto

su afluencia como acogida ha posibilitado que más de 113.500 personas lleguen al país, para descubrir y explorar nuevas propuestas.

Vitrina Turística ANATO: exhibir el juego de cartas en la ciudad de Bogotá, en donde se reúnen más de 32 países. De esta manera, es posible exponer el juego de cartas para promocionar y presentar internacionalmente a Guayaquil y sus lugares turísticos, con el fin de incrementar el posicionamiento de la ciudad en la mente de futuros clientes o turistas potenciales. Adicionalmente, es una oportunidad para reforzar la identidad de Guayaquil y a su vez, crear redes de contacto de diferentes partes del mundo.

Discover CIT América: se plantea la presencia en el evento ejecutado por la Agenda de la Empresa Pública Municipal de Turismo de la ciudad de Guayaquil, ya que, por medio del mismo, se propone cubrir aquellas necesidades del sector turístico, académico, comercial y promocional. Por otra parte, al recibir a más de 3000 personas de sectores como: público, privado, organizaciones, académico, entre otros, habilita crear relaciones con aquel público objetivo motivado por el entretenimiento, el conocimiento de los atractivos turísticos, su historia e incluso el alcance que comprende esta herramienta para el turismo.

Feria Raíces: se pretende crear un espacio capaz de brindar entretenimiento en medio del disfrute gastronómico, para lograr implementar la diversión durante dicha actividad. Más de 30 000 personas visitan esta feria, puesto que es un evento que contribuye a fortalecer las costumbres y raíces tanto de los guayaquileños como visitantes nacionales

- **Publicidad exterior**

Se busca llegar al público a través de medios impresos expuestos en centros comerciales, colocadas cerca de puntos de ventas estratégicos. Los centros comerciales son espacios frecuentados, lo cual permitirá llegar a más personas al lograr ser visto con frecuencia. A su vez, se considera crear un espacio en específico donde se pueda llevar a cabo partidas con aquellas personas presentes en los centros

comerciales. Se pretende generar la experiencia en vivo y la competitividad e interés por el juego y el deseo de ganar.

Puntos de venta: se eligen los siguientes puntos de venta referenciales, ya que son espacios potenciales para efectuar la publicidad y venta del juego de cartas.

A través de la Empresa Pública Municipal de Turismo de Guayaquil, es posible compartir el juego de cartas, ya que, tiene como objetivo fomentar el conocimiento de los lugares turísticos e históricos de la ciudad. Una de sus misiones es posicionar a Guayaquil como uno de los principales destinos a nivel nacional e internacional. Asimismo, es capaz de generar relaciones públicas que incrementen el reconocimiento del juego de cartas por parte de personas externas, e incluso, aumenta las probabilidades de expandir la versión del juego.

Tiendas comerciales: en el aeropuerto José Joaquín de Olmedo: mediante las mismas, es posible llevar a cabo la venta del juego de cartas ilustrado, ya que es una instalación con gran afluencia de visitantes nacionales y extranjeros. Es común la adquisición de objetos característicos del país o la ciudad, por lo que, se busca motivar tanto a turistas como locales el conocimiento sobre la ciudad de Guayaquil, ya sea para descubrir espacios nuevos o reforzar aquella información que forma parte de su historia.

Publicidad digital: se propone generar contenido mediante las redes sociales de la Municipalidad de Guayaquil y Guayaquil es mi Destino. El propósito es aprovechar su audiencia e influencia en los medios digitales. Se busca promocionar el juego de cartas como medio de entretenimiento, al mostrar su contenido y la forma de jugar.

- **Experiencia de usuario**

Tiendas especializadas en juegos de mesa: a través de este tipo de tienda, tanto aficionados como personas que buscan entretenimiento ocasionalmente, recurren a adquirir juegos de mesa, entre ellos, los juegos de cartas. Es por eso, que se plantea posicionar el juego de cartas diseñado en estos espacios como: Habemus juegos, Tiempo de Juegos y Battle Tower. De esta forma, se pretende estar presentes en los

lugares principales que otorgan acceso para conseguir productos específicos que fomentan entretenimiento.

Espacios de entretenimiento: al ser el juego de cartas diseñado como medio de entretenimiento, se propone presentar la baraja en espacios gastronómicos, que, a su vez ofrecen diversión y aprendizaje mediante los juegos de mesa, una actividad que permite generar un compartir entre familia y amigos. Algunos de los espacios hallados para llevar a cabo dichas acciones de entretenimiento son: Jaque Latte, Iguana Tu y Camelot Games&Food.

