



**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 PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”**

**TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIERÍA EN  
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

**POSTULANTE:**

**ELSA SUSANA ARÍZAGA  
QUIROLA**

**TUTOR DE TESIS:**

**ING. CARLOS CHASILUISA**

**ASESOR METODOLÓGICO:**

**MSC. BOLÍVAR VACA**

**LATACUNGA – ECUADOR**

**FEBRERO - 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:

- Elsa Susana Arízaga Quirola

Con la tesis, cuyo título es: **“DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”** 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, 21 de Marzo del 2016.

Para constancia firman:

\_\_\_\_\_  
*ARQ. ENRIQUE LANAS*  
**PRESIDENTE**

\_\_\_\_\_  
*MSC. BOLIVAR VACA*  
**MIEMBRO**

\_\_\_\_\_  
*ING. DIEGO ZAMBRANO*  
**OPOSITOR**

\_\_\_\_\_  
*ING. CARLOS CHASILUISA*  
**TUTOR (DIRECTOR)**

## **AUTORÍA**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “**DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015**”, es de exclusiva responsabilidad del autor.

.....  
**Elsa Susana Arízaga Quirola**

**C.I. 050376480**



## AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema: “**DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015**” De la señora estudiante **Elsa Susana Arízaga Quirola**, egresada de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

CERTIFICO QUE:

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

Latacunga, 21 de Marzo del 2016.

.....  
ING.CARLOS EFRAÍN CHASILUISA TACO.  
**DIRECTOR DE TESIS**



## AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

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

**“DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”** De la señora estudiante **Elsa Susana Arízaga Quirola**, egresada de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas 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, 21 de Marzo del 2016.

.....  
**M.SC. BOLÍVAR RICARDO VACA PEÑAHERRERA**  
**ASESOR METODOLÓGICO DE LA TESIS**



## AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

En calidad de Director de Investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, CERTIFICO que el presente tema de tesis se encuentra implementado, ya que es parte del proyecto de investigación: **INCLUSIÓN DE EXPRESIONES CULTURALES PRE-HISPANICAS DE LA PARROQUIA PANZALEO EN EL DISEÑO GRÁFICO MODERNO Y ANÁLISIS DE LA CUESTIÓN IDENTITARIA**, el cual aporta con identificar las expresiones culturales pre-hispánicas Panzaleo, para la generación de un banco de imágenes con bases técnico científicas.

Del cual manifiesto que el tema: **“DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”** De la señora estudiante **Elsa Susana Arízaga Quirola**, con C.I. **0503764680** egresada de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado se encuentra finalizado y listo para ser entregado, cumpliendo con todos los requisitos de implementación.

Latacunga, 21 de Marzo del 2016.

.....

Lic. M.SC. MILTÓN HERRERA.  
**DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN DE LA UTC.**

## **AGRADECIMIENTO**

Este proyecto de investigación ha sido el fruto del esfuerzo de años de estudio por lo cual agradezco en primer lugar a mi Padre celestial Jehová es cual me ha dado la sabiduría y el conocimiento para afrontar cada lucha en mis estudios.

En segundo lugar agradezco el esfuerzo de mis seres queridos, de mi madre Nelly Quirola mi esposo Javier Pucó, el cual ha sido mi acompañante y mi leal amigo, a mi hijo Caleb que es mi luz para esforzarme en todo momento.

Quiero también agradecer a mi Director y amigo Carlos Efraín Chasiluisa Taco que me apoyo con sus consejos prácticos y formativos, a su vez a mi querida Universidad que abrió sus puertas para una educación libre y autónoma.

Susana.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de tesis a mi Dios que siempre me ayuda y me da fuerza.

A mi madre Nelly Quirola que me impulso a lograr mis sueños.

Al esposo compañero de vida Javier Puco el más leal del mundo que sin su esfuerzo trabajo y dedicación no lo hubiera logrado.

Sin duda a mi hijo David que sacrifico sus primeros dos años de vida y muchas de sus alegrías por ver a su madre superarse.

Susana.



# ÍNDICE

<b>TESIS DE GRADO</b> .....	<b>i</b>
<b>FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO</b> .....	<b>ii</b>
<b>AUTORÍA</b> .....	<b>iii</b>
<b>AVAL DE DIRECTOR DE TESIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO</b> .....	<b>v</b>
<b>AVAL DE IMPLEMENTACIÓN</b> .....	<b>vi</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE</b> .....	<b>ix</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>AVAL DE TRADUCCIÓN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>xix</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Marco Teórico Referencial</b> .....	<b>1</b>
1.1 La Cultura.....	1
1.2 Composición simbólica en el Diseño Andino.....	4
1.3 Bipartición y tripartición en módulos del Diseño Andino. ....	6
1.4 El simbolismo .....	8
1.5 El Diseño.....	16
1.6 La Fotografía.....	19
1.7 La Ilustración .....	20
1.8 Creación de Gráficos en 3D .....	21
1.9 El Empaque .....	22
1.10 Diseño Editorial .....	25
1.11 Creación de la identidad.....	26
<b>CAPITULO II</b> .....	<b>27</b>
<b>2. (Análisis E Interpretación De Resultados)</b> .....	<b>27</b>
2.1 Entorno del lugar de Investigación .....	27

2.2	Diseño Metodológico .....	30
2.3	Análisis e Interpretación de resultados, Análisis de las Encuestas. ....	37
2.4	Hipótesis: .....	47
2.5	Verificación de la hipótesis.....	48
CAPITULO III.....		49
<b>3.</b>	<b>Propuesta Alternativa.....</b>	<b>49</b>
3.1	Presentación del Tema .....	49
3.2	Objetivos de la propuesta .....	50
3.3	Análisis de Factibilidad.....	50
3.4	Desarrollo de la Propuesta .....	53
3.5	Diseño prototipo Juego de Ajedrez .....	54
3.6	Diseño prototipos bisutería artesanal .....	76
3.7	Diseño del Muestrario de Módulos Artesanales usados en Artesanías 84	
3.8	Empaque de cartón para artesanías. ....	91
CONCLUSIONES .....		99
RECOMENDACIONES .....		100
GLOSARIO .....		101
GLOSARIO DE SIGLAS .....		104
BIBLIOGRAFÍA .....		105
<b>Anexo 1 .....</b>		<b>109</b>
<b>Anexo 2.....</b>		<b>111</b>
<b>Anexo 3 .....</b>		<b>113</b>
<b>Anexo 4 .....</b>		<b>114</b>
<b>Anexo 5 .....</b>		<b>114</b>
<b>Anexo 6 .....</b>		<b>115</b>
<b>Anexo 7 .....</b>		<b>115</b>
<b>Anexo 8 .....</b>		<b>116</b>

<b>Anexo 9 .....</b>	<b>116</b>
<b>Anexo 10.....</b>	<b>117</b>
<b>Anexo 11.....</b>	<b>117</b>
<b>Anexo 12.....</b>	<b>118</b>
<b>Anexo 13.....</b>	<b>118</b>
<b>Anexo 14.....</b>	<b>119</b>

## **ÍNDICE DE TABLAS**

TABLA 1. POBLACIÓN INVOLUCRADA .....	35
TABLA 2. OPERACIÓN DE VARIABLES .....	37
TABLA 3. GÉNERO DE LOS ENCUESTADOS .....	37
TABLA 4. RANGO DE EDADES .....	38
TABLA 5. NIVEL SOCIO ECONÓMICO .....	39
TABLA 6. VISITA A CENTROS ARTESANALES.....	40
TABLA 7. INNOVACIÓN DE PRODUCTO ARTESANAL .....	41
TABLA 8. LAS ARTESANÍAS DE LA PROVINCIA .....	42
TABLA 9. CONOCIMIENTO DE LA CULTURA PANZALEO.....	43
TABLA 10. REALIZACIÓN DE DISEÑOS PROTOTIPOS ARTESANOS .....	44
TABLA 11. ADQUISICIÓN DE PRODUCTOS ARTESANALES.....	45
TABLA 12. COMPRAR PRODUCTOS ARTESANALES LOCALES DE LA CULTURA PANZALEO.....	46
TABLA 13. COSTOS DIRECTOS.....	51
TABLA 14. COSTOS INDIRECTOS .....	52
TABLA 15. PRESUPUESTO GENERAL .....	52

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1. GÉNERO.....	38
GRÁFICO 2. RANGO DE EDADES DE ENCUESTADOS.....	39
GRÁFICO 3. ESTATUS SOCIO ECONÓMICO .....	40
GRÁFICO 4. VISITA CENTROS ARTESANALES .....	41
GRÁFICO 5. LA INNOVACIÓN DE PRODUCTO ARTESANAL DE LA LOCALIDAD .....	42
GRÁFICO 6. REFERENTE DE LA CULTURA ANDINA. ....	43
GRÁFICO 7. CONOCE USTED LA CULTURA PANZALEO .....	44
GRÁFICO 8. DISEÑOS PROTOTIPOS ARTESANOS .....	45
GRÁFICO 9. ADQUISICIÓN DE PRODUCTOS ARTESANALES .....	46
GRÁFICO 10. COMPRAR PRODUCTOS ARTESANALES LOCALES DE LA CULTURA PANZALEO.....	47

## ÍNDICE DE FIGURAS

FOTOGRAFÍA 1. WIPA ANDINA .....	18
FOTOGRAFÍA 2. ÁNGULOS FOTOGRÁFICOS .....	19
FOTOGRAFÍA 3. PIEZAS DE LA CULTURA PANZALEO .....	54
FOTOGRAFÍA 4. LÍNEAS PARALELAS Y ACUÑADO DE OJOS .....	55
FOTOGRAFÍA 5. EL PLANO NORMAL.....	55
FOTOGRAFÍA 6. FIGURA ANTROPOMORFA .....	56
FOTOGRAFÍA 7. TOMA FRONTAL MARCAS DE ROSTRO. ....	56
FOTOGRAFÍA 8. VISTA FRONTAL. ....	57
FOTOGRAFÍA 9. VISTA PICADA.....	57
FOTOGRAFÍA 10. VISTA LATERAL. ....	58
FOTOGRAFÍA 11. CERÁMICA REINA DE AJEDREZ .....	58
FOTOGRAFÍA 12. CERÁMICA PEÓN CONTRAPICADO .....	59

FOTOGRAFÍA 13. CERÁMICA ÁNFORA ANTROPOMORFA.....	59
FOTOGRAFÍA 14. CERÁMICA PEÓN VISTA LATERAL.....	60
FOTOGRAFÍA 15. LÍNEAS PARALELAS.....	60
FOTOGRAFÍA 16. BOCETOS VASIJAS.....	61
FOTOGRAFÍA 17. DISEÑO DE BOCETOS GEOMÉTRICOS.....	62
FOTOGRAFÍA 18. LÍNEAS Y MÓDULOS VASIJAS.....	62
FOTOGRAFÍA 19. BOCETO DE FIGURA EN FORMA DE REY.....	63
FOTOGRAFÍA 20. ILUSTRACIÓN PIEZA DE AJEDREZ.....	63
FOTOGRAFÍA 21. ILUSTRACIÓN PIEZA DE AJEDREZ.....	64
FOTOGRAFÍA 22. PIEZAS DE AJEDREZ A COLOR.....	64
FOTOGRAFÍA 23. MODELADO DE LAS PIEZAS.....	65
FOTOGRAFÍA 24. MODELADO DE LAS PIEZAS.....	65
FOTOGRAFÍA 25. VASIJA PANZALEO BOCETO.....	66
FOTOGRAFÍA 26. ILUSTRACIÓN ISOTÍPO.....	66
FOTOGRAFÍA 27. TIPOGRAFÍA BANK GOTHIC LIGHT BT.....	67
FOTOGRAFÍA 28. CONSTRUCCIÓN TIPOGRÁFICA.....	67
FOTOGRAFÍA 29. ISOLOGOTÍPO.....	68
FOTOGRAFÍA 30. CROMÁTICA DE LA IDENTIDAD.....	68
FOTOGRAFÍA 31. BOCETO DEL EMPAQUE.....	69
FOTOGRAFÍA 32. DISEÑO DEL EMPAQUE.....	70
FOTOGRAFÍA 33. DISEÑO DE LA TAPA DEL EMPAQUE.....	71
FOTOGRAFÍA 34. DISEÑO DE LA TAPA DEL EMPAQUE.....	71
FOTOGRAFÍA 35. ILUSTRACIÓN DEL EMPAQUE.....	72
FOTOGRAFÍA 36. ILUSTRACIÓN DE LA CAJA.....	72
FOTOGRAFÍA 37. ILUSTRACIÓN DEL TABLERO.....	73
FOTOGRAFÍA 38. ILUSTRACIÓN DEL EMPAQUE ARTESANIAS.....	73
FOTOGRAFÍA 39. USO DE RETÍCULA MODULAR.....	74
FOTOGRAFÍA 40. MAQUETACIÓN DEL FOLLETO.....	75
FOTOGRAFÍA 41. CERÁMICA PANZALEO.....	76
FOTOGRAFÍA 42. CERÁMICA PANZALEO.....	76
FOTOGRAFÍA 43. CERÁMICA PANZALEO.....	77
FOTOGRAFÍA 44. CERÁMICA PANZALEO.....	77

FOTOGRAFÍA 45. BOCETO BISUTERÍA ARTESANALES .....	78
FOTOGRAFÍA 46. BOCETO COLLAR Y ARETES .....	78
FOTOGRAFÍA 47. BOCETO COLLAR ARETES Y MÓDULOS.....	79
FOTOGRAFÍA 48. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA.....	80
FOTOGRAFÍA 49. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA.....	80
FOTOGRAFÍA 50. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA.....	80
FOTOGRAFÍA 51. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA DUALIDAD.....	81
FOTOGRAFÍA 52. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA.....	82
FOTOGRAFÍA 53. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA.....	82
FOTOGRAFÍA 54. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA.....	83
FOTOGRAFÍA 55. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA.....	83
FOTOGRAFÍA 56. DISEÑO 3D PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA .....	84
FOTOGRAFÍA 57. DISEÑO 3D PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA .....	84
FOTOGRAFÍA 58. DISEÑO DE MÓDULO.....	85
FOTOGRAFÍA 59. CARACTERÍSTICAS DE LAS VASIJAS. ....	85
FOTOGRAFÍA 60. MÓDULOS TOMADOS DE LAS PIEZAS .....	87
FOTOGRAFÍA 61.MÓDULOS LINEALES. ....	87
FOTOGRAFÍA 62. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES. ....	88
FOTOGRAFÍA 63. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES. ....	88
FOTOGRAFÍA 64. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES. ....	89
FOTOGRAFÍA 65. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES A COLOR.....	89
FOTOGRAFÍA 66. CONSTRUCCIÓN MUESTRARIO ANDINO .....	90
FOTOGRAFÍA 67. CONSTRUCCIÓN MUESTRARIO ANDINO .....	90
FOTOGRAFÍA 68. CONSTRUCCIÓN MUESTRARIO ANDINO .....	91
FOTOGRAFÍA 69. TROQUEL Y MEDIDAS EMPAQUE DE CARTÓN.....	92
FOTOGRAFÍA 70. ARMADO EMPAQUE DE CARTÓN.....	92
FOTOGRAFÍA 71 .ILUSTRACIÓN DEL EMPAQUE DE CERÁMICA. ....	93
FOTOGRAFÍA 72. CROMÁTICA DEL EMPAQUE DE CERÁMICAS.....	93
FOTOGRAFÍA 73. DISEÑO DE LA CAJA PARA PIEZAS.....	93
FOTOGRAFÍA 74. ARMADO DE LA CAJA PARA PIEZAS.....	94
FOTOGRAFÍA 75. DISEÑO DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ .....	95

FOTOGRAFÍA 76. ARMADO DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ .....	95
FOTOGRAFÍA 77.ILUSTRACIÓN DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ .....	96
FOTOGRAFÍA 78. ILUSTRACIÓN DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ .....	96
FOTOGRAFÍA 79. TROQUEL, LÍNEAS DE DOBLEZ Y CORTE. ....	97
FOTOGRAFÍA 80. EMPAQUE ARETES COLOCACIÓN DEL DISEÑO. ....	97
FOTOGRAFÍA 81. EMPAQUE ARETES ARMADO. ....	98

# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

LATACUNGA - ECUADOR

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

Autora:  
Arízaga Quirola Elsa Susana

## **RESUMEN**

**TEMA: “DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”**

La cultura andina tiene un papel de suma importancia en la sociedad, muestra el pasado y la historia de un pueblo, el Diseño Gráfico fomenta la relación de la sociedad con la cultura a través de medios gráficos contemporáneos, la realización de prototipos artesanales con orientación a la cultura Panzaleo aporta a la difusión de estos conceptos con imágenes que muestran lo estético de los pueblos aborígenes.

La elaboración del proyecto aporta en el desarrollo de nuevos procesos de productos para el sector turístico, este parte desde la realización de bocetos, ejecución de ilustraciones, manejo de técnicas fotográficas, ejecución de empaques, etiquetas. Este trabajo consta de dos partes; la primera es la investigación bibliográfica y los antecedentes históricos que son la base de la propuesta. La segunda es el planteamiento de muestras, módulos, símbolos y signos que servirán como guía para los productores artesanales locales.

Esta serie de prototipos ayuda al Artesano a innovar los campos creativo y tecnológico ya que se plantea el manejo de herramientas del diseño para aumentar la producción local y disminuir los costos. Por lo tanto ayuda al rescate de la producción artesanal.

### **Palabras Claves.**

Artesanías, Prototipo, Cultura.



**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**  

---

**LATACUNGA - ECUADOR**  
**ACADEMIC UNIT OF ENGINEERING AND APPLIED SCIENCES**

**Autor:**

Arízaga Quirola Elsa Susana

**ABSTRACT**

**THEME: “DESIGN OF CONTEMPORARIES HANDMADE PROTOTYPES FOCUSED IN THE ANDEAN CULTURE IN ORDER TO RESCUE OF THE LOCAL HANDMADE, TECHNOLOGICAL PRODUCTION OF THE TRADITIONS OF THE PANZALEO CULTURE IN LATACUNGA CITY. PERIOD 2015”**

The Andean culture has a role of supreme importance in the society, it shows the past and the history of a town, the Graphic design encourages the relation of the society with the culture throught of contemporary graphic means, the achievement of handmade prototypes with the orientation to the Panzaleo culture reaches to the diffusion of these concepts with images that show the esthetic of the aboriginal towns.

The elaboration of this project reaches in the development of new processes of products for the tourist sector; this process sets off from the achievement of sketches, execution of illustrations, handling of photographic skills, achievement of packing's, tags. This work consists of two parts; the first one is the bibliographical investigation and the historical precedents which are the base of the proposal. The second one is the exposition of samples, modules, symbols and signs that will serve as guide for the local handmade producers.

This series of prototypes helps to the Craftsman to innovate the creative and technological fields because it proposes the handling of design tools to increase the local production and to decrease the costs. Therefore it helps to the rescue of the handmade production.

**KEYWORDS:**

Handicrafts, Prototypes, Culture.



## 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 señora Egresada de la Carrera de Diseño Gráfico de la Unidad Académica de Ciencias en Ingenierías y Aplicadas: **ARIZAGA QUIROLA ELSA SUSANA**, cuyo título versa **“DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”**, 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, 21 de Marzo del 2016.

---

Lic. M. Sc. Erika Cecilia Borja Salazar  
**DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS**

## INTRODUCCIÓN

La investigación se realizará para el impulso de tradiciones ancestrales de la cultura Panzaleo de la provincia de Cotopaxi.

En la ciudad de Latacunga se maneja a la cultura como una fuente que genera recursos económicos, promueva a la sociedad conocimientos ancestrales, de ahí nace la necesidad de aprovechar este campo a través de la creación de productos artesanales, el proyecto es importante puesto que se aplicarán conocimientos de Diseño Gráfico para aumentar la producción artesanal local que motive la difusión y el impulso de los referentes visuales andinos.

Se realizará una metodología de investigación basada en lo científico y aplicada a la sociedad, y será en beneficio a la educación tanto de las comunidades artesanales así como del aumento de turismo en la provincia, de esta manera se resolverá la deficiente elaboración de productos y así concientizar a los moradores a utilizar los recursos gráficos existentes en las artesanías pre-incas en la ciudad.

En el primer capítulo se encuentra toda la investigación sobre las herramientas y las técnicas que se plantean como conceptualizaciones para el desarrollo de los prototipos.

En el segundo capítulo constan los tipos de métodos y técnicas que serán utilizadas para el desarrollo del proyecto, también están datos de suma importancia como la población y la muestra para el análisis de la información, lo cual ayuda a verificar la hipótesis.

El tercer capítulo consta de los pasos a realizarse para la propuesta de prototipos artesanales, con el fin de rescatar la producción artesanal local a través de la cultura Panzaleo.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

### 1.1 La Cultura

**GUERRERO Patricio, (2012)** Expresa: “la cultura hace referencia a la totalidad de prácticas, a toda la producción simbólica o material, resultante de la praxis que el ser humano realiza en la sociedad.”

*La palabra cultura en si es la representación total de un pueblo como menciona el autor es toda práctica que realiza un individuo en la sociedad, son aquellos legados que también se adquieren con el paso del tiempo, es decir el espíritu de una sociedad.*

#### 1.1.1 Cultura Andina

**SANDEREGUER César (2004)** dice que: “La cultura Andina es la manera en la cual se identifica los conceptos imaginativos de manera intuitiva, al mismo tiempo conceptual y metafísica, que tuvo la obsesión de comunicar con ideografías cósmicas, mítico – religiosas, cosmológicas, signal – semióticas, astronómicas – matemáticas y estéticas.”. (pág. 18)

*Los conceptos del diseño Andino o como nombra Sandereguer el diseño pre-inca es una compleja unidad de lo sobrenatural mítico, religioso, el cual está conformado por la integración de conceptos ideológicos de un pueblo, la imaginación en este caso del que plasma el diseño. El pre-incaico es la mejor forma de clasificar todo arte o diseño de los pueblos Originarios de América Latina sobre todos los “habitantes ancestrales”.*

*La morfología en si mostraba de manera expresiva la formación humana, la animal y vegetal. La ideología mantiene los conceptos diarios de una sociedad por lo cual su significado trasciende, es una manera de documentar es la necesidad de proyectar al ser humano y sus costumbres en una sociedad.*

**ROJAS David, (2008)** Dice que: “La cultura Andina desconocía por completo la escritura alfabética, no se ha descubierto ningún rasgo con estos usos, sabemos que para representar o decir una cosa se realizó la abstracción de figuras para ser diagramadas en textilería o para ser diagramas.” (pág. 47).

**RINCÓN Luz ( 2010 )** menciona que:“ El diseño Gráfico Andino se basa en los estudios etnográficos realizados en comunidades indígenas, los proyectos de desarrollo de investigaciones en curso y las publicaciones sobre aspectos inherentes a la simbología de las formas utilizadas en la cultura material de cada comunidad indígena” (pág. 42).

*Todo material que demuestre el Diseño Andino a través de un estudio es trascendental, no se realizaba diseños solo por ornamentación sino por trasmisión conceptual para la comunidad en el que consta como principal forma la simbología, esta posee el punto de importancia en cuanto a las artesanías. El hecho de no poseer una escritura apporto a la iconización de los aspectos importantes de su vida, plasmaron de forma explícita lo que entendían lo comunicaban para poder trasmitir un mensaje, ya que conocían la abstracción de manera amplia.*

### **1.1.2 Concepción Andina**

**MILLA Carlos (1990)** menciona que: “ La estructura del pensamiento andino está íntimamente ligada a su concepto de Unidad y a su sistema operativo, y la desarrollo como parte de sus técnicas en especial la arquitectónica, por lo tanto NO se puede analizar ninguna de sus estructuras sin antes conocer su significado”(pág. 34)

**El Comercio (1998)** menciona que: La concepción andina se basa en el modo en el cual la civilización se establece, la sociedad Andina fue

teocrática, los ritos morales y las adoraciones a especies como el jaguar, boas, conjuntamente con estas castas se derivaban los matriarcados, patriarcados o caciques, el orden de la agricultura como el servicio sacerdotal para las ofrendas y establecimiento de las estaciones, los chamanes que brindaban el manejo de enfermedades en la comunidad o a los aldeanos.

*En cuanto al concepto andino globalizado el contexto cultural es muy altruista en sí, se basa en la conformación cultural dominando el género del inframundo con las tradiciones y acciones diarias, cada elemento posee un significado predominante en el actuar de la comunidad. Por lo tanto al estudiar los símbolos, las piezas en las que se tiene la evidencia antropomorfa es la historia de los pueblos ancestrales.*

*La sociedad y política de la cultura Andina se dividía en la deidad en este caso la naturaleza, los caciques si era matriarcado o patriarcado los sacerdotes los chamanes, los jaguares, y el pueblo o aldeanos.*

### **1.1.3 La iconología Andina:**

**CANTARO Oscar (2012)** Dice que: “La iconología busca relacionar el sentido simbólico de los objetos y figuras en el arte como lo político, poético, religioso, filosófico y tendencias sociales de la personalidad, periodo o país que se estudia.”(pág.2)

**DURAND Jesús, (2002) dice que:** “Las imágenes encierran significaciones de lenguaje icónico. La comunicación de conceptos y contenidos que albergan debe ser cuidadosamente revelados y descifrados para poder hacer una lectura de la imagen que nos conduzcan a su verdadera significación, mensaje y simbolismo”.  
(pág. 10)

*La iconografía muestra de manera sintética y sin mucho análisis la comunicación de la imagen de manera rápida y precisa como la formación de ojos, o un rostro, que en si no necesita ser decodificada, estudia la representación pictográfica es decir la imagen traducida en su significación, tomando en cuenta el signifiante.*

#### ***1.1.4 El Diseño del Discurso Visual:***

**DURAND Jesús, (2002)** Menciona que: “Un lenguaje es un sistema articulado de comunicación que utiliza elementos en este caso símbolos y signos o un vocabulario visual. Los elementos son combinados mediante reglas de organización o sintaxis para transmitir información comunicante.” (pág. 13)

*El diseño visual es la forma de comunicación en la cual se expresa emociones mediante la composición y organización del espacio en una pieza, es la mezcla del lenguaje en cuanto al significante y al significado a través de imágenes que conforman un lenguaje, es decir es una mezcla del uso de los símbolos y los contenidos producen una organización llamada lenguaje sea este oral, visual o escrito. Las imágenes que se plasmaban en las piedras o en cuevas en las cerámicas era lenguaje visual comunicativa y transmitida, es decir lo denotativo va de la mano con lo cognitivo. Mostrar de manera inteligente y expresiva la alineación de cada temática y las ideas centrales. Por tanto el sistema estructurado de estas culturas mantenía un lenguaje.*

### **1.2 Composición simbólica en el Diseño Andino**

**ZADIR MILLA Euribe, (1990) Afirma que:** En cuanto a la composición simbólica del diseño andino se menciona al arte precolombino como una constante estructural, con una mezcla de lo tradicional mezclado con lo antropológico es decir con el cosmos, a través de un enfoque universal que mantiene en su totalidad un enfoque al diseño. (pág18)

*La composición simbólica es una muestra de todas las características propias de la cultura es decir se puede descubrir cómo era su forma de vida y esta muestra una orientación total en el diseño el cual mantiene un estudio geométrico antes de realizar un diseño.*

### **1.2.1 La Iconología Geométrica**

**ZADIR MILLA Uribe, (1990)** dice que: “Es un sistema estructurado a partir de un proceso complejo de leyes de formación, el cual se encuentra simbolizado en el signo de la cruz cuadrada, un código iconológico como las cualidades del espacio que corresponden a las estructuras de orden y proporcionalidad del plano básico como manifestaciones de la unidad, la dualidad, la tripartición”. (pág. 19)

*En si el estudio de los iconos que están marcados en las cerámicas, son todas manifestaciones geométricas que se encuentran formalmente derivadas de la cruz que representa parte del cosmos andino, la geometría es una ciencia muy utilizada por los nativos precolombinos, es decir que la comunidad que habitaba en ese tiempo conocía muy bien el significado de lo que coloco en las piezas de cerámica que debían respetar la característica principal del otro mundo y el respeto del Pacha.*

### **1.2.2 El Diseño modular:**

**FIORI María, (2014) dice que:** Es el diseño basado en la modulación reticular de espacios que permitan optimizar el tiempo de construcción y debido a que son transportables, desarmables y reorganizados permiten impulsar múltiples funcionalidades y su reutilización al generar un nuevo uso diferente al que fueron fabricados. (En línea).

