



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE INGENIEROS EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Autores:

Ayala Trujillo, Gabriela Maritza

Mullo Chicaiza, Germán Santiago

Tutor:

MSc. Mike Orlando Aguilar Orozco

Latacunga – Ecuador

Marzo – 2018

AUTORÍA

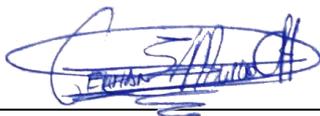
Nosotros, **Gabriela Maritza Ayala Trujillo** y **Germán Santiago Mullo Chicaiza** declaramos ser autores del presente proyecto de investigación; **“DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”**, siendo el MSc. Mike Orlando Aguilar Orozco, tutor del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus responsables legales de posibles reclamos o acciones legales.

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



AYALA TRUJILLO GABRIELA MARITZA

CI.: 050358268 – 6



MULLO CHICAIZA GERMÁN SANTIAGO

CI.: 050321880 – 2



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación cuyo título es:

“DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”, de AYALA TRUJILLO GABRIELA MARITZA y MULLO CHICAIZA GERMÁN SANTIAGO, de la carrera de DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos – técnico suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la **FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN** de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero, 2018

EL TUTOR

MSc. Mike Orlando Aguilar Orozco



Viernes 09 de febrero, 2018

Estimado(a)

Mg. Ximena Parra

Directora de la Carrera de Diseño Gráfico

Presente.-

De nuestras consideraciones.

Reciba un cordial saludo a la vez deseándole éxitos en sus funciones, cumpliendo con el Reglamento de Titulación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en calidad de Lectores de Tribunal de Proyecto de Investigación con el Título **“DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”**, propuesto por los estudiantes AYALA TRUJILLO GABRIELA MARITZA y MULLO CHICAIZA GERMÁN SANTIAGO de la Carrera de DISEÑO GRÁFICO, presentamos el Aval de aprobación del Proyecto de Investigación, nos permitimos indicar que fue revisado y corregido en su totalidad, por lo que se puede solicitar la autorización para continuar con su trabajo investigativo.

Particular que ponemos en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,

Lector 1 (Presidente)
Nombre: Mg. Pablo García
CC: 170875125-8

Lector 2
Nombre: Mg. Bolívar Vaca
CC: 050086756-9

Lector 3
Nombre: Mg. Carlos Chasiluisa
CC: 050268482-2

AGRADECIMIENTO

Antes que nada queremos agradecer a Dios, por estar con nosotros y guiarnos para poder llegar a cumplir una de nuestras metas, a nuestros padres y hermanos que han sido siempre un eje de formación en valores, por siempre habernos motivado, apoyado de manera incondicional y ayudado a llegar hasta donde en este momento nos encontramos, finalmente a todas aquellas personas que de alguna forma contribuyeron a nuestra formación profesional.

¡Gracias a ustedes!

Gaby, Santi

DEDICATORIA

A mis padres, por haberme apoyado en todo momento, por ser mi pilar fundamental y motivación constante, lo cual me permitió llegar a cumplir una de mis metas, pero sobre todo por su inmenso amor.

A mis hermanos, por ser mi ejemplo a seguir, por su ayuda, consejos y sobre todo porque siempre estuvieron alentándome para culminar con mis estudios.

A mi Valentinne, mi hija, mi mayor motivación para haber llegado alcanzar a culminar este valioso logro.

Gaby

DEDICATORIA

A mis padres, por haberme apoyado en todo momento, por ser mi pilar fundamental y motivación constante, lo cual me permitió llegar a cumplir una de mis metas, pero sobre todo por su inmenso amor.

A mi hermano, por ser mi ejemplo a seguir, por su ayuda y consejos a mis sobrinas que han sido mi mayor motivación.

Santi



**TÍTULO: “DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES
PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA
“BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”**

Autores:

Ayala Trujillo, Gabriela Maritza
Mullo Chicaiza, Germán Santiago

RESUMEN

El presente proyecto de investigación se realizó con el objetivo de difundir las principales piezas arqueológicas de las diferentes culturas del Ecuador expuestas en el museo Molinos Monserrat de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, utilizando la técnica de fotografía 360° considerada como una tendencia tecnológica en el siglo XXI, las cuales serán expuestas a través de un catálogo digital interactivo; la implementación de esta herramienta busca dar a conocer la información de una manera ágil y oportuna, así como, contribuir al enriquecimiento cultural de la población. Conforme los avances tecnológicos y las actualizaciones en comunicación digital varios museos del Ecuador cuentan con trabajos similares que permiten informar e interactuar de manera directa con los usuarios, considerando que la multimedia es uno de los recursos más versátiles para transmitir información la estrategia de catálogo digital interactivo promueve a la comunicación mediante marketing que se aplica en la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi.

Para la investigación y desarrollo de la propuesta del catálogo digital interactivo, se implementaron las siguientes metodologías, la Caja Transparente de Christopher Jones, método que ayudó a establecer una defensa clara en cuanto a objetivos, variables y los criterios, los cuales se analizaron generando una síntesis de todo el contexto investigativo, a su vez para la creación de la propuesta creativa se utilizó la metodología UX (User Experience) o Experiencia de Usuario de Jesse James Garrett la misma que fue adaptada a los requerimientos, que se enfoca directamente con la propuesta, para resolver y satisfacer las necesidades concretas de nuestros usuarios, consiguiendo una mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo.

Palabras claves: Catálogo Digital Interactivo, Enriquecimiento Cultural y Usuario.



THEME: "INTERACTIVE CATALOG DESIGN OF THE MAIN ARCHAEOLOGICAL PIECES EXISTING IN THE HOUSE OF CULTURE" BENJAMÍN CARRIÓN "NUCLEO DE COTOPAXI"

Authrs:

Ayala Trujillo, Gabriela Maritza
Mullo Chicaiza, Germán Santiago

ABSTRACT

The present research project was carried out in order to disseminate the main archaeological pieces of the different cultures exhibited in the Molinos Monserrat museum of the Ecuadorian Culture House "Benjamín Carrión" Núcleo de Cotopaxi, through an interactive digital catalog , in order to make the information known in an agile and timely manner, for which the 360 ° photography technique was used, since it is considered as a technological trend at present, with the sole purpose of contributing to cultural enrichment of the population. The interactive digital catalog strategy generates an indirect marketing bonus for the Culture Center of Cotopaxi, since in several Ecuadorian museums so far have similar works that allow to inform and interact directly with users. , considering that multimedia is one of the most versatile resources to transmit information.

For the research and development of the interactive digital catalog proposal, the following methodologies were adopted: the Transparent Box by Christopher Jones, the method that had a clear defense set in terms of objectives, variables and criteria, which were analyzed by generating a user experience or user experience of Jesse James Garrett. The same time that was adapted to the requirements, which focuses directly with the proposal, to solve and meet the specific needs of our users, achieving greater satisfaction and better Possible usage experience with minimal effort.

Keywords: Interactive Digital Catalog, Cultural Enrichment and User.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen del Proyecto de Titulación II al Idioma Inglés presentado por los señores estudiantes de Décimo Ciclo de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: AYALA TRUJILLO GABRIELA MARITZA y MULLO CHICAIZA GERMÁN SANTIAGO, cuyo título versa **“DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a los peticionarios hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Febrero del 2018

Atentamente,

Lic. MSc. Erika Borja Salazar

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

CI.: 050216109 – 4



ÍNDICE DE CONTENIDO

AUTORÍA	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA	vi
DEDICATORIA	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
AVAL DE TRADUCCIÓN	x
1. INFORMACIÓN GENERAL:	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:	3
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
BENEFICIARIOS DIRECTOS:	4
BENEFICIADOS INDIRECTOS:	5
5. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN:	5
6. OBJETIVOS:	6
6.1 GENERAL:	6
6.2 ESPECÍFICOS:	6
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	7
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	8
8.1 DISEÑO MULTIMEDIA.....	8
8.1.1 TIPOS DE MULTIMEDIA.....	8
8.1.2 ELEMENTOS MULTIMEDIA.....	9
8.1 CATÁLOGO.....	10
8.3 INTERACTIVIDAD	11
8.4 MAQUETACIÓN	11
8.5 RETÍCULAS.....	12
8.6 CROMÁTICA	12
8.7 TIPOGRAFÍA	13
8.8 FOTOGRAFÍA	13
8.8.1 FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL	14

8.8.2 FOTOGRAFÍA 360°	14
8.9 CULTURA	15
8.9.1 CULTURA NEGATIVO DEL CARCHI	15
8.9.2 CULTURA PANZALEO	15
8.9.3 CULTURA MANTEÑO – HUANCAVILCA (MANTEÑOS DEL SUR)	16
8.9.4 CULTURA CHORRERA.....	16
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS:.....	17
10. METODOLOGÍAS:	18
10.1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN.....	18
10.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	19
10.3 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	20
10.4 CÁLCULO DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA	20
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	22
11.1 Interpretación, gráfica y análisis de resultados	22
11.2 Tabulación de las encuestas	22
11.3 PROPUESTA CREATIVA	32
11.3.1 ESTRATEGIA	33
11.3.2 ALCANCE	37
11.3.3 ESQUELETO	38
11.3.4 SUPERFICIE	39
12. IMPACTO (TÉCNICO, SOCIAL, AMBIENTAL).....	69
13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO:.....	69
13.1 Recursos materiales.....	69
13.2 Recursos tecnológicos.....	70
13.2 Recursos indirectos.....	70
12.1 Gasto total.....	70
14. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:	71
15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	72
16. BIBLIOGRAFÍA:	73
17. ANEXOS	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Beneficiarios Directos	4
Tabla 2 Beneficiarios Indirectos	5
Tabla 3 Desarrollo de actividades.....	7
Tabla 4 Sitios de hallazgo – Cultura Chorrera	17
Tabla 5 Preguntas científicas.....	17
Tabla 6 Cálculo de Población – Iatacungueña	20
Tabla 7 Cálculo de Población – turistas	21
Tabla 8 Museos visitados en Latacunga.....	22
Tabla 9 Reconocimiento de piezas arqueológicas expuestas	23
Tabla 10 Nivel de conocimiento de catálogo digital	24
Tabla 11 Interacción de usuarios con catálogos digitales	25
Tabla 12 Alternativas de museos que cuentan con catálogo digital interactivo.....	26
Tabla 13 Nivel de conocimiento acerca de fotografía 360°	27
Tabla 14 Selección de una alternativa adecuada	28
Tabla 15 Elaboración de un catálogo digital, implementando vista 360°	29
Tabla 16 Catálogo digital (interactivo)	30
Tabla 17 Adquisición de catálogo digital.....	31
Tabla 18 Características de los usuarios.....	34
Tabla 19 Cromática de la marca	43
Tabla 20 Panzaleo, P – 9 – 15	49
Tabla 21 Panzaleo, P – 9 – 13	50
Tabla 22 Panzaleo, P – 9 – 14	51
Tabla 23 Panzaleo, P – 6 – 2	52
Tabla 24 Panzaleo, P – 8 – 1	53
Tabla 25 Chorrera, CH – 2 – 3	54
Tabla 26 Chorrera, CH – 2 – 9	55
Tabla 27 Chorrera, CH – 2 – 6.....	56
Tabla 28 Chorrera, CH – 2 – 8	57
Tabla 29 Chorrera, CH – 2 – 5.....	58
Tabla 30 Manteño, M – 14 – 15	59
Tabla 31 Manteño, M – 14 – 17	60