- **Concurso**

Asimismo, se considera postular el proyecto al festival Latin American Design Awards, cuyo premio a entregar es un galardón que cuenta con prestigio en la comunidad del diseño. También, permite generar experiencia que se muestra en el portafolio virtual de aquellos ganadores del festival, un sello digital para poder publicitar las plataformas personales, y también posibilita llegar a tener publicaciones en la comunidad LAD, lo cual incluye desde redes sociales hasta newsletter (LADAWARDS, s.f.) ya que, su nivel de reconocimiento posibilita ampliar el posicionamiento del juego de cartas en diferentes espacios del diseño, para generar un producto con valor diferenciador capaz de cumplir con los criterios de diseño necesarios.

CAPÍTULO 5

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En conclusión, se logra reconocer que, mediante la implementación de las ilustraciones, se permite identificar a los usuarios que son parte del grupo objetivo, los espacios turísticos de Guayaquil, así como también, descubrir aquellos datos que manifiestan los sucesos que forman parte de la identidad de la ciudad.

Por otra parte, se cumple con los requisitos de diseño, obteniendo como resultado un juego de cartas que plasman mediante los colores y elementos gráficos, característicos también del juego de cartas tradicional.

Es una versión de juego único en Ecuador, ya que, recoge mediante un juego de cartas los lugares turísticos de Guayaquil. De esta manera, personalizar los diferentes atractivos de la ciudad, permite generar interés por parte de los usuarios, ya que se proyecta en un instrumento lúdico aquellos espacios o destinos conocidos. Por otra parte, es capaz de exponer elementos como esculturas que no han sido reconocidos durante la cotidianidad por parte de los usuarios, lo cual motiva la curiosidad y la atención.

Finalmente, se consigue crear una herramienta capaz de brindar entretenimiento, y a su vez, ser portador de información histórica.

Recomendaciones

Respecto a la identificación visual, por parte de uno de los profesionales entrevistados para la validación del diseño, se recomienda implementar dentro del diseño de cartas, un elemento representativo del país, que permita a extranjeros identificar el lugar de origen del juego de cartas.

Por otra parte, incluir cartas extras cuya funcionalidad sea cubrir el reverso de las cartas, que cuentan con la información sobre cada lugar turístico, monumento o escultura.

Asimismo, implementar un código QR que permita a los jugadores a dirigirse a una página que contenga más información sobre la carta, para poder proporcionar detalles adicionales que no están presentes en cada carta. Así, se logrará difundir extensamente aquellos datos importantes de compartir y aprender.

Otra de las recomendaciones es diversificar la baraja original, con el fin de implementar variables como: gastronomía, costumbres y tradiciones características de Guayaquil y los guayaquileños. De esta manera, el producto abrirá espacios de interés hacia los turistas o excursionistas, al otorgarles nuevas experiencias mediante un juego de cartas, incluso, pretende incrementar las visitas a aquellos espacios propios de la visión de los guayaquileños.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a los profesionales que nos ayudaron en el desarrollo del proyecto, desde el inicio hasta su culminación. Su apoyo fue imprescindible para poder realizar y entregar un trabajo de calidad que cumpla con lo requerido.

Yo, Romina Castagneto, agradezco a Dios por darme sabiduría en este trayecto. A Cassie, por haber sido mi compañía día y noche. A mis papás por ser mi apoyo constante y a mi hermana por creer en mí. Por último, a Ariana y Paúl, quienes fueron parte de mi progreso.

Yo, Adriana Beltrán, doy gracias a mis padres y a mi madrina por su apoyo y preocupación por mis estudios. A mis amigos por ser críticos y ayudarme a progresar en mi ámbito.

6. BIBLIOGRAFÍA

- (s.f.). Defensoría Pública del Ecuador. Obtenido de <https://www.defensoria.gob.ec/wp-content/uploads/2018/09/violenciaintrafamiliar.pdf>
- (BID), B. I. (2007). *Diseño del plan estratégico de desarrollo de turismo sostenible para Ecuador "PLANDETUR 2020"*. Obtenido de <https://files.goraymi.com/2021/05/14/28f074da85f39fcd09ba4ebe0f943e2b.pdf>
- (BID), B. I. (2007). *DISEÑO DEL PLAN ESTRATÉGICO DE DESARROLLO DE TURISMO SOSTENIBLE PARA ECUADOR "PLANDETUR 2020"*. Obtenido de <https://files.goraymi.com/2021/05/14/28f074da85f39fcd09ba4ebe0f943e2b.pdf>
- Alberto Spencer, en el ranking de Conmebol como el jugador de Ecuador con más partidos en la Copa Libertadores. (19 de Julio de 2020). *El Universo*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/deportes/2020/07/19/nota/7912374/alberto-spencer-conmebol-ecuador-copa-libertadores/>
- Almazán, J. S. (s.f.). *Museo Nacional de Ciencias Naturales*. Obtenido de <https://www.mncn.csic.es/es/Comunicaci%C3%B3n/pedro-franco-davila-un-personaje-de-la-america-espanola-en-el-corazon-de-la-europa>
- Álvarez, V., Fernández, P., & Márquez, M. (2002). Cartomagia matemática y cartoteoremas mágicos. *La Gaceta*, 1-2. Obtenido de <http://moodle.grupoalquerque.es/ferias/2011/archivos/pdf/cartomagia.pdf>
- Astrónomo Eloy Ortega en Plaza del Centenario. (1 de Agosto de 2018). *El Universo*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/08/01/nota/6884939/astronomo-eloy-ortega-plaza-centenario/>
- Avilés, E., & Hoyos, M. (2009). *MONUMENTOS PLAZAS Y PARQUES DE GUAYAQUIL*.
- Bazán, F. A. (2014). *Estudio del Grado de Producción de Bienes Culturales de la Ciudad de Guayaquil previo al Desarrollo de Implementación de una Guía Artístico-Cultural*. Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

- Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/3037/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-46.pdf>
- BKK. (s.f.). Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/12942/no-thanks>
- Blánquez, J. (14 de Agosto de 2018). El secreto de Catán: por qué es el juego de mesa con más éxito del siglo XXI. *El Mundo*. Obtenido de <https://www.elmundo.es/papel/historias/2018/08/14/5b719fde46163fb7388b45d5.html>
- Castellanos, L. (14 de Octubre de 2022). *The strong National Museum of Play*. Obtenido de <https://luiscastellanos.org/la-historia-de-uno/>
- Cepeda, H. D. (s.f.). José de Antepara, precursor guayaquileño del periodismo en Londres, en 1810. *Revista de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/81-823-4-205-215.pdf
- Demory, B. (s.f.). *Técnicas de creatividad*. *Ecuavisa*. (7 de Enero de 2016). Obtenido de <https://www.ecuavisa.com/entretenimiento/guayaquil-mi-destino-conocer-su-arte-eculturas-AFEC125731>
- Empresa Pública Municipal de Turismo, P. C. (2020). *Guayaquil es mi Destino*. Obtenido de <https://www.guayaquilesmidestino.com/home>
- Empresa Pública Municipal de Turismo, P. C. (s.f.). *Guayaquil es mi destino para conocer su historia*.
- En Guayaquil se recuerda a Numa Pompilio Llona. (9 de Diciembre de 2020). *Bicentenario de Guayaquil*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2020/12/09/nota/8076613/guayaquil-se-recuerda-numa-pompilio-llona/>
- Estrada, J. (9 de Abril de 2012). Posts Tagged 'Armando Romero Rodas'. Obtenido de <http://blog.espol.edu.ec/vicenteriofrio/tag/armando-romero-rodas/>
- Falleció el radiodifusor Carlos Armando Romero Rodas. (13 de Julio de 2004). Obtenido de <https://www.eluniverso.com/2004/07/13/0001/18/DBA2425E3CE3475FB9FD3B171D73ED50.html#:~:text=Naci%C3%B3%20el%203%20de%20abril,la%20emisora%20de%20su%20propiedad.>

- Galindo, G. (Octubre de 2019). El Design Thinking: una técnica que conquista nuevos mercados. 9-15. Obtenido de http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/bitstream/handle/123456789/4817/Galindo_El_Design_Thinking.pdf?sequence=1
- Guerrero, F. C. (2007). *Arquitectos de Guayaquil* (1era ed ed.).
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Gustavo Gili.
- Hoyos Galarza, M., & Avilés Pino, E. (2010). *Historia de Las Peñas* (2da ed. ed.). LADAWARDS. (s.f.). Obtenido de <https://awards.latinamericandesign.org/>
- Lee T., P., Compte Guerrero, F., & Peralta, C. (1989). *Patrimonio arquitectónico y urbano de Guayaquil* (1era ed. ed.).
- Navarro, D. (2015). Recursos turísticos y atractivos turísticos: conceptualización, clasificación y valoración. *Redalyc*, 3. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/398/39838701014.pdf>
- Parra Buestan, J. F. (2010). *EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACIÓN EN LA ANIMACIÓN TURÍSTICA*. Universidad de Cuenca, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>
- Pinedo, N. D. (2021). *El pop art de Estados Unidos en la década de los 60, [Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]*. Obtenido de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/659723/Mejia_PN.pdf?sequence=3
- Pino, E. A. (s.f.). *Enciclopedia del Ecuador*. Obtenido de <https://www.encyclopediadelecuador.com/>
- Romero, S. N. (Octubre de 2012). Eloy Ortega Soto: pionero en la comunicación de la astronomía y meteorología en Ecuador. *Revista Tecnológica ESPOL*, 25(1). Obtenido de <http://www.rte.espol.edu.ec/index.php/tecnologica/article/view/112/61>
- Rupérez Padrón, J. A., & García Déniz, M. (Noviembre de 2020). Cartas para un confinamiento. *Revista de didáctica de las matemáticas*, 105, 223-225. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/23611/1/Rup%C3%A9rez2020Cartas.pdf>
- Tamayo, A. T. (10 de Octubre de 2021). Sucre y la Independencia de Guayaquil. *El Comercio*. Obtenido de

