

Diseño innovador del juego Morlapolys para la divulgación del patrimonio cultural de Cuenca Ecuador

1. Christian Javier Peralta Zhucozhañay
cjperalta2@sudamericano.edu.ec

Afiliación: Estudiante de la Carrera Diseño Gráfico del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano Cuenca- Ecuador
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3457-1712>

2. Josue Nicolas Peralta Murillo
Correo electrónico:

jnperalta@sudamericano.edu.ec

Afiliación: Estudiante de la Carrera Diseño Gráfico del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano Cuenca- Ecuador
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1289-5449>

3. Elvis Humberto Urgilés
Correo electrónico:

ehurgiles@sudamericano.edu.ec

Afiliación: Responsable de Innovación del Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano Cuenca- Ecuador
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5360-4006>

Resumen

La capital del Azuay, Cuenca, el 1 de diciembre de 1999 fue declarada patrimonio cultural de la humanidad. No obstante, las nuevas generaciones desconocen la riqueza cultural que posee esta hermosa ciudad. Es por ello que se planteó como objetivo general diseñar un juego de mesa para la divulgación del patrimonio cultural, mediante el empleo de técnicas modernas y fundamentos teóricos del diseño gráfico. La estructura y diseño se fundamentará en el estilo retro-moderno inspirado en los años 70s y 80s hasta la modernidad. El proceso investigativo se llevó a cabo siguiendo las fases de la metodología de Design thinking. Como resultado se obtiene un Diseño innovador del juego Morlapolys en donde se aprecia las tradiciones de la ciudad a través de ilustraciones digitales. En el contenido, se utilizan jergas, billetes, fichas gastronómicas y tarjetas informativas aportando de esta manera a la divulgación del patrimonio cultural de Cuenca.

Palabras clave:

Design, juego educativo, cultura tradicional, patrimonio cultural, Cuenca- Ecuador.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

Innovative design of the Morlapolys game for the dissemination of the cultural heritage of Cuenca- Ecuador

1. Christian Javier Peralta Zhucoshañay

cjperalta2@sudamericano.edu.ec

Affiliation: Student of the Graphic Design Career of the "Superior Tecnológico Particular Sudamericano Cuenca- Ecuador" Institute

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3457-1712>

2. Josué Nicolás Peralta Murillo

Correo electrónico:

jnperalta@sudamericano.edu.ec

Affiliation: Student of the Graphic Design Career of the "Superior Tecnológico Particular Sudamericano Cuenca- Ecuador" Institute

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1289-5449>

3. Elvis Urgiles Cabrera

Correo electrónico:

ehurgiles@sudamericano.edu.ec

Affiliation: Director of Innovation and transfer of the "Superior Tecnológico Particular Sudamericano Cuenca- Ecuador" Institute

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5360-4006>

ABSTRACT

The capital of Azuay, Cuenca, on December 1, 1999 was declared a Cultural Heritage of Humanity. However, the new generations are unaware of the cultural wealth that this beautiful city possesses. That is why the general objective was to design a board game for the dissemination of cultural heritage, through the use of modern techniques and theoretical foundations of graphic design. The structure and design will be based on the retro-modern style inspired by the 70s and 80s to modernity. The investigative process was carried out following the phases of the Design thinking methodology. As a result, an innovative design of the Morlapolys game is obtained, where the traditions of the city are appreciated through digital illustrations. In the content, slang, bills, gastronomic cards and information cards are used, thus contributing to the dissemination of the cultural heritage of Cuenca.

Keywords

Design, educational game, traditional culture, cultural heritage, Cuenca- Ecuador

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

INTRODUCCIÓN

La modernidad exige de las IES la formación de profesionales vinculados con las necesidades sociales. El desarrollo de productos innovadores ha sido un tema de gran interés para la comunidad científica. Según Barrios Hernández et al., (2017) los cambios trascendentales que evidencia el mundo actual exigen de las organizaciones innovar y producir nuevos conocimientos para enfrentar la competencia mediante la generación de ventajas que sean sostenibles en el tiempo. De tal manera que, para obtener una capacidad dinámica de innovación se debe seguir un proceso de monitoreo, relacionamiento, diseño e implementación para obtener un resultado de interés social.

En el campo específico del Diseño Gráfico como disciplina académica de gran auge en las últimas décadas, de acuerdo con Catalan, (2016) la aparición de diseñadores gráficos, ilustradores e imprentas especializadas en esta tipología de producto, ha evidenciado el uso intensivo de técnicas particulares y aplicación de nuevas tecnologías. Todo ello ha hecho cambiar el sector del juego de mesa, para alejarlo del mundo de los juguetes y convertirlo en un producto novedoso, con alto valor añadido y que se produce a través de una industria especializada (Catalan, 2016).