Tabla 32 Manteño, M – 14 – 14	61
Tabla 33 Manteño, P – 7 – 15.....	62
Tabla 34 Manteño, P – Z –32.....	63
Tabla 35 Negativo Carchi, T – 4 – 25.....	64
Tabla 36 Negativo Carchi, T – 4 – 8.....	65
Tabla 37 Negativo Carchi, T – 4 – 19.....	66
Tabla 38 Negativo Carchi, T – 4 – 15.....	67
Tabla 39 Negativo Carchi, T – 4 – 1.....	68
Tabla 40 Recursos materiales.....	69
Tabla 41 Recursos Tecnológicos	70
Tabla 42 Recursos indirectos	70
Tabla 43 Gasto total.....	70
Tabla 44 Cronograma de actividades.....	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Museos visitados en Latacunga	23
Gráfico 2 Reconocimiento de piezas arqueológicas expuestas	24
Gráfico 3 Nivel de conocimiento de catálogo digital	25
Gráfico 4 Interacción de usuarios con catálogos digitales	26
Gráfico 5 Alternativas de museos que cuentan con catálogo digital interactivo	27
Gráfico 6 Nivel de conocimiento acerca de fotografía 360°	28
Gráfico 7 Selección de una alternativa adecuada	29
Gráfico 8 Elaboración de un catálogo digital, implementando vista 360°	30
Gráfico 9 Catálogo digital (interactivo)	31
Gráfico 10 Adquisición de catálogo digital	32
Gráfico 11 Wireframe - Portada	38
Gráfico 12 Wireframe - Hojas catálogo	39
Gráfico 13 Bocetaje de marca	40
Gráfico 14 Geometrización de la marca	41
Gráfico 15 Marca Mashca Ancestral.....	41
Gráfico 16 Escala de reducción - marca	42
Gráfico 17 Aplicaciones de color - marca	42
Gráfico 18 Elementos de la retícula	45
Gráfico 19 Retícula modular	46
Gráfico 20 Maquetación catálogo	47
Gráfico 21 Vasija interactiva 360°	48
Gráfico 22 Propuesta ejecutable	48

1. INFORMACIÓN GENERAL:

Título del Proyecto:

Diseño de catálogo interactivo de las principales piezas arqueológicas existentes en la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.

Fecha de Inicio:

Octubre 2017

Fecha de Finalización:

Febrero 2018

Lugar de Ejecución:

La Matriz, Latacunga, Cotopaxi – Zona 3, Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi

Unidad Académica que Auspicia:

Ciencias Humanas y Educación

Carrera que Auspicia:

Diseño Gráfico Computarizado

Equipo de Trabajo:**Tutor:**

MSc. Mike Aguilar

Investigadores:

Ayala Trujillo Gabriela Maritza

Mullo Chicaiza Germán Santiago

Coordinadores del Proyecto:**Tutor del Proyecto:**

MSc. Mike Orlando Aguilar Orozco

Número de celular: 098 612 4431

Email: mike.aguilar@utc.edu.ec

Estudiantes:

Ayala Trujillo Gabriela Maritza

Número de celular: 098 476 1990

Email: gabriela.ayala6@utc.edu.ec

Mullo Chicaiza Germán Santiago

Número de celular: 099 277 5747

Email: german.mullo2@utc.edu.ec

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:**TICS:**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Los proyectos de investigación que se enmarquen dentro de esta línea, tendrán como objetivos desarrollar tecnologías y herramientas informáticas de apoyo a la incorporación de planes y programas de desarrollo, utilizar las TIC's para la optimización y sistematización de procesos y de esta forma desafiar tanto software como sistemas informáticos y métodos de inteligencia artificial. En el campo del diseño gráfico se busca optimizar los procesos de elaboración, presentación de propuestas gráficas y desarrollar proyectos innovadores de diseño gráfico aplicados a distintas áreas del conocimiento.

CULTURA, PATRIMONIO Y SABERES ANCESTRALES

Esta línea pretende revalorizar la identidad cultural o parte del acervo cultural y del patrimonio histórico de las tradiciones populares, resaltando el importante recurso que estos saberes constituyen para la sociedad permitiendo proteger y conservar la diversidad cultural que caracteriza a nuestro entorno.

OBJETIVO NACIONAL PARA EL BUEN VIVIR: Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.

SUB LÍNEA:

Diseño aplicado a investigación y gestión histórica cultural.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

La presente investigación tiene como finalidad el diseño de catálogo interactivo de las principales piezas arqueológicas existentes en la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.

Existe una variedad de bienes culturales de los cuales la comunidad desconoce por lo que se ha establecido como indispensable llevar un registro de bienes, los cuales se incluyen en la búsqueda y recopilación de la documentación. Desde la segunda década del siglo XXI con los avances de las Tecnologías de la Información y Comunicación, la tecnología se convierte en un aliado de los procesos de archivo y memoria digital, permitiendo que los registros puedan ser actualizados con frecuencia y de manera inmediata; por otro lado, la inasertada colocación de las piezas arqueológicas impiden el enriquecimiento visual de las diferentes culturas, por tal motivo la implementación de un catálogo interactivo permitirá dar a conocer la información de manera detallada, accesible y oportuna; para la ejecución de la herramienta digital se trabajó sobre la base de la técnica fotografía 360°, pues en la actualidad es considerada como una tendencia tecnológica. Considerando que la multimedia es uno de los recursos más versátiles para transmitir información, el proyecto de investigación permite informar e interactuar de manera directa con los usuarios e incentivarlos para generar valor cultural; siendo los principales beneficiarios la población laticungueña, así como, turistas nacionales y extranjeros que van a tener acceso al catálogo digital interactivo.

Para determinar el tipo de información que se difundirá en la herramienta digital según las necesidades de los usuarios finales se realizará la aplicación de encuestas, esta herramienta de investigación permitirá generar contenidos, gráficas e insumos adicionales suficientes para captar la atención de los usuarios y prestando una herramienta de fácil uso, económica, responsable con el medio ambiente y sobretodo que garantice el acceso a la información cultural.

3. JUSTIFICACIÓN

La multimedia es considerada como un lenguaje de la comunicación publicitaria y una alternativa para la realización de este proyecto con el fin de proporcionar un medio atractivo y dar al usuario el control del contenido; esta investigación tiene como finalidad dar a conocer las diferentes culturas que se encuentran expuestas en el museo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, teniendo en consideración que se

encuentra fuera de funcionamiento a partir del hecho suscitado con el volcán Cotopaxi en agosto de 2015; Por lo que antecede es importante dar a conocer las piezas arqueológicas que reposan en el museo cultural, a través, de un catálogo digital interactivo el cual ofrece una interacción real con las piezas arqueológicas, al conjugar elementos se quiere lograr un medio interesante que contribuya al enriquecimiento cultural.

La investigación se convierte en la pauta para elaborar un catálogo digital que refleje la realidad local, aportando información veraz, interactividad y conexión con los usuarios, factores que permiten captar el interés; la propuesta es de interés local porque contribuye e incentiva la difusión de las diferentes culturas, siendo los beneficiarios directos la población latacungueña, e indirectos los turistas nacionales y extranjeros.

El diseño gráfico es una herramienta de comunicación que busca solucionar dificultades en torno a los ámbitos: Publicidad, Comunicación de Marketing y Difusión de la Información, estos aspectos requieren ser investigados y las propuestas creadas a partir de las necesidades detectadas, por lo que el presente estudio analiza casos similares con problemáticas o necesidades insatisfechas y las toma como referencia para crear una alternativa de solución innovadora.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

BENEFICIARIOS DIRECTOS:

Con el enriquecimiento de la cultura la sociedad latacungueña en general es un beneficiario directo con aproximadamente la siguiente cuantificación de habitantes, a su vez se debe mencionar a La Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi como un beneficiario más.

Tabla 1 Beneficiarios Directos

Población Latacunga	
Hombres	82 301
Mujeres	88 188
Total	170 489

Elaborado por: Ayala Trujillo Gabriela – Mullo Chicaiza Santiago

Fuente: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos

BENEFICIADOS INDIRECTOS:

- Turistas

Tabla 2 Beneficiarios Indirectos

Turistas (Mensual)	
Nacionales	30
Extranjeros	15
Total	45

Elaborado por: Ayala Trujillo Gabriela – Mullo Chicaiza Santiago

Fuente: Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi

5. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN:

El desarrollo tecnológico genera varias alternativas informáticas que contribuyen a mejorar las condiciones de vida, para los proceso de comunicación entre el cliente y el usuario, la red informática Internet es una herramienta que ha dado consecución a una comunicación interactiva, ya que sin importar el lugar donde se encuentren las personas esta red de comunicación permite el acceso a la información global sin necesidad de que el usuario final salga de la comodidad de su hogar.

En la actualidad la identidad cultural de cada pueblo está reflejada en la conservación de la cultura misma que se ha caracterizado por su gran diversidad étnica y regional, convirtiendo al Ecuador en un país de atractivo turístico para propios y extraños, que tiene arraigadas las tradiciones culturales de sus ancestros. La expresión comunicacional y difusión de la identidad de cada tradición cultural ha mantenido un régimen publicitario con el desarrollo de fichas bibliográficas, réplicas elaboradas en barro por artesanos y fotografías para mantener un registro adecuado.

La Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Cotopaxi, es una Institución autónoma que trabaja por la gestión cultural a nivel local pero que se involucra en una estructura nacional. Tiene como finalidad establecer espacios de encuentro para garantizar el ejercicio de los derechos culturales en el que se expresen la diversidad cultural, interculturalidad y la memoria social de los pueblos ancestrales de la provincia de Cotopaxi. Los espacios que existen son considerados fuentes auténticas de creación artística y cultural por parte de los gestores

culturales, por otro lado el museo cuenta con varias colecciones de vasijas de las diferentes culturas del país, sin embargo, el desconocimiento en la población latacungueña con respecto al fomento de la cultura han ocasionado que las iniciativas culturales y los bienes patrimoniales sean poco conocidos según el reporte de visitas de la CCE.

Frente a la problemática se ha planteado el desarrollo de un catálogo interactivo, teniendo en consideración que no se ha presentado un trabajo similar al propuesto con anterioridad, además se cuenta con la información necesaria para el desarrollo del presente trabajo ya que según consta en archivo institucional del departamento de Talento Humano de la CCE, las piezas arqueológicas cuentan con un registro individual detallado en fichas elaboradas por profesionales del área.

Finalmente, la aplicación del catálogo interactivo busca concientizar e incentivar el interés en el ámbito cultural generando impacto en los usuarios de la nueva era digital.

6. OBJETIVOS:

6.1 GENERAL:

Diseñar un catálogo interactivo de las principales piezas arqueológicas existentes en la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, con la finalidad de promover la identidad cultural en la comunidad latacungueña.

6.2 ESPECÍFICOS:

- Indagar los conceptos y definiciones de diseño multimedia, catálogo e identidad cultural, interactividad, así como también en la historia y principales características de las piezas arqueológicas, mediante información recopilada de fuentes bibliográficas y documentales para generar la fundamentación teórica de la investigación.
- Recopilar información mediante la aplicación de encuestas, para determinar el nivel de conocimiento de la cultura local en la comunidad latacungueña y turistas.
- Diseñar un catálogo con las principales piezas arqueológicas determinando la interactividad a partir del resultado de la investigación realizada, para incentivar el interés en el ámbito cultural en la población latacungueña.

