

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Florama: Diseño de un juego de memoria sobre la flor de Amancaes para renovar la representación visual del símbolo de identidad limeño

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez

Asesora:

Guillermina Victoria Avalos Carrillo

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, Guillermina Victoria Avalos Carrillo, docente de la Facultad de Arte y Diseño

de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada:

Florama: Diseño de un juego de memoria sobre la flor de Amancaes para renovar

la representación visual del símbolo de identidad limeño

del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as)

Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **14%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **16/06/2023**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 16 de junio de 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Avalos Carrillo, Guillermina, Victoria</u>	
DNI: 07897880	Firma 
ORCID: 0000-0001-6740-0752	

Dedicatoria

A las personas que aman la naturaleza y las flores tanto como yo, espero que su creatividad florezca siempre.

A las personas que viven en Lima y buscan identificarse con ella, así como la flor de Amancaes, aun hay muchas maravillas ocultas a plena vista en la ciudad que esperan su encuentro.



*A la parte de mí que sigue adelante,
este es el resultado de tu lado no artista.*

Agradecimientos

A mi madre, por darme la increíble oportunidad de estudiar tan lejos de ella y seguir mis sueños, por acompañarme a crecer y darme una buena base para ello. Gracias por la presión, el apoyo, la paciencia, por todo hoy y siempre. A mi abuela, porque su hogar y cariño han sido indispensables durante mi etapa universitaria. Aun en mis días más pesados y difíciles siempre estaré agradecida de cómo se preocupaba por mi desempeño y mi salud.

A Oscar Huayamares, por apoyar mi desarrollo profesional desde Introducción al Diseño Gráfico hasta los últimos cursos. Muchísimas gracias por la guía y disponibilidad en mis años de estudiante y sobre todo por aceptar asesorarme con la gráfica del proyecto. Estoy muy feliz de integrar tu primera promoción de alumnas, eres un gran diseñador y profesor.

A mis amigas, que me acompañan desde Estudios Generales, por motivarme a salir de mi zona de confort y mejorar mi etapa universitaria. Muchos de mis mejores momentos les pertenecen y hoy no sería la misma persona sin haberlas conocido. A Jéssica León, por animarme a cada paso de este y tantos otros trabajos que he realizado desde que nos conocimos. Te admiro muchísimo y eres una continua fuente de inspiración para mí, gracias por permitirme ser tu amiga y espero que en mí encuentres la seguridad y tranquilidad que yo encuentro en ti.

A los profesores de la especialidad (en especial de Ilustración, Diseño Editorial y Semiótica) que me mostraron las maravillas del diseño. A mi asesora, por las revisiones del documento y las comunicaciones con profesionales del rubro.

A los profesionales del juicio de pares, las personas que resolvieron encuestas, las que probaron el juego, que me ayudaron a armar los prototipos, tomar fotografías, e incluso a las que me ayudaron a compartir los formularios, les deseo solo éxitos en sus proyectos e investigaciones porque sin ustedes la mitad de este documento no existiría.

A los artistas, a mis músicos, cantantes e ilustradores favoritos y a los que han creado piezas sobre la flor, un mundo sin sus obras no vale la pena vivir.

Resumen

La flor de Amancaes es una especie natural en peligro de extinción que representa a la capital peruana: la ciudad de Lima. Su reconocimiento, sin embargo, es escaso entre sus residentes puesto que en la actualidad no es una pieza de información que se difunda con frecuencia a través de los medios de comunicación. Las personas que conviven día a día con la cultura de la ciudad no son capaces de reconocer su figura y se está poniendo en peligro la conservación de la especie.

La presente investigación expone la falta de una adecuada representación visual de la flor de Amancaes, advierte la pérdida del acervo cultural limeño y muestra la escasa difusión de la flora en Lima a través de la revisión de libros, revistas, medios web, entrevistas y encuestas a los actores relacionados con el problema. El documento se complementa con la opinión de un grupo de personas perteneciente al público objetivo y la revisión de profesionales a través de un juicio de pares.

La solución planteada tras la evaluación de la información obtenida es el diseño de un juego de memoria ilustrado, con el cual se transmite información a través de las imágenes en las tarjetas y su campaña de comunicación por redes sociales. Se busca que tanto niños como adultos puedan acceder de forma directa a algunos datos relacionados al Amancaes, al mismo tiempo que comparten tiempo de calidad con su círculo social más cercano.

Palabras clave: Flor de Amancaes, juego de mesa, memorama, identidad limeña, representación visual, símbolos de identidad.

Abstract

The Amancaes flower is a natural species in danger of extinction, representing the Peruvian capital, Lima. However, its recognition is scarce among residents, as it is not frequently disseminated through the media. As a result, people who live day-to-day with the city's culture cannot recognize its figure, putting the conservation of the species at risk.

This research exposes the lack of adequate visual representation of the Amancaes flower, warns of the loss of Lima's cultural heritage, and shows the scarce diffusion of flora in Lima through a review of books, magazines, web media, interviews, and surveys of actors related to the problem. The document is complemented by the opinions of a group of people belonging to the target audience and the review of professionals through a peer review.

After evaluating the obtained information, the proposed solution is designing an illustrated memory game. The game will transmit information through images on cards and its social media communication campaign. It seeks to allow children and adults to directly access some data related to Amancaes while sharing quality time with their closest social circle.

Key words: Amancaes flower, board game, memory game, Lima identity, visual representation, identity symbols.

Índice de contenidos

Introducción	16
Capítulo I	18
1.1. Definición del problema	18
1.1.1. Problema principal	19
1.1.2. Problemas secundarios	19
1.1.3. Citas visuales del problema	19
1.1.4. Collage resumen del problema	28
1.2. Justificación de la investigación	28
1.3. Objetivo de la investigación	30
1.3.1. Objetivo principal	30
1.3.2. Objetivos secundarios	30
1.4. Pregunta de investigación	30
1.5. Hipótesis	30
Capítulo II	31
2.1. Marco teórico del problema	31
2.1.1. Acervo cultural de Lima Metropolitana	31
2.1.2. Flora peruana	36
2.1.3. Difusión de información sobre la flor de Amancaes	39
2.1.4. Representación visual floral	44

2.1.5. Símbolos e identidad en las marcas ciudad	45
2.2. Marco teórico de la especialidad de diseño	49
2.2.1. Juegos de mesa	49
2.2.2. Memoramas	52
2.3. Estado del arte nacional e internacional	55
2.4. Metodología	59
2.4.1. Descripción de los actores	61
2.4.2. Descripción del público objetivo	63
2.4.3. Descripción del campo	64
Capítulo III	65
3.1. Concepto	65
3.2. Citas visuales del concepto	66
3.3. Collage resumen del concepto	69
3.4. Mapa de palabras asociadas	70
3.5. Descripción del proyecto de diseño	70
3.6. Objetivos del proyecto	71
3.7. Relación entre público objetivo y proyecto	72
3.8. Diseño de la comunicación	73
3.9. Análisis de la estética del diseño	74
3.10. Tipografías	75
3.11. Sistema de color	76

3.12. Citas visuales de estética	78
3.13. Diseño y proceso de desarrollo	79
3.14. Marca Florama	88
3.15. Pieza principal	90
3.16. Piezas complementarias	105
3.17. Validación y juicio de pares	108
Recomendaciones	113
Conclusiones	114
Referencias bibliográficas	115
Anexos	122
Anexo 1: Videocollage sobre el problema de investigación	122
Anexo 2: Entrevista al biólogo Gonzalo Chávez	122
Anexo 3: Entrevista al diseñador gráfico Diego Sanz	122
Anexo 4: Resultados de encuestas	123
Anexo 5: Registro fotográfico de los procesos de validación	131
Anexo 6: Cartas correspondientes al Juicio de Pares	133
Anexo 7: Publicaciones para la cuenta de Instagram del proyecto	140
Anexo 8: Fotografías adicionales del proyecto	141

Lista de tablas

<i>Tabla 1: Preguntas destacadas de la entrevista al diseñador Diego Sanz</i>	60
<i>Tabla 2: Preguntas destacadas de la entrevista al biólogo Gonzalo Chávez</i>	60



Lista de figuras

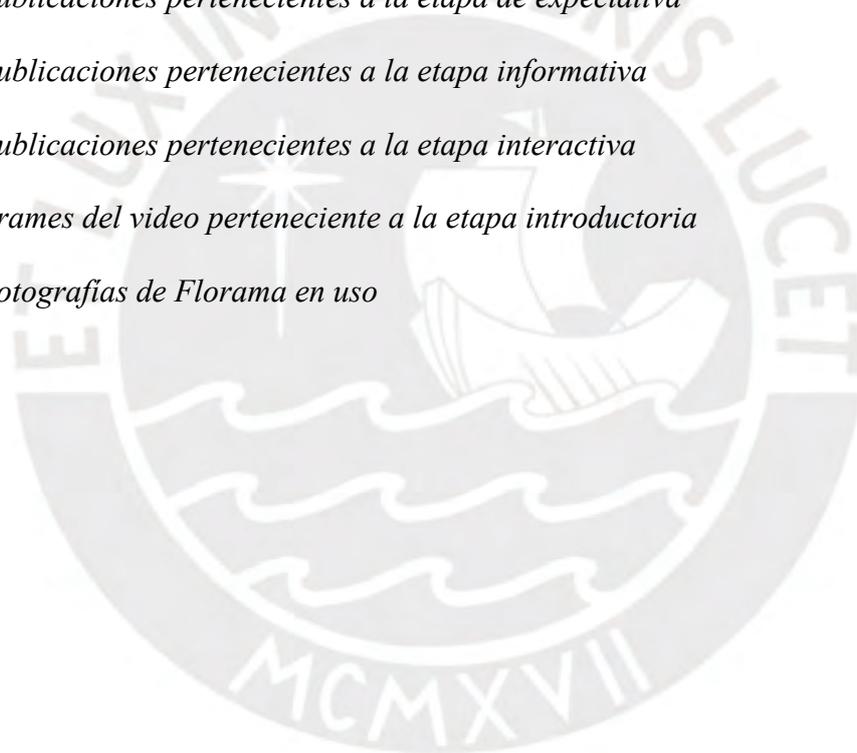
<i>Figura 1: Flor de Amancaes</i>	19
<i>Figura 2: Loma de Amancaes, deforestación producto de la invasión</i>	20
<i>Figura 3: Representación histórica de la Fiesta de Amancaes</i>	20
<i>Figura 4: Estudio de la flor de Amancaes</i>	21
<i>Figura 5: Infografía de la UNMSM sobre la flor de Amancaes</i>	21
<i>Figura 6: Infografía PNUD Perú sobre la flor de Amancaes</i>	22
<i>Figura 7: Símbolos de Lima, resultados de Google Imágenes</i>	23
<i>Figura 8: Flor de Amancaes, resultados de Google imágenes</i>	23
<i>Figura 9: Símbolo de lima Amancay, resultados de Google imágenes</i>	24
<i>Figura 10: Flor de Amancaes en medios gráficos contemporáneos</i>	24
<i>Figura 11: Flor de Amancaes en eventos contemporáneos</i>	25
<i>Figura 12: Diseño de personaje inspirado en el Amancaes</i>	26
<i>Figura 13: Referencias para la línea gráfica de los Juegos Panamericanos Lima 2019</i>	26
<i>Figura 14: Social listening, gráfica de los Juegos Panamericanos Lima 2019</i>	27
<i>Figura 15: Collage de la escena final del video montaje sobre el problema de investigación</i>	28
<i>Figura 16: Búsquedas en internet sobre la flor de Amancaes</i>	42
<i>Figura 17: Estandarte de la Ciudad de los Reyes del Perú, acompañado del Estandarte Real de los dominios españoles en Sudamérica</i>	47
<i>Figura 18: Detalle de la portada en el Munilibro 1</i>	48
<i>Figura 19: Tarjetas del juego de memoria Kushikuy</i>	56
<i>Figura 20: Juego de trivia Isle Guard</i>	57
<i>Figura 21: Pantallas del videojuego Extincts</i>	58
<i>Figura 22: Social media para el videojuego Extincts</i>	59

<i>Figura 23: Mapa de actores del problema de investigación</i>	62
<i>Figura 24: Lomas de Pachacamac</i>	66
<i>Figura 25: Brotes de Amancaes</i>	66
<i>Figura 26: Botones de Amancaes</i>	67
<i>Figura 27: Flor de Amancaes frente a cielo nuboso</i>	67
<i>Figura 28: Brote de Amancaes</i>	68
<i>Figura 29: Flores de Amancaes frente a la quinta Hereen</i>	68
<i>Figura 30: Pétalos amarillos</i>	69
<i>Figura 31: Escena final extraída del video collage elaborado sobre el concepto</i>	69
<i>Figura 32: Representación gráfica del mapa de palabras asociadas al concepto</i>	70
<i>Figura 33: Tipografía principal</i>	75
<i>Figura 34: Tipografía secundaria</i>	76
<i>Figura 35: Fotomontaje elaborado en muestra de la paleta de color</i>	77
<i>Figura 36: Referencia sobre ilustración</i>	78
<i>Figura 37: Referencia sobre florituras y composición</i>	79
<i>Figura 38: Ideas iniciales de tarjetas</i>	80
<i>Figura 39: Índice de las tarjetas de memoria</i>	81
<i>Figura 40: Bocetos a lápiz sobre personajes</i>	82
<i>Figura 41: Bocetos a lápiz sobre temas varios</i>	82
<i>Figura 42: Primeros bocetos digitales de tarjetas de memoria</i>	83
<i>Figura 43: Pruebas tipográficas</i>	84
<i>Figura 44: Segunda versión de tarjetas de memoria</i>	84
<i>Figura 45: Tercera versión de tarjetas de memoria</i>	85
<i>Figura 46: Reverso de las tarjetas de memoria</i>	86
<i>Figura 47: Mockups del primer diseño de tarjetas</i>	87

<i>Figura 48: Mockup del diseño final de tarjetas</i>	87
<i>Figura 49: Fuente Valky Regular</i>	88
<i>Figura 50: Logotipo variantes: Horizontal y vertical (a doble línea aplicado a color)</i>	88
<i>Figura 51: Universo de marca</i>	89
<i>Figura 52: Detalle de estilo de ilustración</i>	90
<i>Figura 53: Vista general del juego Florama</i>	91
<i>Figura 54: Fotografías de la aplicación del juego Florama</i>	92
<i>Figura 55: Display de los grupos de tarjetas Florama</i>	93
<i>Figura 56: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en la ciencia</i>	93
<i>Figura 57: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en la historia</i>	94
<i>Figura 58: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en libros</i>	95
<i>Figura 59: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes al día de hoy</i>	96
<i>Figura 60: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en personajes</i>	97
<i>Figura 61: Fotografía de la interacción usuario-instructivo y usuario-empaque</i>	99
<i>Figura 62: Diseño de portada de instructivo, plano extendido</i>	99
<i>Figura 63: Diseño de contenido de instructivo, plano extendido</i>	100
<i>Figura 64: Ilustración al reverso del instructivo</i>	100
<i>Figura 65: Fotografías del empaque</i>	101
<i>Figura 66: Diseño de empaque, tapa superior extendida</i>	103
<i>Figura 67: Diseño de empaque, tapa inferior extendida y detalle</i>	104
<i>Figura 68: Diseño de postales</i>	105
<i>Figura 69: Mockup de los diseños de postales</i>	106
<i>Figura 70: Mockup de lápices semilla</i>	107
<i>Figura 71: Mockup de totebag</i>	108
<i>Figura 72: Fotografía de una de las partidas de la primera validación</i>	109

<i>Figura 73: Fotografía del segundo proceso de validación, extensión del tablero</i>	110
<i>Figura 74: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, reconocimiento de la flor de Amancaes</i>	123
<i>Figura 75: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, reconocimiento sobre símbolos de la ciudad</i>	124
<i>Figura 76: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento sobre símbolos florales</i>	124
<i>Figura 77: Gráficos de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento sobre la flor de Amancaes</i>	125
<i>Figura 78: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento de proyectos relacionados al Amancaes</i>	126
<i>Figura 79: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento sobre la historia del Amancaes</i>	127
<i>Figura 80: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, opinión sobre el posicionamiento de la flor de Amancaes</i>	127
<i>Figura 81: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, medios de comunicación preferidos por el público</i>	128
<i>Figura 82: Gráfico de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, desarrollo de proyectos sobre flora peruana</i>	129
<i>Figura 83: Gráfico de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, desarrollo de proyectos sobre flora limeña</i>	129
<i>Figura 84: Gráfico de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, medios gráficos efectivos</i>	130
<i>Figura 85: Gráficos de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, detalle de los resultados sobre los medios gráficos más efectivos</i>	130

<i>Figura 86: Fotografías adicionales del primer proceso de validación</i>	<i>131</i>
<i>Figura 87: Fotografías adicionales del segundo proceso de validación</i>	<i>131</i>
<i>Figura 88: Carta del investigador y diseñador Rafael Vivanco</i>	<i>133</i>
<i>Figura 89: Carta de la ilustradora y diseñadora Natalí Sejuro</i>	<i>135</i>
<i>Figura 90: Carta del docente Enrique La Cruz</i>	<i>136</i>
<i>Figura 91: Carta del diseñador Cesar Carrión</i>	<i>137</i>
<i>Figura 92: Carta de la educadora y diseñadora Olga Osnayo</i>	<i>138</i>
<i>Figura 93: Carta de la diseñadora y publicista Rocío Villacorta</i>	<i>139</i>
<i>Figura 94: Publicaciones pertenecientes a la etapa de expectativa</i>	<i>140</i>
<i>Figura 95: Publicaciones pertenecientes a la etapa informativa</i>	<i>140</i>
<i>Figura 96: Publicaciones pertenecientes a la etapa interactiva</i>	<i>140</i>
<i>Figura 97: Frames del video perteneciente a la etapa introductoria</i>	<i>141</i>
<i>Figura 98: Fotografías de Florama en uso</i>	<i>141</i>



Introducción

El Perú es un país mega diverso y la flora es una parte importante dentro de su biodiversidad, la cual es una de las más completas alrededor del mundo. Cuenta con el 10% de las especies florales del planeta, alrededor de 25 mil especies diferentes distribuidas en todas las regiones de su territorio. Sin embargo, la data puede llegar a ser tan extensa que al final no existe mucho conocimiento sobre esta; situación que empeora si la información disponible es de difícil acceso debido a su desactualización o compleja redacción.

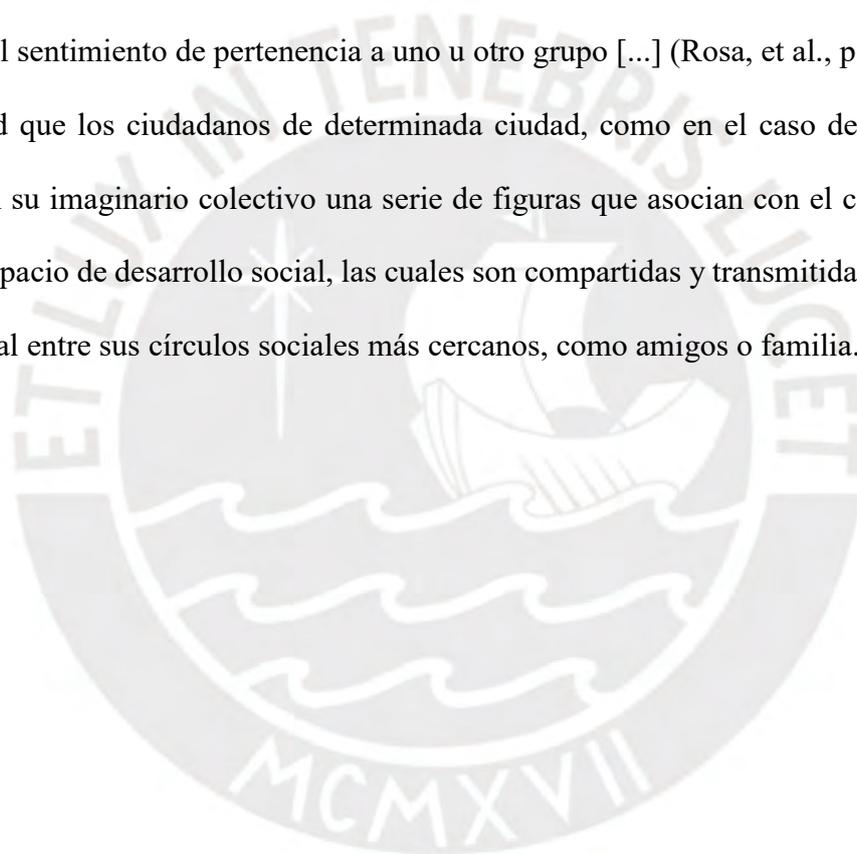
Por otra parte, los símbolos de identidad son objetos que buscan representar la historia, tradiciones o costumbres de un determinado lugar, y que ayudan a las personas a conectarse dentro de la comunidad en la cual se desarrollan.

En otros países, se suele relacionar la data floral con la construcción de simbologías identitarias, así es posible encontrar flores que representan a una región o país. Mientras que, en Perú, a pesar de contar con un recurso ambiental amplio que denomina o atribuye especies propias a cada departamento, no existen mecanismos formales o normas vigentes que respalden y oficialicen alguna flor como tal; ni esfuerzos mayores desde el Estado o las organizaciones ambientales para difundir este tipo de información por su falta de recursos. Se considera a la flor de Amancaes como símbolo de la ciudad de Lima, sin embargo, es un dato poco conocido y difundido entre sus residentes.

Al tomar en cuenta el rol de los símbolos en la conexión de las personas con su lugar de origen y cómo estos permiten la valoración y reconocimiento de la cultura de un determinado lugar, es importante reconocer también a las flores endémicas como herramientas que refuerzan la identidad de los individuos, ya que son de fácil reconocimiento para cualquier ciudadano y, así como los escudos o las banderas, son de carácter exclusivo de un determinado territorio.

Los símbolos son herramientas que permiten generar identidad, representando una realidad o un concepto asignado a una persona o grupo, son figuras que se usan con frecuencia en todo ámbito comercial o publicitario y rodean la vida cotidiana. Una parte de estos permite crear y construir un sentido de comunidad entre los individuos de un determinado lugar, y que, por lo tanto, se relacionan con la identidad local, regional o nacional.

La identidad es un constructo, refiere a la sensación de un 'yo' permanente que perdura a través del tiempo a pesar de cambios (supuestamente) accidentales [...], como la adscripción a una categoría, o el sentimiento de pertenencia a uno u otro grupo [...] (Rosa, et al., p.2). Es gracias a la identidad que los ciudadanos de determinada ciudad, como en el caso de Lima - Perú, mantienen en su imaginario colectivo una serie de figuras que asocian con el concepto de su territorio o espacio de desarrollo social, las cuales son compartidas y transmitidas mayormente de manera oral entre sus círculos sociales más cercanos, como amigos o familia.



Capítulo I

1.1. Definición del problema

Lima la “Ciudad de los Reyes”, es la capital peruana y una región ampliamente diversa a nivel cultural; es un espacio donde convergen múltiples tradiciones y su historia está llena de hitos que necesitan ser preservados para el enriquecimiento de la memoria colectiva de sus integrantes (Municipalidad Metropolitana de Lima, 2015).

Hoy en día, muchas personas desconocen cuáles son los símbolos, íconos o gráficos que se identifican con Lima [ver Anexo 4]; como la flor de Amancaes, que es una de las representaciones simbólicas de esta ciudad y fue descrita por primera vez en el libro “An Appendix” publicado en 1821. Es una especie que, según la botánica, es de las pocas flores que brota en el ecosistema natural de las lomas costeras de la región por su clima húmedo; pero que ha pasado desapercibida a tal punto que el bajo interés en su cuidado y protección, sumado a la poca atención brindada por las autoridades, la han llevado al peligro de extinción.

Su presencia en internet es confusa debido a que existen páginas que exponen información relacionada con ella, pero ninguna proviene de un canal o fuente de información oficial en particular u ofrece mayor detalle sobre el valor cultural de esta planta. Los esfuerzos realizados por páginas científicas o blogs de cultura limeña se han perdido con el paso del tiempo al encontrarse desactualizados, con contenidos de compleja redacción o con resultados de búsqueda dispersos y contradictorios.

Las publicaciones más actuales sólo mencionan repetitivamente datos como dónde crece la flor y en qué mes se desarrolla, sin entrar en detalles a información relevante como las propiedades medicinales con las que cuenta, su presencia internacional, su participación en una gran fiesta

limeña de antaño y cómo –desde la prehistoria hasta la actualidad– es fuente de inspiración para múltiples obras artísticas.