En esta nueva realidad la creatividad y la forma de interactuar se vieron forzadas a cambiar en diversos ámbitos cotidianos, sobre todo el resurgimiento del diseño gráfico como medio de comunicación para preservar la tradición y cultura. Utilizando el diseño geométrico, orgánico y artístico con la belleza simplista de formas, líneas y curvas para obtener resultados creativos y una cromática adecuada, se creó un juego de mesa en donde daremos una solución a la problemática planteada.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

En función de esa exigencia las Instituciones Tecnológicas de Educación Superior en Ecuador hacen esfuerzo en formar profesionales con capacidad de innovar como estrategia, en primer lugar, para alcanzar altos niveles de preparación que les permita enfrentar un espacio laboral marcado por la competitividad (Perazzo et al., 2020).

En consonancia con lo planteado, el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano ha desarrollado una serie de investigaciones orientadas hacia la identificación, planteamiento y propuesta de solución vinculadas con las necesidades de la sociedad. Muestra de esto lo constituye la investigación desarrollada con el objetivo de implementar módulos sensoriales para la estimulación sensorial en niños de 2 a 5 años (Pazmiño, Jiménez & Perazzo, 2021), cuyos resultados prácticos giraron en torno a la creación de un espacio para la movilidad, el aprendizaje, la interacción y el desarrollo auditivo, visual y táctil de niños con discapacidad motriz.

En el área de Diseño gráfico ejemplo de ello, es la investigación desarrollada por (Yáñez et al., 2021) con el objetivo de diseñar un libro-objeto para ejemplificar por medio de mecanismos bi y tri dimensionales para la enseñanza de los Fundamentos del Diseño, con miras a dotar a la institución de recursos didácticos innovadores para la formación de los diseñadores gráficos y romper con el tradicionalismo.

A partir del análisis de los principios del Diseño Gráfico (Yáñez et al., 2021) realizan una propuesta editorial con el propósito de brindar un aprendizaje más moderno en el ámbito del diseño, razón por la cual surge la necesidad de generar un proyecto que integre los conceptos relevantes adquiridos de las seis asignaturas de Cuarto Nivel en el Proyecto Integrador de Saberes (PIENSA).

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

Es así que, el proceso de aprendizaje desarrollado desde el Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano privilegia el desarrollo propuestas a partir de los conocimientos de las técnicas del Diseño Gráfico como una necesidad ineludible para el futuro desempeño de los tecnólogos. Proceso basado en dar respuestas a las problemáticas sociales mediante la propuesta innovadora resultado del PIENSA, promoviendo la articulación de la investigación, la docencia y la vinculación (González, Bert, & Sánchez, 2022).

De igual manera, (Sánchez, 2021) articulando los conocimientos técnicos y teóricos de las diferentes asignaturas del primero ciclo de la carrera de Diseño Gráfico para el desarrollo de habilidades, procedimientos y conocimientos propios del campo de la investigación plantea la propuesta de titulada: Uso de las memorias técnicas en la elaboración de productos que rescatan la simbología Cañari. La misma es desarrollada por estudiantes del primer nivel de la carrera como contribución para la revalorización de esta importante cultura del Ecuador.

La revisión bibliográfica ha permitido identificar una serie de publicaciones científicas relacionadas con la divulgación cultural de diversas ciudades del Ecuador desarrolladas desde las instituciones de Educación Superior. No obstante, no se evidencian investigaciones relacionadas directamente con el patrimonio cultural de Cuenca que pueda ser demostrado hacia diferentes grupos etarios de la ciudad.

El rescate de los lugares tradicionales, modismos y gastronomía de la ciudad de Cuenca constituye el punto fundamental de la presente investigación. La misma parte de aplicación de encuestas a jóvenes de la ciudad de Cuenca - Ecuador la cual permitió determinar una serie de factores que influyen en los jóvenes hacia la pérdida de identidad cultural y valor su contribución, por lo que el juego brindará un conocimiento histórico relevante. A partir de lo anterior, surge la

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

pregunta de investigación ¿Cómo promover desde la carrera de diseño gráfico el patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca Ecuador?

Por lo cual esta investigación se planteó como objetivo diseñar un juego de mesa con estilo Retro Moderno para la divulgación del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca - Ecuador.