*El módulo es un elemento adoptado como unidad de medida para determinar las proporciones entre las diferentes partes de una composición y que se repite sistemáticamente en el espacio. Los módulos son formas idénticas o similares que aparecen más de una vez en un diseño.*

### **1.2.3 Trazado armónico.**

**ZADIR MILLA Uribe, (1990)** “Menciona que: Son formas de organización de los trazados simétricos desarrollando procedimientos de construcción proporcional del diseño ordenadamente en el espacio



logrando proporciones armónicas y relaciones simbólicas entre las partes equilibrio, movimiento, permanencia, las proporciones Armónicas: Esta posee su inicio en cuanto al cuadrado del cual se derivan todas las construcciones y del círculo. Proporciones Estáticas: la equipartición conforma el eje central del estudio debido a la definición de los módulos en estas se encuentran la unidad bipartición en relación con las proporcionalidades **(pág. 20)**

*En cuanto a la armonía y la organización en el diseño andino es muy equilibrada posee un trazado simétrico en la composición del módulo, el equilibrio y el movimiento son sustentados por formación matemática de proporcionalidad. El orden de cada icono y la realización de un estudio geométrico muestra que la figura es una constante en puntos que pasan por la línea de cuadrados, que se enlazan a través de una guía con forma de cuadrícula. En si el uso de módulos se deriva de la igualdad de divisiones que se le puede hacer a un plano, en esto consiente las estructuras dinámicas que ponen diagonales para conformar la guía gráfica, del modelo usado en la cerámica.*

### **1.3 Bipartición y tripartición en módulos del Diseño Andino.**

**ZADIR MILLA Uribe, (1990):** El diseño Andino se basa en el proceso de construcción que conjugan los trazos ortogonales y diagonales mediante el desarrollo de la geometría proporcional se ordenan las particiones del espacio a partir de operaciones mezcladas con el ritual convencional. **(pág. 22)**

*La utilización de las gráficas ayuda a diferenciar los patrones que contienen las cerámicas, para poder categorizar en cuanto al uso del módulo, la bipartición está ligada a la conformación de la dualidad que demuestra un módulo dividido y manteniendo un ritmo y una posición. Las ortogonales y las diagonales dan origen a la formación de los rombos, o las estructuras de modulación circular.*

### ***1.3.1 La semiótica***

**Real Academia Española (RAE) dice que:** Se conoce como **semiótica** a la **teoría** que tiene como objeto de interés a los **signos**. Esta ciencia se encarga de analizar la presencia de éstos en la sociedad, al igual que la **semiología**. (**En línea**)

### ***1.3.2 Semiótica del Diseño Andino***

**ZADIR MILLA Uribe, (1990)** “el arte andino, todo mensaje visual contiene tres niveles de códigos o lenguajes: el lenguaje visual, que representa los aspectos morfológicos y sintácticos, que delimitan el universo gráfico de la imagen, el lenguaje plástico: determinado por la concepción estética de la forma, definiendo su carácter estilístico, figurativo o abstracto, el lenguaje simbólico establecido por las correspondencias entre signo, discurso y contenido, que determinan su carácter representativo, interpretativo o creativo y su forma.” (**pág. 6**)

*En la implementación del Diseño Andino se plantea reconocer los ámbitos visuales, en el área del lenguaje todo comunica y trasmite, el autor nos menciona el ámbito plástico como un carácter de estética sea esta figurativa o abstracta, la cual es capaz de otorgar carácter a una pieza gráfica, destacar las marcas, troqueles, el color lo que acentúa visualmente tomando en cuenta la forma y el tamaño.*

*La creatividad y la forma del diseño se da en el aspecto de la simbología que marca la forma en la se interpretara el diseño que posee el contenido de la misma, trasmite un discurso y se mantiene la relación del significado con el significante siendo el signo el eje primordial del diseño.*

### ***1.3.3 La expresión visual andina:***

**ZADIR MILLA Euribe, (1990)** Afirma: “En la composición simbólica, las estructuras iconológicas geométricas, constituyen el principio de organización de los elementos sobre el plano básico y de construcción de

las formas del diseño. Dichas estructuras conforman un Código General mediante el cual se ordenan los valores sintácticos que definen los caracteres del espacio y la forma, y que rigen tres aspectos básicos de la composición que son la estructura de orden, la estructura proporcional y la estructura formal”.

La estructura proporcional define las relaciones de medidas de la red de construcción, que constituyen el soporte para las simetrías estáticas o dinámicas que forman toda composición modular. La estructura formal manifiesta la serie de signos geométricos que participan de la temática iconográfica del diseño, y que expresan compositivamente el carácter semántico de la frase gráfica. (pág.7 -20)

*Se debe conocer de forma primordial el uso de las estructuras que conforman la parte constructiva del diseño, también permite conocer de forma sintética la pieza como es el estudio de sus formas por proporción y orden. La estructura es la base del módulo y esta debe poseer relación con las medidas geométricas, el orden y el espacio que conforman un diseño estético es lo que se conserva en el diseño andino, sobre todo el caso simétrico que conforma todo el sistema modular Andino y la dualidad que en si son parte del lenguaje y de la cultura*

## 1.4 El simbolismo

**Larousse Spanish Dictionary dice que:** El simbolismo es el conjunto de símbolos que se utilizan para representar alguna cosa *m*. Cosa sensible que se toma como representación de otra, en virtud de alguna analogía que, a nivel de los significados respectivos o cierto rasgo de los mismos, el entendimiento percibe entre ambas realidades a través de la comunicación. (En línea)

*El símbolo en si es tratar la representación de lo real o lo abstracto a través de un dibujo, que este es también parte del lenguaje. La conformación del habla como características de la voluntad que se expresa como el deseo de hacer las cosas y la inteligencia que muchos la relacionan con el uso del cerebro.*

### **1.4.1 La semiótica en relación con el símbolo**

**Huamán José, (2008)** Dice que: La Semiótica del Diseño Andino tiene como objeto de estudio general las manifestaciones del arte precolombino, centrándose específicamente en su aspecto conceptual, para lo cual se tratan tres aspectos fundamentales: El lenguaje, la Composición y el Simbolismo. **(En línea.)**

*Este simbolismo esta conjuntamente combinado a la comunidad en la cual se desarrolla, es parte del ser humano que es el núcleo central a través de sus anécdotas. En este caso el simbolismo está unido a la civilización como punto de vista la conducta humana y la cosmovisión de los sujetos involucrados, el contexto, el lenguaje, la cosmovisión van de la mano con las relaciones las experiencias y por ende la conformación de la cultura. El lenguaje en si se convierte en la mezcla del habla, la inteligencia con el uso de signos y por su puesto de símbolos los cuales están simultáneamente de la mano con la civilización en este caso con lo Andino.*

### **1.4.2 La Filosofía Andina:**

FAJARDO Juan, (2010) Dice que: Si entendemos la filosofía como la manera de pensar para facilitar la vida del hombre en el medio en que se encuentre, la civilización andina como todas las civilizaciones, tiene su propia filosofía que la lleva a ser y a actuar de un modo único y peculiar; reflejándose ello en las diversas manifestaciones sociales, culturales y políticas, dejando en claro que ello no forma parte del desarrollo de la filosofía occidental **(pág. 23)**.

*Cuando se menciona la filosofía Andina es necesario recalcar que no es lo mismo a la concepción del hombre esta cambia de acuerdo a su hábitat, se debe mencionar como lo dice el autor el hombre andino se basa en los ritos, los actos y los símbolos, están ligados a lo espiritual al otro mundo, a la relación afectiva del ser como la belleza humana y los rasgos de la mujer. En si el símbolo consiente en cuanto a la filosofía, las ceremonias consienten una dinámica entre el ser y la comunicación.*

### **1.4.3 Dualidad Andina:**

**Fajardo Noritz, (2010)** Dice que: En el universo de todo conocimiento cultural, los símbolos se constituyen en las formas valoradas cuyo contenido expresa directa o indirectamente, las concepciones propias sobre los fenómenos de la realidad. Los símbolos que no se generan aislados, son componentes de sistemas iconológicos ordenados, por lo cual su comprensión ha de partir de una concepción general del espacio y tiempo. **(pág. 56)**

*La dualidad va de la mano con la unidad y es un pilar fundamental de la filosofía andina, es la forma de buscar un par un complemento que a la vez es lo opuesto que en si es perfecto. Es decir la dualidad es el equilibrio del ser humano.*

### **1.4.4 Simetría Andina:**

**ESTERMANN Josef, (2001)** Menciona que: “1. El principio de simetría que se expresa en el ordenamiento cósmico vertical (cielo – mundo humano - inframundo) y horizontal (cuatro puntos cardinales con un centro).

2. El principio de la estructura matemática del mundo en la cual el número 13 merece un lugar especial.

3. El principio de la representatividad simbólica expresada en las relaciones íntimas entre las esferas espacio-temporales”. **(pág. 127)**

*La simetría Andina se concreta a medida que se desarrolla la cruz que es la forma en la que los pueblos aborígenes expresan la representación íntima la relación con lo terrenal y lo espiritual, se antepone en diseño la utilización de la estructura espacial, y temporal que se remarca a la metodología del diseño y sus conceptos básicos.*

### **1.4.5 Topología Andina:**

#### **1.4.5.1 La cruz:**

**RINCÓN Luz, (2010) Nos menciona que:** “La forma que fundamenta el radicalismo es la cruz. Su base estructural está en la línea horizontal cruzada por una vertical que origina en el punto de toque un centro. La vertical se ha determinado como el principio activo y la horizontal el pasivo”. (pág. 119)

*Las figuras que se encuentran en las cerámicas precolombinas se forman en cuanto a las variables de la cruz, por lo general este módulo como justificación del centro equitativo se encuentra en la conformación del círculo como énfasis proporcional de equilibrio la búsqueda de la cruz en una estructura se encuentra tan solo con fijarse en la posición del módulo y la geometría de la figura.*

#### **1.4.5.2 La estrella:**

**RINCÓN Luz, (2010) dice que:** “Otra forma radiada es la estrella. Se caracteriza por los elementos gráficos que parecen coincidir con un centro, líneas o triángulos principalmente. Este centro puede ser visible o simplemente imaginado debido a la confluencia de elementos que dependen de él” (pág. 120)

*Las estrellas están conformadas de manera central es la boca de las cerámicas, y su vista se da de manera picada, esta va de la mano con las espirales y sus puntas son predominantes las de cuatro puntos en el caso de las panzaleo, en contexto las estrellas poseen puntas que son la formación de triángulos y cuadrados a través de diagonales geométricas.*

#### **1.4.5.3 El Zigzag:**

**RINCÓN Luz, (2010) Nos dice que:** “La línea quebrada, que más comúnmente se conoce como zigzag, integra dos direcciones en contraposición. Éste rasgo supone la presencia de dos fuerzas contrarias que producen la sensación de movimiento y ritmo. En algunos diseños, el espacio que deja la línea en zigzag es complementado por puntos o triángulos. Este rasgo es predominante en los diseños de la cerámica que

más adelante relacionaremos en el diseño indígena con la forma de serpiente.” (pág. 139-140)

*Uno de los animales que destacan en todos los pueblos andinos es la serpiente que se lo representa con zigzag que conforma un alto índice de muestras de cerámicas antropomorfas o vasijas de uso múltiple que se han encontrado esto está ligado a la cultura, la serpiente forma un centro en la personalidad de la colectividad Andina. En este caso se menciona de forma continua la utilización del elemento básico del diseño como la línea.*

#### **1.4.6 Influencia del Diseño Precolombino en las Artesanías**

**RINCÓN Luz, (2010)** dice que: “En los países latinoamericanos, se nota cierta influencia del pasado indígena especialmente en la cultura por ejemplo las llamadas “guardas” que consisten en diseños lineales romboides, se mantienen tanto en los objetos manufacturados por los indígenas en la artesanía, en textiles (ponchos o telas para abrigar el cuerpo) o en la decoración de objetos, incluso, podemos encontrar este motivo en camisetas, bolsos y pulseras para relojes entre otros productos destinados al turismo”. (pág. 186)

*Se da la influencia de los diseños andinos en las artesanías pues se obtienen de las mismas una gran información de lo icónico de nuestros antepasados, estos recursos gráficos pueden generar una manera de preservar la historia y poder transmitirla conforme se realizan productos destinados al turismo. Estos productos son objetos útiles o decorativos inclusive arte contemporáneo, como se mantienen en los museos las cerámicas que forman parte de la historia andina podemos recuperar y registrar la iconografía de nuestra cultura y compartirla al mundo a través del mercado incluso se generan productos gráficos identitario y no solo influencia en las artesanías sino también a la sociedad.*

#### ***1.4.6.1 Visión Contemporánea***

**Definición ABC (2007)** menciona que: Se denomina como contemporáneo a todo aquello que sucede en el tiempo presente y que pertenece al período histórico de tiempo más cercano a la actualidad.

Como adjetivo calificativo, el término contemporáneo sirve para señalar todos los hechos, circunstancias o fenómenos que toman lugar entonces en el tiempo presente y que son parte de una realidad particular actual, contrapuesta a las realidades de otros períodos históricos del ser humano  
**(En línea)**

*Lo contemporáneo está ligado a la relación tiempo y espacio en el cual se destacan hechos de la realidad y ligarlos con un concepto, por esto se plantea las circunstancias calificativas de los hechos históricos para obtener un arte gráfico. Se plantea el estudio de la época pre-hispánica aplicado en lo contemporáneo para plasmar los rasgos propios de esta cultura.*

#### ***1.4.6.2 Lo artesanal y lo contemporáneo:***

**Guerrero Patricio, (2012)** menciona que: “La contemporaneidad de la antropología artesanal está ligada a la necesidad de plantear una reflexión sobre el presente, de entender las nuevas situaciones, los nuevos actores y sujetos, los nuevos escenarios y procesos, tratar de encontrar una interpretación antropológica a los mismos, este proceso nombra los cambios de maduración a través de las nuevas condiciones.” **(pág. 24)**

**FAJARDO Juan, (2010)** Dice que: “Hoy no se trata solo de la descolonización de la antropología sino de cómo aporta para ser una revolución del sentido, una guerrilla epistémica, una batallas semiótica, la insurgencia de los símbolos que nos permitan fundar una propuesta civilizatoria distinta, que termine con la irracionalidad de la razón en que se fundamenta la actual civilización que representa occidente que se alce desde las raíces de ancestralidad andina y comunitaria, desde las propias reflexiones y realidades”.**(pág. 32)**



*Lo contemporáneo plantea nuevas condiciones de vida en las cuales la cultura se mantenga, este proceso se menciona como maduración cultural es decir tratar de transmitir el mismo mensaje a través de las nuevas tendencias. El estudio contemporáneo artesanal se conjuga con las perspectivas sociales Andinas, es decir los procesos históricos en los que la humanidad participa, estas opciones no deberían hacer que la cultura decaiga sino que esté inmersa en la actualidad. No se debe considerar que la tecnología arruina lo ancestral como se piensa por desconocimiento sino que es una forma para transmitir la historia de los pueblos y culturas.*

#### ***1.4.6.3 La cultura y lo contemporáneo como construcción simbólica.***

**Guerrero Patricio, (2012)** menciona que: “La simbolización es la esencia del pensamiento humano los símbolos son fuentes de información externa que los humanos utilizan para comprender y ordenar su entorno físico y social, estos pueden ser cognitivos, que son los que permiten interpretar la realidad. Expresivos, los que nos permiten actuar en la realidad. Los referentes simbólicos varían de cultura a cultura por lo tanto, no tienen validez universal, en ese sentido podemos hablar de una cierta forma de relatividad simbólica”. **(pág. 75)**

**DURAND Jesús, (2002),** menciona que: “Toda sociedad tiene la necesidad de justificar su pasado y su presente sus orígenes o como piensa su porvenir. Solo lo puede hacer a partir de los recursos culturales y simbólicos que han sido capaces de construir en su proceso histórico. Ahí se expresa la eficacia de la funcionalidad de lo simbólico, pues sin símbolos no es posible construir un sentido de lo social, un sentido de la existencia”. **(pág. 87)**

*Los símbolos como construcción simbólica permiten interpretar a la humanidad, siempre busca la forma de transmitir el conocimiento en este caso del pensamiento propio de las actividades diarias o de lo sentimental. Es decir los símbolos son una acción entre el representante y lo representado las*

*significaciones y el significado y estos se han construido a través de la existencia. La diversidad de cultura expresa la riqueza no solo en museos sino a través del diario vivir como menciona el autor es necesario justificar el pasado. Esto es parte de la identidad que no es más que admitir el origen de una comunidad, es una manera de vincular el contenido de la sociedad étnica, geográfica, histórica, se plantea llegar a ser una sociedad que entienda el poder, como la facultad de conocer la identidad como la capacidad de provocar efectos intencionales para su rescate, proporción y perdurabilidad de la historia.*

#### **1.4.6.4 El objeto y su valor estético**

**GUERRERO Patricio, (2012)**) dice que: “Por qué los museos presentan y protegen las obras de los antepasados se debe en principio a que son obras de carácter testimonial de la historia, por lo cual se consideran patrimonio de una nación. Pero si nos detenemos a pensar por qué fueron realizadas seguramente lo primero que se nos vendría a la mente sería la utilidad que pudieron prestar al ser humano. ”. **(pág. 68)**

*El carácter estético es el que marca la diferencia en cuanto a la realización del material, al ser humano le gusta transmitir lo que es agradable a la vista del ser humano, lo que muestra que la manera de transmitir un mensaje siempre es de forma estilizada manteniendo la historia del pueblo de manera visual, la forma en la que la cultura es vida es a través de la trasmisión de la historia.*

#### **1.4.6.5 El objeto y su valor Identitario**

**(Larousse, 2001)**. Dice que: El término identidad se refiere al <conjunto de caracteres o circunstancias que hacen que alguien o algo sea reconocido, sin posibilidad de confusión con otro>

**RINCÓN Luz (2010)** Dice que: “Ateniéndonos al término, el valor Identitario del objeto se puede encontrar en esos rasgos distintivos que hacen que sea reconocido como producto de una sociedad particular. En este sentido, para que exista diferenciación ante los objetos de otra sociedad, el objeto debe contar con algunos factores que denoten su

identidad. Entre otros, los rasgos que caracterizan al objeto por su apariencia: forma, color, textura etc.”. (pág. 72)

*Se plantea a la identidad como la manifestación de un ser, como la textura de las cerámicas que compone cada pieza, todo esto representa la sociedad en la cual se encontraba un individuo, en si los pueblos Andinos mantenían una identidad forjada en sus creencias como al mundo de los muertos a la tierra y al cielo al día y a la noche esto mantuvo un patrón en cuanto a la identidad y a la conformación de cada patrón utilizando la forma modular.*

*El material que se utilizaba era la arcilla, la técnica de cocción de la cerámica identificaba al pueblo, los símbolos mantenían una estrecha relación con las estaciones y la vestimenta que es la manera de presentarse en la sociedad como era las marcas de pintura en la cara, el aspecto de la ropa como ponchos.*

## **1.5 El Diseño**

**SAMARA Timothy (2008)** explica: “Entender el significado del diseño es no solo entender el papel que desempeña la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar e incluso editar es añadir valor y significado. Diseño es un sustantivo y una forma verbal”. (pág. 6)

*El diseño es una actividad creativa a través de la generación de nuevas ideas para la innovación y realización de objetos o productos, cuya intención es solucionar problemas del ser humano, la sociedad, en el caso de los prototipos artesanales se añade el valor cultural, lo ancestral y el misticismo de lo Andino.*

### ***1.5.1 El Diseño Gráfico***

**BUSTOS, Gabriela (2012)** expresa: “El diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas por los medios industriales y las cuales están destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. La tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden y en cualquier sector de la sociedad”. **(pág.8)**

*El Diseño Gráfico proyecta una buena comunicación global aporta a la innovación de nuevos aspectos visuales los cuales transmiten un mensaje. Esto sirve para dirigir en un público receptor al cual se plantea ayudar, comunicar y satisfacer las necesidades.*

### ***1.5.2 Diseño Contemporáneo***

**BUSTOS, Gabriela (2012)** dice que: “El diseño debe ser siempre una creación estética y funcional que refleja el gusto de la época, no es sólo adorno, sino también función. Es un proceso de creación visual con un propósito, a diferencia de las bellas artes (pintura, escultura). Tiene que tener una visión personal, que le dará el diseñador, pero a la vez tiene que conjugar las exigencias prácticas.” **(En línea)**

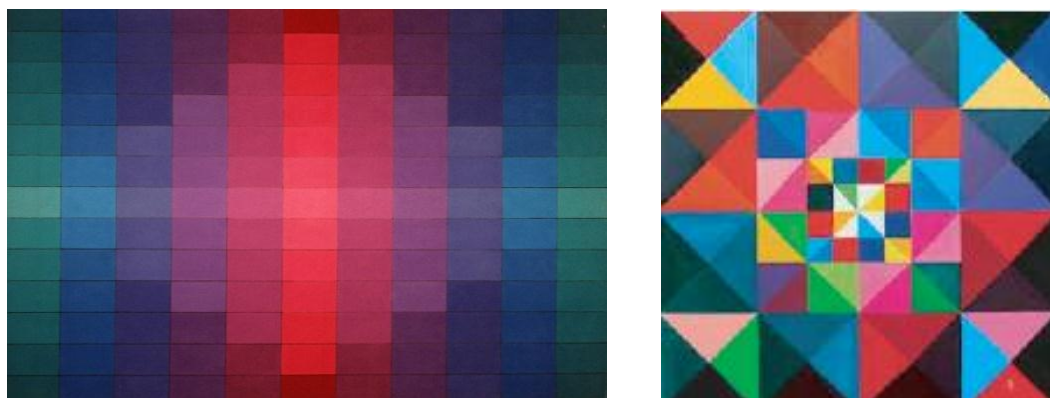
*El Diseño Contemporáneo es una mezcla de arte, industria y diseño lo que busca es la unión entre lo estético y lo funcional sin salirse de la satisfacción del consumidor.*

### ***1.5.3 Cromática Andina***

**LUMBRERAS L., (2012)** Dice que: wiphai que es voz de triunfo, usada hasta hoy en las fiestas solemnes y en actos ceremoniales está conformado por los colores que contienen la cromática andina como el rojo, naranja amarillo blanco, verde, violeta, negro.

**Rojo;** representa al planeta Tierra (aka-pacha); es la expresión del hombre andino, **naranja;** representa la sociedad y la cultura, la especie humana, considerada como la más preciada riqueza patrimonial de la nación; es la salud y la medicina, **el amarillo;** representa la energía y fuerza (ch'ama-pacha), es la expresión de los principios morales, **el blanco;** representa al tiempo y a la dialéctica (jaya-pacha), **el verde;** representa la economía y la producción andina, es el símbolo de las riquezas naturales, **el azul;** representa al espacio cósmico, al infinito **el violeta;** representa a la política y la ideología andina, es la expresión del poder comunitario de los Andes, el instrumento del Estado, como una instancia superior, lo que es la estructura del poder; las organizaciones, sociales, económicas y culturales y la administración del pueblo y del país. **(En Línea)**

### FOTOGRAFÍA 1. WIPA ANDINA



**Fuente:** Cromática Andina (En línea)

**Elaborado por:** Susana Arizaga

*Lo cromática andina está ligada a los actos cotidianos por lo que los colores son una representación de los aspectos sociales, a la naturaleza a la deidad, también a la relación de la ideología, aspecto religiosos de la comunidad, van de la mano con la formación del poder en la comunidad y son la simbología más relevantes de la colectividad andina.*

## 1.6 La Fotografía

### 1.6.1 Los tipos de ángulos en las fotografías

**RENDON, Marco .L (2014)** dice que: La fotografía es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz. Es el proceso de proyectar imágenes y capturarlas, bien por medio del fijado en un medio sensible a la luz o por la conversión en señales electrónicas.

**Normal:** Este ángulo es aquél en el que la cámara se encuentra paralela al suelo. **Picado:** Aquí, la foto se toma a una altura superior a la de los elementos de la escena. **Contrapicado:** En este caso, ocurre todo lo contrario al picado. **Nadir:** La cámara se coloca completamente bajo el sujeto, de manera perpendicular al suelo. Aquí conseguimos un efecto más exagerado aún que con el ángulo picado. Conseguimos una perspectiva central, ya que las líneas tienden hacia el centro de la escena.

**Cenital:** Colocamos la cámara desde arriba, totalmente perpendicular al suelo. **(En Línea)**

### FOTOGRAFÍA 2. ÁNGULOS FOTOGRÁFICOS



**Fuente:** Tipo de Ángulos Fotográficos (en línea)

*La fotografía es la técnica de plasmar una imagen a través de la luz, en la fotografía existen distintos tipos de planos entre los cuales tenemos, el ángulo cenital este se usó para tomar las fotografías desde la vista superior en la cual se puede observar la forma y el diseño modular, el ángulo normal que permite obtener la fotografía de manera lineal, picado y contrapicado, que facilita la obtención de los módulos.*

## 1.7 La Ilustración

**CÁRDENAS Héctor, (2013)** menciona que: Componente gráfico que realiza o complementa un texto o documento con el fin de complementar el mismo, haciendo más fácil la comunicación con el usuario del producto. Se entiende por ilustración, cualquier obra trazada con acuarela, tinta china, óleo, aerógrafo u otros materiales similares. La ilustración no debe ser confundida con el dibujo. **(pág. 80)**

*La ilustración es un mecanismo que usa la humanidad para plasmar las ideas y poder comunicar un mensaje de manera clara, esta es una técnica que se realiza con cualquier objeto que pueda plasmar en un lienzo la idea del artista.*

### 1.7.1 Ilustración (Diseño gráfico)

**DÍAZ David, (2013)** dice que: La ilustración grafica es el uso de técnicas artísticas para plasmar una idea de manera creativa, en el diseño gráfico permite la ilustración realizar desde bocetos hasta ilustraciones elaboradas con sumo detalle, esta es una herramienta de apoyo en distintas áreas como la ilustración vectorial, ilustración periodística y la ilustración científica. **(pág. 124)**

*La ilustración en Diseño Gráfico es una técnica que permite realizar un producto gráfico mediante técnicas que facilitan la interpretación de una idea.*

### 1.7.2 Técnicas de ilustración

**SALISBURY Martin, (2005)** dice que: *Las técnicas de ilustración son*  
**Dibujo:** Normalmente se realiza a lápiz y de forma. **Tinta:** Las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar. **Rotuladores:** Es un medio que sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado. **Lápices de color:** Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado. **Pintura acrílica:** Los colores acrílicos son intensos y

vibrantes. **Informática:** Para el trabajo de ilustración más básico, el programa ideal es Adobe Photoshop, y para el dibujo, Illustrator. Los ordenadores se utilizan principalmente para añadir colores planos a la línea hecha a mano y escaneada. (*En línea*)

### **1.7.3 La Ilustración Digital**

**DIRCOM Martín, (2012)** dice que: Es el uso de software que permite realizar dibujos a través de herramientas como pluma, pincel, zoom, colores en **RGB, CMYK**, sobre un lienzo existen diferentes programas que permiten la elaboración de trabajos gráficos y todos estos tienen la función de apoyar al diseñador.(pág. 69)

## **1.8 Creación de Gráficos en 3D**

**FAJARDO Juan, (2010) Dice que:** El proceso de la creación de gráficos tridimensionales comienza con un grupo de fórmulas matemáticas y se convierte en un gráfico en 3D. Las fórmulas matemáticas (junto con el uso de objetos externos, como imágenes para las texturas) describen objetos poligonales, tonalidades, texturas, sombras, reflejos, transparencias, translucidez, reflexiones, iluminación (directa, indirecta y global), profundidad de campo, desenfoques por movimiento, ambiente, punto de vista, etc. Toda esa información constituye un modelo en 3D. (pág. 35)

*La realización de un objeto que posee vistas x y z, por medio de un software de diseño el cual ayuda a crear el objeto partiendo por las partes básicas de una forma sea esta el plano o el uso de un prisma.*

### **1.8.1 La Renderización**

**FAJARDO Juan, (2010)** dice que: Las imágenes en 3D surgen a partir de la renderización, proceso que transforma una simulación de un entorno u objeto tridimensional, en una representación bidimensional.