1.1.1. Problema principal

La falta de una adecuada representación visual de la flor de Amancaes no permite su reconocimiento como un símbolo de identidad para la población de Lima Metropolitana.

1.1.2. Problemas secundarios

- La pérdida del acervo cultural por la falta de una adecuada representación visual de la flor de Amancaes.
- La escasa difusión de la flora limeña por la falta de una adecuada representación visual de la flor de Amancaes.

1.1.3. Citas visuales del problema

Nota: Las siguientes imágenes pertenecen a una primera etapa de la investigación y forman parte de una pieza audiovisual elaborada sobre el problema identificado [ver Anexo 1].

Figura 1: Flor de Amancaes



Ugarte, C. (2019) *s.t.* [Fotografía] El Comercio
<http://bit.ly/3DEKQKm>

Figura 2: Loma de Amancaes, deforestación producto de la invasión



(2016) s.t. [Fotografía] SPDA Actualidad Ambiental
[http:// bit.ly/3RtvP3C](http://bit.ly/3RtvP3C)

Figura 3: Representación histórica de la Fiesta de Amancaes



Rugendas, M. (1843) *La carga de los Amancaes* [Acuarela]
Amancaes y la formación de la cultura nacional
<http://bit.ly/3jvMJ55>

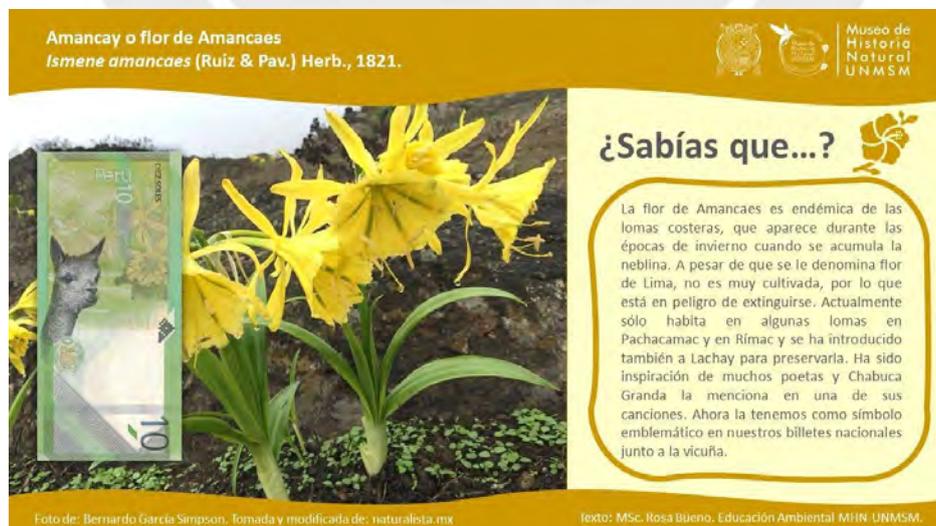
Nota: Esta obra es uno de los registros culturales de la celebración por la Fiesta de San Juan, donde los ciudadanos adornaban con flores sus medios de transporte y vestimentas.

Figura 4: Estudio de la flor de Amancaes



Gawler, K. (1809) *Ismene amancaes* [Ilustración]
Botanical Magazine; or Flower-Garden Displayed
<http://bit.ly/3JCvE41>

Figura 5: Infografía de la UNMSM sobre la flor de Amancaes



Museo de Historia Natural UNMSM (2021) *Amancay o flor de Amancaes* [Lámina infográfica] Cuenta de Twitter del Museo de Historia Natural UNMSM
<https://twitter.com/museohnunmsm/status/1422714702606606338>

Figura 6: Infografía PNUD Perú sobre la flor de Amancaes



LEY MARCO SOBRE CAMBIO CLIMÁTICO

PERÚ Ministerio del Ambiente

SERNANP

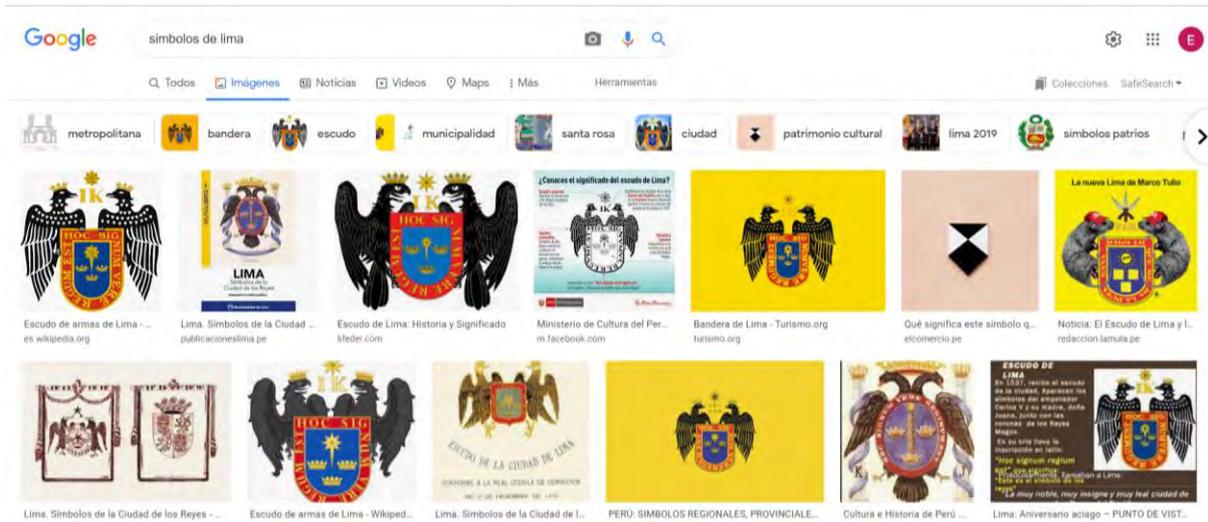
gef PNUD

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo [PNUD Perú] (2018)

La flor de Amancaes [Infografía] Facebook

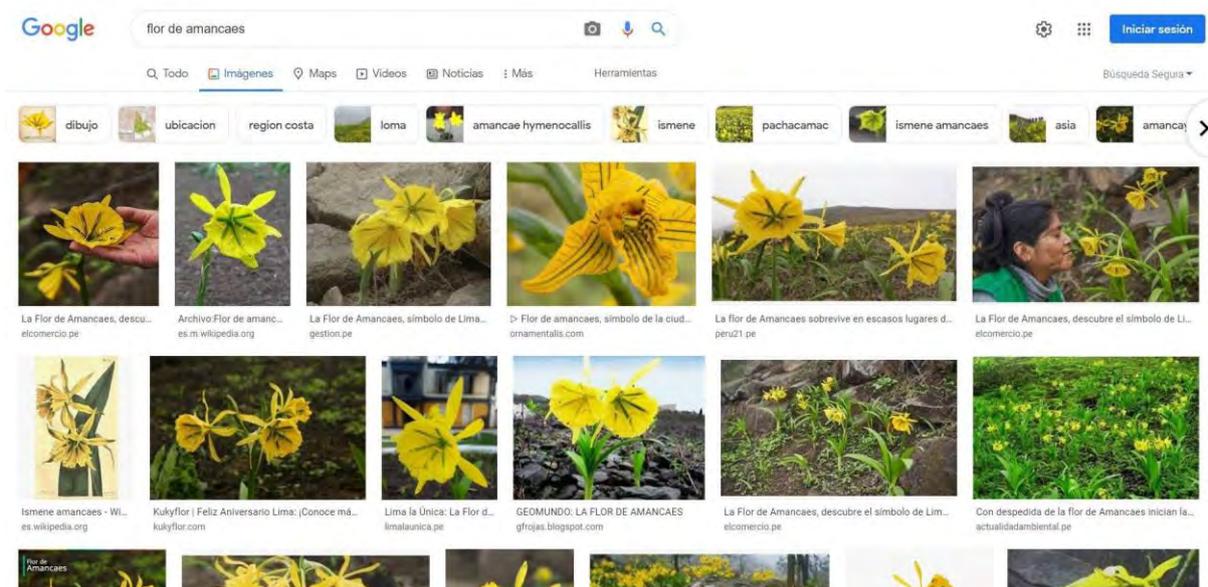
<https://www.facebook.com/PNUDPe/posts/1516549878451097/>

Figura 7: Símbolos de Lima, resultados de Google Imágenes



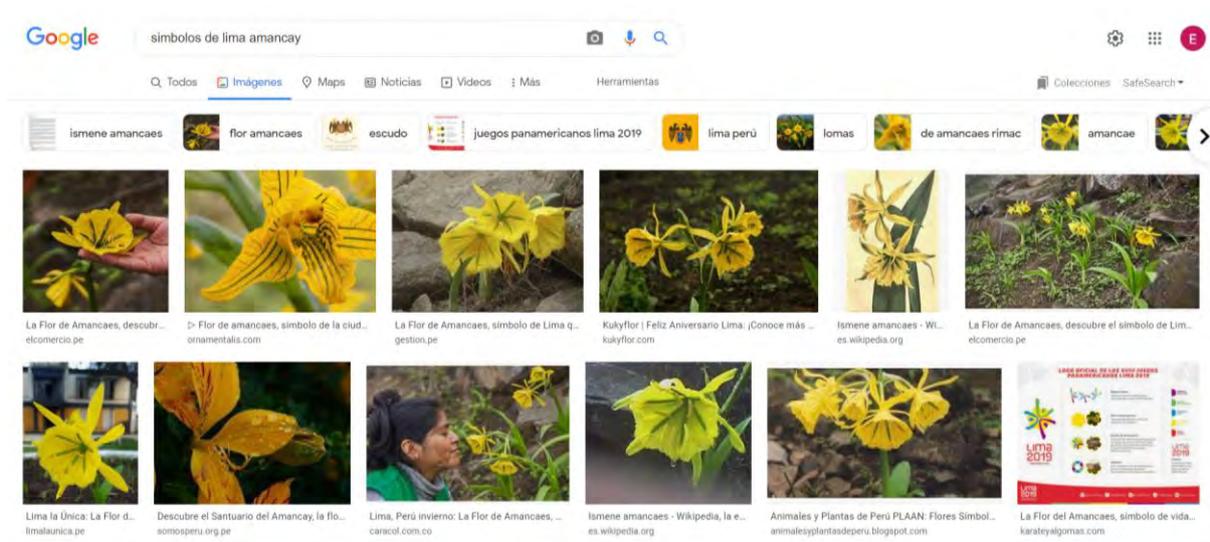
Nota: Las imágenes representan los símbolos tradicionales de la ciudad de Lima omitiendo a la flor de Amancaes.

Figura 8: Flor de Amancaes, resultados de Google imágenes



Nota: La imagen muestra los resultados de búsqueda sobre la flor de Amancaes y la falta de una conexión visual directa de su figura como símbolo de Lima.

Figura 9: Símbolo de lima Amancay, resultados de Google imágenes



Nota: Las imágenes representan la desconexión entre la flor de Amancaes con el concepto de los símbolos tradicionales de la ciudad de Lima, ya que es necesario escribir el nombre de la flor para que la especie aparezca entre los resultados.

Figura 10: Flor de Amancaes en medios gráficos contemporáneos



Gogny, A. (2021) *AMANCAY: IDENTIDAD Y PERUANIDAD A PUERTAS DEL BICENTENARIO* [Fotografía] *Látex Magazine*
<https://latexmagazine.com/cultura-amancay-cover-story-converse/>

Nota: La nota de esta revista es un intento de la reinscripción de la planta dentro de los símbolos visuales del imaginario de la ciudad.

Figura 11: Flor de Amancaes en eventos contemporáneos



Festival Amancaes [@festivalamancaes] (2021) s/t [Publicación en redes] Instagram https://www.instagram.com/p/CW7DZ8TFa_Y/

Nota: Las imágenes muestran una feria de arte independiente que lleva por nombre a la flor de Amancaes, que en una de sus ediciones compartió con el público información sobre el origen y contexto de la especie.

Figura 12: Diseño de personaje inspirado en el Amancaes



Alegre, A. (2017) AMANTIS [Diseño de personaje] El Comercio
<http://bit.ly/3XZrcRl>

Figura 13: Referencias para la línea gráfica de los Juegos Panamericanos Lima 2019



Comando Ecológico (2019) [Publicación en redes] (2019) Blogspot
<http://bit.ly/3YidKaN>

Nota: La imagen muestra la relación directa entre la gráfica utilizada para los Juegos Panamericanos Lima 2019, específicamente su logotipo, y la flor

Figura 14: Social listening, gráfica de los Juegos Panamericanos Lima 2019

Wayqi Milco Amantis

Lima 2019

ELIGE A LA MASCOTA DE LIMA 2019 Y FORMA PARTE DE LA HISTORIA

- VOTA AQUÍ -
mascota.lima2019.pe

172 80 comentarios 39 veces compartida

Me gusta Comentar Compartir

Más relevantes

Rachel LE
Qué se supone que es la amantis?
Me gusta Responder 4 años

Jesús Fernández Obregón
Wayqi 😊
Me gusta Responder 4 años

Elizabeth Atahualpa
Amantis 🤔
Me gusta Responder 4 años

Ryder Solier Vitor
Wayqi...
Me gusta Responder 4 años

Jorge Zavala Robles
Amantis.....
Me gusta Responder 4 años

Carla Castillo
Milco 🍀🍀🍀🍀
Me gusta Responder 4 años

Antonia Vergara Pardave
Amatis
Me gusta Responder 4 años

Ferretería Jf Constructor Huanta
Wayqi
Me gusta Responder 4 años

Gerardo Javier Malásquez Yupanqui

Escribe un comentario...

Sandra Vanessa Guzmán Jara
Milco 😊
Me gusta Responder 4 años

Katia Sylvia Vizcarra Silva
Amantis. En que se basan para elegir el diseño?
Me gusta Responder 4 años

Linda Castañeda
Milco 🍀🍀🍀
Me gusta Responder 4 años

Nancy Maritza
#Wayqi ... 🤔🤔🤔

- Wayqi -
Esta inspirado en el Cocodrilo de Lima, una tierra y agua. Representa que habita en los sitios arqueológicos de la ciudad.
Cocodrilo de Lima

172 80 comentarios 39 veces compartida

Me gusta Comentar Compartir

Más relevantes

Rachel LE
Qué se supone que es la amantis?
Me gusta Responder 4 años

Jesús Fernández Obregón
Wayqi 😊
Me gusta Responder 4 años

Elizabeth Atahualpa
Amantis 🤔
Me gusta Responder 4 años

Ryder Solier Vitor
Wayqi...
Me gusta Responder 4 años

Jorge Zavala Robles
Amantis.....
Me gusta Responder 4 años

Carla Castillo
Milco 🍀🍀🍀🍀
Me gusta Responder 4 años

Antonia Vergara Pardave
Amatis
Me gusta Responder 4 años

Ferretería Jf Constructor Huanta
Wayqi
Me gusta Responder 4 años

Gerardo Javier Malásquez Yupanqui

Escribe un comentario...

172 80 comentarios 39 veces compartida

Me gusta Comentar Compartir

Más relevantes

Sandra Vanessa Guzmán Jara
Milco 😊
Me gusta Responder 4 años

Katia Sylvia Vizcarra Silva
Amantis. En que se basan para elegir el diseño?
Me gusta Responder 4 años

Linda Castañeda
Milco 🍀🍀🍀
Me gusta Responder 4 años

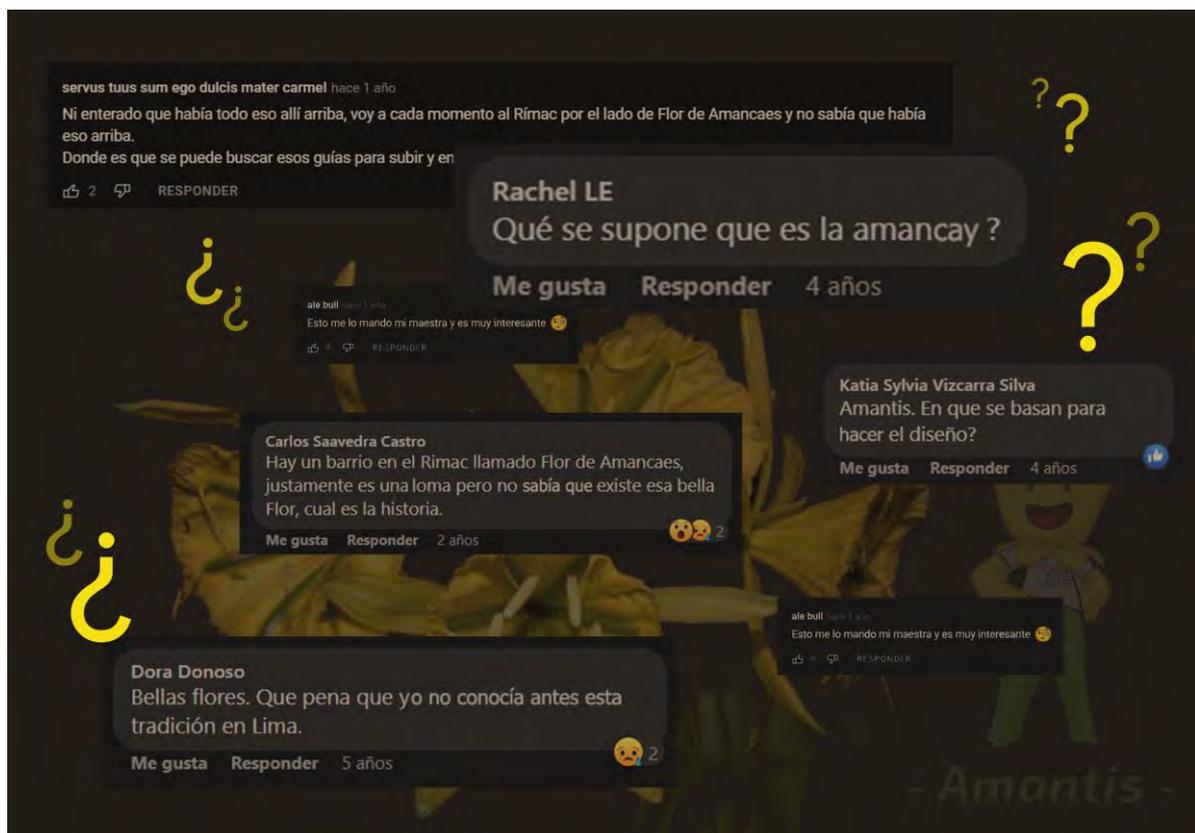
Nancy Maritza
#Wayqi ... 🤔🤔🤔

- Wayqi -
Esta inspirado en el Cocodrilo de Lima, una tierra y agua. Representa que habita en los sitios arqueológicos de la ciudad.
Cocodrilo de Lima

Nota: Las imágenes muestran el desconocimiento de la flor de Amancaes por el público general, durante la elección del diseño de la mascota para los Juegos Panamericanos 2019, pues no la relacionan con el diseño de la propuesta de Amantis. La consulta a esta página se dio durante la segunda mitad del año 2022.

1.1.4. Collage resumen del problema

Figura 15: Collage de la escena final del video montaje sobre el problema de investigación



Nota: Los comentarios superpuestos son extraídos a partir del ejercicio de Social Listening que se realizó durante la primera etapa de investigación. A través de la consulta a piezas gráficas webs relacionadas a la flor de Amancaes se encontraron comentarios que expresaban la confusión y desconocimiento del público respecto a la especie.

1.2. Justificación de la investigación

La presente investigación se define como original al abordar el problema con el propósito de visibilizar y valorar la flor de Amancaes, especie vegetal de gran influencia para el acervo cultural limeño que actualmente se encuentra en peligro de extinción. Su exposición en

productos visuales interactivos y lúdicos como el proyecto propuesto es clave para mantenerla presente en el imaginario de la ciudad; que no solo se conozca sobre su profundo arraigo a Lima, sino también la gravedad de su actual estado de conservación.

Los factores que hacen posible el desarrollo de esta investigación, se basan en la recopilación de información a través de medios web, libros, artículos, infografías y videos que describen la relación entre los símbolos, el desarrollo de la identidad y la función educativa que finalmente se articulan dentro de la dinámica lúdica de un juego de mesa. Se ha consultado a diferentes especialistas en el tema por medio de entrevistas y se han realizado encuestas a personas directamente afectadas por el problema, para tener un panorama completo.

La flora y su simbología son temas atractivos desde la estética y su función ornamental. La variedad de colores, formas y propiedades motivaron la búsqueda de más información para enfocar la tesis en este tema y conocer la obra y perspectiva de diferentes artistas que han trabajado con temas similares. Asimismo, se ha tomado en cuenta que, dentro de la extensa biodiversidad en el Perú, hay un grupo que se encuentra amenazado, alrededor de 800 especies (Núñez, 2021), y una de estas es el Amancaes. Bajo esa premisa, es imprescindible contar con más espacios que puedan representar su situación a nivel textual y gráfico.

Abordar el problema dentro del diseño gráfico explora las relaciones de esta disciplina con la creación de simbologías y la formación de una identidad, además la recopilación y muestra de la información obtenida extiende a nivel interdisciplinario la producción resultante, hecho que permite un mayor desarrollo de investigaciones formales dentro de la carrera y la presenta como una herramienta útil para cualquier especialidad interesada en el tema.

1.3. Objetivo de la investigación

1.3.1. Objetivo principal

Exponer la falta de una adecuada representación visual de la flor de Amancaes que no permite su reconocimiento como un símbolo de identidad para la población de Lima Metropolitana.

1.3.2. Objetivos secundarios

- Advertir sobre la pérdida del acervo cultural, por la falta de una adecuada representación visual de la flor de Amancaes.
- Evidenciar la escasa difusión de la flora limeña, por la falta de una adecuada representación visual de la flor de Amancaes.

1.4. Pregunta de investigación

¿Cómo a través del diseño de un juego de memoria se puede contribuir a conocer la representación visual de la flor de Amancaes como un símbolo de identidad para la población de Lima Metropolitana?

1.5. Hipótesis

El diseño de un juego de memoria contribuye a conocer la representación visual de la flor de Amancaes como símbolo de identidad para la población de Lima Metropolitana.

Capítulo II

2.1. Marco teórico del problema

2.1.1. Acervo cultural de Lima Metropolitana

Describir la cultura de una ciudad remite múltiples figuras tangibles como intangibles (Arévalo, 2004). Mientras que el patrimonio tangible es el que usualmente se encuentra en museos o reservas, el lado inmaterial incluye a las fiestas conmemorativas, eventos formales como aniversarios y expresiones artísticas nacidas de la creatividad de sus integrantes. Sin embargo, es crucial que antes de la evaluación de estas, se tenga claro las definiciones de cultura y lo que la representa, su relación con la identidad y cómo afecta a la sociedad.

Al considerar lo versátil que es el estilo de vida de las sociedades y diferentes grupos humanos, se puede afirmar que la cultura es simultáneamente universal y particular, múltiple y diversa como lo es la experiencia humana. Dentro de su extensión, se encuentra lo que a continuación se define como tradición.

Arévalo explica que la tradición es una construcción social que cambia temporal y espacialmente. [...] La idea de tradición remite al pasado, pero también a un presente vivo, es la permanencia del pasado vivo en el presente (2004). El término entonces implica una superposición de saberes que, a través del patrimonio material o inmaterial, permiten la identificación de los individuos. Las personas, al encontrarse bajo la influencia constante de la cultura inherente a su entorno, desarrollan un sentido de pertenencia con su territorio y reafirman la conformación de su comunidad compartiendo colectivamente diferentes rasgos.

La identidad se relaciona tanto a la historia como al patrimonio cultural. [...] Implica el reconocimiento y apropiación de la memoria histórica, reconstruida y comprendida por todos.

El valorar, restaurar, proteger el patrimonio cultural indica la recuperación, reinención y apropiación de una identidad cultural (Molano, 2007, p. 84). A continuación, corresponde revisar la historia de Lima Metropolitana y qué recuerdos de esta se mantienen vigentes.

- **Tradiciones limeñas**

Antes de detallar las actividades que caracterizaron a la región Lima, es necesario precisar que, al ser una ciudad integrada en su mayoría por migrantes, no se puede afirmar que exista una tradición exclusiva de la ciudad, ya que esta sería producto de la amalgama de experiencias que sus ciudadanos han experimentado.