En cuanto a los elementos conceptuales que fundamentan esta investigación, en primer lugar, se asume el Diseño como un arte natural del ser humano a través del cual plasmamos nuestra imaginación, ponemos en evidencia nuestros sentimientos y nuestro gusto por crear una nueva concepción de las cosas. Imaginar, pensar, dibujar, crear, moldear son algunas de las palabras que definen el ser un Diseñador Gráfico, el ser un innovador y manifestante de lo nuevo (Montaluisa, 2013).

De acuerdo con (Rendón, 2020) el diseño gráfico además de ser una excelente herramienta para la introducción de productos en el mercado por la utilización de técnicas de percepción para incidir en el imaginario colectivo, también puede ser empleado para el fortalecimiento de la identidad cultural y patrimonial.

Por otra parte, basados en la teoría de juegos, se considera que de acuerdo con su intencionalidad existen tres tipos de juegos de mesa, a saber, los competitivos, los colaborativos y los cooperativos. El tipo de juego que se escoja para diseñar determina en gran medida las mecánicas del juego (los pasos que se llevan para realizar determinada acción y la interacción entre diversos elementos del juego) y cómo éstas funcionan para alcanzar el objetivo del juego (Zagal, Rick y Hsi, 2006).

A lo largo de la evolución de la sociedad los juegos han servido como actividad lúdica evidenciados a través de espectáculos públicos, ejemplo de ello son los ludi publici. Pero

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

también se reconocen los juegos privados entre los cuales resaltan los juegos de mesa (Cano, 2014).

Los fines de los juegos de mesa pueden ser múltiples, pues buscan principalmente la diversión como actividad inherente para el desarrollo personal. Además, llevan implícito la potencialización de habilidades de interacción social y son importantes herramientas para la divulgación cultural y el fortalecimiento educativo (Uribe, Cobos & Ortega, 2017). En este sentido, Tena, (2018) sostiene que el aprendizaje basado en juegos es una modalidad muy necesaria hoy en día, la cual puede ser desarrollada mediante diferentes formatos (físicos o digitales) y sus objetivos pueden ser didácticos o comerciales.

De acuerdo con (Lazzaro, 2009) la gente utiliza los juegos de mesa por las siguientes razones:

- **Diversión 'dura':** los jugadores gustan de las oportunidades de reto, que puedan formular estrategias y requieran habilidades de resolución de problemas.
- **Diversión 'fácil':** los jugadores disfrutan de la intriga y la curiosidad, involucrándose totalmente en el juego a tal grado que cuando éste absorbe su completa atención o los conduce a una aventura excitante.
- **Estados alterados:** los jugadores atesoran el placer interno que genera el juego, en función de sus propiedades viscerales, cognitivas, conductivas y sociales.
- **El factor 'gente':** los jugadores usan los juegos por su valor generando experiencias sociales.

Por otra parte, es importante destacar que esta investigación gira en torno a la valorización del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca, capital de la provincia del Azuay - Ecuador, declarada por la UNESCO como Centro Histórico de Santa Ana de los Ríos de Cuenca como

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

“Patrimonio Cultural de la Humanidad el 01 de diciembre de 1999 (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2010).

En función de la filosofía de la UNESCO, (2021) el patrimonio corresponde a la herencia que desde la cultura reciben del pasado las nuevas generaciones para ser transmitidas a las generaciones que prosiguen. A través de la Convención Sobre La Protección Del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural, (1972) la UNESCO analiza lugares con lo que denominan “valores universales excepcionales” por su potencial para promover la diversidad cultural y el disfrute social.

Es así que la UNESCO reconoció a la ciudad de Cuenca como Patrimonio Cultural de la Humanidad considerando, entre otros criterios por conservar, la cuadrícula original del Centro Histórico, desde su fundación en 1557. Además de las costumbres de su gente, sobre todo, la religiosidad popular, representada principalmente por el Pase del Niño, destacado hoy en día como patrimonio inmaterial.

También, la gastronomía y la forma de ser del cuencano, entre otros aspectos, son las características que convalidaron para conseguir el título.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, MATERIALES Y MÉTODOS

El desarrollo del juego de mesa para la divulgación del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca- Ecuador se realizó en 5 fases, bajo la metodología de Design Thinking. En palabras de (Flores, Guerrero, & Luna, 2019), esta metodología disruptiva se puede asumir como un proceso de tipo principalmente analítico y creativo que permite generar ideas innovadoras tomando como referencia para su creación a los usuarios finales. En cuanto a su objetivo (Toledo et al., 2017) sostienen que busca proporcionar nuevas formas de creación tanto de productos como de servicios a partir de una serie de etapas que involucran la inspiración, idealización y concreción.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

A continuación, se detallan las fases paso a paso para la ejecución del proyecto:

Primera fase: Empatizar

Con objetivo de obtener la mayor cantidad de información, se realizó un plan de recolección con el afán de facilitar datos fundamentales, por medio de 3 encuestas realizadas en Google forms, aplicada a jóvenes y señores entre los 18 a los 33 años. La primera encuesta enfocada en los modismos consta de 10 preguntas, la segunda encuesta sobre los lugares tradicionales consta de 10 preguntas y la última encuesta sobre satisfacción de uso del juego con un total de 9 preguntas.

