



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

TEMA:

“DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR, EN EL PERIÓDO 2013”.

Tesis presentada previa a la obtención del título de Ingeniera en Diseño Gráfico Computarizado.

Autora:

Vilca Almachi Miriam Patricia

Director:

Ing. Jorge David Freire Samaniego

Asesor Metodológico:

Msc. Bolívar Ricardo Vaca Peñaherrera

LATACUNGA – ECUADOR

MARZO 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, la postulante:

- **Miriam Patricia Vilca Almachi**

Con la tesis, cuyo título es:

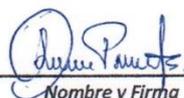
"DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR EN EL PERIODO 2013"

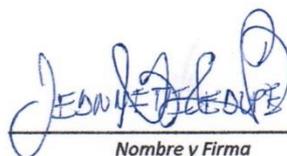
Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

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

Latacunga, 29 de Febrero del 2016

Para constancia firman:


Nombre y Firma
PRESIDENTE
LCDA SUSANA PALLASCO


Nombre y Firma
MIEMBRO
JEANNET REALPE


Nombre y Firma
OPOSITOR
MARCELA PARRA


Nombre y Firma
TUTOR (DIRECTOR)
JORGE FREIRE

AUTORÍA

Quien suscribe, la Srta. Egresada: Vilca Almachi Miriam Patricia con CI: 050308688-6 , libre y voluntariamente declaro la autenticad del contenido, citas, conclusiones y recomendaciones de la presente tesis: **“DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR, EN EL PERÍODO 2013”**, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

.....
Vilca Almachi Miriam Patricia

C.I. 050308688-6



AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de **Director** de trabajo de investigación sobre el tema: “DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR, EN EL PERÍODO 2013”.

De la señorita estudiante; Vilca Almachi Miriam Patricia con número de cédula 050308688-6, 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, 10 de Febrero del 2016

EL DIRECTOR

.....
Ing. Jorge David Freire Samaniego

C.C 0502624810

DIRECTOR DE TESIS



AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de **Asesor Metodológico** del Trabajo de Investigación sobre el tema: “DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR, EN EL PERÍODO 2013”.

De la señorita estudiante; Vilca Almachi Miriam Patricia con número de cédula 050308688-6, 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, 10 de Febrero del 2016

EL ASESOR

.....
Msc. Bolívar Ricardo Vaca Peñaherrera

C.C 0500867569

ASESOR METODOLÓGICO



**Gobierno Autónomo Descentralizado
Parroquial Rural de Guaytacama**

AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

Yo, **Mario German H**, en calidad de Presidente del GAD Parroquial de Guaytacama **CERTIFICO** que, la Srta. Miriam Patricia Vilca Almachi portadora de la cedula de identidad 050308688-6, estudiante de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, trabajó en la implementación de Proyecto de Tesis en la parroquia desde hace un tiempo atrás, el cual luego de culminar, se encuentra de manera física en el despacho del GAD Parroquial, el mismo que versa con el tema: **DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR, EN EL PERÍODO 2013,**

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso del presente documento como ha bien tuviera, excepto en trámites judiciales.

Guaytacama a 06 de Enero del 2016

Atentamente,


Lic. Mario German

PRESIDENTE DEL GAD PARROQUIAL DE GUAYTACAMA



Pch/sgadpg



**Gobierno Autónomo Descentralizado
Parroquial Rural de Guayacama**

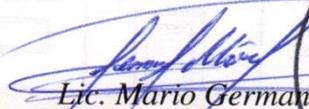
CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Yo, **Mario German H**, en calidad de Presidente del GAD Parroquial de Guayacama **CERTIFICO** que, el producto gráfico con el nombre: **DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR, EN EL PERÍODO 2013**, desarrollado por la Srta. Miriam Patricia Vilca Almachi portadora de la C.I 050308688-6, culminó de la mejor manera, además de haber sido debidamente socializado con las autoridades y moradores del lugar, recibiendo comentarios favorables y una mayoritaria aceptación por partes de los mismos, es así que puedo manifestar, que el producto visual es claro, didáctico y con contenidos de alto valor informativo y comunicacional, que servirá para preservar y fomentar la cultura de la parroquia Guayacama.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso del presente documento como ha bien tuviera, excepto en trámites judiciales.

Guayacama a 17 de febrero del 2016

Atentamente,


Lic. Mario German

PRESIDENTE DEL GAD PARROQUIAL DE GUAYTACAMA



Pch/sgadpg

Dirección: Calle García Moreno entre las calles Sucre y González Suárez Parque Central
Telefax: 032690-679 Email: jparroquialguaytacama@yahoo.com
Latacunga-Cotopaxi-Ecuador

AGRADECIMIENTO

A Dios

Por llenarme de bendiciones, darme la fuerza y perseverancia para seguir adelante

Mami

Por apoyarme siempre siendo mi amiga, mi aliada, mi ejemplo gracias por inculcarme valentía, carácter y sobre todo paciencia y perseverancia en mi personalidad.

Papa

Gracias por motivarme a estudiar y darme la apertura a decidir lo que mejor creyera conveniente para mí.

Mis hermanos

De igual manera gracias por apoyarme en momentos que los necesite, haciéndome ver que un mejor futuro me espera al educarme, prepararme no solo en lo académico sino también en la vida.

Mis Profesores

A mi tutor Ing. Jorge Freire por ayudarme a desarrollar y terminar el proyecto. Mi Asesor Ing. Bolívar Vaca, gracias por el apoyo y enseñanza fueron de mucha ayuda para el desarrollo de mi tesis.

Miriam

DEDICATORIA

A Dios

Quien me dio la fe, la fortaleza y la esperanza para terminar este trabajo.

A mi madre Rosa Almachi

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mi padre Segundo Vilca

Por apoyarme, para poder cumplir hoy un sueño anhelado.

A mi hermano Efraín Vilca

Por creer en mí y enseñarme, que con perseverancia se alcanza todo, que para alcanzar los sueños se debe luchar para hacerlos realidad, y lo que se obtenga sea fruto de nuestro esfuerzo.

Miriam

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

PORTADA	i
AUTORÍA	ii
AVAL DE DIRECTOR DE TESIS	iii
AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO	iv
AVAL DE IMPLEMENTACIÓN	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN	xvii
ABSTRACT	xviii
AVAL DE TRADUCCIÓN	xix
INTRODUCCIÓN	xx
CAPITULO I	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	1
1.1 Diseño	1
1.2 Diseño Gráfico	2
1.3 Diseño Editorial	3
1.4 Cartillas	4
1.4.1 Utilidad de la Cartilla Informativa	4
1.5 Infografía	5
1.5.1 Elementos de una infografía.....	6
1.5.2 Pasos para elaborar una infografía	7
1.5.3 ¿Cómo verificar el desarrollo de la infografía?.....	7
1.5.4 Tipos de Infografías	8
1.5.5 Característica de una Infografía	9

1.6 Mensaje Visual	9
1.6.1 Funciones de la Comunicación Visual	10
1.7 Signo	11
1.7.1 Elementos que componen el signo	12
1.8 Ícono	13
1.9 Símbolo.....	14
1.10 Imágenes.....	15
1.10.1 Finalidad y funciones de la imagen.....	16
1.11 Ilustración	17
1.11.1 Clasificación de la Ilustración.....	18
1.11.2 La Ilustración Tradicional	18
1.11.3 La Ilustración Digital	18
1.12 Retícula.....	18
1.12.1 Elementos de una retícula	19
1.13 Maquetación	20
1.13.1 Elementos de la diagramación	21
1.14 Tipografía.....	22
1.15 Color	24
1.15.1 Dimensiones del color.....	25
1.15.4 Colores complementarios.....	25
1.15.5 Color luz.....	26
1.15.6 Color pigmento.....	26
1.16 Cultura	27
1.17 Gastronomía	28
1.18 Arquitectura	29
1.19 Fiestas Populares.....	30
CAPÍTULO II:	32
2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E NTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	32
2.1 Caracterización de la parroquia Guaytacama	32
2.1.1 Antecedentes históricos.....	32
2.1.2 Filosofía institucional.....	33

2.2. Metodología empleada para la realización de la propuesta de investigación.....	35
2.2.1 Tipo de investigación	35
2.2.2. Métodos.....	36
2.2.3. Técnicas de investigación	36
2.2.4 Instrumentos de investigación.....	38
2.3 Población y muestra.....	39
2.3.1 Población.....	39
2.3.2 Muestra.....	39
2.4 Operacionalización de variables	40
2.5 Análisis e interpretación de resultados de la Entrevista	41
2.5.1 Entrevista realizada al Sr. César Iza Presidente de la Junta Parroquial de Guaytacama?.....	41
2.5.2 Entrevista realizada al Sr. Alonso Guerrero, Párroco de Guaytacama	42
2.5.3 Entrevista realizada al Sr. Walter Tapia morador de la parroquial Guaytacama.....	43
2.5.4 Entrevista realizada al Sr. Olmedo Cajas morador de la parroquial Guaytacama.....	44
2.5.5 Análisis de los resultados de la encuesta realizada a pobladores del lugar	47
2.6 Verificación de la hipótesis	56
2.6.1 Grupo focal (Focus Group)	58
CAPITULO III.....	59
PROPUESTA	59
3.1 Presentación.....	59
3.1.1. Justificación.....	60
3.2. Objetivos	61
➤ 3.2.1. Objetivo General.....	61
➤ 3.2.2. Objetivos Específicos	61
3.3. Análisis de factibilidad.....	61
3.3.1. Factibilidad Técnica	62
3.3.2. Factibilidad Económica.....	63
3.3.3. Factibilidad Operacional	65
3.4 Desarrollo de la propuesta.....	65

3.4.1 Desarrollo del Isologotipo.....	65
3.4.2. Construcción geométrica.....	67
3.4.3 Tipografía de la Propuesta	68
3.4.4. Descripción técnica del isologotipo de Guaytacama.....	69
3.4.5 Espacios fuera del isologotipo	71
3.4.6 Justificación del color	71
3.4.7 Normalización de tamaño.....	72
3.4.8 Uso del isologotipo en colores.....	73
3.4.9 Mal uso del isologotipo en colores no corporativos.....	74
3.4.10 Usos no permitidos de la Marca.....	74
3.5 Desarrollo de Infografías.....	75
3.5.1 Infografía.....	75
3.5.2 Objetivo de la infografía	75
3.5.3 Elección del tipo de Infografía.....	76
3.6 Flujo de trabajo (WORKFLOW).....	78
3.6.1. Punto de Referencia	78
3.6.2 Procesos creativos	78
3.6.3 Esquema de Matriz Cultura.....	80
3.7 Bocetos finales.....	83
3.8 Proceso digital.....	88
3.8.1 Escáner	88
3.8.2 Software 2D (Vectores).....	89
3.8.3 Software 3D (Mapa de bits)	90
3.9 Ilustraciones finalizadas	91
3.9. 1 Símbolos parroquiales.....	92
3.9.2 Personajes importantes.....	93
3.9.3 Vestimenta ancestral	93
3.9.4 Arquitectura simbólica.....	94
3.9.5 Gastronomía típica	95
3.9.6 Fiestas populares	96
3.9.7 Artesanía realizada	98
3.9.8 Religión principal.....	99

3.9.9 Vegetación nativa.....	101
3.9.10 Elaboración de iconos en tono gris	102
3.10 Diagramación.....	104
3.10.1 Formato	104
3.10.2 Márgenes	105
3.10.3 La Caja	106
3.10.4 Retícula	106
3.10.5 Colores utilizados en las portadas	107
3.10.6 Tipografía.....	107
3.10.7 Tiro de portadas.....	108
3.10.8 Retiro de portadas	109
3.11 Diagramación de portada	109
3.11.1 Diagramación de portada de subtemas.....	110
3.11.2 Diagramación retiro de cada subtema	111
3.11.3 Diagramación de cartilla principal	111
3.11.5 Corrección ortográfica en el software	112
3.12 Diseño de Empaque (packing).....	113
3.12.1 Partes de la Caja contenedora	114
3.12.2 Medidas del empaque.....	115
3.12.3 Diseño de empaque armada en 3d.....	116
3.12.4 Proyecto final	116
CONCLUSIONES	117
RECOMENDACIONES	117
GLOSARIO DE TERMINOS BÁSICOS	118
BIBLIOGRAFÍA.....	121

ÍNDICE TABLAS

TABLA N° 2 1 POBLACIÓN	39
TABLA N° 2 2 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	40
TABLA N° 2 3 PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA.....	47
TABLA N° 2 4 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA.....	48
TABLA N° 2 5 PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA.....	49
TABLA N° 2 6 PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA.....	50
TABLA N° 2 7 PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA.....	51
TABLA N° 2 8 PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA.....	52
TABLA N° 2 9 PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA.....	53
TABLA N° 2 10 PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA.....	54
TABLA N° 2 11 PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA.....	55
TABLA N° 2 12 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	57
TABLA N° 3 1 COSTO GENERAL DEL PROYECTO.....	64
TABLA N° 3 2 ESQUEMA CULTURAL HOMBRE.....	81
TABLA N° 3 3 ESQUEMA CULTURAL MUJER	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 2 2 PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA	47
GRÁFICO N° 2 3 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA.....	48
GRÁFICO N° 2 4 PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA	49
GRÁFICO N° 2 5 PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA	50
GRÁFICO N° 2 6 PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA	51
GRÁFICO N° 2 7 PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA	52
GRÁFICO N° 2 8 PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA	53
GRÁFICO N° 2 9 PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA	54
GRÁFICO N° 2 10 PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA	55

FIGURA N° 2 1 MATERIAL INFOGRÁFICO	46
FIGURA N° 3 2 LLUVIA DE IDEAS ISOLOGO	66
FIGURA N° 3 3 BOCETO ISOLOGO FINAL.....	66
FIGURA N° 3 4 BOCETO ISOLOGOTIPO	67
FIGURA N° 3 5 COSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA ISOLOGO.....	67
FIGURA N° 3 6 ISOLOGO DIGITALIZADO	67
FIGURA N° 3 7 TIPOGRAFÍA ISOLOGOTIPO PRINCIPAL.....	69
FIGURA N° 3 8 TIPOGRAFÍA ISOLOGOTIPO SECUNDARIO.....	69
FIGURA N° 3 9 MARCA.....	70
FIGURA N° 3 10 MARCA EN RETICULA Y MEDIDAS	70
FIGURA N° 3 11 ESPACIOS FUERA DE LA MARCA.....	71
FIGURA N° 3 12 CROMÁTICA DE LA MARCA	72
FIGURA N° 3 13 NORMALIZACIÓN DE LA MARCA.....	72
FIGURA N° 3 14 MARCA EN COLORES NO CORPORATIVOS	73
FIGURA N° 3 15 MARCA EN FONDOS OSCURO/CLARO	73
FIGURA N° 3 16 MARCA EN FONDOS NO PERMITIDOS	73
FIGURA N° 3 17 MARCA EN FONDOS POSITIVO/ NEGATIVO	73
FIGURA N° 3 18 MAL USO DE LA MARCA FONDOS NO PERMITIDOS.....	74
FIGURA N° 3 19 USOS NO PERMITIDOS DE LA MARCA.....	74
FIGURA N° 3 20 PARTES DE UNA INFOGRAFÍA.....	75
FIGURA N° 3 21 CLASIFICACIÓN DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS	77
FIGURA N° 3 22 FOTOGRAFÍA IGLESIA CENTRAL	78
FIGURA N° 3 23 BOCETO ASPECTO HOMBRE.....	79
FIGURA N° 3 24 BOCETO ASPECTO MUJER.....	79
FIGURA N° 3 25 BOCETO PORTADA CUIDADOR DE FLORES.....	83
FIGURA N° 3 26 BOCETO SÍMBOLOS PARROQUIALES.....	83
FIGURA N° 3 27 BOCETO PERSONAJES IMPORTANTES: SAN JUAN BAUTISTA.....	83
FIGURA N° 3 28 BOCETO VESTIMENTA ANCESTRAL HOMBRE / MUJER....	84
FIGURA N° 3 29 BOCETO ARQUITECTURA SIMBÓLICA: IGLESIA CENTRAL.....	84
FIGURA N° 3 30 BOCETO GASTRONOMÍA TÍPICA: TORTILLAS DE MAÍZ ...	85

FIGURA N° 3 31 BOCETO FIESTAS POPULARES PERSONAJES MONO.....	85
FIGURA N° 3 32 BOCETO FIESTAS POPULARES: CARETAS LOS PRINCIPALES	86
FIGURA N° 3 33 ARTESANÍA ELABORADA: ELABORACIÓN DE ESTERA ...	86
FIGURA N° 3 34 BOCETO RELIGIÓN PRINCIPAL: ARRASTRAR LA BANDERA	87
FIGURA N° 3 35 BOCETO VEGETACIÓN NATIVA: MAÍZ	87
FIGURA N° 3 36 PROCESO DE ESCANER DE BOCETOS.....	88
FIGURA N° 3 37 VECTORIZACIÓN DE IMÁGENES	89
FIGURA N° 3 38 APLICACIÓN DE COLOR A VECTORES	89
FIGURA N° 3 39 CORRECCIÓN DE COLOR EN MAPA DE BITS.....	90
FIGURA N° 3 40 APLICACIÓN DE LUCES Y SOMBRAS CON PINCELES	90
FIGURA N° 3 41 APLICACIÓN DE LUCES Y SOMBRAS	90
FIGURA N° 3 42 ILUSTRACIONES SÍMBOLOS PARROQUIALES.....	92
FIGURA N° 3 43 ILUSTRACIONES PERSONAJES IMPORTANTES.....	93
FIGURA N° 3 44 ILUSTRACIONES VESTIMENTA ANCESTRAL	93
FIGURA N° 3 45 ILUSTRACIONES ARQUITECTURA SIMBÓLICA	94
FIGURA N° 3 46 ILUSTRACIONES GASTRONOMÍA TÍPICA.....	95
FIGURA N° 3 47 ILUSTRACIONES FIESTAS POPULARES.....	96
FIGURA N° 3 48 ILUSTRACIONES ARTESANÍA REALIZADA.....	98
FIGURA N° 3 49 ILUSTRACIONES RELIGIÓN PRINCIPAL.....	99
FIGURA N° 3 50 ILUSTRACIONES VEGETACIÓN NATIVA	101
FIGURA N° 3 51 ÍCONO EN TONO GRÍS EN RGB	102
FIGURA N° 3 52 ÍCONO EN AJUSTES UMBRAL.....	103
FIGURA N° 3 53 ÍCONO AJUSTES POSTERIZAR	103
FIGURA N° 3 54 ÍCONO AJUSTES MAPA DE DEGRADADO	104
FIGURA N° 3 55 FORMATO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS.....	105
FIGURA N° 3 56 ESPACIOS FUERA DEL ÁREA DE TRABAJO	105
FIGURA N° 3 57 ÁREA DE DIAGRAMACIÓN.....	106
FIGURA N° 3 58 RETÍCULA COMPOSITIVA	106
FIGURA N° 3 59 CROMÁTICA DE PORTADAS SECUNDARIAS	107
FIGURA N° 3 60 TIPOGRAFÍA DE LAS CARTILLAS INFOGRÁFICAS	108

FIGURA N° 3 61 PORTADA SECUNDARIA (TIRO)	108
FIGURA N° 3 62 PORTADAS SECUNDARIAS (RETIRO).....	109
FIGURA N° 3 63 DIAGRAMACIÓN DE PORTADA PRINCIPAL	110
FIGURA N° 3 64 DIAGRAMACIÓN PORTADAS SECUNDARIAS (TIRO)	110
FIGURA N° 3 65 DIAGRAMACIÓN DE PORTADAS (RETIRO)	111
FIGURA N° 3 66 DIAGRAMACIÓN DE CARTILLAS PRINCIPAL.....	111
FIGURA N° 3 67 DIAGRAMACIÓN CARTILLA DESCRIPTIVA	112
FIGURA N° 3 68 CORRECIÓN ORTOGRÁFICA.....	112
FIGURA N° 3 69 CORRECCIÓN AUTOMÁTICA.....	112
FIGURA N° 3 70 DIAGRAMACIÓN DE CAJA CUIDADOR DE FLORES	114
FIGURA N° 3 71 MEDIDAS DE CAJA (PACKAGING)	115
FIGURA N° 3 72 CAJA ARMADA EN 3D.....	116
FIGURA N° 3 73 PROYECTO FINAL.....	116
FIGURA N° 3 74 CAJA TERMINADA	115

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, se inició a través de un problema, el desconocimiento de las raíces culturales de la parroquia Guaytacama, sobre todo en las nuevas generaciones. Para la realización del trabajo se utilizó tipos de investigación: De campo por estar en el lugar de los hechos, descriptiva descifro la problemática, y documental bibliográfica para fortalecer el trabajo; también técnicas como encuesta y entrevistas aplicadas a la población a través de un cuestionario, permitiendo de esta manera recopilar datos del lugar. En la investigación se mostrara la cultura de Guaytacama, ayudando al fortalecimiento de la misma, servirá como fuente de información para futuras investigaciones. El proyecto se plasmó en el diseño de cartillas infográficas, elaborado mediante la técnica de la ilustración tradicional y digital, sustentado en los elementos del diseño, la tipografía, el color, el tamaño, la orientación y la composición que consiguió una armonía visual, está dirigido a para todo público, por ser un material de fácil comprensión al complementarse texto e imagen. La investigación está conformada por 9 subtemas de la cultura de Guaytacama cada uno identificado con un color diferente, así como también para almacenar las cartillas se diseñó una caja en forma de sobre por la importancia de la información que llevara dentro, el cual contiene la marca respectiva con colores corporativos.

ABSTRACT

The present investigation is initiated through a problem, the ignorance of the cultural roots of the parish Guaytacama, mainly in the new generations. For the realization of the work it was used investigation types: Field to be in the place of the facts, descriptive I decipher the problem and documental bibliographical to strengthen the work; also technical as survey and interviews applied the population through a questionnaire, allowing this way to gather data of the place. In the investigation the culture of Guaytacama was shown, helping to the invigoration of the same one, it will be good as source of information for future investigations. The project was captured in the design of notes infographic, elaborated by means of the technique of the traditional and digital illustration, sustained in the elements of the design, the typography, the color, the size, the orientation and the composition that it got a visual harmony, are directed to for all public, to be a material of easy understanding when being supplemented text and image. The investigation is conformed by 9 sub-theme of the culture of Guaytacama each one identified with a different color, as well as to store the notes a box it was designed in envelope form by the importance of the information that took inside, which contains the respective mark with corporate colors.



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 la Srta. Egresada de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **VILCA ALMACHI MIRIAM PATRICIA**, cuyo título versa “**DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR.**”, 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, enero del 2016

Atentamente,

Lic. Pacheco Pruna Edison Marcelo

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

C.C. 0502223092

INTRODUCCIÓN

Un pueblo con cultura es un pueblo sabio puesto que se puede volver a mirar, su pasado y enmendar errores como también confrontarse con otras culturas diferentes. Mucha gente piensa que existen países sin cultura ya que parece que ya no existe pero, no es así porque la gran mayoría de los países tiene un determinado tipo de cultura que no siempre es conocida.

La tradición es importante no solo porque se transmite en el tiempo, un conocimiento cultural y patrimonial único que es cada vez más importante para la historia de un pueblo y una memoria que nos permite de ubicarnos en el tiempo como seres históricos y con finalidades específicas, sino también porque permite que cada ciudadano se identifique con su propia cultura.

El rescate de las tradiciones permite mantener la identidad cultural de una nación, conservan la historia, las tradiciones orales (como el cuento, el relato, la leyenda, el mito), se relacionan con la cotidianidad y las costumbres que se asocian a la gastronomía, a lo que se habla o se dice popularmente, a las creencias, etc.

Las tradiciones se pueden conservar mediante el reconocimiento de la importancia que se le atribuye, talleres o exposiciones de la memoria, festivales, promoción de actividades relacionadas con la narración oral que demuestren y conserven a la vez elementos culturales constitutivos de la tradición. En este caso, los medios de comunicación juegan también un papel preponderante en su difusión.

Costumbres tradicionales como mascar la hoja de coca, vestir poncho, contar historias de los tiempos primigenios; artefactos de poder como sillas ceremoniales; figuras de animales míticos; encarnan en estas figuras ancestrales para recrear el mundo y las culturas originarias de Ecuador.

El trabajo está estructurado en tres capítulos:

La estructura de cada uno de los capítulos determinara la viabilidad de la creación del proyecto, el mismo que contiene los siguientes capítulos:

El Capítulo I detalla la fundamentación teórica que contiene temas como: diseño, diseño gráfico, diseño editorial, cartillas, infografía, mensaje visual, signo, icono, símbolo, imágenes, maquetación, reticular, ilustración, tipografía, cultura, gastronomía, arquitectura, fiestas populares.

El Capítulo II contiene la descripción de la parroquia Guaytacama, los métodos y técnicas utilizadas para la recopilación de la información, el análisis e interpretación de datos de las encuestas y entrevistas aplicadas a los moradores del lugar, la comprobación de hipótesis.

El Capítulo III describe el desarrollo de la propuesta: el diseño de la marca, propuesta infográfica que será difundida a través de medios publicitarios como prioridad la impresión.

El proyecto trata del **“DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR, EN EL PERIÓDO 2013-2014”**, el cual busca rescatar la identidad cultural que al pasar el tiempo se está perdiendo y va desvaneciendo, el trabajo permitirá preservar la riqueza cultural del lugar, a través de material impreso, que permitirá llevar la información de forma eficaz, con el fin de despertar el interés y conciencia de la población.

Al finalizar el trabajo investigativo se contribuye, con un granito de arena a al rescate de la identidad por medio del conocimiento, historia y tradiciones de la local

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1Diseño

VELÁSQUEZ, Roberto (2009) manifiesta que:

Es un proceso que lleva a proyectar, coordinar, seleccionar, y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. Es una pieza, con un cierto atractivo visual, con personalidad y de un gran equilibrio estético, se aplica en todos los ámbitos y se encuentran por todas partes, el mundo digital, la red, internet, los publicitarios revistas, periódicos, libros, manuales, en nuestro mobiliario una silla, mueble, en el diseño industrial en multimedia, cine, televisión, videos, musicales (pág. 36).

BOCARDI, Renzo (2006) comenta:

El diseño es la respuesta al mundo cambiante que requiere de nuevos productos nuevos procesos, dar nuevas soluciones de y de esta forma, el diseño es permite la evolución y el desarrollo de nuestras sociedades. Conlleva a una serie de etapas o pasos y para ello existen metodologías para satisfacer las diversas necesidades ya que el diseño busca transformar, cambiar reorganizar, en si aporta en valor agregado a los recursos disponibles para convertirlos en sistemas o productos necesarios útiles, mejorados y novedosos (pág. 36).