Desde su fundación, la Ciudad de los Reyes ha visto múltiples generaciones de gobernantes, y con ello, gestiones que dieron paso a eventos de reunión social. Respecto a las celebraciones de la época, los expertos en historias y tradiciones limeñas Capristán y Cosamalón describen que los residentes de Lima eran partícipes de: (Redacción RPP, 2019)

- *Salir a 'jironear'*: Caminar a lo largo del 'Jirón de la Unión' para visitar tiendas y conocer personas. Entre las décadas de 1920 y 1940, este tramo era muy concurrido por adolescentes o jóvenes.
- *Ir en grupo a la playa La Herradura*: En los años anteriores a 1980, esta playa era la estrella del verano. Por medio del tranvía, los limeños visitaron este y otros lugares de moda en Barranco y Chorrillos, entre las décadas de 1940 y 1960.
- *Arrojar papeles como celebración*: Una costumbre de Año Nuevo donde las personas arrojaban papeles desde las ventanas de las oficinas estatales o privadas. El Centro de la ciudad se llenaba de diferentes retazos de hojas que luego suponía mucho esfuerzo de limpieza, la práctica que quedó en desuso a partir de los noventa.

Dentro de los personajes o personalidades más reconocidos en la historia se encuentran a:

- *Los pregoneros*: Vendedores ambulantes, que se promocionaban a viva voz por los patios públicos de los hogares limeños.
- *Las tapadas limeñas*: Mujeres que ocultaban sus rostros y vestían largos trajes, para mantener su anonimato dentro del contexto de condena social al cual eran sometidas por pasear en la calle sin la compañía de un hombre.
- *El sereno*: Al contrario de su significado actual, en la época republicana este cargo tenía la responsabilidad de iluminar la ciudad. Colocaban y encendían las velas dentro de los faroles de las calles.

Y dada la cercanía a la religión que profesaban la gran mayoría de limeños, también existieron tradiciones que acontecían alrededor del calendario católico:

- *Vestir de morado o negro*: En el período comprendido entre los setenta y ochenta, las personas se vestían por colores según la festividad religiosa celebrada: vestían de negro durante la Semana Santa y de morado en octubre por el Señor de los Milagros.
- *Fiesta de San Juan*: Cada veinticuatro de junio, limeños de todas las clases sociales se reunían en la Pampa de Amancaes, ubicada al norte del actual distrito del Rímac, la cual precisamente obtuvo su denominación por la abundancia de la flor homónima. A pesar de no tener una fecha exacta de origen o fundación, se conoce una pequeña leyenda originada en la etapa colonial:

El 2 de febrero de 1582, una niña indígena llamada Rosario que servía leche al templo dominico aledaño, se encontró con un viajero quien le entregó una carta dirigida al Prior. Dentro de esta, había un encargo para la edificación de un templo en el lugar “donde encuentre grabada la imagen de Jesucristo”. Para corroborar lo escrito, ambos personajes emprendieron un viaje al valle de

Amancaes y encontraron la descrita piedra grabada, imagen que la niña reconoció como el rostro del viajero. Así en 1560, se ordenó la construcción de la capilla de San Juan Bautista de Amancaes, dando origen a la peregrinación colonial [...] (Cueto, 2020, para. 1).

Existen registros desde el siglo XVI sobre cómo este evento fue una herencia de Europa traída por los españoles pues alrededor de esas fechas se realizaban rituales de siembra y cosecha en el continente. En su adaptación al contexto limeño, la imagen de San Juan Bautista era sacada a pasear y se cerraba el día con la venta de comida, alcohol y bailes, actividades atractivas para personas de diferentes partes de Lima quienes viajaban por medio de carretas, a caballo o a pie para asistir a este evento. Dentro del gobierno de Leguía, se declaró el 24 de junio como el “Día del Indio”, la fecha coincidía con la adoración de San Juan Bautista para impulsar ambos acontecimientos y que así las danzas o música andina tuvieran presencia en la sociedad limeña (Cueto, 2020).

La adoración de San Juan Bautista hoy es recordada como la “Fiesta de los Amancaes”, en referencia a los brotes de flor que adornaron los sombreros, trajes y transporte de los asistentes. Tuvo una duración aproximada de cuatro siglos y las actividades realizadas cambiaron conforme avanzó la historia, de manera que su reconocimiento aumentó año tras año y atrajo consigo mejoras a la ciudad para facilitar la integración ciudadana.

Con el paso del tiempo, la fiesta perdió público progresivamente debido a la superpoblación de los alrededores, por lo que, en la actualidad, aquella pampa del Rímac ha sido reemplazada por viviendas y al visitar el lugar únicamente se puede encontrar una iglesia antigua como testigo de esos días. Los Amancaes que antes se crecían allí ahora solo crecen en las lomas aledañas.

Así como la fiesta de San Juan, las demás manifestaciones limeñas y expresiones del patrimonio cultural de aquella época quedaron en desuso progresivamente. Al no contar con una adaptación o mejora, las personas han dejado incluso de compartir oralmente estas experiencias con las nuevas generaciones y esos conocimientos están en peligro de ser extintos.

En el informe de ICOMOS Perú en 2005, está descrito además que la mayor amenaza al patrimonio cultural peruano surge principalmente de las deficiencias de una política cultural nacional, pues la prioridad no se centra en la conservación de los bienes culturales de la Nación. Si se suma la falta de legislaciones, disposiciones o asignaciones presupuestarias que permitan la adecuada gestión del patrimonio cultural, al olvido de estos personajes y acontecimientos por la carencia de una tradición oral, se obtiene como consecuencia directa pérdida del patrimonio material e inmaterial. Cada año los ciudadanos se enfrentan a la dificultad de preservar su memoria, su identidad y exponen se exponen a sufrir una pérdida patrimonial.

- **Iniciativas y estrategias de prevención de la pérdida de tradiciones**

Arévalo (2004) indica que es posible proteger las expresiones culturales a través de la documentación, el registro audiovisual y dinámicas estatales como el reconocimiento institucional, la homogenización de currículos educativos y la elaboración de estrategias específicas para su conservación. Asimismo, se debe tomar en cuenta a las tradiciones como entes adaptables, su funcionalidad depende de una constante renovación; se crean, recrean, inventan y destruyen cada día para dar lugar a un presente que combina la carga cultural antigua con el legado puesto en marcha. También se señala que, de no realizarse estos esfuerzos para contrarrestar la pérdida de las tradiciones, estos patrones históricos significarán la pérdida de piezas culturales con las que los ciudadanos se relacionan y reconocen como parte de su sentido de comunidad.

2.1.2. Flora peruana

La biodiversidad en el Perú es una de las más completas alrededor de todo el mundo, pues el país cuenta con el 10% de las especies de flora del planeta, lo que equivale a alrededor de 25 mil especies diferentes distribuidas en las once eco regiones del territorio.

Según el Ministerio del Ambiente, la biodiversidad del Perú beneficia desde diversos sentidos a la población, particularmente a la población rural, pues sus integrantes dependen de la salud y la productividad de los ecosistemas para su alimentación y economía diaria.

También son recursos clave que reducen la vulnerabilidad frente al cambio climático, ya que muchas de las especies encontradas purifican el ambiente de continua contaminación urbana al que nos enfrentamos día a día; y que permiten el desarrollo de nuevos productos futuros a exportar, ya que los recursos naturales responden a las demandas internacionales dentro del sector alimenticio, ornamental y medicinal (MINAM, 2019).

- **Flora limeña endémica**

De las 25 mil especies que existen en el territorio peruano, un 30% tienen la clasificación de endémicas, es decir, que su crecimiento se limita a las condiciones climáticas y geográficas del entorno en donde crece, por lo que les confiere un carácter de exclusividad (SERNANP, s.f.).

La flora de la costa central peruana representa un cinco por ciento de la flora documentada del país, y el departamento de Lima es coincidentemente el más rico en número de especies endémicas debido la extensión de sus ambientes. [...] En el territorio se pueden encontrar familias como las *Amaryllidaceae*, *Cactaceae*, *Cucurbitaceae*, *Loasaceae*, *Oxalidaceae*, *Polemoniaceae*, *Santalaceae* y *Tropaeolaceae*; especies con un 50% o más de endemismo frente a otras plantas peruanas (León, et al. 1996).

Cabe resaltar que la mayoría de estas especies, al encontrarse restringidas a ambientes desérticos, corresponden a flora vascular: un grupo de plantas se caracteriza por la presencia de vasos conductores dentro de sí; y dentro de Lima, esto significa que la mayoría de las plantas vasculares crecen en las lomas.

Gran parte de los registros florales existentes se concentra en el análisis de las lomas, a pesar de que este no es el único ambiente de la región. La compilación de la data florística en la costa central contribuye a una mejor evaluación de sus recursos naturales y posibilita el seguimiento de las especies que necesiten un mayor cuidado, pero a falta de registros, muchos de los ecosistemas naturales no se encuentran lo suficientemente protegidos.

- **Lomas limeñas**

En invierno, el cielo limeño se cubre de neblinas que precipitan en forma de garúa e impide el paso de los rayos del sol y genera una alta humedad en toda la ciudad. Sin embargo, es precisamente este clima el que favorece la formación del ecosistema costero de las “lomas” (PNUD, 2018).

Desde la ecología, las lomas se definen como “formaciones vegetales fuertemente estacionales y sustentadas por los frentes de neblinas invernales que se condensan en las primeras estribaciones andinas. [...] Se encuentran distribuidas en forma de islas continentales en medio de un «mar» de desierto desde Trujillo, en Perú, hasta Coquimbo, en Chile (Arana y Salinas, 2007, como se citó en Kato, 2018).

Son producidas por un fenómeno natural discontinuo de la costa peruana y ocupan aproximadamente un espacio de 21 000 hectáreas desde Ancón hasta Pucusana. La neblina en la costa central permanece durante seis a ocho meses (de mayo a noviembre) y se compone de nubes situadas a unos 800 metros de alto. Se forma un “ecosistema estacional” en invierno,

donde las lomas reverdecen debido a la garúa que deriva de la neblina, y genera la característica humedad que enfrenta la ciudad.

Las amenazas a estos espacios derivan directamente de las migraciones y la sobrepoblación: las invasiones, el tráfico de terrenos, o incluso la minería ilegal son procesos que alteran la composición del suelo y dificultan la preservación del ecosistema (PNUD, 2018).

- **Flor de Amancaes**

La flor de Amancaes es una planta endémica en las lomas de la costa central del Perú. Su nombre viene del idioma quechua, también es llamado Amancaya (en aymara), Hamañq'ay, Janacai, Lamanckai, entre otros. Dentro de la revista "The Biologist", estos son algunos de sus primeros registros:

Botánicos han encontrado la planta en las lomas de Tablada de Lurín y Atocongo, en las lomas de Pacta, Pucará y Manzano. También en la loma de Villa María del Triunfo como la principal especie dominante (Carrillo, 2004) y en Lomas de Carabayllo, en peligro a ser diezmada (Cano, 2003) [...]. Fue clasificada dentro de las especies herbáceas inventariadas en las Lomas de Lachay en el periodo de 1997 -1998 (Cano, 1999). Brako & Zarucchi (1993), la especie también está presente en las praderas y lomas del departamento de Apurímac y Cajamarca (Carrillo, 2004, p.6).

El nombre actual de la flor se debe a Meerow (1993) quien revisó la especie y la denominó *Ismene Amancaes* [(R. & P.) Herbert], perteneciente a la familia *Amaryllidaceae*, con lo que actualmente se encuentra registrado en "Catalogue of the Flowering Plants and Gymnosperms of Peru" (1993) de Brako & Zarucchi. Anteriormente, los botánicos habían registrado a la especie Amancaes como *Pancratium amancae*, *Ismene Amancae* y como *Hymenocallis Amancaes* [(R. & P.) Nichols].

Uno de los rasgos más distintivos de la flor de Amancaes es su efímera aparición y el contraste de su belleza con su entorno. Sólo tres semanas al año puede ser admirada pues brota a fines de junio y desfallece a mediados de julio; luego se marchita y bota una semilla que germinará un año después.

Hoy, la flor de Amancaes ha sobrevivido en algunas de las lomas en las que originalmente fue registrada, como las Lomas de Lúcumo o las Lomas de Pachacamac. Se encuentra bajo la protección de diferentes asociaciones como Protectores Ambientales de la Flor y Lomas de Amancaes (PAFLA), desde donde los vecinos se organizan para administrar las visitas a la zona. De igual manera, en 2018 se creó el proyecto EbA Lomas (Adaptación basada en Ecosistemas por sus siglas), que busca proteger, conservar y gestionar de manera sostenible los ecosistemas de las lomas de Lima, dentro del cual se protege también al Amancaes.

2.1.3. Difusión de información sobre la flor de Amancaes

Para remediar la falta de contenido sobre el tema, es necesario buscar formas en las que esta riqueza natural pueda contribuir de manera más activa en la producción visual cultural; encontrar la conexión directa entre la data científica floral y la definición de cultura que guarda la población. Así, una de las soluciones para modificar esta situación es introducir el medio endémico en el imaginario colectivo de las personas por medio de las herramientas que nos proporciona el diseño gráfico.

En este sentido, Costa (2014) denomina al diseño como una actividad mediadora que tiene mucho que ver con la configuración del entorno artificial y simbólico constituyendo un elemento significativo de las interacciones de los individuos y la sociedad.

Si la esencia del diseño es de impulso proyectual y creativo orientado hacia un fin determinado, su influencia puede llevar a la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos limeños, en este

caso al presentar de manera ordenada y estética la información que en otros medios pueda presentarse en formatos poco atractivos al público.

Para efectos de la presente investigación, se toma en particular cuenta el sector editorial, al ser la rama del diseño gráfico dedicada al diseño, maquetación y composición de publicaciones. Los productos producidos toman en cuenta un eje temático ligado al contenido expuesto y los intereses del público al que se dirigen, de manera que el mensaje a transmitir se perciba de manera armoniosa y su valor estético permita impulsar su distribución comercial (Buitron, 2010, como se citó en Ochoa, 2013).

- **Iniciativas del Estado, organizaciones o personas naturales para la preservación de la flor de Amancaes**

Respecto a las lomas, el ecosistema de la Flor de Amancaes, Carrillo (2004) menciona que se creó el proyecto “Conservación, gestión y rehabilitación de los ecosistemas frágiles de lomas en Lima”, o EbA Lomas, para dar a conocer la existencia e importancia de estos espacios. Fue implementado por el PNUD, dirigido por el Servicio Nacional de Áreas Naturales Protegidas por el Estado (SERNANP), órgano adscrito al Ministerio del Ambiente (MINAM) y financiado por el Fondo para el Medio Ambiente Mundial (GEF) (Kato, 2018). Sus objetivos principales fueron de protección, conservación y restauración.

En 2016, se detuvo un proyecto que planteaba unir las lomas de Lima en un Área de Conservación Regional, debido a que se realizó un cambio de gestión de la Municipalidad de Lima (SPDA Actualidad Ambiental), así se perdió la oportunidad de mejorar su protección en varios aspectos.

La mejor y, quizá, única forma de reconocer el valor de estos ecosistemas y recursos es visitar y experimentar el ambiente, por lo que corresponde también incentivar el turismo a la zona en

las épocas de auge, así como los servicios de guía para que las visitas tengan el valor agregado de ser didácticas.

Asimismo, las asociaciones ambientales *Proflora* y *Floralíes*, en colaboración con Mauricio Romaña –representante de la Unión Andina de Cementos UNACEM– y Marucha Benavides –activista ambiental y gerente general del vivero Cuatro Estaciones– elaboraron un proyecto para implementar un Santuario del Amancay ubicado 40 km al sur de Lima, donde se encuentra un área de conservación privada de cincuenta hectáreas (Orrego, 2010).

Y por el lado de la festividad de Amancaes, durante el 2020 en el Centro Histórico la Municipalidad de Lima organizó una versión actualizada del evento, cuya extensión alcanzó las zonas de las lomas de Lima. Sin embargo, bajo las medidas de distanciamiento y protocolos de prevención, la celebración se realizó virtualmente con una serie de actividades lúdicas e interactivas para los vecinos. El programa también incluyó una exposición fotográfica, un concurso de dibujo infantil y una exposición de recetas para preparar en casa, todas estas actividades inspiradas en la planta se realizaron para involucrar a todas las generaciones. El día central se compartieron datos históricos para revivir parte de la tradición.

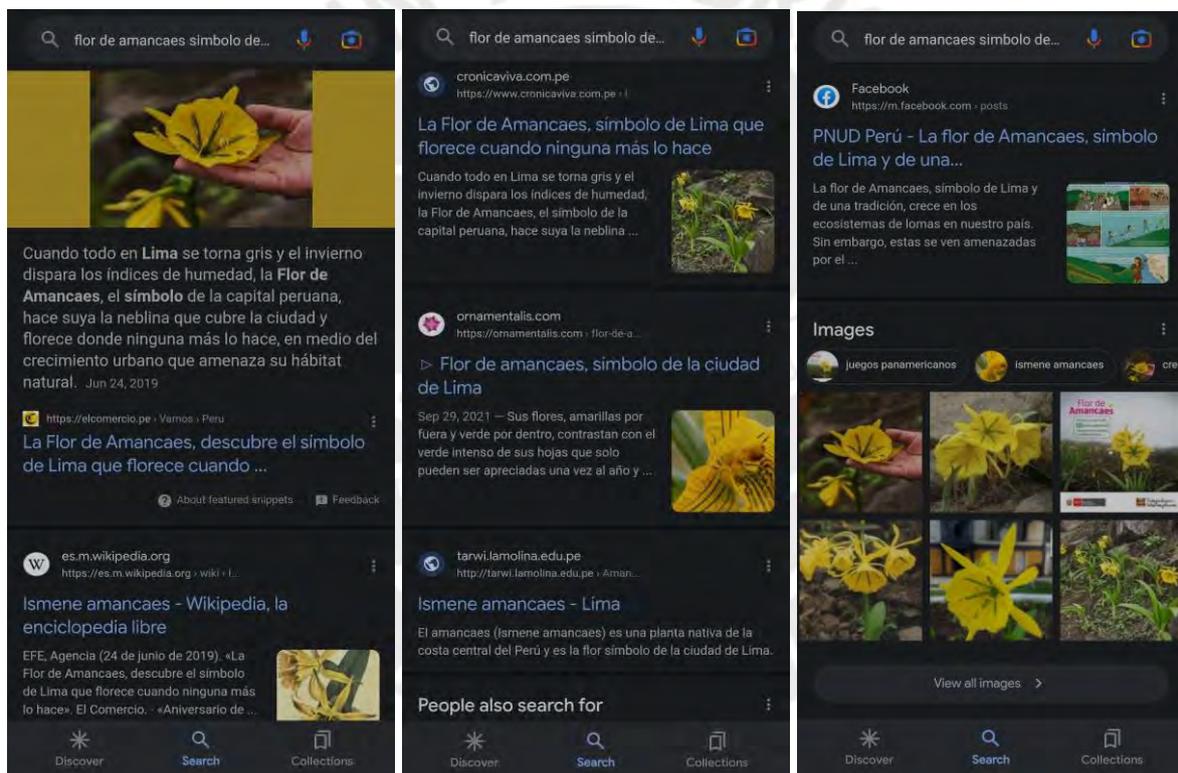
Sin embargo, estas iniciativas son insuficientes frente al peligro de extinción de la flor, y es necesario reevaluar la efectividad de los canales de comunicación utilizados.

- **Fuentes de información actuales**

El motor de búsqueda más utilizado a nivel mundial, según el portal de mercados mensualmente actualizado *Net Market Share* (2023), es Google. Considerando esto, la búsqueda de información actual sobre la historia de la flor de Amancaes o su relación con la cultura limeña ha sido puesta a prueba a través de este navegador para efectos de este documento y se comprobó que demora más que una búsqueda simple de símbolos limeños pues

los primeros resultados encontrados no explican a detalle la relevancia de la especie. Si bien en las siguientes páginas se observan datos científicos o de carácter cultural, el contenido de una de cada dos páginas está desactualizado, cuenta con diseños poco legibles y carece de fuentes oficiales. Adicionalmente, las iniciativas de conservación creadas por asociaciones ambientales no cuentan con alcance suficiente ya que tampoco se incluyen como las primeras respuestas y se quedan detrás de los múltiples portales web que repiten las mismas curiosidades anunciadas en páginas municipales [ver Figura 16].

Figura 16: Búsquedas en internet sobre la flor de Amancaes



Nota: Búsqueda realizada en el mes de febrero de 2023. Las imágenes muestran que los primeros resultados arrojados de la no son de organizaciones oficiales, ni del Estado, y fuentes de esa índole se encuentran hacia el final de la página de resultados o en las siguientes.

Dentro de las imágenes encontradas existen tanto fotografías como algunas infografías. En el caso de estas últimas, tres de cinco archivos encontrados no cuentan con la calidad suficiente como para ser completamente legibles y la mitad de estos tiene escasas líneas de información,

una vez más la que se suele repetir en otros medios como señalar que la flor simboliza a la ciudad, pero sin explicar por qué, o su período y condiciones de crecimiento sin dar mayor explicación sobre sus beneficios.

La data presentada en esta investigación es resultado del análisis de múltiples páginas web, entrevistas, revisión de libros y artículos recuperados de las últimas pestañas de búsqueda; sin embargo, el acceso a esta información es en extremo complejo considerando los reducidos espacios en donde ahora crece la planta y la relevancia histórica que ha tenido frente a múltiples figuras culturales limeñas.

- **Problemas respecto a la búsqueda de información sobre el Amancaes**

Los resultados web que aparecen al digitar “Flor de Amancaes” en la barra de búsqueda, inciden en el uso de términos muy particulares de índole científica y la falta actualización de su contenido.

En el caso de que el usuario desee encontrar datos menos comunes sobre la planta, se encontrará con informes y estudios botánicos cuya redacción es poco amigable para el lector común. La inclusión de tablas, la descripción de su taxonomía y los procesos químicos que realiza si bien es información que interesa a los científicos del rubro, desanima a aquellos ciudadanos que no entienden la terminología técnica, como lo indicó el biólogo entrevistado [ver Anexo 2].

Existe una segunda ruta de búsqueda, la cual es la consulta a blogs y artículos asociados al tema, sin embargo, la mayoría de estos datan de la primera década de los años 2000 y su diseño poco amigable también influye en el desinterés por el contenido que presentan. Por si fuera poco, uno de cada dos blogs encontrados, no tienen una referencia específica a la fuente de donde se extrajo la información porque es una historia transmitida oralmente –hablando

propiamente de la Fiesta de Amancaes–, lo que deslegitima la validez de lo expuesto pues podría contar con el respaldo de un historiador o antropólogo.

2.1.4. Representación visual floral

Para efectos de la presente investigación, es importante conocer qué comprende la representación visual floral, cuáles son sus antecedentes y cuál es su relación con los símbolos y la formación de una identidad.

El lenguaje visual es una de las formas de comunicación que utilizan las personas cuando desean compartir ideas por medio de la imagen. Las expresiones de este se dan a partir de formas, figuras, líneas y colores en imágenes que apelan a la memoria y conocimiento del receptor, sea que representen un objeto natural o abstracto.

Este medio es importante pues es uno de los más inmediatos para la transmisión de contenidos importantes, la comprensión de estos es inherente a la naturaleza humana ya que las imágenes se han registrado desde la prehistoria y el único requisito para su efectividad es que los emisores conozcan qué signos usar con su público para que la comunicación no se distorsione. Algunas de las representaciones florales más conocidas son las presentes en el arte precolombino (motivos pintados o tejidos), síntesis y patrones de inspiración natural para decoración, cuadros y obras artísticas de estudio a estas figuras, incluso de manera más directa cuentan como imágenes las fotografías de viajes de campo y de la visita a diferentes paisajes.

Pero la representación que muy pocas personas recuerdan cuando se habla de flores es aquella que mezcla el significado de esta con la identidad de un territorio, formando así lo que sería un símbolo ciudadano. Dentro de esta categoría, son famosos los casos de la hoja de Arce que representa a Canadá y los tulipanes que representan a Países Bajos. No obstante, como ya fue mencionado anteriormente, la amplia biodiversidad peruana le permite tener no sólo una flor

para representar al país, en este caso la flor de la cantuta asume ese rol, sino también dispone de flores para las diversas regiones y, en el caso de Lima, la flor que representaría a la ciudad sería la Flor de Amancaes.

2.1.5. Símbolos e identidad en las marcas ciudad

La marca ciudad es un concepto que adapta y traslada el concepto de marca corporativa a la gestión de imagen de una ciudad. Una marca ciudad se compone por un grupo de elementos visuales y prácticos que hacen característico a un territorio en particular. Tiene el objetivo de promocionar el espacio que representan, resaltando sus particularidades en sectores ligados al turismo, el conocimiento e innovación; para mejorar así su calidad y posición global (Ruiz et al., 2017).