Mientras el modelo está compuesto por elementos geométricos, punto de vista, perspectiva, textura e información de iluminación, el proceso de renderización asimila estos datos para transformarlos en una imagen, algo así como una toma fotográfica del diseño realizado, en el que se evidencian los elementos utilizados y el montaje del objeto o escena, en general.

*La renderización es la captura fotográfica de un elemento en escena, está compuesto por elementos geométricos los cuales aportan a la realización del render en este punto actúa la iluminación, y la perspectiva.*

## **1.9 El Empaque**

(SUAREZ Gabriel, 2009) Expresa: “En su definición más estricta vendría a ser la ciencia, el arte y la tecnología de inclusión o protección de productos para la distribución, el almacenaje, la venta, y el empleo. Como diseñadores, creativos y publicitarios se debe considerar que el empaque tiene como objetivo primario de atraer la atención de los clientes y ser la principal ventana de comunicación hacia el consumidor.”(En línea)

### ***1.9.1 Tipos de Empaques***

DÍAZ David, (2013) Expresa: “Básicamente los tipos de empaque dependen del producto y de su distribución. A veces es conveniente clasificar paquetes por la “capa” o la función: “primario”, “secundario”, etc.” **Empaque primario:** es el empaque que envuelve primeramente al producto y lo sostiene. Usualmente es el más pequeño considerando a los productos que se venden o usan por unidad. Esta primera envoltura tiene contacto directo con el producto. **Empaque secundario:** es la que envuelve al empaque primario, por ejemplo, para agrupar un conjunto de unidades de venta o distribución.

**Empaque terciario:** es la que agrupa a un conjunto de cajas secundarias para el manejo masivo, el almacenamiento y el transporte por vía terrestre, marítima o aérea.”(En línea)

*El empaque es aquel que protege y presenta el producto este debe llamar la atención al cliente es la principal ventana hacia el público consumidor. El empaque puede ser primario, secundario y terciario. El primario envuelve al producto el secundario envuelve al empaque primario y el terciario es el conjunto de cajas agrupadas y almacenadas en un solo empaque.*

### ***1.9.2 Diseñando el Empaque***

**SUAREZ Gabriel, (2009)** Expresa: “Para diseñar un embalaje hay que tener muy en cuenta el producto para el que se diseña el empaque. Las recomendaciones de la empresa deben ser seguidas con atención y valorar ciertos aspectos a la hora de diseñar un buen empaque.”(En línea)

*Para diseñar un embalaje hay que tener muy en cuenta el producto, el público para el que se diseña, la empresa dirige su atención y valora ciertos aspectos a la hora de diseñar un buen empaque.*

### ***1.9.3 Prototipos***

**Larousse (2007)** Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otros iguales, o molde original con el que se fabrica (en línea)

*Los prototipos sirven para cinco propósitos en el proceso de desarrollo de producto, la experimentación, prueba del producto, la comunicación, las síntesis y la ejecución del producto.*

**Home James (1996) menciona que:** 1) La experimentación y el aprendizaje en el proceso de desarrollo del producto. 2) Los conceptos de prueba y corrección del producto. 3) Los conceptos de comunicación a los miembros del equipo de desarrollo del producto, administración y

clientes. 4) Síntesis e integración de todos los componentes de un producto. 5) Programar el proceso de desarrollo de producto actuando como marcadores para el final o inicio de una fase de desarrollo en particular.

## ***1.9.4 Tipos de prototipos***

### ***1.9.4.1 Prototipos alta fidelidad***

**Home James (1996)** Nos dice que: Es una manera barata de proporcionar prototipos para su uso en test y sesiones de diseño participativo. Baja-fidelidad significa que los prototipos a utilizar no tienen el aspecto real de la interfaz que se está testeando, aun cuando operan de la misma forma. **(En línea)**

### ***1.9.4.2 Prototipos de baja fidelidad***

Es un método donde el prototipo utilizado para el test corresponde con la interfaz real en la mayor medida posible.

*Los prototipos permiten implementar además las ideas abstractas y hacerlas visibles, permite plasmar de manera concreta esto puede llevarse a cabo de dos maneras de alta o baja fidelidad que va desde los bocetos hasta los modelos en 3d, para poder de esta manera bajar los costos, en cuestión de cambios, y demostraciones al usuario nos brindan de manera oportuna la realización de más propuestas gráficas.*

*El tiempo es otro pilar fundamental en el caso uso de prototipo, las decisiones también se pueden llevar a cabo conforme se realizan los bosquejos y en prototipos de alta fidelidad se puede ver los materiales en lo que se realizar y se puede ver su uso a través de una prueba de usuarios.*

## 1.10 Diseño Editorial

### *1.10.1 Que es Diseño Editorial:*

**FIORI María, (2014)** dice que: El diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas. Desde la imagen de la portada, la contraportada, el color, los títulos, la organización de la información, la línea gráfica editorial que supone y todo lo que a su juicio la hace sobresalir de otros textos o páginas web.

*Es la rama del Diseño Gráfico Editorial que se dedica especialmente a la edición de textos, revista libros y todo lo que compete a textos como la conformación del espacio y la posición de las imágenes.*

### *1.10.2 Concepto de Diagramar:*

**CÁRDENAS Hector, (2013)** Menciona que: Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores), con la ayuda de retículas, la más común es la modular la cual se realiza en la mayoría de diagramaciones.

*Es organizar un texto de acuerdo a las necesidades que se plantean plasmar, utilizando una retícula en la cual se colocan los elementos del texto.*

### *1.10.3 La Maquetación:*

**FIORI María, (2014)** dice que: El proceso para el diseño editorial pasa fundamentalmente por 4 etapas generales: creación, edición, producción y diseño. Visto desde el punto de un departamento o equipo de diseño gráfico, la concepción del estilo de un medio impreso o virtual tiene como objetivo elaborar un proyecto de imagen y diseño de acuerdo a las

características del medio. En la creación se evalúa antes de empezar todos los detalles, desde el tipo de producto que se va a publicar (periódico, folleto, revista, libro, catálogo, etc) a los elementos que contendrá. Y de acuerdo a sus peculiaridades, se define el contenido y el tipo de lector al que se va a llegar.

*La maquetación es la realización de todos los pasos del diseño desde plasmar las imágenes hasta concretar la idea a través de herramientas gráficas, esta técnica se usa en folletos, trípticos, manuales, etc.*

## **1.11 Creación de la identidad**

**CÁRDENAS Hector, (2013)** dice que: El crear una marca y su representación gráfica es un proceso exhaustivo que debe de empezar con la correcta definición del proyecto, organización, producto o servicio para el cual se va a trabajar. Es muy importante saber qué es, conocer su cultura, cómo está formado, a qué se va a dedicar, cómo lo va hacer, que busca lograr, que espera a largo plazo, etc. ¿Por qué debe de existir esta marca? ¿Cuáles son sus valores, su misión, su territorio? ¿A quién se va a dirigir la marca? ¿Qué imagen le queremos dar a los clientes?

### ***1.11.1 El naming***

**DIRCOM Martín, (2012)** menciona que: Es la creación del nombre de marca y la base sobre la que se asentará toda su arquitectura. Es la palabra que constituye la identidad verbal y que transmitirá en pocas letras un conjunto de valores y beneficios, una personalidad y una promesa. Es lo más duradero de la identidad. (pág. 47)

*Algunas características a tener en cuenta para un nombre son, brevedad, sencillez, facilidad de lectura y de pronunciación, eufonía, vistosidad. Este punto influirá en el logotipo, asociación y evocación, originalidad, distinción, memorización.*

## **CAPITULO II**

### **2. (ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS)**

#### **2.1 Entorno del lugar de Investigación**

##### ***2.1.1 Antecedentes históricos de la ciudad de Latacunga.***

Latacunga es una ciudad de Ecuador, capital de la provincia de Cotopaxi se encuentra en la Sierra centro del país, en las estribaciones de la cordillera de los Andes en Ecuador, cerca del volcán Cotopaxi en la hoya de Patate. Se encuentra a 2750 metros sobre el nivel del mar y tiene una temperatura promedio de 12 grados Celsius.

La fundación española de la ciudad se efectuó por el primer encomendero español en 1534 con el nombre de "Asiento de San Vicente Mártir de Latacunga". En 1539 Gonzalo Pizarro ordena aumentar el número de habitantes, y es en 1584 que se efectúa la fundación definitiva y formal por el Cap. Antonio de Clavijo con el nombre de "San Vicente Mártir de la Tacunga y sus corregidores". Luego el 11 de noviembre de 1811 es elevado a la categoría de Villa. Después de la fundación, empezó el reparto de tierras e indios desde Quito, mediante encomiendas, mitas y trabajo forzado en los obrajes. Se establecieron los marquesados: Maenza, Miraflores y Villa Orellana.

Los jesuitas fundaron la primera escuela en 1643. La educación posterior estuvo a cargo de franciscanos, dominicos y agustinos. Por su cercanía a Quito, los nobles reforzaban allá la formación de sus hijos. En 1745 asumió la presidencia de la Real Audiencia de Quito, Fernando Sánchez de Orellana, Marqués de Solanda, de Latacunga.

Es una ciudad que en el siglo XXI ha demostrado un desarrollo sostenido que la ha colocado entre las ciudades más importantes de la sierra ecuatoriana en la actualidad. Todos los atributos históricos, arquitectónicos y culturales que posee Latacunga le han permitido ser considerada como Ciudad Patrimonial de la Nación. Conocida como: "Latacunga, Pensil de los Andes", "Latacunga Romántica", "Ciudad de León", "la ciudad de los mashcas".

Alrededor de la ciudad de Latacunga se encuentra un importante número de industrias florícolas que han dinamizado su economía convirtiéndola en el motor económico y generador de divisas de la Sierra Centro, además de eso Latacunga cuenta con industria minera de caliza y cemento, industrias metalúrgicas liviana y pesada, agroindustria, turismo, industria lechera y ganadera, posee un aeropuerto internacional y en la parte urbana se están construyendo grandes mercados y centros comerciales modernos que la convertirán en el centro comercial de la nación ecuatoriana.

El plato típico de Latacunga: la Chungchucara Durante la colonia fueron introducidos a estas tierras, por los españoles colonizadores, un grupo de negros de procedencia africana, para el trabajo en las minas de oro ubicadas en la parte noroccidental de la ciudad de Latacunga, en el sector de Siguió Este hecho despertó profunda impresión en los habitantes del sector, aborígenes y mestizos quienes empezaron a dramatizar y representar ciertos acontecimientos, y a ciertos personajes cotidianos, asociándolos a sus festividades y manifestaciones religiosas. En el año 1742 se produce la erupción del Cotopaxi y los habitantes proclaman a la Virgen de la Merced como "Abogada y patrona del volcán" y juran celebrar una fiesta anual en su honor, a la que asocian las tradiciones y manifestaciones culturales y folclóricas propias de sus comunidades.

La celebración de la fiesta misma, a cargo de las vivanderas del Mercado Pichincha del Barrio La Merced de la ciudad de Latacunga, inicia el 23 de septiembre, luego de los preparativos realizados con mucha anterioridad por el Prioste Mayor, con dos "salidas" de la comparsa, la misma que gira entorno a sus principales personajes: El Ángel de la Estrella, El Embajador, El Rey Moro, El

Capitán, El Abanderado y dos "Mama Negra", cada uno con la compañía de "bandas de pueblo" yumbadas, azhangeros, carishinas y camisonas, negros careros y champuseros, huacos, curiquingues, cholos ofrenderas y veladoras, quienes recorren las principales calles de la ciudad, la primera en la mañana y la segunda en la tarde, desde la Merced al sector del Calvario y viceversa. Por la noche se lleva a cabo las tradicionales "vísperas" en la que hay música de banda, licor de caña, "naranjilladas y canelazos" quema de "chamiza" y fuegos pirotécnicos.

La ciudad de Latacunga ofrece múltiples destinos turísticos de diversa índole (naturaleza, cultura, gastronomía, historia, etc.), dentro de la ciudad y en sus alrededores.

### ***2.1.2 Atractivos de la ciudad de Latacunga.***

Área nacional de recreación el Boliche y el Parque Nacional Cotopaxi: ubicado en las cercanías de Latacunga con refugios de montaña y de nieve (nevado, museo, lagunas, estación faunística, cabañas, zona camping, bosques, etc.), en una zona adecuada a efecto en 1960 se efectúa la instalación del NASA Cotopaxi Station, Estación de seguimiento Aeroespacial construida conjuntamente por el Gobierno Nacional y la NASA en los años 1960 y que hoy es operada por el Instituto Espacial Ecuatoriano<sup>5</sup> o IEE ex CLIRSEN Centro de Levantamientos Integrados de Recursos Naturales por Sensores Remotos.

La Catedral: Empezó a construirse a mediados del siglo XVII con una gran nave y crucero con cúpula octogonal es de estilo románico. A fines del siglo XIX se construyó el torreón de arquerías románicas y un remate islámico. En su altar de piedra pómez se aprecian piezas de la imaginería colonial. Se encuentra en las calles: Quito y General Maldonado.

El Salto: Tiene una nave y torres gemelas, asentada de norte a sur, fue hecha a finales del siglo XIX y terminada a mediados del XX. Se ubica entre las calles: Juan Abel Echeverría y Antonio Clavijo, junto a la plaza de El Salto.

La Merced: Empezó como capilla en 1640, está construida sobre un plano de Cruz Latina, de una nave con dos cruceros, realza una artística cúpula. En 1949, por el



terremoto de Ambato, la torre cayó sobre la puerta principal, siendo reconstruida, pero perdió su estructura original. Se encuentra entre las calles: Juan Abel Echeverría, y Quijano y Ordóñez.

San Agustín: De influencia neoclásica muestra columnas circulares con capitel jónico con su terminado en cornisa. La piedra pómez sirve para informar de agilidad a las pilastras que soportan los arcos en los dos pisos. En 1820, el convento estuvo ocupado por fuerzas militares españolas, sirviendo de cuartel a una fracción del Batallón "Los Andes". Esta entre las calles Hermanas Páez y Quito.

San Francisco: Su construcción empezó en 1600 y culminó en 1693, pero en 1698 la iglesia quedó en ruinas por el terremoto. Está ubicada en la calle General Manuel Maldonado y Quijano y Ordóñez.

San Sebastián: Se ubica en la calle Josefa Calixto, entre Juan Abel Echeverría e Isla San Bartolomé.

Santo Domingo: Está ubicada en la Calle Guayaquil y Fernando Sánchez de Orellana, posee un convento del mismo nombre. Considerada un lugar altamente histórico por su participación en la emancipación de la ciudad

San Buenaventura Está ubicada en el Barrio Centro de la Parroquia San Buenaventura a 5 minutos al Norte del estadio la Cocha. Iglesia tradicional que guarda a su santo patrono Dr. Buenaventura.

## **2.2 Diseño Metodológico**

### ***2.2.1 Métodos de Investigación***

#### ***2.2.1.1 Método Inductivo.***

Para el investigador este método sirve de ayuda para analizar la información obtenida de manera profunda se inicia desde la observación que es de gran importancia al momento de realizar el estudio de las piezas situadas en la escuela

Isidro Ayora, este método va de lo particular a lo general, en este caso se analizará la conducta humana de los Panzaleos al momento de realizar las artesanías, esto se aplica a los aspectos de las ciencias sociales que llegan a ser conocimientos científicos y este método determinará qué tipo de aspectos o características de las artesanías se aplicaran a los diseños.

Este método también ayuda a la obtención de la muestra que permitirá de manera general identificar a los involucrados de la investigación, en este caso se debe especificar que el proyecto se realizara en la ciudad de Latacunga.

#### ***2.2.1.2 Método Deductivo.***

Este método brinda la oportunidad de trabajar con la información en este caso la descomposición de la misma como es el caso de los referentes visuales andinos y tomar conocimientos generales, de manera analítica y sintetizada para la conformación de módulos geométricos.

Aportará así con la especificación de elementos visuales para determinar rasgos característicos y llegar a lo particular, es decir obtener rasgos característicos de la cultura Panzaleo.

#### ***2.2.1.3 Método Hipotético Deductivo.***

En este caso se permite al investigador estar ligado con la hipótesis desde la delimitación, hasta la experimentación, y determinar el cumplimiento de la hipótesis. Esto se realiza a través del análisis y la toma de resultados.

#### ***2.2.1.4 Método Hermenéutico.***

Este método facilita al investigador ver los hechos humanos que se ligan con lo actual es decir la cultura contemporánea ligada al estudio de las artesanías, y poder enfatizar el contexto humano tomando en cuenta hechos históricos como es el caso de la historia de la cultura andina.

Este método también aportara denotación y sentido de trasmisión de información a un grupo en este caso aportara a la difusión de la cultura Panzaleo entre los artesanos y los turistas.

#### ***2.2.1.5 Método Descriptivo.***

Permite detallar aspectos particulares en este caso para una recopilación gráfica. Se deberá poner hincapié en la forma, color, textura de los objetos a analizar, en este caso las cerámicas. Se tomó fotografías a la colección de la escuela Isidro Ayora. También permite hacer una descripción breve de cada pieza en este caso permite una rápida vista de los objetos, esto ayudara al momento de investigar las piezas de museos que no pueden ser fotografiadas como es el caso de colecciones privadas.

### ***2.2.2 Tipo de Investigación***

#### ***2.2.2.1 Investigación Descriptiva.***

Este tipo de investigación ayuda a determinar propiedades importantes de la cultura panzaleo su forma de vida y sus características como personas y comunidad para poder plasmar en las artesanías. También aporta a la manera de obtener la información que se aplica en la recolección de datos. Nos permite describir el comportamiento de un sujeto u objeto sin influir sobre él. En este caso analizar de manera descriptiva las cerámicas para obtener un muestrario de rasgos geométricos

#### ***2.2.2.2 Investigación de Campo o la Bibliográfica.***

Esta investigación está ligada a la búsqueda de información para determinar cuánto se conoce sobre el tema, en este caso se utilizó las bibliotecas de la provincia, libros de autores ecuatorianos, y colecciones privadas. En el caso de la investigación es indagar, tomar notas claras, como son los bocetos y la recolección fotográfica para determinar las bases teóricas de la investigación.

## ***2.2.3 Técnicas de Investigación***

### ***2.2.3.1 La encuesta.***

En este caso se determinan preguntas que permitan conocer la opinión de la muestra, saber si están de acuerdo o no con aspectos claves de la investigación. Por medio de esta técnica se pudo obtener información de los moradores de la ciudad de Latacunga, de manera que muestren los aspectos claves del público objetivo.

### ***2.2.3.2 La entrevista.***

Permite conocer el punto de vista de expertos, y se verifica y se amplía conceptos, se tomó entrevista a un artesano conocedor del tema, la Propietaria de Cunani tienda de artesanías en Latacunga María José Rodríguez.

#### **¿Qué conoce usted de la cultura Panzaleo?**

La cultura panzaleo es originaria de la provincia de Cotopaxi, y tiene como principales características la elaboración de utensilios en cerámica.

#### **¿Cuál es el punto de vista acerca de las artesanías de la provincia?**

La provincia cuenta con varias opciones en cuanto a artesanías, ventajosamente los artesanos han sido innovadores, y creativos gracias a esto han conseguido seguir trabajando dentro de este mercado tan competitivo.

#### **¿Cómo considera usted que aportaría a la difusión de la cultura Panzaleo la realización de prototipos artesanales contemporáneos aplicando el diseño Gráfico?**

Muchos artesanos conocemos muy poco de la cultura, al contar con estos prototipos podemos tener una idea más amplia de lo que involucra esta cultura. Pues al tener ejemplos visuales los turistas se interesaran más.

**¿Cuáles son los elementos gráficos de la cultura Panzaleo que usted considera más apropiado para aplicarlos en prototipos artesanales de la cultura Panzaleo?**

Los colores, las formas, las caras, es lo que más llama la atención, de las artesanías de esta cultura. Realzarlos mediante el diseño gráfico ayudará a que los habitantes locales y extranjeros se interesen en lo Panzaleo.

**Según su opinión, ¿cuáles serían los beneficios que se obtendrán a través de la aplicación de artesanías y productos gráficos de la cultura Panzaleo en la provincia?**

Podría ampliar el mercado, y dar más opciones para que el turista escoja y por ende se mejorarían los ingresos.

**¿Considera que la realización de los elementos gráficos en los prototipos artesanales de la localidad difundirá la cultura Panzaleo en la provincia?**

Claro porque uno como artesano se interesaría en aprender más acerca de esta cultura para compartir con los turistas así se hará más conocida la cultura panzaleo.

Como resultado de la entrevista se pudo conocer la opinión de artesanos comerciantes de la ciudad de Latacunga, y poder establecer si será o no beneficioso para el rescate de la producción artesanal y la difusión de la cultura.

### ***2.2.3.3 La observación***

Este permite conocer de manera directa el objeto de investigación, en este caso las cerámicas son el objeto de estudio, por lo que es un recurso técnico no estructurado, que será utilizado para el desarrollo del proyecto.

## 2.2.4 Cálculo de la población y muestra

### 2.2.4.1 La población:

Se tomó en la ciudad de Latacunga y se encuentra detallada con la respectiva tabla de datos. (TABLA1)

**TABLA 1. POBLACIÓN INVOLUCRADA**

<b>POBLACIÓN POR SECTOR</b>	<b>NÚMERO</b>	<b>PORCENTAJE</b>	<b>N DE HABITANTES</b>
<b>La Matriz</b>	17.100	32,4%	33
<b>Eloy Alfaro</b>	15.863	31,0%	31
<b>Ignacio Flores</b>	9.800	19,2%	19
<b>San Buenaventura</b>	9.405	17,4%	17
<b>Totales</b>	<b>51.168</b>	<b>100%</b>	<b>100</b>

**Fuente:** INEC Censo Población y Vivienda 2012.

**Elaboración:** Por el investigador

### 2.2.4.2 Muestra:

Para determinar la población se debe considerar los datos del censo 2002 por lo que se deberá calcular con la siguiente fórmula.

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1)(e/k)^2 + PQ}$$

**Equivalentes:**

**n=** Tamaño de la muestra.

**PQ=** Constante de Muestreo. (0,25)

N= Población.

(N-1)=Población menos uno.

e= Error que se admite.

K= Constante de corrección del error. (2)

### **Aplicación.**

Calcular el tamaño de la muestra si la población es de 51.168 personas tomando una muestra de población y el índice de adultos de 20 a 45 adultos de clase media tomada de una muestra estadística de INEC que admitiendo el 10% de error.

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1)(e/k)^2 + PQ}$$

$$n = \frac{0.25 * 51,689}{(51,689 - 1)(0,10/2)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{12922,25}{(51,688)(0,0025) + 0,25}$$

$$n = \frac{12.99225}{129.22}$$

$$n = 100.34$$

**n= 100 personas**

## ***2.2.5 Operación de variables***

### ***2.2.5.1 Variable Independiente.***

Diseño de prototipos artesanales contemporáneos enfocados en la cultura andina

### ***2.2.5.2 Variable Dependiente.***

El rescate de la producción artesanal tecnológica local de las tradiciones de la cultura panzaleo (TABLA 2).

**TABLA 2. OPERACIÓN DE VARIABLES**

<b>VARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>
<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b></p> <p>Limitada creatividad Grafica.</p>	<p>Bocetos</p> <p>Creación de identidad y marca</p> <p>Análisis y estudio de la cultura</p> <p>Ilustración</p> <p>Sistemas de impresión</p>
<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b></p> <p>Deficiente producción artesanal tecnológica local de las tradiciones de la cultura panzaleo en la ciudad de Latacunga.</p>	<p>Público objetivo</p> <p>Factor económico</p> <p>Medios tecnológicos</p> <p>Capacitación y charlas</p>

Fuente: Tomado por la investigadora  
Elaborado por: La Investigadora

### 2.3 Análisis e Interpretación de resultados, Análisis de las Encuestas.

#### 1. Genero de los encuestados.

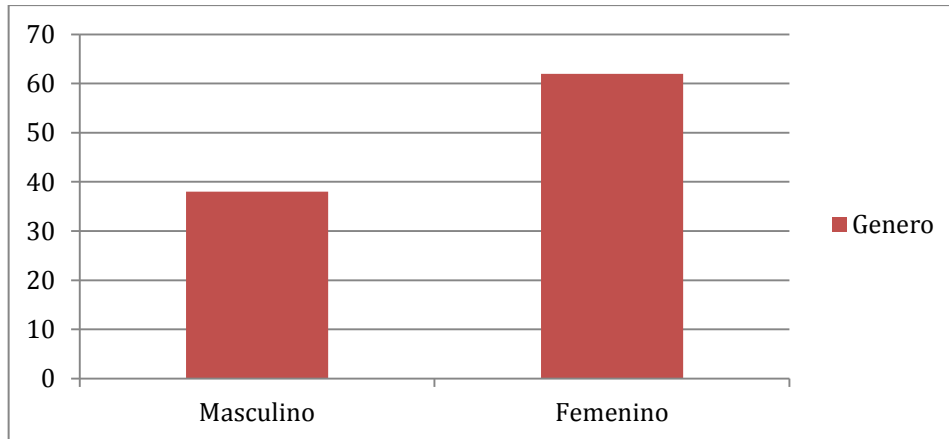
**TABLA 3. GÉNERO DE LOS ENCUESTADOS**

<b>MASCULINO</b>	<b>38 PERSONAS</b>
<b>FEMENINO</b>	<b>62 PERSONAS</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100 PERSONAS</b>

Fuente: Ciudadanos Encuestados  
Elaborado por: La Investigadora



**GRÁFICO 1. GÉNERO**



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

## **INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

El 62% de los encuestados es mujer, esto muestra que la mayor parte del sector turista es femenino el 38% de las encuestados son hombre.

Es decir que el producto tendrá acogida en ambos géneros, pero el consumidor más alto va a ser dirigido a las mujeres por lo que se plantea el diseño más femenino, sin descuidar al grupo masculino.

