

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Dumplingese: Una mirada diferente de los caracteres chinos

Angélica Daylin Vallejo López

Diseño Gráfico itinerario Diseño Comunicacional

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Diseño Gráfico Itinerario Diseño Comunicacional

Quito, 22 de diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Dumplingese: Una mirada diferente de los caracteres chinos

Angélica Daylin Vallejo López

Nombre del profesor, título académico:

María Cristina Muñoz, MA

Nombre del profesor, título académico:

Rodrigo Muñoz , MFA

Quito, 22 de diciembre de 2020

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y Apellidos: Angélica Daylin Vallejo López

Código: 00138712

Cédula de identidad: 1727054239

Lugar y fecha: Quito, 22 de diciembre de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

¿Cómo la comida y el lenguaje pueden entrelazarse para formar una experiencia sensorial y cognitiva que potencie el aprendizaje de un idioma? El chino mandarín se posiciona cada vez más como el idioma del futuro, especialmente en materia de negocios. Sin embargo, las grandes diferencias que tiene con el español hacen que muchos se resistan a estudiarlo.

Dumplingese es un proyecto que te ofrece una mirada diferente, una forma fácil y divertida para reconocer y entender los caracteres chinos. Propone una experiencia de aprendizaje a través de la riqueza cultural gastronómica de este país. El estudio se basa en asociar objetos cotidianos a nuestro entorno, con la representación gráfica de los caracteres chinos.

Palabras clave: aprendizaje, idiomas, experiencia culinaria, chino mandarín, caracteres chinos, riqueza cultural gastronómica.

ABSTRACT

How can food and language intertwine in order to create a sensory and cognitive experience that enhances language learning? Mandarin Chinese is increasingly positioned as the language of the future, especially in business matters. However, the great differences it has with Spanish make many resist studying it.

Dumplingese is a project that offers you a different look, an easy and fun way to recognize and understand Chinese characters. It proposes a learning experience through the gastronomic cultural wealth of this country. The study is based on associating everyday objects to our environment, with the graphic representation of Chinese characters.

Key words: learning, languages, culinary experience, Mandarin Chinese, Chinese characters, gastronomic cultural richness

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	10
Desarrollo del tema	13
El chino mandarín.....	13
Anatomía de un hanzi	16
Concepto de las piezas.....	25
Ejecución	26
La exhibición en web.....	27
Conclusiones.....	42
Referencias bibliográficas.....	43
Anexo a: proceso de exploración-bocetos	45
Anexo b: ilustraciones de tarjetas	48
Anexo c: render del abaco.....	49
Anexo d: promoción del evento aura	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Partes de un carácter chino	15
Figura 2 Número de caracteres chinos existentes.....	15
Figura 3 chino tradicional y simplificado	16
Figura 4 Ejemplos caracteres pictogramas	17
Figura 5 Ejemplos caracteres ideogramas.....	17
Figura 6 Ejemplos caracteres compuestos asociativos	18
Figura 7 Cómo funciona el pinyin	18
Figura 8 Tonos del chino primer y segundo tono	20
Figura 9 Tonos del chino tercer y cuarto tono	20
Figura 10 Primeros bocetos	20
Figura 11 Concepto del proyecto.....	22
Figura 12 Evento Año nuevo chino	23
Figura 13 Dum Dum Resturante	24
Figura 14 Usuario	25
Figura 15 Pieza 1 Flashcards	26
Figura 16 Pieza 2 ábaco-menú.....	27
Figura 17 Marca del servicio antes	28
Figura 18 Marca del servicio después.....	29
Figura 19 Tarjetas nueva marca.....	29
Figura 20 Variaciones de color permitidas del logo	30
Figura 21 Pieza web Restaurante completo	30
Figura 22 Pieza web Entrada	31
Figura 23 Pieza web Entrada 1	32
Figura 24 Pieza web Entrada 2	32

Figura 25 Pieza web Entrada 3	33
Figura 26 Pieza web Entrada 4	33
Figura 27 Pieza web Entrada 5	34
Figura 28 Pieza web entrada 6	34
Figura 29 Pieza web entrada 7	35
Figura 30 Pieza web Cocina 1	35
Figura 31 Pieza web Cocina 2	36
Figura 32 Pieza web Cocina 3	36
Figura 33 Pieza web Cocina 3	37
Figura 34 Tarjetas correspondientes al menú	38
Figura 35 Pieza web Área de comida 1	38
Figura 36 Pieza web Área de comida 2	39
Figura 37 Pieza web Área de comida 3	39
Figura 38 Pieza web Área de comida 4	40
Figura 39 Pieza web Área de comida 5	40
Figura 40 Pieza web Área de comida 6	41
Figura 41 Pieza web Área de comida 7	41

INTRODUCCIÓN

Durante las últimas dos décadas, se ha podido evidenciar, cómo se ha producido un auge del estudio de lenguas extranjeras. Gran parte se debe a la globalización en términos tanto sociales como económicos, al cual podemos adicionar el enorme y rápido desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), que han supuesto un incremento en el interés por la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. Conocer y aprender nuevos idiomas es algo indispensable en nuestra actualidad, no solo como una materia más para ampliar nuestros conocimientos, pero también para mejorar nuestra comunicación y, por supuesto, para abrirnos nuevas oportunidades de futuro.

Y si de futuro hablamos, el chino mandarín no es solamente el idioma más antiguo, sino también el más hablado del mundo; pero este no es el motivo principal para aprenderlo. Sin embargo, Sí lo es la importancia y el rol protagónico que este idioma actualmente está teniendo en el mundo de los negocios. Adicional a esto, y un motivo mucho más enriquecedor y que cambiará totalmente tu perspectiva es que, al embarcarte en el aprendizaje de este idioma estarás ejercitando tu cerebro casi como con ningún otro idioma. Al tener una estructura lingüística y gramatical totalmente distinta a la que presenta el español, resultará todo un desafío mental que mejorará tu memoria, capacidad de razonamiento y hasta creatividad.

Este proyecto explora una manera diferente de ver a este idioma en base a mi experiencia como estudiante y propone un aprendizaje lúdico, una forma fácil y divertida de reconocer y entender los caracteres chinos.

Reflexión teórica

Actualmente ha habido un cambio significativo en la enseñanza de idiomas, de buscar una transmisión de contenidos, a una búsqueda de cuáles son las estrategias y habilidades más eficaces que debe desarrollar un alumno para que aprenda un idioma. Estos cambios vienen de una nueva conceptualización de lo que es una lengua y de la nueva manera de ver el conocimiento y su procesamiento en la mente humana.

Antes de los años 70 se entendía a una lengua como un sistema abstracto de reglas de sintaxis que debería ser interiorizado por el alumno. Por lo tanto, se enseñaba como una materia más del pensum académico, dictando información acerca de ella. Esta información se enfocaba mayormente en enseñar la gramática del idioma, dejando a un lado los aspectos discursivos, sociolingüísticos y pragmáticos de la lengua (Wade, 2009). Sin embargo, varios estudios realizados entre años 1960-1970 tuvieron un profundo efecto en el proceso de enseñanza y aprendizaje de un segundo idioma. Los pedagogos empezaron a verla como una habilidad y no como un contenido; por esto su enseñanza no podía emplear el mismo método que se usa para las demás materias. Es cuando surge el enfoque comunicativo, que promueve el desarrollo a través de participación del aprendiz en tareas comunicativas. (Savignon, 1991).