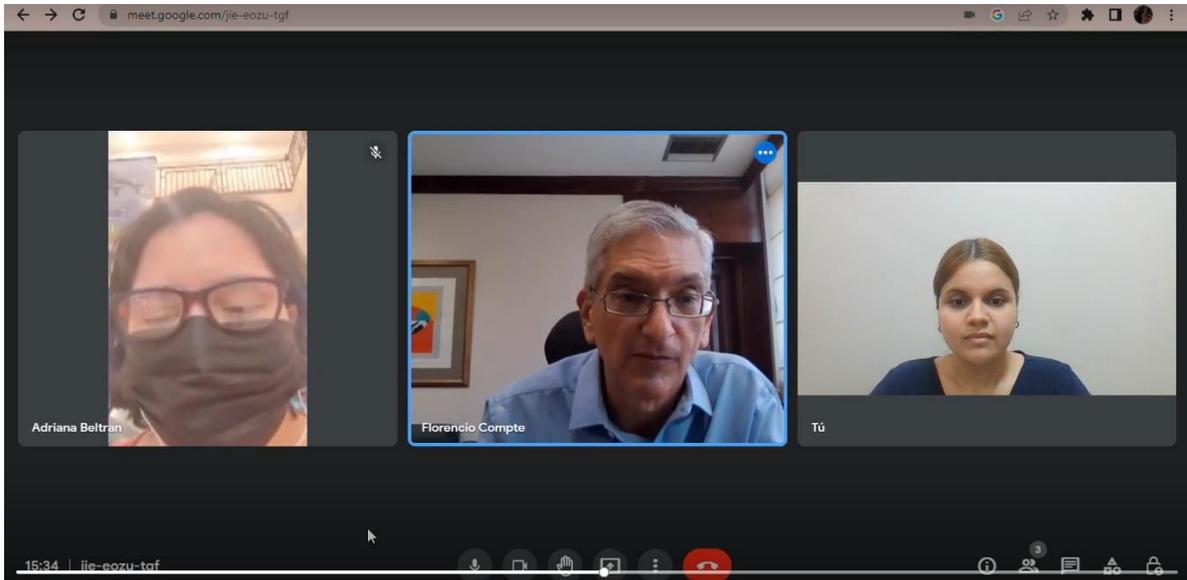
<https://www.elcomercio.com/tendencias/cultura/historia-mariscal-sucre-independencia-guayaquil.html>

Turismo, M. d. (2020). *Plan estratégico de desarrollo de turismo sostenible para Ecuador "PLANDETUR 2020"*. Obtenido de <https://issuu.com/rmedina09/docs/plandetur2020>

Victoria Uribe, R., S. A., & Santamaría Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 12, 99. Obtenido de <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376/7863>

Victoria Uribe, R., Santamaría Ortega, A., & Utrilla Cobos, S. A. (Enero-Junio de 2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 12, 100-101. Obtenido de <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376/7863>