La conformación y posicionamiento de una marca ciudad necesita gestionar el balance de la historia de la urbe, su sistema de branding, promoción publicitaria y comunicación. Si encuentra y destaca las características propias del lugar por medio de la una imagen cargada de aspectos culturales, podrá consolidarse y beneficiar al gobierno (Holguín & Becerra, 2016).

Los símbolos son fundamentales para la expresión cultural debido a que agrupan múltiples formas que marcan las normas y justifican el accionar de los integrantes de una ciudad, en pocas palabras, le dan sentido y forman la vida de las personas dentro de la sociedad.

El conjunto de conocimientos, creencias y modelos que configuran la realidad identitaria de un espacio permite autorreflexión del individuo y el pensamiento crítico de su entorno. La realidad cobra sentido y se visibiliza claramente en un grupo grande, como el sector urbano. Poner en práctica comportamientos colectivos, como compartir valores y creencias, fortalecerán el aprecio de las personas hacia su patrimonio y generará apego por sus símbolos representativos,

adoptándolos como parte de sí y procurando su preservación para las generaciones futuras (Sánchez, 2021).

Para la construcción de una marca ciudad, Holguín y Becerra (2016) detallan que la identidad debe conformarse por los rasgos que definan y asemejen a quienes conforman un grupo organizado, estructurados sobre el diálogo de sus miembros en donde cada uno le confiere un valor individual y colectivo.

La repercusión de la marca en los públicos se dará a través de estas imágenes enriquecidas; imágenes de identidad curadas para contar con elementos persuasivos que se presentarán en la gestión publicitaria y estrategias de marketing de cada ciudad.

- **Símbolos naturales**

Los símbolos naturales son la representación emblemática de la biodiversidad de una zona determinada, que adquiere un valor cultural por las características únicas que se le atribuyen. Algunas regiones usan el símbolo a su beneficio particular, tienen múltiples utilidades siempre y cuando su finalidad sea reforzar el sentido de pertenencia de una región (Amuguimba & García, 2011).

No existe legislación para avalar su denominación, pero los casos más usuales de símbolos naturales suelen ser una planta y un animal. El proceso de selección de estos símbolos incluye el análisis de múltiples especies y sus ecosistemas.

En el caso de Perú, tampoco existe una normativa oficial que haya nombrado a las especies que el imaginario colectivo y las noticias comparten como representantes del país o una ciudad, aunque de igual manera cumplen con la finalidad de rescatar antecedentes ecológicos del lugar.

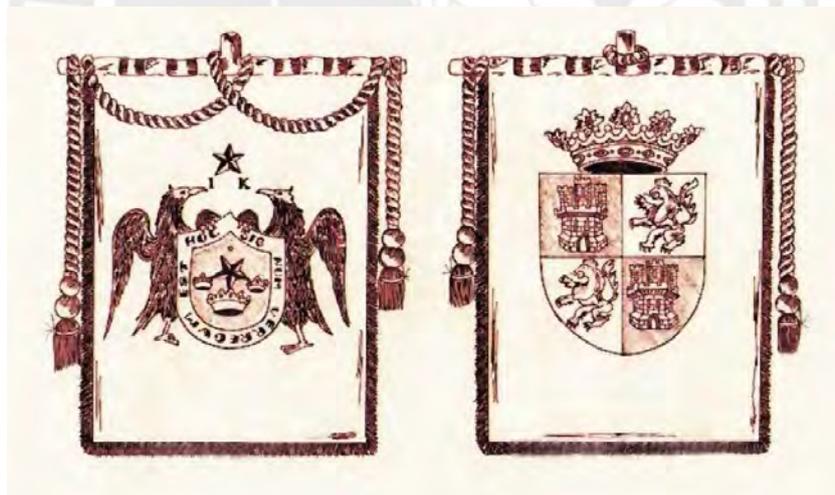
La representación de un espacio o lugar a través de un símbolo natural es importante para la generación de una conciencia ecológica sobre el territorio, contribuye a la construcción de un futuro que aprecie la biodiversidad y abundancia, liderado por iniciativas de sus habitantes.

- **Símbolos de Lima**

Según el Munilibro *LIMA Símbolos de la ciudad de los Reyes*, libro editado por la Municipalidad Metropolitana de Lima en el 2015, son considerados como emblemas limeños los siguientes elementos:

- *Colores*: Dorado y azul añil, en representación a las familias fundacionales.
- *El estandarte de la Ciudad de los Reyes*.

Figura 17: Estandarte de la Ciudad de los Reyes del Perú, acompañado del Estandarte Real de los dominios españoles en Sudamérica



Alvarado, U. (s.f.) s.t. [Ilustración] Lima. Símbolos de la ciudad de los Reyes
<https://publicacioneslima.pe/munilibro-1-lima-simbolos-de-la-ciudad-de-los-reyes/>

- *El escudo*: Contiene las coronas de los Reyes Magos, la estrella de Belén y las aves en versión a color.

Figura 18: Detalle de la portada en el Munilibro 1



Fierro, F. (s.f.) *Lima* [Acuarela del escudo de la ciudad] En Lima | Agenda Cultural <http://bit.ly/3YAnM7J>

También se consideran lugares o figuras menos convencionales como:

- La muralla
- El cerro San Cristóbal
- El Río Hablador
- La alameda
- El Paseo de las aguas

No se contempla dentro de este registro a la flor de Amancaes o a los gallinazos que fueron una respuesta repetida en la encuesta a residentes de Lima –a presentarse en el Anexo 4– por ser animales que sobrevuelan constantemente la ciudad. Tampoco se ha considerado la comida, que algunos limeños consideran importante por ser una de las fortalezas del Perú, y que, dentro de Lima, la capital, es producto de la fusión de las culturas migrantes en la capital.

2.2. Marco teórico de la especialidad de diseño

2.2.1. Juegos de mesa

La necesidad de entretenimiento en las personas es una de las principales razones por las que existen dinámicas de juego y diferentes formas de pasar el tiempo ya sea en compañía o individualmente. Tomando en cuenta el desarrollo histórico de la humanidad, el primer formato que se conoce al respecto son los juegos de mesa.

Diferentes registros señalan el inicio de su existencia cerca a los 5000 a.C. Han acompañado al hombre por tanto tiempo que, hoy, es posible afirmarlos como artefactos culturales cuyas características de artes aplicadas permiten categorizarlos y situarlos en múltiples momentos de la historia (Catalán, 2016). Para comprender su rol en la formación de las personas y su implicación con el aprendizaje, es necesario revisar las raíces de su significancia.

Así como se conoce que los juegos de mesa existen desde la prehistoria, se ha descubierto que su primer formato corresponde a los dados, un elemento que hasta hoy es fundamental para muchos de los juegos tradicionales (Attia, 2016). Asimismo, de la manera en que estas piezas iniciaron rudimentariamente siendo piedras y palos, la tecnología y evolución de su producción ha permitido que el hombre pueda aprovechar diferentes materiales para la creación de fichas, cartas, tableros, que sumadas al ingenio de sus creadores hacen posibles hoy infinitas mecánicas y temáticas.

Pero ¿qué significa exactamente un juego de mesa? Como su nombre lo indica, estos se juegan sobre una superficie, generalmente una mesa o similar, y no implican la realización de un esfuerzo físico mayor. Suelen integrarse por piezas pequeñas desplazadas por el usuario (fichas), dados (de tres a más lados), tarjetas (cuyo contenido varía entre misiones, enunciados, imágenes) o un tablero.

Algunos juegos demandan el razonamiento de sus participantes, mientras que el resto dependen del azar. Precisamente por el esfuerzo lógico que exigen, inicialmente estaban pensados para un público adulto, sin embargo, luego de comprobar su capacidad pedagógica, fueron adoptados por el sector infantil.

- **Tipos de juegos de mesa**

Como fue mencionado anteriormente, la clasificación de estos juegos es tan amplia como los materiales que emplea. Dentro de lo que concierne a esta investigación, los tipos de juegos a continuación pertenecen a los surgidos a partir del siglo XX, ya que a partir de esta época juegos dejaron de integrar el mundo de los juguetes y atravesaron una reinención, que los renovó de cara a la aparición de los videojuegos (Catalán, 2016).

Así se pueden encontrar las siguientes categorías:

- *Juegos de dados*: El o los dados son el elemento principal que mueve la partida, la cual se complejiza conforme se aumenta su número de lados o en base al contenido –numérico o simbólico–.
- *Juegos de fichas*: Contiene fichas marcadas cuya disposición cambia el rumbo de las partidas.
- *Juegos de cartas*: Conocido como uno de los formatos tradicionales, su dinámica es tan amplia como la temática de su contenido.
- *Juegos de azar*: Los jugadores juegan en iguales condiciones pues al hacer uso de elementos como dados, monedas, ruletas, etc. son incapaces de controlar el resultado o aplicar razonamiento.
- *Juegos de Rol*: Creados a partir de la década de los años setenta, su misión principal es que los usuarios interpreten un determinado papel, y a través de esta nueva persona se enfrentará a múltiples retos hasta llegar a la meta.

- *Partygames*: Juegos dinámicos y de partidas cortas para disfrutarse dentro de círculos sociales amicales y familiares.
- *Juegos de autor*: Trabajos más minuciosos en cuanto al diseño de su apariencia y la estrategia de juego. Suelen tener historias más complejas y no se encuentran masificados por sus altos costos de producción.

- **Hitos en el diseño de juegos de mesa**

Es importante reconocer también que a pesar de que existen juegos de mesa virtuales, los juegos de mesa impresos y de índole tradicional se mantienen vigentes, al punto en que se ha designado una época dorada.

Alrededor de las últimas décadas, estos juegos aumentaron su producción pues los diseñadores de esta rama sacaron al mercado ideas ingeniosas que rescataban la materialidad de la partida (Freeman, 2018): ahora existe la posibilidad de edificar estructuras tridimensionales, diseñar estrategias de ataque o conquista, defender tu vida a base de seres mitológicos o microorganismos y muchas otras líneas de acción que implican de manera más directa a los usuarios con el juego.

En cierta medida fue el internet el que permitió la masificación de los juegos de mesa, muchas personas los conocieron virtuales y terminaron interesados en dichos productos al punto de obtener sus copias físicas.

- **Aprendizaje basado en juegos (ABJ)**

Conocido en inglés como Game-Based Learning (GBL), este término hace referencia a la utilización de juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos (Net-Learning, 2015).

El ABJ utiliza el juego como un vehículo para aprender o trabajar un concepto determinado, sin embargo, no es necesario que este previamente sea considerado educativo. Cualquier juego puede ser útil si se adapta a los objetivos propuestos y mientras dura la partida o al finalizarla, el docente podrá reflexionar con la clase sobre los contenidos revisados (Cornellà et al., 2020). Igualmente, la dinámica contempla la adaptación o transformación de algún juego tradicional como los rompecabezas, juegos de naipes, entre otros juegos de mesa para alcanzar su objetivo.

- **Gamificación**

El término *gamificación* es una técnica de aprendizaje donde se utilizan juegos como una vía para la educación que se ha popularizado debido a su carácter lúdico, pues facilita la interiorización de conocimientos al ser una actividad divertida y generadora de una experiencia positiva para el usuario. Dentro de sus objetivos está absorber mejor los conocimientos, mejorar habilidades, o recompensar acciones concretas (Gaitán, 2013).

La premisa de jugar protagonizando la dinámica, anima a los estudiantes a prestarle más atención a los contenidos explicados al ser estimulados a través de la sana competencia o por obtener una recompensa y logro en función a su desempeño.

Si bien es un término que se ha relacionado con los juegos de mesa, no es considerado como una clasificación de los mismos. A diferencia del aprendizaje basado en juegos, Sánchez (2019) explica que gamificar consiste en construir un escenario donde los participantes protagonizan y avanzan hasta lograr un reto propuesto utilizando algunos de los elementos de juego fuera del entorno tradicional de entretenimiento.

2.2.2. Memoramas

Los memoramas o también conocidos como juegos de memoria, son aquellos cuya dinámica principal consiste en encontrar los pares de las tarjetas iguales. Es un juego bastante simple y

precisamente por ello ha resistido el paso del tiempo, la configuración usual de este es de veintiocho cartas, las cuales se reparten en la mesa de juego mostradas boca arriba unos minutos para que los dos o más jugadores puedan ir memorizando su orden; enseguida, se voltean y turno por turno los participantes deberán encontrar dos cartas iguales. La persona que haya encontrado más pares al terminarse las cartas gana la partida.

- **Función lúdica**

Posada (2014) explica que la lúdica se encuentra en el juego, pero también en el uso de la imagen, del símbolo; elementos fundamentales dentro de un memorama. La lúdica permite al individuo entrar en sinergia con la experiencia y el conocimiento a través de la experimentación, el diálogo, la reflexión y vivencia de distintas experiencias, actividades que mejoran la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos.

Al ser un juego tradicional bastante corto, tanto la exposición de los usuarios a la repetición de imágenes y texto como la concentración necesaria para conseguir más pares de tarjetas son actividades intrínsecamente lúdicas que dan pie al desarrollo de nuevo conocimiento.

De igual manera, las variantes que han surgido alrededor de este son entretenidas y permiten amenizar cualquier ambiente familiar: jugar para encontrar tres cartas iguales, medir la velocidad de los participantes al incluir la variante de los “robos” o jugar de manera inversa y que, entre las cartas repartidas al azar, el jugador con más pares sea el ganador; involucra a niños desde los seis años en momentos entretenidos junto a sus seres queridos.

Además, al encontrarse compuesto en su mayoría por figuras, es mucho más fácil que personas analfabetas o que no comparten un mismo idioma puedan ser partícipes de su uso.

- **Función pedagógica**

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, que puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento (Posada, 2014). Relacionar la pedagogía con la lúdica aumenta la efectividad del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que jugar con el contenido de un determinado tema posibilita la mezcla de metodologías de ambos campos y crea la oportunidad de presentarlo de forma activa.

El juego de memoria en particular tiene un sentido formativo que se convierte en un poderoso recurso para la apropiación de conceptos y a su vez la generación de nuevos aprendizajes de orden significativo (Moreno & Acosta, 2015).

La repetición de información dentro de las partidas es esencial para reforzar conocimientos o para incorporar nuevos, pues el contenido es presentado en un formato donde lo complejo de asimilar, extraído de libros o páginas de internet, se camufla en un formato que no se siente como una sesión de estudio o una clase. Asimismo, la inclusión de imágenes hará que la información se perciba más amigablemente, y permite una partida más veloz en relación con la memorización de formas y colores.

- **Aprendizaje lúdico**

El nacimiento del concepto jugar, se encuentra en el comportamiento animal, como una manera de aprender técnicas de supervivencia, socialización y desarrollo. El hombre como animal racional adapta estas fórmulas desde la infancia, principalmente en los juegos físicos, que enseñan a luchar, a liderar, a esconder y a socializar (Catalán, 2016).

Siendo el juego un principio fundamental de la educación, son pocas las oportunidades en las que realmente se utiliza con este fin y menor aún su uso fuera del ámbito infantil; a pesar de

ser un medio efectivo en todas las etapas de desarrollo de la persona (Mora, et al. 2016). Para conseguir que la educación sea integral, Posada (2014) resalta que su enfoque debe ser generar actitudes positivas y gestar nuevas situaciones, conceptos y relaciones; características que, a través de la lúdica, se alcanzan con mayor facilidad.

El juego de mesa, por tanto, puede ser usado como una herramienta pedagógica completa: con el juego se aprende, se toma consciencia de lo aprendido y se aplica para obtener mejores resultados. Ya sea desde la observación de la partida o del propio ensayo y error, los jugadores conocen cómo obtener conocimientos, ponerlos en práctica y procesar los resultados (Rodríguez, 2016).

Asimismo, jugar como una técnica de aprendizaje no implica la pérdida de su característica libertad; se mantiene como una actividad de placer y diversión, pues el trabajo de los desarrolladores y comunicadores está en que el juego, por sí mismo, pueda atraer la atención del público, para conectar a las personas con el conocimiento que ofrece a través de una atractiva presentación.

2.3. Estado del arte nacional e internacional

- **Kushikuy**

Juego de memoria para el aprendizaje del idioma quechua dirigido a niños de seis a diez años. Bruno (2021) detalla que su proyecto se compone de tarjetas educativas, el propio juego y material complementario; todo funciona como una herramienta que contribuye al aprendizaje léxico y la adquisición gramatical de palabras a través de la identificación del usuario con las diferentes palabras y escenarios propuestos. Es el producto de una investigación para el grado de licenciatura que identificó como problema principal la pérdida de la transmisión del idioma quechua dentro de las familias que tenían conocimientos de este, pues no era compartido con

las nuevas generaciones. Complementa su información con detalles sobre tradiciones orales, lenguas originarias en familias limeñas y su situación siendo un idioma muy poco usado dentro de la capital. Asimismo, en el documento de tesis, la autora profundiza en la efectividad de la ilustración digital como un formato atractivo de presentación, de fácil comprensión y prueba las tarjetas educativas como un método válido de enseñanza.

Figura 19: Tarjetas del juego de memoria Kushikuy



Bruno, M. K. (2021) *KUSHIKUY* [Diseño de tarjetas de memoria]
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/12153>

- **Isle Guard**

Este es un juego de trivia en formato de cartas que comparte datos sobre las islas en alta mar de Singapur. Hadi (2021) describe que la pandemia de COVID-19 perjudicó la industria turística del país debido a las restricciones que se dieron en las fronteras a nivel mundial, por lo que se buscaron alternativas dentro del lado creativo que promuevan y potencien el turismo hacia estos lugares. Su propuesta se compone de diferentes tarjetas con ilustraciones minimalistas que comparten la historia de las diferentes islas singapurenses, tarjetas que, bajo una dinámica de intercambios, permiten a los jugadores responder preguntas sobre la política

e historia de cada uno de los lugares mencionados. El juego también incluye algunas cartas adicionales que complementan la jornada del juego con habilidades que les permiten dar un giro a los turnos tradicionales. Por último, propone que su publicidad sea tanto en formato digital como en posters impresos y repartidos en la vía pública.

Figura 20: Juego de trivia Isle Guard



Hadi, N. (2021) *ISLE GUARD* [Diseño de empaque y tarjetas de trivia] Behance <https://www.behance.net/gallery/115440577/ISLE-GUARD>

- **Extincts App**

Este videojuego de origen escocés es una iniciativa de un equipo de personas preocupadas por la alarmante disminución de especies biológicas a nivel mundial. Según su página oficial, los

creadores consideran que el planeta Tierra afronta muchas amenazas derivadas de actividades humanas y a través del juego, infografías, mapas e ilustraciones, tienen el objetivo de que las siguientes generaciones puedan empatizar con la situación de los animales y hábitats en peligro. El escenario de Extincts es futurista y la misión del protagonista es regenerar la vida salvaje en la Tierra después de que esta fue gravemente afectada por el cambio climático. Con ayuda de una científica, deberás escanear y coleccionar ADN animal para restaurar la biodiversidad.

Figura 21: Pantallas del videojuego Extincts



Extincts (2019) *EXTINCTS* [Diseño de videojuego]
<https://extincts.org/extincts-app-the-story-so-far/?amp>

A medida que el proyecto fue avanzando, se abrió una convocatoria de voluntarios para que especialistas de diferentes disciplinas puedan sumarse al trabajo realizado y beneficiar tanto al videojuego como a las organizaciones de caridad que financiaban por medio de este. Desarrollaron piezas de merchandising, social media [ver Figura 22], y entradas para su blog informativo que los usuarios pueden visitar en cualquier momento para mayor información de los animales; sin embargo, Extincts App dejó de funcionar tras tres años y anunció su cierre definitivo en octubre de 2022 por temas organizacionales y financieros.

Figura 22: Social media para el videojuego Extincts



Pathirana, D. (s/f) *EXTINCTS* [Diseño para redes sociales]
<https://www.wemakechange.org/stories/extincts>

2.4. Metodología

La presente investigación parte de un enfoque cualitativo y se complementa con herramientas de enfoque cuantitativo, por lo que la clasificación de la metodología empleada en el documento es mixta.

Dentro de las herramientas utilizadas están las entrevistas [ver Anexos 2 y 3] a profesionales en los rubros de diseño [ver Tabla 1] y biología [ver Tabla 2] para determinar la orientación inicial del proyecto, la consulta a actores a través de encuestas mediante las cuáles se determinó el producto a diseñar y las estrategias comunicativas ideales para su difusión [ver Anexo 4] y

el ejercicio de *social listening*, mencionado a detalle en la sección de *Citas visuales del problema*, mediante el cual se obtuvo opiniones del público en páginas web relacionadas a la flor de Amancaes.

Tabla 1: Preguntas destacadas de la entrevista al diseñador Diego Sanz

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué conocimientos previos tenía sobre la flor de Amancaes?	Fue un descubrimiento durante el proceso de diseño, al buscar elementos que puedan representar a la ciudad de Lima el equipo recurrió a lo descrito sobre la flor en la canción José Antonio de Chabuca Granda.
¿Qué proyectos de representación gráfica sobre el Amancaes conoce?	Cuando en 2014 los diseñadores de los Panamericanos buscaron referencias sobre proyectos inspirados en la flor, encontraron muy pocos y muy antiguos.
¿Qué significó para usted el desarrollo de la línea gráfica de los Juegos Panamericanos 2019?	Es el proyecto con mayor alcance y relevancia que he desarrollado y gracias a este la flor ha podido estar más presente en medios actuales.
Desde de su experiencia en diversos proyectos gráficos culturales, ¿cómo se podría mejorar la difusión de información por estos medios?	La clave está en explorar nuestra propia historia gráfica, conocer el contexto, buscar referencias de trabajos previos y adaptar el contenido a las tendencias estéticas actuales.

Tabla 2: Preguntas destacadas de la entrevista al biólogo Gonzalo Chávez

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Crees que tenemos suficiente información al respecto de la diversidad floral peruana?	Definitivamente no, en sí el país está atrasado a nivel científico y la comunicación existente suele estar dirigida a un mismo círculo académico, lo que problematiza su distribución.

¿Qué aspectos consideras relevante para difundir sobre el tema?	Más allá de lo visual, la flexibilidad de sus propiedades para su uso en servicios. Asimismo, es importante que no se ignoren los problemas dentro del tema.
¿Cómo consideras efectiva la difusión de la diversidad floral peruana?	El contenido debe ser dirigido a las generaciones menores. Las instituciones deben de tomar más acciones para una distribución y acceso más directo a esta información: museos, libros, documentales. Aprovechar las herramientas digitales dentro de las actividades existentes.
¿Qué recomendaciones tendrías para un proyecto gráfico de representación gráfica floral?	La idea es poder valorar el sentido de la especie y su importancia dentro de nuestra sociedad. [...] La abundancia y el público son la clave.

También se realizó observación participante y se adaptaron herramientas de las ciencias sociales al campo visual para enriquecer las metodologías empleadas propiamente en la especialidad de diseño gráfico.

Una vez desarrollado el producto, este se sometió a dos *focus groups* de validación, integrado de tres a seis personas cada uno que puedan comprobar la funcionalidad y efectividad del diseño propuesto; asimismo antes de concluir el documento, se realizó una consulta a expertos a través de un Juicio de Pares para obtener valoraciones y críticas sobre el trabajo realizado por medio de cartas.

2.4.1. Descripción de los actores

El grupo de personas involucradas de manera directa o indirecta con el presente estudio se resume visualmente en el siguiente mapa:

Figura 23: Mapa de actores del problema de investigación



- *Residentes de Lima:* Protagonistas del problema, se relacionan con la ciudad en su día a día por lo que sus símbolos, figuras y múltiples representaciones forman parte de su identidad cultural.
- *Biólogos especializados en flora limeña:* Especialistas en el lado ambiental del problema, ellos son los encargados de precisar la importancia del reconocimiento de la flora existente dentro de la ciudad de Lima.
- *Historiadores:* Profesionales que conocen el pasado de la ciudad de Lima, sus tradiciones, conformación, simbología y significados.
- *Entidades estatales:* Se encuentra aquí MINAM y SERFOR, como organizaciones que trabajan directamente con el ambiente y su conservación.

- *Comunicadores:* Personas especializadas en la gestión y desarrollo de estrategias para la comunicación de mensajes que aquí corresponden a valores e identidad cultural.
- *Profesores:* Encargados de impartir los conocimientos sobre cívica, ciudadanía, historia, etc. a sus estudiantes en las etapas formativas de sus vidas.
- *Diseñadores gráficos:* Personas especializadas en la organización y presentación de información de una manera visualmente efectiva, en este caso, para la representación gráfica de símbolos culturales.
- *Estudiantes universitarios:* Como la nueva generación de profesores y diseñadores, su apoyo y perspectiva es crucial pues cuentan con nociones nuevas que aplican para la difusión de estos temas importantes.