Hoy en día, el objetivo no es aprender acerca de un segundo idioma, sino usarlo para poder comunicarse en varios contextos. Para esto, se han incorporado y aún se recomiendan tareas comunicativas como diálogos, juegos, trabajo en parejas y grupos pequeños, juegos de roles y otras actividades comunicativas dentro del salón de clase. Estas tareas comunicativas están basadas en un contexto o situación real de comunicación debido al enfoque comunicativo, ya que son “una manera de lograr la competencia comunicativa de los estudiantes, estas provocan en el alumno una necesidad de comunicarse y crear significados, condición esencial que le permite, mediante un proceso interior, adquirir la lengua” (Menéndez, 2007)

Para el aprendizaje de un idioma, es necesario construir aprendizajes significativos. (Wade, 2009) Por lo que no es meramente una transmisión de datos del profesor al estudiante. Por el contrario, el aprendizaje incluye “a la totalidad de la persona, su experiencia y su entorno” (Martínez, 2005) es tan importante esta experiencia porque fomenta el crecimiento del conocimiento. Para el constructivismo pedagógico, la experiencia es vital, pero tiene que ser una de tal índole que contribuya a abrirse a “experiencias superiores” (por ejemplo, conocimientos mayores). Ausubel (1978, citado en Flórez, 2005), afirma que el alumno aprende significativamente gracias al aporte de su experiencia previa y personal.

DESARROLLO DEL TEMA

El problema

Como se mencionó anteriormente, la forma más habitual de aprender un idioma es a través de un curso o clases particulares. Estas son útiles porque te permiten conocer la gramática, ortografía y las normas generales para poder expresarte en ese idioma. Sin embargo, a todos los estudiantes lo que más complicado les resulta es vencer esa timidez y hablar otra lengua con fluidez y soltura. Las clases convencionales no siempre permiten poner estas habilidades en práctica. (Vives, 2019) Debido a esto existe un gran número de personas que pasan su vida estudiando un idioma, un claro ejemplo es el inglés, el cual es un idioma bastante importante, y es impartido desde la escuela primaria. El idioma en el que me centraré para abordar esta problemática es el chino mandarín.

El Chino Mandarín

Este proyecto está basado en mi experiencia como estudiante del chino mandarín, en un mundo cada día más interconectado. Desde hace años se dice que aprender chino será la llave maestra de las nuevas generaciones y que más valdría enseñar a los niños chino que inglés. Muchos dicen que el chino podría llegar a ser la solución a las comunicaciones del futuro, ya que se posiciona cada vez más como el idioma del futuro, especialmente en materia de negocios. Sin embargo, las grandes diferencias que tiene con el español hacen que muchos se resistan a estudiarlo. Se dice que es necesario conocer entre 2.000 y 3.000 caracteres para poder leer chino a un nivel básico y ser capaz de construir frases no muy complejas a partir de ellos. (Llanos, 2014)

Actualmente, varias escuelas y colegios están incorporando al chino mandarín como una materia adicional y poco a poco, el chino empieza a formar parte de la currícula de varios colegios tradicionales, privados y bilingües, de Buenos Aires (Reina, 2018). El francés, que tradicionalmente era dado en los colegios bilingües como tercer idioma de manera obligatoria dentro de las horas cátedra, está siendo desplazado por el chino mandarín, una lengua milenaria considerada por muchos empresarios y hombres de negocios “el idioma del futuro” en un mundo cada vez más globalizado. Si saber inglés es considerado elemental para desenvolverse en cualquier tipo de situación laboral o social, el chino es considerado un diferencial que puede determinar, por ejemplo, el acceso a mejores puestos de trabajo.

Es importante que para una mejor comprensión del proyecto se tenga claro el contexto y varios conceptos usados en el aprendizaje del chino mandarín. Los cuáles serán detallados a continuación:

¿Qué son los caracteres chinos?

Es importante conocer la complejidad y diferencia del idioma con respecto al nuestro. El idioma chino ¡no tiene alfabeto! No existen las letras como en nuestro abecedario. Estos símbolos tan peculiares que parecen jeroglíficos se llaman hanzi y no son letras sino palabras. Cada carácter representa una idea, un concepto, no un sonido como ocurre con nuestras letras. Por tanto, los hanzis son palabras con significado propio. Por ejemplo, el carácter 人, que recuerda vagamente una figura de pié con las piernas abiertas, significa persona y se pronuncia “rén”.

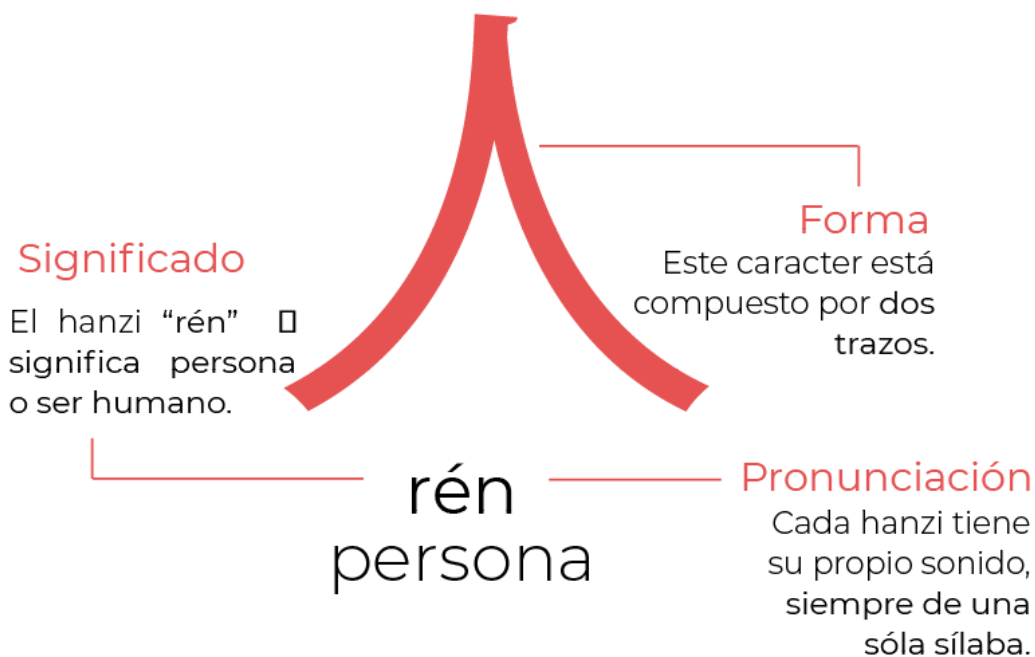


Figura 1 Partes de un carácter chino

Aunque existen más de 56.000 caracteres puedes manejarte perfectamente con unos 2.500, para mantener una conversación normal.

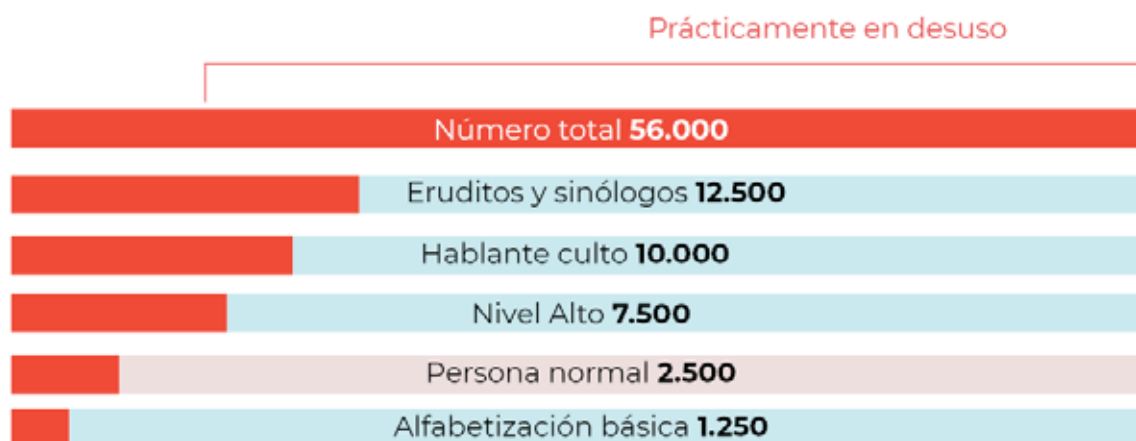


Figura 2 Número de caracteres chinos existentes.

