



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

**Tesis previa a la obtención del título de Ingeniería en Diseño Gráfico
Computarizado.**

TEMA:

“DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2014”.

Autor:

Taípe Cevallos Cristian Roberto

Directora:

MSc. Parra Pérez Ximena Marcela

Asesor:

*MSc. Vaca Peñaherrera Bolívar
Ricardo*

LATACUNGA – ECUADOR

2016

FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto, el postulante:

- **TAIPE CEVALLOS CRISTIAN ROBERTO**

Con la tesis, cuyo título es: **“DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIÓDO 2014”**.

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

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

Latacunga, Febrero 2016

Para constancia firman:

Ing. Hernán Yánez

PRESIDENTE

Lic. Mayra Toapanta

MIEMBRO

Ing. Sergio Chango

OPOSITOR

MSc. Marcela Parra

TUTOR (DIRECTORA)

AUTORÍA

La presente Tesis de Grado con su respectivo Tema de Investigación “**DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2014**”. Es el resultado del esfuerzo y dedicación del postulante. En tal virtud los conceptos y opiniones son exclusividad y responsabilidad del autor.

Cristian Roberto Taipe Cevallos

C.I. 0503474058

AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema: **“DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2014”**.

Del señor estudiante; Taípe Cevallos Cristian Roberto postulante de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos - técnicos necesarios para ser sometidos a la Evaluación del Tribunal de Validación de Anteproyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....
MSc. Marcela Parra

C.I. 0102937299

DIRECTOR DE TESIS

AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2014”. Del señor estudiante; Taipe Cevallos Cristian Roberto postulante de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos - técnicos necesarios para ser sometidos a la Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....
Msc. Bolívar Vaca Peñaherrera

C.I. 050086756-9

CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN
LATACUNGA-ECUADOR

A petición verbal de la parte interesada, el señor: **Taipe Cevallos Cristian Roberto**, portador de la cedula de identidad N° 050362152-6 tengo a bien certificar que:

El mencionado egresado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulante de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, ha concluido con la ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA TESIS “**DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIÓDO 2014**”. Dicho trabajo ha sido culminado y comprobado su funcionamiento sujetándose a las especificaciones y requerimientos técnicos solicitados.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad facultando a la interesada hacer uso del certificado, como crea conveniente.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....
Arq. Enrique Lanás L. Mg.C

CORDINADOR DE LA CARRERA

AGRADECIMIENTO

Una gratitud indescriptible para mi querida familia, quienes me brindaron todo su apoyo en este camino universitario. A mis amados padres que con su cariño supieron encaminarme por el camino del bien.

A mis distinguidos maestros que con sus enseñanzas aprendí a no desmayar y continuar, a mis queridos compañeros, con quienes compartí cosas únicas dentro y fuera del salón de clases.

A mi querida universidad que de ella me llevo el más grato recuerdo y admiración.

Cristian

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a Dios quien me ha guiado por el camino del bien, dándome fuerzas para no desmayar y continuar con un trabajo arduo, a mi querida familia, que con su inalcanzable amor supieron guiarme por el camino del estudio para alcanzar una meta más en mi vida.

Pero en especial esta tesis se la dedico al ser más maravilloso y único que se fue a permanecer con los ángeles, y sé que desde el cielo me cuida y me protege en cada paso que doy, a mi madre adorada, quien supo convertirme en un hombre de bien, con su apoyo incondicional y sobretodo con su infinito amor. Mi Marujita esta meta es para ti, que sé que desde el cielo me dibujas una sonrisa y así me das fuerza para seguir cumpliendo metas y sueños.

Cristian

INDICE DE GENERAL

FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	ii
AUTORÍA.....	iii
AVAL DE DIRECTOR DE TESIS	iv
AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO	v
CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA	viii
INDICE DE GENERAL	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES	xv
RESUMEN.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	xviii
INTRODUCCIÓN.....	xix
CAPITULO I.....	1
1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1.1 Diseño.....	1
1.1.2 Diseño Gráfico.....	2
1.1.3 Elementos del Diseño Gráfico	2
1.1.4 Tipografía.....	4

1.1.5 Ilustración	5
1.1.6 Fotografía.....	6
1.1.7 Publicidad	7
1.2 Multimedia	8
1.2.1 Aplicación de la Multimedia.....	9
1.2.2 Diseño Multimedia	10
1.2.3 Tipos de animación.....	13
Fuente: www.mejoresideas.com	15
1.2.4 Técnicas de Animación.....	17
1.2.5 Interface Gráfica	17
1.2.6 Web.....	18
1.2.7 HTML.....	19
1.3 Costumbres y Tradiciones	19
1.3.1 Costumbres	19
1.3.2 Tradiciones.....	20
1.4 Caracterización del Cantón Salcedo.....	20
1.4.1 San Miguel de Salcedo	20
1.4.2 Parroquias	22
Realizado por: Investigador	29
1.4.3 Festividades del Cantón Salcedo	36
1.4.4 Gastronomía De Salcedo	39
1.4.5 Artesanías.....	42
CAPITULO II.....	43
INTERPRETACIÓN, GRAFICACIÓN Y ANÁLISIS DE	
RESULTADOS.....	43
2.1 Metodología de la Investigación	43

2.1.1 Tipos De Investigación	43
2.2.2 Métodos de investigación a ser utilizados	44
2.2.3 Técnicas que se utilizarán	44
MUESTRA.....	46
2.3 Diseño Estadístico	47
2.3.1 Presentación de resultados	48
2.13.1 Entrevistas A Historiadores Del Cantón Salcedo	57
2.4 Hipótesis	59
2.4.1 Variables Indicadores	59
Variable independiente	59
Indicadores.....	59
2.4.2 Verificación de la Hipótesis.....	59
CAPITULO III.....	61
3 PROPUESTA.....	61
3.1. Tema	61
3.2 Justificación.....	61
3.3 Objetivos.....	62
3.3.1 Objetivo General.....	62
3.3.2 Objetivos Específicos	62
3.4 Descripción de la propuesta.....	63
3.5 Clasificación del Contenido	63
3.6 Desarrollo de la propuesta	64
3.6.1 Diseño del imagotipo	64
3.6.2 Boceto y digitalización de personajes.....	72
3.6.3 Prototipo De Papel.....	77
3.7.1 Contenido de la botonera de Salcedo.....	85

3.7.4 Fiestas	86
3.7.6 Diagramación Web	86
3.8 Contenido De La Interfaz	89
Página Atractivos.....	92
• Lugares turísticos	92
Página Gastronomía	92
Página Fiestas	94
Página Galería.....	94
3.9 Requisitos para publicar la propuesta	95
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	97
CONCLUSIONES	97
RECOMENDACIONES.....	97
GLOSARIO	98
BIBLIOGRAFIA	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: COSTUMBRES Y TRADICIONES.....	48
GRÁFICO 2: EVENTOS FESTIVOS	49
GRÁFICO 3: DIFUNDIR COSTUMBRES Y TRADICIONES.....	50
GRÁFICO 4: MANTENER COSTUMBRES Y TRADICIONES.....	51
GRÁFICO 5: MEDIOS A UTILIZAR	52
GRÁFICO 6: ICONO DE SALCEDO.....	53
GRÁFICO 7: ELEMENTOS PARA IDENTIFICAR	54

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 4: COSTUMBRES Y TRADICIONES	48
TABLA 5: EVENTOS FESTIVOS	49
TABLA 6: DIFUNDIR COSTUMBRES Y TRADICIONES	50
TABLA 7: MANTENER COSTUMBRES Y TRADICIONES	51
TABLA 8: MEDIOS A UTILIZAR.....	52
TABLA 9: ICONO DE SALCEDO	53
TABLA 10: ELEMENTOS PARA IDENTIFICAR.....	54
TABLA N° 13: JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA	70

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN N° 1: INTERACTIVIDAD	12
IMAGEN N° 2: STOP MOTION	13
IMAGEN N° 3: PIXELACIÓN	14
IMAGEN N° 4: ROTOSCOPIA	14
IMAGEN N° 5: RECORTES.....	15
IMAGEN N° 6: ACETATOS	15
IMAGEN N° 7: CUADROS	16
IMAGEN N° 8: SPRITE.....	16
IMAGEN N° 9: CUSUBAMBA.....	22
IMAGEN N° 10: MOTE.....	23
IMAGEN N° 11: ALUCHÁN.....	24
IMAGEN N° 11: MULALILLO	25
IMAGEN N° 12: COLADA DE MAÍZ.....	26
IMAGEN N° 13: PANZALEO	27
IMAGEN N° 14: FRITADA.....	28
IMAGEN N° 15: ANTONIO JOSÉ HOLGUÍN.....	29
IMAGEN N° 16: CUY.....	30
IMAGEN N° 17: SANTA ANA	31
IMAGEN N° 18: PESCADO FRITP	32
IMAGEN N° 19: PALACIO MUNICIPAL.....	33
IMAGEN N° 20: PARQUE 19 DE SEPTIEMBRE	34
IMAGEN N° 21: IGLESIA MATRIZ	35
IMAGEN N° 22: INTI RAYMI.....	37
IMAGEN N° 23: FIESTA DEL PRÍNCIPE SAN MIGUEL	38
IMAGEN N° 24: HORNADO	39
IMAGEN N° 25: PINOL	40
IMAGEN 65: RETÍCULA 960.....	87

TEMA: DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI”.

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como finalidad difundir y transmitir las costumbres y tradiciones del Cantón Salcedo ubicado en la provincia de Cotopaxi a las personas propias y extrañas de este sector por medio de la elaboración de una página web multimedia diseñada a través de varios softwares en conjunto con conocimientos de Diseño Gráfico adquiridos a través de estudios universitarios, esta aplicación interactiva es de fácil accesibilidad para los usuarios ya que se encuentra ubicada en la web y está respaldada con información verídica investigada desde su fuente misma. Gracias a esta página web multimedia los usuarios podrán fortalecer el conocimiento de la historia las costumbres y tradiciones del Cantón Salcedo incluyendo a cada una de las parroquias que lo conforman así también sus festividades más representativas y su comida típica como es el tradicional helado pinol y hornado conocidos a nivel nacional e internacional por su exquisito sabor. Mediante este proyecto se quiere conseguir que las personas conozcan a Salcedo no solamente como la ciudad del helado si bien es cierto que eso es parte de la identidad del cantón no es todo lo que ofrece pues Salcedo es amable acogedor y hospitalario y por medio de este trabajo investigativo se dará a conocer eso.

TOPIC:" DESIGNING A MULTIMEDIA WEBSITE ILLUSTRATED BY PHOTOGRAPHS AND ANIMATIONS TO SPREAD THE CUSTOMS AND TRADITIONS OF THE PROVINCE OF COTOPAXI SALCEDO CANTON IN THE PERIOD 2014".

ABSTRACT

This research project aims to disseminate and convey the customs and traditions of Salcedo Canton located in Cotopaxi Province to own people and strangers in this sector through the development of an website designed by different software in conjunction with graphic design skills acquired through university studies, this interactive application is easily accessible to users because it is located on the web and it is supported with factual information researched from its source. Users will strengthen their knowledge about the history of customs and traditions at Salcedo Canton with this interactive application including each of the parishes that comprise it, as well as its most representative festivities and typical food such as: the traditional "pinol" ice cream and "hornado" which are known at nationally and internationally level for its exquisite taste. Through this project, the researcher wants to get people to know Salcedo not only as the city of ice cream; it is true that this is a part of the identity at the Canton but it is not all because Salcedo is friendly, welcoming and hospitable and through this research work will be released.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señor Egresado de la Carrera de Ing. en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **“DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2014”**. 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 al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....

Lic. Wilmer Collaguazo

C.I. 1722417571

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la tecnología ha ido evolucionando de una manera impresionante, y ha tenido una buena aceptación por las personas, ya que mediante estas se puede conocer cosas que antes se ignoraba. Por esta razón, el uso de una página web permite crear contenidos por medio de herramientas gráficas como imágenes, textos, audio y video.

Dentro de la rama del diseño existe una gran diversidad de técnicas para el desarrollo de la información a través de una página web. Para realizar el marco teórico, se hizo una recopilación de información de forma bibliográfica y con una investigación de campo.

Las técnicas de investigación entre las que tenemos las entrevistas, encuestas, fueron instrumentos necesarios para la recolección de datos, la hipótesis con la que se trabajó durante la investigación fue: “La página web multimedia empleando fotografías y animaciones ilustradas, ayudará a la difusión de las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo para evitar la pérdida de identidad en los habitantes”.

La tesis está estructurada en tres capítulos:

En el Capítulo I, se da a conocer los fundamentos teóricos de la investigación, así como también, la información sobre las herramientas que se utilizan en la aplicación del proyecto y la plataforma requerida en el desarrollo de la página.

En el Capítulo II, se presenta la interpretación, graficación y análisis de los resultados.

En el Capítulo III, se detalla la propuesta de cada uno de los procesos lógicos y prácticos que se van a utilizar durante todo el desarrollo de la página web, de tal manera que, se utilizaran los programas y plataformas que intervinieron durante el diseño y desarrollo de la página.

CAPITULO I

1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Diseño

(Wucius, 2010), expresa que: **“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas”**.

El diseño se encuentra en varias disciplinas, por lo tanto se puede interpretar que en cualquier ámbito se requiere la imaginación antes de creación o innovación. En primera fase, el diseño es un boceto o bosquejo de una idea que se desee proyectar o plasmar en un papel.

Para plasmar cualquier diseño se debe utilizar aspectos estéticos, funcionales y técnicos, y dar funcionalidad al mensaje, además se puede utilizar otros recursos visuales como las imágenes, textos, gráficos, color etc. La finalidad es despertar interés y atraer al público visualmente.

1.1.2 Diseño Gráfico

(RAND, 2011) expresa que, **“Entender el significado de diseño es no solo entender el papel que desempeñan la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social”** . pág. 85

La actividad del diseño gráfico consiste en concebir, organizar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales y con objetivos claros y determinados. Esta actividad posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. La forma de comunicar puede ser mediante medios impresos o digitales.

La necesidad humana ha empujado al desarrollo tecnológico, lo que implica la creación de nuevas herramientas, software, recursos y soportes que permitan trabajar y dar prioridad al ser humano.

Mediante el diseño gráfico se conoce lo que las personas quieren transmitir, persuadir o comunicar, esto se puede realizar a través de una adecuada selección de imágenes, textos, gráficos, colores e incluso formas visuales agradables.

1.1.3 Elementos del Diseño Gráfico

(CONEJO, 2012), Indica que, **“Los elementos son la base de toda composición y podemos apreciarlas en muchas de las cosas que usamos cotidianamente. Cada elemento se puede utilizar individualmente o combinado con otro para crear diseños interesantes”**. pág. 125

Elementos conceptuales

- **Punto:** Indica Posición. No tiene largo ni ancho.
- **Línea:** Es el recorrido de un punto. Tiene posición y dirección.
- **Plano:** Es el recorrido de una línea en movimiento.
- **Volumen:** Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos.

Elementos de relación

- **Dirección:** Depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.
- **Posición:** Es juzgada por la relación respecto al cuadro de las estructuras.
- **Espacio:** Puede ser ocupado o vacío, liso o puede ser ilusorio para sugerir profundidad.
- **Gravedad:** Esta nos es visual sino psicológica. Es la tendencia a atribuir pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad a formas.

Elementos prácticos

- **Representación:** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. Puede ser realista, estilizada o semiabstracta.
- **Significado:** Se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.
- **Función:** Es el propósito por la que se crea el diseño.

Elementos visuales

- **Forma:** Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.

- **Medida:** Todas las formas tienen un tamaño, aunque resulta relativo cuando es comparado.
- **Color:** Una forma se distingue de las cercanías por medio del color.
- **Textura:** La textura se refiere a las características de la superficie de una forma.

1.1.4 Tipografía

Lindsey Marschall y Lester Meachem (Ramón, pág. 2012), afirma que: **“Al conjunto de símbolos que sirven para representar un lenguaje se le denomina letras. En imprenta y tipografía, se denomina tipos de signos empleados para hacer modelos”**. pág. 12

En medio digital reciben el nombre de caracteres. Se denomina tipografía al estudio de, diseño y clasificación de tipos de (letras) y fuentes (familias de letras con características comunes).

Seleccionar un tipo de letra es un aspecto muy importante para comunicar el mensaje, puesto que el estilo de la tipografía es el primer elemento con el que se hará la identificación referente a las letras, números y símbolos de un texto impreso sobre un medio físico o electrónico.

Dentro de cada grupo hay una gama de actividades que conlleva el uso de la tipografía. Los diseñadores gráficos, antes de utilizar la tipografía estudian en función del contenido que expresa y del contexto donde se va insertar. Además se debe verificar la relación de interdependencia entre estética y funcionalidad de la comunicación visual.

La composición gráfica de las palabras añade por ello un valor semántico nuevo a los que normalmente contiene, y permite evidenciar o hacer asumir un significado particular a la palabra misma, según el diseño del carácter que se decide utilizar.

1.1.5 Ilustración

Según: SERGI, Cámara. (2008) manifiesta que la Ilustración: **“Las ilustraciones tienen las claves de mundos que existen en la imaginación cuya descripción no sería posible sin ella, además nutren de actitud e información ayudando a desarrollar los sentidos visuales”**. (p. 36)

Las ilustraciones pueden ser mapas, planos, diagramas o elementos decorativos, generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación directa, indirecta con el texto que acompañan.

La ilustración refleja una interpretación simbólica, tiene la capacidad de transmitir sentimientos directos, anexados con dibujos o imágenes que adorna al documento de un libro con textos. Mediante la ilustración el dibujante representa su estado de ánimo o sentir de las cosas.

La ilustración nace como una necesidad de expresar los sentimientos a otras personas de una manera sencilla, ya que la sensibilidad del artista le dará un sentido más humano a la obra realizada. Una ilustración bien dirigida debe hacer que la ficción que se lea y cobre vida.

1.1.5.1 Estilos de Ilustración

- **Pluma y Tinta:** Es uno de los estilos más tradicionales, la calidad del dibujo es crucial.
- **Lápiz y Carboncillo:** Tienen tonos clásicos y tradicionales que son adecuados para una gran variedad de temas.
- **Acuarela:** Tienden a ser usadas de forma tradicionalmente evocadoras, creando una sensación abierta y ligera, generalmente no se utilizan en trabajos de gran detalle.