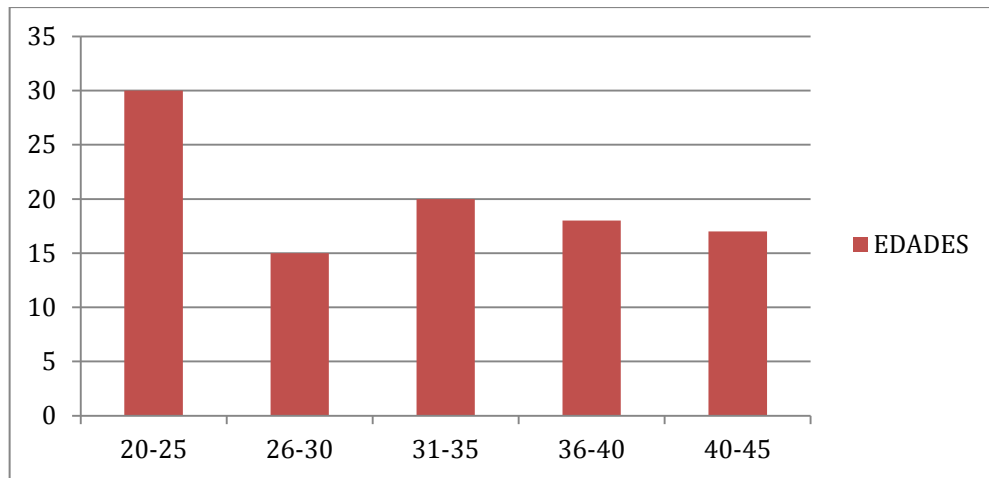
## **2. Edad**

**TABLA 4. RANGO DE EDADES**

20-25 años	30 PERSONAS
26-30 años	15 PERSONAS
31-35 años	20 PERSONAS
36-40 años	18 PERSONAS
41-45 años	17 PERSONAS
<b>TOTAL</b>	<b>100 PERSONAS</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

**GRÁFICO 2. RANGO DE EDADES DE ENCUESTADOS**



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### **INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

El 30% de los encuestados se encuentra en una edad de 20 a 25 años siendo el rango mayor, mientras que el 20% de los encuestados se encuentra en una edad de 31 a 35 años, el 18% de los encuestados se encuentra en una edad de 36 a 40 años, el 17% de los encuestados se encuentra en una edad de 40 a 45 años, el 15% de los encuestados se encuentra en una edad de 26 a 25 años siendo el rango menor.

La edad de los encuestados más alta de muestra que nuestro público objetivo es joven por lo que los diseños deben ser dinámicos coloridos, atractivos.

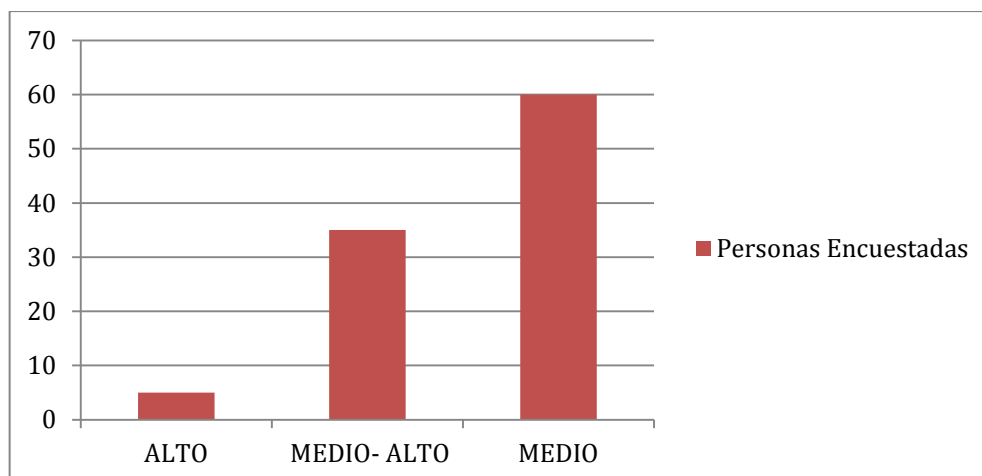
### **3. Estatus socio económico**

**TABLA 5. NIVEL SOCIO ECONÓMICO**

<b>NIVEL</b>	<b>ENCUESTADOS</b>
ALTO	5
MEDIO ALTO	35
MEDIO	60
<b>TOTAL</b>	<b>100 PERSONAS</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

**GRÁFICO 3. ESTATUS SOCIO ECONÓMICO**



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 60% de los encuestados se encuentra en un estado socioeconómico medio por lo cual el target de consumo es aceptable y posee los recursos necesarios para adquirir un producto, mientras que el 35% de los encuestados se encuentra en un estado socioeconómico medio alto, el 5% de los encuestados se encuentra en un estado socioeconómico alto siendo este el rango más bajo.

El prototipo artesanal puede tener un costo medio ya que el público objetivo tiene recursos económicos adecuados para la obtención del producto.

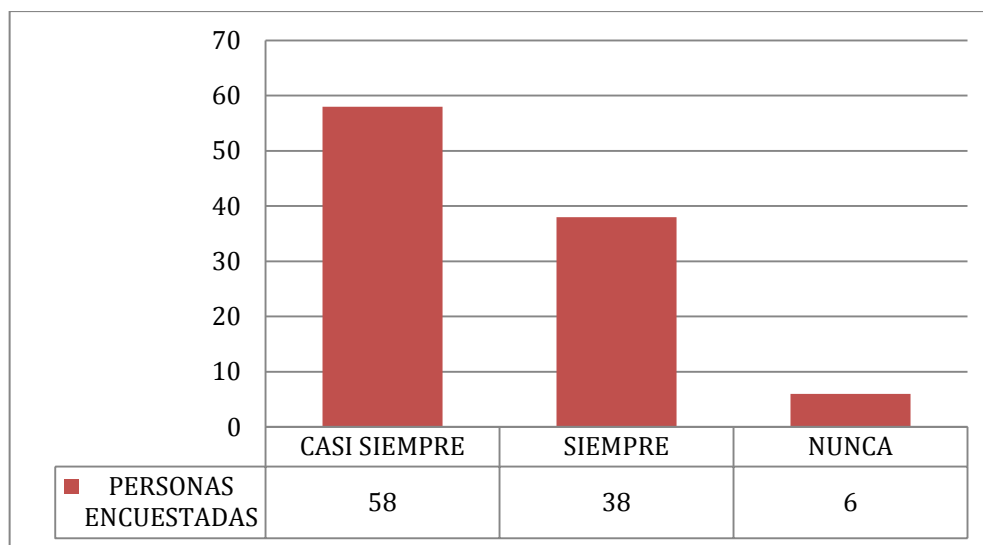
#### 4. Visita tiendas o centros artesanales

**TABLA 6. VISITA A CENTROS ARTESANALES**

OPCIÓN	PORCENTAJES
SIEMPRE	58 PERSONAS
CASI SIEMPRE	36 PERSONAS
NUNCA	6 PERSONAS
<b>TOTAL</b>	<b>100 PERSONAS</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

**GRÁFICO 4. VISITA CENTROS ARTESANALES**



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 58% de los encuestados casi siempre visitan tiendas artesanales de la ciudad de Latacunga por lo cual el target de consumo es aceptable para la conformación de producto artesanal, la ciudad de Latacunga posee una aceptación amplia por parte de la comunidad.

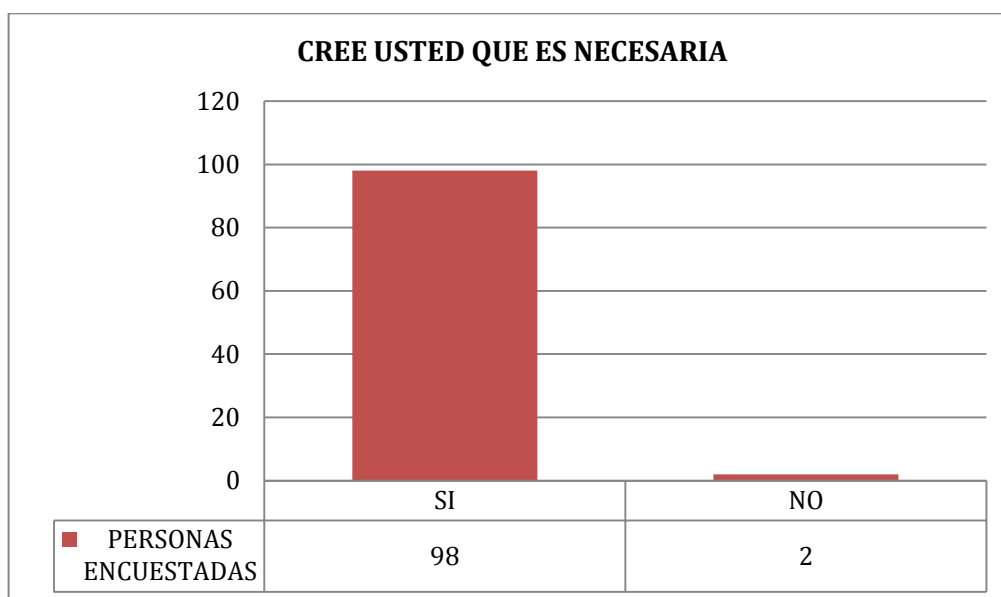
5. **¿Cree usted que es necesaria la innovación de producto artesanal de la localidad?**

**TABLA 7. INNOVACIÓN DE PRODUCTO ARTESANAL**

OPCIÓN	PORCENTAJES
SI	98 PERSONAS
NO	2 PERSONAS
<b>TOTAL</b>	<b>100 PERSONAS</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

## GRÁFICO 5. LA INNOVACIÓN DE PRODUCTO ARTESANAL DE LA LOCALIDAD



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 98% de los encuestados está de acuerdo con que se necesita innovar los productos Artesanales de la ciudad de Latacunga ya que los productos se vuelven rutinarios y no son propios de la ciudad. Llegando de esta manera a la conclusión de que la producción de nuevos productos sería de gran ayuda para la difusión de la cultura Andina Panzaleo. El 2% no está de acuerdo con realizar nuevos productos siendo este un índice muy bajo de oposición al producto.

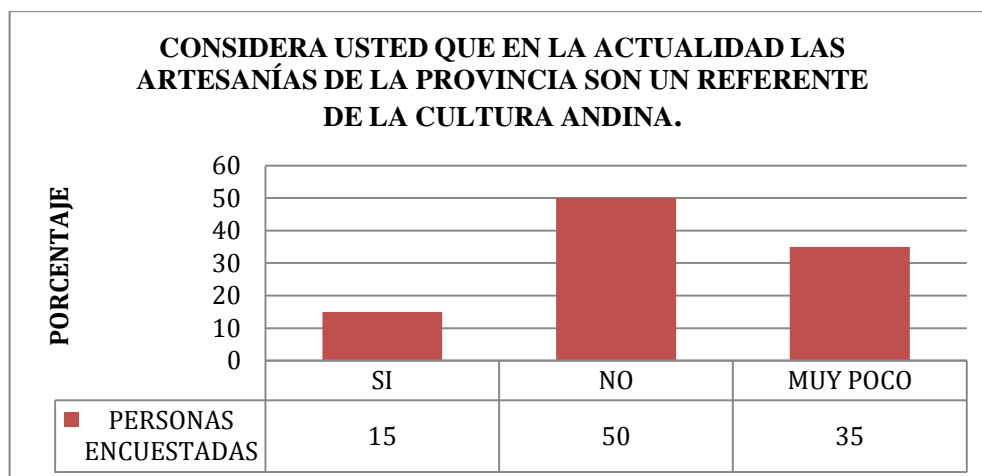
#### 6. ¿Considera usted que en la actualidad las artesanías de la provincia son un referente de la cultura Andina?

**TABLA 8. LAS ARTESANÍAS DE LA PROVINCIA**

OPCIÓN	PORCENTAJES
SI	<b>15 PERSONAS</b>
NO	<b>50 PERSONAS</b>
MUY POCO	<b>35 PERSONAS</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100 PERSONAS</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### GRÁFICO 6. REFERENTE DE LA CULTURA ANDINA.



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 50% de los encuestados no está de acuerdo con que las artesanías de la provincia son un referente de la cultura andina, el 35 % de los encuestados cree que las artesanías tienen muy poca característica andina.

Con la obtención de estos resultados logramos darnos cuenta que el producto artesanal local no representa a la cultura andina aún más a la cultura Panzaleo.

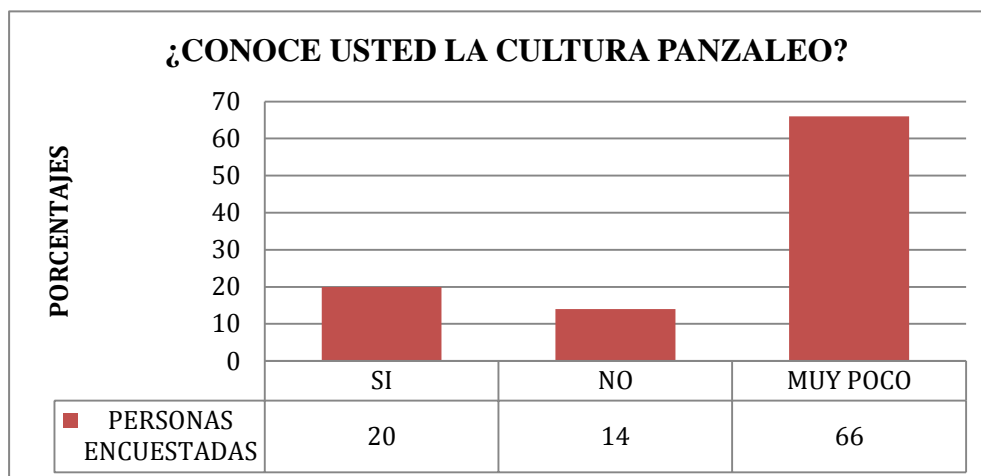
### 7. ¿Conoce usted la cultura Panzaleo?

**TABLA 9. CONOCIMIENTO DE LA CULTURA PANZALEO**

OPCIÓN	PORCENTAJES
SI	<b>20 PERSONAS</b>
NO	<b>14 PERSONAS</b>
MUY POCO	<b>66 PERSONAS</b>
TOTAL	<b>100 PERSONAS</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### GRÁFICO 7. CONOCE USTED LA CULTURA PANZALEO



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 66% de los encuestados conoce muy poco de la cultura Panzaleo así que la realización de productos artesanales locales a través del diseño andino fomentara la cultura Panzaleo, a su vez aportara con nuevas ideas aplicativas para los artesanos.

El 14% de los encuestados no conoce la cultura Panzaleo por lo que a este grupo se podrá mostrar la cultura a través de nuevos productos.

### 8. ¿Cree usted que es necesaria la realización de diseños de prototipos artesanales propios de la cultura Panzaleo?

**TABLA 10. REALIZACIÓN DE DISEÑOS PROTOTIPOS ARTESANOS**

OPCIÓN	PORCENTAJES
SI	98 PERSONAS
NO	2 PERSONAS
TOTAL	100 PERSONAS

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### GRÁFICO 8. DISEÑOS PROTOTIPOS ARTESANOS



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 98% de los encuestados asegura que es necesaria la realización de diseños de prototipos artesanales de la cultura panzaleo, por otra parte el 2% cree que no es necesario.

Con la interpretación de estos resultados podemos conocer que el sector turístico necesita nuevos elementos en las artesanías, por lo tanto es importante la implementación de este proyecto pues promueve de manera amplia la relación de la cultura con la sociedad.

### 9. Enumere en orden de importancia del 1 al 4

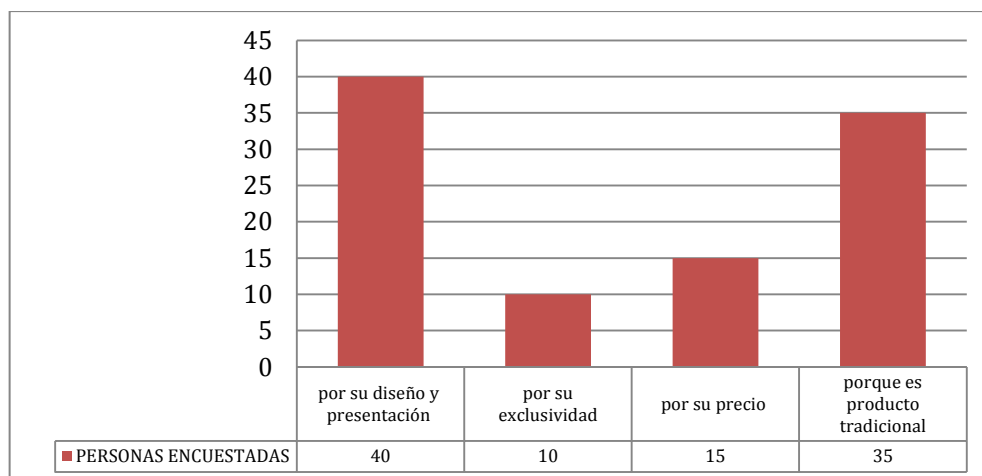
**TABLA 11. ADQUISICIÓN DE PRODUCTOS ARTESANALES**

PREGUNTAS	ORDEN ASIGNADO	PERSONAS
por su diseño y presentación	1	40
por su exclusividad	4	10
por su precio	3	15
porque es producto tradicional	2	35
<b>TOTAL</b>		<b>100 personas</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora



### GRÁFICO 9. ADQUISICIÓN DE PRODUCTOS ARTESANALES



**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 40 % de los encuestados plantea que es el diseño y la presentación es lo que motiva al comprador a adquirir el producto, el 35 por ciento considera que es importante que sea tradicional, el 15 % determina que el precio también va de la mano, mientras que el 10% coloca la exclusividad con un último factor.

Por lo tanto se considera para la investigación que el porcentaje alto demuestra que es necesario aplicar conceptos gráficos logrando así que los artículos llamen la atención del cliente.

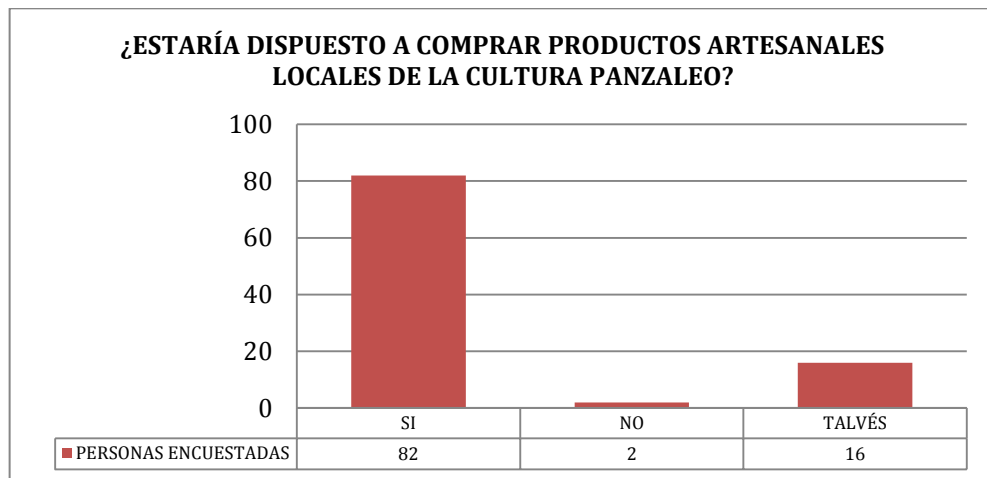
### 10. ¿Estaría dispuesto a comprar productos artesanales locales de la cultura Panzaleo?

**TABLA 12. COMPRAR PRODUCTOS ARTESANALES LOCALES DE LA CULTURA PANZALEO**

OPCIÓN	PORCENTAJES
SI	<b>82 PERSONAS</b>
NO	<b>2 PERSONAS</b>
TALVEZ	<b>16 PERSONAS</b>
TOTAL	<b>100 PERSONAS</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados  
**Elaborado por:** La Investigadora

## GRÁFICO 10. COMPRAR PRODUCTOS ARTESANALES LOCALES DE LA CULTURA PANZALEO



Fuente: Ciudadanos Encuestados  
Elaborado por: La Investigadora

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El 82 % de los encuestados afirma que está dispuesto a comprar productos artesanales locales de la cultura Panzaleo, el 2% considera que no adquiriría este tipo de productos, este es el índice más bajo el 16 % determina que tal vez adquiriera el producto.

Por lo tanto se considera para la investigación que el porcentaje alto demuestra hay un público dispuesto a comprar y adquirir un nuevo producto.

### 2.4 Hipótesis:

¿Cómo el diseño de prototipos artesanales contemporáneos enfocados en la cultura andina, hará posible el rescate de la producción artesanal, tecnológica local y de las tradiciones de la cultura Panzaleo en la ciudad de Latacunga?

## **2.5 Verificación de la hipótesis.**

Tras el estudio realizado con el fin de verificar la hipótesis, se efectuaron un cierto número de encuestas, de las cuales se tomó el resultado de la pregunta número cinco, donde el 98 % de las personas encuestadas consideran que es importante la innovación de los productos artesanales de la localidad, y la pregunta número ocho en la que consta el diseño y presentación del producto es la razón número uno por la cual se adquiere productos artesanales.

Por lo cual es factible, posible y necesario el diseño de prototipos artesanales contemporáneos enfocados en la cultura andina para el rescate de la producción artesanal tecnológica local de las tradiciones de la cultura panzaleo en la ciudad de Latacunga.

De esta manera se pueda generar nuevos referente visuales como son los módulos, las formas de las vasijas, los colores de las cerámicas se conozca de mejor manera la cultura de los pueblos aborígenes.

El presente trabajo investigativo ayudará a difundir la tradición, historia, imágenes e información de la cultura panzaleo, en la ciudad de Latacunga.

## **CAPITULO III**

### **3. PROPUESTA ALTERNATIVA**

**“DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”**

#### **3.1 Presentación del Tema**

La presente investigación se plantea con el fin de mostrar prototipos contemporáneos de una forma innovadora para estar en contacto directo con la cultura, se plantea un diseño abierto que marque los signos y símbolos, que dé a notar lo orgulloso que está el usuario de portar objetos con sus raíces Andinas.

Sin duda permitirá recuperar la magia y el misticismo que conforma en si las culturas ancestrales, el enfoque de la creación de objetos con identidad y el manejo de diferentes materiales abrirá mercados. Solo es necesario la motivación, la creatividad, y el estudio de la cultura.

En esta propuesta se podrá obtener imágenes y gráficos de las piezas representativas de la colección Isidro Ayora, a su vez contendrá empaques aptos para la distribución de las artesanías, también un muestrario con módulos que ayudara a que los artesanos tengan un banco de información en el cual puedan basarse y generen ellos sus propios diseños.

## **3.2 Objetivos de la propuesta**

### ***3.2.1 Objetivo General***

Diseñar prototipos artesanales contemporáneos enfocados en la cultura andina, aplicando conceptos del diseño básico para el rescate de la producción artesanal, tecnológica local y de las tradiciones de la cultura Panzaleo

### ***3.2.2 Objetivos Específicos***

- Recopilación fotográfica de las piezas de la cultura panzaleo.
- Realizar bocetos y estilizaciones para el desarrollo de la propuesta.
- Diseñar prototipos utilizando las técnicas de ilustración gráfica.

## **3.3 Análisis de Factibilidad**

### ***3.3.1 Factibilidad Técnica***

El proyecto es factible porque está en la capacidad de generar representaciones gráficas y se cuenta con el conocimiento para la generación de nuevos productos que se darán a conocer no solo a nivel nacional sino también a nivel internacional.

Lo que se hará para mantenerse cerca de los consumidores es tratar de involucrar lo contemporáneo a través de las herramientas del Diseño Gráfico, por medio de las técnicas de ilustración.

La producción va a cambiar, se agrega el aspecto tecnológico para aumentar la producción. Para la realización del proyecto se podrán usar las herramientas de diseño, como son los manuales, los catálogos, los libros especializados, las cámaras de fotografía, y los programas de Diseño. También se podrá difundir los ejemplos a través de la Universidad el proyecto de investigación está ligado al contacto con la sociedad.

### 3.3.2 Factibilidad Económica.

El proyecto es factible debido a que los investigadores cuentan con los recursos necesarios para la realización del proyecto. En este caso se ha planteado un cronograma de gastos que va desde la investigación del proyecto hasta la presentación del mismo, en este se detallan los gastos, imprevistos, costos indirectos, etc.

#### 3.3.2.1 Presupuesto

**TABLA 13. COSTOS DIRECTOS**

<b>DETALLE</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>VALOR/UNIDAD</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Papel Bond	1000	0.05	50,00
Perforadora	1	4.00	4,00
Grapadora	1	20,00	20,00
Boceto	2	2,50	5,00
Resaltador	4	1,00	4,00
Adquisición de Libros	2	25	50,00
Servicio de Internet	400/horas	0.60	300,0
Horas de Diseño	150/ hora	5,00	750,00
Servicio De Impresión	5000	0.10	300,00
Impresión de empaques	4	4.00	16,00
Compra de pintura	12	2.00	24,00
Uso de laser	3/horas	30	90,00
Compra de madera	4	12.00	48,00
<b>TOTAL</b>			<b>1661,00</b>

**Fuente:** Ciudadanos Encuestados

**Elaborado por:** La Investigadora

### 3.3.2.2 Costos Indirectos

**TABLA 14. COSTOS INDIRECTOS**

DETALLE	VALOR (USD)
TRANSPORTE	\$100,00
ALIMENTACIÓN	\$120,00
IMPREVISTOS	\$100,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 320,00</b>

Fuente: Ciudadanos Encuestados  
Elaborado por: La Investigadora

**TABLA 15. PRESUPUESTO GENERAL**

DETALLE	VALOR (USD)
COSTOS DIRECTOS	1.661,00
COSTOS INDIRECTOS	320,00
SUBTOTAL	1.981,03
10% IMPREVISTOS	180,00
<b>COSTO TOTAL DEL PROYECTO</b>	<b>\$ 2,161</b>

Fuente: Ciudadanos Encuestados  
Elaborado por: La Investigadora

### 3.3.2.3 Factibilidad Operacional.

Se refiere a que debe existir el personal capacitado el Director de Tesis, el asesor metodológico que están en la capacidad de guiar a la Tesista, con esto se puede llevar a cabo el proyecto y así mismo, deben existir usuarios finales dispuestos a emplear los productos como es el caso de los artesanos de la ciudad de Latacunga así mismo los turista que como se plantea en el capítulo anterior están de acuerdo con adquirir el producto.

## **3.4 Desarrollo de la Propuesta**

### ***3.4.1 Requerimientos de la propuesta***

#### ***3.4.1.1 Antecedentes.***

##### ***Historia de la cultura Panzaleo.***

La cultura de Panzaleo se caracteriza por ser una de las más importante y pretérita de la provincia. Esta cultura ha mantenido su nombre prehistórico desde su asentamiento. En los últimos años se ha planteado una investigación a fondo de la cultura. Se ha podido determinar que la cultura Panzaleo es sin duda una de las tribus más antiguas que conforma la serranía Ecuatoriana. Esta cultura se conformaba por hombres fuertes, valientes y sanguinarios; los cuales plasmaron en sus asentamientos rasgos de indicios culturales muy originales que se encuentran en vigencia hasta los actuales momentos, y que pueden ser visuales.

La denominación de la palabra Panzaleo es sin duda una derivación de la palabra “tribu” que significa familia y posee sucesos de alto renombre como es la conocida batalla del Nagsiche de donde surge la conocida fiesta del “Danzante” En contexto el nombre determina sin duda un aspecto representativo de las cerámicas el aspecto de barrigudos que sus cerámicas poseen en su mayoría.

La semejanza de la vestimenta y su alimentación es la forma original en la cual esta cultura se desarrollaba, la conformación de las vasijas son la demostración misma del desarrollo de la comunidad, y la interacción que tenían con esta forma de mostrar quienes eran y que hacían de manera similar a la representación propia de su ser.

### ***3.4.2 Evidencia Arqueológica de la cultura Panzaleo***

Los autores mencionados anteriormente nos hablan de los asentamientos en los que se encontraron piezas de la cultura Panzaleo, se menciona inclusive rasgos de las piezas encontradas como son sus colores y formas. Las formas de las vasijas son una muestra de la habilidad que poseía la comunidad, en la cual podemos



reconocer distintas técnicas de cocción, también distintas etapas de Panzaleo que inicia en Panzaleo primario hasta llegar al terciario, lo que nos permite identificar un avance por etapas de esta cultura.