Chino Tradicional y Simplificado

Una buena noticia es que en el año 1956 el gobierno chino simplificó el sistema de escritura para hacer los hanzis más sencillos de escribir y memorizar (HanziBox, 2020). Este sistema simplificado es con diferencia el más extendido y el que usaremos en este proyecto:

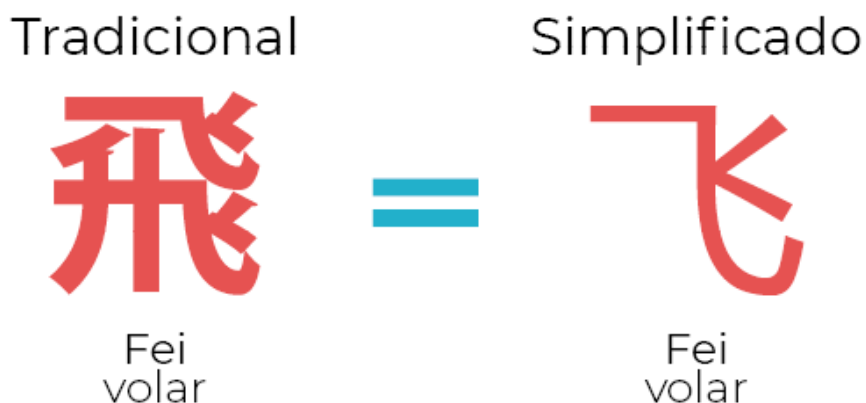


Figura 3 chino tradicional y simplificado

Anatomía de un Hanzi

Al no existir las letras tal como las entendemos, la formación de palabras en chino es algo completamente diferente, pero interesante y divertido. En las entrañas de cada hanzi se encuentran valiosas pistas que te ayudarán a entenderlos, memorizarlos y, por ende, escribirlos más fácilmente. Empecemos por ver los diferentes tipos de caracteres que existen en chino:

1.-Pictogramas

El pictograma es el más fácil de reconocer porque su forma recuerda la del objeto que representa. Aunque el paso del tiempo los ha ido modificando y el parecido con el objeto se ha perdido bastante aún se pueden reconocer fácilmente.



Figura 4 Ejemplos caracteres pictogramas

Este tipo de caracteres solo representan un 4% del total, aunque la mayoría son muy frecuentes e importantes ya que suelen ser radicales.

2.-Ideogramas

Son como los pictogramas, pero no representan objetos, sino ideas o conceptos más abstractos. Por ejemplo, el número tres 三 se representa con tres líneas horizontales, y la palabra medio 中 con un rectángulo atravesado por la mitad:



Figura 5 Ejemplos caracteres ideogramas

3.- Compuestos Asociativos

Se forman combinando dos o más pictogramas en uno sólo para crear un nuevo carácter con un nuevo significado. Por ejemplo, el carácter 坐 significa sentarse, y está formado por dos personas 人 sentadas en la tierra 土:



Figura 6 Ejemplos caracteres compuestos asociativos

Adicional a los tipos de caracteres, es importante también presentarles una herramienta para poder leerlos.

¿Qué es el pinyin?

Bueno, cuando ves chino escrito con letras de nuestro alfabeto lo que estás viendo en realidad no es más que la pronunciación de los caracteres. Y eso es exactamente el pinyin. Un sistema de transcripción fonética, es decir, un método que simula el sonido de los caracteres chinos utilizando los caracteres occidentales. Es decir, un método que simula el sonido de los caracteres chinos utilizando los caracteres occidentales.

Es importante tomar en cuenta que los caracteres chinos no están compuestos de letras. Es por esto que el gobierno chino, en su afán de hacer el chino más universal y accesible, creó en 1958 el 汉语拼音 (hànyǔ pīnyīn) que, a día de hoy, sigue siendo el sistema oficial de transcripción fonética en la China continental.



Figura 7 Cómo funciona el pinyin

¿Para qué sirve el pinyin?

El pinyin es un sistema muy útil que sirve para hacer el aprendizaje de este idioma mucho más sencillo. Los propios chinos lo usan en el colegio cuando aprenden a leer y a escribir y también resulta muy práctico para que los extranjeros puedan hablar algo sin necesidad de conocer los caracteres. Pero sobre todo sirve para adaptar el chino a las exigencias de un mundo globalizado y poder utilizarlo así en ordenadores, tablets y smartphones que, funcionan con teclados alfabéticos. Algo muy importante es que el pinyin es sólo un sistema de apoyo, ¡los chinos no escriben en pinyin! Aprender chino usando sólo pinyin puede parecer una alternativa tentadora pero no es lo más recomendable. Este sistema no fue ideado para reemplazar a los caracteres chinos sino sólo para hacerlos compatibles con el alfabeto occidental. Y como último concepto importante para entender la complejidad del lenguaje es importante terminar con los tonos para leer justamente el pinyin, ya explicado anteriormente.

Los tonos del chino

Cada carácter chino se corresponde con una sílaba. Las transcripciones de los sonidos en pinyin también son por tanto sílabas y, como habrás observado, llevan un signo de acentuación diferente encima de las vocales. Estos pequeños signos representan los tonos del chino, que son cuatro y que indican el modo en el que hay que acentuar cada sílaba. La propia forma de estos signos ya te indica claramente la trayectoria de la entonación:



Primer Tono:

Es un sonido alto y sostenido. Se representa con una raya sobre la vocal.

Ejemplo: 妈 mā (mamá)



Segundo Tono:

El sonido asciende ligeramente. Se representa con el signo de la tilde española.

Ejemplo: 麻 má (cáñamo)

Figura 8 Tonos del chino primer y segundo tono

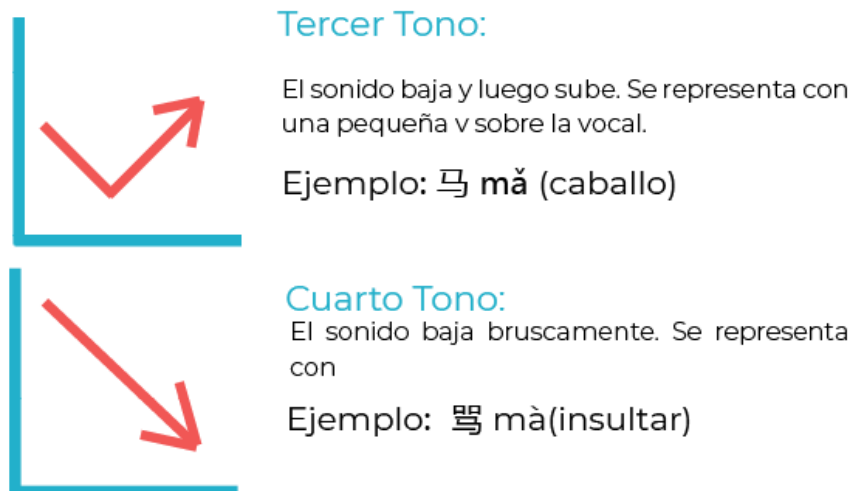


Figura 9 Tonos del chino tercer y cuarto tono

Después de esta introducción y datos acerca de la fonética y escritura china, en la cual está basado mi proyecto. Pude concluir que existen maneras en que este idioma puede ser aprendido de una manera menos agresiva a lo que muchos piensan.

