



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“LA ILUSTRACIÓN COMO DISCURSO VISUAL EN LA
REPRESENTACIÓN DE EL PERSONAJE “EL COMERCIANTE DE
SAQUISILÍ.”**

Proyecto de Investigación Presentado previo a la obtención del Título de
Licenciada en Diseño Gráfico.

Autora:

Venegas Báez Alejandra Verónica

Tutora:

Mg. Vilma Lucía Naranjo Huera

Latacunga – Ecuador

Agosto – 2023



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **ALEJANDRA VERÓNICA** declaro ser autor (a) del presente proyecto de investigación con el título: **"LA ILUSTRACIÓN COMO DISCURSO VISUAL EN LA REPRESENTACIÓN DE EL PERSONAJE "EL COMERCIANTE DE SAQUISILÍ."** Siendo la **MÁGISTER VILMA LUCÍA NARANJO HUERA** tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Alejandra Verónica Venegas Báez

CC.1719515163



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el título:

"LA ILUSTRACIÓN COMO DISCURSO VISUAL EN LA REPRESENTACIÓN DE EL PERSONAJE "EL COMERCIANTE DE SAQUISILÍ." Realizado por la estudiante **ALEJANDRA VERÓNICA VENEGAS BÁEZ**, de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, considero que dicho Trabajo Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación, que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, agosto, 2023

Mg. Vilma Lucía Naranjo Huera

CC 171349191-0

TUTORA



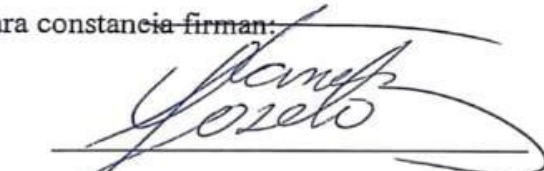
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Trabajo de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, por cuanto, la postulante: **VENEGAS BÁEZ ALEJANDRA VERÓNICA** con el Proyecto de Investigación titulado: **"LA ILUSTRACIÓN COMO DISCURSO VISUAL EN LA REPRESENTACIÓN DE EL PERSONAJE "EL COMERCIANTE DE SAQUISILÍ."** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación.


Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 3 de agosto de 2023


Para constancia firman:



Lector 1 (presidente)
Mg. Joselito Otáñez
CC: 0502035878



Lector 2
Mg. Cristian Gutiérrez
CC: 0502035878



Lector 3
Mg. Enrique Lanas
CC: 0501647598

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi madre Susana Báez por ser la primera persona en confiar en mi talento y ser el apoyo en mi desarrollo como ilustradora, mi padre Juan Carlos Venegas, por ser esa persona que me ha guiado en mis ideales, a mi hija Carla por ser mi motivo de luchar, así como a mi tutora Mg. Lucía Naranjo Huera por ser un gran apoyo al construir este proyecto. Finalmente, como agradecimiento especial al Ing. Sergio Chango que ha sido una de las personas que me supo mantener fuerte en este proceso de creación al igual que todos los docentes que tienen un pedazo de mi corazón.

ALEJANDRA VERÓNICA VENEGAS BÁEZ

DEDICATORIA

Le dedico este proyecto a mi familia, así como a mis padres y abuelos los cuales confiaron en mi talento.

ALEJANDRA VERÓNICA VENEGAS BÁEZ

RESUMEN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Autor:

Alejandra Verónica Venegas Báez

TEMA: “LA ILUSTRACIÓN COMO DISCURSO VISUAL A LA REPRESENTACIÓN DEL PERSONAJE “EL COMERCIANTE DE SAQUISILÍ.”

En la provincia de Cotopaxi se encuentra ubicado el cantón Saquisilí, reconocido como principal vía de transporte comercial del país por su capacidad de conectar la región Sierra con la Costa. En la época de 1930 los comerciantes Saquesilenses fueron considerados personas de alto rango social por la labor de trasladar los productos interandinos, recorriendo extensas rutas para realizar sus ventas. Estas vivencias son relatadas a menudo por los adultos mayores que logran recordar con cariño sus antepasados. En la actualidad la población saquisilense desconoce la historia sobre las rutas y adversidades de dicha actividad y el impacto en la actualidad del comercio, puesto que es una de las actividades centrales del cantón. Por esta razón, se propone la elaboración de un libro ilustrado mediante la metodología del Design Sprint donde se recopilan las adversidades vividas por los comerciantes de inicios del siglo XX, a partir del uso del estilo gráfico expuesto en ilustraciones antiguas creadas por los moradores. Se partió de un guión basado en datos bibliográficos y documentales, así como también, entrevistas a familiares y sucesores de este tradicional oficio. Finalmente, el discurso visual difunde el personaje del comerciante mediante ilustraciones que incentivan a la memoria visual y salvaguardan las vivencias de los antepasados. Al igual que se da la importancia del origen del comercio en la Sierra central del Ecuador.

Palabras clave: Discurso Visual, Ilustración, Comerciante de Saquisilí

Tutor del Proyecto de Investigación

Mg. Huera Naranjo Vilma Lucía

C.I.:171349191-0

ABSTRACT

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES, ARTS AND EDUCATION

Author:

Alejandra Verónica Venegas Báez

Subject: ILLUSTRATION AS VISUAL DISCOURSE TO THE DEPICTION OF THE MERCHANT OF SAQUISILI

Saquisilí is a small town located in the province of Cotopaxi, recognized as the main commercial transport route in the country due to its ability to connect the Highland and the Coastal regions. In the 1930s, Saquesilense merchants were considered people of high social rank for transporting inter-Andean products, traveling extensive routes to make their sales. These experiences are often recounted by older adults who manage to fondly remember their ancestors. At the moment, Saquisilense population is unaware of the history of the routes and adversities of this activity and the current impact of trade, since it is one of the central activities of the town. For this reason, the elaboration of an illustrated book is proposed through the Design Sprint methodology where the adversities experienced by the merchants of the early 20th century are compiled and depicted, based on the use of the graphic style exposed in old illustrations created by the residents. It started from a script based on bibliographic and documentary data, as well as interviews with relatives and successors of this traditional trade. Finally, the visual discourse disseminates the character of the merchant through illustrations that encourage visual memory and safeguard the experiences of the ancestors. Just as the importance of the origin of trade in the central Highlands of Ecuador is given.

Keywords: Visual Discourse, Illustration, Saquisili Merchant



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI



CENTRO
DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **“LA ILUSTRACIÓN COMO DISCURSO VISUAL A LA REPRESENTACIÓN DE EL PERSONAJE “EL COMERCIANTE DE SAQUISILÍ”** presentado por: **Venegas Báez Alejandra Verónica** egresada de la Carrera de: **Licenciatura en Diseño Gráfico**, perteneciente a la **Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a la peticionaria hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Agosto del 2023.

Atentamente,



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. Marco Pául Beltrán Semblantes ,

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CC: 0502666514

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	Error! Bookmark not defined.
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	Error! Bookmark not defined.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	Error! Bookmark not defined.
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	Error! Bookmark not defined.
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
1 INFORMACIÓN GENERAL	18
1.1 Título del proyecto:	18
2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	19
3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	20
4 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	20
4.1 Beneficiarios directos	20
4.2 Beneficiarios indirectos.....	21
5 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	22
5.1 Planteamiento del Problema.....	22
5.2 Preguntas De Investigación.....	22
6 OBJETIVOS	23
6.1 General	23
6.2 Específicos	23
7 ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	23
8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	24
8.1 El Lenguaje visual.....	24
8.1.1 Clasificación del Lenguaje Visual	25
8.1.1.1 Lenguaje Visual Objetivo	25
8.1.1.2 Lenguaje Visual Publicitario.....	26
8.1.1.3 Lenguaje Visual Artístico	26
8.2 Discurso visual	26

8.3	Mensaje Visual.....	27
8.4	Ilustración Gráfica.....	27
8.4.1	Ilustración Analógica.....	29
8.4.2	Ilustración Digital.....	29
8.4.3	Técnicas de Expresión gráfica.....	30
8.4.4	Bocetos.....	30
8.4.5	Creación de personajes.....	32
8.4.5.1	Morfología del personaje y escenarios.....	34
8.5	Saquisilí.....	35
8.5.1	Comercio.....	36
8.5.2	Ferías.....	36
8.5.3	Los Comerciantes o Arrieros.....	37
9	METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....	38
9.1	Enfoque de investigación.....	38
9.1.1	Enfoque Cualitativo.....	38
9.1.2	Método del diseño.....	38
9.1.2.1	Metodología Design Sprint.....	38
9.1.3	Proceso para la creación del libro ilustrado.....	39
9.2	Diseño de Investigación.....	40
9.2.1	Investigación bibliográfica.....	40
9.3	Técnica de recolección de datos.....	40
9.3.1	Fichas bibliográficas.....	40
9.3.2	Entrevistas.....	42
10	VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	44
11	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	45
11.1	Fase de implementación metodológica.....	45
11.2	Moodboard.....	45
11.3	Definir.....	46
11.4	Bocetear.....	49
11.5	Decidir.....	52
11.6	Prototipar.....	54
11.7	Digitalización.....	57
11.8	Validación.....	64
11.8.1	Producto Final.....	65
12	IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES Y ECONÓMICOS).....	72

12.1	Impacto Técnico	72
12.2	Impacto Social	73
13	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....	73
14	CONCLUSIONES	75
15	BIBLIOGRAFÍA	76
ANEXOS	79

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Actividades y Sistema de Tareas en Relación a los Objetivos Planteados</i>	<i>23</i>
<i>Tabla 2 Entrevista N° 1 - Lic. Lucio Báez.....</i>	<i>42</i>
<i>Tabla 3 Validación de las preguntas científicas</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 4 Recursos</i>	<i>73</i>
<i>Tabla 5 Recursos directos</i>	<i>74</i>
<i>Tabla 6 Recursos técnicos.....</i>	<i>74</i>
<i>Tabla 7 Total de recursos.....</i>	<i>75</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Técnicas de ilustración.....</i>	<i>28</i>
<i>Figura 2 Boceto Payaso Fiestas de la Santísima Virgen del Quinche.....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 3 Mapa Fases de la Metodología Design Sprint.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 4 Proceso creativo de Iván Tapia para la creación de un libro ilustrado.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 5 Ficha bibliográfica del libro Tus Raíces del autor José López.</i>	<i>41</i>
<i>Figura 6 Ficha bibliográfica del libro Memoria Visual de José Villaroel Yanchapaxi</i>	<i>41</i>
<i>Figura 7 Moodboard.....</i>	<i>46</i>
<i>Figura 8 Boceto escena clave.....</i>	<i>47</i>
<i>Figura 9 Boceto escena clave.....</i>	<i>47</i>
<i>Figura 10 Boceto escena clave.....</i>	<i>47</i>
<i>Figura 11 Boceto escena clave.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 12 Primer storyboard con escenarios claves.</i>	<i>49</i>
<i>Figura 13 Storyboard escenas clave</i>	<i>50</i>
<i>Figura 14 Storyboard escenas clave</i>	<i>51</i>
<i>Figura 15 Storyboard escenas clave</i>	<i>52</i>
<i>Figura 16 Primera Propuesta.</i>	<i>53</i>
<i>Figura 17 Primera Propuesta</i>	<i>53</i>
<i>Figura 18 Entintado</i>	<i>54</i>
<i>Figura 19 Entintado</i>	<i>55</i>
<i>Figura 20 Entintado</i>	<i>55</i>
<i>Figura 21 Entintado</i>	<i>56</i>

<i>Figura 22 Entintado</i>	56
<i>Figura 23 Entintado</i>	56
<i>Figura 24 Escena 1 Mujer Comerciante.</i>	57
<i>Figura 25 Plaza Central 1930.</i>	58
<i>Figura 26 Hogar del Comerciante 1930.</i>	58
<i>Figura 27 Hogar del Comerciante 1930.</i>	58
<i>Figura 28 Salida 1930.</i>	59
<i>Figura 29 Viaje a Guaytacama 1930.</i>	59
<i>Figura 30 Tren 1930.</i>	59
<i>Figura 31 Recorrido del tren 1930.</i>	60
<i>Figura 32 Recorrido del tren 1930.</i>	60
<i>Figura 33 Llegada 1930.</i>	60
<i>Figura 34 Posada 1930</i>	61
<i>Figura 35 Inundación 1930.</i>	61
<i>Figura 36 Inundación 1930.</i>	62
<i>Figura 37 Enfermedad 1930</i>	62
<i>Figura 38 Enfermedad 1930</i>	62
<i>Figura 39 Enfermedad 1930</i>	63
<i>Figura 40 Asalto 1930.</i>	63
<i>Figura 41 Asalto 1930.</i>	63
<i>Figura 42 Asalto 1930.</i>	64
<i>Figura 43 Asalto 1930.</i>	64
<i>Figura 44 Llegada, 1930.</i>	64
<i>Figura 45 Portada</i>	65
<i>Figura 46 Contraportada</i>	65

<i>Figura 47</i> Página 1 y 2.....	66
<i>Figura 48</i> Página 3 y 4.....	67
<i>Figura 49</i> Página 5 y 6.....	67
<i>Figura 50</i> Página 7 y 8.....	68
<i>Figura 51</i> Página 9 y 10.....	68
<i>Figura 52</i> Página 11 y 12.....	69
<i>Figura 53</i> Página 13 y 14.....	69
<i>Figura 54</i> Página 15 y 16.....	69
<i>Figura 55</i> Página 17 y 18.....	70
<i>Figura 56</i> Página 19 y 20.....	70
<i>Figura 57</i> Página 21 y 22.....	71
<i>Figura 58</i> Página 23 y 24.....	71
<i>Figura 59</i> Página 25 y 26.....	72

Introducción

Se conoce que actualmente en la sociedad se ha perdido la importancia de resguardar la identidad cultural de los pueblos debido a las nuevas tecnologías, dejando así una pérdida significativa del poder identificativo de algunos cantones que llevan un legado de cultura de gran importancia y que a tenido grandes impactos en la actualidad, en este proyecto se pretende hablar sobre cómo Saquisilí se convirtió en un recinto comercial indígena más grande teniendo en cuenta al personaje él “ Comerciante de Saquisilí” como protagonista, esto se realizará mediante la ilustración basada en el arte andino de los mismos libros de relatos hechos por historiadores Saquisilenses, mediante la metodología de design sprint que nos permitirá conocer desde los escenarios específicos de la historia hasta las perspectivas del mismo, la ilustraciones nos dará a conocer cómo se genera el discurso visual para que las nuevas generaciones sepan como el Saquisilí de los 1930 fue uno de los ejes comerciales más grandes que conectaban la sierra con la costa y permitiendo comercializar productos hasta la actualidad.

1 INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Título del proyecto:

La ilustración como discurso visual en la representación del personaje “el comerciante de Saquisilí

Fecha de inicio:

A partir del 10 de marzo del 2023

Fecha de finalización:

El 28 de julio del 2023

Lugar de ejecución:

El lugar en donde se ejecutará la investigación del proyecto es en el centro histórico de la ciudad de Latacunga.

Unidad académica que auspicia:

Universidad Técnica de Cotopaxi.

Carrera que auspicia:

Carrera de Diseño Gráfico.