### **3.5 Diseño prototipo Juego de Ajedrez**

#### ***3.5.1 Recopilación Fotográfica***

La recopilación fotográfica se llevó a cabo con la técnica de ángulos fotográficos, lo que permite obtener mayor información de las vasijas tanto en su forma, color, diseño, y conocer los aspectos predominantes de estas vasijas, sus cualidades y figuras.

Para la realización de la fotografía se colocó la cámara en picada para poder observar de mejor manera la boca de la cerámica y la formación del módulo. En el caso de museos no es posible tomar las fotografías de las cerámicas que se encuentran en anaqueles con llave por lo que se procede a bocetar la pieza.

#### **FOTOGRAFÍA 3. PIEZAS DE LA CULTURA PANZALEO**



**Fuente:** Museo de la Escuela Isidro Ayora.

**Elaborado por:** Susana Arizaga.

### 3.5.1.1 Fotografía rey de Ajedrez.

#### FOTOGRAFÍA 4. LÍNEAS PARALELAS Y ACUÑADO DE OJOS



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado por:** Susana Arízaga

#### FOTOGRAFÍA 5. EL PLANO NORMAL



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

La cerámica es un rostro muy peculiar de ojos hundidos, la cara es totalmente pintada, las líneas de sus ojos son en forma paralela se ve los rasgos faciales muy pronunciados como sus ojos, sus dientes, su nariz, gracias al Museo Central del Ecuador sus medidas de vasija son de 33 cm, su peso es de 4,5 libras, su espesor es de 7mm, y las líneas de su cuerpo son perpendiculares, su figura es simétrica.

### FOTOGRAFÍA 6. FIGURA ANTROPOMORFA



Fuente: Museo del Banco Central del Ecuador  
Elaborado Por: Susana Arízaga

### FOTOGRAFÍA 7. TOMA FRONTAL MARCAS DE ROSTRO.



Fuente: Museo Isidro Ayora.  
Elaborado Por: Susana Arízaga.

#### 3.5.1.2 *Fotografía torre de Ajedrez.*

Vasija que posee la boca de la cerámica en la parte superior, tiene la forma de un humano de procedencia un anciano, en su cabeza se observa los colores rojo, blanco, marrón. En su cabeza posee una especie de cinto o corona con forma de dientes, en el cuello un diseño paralelo acuñado. La cerámica mide 12 cm de alto 33 cm de ancho, pesa ½ libra y su grosor de cerámica es de 0,6mm.

**FOTOGRAFÍA 8. VISTA FRONTAL.**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 9. VISTA PICADA.**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 10. VISTA LATERAL.**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**3.5.1.3 Fotografía Reina de Ajedrez.**

**FOTOGRAFÍA 11. CERÁMICA REINA DE AJEDREZ**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

La piza mide 10.3 cm de ancho 36 cm de alto pesa 6 libras, es una cerámica gruesa su cuello tiene 28cm de ancho y su alto es de 8cm de alto, la boca de la cerámica es de 11cm de diámetro sus cabezas son de 9cm de ancho por 6 cm de alto, esta cerámica es la representación del poncho prenda destacada en esta

cultura, los colores de los rostros y las figuras son rojas. Desde la vista cenital forma un módulo.

#### ***3.5.1.4 Fotografía Peón de Ajedrez.***

#### **FOTOGRAFÍA 12. CERÁMICA PEÓN CONTRAPICADO**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

#### **FOTOGRAFÍA 13. CERÁMICA ÁNFORA ANTROPOMORFA**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

Cerámica circular en forma de espiral, esta vasija tiene la fisonomía de una cara pintada con los dedos como símbolo de las cuatro líneas, su diseño es paralelo, su color de línea es rojo, acuñado los ojos y sus orejas son a relieve. Las medidas de la vasija son de 24 cm de alto 61 cm de ancho, 3 cm de ancho de circunferencia en espiral, su cara mide 37cm su peso es de 2,5 libra, y su grosor es de 0,7mm.

**FOTOGRAFÍA 14. CERÁMICA PEÓN VISTA LATERAL.**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 15. LÍNEAS PARALELAS.**



**Fuente:** Museo Isidro Ayora.  
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

### 3.5.2 *Boceto de las piezas de ajedrez.*

La utilización de prototipos de baja fidelidad sirve al momento de abaratar los costos para poder plasmar las ideas de manera rápida y sencilla.

En el boceto es muy importante mostrar los diseños de las piezas desde un punto de vista plano y darle realce a las formas humanas que este posee además se pudo graficar la cerámica desde el punto de vista picado y contrapicado que ayudo a graficar módulos que tiene las cerámicas.

Para la realización de las ilustraciones se plantea la técnica de ilustración del lápiz, en la cual se traza los rasgos del objeto en una superficie, esta técnica ayuda a la ilustración ya que se digitaliza las imágenes para proceder a ilustrar.

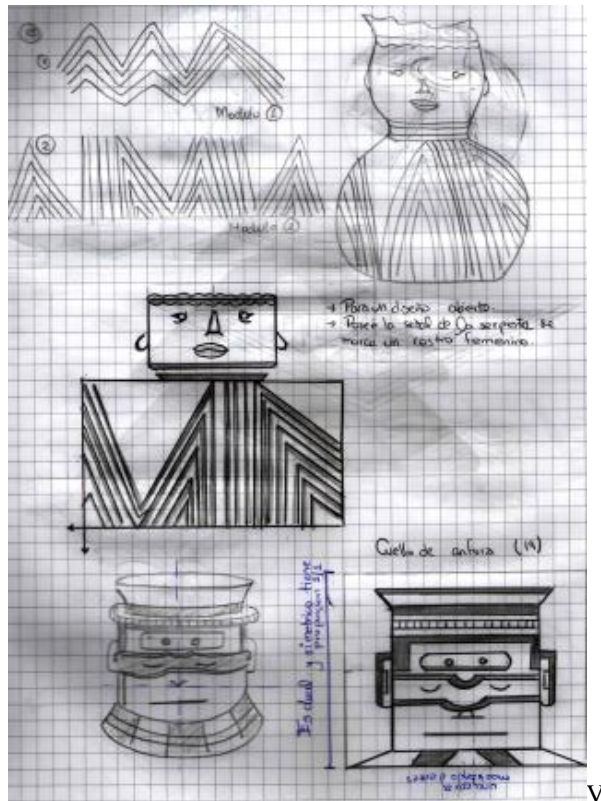
**FOTOGRAFÍA 16. BOCETOS VASIJAS**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

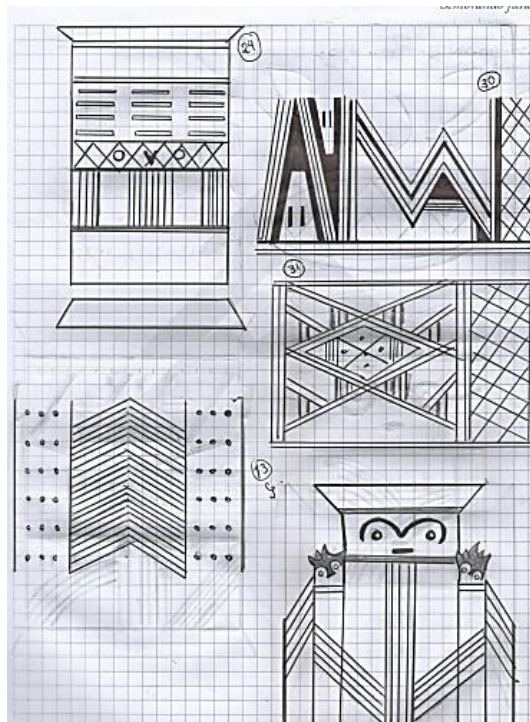


## FOTOGRAFÍA 17. DISEÑO DE BOCETOS GEOMÉTRICOS



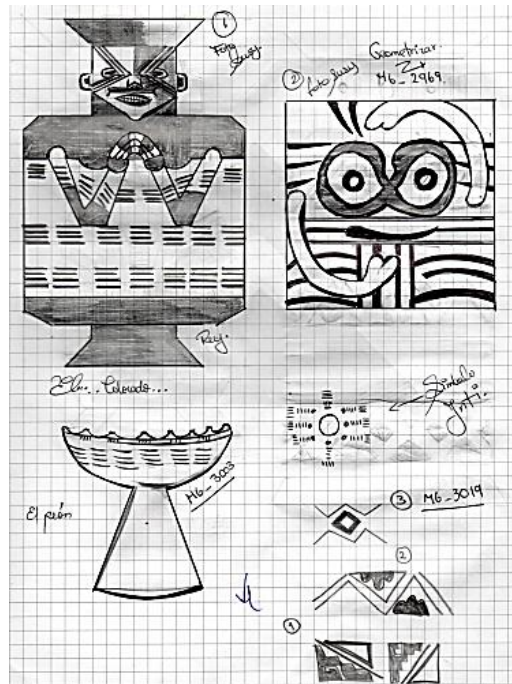
Elaborado Por: Susana Arízaga

## FOTOGRAFÍA 18. LÍNEAS Y MÓDULOS VASIJAS



Elaborado Por: Susana Arízaga

## FOTOGRAFÍA 19. BOCETO DE FIGURA EN FORMA DE REY

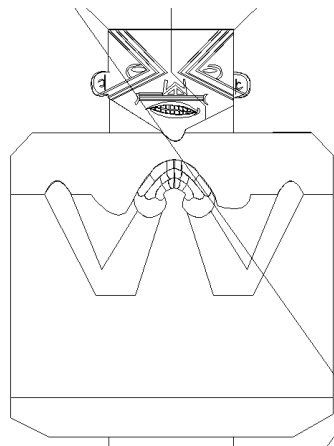


Elaborado por: Susana Arízaga

### 3.5.3 Ilustración de las piezas

En la etapa de ilustración se realiza las piezas de ajedrez primero de forma lineal, plana para poder realizar la aplicación a técnicas de Láser y pintura liza la ilustración también está realizada con modulación y dualidad de las piezas, abstracción de forma y resaltado a lo antropomorfo.

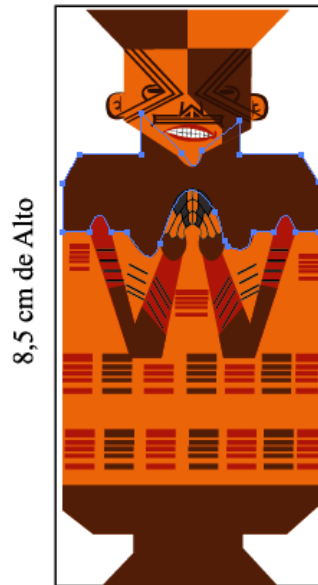
## FOTOGRAFÍA 20. ILUSTRACIÓN PIEZA DE AJEDREZ.



Elaborado por: Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 21. ILUSTRACIÓN PIEZA DE AJEDREZ.**

CASIQUE  
REY DE AJEDREZ

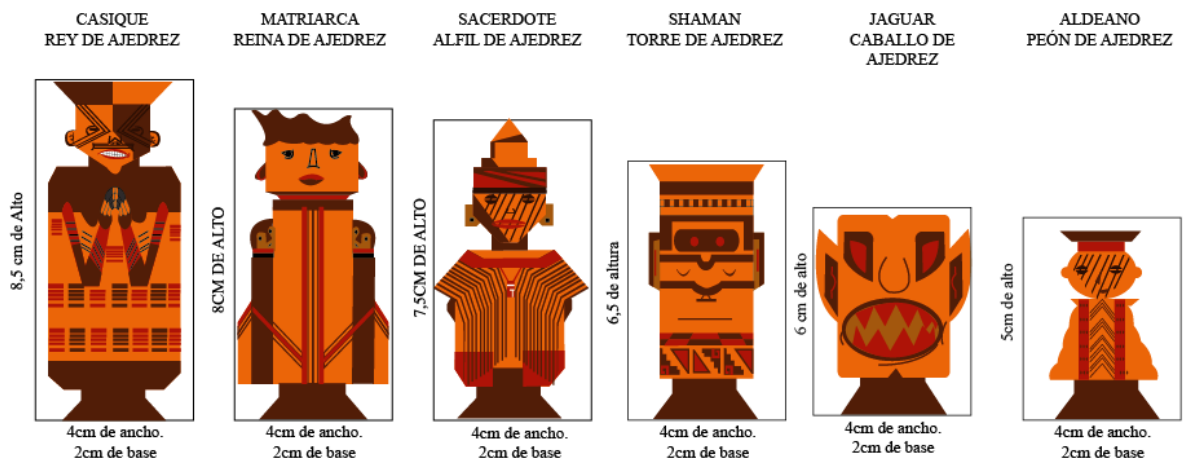


8,5 cm de Alto

4cm de ancho.  
2cm de base

Elaborado por: Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 22. PIEZAS DE AJEDREZ A COLOR**

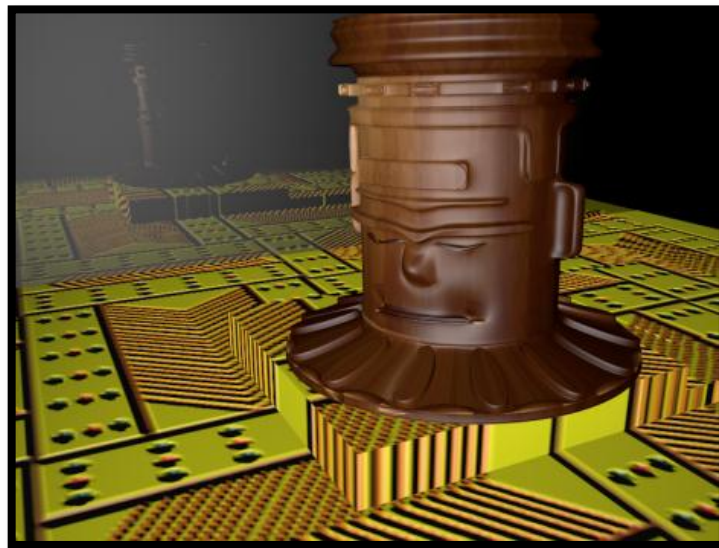


Elaborado por: Susana Arízaga

### ***3.5.4 Modelado 3D piezas de ajedrez.***

Se realizó en programas de modelado 3D que facilitan la apariencia visual de las piezas, en este caso se procede a realizar un sólido y editarlo mediante textura, uso de luces, y proceder al render. Las piezas están realizadas a partir de un cilindro de 10 cm x 5cm, el cual se ha moldeado para obtener la forma gráfica.

**FOTOGRAFÍA 23. MODELADO DE LAS PIEZAS**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 24. MODELADO DE LAS PIEZAS.**



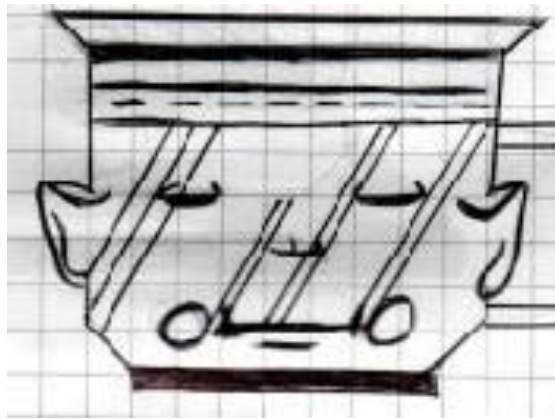
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

### ***3.5.5 Diseño o creación del Isotipo***

#### ***3.5.5.1 Boceto del Isotipo.***

Para la marca de los prototipos artesanales se tomó en cuenta un módulo de la cerámica andina Panzaleo, en la cual se puede distinguir la forma de la cerámica en este caso la cara de un personaje panzaleo.

#### **FOTOGRAFÍA 25. VASIJA PANZALEO BOCETO.**

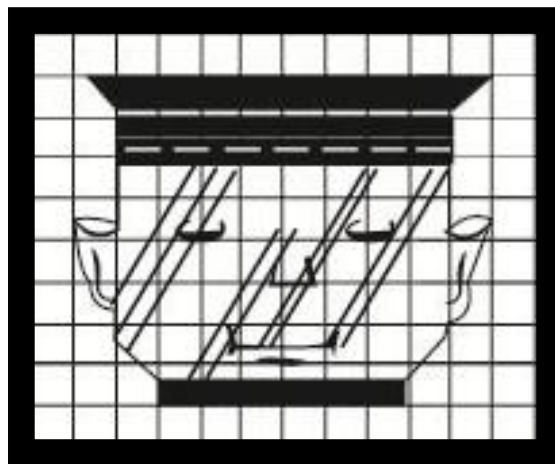


**Elaborado por:** Susana Arízaga

#### ***3.5.5.2 Vectorización Del Isotipo***

En la ilustración se trabajó con software de manejo de color y dibujo el cual se usó para plasmar de manera más clara las ideas como el color de la identidad y el uso de la retícula para la formación del logotipo.

#### **FOTOGRAFÍA 26. ILUSTRACIÓN ISOTÍPO.**



**Elaborado por:** Susana Arízaga

### 3.5.6 Construcción del Logotipo de la identidad.

#### 3.5.6.1 Tipografía

Para esto se plantea la tipografía **Bank Gothic Light BT** con su respectiva familia como título y subtítulo. Puesto que la tipografía no posee minúsculas se utiliza la misma tipografía pero más pequeña, el uso de esta tipografía se da debido a que en la escritura Quechua no existen serifas, por lo que se utiliza tipografía recta.

FOTOGRAFÍA 27. TIPOGRAFÍA BANK GOTHIC LIGHT BT.

A A B B C C D D E E F F  
G G H H I I J J K K L L M M  
N N O O P P Q Q R R S S T T  
U U V V W W X X Y Y Z z.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9.  
! " # \$ % & / ( ) = ? ; ' \* ] [ \_ : ;

Elaborado por: Susana Arízaga

FOTOGRAFÍA 28. CONSTRUCCIÓN TIPOGRÁFICA



Elaborado por: Susana Arízaga

La palabra Maki proviene del Quechua Manual o manualidad, por lo que hace referencia a las artesanías Panzaleo, se utiliza quechua pues es parte de la identidad lingüística que se plantea adoptar a lo contemporáneo.

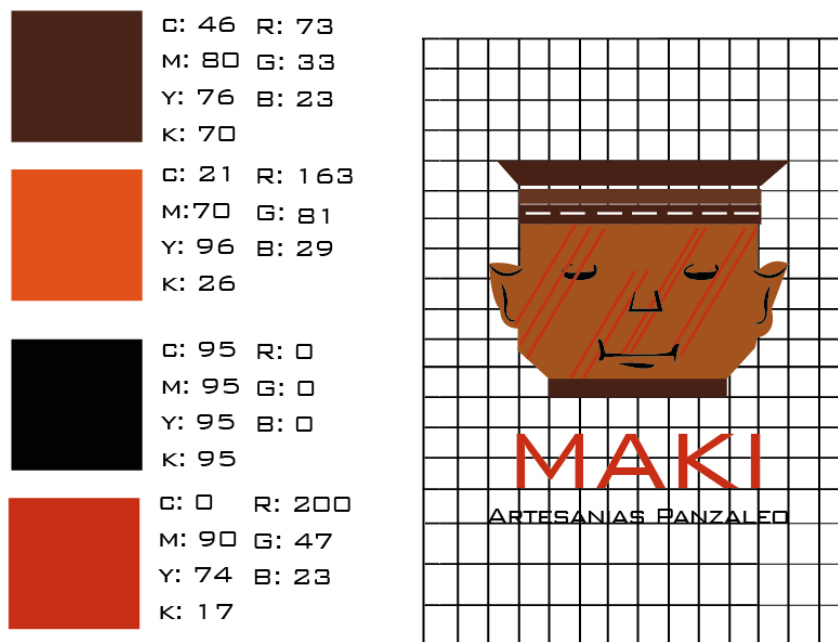
### FOTOGRAFÍA 29. ISOLOGOTÍPO



Elaborado por: Susana Arízaga

### 3.5.6.2 Construcción cromática de la identidad

#### FOTOGRAFÍA 30. CROMÁTICA DE LA IDENTIDAD.



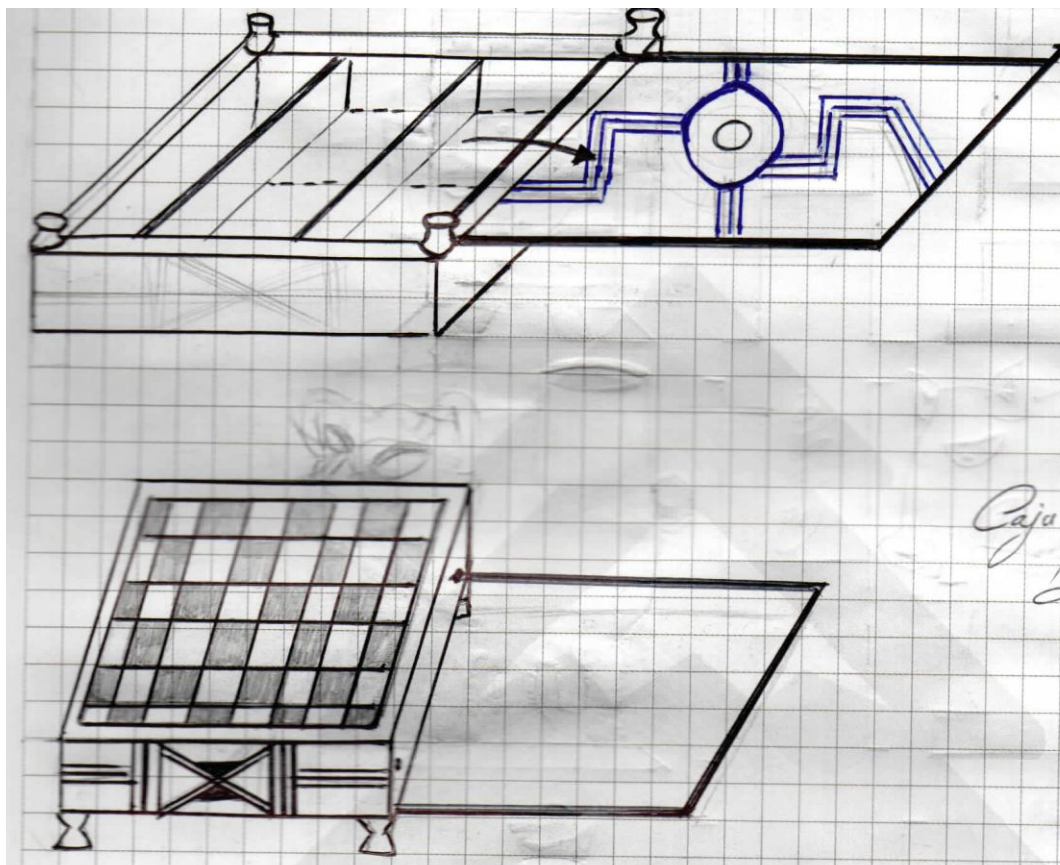
Elaborado por: Susana Arízaga

La cromática que se utiliza es de las vasijas tomando en cuenta el uso del wiphai como referente de los colores, en este caso se plantea el negro, el rojo, el anaranjado, el café. Los colores se encuentran con sus respectivos valores en RGB Y CMYK.

### ***3.5.7 Realización del empaque prototipo pieza de ajedrez***

El empaque se utilizara para guardar los prototipos artesanales y de esta manera poder distribuir el producto a la ciudadanía.

**FOTOGRAFÍA 31. BOCETO DEL EMPAQUE.**



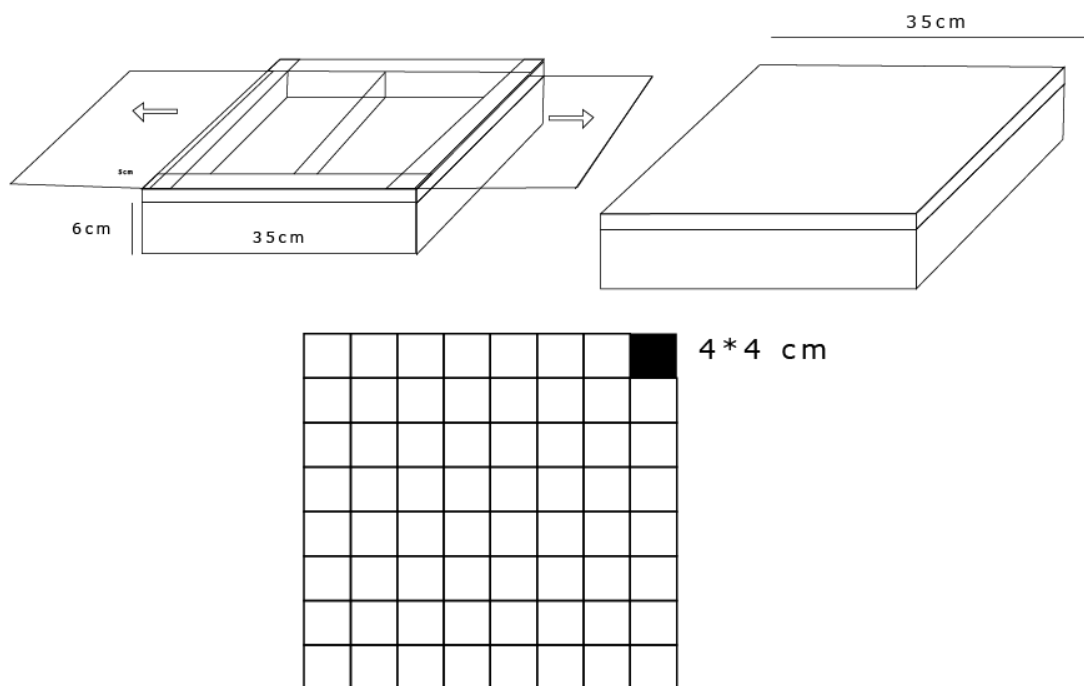
**Elaborado por:** Susana Arízaga



### 3.5.7.1 Ilustración del empaque del empaque prototipo pieza de ajedrez

En este caso el empaque del juego de ajedrez será en madera pintado a mano e ilustrado con guía laser de esta manera se aplica la tecnología y lo artesanal. El prototipo se realizó mediante técnica de modulación básica y su forma es cuadrada permite guardar en su interior las piezas. En el empaque se escriben Artesanías Panzaleo y sus tapas forman la imagen de una cerámica. Se toma en cuenta la simetría y dualidad de las cerámicas a su vez la sencillez de un módulo.

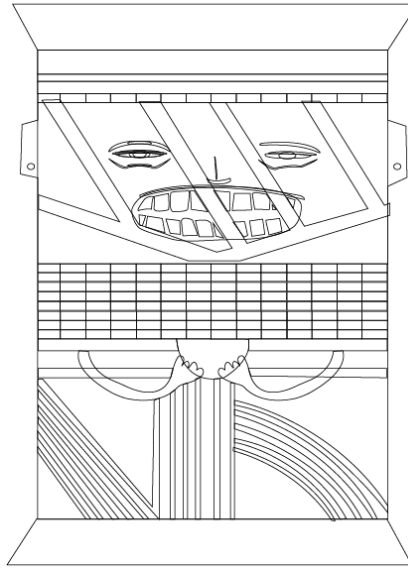
**FOTOGRAFÍA 32. DISEÑO DEL EMPAQUE**



**Elaborado por:** Susana Arízaga

El empaque tiene las medidas de 35 x35 cm, una altura de 6 cm para poder colocar en el interior las pizas de ajedrez. Se abre a los lados cada tapa mide 17,5 cm de ancho por 35 cm de alto lo que permite abrir la caja. El tablero tiene una medida de 35 x 35cm con módulo de 4 x 4cm con 8 espacios, para poder colocar las piezas, Estas medidas son tomadas de las medidas oficiales de la federación Ecuatoriana de Ajedrez.