Por lo que pensé en crear un método o sistema que sea atractivo, divertido y eficaz para memorizar y reconocer los caracteres chinos. Como primera propuesta trabajé en la creación de varias flashcards con sustantivos básico

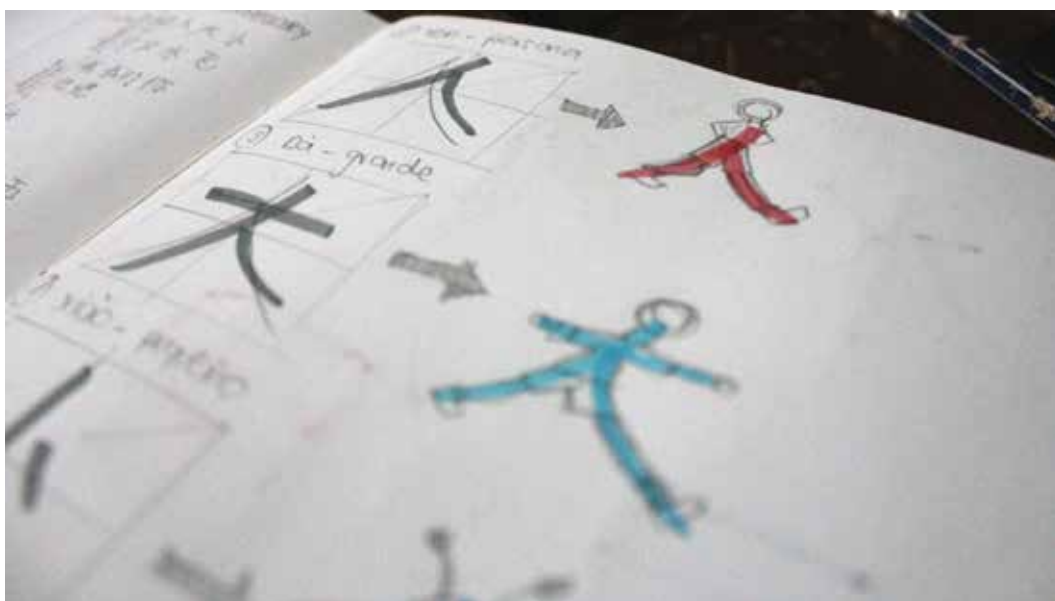


Figura 10 Primeros bocetos

La oportunidad

Sin embargo, conforme mi exploración y estudio de los caracteres esta vez decidí enfocar este proyecto relacionado al ámbito de la alimentación, sin perder de vista a la problemática de las malas experiencias que muchos estudiantes tienen al aprender un idioma, y en donde muy pocas veces se aplica lo aprendido. A todos los estudiantes lo que más complicado les resulta es vencer hablar otra lengua con fluidez y soltura. Para ello, pensé en combinar mi propuesta de flashcards con una metodología para aprender idiomas y aplicarla en un contexto real. A través de la inmersión, esta consiste en aprender el idioma a partir de la práctica diaria, en situaciones cotidianas en las que te veas obligado a utilizar la lengua (VIVE, 2019). Este método propone que la mejor manera de aprender un idioma es por inmersión en la que consiste en pasar una temporada en un país angloparlante. Existen muchas opciones de campamentos internacionales y estancias de en el extranjero, ya sea en residencias o en familias, pensadas para que los jóvenes puedan practicar y mejorar visiblemente el nivel. Existen varios campamentos que favorecen la asimilación del idioma, ya que te obligan a estar continuamente interactuando con los demás en la lengua que está aprendiendo. Y si ya conoces la lengua porque hace tiempo que la estudiaste, la inmersión te permite ponerla en práctica, aprender nuevas expresiones y recuperar la facilidad de expresión en ese idioma. La oportunidad que encontré es que puedes sumergirte en una nueva cultura y descubrir comidas diferentes, sabores y olores nuevos, al momento de conocer su cultura gastronómica.

Mediante la propuesta de una experiencia culinaria, donde la pregunta que inició todo fue: *¿Cómo la comida y el lenguaje pueden entrelazarse para formar una experiencia sensorial y cognitiva que potencie el aprendizaje del idioma?*



APRENDIZAJE DEL IDIOMA CHINO MANDARÍN A TRAVÉS DE SU RIQUEZA CULTURAL GASTRONÓMICA.

Figura 11 Concepto del proyecto

Proceso de exploración-creación

Mi proceso de creación parte del uso de herramientas de IDEO toolkit, que formaron parte de este proceso centrado en el usuario. Con un enfoque práctico y repetible para llegar a soluciones innovadoras. Estas herramientas fueron como una guía que dieron rienda suelta a mi creatividad, siempre colocando al usuario que en el centro de mi proceso de diseño para encontrar nuevas respuestas a la problemática presentada. Empecé con mi proceso de investigación a partir de la observación participativa acudiendo a eventos relacionados con la cultura china, uno de ellos, fue parte de la iniciativa del Instituto Confucio de la Universidad San Francisco de Quito, cada año realiza un evento por el año nuevo chino. En las que se realizaron varias actividades, fue en estos días en los que pude observar que existen mejores maneras y métodos sencillos de aprender, y es a través de la experiencia que viví al realizar varias actividades como manualidades de papel, caligrafía, escuchar su música tradicional y ver la danza del dragón. Estas me acercaron al idioma, despertó mi interés por conocer más de su cultura y, por ende, generó animó y motivación a seguir aprendiendo.



Figura 12 Evento Año nuevo chino

Y adicional a esta experiencia, pude comer en un restaurante llamado Dum Dum, el cual es pequeño emprendimiento de Lisha Li, es un restaurante que se caracteriza por servir únicamente dim sum. En la actualidad, el dumpling es novedoso y ofrece una propuesta gastronómica diferente a lo que entendemos como comida china. Funciona porque es un concepto joven y accesible. Cabe recalcar que en Quito tenemos varios ejemplos de “comida china” pero muy pocos lugares ofrecen platos que son legítimamente chinos.

Dim Sum es un término que sirve para nombrar la antigua tradición de las casas de té en Hong Kong y originalmente de la provincia de Guangdong (Cantón) de tomar el té con algunos bocadillos. Cientos de años atrás quienes viajaban la famosa Ruta de la Seda frecuentaban estas casas de té donde descansaban y conversaban acompañados de una taza de té. Cuando empezaron a servir comida adoptan el término de dim sum. (Echeverría, 2019)



Figura 13 Dum Dum Resturante

El usuario

Considero que el ámbito educativo, podemos encontrar a varios usuarios, a parte del estudiante como principal involucrado. Por ejemplo, quien está principalmente relacionado con el aprendizaje del estudiante es el docente. También están padres de familia a los cuales les interesa en gran manera cómo y cuan efectivo es el nivel educativo. Sin embargo, el usuario en el que quiero enfocarme y brindarle una solución, es el estudiante, quien tiene la capacidad propia de medir su nivel de aprendizaje, entendiéndolo el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Varios estudiantes no pueden aprender de una mejor debido a que no tienen las suficientes experiencias culturales. Es por esto que, al momento de la creación de un personaje ficticio, llamado Sofía, para esto usé el diseño centrado en el ser humano con un enfoque práctico y

repetible para llegar a soluciones innovadoras. Colocando a la persona que en el centro de su proceso de diseño para encontrar nuevas respuestas a problemas difíciles.



- Estudiante universitaria
- 21 años
- Nivel socioeconómico medioalto
- Desde pequeña quiso aprender varios Idiomas, pero sólo pudo acceder al Inglés durante sus años de escuela y colegio. Sin embargo ella cree que no fue una buena educación y no aprendió mucho.
- Sofía cree que ha aprendido más viendo películas y escuchando música en Inglés. Pero sabe que no es suficiente para hablar fluidamente.
- Le encanta comer y cocinar poco.
- Ya en la universidad, muchos de sus amigos han viajado a Estados Unidos y cree una experiencia así, la ayudaría a perder el miedo de hablar y aprendería mejor que en un curso Intensivo.

Figura 14 Usuario

Lo cree con el objetivo de representar un usuario posible de mi producto, a través de investigación realizada tanto cualitativa, como cuantitativa. Y pensando en: ¿para quién diseño? Es una herramienta que me ayudó bastante a direccionar mi propuesta final y está basada en investigaciones. Con lo cual pude entender y acercarme empáticamente hacia mi usuario y así entender no sólo al usuario concreto, sino al conjunto de ellos, mediante tu conducta, actitud, habilidad y contexto.

Concepto de las piezas

Primera pieza: Flashcards

Esta pieza fue realizada con anterioridad a la exhibición, por lo cual fue la base posteriormente de toda la experiencia que propongo. Considero que en primera instancia mi solución es un producto, las antes mencionadas flashcards, diseñadas e ilustradas en base a el

sistema fonético e ideográfico ya antes explicado. Trabajé en el diseño de un sistema-producto para la memorización visual como estrategia de aprendizaje del chino mandarín.