- **Lápices de Color:** El color que se emplea mediante esta técnica conserva el sentido del dibujo.
- **Pastel:** Medio asociado a menudo con ilustraciones suaves e irreales, se puede utilizar colores profundos y puros.
- **Acrílico y Oleo:** Que se utiliza a estilo del pintor, es un medio popular y cómodo para el trabajo del artista.
- **Aerografía:** La aerografía requiere un alto nivel de habilidades, para obtener acabados bien definidos.
- **Ilustración Digital:** En esta técnica se utiliza programas y equipos más sofisticados para que los ilustradores puedan acceder a una amplia gama de técnicas.

1.1.6 Fotografía

(GONZALES, 2009), le da una interpretación sencilla a lo que es la fotografía: **“Fotografía = cámara + luz + materiales fotosensibles + procesado en el laboratorio”**. pág. 35

La fotografía, son imágenes capturadas por medio de un sensor electrónico que dispone de múltiples unidades fotosensibles, las cuales aprovechan el efecto fotoeléctrico para convertir en luz en una señal eléctrica, digitalizada para el proceso de almacenamiento en una memoria.

Básicamente, las cámaras sirven para captar y guardar las escenas visualizadas, para luego ser impresos en un material fotográfico.

En la actualidad las fotografías son digitales y suelen retocarse con distintos software para eliminar imperfecciones que han quedado registradas y realizar todo tipo de acciones, como realzar colores, jugar con el enfoque o superponer diversas imágenes en una misma.

Es importante tener en cuenta que, la fotografía ha logrado constituirse como un arte, por las imágenes tomadas por los fotógrafos artísticos y suelen ser exhibidas en diferentes eventos.

1.1.7 Publicidad

Kotler y Armstrong (2009) definen la publicidad como **“cualquier forma pagada de presentación y promoción no personal de ideas, bienes o servicios por un patrocinador identificado”**. pág. 75

La publicidad es una forma de comunicación comercial que tiene por objetivo apoyar a las ventas mediante la utilización de técnicas adecuadas.

El fin real no es que el producto o servicio sean vendidos, sino que el grupo objetivo despierte el interés por probarlo.

El objetivo de la publicidad

- Elevar a un alto nivel de consumo del producto o servicio
- Recordar la existencia
- Recordar el lugar de adquisición
- Recordar que el producto pueda necesitar en el futuro.

1.1.7.1 Tipos de Publicidad

Por los objetivos

- **Lanzamiento:** Un fuerte y válido motivo por el cual se pueda introducir y ser probado el producto o servicio.

- **Prestigio:** Conocida también como institucional, la finalidad es dar a conocer a la empresa productos del bien o servicio ante el grupo.

Por la forma

- **Directa:** Consiste en enviar individual y directamente al consumidor potencial el mensaje, sea a través de cartas, catálogos, llamadas telefónicas, muestras, diálogo directo. Se dice que la publicidad que va de boca en boca es la más directa que existe.
- **Indirecta:** Es la que se produce por medios de comunicación masiva tales como la prensa, radio, televisión, cine, carteles, revistas.

1.2 Multimedia

(RAFOLS, 2006), nos expone que, **“Es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación como texto, imagen, animación, vídeo y sonido”**. pág. 55

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

La multimedia se encuentra en el punto medio entre los medios editoriales tradicionales (textos, gráficos, fotografías) y el medio audiovisual (animaciones sonidos y videos).

Ésta engloba diferentes maneras de expresión como el video animado, imágenes fijas, textos y sonido que pueden ser impartidas para transmitir un significado a los demás.

La multimedia favorece a la participación, actividad, tratamiento y presentación de la información, favorece igualmente al aprendizaje educativo, incrementa la comprensión y la retención de la información.

La multimedia permite presentar contenidos de manera dinámica y animada mejorando la atención, comprensión del aprendizaje, ayudando al receptor a asimilar de la información presentada más rápidamente.

La ventaja de la multimedia es que reduce los costos en el desarrollo de proyectos investigativos siendo de gran utilidad prácticamente en todas las áreas de desarrollo humano. Y en la actualidad la multimedia es una herramienta de comunicación muy fuerte para los usuarios por lo que es interactivo.

1.2.1 Aplicación de la Multimedia

Para A. Bartolomé (2010) **“Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos”**. pág. 37

BELLOCH (2010) dice que, **“El término multimedia hace referencia al uso combinado de diferentes medios de comunicación: texto, imagen, sonido, animación y video”**. pág. 125

Los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente con objetivos diferentes medios y permiten la interacción con el usuario son aplicaciones multimedia interactivas.

La aplicación de la multimedia aporta a las siguientes ventajas:

- Permiten utilizar diferentes medios (texto, voz, imágenes).
- Permiten la intervención individualizada.
- Facilitan el trabajo autónomo.
- Mayor motivación para el usuario.
- Mayor retroalimentación al realizar las actividades.
- Facilitan el seguimiento, conociendo los niveles alcanzados en las diferentes actividades realizadas y el procedimiento seguido por el sujeto en la realización de las actividades.

1.2.2 Diseño Multimedia

(Aduger, 2011), nos apunta que: **“El diseño multimedia es una herramienta efectiva para transmitir un mensaje, ayudándose principalmente del diseño gráfico que es la disciplina que se encarga de ordenar la información de manera estética y legible para captar la atención y transmitir el significado del mensaje y que este sea recordado por los espectadores”**. pág. 98

Es sumamente efectiva para llamar la atención y transmitir una idea en poco tiempo.

Actualmente aplicada mayormente a medios electrónicos, se vale del diseño gráfico para combinar: textos, imágenes, colores, animaciones, videos, espacios, audio e interacción en una aplicación informativa o promocional. Cuando un programa, un documento o una presentación combinan adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje.

Un buen diseño electrónico debe ser estético agradable para la vista del usuario, tiene que expresar lo que se desea informar de una manera legible, que capte de esta la atención con mayor facilidad a las personas.

1.2.2.1 Elementos del Diseño Multimedia

El término multimedia en el mundo de la computación es la forma de presentar la información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, video y animación. Cualquier aplicación, documento o sistema multimedia será constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, que coinciden en una misma intencionalidad comunicativa.

- **Los textos:** Son mensajes que pueden codificar distintos sistemas de escritura.
- Pueden presentarse dinámicamente a través de un enlace textual.
- **Los gráficos:** Son representaciones visuales que mantienen una relación con los objetos que describen. Los gráficos simplifican el uso de aplicaciones informáticas al usuario reemplazándolos por iconos.
- **Las animaciones:** Son reproducciones rápidas a través de gráficos en pequeños intervalos que generan al observador un movimiento.
- **Las imágenes:** Son expresiones visuales estáticas que junto a los textos son los más representativos de una aplicación multimedia que sirven para transmitir una determinada información a los usuarios.
- **Los vídeos:** Son secuencia de imágenes que le dan al observador la sensación de movimiento, esta secuencia se presenta en un determinado intervalo de tiempo.
- **Las aplicaciones denominadas audio:** Son mensajes de tipo sonoro y pueden ser de distintas maneras como la voz humana, la música o sonidos ambientales.

1.2.2.2 Estructura Multimedia

- **Interactividad**

La interactividad es conceptualizada como una condición de diálogo entre un usuario y el objeto de aprendizaje (alumno y computadora). Esta condición de

diálogo puede ser interactiva o no interactiva, en un término más amplio pueden tener niveles de interactividad.

El nivel de interactividad puede variar por distintos motivos:

- Unidireccional
- Bidireccional
- Multidireccional

Información Unidireccional: Es cuando el flujo de información va solamente en una dirección, ejemplos de ello: como leer un texto, ver un video o escuchar un mensaje en formato solo audio.

Información Bidireccional: Es cuando el flujo de información va en dos sentidos, usuario y máquina. Esto es, si el usuario lee y el OA (objeto de aprendizaje) le pide dar un dato o información, entonces, y el objeto de aprendizaje procesará este dato o información para entregar un resultado.

Información Multidireccional: Este caso corresponde a objetos de aprendizaje que requieren de tres usuarios o más, para proporcionar información o intercambiar información: por ejemplo, los juegos educativos en línea que implican participación de varios usuarios.

IMAGEN N° 1: INTERACTIVIDAD



Fuente: tuanimaciondigitalhoy.blogspot.com

- **Animación**

Se entiende por animación como cualquier cambio visual que se produce a lo largo del tiempo. Se puede modificar varios aspectos de un elemento gráfico para animarlo: posición, tamaño, rotación, color, transparencia. Al ir generando cambios en la imagen, se produce en el usuario la sensación de movimiento.

Animación es la técnica o noción de movimiento que se aplica sobre un elemento o individuo. Hoy en día la animación interactiva es la más atraída, ya que mediante esto la publicidad se fortalece y sus ventas incrementan de manera sorprendente. Y para los usuarios es la oportunidad de participar de esta publicidad.

Mediante una aplicación interactiva podemos realizar una presentación, esta aplicación debe ser llamativa para el ojo del usuario. Un buen diseño de la aplicación facilitará el poder de dar a conocer la información.

1.2.3 Tipos de animación

Crear animación es un trabajo largo, complejo e intensivo y debido a ello se forman estudios a través de los cuales se llevan a cabo todo tipo de trabajos. Existen gran variedad de tipos y estilos de animación de entre los cuales están:

- **Stop Motion:** Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de diferentes materiales como modelos a escala. Se utiliza la grabación “fotograma a fotograma”

IMAGEN N° 2: STOP MOTION



Fuente: santiagopereira.blogspot.com

- **Pixelación:** Es una variante del stop motion, en la que los objetos animados son auténticos, objetos comunes, no son modelos ni maquetas. Estos objetos son fotografiados repetidas veces y es muy utilizada en video clips.

IMAGEN N° 3: PIXELACIÓN



Fuente: zonaforo.meristation.com

- **Rotoscopía:** Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real.

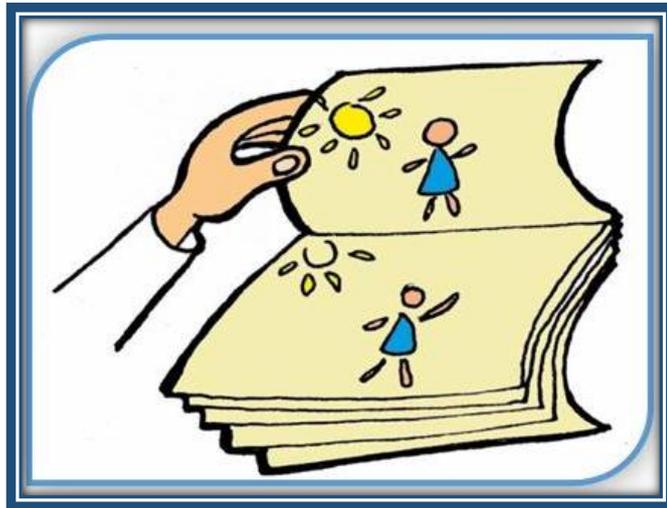
IMAGEN N° 4: ROTOSCOPIA



Fuente: www.belgranotupelicula.encuentro.gob.ar

- **Animación por Recortes:** Es la técnica donde se usan figuras recortadas, ya sean de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen en los recortes de sus partes. Moviéndolo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

IMAGEN N° 5: RECORTES



Fuente: www.mejoresideas.com

- **Animación Con Acetatos:** Los acetatos de animación se colocan en capas, una encima de otra para producir un solo cuadro de animación. Se utiliza un acetato separado para la capa de fondo y otro para cada objeto que se mueve independientemente sobre el fondo.

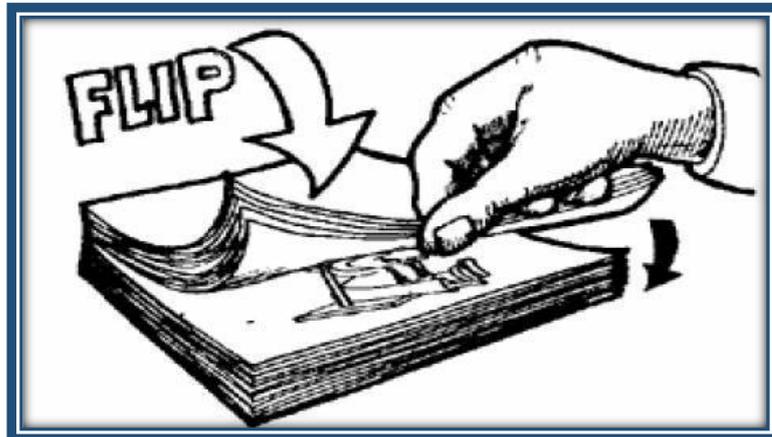
IMAGEN N° 6: ACETATOS



Fuente: tuanimaciondigitalhoy.blogspot.com

- **Animación basada en cuadros:** Es el tipo más simple de animación, consiste en hojear rápidamente un libro y los dibujos de las páginas sucesivas aparentan movimiento.

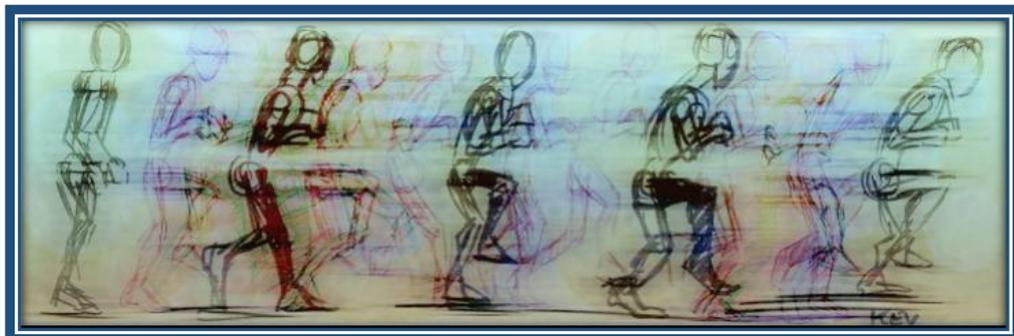
IMAGEN N° 7: CUADROS



Fuente: tuanimaciondigitalhoy.blogspot.com

- **Animación en Sprite:** Esta animación es también llamada animación basada en repartos, cada un sprite puede ser un objeto, es sobrepuesto y animado sobre un fondo estático. Esta animación es muy común en video juegos.

IMAGEN N° 8: SPRITE



Fuente: tuanimaciondigitalhoy.blogspot.com

1.2.4 Técnicas de Animación

- **Animación fotograma a fotograma:** Se trata de realizar animaciones definiendo cada uno de los fotogramas de la secuencia.
- **Animación por interpolación:** Se trata de usar interpolaciones para crear una animación. Esto significa que se definirá dos o más fotogramas clave y el resto de fotogramas serán fotogramas interpolados.
- **Animación con Action Script:** La ventaja de utilizar este tipo de animación es que se pueden animar otros aspectos diferentes a la transformación, y también se pueden animar de diferentes maneras.
- **Manipulación de Movie clips:** La animación ya está creada desde el editor de flash, sin embargo existen propiedades y métodos relacionados con la animación de los movie clips que se deben conocer.
- **Animación con la Clase Timer:** Otra alternativa al evento `Event.ENTER_FRAME` es hacer uso de la Clase `Timer`. Esta clase implementa la funcionalidad de un temporizador. Nos permite generar un evento cada cierto tiempo. Se puede utilizar por tanto en otras aplicaciones con otros propósitos distintos al de animar un objeto.
- **Animación con la Clase Tween:** Permite crear interpolaciones de movimiento en tiempo de ejecución.

1.2.5 Interface Gráfica

Vinadé (2010), Dice que es un, “**Dispositivo capaz de transformar las señales generadas por un aparato en señales comprensibles por otro**”. pág. 15

Por definición, una interface es un dispositivo que permite comunicar dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje. En este proyecto la interface proporcionará al usuario el conjunto de posibilidades que tendrá a disposición

durante todo el tiempo que se relacione con el programa, se detallará lo que se verá y escuchara a cada momento.

La interface gráfica debe considerar en todo momento la usabilidad dentro del sistema de aprendizaje, lo que implica una comunicación constante con el desarrollo de la inteligencia artificial así como con los parámetros que proporciona la ergonomía cognitiva.

Esto por consecuencia reducirá esfuerzo al usuario y errores en tiempo de ejecución lo que repercutirá directamente en la eficiencia del proceso de aprendizaje.

Al respetar los lineamientos de la usabilidad, garantizamos que la interface funcione adecuadamente, presentando contenidos precisos y mostrando la navegación, secciones y sistemas de búsqueda de forma clara, así una persona que no tenga mucha experiencia sea capaz de interactuar con la interface y encontrar lo que buscaba.

1.2.6 Web

Gutiérrez (2010), Dice que, **“La Web es un espacio lógico que está construido sobre un soporte esencial: la red de comunicaciones conocida como Internet. El lector probablemente habrá escuchado usar estas dos palabras en forma intercambiable”**. pág. 201

La Web introduce un concepto importante: la posibilidad de lectura universal, que consiste en que una vez que la información esté disponible, se pueda acceder a ella desde cualquier ordenador.

La web consiste en ofrecer un interface simple y consistente para acceder a la inmensidad de los recursos de internet.

En la actualidad es la forma más moderna de ofrecer información. El medio más potente y la información se ofrecen a través de las páginas electrónicas.

Hipertexto: Son datos que contienen enlaces a otros datos, se pueden hacer enlaces en cualquier lugar y no solo al final.

1.2.7 HTML

El lenguaje HTML consiste en una serie de comandos que le indican al programa navegador de WWW como darle un formato al texto que contienen los archivos.

En la actualidad no hace falta ser un experto en HTML debido a que los procesadores de texto existentes se encargan de hacer el trabajo, agregando el código automáticamente a lo que queremos mostrar.

1.3 Costumbres y Tradiciones

1.3.1 Costumbres

La costumbre es un modo habitual de obrar que se establece por la repetición de los mismos actos o por tradición, por lo tanto, se trata de un hábito.