Equipo de trabajo:

Tutor de titulación:

Vilma Lucía Naranjo Huera

Equipo investigativo:

Venegas Báez Alejandra Verónica (Anexo 1)

Área de conocimiento:

Ciencias sociales, arte y educación. (*Ilustración, Diseño Editorial*)

Línea de investigación:

Cultura, arte y diseño para la transformación del ser humano y la sociedad

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Diseño aplicado a investigación y gestión histórico-cultural

2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En la provincia de Cotopaxi, se encuentra el cantón Saquisilí, reconocido como un enclave vital y una vía comercial de primer orden en el país, debido a su habilidad para enlazar la región Sierra con la Costa. En la década de 1930, los comerciantes saquisilenses ostentaban un estatus social destacado gracias a su crucial labor como intermediarios en el transporte de productos interandinos. Ellos recorrían largas y complejas rutas para llevar a cabo sus transacciones.

Con el paso del tiempo y el avance tecnológico, en la actualidad, la población carece de conocimiento acerca de las rutas y desafíos que implicaba esta labor. Los relatos de estas experiencias son a menudo compartidos por los ancianos, quienes recuerdan con cariño a sus ancestros. A causa de esta falta de difusión, surge el propósito de crear un proyecto basado en el Diseño Gráfico para diseminar esta historia del personaje en cuestión. Se planea llevar a cabo esta tarea a través de ilustraciones, como medio para estimular la memoria visual y preservar las vivencias de los antepasados, así como para resaltar la importancia del origen del comercio en la sierra central del Ecuador.

Por consiguiente, se ha concebido la idea de confeccionar un libro ilustrado. Este libro se propone narrar las adversidades enfrentadas por los comerciantes de la época, utilizando el estilo gráfico andino como base para las ilustraciones. Estas representaciones visuales se elaborarán mediante la técnica de investigación bibliográfica, junto con la información recopilada de entrevistas realizadas a los descendientes de los comerciantes. De esta manera, se busca no solo honrar y mantener viva la memoria de esos tiempos pasados, sino también educar a las generaciones presentes y futuras sobre la trascendencia de este legado comercial en la región ecuatorial.

3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La diversidad de creencias y comportamientos en todo el mundo constituye un proceso dinámico y cambiante, con una complejidad inherente. Es un componente esencial del desarrollo humano, ya que forja un sentido de pertenencia a un entorno único que nos diferencia de otros grupos sociales. Si bien las generaciones anteriores valoraban profundamente su cultura y tradiciones, las nuevas generaciones buscan nuevas formas de expresión que están moldeadas por el cambio social. En consecuencia, han evolucionado como respuesta a estos cambios y buscan adaptarse y ser aceptadas en una sociedad en constante transformación.

Sin embargo, se ha observado una disminución en la apreciación y preservación de la cultura y tradiciones por parte de las nuevas generaciones, reflejada en la desvalorización de figuras culturales como el "Comerciante de Saquisilí". Esta pérdida de interés por el conocimiento cultural en Saquisilí, junto con una falta de representación gráfica adecuada tanto en el ámbito turístico como comercial, ha llevado a una degradación en la estima y protección de la identidad cultural.

Desde la perspectiva de los estudios culturales, la memoria desempeña un papel central en la construcción de la identidad dentro de un grupo social. La memoria cultural es fundamental para la preservación de conocimientos que transmiten elementos culturales, ya que, sin ella, la identidad se vería comprometida y el reconocimiento se volvería difícil de lograr. Por lo tanto, tanto la memoria colectiva como la individual son factores determinantes en la formación de la identidad de un sector social.

4 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

4.1 Beneficiarios directos

- **Demográfica:** Hombres y mujeres de entre 10 - 85 años, estudiantes de escuela primaria y secundaria, así como universitarios.

- **Geográfico:** Cantón Saquisilí -Cotopaxi-Ecuador, zona suburbana y urbana que hablan español. Según datos de INEC (2020) el cantón Latacunga cuenta con 31.426 habitantes.
- **Comportamiento:** Niños y adolescentes aficionados de la historia y de la narrativa gráfica.
- **Factor Económico:** Población económicamente inactiva y activa.
- **Psicográficas:** Personas que desconocen sobre el Comerciante de Saquisilí y la representación gráfica.

4.2 Beneficiarios indirectos

- **Demográfica:** Hombres y mujeres de entre 10 - 85 años, estudiantes de escuela primaria y secundaria, así como universitarios.
- **Geográfico:** Cantón Saquisilí -Cotopaxi-Ecuador, zona suburbana y urbana que hablan español. Según datos de INEC (2020) el cantón Latacunga cuenta con 31.426 habitantes.
- **Comportamiento:** Niños y adolescentes aficionados de la historia y de la narrativa gráfica.
- **Factor Económico:** Población económicamente inactiva
- **Psicográficas:** Personas que desconocen sobre el Comerciante de Saquisilí y la representación gráfica.

5 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1 Planteamiento del Problema

En la contemporaneidad, la falta de preservación de la educación y el deterioro de los conocimientos ancestrales han llevado a que las nuevas generaciones del cantón de Saquisilí desconozcan la relevancia que alguna vez ostentó el comerciante saquisilense en la historia del comercio ecuatoriano. Esta carencia ha ocasionado la pérdida gradual de archivos documentales a lo largo del tiempo, lo que a su vez ha tenido un efecto perjudicial en las jóvenes generaciones al dejarlas desconectadas de su identidad cultural. Este panorama ha impulsado a emprender una investigación, con el propósito de preservar este tipo de acontecimientos históricos y, de manera simultánea, avivar el interés en torno a la ruta comercial y cómo Saquisilí llegó a erigirse como un punto comercial de relevancia. Además, busca fomentar la expresión gráfica mediante la formulación de una propuesta de discurso visual, la cual aspira a albergar esta información valiosa con vistas a las futuras generaciones.

5.2 Preguntas De Investigación

¿Cómo elaborar un libro ilustrado como discurso visual para la historia del personaje “El comerciante de Saquisilí”?

¿Se puede elaborar un libro ilustrado como discurso visual para la representación del personaje “El comerciante de Saquisilí”?

6 OBJETIVOS

6.1 General

Desarrollar un libro ilustrado como discurso visual para la representación del personaje "El comerciante de Saquisilí"

6.2 Específicos

- Recopilar información histórica para la jerarquización de escenarios claves para la historia del personaje del cantón Saquisilí.
- Conceptualizar el proceso de ilustración y características de los personajes y sus escenarios.
- Generar un discurso visual sobre la historia del comerciante de Saquisilí para ser visibilizado en un libro ilustrado.

7 ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 1

Actividades y Sistema de Tareas en Relación a los Objetivos Planteados

Objetivo	Actividad (tareas)	Resultado de la actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos)
Recopilar información histórica para la jerarquización del personaje del cantón Saquisilí.	<ul style="list-style-type: none">• Recopilación de información de fuentes bibliográficas: libros, artículos científicos y tesis relacionados con el comercio y la travesía que realizaban al momento de comercializar sus productos.• Jerarquización de Información teórica referencial para la realización del proyecto.	<ul style="list-style-type: none">• Recopilación de testimonios de personas los cuales tuvieron familiares comerciantes.• Características tales como indumentaria, características físicas y viajes del personaje• Se confirmó el personaje y todos los aspectos que rodean su travesía.• Obtención del marco teórico.	Enfocado a la Primera fase: Definir Investigación bibliográfica: En esta primera etapa del proceso de investigación donde se proporciona la información ya existente se buscará información en: libros, artículos científicos y tesis. Instrumento: Ficha Bibliográfica

<p>Conceptualizar el proceso de ilustración y características de los personajes y sus escenarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Moodboard. • Diseño de bocetos. • Selección del estilo gráfico acorde a la Historia. • Ilustraciones análogas y digitales. • Construcción de prototipos. • Identidad del producto. 	<p>Concepto de los personajes y escenas clave para la creación del guion.</p>	<p>Enfocado al Segunda y Tercera fase: Decidir y Prototipar Técnica: Bocetaje (Técnica a mano alzada), ilustración análoga y digital. Instrumento: Ficha Bibliográfica Lápices borradores, tableta digitalizadora y computadora con software de ilustración</p>
<p>Generar un discurso visual sobre la historia del comerciante de Saquisilí para ser visibilizado en un libro ilustrado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Previas visualizaciones de varias propuestas. • Observar el discurso visual en la creación de la obra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de Ilustraciones digitales de los escenarios y personajes que acompañarán al protagonista en la historia • Diagramación de un libro ilustrado para el reconocimiento del comerciante de Saquisilí. 	<p>Enfocado a la fase Cuarta y Quinta: Prototipar y Validar Metodología del design sprint Gracias a la aplicación de esta metodología, se logran obtener resultados tangibles y cuantificables, lo cual posibilita la validación del concepto al ser sometido a pruebas con usuarios reales.</p>

Nota: Elaboración propia, 2023

8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1 El Lenguaje visual

La comunicación visual es un sistema de transmisión de mensajes donde el código utilizado será el lenguaje visual. Partiendo de esta definición se puede decir que el lenguaje visual es el código de transmisión de la comunicación visual. Contribuye a que formemos nuestras ideas sobre cómo es el mundo, ya que a través de él absorbemos y creamos información, un tipo de información especial que captamos gracias al sentido de la vista. (Acaso,11, p.21)

El lenguaje visual constituye uno de los medios de comunicación esenciales para la creación de imágenes que poseen un carácter representativo y simbólico. Este lenguaje se vale de diversos recursos y plataformas que se ajustan a las necesidades establecidas en el ámbito del diseño, ya sea en su dimensión conceptual o visual. Esta interconexión está intrínsecamente ligada al proceso de desarrollar un producto gráfico visual, cuyo propósito es conectar efectivamente con el público objetivo y alcanzar los objetivos predefinidos. Es decir, es el sistema de comunicación que mayor parecido alcanza con la realidad ya que la creación gráfica permite llegar a transmitir lo que queremos contar al receptor Rozenbaum (2022).

Este lenguaje carece de una estructura o normativa formal para su organización, algo que entendemos se debe a la memoria visual que se ha ido desarrollando desde nuestra infancia, y que aprendemos de manera automática.

8.1.1 Clasificación del Lenguaje Visual

El lenguaje visual basa su clasificación según la necesidad con que pretenda transmitir un mensaje al público, de acuerdo a eso se tiene: el lenguaje visual objetivo, el lenguaje visual publicitario y el lenguaje visual artístico Caspi, (2023).

8.1.1.1 Lenguaje Visual Objetivo

Es el que transmite una información concretamente real de modo que solo pueda tener una interpretación, por ejemplo, el lenguaje técnico y científico. A este grupo pertenecen sobre todo el dibujo técnico que solo tiene una representación al igual que el lenguaje científico ya que se basa en los fundamentos médico y fisiológicos del ser humano. (Yepez,2017).

8.1.1.2 Lenguaje Visual Publicitario

El lenguaje visual publicitario, desempeña un importante papel en la elaboración de discursos comerciales participativos creados para comunicar. Su objetivo es informar, convencer y vender. Este lenguaje es acompañado con el lenguaje visual artístico, como son la pintura y la fotografía se emplea como medio para publicitar. Las disciplinas propias de este tipo de lenguaje son el dibujo publicitario y las artes gráficas. (Yepez,2017).

8.1.1.3 Lenguaje Visual Artístico

El lenguaje visual artístico se interpreta por medio de las imágenes que se perciben por medio del sentido de la vista. En este caso el mensaje queda a la libre interpretación, es capaz de despertar sentimientos y sensaciones bastante propias y personales en el espectador (Caspi, 2023).

8.2 Discurso visual

Este enfoque, que concibe al discurso como un punto de encuentro entre el texto y el entorno social, posibilita la realización de descripciones a nivel de la superficie textual (Florencia, 2016, pp. 159). Se plantea que el discurso visual desempeña el rol de recrear de manera auténtica el contexto en el que se originan las ideas, con un enfoque más enfocado en la representación dentro del ámbito social. Además, se argumenta que el discurso visual constituye uno de los elementos primordiales para generar un contenido gráfico coherente, el cual nos habilita para narrar historias a través de la dimensión gráfica.

De esta manera, una de las formas más integrales de comunicar una historia o información al público objetivo surge de la intersección de ambas mediante la comunicación y la creatividad (Gamonal, 2015). Citando a Fontanille (2016) “Es así como el discurso es “una instancia de análisis donde la enunciación está asociada a su producto, es decir, el enunciado” (p. 91).

8.3 Mensaje Visual

Los mensajes visuales y la publicidad no pueden considerarse obras de arte en sí, ya que tienen un propósito comunicativo con el poder de moldear actitudes y opiniones. La imagen producida debe encapsular significados y transformarse en un reflejo social del período en que se originó, destacando por encima de otros mensajes. Así, ejercen influencia sobre comportamientos, tendencias, rutinas, ideologías y puntos de vista dentro de la población (Rozenbaum, 2022).

8.4 Ilustración Gráfica

Para iniciar un producto gráfico es necesario generar conceptos que den fuerza a desarrollar el producto final. Las ilustraciones se manifiestan ya sea por mapas, planos, diagramas o elementos decorativos, esto generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación, directa, indirecta o simbólica con el texto. (Culata 2007)

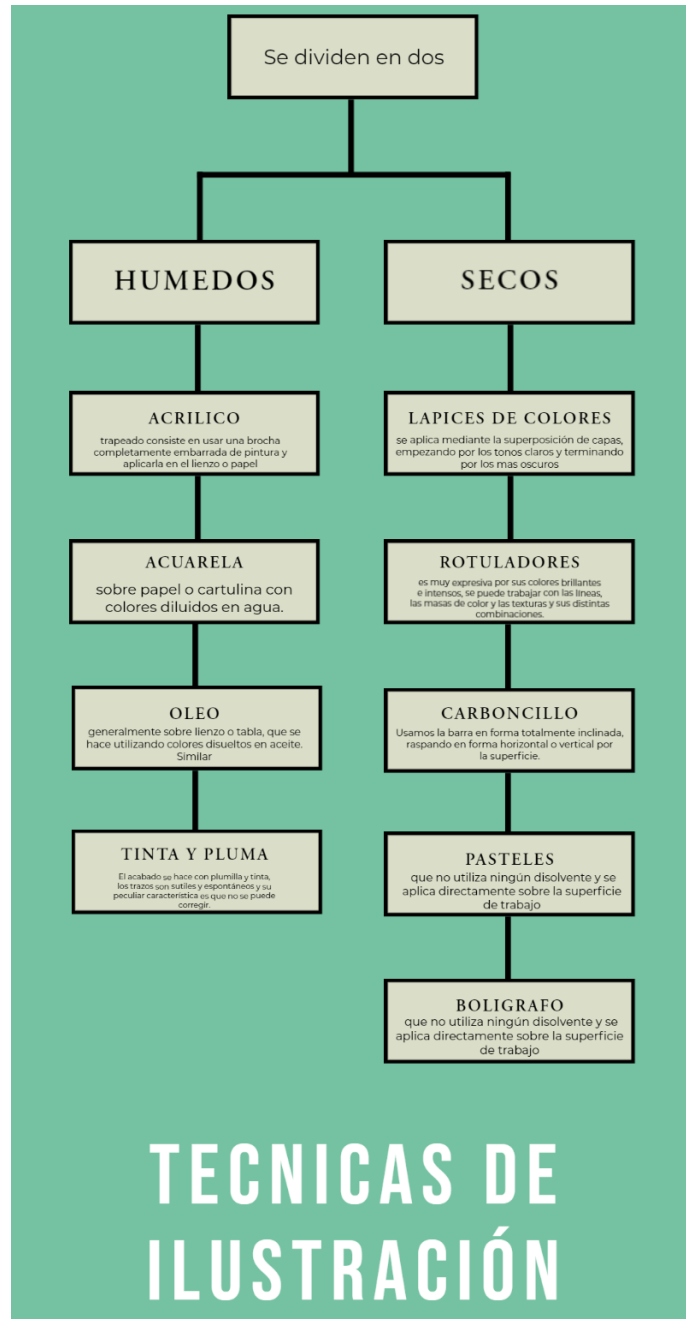
La ilustración gráfica permite plasmar diferentes ideas, así Redondo (2019) menciona que se encuentra entre el Arte y el Diseño Gráfico, su carácter funcional debe impresionar al espectador y provocar un determinado tipo de respuesta emocional o intelectual (Redondo, 2019).