Figura 15 Pieza 1 Flashcards

Usando como técnica a la mnemotecnia visual ya que se realizaron iconografías básicas y universales a partir de términos y palabras sencillas en el idioma chino. Por ejemplo, exploré con varios sustantivos y animales, en este caso una vaca, tomando en cuenta la grafía correspondiente de esa misma palabra en chino (牛). Es algo así como jugar al Pictionary, tal y como se puede ver en la siguiente imagen. Durante la investigación, pude entrevistar a una compañera que estudia chino junto conmigo, me comentó que siempre para exámenes, le resultaba difícil recordar todos los caracteres del vocabulario y que para esto usaba flashcards creadas por ella misma, que luego emplasticaba y mientras llegaba a la universidad las repasa en el bus. Considero que ella puede ser una de las primeras personas que usen esta propuesta, y sé que le va a encantar y sobre todo ayudar a memorizar mucho más rápido el carácter.

Ejecución

Segunda Pieza: Ábaco menú

A partir de estas flashcards, se creó posteriormente el concepto de relacionarlo con una experiencia culinaria, debido a una segunda lengua no puede aprenderse sino se usa en un contexto o situación real. Y a partir de este momento, se pensó en la narrativa de presentar este proyecto a través de una experiencia real en un restaurante. Donde empuja al estudiante a practicar lo aprendido al momento de pedir su orden. Se presentó mockups en base a renders para mostrar su funcionamiento y adaptabilidad con las tarjetas antes creadas.



Figura 16 Pieza 2 ábaco-menú

La exhibición en WEB

Para esta exhibición quise mantener la experiencia culinaria a través del uso de las cartas, en donde mi producto se presentaba en un restaurante real. Sin embargo, esta vez sería de una manera diferente a través del uso de la web y es por eso por lo que, opté por presentar este proyecto usando una narrativa en la que se pueda evidenciar tanto mi proceso de exploración como el conservar la idea de que el usuario tenga una experiencia alrededor de mi producto. Por lo que presento 3 momentos en mi exhibición, con respecto al restaurante. Cuenta con 3

pisos o áreas. Y se piensa en recrear, no en su totalidad debido a las limitaciones, pero si rodear al usuario de una experiencia de entrar a un restaurante y tener un recorrido por cada piso. Haciendo uso de ilustraciones isométricas para mostrar esta “realidad de las áreas del restaurante” acompañadas de animaciones realizadas en after effects para proporcionarle al usuario un recorrido mucho más entretenido. Es por eso que realmente se pensó en piezas de bienvenida, piezas intermedias. Y adicional a esto, se realizó refresh de la marca “dumplingese”, con una gráfica moderna y más apegada al concepto del idioma.



Figura 17 Marca del servicio antes

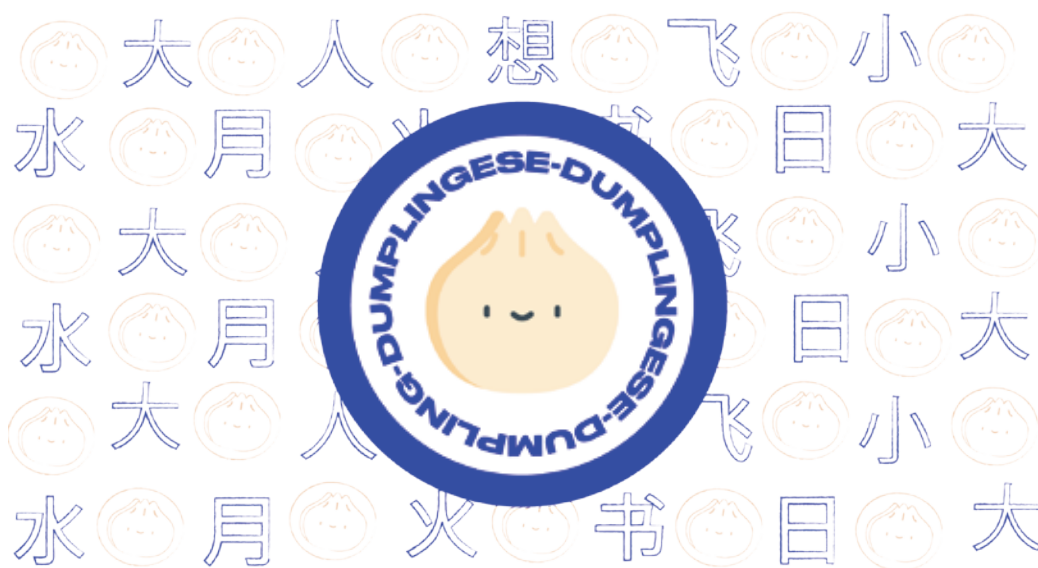


Figura 18 Marca del servicio después



Figura 19 Tarjetas nueva marca



Figura 20 Variaciones de color permitidas del logo



Figura 21 Pieza web Restaurante completo

La Entrada

Antes de llegar a la sección de restaurante, te encuentras con una pequeña bienvenida, tanto en español, como en chino mandarín. En la que se incluyó un audio de mi autoría diciendo bienvenido en chino, para una mejor experiencia y acercamiento al idioma. El primer piso, es la entrada del restaurante, en la cual presento una pequeña y rápida introducción sobre la complejidad del lenguaje. Este está presentado en un formato de carrusel, que te cuenta las diferencias del idioma con respecto al español.



Figura 22 Pieza web Entrada



Figura 23 Pieza web Entrada 1



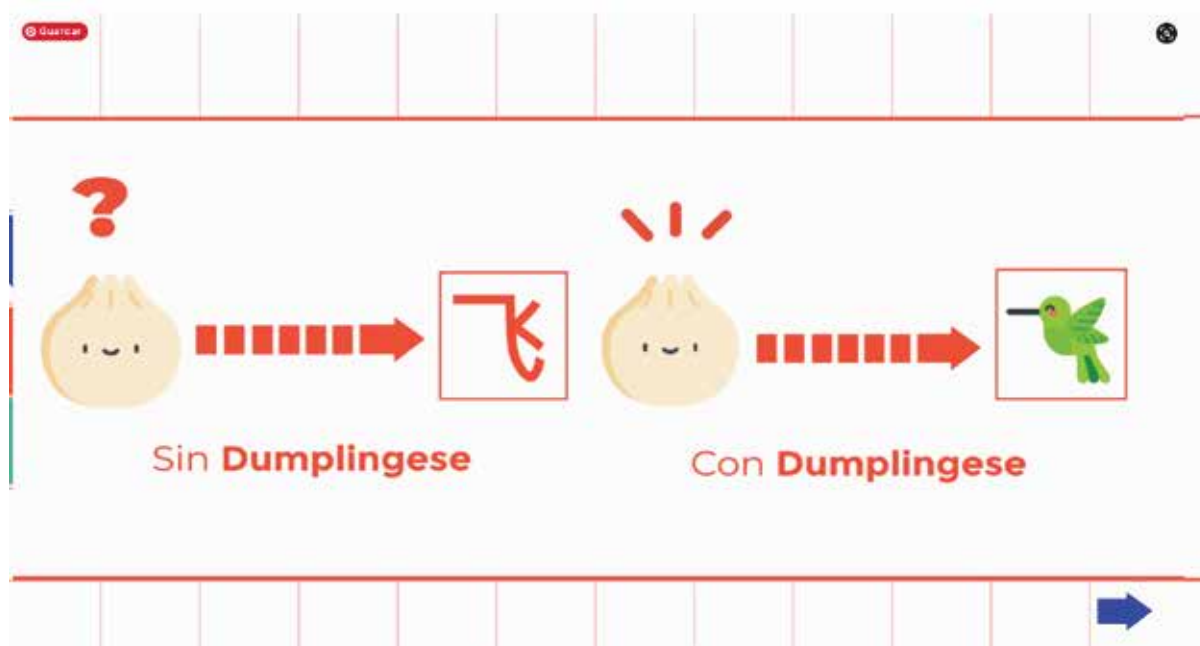
Figura 24 Pieza web Entrada 2



Como estudiante de chino he desarrollado un **sencillo método** basado en asociar **objetos** cotidianos con la **representación gráfica** de los caracteres chinos.