7. ANEXOS



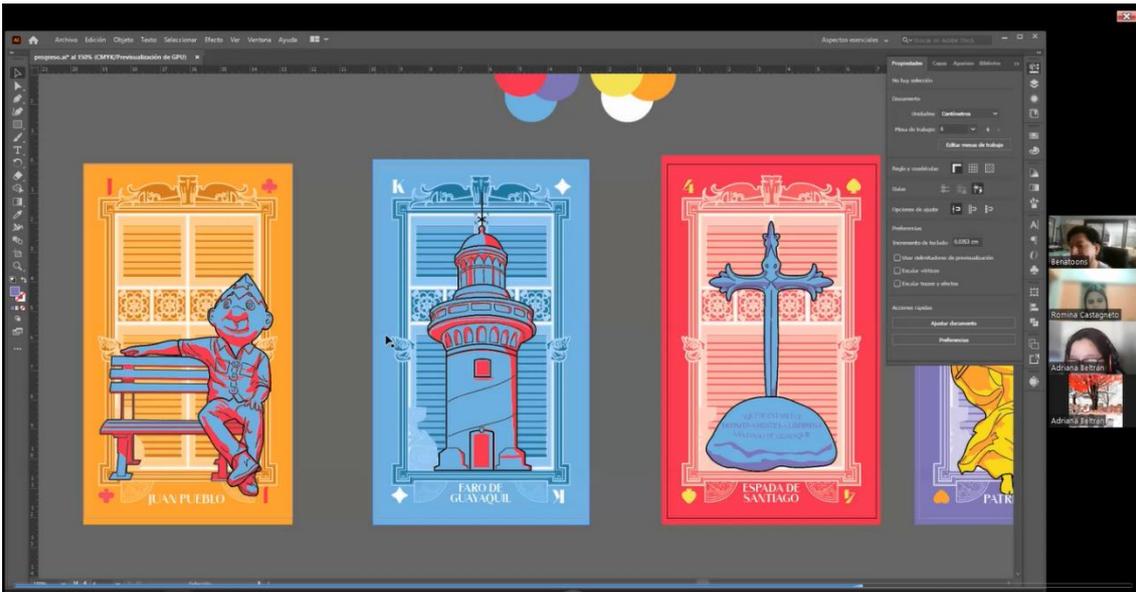
Nota. Entrevista al Arq. Florencio Compte Guerrero.

A screenshot of a PowerPoint presentation titled "Sitios más visitados en Guayaquil" (Most visited sites in Guayaquil). The presentation is displayed in a window titled "Presentación PERIODO ENERO - OCTUBRE - FERIADOS 2022 JCR (2)". The slide content includes a bar chart and a list of sites with their respective percentages:

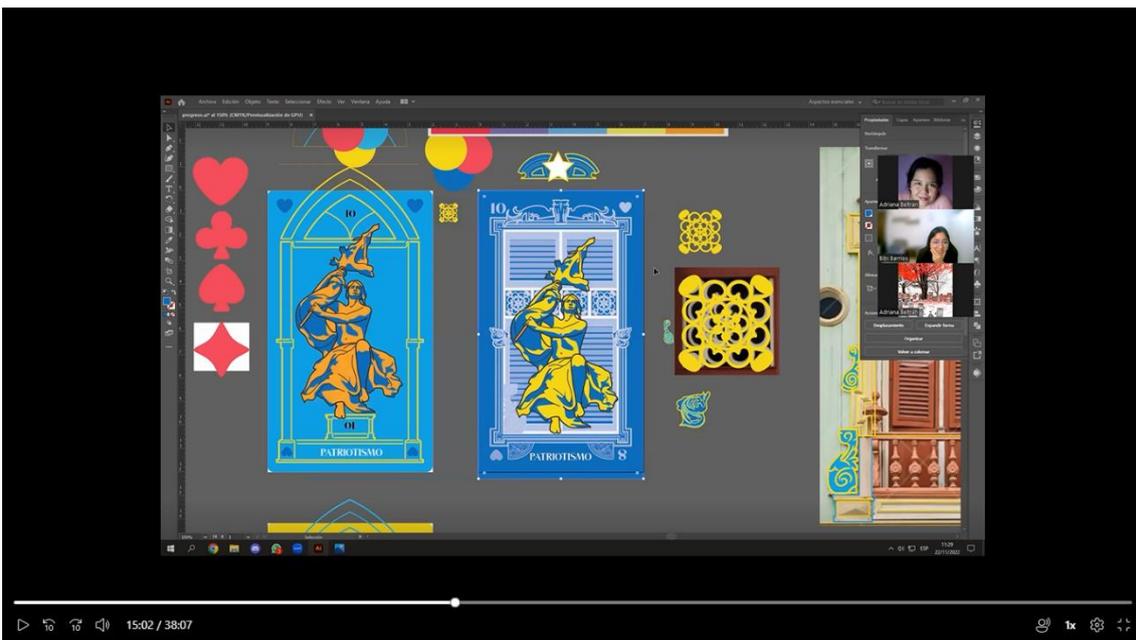
Site	Percentage
Malecón Simón Bolívar	34.54%
Las Peñas	17.38%
Cerro Santa Ana	13.59%
Parque Histórico	10.51%
Puerto Santa Ana	9.88%
Parque Histórico	4.58%
Malecón del Exterro Salado	3.19%

The presentation is shown in a window with a standard software interface, including a ribbon with tabs like Home, Insert, Draw, Design, Transitions, Animations, Slide Show, Review, View, Acrobat, and Picture Format. A "Format Picture" pane is open on the right side of the window. The presentation is overlaid on a video conference window showing three participants: a woman at the top, a woman in the middle, and a woman with glasses at the bottom.

Nota. Entrevista a Cinthy Veintimilla Mariño, docente de la carrera de Turismo.