PIAZZA, Jorge (2008) Es la acción de: “Concebir, programar y proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas es por lo general por los medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (pág.18).

El Diseño es el desarrollo de ideas nuevas, que se pueden cambiar de acuerdo a las necesidades existentes del ser humano crear objetos con características agradables a la vista de las personas. Logrando complacer las exigencias y sobre todo a las grandes empresas dedicadas a la producción e impresión de productos gráficos que se desarrollan conjuntamente con el Diseño Gráfico.

1.2 Diseño Gráfico

GUALPA, Darwin (2009) manifiesta:

El diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc. Busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios. (pag.10).

BUSTOS, Gabriela (2012) dice:

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida, significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño. Ciertas acciones son no sólo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir, son creadoras. La palabra "gráfico" califica a la palabra "diseño", y la relaciona con la producción de objetos

visuales destinados a comunicar mensajes específicos, entonces diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad. (Pag.8).

MORENO, Carlos (2009) manifestó: “Es un plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal o de una forma visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional. Es todo lo que la gente lee libros, revistas, periódicos, empaques, afiches etc.” (Pag.30).

El diseño gráfico es el desarrollo de un trabajo con un orden secuencial para obtener un mejor resultado, que permita enviar un mensaje claro de un producto o servicio, entonces se obtendrá, objetos atractivos que se puedan mirar, ya sea a través de un computador o de manera directa a través de un libro del cual se encarga el Diseño editorial.

1.3 Diseño Editorial

ZANÓN, David (2007) manifiesta: “El diseño editorial es diseñar obras y difundirlas comunicar eficientemente unas ideas a través de tipografías, colores, formas y composiciones que muestren una relación inequívoca del contenido con el contenido precisa el diseño, la estructura, la diagramación de la publicación”(pág. 9).

NAVARRO, José Luis (2007) manifiesta que:

Es el estudio del diseño editorial observa, la forma, el formato, efectividad y funcionalidad del medio para transmitir un mensaje. No solo es importante el contenido de un artículo u historia, todos los elementos de diseño y producción determinan que tan bien recibido es nuestro mensaje. La estética encuentra su base en la aceptación del mensaje. Un mensaje bien recibido es un mensaje bello. Algo bello es algo que comprendemos tan bien que lo aceptamos sin duda alguna. La belleza de un diseño está en entregar una comprensión absoluta de nuestro mensaje. Y para desarrollar esta

comprensión tenemos infinidad de herramientas (Forma, Textura, Peso, Contraste, Balance, Proporción, Ritmo, Armonía, Movimiento, Simetría, etc.) pero la más importante es el criterio para entender el mensaje y plasmarlo de manera que cualquiera que lo reciba pueda comprender exactamente lo que queremos comunicar. (pág. 3).

El diseño editorial es la unión de elementos representativos dentro del medio impreso, que son atractivos a la vista como: texto, imagen, color, la unión de los mismos deben ser iguales para que la información sea clara y precisa de esta manera expresen una idea en general, su finalidad es alentar una publicación de piezas gráficas atractivas como: libros revistas, folletos o cartillas.

1.4 Cartillas

CHAVES, Norberto (2012) comenta que: “Es un folleto de 1 solo cuerpo, casi un volante, pero impreso enfrente y dorso. Suele tener información precisa y detallada, generalmente sobre un tema preciso y con un matiz “instructivo” (por ej. cartillas sobre prevención del cólera” (pag.5).

ALVARADO, María y PÉREZ, Ana (2009 a) nos comentan que: “Es un medio impreso cuyas características organizacional, institucional empresarial deductivo, permite alternar imágenes con texto .Es un medio didáctico existen dos tendencias la primera de carácter descriptivo basado básicamente en el texto y la segunda que tiene como propuesta fundamental el dibujo o la caricatura” (pag.131).

1.4.1 Utilidad de la Cartilla Informativa

ALVARADO, María y PÉREZ, Ana (2009 b) comentan:

Existe una enorme variedad de productos servicios e información que surgen día a día, la cartilla pasó a ser necesaria para que el público pueda

conocer e informarse acerca de los cambios que se producen en ellos” constan de:

Credibilidad.-El lector mantiene una relación de aceptación con su cartilla. En principio se registra una disposición de a créelo y aceptarlo lo que en él se dice.

Permanencia del mensaje.- La cartilla se puede guardar para poder leer más tarde o para enseñar a otros.

Peso informativo.-Sus mensajes pueden ser amplios, incluso minuciosos, lo que lo distingue dentro de los medios masivos (pag.136- 137).

La cartilla es un documento de fácil comprensión por sus mensajes cortos y claros, su objetivo es presentar información rápida al lector, pueden ser impresos o digitales, que hablan de una idea en general. En la actualidad una herramienta necesaria, debe contener información verdadera, debe dejar huella y sobre todo debe tener peso informativo, que en efecto se conseguirá en el desarrollo de la infografía.

1.5 Infografía

COSTA, Mariana y SABLICH, Miguel (2001) manifiesta que:

La infografía fragmenta el conocimiento porque es esencialmente una síntesis, un esquema de lo sucedido, como toda herramienta, puede usarse para degradar el conocimiento o bien, para ayudar a la síntesis y mejor aprendizaje del mismo. La presencia de imágenes (fotografías, ilustraciones, íconos), agrega al lenguaje de la infografía una mayor complejidad para el análisis, y un aparente poder de simplificación en la transmisión de conceptos. A su vez son capaces de cerrar significados, colaboran con la definición de ideas, combinan textos con imágenes, (pág. 198).

CÁCERES, Felipe (2009) comenta:

Es una forma de expresión informativa que contiene imágenes y textos relacionados de manera didáctica, en pos de informar de forma más sencilla acerca de un hecho específico. Esto hace que la infografía sea un elemento ideal para explicar temas difíciles o muy complejos de entender o que contengan gran cantidad de datos, se usa en contextos de neta información como los periódicos o textos escolares (pág. 16).

REINHARDT, Nancy (2007) comenta:

Es un modelo conceptual, es una representación externa, compartida socialmente y basada en el conocimiento científico; puede materializarse en forma de formulaciones, matemáticas, verbales o pictóricas de analogías o de artefactos materiales, siendo una representación simplificada, precisa, completa e idealizada de un objeto, un fenómeno o una situación real. (pág. 39-40).

1.5.1 Elementos de una infografía

MANJARREZ, Juan José (2010) manifiesta:

- **Titular:** Resume la información visual y textual que se presenta en la infografía. Es directo, breve y expreso. Si se considera conveniente puede acompañarse de una bajada o subtítulo en el que se indique el tema a tratar, pero es opcional.
- **Texto:** Proporciona al lector en forma breve toda la explicación necesaria para comprender lo que la imagen no puede expresar.
- **Cuerpo:** Contiene la información visual que puede presentarse a través de gráficos, mapas, cuadros estadísticos, diagramas, imágenes, tablas, etc. También, se considera la información tipográfica explicativa que se coloca a

manera de etiquetas y que pueden ser números, fechas o palabras descriptivas. Dentro de la información visual siempre hay una imagen central que prevalece por su ubicación o tamaño sobre las demás y de la cual se desprenden otros gráficos o textos.

- **Fuente:** Indica de dónde se ha obtenido la información que se presenta en la infografía.
- **Crédito:** Señala el nombre del autor o autores de la infografía, tanto del diseño como de la investigación. (Pag.34-35).

1.5.2 Pasos para elaborar una infografía

MINERVINI, Marianela (2011) manifiesta:

Debemos aprender a elaborar una infografía • Investigar: sobre la noticia seleccionada.

- Organizar la información en sub temas.
- Sistematizar la información en aspectos claramente definidos.
- Identificar el tipo de gráfico o imagen más adecuada para cada tipo de información.
- Diseñar uno o varios bocetos organizando la información sistematizada.
- Es preferible realizar varias propuestas para poder elegir aquel que cumpla con el propósito informativo e ilustrativo. (pag.4).

1.5.3 ¿Cómo verificar el desarrollo de la infografía?

INTERVINO, Marianela (2011) manifiesta:

1. Considerar todos los elementos propios de la infografía.
2. Organizar la información en aspectos específicos.
3. Integrar imágenes y textos, con predominio de la imagen.
4. Emplear imágenes acordes con el tipo de información.
5. Incluir imágenes en las que se aprecia proporción, perspectivas, texturas y formas adecuadas.

6. Considerar un diseño acorde con el tema.
7. Utilizar una tipografía adecuada al tipo de información.
8. Tomar en cuenta el mecanismo de lectura en la combinación de los textos y las imágenes. (pag.6).

1.5.4 Tipos de Infografías

MARÍN, Beatriz (2010) menciona:

Para el trabajo de investigación, analizamos la Producción infografías de los periódicos, que en el medio digital éstas son resultado de la mezcla de dos o tres tipologías, y que por ello debemos clasificarlas según la prominencia de alguna

Infografías comparativas.- Establecen un paralelo entre espacio características o situaciones. Se valen de barras, tablas, tartas, árboles, líneas, puntos y formas geométricas. Su objetivo es comparar datos y representaciones.

Infografías escénicas. Proponen una narración del hecho, la descripción o Reproducción de un lugar o un objeto que representa la información. Ubican al lector a una distancia mínima como si estuviera presente en el lugar.

Infografías ubicativas. Remiten a espacios físicos o geográficos que podemos Reconocer, es decir mapas, planos y recintos. Facilita al lector la posibilidad de Situarse, son utilizados en ubicaciones cartográficas y espaciales.

Infografías documentales. Ofrecen información amplia tomada de la realidad y fundamentada en documentos que demuestran el desarrollo de los acontecimientos, los sujetos o los objetos. Tiene alto valor informativo y son las de mayor contenido didáctico. (pág.4).

1.5.5 Característica de una Infografía

VERÓN, José y TURMO, Fernando (2009) comentan que:

Las características de una infografía responden, como herramienta gráfico-periodística, a los planteos de las personas, más allá de que los medios tendrían que pensar sobre sí mismos, y sus recursos, no solamente para replantear los aspectos comerciales, sino también contribuir a la formación de la cultura y son

Tiene significado informativo pleno e independiente Proporciona información de actualidad Es fácil comprensible y debe permitir que el suceso se comprenda Es simple y precisa organiza y jerarquiza la información de manera visual Utiliza el color con fines informativos, no decorativos Suelen tener información con formas tipográficas (al menos el título) Contienen elementos icónicos precisos Puede tener capacidad informativa suficiente para tener entidad propia Realiza funciones de síntesis o complementa la información escrita es visualmente atractiva. (pág. 176-177.).

La infografía es el resumen de información de un tema importante, va acompañado por ilustraciones y texto, con finalidad de ser una herramienta de enseñanza por tanto es expuesta al público, por lo que es necesario que sus elementos estén presentes, de la misma manera debe cuidar el desarrollo de la misma, por tanto se elige la más apropiada para mostrar la información entonces se podrá entender el mensaje visual.

1.6 Mensaje Visual

BELGRANO, Manuel (2010) expresa:

Es todo lo que ven nuestros ojos; una nube; una flor; un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una bandera. Imágenes que, como todas las demás, tienen

un valor distinto, según en el contexto en el que están insertadas, dando informaciones diferentes. Con todo, entre tantos mensajes que pasan delante de nuestros ojos, se puede proceder por lo menos a dos distinciones: la comunicación puede ser intencional o causal. Se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos sonoros, técnicos, dinámicos, etc. Por ello un emisor emite mensajes y un receptor lo recibe. Por ejemplo una señal roja en un ambiente del mismo color se pierde (pág.1-2).

FERNÁNDEZ Ricardo (2007) comenta:

Es un conjunto de elementos gráficos que sirven para reproducir una palabra, o un mensaje, tanto en un lenguaje natural o en uno formal. La descripción por medio de imágenes y gráficos para expresar una idea, es necesaria tal y como se aprecia en los documentos y medios de comunicación que usualmente se emplean en distintos ámbitos por ejemplo televisión, revistas, libros, diarios, publicidad, etc. (pág.9).

1.6.1 Funciones de la Comunicación Visual

PERALTA, María Julieta (2007) dice:

La finalidad es distinguir el de una mejor manera los alcances de una comunicación social” (pag.1).

Función expresiva emotiva: Tiene como objetivo transmitir emociones. Se trata de imágenes utilizadas con finalidad sentimental.

Función cognitiva, apelativa o exhortativa: Relacionada con la persuasión, cuyo objetivo es convencer. Los mensajes publicitarios es un ejemplo.

Función referencial o informativa: Son imágenes cuyo objetivo es informar es informar. Su función es ilustrar un texto o noticia en estos están las señales de tránsito, señales visuales etc.

Función poética o estética: Consiste en aquella imagen que busca la belleza con sentido artístico, estético sin imágenes que valen por sí mismas.

Función fática: Su objetivo es llamar la atención, se usa contrastes, en tamaños y son usadas en los mensajes publicitarios.

Función metalingüística: Es la que se refiere al código, se ha de conocer al código para otorgarle un significado.

Función descriptiva: Es la que ofrece información detallada y objetiva sobre aquello que representa dibujo científicos, mapas etc.

Lenguaje visual, es todo lo que nuestros ojos pueden ver en el mundo exterior, también son elementos gráficos que da a entender un mensaje, para lo cual debe cumplir con su función que es generar sentimientos y sensaciones al ser humano de esta manera pensar en un objeto de la naturaleza y dar una imagen semejante creando un signo fácil de recordar.

1.7 Signo

BRANDA, María (2007) dice:

Es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen” (Pag.6).

GUTIÉRREZ, María (2008) comenta: “Un signo es algo que representa a otro algo, para alguien, el signo provoca un significado que no es más que otro signo creado en la mente, el significado de cada signo no es más que otro signo” (Pag.3).

DANGELO, María Andrea (2007) comenta “Un signo es un elemento para construir significaciones. No es como suele leerse, un elemento al que se deposita un significado y por ende un elemento portador de sentido, sino que se contemplara como un puente hacia el sentido. El signo como vehículo, la principal relación que se establece entre signos es la sustitución” (Pag.16).

1.7.1 Elementos que componen el signo

PENAS, María Azucena (2009) dice:

Es importante conocer los elementos del signo para una mejor comprensión:

El objeto: es la "Proción" de la realidad a la que se puede acceder a través del signo.

El representante o signo: la representación de algo, Los seres humanos accedemos al mundo "real" a través de un sistema simbólico. El representante sería pues, "el/los aspectos del objeto", que podemos llegar a conocer a través de una tríada en particular, pero nunca al objeto en su totalidad.

El interpretante: El significado de una representación no puede ser sino otra representación". Esto significa que se trata de otro signo que, ahora, es el signo que el representante produce en la mente de la persona: por ejemplo, la escuchar la palabra "pájaro" todos comprendemos de qué se está hablando, pero la variedad de pájaros que puedan representarse en cada persona habrá de ser diferente en cada caso. El interpretante, ha de relacionarse con los conocimientos y saberes comunes de una cultura determinada.

Tanto el representante (representan) como el interpretante son entidades mentales, no se trata pues, de realidades tangibles. Se trata pues, de operaciones simbólicas que realizamos con el objeto de comprender el mundo que nos rodea. (Pag.135)´.

El signo es una marca o señal, que trae a la mente la imagen de un objeto al pensar en sus características se puede imaginar, entonces el signo trae a otro signo es así que la relación entre signos es sustituirse el uno al otro y al unirse los tres elementos del signo se puede hablar de la conformación de un total de un ícono.

1.8 Ícono

VÉLEZ, Manuel y Gonzales, Adela (2011) dice: “El “ícono” suele basarse en convenciones sociales estereotipadas, definen conceptos singulares y concretos, no generales, y establecen una conexión física con el objeto que representa por semejanza, de modo que posee sus mismas propiedades” (pag.16).

BEUCHOT, Mauricio (2007) comenta:

El icono es un signo reproductivo y creado a la vez, produce conocimientos por las características ya previsibles que reproduce del objeto que solo están en parte en él, lleva a aducir que otras propiedades puede tener, de laguna, manera lo crea en el intelecto, la interpretación lo produce el sentido, pero en cierta manera lo produce o lo crea. (pag.24).

VALDIVIA, Pedro (2008) expresa:

Son intencionales, comunican, se establecen por la necesidad de expresar de un modo muy concreto, un referente de carácter material Un individuo descubre una relación de semejanza entre una determinada imagen (también existen sonidos icónicos) y su referente (el ícono imita algunas características de su referente). Esta semejanza define una relación con muy alto grado de motivación entre significante y significado. Los íconos entre sí no forman un sistema organizado. (pág. 4).

El icono es una dibujo que remplaza al objeto real, basado en ideas que se generan a través de la sociedad, además el icono es la unión de los signos para dar un

significado completo, con la finalidad de comunicar información de algún tema en especial de manera intencional, un ícono bien entendido puede pasar a ser un símbolo.

1.9 Símbolo

RUÍZ, Ángeles y ABAD, Javier (2011) manifiesta: “Es lo que es lo que representa o recuerda algo por la posesión de cualidades análogas, por medio de la asociación de hecho o de pensamiento. Es una marca, un mojón o algo que conecta lo desconocido con lo conocido”(pág. 31).

ARAYA, María Fernanda (2009) manifiesta: “Es todo objeto, representación plástica, abstracta o verbal, que adquiere capacidad representativa de otros objetos, representaciones y experiencias emocionales (Simbolizados), sin confundirte con estos, en base a una ligazón constante de significado” (pág. 11).

SCHWARZ, Fernando (2008) no comenta: “Es todo signo concreto que evoca una relación natural, no causal de algo ausente o imposible de sentir; porque la relación debe ser natural, el símbolo no debe imponerse desde el exterior. El símbolo conduce inmediatamente al significado de las cosas, el significante es algo natural una imagen, que puede contener varios sentidos” (Pag.102-103).

El símbolo es una representación o señal que une lo conocido con lo desconocido, también asume una capacidad de mostrar objetos y emociones, entonces la unión de signos e íconos forman el símbolos completo nace una idea general y concepción más clara para llegar a la idea clara de lo que es una imagen.

1.10 Imágenes

VILLASEÑOR, Enrique (2012) menciona:

Es la representación objetiva de una realidad y lo abstracto – en imaginario- como percepción individual de la memoria. Así, será necesario definir cuándo pretendamos hacer una clasificación de las imágenes fotográficas en un entorno social o cultural determinado: ¿cuáles pertenecen a lo concreto, a la definición última de las cosas, a su representación objetiva y cuáles al ámbito sensorial, interpretativo o icónico social (pág.5).

CADENA, Wilson y LÓPEZ, Nelson (2010) manifiesta:

Es la apariencia de un objeto o de un hecho, como acontecimiento ficticio que no es más que un reflejo manipulado de la realidad, esta posición es muy aceptada porque se considera a la imagen como una forma que adoptan las empresas para ocultar la realidad, para mostrarse de manera diferente de cómo son. (pág. 30).

GUERRA, Alex (2008) comenta:

Son las acepciones al termino como son: “Figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa. Reproducción de la figura de un objeto, representación viva y eficaz de una cosa. En una aplicación, elemento del conjunto de llegada correspondiente a un elemento del conjunto de partida”. “Del latín imago (de la raíz mí: imitare). Imagen es la representación figurada, en forma de una figura ya sea visible o audible”. Es la sensación que proyecta un objeto, en la percepción de un individuo, la misma que será o no aceptada pero que permanecerá en su memoria, la imagen puede proyectar una cosa, un individuo, empresa, u organización de cualquier tipo. (pág. 8).

1.10.1 Finalidad y funciones de la imagen

VEGA, Luis (2012) comenta:

Son mensajes de las imágenes se pueden transmitir de manera denotativa, es decir, describiendo la forma o el aspecto de un producto; o de manera connotativa, es decir, de manera subjetiva, en cuyo caso se sugiere un significado que va más allá de la imagen, por ejemplo, la fotografía de flores silvestres puede comunicar la llegada de la primavera.

Según su finalidad, las imágenes cumplen las siguientes funciones:

INFORMATIVA: Son imágenes que transmiten datos y que describen hechos o situaciones. Son, además, imágenes claras, directas y objetivas como los mapas del tiempo, las fotografías que ilustran hechos en periódicos, gráficos con porcentajes de datos.

EXPRESIVA: Su importancia está en las sensaciones que producen. Estas imágenes hacen aflorar nuestra sensibilidad porque nos muestran situaciones o hechos que nos emocionan, por ejemplo, la imagen de personas heridas en una guerra, de un niño desnutrido.

EXHORTATIVA: Estas imágenes pretenden convencernos de algo, por ejemplo, de comprar un producto determinado, de que un equipo de fútbol es el mejor. Son imágenes muy llamativas, persuasivas y expresivas que se utilizan sobre todo en la publicidad.

ESTÉTICA: Su función es transmitir belleza y armonía a través de los puntos, líneas, texturas y colores que las constituyen. Estas imágenes se estructuran en función de unas normas y leyes propias del lenguaje visual.

(pag.2).

Imagen es un dibujo de personas o paisajes, que pueden cambiar ante los ojos del ser humano, de acuerdo a necesidades existentes, es la representación de un objeto mostrado mediante dibujos o fotografías, que se usa para representar una idea. La finalidad es describir un objeto expresarlo de tal manera que por sí solo pueda informar, expresar y convencer, es decir ilustrar la información.

1.11 Ilustración

GUALPA, Darwin (2009) menciona:

Cualquier obra dibujada con acuarela, tinta china a plumilla, óleo o aerógrafo (y prácticamente cualquier otra técnica artística), con características parecidas o iguales a las del cartel y el cómic. En definitiva, la ilustración se trata de un dibujo icónico-gráfico destinado normalmente a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí sobre soporte plano y estático. (pag.37).

HERNÁNDEZ, Roció (2009) manifiesta que:

Es realizar la interpretación gráfica de una idea. La idea que se quiere interpretar debe ser cuidadosamente visualizada. De esta manera es posible dar avisos de realidad a una idea totalmente abstracta. El principio de toda ilustración, es en realidad un proceso mental, realizado por alguien, un autor, un argumentista o el mismo diseñador. Se transmite a él una imagen mental, o bien, él mismo la suscita. Con su conocimiento de la forma, la luz, el color, la perspectiva, etc., habrá que realizar la interpretación. (pag.4).

BACON, Derek (2007) comenta:

Ilustración, (de ilustrar) sustitución, estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión (pag.21).

1.11.1 Clasificación de la Ilustración

BACON, Derek (2007) dice que:

Podemos señalar que existen 2 tipos o grandes grupos por los que se puede clasificar la ilustración: La Ilustración Tradicional y La Ilustración Digital

1.11.2 La Ilustración Tradicional

Sería la que mantiene sus cualidades originales: la realización manual por medio de materiales de dibujo, pintura o collage sobre papel o lienzo y a partir del desarrollo de una imagen trazada o definida por el artista.

1.11.3 La Ilustración Digital

Se define como aquella que se vale de herramientas digitales, comúnmente una computadora y diversos software o programas que le ayudan al artista a generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales bajo su propia ilustración tradicional y sus técnicas. (pag.22- 23).

La ilustración es una habilidad para dibujar una imagen sobre un plano, así como también es entender una idea, partiendo de una imagen mental crea utilizando conocimientos de aplicación de colores y luz, misma que están destinadas a adorar libros u otros tratando de captar el mundo real, sea esta de manera tradicional a través de un lápiz y papel como digital en medios electrónicos que complementan al momento organizar en la retícula.

1.12 Retícula

ZANÓN, Andrés (2007) manifiesta:

En él se construye sobre el tamaño de la página, su cometido es colocar dentro de un orden todos los elementos que se van a utilizar. Es una manera

de presentar todos juntos los elementos y aporta a la maquetación orden, diferenciación, precisión y facilidad en la comprensión. (pág. 24).

HERRERA, Carolina y LÓPEZ, Alberto (2008) comenta que:

Se encarga de componer y maquetar publicaciones (libros, revistas, periódicos etc. De una forma coherente y llamativa, sin que deje de ser legible. Además tiene que exponer de forma clara el mensaje que la empresa u organización cliente quiera transmitir a su público objetivo. La fusión de la composición atractiva a las necesidades del cliente dará como resultado un producto o servicio aceptado por el destinatario. (Pag.113).

NAVARRO, José (2008) comenta:

Es una herramienta invisible pero perceptible sobre la cual se distribuyen diferentes elementos gráficos, pero también es un método que proporciona una estructura para construir elementos tal como se dijo anterior. Sirve para configurar, organizar y conseguir una mejor visualización o comunicación visual mediante soluciones rápidas y seguras y legibles. (Pag.65).

1.12.1 Elementos de una retícula

MANJARREZ, Juan (2008) manifiesta:

Los márgenes. Son espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona “viva” en la que puede disponerse tipografía y las imágenes. Las proporciones de los márgenes requieren de una consideración profunda, ya que contribuyen a establecer la tensión general dentro de la composición. Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, pueden servir como espacio de descanso para el ojo, o bien pueden contener a determinada información secundaria.

Líneas de flujo. Son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden

utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio para el texto o las imágenes.

Zonas espaciales. Son grupos de módulos que, en su conjunto, forman campos claramente identificables. Puede asignarse un papel específico a cada campo para mostrar información; por ejemplo, un campo alargado horizontal puede reservarse para imágenes, y el campo situado debajo de éste puede reservarse para una serie de columnas de texto.

Los marcadores. Son indicadores de posición para texto subordinado o repetido a lo largo del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta.

Los módulos. Son unidades individuales de espacio que están separados por intervalos regulares que, cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas. (Pág.1-2).

Las columnas. Son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones

La retícula especie de malla en el cual se ubica el texto e imagen sobre el formato, se coloca de acuerdo a un orden lógico, en el cual se busca satisfacer las necesidades del cliente, cada elemento es de gran importancia para lograr un trabajo de calidad, la retícula nos ayuda a reubicar y ordenar los elementos del diseño: color, imagen, tipografía.

1.13 Maquetación

FARRATELL, Lourdes (2013) manifiesta:

Es la organización de los elementos del mensaje bimodal en columnas jerarquizando para comprender el texto, imágenes o cualquier otro elemento a maquetar, buscando una estética agradable. Su complejidad radica en de ella depende de se pueda hacer una fácil lectura, que el cuerpo del texto sea

correcto y proporcionado, que las imágenes sean comprensibles y concuerden con el texto o la información que eta apoyando etc. (pag.28).