A UNA
RADA M
NTE DI

Figura 25 Pieza web Entrada 3



Guardar

?

Sin **Dumplingese** Con **Dumplingese**

Figura 26 Pieza web Entrada 4

Antes que nada, debes tener claro que el idioma chino **no tiene alfabeto!** No **existen las letras** como en nuestro abecedario.



小 飞 书 ABC
 日 想 人 DEF
 书 火 月 GHI
 书 月 火 JKL

➔

Figura 27 Pieza web Entrada 5

Se llaman hanzi y no son letras sino palabras.

Significado
 El hanzi "rén 人" significa persona o ser humano.

Rén
 persona



➔

Figura 28 Pieza web entrada 6



Figura 29 Pieza web entrada 7

La Cocina:

En el segundo piso, que es la cocina muestro el proceso de exploración, ya antes mencionado, en el cual presento primeros bocetos e intentos con caracteres fáciles para una mayor comprensión.

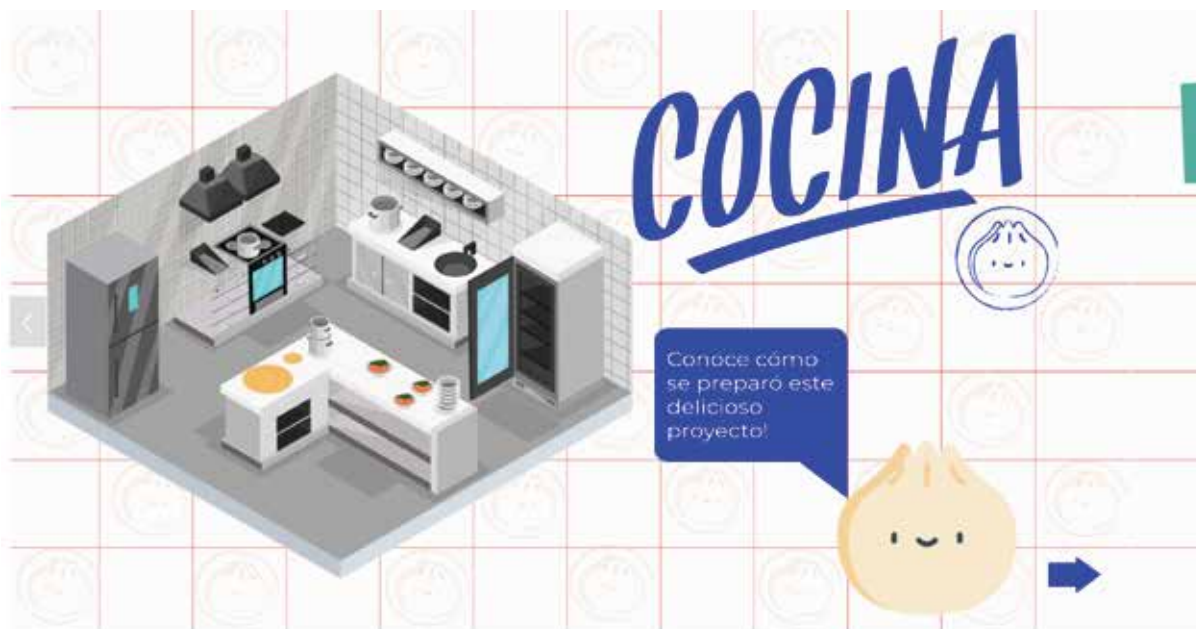


Figura 30 Pieza web Cocina 1



Figura 31 Pieza web Cocina 2



Figura 32 Pieza web Cocina 3



Figura 33 Pieza web Cocina 3

Área de comida:

Y por último está el piso, que es el área de la comida. Donde muestro el resultado final del proceso de exploración, adicional a esto, involucro una pequeña actividad simulando lo que es pasar a una mesa, y escoger qué es lo que comerás. A través presentar un menú, en el cual se encuentran introducidas las tarjetas con el objetivo de escoger cómo quieres que sea tu dumpling. El usuario podrá escoger el relleno, la salsa y el extra para acompañar este platillo. Las tarjetas son presentadas de ambos lados, en el cual se muestra la ilustración y al posterior su respectivo pinyin y el carácter correspondiente. Esta idea estaba basada en el uso del ábaco mencionado anteriormente. Sin embargo, para la exhibición web, se decidió cambiarlo y presentar este cambio del lado posterior de la tarjeta a través del uso de la animación realizada en after effects.