El diseño comunica fácilmente a los usuarios, como Frascara menciona: “El diseñador da forma visual a las comunicaciones” (2000, pág.13). El uso de la ilustración desempeña un papel crucial en la comunicación al transmitir de forma directa, centrándose principalmente en captar la atención del público objetivo a través de la vista. Las ilustraciones se encuentran estrechamente vinculadas al mensaje escrito que acompañan a la imagen.

Los ilustradores pueden experimentar con diferentes estilos y enfoques para representar personajes. Esto da lugar a una amplia gama de posibilidades creativas y permite la exploración de diferentes tonos y atmósferas en una narración. La ilustración abarca diversas técnicas, como acuarela, tinta china y óleo, tanto en

formato análogo como digital. Es importante destacar que la ilustración no debe ser confundida con el dibujo.

Figura 1
Técnicas de ilustración



Nota: Tomado de Cabado, 2023

Una de las técnicas de ilustración que permiten plasmar los sentimientos, ideas y pensamientos internos es la técnica de tinta y pluma, ya sea en su formato analógico o digital. En el contexto de esta investigación, ambas variantes de esta técnica se emplearán para explorar y desarrollar el proceso creativo.

8.4.1 *Ilustración Analógica*

En la investigación, se considera que la ilustración analógica se refiere a la realización manual de las ilustraciones, que se pueden tocar y sentir físicamente. Esto abarca la creación de bocetos y el uso de técnicas mixtas de ilustración, donde el artista puede manipular el contenido mediante objetos que dejan una marca tangible en la superficie.

Por otro lado, en el estudio se plantea la utilización de herramientas digitales para crear productos gráficos de alta calidad, con la posibilidad de ser reproducidos a gran escala en el futuro. Por tanto, se hará uso de la ilustración digital en este contexto.

8.4.2 *Ilustración Digital*

La ilustración digital se encuentra estrechamente vinculada a los avances tecnológicos, lo que abre un mundo fascinante de técnicas y herramientas que facilitan la materialización de ideas mediante el uso de dispositivos electrónicos y software, pero se debe tener en cuenta que todo depende de la capacidad creativa del artista Zambrano (2003).

Por otro lado, se tiene que las imágenes vectoriales se conforman por elementos geométricos tales como segmentos, arcos, polígonos que son determinados mediante fórmulas matemáticas y otros atributos como el color, grosor de línea, etc. (Zambrano, 2003)

El sistema de vectores está intrínsecamente ligado a la ilustración digital, ya que a través de este método es posible transmitir conceptos gráficos a cualquier parte

del mundo. La vectorización permite construir imágenes a partir de formas geométricas, líneas y trazos, y su ventaja radica en que la resolución no se degrada al ampliar la imagen.

8.4.3 *Técnicas de Expresión gráfica*

En la investigación, la ilustración gráfica se emplea como técnica para la creación de los personajes. La expresión gráfica es importante, ya posibilita representar de forma precisa los objetos que se van a diseñar y construir, esta incluye: dimensiones, detalles, vistas, esquemas de funcionamiento, piezas, etc. (Aguañac, 2019).

Redondo (2019) afirma que se debe desarrollar la "capacidad de reproducción", es decir, la forma en que se materializa en el papel o en el monitor, las imágenes que se generan en el proceso. No basta con ser observador, sino ser capaces de materializar ideas y conceptos.

8.4.4 *Bocetos*

Las técnicas de expresión gráfica tienen como propósito visual representar mensajes mediante el empleo de herramientas que dan lugar a productos de excelencia. Mediante el uso de lápices y técnicas secas, es posible realizar bocetos de manera eficiente. En el contexto de esta investigación, se priorizará el empleo de bocetos como la técnica central para la creación de personajes.

Los bocetos representan un paso crucial en la gestación de una idea que se materializará. Estos se elaboran mediante la combinación de un lápiz y un cuaderno, herramientas que nos permiten plasmar y concretar nuestras ideas de manera efectiva. A propósito del bocetaje, Munari menciona: "Durante el proceso de proyecto, el diseñador utiliza distintos tipos de dibujos, desde el simple boceto para fijar una idea útil hasta los dibujos constructivos, los alzados, las axonometrías, el dibujo despiezado o los fotomontajes" (1983).

En este escenario, los bocetos adquieren un papel primordial, ya que a partir de líneas simples puede surgir una obra artística de gran magnitud. Los bocetos posibilitan la captura veloz de ideas y la definición de aspectos cruciales como proporciones y gestos corporales. Además, se erigen como líneas directrices en el proceso de construcción de personajes.

Al dar inicio a un proyecto gráfico, los bocetos o esbozos conceptuales desempeñan un papel crucial en la fase inicial, que abarca desde la concepción de ideas hasta la elaboración de los primeros trazos. Esta etapa preliminar adquiere una importancia vital en el diseño efectivo, puesto que posibilita la visualización de la noción conceptual y la detección temprana de posibles errores susceptibles de corrección. En el contexto específico de la creación de personajes, cada etapa del proceso posibilita la refinación de su estética y la materialización de ideas concernientes a su indumentaria. En última instancia, esta metodología encuentra su valor en la solución anticipada de problemas. En la Figura 2 se muestra un ejemplo de boceto.

Figura 2
Boceto Payaso Fiestas de la Santísima Virgen del Quinche



Nota: elaboración propia, 2023

8.4.5 *Creación de personajes*

Zuñiga, (2013) menciona:

De tal forma el escritor puede tomarse a sí mismo, a alguien de su entorno familiar o social, a un desconocido o a un personaje famoso, como base para caracterizar sus personajes. No es indispensable basarse en una sola persona, ya que se pueden tomar características de varias y fusionarlas en un único personaje” (pág. 6).

La creación de personajes juega un rol fundamental en la comunicación visual. A través de esta técnica, los personajes cobran vida con trazos y colores, creando una conexión directa con el público. Estas representaciones visuales no solo son estéticamente atractivas, sino que también son portadoras de significados y emociones que trascienden las palabras. Permite transmitir narrativas de manera efectiva, resaltando características individuales y transmitiendo información sutil sobre la personalidad, la historia y los valores del personaje en cuestión.

El ilustrar personajes adquiere relevancia en diversos niveles, a nivel emocional, la ilustración gráfica brinda la posibilidad de establecer una conexión emocional inmediata entre el espectador y el personaje. La forma en que se dibuja, los gestos y expresiones faciales, así como la elección de colores, pueden evocar emociones específicas y crear empatía. La ilustración gráfica es un lenguaje universal, puesto que trasciende las barreras lingüísticas y culturales. Un personaje bien diseñado puede comunicar conceptos y sentimientos de manera universal, siendo comprendido por diversas audiencias alrededor del mundo.

Los personajes ilustrados son más fácilmente identificables y relatables para el público. Las características visuales pueden reflejar aspectos de la personalidad, el trasfondo cultural y las aspiraciones, permitiendo a los espectadores encontrar similitudes y puntos de conexión con los personajes. Es una herramienta poderosa para contar historias. Cada detalle en la imagen contribuye a la

narrativa general, proporcionando pistas visuales sobre la trama y el contexto en el que se desenvuelven los personajes.

El personaje es el aspecto fundamental el cual se especifica la relación su ambiente, este depende sobre todo de su diseño y comportamiento. Sena (2012) resalta que:

Se necesita entender que no es un dibujo sin concepto, sino la representación visual de un personaje, es decir de alguien que vive, siente y tiene una personalidad particular que debe ser demostrada en el dibujo. Por lo tanto, el diseño de un personaje debe estar cargado de vida, evocar emociones y debe ser dinámico, ya que el personaje debe ser pensado en movimiento” (Sena, 2012).

Para el diseño de personajes se debe tener muy claro los conceptos no visibles como: la psicología del personaje, la cual debe contener las emociones, el temperamento y su personalidad, al igual que su ambiente donde transcurrirá la historia. Existen aspectos que deben ser muy importantes al generar un personaje los cuales son desde la creación de su vestimenta hasta su entorno. Sus rasgos físicos, cada personaje maneja su línea gráfica que dan fluidez a la ilustración.

La creación de personajes no solo se compone de hacer un buen dibujo, es comprender que pertenece a un entorno, que responde a unas necesidades vitales para el mismo y que debe evocar vida, por lo que debe ser dinámico y expresivo (Sena, 2012).

Valencia (2011) donde intervienen personajes, ambientes, recreaciones de escenas, el nivel de expresividad de la imagen es vital, la creación de personajes es muy importante destacar la morfología, esta permite dar un realce a los elementos de la ilustración, se destaca por establecer características reales brindando un estilo propio.

8.4.5.1 Morfología del personaje y escenarios

Resulta imperativo dotar al personaje de una historia de fondo, ya que este relato sienta las bases para el proceso de bocetaje. La representación gráfica aspira a generar en el público un impacto específico, por lo que el desarrollo adecuado de los personajes se convierte en un elemento indispensable. En este punto cobra protagonismo el valor del lenguaje creativo, el cual se manifiesta a través de la personalidad, el carácter y la elocuencia intrínsecos del personaje objetivo. (Sena, 2012)

Estas características se recopilan por medio de ejemplos reales ya sea naturaleza o personajes de la historia. Los rasgos ya sea de una etnia o estados de ánimo de cada personaje, esto busca conservar cada característica que hace única por medio de la morfología.

El escenario es la parte fundamental ya que es parte clave de la narrativa, Cárdenas (2015) menciona:

Los escenarios pueden pertenecer a mundos imaginarios, de ciencia ficción, paisajes rurales o urbanos de la vida real; razón por la cual son creados detalladamente para mantener coherencia con lo que se quiere representar. El ilustrador es quien decide el grado de similitud o diferencia que su creación debe mantener con la realidad. (pág. 48).

Los escenarios toman de referencias localidades reales, como el campo o la ciudad, estas locaciones no deben opacar al personaje.

8.5 Saquisilí

El Cantón Saquisilí, se sitúa en la provincia de Cotopaxi, ubicada en la zona centro-norte de la región interandina del Ecuador. El Cantón tiene una superficie de 207.9Km² y comprende cuatro parroquias: una parroquia urbana, se asienta la cabecera cantonal que obtiene el mismo nombre, tres parroquias rurales las cuales son Canchagua, Chantilín y Cochapamba. La Ciudad de Saquisilí se sitúa a 13 km de la ciudad de Latacunga, cabecera provincial de Cotopaxi a través de la carretera Panamericana. Dispone de cuatro vías que la comunican con Latacunga, Lasso, 11 de noviembre y comunidades del cantón.

El Cantón Saquisilí fue establecido por el Congreso Nacional, los límites jurisdiccionales son de acuerdo con la Ordenanza de creación y que consta en el Decreto legislativo de 6 de octubre de 1943 publicado en el Registro Oficial N° 940 el 18 de octubre de 1943 fecha de la cantonización cívica y se halla rodeada de los siguientes pueblos vecinos:

Norte: Parroquia Toacaso y Tanicuchi.

Sur: Cantón Pujilí y Parroquia Poaló.

Oriente: Ciudad de Latacunga y Parroquia Guaytacama.

Occidente: Parroquia Isinliví, Guangaje y Chugchilán.

El Cantón Saquisilí se comunica desde su Cabecera cantonal a todo el país por medio de vías y carreteras de primer orden que son:

Saquisilí – Latacunga: 12. 4Km. Vía asfaltada

Saquisilí – Lasso: 13 Km. Vía asfaltada

Saquisilí – Guaytacama: 3.5 Km. Vía asfaltada

El cantón Saquisilí abarca territorios en una altitud que varía entre 2900 y 4200 msnm, el clima se considera seco-templado con una temperatura media anual de 12°C, siendo así los meses más fríos suelen ser Julio y agosto con 11°C y los más

cálidos como noviembre a enero de 13°C.

Saquisilí posee una población total de 20.815 hab. De la cual 9.792 son hombres y 11.023 son mujeres, la población del área rural es de 15.581 habitantes. Mientras, la población del área urbana es de 5.234 habitantes. (Según datos preliminares del VI censo de población. Noviembre 2001). En el área rural está aproximadamente el 73% de la población Saquisilense, pero con una característica singular que estos sujetos sociales son indígenas y campesinos con cultura propia y que han mantenido tradiciones ancestrales.

8.5.1 Comercio

La base económica de la zona del Cantón Saquisilí, se desarrolló por el trabajo en los negocios e intercambio de mercancía los cuales son: comercio de pieles, granos y de toda clase de productos que desde tiempos ancestrales son transportadas a la zona costera del Ecuador.

Las actividades económicas del cantón son la agricultura y ganadería, las comunidades se dedican al cultivo de papas, habas mellocos, cebolla, cebada, mashua, quinua, lenteja y arveja, la actividad pecuaria en la zona es la crianza de ganado y especies pequeñas.

Lo producido es transportado por las vías del Ecuador a ciudades como: Quito, Ambato, Riobamba, Quevedo, Guayaquil, Ibarra, Latacunga y poblaciones aledañas a este Cantón que cuenta con una feria internacional muy enorme e importante que se acentúan los días jueves.

8.5.2 Ferias

Gracias a la Memoria cultural de los pobladores se menciona que Saquisilí, ubicado en la provincia de Cotopaxi, Ecuador, es reconocido por su importante mercado indígena que se lleva a cabo todos los jueves desde tiempos ancestrales. Según López (1992) La base económica de la zona del Cantón Saquisilí, sus

Parroquias, Barrios y Comunas, se desarrollaron por el trabajo en los negocios e intercambio de productos, en el comercio de pieles, de granos y de toda clase de productos en general que llevan a la costa y traen de ésta a la sierra, en forma permanente. (López, 1992).

Se ha iniciado desde la plaza Cristóbal Colón hoy llamada José Vicente Rocafuerte la cual se realiza la venta de ganado y animales de crianza ,en esta plaza se acentuó por primera vez el comercio masivo en Saquisilí ya que se comercializaba alimentos al igual la búsqueda de legumbres y bebidas tradicionales , gracias esto Saquisilí es sumamente conocida en el exterior y precisamente en las guías internacionales como un recinto comercial actualmente vigente ya que va más de 43 años en vigencia.

8.5.3 *Los Comerciantes o Arrieros*

Son los encargados de transportar los productos los cuales, realizaban viajes para la comercialización de los productos por los años 1930 López (1992) Todos estos viajes lo realizaban por vías rectas que iban la mayor parte cortando una serie de cerros inmensos, y su paso encontrando ríos, vertientes donde los mulares y los arrieros calmaban la sed. Para estos viajes transportaban panelas que comían y daban de comer a los animales siendo un estímulo para dar mayor fortaleza, fuerza y alimentación en estos largos viajes a lo largo del camino había casonas llamadas “posadas” donde en horas de la noche habían llegado para descansar y partir a las primeras horas de la mañana la caravana. así nuestros orgullosos trabajadores saquisilenses al mes volvían nuevamente a su tierra, con pescado, sal, frutas y más productos costeros importantes para el consumo nuestro que hasta la presente fecha son utilizados por nuestros montubios e indígenas (López, 1992).