RODRÍGUEZ, Susana (2010) comentan:

Es el acto de distribuir diferentes como el texto, imágenes, ilustraciones etc. En cada página del documento designado, atendiendo a las necesidades del lector o del cliente. Prefling en artes gráficas refleja que el archivo que se va a procesar en la cadena de producción no va a tener fallas de ningún tipo a la hora de su reproducción en formato digital o en formato d de impresión para los distintos soportes (pág. 5).

1.13.1 Elementos de la diagramación

BORREGO, María (2012) comenta:

Es distribuir los elementos en un espacio determinado de la página, con el fin de proporcionar al documento o producto legibilidad y claridad

Entre los elementos de maquetación, se encuentran:

Texto: Se llama también mancha gráfica, que, dependiendo del tipo del producto, ocupara más o menos espacio en el documento, dependiendo del tipo de producto este texto o cuerpo de texto se verá delimitado por otros elementos.

Títulos o titulares: Se subdividen en: Subtítulos, antetítulos, intertítulos y destacados.

Fotos: Acompañados por pies de foto descriptivos y crédito del fotógrafo

Arte: Imágenes que ayudan a complementar visualmente la información como infografías, caricaturas e ilustraciones.

Viñetas: Mini-titulares que marcan un tema o asunto

Boxes o cajas: Es el espacio reservado para incluir un texto explicativo relacionado con el texto principal.

Hilos: Ayudan a separar elementos para evitar confusión

Encabezado y pie: Marcan el inicio y la base de la página, incluyendo marcas básicas, como el nombre del trabajo, revista, libro, fecha, número de edición y número de página.

Espacios para la publicidad: Único elemento de contenido no-editorial de la maquetación. Se encarga de contener los anuncios o espacios promocionales producidos por el equipo comercial. (pág.111).

Maquetar es organizar distribuir los elementos del diseño que tiene como objetivo mostrar un mensaje claro, al momento de distribuir se debe tomar en cuenta las necesidades que requiere un público al cual va dirigido, luego elegir el formato adecuado para poder trabajar con imágenes y tipografía.

1.14 Tipografía

MORÓN, Natalia (2011) manifiesta que:

Es el arte o técnica de reproducir un mensaje mediante la palabra impresa, con cierta habilidad, elegancia y eficacia. Comprende el signo gráfico utilizando como el diseño y la forma de organizar las palabras y los enunciados en líneas y en bloques sobre la página, seleccionando el papel y el formato, las letras, la tinta y el sistema de impresión, incluso el acabado final. (pág. 22).

CADENA, Sandra (2007) menciona:

Es un medio de comunicación, que se emplea para darle una interpretación, es decir, por medio de ella es posible personalizar una idea, hacer una distinción y ubicar al lector mediante las múltiples formas en la que se

puede encontrar. Este medio es versátil, dócil y sumamente funcional, ya que el diseñador puede decir algo más que un mensaje frío y concreto, pues además le permite transmitir a través de su morfología y estética, sentimientos, emociones y generar un impacto en los lectores. Como medio de comunicación ha estado en constante crecimiento y al igual que la tecnología. (pág. 3).

VILLEGAS, Mariana (2010) comenta que:

Etimológicamente la tipografía (del griego τύπος tipos, golpe o huella, y γράφω grafo, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión. La familia tipográfica, en tipografía, es un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

Las partes que componen y caracterizan un tipo son: la altura de las mayúsculas y minúsculas, el Anillo, la ascendente, las astas montantes; onduladas o de espina, la transversal, el brazo, la cola, la descendente, la inclinación, la serif, entre otras. (pag.4).

La tipografía arte crear letras para enviar un mensaje, se escribe sobre papel letras, con tinta y por último los sistemas de acabado que ayudaran a ver un trabajo final, de esta manera se da forma a una idea, cada ideas escrita está formada por familias con características parecidas, que se utilizan de acuerdo a la necesidad o la tecnología, las mismas que pueden ser grabados en negro o en color.

1.15 Color

VALERO, Antonio (2013) manifiesta:

Es la sensación producida por las radiaciones luminosas tras su absorción en la retina del ojo y posterior procesamiento a nivel cerebral. Son distribuciones espectrales de las luces, emitidas por fuentes, reflejadas o transmitidas por objetos. Es un aspecto de la respuesta del cerebro humano a la percepción de un estímulo visual, es la coloración de los objetos, que pueden hacer diferenciar dos objetos iguales por la variación de su color. Es el atributo de la luz que corresponde a la distribución espectral una sensación que está condicionada por la intensidad y duración del estímulo. El área de la retina afecta al contraste luminoso y cromático que se recibe. (pàg.65)

RICUPERO, Sergio (2007) comenta:

Es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual .Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar esto mediante la gama de colores utilizados .Podemos dar sensación de frío, de apetecible, de rugoso, de limpio. (pág. 31).

GÓMEZ, Adriana (2007) manifiesta:

El color se manifiesta en la percepción visual, unido a la forma del objetos, pues nunca vemos un color separado de una forma, o independientemente de una figura; lo vemos como un atributo físico pero lo que estamos viendo se distancia de lo que es el color en sí mismo, ya que las partículas luminosas que conforman nuestra percepción del color están constituidas por una serie de elementos que nos es imposible captar o capturar a simple vista. No existe modo de distinguir entre potencia reflectora e iluminación, sólo intensidad resultante. En el estudio cromático se deben distinguir cuatro aspectos diferentes del color.

- a) Color de la luz:** es la fuente de luz y su composición espectral. La luz blanca del sol es la luz que contiene todos los colores del espectro.
- b). Colores sólidos:** determinados por la estructura molecular de la materia, tiene que ver con la química y los pigmentos.
- c). Estímulo de color:** es la física del color que se produce por las ondas electromagnéticas.
- d.) Sensación de color:** es el proceso fisiológico que produce la sensación cromática en el cerebro. (Pag.29-30-32).

1.15.1 Dimensiones del color

GÓMEZ, Adriana (2007) manifiesta que:

Para el estudio del cromatismo se deben distinguir las cualidades propias del color en tres dimensiones.

Tono o gama: es la cualidad del color por medio de la cual lo identificamos dentro de los colores del espectro electromagnético o colores puros, sin ningún tipo de mezcla. Es el color en sí mismo.

Saturación o intensidad: Es el grado de pureza del color, varía de acuerdo con la mezcla, ya sea con su color complementario o con gris. Cuanto más puro, más saturado es.

Luminosidad o valor: Es la gradación del color hacia blanco o negro. La luminosidad de un color también se refiere a la intensidad de luz reflejada sí. (pag.33).

1.15.4 Colores complementarios

Representan el tono contrario según la teoría del color. Requieren de más cuidado en su uso, pues podría terminar confundiendo su aplicación y por ende, la información. Se utilizan siempre por yuxtaposición y pueden darle mucha vida y elegancia al diseño en general.

1.15.5 Color luz

ALMUDENA, Aparicio (2007a) comenta que:

Es pasa de un rayo de luz blanca a través de un prisma transparente. Este descompone la luz en siete colores diferentes, lo proyecta sobre una superficie plana, se puede ver los colores alineados uno tras otro, y ese es el resultado del color del arco iris.. (pág. 28).

1.15.6 Color pigmento

ALMUDENA, Aparicio (2007b) dice:

Es la percepción de cualquier objeto también varía, al margen de la influencia de la luz, por el tipo de composición materia que posee el objeto que estemos observando. Llamamos pigmentos a ciertas sustancias capaces de absorber determinadas radiaciones que provienen de un rayo de luz blanca, bien de la luz solar o bien de la luz lunar. Cuando iluminamos un objeto con luz blanca y el objeto refleja toda esa luz refleja toda la luz significa que el objeto está recubierto de un pigmento de color blanco, y por lo contrario cuando lo rechaza es que está recubierto de color negro (pág. 29).

El color es el reflejo de la luz solar sobre los objetos y que a través del ojo humano y la mente la podemos ver otros que se generan de los mismos, mientras que al momento de realizar trabajo gráfico es de suma importancia para un producto llamativo, los colores pueden, provocar sensaciones y sentimientos a ser humano.

1.16 Cultura

MARTÍNEZ, Alfonso (2007) menciona que:

Se le considera como núcleo central, es un proceso como producto “Principal mecanismo adaptativo de la especie humana como frente a la indeterminación genética, de la que se refiere a las formas de vida, sistemas de organización de la experiencia y el pensamiento. Conjunto de cosas valiosas, ello con el fin de unir a los grupos sociales en torno a realidades sociales en torno a realidades objetivas. Tradicionalmente es representado como un conjunto de conocimientos y competencias cognitivas generales, también como los modos de vida de una comunidad concreta. (Pàg.19-20).

MANTILLA, Katty (2009) comenta:

Es la base sobre la que asienta la socialización de los seres humanos y contribuye a la formación de la personalidad. Así ciertas peculiaridades culturales de una sociedad o grupo social se constituirán en parte estructurales de la identidad de sus miembros. Influyen en la personalidad y la percepción del mismo modo que los grupos con los que se relaciona el individuo ejercen una influencia importante en su proceso de socialización. (pàg.65).

AUSTIN, Tomás (2009) menciona que:

Es el sustantivo que indica una forma particular de vida, de gente, de un período o de un grupo humano. Ligada a la apreciación y análisis de los elementos tales como los valores, costumbres, normas, estilos de vida, formas o implementos materiales, provienen de las tradiciones del pasado, con sus mitos y leyendas y sus costumbres de tiempos lejanos. Es la suma de conocimientos compartidos por una sociedad y que utiliza en forma práctica o guarda en la mente de sus intelectuales. Es decir es el total de conocimientos que posee del mundo o del universo. Tiene una fuerte

connotación con la apreciación del presente pensando en el desarrollo o progreso futuro de la sociedad para alcanzar aquello que llamamos el patrimonio cultural de la humanidad o simplemente "la cultura universal". (Pàg.31-32).

Es el centro de la sociedad conjunto de conocimientos ancestrales y modos de vida de un pueblo así como también ayuda al fortalecer su personalidad pensando en el presente y el futuro de la población de esta manera se conoce más elementos de la cultura como es la gastronomía de acuerdo a cada región.

1.17 Gastronomía

GUTIÉRREZ, de Alva Cecilia (2012) manifiesta que:

Es el estudio de la relación entre cultura y alimento, tiene relación con el arte de cocinar y los platillos alrededor de una mesa, la gastronomía estudia varios componentes culturales tomando como eje central la comida. De esta forma se vinculan las Bellas Artes, ciencias sociales, ciencias naturales e incluso ciencias exactas alrededor del sistema alimenticio del ser humano. Etimológicamente la palabra gastronomía no tiene un significado del todo valido ya que deriva del griego “gaster” o “gastros” que significa estómago y “gnomos”, conocimiento o ley. (pag.6).

TAPIA, Rene (2010) manifiesta:

Etimológicamente la palabra Gastronomía significa Gaster o Gastros = estómago, Gnomos=Conocimiento tiene relación entre cultura y alimento, es el arte de preparar una buena comida, equilibrada, apetitosa y digestible. Es el conjunto de conocimientos y actividades relacionada con la comida, concebida casi como un arte, los rasgos más queridos de una cultura son los rasgos alimenticios. (pag.14)

ROMERO, María y VINCES, Miguel (2012) comentan que:

Es el estudio de la relación del hombre, entre su alimentación y su medio ambiente (entorno). Los rasgos más queridos y duraderos de una cultura son sus hábitos alimenticios, las practicas alimenticias son un fenómeno cultural, producto de la sabiduría gastronómica de un grupo y del medio, las tradiciones más arraigadas pasan de generación en generación, ya que educan a sus hijos “educan” el paladar de sus hijos y su perfil psicológico. (Pag.21-22).

Es el estudio de la relación entre el hombre y la comida que existe en el medio donde vive, además es la habilidad para preparar los alimentos así también los hábitos alimenticios es un fenómeno cultural al igual que la arquitectura.

1.18 Arquitectura

MUÑOZ, Alfonso (2007) comenta que:

Es un arte de una sociedad que se manifiesta en objetos que fabrica, en el arte que produce, en el pensamiento que comunica, pero también se expresa en sus ciudades y sus edificios. En ellos podemos leer sus intereses, los sueños y los anhelos de una civilización, es una creación colectiva que se encuentra en constante evolución, en un cambio continuo, en el que cada generación aporta elementos nuevos y una forma distinta de contemplarlos, además es la sociedad y sus escenarios, entre lo humano y lo natural, entre nuestra mente y el universo. La arquitectura es una aventura fascinante, es exploración en todos los sentidos social, científico, histórico, y expresivo. (pág. 14).

GRAELLS, Ramón (2009) comenta:

Etimológicamente la palabra Arquitectura procede del griego, es la conjunción de dos palabras: arjé = el principal, el que manda, el principio, el primero, y tekton=construir, edificar. Es el conocimiento y la práctica que permite llevar a término estas funciones: determinar aquello que es básico para construir un edificio y también tener la responsabilidad de llevar a término algo determinado. (pag.15).

RODRÍGUEZ, Manuel (2009) manifiesta que:

Es la actividad de idear y construir edificios: sin embargo, la idea se torna confusa ante el gran volumen de edificaciones realizadas, a menudo se traduce como artesanía, arte, y significa sabe hacer o producir objetos, por lo tanto, la arquitectura es la técnica o el arte de realizar el proyecto, y dirigir la construcción del edificio y la estructuras. (pag.14).

Es la habilidad de hacer productos que manifiestan pensamientos por medio de sus formas y trazos sus cambios a través de los años, así también conocer desde lo simple para construir una casa hasta terminarla, también es considerado como un arte al igual que las tradiciones ancestrales como a las fiesta populares.

1.19 Fiestas Populares

MINANGO, Gloria (2010) menciona que:

Son períodos necesarios para el proceso de socialización y el desarrollo de una comunidad, en las fiestas se evidencian un esfuerzo conjunto por lo “no útil”, llegando a considerarse un descanso psicológico por el cambio de actividades a las que cotidianamente están acostumbrados sus celebrantes. Son ocasiones especiales en que la dimensión festiva de un pueblo.

(pág. 17).

MOYA, Marian (2010) manifiesta que:

“Fiesta” se refiere, generalmente, a una celebración repetida en fechas prefijadas, donde se despliegan elementos culturales de tipo festivo; denotan alegría, deleite, regocijo, bullicio, intercambio, además tiene, proyección regional, nacional o transnacional. En las fiestas existe un sujeto que celebra – el grupo que la realiza y le atribuye sus sentidos- y un objeto de celebración -el ser o acontecimiento evocado mediante los ritos y símbolos. Las fiestas establecen un tiempo y un ritmo diferentes a los de la cotidianidad y los espacios habituales son recreados en función de otras modalidades de relacionamiento social mientras dura el período de celebración. Las fiestas pueden tener como objetivo la representación de creencias religiosas o míticas, cosmovisiones u otros imaginarios colectivos; pueden simbolizar etapas del ciclo vital, (Pag.4-5).

ESPINOSA, María (2007) manifiesta que:

Constituye un hecho cultural ya que se refiere a la representación de lo social, a la manera en que la comunidad se auto-imagina, renueva las percepciones de sí y regula y articula los distintos tiempos naturales y sociales. Basada en la escena, el rito y más detalles, la fiesta vincula al individuo y la colectividad y relaciona lo humano con lo sobrenatural, por un lado, y con la naturaleza, por otro. Esta capacidad mediadora del ritual le otorga una fuerte capacidad negociadora y una habilidad especial para concertar y renovar el pacto social. (pág. 54).

Es un tiempo de distracción a modo de descanso que se dan las personas considerada también como una celebración repetida cada fecha importante y significativa su objetivo mostrar las creencias religiosas, economía historia etc. Se habla de una representación demostrativa social de un pueblo rico en cultura.

CAPÍTULO II:

2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para recopilar la información se aplicó entrevistas y encuestas a la población involucrada en esta investigación, como son: Autoridades y Directivos de Centros Educativos. Profesionales y Personas del lugar. Con el objetivo de investigar acerca del poco conocimiento de las raíces culturales de la parroquia Guaytacama.

2.1 Caracterización de la parroquia Guaytacama

2.1.1 Antecedentes históricos

Históricamente Guaytacama es elevada a la categoría de parroquia eclesiástica el 17 de diciembre de 1829 de acuerdo a la primera inscripción realizada en el libro de bautizos que reposan en la curia de Latacunga, toda vez que anteriormente este territorio pertenecía a Saquisilí como una doctrina de añejo administrada por la comunidad de los Dominicos. La elevación de categoría de Parroquia Civil, se supone que se dio el 29 de mayo de 1861 conjuntamente con la creación del cantón Latacunga, en la presidencia del Presidente en curso Gabriel García Moreno.

2.1.2 Filosofía institucional

GUAYTACAMA topónimo de la lengua quichua, significa GUARDIAN O CUIDADOR DE FLORES DESHOJADAS. GUAYTA = chagrillo, flor CAMA = guardián cuidador

Ubicación Geográfica

La parroquia Guaytacama se encuentra a 00° 49' (cero grados y nueve segundos) de latitud sur y a los 78° 39' (setenta y ochenta grados, treinta y nueve minutos) de longitud accidental, a 2.906 metros sobre el nivel del mar.

PRINCIPIOS Y VALORES

Misión

Convertir a la Parroquia de Guaytacama en un modelo parroquial mediante el trabajo de todos sus habitantes, con quienes a través de mingas construiremos un nuevo amanecer para nuestros hijos.

Visión:

La parroquia de Guaytacama hasta el año 2018 en base al Plan de Desarrollo Y Ordenamiento Territorial, será una de las mejores parroquias del cantón, debido a que cuenta con una clara identidad cultural a través del respeto de los valores éticos y morales de su gente trabajadora y honesta.

Considerando como pilar fundamental para el desarrollo a la educación de calidad que fomenta la inteligencia y creatividad, los altos niveles de producción Agrícola mediante la tecnología y el conocimiento de los productores, el crecimiento del turismo y desarrollo artesanal que permitirán incrementar las fuentes de empleo y los ingresos de los pobladores generando un desarrollo sostenido y equitativo

OBJETIVOS:

Planificar y coordinar los trabajos con las diferentes autoridades cantonales, provincial y nacionales para seguir desarrollando un buen vivir para cada uno de los habitantes de la Parroquia de Guaytacama.

VALORES:

Hombres y mujeres trabajadores/as, honestos, unidos y de cualidades solidarios/as

SLOGAN:

"GUAYTACAMA EJEMPLO DE LUCHA Y TRABAJO"

Se encuentra enclavada en los andes ecuatorianos cerca del volcán Cotopaxi, en el corazón del Ecuador. Para mayor información realiza la visita virtual a: Guaytacama

Educación.-Entre las principales instituciones educativas tenemos: la Escuela "Santa Marianita de Jesús", el Colegio Nacional "San José" y la Escuela "10 de Agosto"

Festividades.-La festividad principal se desarrolla el 24 de junio (San Juan Bautista). En la mayoría de pueblos andinos se festeja en estas fechas la cosecha, sin embargo, luego del proceso de invasión y colonización de los españoles y el arrompimiento de la religión se forzó a los pueblos andinos a festejar a los santos.

Platos típicos y agricultura.-Las tortillas de maíz son propias del sector ya que su gente es eminentemente agrícola, siembran y cosechan maíz, frejol, papas, morocho, etc. Los habitantes se dedican a la ganadería por lo que existen varias queseras artesanales.

Turismo y artesanías.-Este pueblo tiene gente muy hábil que tejen con totora esteras, tazas, y varias artesanías de uso doméstico. Esta parroquia cuenta con varios lugares que pueden ser de interés como visitar lugares donde cultivan la totora, existen ojos de agua en su hábitat natural, otro lugar que es importante visitarlo es la parroquia eclesiástica de Cuicuno, ahí pueden admirar al Sr. del Árbol que se encuentra en una iglesia que tiene una construcción bastante

admirable, ya que fue construida por habitantes de la parroquia. En Cuicuno también existen pobladores que realizan artesanías con lana, pueden encontrar bolsos, ponchos, chales, etc. Guaytacama pasa la ruta del tren que viene desde la ciudad de Quito.

Barrios.- Centro, Cevallos, El Calvario, La Libertad, La Floresta, Narvárez, Pilacoto, Pupana Sur, Pupana Norte, San Sebastián, Santa Inés, Vicente León, Santa Ana.

2.2. Metodología empleada para la realización de la propuesta de investigación

2.2.1 Tipo de investigación

2.2.1.1 Investigación de campo

Para cumplir con el objetivo de este método, se realizó en la parroquia Guaytacama donde se produjeron los hechos, para recoger evidencias y testimonios, con el cual se partió para recolectar de información.

2.2.1.2 Investigación descriptiva

A través de este método se pudo conocer situaciones, costumbres, y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Con esto se validó las técnicas que se emplearon para la recolección de datos de la parroquia de manera clara.

2.2.1.3 Investigación documental- bibliográfica

Para cumplir con el propósito de esta investigación se acudió a documentos, libros, folletos, revistas, fotografías existentes, mismas que constituyen evidencias de la riqueza cultural existente y que aún perduran en el lugar.

2.2.2. Métodos

2.2.2.1. Método inductivo-deductivo

Métodos utilizados de forma mental para que utilicen la lógica con este se pudo analizar deducir y sintetizar toda la información obtenida.

Inducción: Es un modo de razonar que nos lleva:

- a) De lo particular a lo general.
- b) De una parte a un todo.

Deducción: Es un tipo de razonamiento que nos lleva:

- a) De lo general a lo particular.
- b) De lo complejo a lo simple.

2.2.3. Técnicas de investigación

2.2.3.1 Técnica de la observación participante

Conocida también como interna o activa, es aquella en la que el investigador selecciona un grupo o colectivo de personas y participa con ellas en su forma de vida y en sus actividades cotidianas con mayor o menor grado de implicación. Su finalidad genérica es obtener información sobre la cultura de ese grupo o

población y, en lo concreto, pretende descubrir las pautas de conducta y comportamiento (formas de relación e interacción, actividades, formas de organización, etc.). Es la interacción entre el observador y el grupo observado.

Permite captar no sólo los fenómenos objetivos y manifiestos, sino también el sentido subjetivo de muchos comportamientos sociales del grupo o actor social investigado.

Podemos distinguir dos formas de investigación participante:

De participación natural: cuando el investigador pertenece al mismo grupo social que se investiga.

De participación artificial: cuando el investigador se integra e interactúa con el grupo estudiado con el objeto de realizar una investigación.

2.2.3.2 Técnica de la entrevista.

Técnica orientada a obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos vividos en relación a la situación que se está estudiando mediante formulación de preguntas, la misma que fue aplicada al Presidente del Gad Parroquial de Guaytacama y otras autoridades que tienen conocimiento del tema.

2.2.3.3 Técnica de la encuesta.

Se aplicó a la población del lugar, a través de un cuestionario escrito, con el fin de obtener determinada información necesaria para el aporte del proyecto, así como también saber si creen conveniente realizarlo, del cual se obtuvo resultados positivos.

2.2.4 Instrumentos de investigación

2.2.4.1 Guía de observación

Se hace necesario elaborar una guía de observación para dirigirnos a los actores y recopilar datos importantes para la elaboración de nuestro proyecto. Este instrumento servirá para registrar hechos y características importantes de la cultura de Guaytacama.

2.2.4.2 La guía de entrevista

Es una guía nos permite organizar nuestro trabajo, contiene los temas preguntas sugeridas y aspectos a analizar en una entrevista de trabajo. Dentro de los temas que se encuentran: Experiencia profesional, estudios y formación, historia familiar entre otros. Se realizaron entrevistas a autoridades de la parroquia.

2.2.4.3 El cuestionario

Es un conjunto de preguntas que se aplicó a la población de Guaytacama para recabar información, saber su opinión cerca de la cultura de la parroquia, determinar el nivel de conocimiento tiene de la misma y su interés por que se realice el trabajo gráfico en beneficio del lugar. Se formuló este instrumento a directivos y personas representativas de la parroquia Guaytacama, en base a fiestas populares, gastronomía, arquitectura del lugar.

2.3 Población y muestra

2.3.1 Población

TABLA N° 2 1 POBLACIÓN

POBLACIÓN	NÚMERO
AUTORIDADES Presidente de la junta Parroquial Teniente Político Párroco	3
DIRECTIVOS DE CENTROS EDUCATIVOS Directores de Escuelas Rectores de los colegios	5
PROFESIONALES Diseñadores Ingenieros	3
PERSONAS DEL LUGAR Personas que con conocimientos ancestrales	44
TOTAL	55

Fuente: *Pobladores de la parroquia Guaytacama*

Elaborado por: *Miriam Vilca*

2.3.2 Muestra

Muestreo opinático o intencional:

Este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras "representativas" mediante la inclusión en la muestra de grupos supuestamente típicos. En general se seleccionan a los sujetos siguiendo determinados criterios procurando que la muestra sea representativa, ya que no todos los sujetos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos.

Considerando que la población con la que se desarrolló la presente investigación no es amplia, entonces, se trabajó con el total de sujetos; por lo tanto, no fue necesario determinar una muestra.

2.4 Operacionalización de variables

TABLA N° 2 2 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Diseño de las cartillas infográficas</p>	<p>-Utilizando los elementos del Diseño como Ilustraciones</p> <p>Texto</p> <p>Color</p> <p>Forma</p> <p>Tipografías</p>
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Fortalecimiento de las raíces culturales de la parroquia Guaytacama</p>	<p>-Mediante los rasgos culturales de la parroquia Guaytacama como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gastronomía - Fiestas populares - Arquitectura - Leyendas y tradiciones

Elaborado por: *Miriam Vilca*

2.5 Análisis e interpretación de resultados de la Entrevista

2.5.1 Entrevista realizada al Sr. César Iza Presidente de la Junta Parroquial de Guaytacama?

1.- ¿Qué opina acerca de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Es muy importante que se rescate la riqueza cultural de Guaytacama, ya que a través de los años se ha ido perdiendo, no se ha difundido de una buena manera, por falta de recursos económicos. Es válido el objetivo del proyecto para mantener el nombre de nuestra parroquia en lo más alto.

2.- ¿Cuál cree que son los aspectos más sobresalientes dentro de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

A más de las que tenemos y se conoce las fiestas populares, gastronomía, arquitectura, a breves rasgos, también la estación del tren que aún no se le conoce en su totalidad.

3.- ¿Qué beneficios cree usted que tendría la elaboración de una Cartilla Infográfica para difundir la cultura de la parroquia de Guaytacama?

Es muy bueno el proyecto como autoridad se le apoyaría en su realización, ya que ayudaría al rescate, conocimiento y así forjar amor hacia nuestra cultura Guaytacamense.