Figura 34 Tarjetas correspondientes al menú



Figura 35 Pieza web Área de comida 1



Figura 36 Pieza web Área de comida 2



Figura 37 Pieza web Área de comida 3



Figura 38 Pieza web Área de comida 4



Figura 39 Pieza web Área de comida 5



Figura 40 Pieza web Área de comida 6



Figura 41 Pieza web Área de comida 7

CONCLUSIONES

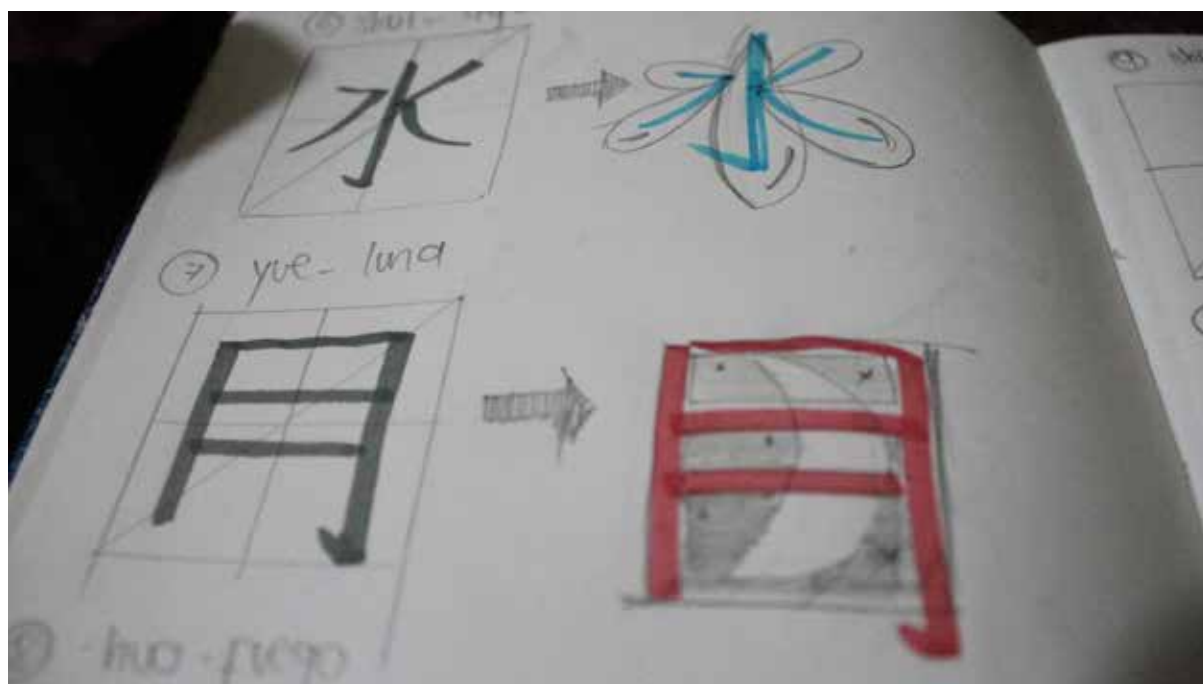
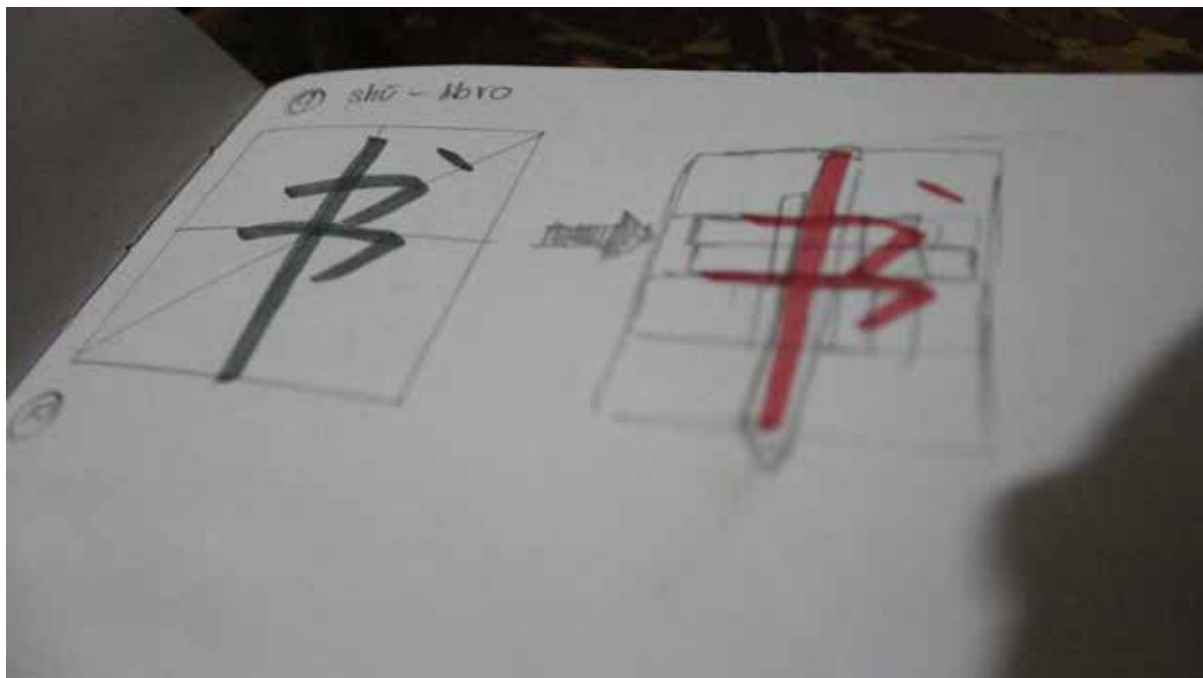
Realmente, este proyecto está basando en el diseño centrado en el usuario, ya que en base a mi experiencia como estudiante pensé en cómo proporcionar una solución que pueda ser usada como herramienta con el objetivo de romper ciertas barreras que se presentan durante el aprendizaje de un idioma ya sea por prejuicios de la lengua, la manera de enseñar de un profesor, o simplemente no tener experiencias que fortalezcan lo aprendido. Independientemente de las razones, Dumplingese busca el ser un apoyo y mostrar esta mirada diferente de ver idioma. Esta vez aplicada al chino mandarín, pero me emociona mucho pensar en que este proyecto puede ser replicable a otros restaurantes y a otros idiomas.

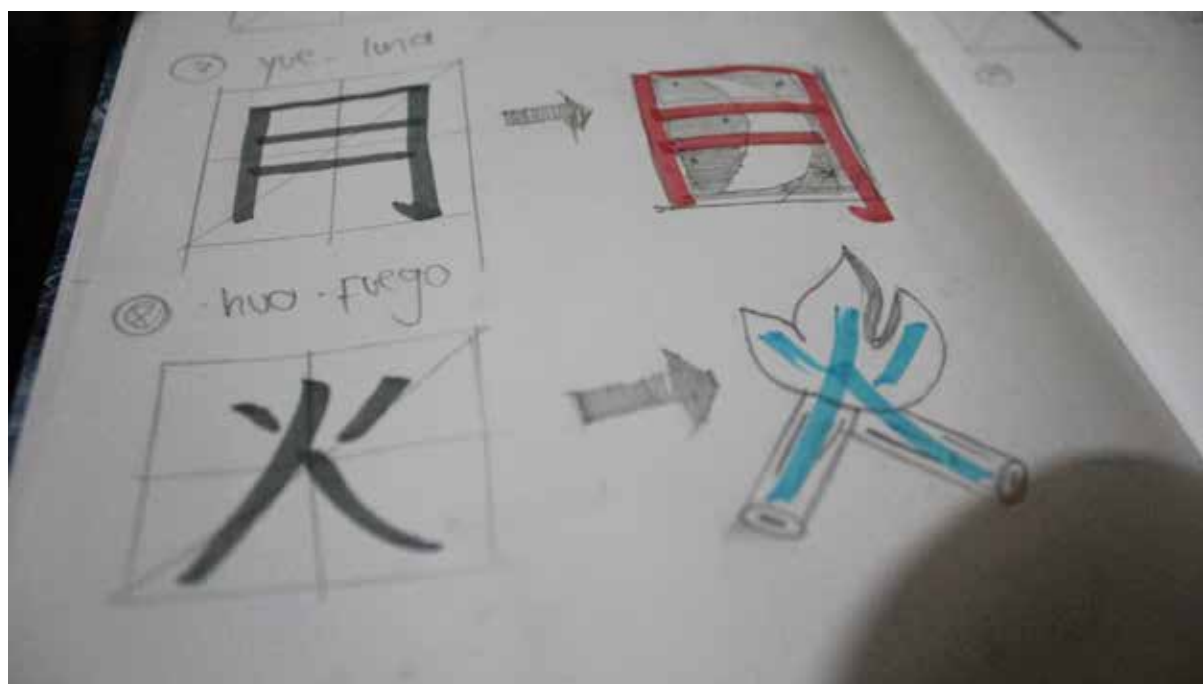
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- HanziBox. (2020). *¿Qué son los caracteres chinos?* Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de Hanzi Box los caracteres chinos de un vistazo: <https://www.hanzibox.com/que-son-los-caracteres-chinos/>
- LLANOS, H. (16 de Enero de 2014). *El Huffington Post*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de Chineasy, diseño inteligente para hacer del chino un idioma sencillo: https://www.huffingtonpost.es/2014/01/16/chineasy-aprender-chino-xyz1_n_4608100.html
- Martínez, I. M. (2005). *Nuevas Perspectivas en la Enseñanza Aprendizaje de Ele Para Japoneses: La Concienciación Formal*. Madrid. Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de <https://eprints.ucm.es/4338/1/T25559.pdf>
- Menéndez, O. B. (2007). Las tareas comunicativas en el aprendizaje de lenguas extranjeras: una alternativa para el. *Ibero-Americano de Educación*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de <http://www.rieoei.org/experiencias150.htm>
- Reina, L. (5 de Mayo de 2018). *Chino mandarín: el "idioma del futuro" llegó a los colegios*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de Chino mandarín: el “idioma del futuro” llegó a los colegios: <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/chino-mandarin-el-idioma-del-futuro-llego-a-los-colegios-nid2131720>
- Savignon, S. J. (1991). Communicative Language Teaching: State of the Art. *TESOL Quarterly*, 25(2). Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de <https://www.jstor.org/stable/3587463>
- Vives, J. (23 de 12 de 2019). *La Vanguardia*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de La inmersión como método para aprender idiomas... ¡y mucho más!: <https://www.lavanguardia.com/vida/junioreport/20191223/472424898674/inmersion-metodo-aprender-idiomas-mucho-mas.html>

Wade, K. C. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima*,(10). Recuperado el 15 de Diciembre de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/853/85312281011.pdf>