Las costumbres son la manera de identificar a un sitio de otro. En cada lugar hay distintas costumbres. Por ejemplo en su música, danza, vestimenta, dialecto, comida, entre otros.

Con el tiempo estas costumbres pueden tener mayor aceptación por otras personas que no las conocen y de esta manera se van acoplando a dichas costumbres que cada sitio tiene.

Por lo general se diferencia entre las que cuentan con aprobación social, y las malas costumbres, que son relativamente comunes, pero no cuentan con aprobación social, y a veces leyes han sido promulgadas para tratar de modificar la conducta de las personas.

1.3.2 Tradiciones

Del latín traditio, la tradición es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. Se trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

La tradición, por lo tanto, es algo que se hereda y que forma parte de la identidad. El arte característico de un grupo social, con la música, danza y los cuentos, forman parte de lo tradicional, al igual que la gastronomía y otras cuestiones.

1.4 Caracterización del Cantón Salcedo

1.4.1 San Miguel de Salcedo

En el año de 1573 se fundó San Miguel de Salcedo, esta noble ciudad fue fundada por Antonio de Clavijo, en primer lugar se la conoció como San Miguel de Molleambato, pero después de 343 años en el mandato del Dr. Alfredo Baquerizo Moreno, se remitió la ley para crear el cantón. Con exactitud fue fundada en 1919 el día 19 de Septiembre como San Miguel de Salcedo.

En la provincia de los volcanes (Cotopaxi, Los Illinizas y el Quilotoa) se encuentra una ciudad rica en colores, tradiciones, costumbres y en platos típicos. Cercana al volcán Cotopaxi, Salcedo. Conocido antiguamente como San Miguel de Salcedo, este cantón lleva el nombre del sacerdote Agustino Manuel Salcedo, célebre orador sagrado, dedicado a la actividad agropecuaria.

Salcedo ubicado al sur de la provincia de Cotopaxi, tiene una forma más o menos rectangular que se extiende desde la cima de la cordillera central hasta la cima de la cordillera occidental de Los Andes. Está limitado al norte con los cantones de

Pujilí y Latacunga, al sur los cantones de Ambato y Píllaro, al este la Cordillera Central de los Andes, al oeste el Cantón Pujilí.

- **Situación**

La ciudad de Salcedo está localizada en la Sierra Ecuatoriana, específicamente al sur oriente de la Provincia de Cotopaxi en el centro del país. Este cantón es parte de la subcuenca de tres ríos tales como son: Yanayacu, Nagsiche y el río Cutuchi, y se encuentra dividido en seis parroquias.

- San Miguel (parroquia matriz)
- Mulalillo
- Panzaleo
- Cusubamba
- Mulliquindil Santa Ana
- Antonio José Holguín

- **Límites**

Norte: Limita con los cantones de Pujilí y Latacunga y también con la parroquia Belisario Quevedo, perteneciente al cantón Latacunga que está en la Provincia de Cotopaxi.

Sur: Está limitando con la ciudad de Ambato y Píllaro pertenecientes a la Provincia de Tungurahua.

Este: Limita con la Cordillera Central de los Andes, ubicada en la Provincia de Napo.

Oeste: Está limitando con el cantón Pujilí específicamente con la parroquia de Angamarca ubicada en la Provincia de Cotopaxi.

Altitud: Está entre los 2.683 a 4563 m. s. n. m.

Superficie: Tiene un área de 533 Km².

Temperatura media: La temperatura oscila entre 15° a 21°.

Distancia: Se encuentra a 100 km de la ciudad de Quito.

1.4.2 Parroquias

1.4.2.1 Cusubamba

Es considerada una parroquia tranquila y pacífica de calles angostas, la amabilidad de los habitantes es única ya que son bondadosos y generosos, posee varios atractivos turísticos que son muy llamativos para el público, por ejemplo las aguas termales de Aluchán y la laguna de Atocha, también existe un precioso templo que es patrimonio muy atractivo, además posee un lindo parque que recibe a quien lo visita.

Cusubamba se hizo parte del Cantón Salcedo un 17 de Septiembre de 1919 como parroquia rural. "Llano de Gusanos" es la traducción en quichua de la palabra Cusubamba.

IMAGEN N° 9: CUSUBAMBA



Realizado por: Investigador

- **Límites**

Norte: Cantón Pujilí.

Sur: Provincia de Tungurahua.

Este: Parroquia de Mulalillo.

Oeste: Cantón Pujilí.

- **Ubicación Geográfica**

Superficie: 192 Km².

Altitud: Entre los 3100 a 3600 m. s. n. m.

Temperatura media: 11°C.

Distancia: Se encuentra a 21 km de la ciudad de Salcedo.

- **Gastronomía**

El mote (maíz cocinado): Es uno de los platos más apetecidos por los habitantes de la zona, debido a su aporte nutricional.

Este plato se puede degustar acompañado de un sinfín de alimentos, por lo general lo tradicional de la zona es degustar el mote con gelatina de sal, más conocido como togro.

IMAGEN N° 10: MOTE



Realizado por: Investigador

- **Atractivos Turísticos**

El Cerro Josefo: Este cerro es muy llamativo para los visitantes con alma aventurera, pues se puede practicar el parapente y también se disfruta de la maravillosa vista de la laguna del mismo nombre.

Aguas termales de Aluchán: La principal característica que posee es el poder de curación pues estas aguas son calificadas como medicinales, la mayoría de las personas visitan este sitio y además gustan de la exuberante belleza de su naturaleza, posee una temperatura aproximada de 70°C.

IMAGEN N° 11: ALUCHÁN



Realizado por: Investigador

1.4.2.2 Mulalillo

Esta parroquia perteneció al Cantón Latacunga en 1861, pero el 17 de septiembre de 1919 pasa a formar parte del Cantón Salcedo. La palabra **Mulalillo viene de Mulaló, que significa en idioma Araucano “llanura de caracoles”** por lo tanto, significa “llanurita de caracoles”. Aquí se ubica la hacienda de “Cunchibamba de Miño”, como argumentación de historias y leyendas de sus habitantes.

Las festividades se celebran en el mes de junio desde el 27 hasta el 29 en honor a su Patrono San Pedro, de igual manera se celebra las Pascuas, la Navidad y el inicio de año.

IMAGEN N° 11: MULALILLO



Realizado por: Investigador

- **Límites**

Norte: Parroquia San Miguel.

Sur: Provincia de Tungurahua.

Este: Parroquias de Panzaleo y Antonio José Holguín.

Oeste: Parroquia de Cusubamba.

- **Ubicación Geográfica**

Superficie: 42 Km².

Altitud: Entre los 2600 a 3600 m.s.n.m.

Temperatura media: 14°C.

Distancia: Se encuentra a 9 km de la ciudad de Salcedo.

- **Gastronomía**

La colada de maíz: Es una bebida típico de esta parroquia, los habitantes degustan de este alimento en especial los fines de semana.

Esta tradicional bebida se ha disfrutado desde hace años atrás lo cual está cocinado a fuego de leña y va acompañado de un pan de maíz.

IMAGEN N° 12: COLADA DE MAÍZ



Realizado por: Investigador

1.4.2.3 Panzaleo

Está ubicada en el sur de la cabecera cantonal de Salcedo. Panzaleo le debe su nombre a una tribu muy antigua perteneciente a la sierra ecuatoriana, los Panzaleos consiguieron la categoría de parroquia en 1869 y tiene como patrono a “El Señor de Panzaleo”. Esta parroquia es de gran interés y de gran atracción para propios y extraños especialmente por su zona arqueológica donde se pueden ubicar rastros de esta cultura, que se encuentra en el sector de Pataín y Tigualo que se encuentra en el camino del Inca, de los Chasquis y el Camino Real.

El templo parroquial está construido con piedra pómez y ladrillo fue construido en el siglo XIX, tiene más de 160 años y posee un estilo elegante y poco llamativo en sus dos fachadas.

IMAGEN N° 13: PANZALEO



Realizado por: Investigador

- **Límites**

Norte: Parroquia San Miguel.

Sur y Este: Provincia de Tungurahua.

Oeste: Parroquia de Antonio José Holguín.

- **Ubicación Geográfica**

Superficie: 17 Km².

Altitud: Entre los 2000 a 2750 m.s.n.m.

Temperatura media: 13°C Y 23°C.

Distancia: Se encuentra a 4 km de la ciudad de Salcedo.

- **Gastronomía**

La fritada de Panzaleo: Se prepara con la carne de chanco, y se la acompaña con plátano frito, mote, papas, choclos y cuero reventado. Es un deleite para el paladar de las personas que prueban este plato típico del sector.

IMAGEN N° 14: FRITADA



Realizado por: Investigador

1.4.2.4 Antonio José Holguín

Esta parroquia se nombró como tal el 14 de diciembre de 1944 y también es conocida como “Santa Lucía” por su patrona y se encuentra en el sur de la cabecera cantonal.

Santa Lucía se caracteriza por su abundante agricultura, así como la ganadería, y en este tiempo se ha vuelto muy popular la producción de verduras, legumbres y hortalizas tales como papas, brócoli, tomate de árbol y de riñón entre otros.

IMAGEN N° 15: ANTONIO JOSÉ HOLGUÍN



Realizado por: Investigador

- **Límites**

Norte: Parroquia Panzaleo.

Sur: Provincia de Tungurahua.

Este: Provincia de Tungurahua y Panzaleo.

Oeste: Parroquia de Mulalillo.

- **Ubicación Geográfica**

Superficie: 16 Km².

Altitud: Entre 2700 a 2800 m.s.n.m.

Temperatura media: entre los 12 y 22°C.

Distancia: Se encuentra a 7 km de la ciudad de Salcedo

- **Gastronomía**

Este plato es el que la población de esta parroquia del cantón Salcedo, degusta muy seguido. Consistente en cuy asado a la brasa, se lo sirve con papas enteras, peladas, en salsa de maní

IMAGEN N° 16: CUY

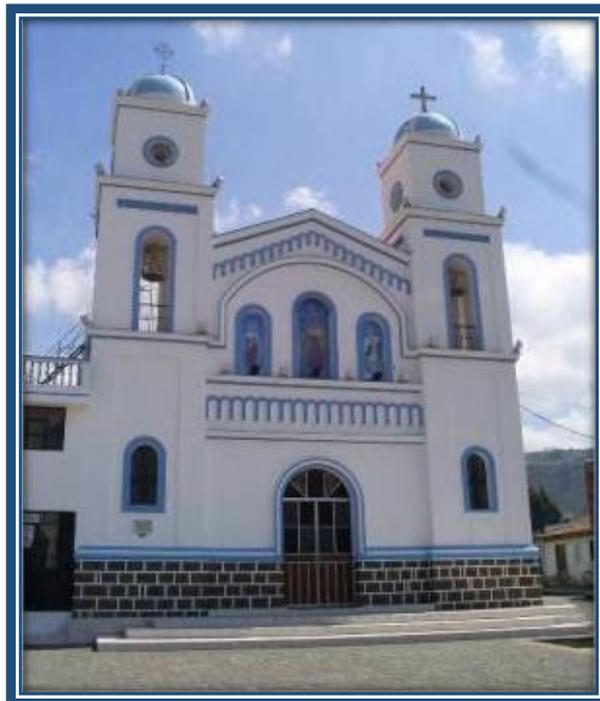


Realizado por: **Investigador**

1.4.2.5 Mulliquindil Santa Ana

Mulliquindil es una palabra quichua que quiere decir: “Nido de Colibríes”. Ya que Molle significa “árbol” y Quinde significa “colibrí”, su patrona es Santa Ana por tal motivo la parroquia también lleva el mismo. Mulliquindil de Santa Ana festeja a su patrona el 26 de julio de cada año, pasó a formarse como parroquia un 15 de Mayo de 1947, convirtiéndose así en la parroquia más joven del Cantón Salcedo. Esta bella parroquia cuenta con una maravillosa ubicación, pues desde allí se pueden disfrutar de llamativos paisajes del centro de la ciudad de Salcedo, como también de la ciudad de Latacunga y Ambato.

IMAGEN N° 17: SANTA ANA



Realizado por: Investigador

- **Límites**

Norte: Parroquia de Belisario Quevedo.

Sur: Hacienda de Chanchaló.

Este: Cordillera Oriental.

Oeste: San Miguel de Salcedo.

- **Ubicación Geográfica**

Superficie: 49 Km².

Altitud: Entre los 2650 a 3900 m.s.n.m.

Temperatura media: 12 a 22°C.

Distancia: Se encuentra a 3 km de la ciudad de Salcedo.

- **Gastronomía**

Pescado Frito: Un delicioso platillo, es la principal atracción gastronómica de esta parroquia la cual todos los fines de semana espera el deleite de sus cientos de visitantes acompañados de amigos y familiares.

IMAGEN N° 18: PESCADO FRITO



Realizado por: Investigador

- **Artesanía**

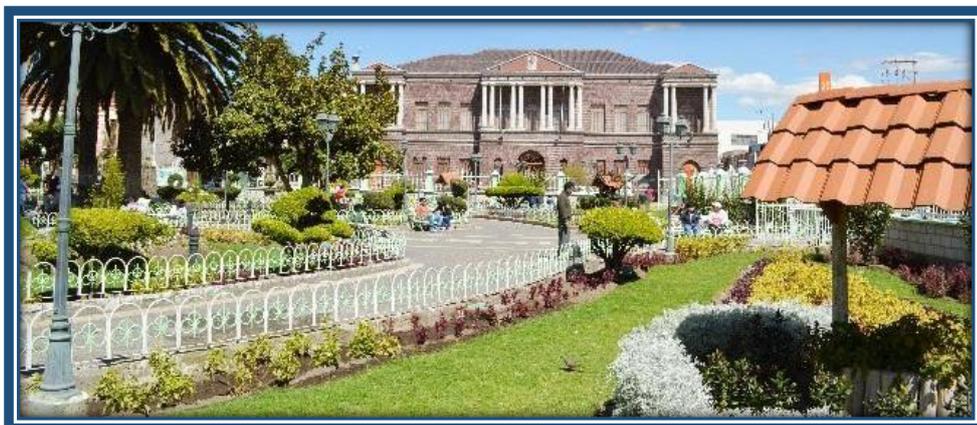
Existen muchas carpinterías en el lugar donde se realiza arte en madera, con llamativos diseños y elaboración de cualquier mueble. Santa Ana se conoce por realizar trabajos excelentes y de buena calidad en madera, que son económicos, los cuales llegan incluso a ser distribuidos a nivel nacional.

1.4.2.6 Matriz San Miguel de Salcedo

- **Palacio Municipal De Salcedo**

Es una obra arquitectónica muy especial que realza la belleza del Cantón, posee un estilo francés así como el palacio de Versalles, esta obra fue iniciada en el año de 1943 por el señor Ricardo Garcés. Este atractivo arquitectónico fue realizado con piedra blanca combinada con piedra roja que son del cerro Putzalagua y de las minas de Pucarami respectivamente. La finalización del palacio fue diez años más tarde en 1953.

IMAGEN N° 19: PALACIO MUNICIPAL



Realizado por: Investigador

- **Datos del Palacio Municipal**

Fecha del inicio de la obra: 4 julio de 1943

Fecha de culminación de la obra: 14 de marzo de 1953

Servicios: En su interior se reúne el Consejo Municipal y dependencias municipales

Consta el inventario del Instituto de Patrimonio del Ecuador.

- **El Parque 19 de Septiembre**

Al igual que la iniciación del Palacio del Cantón, este parque fue construido en el año de 1943, con el pasar del tiempo ha sufrido cambios en su forma unos aprobados por la ciudadanía y otros no.

Desde el año de 1916 ya existía una pila que fue obsequiada por los salcedences que se encontraban viviendo en Guayaquil, esta bella pila se encuentra en el centro del parque y es un bien arquitectónico hecho a base de piedra blanca que engalana al parque central de Salcedo.

IMAGEN N° 20: PARQUE 19 DE SEPTIEMBRE



Realizado por: Investigador

- **Datos del Parque 19 de Septiembre**

Altitud: 2637.

Dirección: Centro del cantón Salcedo.

Fecha de culminación de la obra: 14 de Marzo de 1943.

Costa el inventario de Instituto de Patrimonio del Ecuador.

- **Iglesia Matriz de Salcedo**

El templo o Iglesia del cantón es una belleza arquitectónica, pues en su exterior existe un balcón muy hermoso que lo adorna así como también dos torres iguales que equilibran la visión del templo, existe también una gran campana que anticipa a los fieles oyentes, y un reloj que está frente al parque central. Su techo está compuesto de tejas y madera, tiene un cerramiento de bloque que no se ha salvado lamentablemente de fenómenos naturales y políticos.

Esta iglesia es hermosa por dentro, pues en su interior el piso es de tabla, siguiendo así con los costados que fueron inspirados en el arte barroco, en la parte central existe el altar mayor que hace poco fue renovado y con la combinación de estos elementos la iglesia logra un estilo único y armonioso.

El templo es un símbolo de fe para los salcedenses católicos, se ubica en el lado oriental del parque central del cantón.

IMAGEN N° 21: IGLESIA MATRIZ



Realizado por: Investigador

- **Datos de la Iglesia Matriz de Salcedo**

Construcciones: La primera edificación de la iglesia se realizó en 1772, fue conjuntamente inaugurada con la Plaza Central, su última remodelación se registra en 1979.

Dirección: Está ubicada en las calles Sucre y García Moreno, junto al parque.

Servicios: Aulas de catequesis y fundación príncipe San Miguel, consta en el inventario del Instituto Nacional de Patrimonio del Ecuador.

1.4.3 Festividades del Cantón Salcedo

1.4.3.1 El Inti Raymi

El Inti Raymi es propiamente una fiesta en honor al Sol donde la gente agradece a este astro por su luz, pues gracias a ella y a LA PACHA MAMA existe fecundidad en las cosecha. Salcedo celebra esta fiesta en el mes de junio de cada año para no olvidar que descendemos del sol quien nos dio las cualidades de ser felices, brillantes y fuertes.

Esta fiesta en honor al sol se caracteriza por la variedad de sus platillos propios que son hechos a base de maíz, incluyendo a la chicha de jora, el champús y la colada, es también conocida por platos típicos como el cuy asado con papas, todo esto es preparado por los habitantes de los distintos sitios del cantón que participan en esta fiesta y que son entregados a los que recurren a la celebración, así como comunidades de San Andrés, Collanas, Salache, Quilajaló, Papaurco y Sigchocalle.