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

Tabla 3 Desarrollo de actividades

Objetivo	Actividad	Resultado de la actividad	Descripción de actividad (Técnicas e instrumentos)
Indagar los conceptos y definiciones de diseño multimedia, catálogo e identidad cultural, interactividad, así como también en la historia y principales características de las piezas arqueológicas, mediante información recopilada de fuentes bibliográficas y documentales para generar la fundamentación teórica de la investigación.	Investigación en bibliotecas, fichas, artículos científicos y archivos documentales.	Fundamentación teórica del proyecto de investigación.	Técnica: Búsqueda específica, registro de fuentes bibliográficas. Instrumento: Libros, artículos científicos, fichas técnicas, artículos documentales.
Recopilar información mediante la aplicación de encuestas, para determinar el nivel de conocimiento de la cultura local en la comunidad latacungueña y turistas.	Aplicación de encuestas a la comunidad latacungueña y turistas.	Análisis e interpretación de los resultados.	Técnica: Análisis e investigación descriptiva y crítica. Instrumento: Encuesta, cuestionario.
Diseñar un catálogo con las principales piezas arqueológicas determinando la interactividad a partir del resultado de la investigación realizada, para incentivar el interés en el ámbito cultural en la población latacungueña.	Desarrollo de una interfaz adecuada para los usuarios dando cumplimiento a la usabilidad.	Diseño de un catálogo interactivo.	Técnica: Mejoramiento de la percepción de las principales piezas. Instrumento: Fotografías, computadora.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA:

El diseño es considerado como un proceso de creación visual con el propósito de comunicar; el diseño cubre exigencias prácticas a través de un esquema, este puede ser mental o en un soporte práctico.

8.1 DISEÑO MULTIMEDIA:

El diseño multimedia es una combinación de fotografías, textos, videos, sonido y animación, los mismos se proyectan en un soporte digital, es por ello que en el proyecto se tomó en cuenta todos estos aspectos para poder generar la interactividad necesaria con los usuarios.

Behocaray (2004), manifiesta que *“el diseño multimedia es una herramienta y un sistema tecnológico, que se combina con el diseño gráfico para de esta manera transmitir información”*. (p.48), por otra parte García (2013) menciona que *“el diseño multimedia conjugado con el diseño gráfico se encarga de ordenar información de manera estética y legible para de esta manera captar la atención.”* (p.19)

Acerca del diseño multimedia se dice que es la combinación de diferentes soportes de comunicación digitales creando un vínculo participativo con el usuario, en donde se debe tener en consideración que el objetivo es comunicar un mensaje y que es indispensable tener en consideración que la adecuada aplicación de textos, imágenes, cromática, animaciones, videos y audio, contribuirá para atraer la atención y transmitir un mensaje de manera clara y concisa.

8.1.1 TIPOS DE MULTIMEDIA:

La multimedia es considerada en la actualidad como el nuevo lenguaje digital, en donde la interactividad es una característica que se denota, sin embargo la multimedia está presente en las actividades diarias realizadas, en donde se proporciona la misma información en diferentes tipos, en la actualidad para referirse a cualquier objeto o sistema que se utiliza en varios medios de expresión física o digital para presentar y comunicar un mensaje.

Para el autor Jeferson Vargas (2014) define que los tipos de multimedia se clasifican de la siguiente manera por el tipo de la información que se aloja o a su vez por el medio donde se encontrará *La Multimedia Educativa*, esta apareció mucho antes de que existieran los medios tecnológicos actuales, entre ellos la computadora, es considerado el medio por el cual,

también se puede encontrar *La Multimedia Publicitaria* la cual hace referencia al correcto uso de los medios para la exposición de una campaña en concreto, en la cual se maneja un producto que se desea dar a conocer con diferentes tipos de recursos; hoy en día con el avance de la tecnología la manera de imponer estas campañas tiene muchos efectos, con la utilización de numerosos objetos digitales se ha creado una amplia variedad de métodos, a través de teléfonos celulares, tabletas, computadoras, televisión, radio, etc.; y finalmente *La Multimedia Informativa*, este tipo de multimedia se vio muy afectado por la tecnología, su función principal es la de acercar a la sociedad y dar a conocer una amplia variedad de noticias, los descubrimientos y avances tecnológicos contribuyeron a la conexión inmediata con las últimas noticias del mundo, permitiendo una actualización instantánea y una respuesta masiva.

A la multimedia se la presenta como una combinación e integración, en el cual se añade el lenguaje audiovisual el cual permite comunicar, es por ello que la multimedia informativa es la que se aplicó en la elaboración del proyecto, pues contiene todos los aspectos y características para poder informar y de esta manera cumplir con los objetivos planteados.

8.1.2 ELEMENTOS MULTIMEDIA:

Acerca de los elementos multimedia, con respecto al contexto digital y al uso conjunto de las formas básicas para comunicar un mensaje son los siguientes: texto, sonido, video y animaciones en un mismo entorno, es importante tener en consideración que la multimedia es considerada en la actualidad como una característica indispensable en los medios digitales.

Gallud (2013) define una “*multimedia interactiva a los elementos multimedia que no son imágenes, pero si a la combinación de videos, animaciones y audio, que permite difundir información.*” (p.8), al respecto Pinto (2011) manifiesta que, “*cualquier aplicación, documento o sistema multimedia está constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, para presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, vídeo y animación*”. (p.17)

- **Texto:** Son mensajes lingüísticos codificados mediante signos procedentes de distintos sistemas de escritura, a pesar de ser uno de los medios de comunicación más clásicos y tradicionales, sobre ellos descansa la estructura conceptual y argumental básica de buena parte de los productos multimedia.

- **Sonido:** Los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información, a su vez pueden ser locuciones orientadas para completar el significado de las imágenes, la música y los efectos permiten captar la atención del usuario.
- **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento mostrando los atributos dinámicos de un concepto, están desarrollados para que el usuario pueda manipularlos a su gusto.
- **Animaciones:** Son secuencias de gráficos por segundo que se generan en el observador la sensación de movimiento con sentido propio, se acoplan con los productos multimedia creando ambientes con mayor control de la situación y que es disfrutada por el usuario.

En donde se puede argumentar que la combinación de elementos como video, audio, texto y animaciones, son considerados elementos informativos los mismos que tienen como objetivo comunicar y crear en los usuarios una experiencia única generando recuerdos.

8.2 CATÁLOGO:

Gorman (2012), manifiesta que un *“catálogo es considerado como una lista ordenada, clasificada a su vez es el conjunto de publicaciones que es desarrolla con la finalidad de dar a conocer a los usuarios.”* (p.35), también menciona que el *catálogo digital*, *“es un medio que permite tener un control bibliográfico para leer, recuperar y modificar la información almacenada en los diferentes medios tecnológicos”*. (p.36), en cuanto al tema Ierache (2014) afirma que un *catálogo multimedia “es en el cual se ofrece al máximo la información en un mínimo de tiempo de forma efectiva y eficaz, con la garantía que los usuarios puedan comprender y archivar en su memoria dicha información”*. (p.15)

Acerca del catálogo digital multimedia, se lo puede definir como un medio en el cual se podrá acceder a su información en un mínimo de tiempo de manera eficiente y eficaz, para leerla, modificarla, archivarla en la memoria de los usuarios y compartirla en los diferentes medios tecnológicos, es importante tener en consideración que una gran ventaja de su implementación es la reducción de costos.

8.3 INTERACTIVIDAD:

La interactividad es considerada como una herramienta para generar comunicación, dinamismo en el proceso comunicativo, mediante el intercambio de información de manera eficaz y flexible, entre personas o mediante los diferentes medios tecnológicos.

Arenas (2009) afirma, la interactividad *“es considerada la capacidad para recibir y controlar un mensaje, el cual nos permite el intercambio de información.”* (p.129), al respecto Blasco (2011), con relación a la interactividad considera que *“es un proceso comunicativo recíproco, es una comunicación de doble vía, puede ser física o mental en la cual intervienen personas o medios tecnológicos.”* (p.20).

Al definir la interactividad, se puede decir que nos permite el intercambio de información, para lo cual el dar a conocer un mensaje es su objetivo primordial, mediante la interacción entre personas como a su vez, usuario computador mediante una serie de aplicaciones, es importante tener en consideración el trabajo desarrollado por los diseñadores permite atraer la atención para el uso frecuente de los usuarios.

8.4 MAQUETACIÓN:

Se puede definir a la maquetación como la organización, equilibrio y orden, de los diferentes elementos que lo conforman, basándose en un sistema estético.

Ghinaglia (2009) afirma que la maquetación *“es un tema relacionado con los principios del diseño, teniendo en consideración los aspectos tipográficos, imágenes generando una armonía visual ligada con las proporciones de los elementos de la página, orden visual y jerarquía”*. (p.43), por otra parte Yergos (2015) define a la maquetación como *“el arte de distribuir la composición en una página, de forma organizada a todos los elementos”*. (p.3)

Acerca de la maquetación se la define como la orden, equilibrio y armonía, de una composición la misma que se debe desarrollar teniendo en consideración los principios básicos del diseño: composición, color y conceptos tipográficos, para de esta manera combinarlos de una manera armónica.

8.5 RETÍCULAS:

La retícula y su empleo, es considerado como un sistema que permite el orden y distribución organizada de los elementos en una composición, los mismos que son establecidos mediante criterios basados en la estética y funcionalidad lógica.

Müller (2012) afirma las retículas *“son una estructura formada a base de líneas, posicionadas generalmente de manera vertical y horizontal, las cuales permiten ordenar coherentemente todos los elementos de la composición”* (p.12), con respecto al tema Ghinaglia (2009) menciona que al uso de las retículas *“se las relaciona de manera directa con las proporciones para establecer una estructura gráfica, las ventajas que se puede destacar con el correcto uso de las retículas es la publicación de grandes contenidos, composiciones armónicas y comprensibles para los lectores.”* (p.20)

Es por ello que se ha tomado en consideración el sistema modular que se encuentra compuesto por módulos del mismo tamaño, que aporta con una amplia flexibilidad y movilidad para estructurar sus contenidos, nos permite desarrollar una base organizada adaptable y funcional para la distribución de sus contenidos.

8.6 CROMÁTICA:

En cuanto a la cromática contribuye a definir, resaltar y proporcionar información sobre las características de un indeterminado diseño, a su vez se dice que genera el primer impacto en la población para de esta manera poder captar la atención y actuar sobre la capacidad emocional del individuo.

Martínez (2012) define a la cromático como *“un sistema de codificación excelente, el mismo que contagia sensaciones emocionales y permite generar relaciones de fidelidad a la marca”* (p.159), por otra parte Bringué (2001) determina que *“el color del producto y sus atributos como un elemento del beneficio se apoya en la acción persuasiva del cliente.”* (p.69).

El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales. Cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos, el término cromática hace referencia propiamente a los colores, es una de las leyes visuales lo cual permite manejar la jerarquización que beneficia el proceso de aprendizaje e intuición dentro

del proyecto, estos aspectos son muy importantes para la realización de la estructura de asociación del usuario.

8.7 TIPOGRAFÍA:

La tipografía debe ser clara y bella, para de esta manera conseguir comunicar, con ella se pretende captar la atención, su elección es minuciosa, en la industria el uso de sus tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) son desarrolladas con la finalidad de darse a conocer en un soporte un físico o digital.

Juárez (2000) afirma *“la tipografía es un conjunto de reglas proyectuales y, sobre todo, en cuanto a lugar de elaboración de la cultura, a través de la cual los hombres están en condiciones de asociación.”* (p.15)

8.8 FOTOGRAFÍA:

La fotografía despegó con la intención relativa de su uso artístico, con el pasar del tiempo se adaptó a los dos caminos generados para representar la realidad y la reproducción al natural dicho de esta manera a sujetos, objetos, paisajes, etc., en donde el mensaje puede ser captado de mejor manera al observar su contenido de manera directa.