ANEXO A: PROCESO DE EXPLORACIÓN-BOCETOS

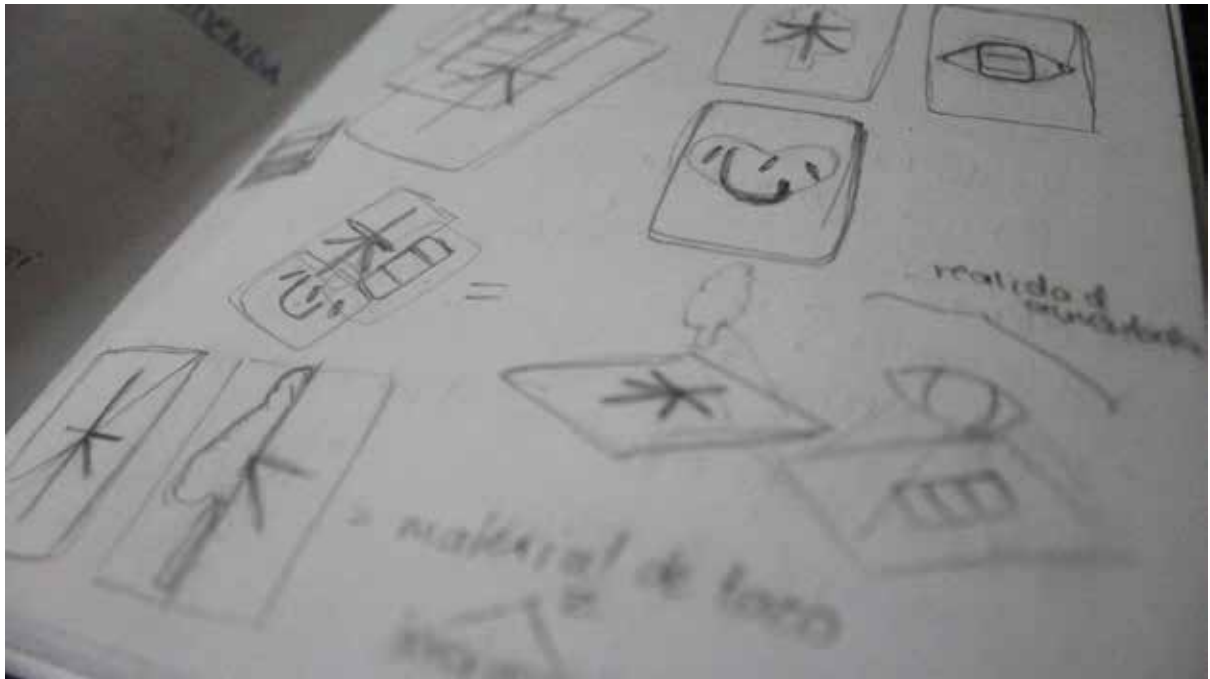
*Bocetos 1**Bocetos 2*



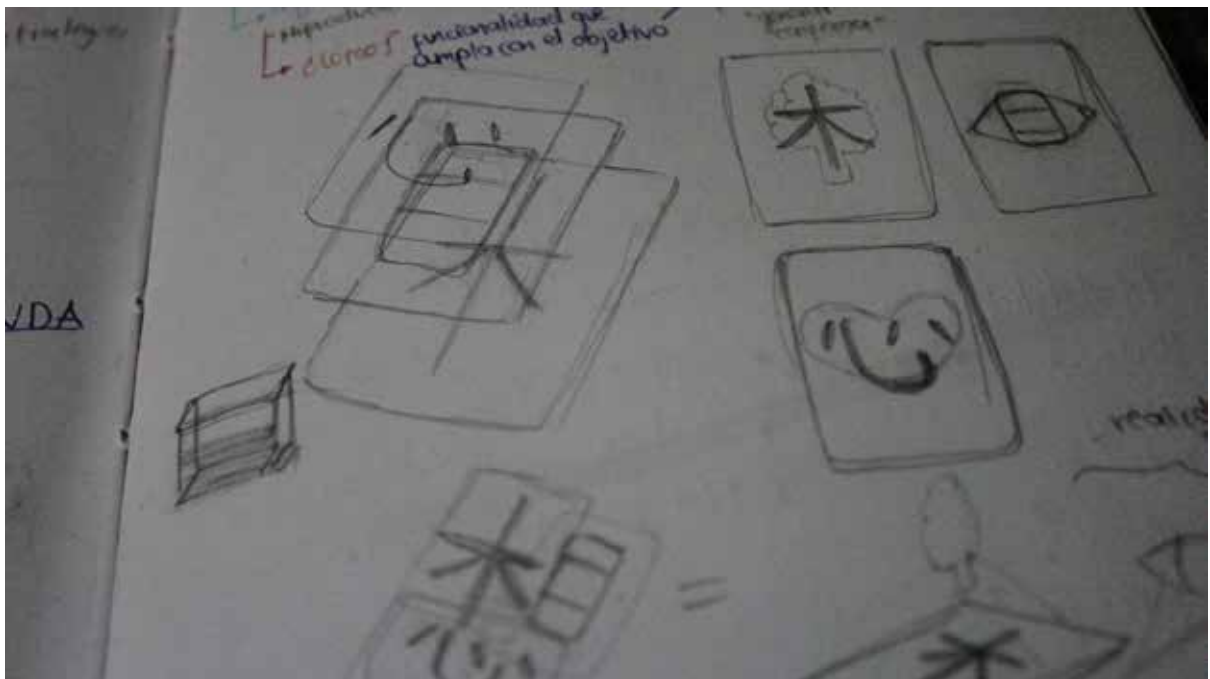
bocetos 3



bocetos 4



bocetos 5



bocetos 6

ANEXO B: ILUSTRACIONES DE TARJETAS



Mockup Flashcards primera versión



Mockup Flashcards primera versión

ANEXO C: RENDER DEL ABACO

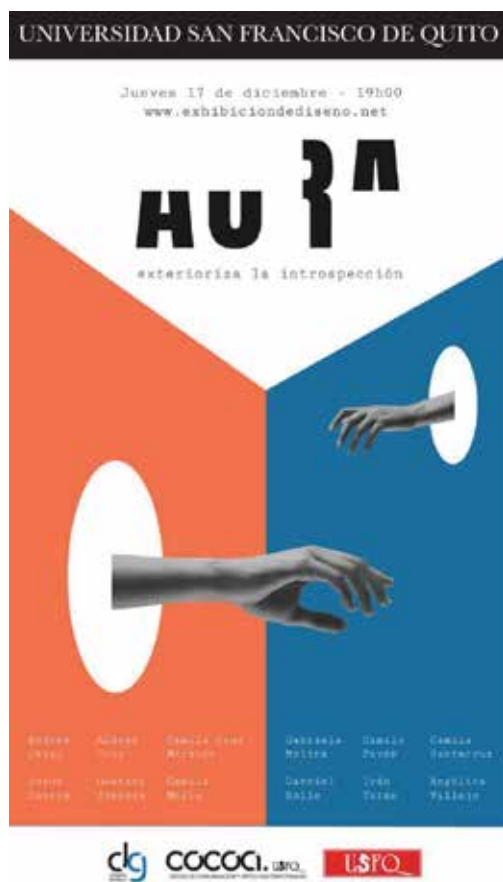


Render ábaco vista 1



Render ábaco vista 2

ANEXO D: PROMOCIÓN DEL EVENTO AURA



Postér evento AURA



Promoción evento en Facebook



Promoción del evento en Instagram



Apertura de la exhibición



The image shows a Zoom meeting window. In the top right corner, there is a small video feed of a woman with the name 'AURA: Angé...' below it. The main content is a presentation slide with a light beige background. On the left side of the slide, there is a vertical blue bar with the text 'é s' and 'ste más fa ral de ha.' partially visible. The slide features a blue header box with the text 'Dim Sum'. Below the header, there is a paragraph of text explaining the meaning of 'DIM SUM'. To the right of the text is a circular graphic with a red heart in the center that has a smiling face. The words 'COMIDA QUE TOCA EL CORAZÓN' are written in blue, curved letters around the heart. At the bottom right of the slide, there is a blue arrow pointing right and the word 'zoom' in a light grey font.

Dim Sum

El término *DIM SUM* significa: **"pequeño bocado que te toca el corazón"** que son bocaditos de origen cantonés, esenciales en la gastronomía china.

COMIDA QUE TOCA EL CORAZÓN

zoom

Presentación Dumplingese