La fiesta del Inti Raymi constan de varios personajes como por ejemplo: el Danzante, la Huarmi Danza que es la mujer del danzante, El Ñaupador que es el responsable de la celebración, El Tamborero quien toca el tambor y el pingullo, El Uma Marca quien cuida y responde por la integridad del danzante y por supuesto las Vírgenes del Sol que son sus esposas y también quienes dan las ofrendas.

- **Datos de la Fiesta**

Fecha de celebración: Del 21 al 29 de Junio.

Carácter: Cultural.

Personajes: Danzante, Huarmi Danza, El Ñaupador, El Tamborero, El Uma Marca, Las Vírgenes Del Sol, El Champusero.

IMAGEN N° 22: INTI RAYMI



Realizado por: Investigador

1.4.3.2 Príncipe San Miguel Arcángel

El Príncipe San Miguel Arcángel es el patrono de los salcedenses, sus festividades se celebra el 29 de septiembre. Y es considerada como un Patrimonio Intangible del Ecuador que es parte del calendario de festividades de la cultura y religión en el país.

Estas festividades inician con el nombramiento de los priostes que son nombrados por el sacerdote en la misa campal, durante todo el año los priostes elegidos comienzan las jochas, es decir, donaciones o ayudas que piden a clubes o instituciones así como a barrios, o amigos y familiares de todo el cantón.

Las jochas son de alimentos para el festejo como: chicha, chanchos, frutas que serán para los que asistan a la celebración también se piden castillos y músicos incluyendo las famosas mistelas y comparsas para deleite de los asistentes, esto después debe ser devueltos por los jochantes, cuando realizan las jochas los priostes van acompañados de música, baile y camaretas. Antes del gran día, primero se festeja las populares vísperas, que es una noche antes del día principal es decir el 28 de septiembre por la noche, donde hay música y castillos. El día

propio del festejo la ciudad de San Miguel de Salcedo se engalana con trajes de colores y vestidos llamativos que irradian alegría, el templo del cantón se viste con hermosas flores multicolores pues por allí el patrono del pueblo saldrá a la calle en los hombros de sus que lo trasladarán hacia la misa campal que se realiza en su honor y al mismo que asisten miles de personas de fe que oran hacia el príncipe. En esta misa campal al final se anuncian los priostes del año siguiente.

Después de la misa en honor al patrono empieza la algarabía, la música y el baile de su gente, existen disfrazados, danzantes de aquí y de otros lugares que acompañan al pueblo salcedense y los priostes que abren la celebración.

- **Datos de la Fiesta**

Fecha de celebración: 28 y 29 de septiembre de cada año.

Carácter: Religioso.

Lugar de las vísperas: Barrio Económico Augusto Dávalos.

Lugar de la misa campal: Plaza Eloy Alfaro.

Asistentes: 20.000 personas.

IMAGEN N° 23: FIESTA DEL PRÍNCIPE SAN MIGUEL



Realizado por: Investigador

1.4.4 Gastronomía De Salcedo

En Salcedo se encuentran los platos típicos de la serranía ecuatoriana, el hornado, el helado y el pinol, los cuales son muy tradicionales de la zona.

1.4.4.1 El Hornado

El plato típico de Salcedo, se lo encuentra en un lugar muy conocido por los salcedenses, el mercado central de la ciudad, cualquier día del año este delicioso plato va acompañado de las usuales tortillas de papas, aguacate, el famoso mote y no puede faltar el agrio. Durante muchísimos años las pioneras de esta tradición han sido las emprendedoras mujeres salcedenses que por décadas le han dado fama a este platillo.

En el 2014 el hornado de Salcedo fue reconocido como el mejor hornado a nivel provincial por su exquisito sabor y cuidadosa preparación, gracias a ello hoy en día tiene mucha aceptación de la población y gente de otros lugares vienen a deleitarse con este delicioso plato.

IMAGEN N° 24: HORNADO



Realizado por: Investigador

1.4.4.1 El Pinol

Este delicioso alimento es muy beneficioso para la salud pues es hecho con machica y panela, ricos en vitaminas además de especias de dulce como el clavo de olor, ishpingo y la infaltable canela que le da un sabor especial. Este tradicional alimento se encuentra en todas las tiendas y heladerías del cantón.

IMAGEN N° 25: PINOL



Realizado por: Investigador

1.4.4.2 Los Helados de Salcedo

Estos deliciosos manjares y exquisitos dulces son propios de Salcedo, gracias al reconocido helado de paila esta ciudad es conocida como la “capital mundial de los helados”.

El helado típico de este cantón es el helado de sabores, pero también existen una gama de muchas frutas cada una con sabor diferente junto con el popular palito de madera hace la combinación perfecta para este postre.

Los helados de salcedo son conocidos a nivel nacional e internacional, es lo que hace a este Cantón único y especial, todo empieza desde el año de 1950 con las madres franciscanas que lo realizaron para mantener al colegio “San Francisco de Asís”.

Existen una variedad inmensa de distintos sabores de todas las frutas que puedan haber como la mora, taxo, coco, ron pasas, higo, aguacate, frutilla, frutas, guanábana, naranjilla, mango, durazno, babaco, melón y muchas otras más.

El exquisito sabor de sus helados y el uso de frutas naturales para elaborarlos los han llevado consolidarse en todos los rincones de nuestro país e incluso son comercializados en Norteamérica y Europa por su gran demanda.

IMAGEN N° 26: HELADOS



Realizado por: Investigador

1.4.5 Artesanías

1.4.5.1 El Tejido Manual de Shigras

Las Shigras son un atractivo en especial para los extranjeros por su forma y materiales utilizados como es el penco, el cual pasa por un proceso muy minucioso de lavado y secado para formar hilos y finalmente madejas para tejer esta artesanía única que está a cargo de las mujeres indígenas, que lo elaboran el producto en diferentes colores, modelos y diseños para agrado del turista.

IMAGEN 27: SHIGRAS



Realizado por: Investigador

CAPITULO II

INTERPRETACIÓN, GRAFICACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

2.1 Metodología de la Investigación

2.1.1 Tipos De Investigación

2.1.2.1 Descriptiva

La investigación descriptiva, permite describir los datos que se extrae por medio de la investigación. El objetivo de la investigación consistió en la recolección de datos para luego proceder a la predicción e identificación de las relaciones que existe entre las variables.

Se utilizó para conocer las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo, este proceso se realizó a través de la descripción exacta de las necesidades gráficas y visuales investigadas.

2.1.2.2 Bibliográfica

Fomento en la búsqueda, recopilación, organización, valoración, crítica e información bibliográfica sobre el tema especificado, además ayudó en el desarrollo del conocimiento al problema.

Esta investigación fue útil para la construcción del primer capítulo.

2.1.2.3 De Campo

La investigación se realizó en el lugar donde se originó el problema y se lo ejecutó en el cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi en el año 2014, con el propósito de conseguir una información lo más real posible.

2.2.2 Métodos de investigación a ser utilizados

2.2.2.1 Método Inductivo

Parte de lo particular a lo general, es decir que sigue un proceso que se aplicará en el proyecto investigativo y se partió de los hechos particulares como es la observación, el planteamiento de la hipótesis, para posteriormente realizar el un análisis y la comprobación de la misma.

Fomentó en la búsqueda de la información de las costumbres y tradiciones que existen en los habitantes del cantón Salcedo, para luego clasificar y procesar en el desarrollo de la propuesta.

2.2.2.2 Método Deductivo

Éste método nos permite partir de una síntesis, para así llegar al análisis de los fenómenos concretos particulares, mediante la operacionalización de los conceptos, leyes o enunciados de éstos a hechos observables directa o indirectamente. Es importante señalar que este proceso ayudó en el razonamiento de los resultados encontrados mediante la aplicación de la encuesta y la entrevista, para luego sacar las conclusiones y definir las recomendaciones.

2.2.3 Técnicas que se utilizarán

2.2.3.1 Observación

Esta técnica de investigación permitió al investigador a observar de forma directa y minuciosa los hechos para la adquisición de la información y establecer las

necesidades gráficas que posee el cantón Salcedo, en cuanto a las costumbres y tradiciones que posee el lugar.

2.2.3.2 Encuesta

Es una herramienta que a través de un cuestionario adecuado, permitió la recopilación de la información de toda la población. Se caracteriza porque la persona investigada llena el cuestionario sin intervención o supervisión del investigador.

Se realizó a través de un banco de preguntas bien formuladas, dirigidas a los habitantes del cantón Salcedo, este instrumento fue de gran utilidad ya que proporciona datos estadísticos evidenciando las necesidades gráficas y por ende la factibilidad del diseño de una aplicación interactiva en beneficio de las personas.

2.2.3.2 Entrevista

Es una conversación seria que se propone descubrir la verdad de un problema planteado. Intervienen el entrevistador y el entrevistado, observar no significa solamente mirar o describir, sino percibir una realidad a través de los sentidos para luego reconstruirla.

Se realizó entre el investigador, y las autoridades del cantón Salcedo, con el objetivo de recopilar información que corroboré en la investigación.

TABLA 1: POBLACIÓN

Población	Número
Habitantes	58.216
TOTAL	58.216

Fuente: Sistema Integrado de Indicadores Sociales del Ecuador, SIISE.

Realizado por: Investigador.

MUESTRA

Siendo la población superior a 100 habitantes, para obtener la muestra se aplica la siguiente fórmula.

$$n=?$$

$$PQ= 0.25$$

$$N= 58,216$$

$$E= 10\%= 0,1$$

$$K= 2$$

$$n= \frac{(0,25)58,216}{(58,216-1)\frac{(0.1)^2}{2}+0,25}$$

$$n= \frac{14.554}{(58.215)(0.0025)+0,25}$$

$$n= \frac{14,554}{145,7875}$$

$$n =99,830232$$

$$n =100 \text{ personas}$$

Total 100 personas

TABLA 2: ENCUESTA

Población	Numero
Estudiantes	100

Realizado por: Investigador.

TABLA 3: ENTREVISTA

Población	Numero
Autoridades	3
Historiadores	3

Realizado por: Investigador.

2.3 Diseño Estadístico

Con la ayuda de esta herramienta se describió a la población seleccionada y la traficación e interpretación en forma cuantitativa y cualitativa las respuestas enmarcadas en los cuestionarios, mediante diagramas de pastel.

2.3.1 Presentación de resultados

Encuesta aplicada a los estudiantes del colegio Técnico Superior 19 de Septiembre.

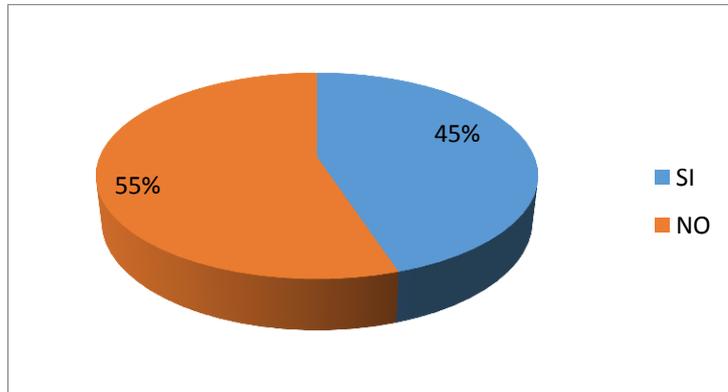
Pregunta N° 01: ¿Ha recibido alguna información acerca de las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?

TABLA 4: COSTUMBRES Y TRADICIONES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	45%
NO	55	55%
TOTAL	100	100%

Realizado por: Cristian Taípe

GRÁFICO 1: COSTUMBRES Y TRADICIONES



Elaborado por: Grupo investigador.

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El 45% de las personas encuestadas dice que SI saben sobre las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo y el 55% afirma que NO han recibido ninguna información. La mayoría de las personas encuestadas no están informadas de las costumbres y tradiciones que posee el cantón Salcedo.

Pregunta N°: 02

¿Ud. participa en los eventos festivos del cantón Salcedo?

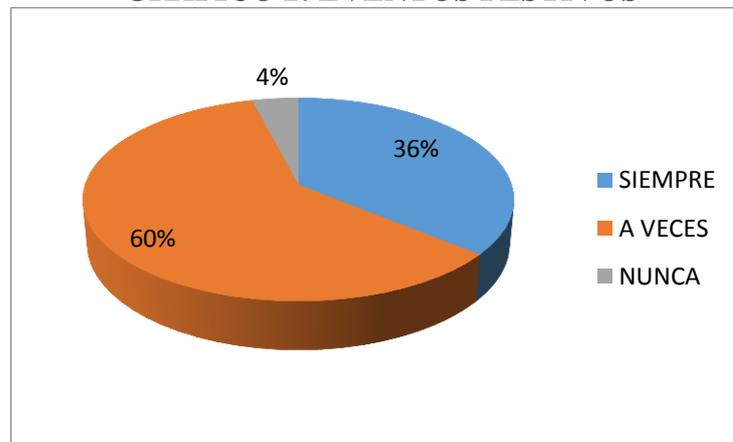
TABLA 5: EVENTOS FESTIVOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	36	36%
A VECES	60	60%
NUNCA	4	4%
TOTAL	100	100%

Realizado por: Cristian Taípe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

GRÁFICO 2: EVENTOS FESTIVOS



Realizado por: Cristian Taípe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El 60% de las personas dice que siempre participa de los eventos festivos, el 36% indica que participa en ciertas ocasiones y el 4% expresa que nunca asiste a estos eventos festivos que hay en el cantón Salcedo. Las festividades del cantón Salcedo deben ser más promocionadas, y de esta manera integrar los habitantes a ser partícipes de los eventos que existen.

Pregunta N°: 03

¿Será importante difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?

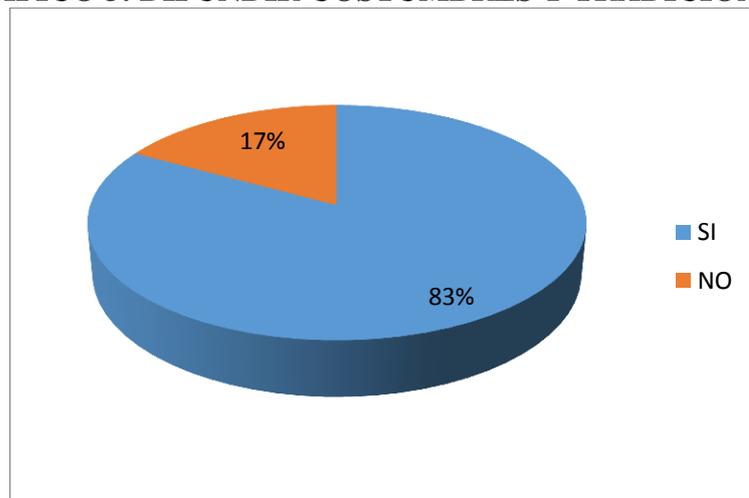
TABLA 6: DIFUNDIR COSTUMBRES Y TRADICIONES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	83	83%
NO	17	17%
TOTAL	100	100%

Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

GRÁFICO 3: DIFUNDIR COSTUMBRES Y TRADICIONES.



Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El 83% de las personas encuestadas indica que si sería importante difundir las costumbres y tradiciones, y el 17% expresa que no es necesaria la difusión de las mismas.

Solo la difusión permitirá conocer las costumbres y tradiciones que posee el Cantón Salcedo.

Pregunta N°: 04

¿Le gustaría mantener las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?

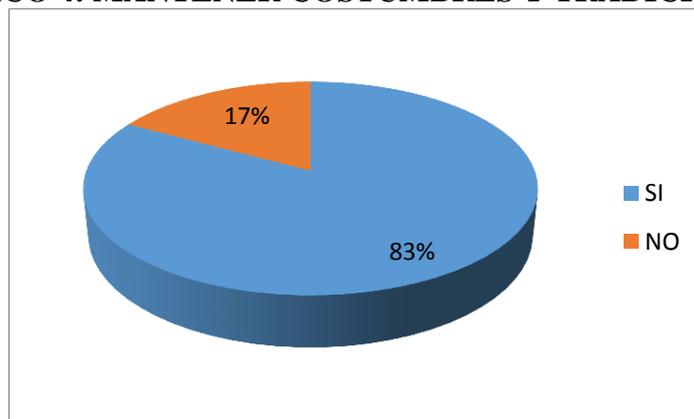
TABLA 7: MANTENER COSTUMBRES Y TRADICIONES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	83	83%
NO	17	17%
TOTAL	100	100%

Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

GRÁFICO 4: MANTENER COSTUMBRES Y TRADICIONES



Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El 83% de las personas encuestadas dice que si le gustaría mantener las costumbres y tradiciones, y el 17% expresa que no le gustaría mantener las costumbres y tradiciones del mismo cantón. A la minoría de las personas del cantón Salcedo no le gustaría mantener las costumbres y tradiciones que este tiene.

Pregunta N°: 05

¿Según las nuevas tecnologías, que medios utilizaría para conocer las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?

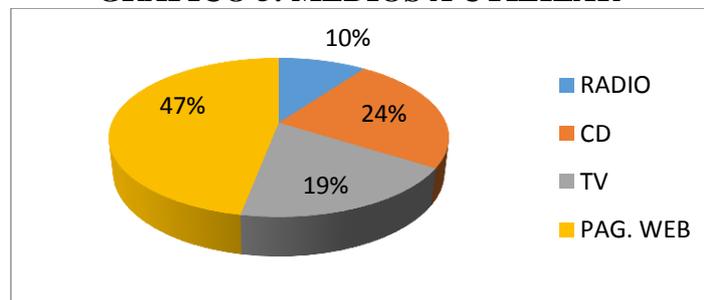
TABLA 8: MEDIOS A UTILIZAR

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
RADIO	10	10%
CD	24	24%
TELEVISIÓN	19	19%
PAG. WEB	47	47%
TOTAL	100	100%

Realizado por: Cristian Taípe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

GRÁFICO 5: MEDIOS A UTILIZAR



Realizado por: Cristian Taípe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El 10% de las personas encuestadas indica que mediante la radio, el 24% dice que a través de un Cd multimedia, el 19% expresa que la televisión, y el 44% de las personas señala que por medio de la página web conocerían mejor.