2.4.2. Descripción del público objetivo

Las personas que viven y se desarrollan dentro de la ciudad de Lima Metropolitana no reconocen muchos de los símbolos culturales. Como ya ha sido demostrado en las encuestas [ver Anexo 4], a menos que se trate de especialistas en alguna de las ramas de investigación, el público objetivo promedio sólo señala al escudo, los gallinazos o el color amarillo como parte de la identidad visual de Lima, mas no tiene la certeza de que exista algún otro símbolo.

También en las encuestas previas se demostró que la familiaridad con la apariencia, historia y contexto de la flor de Amancaes es la respuesta con menos frecuencia. Son escasas las ocasiones en las que la especie ha aparecido en medios de comunicación, por lo que su identificación y su relación con la fiesta de San Juan son poco mencionadas.

Con estos antecedentes, a pesar de ser personas que viven al alcance de múltiples piezas históricas y culturales de Lima – ya sea porque han nacido y crecido allí o porque han migrado al menos hace siete años a la ciudad– son un público que en definitiva está perdiendo su acervo cultural y se beneficiará de las campañas de comunicación del proyecto.

Al mismo tiempo, este grupo fue seleccionado por tratarse de personas que se pueden encontrar con facilidad; la mayoría de las personas en todos los distritos de Lima Metropolitana cumplen con estas características y a ello solo debe sumarse la voluntad de aprender o conocer más sobre el pasado de su entorno. Son individuos ideales para la obtención directa de información, representan una amplia fuente de tradición oral, de opinión popular y serán idóneos para comprobar la efectividad del proyecto.

2.4.3. Descripción del campo

El campo donde se desarrolla esta investigación involucra a la totalidad de la población de Lima Metropolitana, ya que son personas que perciben la cultura a su alrededor diariamente; la extensión completa de la ciudad es válida para el estudio.

Integrada tanto por las personas que nacieron dentro de la ciudad como las migrantes, ya que al componer la sociedad limeña, estos individuos cuentan con nociones relacionadas a ciudadanía y no son ajenas a temas como símbolos culturales; esto les permitirá asimilar fácilmente la información a transmitir.

Sin embargo, es igual de válido que, como en el caso de los niños, estas personas no tengan conocimientos previos del tema en particular, el mínimo de los requisitos es que cuenten con curiosidad o mente abierta para aprender.

Asimismo, se busca alcanzar a turistas que visiten la ciudad y manifiesten también curiosidad sobre la historia de Lima y sus expresiones artísticas.

Capítulo III

3.1. Concepto

Lima es una ciudad que se asocia con frecuencia al color gris. Las condiciones climáticas de neblina y humedad, que se observan la mayor parte del año dentro de este territorio, son de un característico tono que, en expresiones informales, se describe al cielo de la ciudad como “panza de burro”. Tomando en cuenta la naturaleza de la flor de Amancaes, el contexto donde crece y la historia con la que se la asocia, la frase propuesta como concepto “Lima florece” hace referencia a cómo la flor permite la expansión de la cultura, al ser representada por las diferentes expresiones que se inspiran en ella.

Un proyecto que plantea alcanzar a toda la ciudad, como se expanden las plantas en los diferentes jardines a través de sus raíces, del vuelo de sus pétalos o de la polinización. El conocimiento registrado dentro de este juego tiene el objetivo de expandirse hasta llegar a cada punto de la ciudad, iniciando en los círculos sociales más pequeños como la familia o las amistades, hasta progresivamente ser reconocido dentro de los municipios y gobiernos, alcanzando así también a turistas interesados en el tema. Estas semillas de información plantadas en cada usuario del juego podrán florecer así en una ciudad que reconozca y valore la importancia de esta especie.

Se aprovecha entonces el concepto de florecer como el surgimiento de algo nuevo, fácil de movilizar, su capacidad de renovación y su fácil identificación, de modo que el juego y su dinámica persiguen los mismos objetivos.

“Lima florece” también desafía la asunción popular de que “Lima es un desierto” y pone en valor las circunstancias climáticas del territorio: en este caso la neblina, la humedad y las lomas, las cuales son las principales responsables para el desarrollo de la Flor de Amancaes.

3.2. Citas visuales del concepto

Figura 24: Lomas de Pachacamac



MINAM (2021) s/t [Fotografía] Gobierno del Perú
<http://bit.ly/40oa759>

Figura 25: Brotes de Amancaes



Reserva nacional de Lachay - SERNANP (2018) s/t [Fotografía] Facebook
<http://bit.ly/3DD4zKt>

Figura 26: Botones de Amancaes



s/n (2013) s/t [Fotografía] PlaceOK

<https://www.placeok.com/lomas-de-amancaes-el-pulmon-verde-mas-importante-de-lima/>

Figura 27: Flor de Amancaes frente a cielo nuboso



Velit, R. [@defensores_lomas_pachacamac] (2021) s/t [Fotografía] Instagram

<https://www.instagram.com/p/CPWfiNkpwr7/>

Figura 28: Brote de Amancaes



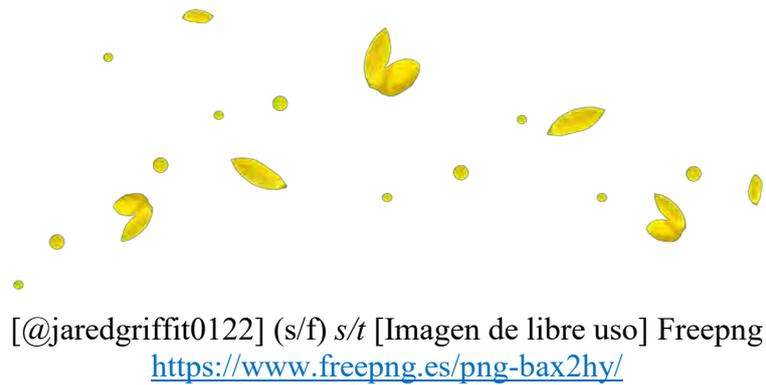
s/n (2018) s/t [Fotografía] Lima la Única
<http://www.limalaunica.pe/2018/05/la-flor-de-amancaes-en-los-barrios-altos.html>

Figura 29: Flores de Amancaes frente a la quinta Heeren



Redacción EC (2019) s/t [Fotografía] El Comercio
<https://elcomercio.pe/lima/ministerio-publico-pidio-informes-quinta-heeren-noticia-nndc-666484-noticia/>

Figura 30: Pétalos amarillos



[@jaredgriffit0122] (s/f) s/t [Imagen de libre uso] Freepng
<https://www.freepng.es/png-bax2hy/>

3.3. Collage resumen del concepto

Figura 31: Escena final extraída del video collage elaborado sobre el concepto



Nota: El fondo de la composición tiene una vista aérea de la región del Rímac (en relación con la Fiesta de San Juan), sobre la cual se superponen figuras que representan a la flor de Amancaes en piezas actuales como datos que la familia aprende al interactuar con el juego. Lima florece en conocimiento.

3.4. Mapa de palabras asociadas

Figura 32: Representación gráfica del mapa de palabras asociadas al concepto



3.5. Descripción del proyecto de diseño

Como la idea principal del proyecto es la muestra de la relación explícita entre la cultura limeña y la flor de Amancaes, todas las piezas gráficas tienen como objetivo presentar parte de esta.

Sobre la pieza principal, se eligió el formato de juego de mesa de acuerdo con las sugerencias de los asesores. El proyecto evolucionó de un fanzine, a infografías, a cartas de memoria ilustradas, considerando que la herramienta final pueda ser algo de fácil distribución, manipulación y que alcance a la mayor parte del público objetivo; asimismo, las características de la memoria ilustrada corresponden a los resultados de la encuesta al público como medio gráfico más efectivo [ver Anexo 4].

El juego, tiene un nombre que parte directamente del concepto elegido "Lima Florece", contextualizado dentro del rubro de juegos de mesa. El nombre '*Florama*' hace referencia tanto a la especie floral protagonista como a la dinámica que tiene el memorama. Florama también hace referencia al sufijo -orama, que indica algo visible y en este caso sirve para indicar la inclusión de las ilustraciones informativas, incluidas tanto en las tarjetas como en el instructivo y el documento base.

Dentro de la caja de juego se encuentra también un afiche que al desdoblarse forma un póster decorativo que el usuario puede tener como referencia temática. La misma caja además está específicamente diseñada para mejorar la experiencia de juego puesto que cada mitad de esta puede ser usada para almacenar las tarjetas de los jugadores.

También forma parte del proyecto una campaña de lanzamiento y publicidad por canales digitales que tienen como objetivo principal la difusión inmediata al público objetivo. Asimismo, se plantean actividades presenciales de presentación que permitan una interacción directa de las personas con el juego, y que conozcan así también las plataformas web donde pueden encontrar más información.

El merchandising a distribuirse en los eventos de presentación se encuentra en un pequeño pack que contiene una plancha de stickers, un print con algunas de las ilustraciones en las tarjetas y objetos de papelería varios que cuentan con la imagen de marca de Florama.

3.6. Objetivos del proyecto

- Visibilizar la flor de Amancaes como símbolo de identidad limeña.
- Difundir las representaciones culturales influenciadas por la flor de Amancaes

3.7. Relación entre público objetivo y proyecto

Al ser personas directamente relacionadas con el espacio en donde crece la planta, los residentes de Lima Metropolitana se eligieron como público objetivo del proyecto. La idea es que los ciudadanos de todas las edades puedan conocer esta especie, interesarse por su significado, desarrollar una relación de identificación con la flor y mejorar así la percepción de la cultura que los rodea y que caracteriza al lugar.

Niños, adolescentes y adultos que cuentan con la mínima de las nociones o nulo conocimiento sobre la flor de Amancaes podrán absorber nueva información a través de una dinámica ligera que les permita interactuar con su círculo social más cercano a través de este juego; memorizar nombres y figuras a partir de la repetición de las rondas cumple con el objetivo de introducir la figura de la flor en el imaginario cultural limeño.

Los juegos de mesa no han perdido su popularidad dentro de la categoría de entretenimiento, por lo que es una herramienta de fácil acceso al público y que se puede insertar fácilmente en diferentes entornos sociales.

En el caso de las familias, mientras que los menores se harán cercanos a las figuras ilustradas, los jóvenes podrán narrar el detalle de la información encontrada, creando un espacio de aprendizaje en constante expansión cuando lleven consigo el juego durante visitas, viajes, o lo entreguen como regalo o lo recomienden.

En el caso de espacios públicos, podrá ser encontrado en bibliotecas, librerías restaurantes, cafeterías y bares, donde las personas que consumen buscan algo corto para esperar a que su pedido sea atendido.

3.8. Diseño de la comunicación

La estrategia de comunicación se divide tanto en medios físicos como digitales, debido a que las diferentes plataformas permitirán acercarse con mayor detalle a las múltiples edades del público elegido.

Por su lado virtual (ver Anexo 7), el proyecto plantea la difusión del contenido del juego, como datos curiosos, datos científicos, fechas y personajes por medio de publicaciones de frecuencia semanal. En redes sociales se tiene en cuenta tanto Instagram como Tik Tok:

- Instagram: Comprende mayor cantidad de imágenes, la información se repartirá en el formato de infografías y videos con animaciones cortas que permitan que los adolescentes y adultos jóvenes puedan tener un primer acercamiento a la información. El calendario de publicaciones comprende un periodo inicial de expectativa, e inmediatamente lo sigue un mes de contenido introductorio –tanto a la marca como a los objetivos del proyecto y del juego–. Para un segundo y tercer mes, la información expuesta repite el contenido de las principales tarjetas con mayor detalle: en el caso del grupo de especificaciones científicas, también se desarrollaría el tema del hábitat de la flor de Amancaes y su proceso de crecimiento. Este período de tiempo incluye dos intervalos de dinámicas a través de stories que integran al público con preguntas rápidas y acumulación de puntos canjeables.

Ya en el cuarto y quinto mes, se realizarán las dinámicas más extensas como sorteos de merchandising o packs de visitas guiadas. Esto una vez que la marca ya se haya establecido con el contenido previo y proyectándose a captar asistentes para las actividades presenciales.

- Tik Tok: En esta red social se distribuirán versiones animadas de las infografías, pequeñas dinámicas como trivias o *challenges*, desafíos que inviten a la participación del público, compilaciones de los eventos presenciales y secuencias de fotografías

animadas que permita que la información a compartir sea comprendida con facilidad y que llame la atención de los usuarios más frecuentes de la aplicación: niños, adolescentes y adultos jóvenes.

Y dentro de lo que corresponde a actividades presenciales, la propuesta incluye un circuito de presentaciones en diferentes instituciones educativas, municipales y en eventos como ferias del libro desde donde se pueda presentar el juego al público y los asistentes puedan interactuar directamente con el material.

3.9. Análisis de la estética del diseño

Al buscar el término florecer en internet, las primeras imágenes que aparecen muestran las diferentes etapas de crecimiento de las flores o la mezcla de estas figuras con personas para denotar un crecimiento simbólico de alguno de los aspectos humanos.

Los colores varían entre los verdes, amarillos, rosas y rojizos, y en menor nivel se ven algunos puntos de celeste. En el caso de que la composición lo permita, también los espacios vacíos se llenan con siluetas de hojas, ramas, helechos y enredaderas, cuyos trazos recorren gran parte del espacio. En el caso de encontrar ilustraciones, en estas predominan las formas onduladas y el énfasis del dibujo suele estar en los pétalos o las raíces, las figuras de personas o animales ocupan un segundo o tercer plano. Como detalles adicionales, los artistas incluyen diferentes tipos de pétalos, hojas, estrellas o luces, líneas y texturas varias que permiten llenar el lienzo sin distraer la atención del elemento principal.

Respecto al uso de colores, existe una gran predominancia de los tonos pasteles o de baja saturación, debido a que las representaciones de naturaleza también se asocian al concepto de delicadeza. Las imágenes dentro de esta categoría incluyen transparencias, superposición de formas y la imitación de pinceladas de acuarela que transmiten calma; las líneas que bordean

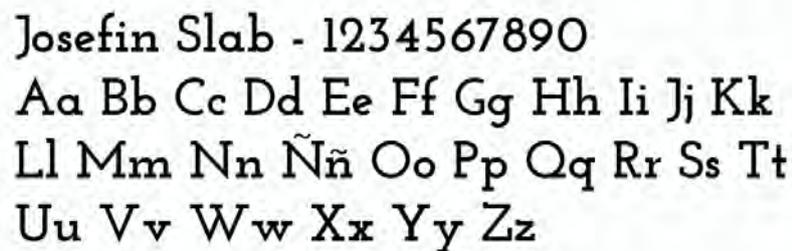
tienen diferentes valores y sus texturas asemejan el trazo de brochas o de grafitos. Hay un porcentaje de estas obras que por estas características presentan inspiración onírica.

Las ilustraciones a vectores tienen tonos y formas más definidas, el sentido de su composición es más dinámico y, en el caso de tener múltiples elementos, utiliza la superposición para restar o aumentar el énfasis de las especies trazadas.

En el caso de aplicar este tema a productos impresos funcionales, como lo es el diseño de empaque, el acabado suele tener tintes metalizados, sectorizados brillantes o acabados de bajo y alto relieve que enriquecen y acentúan el nivel de detalle de las imágenes.

3.10. Tipografías

Figura 33: Tipografía principal

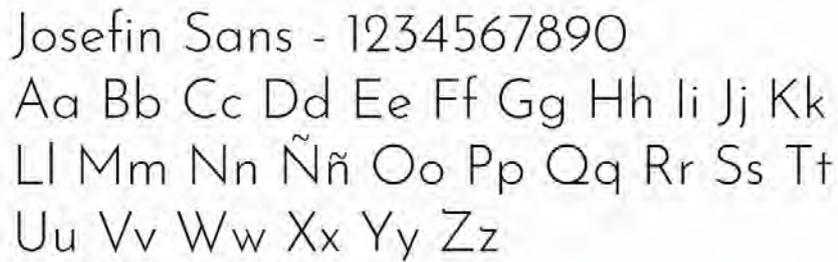


Josefin Slab - 1234567890
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

La tipografía seleccionada para títulos y textos importantes es la familia de variantes de *Josefin Slab*. Sus caracteres presentan acabados redondeados, terminaciones en serifa delgada y de fácil lectura. Fue seleccionada ya que combina simbólicamente la tradición y la modernidad, ya que las terminaciones de las letras – también llamadas serif– eran de uso frecuente en los primeros años donde se popularizó la imprenta. Este tipo de letra tiene una connotación seria, que se transmite a través de la precisión en sus líneas, sin dejar de lado la amabilidad que se transmite a partir de las circunferencias en los trazos de las letras curvas.

Su presencia en contraste con las ilustraciones del proyecto, que son imágenes más suaves percibidas así por la textura y la fluidez en sus trazos, configura un aspecto formal.

Figura 34: Tipografía secundaria



Josefin Sans - 1234567890
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

Lo correspondiente a cuerpos de texto se presenta por medio de las variantes tipográficas de Josefin Sans. Al presentar en su mayoría rasgos similares a los de la fuente principal, las formas redondeadas de sus letras invitan al público a la lectura legible, de imagen amable al público. Se emplea para la presentación de textos más extensos puesto que la falta de serifas aumenta la velocidad de lectura, dinamiza la presentación del contenido y enfatiza el carácter moderno del proyecto. Cabe mencionar que, respecto a las variantes de ambas tipografías, *Josefin Slab* se usa en Bold y Semibold para aumentar su presencia en el espacio, mientras que *Josefin Sans* se muestra en sus variantes Light y Regular.

3.11. Sistema de color

Arango (2008) indica que la experiencia y expectativas iniciales de un objeto predisponen el aprendizaje, así los usuarios buscarán aprender más de productos que correspondan con las características conocidas dentro de una determinada categoría. Bajo este principio, la paleta de colores elegida para Florama se compone de tonos que asocien al proyecto tanto con la naturaleza como con la historia y el conocimiento sobre la ciudad de Lima.

Figura 35: Fotomontaje elaborado en muestra de la paleta de color



El color *amarillo* deriva directamente del tono de la flor de Amancaes. Es un color intenso y que resalta frente al clima regular de la ciudad de Lima Metropolitana. Se distingue por transmitir alegría, energía y connotar vitalidad o dinamismo, por lo que es el tono principal dentro del proyecto.

Se acompaña del *verde*, que también corresponde con la representación realista de la flor, pero cuya saturación se ha intensificado para una mejor adaptación a los medios digitales y las pantallas en dispositivos móviles. Este color también está muy asociado a la naturaleza, las formas orgánicas y al ambiente.

En contraste al verde, se propone un color *rojizo*, de manera que la paleta pueda tener un punto de alto contraste. Este tono se emplea para resaltar los datos más relevantes dentro de la información. Como colores complementarios, la superposición de estos tonos asegura captar la atención del público con mayor facilidad.

El *anaranjado* como derivado del rojo hace referencia a un escenario ideal y de ensueño donde la cultura retome su protagonismo dentro de la esfera social de Lima, una esfera igual de vibrante como lo fue al celebrar las fiestas tradicionales, un espacio donde la convivencia se da a través de juegos y costumbres.

El color *crema* se usa en reemplazo de un fondo blanco y plano, para aumentar la calidez de la presentación del proyecto y cuya saturación permite que los demás tonos elegidos puedan resaltar con facilidad.

De igual manera el *marrón* es un color secundario que permite diferenciar el cuerpo de texto sobre las tonalidades más claras, en reemplazo de usar negro o gris. Deriva tanto del color de la tierra y de las raíces de la planta como de las construcciones más tradicionales de la ciudad y la época colonial o prehispánica. Su superposición frente al tono crema genera una imagen formal, sobria y tranquila (Decofilia, 2021).

3.12. Citas visuales de estética

Figura 36: Referencia sobre ilustración



Acevedo, A. [@merakiperuoficial] (2022) s/t [Ilustración] Instagram
<https://www.instagram.com/p/Cmy-TVnO2SE/>

Figura 37: Referencia sobre florituras y composición



Baxla, N. (2022) *Art Nouveau* [Lettering] Behance
<https://www.behance.net/gallery/150669335/Art-Nouveau>

3.13. Diseño y proceso de desarrollo

El desarrollo de la pieza principal inició con la definición de la paleta de colores, los tonos que la integran están relacionados al paisaje cotidiano de las flores. Seguidamente, se hicieron pruebas para la selección de la tipografía, y como ya se ha mencionado, las fuentes elegidas han sido pensadas para representar tanto el lado tradicional del tema como la modernidad del contexto en donde se piensa aplicar el juego.

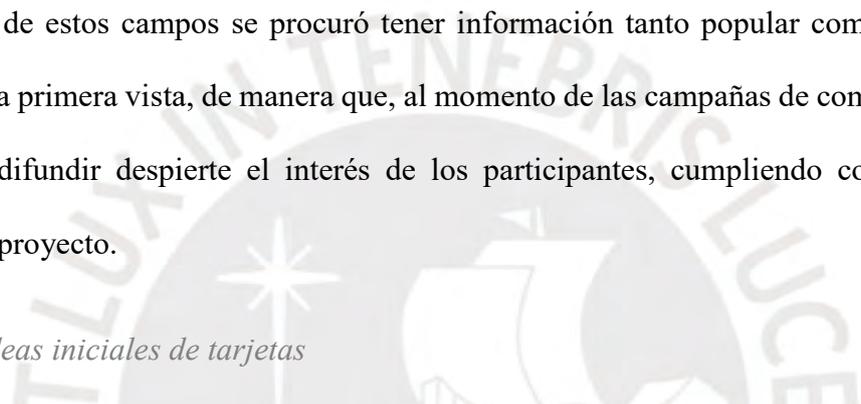
La elección del contenido de las tarjetas fue una de las etapas más extensas. Primero se hizo una recopilación de los datos históricos y culturales más relevantes en relación con la flor de Amancaes, tras consultar múltiples blogs y páginas webs de historiadores que tienen a detalle la explicación de las tradiciones celebradas alrededor de esta planta. También se tomaron en cuenta estadísticas y datos científicos, así como producción artística actual cuya fuente de inspiración haya sido la flor de Amancaes. La información obtenida y seleccionada para su

presentación en el juego es una amalgama de los resultados, ya que muchas de las páginas estaban incompletas o se encontraban desactualizadas.

Luego, la compilación se sometió a un filtro, en donde junto al asesor se tomaron en cuenta nombres de personajes históricos importantes, obras literarias y artísticas y demás notas relevantes se organizaron en cinco grupos temáticos: datos científicos, personajes relacionados, publicaciones –que incluyen primeros registros de la flor–, eventos y piezas de representación actuales, al igual que las presentes en la historia de Lima.

En cada uno de estos campos se procuró tener información tanto popular como datos poco reconocibles a primera vista, de manera que, al momento de las campañas de comunicación, el contenido a difundir despierte el interés de los participantes, cumpliendo con la función didáctica del proyecto.