De manera simultánea, se realizó una revisión documental que permitió recabar información sobre el legado cultural de la ciudad de Cuenca, costumbres, tradiciones, modismos, principales lugares históricos entre otros.

En cuanto a la selección iconográfica se determinó en base a la importancia de los lugares para su posterior digitalización aplicando un estilo retro-moderno para su fácil reconocimiento. Se determinó estadísticamente que el 95% de los cuencanos conocen sobre los modismos utilizados diariamente, con un 88.1% pudimos apreciar que los ciudadanos locales conocen los lugares tradicionales y para finalizar con un 98% de aceptación por parte de las familias y jóvenes que interactuaron con el juego de mesa.

Segunda Fase. Definir

Cuenca como patrimonio cultural de la humanidad se destaca por conservar su tipismo arcaico, sus calles adoquinadas, tradiciones culturales, gastronomía y la forma de ser de los cuencanos.

De las cuales se destacaron los siguientes lugares:

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

Parque Calderón: En 1920 cambió de nombre gracias al héroe niño Abdón Calderón, antes llamado Octavio Palacios. Es principal parque de la ciudad de Cuenca rodeado por edificaciones públicas y religiosas.

Plaza de las Flores: Situado en el corazón del centro histórico, se encuentra entre el top 10 de plazas de flores a nivel mundial. Nombrado en un artículo de la revista de la National Geographic.

Puente Roto: En la antigüedad, el Puente Roto fue usado para reuniones y actos populares con motivo de las festividades de aniversario de Independencia de Cuenca cada 3 de noviembre.

Río Tomebamba: Es el más importante, nace en el parque Nacional Cajas, y bordea el Centro Histórico de Cuenca.

Catedral Nueva: Su construcción inició en 1885. El estilo renacentista se observa en sus tres majestuosas cúpulas y el barroco en su baldaquino con columnas salomónicas, bañadas en pan de oro, similar al de la gran basílica en el Vaticano.

El Vado: Los conquistadores españoles fueron quienes levantaron en el sector del Vado una cruz que señalaba los límites de la naciente urbe.

Aeropuerto: Denominado Mariscal Lamar, transporte aéreo fundamental para la visita de viajeros internacionales.

Parque Miraflores: Situado en la parte norte de Cuenca, este lugar a más de ser un parque extenso es reconocido por la misa brindada por el Papa Juan Pablo Segundo el 31 de enero de 1985.

Plaza de los Híppies: Si visitas Cuenca y quieres comprar un regalo o recuerdo para tu familia o pareja, tienes que visitar la mejor plaza donde encontrarás coloridas artesanías como: aretes, manillas, cadenas, llaveros, esferos y una infinidad de cosas más.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

Escalinatas de Barranco: Ubicado al frente de la Universidad de Cuenca en la Av. 12 de abril, en este lugar se encuentran casas patrimoniales arquitectónicas, históricas, paisajísticas y culturales, además es el corredor natural del río Tomebamba.

Agua Potable: Inicia su historia el 2 de enero de 1960 cuando llegó por primera vez el agua potable a Cuenca, la Ordenanza se creó en ETAPA EP en el año 1968, pero el esfuerzo para implantar los servicios básicos viene de mucho tiempo atrás.

Calle Larga: En la época colonial fue la arteria más larga de la urbe, en la actualidad es la más corta del centro histórico, en esta calle se encuentran 3 de las 8 casas del siglo 18, hoy por hoy es uno de los lugares de mayor frecuencia visitados por jóvenes y turistas.

Desvío Peatonal: Este cruce se usa para llegar al otro lado del tablero.

Iglesia de Todos Santos: Considerada la iglesia más antigua de Cuenca. Fue construida completamente en madera en 1.924. El día de su inauguración se colocó el Sagrado Corazón de Jesús, en su torre principal, imagen que permanece hasta la actualidad.

Río Yanuncay: Segundo río más importante de Cuenca, su nombre en quichua significa río negro. Nace al sur del parque Nacional Cajas.