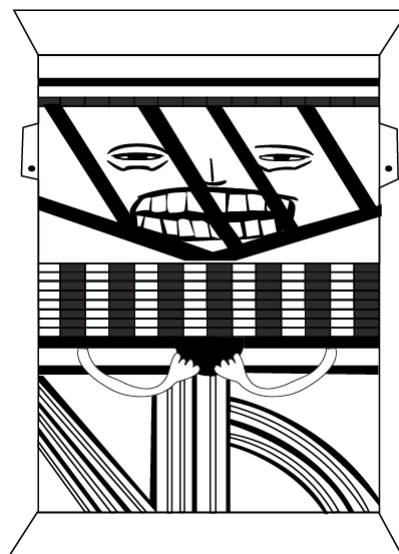
### FOTOGRAFÍA 33.DISEÑO DE LA TAPA DEL EMPAQUE



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

La tapa se realizara con la técnica de láser y se pintara a mano para dar ese toque artesanal, el efecto que se obtendrá es el relieve y la profundidad del diseño en la tapa. El diseño será de 17,5 cm de ancho y 35 cm de alto, este se dividirá en dos partes iguales mostrando la simetría y dualidad, en este se aplicará el diseño monocromático, cómo muestra de la simplicidad del diseño andino, la conformación de líneas que forman un significado, también los rasgos de la figura como sus marcas en la cara y su ropa.

### FOTOGRAFÍA 34.DISEÑO DE LA TAPA DEL EMPAQUE



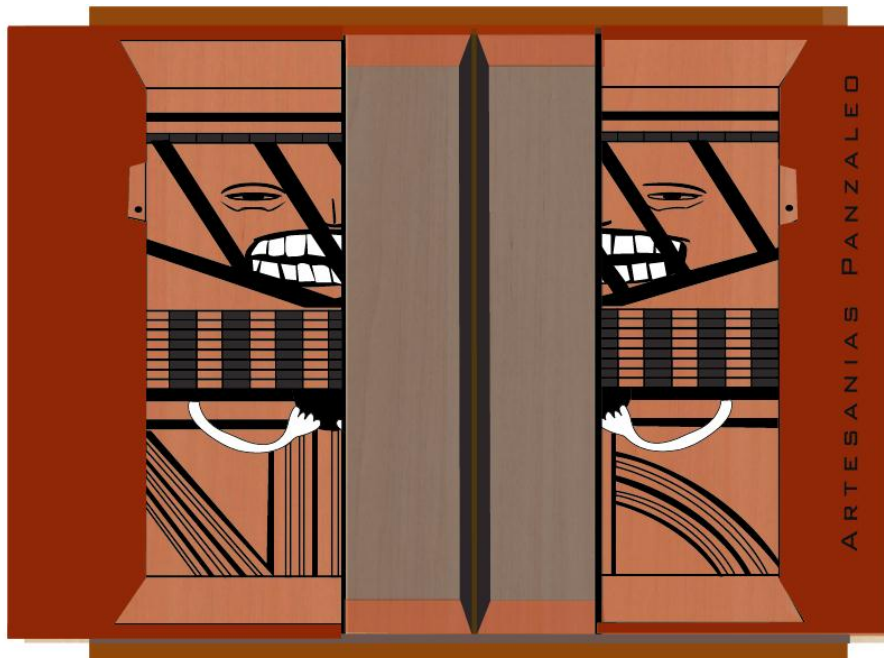
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 35. ILUSTRACIÓN DEL EMPAQUE.**



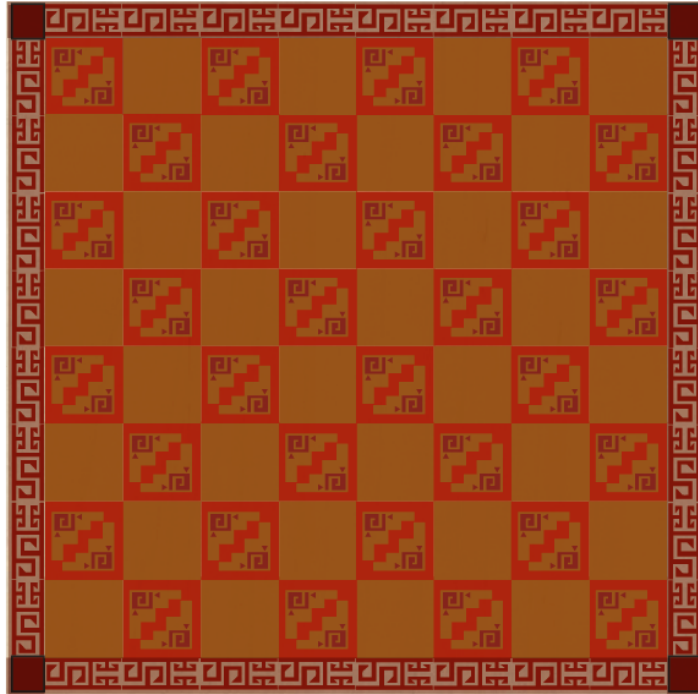
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 36. ILUSTRACIÓN DE LA CAJA**



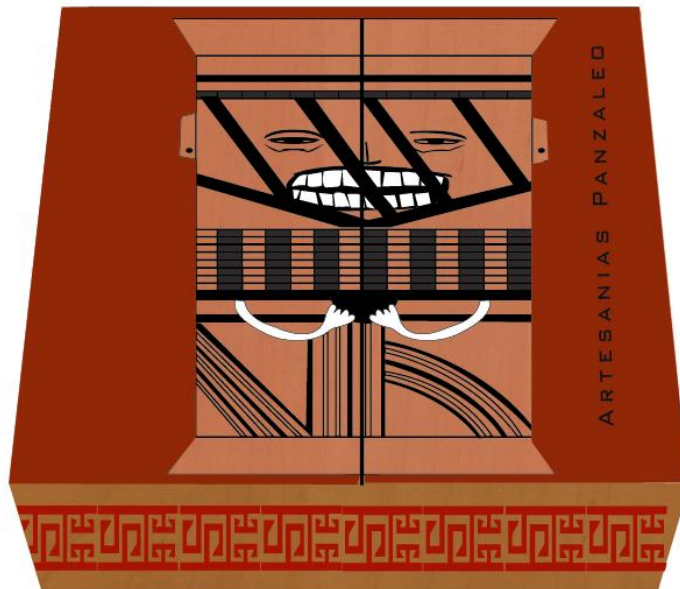
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 37. ILUSTRACIÓN DEL TABLERO**



Elaborado Por: Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 38. ILUSTRACIÓN DEL EMPAQUE ARTESANIAS.**



Elaborado Por: Susana Arízaga

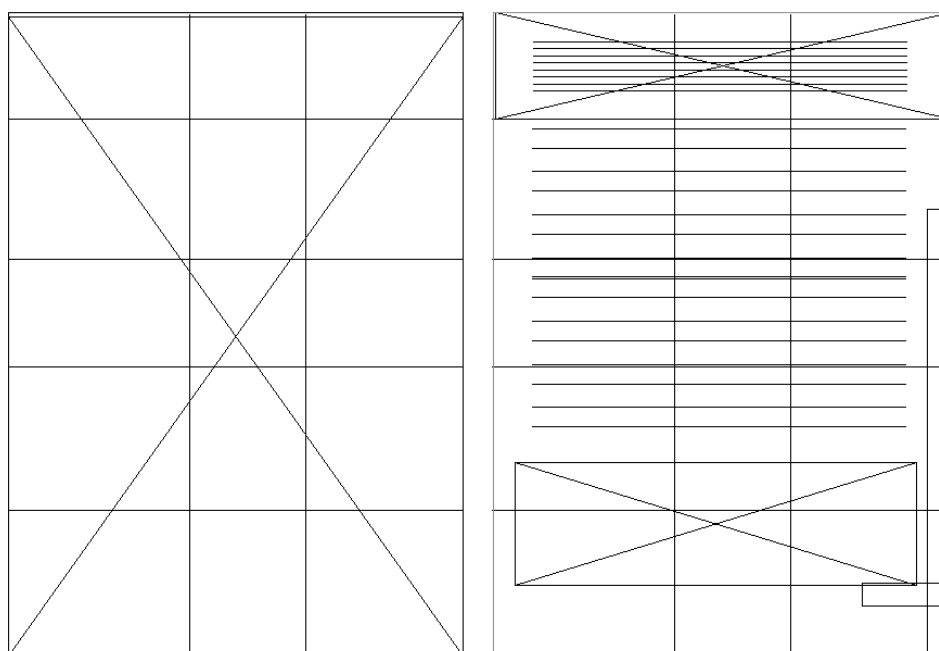
### ***3.5.8 Realización del folleto de Introducción al ajedrez.***

Nuestro juego de ajedrez contiene un libro el cual explica la importancia de las piezas panzaleo, muestra fotos que son las piezas reales además posee las reglas del juego, este folleto permite comunicar de manera clara el patrimonio cultural de la provincia.

#### ***3.5.8.1 Maquetación folleto de ajedrez.***

La maquetación ocupada es una retícula modular, la información es la obtenida durante la investigación, las fotografías son obtenidas por museos de la ciudad, la retícula modular es de 3 columnas y 5 filas.

**FOTOGRAFÍA 39. USO DE RETÍCULA MODULAR .**



**Elaborado por:** Susana Arízaga

Las “X” representan las imágenes las líneas rectas el texto simulado, los rectángulos representan los números de las hojas y la ceja que en este caso contendrá información, como títulos, subtítulos, y párrafo.

### 3.5.8.2 Maquetación del folleto de ajedrez.

FOTOGRAFÍA 40. MAQUETACIÓN DEL FOLLETO



Elaborado por: Susana Arízaga

### 3.6 Diseño prototipos bisutería artesanal

#### 3.6.1 Fotografía vasijas y módulos.

**FOTOGRAFÍA 41. CERÁMICA PANZALEO**



**Elaborado por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 42. CERÁMICA PANZALEO**



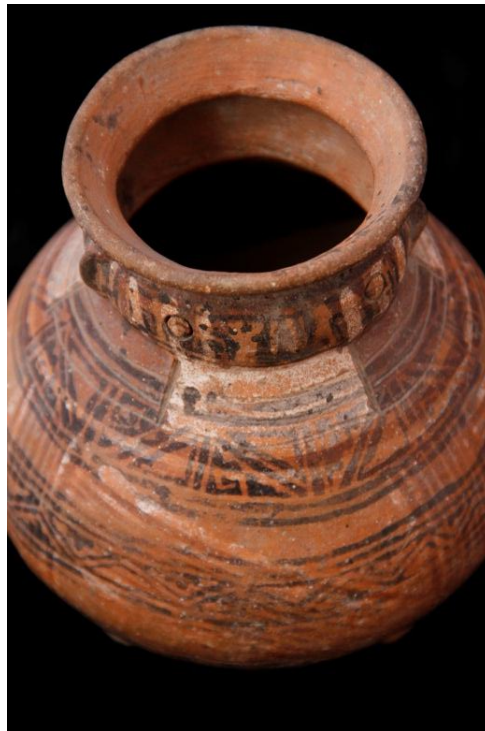
**Elaborado por:** Susana Arízaga

### FOTOGRAFÍA 43. CERÁMICA PANZALEO



Elaborado por: Susana Arízaga

### FOTOGRAFÍA 44. CERÁMICA PANZALEO



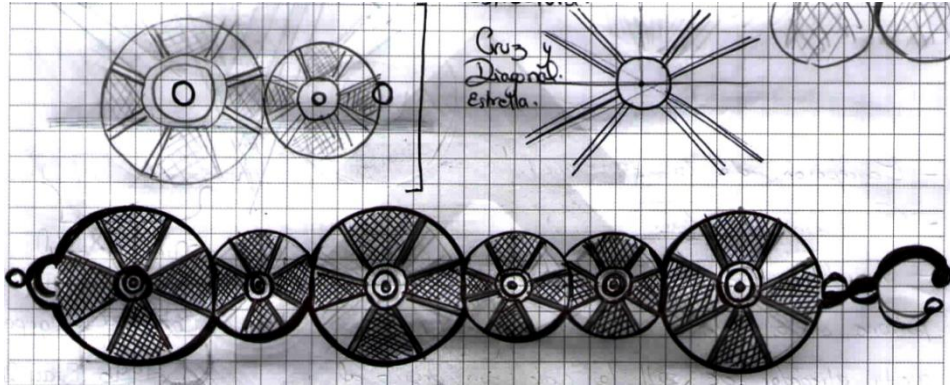
Elaborado por: Susana Arízaga



### 3.6.2 Bocetos de prototipos bisutería artesanales

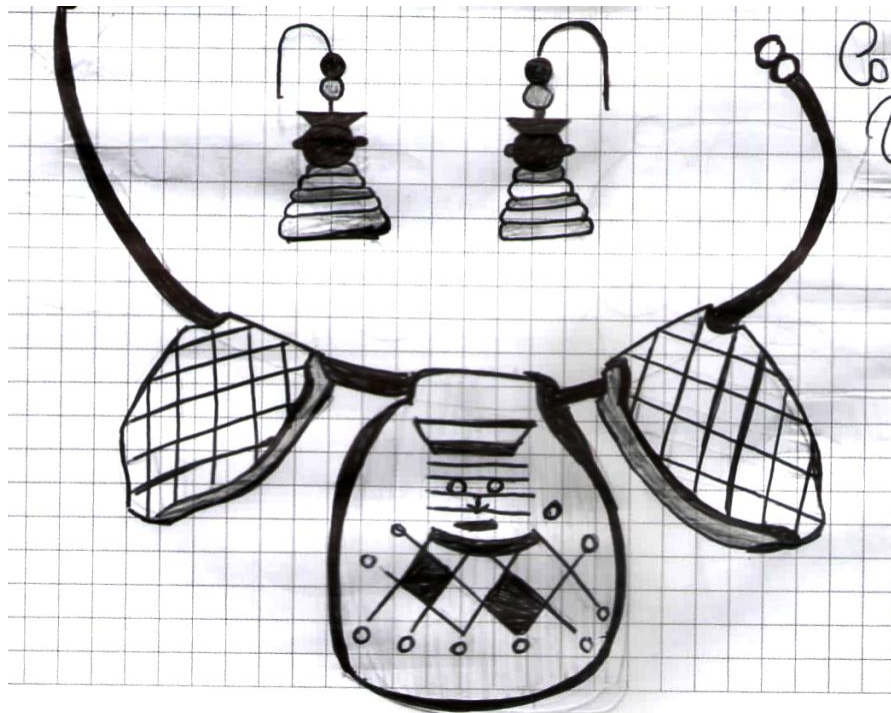
La bisutería se realiza mediante la obtención del módulo a través de las piezas de cerámica vistas desde su vista superior, tomando la estructura andina como la cruz y la diagonal Andina.

**FOTOGRAFÍA 45. BOCETO BISUTERÍA ARTESANALES**



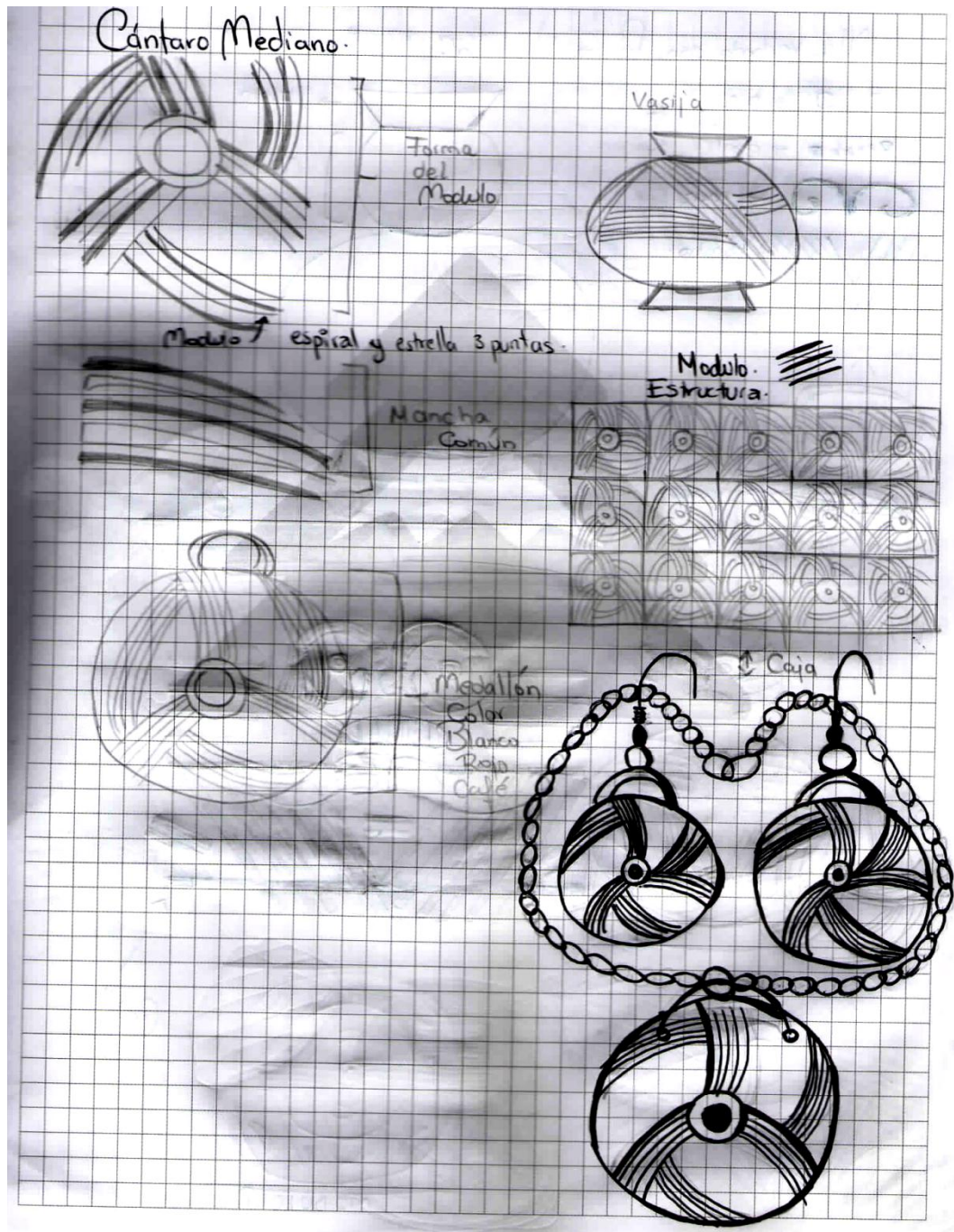
Elaborado por: Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 46. BOCETO COLLAR Y ARETES**



Elaborado por: Susana Arízaga

## FOTOGRAFÍA 47. BOCETO COLLAR ARETES Y MÓDULOS



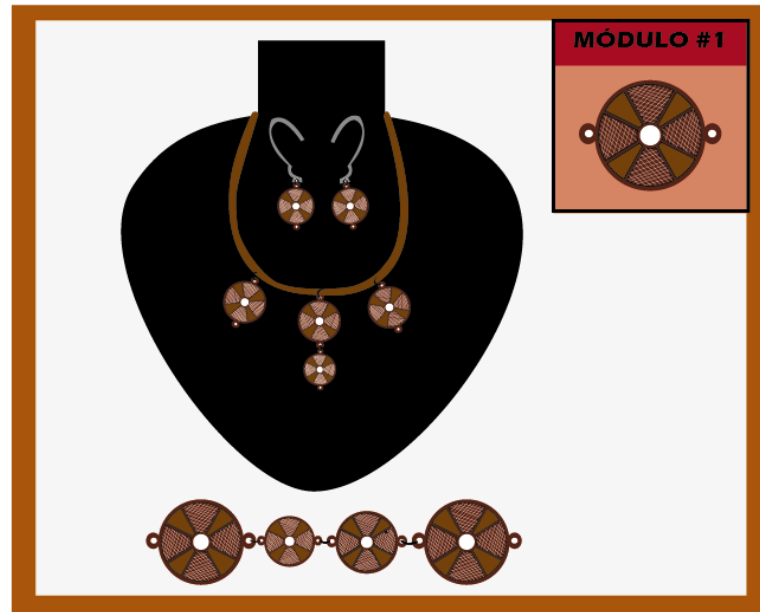
Elaborado por: Susana Arízaga

El diseño se toma de un cántaro mediano, su diseño es una mancha común la cual se asemeja a las líneas de un poncho, su vista superior forma la espiral y la estrella de tres puntas.

### 3.6.3 Ilustración de prototipos bisutería artesanales

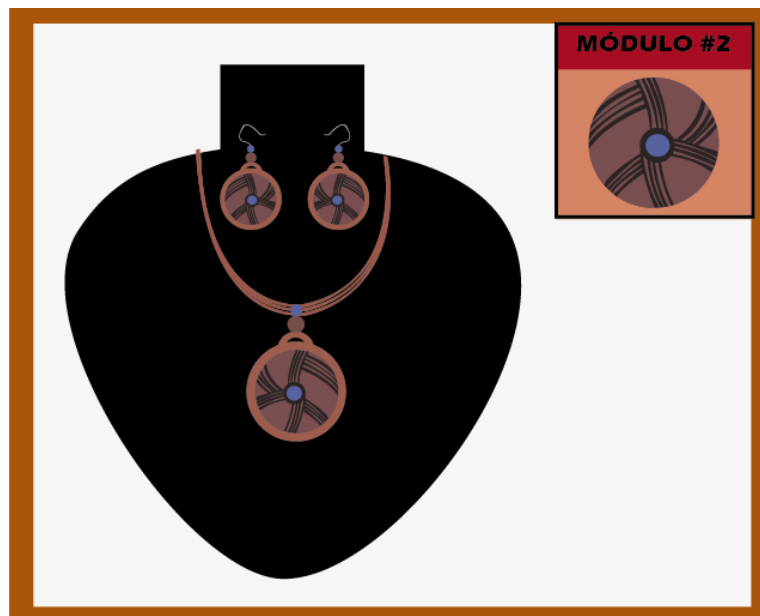
Módulo usado para la formación de la artesanía en este caso el modulo se aplicara en acrílico y madera mediante la técnica de láser. El modulo está conformado por líneas ornamentales que asemejan las realizadas a mano en la cerámica.

**FOTOGRAFÍA 48. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA**



Elaborado por: Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 49. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA**



Elaborado por: Susana Arízaga

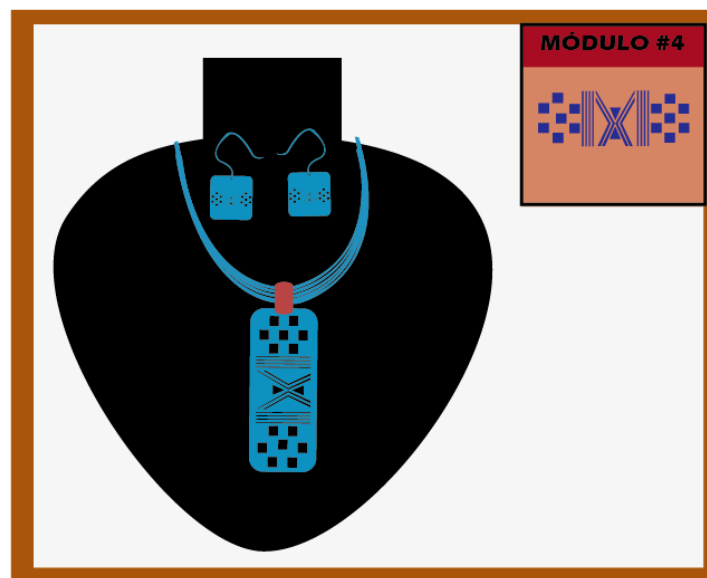
### FOTOGRAFÍA 50. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA



Elaborado por: Susana Arízaga

El collar y los aretes forman un conjunto armónico, en cuanto a los colores se usan los tomados de la cultura andina y su cromática, en el caso de la madera de igual modo se aplica las técnicas como acrílico, el cristalizado todo realizado de forma manual.

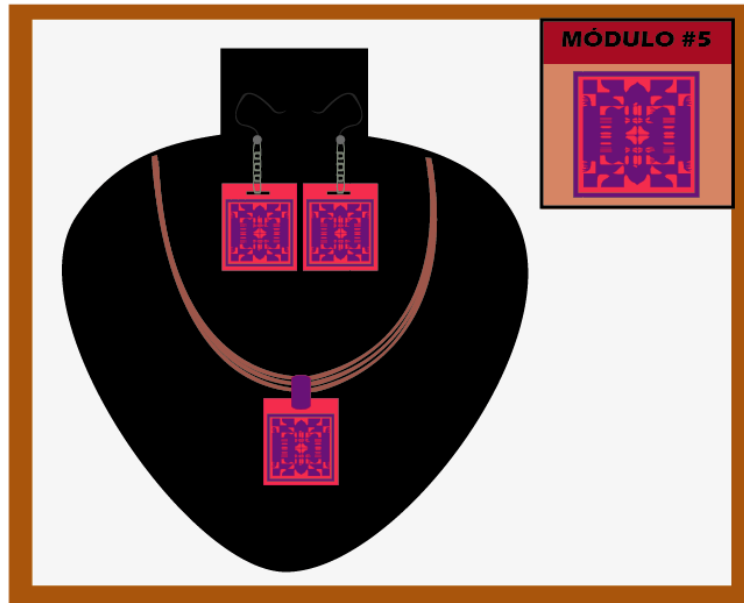
### FOTOGRAFÍA 51. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA DUALIDAD



Elaborado por: Susana Arízaga

En este caso el diseño se entra en la cruz andina, el diseño está tomado de una cerámica local su módulo es la aplicación de una dualidad.

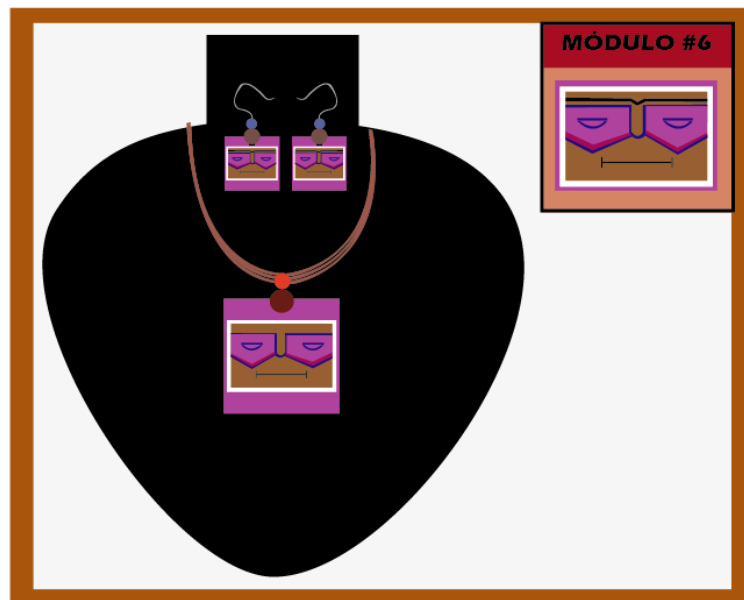
## FOTOGRAFÍA 52. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA



Elaborado por: Susana Arízaga

Módulo tomado de la cerámica Andina de la Escuela Isidro Ayora formada por la superposición del color rojo y blanco de la cerámica.

## FOTOGRAFÍA 53. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA



Elaborado por: Susana Arízaga

Módulo tomado del estudio geométrico de las figuras antropomorfas de la cerámica y su conformación del rostro humano.

**FOTOGRAFÍA 54. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA**



Elaborado por: Susana Arízaga

Formación del módulo tomando en cuenta la vista superior la forma de la boca de la cerámica y la formación de espiral en rotación a la figura.