Es necesario utilizar recursos tecnológicos para la difusión de las costumbres y tradiciones que ofrece Salcedo.

Pregunta N°: 06

1. ¿Con que icono podría reconocer a la ciudad de Salcedo?

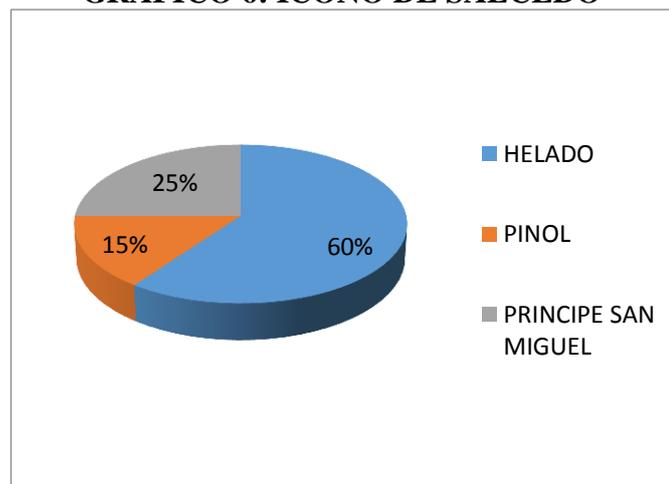
TABLA 9: ICONO DE SALCEDO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
HELADO	60	60%
PINOL	15	15%
PRINCIPE SAN MIGUEL	25	25%
TOTAL	100	100%

Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

GRÁFICO 6: ICONO DE SALCEDO



Elaborado por: Grupo investigador.

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El 60% de las personas encuestadas dice que a través del helado reconocería al cantón Salcedo, mientras que un 15% indica que el pinol y finalmente el 25% expresa que el Príncipe San Miguel sería la mejor manera de reconocer al cantón.

Para la mayoría de los salcedenses el helado es el icono más representativo del cantón.

Pregunta N°: 07

¿Según su criterio cuáles de estos elementos ayudará a identificar las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?

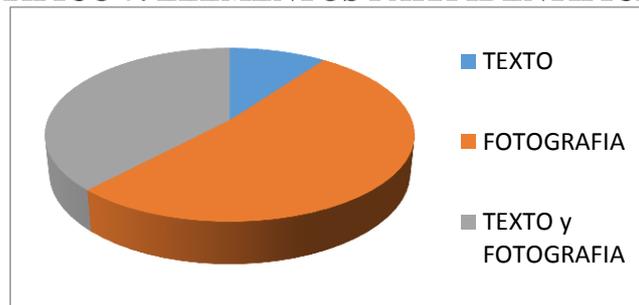
TABLA 10: ELEMENTOS PARA IDENTIFICAR

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TEXTO	10	10%
FOTOGRAFÍA	52	52%
TEXTO FOTOGRAFÍA	38	38%
TOTAL	100	100%

Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

GRÁFICO 7: ELEMENTOS PARA IDENTIFICAR



Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El 10% de las personas encuestadas dice que solo con el texto identificaría mejor las costumbres y tradiciones del cantón, un 52% indica que mediante solo la fotografía sería necesaria y un 38% señala que la mejor manera de identificar las costumbres y tradiciones sería la combinación de los dos elementos el texto y la fotografía. Mediante el uso de textos y fotografías las personas se motivarán a conocerlas costumbres y tradiciones que tiene el cantón Salcedo.

2.13 Entrevista Aplicada A Las Autoridades E Historiadores Del Cantón Salcedo.

TABLA 11: ENTREVISTA A AUTORIDADES

<p>N.-01</p> <p>LUGAR: (Municipio del cantón Salcedo)</p> <p>FECHA: 14/07/2015</p> <p>ENTREVISTADO: Autoridades</p> <p>ENTREVISTADOR: Cristian Taipe</p> <p>TEMA: “DISEÑO DE UNA APLICACIÓN INTERACTIVA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS, ANIMACIONES ILUSTRADAS PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTON SALCEDO”</p>	
PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
<p>1. ¿Según su criterio será importante promover las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo a los jóvenes de entre 16 a 25 años?</p>	<p>Es muy importante dar a conocer las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo a personas de esa edad, ya que las mismas no se han ido pasando de generación en generación y poco a poco se van perdiendo. Por eso la importancia de difundir todas las costumbres y tradiciones que tiene el cantón Salcedo a este sector para aumentar su interés cultural y ancestral.</p>

<p>2. ¿Cree que una aplicación web será el medio adecuado para la difusión de las costumbres y tradiciones que tiene el cantón Salcedo?</p>	<p>Si son muy importantes los mecanismos tecnológicos, como las redes sociales, las páginas web por su inmediatez, ya que la información puede ser difundida a todo el mundo en cuestión de segundos y así las personas pueden informarse de lo que se está promocionando.</p>
<p>3. ¿El GAD Municipal que medios ha utilizado para difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?</p>	<p>Mediante una campaña publicitaria a través de diferentes medios de comunicación, en la televisión en la parte regional en el canal Tv Color y en el ámbito local en el canal de Salcedo. También, se ha realizado una revista del cantón Salcedo para difundir los atractivos naturales que este tiene.</p> <p>Spots de radio, y la red social del Facebook y twitter del municipio, para una mejor difusión de lo que pasa en el cantón Salcedo.</p>

Realizado por: Cristian Taípe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

El uso de medios interactivos facilitara la difusión de las costumbres y tradiciones a propios y extraños con una mayor facilidad.

Las páginas electrónicas son el medio adecuado para transmitir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo a las futuras generaciones que este tiene.

2.13.1 Entrevistas A Historiadores Del Cantón Salcedo

TABLA 12: ENTREVISTA A HISTORIADORES

<p>N.-01</p> <p>LUGAR: (Salcedo)</p> <p>FECHA: 14/07/2015</p> <p>ENTREVISTADO: Historiadores</p> <p>ENTREVISTADOR: Cristian Taipe</p> <p>TEMA: “DISEÑO DE UNA APLICACIÓN INTERACTIVA MEDIANTE FOTOGRAFÍAS, ANIMACIONES ILUSTRADAS PARA DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTON SALCEDO”</p>	
PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
<p>1. ¿Conoce sobre las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?</p>	<p>Si, las costumbres y tradiciones que posee el cantón son varias. En lo que tiene que ver a su gastronomía, la vestimenta y la manera de convivir a diario con las demás personas.</p>
<p>2. ¿Qué costumbre o tradición es la más representativa del cantón Salcedo?</p>	<p>La fiesta mayor que se celebra en honor al patrono del cantón Salcedo que es la fiesta del Príncipe San Miguel.</p>

<p>3. ¿Según su criterio, las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo con el pasar del tiempo se han mantenido o se han ido desapareciendo?</p>	<p>Con el pasar del tiempo algunas costumbres se han ido renovando, un ejemplo es en la fiesta mayor del Príncipe San Miguel ya que antes se lo celebraba por solo familias, y hoy en día todas las personas tanto del cantón como fuera de él la celebran con gran alegría porque se la denomina la fiesta del Bermejo Príncipe San Miguel.</p>
---	--

Realizado por: Cristian Taipe

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes del cantón Salcedo

Análisis e Interpretación

La costumbre tradicional del cantón Salcedo, es la fiesta del Príncipe San Miguel, que se celebra en septiembre de cada año, ya que en ella participan todos los salcedenses. Todos colaboran de distintas maneras para esta celebración.

Salcedo se caracteriza por las formas de celebrar sus fiestas, que son a través de jochas realizadas a los salcedenses por parte de los priostes. Tiene su gastronomía donde el hornado, los helados y el pinol toman fuerza y tienen una gran acogida por parte de las personas.

2.4 Hipótesis

La página web multimedia empleando fotografías y animaciones ilustradas, ayudará a la difusión de las costumbres y tradiciones, del cantón Salcedo, y evitar la pérdida de identidad en los habitantes.

2.4.1 Variables Indicadores

Variable dependiente

Difusión sobre las costumbres y tradiciones que ofrece el cantón Salcedo a la colectividad

Indicadores

- Permitir que los turistas y habitantes de este lugar puedan gozar de los beneficios que brinda este proyecto.
- Veracidad de la información.
- Legibilidad y comprensión del contenido.

Variable independiente

Elaboración de una página web multimedia.

Indicadores

- Recolección de información de las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo.

2.4.2 Verificación de la Hipótesis

Para la verificación de la hipótesis, se apoyó en las entrevistas y encuestas realizadas en el proceso investigativo, considerando las siguientes preguntas:

¿Será importante difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?

El 83% de las personas encuestadas indica que si será importante difundir las costumbres y tradiciones, y el 17% expresa que no será necesaria la difusión de las mismas. Solo la difusión permitirá conocer las costumbres y tradiciones que posee el Cantón Salcedo.

¿Según las nuevas tecnologías, que medios utilizaría para conocer las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?

El 10% de las personas encuestadas indica que mediante la radio sería el mejor medio para conocer las costumbres y tradiciones, el 24% dice que a través de un Cd multimedia conocería de mejor manera, el 19% expresa que el medio a utilizar sería la televisión, mientras que el 44% de las personas señala que por medio de la página web conocerían mejor y finalmente un 3% opina q utilizarían otros medios para conocer mejor las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo.

Es necesario utilizar recursos tecnológicos para la difusión de las costumbres y tradiciones que ofrece Salcedo.

CAPITULO III

3 PROPUESTA

3.1. Tema

“Diseño de una página web multimedia mediante fotografías y animaciones ilustradas, para difundir las costumbres y tradiciones del cantón salcedo, provincia de Cotopaxi”.

3.2 Justificación

Realizando un breve análisis de la investigación de campo se comprobó que existe la necesidad de realizar una página web multimedia que difunda las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo, esto se realizó con el propósito de aprovechar y acoplar los recursos tecnológicos de una forma práctica que los recursos tradicionales como los folletos, libro, catálogos entre otros.

Es importante mencionar que una página web contiene elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario y la información. Esto permite que el usuario pueda acceder a la información de modo interactivo.

Para acceder a la página web solo se requiere tener un computador y no es necesario tener conocimientos previos de informática y podrá tener la disponibilidad en cuanto a hora y lugar, por lo tanto la propuesta va dirigida a toda la población salcedense, que desee conocer las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo mediante los recursos tecnológicos.

Para la ejecución del proyecto planificado se realizó la clasificación del contenido y de esta manera visualizar a cada una de ellas para tener mayor comprensión en

la presentación. Con el aporte profesional y los conocimientos adquiridos, la propuesta se desarrolló con la ayuda de un p de animación Multimedia, que ha base de sus herramientas que permitió la reproducción con animaciones vectoriales, imágenes, textos y la interactividad de audio y video.

El impacto social que tendrá esta aplicación será importante ya que gracias a eso los habitantes del cantón no desconocerán sobre las costumbres y tradiciones.

3.3 Objetivos

3.3.1 Objetivo General

- Diseñar una página web multimedia mediante fotografías y animaciones ilustradas, para difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo en la colectividad.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo utilizando fuentes de información bibliográfica, electrónica y observación directa para mantener la identidad cultural en la colectividad salcedense.
- Diseñar una página web multimedia para la difusión de las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo.
- Implementar a través de un prototipo una página web multimedia para ampliar el interés de las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo a los pobladores.

3.4 Descripción de la propuesta

La presente propuesta pretende contribuir al cantón Salcedo con nuevas ideas para la difusión de las costumbres y tradiciones q este posee, mediante técnicas gráficas y textuales y con la tecnología de punta se ha podido crear una página web multimedia.

Tomando en cuenta los requerimientos del proyecto, la página web multimedia se ha realizado gracias a la tecnología que está avanzada y permitirá llegar de una manera adecuada a los usuarios, para que cause el interés de los mismos.

Esta página tendrá una información adecuada y de fácil entendimiento a las personas, ya que por medios visuales como la fotografía, videos, animaciones y textos relevantes al cantón Salcedo permitirá ampliar su interés por las costumbres y tradiciones del mismo.

3.5 Clasificación del Contenido

Para el diseño de la página web multimedia se recopiló la información relevante y actualizada, clasificada de la siguiente manera:

IMAGEN 28: MAPA DE NAVEGACIÓN



Realizado por: Cristian Taipe

3.6 Desarrollo de la propuesta

3.6.1 Diseño del imagotipo

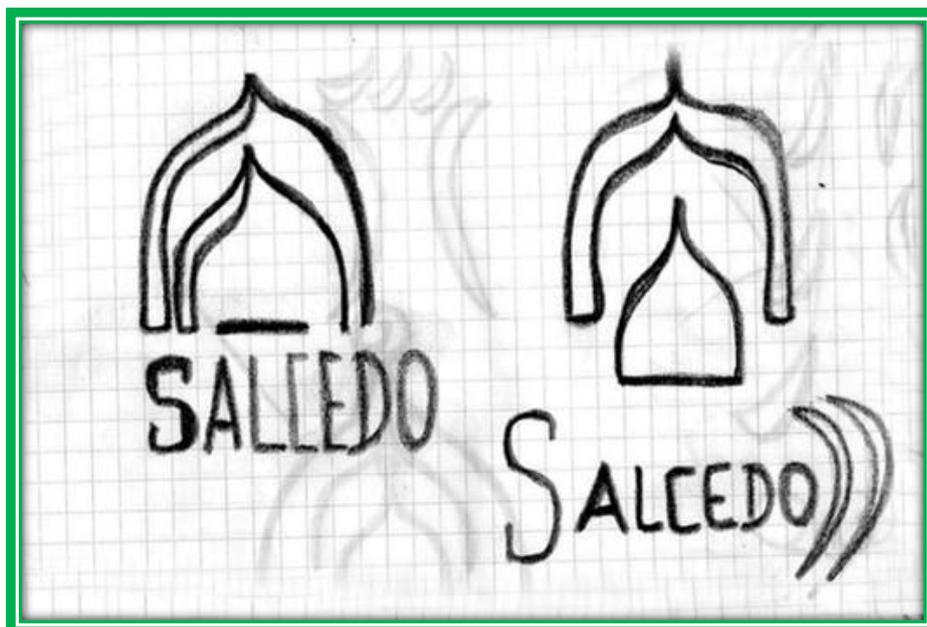
El imagotipo es la unión del isotipo y el logotipo con los que se identifica a una marca. Es una herramienta usada para apoyar procesos de comunicación tanto interna como con la audiencia externa.

La imagen sirve para reforzar la identificación de la sociedad, persiguiendo la fácil memorización y diferenciación por parte de los usuarios.

3.6.1.1 Bocetaje y Selección del Imagotipo

Para identificar las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo, se estimó diseñar un imagotipo, para lo cual se analizó los elementos representativos del cantón.

IMAGEN 29: BOCETO DEL IMAGOTIPO

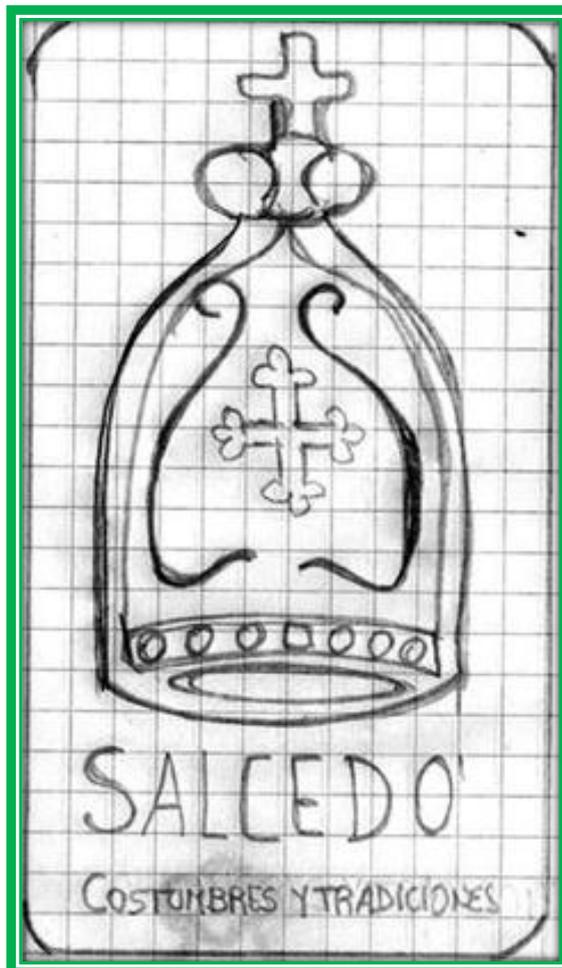


Realizado por: Cristian Taipe

Selección del Imagotipo

Una vez realizado los bocetos del imagotipo para difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo, se procedió a seleccionar a unos de ellos, para representar e identificar en la página web multimedia, siendo elegido un imagotipo, lo cual está formado por partes esenciales de la corona del patrono del cantón.

IMAGEN 30: SELECCIÓN DEL IMAGOTIPO



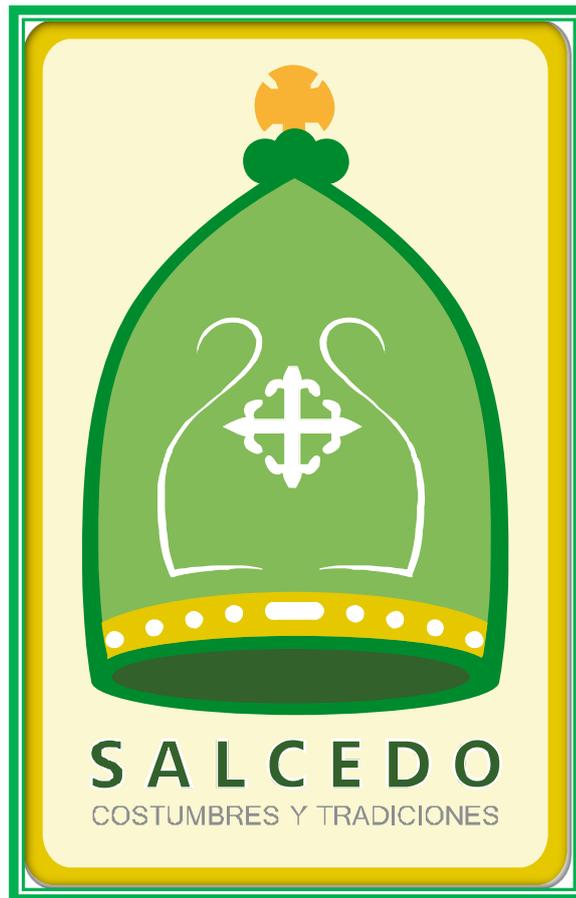
Realizado por: Cristian Taipe

3.6.1.2 Técnica de la Ilustración Digital

Con la ayuda de un software denominado Adobe Ilustrador CS 6, se procedió a vectorizar la ilustración, este programa brinda múltiples beneficios gracias a las diversas herramientas que ofrece, esto facilitó una mejor edición del trazado, donde se pueden manipular con facilidad los objetos editados y la aplicación del color.