Museo Pumapungo: El origen del Museo de Pumapungo se remonta al año de 1978, con la creación del Centro de Investigación y Cultura del Banco Central del Ecuador en la ciudad de Cuenca, y la adquisición y recepción de las primeras colecciones culturales.

Parque Paraíso: El parque más grande de Cuenca, es un atractivo turístico de la ciudad y el Azuay, inaugurado el 19 de marzo del 2003.

Las Herrerías: La calle de Las Herrerías forma parte de las áreas especiales del Patrimonio Cultural de la Humanidad, atractivo turístico por la elaboración de artesanías en metal.

Centro Sur: La primera planta de luz en Cuenca fue en los años 1910 y 1920, que hasta ese entonces iluminaba sus noches con velas de cera y mecheros de kerocene.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

Cementerio Patrimonial: En el año de 1880 data el año en el que apareció por primera vez dentro del mapa de Cuenca, gracias a su expansión territorial.

Iglesia del Sagrario: Con la fundación de la ciudad de Cuenca, el 12 de abril de 1557, se definió una cuadra para la edificación de la iglesia, dispuesta por el Gobernador Gil Ramírez Dávalos.

Avenida Solano: En ella se encuentran 12 monumentos de los centenares de personajes ilustres que han hecho de Cuenca un eje del desarrollo nacional.

Río Machángara: Corre a lo largo de la Ciudad de Cuenca y nace en el norte del Cajas.

Zoo AMARU: Pintoresco zoológico al aire libre, ubicado en un terreno escarpado de montaña, que alberga multitud de especies exóticas.

Iglesia Santo Domingo: Considerada la iglesia más antigua de Cuenca. Fue construida completamente en madera en 1924.

Av. Loja: Desde épocas antiguas era la entrada de la ciudad de los viajeros que llegaban desde el sur Loja y el norte del Perú.

San Roque: Es considerado un barrio tradicional de Cuenca y consta dentro del documento que declara a la ciudad como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Terminal Terrestre: La Terminal Terrestre de Cuenca se construyó en 1975 en un área ubicada a pocas cuadras del sector conocido como la Chola cuencana.

Desvío Peatonal: Este cruce se usa para llegar al otro lado del tablero.

Baños: Lugar turístico situado al Sur de la Ciudad de Cuenca reconocido por sus aguas termales.

Río Tarqui: Nace en los páramos de parroquia Cumbe y corre en la parte Sur de la Ciudad de Cuenca.

Mirador de Turi: Un hermoso mirador natural, y el principal de la ciudad, ubicado al oeste de la capital azuaya, Turi, significa Oro.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

Ferrocarril: El tren fue construido como símbolo de modernidad, la primera locomotora rodó el 18 de julio de 1873, su principal función era el transporte entre ciudades.

A partir de la información referencial obtenida y organizada, se plantea el diseño de un juego de mesa didáctico y divertido mediante el empleo de técnicas propias del diseño gráfico que permitan hacer adaptaciones a juegos tradicionales basado en el popular juego de mesa Monopolio, por lo cual se le ha denominado Morlapolis este nombre surgió de la unión de dos palabras Morla de Morlaco que hace referencia a un cuencano y Polis que en la antigua Grecia de denominaba a un estado autónomo constituido por una ciudad.

Para la creación del contenido del juego de mesa se optó por usar ilustraciones con estilo Retro Moderno para representar los lugares icónicos, con la finalidad de generar relación visual e histórica de la ciudad de Cuenca, el impacto se producirá al momento que el jugador visualice las ilustraciones plasmadas en el tablero y reconozca dichos lugares.

En relación con el estilo y tendencia del diseño gráfico que utilizamos en este juego de mesa es de carácter didáctico interactivo y educativo, con un empaque de dos piezas tipo cajón con armado artesanal y recubierto con adhesivo laminado. La cromática aplicada basada en colores primarios de la bandera de Cuenca, los materiales adecuados para realizar el empaque y el tablero del juego son de cartón maqueta de 800gr. El empaque interno es de couché de 250 gr, para las tarjetas usamos couché de 170 gr, para los billetes papel bond A 0 con impresión láser, las fichas de juego son modeladas en arcilla, el manual de uso del juego es impreso en papel bond A0 con impresión en láser.

Todo esto con la finalidad de asegurar que el producto sea fácil de manipular y de permanente duración. Acorde a la planificación establecida en la primera etapa se estima la venta de 15 productos finales bajo la inversión de terceros, en la segunda etapa establecer un convenio con

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

instituciones educativas que requieran incorporar un juego de mesa como un nuevo método de aprendizaje interactivo.