Figura 38: Ideas iniciales de tarjetas



Ismene Amancaes (Perú)
Rizomas y sus beneficios
Bulbos vs. Capullos
Lomas de Pachacamac
Hieronymiella tintinensis (Argentina)

Leyenda del valle de Amancaes
Fiesta de San Juan
Keros con motivos de Amancaes
Pancho Fierro - Acuarelas tradicionalistas
Chabuca Granda - José Antonio

William Herbert - An Appendix
Charles Darwin - Beagle en el siglo XIX
Bernabé Cobo - Cronista español
Pablo Neruda: Oda a la Jardinera
José Antonio Pavón y Jiménez / Hipólito Ruiz López

Grimanesa Neuhaus - Cerámicas y homenaje
Fiesta de Amancaes - Parque de la exposición
Juegos Panamericanos Lima 2019
Valle del Rímac hoy
PAFLA

Figura 39: Índice de las tarjetas de memoria

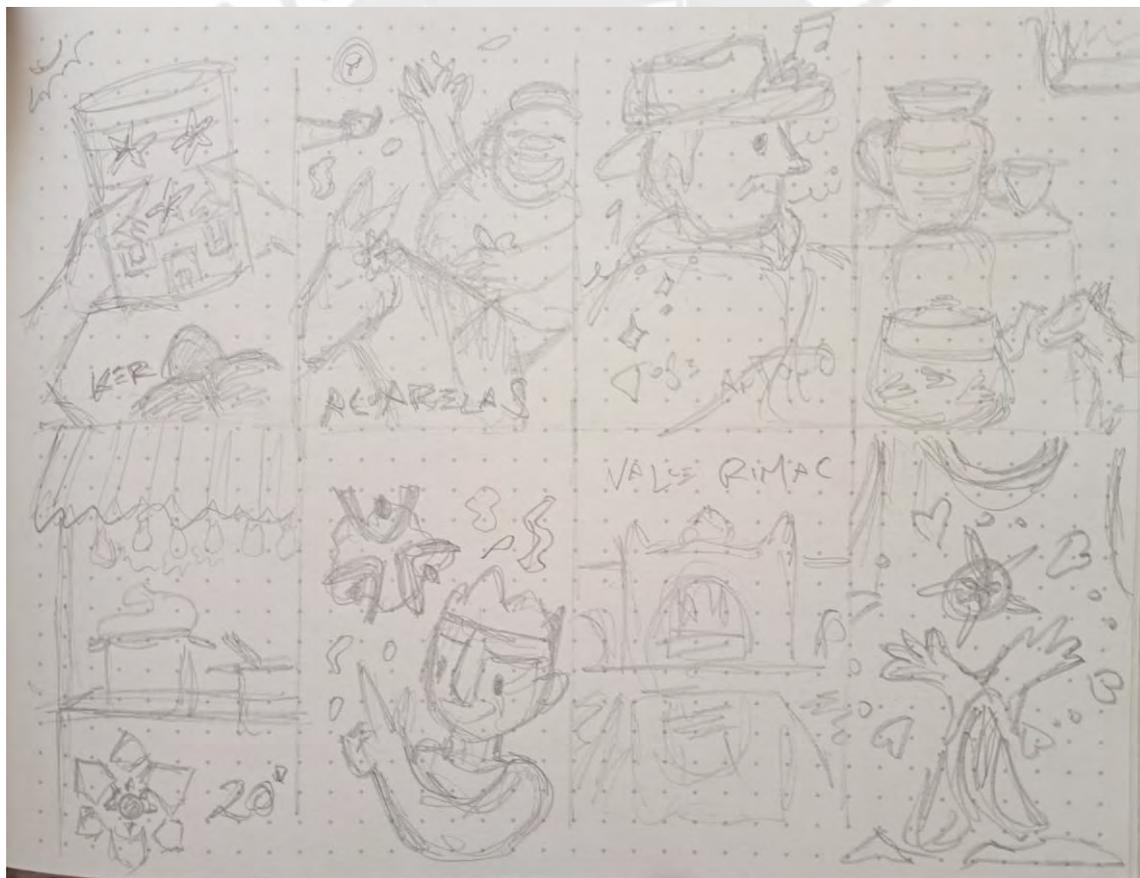


Las ilustraciones fueron creadas a partir de una selección de imágenes de internet que representan de la mejor manera a los temas propuestos. La creación de estas es una adaptación de los resultados gráficos encontrados a un estilo caricaturesco de dibujo, en donde se muestra tanto paisajes como personajes, de manera que la información contenida tenga mejor recibimiento del menor al mayor rango etario del público objetivo.

Figura 40: Bocetos a lápiz sobre personajes



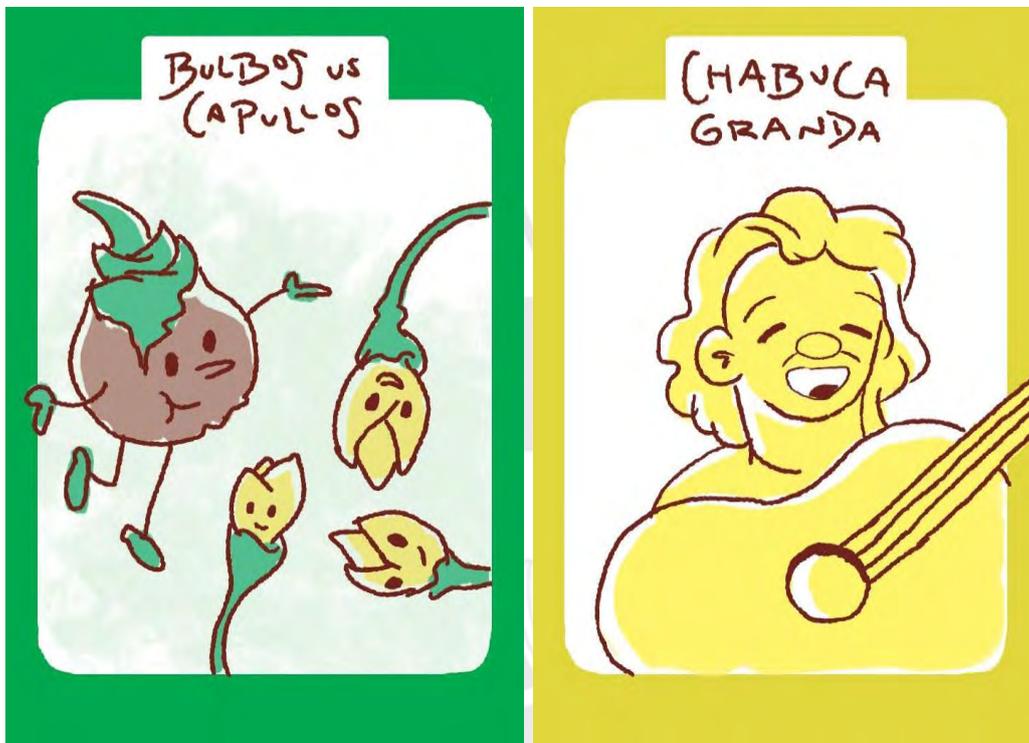
Figura 41: Bocetos a lápiz sobre temas varios



El estilo de las imágenes fue definido conforme fueron diseñadas las tarjetas, ya que, si bien algunas de las ilustraciones podían funcionar a un solo color, otro grupo de ellas requería mayor

diversidad tonal para comunicar adecuadamente su mensaje. Así, la elección de la paleta de color para las ilustraciones es bastante fiel a la presentación real de los objetos, y la señalización temática de cada imagen se realiza por color mediante las pastillas de texto.

Figura 42: Primeros bocetos digitales de tarjetas de memoria



Nota: Las imágenes muestran una primera prueba de la composición de las tarjetas de memoria, la primera imagen juega con una paleta de color compuesta por tres tonos, mientras que la segunda imagen tiene una aproximación monocroma. Ambas imágenes comparten el mismo estilo en el trazado de la figura, pero la primera cuenta con textura en el fondo para que los elementos protagonistas tengan más dimensión que un color plano.

Figura 43: Pruebas tipográficas



Nota: En la parte superior de las tarjetas se hicieron pruebas tanto de la tipografía para el título de las imágenes, como de la pastilla donde estaban contenida esta información, en formato rectangular. También se observa otro estilo de representación visual, con mayor detalle en los tonos del coloreado, pero conserva la línea.

Una vez definido el uso del color para las ilustraciones, se hicieron más pruebas respecto al estilo de diagramación del contenido, el formato de las pastillas, de manera que los nombres y el color que representaban no interfiera con la lectura del dibujo.

Figura 44: Segunda versión de tarjetas de memoria



Nota: Aquí se observa el estilo final de las ilustraciones, donde predominan los colores de la paleta de la marca, se delimitan las figuras únicamente a través de los tonos y se preside del uso de líneas de borde. Asimismo, estas tarjetas corresponden a la segunda prueba de composición: imagen y título en una pastilla sólida, formato de 6cm x 6cm.

Figura 45: Tercera versión de tarjetas de memoria



Nota: Las imágenes muestran la tercera y penúltima prueba de composición para las tarjetas. Tanto los títulos de las imágenes como las líneas que explican el significado de la imagen se ubican en pastillas de bordes redondeados, extendidas hacia los lados opuestos de un cuadrado de 8,5cm x 8,5cm.

El reverso de las tarjetas es sencillo pero directo, ya que se compone principalmente del logotipo del proyecto y se acompaña de motivos florales que complementan el concepto del juego. Para este también se hicieron pruebas a partir de figuras que se relacionan a las formas planteadas en la tipografía elegida, y se tomaron en cuenta las florituras que se utilizan en motivos de Art Nouveau –corriente artística en la que se inspira la tipografía–.

Figura 46: Reverso de las tarjetas de memoria



El formato de las tarjetas fue elegido por la practicidad que tiene para la manipulación y el almacenamiento. Inicialmente se hicieron pruebas con un formato rectangular, de orientación vertical [ver Figura 42] para que la ilustración ocupe la mayor parte del espacio designado, sin embargo, fue reducido en la siguiente etapa de diseño. Hoy en día, el formato cuadrado ha ganado popularidad tanto en tarjetas de presentación como en cuadros decorativos, por lo que la forma es bastante familiar para los usuarios. Sus principales características son estabilidad y fácil modulación, cualidades clave para un diseño de empaque más regular y de fácil transporte. Las tarjetas en su formato impreso cuentan con los bordes redondeados [ver figura 48], para que la manipulación de menores de edad pueda darse sin ningún tipo de accidentes, asimismo así las esquinas tienen menos tendencia a maltratarse.

Figura 47: Mockups del primer diseño de tarjetas



Figura 48: Mockup del diseño final de tarjetas



3.14. Marca Florama

La imagen de marca de Florama responde directamente al lado cultural de la flor de Amancaes como símbolo de Lima, mezclado con una estética contemporánea que llama la atención del público a través de sus formas y colores.

Su logotipo es enteramente tipográfico y parte de la modificación de la fuente “Valky Regular”. La apariencia de sus caracteres es similar a la presentación de afiches dentro de la corriente artística Art Nouveau, los cuales se relacionan al proyecto puesto que sus gráficos han sido realizados a partir de las formas naturales y onduladas. La fuente cuenta con remates de serif y ligaduras en las terminaciones de algunas letras como la *g*, *h* y *q* que fueron aprovechados para la alternativa final. Se usan dos formatos de presentación, una fila para espacios horizontales y a dos filas para composiciones verticales.

Figura 49: Fuente Valky Regular



Aa ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678990

Figura 50: Logotipo variantes: Horizontal y vertical (a doble línea aplicado a color)





Las formas que predominan en la marca tienen bordes redondeados y corresponden visualmente a las líneas propuestas en el logotipo, esto se puede notar en los elementos que componen el universo de marca, que en este caso son las florituras, los contenedores y los íconos o siluetas aplicadas al empaque.

Figura 51: Universo de marca



Sin embargo, para que la presencia de estas formas no sea excesivamente formal, las ilustraciones que acompañan el espacio tienen texturas difusas y un coloreado de bajo contraste en tonos claros, cálidos, que suavizan la comunicación al público.

Figura 52: Detalle de estilo de ilustración



El tono de redacción que emplea es amigable, directo y cercano. Tanto en el empaque como en el instructivo y las redes sociales del proyecto se puede percibir la intención de sus mensajes y la información como algo ligero de leer, entretenido e informativo.

3.15. Pieza principal

La pieza principal del proyecto es un juego de tarjetas de memoria denominado **Florama**. *Florama* es un juego dirigido a personas de ocho años a más, compuesto por veinte pares de ilustraciones (en formato de 7.5cm x 7.5cm) relacionadas a la Flor de Amancaes. Su contenido

aborda la historia y relevancia cultural de la planta dentro de cinco grupos temáticos señalizados por color.

Figura 53: Vista general del juego Florama



Figura 54: Fotografías de la aplicación del juego Florama



Figura 55: Display de los grupos de tarjetas Florama



Figura 56: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en la ciencia

AMANCAES en la ciencia

Desarrollo por bulbos
Lomas de Pachacamac
Ismene Amancaes
Rizomas medicinales

Desarrollo por bulbos

Órgano especial de esta planta, allí reserva nutrientes para crecer

Lomas de Pachacamac

Las lomas son espacios húmedos, es un hábitat ideal para el Amancaes

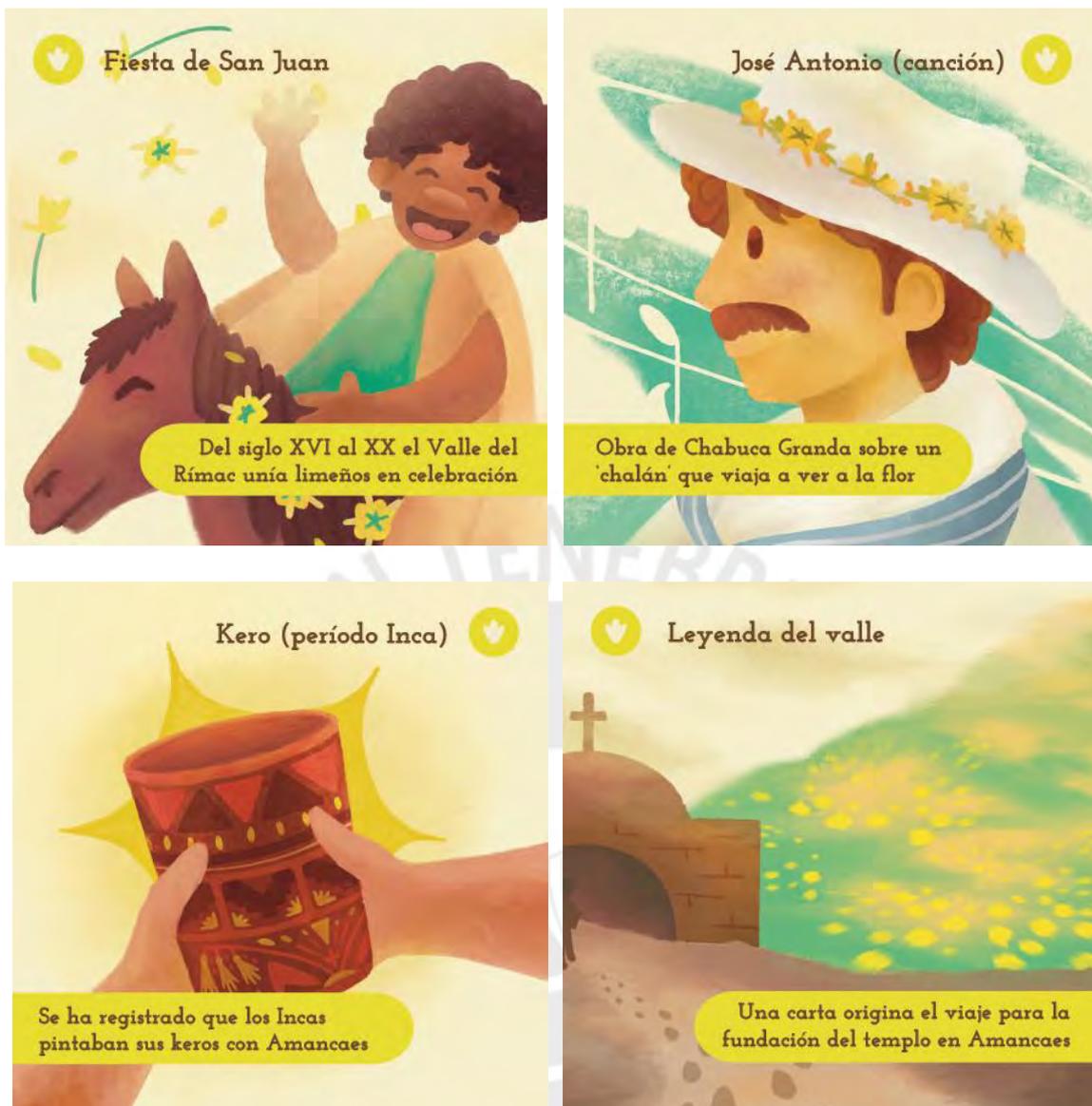


Nota: Este conjunto de tarjetas presenta algunas de las características científicas de la flor de Amancaes en su etapa de desarrollo, sus beneficios y especificación de dónde crece.

Figura 57: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en la historia

AMANCAES en la historia

- Fiesta de San Juan
- Jose Antonio (canción)
- Kero (período Inca)
- Leyenda del valle



Nota: Este grupo de tarjetas muestra algunas de las piezas culturales dentro de la historia de la ciudad de Lima que han nacido inspiradas en la flor de Amancaes. Expresiones que datan desde la época prehispánica hasta el siglo XX.

Figura 58: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en libros

AMANCAES en libros

An Appendix
El viaje del Beagle
Historia del Nuevo Mundo
Tradiciones peruanas



Nota: Este conjunto de tarjetas contiene algunos títulos literarios que incluyen por primera vez a la flor de Amancaes, entre ellos se pueden encontrar crónicas, registros científicos y narrativas de carácter tradicional.

Figura 59: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes al día de hoy

AMANCAES a día de hoy

Cerámicas Neuhaus
Fiesta de Amancaes
PAFLA
Panamericanos 2019



Nota: Este grupo de tarjetas retrata algunas de las expresiones culturales pertenecientes al siglo XXI, las cuales toman inspiración en la flor de Amancaes, rescatan su representación en medios de comunicación y participan en su protección.

Figura 60: Tarjetas pertenecientes al grupo de Amancaes en personajes

AMANCAES en personajes

'Chabuca' Granda
 'Marucha' Benavides
 'Pancho' Fierro
 Ricardo Palma



Nota: Este conjunto de tarjetas presenta a diferentes personas en cuya carrera profesional se han relacionado a la flor de Amancaes, a través de su conservación o piezas culturales que han surgido inspiradas en la especie.

El juego, además de los grupos de tarjetas, incluye un instructivo de formato cuadrado (10cm x 10cm.) que explica la modalidad de juego y sus variantes de dificultad, una introducción al proyecto que originó el juego, el detalle de los grupos temáticos y un atajo digital –código QR– por el cual se puede acceder al documento completo que incluye el contexto de cada una de las ilustraciones, en inglés y español.

Figura 61: Fotografía de la interacción usuario-instructivo y usuario-empaque



Figura 62: Diseño de portada de instructivo, plano extendido



Figura 63: Diseño de contenido de instructivo, plano extendido

SOBRE EL JUEGO

Este juego de mesa toma las tradicionales tarjetas de memoria ilustradas y las pone a disposición de familias y amigos con información sobre la flor de Amancaes: especie representativa de la ciudad de Lima. Es producto de una investigación que busca contrarrestar la falta de reconocimiento de esta especie, concientizar sobre su importancia en la historia de la capital peruana, e introducir sus representaciones visuales a través de **5 temas diferentes**. Cada tema incluye 2 pares de datos o imágenes, lo que suma un total de 36 tarjetas de juego.

RECOMENDACIONES

SOBRE LA PARTIDA

Para subir la dificultad, puedes saltar el tiempo de memorizar y desde el inicio colocar las tarjetas boca abajo (Florama por arriba). Otra alternativa es "robar" tarjetas conforme se voltean y medir tu rapidez.

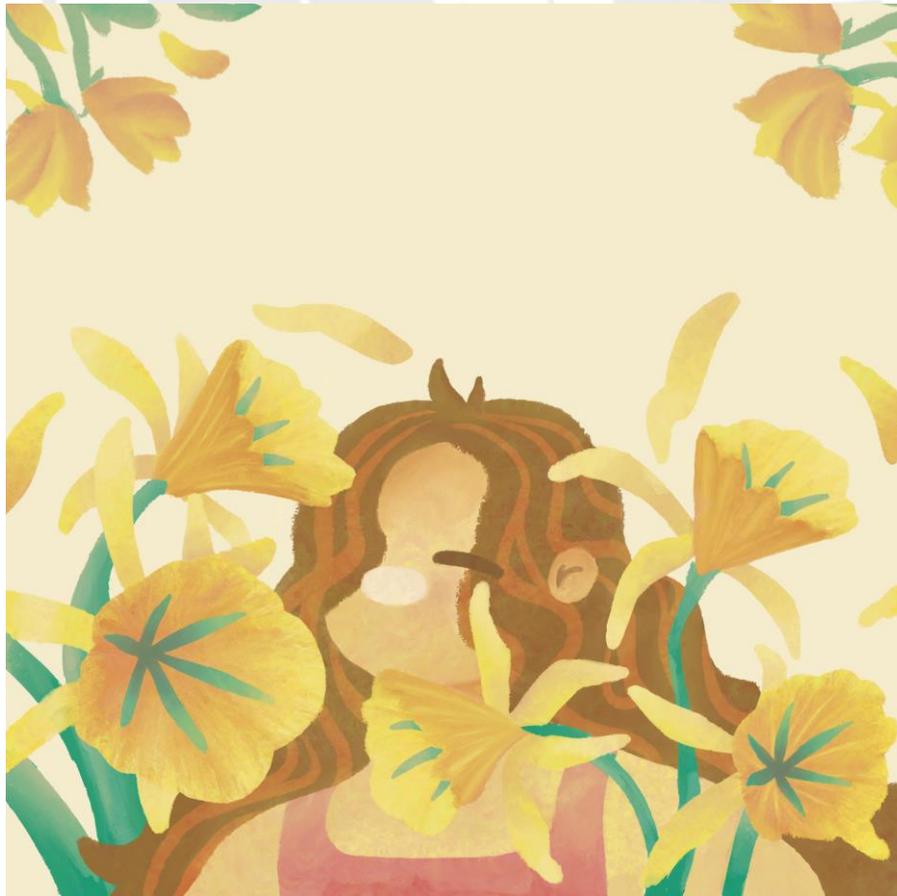
SOBRE LA INFO

En la web del proyecto, puedes leer a detalle la explicación de cada tarjeta. También viene con una versión narrada, para que puedas poner los audios de fondo mientras juegas con los más pequeños en casa.

ÍNDICE DE TEMAS

- AMANCAES en la historia** x2
Leyendas y piezas artísticas de Lima inspiradas en esta flor
- AMANCAES en personajes** x2
Personas peruanas importantes en la historia de la especie
- AMANCAES en la ciencia** x2
Datos botánicos de la flor, como sus propiedades y ecosistema
- AMANCAES a día de hoy** x2
Eventos y piezas culturales actuales relacionadas a la flor
- AMANCAES en libros** x2
Algunas publicaciones donde se registra a la flor en la historia

Figura 64: Ilustración al reverso del instructivo



El conjunto de tarjetas e instructivo se almacenan dentro de una caja que complementa la experiencia de juego – en el caso de un par de personas – a través de su doble uso, ya que cada una de las tapas que conforman el empaque puede ser usada para contener los pares que el jugador haya obtenido como acertadas [ver Figura 54]. En la tapa superior se encuentra el logotipo, acompañado de la ilustración principal, una frase que hace referencia al contexto del juego y las indicaciones generales como la cantidad de jugadores, a partir de qué edad se recomienda su uso y el tiempo de la partida. La tapa inferior o base tiene redactada una pequeña sinopsis de los objetivos de Florama en dos idiomas, de manera que también pueda ser utilizado por el público extranjero; y se acompaña de ilustraciones y el código QR que dirige al usuario al documento informativo. Cerrado, el empaque tiene las medidas de 5cm de alto, 11cm de ancho y 11cm de profundidad.

Figura 65: Fotografías del empaque





Figura 66: Diseño de empaque, tapa superior extendida



Figura 67: Diseño de empaque, tapa inferior extendida y detalle



3.16. Piezas complementarias

Como parte de las piezas complementarias se tiene pensado que, en la campaña de lanzamiento presencial, el juego se acompañe de un pack de papelería que las personas usen en su día a día, impresos bajo la misma imagen de marca que Florama. Dentro de este pack se encontraría:

- *Set de postales:* En la búsqueda de alcanzar a más personas, estas piezas para compartir permiten que los usuarios que obtengan el juego puedan regalar a sus familiares, de otras regiones u otros países, imágenes en relación con la flor. En el anverso se encontrarán ilustraciones del juego y en el reverso un breve contexto de estas.

Figura 68: Diseño de postales





Figura 69: Mockup de los diseños de postales



- *Un mini-pack de lápices semilla:* En función al lado ecológico de Florama, estos lápices contienen semillas en donde generalmente se encontraría un borrador, que al agotar el grafito pueden ser plantadas como pequeñas flores para el hogar, promoviendo el cuidado ambiental.

Figura 70: Mockup de lápices semilla



- *Una totebag:* Esta bolsa de tela, además de ser el contenedor de todos los artículos del pack, es una herramienta reutilizable para las rutinas de compras diarias y cuya imagen protagonista sería la silueta de un conjunto de Amancaes.

Figura 71: Mockup de totebag



3.17. Validación y juicio de pares

- **Validación 1:**

Dentro de una primera etapa de validación, con un *focus group* de seis personas de diferentes edades, se puso a prueba el diseño del empaque, el material en donde se encontraba impreso, y dos de las modalidades de juego: una partida entre dos y una partida entre cuatro personas.

Los participantes indicaron que se podría mejorar el grosor de las tarjetas, para que estas tengan más durabilidad con el paso del tiempo, asimismo que dentro de su formato se pueda incluir un par de líneas del contexto de la imagen.