Susperregui (2009) manifiesta, la fotografía *“es una herramienta que nos permite destacar cosas que todos ya conocen, pero que nadie presta atención, básicamente es la representación de algo que a simplemente no observan de manera cotidiana.”* (p.6), por otra parte Clark (2014) afirma que la *“fotografía forma una parte importante de nuestro entorno, que genera un impacto en la audiencia.”* (p.3)

El unir fotogramas para aumentar el campo visual ha sido desde hace décadas motivo de inspiración para fotógrafos, hoy, las posibilidades que brinda la tecnología acercan a la fotografía para registrar la realidad que se vive en la sociedad obteniendo de esta manera una fotografía artística y estética.

8.8.1 FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL

La fotografía documental genera un reporte gráfico, buscando retratar una noticia e informar, se considera como arte o técnica para obtener un registro duradero, es complementado con un texto, su finalidad es recopilar recuerdos secuenciales de los hechos suscitados.

Vigil (2001) define que la foto documento *“relaciona a los informadores gráficos vinculados a la prensa y los aficionados que captan imágenes como testimonio, si bien esporádicamente se difundieron también en revistas y diarios pero sin la característica de la inmediatez”* (p.256), otra forma de contribuir para Monteiro (2015) con respecto a la temática *“es la búsqueda de informar de manera clara los acontecimientos, permitiéndose tener un contacto directo en tiempo real con el hecho suscitado.”* (p.11)

La fotografía documental se encuentra implementada en el desarrollo de la investigación con el propósito de registrar los aspectos característicos de las diferentes culturas, para de esta manera mostrar con claridad los vestigios culturales que se va a dar a conocer y generar un registro gráfico del estado actual que se encuentran dichas vasijas.

8.8.2 FOTOGRAFÍA 360°

La fotografía 360° es considerada una técnica, mediante la cual se obtiene una serie de fotos desde diferentes ángulos o ejes, su propósito principal es dar a conocer lugares específicos, turísticos u objetos, para de esta manera permitir interactuar a los usuarios.

Carballeiro (2012) afirma que las imágenes en 360° *“presentan una particularidad en las cuales podemos recorrerlas como si estuviésemos ese momento ahí, también permite aplicarse para dar a conocer lugares turísticos, a su vez puede usarse para que el usuario conozca a detalle un lugar en específico.”* (p.34), mientras que Labiaga (2013) manifiesta que la fotografía 360° *“se basa en poder mostrar una vista completa de un objeto, en lugar de una vista parcial a la que estamos acostumbrados con la fotografía tradicional.”* (p.8)

La fotografía 360°, proporciona una posibilidad que, desde un punto fijo se genere un registro de imágenes secuenciales, las mismas que se podrán visualizar en una pantalla de forma interactiva con la finalidad de desplazarse en los diferentes ejes, con los avances tecnológicos se ha generado una representación interactiva la misma que puede ser manipulada con el movimiento del cursor en una pantalla.

8.9 CULTURA:

Grossberg (2003), lo define como un aspecto inmemorable que se lo ha ido implantando con el pasar del tiempo de carácter inmaterial, transmitido por varias generaciones como una parte esencial dentro de las vivencias cotidianas; a la identidad cultural se la vincula con la experiencia, a lo largo de la vida las personas experimentamos diferentes procesos que nos permiten adherirnos a un grupo social y desarrollar el sentido de pertenencia; a su vez Molano & Lucía (2007) afirman, identidad cultural es la apropiación de características de un grupo social que permite valorar, proteger y restaurar costumbres, saberes ancestrales en mucho de los casos basados en mitos, modo de vida, religión y creencias implantadas con el pasar del tiempo.

8.9.1 CULTURA NEGATIVO DEL CARCHI

Período de desarrollo regional: Período: 500 A.C. – 1500 D.C.

Cultura negativo del Carchi: Descubierta y estudiada por: Jorge Jijón y Luis Caamaño dentro del período de desarrollo regional. Cultura precolombina del Ecuador, su área de influencia se extendió desde el sur de Colombia hasta la provincia de Imbabura, ocupando toda la provincia del Carchi. Los investigadores la denominaron “alfarería del Negativo del Carchi y de los sepulcros en pozo de Imbabura”

Formas y colores: Utilizaron materiales como: barro, piedra, cobre, oro, algodón, hueso y concha en la elaboración de Ídolos sentados, máscaras de barro, platos semiesféricos, ollas globulares, ollas trípodes, compoteras con pies cortos y cilíndricos. Color rojo oscuro y negro negativo.

8.9.2 CULTURA PANZALEO

Período de desarrollo regional: Período: 150 A.C. – 150 D.C.

Introducción a la cultura Panzaleo I: Descubierta y estudiada por: Jacinto Jijón y Caamaño; los pobladores de la provincia de Chimborazo expresan que por razones de desplazamiento incumbe a Cotopaxi y Tungurahua como una sociedad organizada, además, eran agricultores ya que poseían piedras de moler, huesos de cuy producto de la caza de animales.

Cerámica: La cerámica usada en este periodo es tosca, de ordinario; sin enlucido alguno en vasos con una capa de arcilla de color rojo bastante fina en los que se ha empleaba la decoración grabada.

Formas y colores: Utilizaron materiales como: barro, piedra, cobre, cobre dorado y oro sobre compoteras de pie cónico, jarrones, botellas, ollas con pie anular, ollas de paredes cónicas decorándolas con pintura negativa de color negro.

8.9.3 CULTURA MANTEÑO – HUANCAVILCA (MANTEÑOS DEL SUR)

Período de desarrollo regional: Período: 850 – 1.500 D.C.

Manteños o Paches del Norte: Datos obtenidos sobre los estudios de Víctor Emilio Estrada Poblaron las zonas de Bahía, Manta, Portoviejo y Salango con hallazgos de: Sillas y estelas de piedra.

Manteños del sur o Huancavilcas: Poblaron las zonas desde el norte del golfo de Guayaquil hasta Colonche con hallazgos de: monolitos y cerámica grabada.

Cerámica: La cerámica es generalmente negra pulida, con motivos variados como: figurones huecos, vasijas negras, rojas y grises pulidas con líneas lustradas, compoteras, botellas con representaciones antropomorfas y zoomorfas, sellos, huesos de hilar y ollas con pintura negativa.

Materiales: Trabajaron en Piedra realizando objetos como: sillas, estelas, monolitos, metates, manos de moler y herramientas; concha (cuentas y adornos); hueso (punzones y adornos tallados); metales (Oro, plata, cobre, trabajados en diversas formas y estilos como: narigueras, aretes, pinzas depilatorias y adornos varios).

8.9.4 CULTURA CHORRERA

Período de desarrollo regional: Período Formativo (1500 A.C – 500 D.C.).

Cultura Chorrera: Tuvo su núcleo original geográfico en la actual provincia de Los Ríos, por la ribera oriental del río Babahoyo, fue denominada cultura Chorrera por los arqueólogos: Estrada, Betty J. Meggers, Clifford Evans por la toponimia del lugar en la Hda. Chorrera Provincia de Los Ríos – Año 1956.

Características: Confeccionaban principalmente ollas, cuencos y escudillas, siempre de boca ancha y base cóncava empleando técnicas de modelado, inciso o estampado.

Religión: Tenían un curandero que tenía conocimientos herbolarios, sus vasijas-silbato se utilizaban en ritos y curaciones, técnicas que ayudaba a conectarse con los espíritus a través del sonido del objeto.

Cerámica: Utilizaron materiales como: piedra (metales, manos de moler, pesos de red, machacadores, adornos de jadeíta), concha (adornos y anzuelos) y botellas-silbato, botellas con asa de puente, platos negros pulidos con decorado iridiscente, vasos, vasijas comunicantes, sellos, huesos de hilar, polípodos, silbatos zoomorfos, tazas de paredes rectas y de forma compuesta.

Tabla 4 Sitios de hallazgo – Cultura Chorrera

Chorrera	Provincia de Los Ríos
Joa	Provincia de Manabí
Salaite	Provincia de Manabí
Tabuchilla	Provincia de Manabí
Los Cerritos	Península de Sta. Elena
Ayangue	Península de Sta. Elena
Engoroy	Península de Sta. Elena

Elaborado por: Ayala Gabriela - Mullo Santiago

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS:

Tabla 5 Preguntas científicas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	INFORMANTES CLAVE (fuentes de información)	TÉCNICA E INSTRUMENTO A UTILIZAR
Indagar los conceptos y definiciones de diseño multimedia, catálogo e identidad cultural, interactividad, así como también en la historia y principales características de	¿Qué fuentes bibliográficas serán las adecuadas?	Proyectos de investigación, libros, artículos científicos.	Recolección de información documental. Fichas bibliográficas.

las piezas arqueológicas,
mediante información
recopilada de fuentes
bibliográficas y documentales
para generar la
fundamentación teórica de la
investigación.

Recopilar información
mediante la aplicación de
encuestas y entrevistas, para
determinar el nivel de
conocimiento de la cultura
local en la comunidad
latacungeña y turistas.

¿A quiénes se
requiere aplicar las
encuestas?

Comunidad
latacungeña,
turistas.

Encuesta,
cuestionario.

Diseñar un catálogo con las
principales piezas
arqueológicas determinando
la interactividad a partir del
resultado de la investigación
realizada, para incentivar el
interés en el ámbito cultural
en la población latacungeña.

¿Cuál es la interfaz
adecuada, qué se
requiere, para dar a
conocer la
información?

Bibliografía
especializada
acerca de la
temática, guía de
tutor.

Recolección de
información
documental.
Fichas
bibliográficas.

10. METODOLOGÍAS:

10.1 PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad la metodología de la investigación es también considerado como paradigma, pues permite designar el enfoque que asume el investigador entre ellos se puede mencionar ontológico, epistemológico y metodológico, en donde se dice que el enfoque metodológico se encuentra bien delimitado por dos paradigmas de investigación científica: cualitativa y cuantitativa.

El paradigma de investigación cuantitativo se caracteriza, en la recolección de datos estadísticos generados por una muestra representativa, a su vez el procesamiento y análisis de la información obtenida, por otra parte el paradigma de investigación cualitativo permite la extracción de información con un enfoque subjetivo.

La investigación posee ambas metodologías, para ello la metodología cualitativo aporta con la recolección de datos e información, la misma que es abierta y se la podrá extraer

de material bibliográfico, fichas certificadas por el Instituto de Patrimonio del Ecuador, material gráfico o audiovisual, lo cual permitirá un dinamismo para la combinación de las diferentes teorías culturales que se podrán obtener de ellas, es importante tener en consideración la tendencia tecnológica que abarca un catálogo interactivo, el cual nos permitirá dar a conocer y generalizar los conocimientos culturales indispensables en los usuarios que con frecuencia visitan el museo Molinos Monserrat; a su vez el paradigma cuantitativo brinda al proyecto la metodología adecuada en cuanto a la recolección de datos estadísticos enfocados a la propuesta creativa que cumplirá con los objetivos planteados.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La Investigación bibliográfica o documental es la primera etapa que toda investigación necesita cursar, permitirá obtener el conjunto de información de teorías, experimentos, resultados obteniendo notas claras y bien documentadas para los fundamentos de la investigación. La información que se recopilará de varios autores servirá como una fuente principal para relacionar el aspecto cultural y tecnológico con la sociedad.

La investigación de campo permitirá obtener conocimientos directamente relacionados con el campo de la realidad social con el fin de dar respuestas o soluciones a hipótesis de problemas previamente planteados, nos servirá para obtener nuevos conocimientos mediante el contacto directo con la población latacungueña.