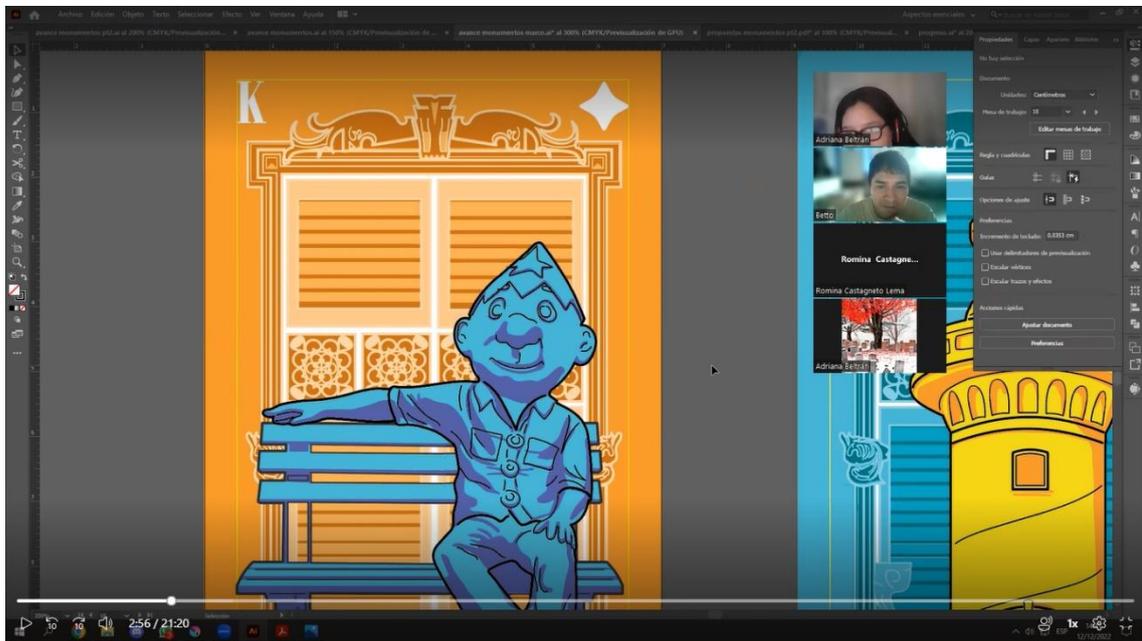
Nota: Entrevista al ilustrador Carlos Ronny Benavides.



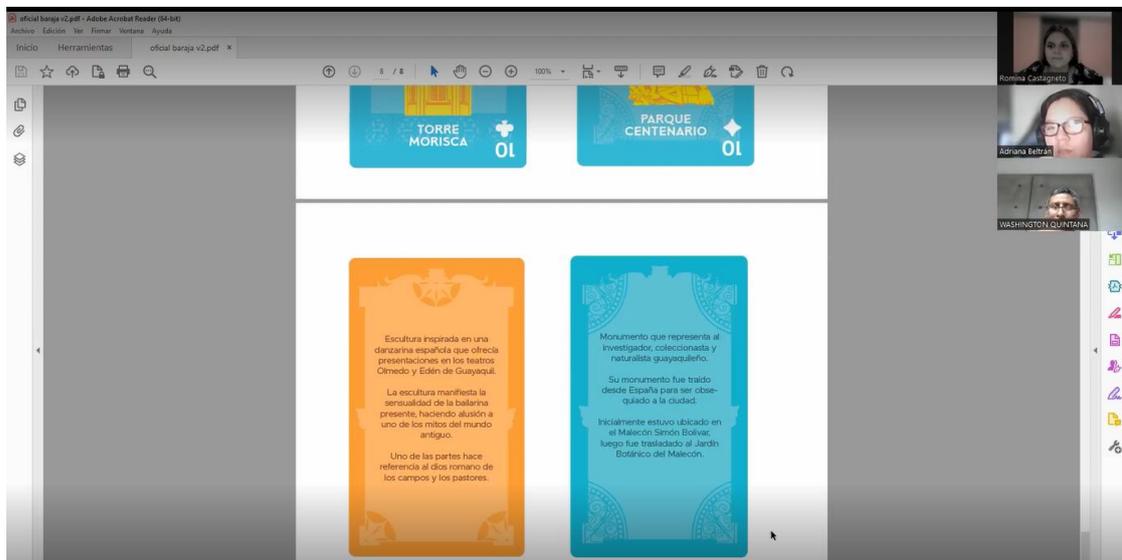
Nota. Entrevista a la diseñadora e ilustradora Viviana Barrios.