En una tercera etapa la comercialización mediante el marketing digital con una difusión en redes sociales. El tiempo estimado para la ejecución del juego de mesa es de 60 días, divididos en 3 instancias: investigación de campo, digitalización del juego y construcción, pruebas de material, impresiones, armado y acabados del producto final.

Tercera Fase. Ideación

Para esta fase se consideró la teoría de (Wong, 2006) en función de definir los fundamentos del diseño:

- **Forma:** La forma como línea y la forma como plano orgánico. Se utilizó para ilustrar los lugares representativos de la ciudad en los casilleros del tablero.
- **Repetición:** usamos este fundamento en los casilleros del tablero para mantener un equilibrio visual.
- **Estructura:** Formal. Usamos este fundamento para guiarnos en la formación completa del diseño, todos los elementos se encuentran divididos y las formas quedan organizadas como una fuerte sensación de regularidad.
- **La tipografía.** Empleada en el tablero debe ser mínima y legible para destacar las ilustraciones, en las tarjetas y el manual usamos una tipografía elegante y divertida.

Cuarta Fase. Prototipo

El desarrollo del prototipo se dividió de la siguiente manera:

Bocetaje del tablero, packaging, tarjetas, billetes, fichas, manual e ilustraciones. Para la

ejecución del juego de mesa empleamos una serie de bocetos iniciales realizados a lápiz sobre

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

papel bond para determinar ilustraciones del tablero, las cuales previamente fueron elegidas en base a su importancia histórica y cultural, el mecanismo del packaging y medidas reales. A continuación, establecimos el material con el gramaje idóneo para garantizar larga durabilidad.

Diseño digital. Como herramienta principal usamos Adobe Ilustrador, para crear, definir con medidas exactas las ilustraciones, iconografía, cromática, tipografía y la plantilla del tablero con su respectivo empaque. Tal como se muestra en la ilustración 1 el primer boceto digital.

Ilustración 1. Boceto inicial del juego



Impresión. Se realizaron las respectivas pruebas de impresión con el objetivo de verificar el gramaje adecuado del papel, la cromática empleada, el tamaño de las tarjetas, billetes, packaging, ilustraciones y su tipografía para su fácil legibilidad.

Ensamblaje. Una vez realizado el maquetado y las pruebas de impresión pudimos apreciar que los tamaños, la cromática, la tipografía y el gramaje del papel para el tablero y el empaque no nos aseguraban una legibilidad correcta, se realizaron los ajustes correspondientes para corregir los últimos detalles.

Producto final. El producto definitivo está conformado de un tablero de 40 x 40 cm, tarjetas de juego de 6 x 8 cm, billetes de 12 x 5 cm, fichas representativas de la gastronomía local y el

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

packaging de armado artesanal, impresas en papel couché de 120 a 200 gr. y papel bond A0 con impresión láser. En la ilustración 2 observamos las tarjetas de juego, billetes, tablero y packaging.

Ilustración 2. Producto final del juego



Quinta fase. Testeo

Como objetivo final se presentó el juego de mesa Morlapolys a un grupo de familias y amigos de un rango de edad de 15 a 33 años, con el objetivo de conocer las apreciaciones en relación con la funcionalidad del juego.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Mediante la aplicación de técnicas innovadoras del Diseño Gráfico se desarrolló el juego de mesa Morlapolis. El cual está orientado a la utilización por parte de grupos familiares y amigos de diferentes edades. El juego de mesa Morlapolys tiene contenido histórico, detallado e ilustrado con el cual se pretende rescatar el patrimonio cultural. Para las casillas se tomaron

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

como referencia los nombres de las calles, plazas, parques, ríos, iglesias, medios de transporte y parroquias.

En las 4 esquinas del tablero se apreciará puntos clave para el desarrollo del juego, vimos conveniente colocar puntos referenciales del uso común de los cuencanos como visitar el Parque Nacional Cajas, una red gratuita de Wifi y las infaltables limpias ancestrales.

En las tarjetas de propiedad estará el valor de cada una de las casillas y el costo de la renta a pagar, también un breve relato de su importancia. Se incluirá tarjetas de desafíos positivos y negativos que serán denominados ¡Qué Gara! Y ¡Qué Salado!

El dinero que utilizaremos serán los antiguos sucres, estos serán rediseñados aplicando el estilo inicial del juego para así complementar la estética. Como fichas de juego encontraremos a un animal representativo de la gastronomía de cuenca como el Cuy, el hornado, la trucha y la gallina, y dos dignos representantes de la cultura una pareja de "Cholitos".