La utilización de un análisis descriptivo, permitirá recoger datos acerca de las diferentes culturas expuestas que serán necesarios para después ser, analizados e interpretados, con la finalidad de dar a conocer las características de cada una de las piezas arqueológicas, mediante una descripción detallada, para de esta manera llegar a descubrir las situaciones sociales que se generan en la actualidad.

10.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Los métodos de investigación son los procedimientos que se aplican para lograr los objetivos de la investigación en el planteamiento de la problemática, para de esta manera lograr cumplir la meta deseada.

En donde se puede definir que el método deductivo se lo realiza teniendo en consideración el argumento lógico de dos o más autores y a su vez el análisis, deducción y síntesis de la información permite extraer un tercer argumento de conclusión particular de comparación.

Para el desarrollo de la propuesta creativa se toma en consideración aplicar el método UX, en donde la tecnología permite el desarrollo de productos digitales centrados en el usuario, por lo que (Garret, 2004) hace mención en su libro “The Elements of User Experience”, varios elementos de guía, para explicar la metodología del trabajo a seguir para garantizar una nueva experiencia de usuario en la web. Metodología que permitirá generar en la interfaz un conjunto de elementos positivos sobre el sitio y su usabilidad.

10.3 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las Encuestas, es la recopilación de datos de forma escrita sin cambios, con la utilización del cuestionario, que es un banco de preguntas abiertas, cerradas o mixtas que nos proporcionara una información cuantitativa acerca del conocimiento de la población latacungeña sobre las diferentes culturas y su manera de exposición, para de esta manera tener una visión real en valores numéricos de la necesidad que se requiere cubrir.

10.4 CÁLCULO DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA

Para determinar la muestra se ha tomado como referencia el número total de la población latacungeña y a su vez de visitantes proporcionado por el Museo Molinos Monserrat.

- Tabla: Población Latacunga

Tabla 6 Cálculo de Población – latacungeña

Hombres	82 301
Mujeres	88 188
Total	170 489

Elaborado por: Ayala Gabriela - Mullo Santiago

Fuente: Instituto Nacional de Estadísticas y Censos

- Tabla: Turistas (mensual)

Tabla 7 Cálculo de Población – turistas

Nacionales	30
Extranjeros	15
Total	45

Elaborado por: Ayala Gabriela - Mullo Santiago

Fuente: Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi

- **Muestra**

Tamaño de la muestra: 98

Este dato se encuentra estipulado dentro de la siguiente fórmula

Datos:

Población = **N_ 170 489**

Desviación estándar = **o_ 0.5**

Nivel de confianza = **Z_ 1.96**

Error aceptable = **e_0.04**

$$n = \frac{N * o(2) * Z(2)}{N - 1 * e + o(2) * Z(2)}$$

$$n = \frac{170\,489 * 0.5(2) * 1.96(2)}{170\,489 - 1 * 0.04 + 0.5(2) * 1.96(2)}$$

$$n = \frac{170\,489 * 1 * 3.92}{170\,488 * 0.04 + 1 * 3.92}$$

$$n = \frac{170\,489 * 3.92}{6819.52 + 3.92}$$

$$n = \frac{668\,316.88}{6823.44}$$

$$n = 97,94$$

Elaborado por: Ayala Trujillo Gabriela – Mullo Chicaiza Santiago

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

11.1 Interpretación, gráfica y análisis de resultados

Para obtener los resultados, se llevó a cabo la recopilación de información, mediante una encuesta aplicada a la población de la ciudad de Latacunga, turistas, visitantes del museo Molinos Monserrat.

A continuación se muestran de manera detallada los resultados a través de tablas y diagramas semicirculares representado los resultados de la investigación los cuales fueron realizados en Microsoft Excel, las encuestas fueron realizadas de manera personal y a su vez en una plataforma digital. (*Ver Anexo 1*)

11.2 Tabulación de las encuestas

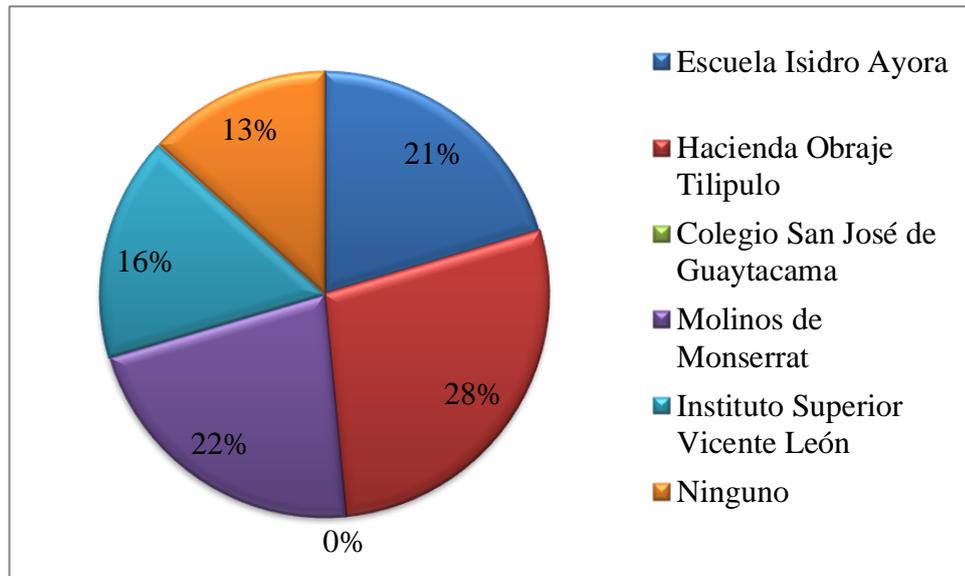
1. Seleccione los museos que ha visitado en la ciudad de Latacunga.

Tabla 8 Museos visitados en Latacunga

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
a. Escuela Isidro Ayora	40	21 %
b. Hacienda Obraje Tilipulo	55	28 %
c. Colegio San José de Guaytacama	0	0 %
d. Molinos de Monserrat	43	22 %
e. Instituto Superior Vicente León	32	16 %
f. Ninguno	26	13 %
Total		100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungeña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 1 Museos visitados en Latacunga

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

En el gráfico se puede observar que la mayor parte de personas encuestadas que representan el 28% han visitado la Hacienda Obraje Tilipulo, el 22% han visitado las instalaciones de los Molinos de Monserrat, mientras que el 21% registra visitas a la Escuela Isidro Ayora, esto con respecto a los lugares más frecuentados según el criterio de los encuestados. Además, se evidencia que un 13% no ha visitado ningún lugar detallado en las opciones de museos y ninguna persona, es decir, el 0% de encuestados ha visitado el Colegio San José de Guaytacama del sector rural. En general se evidencia que la población ha visitado la mayor parte de las opciones planteadas.

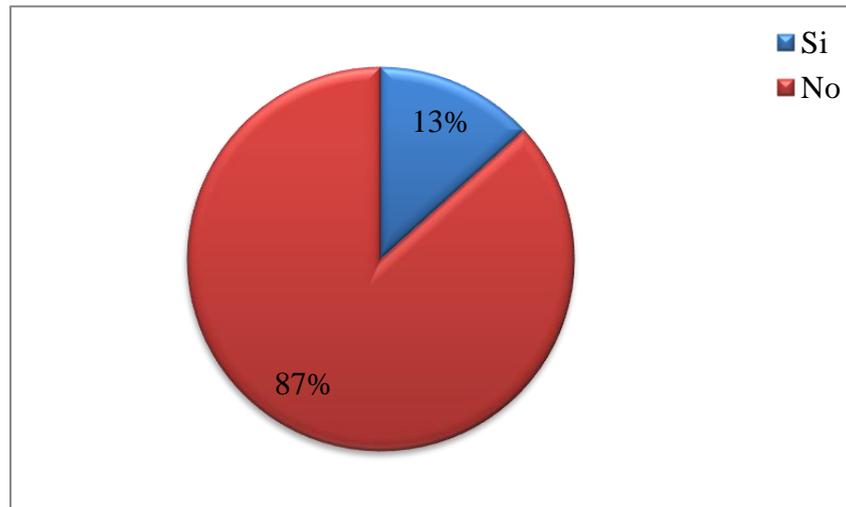
2. ¿Recuerda haber podido observar de manera clara las piezas arqueológicas expuestas?

Tabla 9 Reconocimiento de piezas arqueológicas expuestas

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	13	13 %
No	85	87 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 2 Reconocimiento de piezas arqueológicas expuestas

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

El 87% de los encuestados no recuerda las piezas arqueológicas que conoció durante la visita a museos de la ciudad debido a que las muestras culturales se exhiben de manera estática, por lo que se considera que la aplicación del catálogo digital interactivo representa una ayuda para el proceso de difusión de la cultura. El 13% que sí recuerda de manera clara las piezas arqueológicas representa una minoría en torno a los encuestados lo que no afecta la ejecución del proyecto.

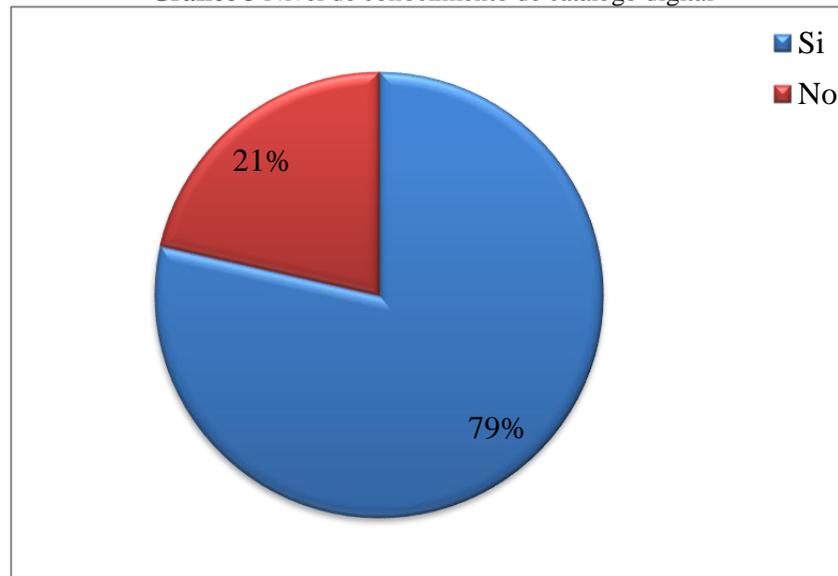
3. ¿Conoce usted qué es un catálogo digital (interactivo)?

Tabla 10 Nivel de conocimiento de catálogo digital

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	77	79 %
No	21	21%
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 3 Nivel de conocimiento de catálogo digital

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

El 79% de encuestados conoce el significado de un catálogo digital interactivo, el porcentaje representa a la mayoría de encuestado por lo que se deduce que el avance tecnológico permite a los usuarios conocer las nuevas tendencias de comunicación digital de modo que el nivel de conocimiento acerca de la temática es adecuado para la aplicación de la propuesta.

El 21% de los encuestados no conoce el concepto de un catálogo digital interactivo porque lo que es necesario la aplicación de otras estrategias para este grupo o a su vez, la elaboración de manuales que guíen el buen uso de la propuesta.