4.- ¿Qué impacto produciría el diseño de una Cartilla Infográfica, en las futuras generaciones, para preservar la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Sería muy sobresaliente, no solo para las futuras generaciones, sino para el presente, necesitamos que exista algo que en verdad muestre lo que es mi querida Guaytacama, de esta manera poder recibir a parroquias hermanas y mostrar nuestra cultura, nos daría mayor realce y orgullo ser hijo de esta parroquia.

2.5.2 Entrevista realizada al Sr. Alonso Guerrero, Párroco de Guaytacama

1.- ¿Qué opina acerca de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Es muy interesante y atractivo que pocas parroquias poseen, es una historia que identifica a un pueblo a su gente trabajadora y luchadora.

2.- ¿Cuál cree que son los aspectos más sobresalientes dentro de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Es muy interesante en el aspecto religioso las yumba das, sanjuanitos, el priostazgo. En la semana santa el arrastre de las banderas, las almas santas de color blanco y negro. En la gastronomía tenemos: tortilla de maíz o palo, en lo manual o artesanal, tejido de totoras esteras muestran la dedicación de nuestra gente.

3.- ¿Qué beneficios cree usted que tendría la elaboración de una Cartilla Infográfica, para difundir la cultura de la parroquia de Guaytacama?

Todo lo que se refiere, a mostrar una cultura debe existir un respaldo ya sea libro, folleto, cartilla será muy bueno para poder demostrar y difundir la cultura de un pueblo, en este caso nuestra parroquia Guaytacama.

4.- ¿Qué impacto produciría el diseño de una Cartilla Infográfica, en las futuras generaciones, para preservar la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Existen culturas de otros lugares que con el transcurrir del tiempo se están mezclando y se va perdiendo la esencia original de nuestra tierra, y será muy rescatable para preservar nuestra cultura, misma tiene su historia bien forjada a través de tiempo y que fue fundada como parroquia eclesiástica en el año 1820.

2.5.3 Entrevista realizada al Sr. Walter Tapia morador de la parroquia Guaytacama

1.- ¿Qué opina acerca de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Se está manteniendo nuestra riqueza pero muy débil, así que sería de gran utilidad hacer algo respecto al rescate de nuestra cultura Guaytacama.

2.- ¿Cuál cree que son los aspectos más sobresalientes dentro de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Las artesanías las jergas de Cuicuno, Pupana Sur, los tejidos de totora, esteras, Agricultura tenemos el maíz muy importante, ya que es la base fundamental de nuestra economía. Además la educación es otro punto importante, para que el pueblo surja, ya que existen personajes importantes que están dando que hablar tanto nacional como internacional.

3.- ¿Qué beneficios cree usted que tendría la elaboración de una Cartilla Infográfica, para difundir la cultura de la parroquia de Guaytacama?

Fundamental para nuestra parroquia para difundir nuestra riqueza, ya que se podría mostrar a través de un trabajo bien elaborado y así sustentarnos con lo que nos identifica, incluso en otros lugares están construyendo centros artesanales para mostrar su cultura por tal motivo nosotros también debemos hacer algo al respecto.

4.- ¿Qué impacto produciría el diseño de una Cartilla Infográfica, en las futuras generaciones, para preservar la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Sería positivo e importante para toda generación ya que recogerá los valores y tradiciones de toda una historia vivida a través del tiempo y que se cultivara con el transcurrir del mismo.

2.5.4 Entrevista realizada al Sr. Olmedo Cajas morador de la parroquia Guaytacama

1.- ¿Qué opina acerca de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Es muy buena lo digo porque soy hijo de esta tierra y mis hijos también aman a esta tierra digna de hacerse conocer.

2.- ¿Cuál cree que son los aspectos más sobresalientes dentro de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Sus fiestas, las Sanjuanadas que son un ente referente de nuestra tierra, Gastronomía tortilla de maíz que es el fruto que produce nuestra tierra en la agricultura. Las artesanías, las tasas canastos de totora esto atrae a los turistas, ya que son tejidas por manos hábiles de nuestra gente.

3.- ¿Qué beneficios cree usted que tendría la elaboración de una Cartilla Infográfica para difundir la cultura de la parroquia de Guaytacama?

Es algo muy bueno para poder rescatar y conocer ya sea a través de imágenes propias del lugar desde sus inicios hasta la actualidad.

4.- ¿Qué impacto produciría el diseño de una Cartilla Infográfica, en las futuras generaciones, para preservar la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

Sería importante y muy bueno para que de esta manera concienticen de lo que vale su tierra y que al transcurrir del tiempo no la abandonen y se queden para sacar adelante a nuestra parroquia Guaytacama.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Después de haber analizado cada pregunta de la entrevista, se concluye que de acuerdo con su punto de vista, es necesario y beneficioso, elaborar la Cartilla Infografía , de esta forma se contribuirá de gran manera con el fortalecimiento de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama , así como también al conocimiento más a profundidad la cultura que es muy buena e importante y se merece ser reconocida por sus características como son: Fiestas populares, Gastronomía, Arquitectura, Artesanías, Religión, Agricultura, esto aportaría como una fuente de consulta que va a la par con la tecnología, causando un impacto muy satisfactorio para las anteriores y nuevas generaciones, para crear un sentimiento de amor por la parroquia y de esta manera no abandonen a la tierra que los vio crecer, por tanto se queden a vivir y así, sacar adelante a la parroquia.

Desarrollo de la Encuesta

Primera etapa

Al momento de realizar las encuestas a la población de Guaytacama, para conocer la opinión, se pudo observar el desconocimiento de dos preguntas, como ¿Qué es una cartilla? También ¿Qué es una infografía?

Segunda etapa

Motivo por el cual se llevó un ejemplar de una infografía, en el cual previo a la encuesta dar a conocer de lo que será el proyecto de investigación, como se iba a desarrollar, de esta manera podían responder a la primera y segunda pregunta sin dificultad, mientras que con el resto era de fácil entendimiento y no había inconvenientes, por ende obtener sus respuestas sin problemas.

FIGURA N° 2 1 MATERIAL INFOGRÁFICO

SEPA SI SU MASCOTA ESTÁ BIEN

Un gato SANO

Los gatos son animales muy independientes y por pertenecer a la familia de los felinos generalmente su buena o mala salud no se relaciona con su conducta, como sucede con los perros, que expresan con su comportamiento cuán saludables están. Sin embargo, saber si un minino goza de buena salud no es imposible. El doctor Juan Alvarado, de la Clínica Veterinaria 'Engreídos', explica algunas de las características que reúne un gato sano y feliz.

● Su postura, ojos, bigotes y otras partes del cuerpo revelan si goza de buena salud



Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/174233079310040140/>

Elaborado por: *Miriam Vilca*

2.5.5 Análisis de los resultados de la encuesta realizada a pobladores del lugar

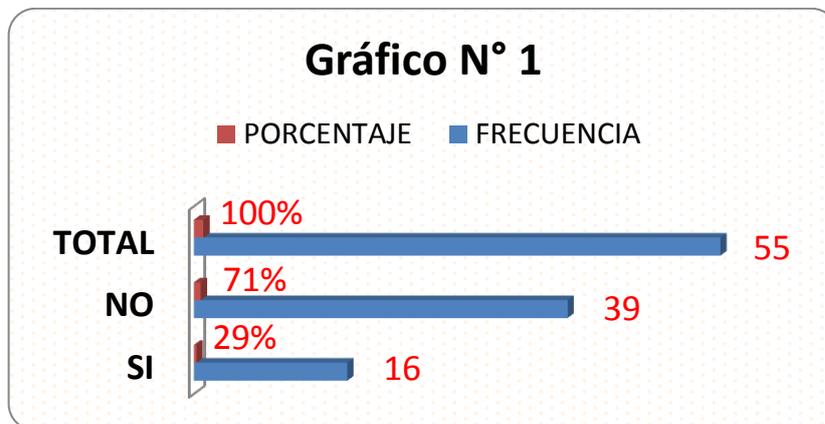
1.- ¿Conoce usted que es una Cartilla Informativa?

TABLA N° 2 3 PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	29%
NO	39	71%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 1 PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 29% responde que si conoce una cartilla infográfica, mientras que el 71% dice que no conoce. Entonces se pudo verificar que si es necesario la elaboración de una cartilla Infográfica.

2. ¿Sabe usted que es una Infografía?

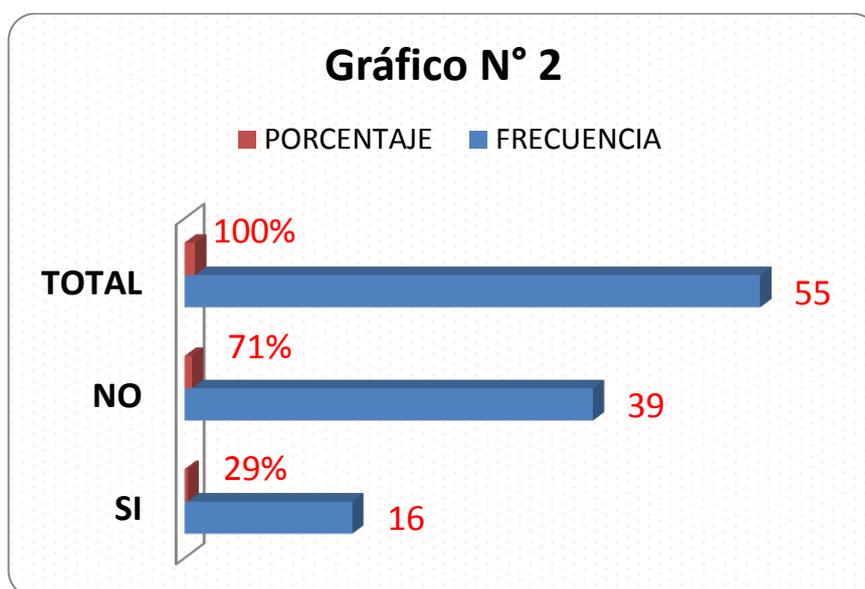
TABLA N° 2 4 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	29%
NO	39	71%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama

Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 2 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama

Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 16% responde que si conoce una infografía, y el 71% dice que no conoce la infografía. De tal manera que la mayoría no conoce lo que es una infografía.

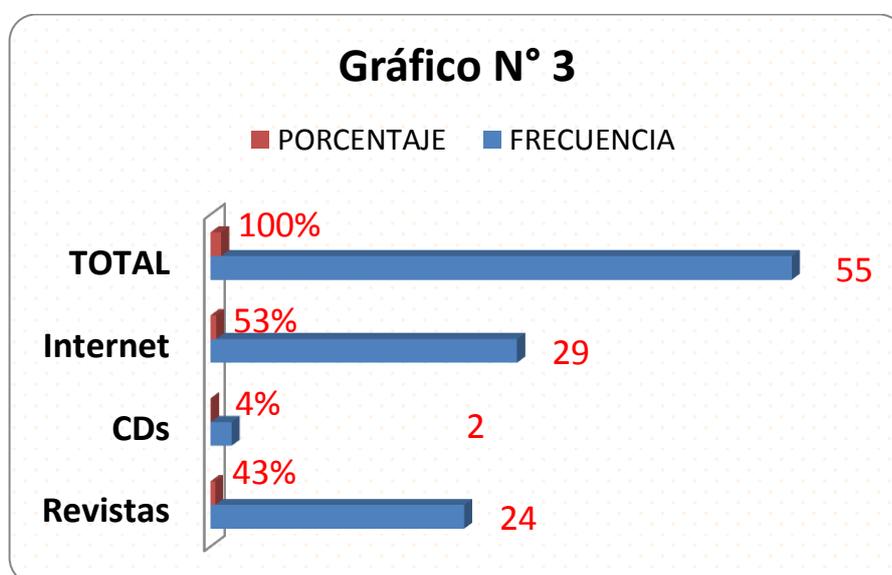
3. ¿Conoce usted si existen medios informativos que han difundido la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

TABLA N° 2 5 PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Revistas	24	43%
CDs	2	4%
Internet	29	53%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 3 PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 43% responde que Revistas, mientras que el 4% dice CDs, y el 53% en Internet. Se observa que, la mayoría de encuestados saben que existe información cultural de la parroquia Guaytacama a través del internet.

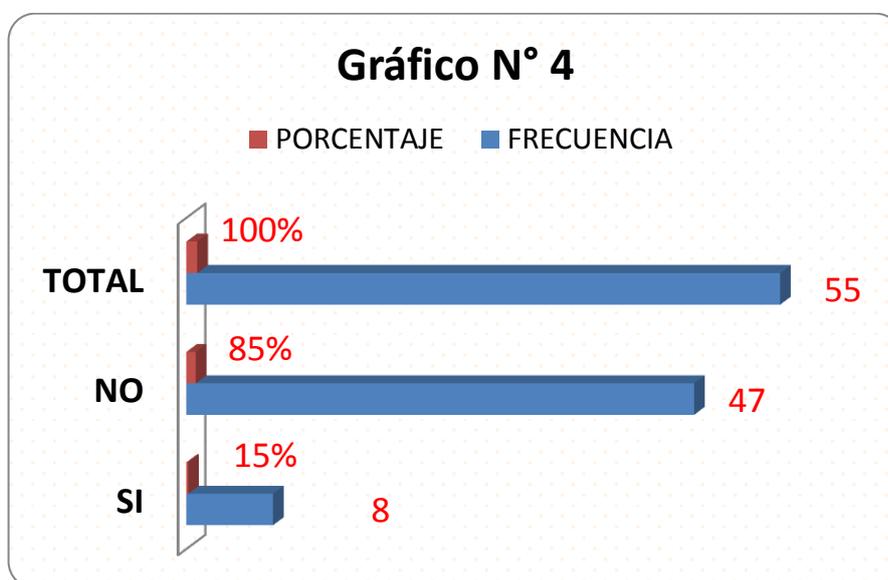
4. ¿Tiene usted conocimiento de los rasgos culturales (Fiestas Populares, Gastronomía, Arquitectura) de la parroquia Guaytacama?

TABLA N° 2 6 PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	15%
NO	47	85%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 4 PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 15% responde que si conoce los rasgos culturales, mientras que el 85% dice que no. Por lo tanto, la mayoría de informantes responde que no conoce los rasgos culturales de la parroquia Guaytacama.

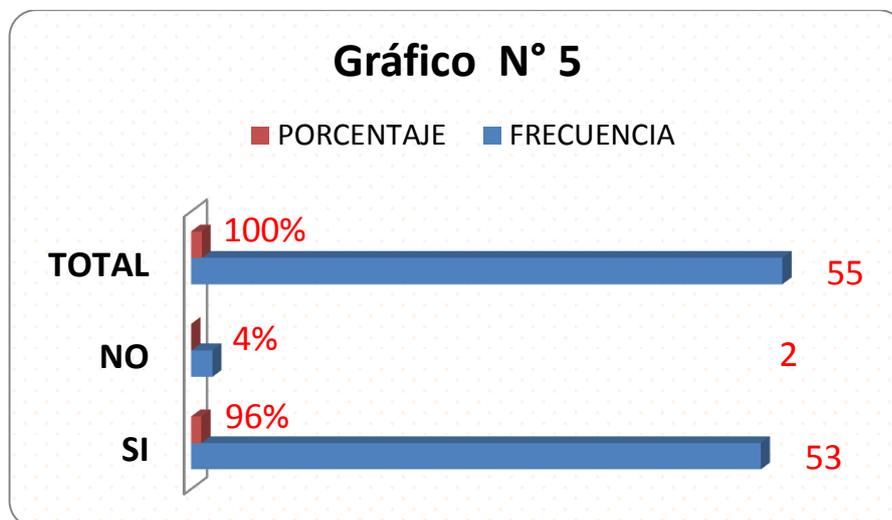
5. ¿Considera importante difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

TABLA N° 2 7 PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	53	96%
NO	2	4%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 5 PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 96% considera que si es importante la difusión de la riqueza cultural, en tanto que el 4% dice que no. Por lo tanto, la mayoría de los encuestados manifestaron que si es importante difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama.

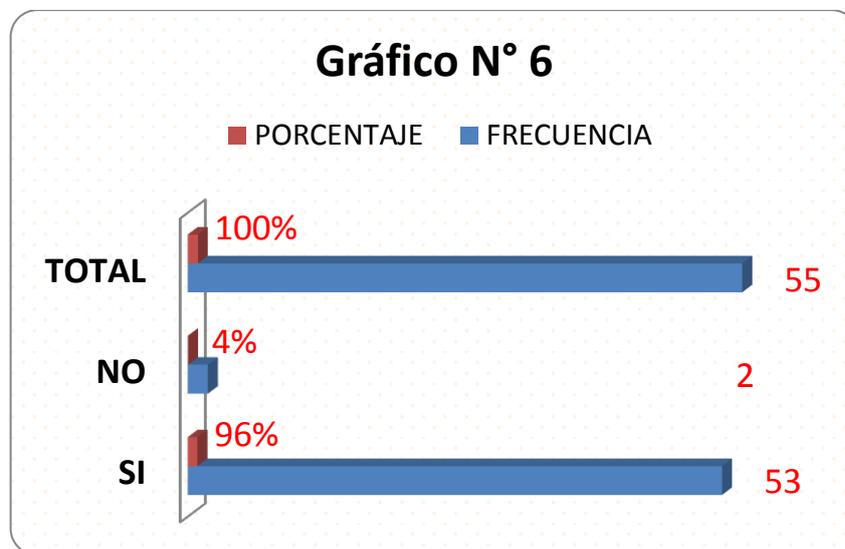
6. ¿Considera necesario que se elabore una Cartilla infográfica, para difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

TABLA N° 2 8 PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	53	96%
NO	2	4%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 6 PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 96% expresan que si es necesario la elaboración de una cartilla infográfica, mientras que el 4% dice que no. De tal manera que la mayoría considera que es necesario la elaboración de una cartilla infográfica, para difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama.

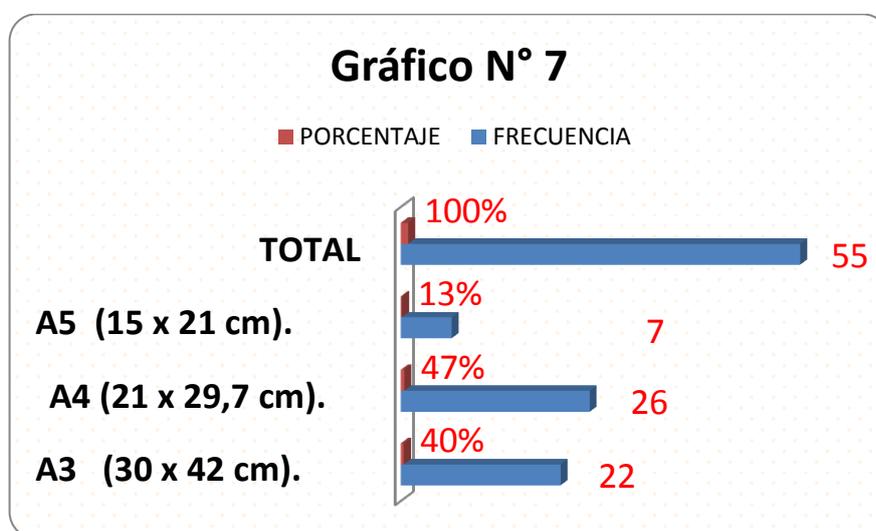
7. ¿De qué tamaño considera usted necesario se elabore la Cartilla Infográfica?

TABLA N° 2 9 PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A3 (30 x 42 cm).	22	40%
A4 (21 x 29,7 cm).	26	47%
A5 (15 x 21 cm).	7	13%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 7 PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 40% dicen que el tamaño debe ser en A3 (30x42cm), y el 47% en tamaño A4 (21x29,7 cm) y el 13% en tamaño A5(15x21 cm). Entonces la mayoría pobladores consideran que el tamaño de la cartilla infográfica debe ser en formato A4 (21x29, 7).

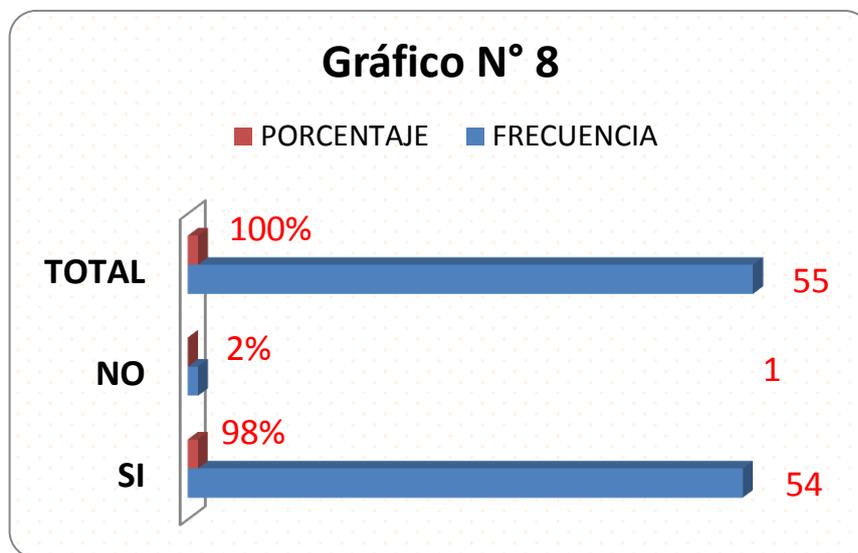
8. ¿Considera usted que al difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama, mediante una Cartilla Infográfica, provocaría la presencia de turistas?

TABLA N° 2 10 PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	54	98%
NO	1	2%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 8 PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 98% comunican que al difundir la riqueza cultural del lugar si provocaría la afluencia de turistas, en tanto que el 2% dicen que no. De tal forma la mayoría expresó que al difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama, mediante una Cartilla Infográfica, si provocaría la presencia de turistas.

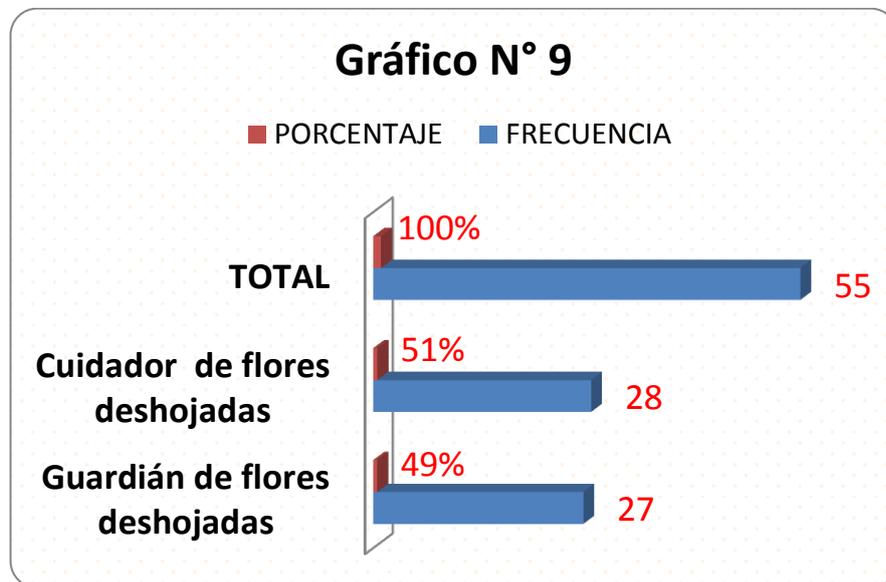
9. ¿Según su criterio la Cartilla Infográfica se debería titular?

TABLA N° 2 11 PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Guardián de flores	27	49%
Cuidador de flores	28	51%
TOTAL	55	100%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

GRÁFICO N° 2 9 PREGUNTA 9 DE LA ENCUESTA



Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

Análisis e Interpretación: Del total de pobladores encuestados, el 49% dice que se debería titular Guardián de flores, en tanto que el 51% dice que se debería titular Cuidador de flores. De tal manera que el número mayor expresan que se debe titular Cuidador de flores

2.6 Verificación de la hipótesis

Luego de haber realizado la tabulación de los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta y dirigida a los pobladores de la parroquia Guaytacama, se consiguió comprobar la siguiente hipótesis “Si se logra elaborar las cartillas infográficas, de bienes tangibles e intangibles de la parroquia Guaytacama entonces, se podrá fortalecer las raíces culturales del lugar. si servirá para preservar, fortalecer la riqueza cultural del lugar, que a través del tiempo se ha ido desapareciendo.

TABLA N° 2 12 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

PREGUNTAS	PORCENTAJES		
	1.- ¿Conoce usted que es una Cartilla Informativa?	Si	
	29%		71%
¿Sabe usted que es una Infografía?	Si		No
	29%		71%
¿Conoce usted si existen medios informativos que han difundido la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?	Revistas	CDs	Internet
	43%	4 %	53%
¿Tiene usted conocimiento de los rasgos culturales (Fiestas Populares, Gastronomía, Arquitectura) de la parroquia Guaytacama?	Si		No
	15%		85%
¿Considera importante difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?	Si		No
	96%		4%
¿Considera necesario que se elabore una Cartilla Infográfica, para difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?	Si		No
	96%		4%
¿De qué tamaño considera usted necesario se elabore la Cartilla Infográfica?	A3	A4	A5
	40%	47%	13%
¿Considera usted que al difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama, mediante una Cartilla Infográfica, provocaría la presencia de turistas?	Si		No
	98%		2%
¿Según su criterio la Cartilla Infográfica se debería titular?	Guardián de flores	Cuidador de flores	de
	49%		51%

Fuente: Pobladores de la parroquia Guaytacama
Elaborado por: Miriam Vilca

2.6.1 Grupo focal (Focus Group)

Con el fin de comprobar la hipótesis del proyecto, se realizó una sociabilización con un grupo de personas entre autoridades, pobladores de la parroquia Guaytacama, para que manifiesten sus opiniones, experiencias que vivieron al tener en sus manos el proyecto terminado.

Obteniendo respuestas muy positivas acerca del trabajo desarrollado en el cual se sintieron atraídos a seguir conociendo la información que contienen las cartillas infográficas demostrando así que se ha cumplido con el objetivo del proyecto, de fortalecer y preservar la cultura de Guaytacama.



Fuente: *Pobladores de la parroquia Guaytacama*

Elaborado por: *Miriam Vilca*



Fuente: *Pobladores de la parroquia Guaytacama*

Elaborado por: *Miriam Vilca*

CAPITULO III

PROPUESTA

DISEÑO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS, DE LOS BIENES TANGIBLES E INTANGIBLES DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, PARA PRESERVAR LA RIQUEZA CULTURAL DEL LUGAR.