**FOTOGRAFÍA 55. PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA**



Elaborado por: Susana Arízaga

Figura formada por la serpiente andina “S” el módulo es una repetición de forma rotativa ascendente, siguiendo la cruz andina.

### ***3.6.4 Modelado 3D de Prototipos Bisutería Artesanales***

El modelado 3D se realiza mediante un software de diseño, este nos permite obtener un producto gráfico más real y a su vez observar los acabados finales del producto.

**FOTOGRAFÍA 56. DISEÑO 3D PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA**



**FOTOGRAFÍA 57. DISEÑO 3D PROTOTIPO BISUTERÍA ANDINA**



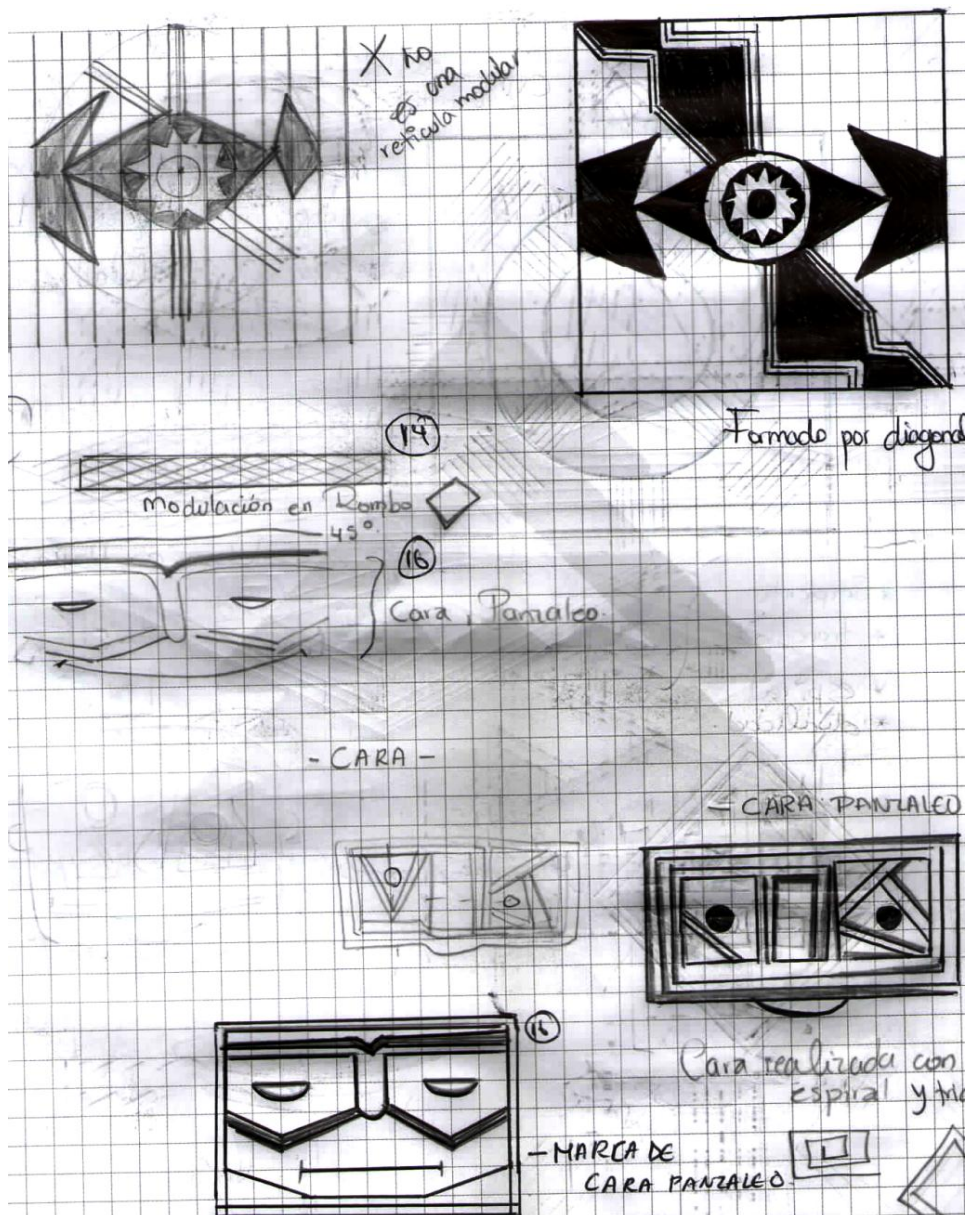
**Elaborado Por:** Susana Arízaga

### 3.7 Diseño del Muestrario de Módulos Artesanales usados en Artesanías

En este caso el manual artesanal contiene muestras de los módulos obtenidos en el estudio de las piezas, estos módulos ayudan en el caso de las cerámicas y para la conformación de ropa y textilera y bisutería

#### 3.7.1 Bocetos de módulos del Muestrario Artesanal

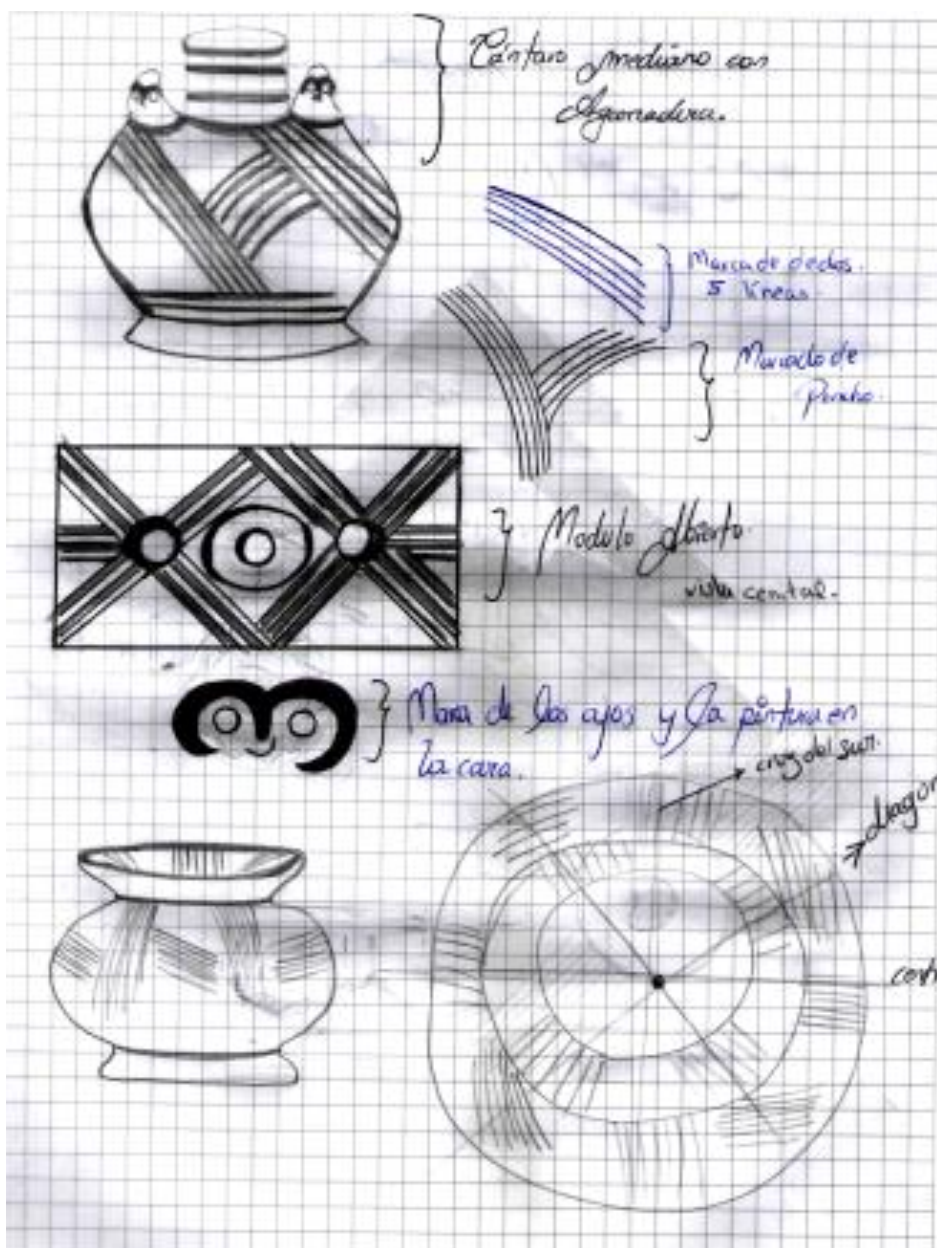
FOTOGRAFÍA 58. DISEÑO DE MÓDULO.



Elaborado Por: Susana Arízaga



### FOTOGRAFÍA 59. CARACTERÍSTICAS DE LAS VASIJAS.



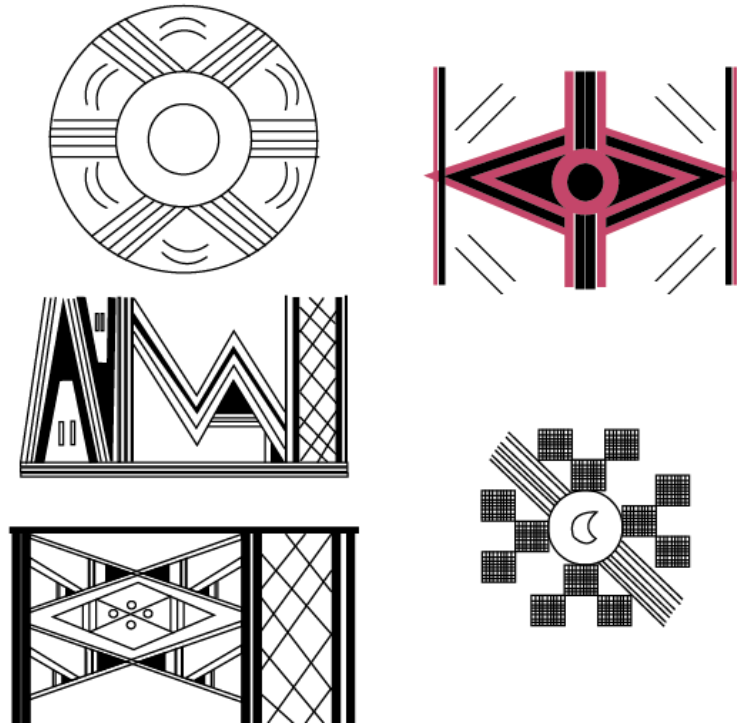
Elaborado Por: Susana Arízaga

Para el muestrario se ocupan rasgos de las cerámicas como las máscaras de los ojos, la vista frontal, las líneas paralelas, el zigzag que forma patrones mediante la utilización del módulo Andino.

La repetición de los módulos permite la creación de texturas las que se plasman mediante técnicas de ilustración en las Artesanías.

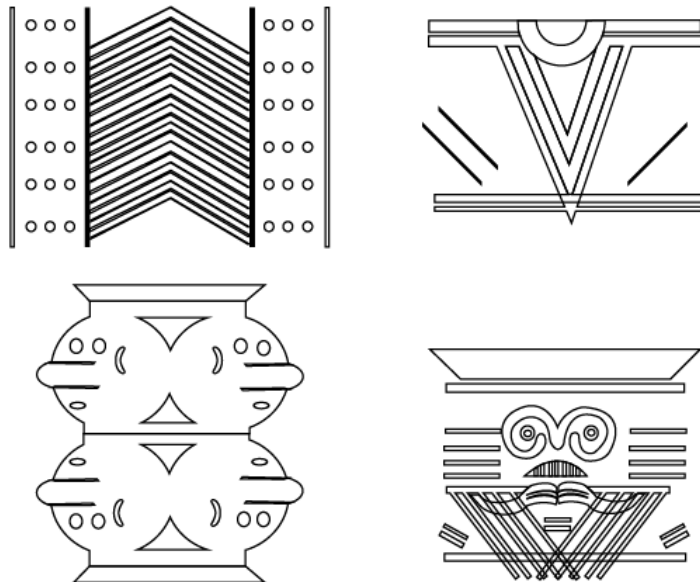
3.7.2 Ilustración de los Módulos.

FOTOGRAFÍA 60. MÓDULOS TOMADOS DE LAS PIEZAS



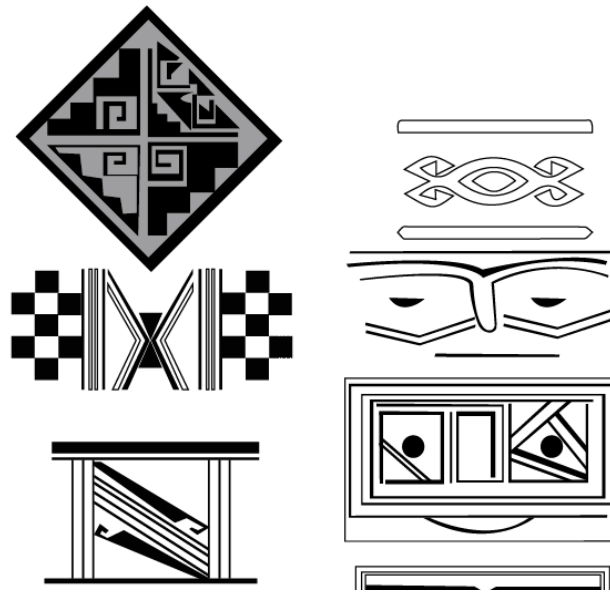
Elaborado Por: Susana Arízaga

FOTOGRAFÍA 61. MÓDULOS LINEALES.



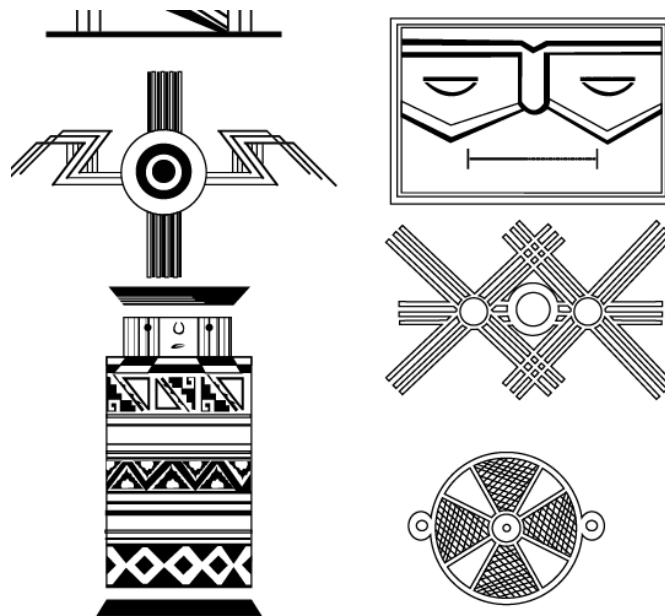
Elaborado Por: Susana Arízaga

FOTOGRAFÍA 62. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES.



Elaborado Por: Susana Arízaga

FOTOGRAFÍA 63. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES.



Elaborado Por: Susana Arízaga

3.7.3 *Modulación a color*

FOTOGRAFÍA 64. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES.



Elaborado Por: Susana Arízaga

FOTOGRAFÍA 65. MUESTRAS DE FIGURAS LINEALES A COLOR



Elaborado Por: Susana Arízaga

### 3.7.4 Muestrario

El muestrario se realizó utilizando la retícula modular y la variación del módulo, tomando de referente la construcción modular andina.

**FOTOGRAFÍA 66. CONSTRUCCIÓN MUESTRARIO ANDINO**



Elaborado Por: Susana Arízaga

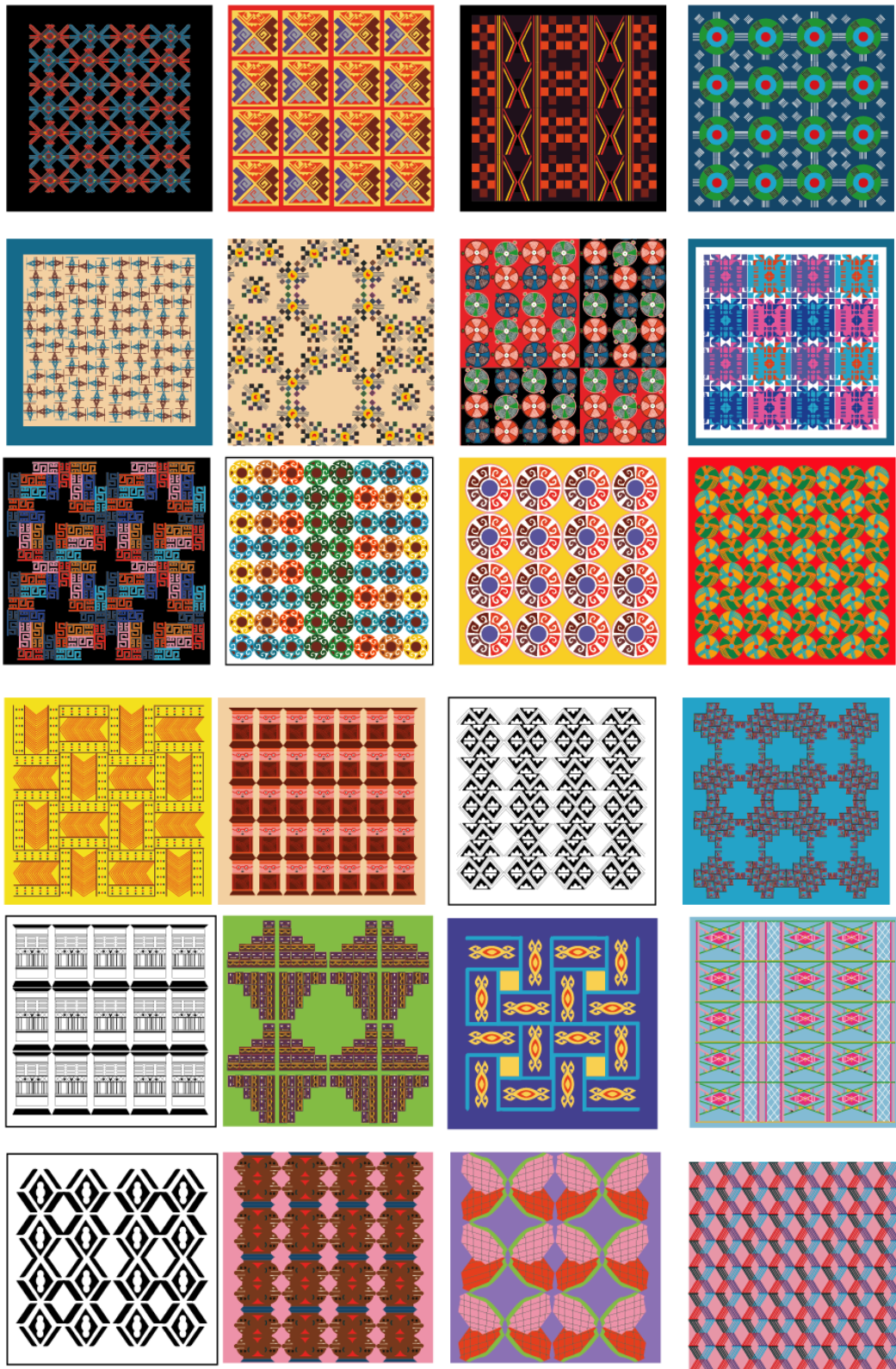
**FOTOGRAFÍA 67. CONSTRUCCIÓN MUESTRARIO ANDINO**



Elaborado Por: Susana Arízaga

3.7.4.1 Ilustración del muestrario.

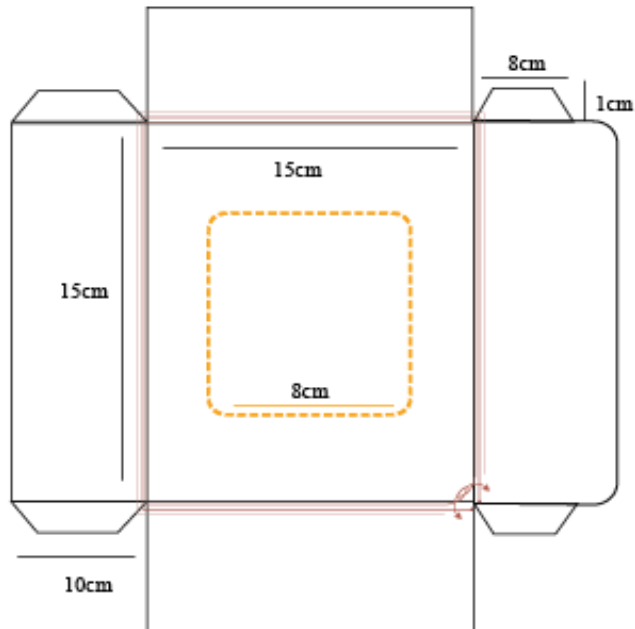
FOTOGRAFÍA 68. CONSTRUCCIÓN MUESTRARIO ANDINO



Elaborado Por: Susana Arízaga

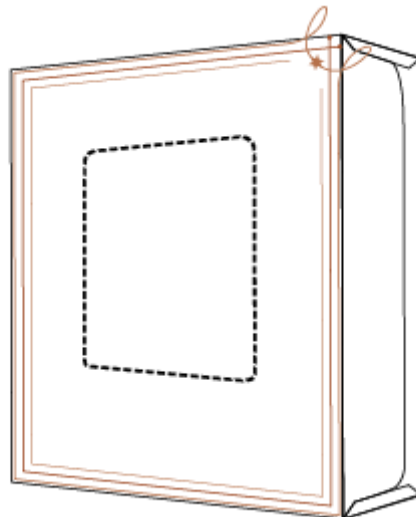
### 3.8 Empaque de cartón para artesanías.

FOTOGRAFÍA 69. TROQUEL Y MEDIDAS EMPAQUE DE CARTÓN



Elaborado Por: Susana Arízaga

FOTOGRAFÍA 70. ARMADO EMPAQUE DE CARTÓN

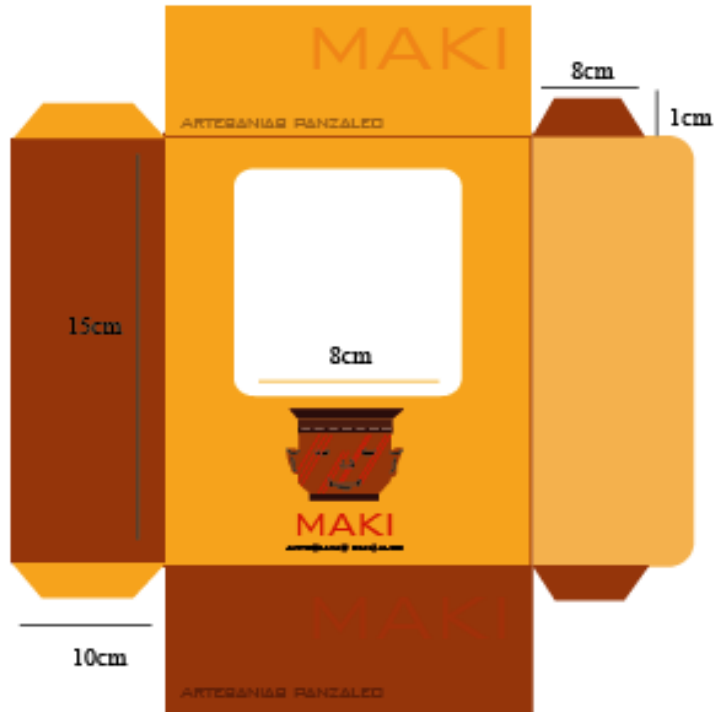


Elaborado Por: Susana Arízaga

Este empaque mide 35 cm de ancho por 35 cm de alto sirve para el empaque de cerámica, tiene un espesor de 6 centímetros y un corte de 16 cm<sup>2</sup>, esta maquetación servirá para todos los demás productos pero sin el corte del medio.

**3.8.1 *Empaque secundario de cartón para artesanías.***

**FOTOGRAFÍA 71 .ILUSTRACIÓN DEL EMPAQUE DE CERÁMICA.**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

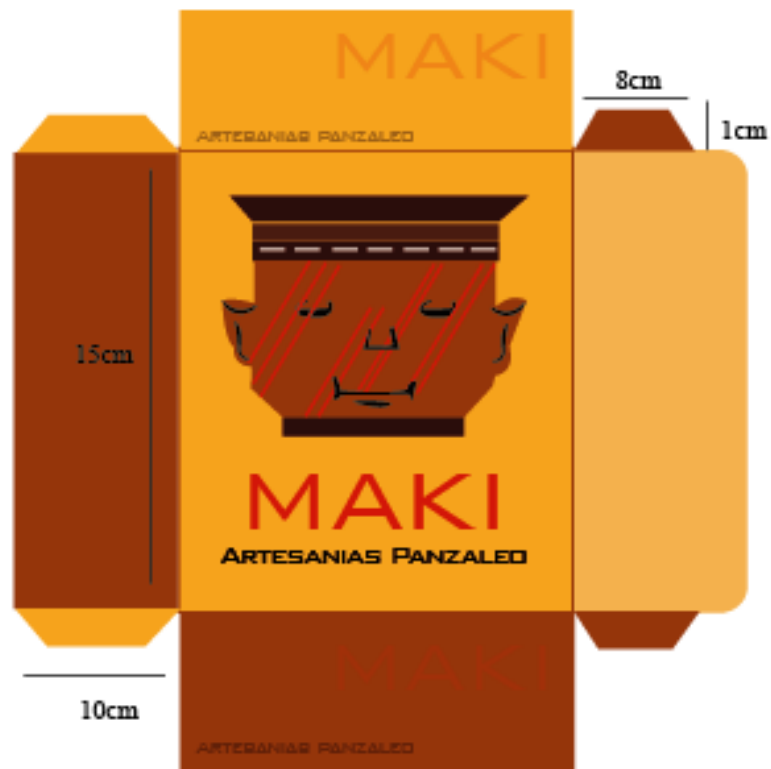
**FOTOGRAFÍA 72. CROMÁTICA DEL EMPAQUE DE CERÁMICAS.**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga



**FOTOGRAFÍA 73. DISEÑO DE LA CAJA PARA PIEZAS**



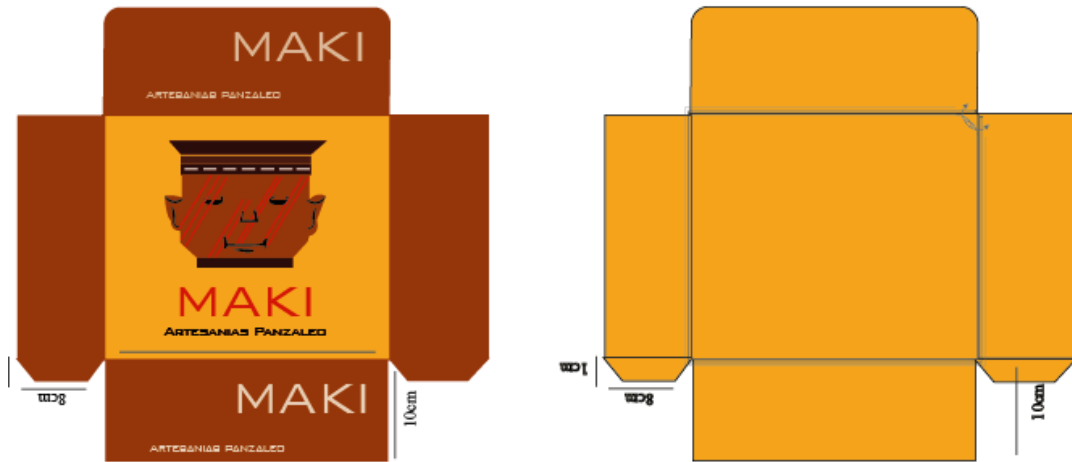
Elaborado Por: Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 74. ARMADO DE LA CAJA PARA PIEZAS**



Elaborado Por: Susana Arízaga

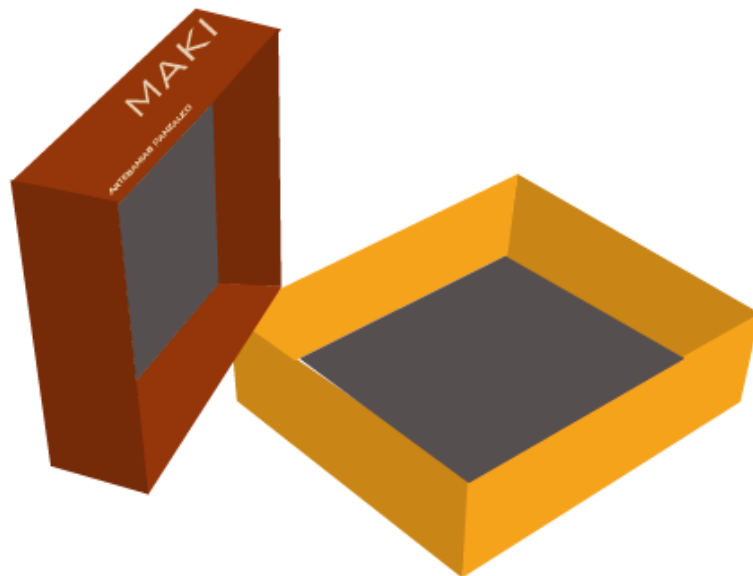
**FOTOGRAFÍA 75. DISEÑO DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

La caja del juego de ajedrez de cartón nos ayuda a presentar el producto y protegerlo de cualquier golpe en este caso el empaque es secundario.