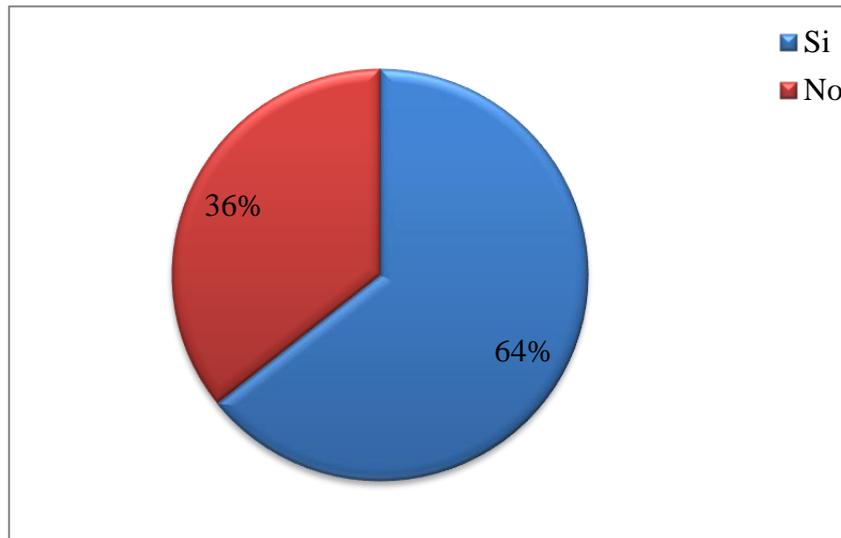
4. ¿Ha interactuado con catálogos digitales?

Tabla 11 Interacción de usuarios con catálogos digitales

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	63	64 %
No	35	36 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 4 Interacción de usuarios con catálogos digitales

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

Los resultados reflejan que el 64% de encuestados no han interactuado con catálogos digitales, mientras que un 36% si ha utilizado esta herramienta de comunicación digital.

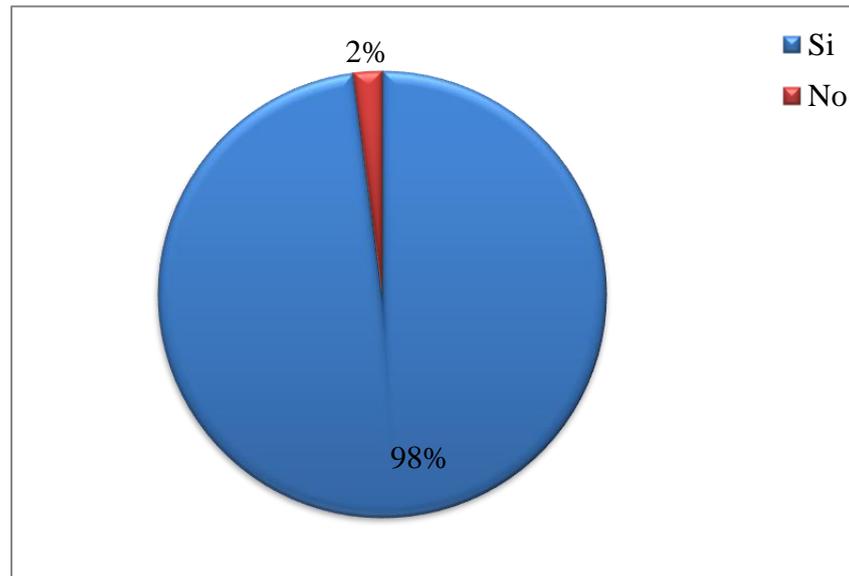
Por lo tanto se considera que para la investigación es necesario aplicar una herramienta de fácil uso que permita a la población que no ha usado este canal entender la información que se proporciona de modo que se facilite el acceso.

5. ¿Conoce si algún museo cuenta con un catálogo digital interactivo?

Tabla 12 Alternativas de museos que cuentan con catálogo digital interactivo

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	2	2 %
No	96	98 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 5 Alternativas de museos que cuentan con catálogo digital interactivo

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

El 98% de los encuestados desconocen que en la provincia de Cotopaxi los museos cuentan con catálogos digitales; el 2% restante que representa un grupo mínimo de la población encuestada registra que conoce la existencia de una herramienta similar en el Museo de Guayasamín, sin embargo, se precisa que el catálogo expuesto en este museo difunde solamente imágenes y textos específicos.

Se considera para la investigación que debido al alto porcentaje es necesario aplicar a la propuesta la interactividad con la técnica 360°, así como, la descripción textual y total de los bienes culturales.

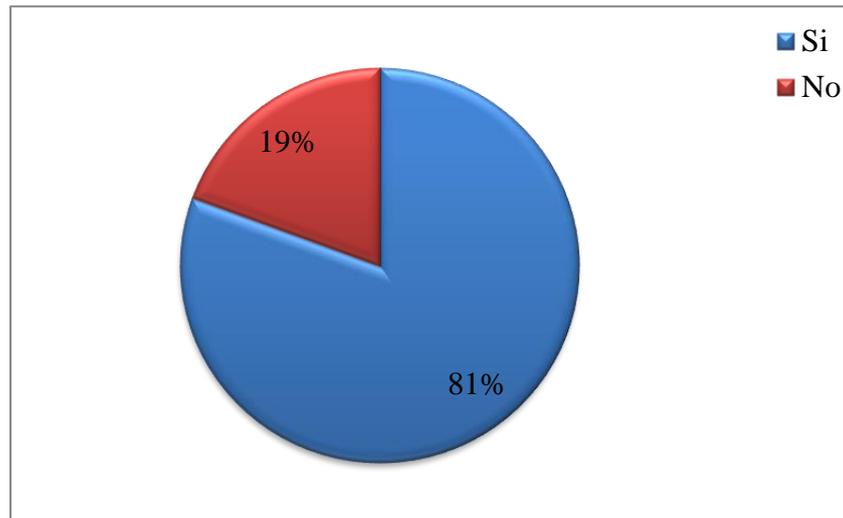
6. ¿Conoce qué es la fotografía 360°?

Tabla 13 Nivel de conocimiento acerca de fotografía 360°.

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	79	81 %
No	19	19 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 6 Nivel de conocimiento acerca de fotografía 360°

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

Según la recopilación de datos el 81% de encuestados plantean no conocer el concepto de fotografía 360°, mientras que el 19% asegura que si conoce sobre esta técnica fotográfica.

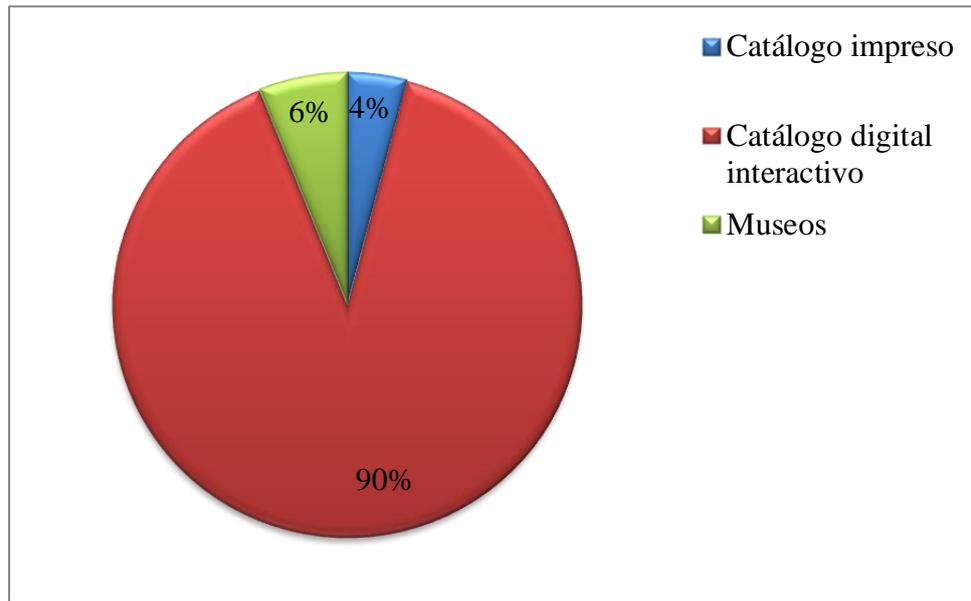
Con la interpretación de estos resultados podemos determinar que la implementación de la estratégica fotografía 360° resulta una técnica innovadora y que puede ser insertada al mercado por captar la atención de los usuarios.

7. ¿Qué medio cree usted es el adecuado para conocer piezas arqueológicas?

Tabla 14 Selección de una alternativa adecuada

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
a. Catálogo impreso	4	4 %
b. Catálogo digital interactivo	88	90 %
c. Museos	6	6 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 7 Selección de una alternativa adecuada

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

El 90% de los encuestados plantea que el catálogo digital interactivo es el medio adecuado para conocer las piezas arqueológicas o la cultura de los pueblos, el 6% considera que la forma acertada es durante la visita a museos, mientras que el 5% coloca al catálogo impreso como la última opción.

Por lo tanto se considera para la investigación que el porcentaje más alto demuestra que es necesario implementar el catálogo digital logrando así que la interacción con el usuario sea la adecuada.

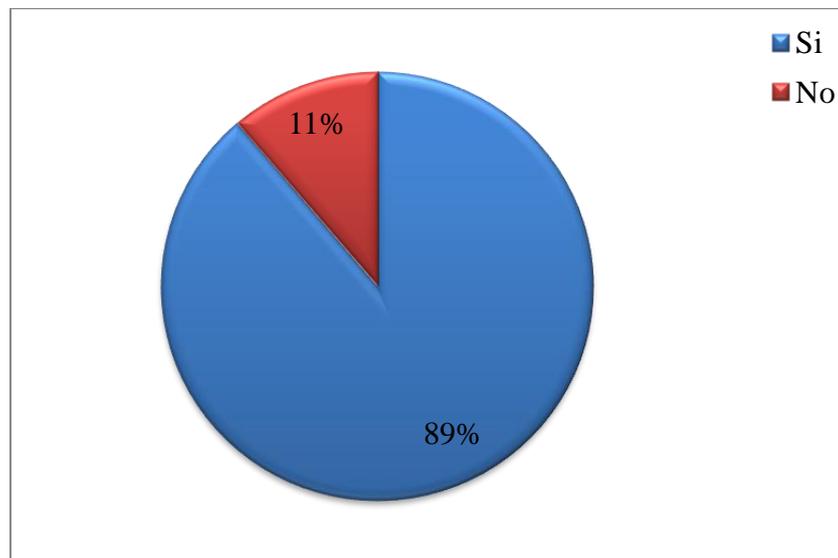
8. ¿Le gustaría tener un catálogo digital, qué le permita manipular las piezas arqueológicas con vista 360°?

Tabla 15 Elaboración de un catálogo digital, implementando vista 360°

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	87	89 %
No	11	11 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 8 Elaboración de un catálogo digital, implementando vista 360°

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

De la población encuestada, el 89% respondió de manera favorable afirmando tener la necesidad de manipular las piezas arqueológicas con vista 360°, por otro lado un 11% determinó que no es necesario este aplicativo.

Según los datos obtenidos la implementación de la propuesta es viable ya que permite fomentar alternativas de interés ciudadano encaminadas a motivar a la población para el fortalecimiento de la cultural.

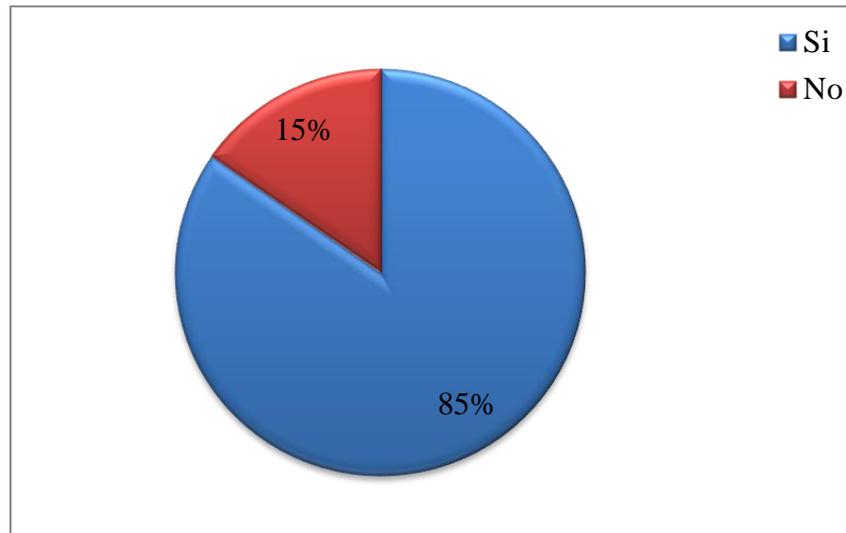
9. ¿Cree usted que un catálogo digital (interactivo) es la manera adecuada para obtener información descrita y visual de las piezas arqueológicas?