En cuanto a la cromática se empleará dorado, plateado y una variación del color primario rojo, resaltando el pan de oro de las iglesias, la plata de ciertas imágenes religiosas y la bandera de la ciudad. Mientras que la tipografía incluyó serifas ya que son clásicas y solemos percibir las por ser tradicionales, elegantes, serias y respetables. Tienen un alto contraste de trazos.

Como ilustración central del tablero, encontraremos el nombre del juego rodeado de una repetición de los particulares bordados de las polleras cuencanas. La estética del packaging, la cromática, tipografía y detalles usados son netamente legibles y de gran atracción visual. Usaremos jergas o modismos populares para describir las reglas de juego. Una faceta importante de la ciudad Cuenca son sus modismos. Los cuales son palabras muy particulares de

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

uso cotidiano en la ciudad y en consideración con el papel que juegan dentro de la sociedad, se consideraron que eran de suma importancia incluirlos dentro del juego.

Las pruebas y demostraciones realizadas en los grupos familiares y de amigos permitieron valorar la funcionabilidad del juego. Los comentarios emitidos indican que es un juego entretenido, educativo y con importante relevancia de las costumbres y tradiciones de la ciudad de Cuenca.

Las ilustraciones les permitieron reconocer los lugares icónicos y conocer la historia de cada uno por la información brindada en las tarjetas de juego, los niños encontraron una manera divertida de aprender a medida que avanzaban en el juego se encontraban con los particulares modismos, la mecánica del juego se adapta con la dinámica de los jugadores convirtiendo a Morlapolys en un juego aceptado y de gran proyección.

El juego se encuentra disponible bajo pedido para posicionar la marca impulsando una campaña en redes sociales. Además, se puede acotar que ya existe un grupo de 15 personas interesadas y 5 empresas con intención de invertir.

Satisfactoriamente la metodología de Design Thinking aplicada fue fundamental para la realizar este juego de mesa, los datos estadísticos obtenidos nos proporcionaron la información exacta para determinar los lugares con mayor concurrencia, gastronomía y modismos populares.

La estética, estilo gráfico, los fundamentos de diseño, tipografía, cromática e información histórica que usamos en la formación del juego cumple con todas las expectativas de los jugadores permitiéndonos proyectarnos a que Morlapolys se use con fines educativos y de sana diversión.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

CONSIDERACIONES FINALES

- Morlapolys un juego de mesa familiar que reúne información puntual del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca. Está diseñado estéticamente empleando técnicas propias del diseño gráfico que permitieron hacer adaptaciones a juegos tradicionales basándonos en el popular juego de mesa Monopolio para cumplir los requerimientos del usuario final, convirtiéndolo así en un medio didáctico y divertido, conjugando ilustraciones bajo el estilo Retro-moderno donde se puede apreciar parte de la historia tradicional y turística evocando al jugador a tener una idea clara del lugar.
- Morlapolys se desarrolló a partir de ilustraciones bajo un estilo retro-moderno guiado por las fases del Design Thinking, como una estrategia innovadora generada por estudiantes de diseño gráfico para la revalorización del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca - Ecuador, por parte de jóvenes y adultos.
- La información obtenida de las encuestas revela datos específicos, de las jergas, la parte gastronómica, los lugares más representativos y un rango de edad adecuado, cumplen un rol fundamental de enlace directo para complementar la parte gráfica y teórica.
- La funcionabilidad e impacto del juego como estrategia para la divulgación del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca se realizó y evidenció comprobar la aceptación del juego y de su uso tanto familiar como entre amigos, debido a la benevolencia y simplicidad propias del juego.
- Este artículo tiene como fin ser un referente teórico y práctico para el desarrollo de futuros proyectos que tengan como propósito generar propuestas innovadoras para el rescate cultural en Ecuador y el mundo.