Figura 72: Fotografía de una de las partidas de la primera validación



Sobre el empaque se mencionó que, en la portada, el título necesita más énfasis, que se pueden agregar indicadores para el idioma y no sólo colocar el texto, que el material de la caja también necesita ser más grueso e incluso que su formato puede aumentar para que contenga más información y para que gane presencia dentro del espacio. La idea de su doble uso es buena, la inclusión del QR también, siempre y cuando sus medidas sean las adecuadas, y como recomendación para el documento al que redirige, sería bueno evaluar que la información encontrada también pueda ser narrada, de manera que la lectura no sea pesada y que incluso se pueda poner en el fondo de las partidas del juego.

La sesión también sirvió para cronometrar la duración de las partidas en sus modalidades normales y fue una sesión informativa del Amancaes para los usuarios, quienes aportaron buenas reseñas sobre la idea del proyecto en general.

- **Validación 2:**

El segundo proceso de validación incluyó la participación de jóvenes estudiantes universitarias. La partida realizada fue cronometrada para comprobar el tiempo propuesto dentro de la primera

validación; corregidas las tarjetas se hicieron nuevas preguntas sobre su presentación y contenido, así como del rediseño de empaque dentro de las nuevas medidas propuestas.

Debido a que probó un nuevo tamaño de tarjetas, la formación del tablero aumentó en demasía y se observó que puede reducirse en un centímetro siempre y cuando el texto mantenga el mismo puntaje. Las descripciones son entretenidas mientras se espera el turno de juego, sin embargo, se les puede agregar un símbolo especial que delimite el tema de cada tarjeta para que no pase desapercibida su clasificación.

Figura 73: Fotografía del segundo proceso de validación, extensión del tablero



Las impresiones sobre el nuevo empaque fueron en general positivas, la ilustración de la portada es clara respecto al tema que presenta el juego y los dos idiomas; las observaciones que surgieron fueron sobre la claridad de los íconos propuestos y respecto al segundo uso de la caja, que puede mejorar su indicación a través de la impresión de los interiores de cada tapa.

Finalmente, se hicieron un par de sugerencias para aumentar la información dentro de las instrucciones del juego y el formato del instructivo en sí, que la ilustración sea desglosable.

- **Juicio de Pares:**

A través de la consulta vía correo electrónico, se envió un resumen de los resultados de la investigación a un grupo de profesionales dentro de las áreas de especialización relacionadas al proyecto. Las respuestas en su mayoría son positivas [ver Anexo 6], pues se evidencia un acuerdo general sobre la relevancia del tema sobre la identidad ciudadana y cómo la difusión del patrimonio cultural está resuelta de una manera creativa y lúdica.

Los diseñadores concuerdan en que la concepción gráfica y el lenguaje visual empleado cumplen con el objetivo propuesto de aportar en la visibilidad de la flor, particularmente uno de ellos rescata que las ilustraciones y tipografía empleadas complementan el carácter narrativo de la tradición [ver Figura 91].

El especialista en docencia menciona que el proyecto es pertinente [ver Figura 90], y que la información presentada dentro del marco teórico, el problema identificado y la propuesta de diseño son coherentes entre sí.

El diseñador e investigador hizo énfasis en lo oportuna que es la segmentación de la información de las tarjetas dentro de los cinco temas abordados [ver Figura 88], ya que esta decisión permite una mejor comprensión sobre la trayectoria de la flor de Amancaes. Asimismo, enumeró algunos puntos que podrían llegar a optimizar el resultado final del proyecto, dentro de los cuales resaltan la reevaluación de la edad mínima propuesta para el juego, la revisión del diseño e información contenidos en el empaque y la edición de la información presente en cada tarjeta.

Las sugerencias de diseño fueron consultadas con los participantes de la validación y en base a sus respuestas no se realizaron mayores cambios en la estética del proyecto. Sobre los apuntes

del empaque, al ser ideas que se alinean a lo identificado por usuarios del focus group, se modificó la información poco legible y se agregó data respecto al modo y trasfondo del juego.



Recomendaciones

Para una investigación similar en relación con la tradición popular, donde las fuentes de información académicas sean escasas, es recomendable la consulta de blogs y guías de autores informales, pues su opinión también está insertada en el folclore local y sus transcripciones de relatos orales son una primera aproximación a los registros oficiales que se pueden obtener tras realizar entrevistas a conocedores del tema.

El avance tanto de la investigación como de las piezas gráficas necesita contar con intervalos de descanso, ya que retomar el trabajo después de un corto período fuera del mismo, permite una mirada más clara para resolver problemas que pueden pasar desapercibidos.

Trabajar con representación visual implica la revisión y análisis de múltiples obras, de las cuales luego se pueda identificar e interpretar sus partes más características; asimismo la elaboración del proyecto final requiere de la consulta a proyectos similares tanto a nivel nacional como internacional, que hayan solucionado el problema de diferentes maneras.

En caso de desarrollar un juego de mesa, es necesario consultar el contenido con otros diseñadores, ellos podrán brindar recomendaciones respecto a la estética del proyecto y el recorrido visual –en especial respecto a la legibilidad de íconos, ilustraciones y el manejo del tono de comunicación –. Igualmente, es indispensable realizar pruebas de impresión, tanto en el acabado final como en otros materiales, para revisar el puntaje aplicado en los textos, la saturación de los colores y la manipulación de las piezas.

Tras comprobar la dinámica de juego, los usuarios del primer focus group realizado sugirieron modificaciones en cuanto a la pieza principal, particularmente el formato de las tarjetas, y mencionaron estrategias de comunicación digitales que refuercen la campaña de lanzamiento. Las modificaciones de la pieza principal fueron sometidas a un segundo proceso de validación, en el cual se determinaron los detalles finales para la impresión del juego *Florama*. Es importante que al realizar un proyecto dirigido a varias edades, se pueda contar con múltiples

puntos de vista, tanto de adolescentes como de jóvenes y adultos, para que en pequeña escala se compruebe la efectividad de la propuesta.

Del juicio de pares, los profesionales reafirmaron el cumplimiento de los objetivos de investigación y sugirieron cambios menores; a través de este proceso, es posible reconocer en el proyecto los aciertos y mejoras desde un punto de vista formal.

Conclusiones

Tras concluir el proceso de investigación, es posible afirmar que la especificidad de la información científica es compleja pero su reconocimiento es imprescindible para evitar la pérdida de especies naturales culturalmente relevantes.

La flor de Amancaes es una planta de gran influencia dentro del patrimonio limeño, cuya representación es poco familiar para los ciudadanos que coexisten el territorio con ella. Contrario a lo esperado, este símbolo natural está escondido entre las búsquedas sobre Lima y esta falta de exposición apeligra su cuidado al punto de aproximarla a su extinción.

El diseño gráfico desempeña allí un rol clave como herramienta de comunicación visual clara y directa, pues transforma información técnica o compleja en un formato más accesible a la lectura del público. Este proyecto se inserta particularmente dentro del diseño de juegos de mesa, aprovechando su capacidad de entretenimiento, para poner a disposición del público contenido relevante –a través de una dinámica activa– que de otra forma sería omitido.

Por su parte, la ilustración es utilizada como un lenguaje atractivo para usuarios de todas las edades y cuya adaptabilidad a formatos tanto físicos como virtuales es ideal para alcanzar a más personas aprovechando la inmediatez de las redes sociales.

La combinación de estos elementos pone en perspectiva los esfuerzos necesarios para promover el cuidado del patrimonio y promueve la colaboración interdisciplinaria profesional para asegurar estrategias innovadoras de desarrollo social comunitario.

Referencias bibliográficas

- Amuguimba, A. & García, E. (2011) Identificación de los símbolos naturales y diseño de campaña publicitaria para la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas [Tesis de licenciatura no publicada] Pontificia Universidad Católica del Ecuador
- Aranda, C. (2021). Flor de Amancaes, símbolo de la ciudad de Lima. *Ornamentalis Plantas, Flores, Jardinería y Viveros*. <https://ornamentalis.com/flor-de-amancaes/>
- Arango, A. (2008). Percepciones del color y de la forma de los empaques: una experiencia de aprendizaje. *Estudios gerenciales*, 24(106), 31-45.
- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeños*, 60(3), 925-956.
- Attia, P. (2016). *La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa*. Magnet. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>
- Biodiversidad en el Perú. (2019). <https://www.lima2019.pe/biodiversidad-en-el-peru>
- Bustamante, S. (2010). Del diario íntimo al diario online: construcción de identidad de los adolescentes limeños a través del espacio autobiográfico en internet: blog y redes sociales. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/824>
- Brako, L. & Zarucchi L. (1993) Catalogue of the flowering plants and gymnosperms of Peru. Missouri Botanical Garden Vol.45: 1286 p.
- Bruno, M. K. (2021). Diseño de tarjetas educativas y juego de memoria para la transmisión intergeneracional del Quechua Central en niños de 6 a 10 años. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/12153>
- Campanario, S. (2017). *El boom de los juegos de autor: la contratendencia analógica*. LA NACION. <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/el-boom-de-los-juegos-de-autor-la-contratendencia-analogica-nid2058881/>
- Cancho, J. C., Pacheco, A., & Martínez, A. (2018). Fertilización en la producción de bulbos y flor de Amancaes (*Ismene Amancaes*), bajo condiciones de invernadero. In *Anales*

- Científicos (Vol. 79, No. 1, pp. 120-125). Universidad Nacional Agraria La Molina.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6480006>
- Carrillo, R. (2004). Apuntes de la Flor de Amancaes. *The Biologist* (Lima), 2(2).
- Castañeda, R., & Albán, J. (2016). Importancia cultural de la flora silvestre del distrito de Pamparomás, Ancash, Perú. *Ecología Aplicada*, 15(2), 151-169.
<http://dx.doi.org/10.21704/rea.v15i2.755>
- Catalán, A. (2016). Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial. Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa [Tesis de licenciatura, Instituto Superior de Educação e Ciências]
<https://www.academia.edu/29616384>
- Conti, A. (2009). Patrimonio e identidad cultural: nuevas perspectivas. *Jornadas de Patrimonio Arquitectónico e Identidad*, 3.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma gráfica, 2(4), 89-107.
<https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v2-n4-costa/pdf>
- Cueto, M. (2020). LA TRADICIONAL FIESTA DE AMANCAES Y SU APROPIACIÓN ANDINA EN HUAROCHIRÍ. LinkedIn.
https://www.linkedin.com/pulse/la-tradicional-fiesta-de-amancaes-y-su-apropiaci%C3%B3n-en-manuel-eduardo?trk=public_profile_article_view
- Cultura para Lima. (2018). AMANCAES: UNA FIESTA QUE NO TERMINA. Medium.
<https://medium.com/@culturaparaLima/amancaes-una-fiesta-que-no-termina-e9c4109408d9>
- Decofilia (2021). *Psicología del color marrón*. Decofilia. <https://decofilia.com/psicologia-color-marron/>
- Dimora. (2021). *Tipos de juegos de mesa para compartir en familia*. Colombia Aprende.
<https://www.colombiaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/tipos-de-juegos-de-mesa>

- Duffy, O. (2020). *Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>
- Extincts. (2021). Extincts App: The Story so far. *Extincts CIC*. <https://extincts.org/extincts-app-the-story-so-far/?amp>
- Fernández, C. Y. (2020). Ecoturismo y estrategia de conservación en las Lomas de Amancaes, distrito del Rímac, provincia de Lima, *idem*.
- Firbas, P. (2003). Lima la horrible, de Sebastián Salazar Bondy. Editorial Universidad de Concepción, Cuarta edición. 2002. 137 pp. *Atenea* (Concepción), (488), 237-240.
- Freeman, W. (2018). *Why board games are making a comeback*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2012/dec/09/board-games-comeback-freeman>
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Blog educativo.
- García, M. E. (2003). El criollismo limeño y la idea de nación en el Perú tardocolonial. *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, 5(9), 0. <https://www.redalyc.org/pdf/282/28250908.pdf>
- Giménez, G. (2000). Territorio, cultura e identidades. *Globalización y regiones en México*, 19-33.
- Gómez Balletta, A. (2019). El diseño de información como herramienta de difusión de las actividades culturales en Lima.
- Gómez, L. (2007). Lo criollo en el Perú republicano: breve aproximación a un término elusivo. *Histórica*, 31(2), 115-166. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/historica/article/view/56>
- Hadi, N. (2021). ISLE GUARD. En *Behance*. <https://www.behance.net/gallery/115440577/ISLE-GUARD>
- Higgins, J. (2005). *Lima: A Cultural History*. Oxford University Press, USA.

- Holguín, A., & Becerra, V. (2016). Imagen e identidad, unidad clave en el logro de la marca ciudad. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (20).
- Ibarra-Torres, E. (2019). Historia de los símbolos patrios. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4*, 7(13). Recuperado a partir de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/3596>
- ICOMOS Peru (2005). Peru: Heritage at risk. *Heritage at Risk*, 190-194.
- Kato, A. (2018). Detrás de la neblina: lomas de Lima. *Agenda Viva*, (002), 9-15.
- León, B., Pitman, N., & Roque, J. (2006). Introducción a las plantas endémicas del Perú. *Revista peruana de biología*, 13(2), 9-22.
- León, B., Young, K. R., & Cano, A. (1996). Observaciones sobre la flora vascular de la costa central del Perú. *Arnaldoa*, 4(1), 67-85.
- Llellish, M., Odar, J., & Trinidad, H. (2015). *Guía de Flora de las Lomas de Lima*
- López, F. J. (2007). Las tradiciones de Ricardo Palma, un cierto saber histórico. *América sin nombre*, (9-10), 123-128.
- Luis, L. (2010). La Fiesta de Amancaes. MCLD Maria con los Desamparados. <http://mariaconlosdesamparados.blogspot.com/2010/06/la-fiesta-de-amancaes.html>
- Marqués, J. (2019). *¿Qué tipos de juegos de mesa existen?* Juegos de mesa y rol. <https://juegosdemesayrol.com/blog/tipos-de-juegos-de-mesa/>
- Mendoza, K. A. (2020). Análisis de la floricultura en Lima y modalidades de consumo.
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista opera*, (7), 69-84.
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 133-142.
- Moreno, A. G. & Acosta P. (2015) Los juegos tradicionales como recuperación de la memoria cultural en Colombia.

- Morón, J. (2012). Signos de identidad: de la gráfica popular limeña a la identidad gráfica peruana.
- Municipalidad Metropolitana de Lima (2015) *LIMA Símbolos de la Ciudad de los Reyes*.
Municipalidad Metropolitana de Lima
- Net-Learning. (2015). Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian? *Net-Learning Blog*.
<https://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html>
- Net Market Share (2023) Search engine market share <https://bit.ly/3J6bCOp>
- Núñez, S. (2021). Plantas en peligro de extinción en el Perú. *ecologiaverde.com*.
<https://www.ecologiaverde.com/plantas-en-peligro-de-extincion-en-el-peru-3092.html>
- Ochoa, D. (2013). Diseño e ilustración: diseño editorial de un producto que documente la información de los ilustradores locales (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).
- Orrego, J. (2010). La flora de Lima: las flores | Blog de Juan Luis Orrego Penagos. Blog PUCP.
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/juanluisorrego/2010/04/10/la-flora-de-lima-las-flores/>
- Pacheco, J. (2011). *Rincón de historia peruana*. Amancaes y la formación de la cultura nacional. <http://historiadordelperu.blogspot.com/2011/06/amancaes-y-la-formacion-de-la-cultura.html>
- Palma, R. (2022). *Tradiciones peruanas: Sexta serie* (Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes) [Ebook]. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0923851>
- Perú Ecológico (s. f.) AMANCAE (Hymenocallis amancaes).
https://www.peruecologico.com.pe/flo_amancae_1.htm
- Pease, M. A. (2017). Lo que somos y lo que queremos ser: jóvenes limeños construyendo identidad.
- Pérez, M., & Guillén, R. (2021). Apperuanízate: App interactiva para reforzar la identidad cultural en los jóvenes limeños.

- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - PNUD (2018). Retos y oportunidades en la conservación de las lomas de Lima Metropolitana. Lima.
- Portal, I. (1919). Cosas limeñas: historia y costumbres. Empresa Tip." Unión".
- Posada, G. R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* (Doctoral dissertation).
- Redacción RPP. (2019). Aniversario de Lima | Las costumbres limeñas que se han perdido o reducido en los últimos siglos. RPP. <https://rpp.pe/lima/actualidad/aniversario-de-lima-las-costumbres-limenas-que-se-han-perdido-o-reducido-en-los-ultimos-siglos-noticia-1175909?ref=rpp>
- Rocha, J. T., & Echavarría Suarez, S. (2017). Importancia de las TICs en el ambiente empresarial.
- Rondón, A. G. (2015). Los juegos tradicionales como recuperación de la memoria cultural en Colombia.
- Rosa, A., Bellelli, G., & Bakhurst, D. (2008). Representaciones del pasado, cultura personal e identidad nacional. *Educação e Pesquisa*, 34(1), 169-197.
- Ruiz, E. D. L. R. C., Cruz E. R. R. & Aramendia, G. Z. (2017). Marca territorio y marca ciudad, utilidad en el ámbito del turismo. El caso de Málaga. *International journal of scientific management and tourism*, 3(2), 155-174.
- Sánchez, C. L. (2019). ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN Y SUS IMPACTOS EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE. *Identidad Bolivariana*, 51-62. <https://doi.org/10.37611/IB0oI051-62>
- Sánchez, D. M. (2021) Importancia de fortalecer la identidad cultural de la población limeña respecto al Centro Histórico de Lima 2021.
- Servicio Nacional de Áreas Naturales Protegidas por el Estado - SERNANP. (s. f.). <http://old.sernanp.gob.pe/sernanp/contenido.jsp?ID=648>
- SPDA Actualidad Ambiental. (2018). Proyecto sobre protección de lomas estaría estancado desde que inició gestión de Castañeda | SPDA Actualidad Ambiental. *SPDA*

Actualidad Ambiental | <https://www.actualidadambiental.pe/proyecto-sobre-proteccion-de-lomas-estaria-estancado-desde-que-inicio-gestion-de-castaneda/>



Anexos

Anexo 1: Videocollage sobre el problema de investigación

A continuación se encuentra el enlace para visualizar la pieza audiovisual realizada dentro del curso de Seminario de Tesis 1, como una muestra gráfica del problema de investigación:

<https://drive.google.com/file/d/16UJ0jMGTv27tOr3XIWzfg6kVGxE5FBu8/view?usp=sharing>

g

Anexo 2: Entrevista al biólogo Gonzalo Chávez

El hallazgo más claro de esta entrevista es cómo dentro del Perú la información científica está muy poco divulgada, la información que se maneja dentro de estos círculos no ha tenido los esfuerzos suficientes para expandirse al entendimiento del público general y por lo tanto los problemas que surgen alrededor del desconocimiento aumentan. Como una de las soluciones se toma en consideración la representación gráfica, ya que, al ser una herramienta de comunicación más directa, con la capacidad de ser entendida por un amplio número de personas, permite que los ciudadanos tengan mayor relación con la información expuesta y por lo tanto adopten progresivamente estas figuras como parte de su identidad local.

Anexo 3: Entrevista al diseñador gráfico Diego Sanz

Esta entrevista brindó más información sobre gestiones culturales del Estado y todo el equipo interdisciplinario o el tiempo de preparación que necesita la gestión de un evento tan grande como los Juegos Panamericanos 2019. Asimismo, cómo la inspiración para la gráfica no sólo fue tomada de objetos materiales, sino también provino de la música criolla, al ser esta una de las producciones más características de la ciudad de Lima.

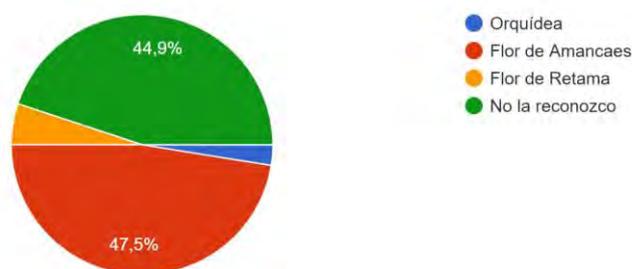
Es muy importante que los diseñadores peruanos hoy realicen mayores esfuerzos en inspirarse dentro de su propia historia. De igual manera y para finalizar, es indispensable hacer uso de las tecnologías y medios digitales (como redes sociales) para una difusión masiva de la información, y que se agrupen y aumenten los esfuerzos por representar temáticas culturales.

Anexo 4: Resultados de encuestas

De las encuestas realizadas, el primer resultado relevante que se obtuvo fue comprobar el desconocimiento de la flor de Amancaes por la mayor parte de ciudadanos limeños. Si bien es más reconocida tanto por diseñadores como comunicadores, uno de cada dos residentes promedio de Lima no reconoce una fotografía de la flor, mientras que diez de 100 la confunden con alguna otra especie floral.

Figura 74: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, reconocimiento de la flor de Amancaes

¿Reconoce esta planta? Nómbrala a continuación
118 respuestas



De la encuesta a residentes de Lima, también se verificó que más allá del escudo o la bandera, no se reconoce algún otro símbolo de la ciudad [ver Figura 75], menos aún se comprende el significado de un símbolo floral [ver Figura 76].

Figura 75: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, reconocimiento sobre símbolos de la ciudad

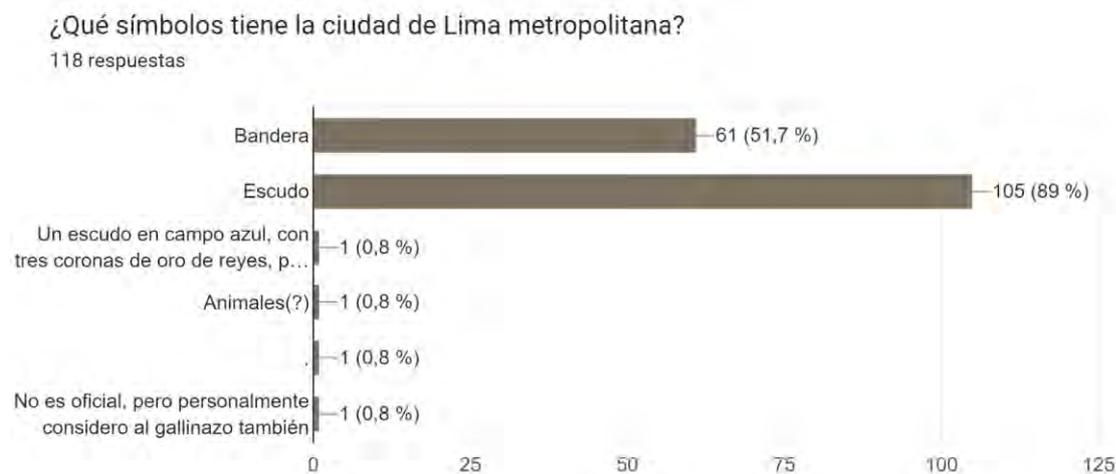
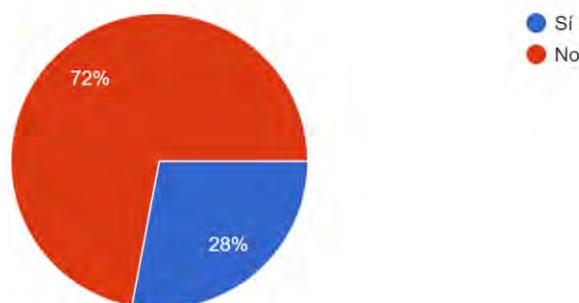


Figura 76: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento sobre símbolos florales

¿Conoce la existencia de símbolos florales?
118 respuestas



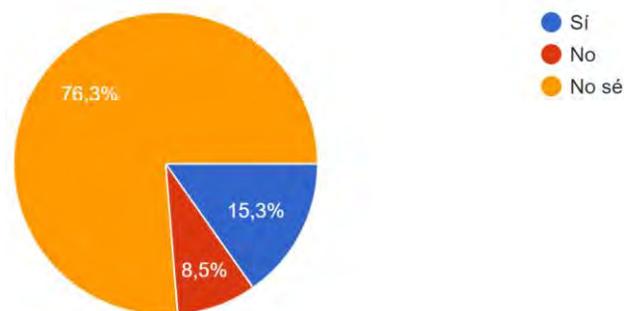
Las preguntas relacionadas directamente a datos sobre la especie [ver figura 77] también muestran la incertidumbre de los ciudadanos, siendo el “no sé” la respuesta que más del 60% de 118 personas encuestadas marcó. Asimismo, muy pocas personas respondieron que

conocían algún proyecto con inspiración en esta planta o que directamente utilice su nombre [ver Figura 78].