Tabla 16 Catálogo digital (interactivo)

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	83	85 %
No	15	15 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 9 Catálogo digital (interactivo)

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

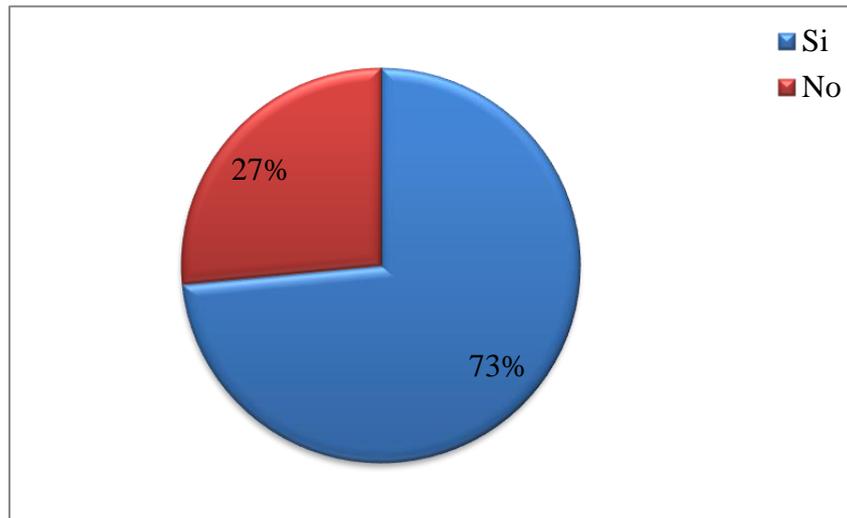
Mediante el gráfico estadístico se puede observar que el 85% de encuestados responden de manera favorable a la implementación de un catálogo digital interactivo considerado como herramienta digital que permite difundir de manera adecuada las imágenes y conceptos de las piezas arquitectónicas, mientras que el 15% de personas no consideran que esta herramienta sea una opción adecuada. Los resultados indican que el medio seleccionado para difundir la cultura de los pueblos tendrá acogida en la colectividad.

10. ¿Le gustaría adquirir un catálogo digital, para alimentar su biblioteca digital?

Tabla 17 Adquisición de catálogo digital

Alternativa	Resultado	Porcentaje %
Si	72	73 %
No	26	27 %
Total	98	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a la población latacungueña – turistas
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 10 Adquisición de catálogo digital

Fuente: Encuesta aplicada a la población laticungueña – turistas

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Interpretación de resultados

El 73% de los encuestados asegura que le gustaría adquirir un catálogo digital con demostraciones culturales, el 27% considera que no adquiriría este tipo de productos. Los datos recogidos demuestran que existe un alto índice de público dispuesto a adquirir este producto.

ANÁLISIS GENERAL

Con respecto a las preguntas 7, 8 y 9 de la encuesta las respuestas proyectan una factibilidad para el progreso del proyecto, solucionando así la problemática existente, de esta manera el uso de la tecnología conjuntamente con la técnica de fotografía 360° contribuye para dar el cumplimiento del objetivo general del proyecto.

11.3 PROPUESTA CREATIVA

Tema: “Diseño de catálogo interactivo de las principales piezas arqueológicas existentes en la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi”

METODOLOGÍA UX PARA EL DISEÑO

Para el diseño del catálogo interactivo, en este punto se define la metodología del diseño centrado en el usuario y documentación generada UX (Experiencia del usuario).

“Los productos tecnológicos que no funcionan de la manera que las personas esperan las hace sentir estúpidas – aun cuando efectivamente hayan logrado lo que se propusieron”, Jesse James Garrett (2002).

Las Etapas de la Experiencia de Usuario, han sido adaptadas a los requerimientos de la propuesta creativa:

- Estrategia
- Alcance
- Esquema
- Superficie

Esta metodología es la más adecuada, para la elaboración del proyecto porque permite comprender el desarrollo de la interacción del usuario y sus necesidades al momento de generar este tipo de aspectos de navegación multimedia; también se aplicará el método específico para el diseño gráfico de la *Caja Transparente de (Christopher Jones)*; Este método contribuye para establecer una defensa clara de todo el proyecto, ya que desde el comienzo se plantea objetivos, las variables y los criterios, a su vez se analiza y por último se hace una síntesis, es decir se establecerán las soluciones o posibles resultados teniendo como base la investigación.

11.3.1 ESTRATEGIA

Jesse J. Garret (2011) afirma que: es similar para ambos lados la dualidad, se deben cubrir las necesidades del usuario, al mismo tiempo que se cubren los objetivos para vender, dar información, crear comunidades, etc.

El plan estratégico, las preocupaciones estratégicas entran en juego tanto para la funcionalidad orientada a los productos y recursos orientados a la información, para de esta manera suplir las necesidades del usuario debemos entender los que nuestro público quiere de nosotros y cómo encaja con los requerimientos que se debe cumplir.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL: Diseñar un catálogo interactivo, mediante la utilización de la técnica fotografía 360°, con la finalidad de promover la identidad cultural en la

comunidad laticungueña de las principales piezas arqueológicas existentes en la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.

OBJETIVO ESPECÍFICO:

Seleccionar las principales piezas arqueológicas, mediante la comparación visual de características, para tener un mayor aporte gráfico a la propuesta.

Recopilar la información bibliográfica de las piezas arqueológicas, mediante el Instituto de Patrimonio Cultural del Ecuador, para de esta manera generar una ficha con el contenido relevante.

CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS

Aplicación: Diseño de catálogo interactivo de las principales piezas arqueológicas existentes en la CCE Cotopaxi.

Tabla 18 Características de los usuarios

			
Perfil	Carlos Sandoval	Juan Tapia	Judith Chicaiza
Atributos demográficos (Nacionalidad, género, edad, estado civil, ocupación, etnia, religión.)	Ecuatoriano Masculino 25 años Soltero Gestor Cultural Mestizo Cristiano	Ecuatoriano Masculino 26 años Soltero Freelance Mestizo Católico	Ecuatoriana Femenino 23 años Soltera Estudiante Mestizo Católica

Atributos geográficos (Continente, país, provincia, cantón, ciudad, parroquia, barrio)	América Latina Cotopaxi Latacunga La Matriz La Merced	América Latina Cotopaxi Latacunga Ignacio Flores Niagara	América Latina Cotopaxi Pujilí La Matriz Vicente León
Atributos Psicológicos (Clase social, estilo de vida, aficiones, características personales)	Media alta Cómoda Cultura Sociable	Media – alta Cómoda Cultural – tecnológico Tranquilo	Media Cómoda Música – pintura Sociable
Relación con el producto (Tecnología, tiempo de uso, dónde cuándo y cómo utiliza el medio tecnológico)	Computador Todos los días 8 – 10 horas diarias Trabajo, en casa y autoeducación	Computador Todos los días 8 – 12 horas diarias Casa y autoeducación	Computador Todos los días 8 – 10 horas diarias En casa – universidad, como ayuda educativa.
Actividades (Uso de redes sociales, fuentes de enriquecimiento cultural)	Utiliza las redes sociales a diario. Libros, bibliotecas virtuales.	Utiliza las redes sociales a diario. Bibliotecas virtuales, internet.	Utiliza las redes sociales a diario. Internet.
Implicaciones, ¿qué se espera	Se espera que el	Espera que la	Que el diseño

del producto? (Con relación al diseño, interactividad, información.)	proyecto cumpla con el aspecto importante que es acceder a la información detallada de cada una de las piezas arqueológicas.	interactividad sea amigable para de esta manera atraer la atención a los usuarios, para proporcionar la información a los usuarios.	contenga aspectos característicos de las culturas y proporcione la información desconocida de las piezas arqueológicas.
Escenario	Como gestor cultural conoce de manera amplia las vasijas, un día requiere la información detallada de cada una de ellas en cuanto a sus medidas, morfología y decoración de manera urgente para un informe solicitado por el Director de la CCE Cotopaxi.	Como freelance le solicitan un trabajo que contenga la información de las piezas arqueológicas expuestas en la CCE Cotopaxi, pide la información la misma que se encuentra en el departamento de Talento Humano, a la cual no se puede acceder.	A Judith le envían un trabajo de investigación, por ello visita el Museo Molinos Monserrat, observa las piezas arqueológicas que se encuentran expuestas en las vitrinas cerradas, solicita que le permitan manipular cada una de ellas.
¿Cómo el producto resuelve este caso en específico?	Al no tener un conocimiento detallado de los requerimientos solicitados por el Director, pierde tiempo buscando en fuentes bibliográficas piezas similares.	Solicita las fichas elaboradas por el personal de la CCE Cotopaxi, la misma que es negada pues no son para uso público.	La información proporcionada por el encargado del museo, no es la requerida para cumplir con los parámetros solicitados en su trabajo de investigación.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- **Computador:** A través de este medio – equipo se puede acceder a las redes sociales de la institución y por ende al catálogo digital.
- **Internet:** El usuario debe contar con una conexión a internet para acceder al catálogo digital.

SELECCIÓN DEL LUGAR

El lugar que se ha elegido para aplicar la metodología en la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión Núcleo de Cotopaxi, de la ciudad de Latacunga que se encuentra ubicado en la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi, Zona 3.

11.3.2 ALCANCE

DETERMINACIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS:

Descripción: El desarrollo del Catálogo Digital Interactivo de las principales piezas arqueológicas existentes en la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, es un proyecto de tipo profesional pues su información bibliográfica se encuentra con base en repositorios de Instituciones de Educación Superior, básicamente el proyecto se enfoca en ofrecer información verídica cultural de las piezas arqueológicas y a su vez dar a conocer e incentivar el enriquecimiento cultural, para de esta manera interactuar de una manera diferente con el usuario.

Usuarios: El enfoque del público objetivo se encuentra orientado a la población latacungueña, turistas nacionales y extranjeros.

DETERMINACIÓN DE CONTENIDOS

Con los resultados obtenidos acerca de los requerimientos establecidos en las encuestas aplicadas a un grupo del público objetivo, caracterizándose por ser un catálogo orientado a los aspectos multimedia.

INVENTARIO

La interactividad de los botones está generada en ActionScrip 2.0 para la navegación, la misma que permite compartir la información con los usuarios agregando el contenido de imágenes 360°.

Autores responsables: Ayala Trujillo Gabriela, Mullo Chicaiza Santiago

Fecha de creación: octubre 2017

Programas del paquete de Adobe, Ilustrador (Ai) para el diseño de marca, maquetación, Photoshop (Ps) retoque de fotografías 360° y portadas, Flash (Fl) para la creación de botones.