3.6.1.3 Digitalización e Ilustración

IMAGEN 11: ILUSTRACIÓN



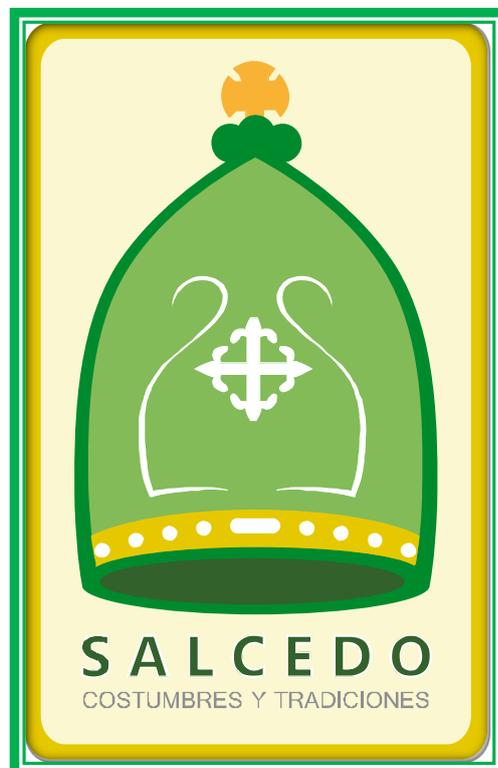
Realizado por: Cristian Taipe

3.6.1.3 Justificación del Imagotipo

Los elementos que representaron las costumbres y tradiciones del Cantón Salcedo, es la estilización de la corona del príncipe San Miguel, lo cual tiene valor simbólico de nobleza y dignidad, además se realizó con el fin de solemnizar la presencia del príncipe mediante el imagotipo.

El imagotipo se enmarco mediante un recuadrado de forma vertical que se asocia a ideas de estabilidad, permanencia, honestidad, rectitud, esmero, equilibrio y protección. Y para dar identidad, se aplicó textos, denominado SALCEDO Costumbres y tradiciones, los mismos que se encuentran ubicados en la parte inferior del imagotipo.

IMAGEN 32: JUSTIFICACIÓN DEL IMAGOTIPO

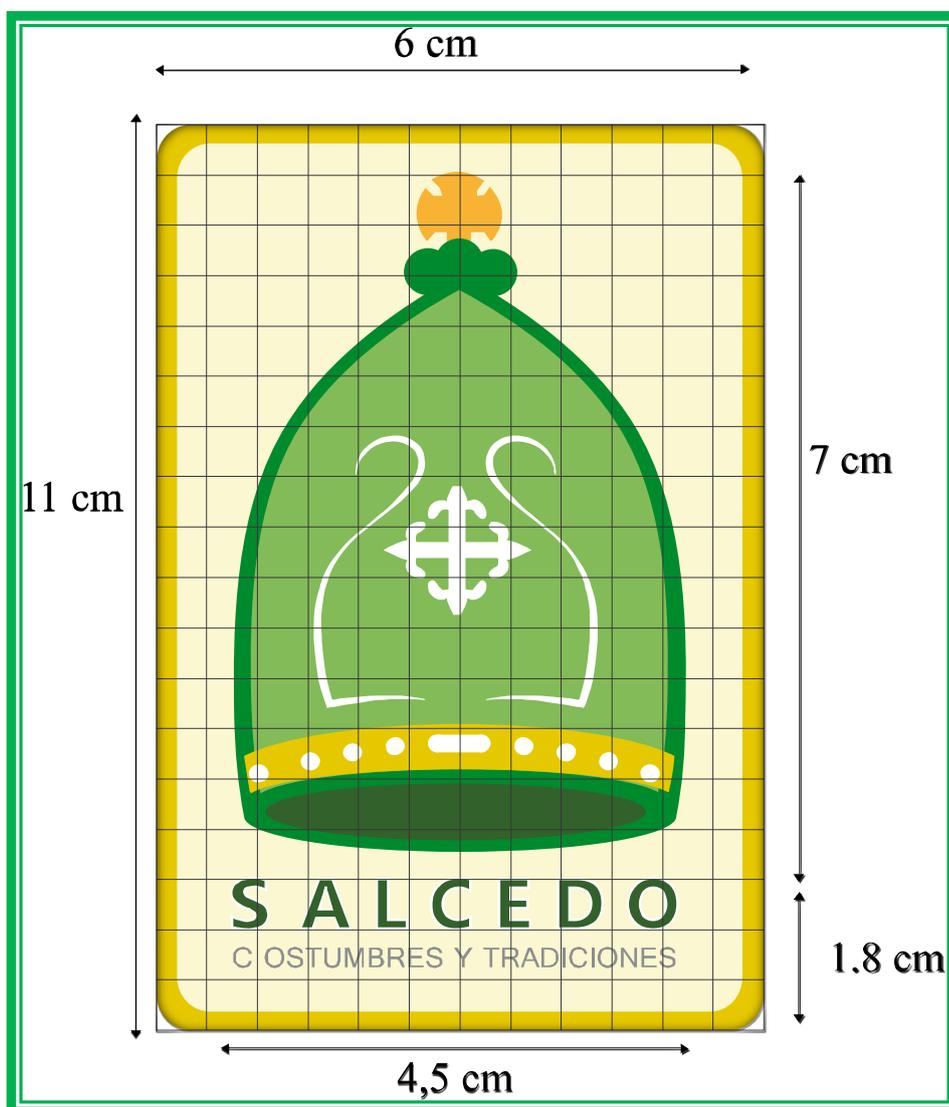


Realizado por: Cristian Taipe

3.6.1.4 Construcción Geométrica

En la construcción geométrica nos facilita la comprensión de cómo se elaboró el imago tipo, especificando las dimensiones que tienen cada uno de los elementos visuales, facilitando su reproducción y manejo.

IMAGEN 33: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA

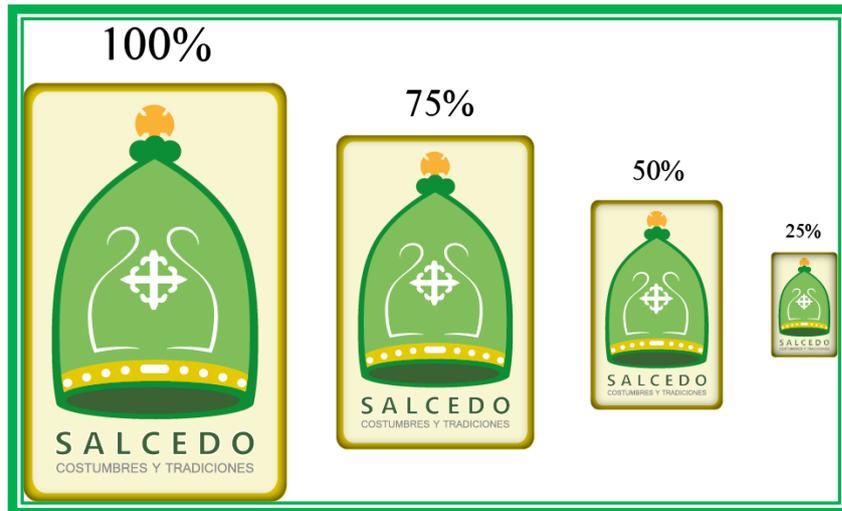


Realizado por: Cristian Taipe

3.6.1.5 La Normalización Gráfica

Nos permite a visualizar el tamaño mínimo al que puede ser reproducido el imago tipo, sin perder ningún valor cromático y visual.

IMAGEN 34: NORMALIZACIÓN



Realizado por: Cristian Taipe

3.6.1.6 Restricciones del Imago tipo

IMAGEN 35: NORMALIZACIÓN



Realizado por: Cristian Taipe

3.6.1.7 Justificación cromática del logotipo

La composición cromática que se utilizó para el desarrollo del imagotipo fueron los colores emblemáticos del cantón Salcedo, los modelos RGB y CMYK que son detallados en la siguiente tabla:

TABLA N° 13: JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA

Color	Modelo RGB	Modelo CMYK	Justificación
Verde 	R= 132 G= 186 B= 99	C= 55 M= 4 Y= 75 K= 0	<p>A nivel Psicológico el verde, por su situación transicional en el espectro, está en el centro del arcoíris entre los fríos y los cálidos y es un color de gran equilibrio, porque estar compuesto por colores de la emoción.</p> <p>Otras significaciones del Verde son la caridad, realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.</p> <p>Además es uno de los colores corporativos del cantón Salcedo.</p>
Amarillo 	R= 231 G= 206 B= 0	C= 13 M= 13 Y= 96 K= 1	<p>Es un color brillante, alegre, que simboliza el lujo y el cómo estar de fiesta cada día. Se asocia con la parte intelectual de la mente y la expresión de nuestros pensamientos. Facilita el poder de la palabra y la expresión.</p>
Blanco	R= 255 G= 255	C= 0 M= 0	<p>Es el color más protector de todos, aporta paz, la pureza y confort, alivia la sensación de desespero y de shock</p>

	B= 255	Y= 0 K= 0	<p>emocional, ayuda a limpiar y aclarar las emociones, los pensamientos y el espíritu.</p> <p>Además representa la luz, bondad, inocencia, pureza, virginidad, optimismo, perfección, inocencia, este color se utilizó por las características que simboliza el príncipe San Miguel.</p>
---	--------	--------------	--

Realizado por: Cristian Taipe

3.5.1.8 Justificación tipográfica del logotipo

En la composición del logotipo, se utilizó dos fuentes tipográficas legibles y visibles. Se tomó en cuenta la claridad en su lectura, proporción y contraste.

Calibri: Pertenece a la familia tipográfica Serif.

Esta tipografía de estilo sencillo adopto al diseño creando confianza y legibilidad incluso en tamaños pequeños.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0123456789 /*-+()%. " ! ; ? & \$ ' " " < >

Arial: Este tipo de letra tiene cambios sutiles en la forma y el espacio entre las letras con el fin de hacerla más apta para ser leída en una pantalla con varias resoluciones.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

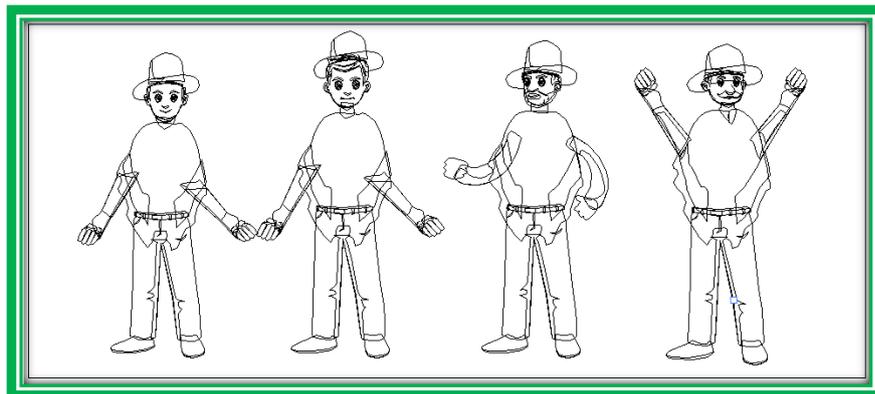
0123456789 /*-+()%. " ! ; ? & \$ ' " " < >

3.6.2 Boceto y digitalización de personajes

Para la aplicación interactiva, se utilizó personajes principales de la fiesta mayor del Príncipe San Miguel, las mismas que constan de los siguientes personajes:

- Priostes
- Príncipe San Miguel
- Hederos
- La vaca loca
- Castillos

IMAGEN 36: BOCETOS DE LOS PRIOSTES



Realizado por: Cristian Taípe

IMAGEN 37: DIGITALIZACIÓN DE LOS PRIOSTES



Realizado por: Cristian Taípe

IMAGEN 32: BOCETO ARCÁNGEL



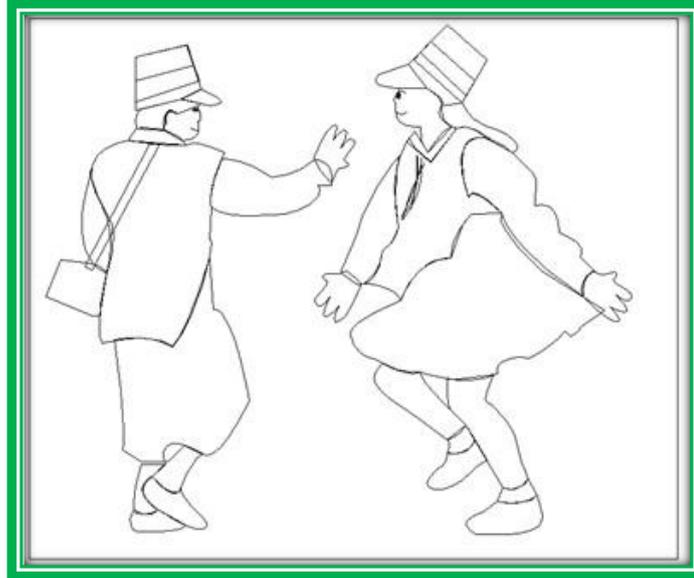
Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 33: DIGITALIZACIÓN DEL ARCÁNGEL



Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 40: BOCETO BAILARINES



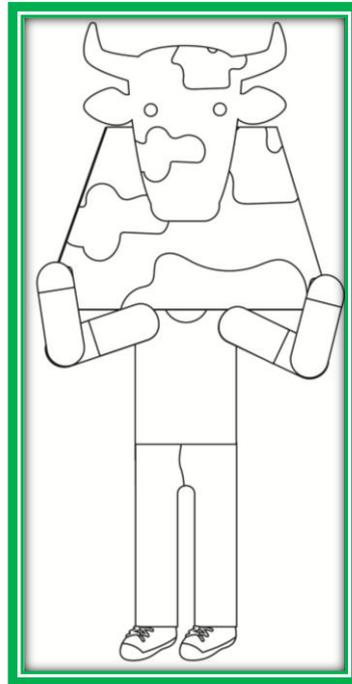
Realizado por: Cristian Taípe

IMAGEN 41: DIGITALIZACIÓN BAILARINES



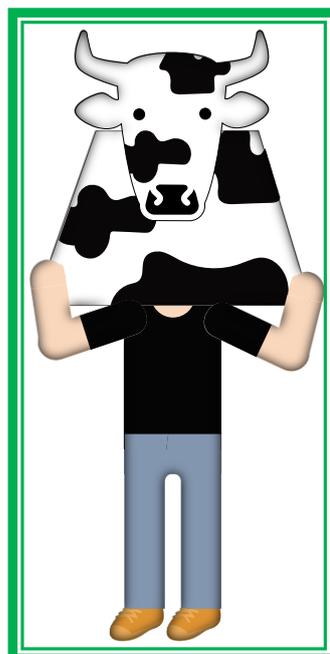
Realizado por: Cristian Taípe

Imagen 42: BOCETO VACA LOCA



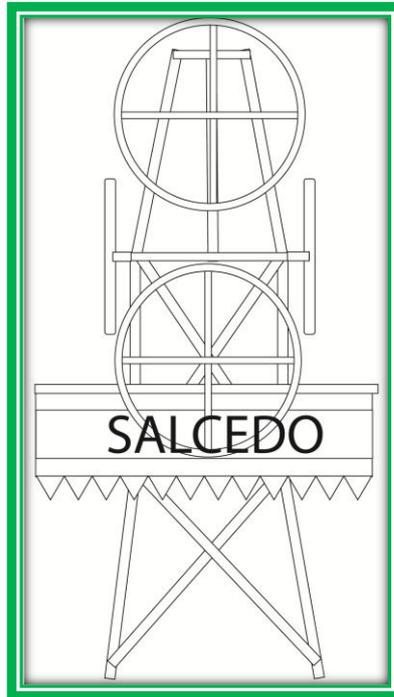
Realizado por: Cristian Taipe

Imagen 43: DIGITALIZACIÓN VACA LOCA



Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 44: BOCETO CASTILLO



Realizado por: Cristian Taípe

IMAGEN 45: DIGITALIZACIÓN CASTILLO



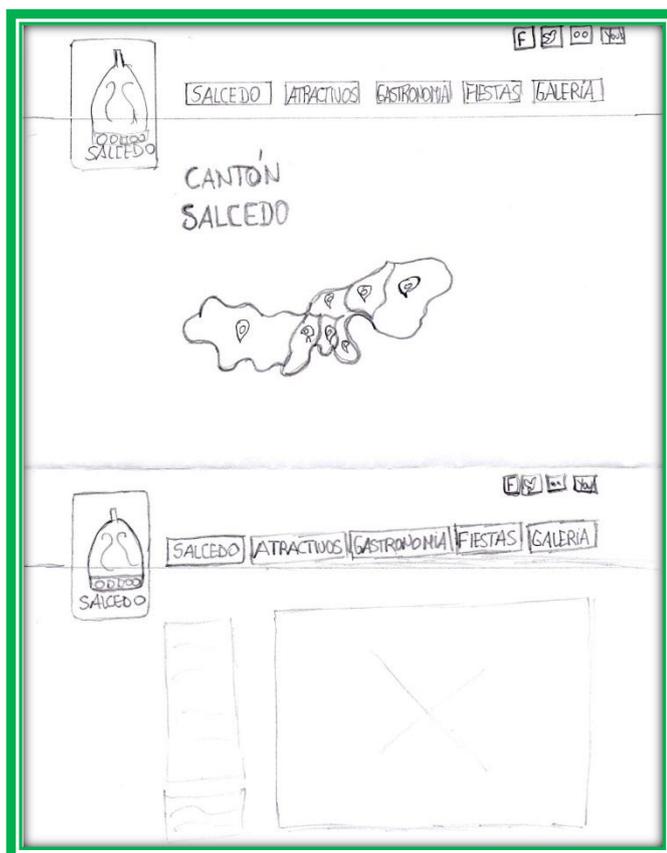
Realizado por: Cristian Taípe

3.6.3 Prototipo De Papel

Es importante realizar un prototipo de papel antes de empezar a crear la interface en el ordenador.