9 METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

9.1 Enfoque de investigación

9.1.1 *Enfoque Cualitativo*

El enfoque cualitativo se distingue por su capacidad para investigar el entorno social, permitiéndonos comprender los aspectos fundamentales para la creación del libro ilustrado. A continuación, se detallan y analizan los métodos con los cuales se puede abordar el objeto de estudio, así como las técnicas e instrumentos desarrollados por Google Ventures en 2010. Esta metodología tiene como objetivo resolver de manera ágil y precisa la problemática planteada, siempre considerando las necesidades del usuario, y se emplean para recolectar datos relevantes. Por último, se exploran las etapas destinadas al análisis de la información recopilada. El propósito es ofrecer una perspectiva que facilite una interpretación adecuada del producto final. (Pérez ,2020; Moreno, 2020)

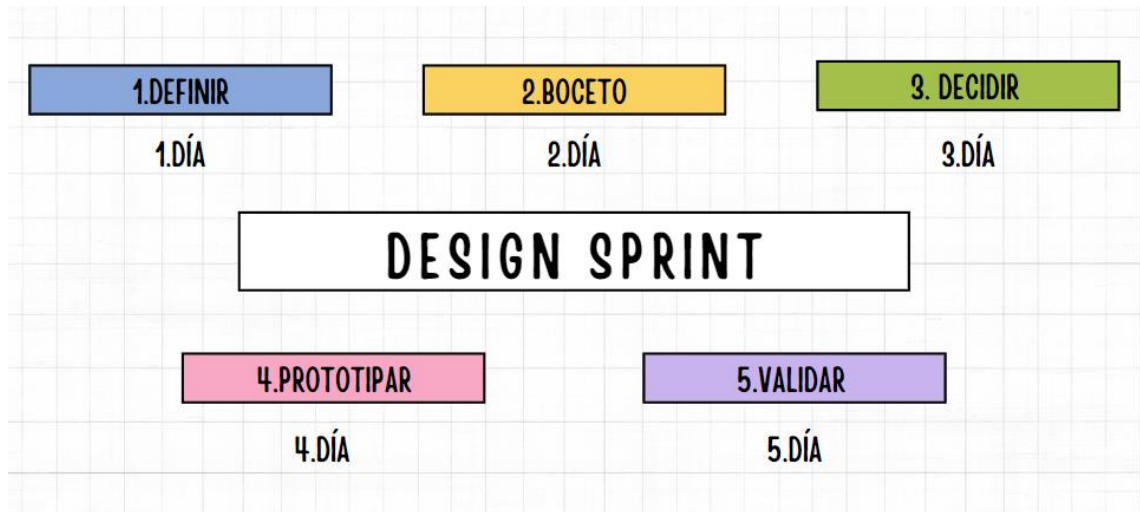
9.1.2 *Método del diseño*

En base a los objetivos delineados para el avance del proyecto de investigación enfocado en la creación de la ilustración como discurso visual, representando al personaje "El comerciante de Saquisilí", se empleó la metodología de Design Sprint.

9.1.2.1 Metodología Design Sprint

Design Sprint tiene como objetivo solventar problemas y probar ideas por medio de la interacción, busca una ayuda compartida con objetivos y resultados definidos. (Pezzetti, 2020). Mediante esta metodología, se logrará abordar la resolución del problema de investigación de manera efectiva. Comenzando con la recopilación bibliográfica, se establecerán las acciones necesarias para enfrentar la problemática. Esto permitirá la generación de soluciones que conducirán al resultado deseado en la investigación. En consecuencia, las etapas de este proceso de diseño son las siguientes:

Figura 3
Mapa Fases de la Metodología Design Sprint

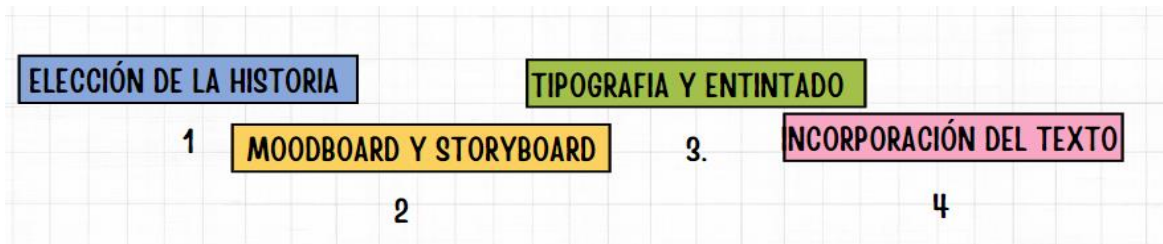


Nota: Tomado de Arias, 2020

9.1.3 *Proceso para la creación del libro ilustrado*

Esta metodología fue propuesta por el ilustrador mexicano Iván Tapia, quien se dedica a crear libros ilustrados. En los talleres que imparte, divide el proceso creativo en cuatro fases, esto permite originar una narrativa secuencial al igual que discursos visuales. En primer lugar, la elección de la historia. Seguidamente, en la segunda fase se realiza el moodboard e storyboard, después se desarrolla la narrativa gráfica, el entintado analógico y digital. Finalmente, se colocan los textos descriptivos (ver Figura 4).

Figura 4
Proceso creativo de Iván Tapia para la creación de un libro ilustrado



Nota: Tomado de Tapia, 2020

9.2 Diseño de Investigación

9.2.1 Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica es la etapa de la investigación científica donde se explora la producción de la comunidad académica sobre un tema determinado. (Universidad de la República Uruguay, Facultad de Enfermería, 2020). "Supone un conjunto de actividades encaminadas a localizar documentos relacionados con un tema o un autor concretos" (p.1). Por lo tanto, la investigación bibliográfica consiste en la recolección de material bibliográfico existente con respecto al tema a investigar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye la selección de fuentes de información.

A través de este medio, se logró revelar las vivencias subyacentes en estos fragmentos literarios, las cuales aportan al entendimiento de las rutas comerciales y las experiencias vividas por los comerciantes de Saquisilí, así como la evolución del cantón hacia un centro comercial. También se tiene como propósito identificar los elementos característicos de un discurso visual adecuado.

9.3 Técnica de recolección de datos



En el proceso inicial de una investigación científica, la recolección de datos se lleva a cabo a través de observaciones, encuestas o entrevistas a los sujetos de estudio, así como mediante experimentación. Estas metodologías contribuyen a una mejor comprensión del tema bajo investigación (Torres, 2017). El instrumento utilizado fue la ficha bibliográfica y la entrevista, a través de las cuales se estableció la secuencia de ilustraciones que representan la vivencia de los comerciantes.

9.3.1 Fichas bibliográficas

Una ficha bibliográfica es un documento conciso que contiene información crucial sobre un texto empleado en una investigación. Para el proyecto, se utilizaron fichas enfocadas en la recopilación de eventos sobresalientes y significativos tomados de fuentes bibliográficas para la construcción del discurso histórico de las vivencias del comerciante de Saquisilí.

Figura 5



Ficha bibliográfica del libro Tus Raíces del autor José López.

  Licenciatura en Diseño Gráfico		Ficha Bibliográfica
1. INFORMACIÓN		
Autor: José Villarroel Yanchapaxi		
Título del libro: Memoria Visual de Saquisilí		
Año de publicación: 2011	Editorial: OPCIÓN	
País: Ecuador		
Nombre de la lectura: Los Comerciantes saquisilenses o "los turcos" del Ecuador.		
2. RESUMEN		
<p>Tradicionalmente los pobladores de Saquisilí han sido agricultores, arrieros, comerciantes y ganaderos. Allá por la década de 30 y 40 se organizaban en equipos de por menos 20 personas y utilizaban 50 hasta 100 mulares en los que transportaban toda clase de hortalizas y productos de primera necesidad desde la Sierra hasta lugares como Salinas, Portoviejo, Esmeraldas, Quevedo, Babahoyo, Catarama, etc, viajes que duraban hasta tres meses y volvían especialmente con pescado sal, frutas y más productos de la Costa, que eran transportados a Quito,</p>		

Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 6

Ficha bibliográfica del libro Memoria Visual de José Villarroel Yanchapaxi

  Licenciatura en Diseño Gráfico		Ficha Bibliográfica
1. INFORMACIÓN		
Autor: José Lopez Tapia		
Título del libro: Tus Raices		
Año de publicación: 1992	Editorial: Editorial Pio XII	
País: Ecuador		
Nombre de la lectura: Los Arrieros		
2. RESUMEN		
<p>Saquisilí, ubicado en la provincia de Cotopaxi, Ecuador, es reconocido por su importante mercado indígena que se lleva a cabo todos los jueves desde tiempos ancestrales. La base económica de la zona del Cantón Saquisilí, sus Parroquias, Barrios y Comunas, se desarrollaron por el trabajo en los negocios e intercambio de productos, en el comercio de pieles, de granos y de toda clase de productos en general que llevan a la costa y traen de ésta a la sierra, en forma permanente.</p>		

Nota: Elaboración propia, 2023

9.3.2 Entrevistas

La entrevista tiene como objetivo según Bertomeu (2016): “es obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas” (pág 1). A través de la entrevista, se conocieron aspectos de primera mano y con más detalle los sucesos. Al igual, curiosidades que no se encuentran en los libros, de esta manera se logró dar realce a la creación del discurso.

Es un espacio de opinión también con el fin de captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos (Sutton y Ruiz 2017). Para el desarrollo del proyecto, adicionalmente, se utilizó la entrevista para determinar el nivel de aceptación de una narrativa gráfica por parte de profesionales, lo cual resultó de gran utilidad.

Tabla 2

Entrevista N° 1 - Lic. Lucio Báez

Transcripción de entrevista
Nombre de la persona entrevistada: Lucio Báez
Edad de la persona entrevistada: 68 años
Procedencia de la persona entrevistada: Latacunga, Ecuador
Ocupación: Descendiente de Comerciantes
Fecha de realización de la entrevista: 10 de abril del 2023
Hora de la entrevista: 15:00
Duración de la entrevista: 04:45:96
Entrevista realizada por: Alejandra Venegas

Breve contextualización de la entrevista:

Conocimientos sobre su abuelo que él observaba mientras crecía, dando así detalles de primera mano acerca de cómo el comerciante realizaba su rutina diaria , de recorrer el tren hasta su llegada al hogar.

Objetivo de la entrevista: Llegar a conocer detalles los cuales no se encontraban en los textos recopilados en los libros de los historiadores de Saquisilí

Nota: Elaboración propia, 2023

Transcripción de la entrevista:

Bueno conozco que a finales de los años 50 a inicios de los años 60 un grupo de Chantillín, entre ellos mi abuelo Juan Luis Báez se preparaba a mitad de año adquiriendo ropa para hombre y mujer para viajar a Manabí, especialmente a Pedro Carbo y el sector rural conocido como Alto Grande, allí llevaba ropa que sacaba a crédito en almacenes de Ambato de Juan Darquea y de Guayaquil también que sé que se acaba crédito de un almacén de un señor Adum, esa ropa la llevaba a vender especialmente en el sector rural de Manabí. También, llevaba telas para vestidos, blusas; entre otras cosas, en bultos o pacas que muchas veces los cargaban en sus hombros envueltos en sábanas, la venta se hacía a crédito que los entregaban a los montubios en sus casas porque viajaban grandes distancias para llegar, cobraba después de unos meses cuando había dinero, normalmente después de las cosechas. Para cobrar se trasladaban en caminatas inmensas apoyados en cargamentos que los ponían en burritos o en caballos también que servía, en este caso para llegar a las diferentes y comunidad de lo que yo sé también a veces había intercambios con armas como escopetas que tenía en las casas la gente. Hoy también las pistolas antiguas eso se dio por muchos años de vida que ya también el negocio puede cayendo y no viajaba, pero él, digamos tenía una costumbre arraigada de la gente de Saquisilí muchos de ellos que se quedaban por allá. Hay que señalar también que las ventas eran toda una aventura, algunas personas eran asaltadas y algunos se sabe que perdieron la vida, especialmente un señor que se llamaba Salomón Freire. Para llegar a la Costa, los comerciantes

esperaban el tren en la estación que quedaba en Guaytacama con sus cargamentos para viajar hacia Durán, allá en cambio ya cogían vehículo para llegar a Guayaquil y Guayaquil hacia Manabí llegar a Pedro Carbo.

10 VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS

Tabla 3

Validación de las preguntas científicas

Objetivos	Preguntas de Investigación	Informantes clave (fuentes de información)	Técnicas Instrumentos a Utilizar
<p>Recopilar información histórica para la jerarquización del personaje del cantón Saquisilí.</p>	<p>¿Qué se conoce sobre el recorrido de los comerciantes?</p> <p>¿Cuáles son los peligros y problemas que atraviesan los comerciantes en su recorrido?</p> <p>¿Cómo presentar la historia a través de la gráfica para la difusión de la misma?</p>	<p>Bibliotecas del cantón Saquisilí, bibliografía del libro de historiadores Saque Silenses y entrevistas a descendientes de comerciantes.</p>	<p>Técnica: Análisis y síntesis</p> <p>Instrumento: -Ficha bibliográfica -Guión de entrevista</p>
<p>Conceptualizar el proceso de ilustración y características de los personajes y sus escenarios.</p>	<p>¿Qué línea gráfica es idónea para la representación de los personajes y escenarios?</p> <p>¿Qué características debería tener el personaje para ser representado?</p> <p>¿Cómo exhibir el mensaje que pretende transmitir la historia a partir de ángulos, planos y expresiones?</p>	<p>Diseñadores</p>	<p>Técnica: Bocetaje</p>

<p>Generar un discurso visual sobre la historia del comerciante de Saquisilí para ser visibilizado en un libro ilustrado</p>	<p>¿Cómo enfatizar por medio del lenguaje visual las dificultades del comerciante?</p> <p>¿Qué técnicas de diagramación se utilizarán?</p> <p>¿Qué formato y material será el adecuado?</p>	<p>-Diseñadores e ilustraciones.</p>	<p>Técnica: Moodboard de ilustraciones que tenga lenguaje visual de gente trabajadora y luchadora</p> <p>Técnica: Técnicas de diagramación y composición</p> <p>Instrumento: -Machote (layout) - Retículas digitales</p>
--	---	--------------------------------------	---

Nota: Elaboración propia, 2023

11 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

11.1 Fase de implementación metodológica

Para poder cumplir con el objetivo del proyecto de investigación, el cual se basa fundamentalmente en crear un discurso visual mediante la ilustración ayude a la difusión de la identidad del comerciante.

Para el desarrollo de este proyecto se utilizó la metodología design sprint, la cual consta de cinco fases que tienen relación con los objetivos planteados, de manera que, el primer objetivo cumple con la fase de definir y bocetear, el siguiente objetivo con las dos siguientes fases, las cuales son decidir y prototipar, la última cumple objetivo con la última fase que es validar.

11.2 Moodboard

Para el desarrollo de la propuesta creativa se elaboró un moodboard o tablero de

inspiración con referentes, tanto documentales como estilísticos (*Figura 7*).