3.1 Presentación

El presente proyecto está basado en el diseño y elaboración de Cartillas Infográficas, que será de gran ayuda y beneficio para los habitantes de la parroquia Guaytacama, cantón, Latacunga, provincia Cotopaxi, el mismo que servirá como una fuente de información para conocer acerca de su cultura.

El proyecto desarrollado constituye una herramienta de información eficaz, mediante el cual se impartirá conocimientos pasados y presentes de una manera rápida, efectiva y sobre todo entretenida, además que se pueda recordar por más tiempo, debido a las imágenes ilustradas que lleva dentro, acompañado de frases para complementar el contenido.

Las Cartillas Infograficas están constituidas por elementos de vital importancia al momento de transmitir información, que se utilizan tanto en publicidad y comunicación como son a través de colores, formas e imágenes ilustradas, las mismas que se logran a través de software de calidad a la hora de elaborar las piezas.

El trabajo lleva como aspecto clave, la cultura, que viene del cultivar o educarse, en la actualidad existe un problema en la sociedad, es el desconocimiento de las raíces propias de cada lugar, sus creencias, costumbres y tradiciones, por tal motivo es muy relevante realizar este proyecto que va al rescate de la identidad que se está perdiendo.

3.1.1. Justificación

De acuerdo a la investigación puesta en práctica a través de encuestas y entrevistas realizadas a la población de Guaytacama, se ha llegado a la conclusión, existe poco material informativo acerca de la cultura de la parroquia Guaytacama, motivo por el cual, se van desvaneciendo a través del tiempo los valores, esto aminora el sentimiento de amor y respeto que debemos tener por el lugar.

Es fundamental e importante llevar a cabo este proyecto de investigación mediante el Diseño de Cartillas Infografías de los bienes tangibles e intangibles de la parroquia Guaytacama, para, fomentar, fortalecer y difundir el conocimiento de la cultura de lugar, como también atraer la atención de personas de otros lugares ,de esta manera motivar a que visiten a la parroquia Guaytacama .Como investigadora e palpado, la necesidad de difundir los aspectos más relevantes que tiene el lugar, y que no se muestran en un cien por ciento, el mismo que cuenta con atractivos propios como son: su Cultura, Gastronomía, Arquitectura, Fiestas Populares entre otros.

El Diseño de Cartillas Infográficas, es uno de los pilares básicos para conseguir una población con mejor percepción de identidad propia, de esta manera mantener una relación más respetuosa con su entorno natural, con el fin de que quienes viven en ella, recuperen la convicción que trabajando en equipo es posible salir adelante, porque la unión hace la fuerza y todos son parte de una misma cultura.

Es por ello que se busca promover e incentivar a que las personas muestren el interés para conocer su historia, creencias, valores , mediante estrategias de comunicación visual creativas, que permitan difundir la riqueza cultural que posee el lugar, para lo cual se desarrollarán las Cartilla Infográficas, utilizando conocimientos propios y característicos del lugar ,con la respectiva seriedad del caso, este trabajo servirá también para emplearlo a futuro en medios publicitarios, impresos y electrónicos, publicidad externa, para dar a conocer al lugar en una escala más importante , siendo beneficiarios directos los moradores de la parroquia Guaytacama, quienes podrán acceder a esta información y conocer la cultura que tiene el lugar.

3.2. Objetivos

➤ 3.2.1. Objetivo General

Fortalecer la cultura de la parroquia Guaytacama, mediante el desarrollo de cartillas infográficas, con la finalidad de preservar su identidad cultural

➤ 3.2.2. Objetivos Específicos

Recopilar información referente a la cultura de Guaytacama

Analizar el tipo de infografía y contenido, adecuada para mostrar la información.

Desarrollar las cartillas infográficas con ilustraciones, aplicando los elementos del diseño.

3.3. Análisis de factibilidad

Los beneficios que se obtendrán con el proyecto serán de gran importancia debido a que ayudara a revalorizar, difundir y conservar la cultura de la parroquia

Guaytacama, concientizando a la población, que respeten su cultura autentica y no se mesclen con otras y exista confusión.

El trabajo de investigación, será un instrumento que mostrara de una mejor manera la información obtenida a través de los moradores del lugar, que será resaltada con imágenes propias. Ayudará a consumir de mejor manera la información en menos tiempo, se podrá utilizar en redes sociales, también permitirá evaluar, analizar y representar información, puede constituirse como una herramienta de marketing, a más de ser una fuente de información.

3.3.1. Factibilidad Técnica

Equipos: hardware necesario para la creación de las cartillas infografías consiste:

- Un computador con procesador core i5, 6 Gbz de memoria Ram, discos duros 320 a 500 GB, monitor de 17 pulgadas, puertos USB, tarjeta gráfica, unidades ópticas DVD-R/RW o CD-R/RW.

- Una cámara digital de alta resolución

- Escáner

- Impresora

- Tableta gráfica

Software: Que se utilizó para el proyecto son los siguientes: Procesador Windows XP

Illustrator.- Para realizar una ilustración que trabaja transformando una imagen hecha a lápiz que a través de un escáner fue posible digitalizarla , para así poder manipular a través de un procesador , mismo que trabaja con vectores.

Photoshop.- Trabaja en de mapa de bits o pixeles.

Para la diagramación un software maquetar, armar y distribuir en el área de trabajo los elementos del diseño.

3.3.2. Factibilidad Económica

Para la elaboración del proyecto fue necesario invertir tiempo para poder obtener información se generaron gastos como transporte, comida etc. Pero es interesante debido a que el material servirá de mucho para aportar al fortalecer la cultura de Guaytacama.

TABLA N° 3 1 COSTO GENERAL DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	V. UNITARIO	TOTAL
Resma de papel bond 300 gr	1	3 .00	3.00
Lápiz HB / 2B	4	0.75	3.00
Borrador de queso	3	0.30	0.90
Adquisición de bibliografía	5	30.00	150.00
impresión Encuestas , entrevistas	110	0.05	5.50
Horas- Tiempo dedicadas a la investigación (horas)	330	2.50	500.00
Transportes	30	0.40	120.00
Impresiones de borradores de la tesis	3	7.00	21.00
Anillados de la tesis	3	1.00	3.00
Empastados	3	20.00	60.00
RECURSOS PARA LA REPRODUCCIÓN DEL PROYECTO			
Impresiones couche 300 gr A3 (53)	3	42.40	127.50
Impresiones cartulina plegable 300gr A3 (2)	6	2.00	12.00
Pruebas de Impresión de color	53	0.80	42.40
Impresión offset cartillas	1000	2.00	2.000
Impresión y materiales de la caja	1000	0.50	500
		SUBTOTOTAL	3548.30
Improvistos el (10%)			354.88
		TOTAL	3903.13

Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.3.3. Factibilidad Operacional

El proyecto de las cartillas infográficas es funcional, debido a que la cultura de la parroquia Guaytacama al transcurrir del tiempo se está perdiendo y es necesario que exista un material de referencia impreso de rápida comprensión y perdure la información, al mismo se tendrá acceso sin limitaciones para los pobladores y no necesariamente se apoye en un aparato tecnológico para observarlo sino que simplemente lo adquieran, a la vez para las personas de otros lugares que se interesen por conocer la cultura que es muy atractiva. Además servirá como un aporte gráfico para las futuras investigaciones que se realicen del lugar, de esta manera preservar la cultura propia y no confundirla con otras.

Lo interesante del proyecto es brindar comunicación efectiva e inmediata a través de una simple y fácil visualización prima frente a largos textos de compleja asimilación. Y es que antes de comprender el idioma escrito, un niño es capaz de asociar un gráfico y su significado. Es por esto que servirá también de material educativo para las instituciones educativas que deseen adquirirlo.

3.4 Desarrollo de la propuesta

3.4.1 Desarrollo del Isologotipo

El logotipo es el elemento gráfico que cumple la función de identificar a una entidad y distinguir una marca, en este caso la marca lo utilizaremos para identificar las costumbres y tradiciones de una población

Es la parte fundamental para la utilización de la identidad, está formado por un conjunto de normas a seguir, para el correcto uso de la marca llevada a cabo en los elementos gráficos, contenidos e imágenes, un mal uso de la marca puede provocar perjuicio en la identidad.

FIGURA N° 3 2 LLUVIA DE IDEAS ISOLOGO



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 3 BOCETO ISOLOGO FINAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 4 BOCETO ISOLOGOTIPO

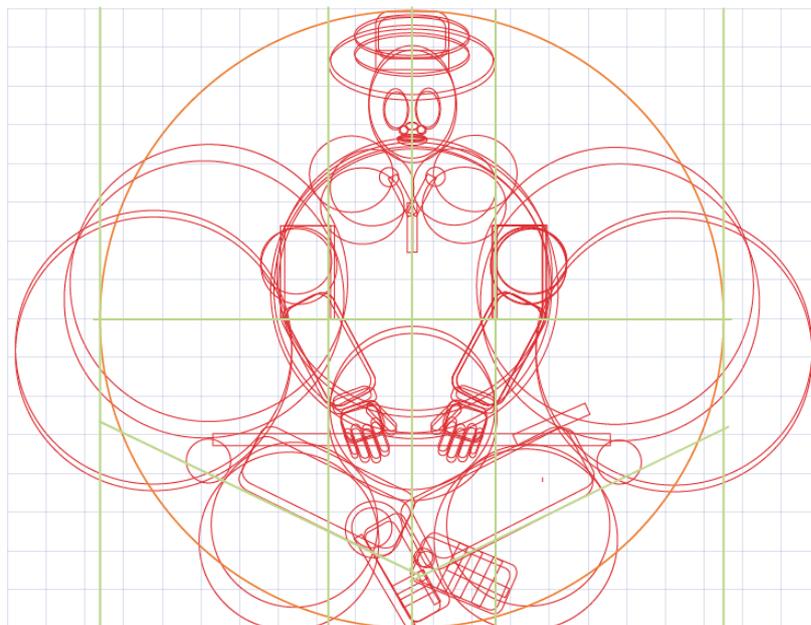


Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.2. Construcción geométrica

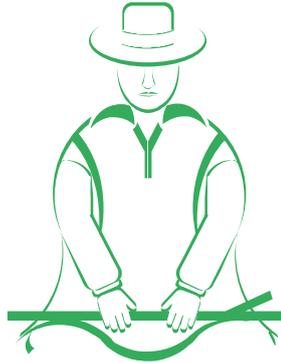
Se construye una cuadrícula proporcional, esta herramienta facilita su manejo y la realización de la construcción del logotipo, Así aseguramos la correcta proporción de la marca sobre cualquier soporte y medidas.

FIGURA N° 3 5 COSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA ISOLOGO



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 6 ISOLOGO DIGITALIZADO



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.3 Tipografía de la Propuesta

La elección tipográfica de la misma manera es parte fundamental para el desarrollo de la propuesta ya que es un elemento que aporta uniformidad y armonía, manifiesta elegancia y legibilidad, esta debe mantenerse constante. En el diseño del isologotipo de Guaytacama se ha aplicado la tipografía JUICE con sus respectivos variaciones tipográficas así: (GUAYTA), JUICE Bold Bold (cama), JUICE Bold.

PRINCIPAL: LIGHTHOUSE

Según la ATYPI (Asociación Tipográfica Internacional), pertenece a la familia de las Rotuladas, Caligráficas. La fuente Lighthouse, se caracteriza por ser fuentes frescas, elegante, legible, tiene una sofisticación sutil. El tipo es igual al modelo o diseño de una letra determinada; tiene su raíz en los tipos móviles creados por Gutenberg en el que solo tenía un carácter específico.

FIGURA N° 3 7 TIPOGRAFÍA ISOLOGOTIPO PRINCIPAL

A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-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-ñ-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z
1-2-3-4-5-6-7-8-9
!@#\$%*+ -: ;<.,

Elaborado por: *Miriam Vilca*

PRINCIPAL Asesine Regular

Usado para el Slogan (Cuidador de flores), pertenece a la familia Palo seco, lineal se caracteriza por ser limpia, en monitores se ve nítida y más aún en real al ojo humano, se utilizó para complementar y evitar sobrecargar o cansar la vista y facilitar la lectura.

FIGURA N° 3 8 TIPOGRAFÍA ISOLOGOTIPO SECUNDARIO

A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-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-ñ-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z
1-2-3-4-5-6-7-8-9
!@#\$%*+ -: ;<.,

Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.4. Descripción técnica del isologotipo de Guaytacama

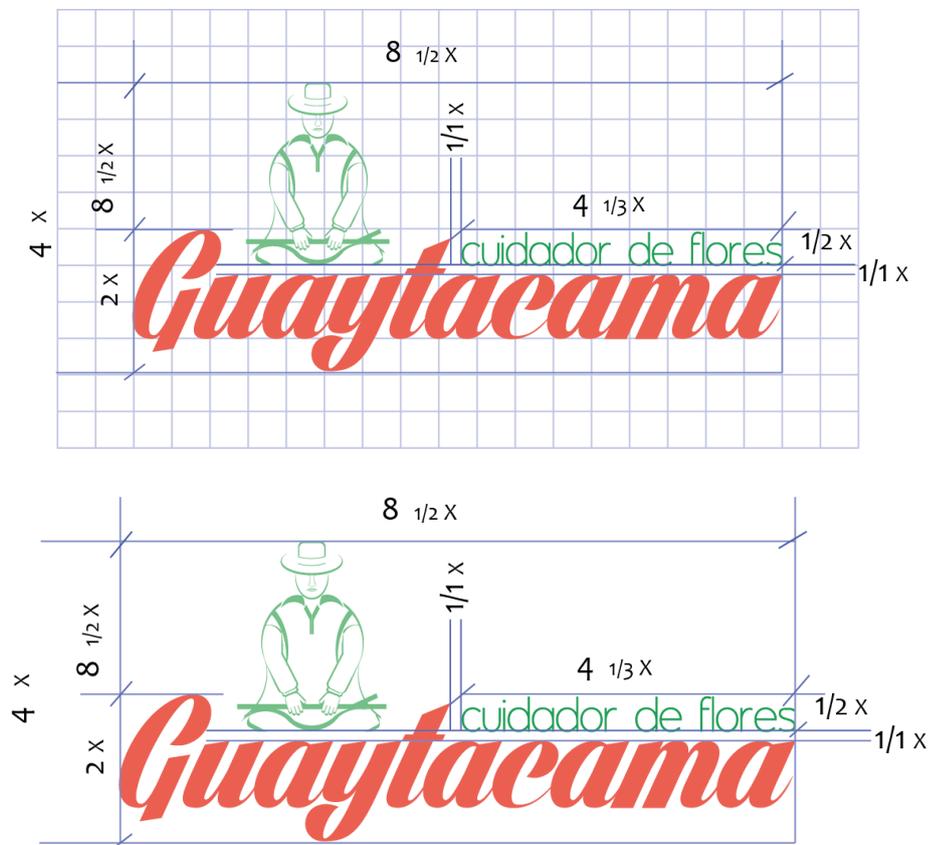
Después de haber realizado el proceso de bocetaje, se procedió a la digitalización del isologotipo con aplicación de colores y formas de acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, permitiendo obtener una mejor visualización para fusionar en una sola imagen la identidad del barrio.

FIGURA N° 3 9 MARCA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 10 MARCA EN RETICULA Y MEDIDAS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.5 Espacios fuera del isologotipo

Es el área de protección del logotipo para fortalecer su presencia, ya que es un espacio que no puede ser invadido por ningún elemento gráfico con el fin de evitar que cualquier elemento ajeno al isologo lo rebase o interfiera, logrando así una correcta visualización del mismo. Sirve para asegurar la óptima aplicación y percepción en todos los soportes y formatos, se ha determinado un área de seguridad que establece una distancia mínima respecto a los textos y elementos gráficos.

FIGURA N° 3 11 ESPACIOS FUERA DE LA MARCA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.6 Justificación del color

Una vez realizada la normativa de acotación de los elementos gráficos de la identidad, se continúa con la justificación de los colores corporativos, la elección de color es de acuerdo a los resultados obtenidos a través de un estudio a los aspectos característicos del lugar.

ROJO: Se relaciona con la calidez, amor de sus habitantes así como también las festividades que se realizan y la variedad cultural que posee.

VERDE: Constituye la riqueza natural la frescura que posee, su vegetación abundante por ser un lugar netamente agrícola además de las vertientes que existen en el lugar.

FIGURA N° 3 12 CROMÁTICA DE LA MARCA

PANTONE	CMYK	RGB	CÓDIGO
	C: 0 % M: 85 % Y: 83 % K: 0 %	R:231% G:64 % B:46 %	# E7402E
	C: 75 % M: 0 % Y: 79 % K: 0 %	R:45 % G:171% B:94 %	# 2DAB5E
	C: 56 % M: 0 % Y: 58 % K: 0 %	R:123 % G:192 % B:132 %	# 2DAB5E

Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.7 Normalización de tamaño

FIGURA N° 3 13 NORMALIZACIÓN DE LA MARCA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.8 Uso del isologotipo en colores

FIGURA N° 3 14 MARCA EN COLORES NO CORPORATIVOS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 15 MARCA EN FONDOS OSCURO/CLARO



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 16 MARCA EN FONDOS NO PERMITIDOS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 17 MARCA EN FONDOS POSITIVO/ NEGATIVO



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.9 Mal uso del isologotipo en colores no corporativos

FIGURA N° 3 18 MAL USO DE LA MARCA FONDOS NO PERMITIDOS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.4.10 Usos no permitidos de la Marca

FIGURA N° 3 19 USOS NO PERMITIDOS DE LA MARCA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.5 Desarrollo de Infografías

3.5.1 Infografía

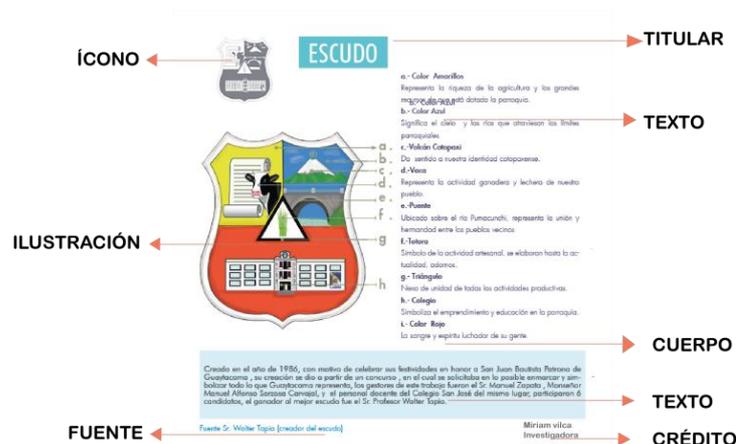
En la actualidad el público busca entender las cosas fácil y rápidamente en un vistazo, es el motivo que se han creado las infografías. Las nuevas generaciones que acceden a los medios informativos observamos que predominan los visuales, la principal ventaja es que permite transmitir un montón de información en un pequeño espacio.

La infografía es una técnica compleja que requiere sentido visual, esto implica capacidad de abstracción y sensibilidad artística. Las imágenes están más cerca de las ideas que de las palabras por eso es preciso tenerlas claras.

3.5.2 Objetivo de la infografía

Informar de manera diferente, por medio de dibujos, gráficos, esquemas, estadísticas, imágenes, y representaciones, "hacer entendibles los números, los procesos y los hechos".

FIGURA N° 3 20 PARTES DE UNA INFOGRAFÍA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.5.3 Elección del tipo de Infografía

3.5.3.1 Infografía Periodística.

Sigue una secuencia de informarse a través de un gráfico y el orden que se presentara la información realizada a través de un ordenador, así como también se necesita buscar información en el lugar mismo de los hechos al igual que un profesional en periodismo.

Cumple con las 4 características como:

Transmisibilidad: Tiene posibilidad de reducir los mensajes a datos trasmisibles, ya sean digitales o analógicos a través de los canales posibles.

Editabilidad: Es un lenguaje periodístico debe ofrecer la posibilidad de trabajar sobre el mensaje: cambiarlo, corregirlo, mejorarlo.

Difusión: Es la capacidad de un lenguaje de llegar al público.

Almacenamiento: Es la posibilidad de archivo de los mensajes en su propio lenguaje.

3.5.3.2 Infografía Descriptiva

Con la que elaboro las infografías ya que en cada imagen va descrito cada parte importante de los elementos que van dentro como: personajes, símbolos, edificaciones, platos típicos, vestimenta

3.5.4 Recopilación de Información

El punto más importante para iniciar con la infografía recolectar la información en forma global acerca la historia, costumbres y tradiciones de la parroquia Guaytacama, recoger evidencias y testimonios de la cultura, para lo cual se utilizó el método de investigación de campo por estar en el lugar de los hechos, esto a través de la observación.

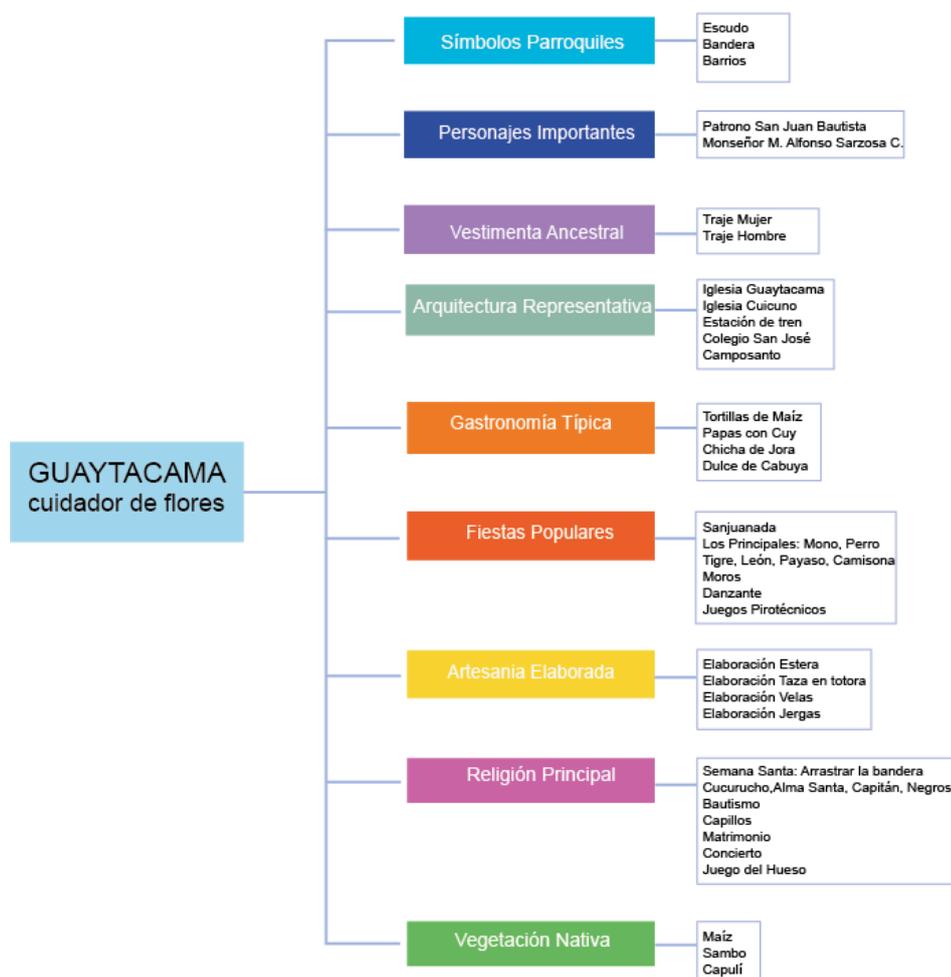
Además se utilizó los métodos de investigación Entrevistas realizadas a las autoridades del lugar, así como también las encuestas aplicadas a la población, tomando como base una muestra de los habitantes.

Como otro material de apoyo las fuentes en medios impresos anteriormente y también a través de medios electrónicos como el internet.

3.5.5 Filtrar la información

A través de método Deductivo de toda la información obtenida recabar en total y sacar en síntesis los puntos más importantes acerca de la cultura Guaytacamense, determinar los ítems que conformarán la infografía, misma que debe ser novedosa, sorprendente y relevante.

FIGURA N° 3 21 CLASIFICACIÓN DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.6 Flujo de trabajo (WORKFLOW)

3.6.1. Punto de Referencia

Fotografía

Basado en imágenes tomadas a través de una cámara fotográfica y el análisis de información y proceso de síntesis para lograr hacer una imagen mental y plasmarlo en un boceto debido al tiempo transcurrido desde el momento de los hechos que no existen referencias en fotografías, respecto a la vestimenta, su figura, forma, color etc.

FIGURA N° 3 22 FOTOGRAFÍA IGLESIA CENTRAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*

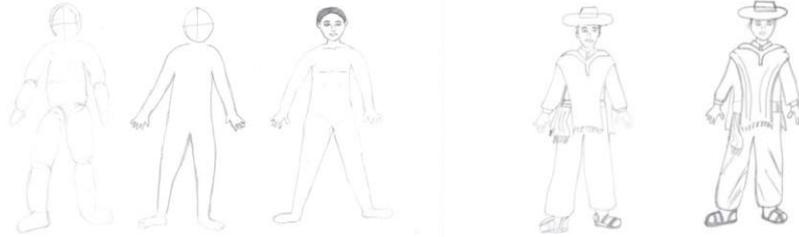
3.6.2 Procesos creativos

Luego de investigar varias opciones para complementar la información sea clara y mostrar elementos precisos, las imágenes serán reales por lo que serán lo más parecidas a la realidad.

3.6.2.1 Esbozos de personajes

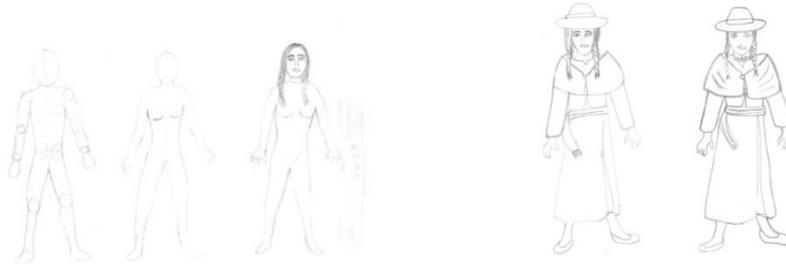
Punto de partida para las imágenes que sigue para desarrollar la infografía, características de los indígenas.