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrios Hernández, K., Olivero Vega, E., Acosta Prado, J. C., Meñaca Guerrero, I., Cazallo-Antúnez, A. M., Medina-Carrascal, H., Zabaleta de Armas, M. I., Brito Carrillo, L. E., Garzón Castrillón, M. A., García Cali, E., Solis Mota, M., Prieto Pulido, R., Sánchez Rodríguez, D., Parra Villamil, B. J., Meriño Fuentes, I. del C., Aquino Vanegas, B., Eiko Nakata, L., Morales Tuesca, N. A., Consuegra Ariza, I. J., ... Hernández Ariza, O. (2017). *Gestión del conocimiento y capacidad de innovación: Modelos, Sistemas y Aplicaciones*.
<https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/2089>
- Cano, C. (2014). Estudio preliminar sobre los juegos de mesa en hispania - Dialnet. *Antesteria: Debates de Historia Antigua*, 3, 125-138.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7617039>
- Catalan, A. (2016). *Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto* [Instituto superior de educação e ciências].
[https://www.google.com/search?q=Catalán+A%2C+\(2016\).+Estudio+sobre+la+evolución+del+juego+de+mesa+y+su+transformación+en+producto+editorial.+Pg.+Joan+Bosco%2C+42.+España&oq=Catalán+A%2C+\(2016\).+Estudio+sobre+la+evolución+del+juego+de+mesa+y+su+transformac](https://www.google.com/search?q=Catalán+A%2C+(2016).+Estudio+sobre+la+evolución+del+juego+de+mesa+y+su+transformación+en+producto+editorial.+Pg.+Joan+Bosco%2C+42.+España&oq=Catalán+A%2C+(2016).+Estudio+sobre+la+evolución+del+juego+de+mesa+y+su+transformac)
- Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural, (1972).
- Diego, & Zambrano. (2020). *The importance of graphic design in the culture of Ecuador: icons of a popular imaginary*. 4(36), 86–96. <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol4iss36.2020pp86-96>
- Flores, H. A., Guerrero, J. J., & Luna, L. G. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking - Dialnet. *Hamut Ay*, 6, no, 82-95.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6974899>
- González, L. L. J., Bert, I. N., & Sánchez, M. T. P. (2022). Articulación de las funciones sustantivas de la educación superior tecnológica para el aseguramiento de la calidad. *Revista Publicando*, ISSN-e 1390-9304, Vol. 9, No. 33, 2022 (Ejemplar Dedicado a: Enero-Febrero-Marzo), Págs. 1-13, 9(33), 1–13. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2277>
- Lazzaro, N. (2009). 4 Keys 2 Fun (Game Design Framework - Part 1 of 4. - Yu-kai Chou:

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

- Gamification & Behavioral Design. *Designing for Diverse Users and Domains*, 155, 679–700. <https://yukaichou.com/behavioral-design/4-keys-2-fun-part-1-4/>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2010). *Libro conmemorativo del X aniversario de la declaratoria del Centro Histórico de Santa Ana de los Ríos de Cuenca como "Patrimonio Cultural de la Humanidad."* <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/cuenca/>
- Montaluisa Yugla, P. R. (2013). *Propuesta de diseño gráfico para la elaboración de recursos didácticos utilizando material reciclado, dirigida a potenciar la creatividad en los niños y niñas en edades comprendidas entre 4 y 7 años de la fundación construyamos un sueño del cantón Latacunga.* <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1682>
- Pazmiño, J., Jiménez Gonzáles, L., & Perazzo Logioia, D. C. (2021). Módulos digitales para la estimulación sensorial y motriz en niños de 2 a 5 años. *Mamakuna*, 16, 18–26. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/123456789/2151>
- Perazzo Logioia, D. C., Quintero Bastardo, D. A., & Jiménez González, L. L. (2020). Impacto de la retención estudiantil en el desarrollo institucional. *Revista Publicando*, ISSN-e 1390-9304, Vol. 7, N°. 25, 2020 (Ejemplar Dedicado a: July-August-September), Págs. 193-201, 7(25), 193–201. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7510892&info=resumen&idioma=SPA>
- Sánchez, M. T. P. (2021). Uso de las memorias técnicas en la elaboración de productos que rescatan la simbología Cañari. *Convergence Tech*, 5(V), 77–88. <https://doi.org/10.53592/CONVTECH.V5IV.36>
- Tena, J. P. (2018). Communication Papers Media Literacy & Gender Studies. *Communication Papers*, 7 (14), 37.
- Toledo, L., Toledo, L. A., Garber, M. F., & Madeira, A. B. (2017). Consideraciones acerca del Design Thinking y Procesos. *Revista Gestão & Tecnologia*, 17(3), 312–332. <https://doi.org/10.20397/2177-6652/2017.v17i3.1198>
- UNESCO. (2021). *Patrimonio cultural*. <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>
- Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12, 21. <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>
- Wong, W. (2006). *Principios del diseño en color*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=309691>
- Yáñez, M., Lorena, J., Arcentales, C., María, L., Polo, L., & Kleber, J. (2021). Libro-objeto bi-tridimensional para la enseñanza de los fundamentos del diseño gráfico. *Ciencia Latina*

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804

Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 6558–6576.

https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V5I4.784

Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games:

Http://Dx.Doi.Org/10.1177/1046878105282279, 37(1), 24–40.

<https://doi.org/10.1177/1046878105282279>

DATOS DE CONTACTO

jnperalta@sudamericano.edu.ec

+593 99 299 2804