Figura 7
Moodboard



Nota: Elaboración propia, 2023

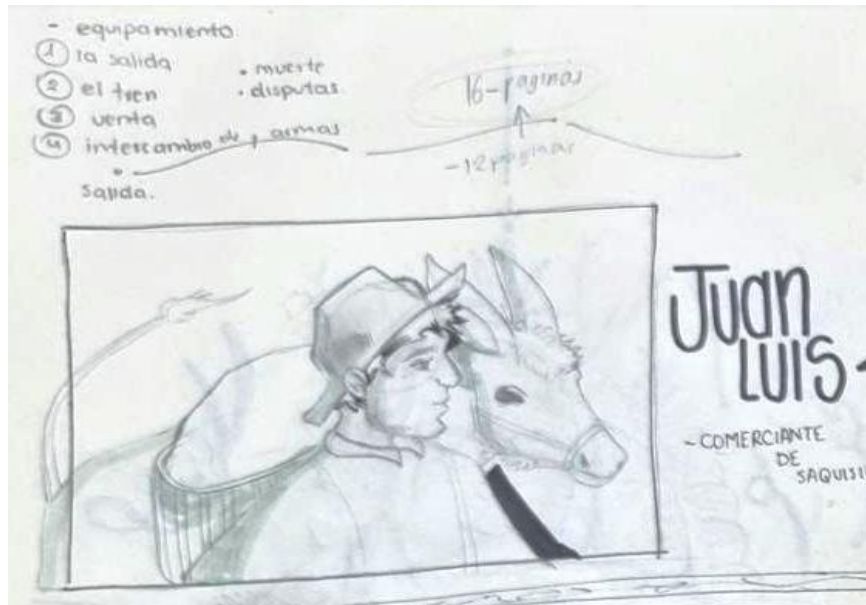
11.3 Definir

Para definir las escenas claves para la creación del libro ilustrado, se aplicó la investigación bibliográfica y entrevistas. Se recolectaron y organizaron los datos de 2 libros de historiadores Saquisilenses en los que encuentra el tema los arrieros de Saquisilí Lopez, J. (1992) y el tema del comercio en Saquisilí por Villarroel, J. (2011). Para comprender mejor el personaje del comerciante se realizó una entrevista al nieto de un comerciante oriundo de Saquisilí. Esta información se cotejó con la obtenida en los textos. De esta manera se logró identificar los principales acontecimientos dados en los relatos. Los escenarios a destacar fueron: el viaje en mulas, el viaje en tren, las inundaciones y la pérdida de familiares o acompañantes. Por otra parte, en cuanto al estilo gráfico se optó por un esquema de trazado en línea, basado en las ilustraciones andinas de esa época. Además, se añadieron sombras, luces, detalles y se adoptó a la misma gráfica. A partir de estos datos, se diseñaron bocetos que reflejan visualmente los escenarios logrando

transmitir efectivamente la historia y acontecimiento de esta travesía a la costa ecuatoriana.

Figura 8

Boceto escena clave



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 9

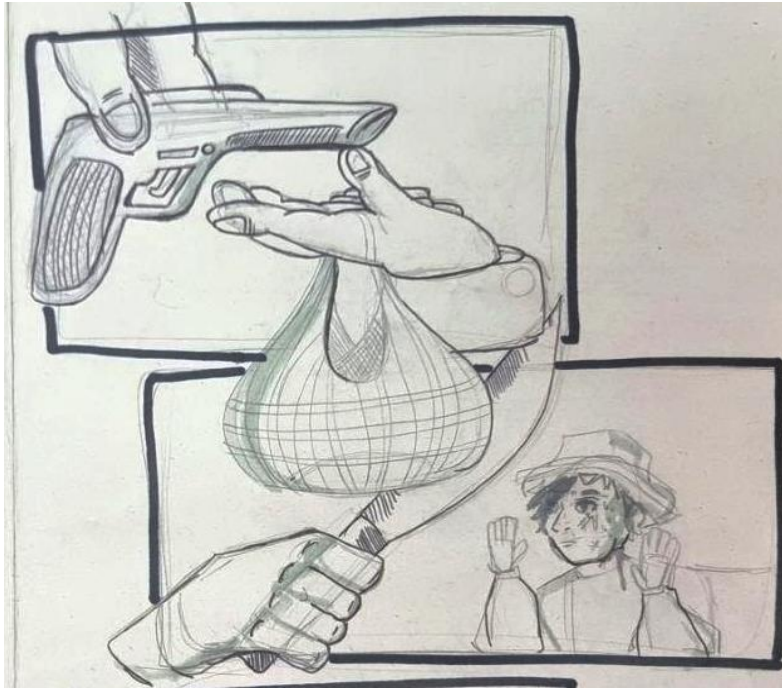
Boceto escena clave



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 10

Boceto escena clave



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 11

Boceto escena clave



Nota: Elaboración propia, 2023

11.4 Bocetear

Una vez analizados los escenarios claves para la creación del libro ilustrado, se procedió a bocetear. Se realizaron varias propuestas bajo los conceptos planteados en la fase de definición. Estas propuestas se evaluaron en conjunto con todos los participantes del proyecto, tomando decisiones finales el Tutor a cargo.

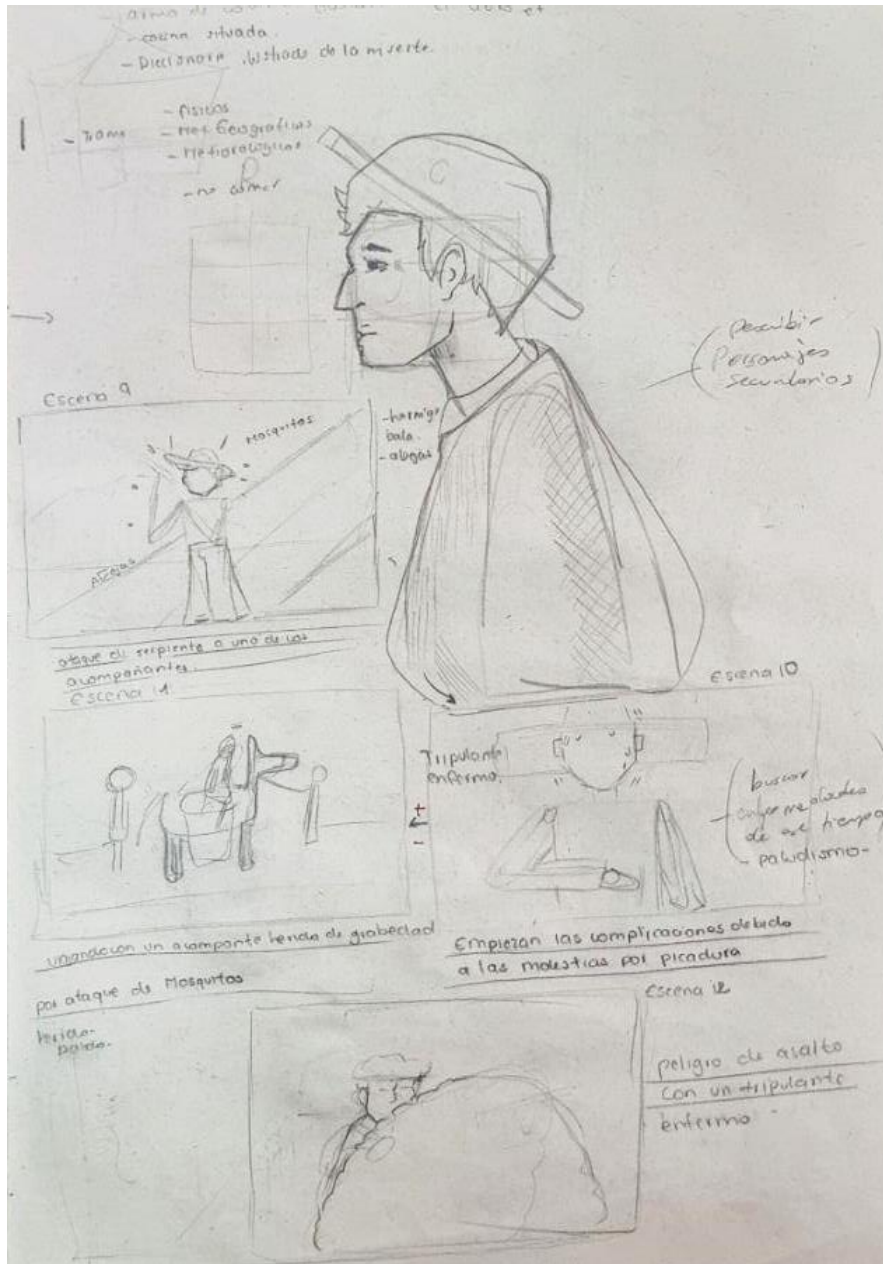
Figura 12

Primer storyboard con escenarios claves.



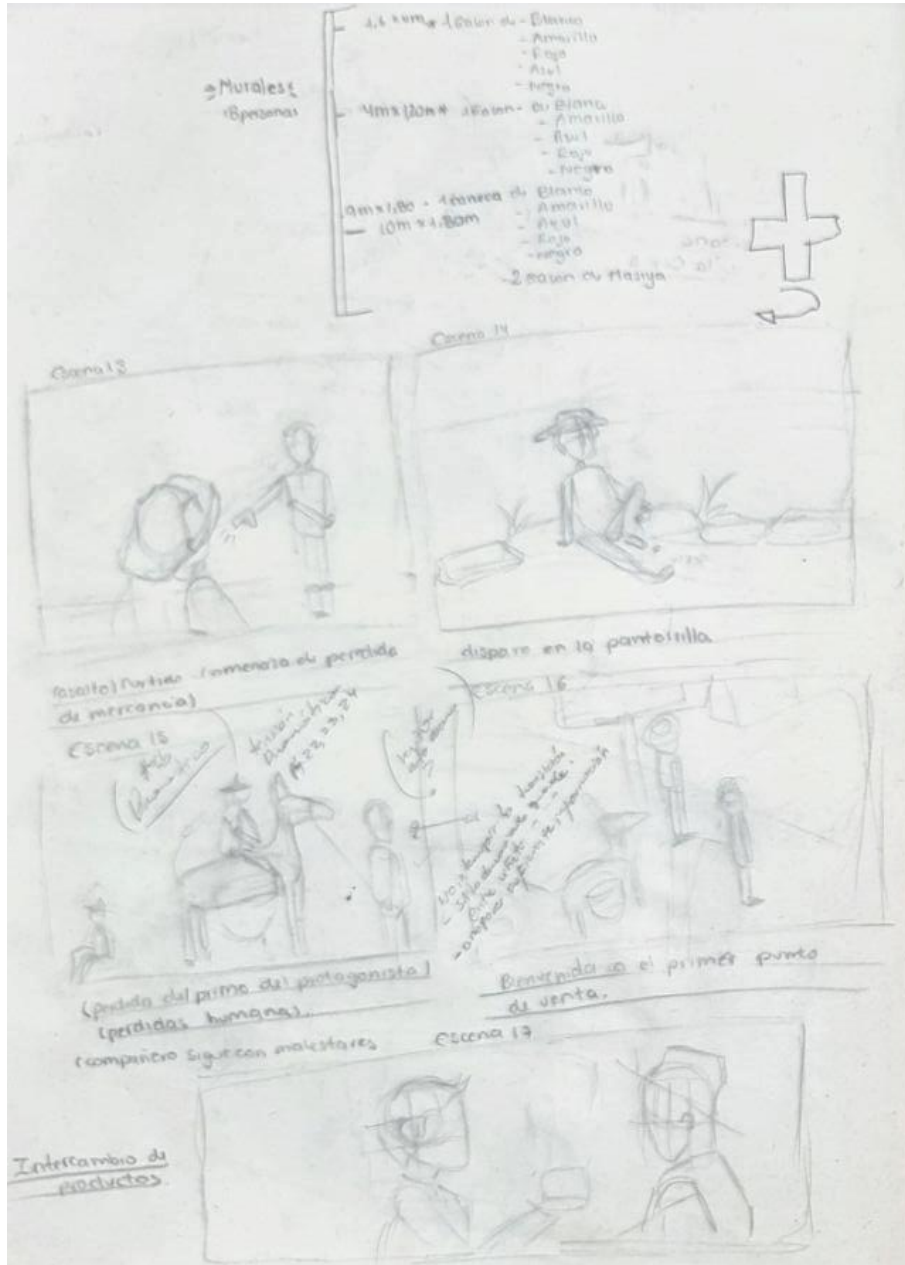
Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 13
Storyboard escenas clave



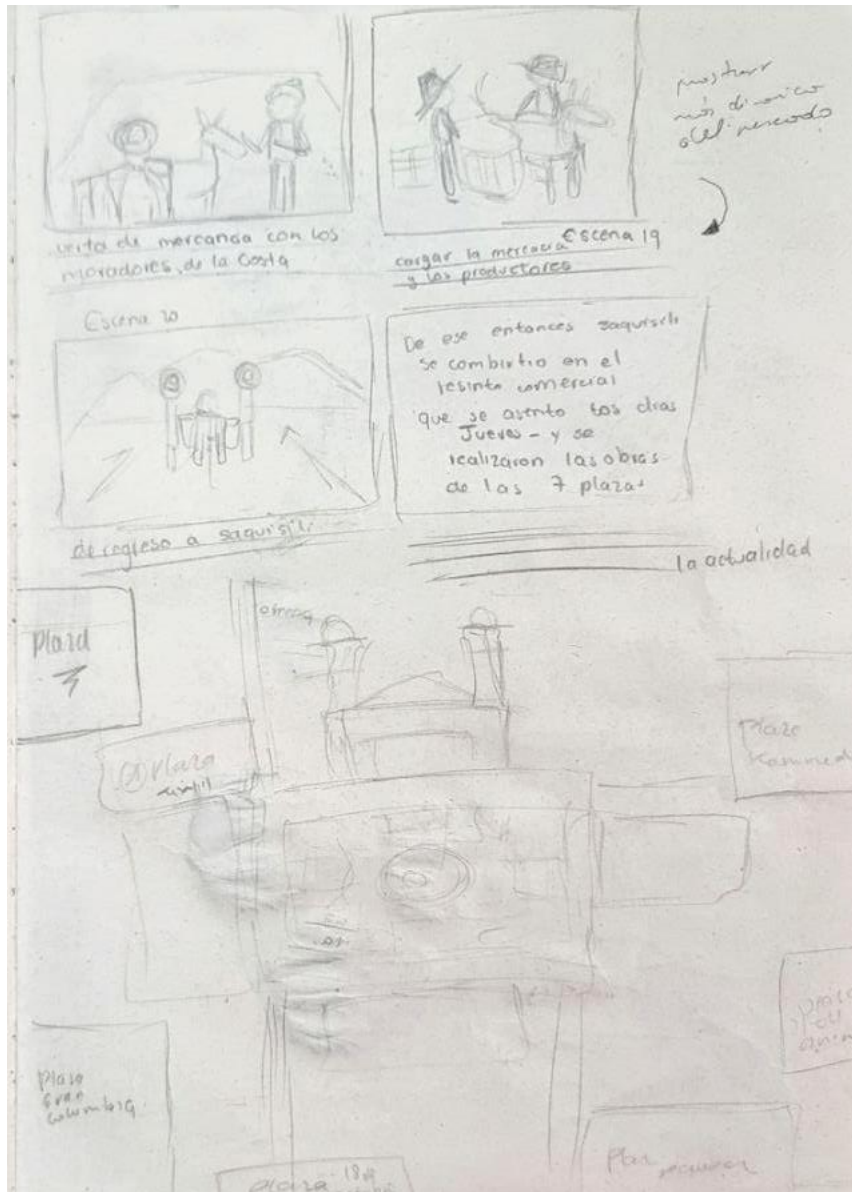
Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 14
Storyboard escenas clave