Figura 77: Gráficos de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento sobre la flor de Amancaes

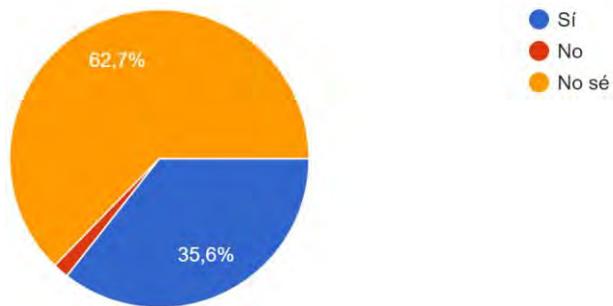
¿La flor de Amancaes crece únicamente en la ciudad de Lima?

118 respuestas



¿La flor de Amancaes es un símbolo de la ciudad de Lima?

118 respuestas



¿La flor de Amancaes es una planta en peligro de extinción?

118 respuestas

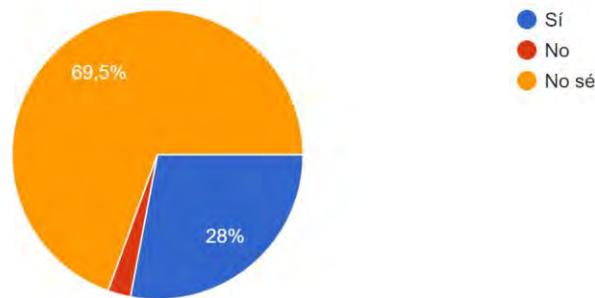
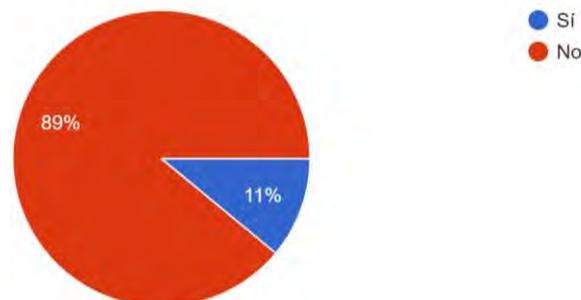


Figura 78: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento de proyectos relacionados al Amancaes

¿Conoce proyectos relacionados a esta planta en particular? (ferias, obras de teatro, empresas, comunidades, etc.)

118 respuestas



En síntesis, de esta primera encuesta se obtiene como resultado que la mayoría (80 de 100 encuestados) no conocen la historia o características de la flor de Amancaes [ver Figura 79], y por lo tanto no la consideran adecuadamente posicionada como un símbolo de Lima [ver Figura 80]; sin embargo, les gustaría ver más contenido sobre ella desde redes sociales, a través de infografías, ilustraciones y videos cortos [ver Figura 81].

Figura 79: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, conocimiento sobre la historia del Amancaes

¿Conocía la historia de la flor de Amancaes?
118 respuestas

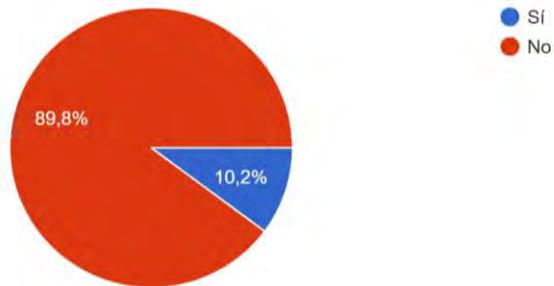


Figura 80: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, opinión sobre el posicionamiento de la flor de Amancaes

¿Considera que la flor de Amancaes está posicionada actualmente como un símbolo de Lima Metropolitana?
118 respuestas

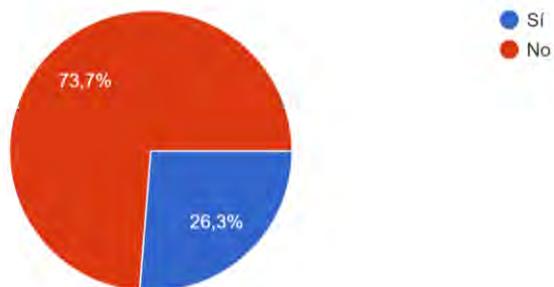
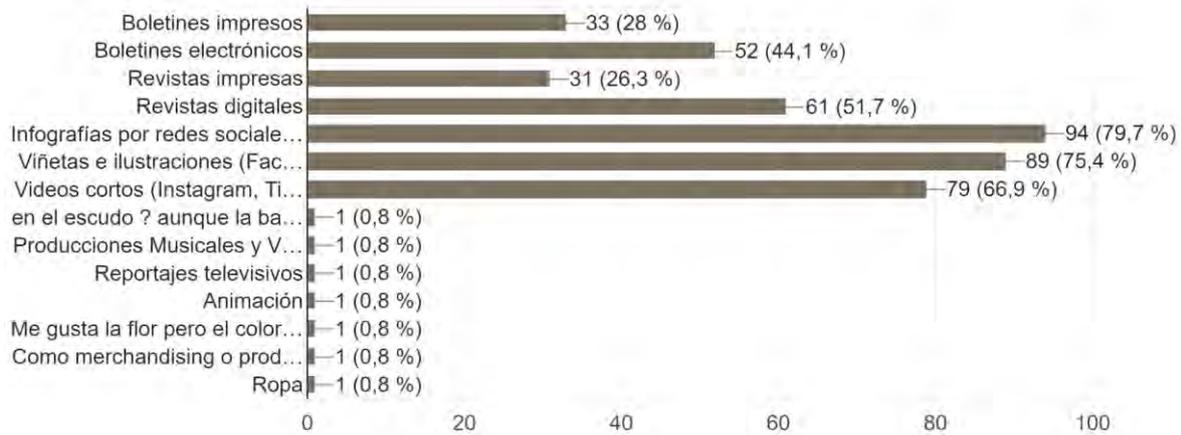


Figura 81: Gráfico de la encuesta a residentes de Lima Metropolitana, medios de comunicación preferidos por el público

Tomando en cuenta la definición de símbolos y su relación a la difusión cultural ¿en qué medio gráfico le gustaría ver mayor representación de la flor de Amancaes como símbolo de Lima?

118 respuestas



La segunda encuesta, dirigida a diseñadores y comunicadores, arrojó que más de la mitad de los encuestados realizaron trabajos relacionados a temas culturales, uno de cada diez ha trabajado con flora peruana [ver Figura 82] y uno de cada treinta ha trabajado con flora limeña [ver Figura 83]; sin embargo, a estas dos últimas categorías se suma que la mayoría de encuestados están dispuestos a trabajar el tema en el futuro.

Figura 82: Gráfico de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, desarrollo de proyectos sobre flora peruana

¿Has desarrollado proyectos sobre flora peruana?

62 respuestas

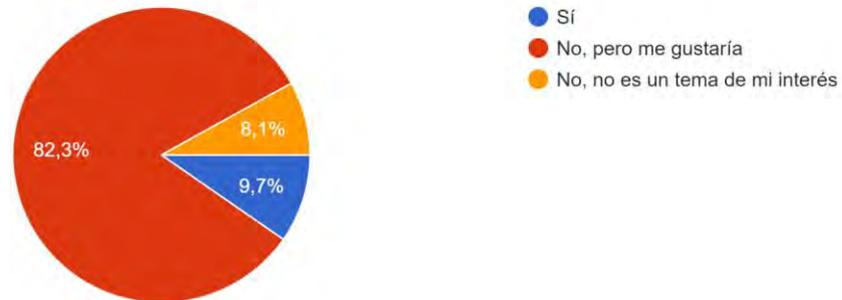
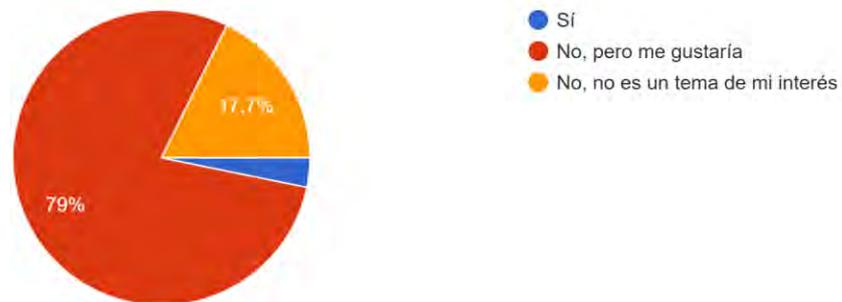


Figura 83: Gráfico de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, desarrollo de proyectos sobre flora limeña

¿Has desarrollado proyectos sobre flora limeña en particular?

62 respuestas



De igual manera, el medio gráfico que consideran más efectivo para transmitir información del tema, serían ilustraciones, seguido por videos cortos y muy de cerca, las infografías, datos que se reflejan en la selección de medios elegidos dentro de la estrategia comunicativa.

Figura 84: Gráfico de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, medios gráficos efectivos

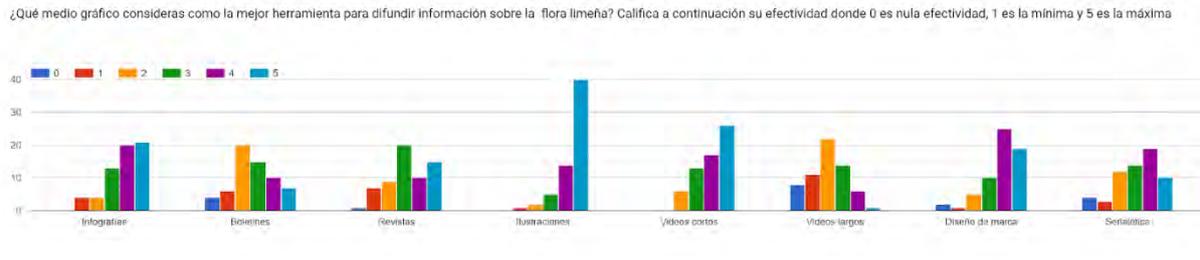
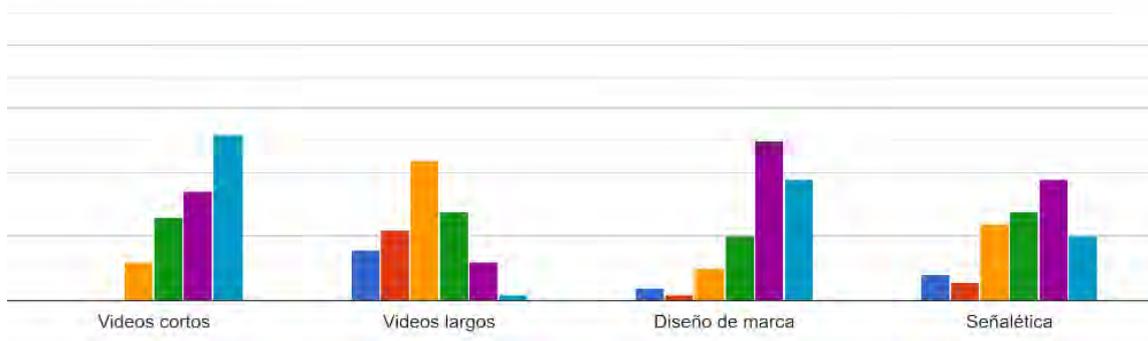


Figura 85: Gráficos de encuesta a estudiantes de Diseño Gráfico y Comunicaciones, detalle de los resultados sobre los medios gráficos más efectivos



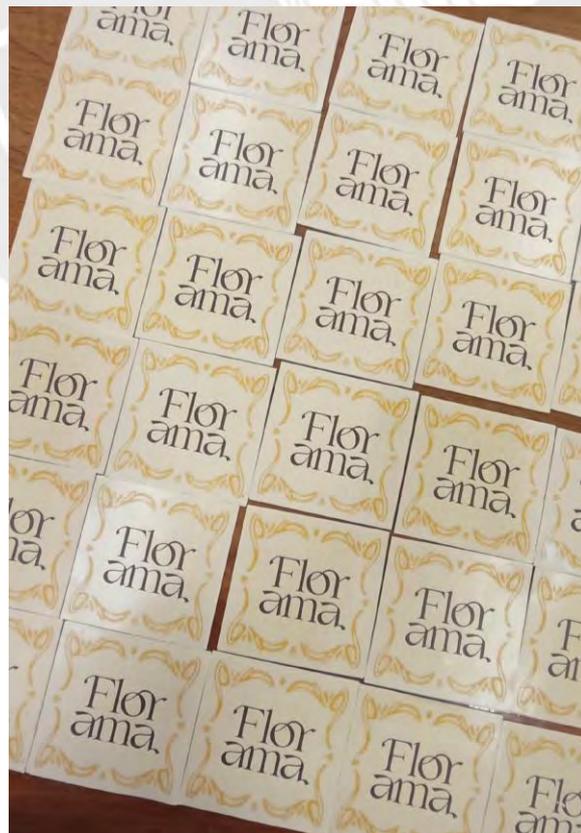
Nota: Tomando en cuenta la incidencia de respuesta en ilustraciones, videos cortos e infografías, estos medios fueron seleccionados como parte de la ejecución del proyecto.

Anexo 5: Registro fotográfico de los procesos de validación

Figura 86: Fotografías adicionales del primer proceso de validación



Figura 87: Fotografías adicionales del segundo proceso de validación



Nota: En esta primera imagen se puede observar el problema de las dimensiones del tablero. Al estar conformado por tarjetas de 8,5cm en la distribución de 7x7, el área total se extendía a 59,5cm, una medida difícil de cuadrar dentro de todas las medidas de mesas.



Anexo 6: Cartas correspondientes al Juicio de Pares

Figura 88: Carta del investigador y diseñador Rafael Vivanco

Lima 23 de marzo de 2023

Señores,

Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Florama. Diseño de juego de memoria para conocer la representación visual de la Flor de Amancaes como símbolo de identidad de Lima**, diseñado por la Bachillera Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez, proyecto que tiene como finalidad informar y entretener a los residentes de Lima Metropolitana bajo el concepto "Lima florece".

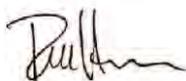
Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el tema es interesante puesto que a través del juego de memoria se puede educar a un determinado público sobre una flor típica y característica de la ciudad de Lima como la flor de Amancaes. Parece interesante el haber dividido la temática del juego en rubros como ciencia, historia, etc. que permiten una mayor comprensión sobre cómo ha sido tratada y estudiada anteriormente la flor y cómo se ha perdido el transmitir esta información a las nuevas generaciones.

Pero al mismo tiempo considero que es necesario hacer ciertos ajustes para que el resultado del proyecto sea el óptimo:

1. El nombre "florama" le falta sustento lo que se ha incluido no llega a ser suficiente y muy débil debe de ser más fundamentado, si en la tesis está más completo ok, pero lo presentado llega a ser poco convincente. Por otro lado cuando está en 2 líneas se lee flor – ama y cuando está en una línea es florama. Ahí se debe corregir la lectura para que en ambos casos se entienda igual.
2. No se indica el tamaño de las tarjetas solo la cantidad y esto es importante saberlo. Tampoco se indica la edad, salvo un pequeño detalle en el empaque pero que al momento de explicar todo el juego para realizar esta evaluación no se indica de manera explícita.
3. Si es un juego para niños de 2 a 6 años los textos incluidos en las tarjetas no son adecuados para esa edad. Si es de 6 años a mas igual. Y por último la caja no está bien diseñada porque no se entiende nada de esa simbología empleada.
4. ¿Cómo un niño así sea de 6 años entiende el concepto de representación?

5. Los colores empleados en las tarjetas son muy débiles y de cierta manera tristes, el color amarillo de la flor de Amancaes es vivo, alegre y destaca sobre el verde en el campo, en este juego no se rescata ese detalle que puede ayudar a visibilizar mejor este juego en particular frente a la competencia.
6. El diseño de la caja es muy básico y le falta información
7. Lo que se ha presentado no son las 49 tarjetas, no necesariamente que las 49 estuvieran ilustradas terminadas pero si saber como era cada una de ellas o que incluía cada una de ellas. Del mismo modo cuantas tarjetas incluye cada rubro para llegar a las 49 o si son 7 o solo 5 rubros eso no está claro.
8. En las descripciones de las tarjetas por ejemplo en "historia" se debe ser más puntual y creo yo buscar una información más valiosa, es así que cuestiono un niño de 6 años o de 8 o 10 años sabe quién es Neruda o que es una crónica española o quién fue Chabuca Granda. Por ello el contenido de las tarjetas necesita ser revisado y el público objetivo también y ser mas puntual y quizás la información adicional puede venir en un folleto instructivo dentro de la caja de juego.
9. A simple vista la caja termina siendo demasiado grande para contener 49 tarjetas sobra demasiado espacio. Se recomienda revisar medidas
10. Si el proyecto realiza estas mejoras entonces si podría ser una alternativa educativa e innovadora.

Atentamente



Mg. Rafael Vivanco
Diseñador

Figura 89: Carta de la ilustradora y diseñadora Natalí Sejuro

Lima 27 de marzo de 2023

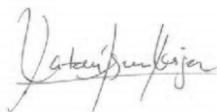
Señores,

Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Florama. Diseño de juego de memoria para conocer la representación visual de la Flor de Amancaes como símbolo de identidad de Lima**, diseñado por la Bachillera Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez, proyecto que tiene como finalidad informar y entretener a los residentes de Lima Metropolitana bajo el concepto “Lima florece”.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es relevante porque a través del lenguaje visual contribuye a recuperar el carácter identitario de la Flor de Amancaes. La propuesta del juego Florama cumple de manera creativa y lúdica con los objetivos de dar a conocer y difundir aspectos poco conocidos de la flor dentro del imaginario limeño, información que puede servir para despertar la curiosidad y el orgullo por el acervo cultural de la ciudad. El proyecto final integra de manera bien organizada los códigos propios de la comunicación visual y los del tipo de juego propuesto para el público objetivo.

Atentamente



Verónica Natalí Sejuro Aliaga
Ilustradora | Diseñadora gráfica

Figura 90: Carta del docente Enrique La Cruz

Lima 4 de abril de 2023

Señores,

Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Florama. Diseño de juego de memoria para conocer la representación visual de la Flor de Amancaes como símbolo de identidad de Lima**, diseñado por la Bachillera Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez, proyecto que tiene como finalidad informar y entretener a los residentes de Lima Metropolitana bajo el concepto "Lima florece".

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es pertinente para el desarrollo del trabajo de tesis. La Bachillera Sánchez Gutiérrez presenta con coherencia el marco teórico de la investigación, el problema y diseño metodológico. Cabe resaltar que el proyecto de diseño del juego de memoria y su concepción gráfica aportan en visibilizar la Flor de Amancaes como un elemento simbólico patrio importante de nuestra identidad nacional, es por ello se hace necesario su reconocimiento y cuidado.

Atentamente



Enrique Fernando La Cruz Marín
Docente Departamento Académico Arte y Diseño
Sección Arte

Figura 91: Carta del diseñador Cesar Carrión

Lima 13 de abril de 2023

Señores,

Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Florama. Diseño de juego de memoria para conocer la representación visual de la Flor de Amancaes como símbolo de identidad de Lima**, diseñado por la Bachillera Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez, proyecto que tiene como finalidad informar y entretener a los residentes de Lima Metropolitana bajo el concepto "Lima florece".

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante en su propuesta. Tener en cuenta en su presentación al menos la edad mínima al tratarse de un juego mesa así sea público en general, en la metodología cualitativa destacar el resultado. Sobre el nombre que se desprende de las palabras Flor + Memorama, y no de Flor de Amancaes, podría interpretarse como un juego sobre la diversidad de flores de la región, se sugiere la dualidad de la construcción del nombre en la cual se pueda jugar con Memorama y Amancaes. Teniendo en cuenta esas observaciones se aprueba el proyecto por las siguientes razones: En cuanto a diseño y contenido funciona de una manera visual y didáctica para su cometido, la técnica plástica manejada sugiere a una acuarela y la tipografía utilizada le dan un aire de narrativa y tradición. En cuanto a la propuesta la difusión del patrimonio cultural siempre es importante y ayuda a definir el sentido de identidad y cohesión social y como propuesta puede contribuir y lograr los objetivos planteados.

Atentamente

Mg. César E. Carrión Osore

Figura 92: Carta de la educadora y diseñadora Olga Osnayo

Lima 19 de abril de 2023

Señores,

Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Florama. Diseño de juego de memoria para conocer la representación visual de la Flor de Amancaes como símbolo de identidad de Lima**, diseñado por la Bachillera Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez, proyecto que tiene como finalidad informar y entretener a los residentes de Lima Metropolitana bajo el concepto "Lima florece".

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es pertinente debido a su originalidad y relevancia con relación a la investigación llevada a cabo, además del interés para la Didáctica desde el diseño. Me parece importante el aporte científico desde la investigación y el aspecto social corroborando la validez a través de las fuentes consultadas como de los métodos empleados para el desarrollo de la investigación, análisis conceptual y aplicación del proyecto de diseño. Maneja una redacción adecuada, organización lógica y presentación de identidad gráfica coherente, respondiendo así a los objetivos planteados desde el enfoque del diseño.

Atentamente



Mg. Marieta Olga Osnayo Oliveros
46142770

Figura 93: Carta de la diseñadora y publicista Rocío Villacorta

Lima 20 de abril de 2023

Señores,

**Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú**

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Florama. Diseño de juego de memoria para conocer la representación visual de la Flor de Amancaes como símbolo de identidad de Lima**, diseñado por la Bachillera Eliana Gabriela Sánchez Gutiérrez, proyecto que tiene como finalidad informar y entretener a los residentes de Lima Metropolitana bajo el concepto "Lima florece".

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante y pertinente porque propone una solución de diseño para la transmisión del significado y la historia de un elemento importante en el acervo cultural limeño, cuyo valor no se conoce o reconoce como tal (demostrado en las encuestas realizadas).

Cabe señalar que es importante dar cabida a este tipo de proyectos que incentivan, a través de propuestas visuales acordes con un determinado público objetivo, la preservación del patrimonio y del acervo cultural, lo cual permitirá ahondar y fortalecer el sentido de pertenencia a la comunidad, lo cual es necesario para el desarrollo social.

Por otro lado, el carácter lúdico de la solución de diseño propuesta aporta a la transmisión del mensaje. Al usar el juego, la bachillera traslada conocimiento complejo a un material que se utilizará en momentos de diversión y descanso; así, la información llega de manera más atractiva y es posible lograr uno de los fines más importantes del diseño social: educar o concientizar.

Atentamente



**Rocío Emilia Villacorta Calderón
Magister en Diseño Gráfico
DNI: 09536913**

Anexo 7: Publicaciones para la cuenta de Instagram del proyecto

Según lo planteado dentro del calendario de publicaciones, las imágenes a continuación corresponden a las diferentes etapas de comunicación del proyecto.

Figura 94: Publicaciones pertenecientes a la etapa de expectativa

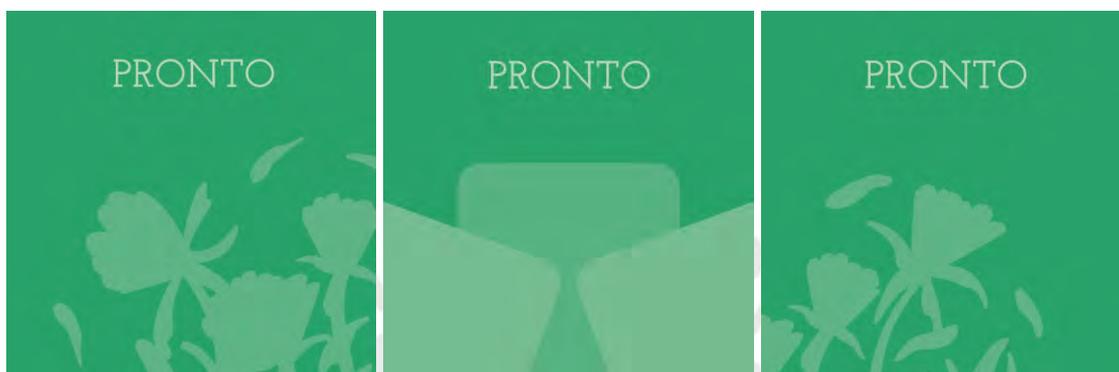


Figura 95: Publicaciones pertenecientes a la etapa informativa



Figura 96: Publicaciones pertenecientes a la etapa interactiva



Figura 97: Frames del video perteneciente a la etapa introductoria



Anexo 8: Fotografías adicionales del proyecto

Figura 98: Fotografías de Florama en uso