FIGURA N° 3 23 BOCETO ASPECTO HOMBRE



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 24 BOCETO ASPECTO MUJER



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.6.3 Esquema de Matriz Cultura

3.6.3.1 Personaje principal indígena Guaytacama hombre y mujer

Para crear la imagen principal del personaje es necesario determinar los rasgos y características del lugar tomando en cuenta lo siguiente su cultura como punto principal:

Físico.- Es la apariencia: Sexo, edad, altura, peso, color de cabello, ojos, contextura, apariencia, forma de la cabeza, labios etc.

Sociológico.-Refiere a la condición social como es: clase social, ocupación, hogar, valores, estado civil, religión, nacionalidad, raza, comportamiento.

Psicológico.- Es la combinación física y sociológica: Moral, temperamento, actitud en la vida, talento, cualidades etc.

Ficha Técnica

TABLA N° 3 2 ESQUEMA CULTURAL HOMBRE

INDIGENA HOMBRE GUAYTACAMA		
Aspecto Físico	Aspecto Sociológico	Aspecto Psicológico
Sexo: Masculino Edad: 30- 35 años Altura: 1.80 cm Peso: 68 kg Color de cabello: Negro Color de ojos: Café oscuro Tez: Trigueño Contextura: Mediana Apariencia: Fuerte Cabeza redonda, Cara : ovalada Ojos: grandes y redondos Labios: gruesos	Clase social: Baja Ocupación: Agricultor Hogar: Guaytacama Hábitos: Creyente Estado civil: Casado Religión: Católico Nacionalidad: Ecuatoriano Raza: Indígena, Mestizo Comportamiento social: Amigable, decidido, trabajador, respetuoso.	Moral: Inteligente, confiable, altivo. Actitud frente a la vida Proteger a los suyos e identificarse (cuidador), alegre, vivaz.

Elaborado por: *Miriam Vilca*

Ficha Técnica

TABLA N° 3 3 ESQUEMA CULTURAL MUJER

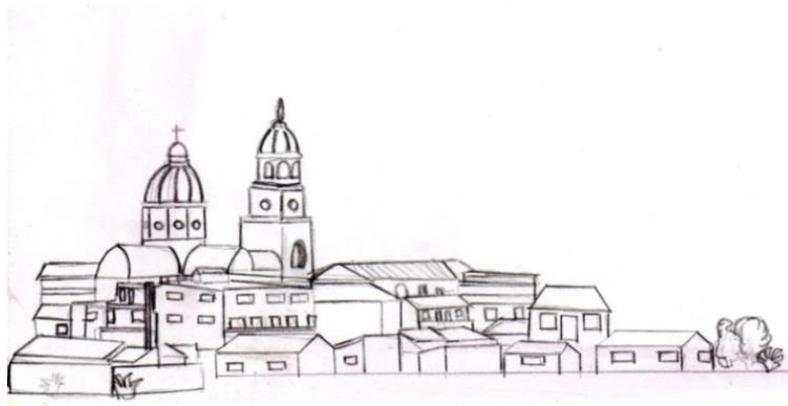
INDIGENA MUJER GUAYTACAMA		
Aspecto Físico	Aspecto Sociológico	Aspecto Psicológico
Sexo: Femenino	Clase social: Baja	Moral: Activa, sincera, inteligente, trabajadora
Edad: 25-28 años	Ocupación: Ama de casa	Confiable.
Altura: 1.58 cm	Hogar: Guaytacama	Actitud frente a la vida
Peso: 55 kg	Hábitos: Creyente	Proteger y cuidar a los su hogar.
Color de cabello: Negro	Estado civil: Casada	
Color de ojos: Café oscuro	Religión: Católico	
Tez: Trigueño	Nacionalidad: Ecuatoriana	
Contextura: Mediana	Raza: Mestizo	
Apariencia: Frágil	Comportamiento social:	
Cabeza redonda,	Amigable, considerada, alegre.	
Cara : ovalada		
Ojos: medianos y redondos		
Labios: finos y rosados		

Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.7 Bocetos finales

El bocetaje no es sino la ilustración a mano, que formara parte del proceso del proyecto, luego será plasmado en un ordenador. El tiempo del boceto es de suma importancia ayuda a orientarse de mejor manera en: cómo será su forma, color, tamaño, etc. Así como también podemos modificarlos hasta conseguir nuestro objetivo mostrar información al público.

FIGURA N° 3 25 BOCETO PORTADA CUIDADOR DE FLORES



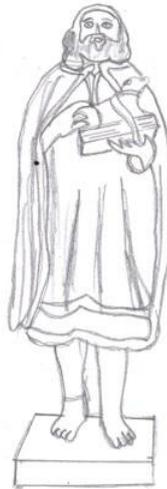
Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 26 BOCETO SÍMBOLOS PARROQUIALES



Elaborado por: *Miriam Vilca*

**FIGURA N° 3 27 BOCETO PERSONAJES IMPORTANTES: SAN JUAN
BAUTISTA**



Elaborado por: *Miriam Vilca*

**FIGURA N° 3 28 BOCETO VESTIMENTA ANCESTRAL HOMBRE /
MUJER**



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 29 BOCETO ARQUITECTURA SIMBÓLICA: IGLESIA CENTRAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 30 BOCETO GASTRONOMÍA TÍPICA: TORTILLAS DE MAÍZ



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 31 BOCETO FIESTAS POPULARES PERSONAJES MONO



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 32 BOCETO FIESTAS POPULARES: CARETAS LOS PRINCIPALES



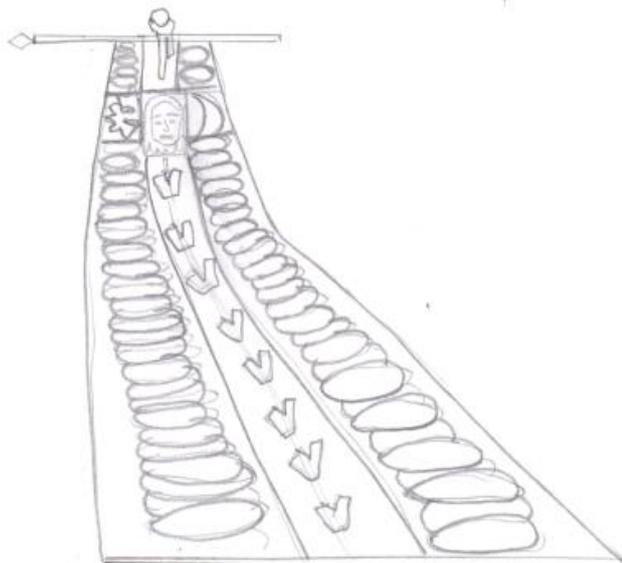
Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 33 ARTESANÍA ELABORADA: ELABORACIÓN DE ESTERA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 34 BOCETO RELIGIÓN PRINCIPAL: ARRASTRAR LA BANDERA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 35 BOCETO VEGETACIÓN NATIVA: MAÍZ



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.8 Proceso digital

3.8.1 Escáner

Es un periférico que se utiliza para convertir, mediante el uso de la luz, imágenes impresas o documentos a formato digital. En este caso pasa los bocetos que están en papel a digital para poder seguir el proceso.

FIGURA N° 3 36 PROCESO DE ESCANER DE BOCETOS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.8.2 Software 2D (Vectores)

El programa Ilustrador que se utilizó para empezar el trabajo digital, está basado en un conjunto de vectores en donde se puede manipular fácilmente las imágenes ampliar sin perder calidad del trabajo. Crea dibujos trazando líneas rectas, y curvas, cerrando contornos y llenándolos de color.

FIGURA N° 3 37 VECTORIZACIÓN DE IMÁGENES



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 38 APLICACIÓN DE COLOR A VECTORES



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.8.3 Software 3D (Mapa de bits)

Es un programa Photoshop que trabaja a través de píxeles, tienen la ventaja de permitir representaciones más naturales de la realidad.

Luego de tener la imagen en vectores lo pasamos Photoshop, para dar luces y sombras de esta manera llegaremos a dar el aspecto tridimensional a las imágenes que ayuda a llegar al realismo, utilizando pinceles para obtener un buen trabajo final con imágenes para esto ayudado también de una tableta gráfica.

FIGURA N° 3 39 CORRECCIÓN DE COLOR EN MAPA DE BITS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 40 APLICACIÓN DE LUCES Y SOMBRAS CON PINCELES



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 41 APLICACIÓN DE LUCES Y SOMBRAS



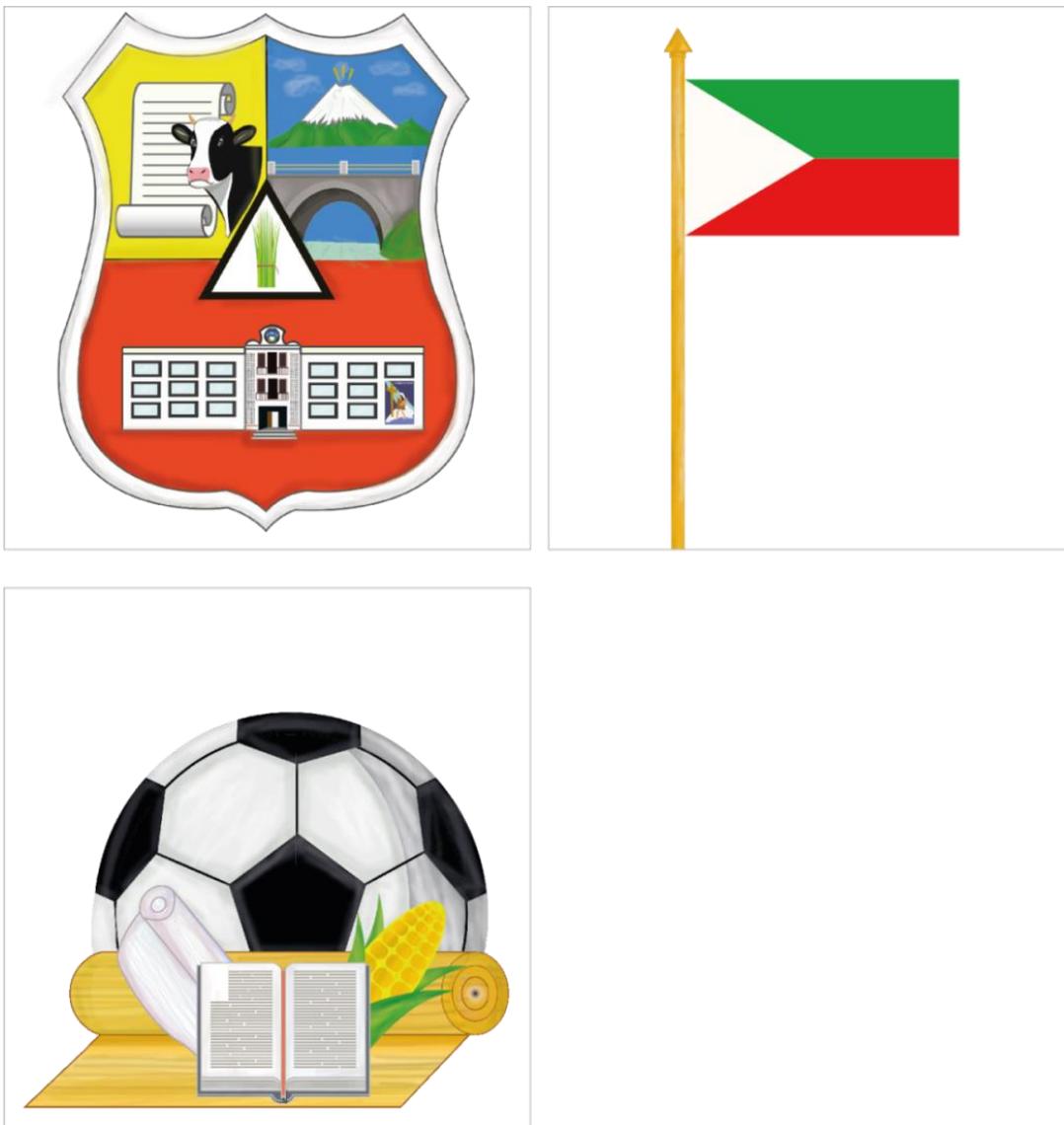
Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9 Ilustraciones finalizadas

Son ilustraciones que pasan por un proceso para poder sintetizarlas mismas que serán implementadas en la elaboración de las Cartillas Infográficas, con esta demostraremos la cultura de la parroquia Guaytacama.

3.9. 1 Símbolos parroquiales

FIGURA N° 3 42 ILUSTRACIONES SÍMBOLOS PARROQUIALES



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.2 Personajes importantes

FIGURA N° 3 43 ILUSTRACIONES PERSONAJES IMPORTANTES



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.3 Vestimenta ancestral

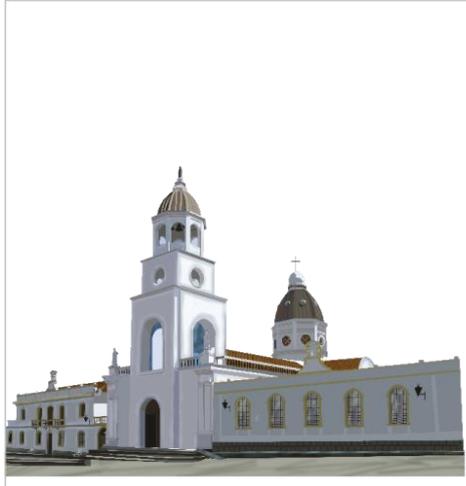
FIGURA N° 3 44 ILUSTRACIONES VESTIMENTA ANCESTRAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.4 Arquitectura simbólica

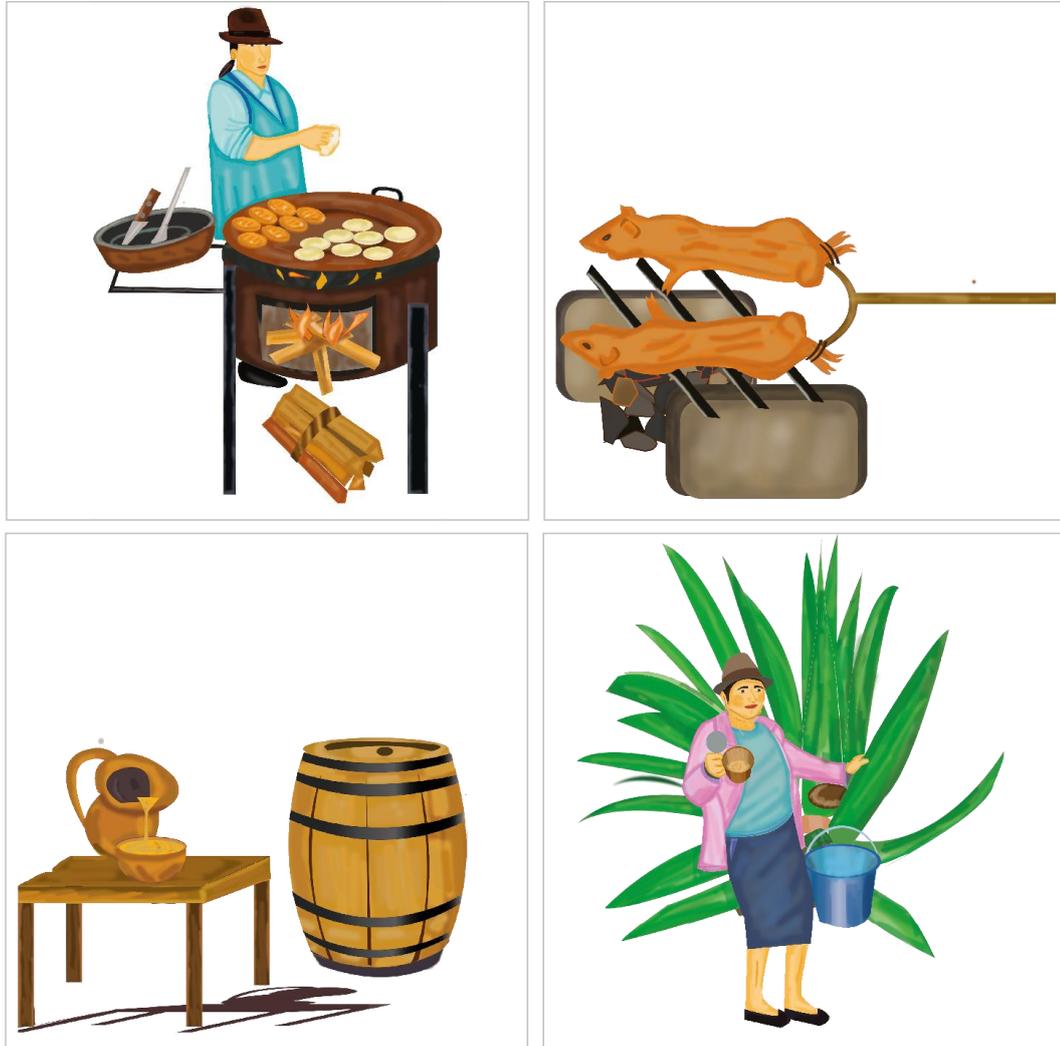
FIGURA N° 3 45 ILUSTRACIONES ARQUITECTURA SIMBÓLICA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.5 Gastronomía típica

FIGURA N° 3 46 ILUSTRACIONES GASTRONOMÍA TÍPICA



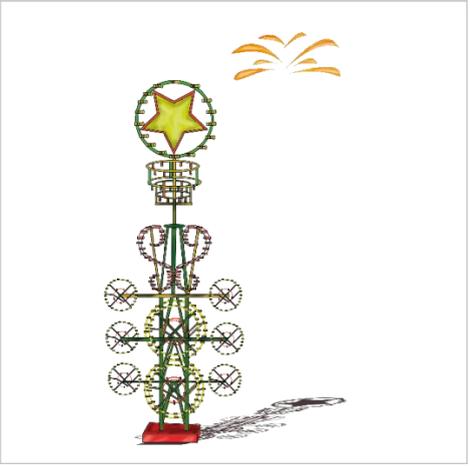
Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.6 Fiestas populares

FIGURA N° 3 47 ILUSTRACIONES FIESTAS POPULARES



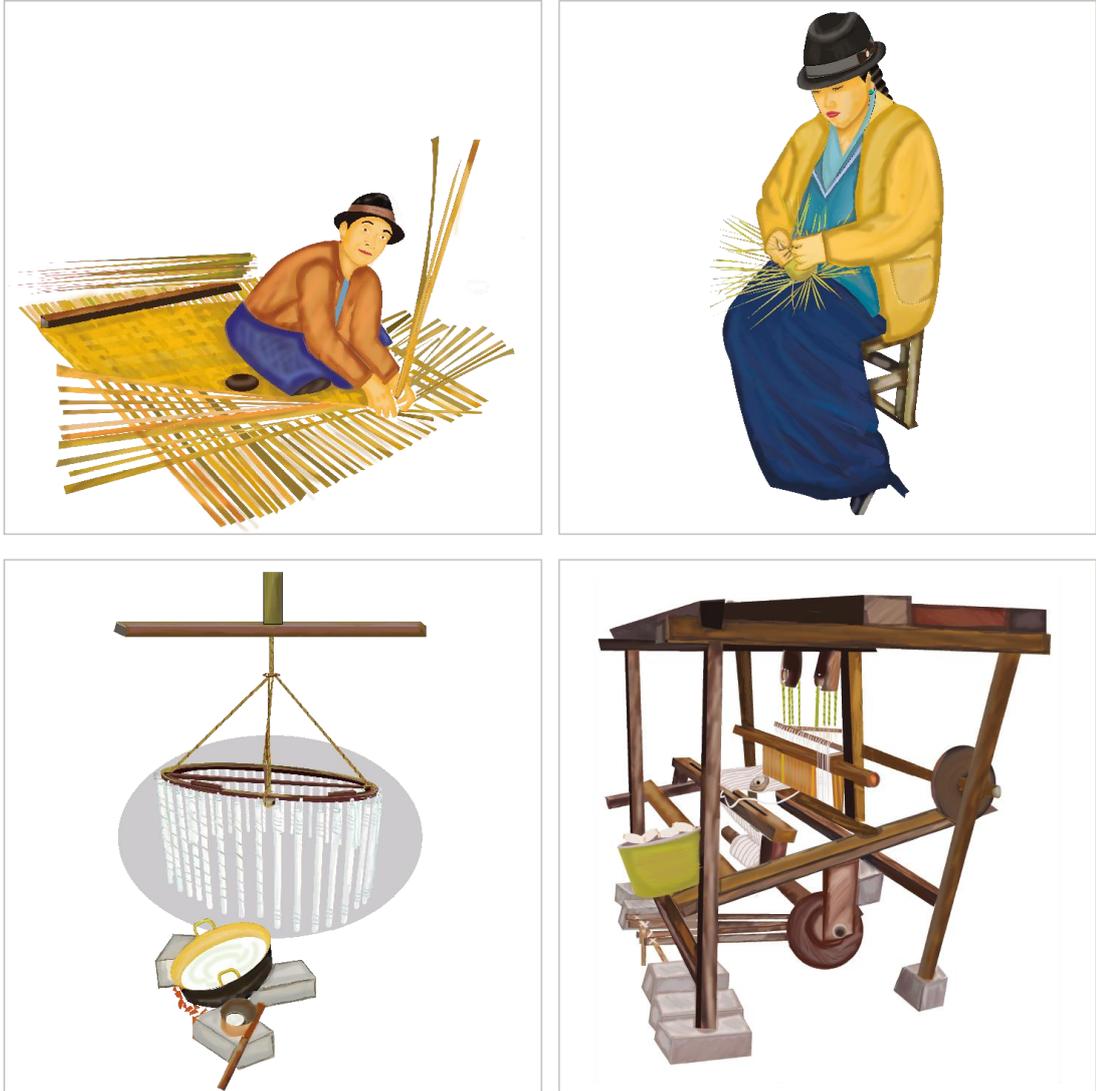
Elaborado por: *Miriam Vilca*



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.7 Artesanía realizada

FIGURA N° 3 48 ILUSTRACIONES ARTESANÍA REALIZADA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.8 Religión principal

FIGURA N° 3 49 ILUSTRACIONES RELIGIÓN PRINCIPAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.9 Vegetación nativa

FIGURA N° 3 50 ILUSTRACIONES VEGETACIÓN NATIVA



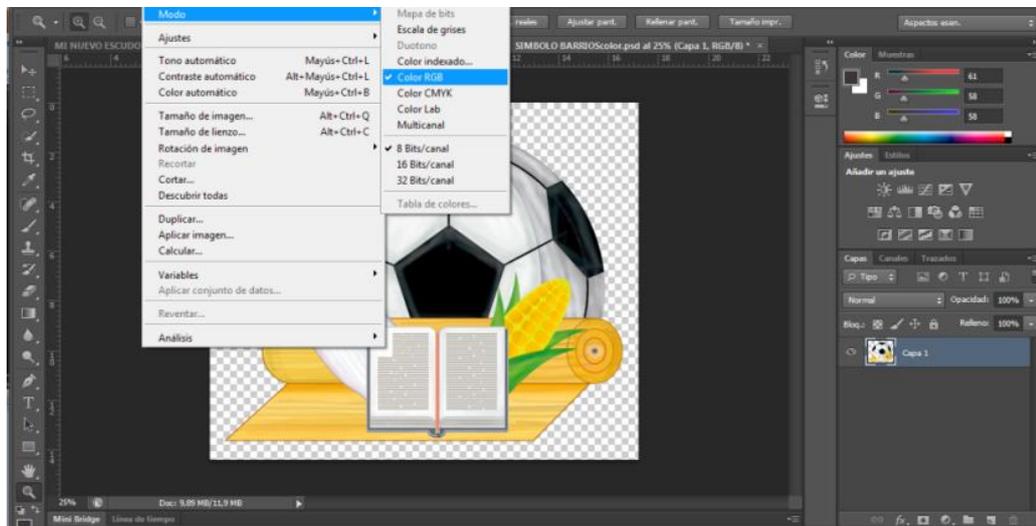
Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.9.10 Elaboración de iconos en tono gris

El ícono es un signo que representa un objeto o una idea con los que guarda una relación de identidad o semejanza formal. Para elaborar el icono se basó en cada una de las ilustraciones pero la variante en tamaño pequeño va en tono gris, ubicado cerca a cada tema.

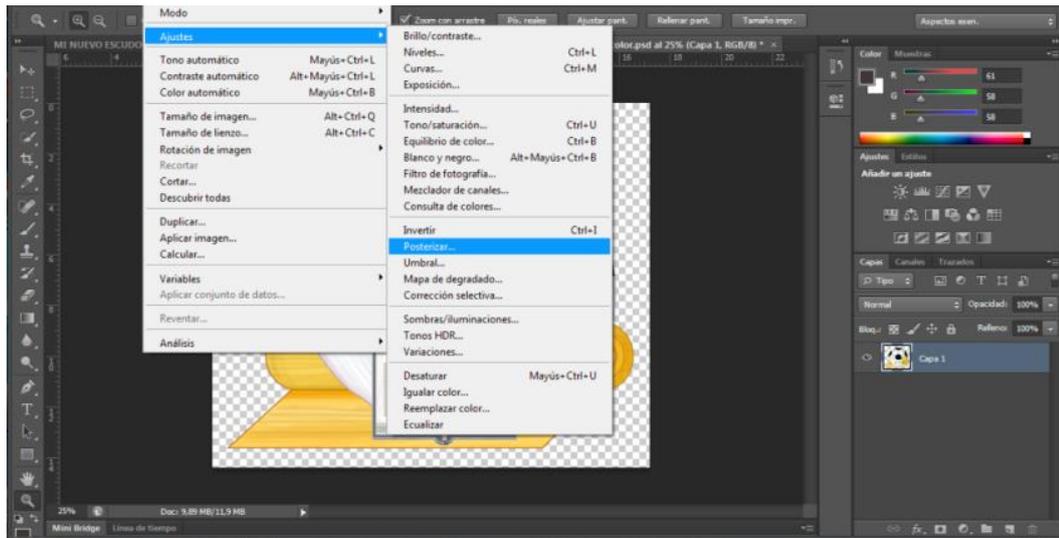
Realizado en un software que trabaja en mapa de bits, para esto debe estar en modo RGB, con la opción posterizar para dar un efecto de difuminado, luego en mapa de degradado blanco, negro, aquí se determinó el tono en gris final.