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 15
Storyboard escenas clave

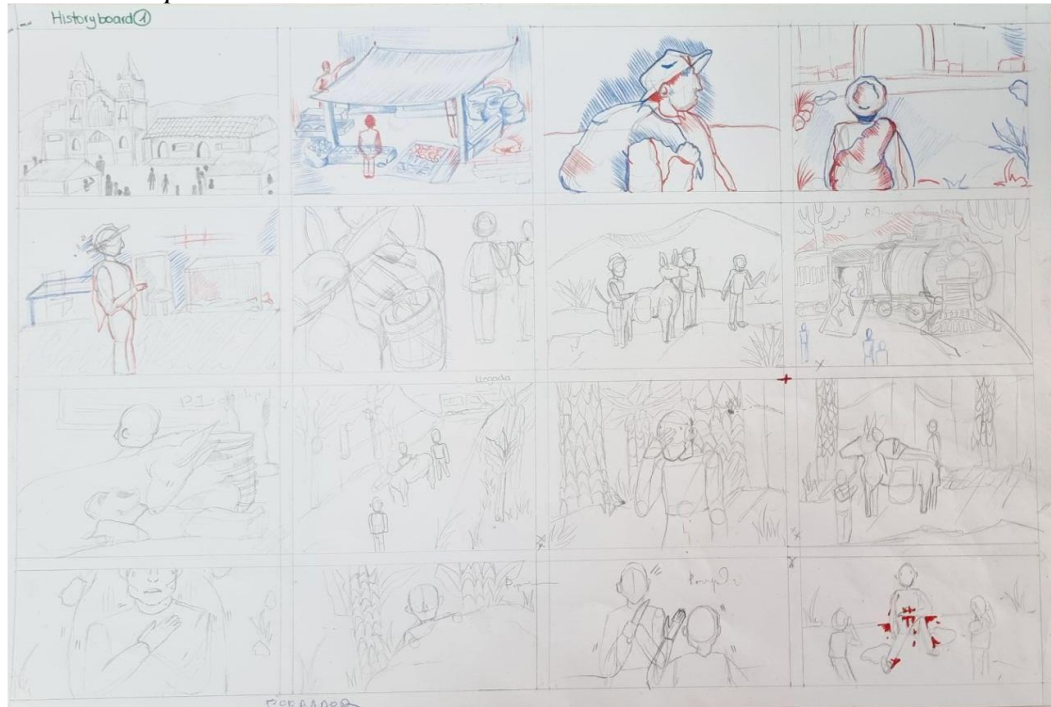


Nota: Elaboración propia, 2023

11.5 Decidir

Luego de evaluar las propuestas, se definieron los planos más adecuados que detallan los sucesos más importantes dentro de la historia, antes de esta actividad se realizaron correcciones y ajustes en planos o escenarios al igual que la ambientación y características que llegaron a retratar el transcurso de comerciante.

Figura 16
Primera Propuesta.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 17
Primera Propuesta

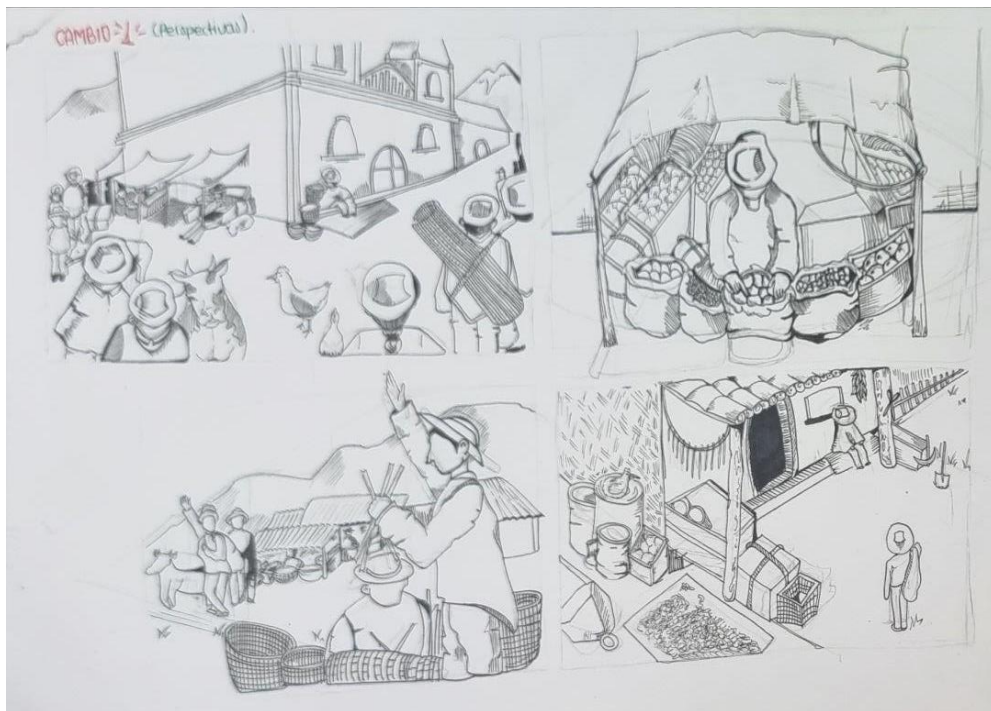


Nota: Elaboración propia, 2023

11.6 Prototipar

Para los prototipos, se empleó software y herramientas de diseño gráfico, tales como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Estos programas posibilitaron la digitalización de las propuestas finales mediante técnicas de composición e ilustración. Así mismo, estos diseños servirán como guía para la creación del libro físico, garantizando una visualización precisa de las propuestas.

Figura 18
Entintado



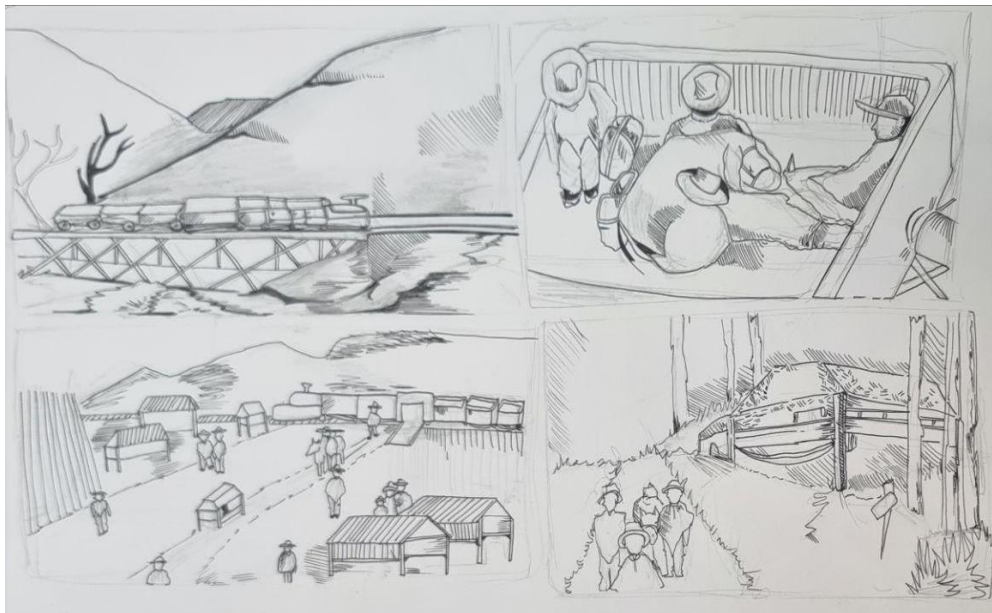
Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 19
Entintado



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 20
Entintado



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 21
Entintado



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 22
Entintado



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 23

Entintado



Nota: Elaboración propia, 2023

11.7 Digitalización

Teniendo en cuenta los escenarios específicos y en base a la gráfica establecida, se inició el proceso de definición de rasgos adicionales en las ilustraciones. Estos rasgos se tomaron como referencia de las representaciones andinas presentes en el mismo libro del cual se obtuvieron los datos, empleándose para ello el software de ilustración Sketchbook pro.

Figura 24

Escena 1 Mujer Comerciante.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 25

Plaza Central 1930.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 26

Hogar del Comerciante 1930.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 27

Hogar del Comerciante 1930.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 28
Salida 1930.



Nota: Elaboración propia, 2023

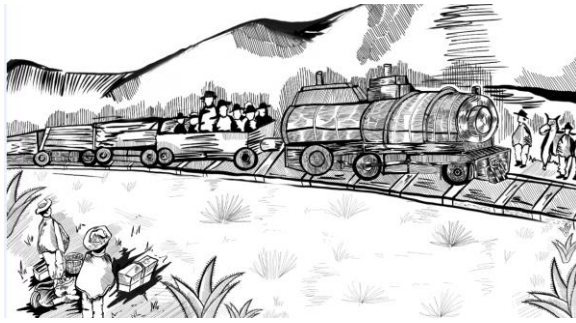
Figura 29
Viaje a Guaytacama 1930.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 30

Tren 1930.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 31

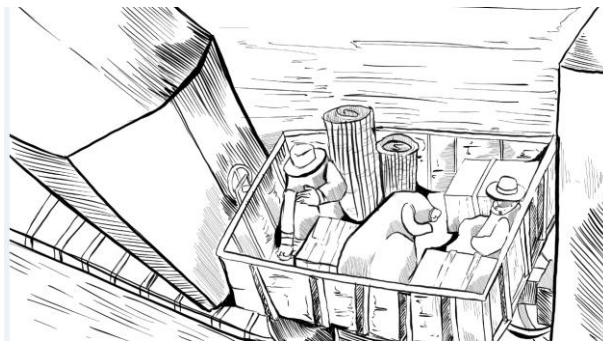
Recorrido del tren 1930.



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 32

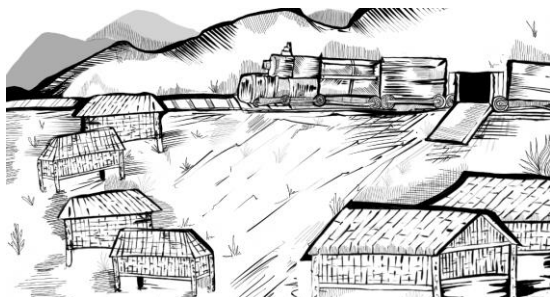
Recorrido del tren 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 33

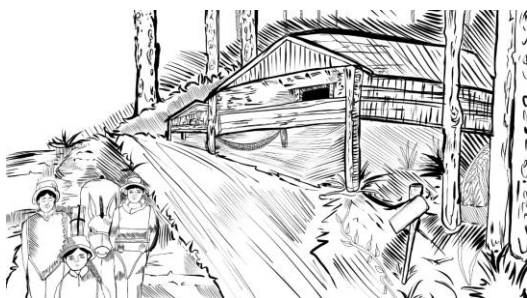
Llegada 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 34

Posada 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 35

Inundación 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 36
Inundación 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 37
Enfermedad 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 38
Enfermedad 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 39
Enfermedad 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 40
Asalto 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 41
Asalto 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 42
Asalto 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 43
Asalto 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 44
Llegada, 1930



Nota: Elaboración propia, 2023

11.8 Validación

Una digitalizadas las ilustraciones, se contactó a cuatro expertos en el ámbito del diseño gráfico e ilustración, realizando una entrevista mediante la escala de likert el cual es un instrumento de medición o recolección de datos cuantitativos. Se implementó la

validación de los puntos tales como línea gráfica, composición, perspectiva, soporte, diseño de personajes y narrativa. Dando así los siguientes resultado que el 85.7% supo mencionar que el medio adecuado para el producto sea impreso, 71.4% mencionó que la ilustración cumple con el objetivo de comunicar sobre el viaje de los comerciantes, 51.1% mencionó que los escenarios cumplen con el objetivo de comunicar donde ocurrieron los hechos, 57.1% establece que el producto cumple con el parámetro de la perspectiva al igual que el 57.1% el requisito de la composición, el 100% mencionó que el estilo gráfico es el correcto al representar la historia y al final el 57.1% menciona que la narrativa por medio de la secuencia de sucesos es el idóneo.

11.8.1 Producto Final

Figura 45
Portada



Nota: Elaboración propia, 2023

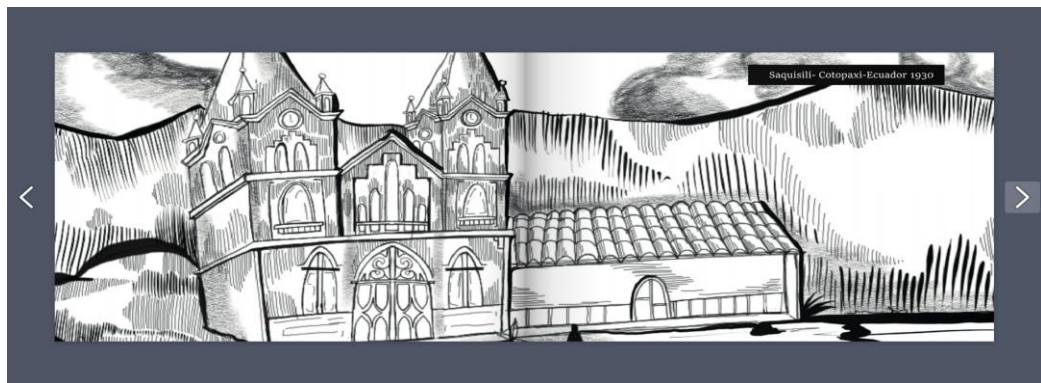
Figura 46

Contraportada



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 47
Página 1 y 2



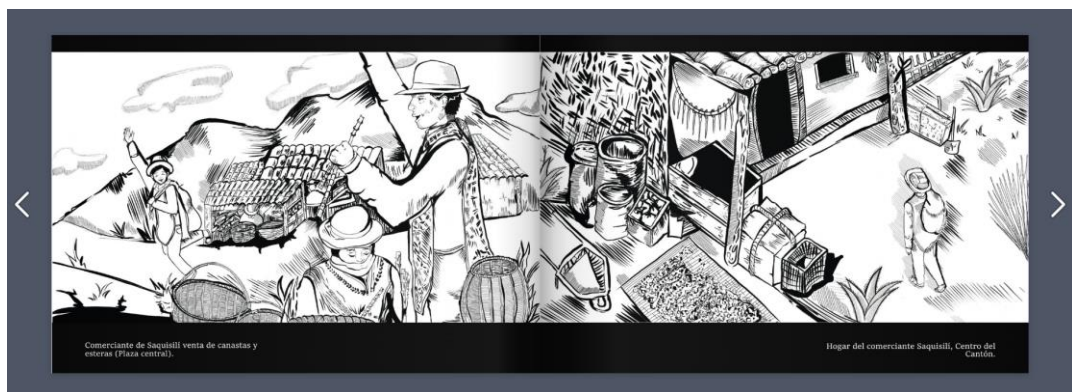
Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 48
Página 3 y 4