Esta técnica de prototipado de baja fidelidad se basa en la utilización de materiales tan básicos como lápiz y el papel para la creación de prototipos simples pero enormemente versátiles. La utilización de esta técnica de prototipado no precisa incorporar avances tecnológicos; sólo es necesario que capture la funcionalidad del sistema y que comunique la información y sus interacciones adecuadamente.

IMAGEN 46: PROTOTIPO DE PAPEL SALCEDO Y ATRACTIVOS



Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 47: PROTOTIPO DE PAPEL GASTRONOMÍA Y FIESTAS



Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 48: PROTOTIPO DE PAPEL GALERIA



Realizado por: Cristian Taipe

3.6.3.1 Prototipos de las páginas

IMAGEN 49: BOCETO DE LA PÁG DE SALCEDO



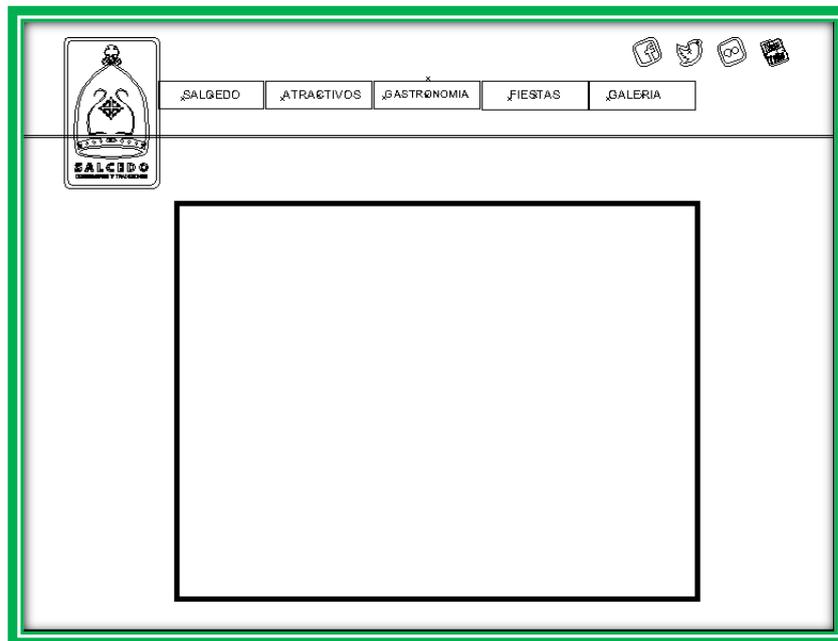
Realizado por: Cristian Taibe

IMAGEN 50: TERMINADO LA PÁG DE SALCEDO



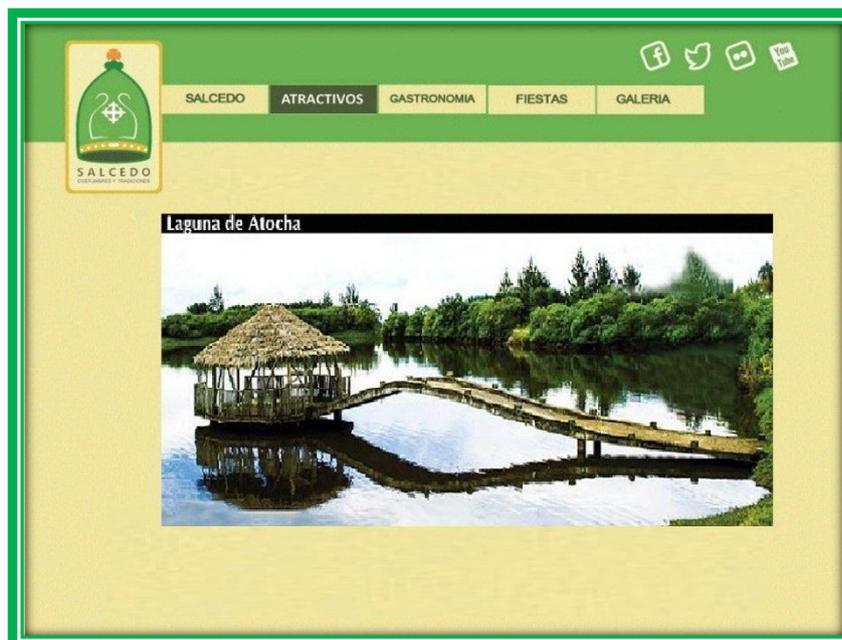
Realizado por: Cristian Taibe

IMAGEN 51: BOCETOS DE LA PÁG DE ATRACTIVOS



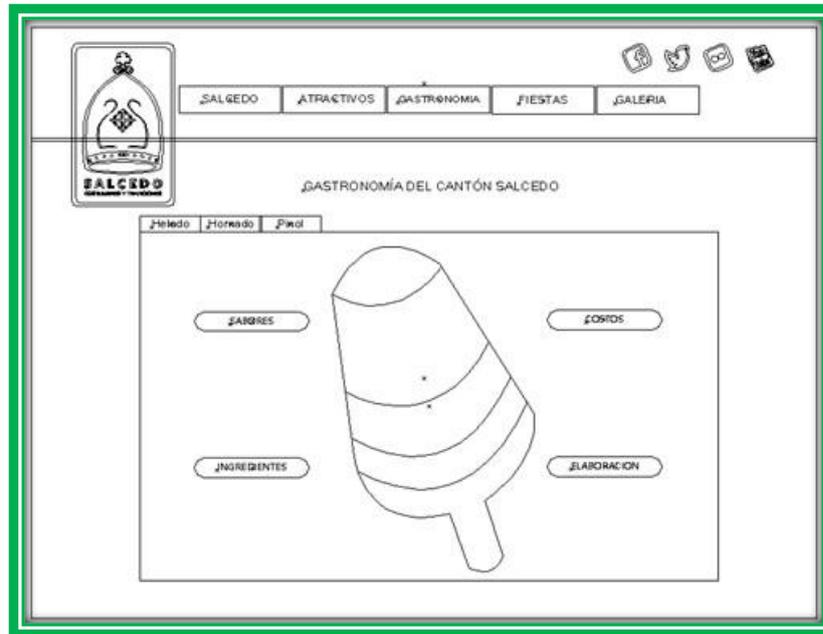
Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 52: TERMINADO DE LA PÁG DE ATRACTIVOS



Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 53: BOCETO DE LA PÁG DE GASTRONOMÍA



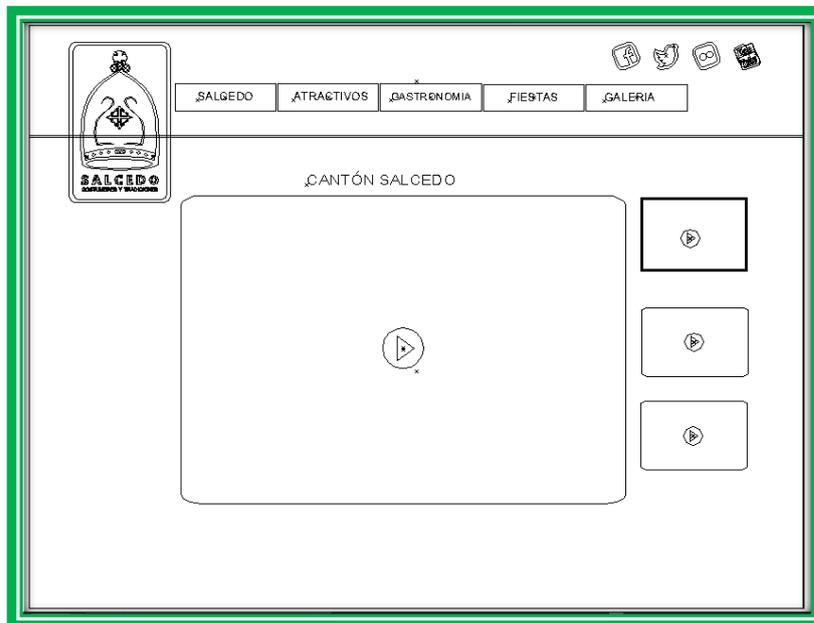
Realizado por: Cristian Taípe

IMAGEN 54: TERMINADO DE LA PÁG DE GASTRONOMÍA



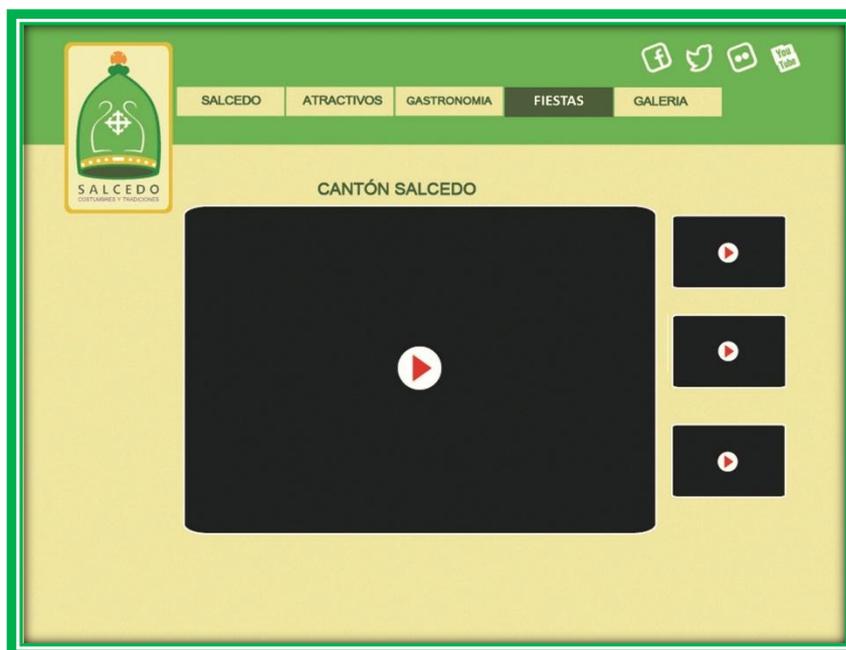
Realizado por: Cristian Taípe

IMAGEN 55: BOCETO DE LA PÁG DE FIESTAS



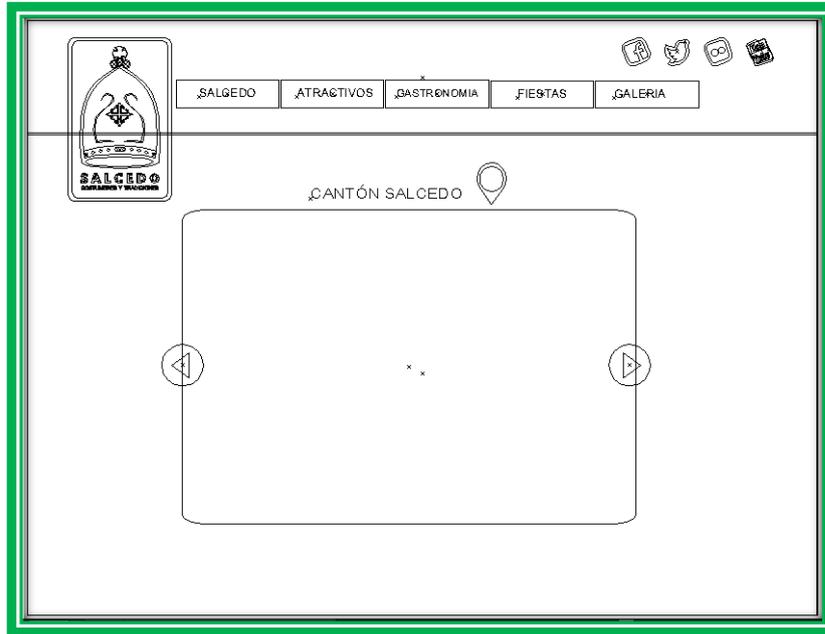
Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 56: TERMINADO DE LA PÁG DE FIESTAS



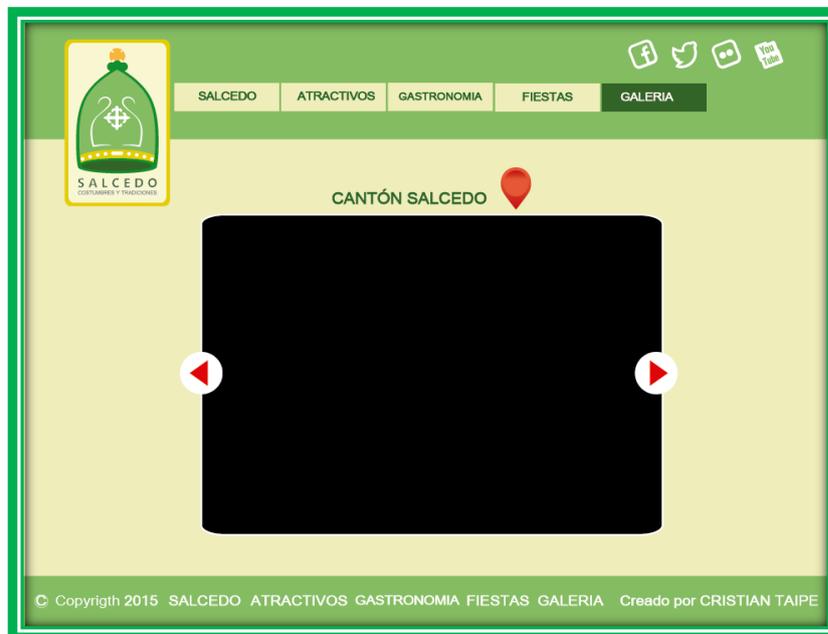
Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 57: BOCETO DE LA PÁG DE GALERÍA



Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 58: TERMINADO DE LA PÁG DE GALERÍA



Realizado por: Cristian Taipe

IMAGEN 59: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



Realizado por: Cristian Taipe

3.7 Botonera

La botonera principal se encuentra distribuida de la siguiente manera:

1. Salcedo
2. Atractivos
3. Gastronomía
4. Fiestas
5. Galería

Estos elementos gráficos se encuentran distribuidos en la parte superior de la aplicación web de forma modular.

3.7.1 Contenido de la botonera de Salcedo

En esta interfaz se indica un mapa del Cantón Salcedo, mediante un enlace nos lleva a conocer otra información referente a la parroquia seleccionada.

IMAGEN 60: BOTÓN SALCEDO



Realizado por: Cristian Taipe

3.7.2 Atractivos

Aquí se encuentra una fotografía del Templo Matriz de Salcedo, donde se especifica la fecha de construcción.

IMAGEN 61: BOTÓN ATRACTIVOS



Realizado por: Cristian Taipe

3.7.3 Gastronomía

Contiene una lista de tres comidas típicas del cantón Salcedo, como es el helado, el hornado y el pinol. Cada una de estas comidas tiene su respectiva elaboración, ingredientes, costos y sabores.

IMAGEN 62: BOTÓN GASTRONOMÍA



Realizado por: Cristian Taipe

3.7.4 Fiestas

Esta interfaz nos permite visualizar una animación, que es un extracto de las festividades en honor al Príncipe San Miguel, además contiene videos del Inti Raymi y la festividad mayor que es la fiesta del Príncipe San Miguel. Consta de un video que nos habla de las riquezas de Salcedo como sus parroquias, gastronomía etc.

IMAGEN 63: BOTÓN FIESTAS



Realizado por: Cristian Taipe

3.7.5 Galería

Aquí encontramos fotografías del cantón Salcedo, como por ejemplo el parque central, la iglesia, festividades, comida, y ciertas parroquias. Además consta de un mapa que permite ubicarnos en el cantón.

IMAGEN 64: BOTÓN GALERÍA



Realizado por: Cristian Taipe

3.7.6 Diagramación Web

En esta parte se creó una pieza gráfica, con todos los elementos respectivos de una página web, organizando y estructurando la parte visual (interfaz gráfica) para los usuarios.

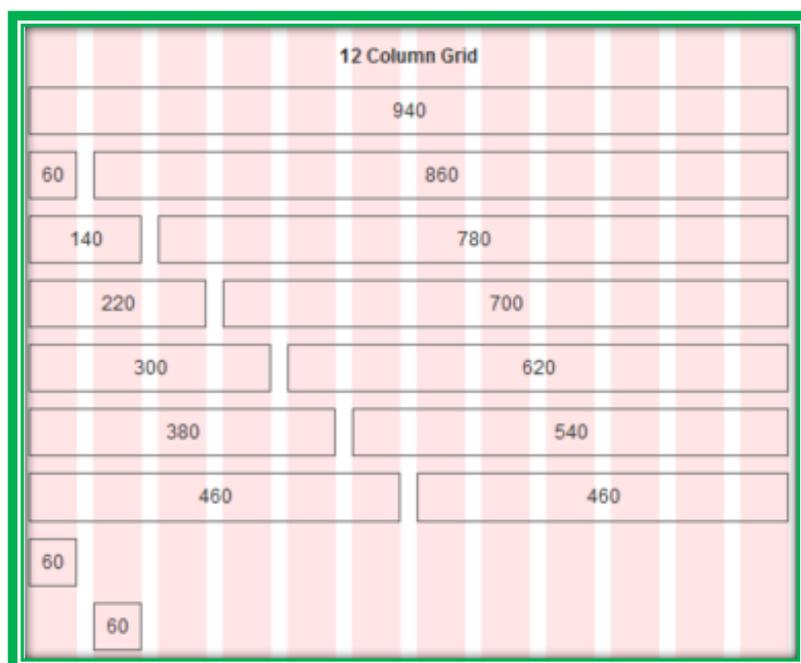
Para lo cual se designó los colores predominantes de la página web, la distribución de los espacios pensando en la comodidad de los visitantes, designando tamaño y posición del interfaz, estilo del menú (enlaces a páginas web internas o externas), organización de la información (columnas, estilo de diagramación), además se designó tipos de letra, y se estableció espacios designados para los enlaces con otras páginas web, redes sociales.