FIGURA N° 3 51 ÍCONO EN TONO GRÍS EN RGB



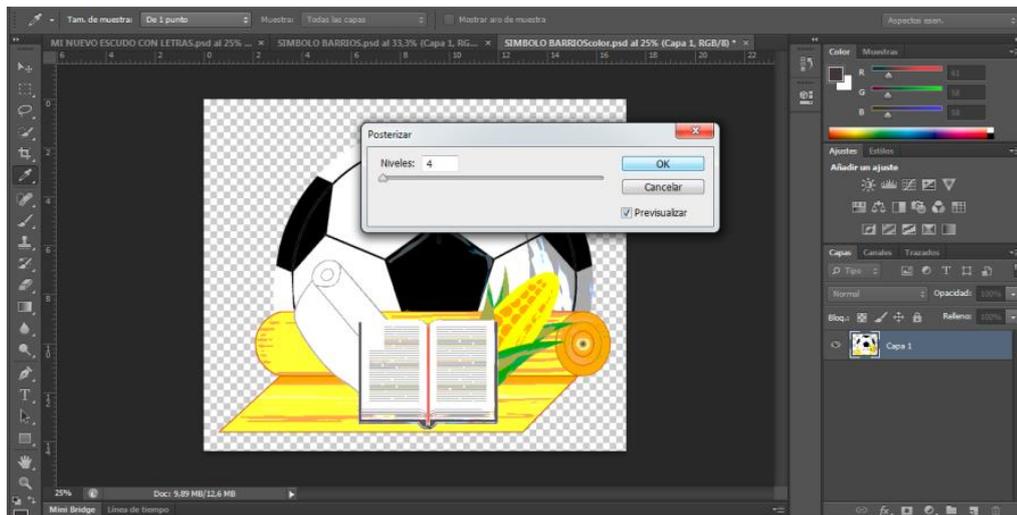
Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 52 ICONO EN AJUSTES UMBRAL



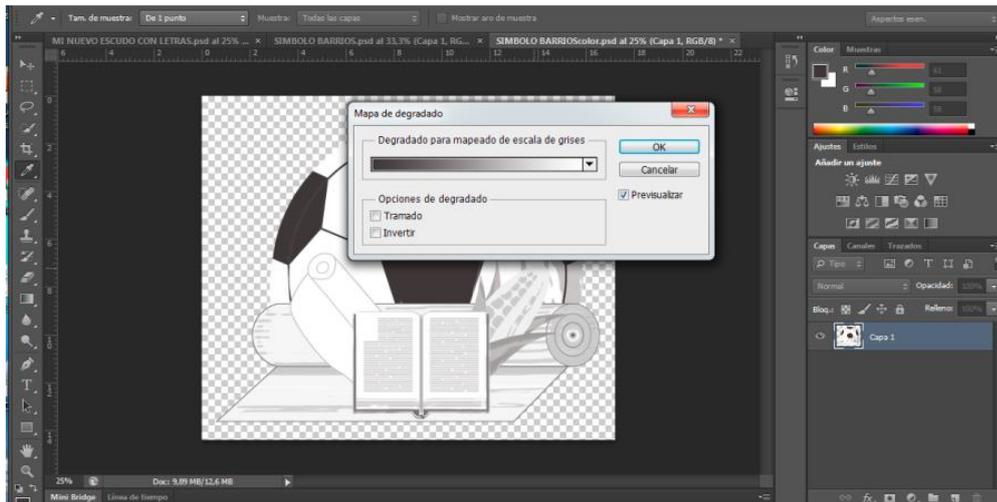
Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 53 ÍCONO AJUSTES POSTERIZAR



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3 54 ÍCONO AJUSTES MAPA DE DEGRADADO



Elaborado por: *Miriam Vilca*

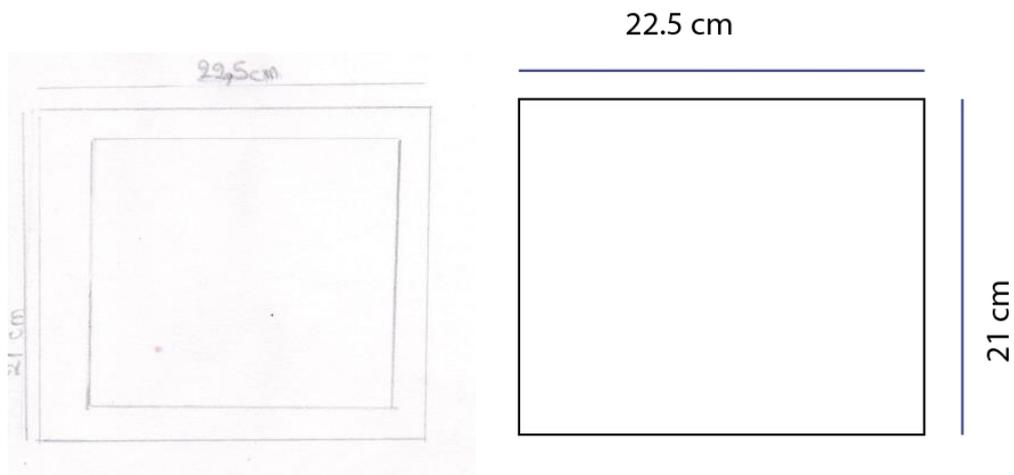
3.10 Diagramación

También llamada maquetación, es la que ayuda al organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas, folletos. Es el proceso de reunir, de una manera orgánica y armónica, los textos e imágenes que pretenden ser entregados al lector.

3.10.1 Formato

Es el tamaño real de la hoja de papel, donde va a ser impreso el diseño, para las cartillas infografías su dimensión es similar tanto en alto como en ancho 22.5 cm x 210 cm.

FIGURA N° 3 55 FORMATO DE CARTILLAS INFOGRÁFICAS

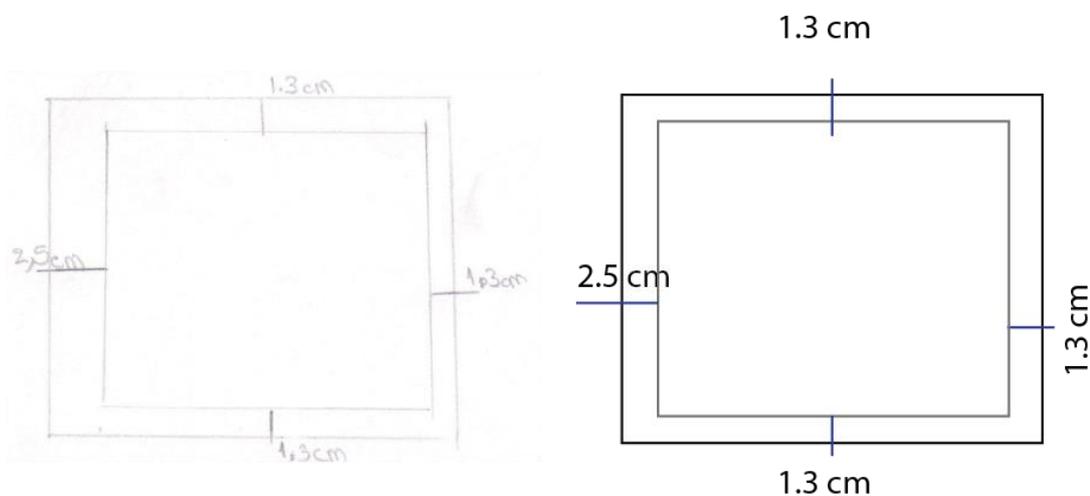


Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.10.2 Márgenes

Son los espacios exteriores que se respetan entre la caja y el borde de la hoja de papel, pero siempre se debe respetando la continuidad del impreso. Técnicamente estos espacios reciben el nombre de: Cabeza, Lomo, Corte y Pie. Su dimensión es de izquierdo 2.5 cm y laterales de 1.3 cm.

FIGURA N° 3 56 ESPACIOS FUERA DEL ÁREA DE TRABAJO

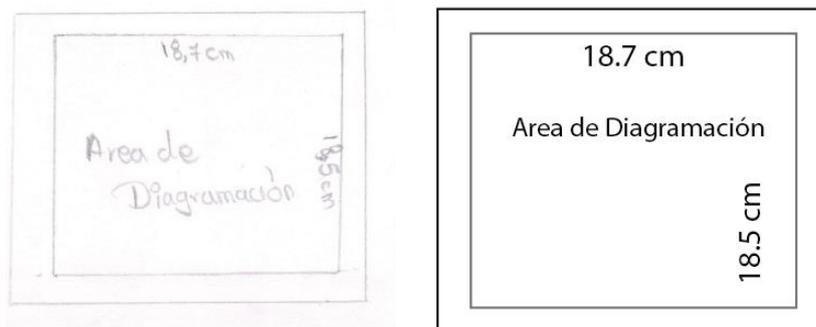


Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.10.3 La Caja

Es el espacio real y limitante, donde se diagrama y se acomodan los elementos de la página, parece la caja del documento delineada por un cuadro azul dentro de la página

FIGURA N° 3. 57 ÁREA DE DIAGRAMACIÓN

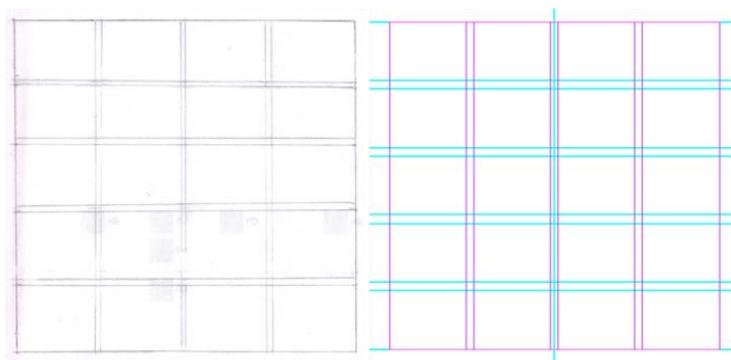


Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.10 .4 Retícula

Es un conjunto de líneas que unidas forman una red misma que ayudara a ubicar los elementos dentro del área de trabajo, misma que está compuesta de 4 columnas, con un medianil de 4.23 mm.

FIGURA N° 3. 58 RETÍCULA COMPOSITIVA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.10.5 Colores utilizados en las portadas

Los colores escogidos para diseñar las Cartillas Infográficas fue escogido por diversos aspectos que se presenta al ser humano es así que como punto de partida cada sección tiene un color plano diferente, sean cálidos o fríos y sus respectivos complementos y degradados, según la percepción en el aspecto psicológico de las personas, esto ayudara a ubicar cada Cartilla a que sección pertenece.

FIGURA N° 3. 59 CROMÁTICA DE PORTADAS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.10.6 Tipografía

La futura fue la tipografía de más éxito de la era Bauhaus y una de las más famosas del siglo XX. Está basada en formas geométricas simples como el círculo, cuadrado y triángulo, reflejando las ideas de la “Nueva tipografía”.

Posee largos ascendentes y descendientes y una apariencia limpia y clara, proporcionándole grandes dosis de legibilidad y objetividad. Su elegancia la hace muy apropiada para su uso en anuncios, carteles, revistas o libros.

FIGURA N° 3 60 TIPOGRAFÍA DE LAS CARTILLAS INFOGRÁFICAS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
(«»«»""&%#¿!¿-*[]")

ELABORADO POR: *Miriam Vilca*

3.10.7 Tiro de portadas

Para Portadas de cada sección va una combinación de Futura LT Medium Regular y Futura LT Medium Bold. Alineado desde el centro hacia la izquierda y enumerada en su parte superior derecha.

FIGURA N° 3. 61 PORTADA (TIRO)



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.10.8 Retiro de portadas

Detrás de la portada va un párrafo referente a cada sección, que va acompañado de un refrán que conjuga al texto anterior, seguido del nombre de las personas que lo mencionaron.

Su Tipografía es Futura LT Medium en un tono gris

La Futura Bk BT Book, Futura Hv BT Heavy s para una frase que corresponde a cada tema .Retiro de las portadas

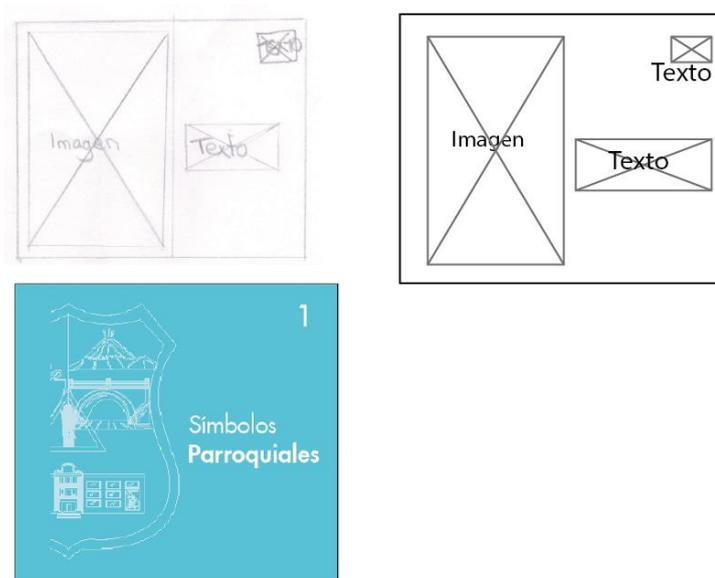
3.11 Diagramación de portada

FIGURA N° 3 62 PORTADAS SECUNDARIAS



Elaborado por: *Miriam Vilca*

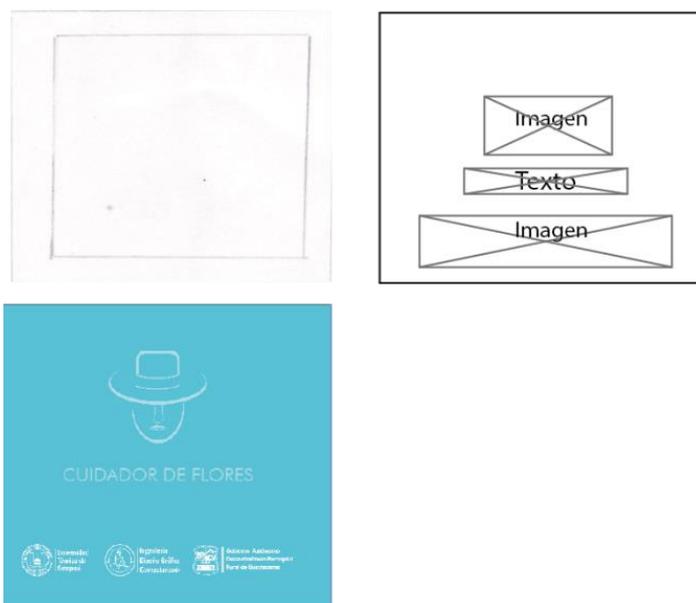
FIGURA N° 3. 63 DIAGRAMACIÓN DE PORTADA PRINCIPAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.11.1 Diagramación de portada de subtemas

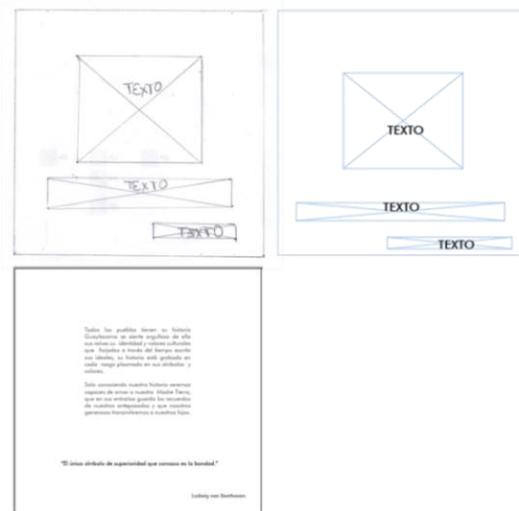
FIGURA N° 3. 64 DIAGRAMACIÓN CONTRAPORTADA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.11.2 Diagramación retiro de cada subtema

FIGURA N° 3. 65 DIAGRAMACIÓN DE PORTADAS (RETIRO)



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.11.3 Diagramación de cartilla principal

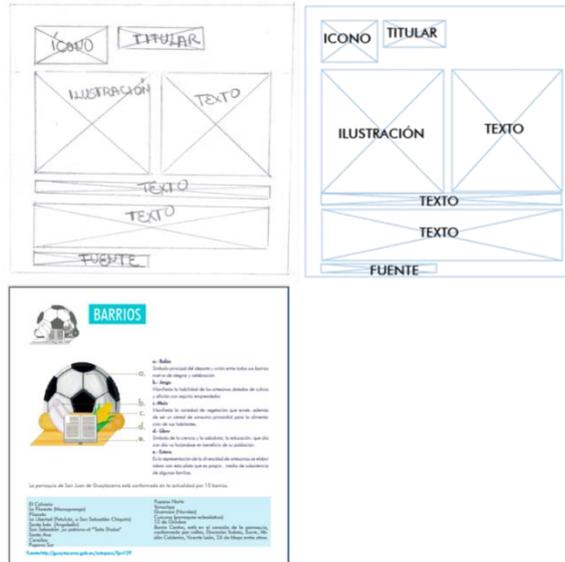
FIGURA N° 3 66 DIAGRAMACIÓN DE CARTILLAS PRINCIPAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.11.4 Diagramación cartilla de descriptiva

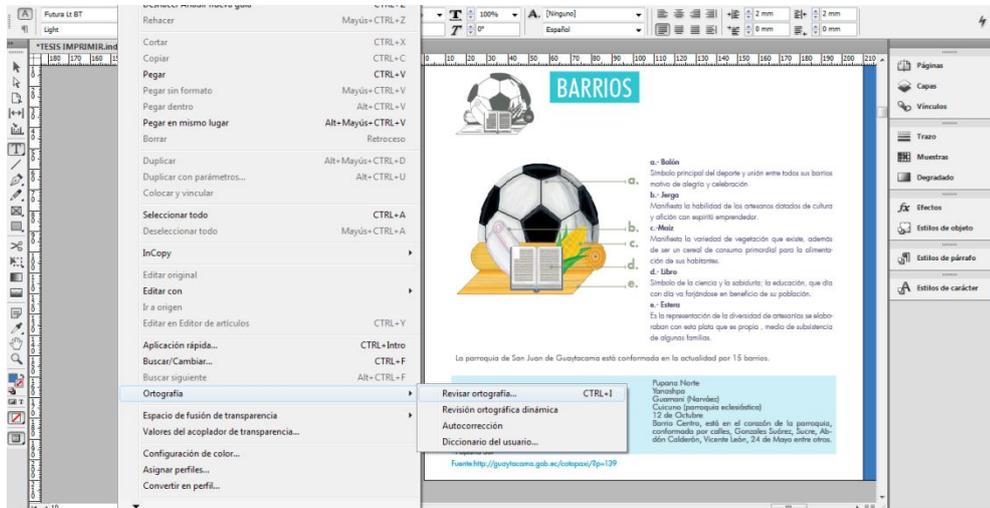
FIGURA N° 3. 67 DIAGRAMACIÓN CARTILLA DESCRIPTIVA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

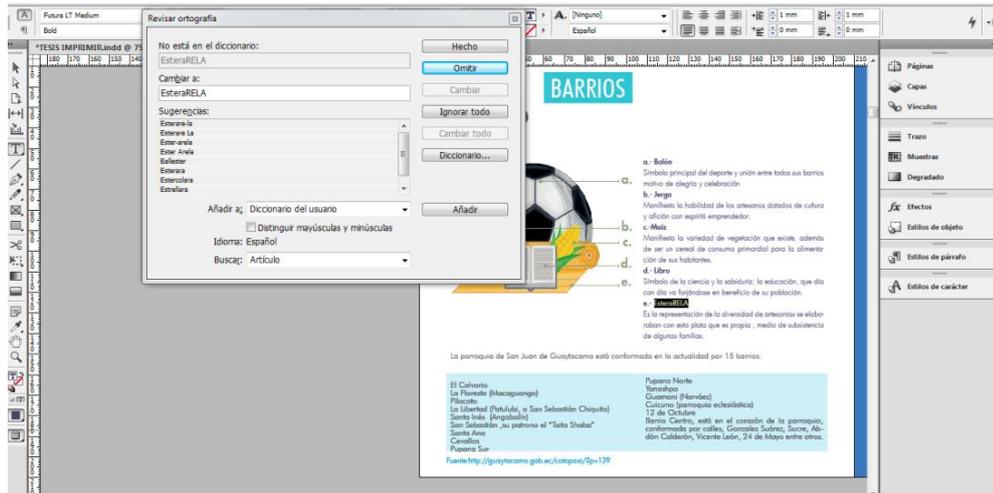
3.11.5 Corrección ortográfica en el software

FIGURA N° 3 68 CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

FIGURA N° 3. 69 CORRECCIÓN AUTOMÁTICA



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.12 Diseño de Empaque (packing)

Es la envoltura que contiene productos, la función principal es de proteger el contenido y facilitar la manipulación, evitando así que se dañen o se expongan a daños innecesarios. El material con el que elaboren debe ser resistente.

3.12.1 Partes de la Caja contenedora

FIGURA N° 3. 70 DIAGRAMACIÓN DE CAJA CUIDADOR DE FLORES



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.12.2 Medidas del empaque

FIGURA N° 3. 71 MEDIDAS DE CAJA (PACKAGING)



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.12.3 Diseño de empaque armada en 3d

FIGURA N° 3. 72 CAJA ARMADA EN 3D



Elaborado por: *Miriam Vilca*

3.12.4 Proyecto final

FIGURA N° 3 73 PROYECTO FINAL



Elaborado por: *Miriam Vilca*

CONCLUSIONES

El objetivo de realizar esta tesis fue volver a recordar y conocer la cultura de la parroquia Guaytacama.

El trabajo infograficó mostrara la información de una manera entretenida y diferente al complementarse texto e imagen.

Las encuestas realizadas a la población determinaron que si existe interés por parte de sus pobladores en que se realice el trabajo infográfico.

Al investigar la cultura del lugar, fue una experiencia enriquecedora, debido a que se conoce cosas extraordinarias.

Verificar la hipótesis del tema de investigación es determinante para saber si se ha cumplido con el propósito del proyecto aquí se valida o no.

RECOMENDACIONES

Debemos sentir amor hacia las costumbres de cada pueblo porque cada uno guarda una gran riqueza cultural.

Dar un buen uso a información presentada en el trabajo infográfico, ya que representa las raíces de una población.

Al momento de realizar las encuestas si algo no está claro de las preguntas se debe explicar, de esta manera se obtendrán respuestas verdaderas.

Debemos estar conscientes de la responsabilidad que se tiene al difundir una información por eso se debe revisar para captar el mensaje

Se debe tomar como muestra a persona de todos los lugares propios o extraños solo así se tendrán resultados imparciales y objetivos.

GLOSARIO DE TERMINOS BÁSICOS

Acepción: Cada uno de los significados que puede adquirir una palabra o frase según el contexto: el verbo «abrir» tiene muchas acepciones.

Abstracto: No concreto, que no tiene realidad propia: ideas abstractas.- De difícil comprensión: su exposición ha sido un poco abstracta.

Artículo: Parte de la oración que expresa el género y número del nombre: el artículo se adjunta al sustantivo para formar el sintagma nominal.

Absoluta: Aserción hecha en tono de seguridad y magisterio.

Boceto: Esbozo o bosquejo de rasgos generales que sirve de base al artista antes de emprender la obra definitiva: boceto de un cuadro, de una novela.

Bimodal: Frecuencia de distribución de datos numéricos que muestra dos picos (modos) distintos.

Contraste: Contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas: este cuadro tiene un buen contraste de colores; Comparación: se produjo un contraste de ideas muy interesante.

Cartográfica: De la cartografía o relativo a esta ciencia y técnica: estudios cartográficos.

Caricatura: Retrato gráfico o literario en el que se deforman o exageran las características de algo o alguien con intención satírica.

Cartillas: Cuaderno pequeño que contiene el alfabeto y las primeras enseñanzas de la lectura: cartilla de preescolar.- Libreta o cuaderno donde se anotan ciertos datos que afectan a su titular:

Diagramación: Distribución proporcional de los espacios de un texto: no ha sido fácil para el maquetista la diagramación de páginas tan distintas.

Estereotipadas: Se dice de los gestos, fórmulas, expresiones, etc., formulario, repetitivo y sin emoción: ademán estereotipado; sonrisa estereotipada.

Editorial: Del editor o la edición, o relativo a ellos: sector editorial, m. Artículo de fondo que recoge el criterio de la dirección de una publicación sobre cualquier asunto.

Estética: En el lenguaje coloquial denota en general lo bello, y en la filosofía tiene diversas definiciones: por un lado es la rama que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza.

Etiquetas: Conjunto de los estilos, normas, usos y costumbres que se debe guardar en los actos públicos o solemnes.

Folio: Hoja de un libro, cuaderno, etc, el informe consta de cincuenta folios.- Hoja de papel cuyo tamaño corresponde a dos cuartillas:

Folleto: Obra impresa de más de cuatro páginas y menos de cincuenta.

Formato: Forma y tamaño de un impreso, libro, etc.: un libro en formato de bolsillo.

Ilustración: Decoración de un libro o texto con láminas o grabados: la ilustración de este libro corrió a cargo de su autor.- Estampa, grabado o dibujo que adorna un libro.

Infografía: Aplicación de la informática al diseño y a la animación: está aplicando sus conocimientos de infografía al cortometraje de dibujos animados.

Mojón: Señal permanente que se pone para fijar los límites de propiedades o territorios.

Maquetar: Dar formato a un texto: el libro está terminado, solo falta maquetarlo e imprimirlo.

Matiz: Cada uno de los grados de un mismo color; Aspecto: intentó captar todos los matices de la situación.- Rasgo que da un carácter especial a algo.

Multimedia: Integración de soportes o procedimientos que emplean sonido, imágenes o textos para difundir información, especialmente si es de forma interactiva.

Metodologías: Parte de la lógica que estudia los métodos del conocimiento.- Conjunto de métodos utilizados en la investigación científica.

Perceptible: Que puede ser percibido por los sentidos o comprendido con el raciocinio: enfado, sonrisa, color perceptible.- Que se puede recibir, cobrar o hacer efectivo: cheque perceptible.

Pictórico: Es un adjetivo que proviene de pictor, un término latino que puede traducirse como “pintor”.

Programar: Idear y ordenar las acciones necesarias para realizar algo.- Elaborar un programa informático codificando las órdenes y datos que permiten su funcionamiento.

Retícula: Conjunto de hilos o líneas que se ponen en un instrumento óptico para precisar la visión.- Red de puntos que, en cierta clase de foto grabado, reproduce las sombras y los claros de la imagen.

Síntesis: Composición de un todo por la reunión de sus partes: si hacemos una síntesis de estos ingredientes obtendremos una masa uniforme.- Resumen, sumario:

Simetría: Armonía de posición de las partes o puntos similares unos respecto de otros, y con referencia a punto, línea o plano determinado.

Triada: Conjunto de tres seres o unidades estrechamente vinculados entre sí: una triada de jueces.- Conjunto de tres síntomas característicos de una enfermedad.