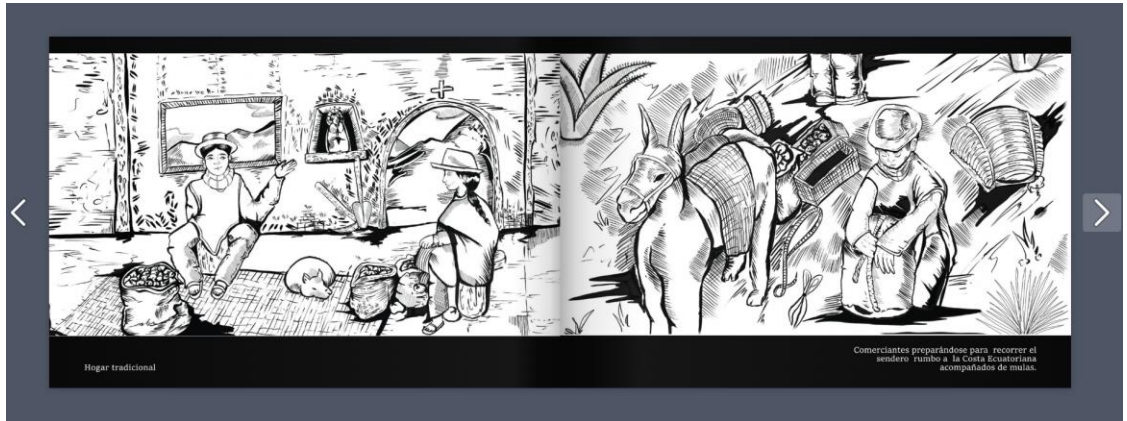
Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 49
Página 5 y 6



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 50
Página 7 y 8



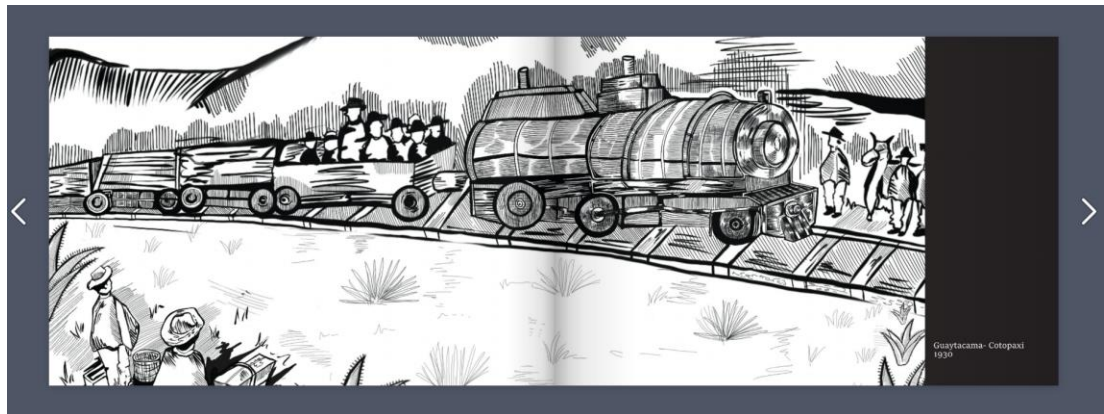
Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 51
Página 9 y 10



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 52
Página 11 y 12



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 53
Página 13 y 14



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 54



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 55
Página 17 y 18



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 56

Página 19 y 20



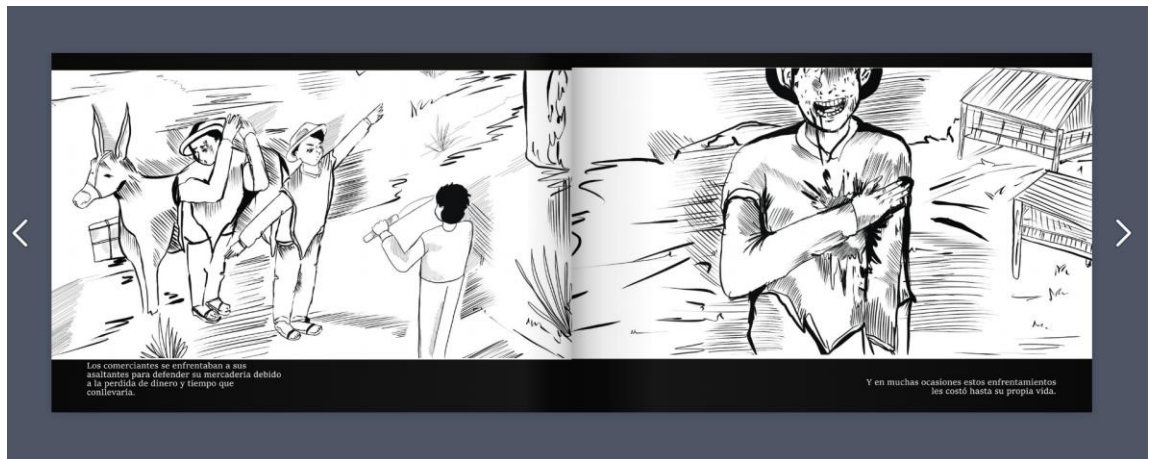
Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 57
Página 21 y 22



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 58



Nota: Elaboración propia, 2023

Figura 59
Página 25 y 26



Nota: Elaboración propia, 2023

12 IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES Y ECONÓMICOS)

12.1 Impacto Técnico

El proyecto de investigación y elaboración del libro ilustrado que se inspira en el trayecto de los comerciantes de Saquisilí, el cual se presenta a través de diversas ambientaciones de la época junto con sus variados climas, se emplearon programas de diseño como Sketchbook para la creación de los escenarios del recorrido. Asimismo, se utilizó InDesign para la maquetación del libro. En consecuencia, la presentación de este proyecto tendrá el propósito de brindar a la sociedad de

Saquisilí el valor inherente a nuestra memoria colectiva y al desarrollo de conocimientos en su historia.

12.2 Impacto Social

Con la creación de la ilustración como discurso visual se pretende transmitir la historia expuesta en el libro ilustrado a través del desarrollo de una adaptación escrita de la misma comunidad saquisilense que a creado libros historias y memorias visuales sobre aquellos momento donde inició el comercio en Saquisilí y que llevó a ser muy reconocido y que en la actualidad se sigue realizando. Por ello se cree que este proyecto aporte a la sociedad con la difusión de la historia.

13 PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 4
Recursos

RECURSOS	
RECURSOS HUMANOS	Autores/Diseñadores: Alejandra Veronica Venegas Báez . Tutor: Mg. Naranjo Huera Vilma Lucía. Entrevistado descendiente de un comerciante original.
MATERIALES	Resmas de papel, lápices, borradores

INSTITUCIONALES	Universidad Técnica de Cotopaxi Biblioteca municipal de Saquisilí
TECNOLÓGICOS	Computadoras, softwares de diseño, tabletas gráficas e internet.
BIBLIOGRÁFICOS	Libros físicos y entrevistas

Nota: Elaboración propia, 2023

Tabla 5

Recursos directos

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Lápiz	1	0.55	0.55
Hojas A3	10	0.25	2.50
Borrador	2	0.45	0.90
Impresiones	0	0.15	0
Impresión del libro	42.50	42.50	42.50
Total			46.45

Nota: Elaboración propia, 2023

Tabla 6

Recursos técnicos

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Computadoras	1	Lenovo 1200	1,030
Tabletas gráficas	1	260	260
Internet	4	20	80.00

Total			1.370

Nota: Elaboración propia, 2023

Tabla 7

Total de recursos

DETALLE	TOTAL
Recursos Directos	46.45
Recursos Técnicos	1.370
Recursos Indirectos	0
Total	1.416.45

Nota: Elaboración propia, 2023

14 CONCLUSIONES

- A través del desarrollo de este proyecto de investigación, se llegó a comprender el origen del comercio en uno de los recintos comerciales indígenas más grandes del país. Las historias documentadas en textos de memorias de Saquisilí, así como los relatos transmitidos por adultos mayores descendientes de comerciantes, permitieron revelar las experiencias vinculadas a la travesía por las cordilleras y los desafíos enfrentados para vender productos y abastecer a la comunidad de la Sierra con artículos provenientes de la Costa. En consecuencia, esta información fue fundamental para la concepción del concepto central del discurso visual, tanto en la ideación como en la creación de los escenarios y sus adaptaciones.
- El desarrollo del discurso visual a través de la ilustración permitió la revelación de escenarios y vivencias que habían quedado en el olvido a lo largo del tiempo.

Esto se debía a la carencia de un recurso gráfico que validara las experiencias y travesías de los comerciantes. El discurso visual, que fue generado mediante la metodología del Design Sprint, posibilitó la creación de ilustraciones congruentes con las vivencias pasadas, y así lograr transmitir a la población de Saquisilí cómo transcurría el comercio en la década de 1930. A través de este trabajo se da a conocer la relevancia de la memoria visual y la importancia de preservar la cultura del cantón.

15 BIBLIOGRAFÍA

Acaso , M. (2006). *Lenguaje Visual*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Rozenbaum, D. (2022). El rol y la responsabilidad social del diseñador en la construcción de mensajes visuales del área de salud: campañas de prevención del cáncer de mama en la Ciudad de Buenos Aires. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (165), 201-229.

Caspi Caiza Anthony Alexander (2023). “*El lenguaje visual en la creación de recursos didácticos para personas sordomudas en la ciudad de Ambato*”. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/38537>

Universidad de la república Uruguay, Facultad de Enfermería(2020).Departamento de Documentación y biblioteca 2020.Autor.

Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A. E., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz Ballesteros, J. L., & Díaz Pertuz, L. (2020). Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicio prácticos en las ciencias administrativas y contables.

Redondo García, M. (2014). Ilustración digital. Madrid, Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/114112?page=5..>

Yepez, R. (18 de Abril de 2018). Aula Fácil. Obtenido de <https://www.aulafacil.com/cursos/dibujo-lineal-secundaria/educacion-plastica-yvisual-1-eso/tipos-de-lenguaje-visual-17980>

Por, I. M., Paz, I. K., Federico, I., & Salazar, G. (s/f). *MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS PARA UNA INVESTIGACIÓN*. Fgsalazar.net. Recuperado el 28 de julio de 2023, de https://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf

Técnica de recogida de información: La entrevista 2. (s/f). Diposit.ub.edu. Recuperado el 28 de julio de 2023, de <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

(S/f). Uandes.cl. Recuperado el 28 de julio de 2023, de https://www.uandes.cl/wp-content/uploads/2022/03/FICHA_BIBLIOGRAFICA2020.pdf

De una investigación bibliográfica pertinente, L. C. de un T. A. D. D., exhaustiva., E. y. (s/f). *ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA*. Edu.uy. Recuperado el 30 de julio de 2023, de <https://www.fenf.edu.uy/wp-content/uploads/2020/12/14dediciembrede2020Etapasdela-investigacionbibliografica-1.pdf>

Pezzetti, V. (2020). Por qué alinear Lean Startup con Design Thinking y Agile. *Revista Abierta de Informática Aplicada* 4, 17-23.

La ilustración, que se encuentra a caballo entre el Arte y el Diseño Gráfico, en base a su carácter funcional debe impresionar al espectador y provocarle

Redondo García, M. (2014). *Ilustración digital*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

<https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/114112?page=3>

ZAMBRANO, J. A. (2003). DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL. Cuenca - Ecuador: UNIVERSIDAD DE CUENCA.

Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual*. 1. Barcelona, Editorial GG. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/211904?page=57>.

Gamonal Arroyo, R., (2012). DEL BOCETO AL DISEÑO. LA MATERIALIZACIÓN DEL DISCURSO VISUAL EN EL DISEÑO GRÁFICO. *Vivat Academia*, (119), 42-57.

Culajay, H. D. A. (2007). *Manual Interactivo de Técnicas de Ilustración Digital aplicadas a la Caricatura y al Cómic, para el curso de Expresión Gráfica 2*. Universidad de San Carlos de Guatemala.

Redondo García, M. (2014). *Ilustración digital*. Madrid, Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/114112?page=5>.

Zúñiga Cañizares, P. G. (2023). *Manual de creación de personajes*. file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/tesis/2013_Manual_Guillermo_Fabricio_%20Z%C3%BA%C3%B1iga.pdf

El Tablero I (Aguañac), D. de T. I. (2018 - 2019). *Expresión gráfica y dibujo técnico*. Tablero

ANEXOS

Anexo 1: *Hoja de vida de la docente tutora Lucía Naranjo*



Nombres y apellidos: Vilma Lucía Naranjo Huera

Lugar de nacimiento: Tulcán, Ecuador.

Año de nacimiento: 1980

Registro: <https://orcid.org/0000-0003-3506-7021>

e-mail: vilma.naranjo@utc.edu.ec

Diseñadora Gráfica de la Universidad Israel, Ecuador. Magister en Dirección de Comunicación Corporativa e Institucional de la Universidad de Las Américas, Ecuador. Desde el 2002 trabaja como diseñadora gráfica en el área editorial, identidad corporativa, dirección de arte y creatividad publicitaria, para empresas, editoriales y agencias de publicidad a nivel nacional hasta el 2008. Desde el 2008 es docente titular, de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de Diseño Gráfico. Investiga algunas relaciones entre el diseño y la cultura. Ha realizado ponencias y publicado diferentes artículos que tienen que ver con; la dirección de comunicación interna, el Diseño Gráfico y las colecciones de cerámica precolombina Panzaleo de Ecuador. Actualmente Doctoranda del programa de Diseño de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Realiza su tesis doctoral sobre las gráficas de comercios en barrios populares de la provincia de Cotopaxi Ecuador.

Anexo 2: Hoja de vida de la Estudiante Alejandra Venegas.

ALEJANDRA VENEGAS

Estudiante



SOBRE MÍ

Estudiante del octavo semestre de Diseño Grafico amante a la cultura andina, ilustradora ganadora de concurso de dibujo con una obra enviada a taiwan China.

.....

CONTACTO

☎ 0987959353

✉ puchisvenegas80@gmail.com.

📍 Saquisili, Pichincha y eugenio Espejo. (Laboratorio Medi Service)

▶ **DATOS PERSONALES**

ALEJANDRA VERONICA VENEGAS BAEZ

21 años
C.I. 1719515163
Saquisilí- Ecuador
Soltera

▶ **ESTUDIOS**

UNIDAD EDUCATIVA "GENESIS"
Primaria
U.E.P. SAN JOSÉ "LA SALLE"
Secundaria
UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
universidad

▶ **HERRAMIENTAS DE SOFTWARE**

Ilustrador
Photoshop

▶ **HABILIDADES**

Creativa
comunicativa
Innovadora

Anexo 3: Entrevista

Guía N° 1

1. Presentación (nombre, edad, ocupación...)
2. En su opinión ¿En su tiempo de acompañarle a su abuelito cuál ha sido los momentos que le marcó?
3. En su opinión, ¿Cómo era la rutina que tomaba su Abuelito en ese entonces?
4. ¿Qué productos vendía su Abuelito?
5. ¿Que alimentos de la Costa solía traer su Abuelito?

Anexo 4: Entrevistas

Entrevista N° 1 - Lic. Lucio Báez

Transcripción de entrevista
Nombre de la persona entrevistada: Lucio Alejandra Báez
Edad de la persona entrevistada: 68 años
Procedencia de la persona entrevistada: Latacunga, Ecuador
Ocupación: Descendiente de Comerciantes
Fecha de realización de la entrevista: 10 de abril del 2023
Hora de la entrevista: 15:00
Duración de la entrevista: 04:45:96
Entrevista realizada por: Alejandra Venegas

Breve contextualización de la entrevista:

Conocimientos sobre su abuelo que él observaba mientras ejercía , dando así detalles de primera mano acerca de cómo el comerciante realizaba su rutina diaria , de recorrer el tren hasta su llegada al hogar.