3.7.7 Retícula 960

Jerarquizado: Este sistema es muy utilizado puesto que se puede seleccionar con libertad y organizar de la información.

La retícula 960 es una estructura para crear sitios web con un diseño basado en columnas. Si se utiliza el diseño de 12 columnas y de ancho 60 pixeles. Cada una de las columnas se separa de las demás con un margen de 10 pixeles a cada lado.

IMAGEN 65: RETÍCULA 960



Realizado por: Cristian Taípe

3.7.8 Dominio

El dominio es el nombre que identifica a un sitio web. El dominio generalmente se compone de tres partes fundamentales que son: las tres dobles uves (www), el nombre de la organización y el tipo a la que esta pertenece.

3.7.9 Servidor Web

Un servidor web es el contenido estático a un navegador. Se pueden utilizar distintas tecnologías para obtener paginas HTML de una calidad muy óptima.

3.7.10 Html5

Es una colección para el diseño de páginas web con una mayor interactividad entre el sitio y el usuario.

Permite tener mayor facilidad en los contenidos como los videos, audios, etc.

Estas etiquetas permiten realizar tareas de una manera más eficiente y rápida a versiones anteriores.

3.7.11 CSS

Son las que nos ofrecen la posibilidad de definir las reglas y estilos de representación en diferentes dispositivos.

Las hojas de estilo nos permiten definir de manera más eficiente la representación de nuestras páginas y es uno de los conocimientos fundamentales que todo diseñador web debe manejar a la perfección para realizar de una manera más eficiente su trabajo.

3.8 Contenido De La Interfaz

Página Salcedo

- *Cusubamba*

IMAGEN 66: CUSUBAMBA



Realizado por: Cristian Taipe

- *Mulalillo*

IMAGEN 67: MULALILLO



Realizado por: Cristian Taipe

- *Panzaleo*

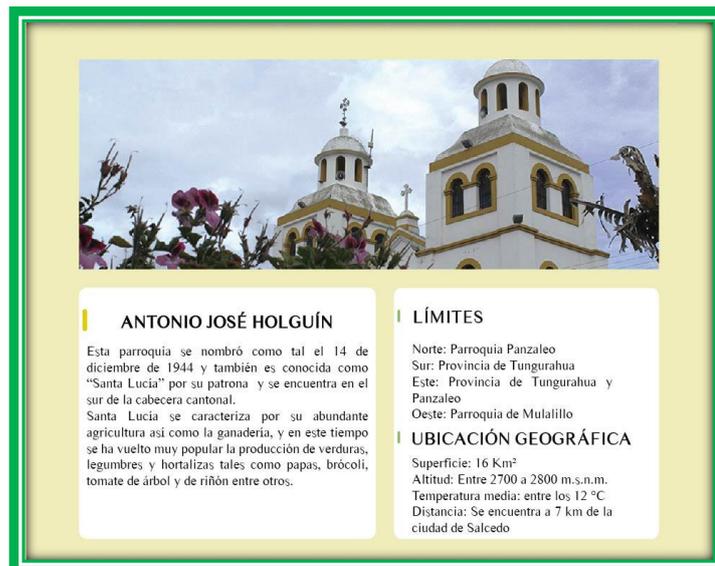
IMAGEN 68: PANZALEO



Realizado por: Cristian Taipe

- *Antonio José Holguín*

IMAGEN 69: ANTONIO J.H



Realizado por: Cristian Taipe

- *Santa Ana*

IMAGEN 70: SANTA ANA



SANTA ANA

Mulliquindil es una palabra quechua que quiere decir: "Nido de Colibríes". Ya que Molle significa "árbol" y Quinde significa "colibrí", su patrona es Santa Ana por tal motivo la parroquia también lleva su nombre. Mulliquindil de Santa Ana festeja a su patrona el 26 de julio de cada año, paso a formarse como parroquia un 15 de Mayo de 1947.

LÍMITES

Norte: Parroquia de Belisario Quevedo
 Sur: Hacienda de Chanchaló
 Este: Cordillera Oriental
 Oeste: San Miguel de Salcedo

UBICACIÓN GEOGRÁFICA

Superficie: 49 Km²
 Altitud: Entre los 2650 a 3900 m.s.n.m.
 Temperatura media: 12 a 22°C
 Distancia: Se encuentra a 3 km de la ciudad de Salcedo

Realizado por: Cristian Taipe

- *San Miguel*

IMAGEN 71: SAN MIGUEL



SALCEDO

En el año de 1573 se fundó San Miguel de Salcedo, esta noble ciudad fue fundada por Antonio de Clavijo, en primer lugar se la conoció como San Miguel de Molleambato, pero después de 343 años en el mandato del Dr. Alfredo Baquerizo Moreno, se remitió la ley para crear el cantón. Con exactitud fue en 1919 el día 19 del mes 9 como San Miguel de Salcedo.

AUTORIDADES

Ing. Héctor Gutiérrez Padilla (Alcalde)
 Abg. Dario Proaño (Vicealcalde)
 Dr. Patricio Amaya (Concejal)
 Dra. Natalia Santamaría (Concejal)
 Ing. Germán Pozo (Concejal)
 Abg. Vicente Tiban (Concejal)
 Abg. Bolívar Solís (Concejal)

FECHAS IMPORTANTES

Cantonización: 19 de Septiembre
 El Inti Raymi: Del 21 al 29 de Junio.
 El Príncipe San Miguel el 28 y 29 de septiembre de cada año.

Realizado por: Cristian Taipe

Página Atractivos

- Lugares turísticos

IMAGEN 72: LUGARES TURÍSTICOS



Realizado por: Cristian Taípe

Página Gastronomía

- *El Helado*

IMAGEN 73: HELADO



Realizado por: Cristian Taípe

- *El Hornado*

IMAGEN 74: HORNADO



Realizado por: Cristian Taípe

- *El Pinol*

IMAGEN 75: PINOL



Realizado por: Cristian Taípe

Página Fiestas

- *Turismo y Desfiles*

Imagen 76: Fiesta



Realizado por: Cristian Taipe

Página Galería

- *Pila central*

IMAGEN 77: PILA CENTRAL



Realizado por: Cristian Taipe

3.9 Requisitos para publicar la propuesta

Para poder publicar la propuesta es necesario tener en cuenta algunas características:

- Servidor
- Dominio
- Navegador

3.9.1 Requisitos para la visualización de la propuesta

Para poder visualizar la propuesta hay aspectos que son:

- Windows XP
- Navegador (Mozilla Firefox)
- Memoria RAM de 6 gb

3.10 COSTOS PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

PARA DEFINIR LOS COSTOS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA SE TOMÓ PRECIOS REFERENTES AL 2016.

- Es necesario el complemento técnico y tecnológico para realizar la propuesta como un computador.
- Se requiere motivadores que difundan la aplicación mediante hojas volantes en las parroquias del cantón Salcedo.
- En las instituciones del cantón la página se conocerá mediante la retroproyección que se llevará a cabo con un infocus.
- La investigación para la elaboración de la propuesta se almacenara en el flash memory de cada motivador.

**3.10.1 PRESUPUESTO PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA
TOMANDO EN CUENTA LOS PRECIOS DEL AÑO 2016**

TABLA N.- 14: PRESUPUESTO DE LA APLICACIÓN

RECURSOS TECNOLÓGICOS

CANTIDAD	DETALLE	VALOR
5000	HOJAS VOLANTES	700
1	COMPUTADOR	1300
1	INFOCUS	1200
6	FLASH MEMORY	120
		TOTAL
		3320

RECURSOS HUMANOS

CANTIDAD	DETALLE	VALOR
1	ELABORACIÓN DEL DISEÑO	2500
10	MOTIVADORES	10000
10	ALIMENTACIÓN	600
10	TRANSPORTE	600
		TOTAL
		13700

RECURSOS TECNOLÓGICOS	3320
RECURSOS HUMANOS	13700
IMPREVISTOS	1700
	TOTAL: \$18720

Realizado por: Cristian Taipe

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Con el diseño de una página web multimedia, se dará a conocer las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo, mediante fotografías y animaciones ilustradas a su colectividad.
- Con la estructura metodología científica y técnica se procedió a realizar los estudios de campo para recolectar información veraz y efectiva.
- Para identificar las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo, se diseñó un imagotipo, que trasmite identidad visual del lugar.
- En la implementación de la página web se utilizó software con versiones actuales, creando diseños sofisticados y modernos para difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo.
- La página web multimedia permite fortalecer y rescatar las costumbres y tradiciones del Cantón Salcedo.

RECOMENDACIONES

- Elaborar más aplicaciones que consten de distinta información que puedan aportar a la ciudadanía de cada sector.
- Escoger de una manera adecuada la técnica de investigación, para el desarrollo de la propuesta, pues es indispensable saber q metodología aplicar.
- Conocer todas las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo para que de esta manera se pueda realizar una marca corporativa del mismo con mayor facilidad.
- Investigar más a fondo estudios acerca de nuevos soportes que sean fáciles de utilizar y que nos permitan promocionar y difundir información.
- Trabajar acorde a las respuestas obtenidas por parte del investigador a las personas, para realizar el adecuado funcionamiento de la aplicación.

GLOSARIO

Aplicación web: Una aplicación web es cualquier aplicación que es accedida vía web mediante una red como por ejemplo el internet.

Animación: Presentación de un numero de gráficos por segundo que genera al observador una sensación de movimiento.

Gráfico: Elemento visual que complementa al texto para hacer a un mensaje impreso más interesante o facilitar su comprensión.

Boceto: Dibujo inicial que se usa para trabajar sobre una idea y exponerla. || Trazo o dibujo a mano de la idea de una pieza gráfica, anterior al arte final, con las características claras para su aprobación por parte del cliente (De la Piedra). || Dibujo preliminar de cualquier expresión artística, sea pictórica, gráfica o volumétrica.

Icono: Signo visual poco abstracto. Signo que sustituye algo tomando de éste sus rasgos pertinentes. Posee alguna semejanza o analogía con su referente pero no tiene propiedades en común con el objeto, sino con el modelo perceptivo del mismo (comic, mapa, un retrato fotográfico).

Ilustración: Es la acción y efecto de ilustrar, que adorna o decora un libro.

Legibilidad: Característica gráfica que hace de los elementos entidades diferenciables y reconocibles unos de otros dentro de un contexto dado.

Maquetación: Composición de una página, compaginación de diferentes elementos. Son términos diferentes, que se utilizan para hacer referencia a una misma cosa; la forma de ocupar el espacio del plano medible, la página, maquetar un diseño consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc.

Vector: Vector es un término que deriva de un vocablo latino y que significa “que conduce”. Un vector es un agente que transporte algo de un lugar a otro. Su significado, de todas formas, varía de acuerdo al contexto.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFÍA CITADA:

- **ADUGER. Jhon.** Multimedia Interactiva. Alemania. Editorial: Ra-Ma, (2011).
- **BELLOCH.** Aplicación Multimedia. Inglaterra Anaya Multimedia 2010
- **CONEJO, M. A.** Elementos Del Diseño. (2012).
- **DONIS, Dondis.** La sintaxis de la imagen. Estados Unidos: Editorial Gustavo Gili 2013
- **GONZALES, L.** Fotografía. España (2009).
- **GUTIERREZ, C.** Elementos Web. México: (2010)
- **KOTLER y ARMSTRONG.** (s.f.). fundamentos del marketing.
- **KOREN, Leonard y Meckler Ronnie.** Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Editorial Gustavo Gili, España. 2015.
- **MORENO Juan,** La Pizarra Digital Interactiva, Argentina, Editorial: Ra-Ma, 2011

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

- **PANIAGUA, Antonio:** Premiere Cs6, Manual Imprescindible. España, Editorial: Anaya Multimedia 2010.
- **RAFOLS, R.** Rultimedia, España (2006).
- **RAMÓN, M.** Tipografía. (2012).
- **RAND, P.** Diseño. Yale University press. (2011)
- **RODRÍGUEZ, Alberto:** Proyectos de Animación 3d, México, Editorial: Anaya Multimedia 2010.
- **VINADÉ.** Interface Gráfica. Editorial: Anaya Multimedia 2010
- **WUCIUS, W:** Diseño Gráfico, Editorial (2010).

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA:

Psicología del color; <http://www.psicologiadelcolor.es/>

Diseño multimedia; <https://www.davinci.edu.ar/carreras/disenomultimedial>

Animación; <http://www.alegsa.com.ar/Dic/animacion%20web.php>

Hipermedia; <http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm>

Definición de multimedia; <http://e-ducacion.info/e-learning/definicion-multimedia-hipertexto-hipermedia/>

Software para Html; <https://helpx.adobe.com/es/dreamweaver/using/web-applications.html>

Salcedo; <http://salcedo.gob.ec/sitio/>

Parroquias de Salcedo; <http://www.viajandox.com/cotopaxi/mulliquindil-parroquia-salcedo.htm>

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

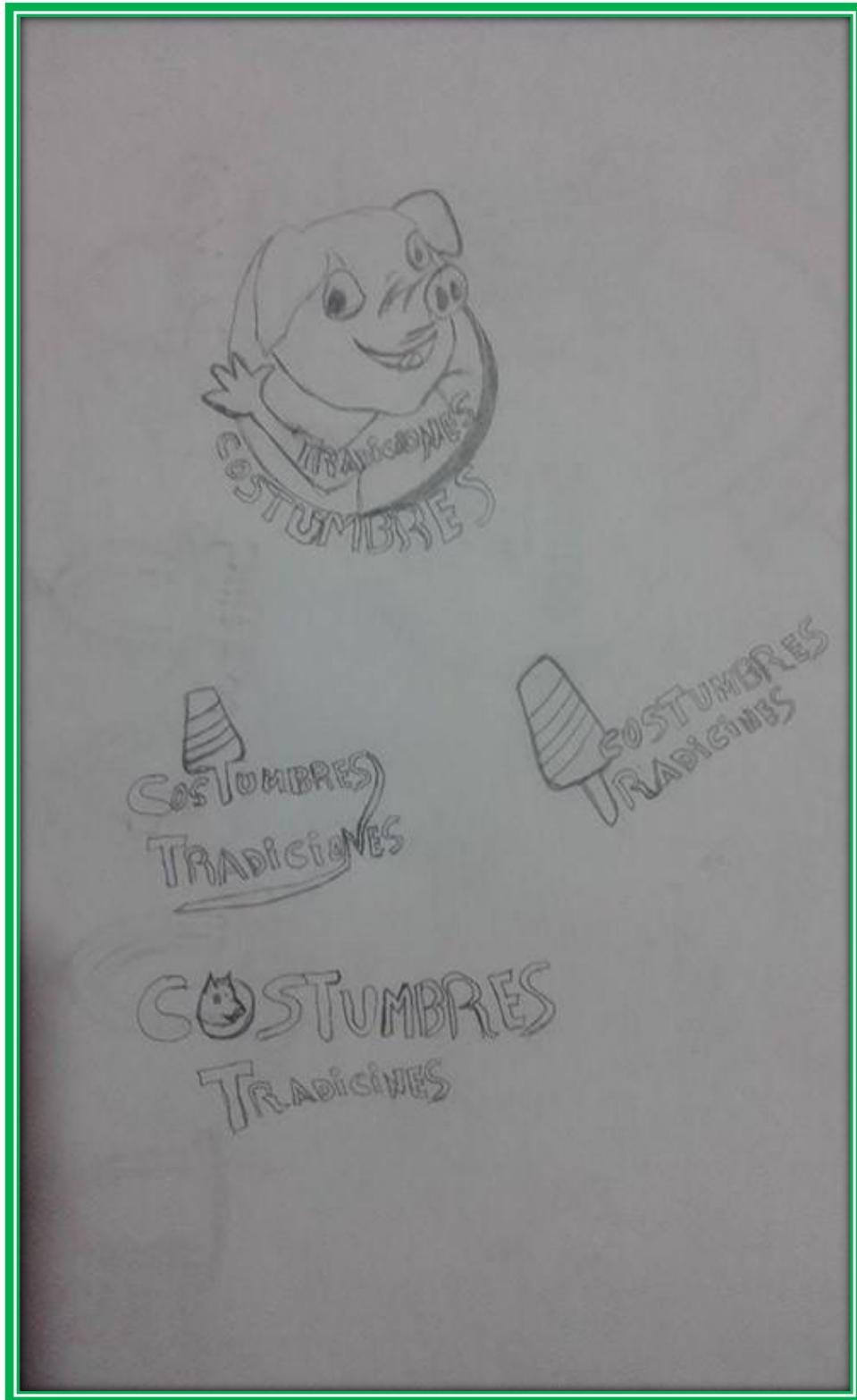
INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

Formulario de encuesta para el “**DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB MULTIMEDIA
MEDIANTE FOTOGRAFÍAS Y ANIMACIONES ILUSTRADAS, PARA
DIFUNDIR LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SALCEDO**”

CUESTIONARIO

1. ¿Ha recibido alguna información acerca de las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?
Si () No ()
2. ¿Ud. participa en los eventos festivos del cantón Salcedo?
Siempre () A veces () Nunca ()
3. ¿Sera importante difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?
Si () No ()
4. ¿Le gustaría mantener las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?
Si () No ()
5. ¿Según la nuevas tecnologías, que medios utilizaría para conocer las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?
Radio () Cd Multimedia () Tv () Pág. Web ()
Otros ()
6. ¿Con que icono podría representar mejor a la ciudad de Salcedo?
Los Helados () El Pinol () El Príncipe San Miguel ()
7. ¿Según su criterio cuales de estos elementos ayudara a identificar las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo?
Texto () Fotografía () Texto y Fotografía

ANEXO N° 2 BOCETOS GASTRONÓMICOS



Realizado por: Cristian Taipe

ANEXO N° 2 BOCETO DE COSTUMBRES Y TRADICIONES



Realizado por: Cristian Taipe