Trípticos: Pintura, grabado o relieve en tres hojas, unidas de tal modo que las laterales pueden doblarse sobre la del centro.

Tipografías: Técnica de impresión mediante formas que contienen en relieve los tipos que, una vez entintados, se aplican por presión sobre el papel.

BIBLIOGRAFÍA

CITADA

- ABAD, Javier y RUÍZ, Angeles. 2011. El juego Simbólico. 1ra. Barcelona : GRAÓ, de IRIF,S.L., 2011. págs. 31-231. ISBN 978-84-9980-074-5.
- ALMUDENA, Aparicio. 2007. técnicas de paqueteria. 1a .ed. Madrid : Ideaspropias, 2007. págs. 28-29-200. ISBN:978-84-96578-39-5.
- ALVARADO Ana, y PÉREZ María. 2009. Diseño y Desarrollo de Cartillas Informativas Culturales y Turísticas Enfocadas en la Cultura Puruha. Riobamba : Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2009. págs. 131-136-137.
- ANDRÉS Z, David. 2007. Introducción al Diseño Editorial. s.l. Madrid : Visión net, 2007. págs. 9-103. ISBN: 978-84-9821-185-6.
- AUSTIN, Tomas R. 2009. La fuerza de la razón y la razón de la fuerza: El uso legítimo de la violencia. 1a ed. Tlalpan : INACIPE, 2009. págs. 23-337. ISBN:978-970-768-112-5.
- BEOUCHT Mario. 2007. Semántica de las imagenes. Madrid : Siglo xxi editores,s.a, 2007. pág. 23. ISBN10:968-23-2684-2.
- BERNAVEU M, Natalia. 2012. La diagramación del periódico. 1a. ed. Madrid : Omegraf S.L, 2012. págs. 22-90. ISBN: 9788436953046.
- BOCARDO Renzo. 2006. Creatividad en la Ingeniería de Diseño. s.l. Caracas 1080-A : Equinoccio, 2006. págs. 36-85. INSB 980-12-0238-6.
- BORREGO G,María Asunción . 2012. Preparación de archivos para la impresión digital. ARGIO209. 1a. ed. Buenos Aires : INNOVA 2012, 2012. págs. 111-35. ISBN: 978-84-8364-848-3.

- BUSTOS R, Gabriela. 2012. Teorías del diseño gráfico. 1a ed. Tlalnepalta : RED TERCER MILENIO S.C, 2012. pág. 8. ISBN 978-607-733-086-8.
- COSTA, Mariana y SABLICH, Miguel. 2001. Taller del Diseño 5. 1a ed. Buenos Aires : IES Siglo 21, 2001. págs. 198-223. s.n.
- DAVID Z, Andrés. 2007. Introducción Al Diseño Editorial. 1a.ed. Madrid : Visión net, 2007. págs. 24-85. ISBN:978-84-9821-185-6.
- GÓMEZ A, Adriana. 2007. Patrones de color. 1a .ed. Manizales : Universidad de Caldas, 2007. págs. 17-199. s.n.
- GUALPA, Darwin. 2009. El Fotomontaje Aplicado en Gráficas Publicitarias para el Teleférico de Quito. Quito : s.n., 2009. pág. 10.
- GUTIÉRREZ DE ALBA, Cecilia. 2012. Historia de la gastronomía. 1a ed. Tlalnepalta : Red Tercer Milenio, 2012. págs. 6-162. ISBN:978-607-733-134-6.
- HERRERA, Carolina y LÓPEZ, Alberto. 2008. Introducción al diseño. 1a .ed. Madrid : Publicaciones Vértice S.L, 2008. págs. 113-335. ISBN:978-84-92533-44-2.
- MANJAREZ de la V, Juan J. 2008. Diseño Editorial. 2008. págs. 34-35.
- MARTINEZ G, Alfonso. 2007. La interculturalidad: desafío para la educación. Madrid : DIKINSON. L.S, 2007. págs. 19-167. ISBN:978-84-9849-083-1.
- MATILLA, Kathy . 2009. Conceptos fundamentales en la Planificación Estratégica de las Relaciones Públicas. 1a ed. Barcelona : UOC, 2009. págs. 65-200. ISBN:978-84-9788-803-5.
- MENDIETA J, Enesto . 2009. La fuerza de la razón y la razón de la fuerza: El uso legítimo de la violencia. 1a ed. Thlalpan : INACIPE, 2009. págs. 23-337. ISBN:978-970-768-112-5.

- MINANGO, Gloria. 2010. Los años viejos y las viudas. 1a ed. Quito : Abya-Yala, 2010. págs. 16-200. ISBN FLACSO: 978-9978-67-227-3 , ISBN Abya-Yala: 978-9978-22-885-2.
- MINERVINI, Mariela. 2011. La Infografía Periódística. s.l. : Escuela de Ciencias de la Información – UNC, 2011. págs. 4-6.
- MORALES, Ignasi de Solá. 2009. Introducción a la arquitectura: conceptos fundamentales. 1a ed. Barcelona : virtuals:www.edicionsupc.es, 2009. págs. 15-151. ISBN:84-8301-440-8.
- MORENO, Carlos. 2009. El Diseño Gráfico en Materiales Didacticos. [ed.] Center d Etudes Sociales sur Amérique Latinus. 1a Ed. Bruselas : Estudio Caos, 2009. pág. 30. ISBN: 978-2-9600880-5-2.
- MUÑOZ C, Alfonso. 2007. Iniciación a la arquitectura. 1a. ed. Barcelona : Reverté, S.A, 2007. págs. 14-217. ISBN:978-84-291-2204-6.
- NAVARRO L, Jose Luis. 2008. Fundamentos del diseño. 1a .ed. Madrid : Universitat Jaume, 2008. págs. 65-235. s.n.
- NAVARRO L, José Luis. 2007. Fundamentos del Diseño. [ed.] Universitat Jaume I. s.l. : Libri Mundi, 2007. pág. 102.
- PENAS I, María Azucena. 2009. Cambio Semántico y Competencia Gramatical. s.l. España : Iberoamericana, 2009. págs. 87-525. ISBN 978-84-8489-352-3.
- PPIAZZA, Jorge. 2008. El Diseño es una mentira. [ed.] Mario Spina. 1a. ed. Buenos Aires : Redargenta, 2008. pág. 18. ISBN: 978-987-23751-4-0.
- RICUPERO, Sergio . 2007. Diseño grafico en el aula. 1a ed. Buenos Aires : Nobuko, 2007. págs. 31-115. ISBN:978-987-584-109-3.
- RODRIGUEZ V , Manuel. 2009. Introducción a la arquitectura en México. 1a ed. D.F: LIMUSA NORIEGA, 2009. págs. 9-200. ISBN:9786070501302.

- RODRIGUEZ, Susana. 2009. Sistemas de pruebas y control de la maquetación. ARGP0110. s.l. Buenos Aires : IC, 2009. págs. 5 -52. ISBN:978-84-16067-40-4.
- ROMERO ,Moisés Mariscal. 2013. Órdenes de producción, equipos y páginas maestras para la maquetación y compaginación de productos gráficos. 1a .ed. Buenos Aires : IC, 2013. págs. 28-288. ISBN: 978-84-16067-39-8.
- SCHWARZ, Fernando. 2008. Mitos, ritos,simbolos. 1ra. Buenos Aires : Biblos, 2008. págs. 102-103. ISBN 978-950-786-690-6.
- VALERO M, Antonio. 2013. Principios de color y holopintura. 1a .ed. San Vicente : Club Universitario, 2013. págs. 65-416. ISBN: 978-84-1587-08-2.
- VERÓN, José y TURMO, Fernando. 2009. La Eficiencia de lo sencillo. [ed.] Pedro J Crespo. 1a ed. Sevilla : Comunicación Social S.C, 2009. págs. 176-177-223. ISBN:978-84-96082-76-2.

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- ARAYA G, María Fernanda. 2009. Revisión del concepto del símbolo y sus alcances. [En línea] Universidad de Chile, 15 de Marzo de 2009. [Citado el: 13 de Noviembre de 2014.]
http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2009/cs-araya_m/pdfAmont/cs-araya_m.pdf.
- BACON, Derek. 2008. La Ilustración. [En línea] Muestra de ilustración digital, 23 de Abril de 2008. [Citado el: 12 de Marzo de 2015.]
<http://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/Fulltext/ADAD0000671/C3.pdf>.
- BELGRANO, Manuel. 2010. Diseño y Comunicación Visual. www.belgranodiseño.wordpress.com. [En línea] 3 de Mayo de 2010. [Citado el: 3 de 11 de 2014.]
http://belgranodiseño.files.wordpress.com/2010/05/apuntesdcv1mb_comunicvisualydiseno4.pdf. Gustavo Gilli.
- BRANDA, María . 2007. Taller de Diseño en Educación Visual. [En línea] 5 de Junio de 2007. [Citado el: 14 de Junio de 2014.] <http://catedrabdcv.wikispaces.com/file/view/Signo+de+identidad.pdf>.
- BUSTOS R, Gabriela. 2012. Teorías del diseño gráfico. 1a ed. Tlalnepalta : RED TERCER MILENIO S.C, 2012. pág. 8. ISBN 978-607-733-086-8.
- CADENA M Wilson y LÓPEZ Nelson. 2010. Repositorio.utn.edu.ec. [En línea] Universidad Técnica del Norte, 20 de Febrero de 2010. [Citado el: 28 de Enero de 2014.]
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/359/4/FECYT%20909%20TESIS%20FINAL.pdf>. S.N.
- CÁCERES, Felipe. 2009. Módulo Digital de Aprendizaje Basado en Infográficas Interactivas de segundo año medio. [En línea] Facultad de

Arquitectura y Urbanismo, 25 de Marzo de 2009. [Citado el: 15 de Diciembre de 2014.]

http://www.tesis.uchile.cl/bitstream/handle/2250/111165/caceres_f.pdf?sequence=1. s.n.

- CADENA F, Sandra I. 2007. La tipografía y su complejidad creativa. [En línea] 13 de Junio de 2007. [Citado el: 18 de Marzo de 2015.]
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC080.pdf. ISSN 1850-2032.
- CHARLES, Peirce. 2012. La teoría de Charles. [En línea] 5 de Noviembre de 2012. [Citado el: 16 de Febrero de 2014.]
<http://pda.artcom.um.edu.mx/1070913/files/2012/12/La-teor%C3%ADa-de-Charles-S.-Pierce.pdf>. s.n.
- CHAVES, Norberto. 2012. Folletos, folletitos, folletones. [En línea] Comunicación Visual Gráfica 1, 28 de Marzo de 2012. [Citado el: 13 de Agosto de 2014.]
<http://visualgrafica.files.wordpress.com/2012/03/modulofolleto-2012.pdf>. s.n.
- D ANGELO, Andrea María. 2007. Diseño y Comunicación. [En línea] 6 de Junio de 2007. [Citado el: 10 de Diciembre de 2014.]
http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/14%20Dangelo.pdf.
- ESPINOSA, María. 2007. Universida Tecnológica Equinoccial. [En línea] Escuela de Restauración y Museología, 22 de Abril de 2007. [Citado el: 15 de Abril de 2015.]
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/5242/1/31989_1.pdf.
- FERNANDEZ, Ricardo. 2007. El Lenguaje Visual Gráfico en Geografía. *La fotografía*. [En línea] Aplicaciones científicas de la fotografía. , 19 de 12 de 2007. [Citado el: 6 de Marzo de 2014.]

http://www.cricyt.edu.ar/ladyot/sig-deser/publicac_sig_pdi/trabajos/leng_visual_graf.pdf.

- GUALPA, Darwin H. 2009. Universidad Tecnológica Equinoccial. [En línea] Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, 10 de Diciembre de 2009. [Citado el: 3 de Enero de 2015.]
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/7637/1/39120_1.pdf.
- GUTIERREZ, María. 2008. SIGNO, SIGNIFICADO E INTERSUBJETIVIDAD:. [En línea] 25 de Enero de 2008. [Citado el: 3 de Agosto de 2014.]
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/26691/1/articulo3.pdf>. SSN: 1316 - 4910.
- GUERRA, Alex. 2008. Universidad Técnica Equinoccial. [En línea] Facultad de, 24 de Enero de 2008. [Citado el: 14 de Marzo de 2015.]
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/35565_1.pdf.
- MANJARREZ DE LA VEGA, Juan José. 2008. Diseño Editorial. [En línea] 12 de Abril de 2008. [Citado el: 14 de Diciembre de 2014.]
http://api.ning.com/files/IWBiqWaseqziPX*77pftLF-vqh--KOnnzXAANoIYc9YLYtWHmsBCvf08vF8zFKwvyXu-ij*QDh12DfCwpxA*-aPWp5M6X*o/F004discoeditorial.pdf.
- MARINO, Beatriz Elena. 2013. Tipologías y Posibilidades Educativas de la Infografía Digital. [En línea] 7 de 3 de 2013. [Citado el: 5 de 10 de 2014.]
<http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Tipolog%C3%ADas%20y%20posibilidades%20educativas%20de%20la%20infograf%C3%ADa%20digital.pdf>. ISBN.
- MINERVINI, Manuela. 2011. La Infografía Periodística. [En línea] Escuela de Ciencias de la Información, 11 de Mayo de 2011. [Citado el: 14 de Enero de 2015.]

<http://graficaeci2012.files.wordpress.com/2012/03/presentacion3b3n-infografc3ada.pdf>.

- MOYA, Marian. 2010. El “Atlas de las fiestas , celebraciones y conmemoraciones ”. [En línea] Univesidad de Buenos Aires, 19 de Noviembre de 2010. [Citado el: 10 de Enero de 2015.]
<http://www.alasru.org/wp-content/uploads/2011/07/GT5-Marian-Moya.pdf>.
- PERALTA, María Julieta. 2007. Elementos que influyen en la Comunicación Visual. [En línea] Revista Letreros, 3 de Abril de 2007. [Citado el: 13 de Mayo de 2014.] <http://www.revistalettreros.com/pdf/110-54a56.pdf>. s.n.
- REINHARD Nancy Viviana. 2007. Infografía Didáctica. [En línea] 15 de Septiembre de 2007. [Citado el: 14 de Enero de 2015.]
http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/10%20Reinhardt.pdf. s.n.
- ROMERO H, Roció. 2009. Universidad de Londres. [En línea] Taller de Ilustración Gráfica, 28 de Diciembre de 2009. [Citado el: 24 de Marzo de 2015.]
http://www.uvirtual.edu.co/docudiseo/Dise%C3%B1o%20Grafico/Q-T/taller_ilustracion_grafica.pdf.
- ROMERO M, María del Cisne y VINCES M, Miguel A. 2012. Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí. [En línea] Facultad de Hotelería y Turismo, 20 de Marzo de 2012. [Citado el: 11 de Enero de 2015.] <http://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/26000/1522/1/T-ULEAM-015-0004.pdf>.
- TAPIA, Rene. 2010. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. [En línea] Escuela de Gastronomía, 12 de Abril de 2010. [Citado el: 10 de Marzo de 2015.]
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/1692/1/84T00053.pdf>.

- VALDIVIA, Pedro. 2008. Lenguaje y Comunicación. [En línea] Preuniversitario Pedro Valdivia, 8 de Marzo de 2008. [Citado el: 11 de Febrero de 2014.] <http://www.aulatic.cl/wp-content/plugins/downloads-manager/upload/comunicacion%20codigos.pdf>. s.n.
- VEGA, Luis. 2012. El Lenguaje Visual. [En línea] Educación Plástica y Visual, 3 de Noviembre de 2012. [Citado el: 8 de Enero de 2015.] <https://plasticavegadeo.files.wordpress.com/2012/11/3-unidad-didc3a1ctica-1.pdf>. s.n.
- VELÁSQUEZ, Roberto. 2009. El Afiche como medio publicitario para el cine Ecuatoriano. [En línea] Escuela de Diseño Gráfico, 24 de Enero de 2009. [Citado el: 18 de Noviembre de 2014.] <http://dspace.espoch.edu.ec/bitstream/123456789/140/1/78T00046.pdf>. s.n.
- VÉLEZ, Manuel y GONZALES Adela. 2011. El Diseño Gráfico. [En línea] Universidad de Granada, 5 de Noviembre de 2011. [Citado el: 14 de Marzo de 2014.] <http://aipo.es/libro/pdf/11DisGra.pdf>.
- VILLASEÑOR G, Enrique. 2015. Los Géneros en el fotoperiodismo. [En línea] DE LA PEÑA, IRERI., 10 de Enero de 2015. [Citado el: 13 de Febrero de 2015.] <http://www.fotoperiodismo.org/fotografiadocumental.pdf>. s.n.
- VILLEGAS, Marianna. 2011. La Tipografía:Origen y Anatomía del tipo. [En línea] Instituto Universitario de Tecnología "Antonio José de Sucre", 10 de Noviembre de 2011. [Citado el: 14 de Agosto de 2014.] <http://www.euroamericano.edu.ec/contenido/0080%20Fundamentos%20de%20diseño%20No%201/tipografia-121104142544-phpapp01.pdf>.
- BENITES, Laura. 2012. La Hora Nacional. [En línea] 06 de Abril de 2012. [Citado el: 08 de Febrero de 2015.] <http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101309904#.VphWGvnhDIV>.

- BENÍTEZ, Karla. 20007-2016. Deficición ABC. [En línea] 14 de 8 de 20007-2016. [Citado el: 4 de 12 de 2015.]
<http://www.definicionabc.com/general/vestimenta.php>.
- CÁCERES, Diana. 2009. Los Padrinos y el Capillo. [En línea] 16 de Abril de 2009. [Citado el: 20 de Enero de 2015.] <http://blogs.deperu.com/mis-locas-ideas/los-padrinos-y-el-capillo/>.
- CAHUASQUÍ, Angel. 2012. Máscaras tradiciones del Ecuador. [En línea] 2012 de Septiembre de 2012. [Citado el: 10 de Noviembre de 2015.]
<http://www.ekosnegocios.com/abordo/pdfTemas/218.pdf>.
- CARRERA, Victor. 2015. Sabor Ecuador. [En línea] 2 de Marzo de 2015. [Citado el: 16 de Septiembre de 2015.] <http://saboraecuador.com/?p=2554>.
- CASTRO, Luis. 2015. Ecured.com. [En línea] 15 de Enero de 2015. [Citado el: 28 de Marzo de 2015.]
<http://www.ecured.cu/index.php/Capul%C3%AD>.
- CHASI, Carlos. 2010. Encuentro vivo de tradición y cultura. [En línea] 20 de Noviembre de 2010. [Citado el: 14 de Septiembre de 2015.]
<https://lamamanegra.wordpress.com/personajes/el-rey-moro/>.
- JIMÉNEZ, Braulio. 2010. Tradiciones. [En línea] 11 de Enero de 2010. [Citado el: 10 de Febrero de 2015.]
<http://es.scribd.com/doc/77167880/CAPITULO-I#scribd>.
- LAGLA Mishell. 2013. Recetas Ecuatorianas. [En línea] 03 de Marzo de 2013. [Citado el: 18 de Abril de 2015.] <http://piojitoalexa.blogspot.com/>.
- LEMA, Alex. 2001. Real Academia de la Lengua. [En línea] 15 de Julio de 2001. [Citado el: 14 de Junio de 2015.]
<http://lema.rae.es/drae/?val=sombrero>.
- LÓPEZ, Alvarez. 2008. Viajando por el Ecuador. [En línea] 10 de Febrero de 2008. [Citado el: 10 de Julio de 2015.]
<http://www.viajandox.com/cotopaxi/santuario-cuicuno-latacunga.htm>.

- LÓPEZ, VALERIA. 2008. La verdad Católica. [En línea] 25 de Noviembre de 2008. [Citado el: 18 de Septiembre de 2015.] <http://www.laverdadcatolica.org/F13.htm>.
- MEJÍA, Diego. 2008. Circuito turístico Guaytacama costumbres y tradiciones. [En línea] 12 de Marzo de 2008. [Citado el: 18 de Febrero de 2015.] <http://repositorio.uct.edu.ec/bitstream/123456789/546/1/CIRCUITO%20TURISTICO%20GUAYTACAMA%20HISTORIAS%20TRADICIONES%20Y%20PAISAJES.pdf>.
- MENA, Aracely. 2011. Juegos Pirotécnicos. [En línea] 25 de Octubre de 2011. [Citado el: 18 de Enero de 2015.] <http://quito.doplim.ec/fuegos-pirotecnicos-castillos-quito-id-141547.html>.
- MI TIERRA GUAYTACAMA, Allauca, Luis. 1997. Latacunga : Gráficas Silva, 2 de 10 de 1997, Vol. 1, pág. 40. s/n.
- MONTAVO, Alex. 2014. Símbolos de la Semana Santa. [En línea] 19 de Abril de 2014. [Citado el: 15 de Marzo de 2015.] <http://explorers2014.blogspot.com/2014/04/simbolos-de-semana-santa.html>.
- MORA, Nely. 2015. Ejemplo de.com. [En línea] 11 de Enero de 2015. [Citado el: 14 de Julio de 2015.] http://www.ejemplode.com/36-biologia/3533-caracteristicas_del_maiz.html.
- MUÑOZ, Luis. 2011. Cotopaxi Noticias. [En línea] 05 de Agosto de 2011. [Citado el: 11 de Marzo de 2015.] <http://www.cotopaxinoticias.com/seccion.aspx?sid=3&nid=2081>.
- PELLITERO, Ramiro. 2009. La iglesia, Luna de Cristo. [En línea] 22 de Junio de 2009. [Citado el: 19 de Noviembre de 2015.] http://encuentra.com/iglesia_y_valores/la_iglesia_luna_de_cristo16519/.

- SANTAFÉ, Verónica. 2008. Repositorio Universidad Técnica Equinoccial. [En línea] 23 de Julio de 2008. [Citado el: 08 de Febrero de 2015.]
- SOPALO, María. 2014. Manos creativas que dan forma a la totora. [En línea] 21 de julio de 2014. [Citado el: 28 de Mayo de 2015.]
<http://www.stereosaquisili.com/manos-creativas-que-le-dan-forma-a-la-totora/>.
- SUAREZ, Luis. 2014. Gobierno Parroquial de Guaytacama. [En línea] 13 de Octubre de 2014. [Citado el: 4 de 10 de 2014.]
http://guaytacama.gob.ec/cotopaxi/?page_id=23.
- VALDICIA, Marco. 2010. Libros Digitales. [En línea] 10 de Noviembre de 2010. [Citado el: 5 de Marzo de 2015.]
<http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52866.pdf>.
- VALENCIA, Diego. 2014. Procesión de Semana Santa. [En línea] 04 de Abril de 2014. [Citado el: 12 de Enero de 2015.]
http://www.noticiasquito.gob.ec/Noticias/news_user_view/procesioncon_personajes_de_semana_santa_este_sabado_en_san_marcos--11083.
- VALERO, Carlos. 2012. Inicia la Semana Santa. [En línea] 01 de Abril de 2012. [Citado el: 12 de Septiembre de 2015.]
http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101307716/-1/Inicia_la_Semana_Santa.html#.VgL0cMt_Oko.
- VARELA, Carlos. 2010. Museo Campesino de los Antiguos Oficios. [En línea] 18 de Febrero de 2010. [Citado el: 12 de Marzo de 2015.]
http://www.museocampesino.cl/planta_totora.html.
- VERA, Marco. 2010. Full vacaciones.com.ec. [En línea] 18 de Febrero de 2010. [Citado el: 24 de Julio de 2015.]
<http://www.fullvacations.com.ec/noticias.php?idRegistro=40605&pag=8>.

- VINUEZA, Valeria. 2014. Recetas de cocina Ecuatoriana. [En línea] 13 de Mayo de 2014. [Citado el: 15 de Febrero de 2015.]
<http://recetasdecocinaecuatoriana.blogspot.com/2014/05/tortillas-de-maiz-relenas-de-queso-y.html>.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA CIENCIAS DE LA INGENIERIA Y APLICADAS
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

OBJETIVOS: Recabar información, para el Diseño de Cartillas Infográficas, de los bienes tangibles e intangibles de la parroquia Guaytacama, para preservar la riqueza cultural del lugar, para lo cual se necesita conocer su opinión sobre la temática, es importante y de gran utilidad para el análisis, por tal razón dígnese en contestar el siguiente cuestionario.

1.- ¿Qué opina acerca de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

.....
.....

2.- ¿Cuál cree que son los aspectos más sobresalientes dentro de la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

.....
.....

3.- ¿Qué beneficios cree usted que tendría la elaboración de una Cartilla Infográfica, para difundir la cultura de la parroquia Guaytacama?

.....
.....

4.- ¿Qué impacto produciría el diseño de una Cartilla Infográfica, en las futuras generaciones, para preservar la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

.....



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA CIENCIAS DE LA INGENIERIA Y APLICADAS
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

OBJETIVOS: Recabar información, para el Diseño de Cartillas Infográficas, de los bienes tangibles e intangibles de la parroquia Guaytacama, para preservar la riqueza cultural del lugar, para lo cual se necesita conocer su opinión sobre la temática, es importante y de gran utilidad para el análisis.

Agradecemos se sirva responder la presente encuesta, por favor lea cada pregunta y marque una sola respuesta.

- **Marque con una X la respuesta que usted considere aceptable.**

1.- ¿Conoce usted que es una Cartilla Informativa?

- a) SI ()
- b) NO ()

2.- ¿Sabe usted que es una Infografía?

- a) SI ()
- b) NO ()

riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

- a) Revistas ()
- b) CD ()
- c) Páginas de Internet ()

4.- ¿Tiene usted conocimiento de los rasgos culturales (Fiestas Populares, Gastronomía, Arquitectura) de la parroquia Guaytacama?

a) SI ()

b) NO ()

5.- ¿Considera importante difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

a) SI ()

b) NO ()

6.- ¿Considera necesario que se elabore una Cartilla Infográfica, para difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama?

a) SI ()

b) NO ()

7.- ¿De qué tamaño considera usted necesario se elabore la Cartilla Infográfica?

a) **A3** (30 x 42 cm). ()

b) **A4** (21 x 29,7 cm). ()

c) **A5** (15 x 21 cm). ()

8. ¿Considera usted que al difundir la riqueza cultural de la parroquia Guaytacama, mediante una Cartilla Infográfica, provocaría la presencia de turistas?

a) SI ()

b) NO ()

9.- ¿Según su criterio la Cartilla Infográfica se debería titular?

a) Guaytacama “Guardián de flores deshojadas” ()

b) Guaytacama “Cuidador de flores deshojadas” ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS (GRUPO FOCAL)