Objetivo de la entrevista: Llegar a conocer detalles los cuales no se encontraban en los textos recopilados en los libros de los historiadores de Saquisilí

Ítems de entrevista:

“Bueno, conozco que a finales de los años 50 e inicios de los 60, un grupo de personas de la parroquia Chantilín, entre ellos mi abuelo Juan Luis Báez, se preparaban a mitad de año adquiriendo ropa para hombre y mujer para viajar a Manabí, llegando primeramente a Pedro Carbo y luego al sector rural conocido como Alto Grande. Allí llevaba ropa que sacaba a crédito en almacenes Juan Darquea en Ambato y de Guayaquil de un almacén de un señor Adoum. Esa ropa la llevaba a vender especialmente en lo que es del sector rural de Manabí, llevaba además telas para vestidos y blusas. Entre otras cosas que las llevaban en bultos o pacas, que muchas veces los llevaban en sus hombros o cargados con sabanas. Las ventas se hacían a crédito, que las entregaban a los montubios, en este caso en sus casas, porque viajaban grandes distancias para llegar allí y dejar a crédito para cobrar después de unos meses, cuando había y después de las cosechas de la gente y vendían sus productos o para cobrar también el próximo año.

En cuanto a cómo se trasladaban, eran caminatas inmensas, apoyados en cargamentos que los ponían en burritos o en caballos que servían en este caso para llegar a las diferentes comunidades y recintos. De lo que yo sé, también a veces había intercambios con armas como escopetas que tenían en las casas las gentes. Hay también las pistolas antiguas, eso se dio por muchos años y el negocio fue decayendo y no viajaban. Pero, era una costumbre arraigada de la gente de

Saquisilí, muchos de ellos se quedaban por allá. También para mencionar a familia Carrera, Miguel Delgado familia Freire. Hay que señalar también que en estas aventuras de ventas algunas personas serán asaltadas y algunos se sabe que perdieron la vida, especialmente un señor que se llamó Salomón Freire. Añadir que para llegar a la Costa los comerciantes esperaban el tren en la estación que quedaba en Guaytacama, allí esperaban con sus cargamentos y viajaban hasta Durán, luego cogían vehículo para llegar a Guayaquil y luego hasta Manabí después de pasar por Pedro Carbo"

EVALUADORES

.Anexo 5: Evaluadora Carmina Reyes

CURRÍCULO

CARMIÑA REYES
Diseñadora Gráfica

Edad: 25
Nacionalidad: Ecuatoriana
Idiomas: Español, Inglés (Certificación B2)
E-mail: demetalinima@gmail.com
Contacto: (+593) 0984072407 - (02) 2315 - 732

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- GUAYASAMIN INSTITUTE**
Junio 2013/ Marzo 2020
Profesora de Inglés
Fotografía de eventos. (Ocasional)
- ASCENSORES CÁRDENAS**
Octubre 2015/ Febrero 2016
Construcción de planos/objetos. (AutoCAD)
- UNIDAD EDUCATIVA BRITÁNICO LOS ANDES**
Marzo 2019/ Agosto 2020
Docente de Inglés
Diseño de anuncios (Ocasional)
Publicidad (Julio 2020)
- CRYSBLAD CREATIVE LOUNGE**
Octubre 2020/ Actualidad
Diseñadora

MANEJO DE SOFTWARE

Ai Ps Ae Id Lr M

1

FORMACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
Latacunga - Cotopaxi
2013 - 2019
Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

UNIDAD EDUCATIVA MARIANO NEGRETE
Machachi - Pichincha
Escuela y Colegio
2000 - 2013
Bachiller en Ciencias Generales

CURSOS Y LOGROS

CERTIFICADO DE CAPACITACIÓN
Nivel B2 en el idioma Inglés
Otorgado por: Guayasamin Institute, 2018

CERTIFICADO DE SUFICIENCIA
Nivel B1 en el idioma Inglés
Otorgado por: Guayasamin Institute
Abril 2014

PLAN COVID APLICADO PARA LA EDUCACIÓN
Organizado por Senderos
Junio 2020

WACOM FEST 2020
Webinars y Charlas

SEMINARIO - TALLER INTERNACIONAL "SEMÍOTICA DEL DISEÑO ANDINO"
Realizado por Universidad Técnica de Cotopaxi
20, 21, 22 y 23 de Octubre, 2014


VI CONGRESO INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO
Realizado por Universidad Técnica de Cotopaxi
12,13 y 14 de Julio, 2017

CROMÍA - ENCUENTRO NACIONAL DE DISEÑO ECUADOR
Guayaquil 2017
Diciembre, 13, 14 y 15

I CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO
Realizado por Universidad Técnica de Cotopaxi
29, 30 y 31 de Enero, 2018

TRANSISCOPIO. EVENTO DE EXPRESIÓN GRÁFICA EXPERIMENTAL
Realizado por Universidad Técnica de Cotopaxi
18 de Julio, 2018

PARTICIPACIÓN EN CHARLAS ORGANIZADAS POR SM SEGMENTO: CAFÉS VIRTUALES
Integración de evidencias. Elaboración de Portafolios de Aprendizaje
¿Cómo evaluar mi clase no presencial?
Experiential Learning
Inclusive Education and Classroom Strategies
El uso de las TIC en el desarrollo de habilidades
Coaching in the classroom



2

.Anexo 6: Evaluadora Jonathan Terreros



JONATHAN TERREROS
DISEÑADOR

ACERCA DE MI

Jonathan Josue Terreros Monteros, licenciado en Diseño Gráfico, 27 años. Nació en la ciudad de Otavalo. Actualmente está en un proceso de autoaprendizaje y desarrollo de arte digital con su marca Pachay, dos palabras en kichwa ocajeño: Pacha (Tierra) y Kay (Ser o estar). Las cuales juntas forman el sentido de Ser vivo de la tierra, propiciando la creación del estilo de surrealismo andino digital que fusiona la fotografía con el software digital. Lleva su marca proyectos fotográficos y de diseño gráfico cada uno con su temática central y su mensaje, resumidos generalmente en: amar lo nuestro, en estar orgullosos de lo que somos y de donde venimos, plantados en gráfica. Ha tenido la oportunidad de mostrar su trabajo a nivel nacional e internacional y ahora se siente dichoso de compartir con ustedes su trabajo.

Siempre con mi amado Otavalo en alto!

REFERENCIA

JONATHAN TERREROS
Lic. Diseño Gráfico
0969926853
jonathanterreros@hotmail.com



EDUCACIÓN

Primaria	ESCUELA DE PRÁCTICA DOCENTE "10 DE AGOSTO"
Secundaria	COLEGIO EXPERIMENTAL "JACINTO COLLAHUAZO"
Superior	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

TÍTULOS OBTENIDOS

BACHILLER TÉCNICO EN COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN
ESPECIALIDAD EN APLICACIONES INFORMÁTICAS

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICADOS

CURSO DE "PRIMEROS AUXILIOS BÁSICOS Y CAMPAMENTACIÓN DÉCIMA PROMOCIÓN EN LA CRUZ ROJA ECUATORIANA JUNTA CANTONAL OTAVALO, 2010"

CONCURSO DE FOTOGRAFÍA "DISEÑADOS PARA DISEÑAR" DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CONCURSO DE CORTOMETRAJES "DISEÑADOS PARA DISEÑAR" DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

PARTICIPANTE EN LA 1ERA JORNADA MURALISTA "IMBABURA PINTA A SAN PABLO DEL LAGO"

PARTICIPANTE EN INNOPOULS "CONOCIMIENTO ES LIBERTAD" DE YACHAY

TALLER DE "FOTOGRAFÍA CON DISPOSITIVOS MÓVILES"

DISEÑADOR EN EL PROYECTO "ARCSA. POR UN ECUADOR EMPRENDEDOR"

PARTICIPANTE EN "ENRAZARTE FESTIVAL DE ARTE Y CULTURA" EN HOMENAJE A LA SANTÍSIMA VIRGEN DEL CARMEN PATRONA DE LA CIUDADELA LOS LAGOS

FACILITADOR "EDUCARTE. 1ER ENCUENTRO CIENTÍFICO, CULTURAL Y ARTÍSTICO" DE OTAVALO

PARTICIPANTE EN EL "IV CONGRESO ECUATORIANO DE GESTIÓN CULTURAL"

PARTICIPANTE EN LA AGENDA CULTURAL "YACHAK PACHA" DE LA CASA DE LA CULTURA ECUATORIANA BENJAMÍN CARRIÓN NÚCLEO CHIMBORAZO Y LA UNIÓN INTERNACIONAL DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS DE AMÉRICA

PARTICIPANTE EN EL "FORO CONFERENCIA DERECHO HUMANO CONSUEUDINARIO" EN EL MARCO DEL PROCESO JURÍDICO INTERCULTURAL Y PLURALISMO JURÍDICO, EN LA MATERIA DE DERECHO, JUSTICIA, COMPETENCIA Y TERRITORIO INDÍGENA POR PARTE DE LA COORDINADORA ANDINA DE LOS DERECHOS HUMANOS "C.A.D.HU" DEL ECUADOR

.Anexo 7: Evaluadora Angelica Tucumbi

ANGELICA TUCUMBI YUNGAN
Diseñadora Gráfica

PERFIL
Licenciada en Diseñadora gráfica y freelance independiente, con asignaciones dedicadas al diseño publicitario, desarrollo de artes gráficas para redes sociales, ilustración y animación. Dinámica y creativa en la solución de problemáticas gráficas.

CONTACTO
Nombres y Apellidos: Angelica Narciza Tucumbi Yungan
Cédula: 1725738221
Dirección: San Felipe - Latacunga
Teléfono: 0982771352
Email: angelica.tucumbi8221@utc.edu.ec

REFERENCIA
Mg. Sergio Chango
Cel: 0999739542
Profesor - Universidad Técnica de Cotopaxi
Mg. Diego Estupiñán
Cel: 0999037515
Profesor de Administración - UTC
Ing. Mauro Albarazán
Cel: 0984597473
Decano - Universidad Técnica de Cotopaxi

DESTREZAS

Photoshop	██████████
Illustrator	██████████
After Effects	██████████
Premier Pro	██████████
Fotografía	██████████
Ilustración	██████████
Brandeo	██████████

FORMACIÓN ACADÉMICA

LATACUNGA - ECUADOR	LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
2018 - 2023	Universidad Técnica de Cotopaxi

EXPERIENCIA

DISEÑO GRÁFICO 2020	PPP, MINISTERIO DE AGRICULTURA Y GANADERIA Desarrollo de identidad de marca a microemprendimiento del sector agrícola de la provincia de Cotopaxi, (prácticas pre profesionales)
FRELANCER 2021	Desarrollo de artes gráficas para redes sociales, catálogos de venta de productos y publicidad de venta por ADS
UTC - FACULTAD CIYA 2022	Desarrollo de contenido para redes sociales, edición de video y animación.
GC. ARTES VISUALES 2022	Marketing direccionado a redes sociales, desarrollo de contenido, fotografía y video
IEE STUDENT BRANCH 2022	Desarrollo de la línea gráfica a el evento nacional anual de reunión de ramas, Universidad Técnica de Cotopaxi
EDU SPORT 2023	Editora audiovisual de contenido deportivo direccionado a redes sociales.
PROYECTO DE TITULACIÓN 2023	Desarrollo de un cuento ilustrado con realidad aumentada

CAPACITACIÓN TÉCNICA

LATACUNGA - ECUADOR 2019	II FESTIVAL INTERNACIONAL DE DISEÑO MULTIMEDIA TRANSISCOPIO MEDIA LAB Universidad Técnica de Cotopaxi
LATACUNGA - ECUADOR 2020	CURSO DE METODOLOGÍAS DE USO ADECUADO DE REDES SOCIALES CON TÉCNICAS ENFOCADAS AL DISEÑO GRÁFICO Fundación COORED
LATACUNGA - ECUADOR 2019	III FESTIVAL NACIONAL DE DISEÑO TRANSISCOPIO MEDIA LAB Universidad Técnica de Cotopaxi
LATACUNGA - ECUADOR 2022	JAM DE ILUSTRACIÓN ANALÓGICA Y DIGITAL Universidad Técnica de Cotopaxi - ganadora del primer lugar
LATACUNGA - ECUADOR 2022	JAM DE STICKERS Universidad Técnica de Cotopaxi - ganadora del segundo lugar
LATACUNGA - ECUADOR 2022	IV FESTIVAL NACIONAL DE DISEÑO TRANSISCOPIO MEDIA LAB Universidad Técnica de Cotopaxi
LATACUNGA - ECUADOR 2023	MECELX - CURSO DERECHOS DE AUTOR Fundación de ayuda a las víctimas de vulneración de derechos en todo ciclo de vida
LATACUNGA - ECUADOR 2022	CURSO DE FUNDAMENTOS DE MARKETING DIGITAL Google

.Anexo 8: Evaluadora Anthony Acuña



Ing. Anthony Acuña

DISEÑADOR GRÁFICO
PUBLICITARIO

Mi pasión por el diseño y la ilustración se convirtieron en un medio de trabajo. Diseño marcas y genero experiencias a través de ilustraciones digitales conceptuales, con contenido original capaz de crear una identidad propia.

☎ 0992551819
@a4_anthony
Latacunga, Ecuador
www.be.net/anthonyA4
anthonyA4@hotmail.com

COMPETENCIAS

LENGUA EXTRANJERA

Inglés

B1 + Intermedio

Especialista en ilustración vectorial y animación digital. Conocimientos en fotografía y retoque, branding, 3D, editorial, packaging, producción audiovisual y multimedia, edición de video, diseño web, dirección creativa para publicidad BTL y ATL, marketing digital, Diseño de interfaces y experiencia de usuarios con métodos y procesos visuales UX / UI.

FORMACIÓN

FORMACIÓN ACADÉMICA TERCER NIVEL

2014 **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

Ingeniería en Diseño Gráfico Publicitario

FORMACIÓN ADICIONAL

2015 **40h Fotografía**

I Ciclo de conferencias y talleres "REACTOR2015, JORNADAS DE LA CREATIVIDAD".

40h Fotografía Artística Experimental Contemporánea

III Encuentro Internacional de Diseño.

2018 **8h Taller Creación de Personajes**

Invasión Ambato

2018 **8h Conceptualización y Diseño**

Taller Ecuador Poster Bienal "Derechos de los Niños y Niñas".

FORMACIÓN ONLINE

Animación 2D cuadro a cuadro

HBruna

Ilustración Vectorial Avanzada en Adobe

Illustrator CC

Lucas Suaricha

2021 **Lettering Ornamental**

Havy Cruz

2022 **Afrr Effects avanzado**

Carlos "Zenzuke" Albarrán

Diseño de personajes 3D en movimiento

Jaimé Álvarez Sobreviela

Creación de Historias animadas en bucle

Pablo Cuello

Animación dinámica con ilustraciones 2D y 3D

Advttr Studio

Introducción a Instagram Business

Juanmi Díez

EXPERIENCIA

2018 **DIRECCIÓN DE ARTE**

Opera Social Club, Ambato

Creación de línea gráfica y material publicitario para eventos de temporada, identidad corporativa, publicidad y manejo de redes sociales, afiches, pases vip, fotografía y contenido multimedia.

2019 **DIRECCIÓN CREATIVA**

Postal Publicidad, Ambato

Encargado del departamento de Ilustración y Diseño Gráfico, análisis y desarrollo de estrategias de comunicación a través de medios digitales e impresos.