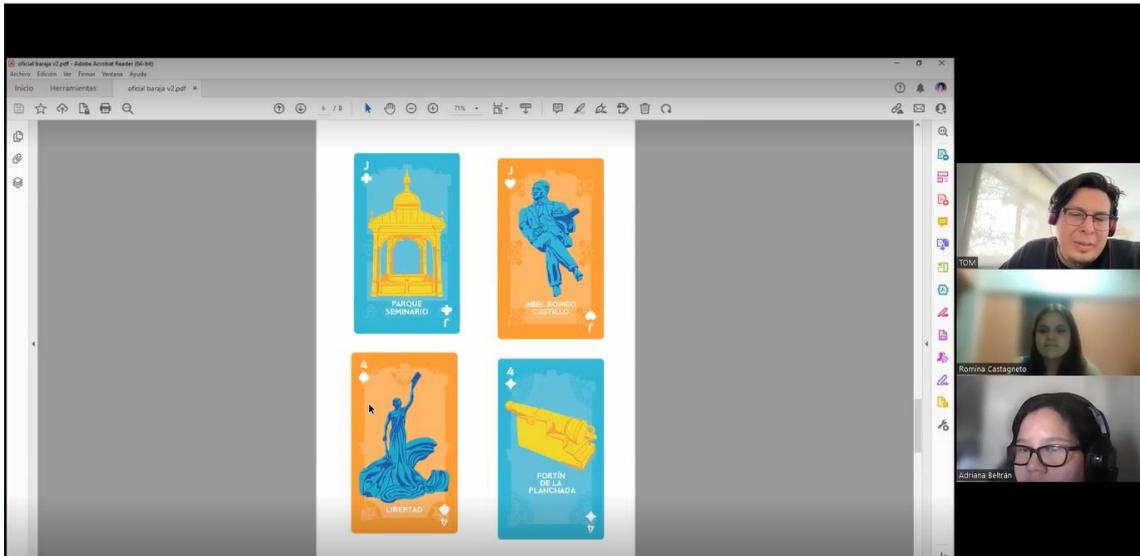
Nota. Entrevista con el Lcdo. Robespierre Rivas Ronquillo, Filatelista.



Nota. Entrevista con el ilustrador Luis Villacis.



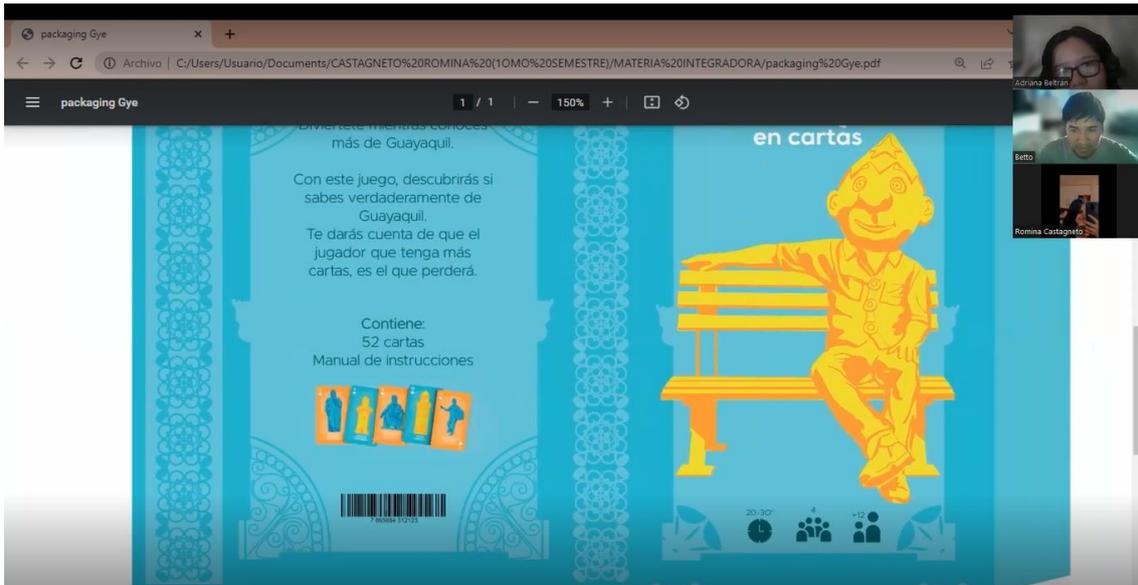
Nota. Entrevista al Lcdo. Washington Quintana Morales, para realización la validación de criterios de diseño del juego de cartas.



Nota. Entrevista al Director de Arte Creativo Tomás Bejarano, para la validación de criterios de diseño del juego de cartas.



Nota. Entrevista al ilustrador Luis Villacis para evaluar los criterios de diseño del juego de cartas.