**FOTOGRAFÍA 76. ARMADO DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 77. ILUSTRACIÓN DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

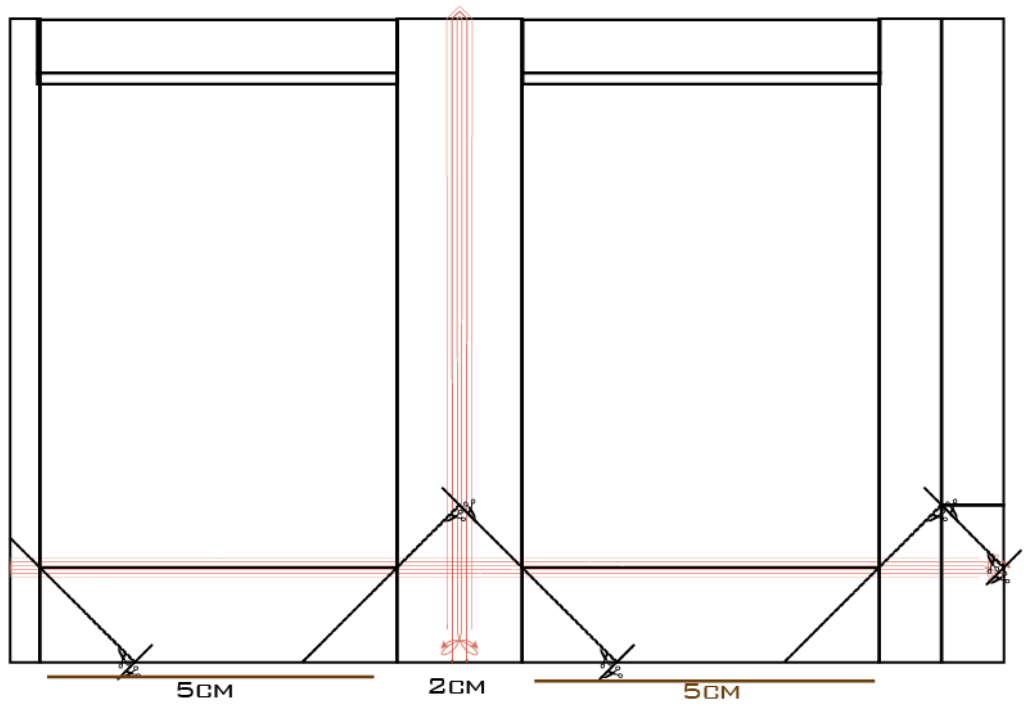
**FOTOGRAFÍA 78. ILUSTRACIÓN DE EMPAQUE DE CARTÓN JUEGO DE AJEDREZ**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

3.8.2 *Diseño de empaque para aretes y objetos pequeños.*

FOTOGRAFÍA 79. TROQUEL, LÍNEAS DE DOBLEZ Y CORTE.



Elaborado Por: Susana Arízaga

FOTOGRAFÍA 80. EMPAQUE ARETES COLOCACIÓN DEL DISEÑO.



Elaborado Por: Susana Arízaga

**FOTOGRAFÍA 81. EMPAQUE ARETES ARMADO.**



**Elaborado Por:** Susana Arízaga

## CONCLUSIONES

- Este proyecto contribuye con el desarrollo de nuevos productos para el sector turístico, lo que ayudará a los artesanos a dar a conocer y difundir de manera más fácil y práctica los conocimientos acerca de la cultura Panzaleo.
- Los prototipos artesanales hacen más llamativo el conocer de la cultura Panzaleo. Esto ayudara a rescatar la herencia ancestral, pues gran porcentaje de la población no tiene un conocimiento amplio de las raíces étnicas de la Provincia.
- Este proyecto ha sido muy productivo pues sirvió para obtener nuevos conocimientos y ampliar los ya obtenidos en el estudio de las formas y los colores usados como referencia en el diseño andino.
- Los módulos y prototipos artesanales ayudan a fomentar la creatividad de los artesanos, innovar sus ideas, cambiar lo conocido y de este modo obtener productos llamativos, que fomentan el desarrollo del turismo dentro de la Provincia.

## RECOMENDACIONES

- Utilizar el presente trabajo para realizar futuros proyectos acerca de la Cultura Panzaleo; los datos aquí expuestos constan de un amplio estudio de registros históricos y bibliográficos así como de evidencia fotográfica de colecciones muy poco conocidas.
- Que el estudio acerca de la cultura Panzaleo se lo lleve a cabo de una forma más profunda, teniendo como principal eje director a la Universidad Técnica de Cotopaxi, esto ayudará al rescate de la identidad étnica de la Provincia y facilitaría la recopilación de información adicional a la que actualmente se dispone.
- En la materia de técnicas y estilos en la carrera de Diseño Gráfico se puede ampliar de forma práctica el uso de los colores y las formas que se aprecian en las artesanías de la cultura Panzaleo así se podrá ayudar a una mejor asimilación del uso de estas herramientas visuales.
- Las diferentes colecciones tanto de museos como de escuelas no cuentan con el personal suficiente para poder compartir los conocimientos a los visitantes; atender este punto es básico para poder difundir los conocimientos acerca de la cultura Panzaleo.

## GLOSARIO

**Abstracción:** Consideración aislada de las cualidades esenciales de un objeto, o del mismo objeto en su pura esencia o noción.

**Alegorías:** Ficción en virtud de la cual una cosa representa o significa otra diferente.

**Altruista:** Que se comporta con altruismo o le mueve el afán de procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio.

**Ancestrales:** De los antepasados o relativo a ellos.

**Antropomorfa:** Que tiene forma o apariencia humana.

**Asentamiento:** Lugar donde se asienta o establece una persona o una comunidad. Del conocimiento o relativo a él.

**Contemporáneo:** Existente en la misma época.

**Contexto:** Conjunto de circunstancias que rodean o condicionan un hecho.

**Corpóreo:** Del cuerpo o relativo a él.

**Cósmicas:** Del cosmos o relativo a él.

**Cromáticos:** De los colores o relativo a ellos

**Denotar:** Indicar, significar

**Diagramadas:** Distribuir proporcionalmente los espacios de un texto.

**Difusión:** Propagación de algo, especialmente de un conocimiento o de una noticia.

**Dualidad:** Reunión de dos caracteres o características distintos en una misma persona o cosa.



**Epistémica:** Parte de la filosofía que trata de los fundamentos y los métodos del conocimiento científico.

**Estético:** Artístico, de bello aspecto.

**Étnica:** Relacionado o perteneciente a una etnia o a una raza.

**Etnografía:** Rama de la antropología que tiene por objeto el estudio y descripción de las razas o de los pueblos.

**Explícita:** Que expresa con claridad una cosa.

**Guardas:** Acción de guardar o defender, persona que tiene a su cargo el cuidado de algo.

**Hermenéutico:** Arte y técnica de interpretar textos para la fijación de su sentido, en especial los sagrados.

**Hipótesis:** Suposición sin pruebas que se toma como base de un razonamiento.

**Inframundo:** Bajo inferior del conjunto de todas las cosas creadas.

**Inherente:** Que por su naturaleza está inseparablemente unido a algo.

**Intangible:** Que no debe o no puede tocarse.

**Intrínseco:** Característico, esencial.

**Intuitiva:** Que actúa movido más por la intuición que por el análisis.

**Ionización:** Acción y resultado de ionizar. Estado conductor de electricidad que presentan algunas zonas de la atmósfera por la presencia abundante de iones en ellas.

**Meseta:** Llanura o planicie extensa y elevada a cierta altitud sobre el nivel del mar.

**Metafísica:** Parte de la filosofía que trata de la esencia del ser y la realidad, de sus manifestaciones, propiedades, principios y causas primeras.

**Metodología:** Parte de la lógica que estudia los métodos del conocimiento.

**Misticismo:** Estado de la persona que vive en la contemplación de Dios o dedicada a las cosas espirituales.

**Mítico:** Muy famoso, excepcional y de referencia obligada.

**Morfología:** Parte de la biología que estudia la forma de los seres orgánicos y de las modificaciones o transformaciones que experimenta.

**Perdiz:** Nombre común de diversas especies de aves galeiformes de cuerpo grueso, de 30 a 35 cm de longitud, cuello corto, cabeza pequeña, pico y patas encarnados y plumaje de color pardo rojizo que, por ser comestibles, son muy estimadas como piezas de caza.

**Permeable:** Que puede ser penetrado por el agua u otro fluido.

**Praxis:** Práctica, en oposición a teoría.

**Precolombino:** Anterior a los viajes y descubrimientos de Cristóbal Colón, en especial [arte, literatura y cultura] americanos.

**Pretérito:** Que ya ha pasado o sucedió.

**Prototipo:** Primer ejemplar de alguna cosa que se toma como modelo para crear otros de la misma clase.

**Sanguinario:** Muy cruel, iracundo, sangriento.

**Simbología:** Estudio de los símbolos.

**Sintaxis:** Parte de la gramática que estudia la forma en que se combinan y relacionan las palabras para formar secuencias mayores, cláusulas y oraciones y la función que desempeñan dentro de estas.

**Target:** Público objetivo en un estudio de mercado.

**Tripartito:** Dividido en tres partes, órdenes o clases.

## **GLOSARIO DE SIGLAS**

**CIYA:** Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas

**FEUE:** Federación de Estudiantes Universitarios del Ecuador

**INEC:** Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censos

## BIBLIOGRAFÍA

- ÁREAS Patricio, 2012. Estrategias conceptuales para comprender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia. Quito - Ecuador: Abya - Yala Escuela antropológica aplicada UPS quito 1er coedición, 2012. 9978222472.
- CANTARO Oscar, L. 2012. Iconografía precolombina peruana. Bolivia: Ayala, 2012.
- CÁRDENAS Héctor, Cuitláhuac Rosas. 2013. Módulo Fundamentos del diseño. Costa rica: Linkyng, 2013.
- COMERCIO, 2011. Historia del Perú. Perú: Abyala, 2011.
- DÍAZ David. 2013. el diseño creativo. [www.ccsa.edu.sv](http://www.ccsa.edu.sv). [En línea] 23 de 09 de 2013. [Citado el: 23 de 04 de 2015.] [http://www.ccsa.edu.sv/ccsa/...](http://www.ccsa.edu.sv/ccsa/)
- DIRCOM Martín, Stortoni. 2012. La marca corporativa. Gestión Y Diseño De Símbolos Y Logotipos. México: Azteca, 2012.
- DICCIONARIO ABC
- DURAND Jesús, Ruiz. 2002. Introducción a la iconografía Andina, Muestrario de iconografía Andina referida a los departamentos de Ayacucho Cusco y Puno. Lima - Perú: IDESI, 2002.
- FAJARDO NORITZ. Juan, Fernando 2010. Estudio de la dualidad representada en el arte andino y tipología andina que genere nuevos referentes en los elementos de diseño. ECUADOR: UNIVERSIDAD DE CUENCA, 2010. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3221>. Repositorio Digital de la Universidad de Cuenca. [En línea] 2010. [Citado el: 11 de 02 de 2016.]
- FIORI, María. 2014. Diseño Editorial – Definición y Etapasv. Argentina: Staf creativa 2013, 2014.

- GOMDIC Santiago, R. 2016. <https://es.scribd.com/user/845304/santiagomdc>. Filosofía andina. [En línea] 04 de 01 de 2016. [Citado el: 11 de 02 de 2016.]
- HUAMÁN José, Carlos Lino. 2008. Cosmovisión Andina. Filosofía Perú. [En línea] 2008. [Citado el: 11 de 02 de 2016.] <http://filosperu-cosmo.blogspot.com/>.
- LAROUSSE Temático Universal 2001. Larousse. Colombia : Printer Colombiana S.A, 2001. 9702200784.
- LUMBRERAS L., . 2012. “El criterio de la función en arqueología” Arqueológica andina (lima), Año II, N° 7. Lima - Perú : Instituto Andino de Estudios, 2012.
- MILLA Carlos, Villena. 1990. Génesis de la Cultura Andina. Lima - Perú: Colegio de Arquitectos del Perú., 1990.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA.
- RENDON, Marco .L. 2014. <http://www.xatakafoto.com/tutoriales/los-tipos-de-angulos-en-las-fotografias>. [www.xatakafoto.com](http://www.xatakafoto.com). [En línea] 7 de 4 de 2014. [Citado el: 2011 de 02 de 2016.]
- RINCÓN Luz, Helena Ballestas. 2010. Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano. Madrid: s.n., 2010. 978-84-692-9936-4.
- ROJAS David, Vicente. 2008. los tokapu, Graficación de la emblemática Inca. Lima Perú: producciones cima, 2008.
- SALISBURY Martin, L. 2005. Ilustración de libros infantiles. Barcelona Acanto: DI 400, 2005.

- SAMARA Timothy. 2008. Los elementos del diseño, Manual de estilo para diseñadores. España: Editorial Gustavo Gili, 2008.
- SANDEREGUER César, Punta Carlos. 2004. Manual de Iconografía precolombina y sus análisis morfológicos cronológica - estética. Argentina: Geka - nobuko, 2004. 987-9474-30-9.
- SUAREZ Gabriel. 2009. Código Visual. Suarez Gabriel. 2013. Código Visual. [En línea] 06 de 07 de 2009. [Citado el: 04 de 10 de 2015.] <https://codigovisual.wordpress.com/2009/07/06/que-es-el-packaging/>.
- ZADIR MILLA Euribe. 1990. Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino. Perú: Asociación Cultural Amaru Wayra, 1990.

# ANEXOS

**ANEXO 1.** Modelo de encuestas aplicadas a los ciudadanos del sector urbano de la ciudad de Latacunga.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y**  
**APLICADAS**  
**INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

**TEMA: “DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”**

**OBJETIVO:** Recopilar información necesaria que contribuya a la realización del proyecto de investigación

**INSTRUCCIONES:** Al llenar el cuestionario se pide contestar las preguntas con la mayor seriedad del caso, puesto que de sus respuestas depende el desarrollo de la investigación. Marque con una X la opción que usted ha elegido como la más adecuada.

**Género**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
MASCULINO	
FEMENINO	

**Edad**

.....

**Estatus socio económico**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
ALTO	
MEDIO ALTO	
MEDIO	

**Visita tiendas o centros artesanales**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
SIEMPRE	
CASI SIEMPRE	
NUNCA	

**¿Cree usted que es necesaria la innovación de producto artesanal de la localidad?**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
SI	
NO	



**¿Considera usted que en la actualidad las artesanías de la provincia son un referente de la cultura Andina?**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
SI	
NO	
MUY POCO	

**¿Conoce usted la cultura Panzaleo?**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
SI	
NO	
MUY POCO	

**¿Cree usted que es necesaria la realización de diseños de prototipos artesanales propios de la cultura Panzaleo?**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
SI	
NO	

**Enumere en orden de importancia del 1 al 4**

¿CUÁL CREE USTED QUE ES LA RAZÓN POR LA CUAL SE ADQUIERE ESTOS PRODUCTOS ARTESANALES?	
Preguntas	ORDEN ASIGNADO
por su diseño y presentación	
por su exclusividad	
por su precio	
porque es producto tradicional	

**¿Estaría dispuesto a comprar productos artesanales locales de la cultura Panzaleo?**

OPCIÓN	SEÑALE CON UNA X
SI	
NO	
TALVEZ	

Gracias por su colaboración

**ANEXO 2.** Modelo de la entrevista aplicadas a los artesanos del sector urbano de la ciudad de Latacunga

**FORMULARIO DE ENTREVISTA**

**INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

**OBJETIVO:** Recopilar información necesaria que contribuya a la realización del proyecto de investigación

**DIRIGIDO:** Expertos y conocedores del tema Artesanías y cultura Panzaleo.  
**LUGAR:** Sector la Salle  
**FECHA:** 22 de Enero del 2016  
**ENTREVISTADO:** Ing. MARIA JOSE RODRIGUEZ propietaria de Cunani  
**ENTREVISTADOR:** Arízaga Quirola Elsa Susana  
**TEMA:** “DISEÑO PROTOTIPOS ARTESANALES CONTEMPORÁNEOS ENFOCADOS EN LA CULTURA ANDINA PARA EL RESCATE DE LA PRODUCCIÓN ARTESANAL, TECNOLÓGICA LOCAL DE LAS TRADICIONES DE LA CULTURA PANZALEO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA. PERIODO 2015”

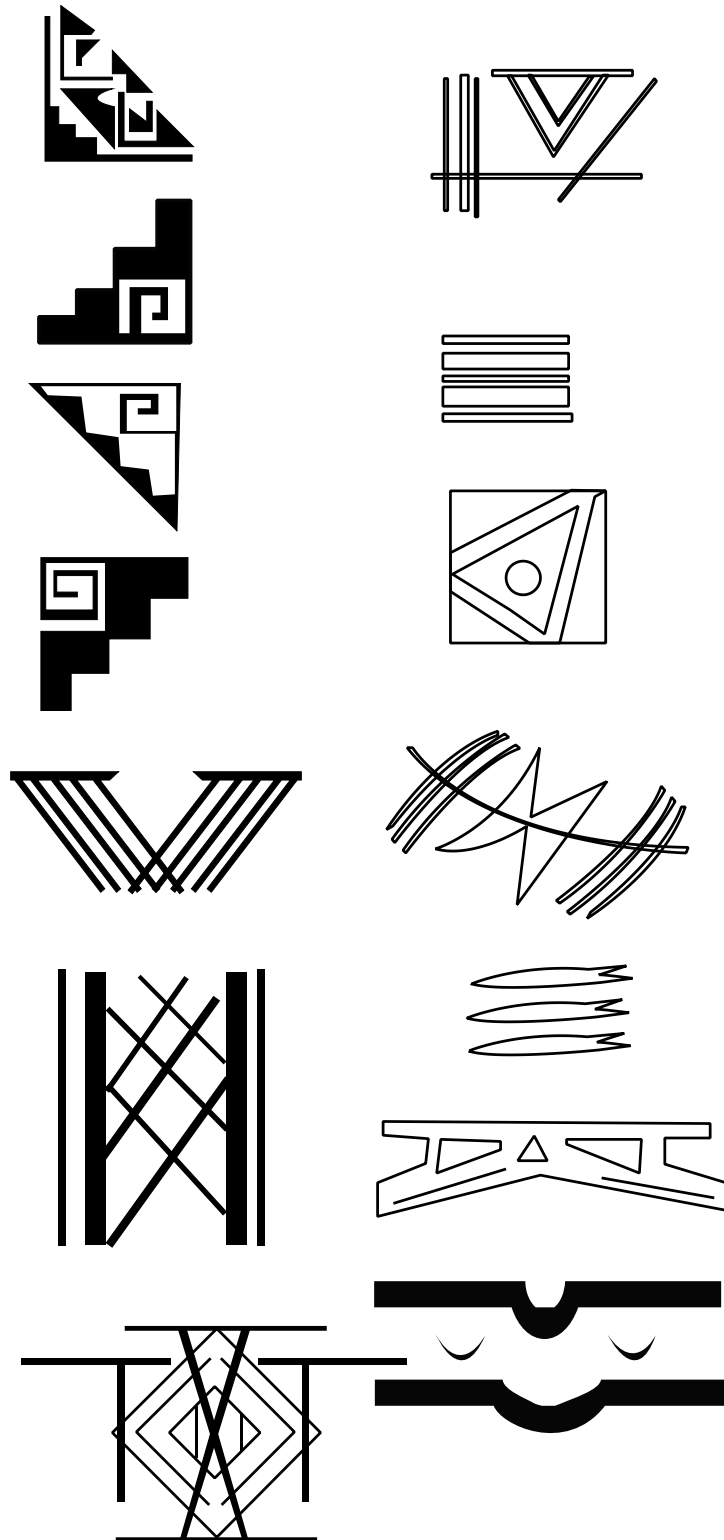
**PREGUNTAS E INTERPRETACIÓN**

¿Qué conoce usted de la cultura Panzaleo?	La cultura panzaleo es originaria de la provincia de Cotopaxi, y tiene como principales características la elaboración de utensilios en cerámica.
¿Cuál es el punto de vista acerca de las artesanías de la provincia?	La provincia cuenta con varias opciones en cuanto a artesanías, ventajosamente los artesanos han sido innovadores, y creativos

	gracias a esto han conseguido para seguir trabajando dentro de este mercado tan competitivo.
¿Cómo considera usted que aportaría a la difusión de la cultura Panzaleo la realización de prototipos artesanales contemporáneos aplicando el diseño Gráfico?	Muchos artesanos conocemos muy poco de la cultura, al contar con estos prototipos podemos tener una idea más amplia de lo que involucra esta cultura. Pues al tener ejemplos visuales los turistas se interesaran más.
¿Cuáles son los elementos gráficos de la cultura Panzaleo que usted considera más apropiado para aplicarlos en prototipos artesanales de la cultura Panzaleo?	Los colores, las formas, las caras, es lo que más llama la atención, de las artesanías de esta cultura. Realzarlos mediante el diseño gráfico ayudara a que los turistas se interesen en lo Panzaleo.
Según su opinión, ¿cuáles serían los beneficios que se obtendrán a través de la aplicación de artesanías y productos gráficos de la cultura Panzaleo en la provincia?	Podría ampliar el mercado, y dar más opciones para que el turista escoja y por ende se mejorarían los ingresos.
¿Considera que la realización de los elementos gráficos en los prototipos artesanales de la localidad difundirá la cultura Panzaleo en la provincia?	Claro porque uno como artesano se interesaría en aprender más acerca de esta cultura para compartir con los turistas así se hará más conocida la cultura panzaleo.

**FUENTE: Autor**

### ANEXO 3. MODULACIÓN INICIAL DE LAS PIEZAS



Elaborado por: Susana Arízaga

#### **ANEXO 4. MUSEO ISIDRO AYORA PIEZAS**



Elaborado por: Susana Arízaga

#### **ANEXO 5. COLOCACIÓN DEL EQUIPO**



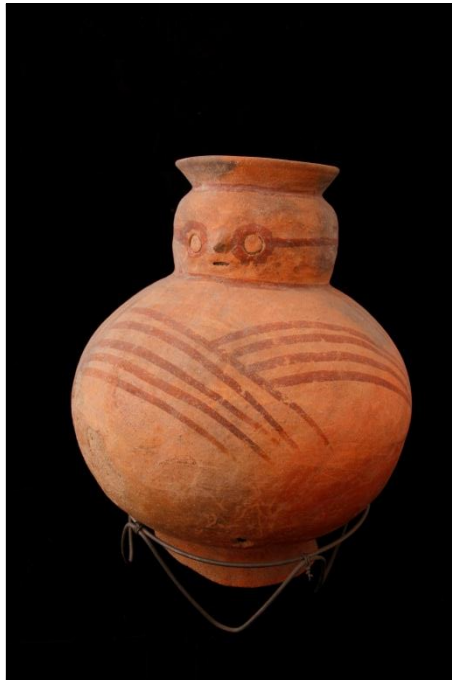
Elaborado por: Susana Arízaga

**ANEXO 6. PIEZAS CON SIMBOLOS IMPORTANTES**



**Elaborado por:** Susana Arízaga

**ANEXO 7. PIEZAS CON SIMBOLOS IMPORTANTES**



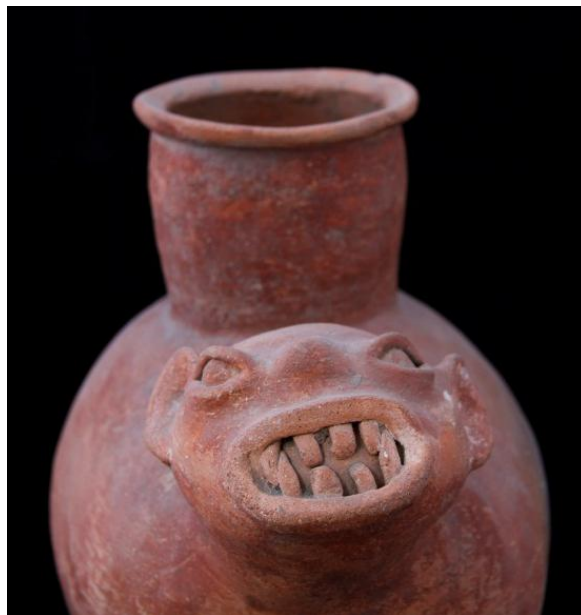
**Elaborado por:** Susana Arízaga

**ANEXO 8. PIEZAS CON SIMBOLOS IMPORTANTES**



**Elaborado por:** Susana Arízaga

**ANEXO 9. PIEZA JAGUAR ANDINO**



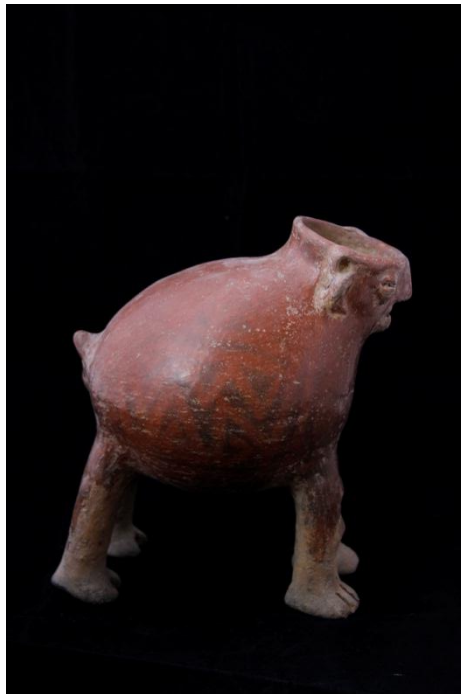
**Elaborado por:** Susana Arízaga

**ANEXO 10. PIEZA JAGUAR ANDINO**



**Elaborado por:** Susana Arízaga

**ANEXO 11. PIEZA JAGUAR ANDINO**



**Elaborado por:** Susana Arízaga



## ANEXO 12. COLECCIÓN PRIVADA LATACUNGA



Elaborado por: Susana Arízaga

## ANEXO 13. COLECCIÓN PRIVADA LATACUNGA



Elaborado por: Susana Arízaga

## ANEXO 14. COLECCIÓN PRIVADA LATACUNGA



Elaborado por: Susana Arízaga