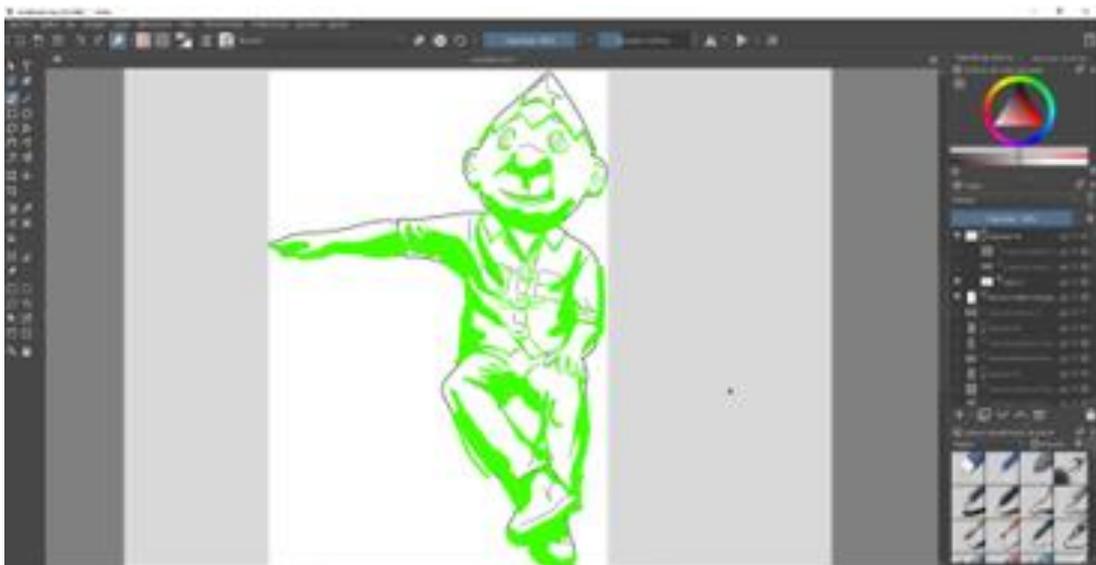
Nota. Entrevista al ilustrador Luis Villacis para evaluar los criterios de diseño del packaging del juego de cartas.



Nota. Encuesta realizada para analizar el conocimiento sobre el trading card game.



Nota. Encuesta realizada para analizar el conocimiento sobre los lugares turísticos e históricos de Guayaquil.



Nota. Proceso de diseño de las ilustraciones.



Nota. Grupo focal 1.



Nota. Grupo focal 2.



Nota. Grupo

focal 3.



Nota. Grupo focal 4.



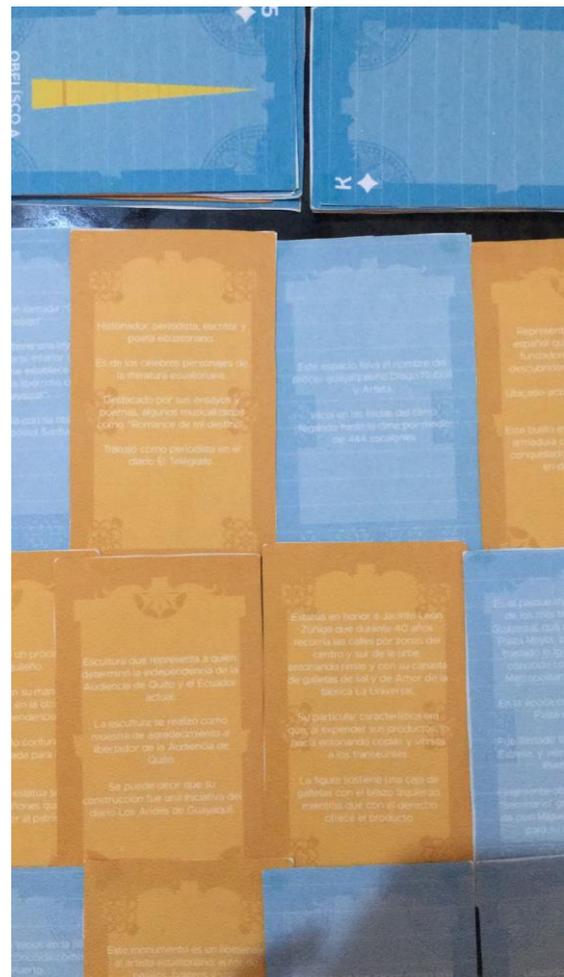
Nota. Grupo focal 5.



Nota. Grupo focal 6.



Nota. Prototipo de baja calidad (ilustraciones.)



Nota. Prototipo de baja calidad (información del reverso de las cartas.)