11.3.3 ESQUELETO

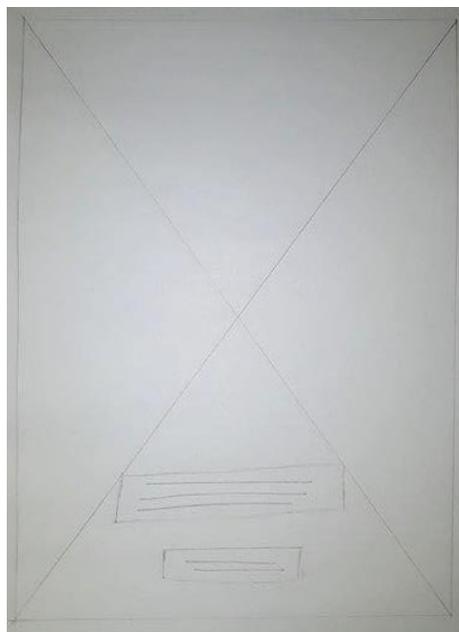
Jesse J. Garret (2011), determina dentro del plano del esqueleto, *“es la forma de Funcionalidad, la cual permite indagar acerca de la presentación, para examinar posibles problemas de la arquitectura e interacción”*. (p. 106)

PROTOTIPO DE BAJA FIDELIDAD

En los siguientes prototipos se proporcionan las imágenes y textos, para de esta manera determinar la interacción amigable y funcional con el usuario.

- **Wireframe – Portada**

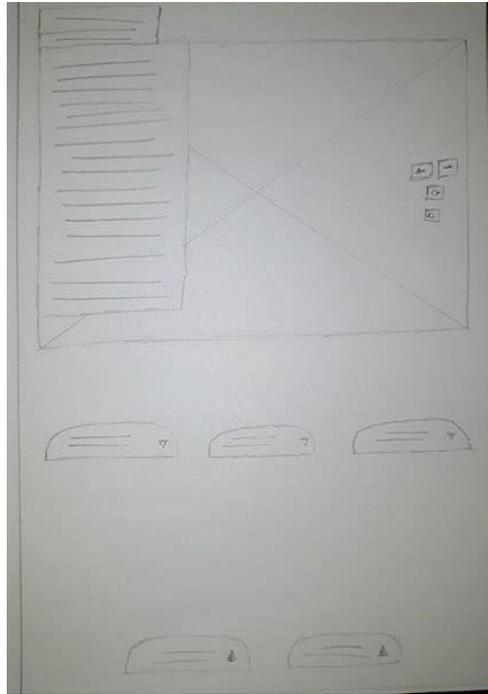
Gráfico 11 Wireframe - Portada



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

- **Wireframe – Hojas catálogo**

Gráfico 12 Wireframe - Hojas catálogo



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

11.3.4 SUPERFICIE

Jesse J. Garrett (2011), afirma que el diseño de la disposición de los elementos, permite que el usuario obtenga la información requerida, para de esta manera comunicar e interactuar de manera clara en un ambiente amigable.

DISEÑO DE LA MARCA

Como grupo investigador podemos mencionar que la marca representa un elemento fundamental para potenciar los esfuerzos de desarrollo turístico en el museo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi – Molinos Monserrat; dicha marca debe ser bien aplicada, para de esta manera, crear un nexo comunicacional muy eficiente. Por tanto el éxito y la sostenibilidad de este proyecto dependen en gran parte de los enfoques gráficos y patrimoniales dados a su fase de diseño, planeación logrando de esta manera reforzar la identificación de la población laticungueña con la actividad turística nacional y extranjera.

JUSTIFICACIÓN DE LA MARCA

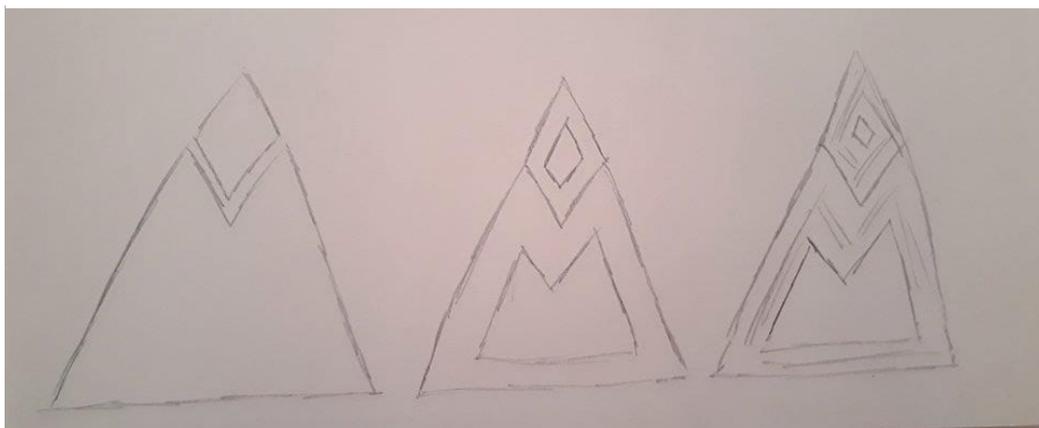
El nombre con el cual se denominó al producto es “*MASHCA ANCESTRAL*”, de donde **MASHCA** de origen *quichua machka*, harina de cebada tostada la misma que antiguamente era elaborada en los Molinos Monserrat, el mismo que en la actualidad está considerado como patrimonio cultural del Ecuador por el aporte cultural y su vasta historia.

ANCESTRAL es la terminología a la cual se la relaciona con la identidad cultural y la apropiación de mitos, modo de vida, religión y creencias implantadas y a su vez transmitidas por varias generaciones la misma que permite valorar, proteger y restaurar nuestras costumbres con el pasar del tiempo. .

BOCETAJE Y SELECCIÓN DE LA MARCA

Para el desarrollo de este tema se realizaron varios bosquejos, el proceso creativo es importante porque gracias al mismo se pudo conseguir todo tipo de concepto e ideas, con el único objetivo de encontrar nuevas posibilidades que nos permitan dar un buen significado de a la propuesta, la marca es el elemento imprescindible dentro de la comunicación gráfica.

Gráfico 13 Bocetaje de marca

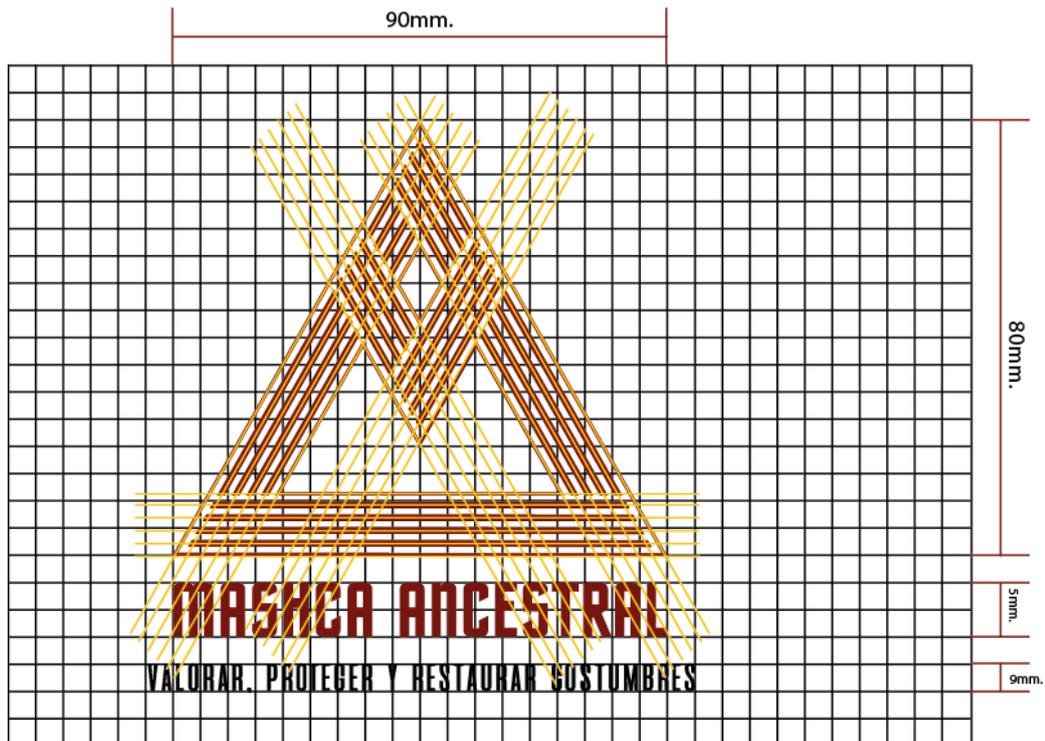


Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

GEOMETRIZACIÓN DE LA MARCA

Por medio de la ilustración los diseñadores gráficos transmiten información mediante formas, colores, composiciones; de esta manera se logra cautivar al usuario en base a nuestra idea creativa.

Gráfico 14 Geometrización de la marca



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Gráfico 15 Marca Mashca Ancestral



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

La marca seleccionada está compuesta por dos partes que son:

Icono: Representación del volcán Cotopaxi – aporte gráfico cultural

Texto: Corresponde al título de la propuesta planteada

ESCALA DE REDUCCIÓN

Gráfico 16 Escala de reducción - marca



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

APLICACIONES DE COLOR

Gráfico 17 Aplicaciones de color - marca



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

CROMÁTICA DE LA MARCA

Los colores representativos de la marca simbolizan la identidad de las diferentes culturas que se encuentran expuestas en el museo Molinos Monserrat de la Casa de la Cultura

Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, para de esta manera transmitir y comunicar de manera clara la idea.

Tabla 19 Cromática de la marca

COLOR	CMYK	RGB	CÓDIGO
	C: 31% M: 100% Y: 100% K: 45%	R: 117 G: 22 B: 13	75160D
	C: 91% M: 79% Y: 62% K: 97%	R: 0 G: 0 B: 0	000000

Elaborado por: Ayala Trujillo Gabriela Maritza – Mullo Chicaiza Germán Santiago

TIPOGRAFÍA SELECCIONADA – MARCA

Para el desarrollo de la marca se empleó las siguientes tipografías:

EXCELSIOR SANS

A B C D E F G h I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , : ; ¡ # \$ % / []

La misma que es utilizada como fuente tipográfica primaria, empleada en las palabras:

MASHCA ANCESTRAL

la cual posee rasgos similares y característicos de las culturas expuestas en el museo Molinos Monserrat en la Casa de la Cultura Ecuatoriana.

ALIENS AND COWS

A B C D E F G H H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 . , : ; ! # \$ % / ()

La misma que es utilizada como fuente tipográfica secundaria, empleada en las palabras:

VALORAR, PROTEGER Y RESTAURAR COSTUMBRES

DIAGRAMACIÓN

La distribución, organización de los elementos (texto, imagen), en el espacio bidimensional, buscan la funcionalidad del mensaje, bajo una apariencia estética agradable; en donde el orden del diseño hace referencia a la relación entre la tipografía, color y composición contribuyen la base de la diagramación, mientras que la retícula genera proporción y equilibrio.

LA CAJA TIPOGRÁFICA

Se define así al marco de una página que encierra la información, títulos y aspectos multimedia (imágenes, video), es considerado como el equivalente a los márgenes de un cuaderno, a partir de ello se diseña y define los espacios adecuados a utilizar la tipografía y elementos requeridos.

RETÍCULA

Para su elaboración es necesario trazar divisiones horizontales en la caja de diagramación, estas pueden ser de dos, tres, cuatro etc., estos trazados forman la *modulación horizontal* que se combinan con las columnas *modulación vertical* que permitirán definir los espacios que servirán para ubicar los elementos de la diagramación.

ELEMENTOS DE LA RETÍCULA

COLUMNA: Estructura básica de la organización del texto el cual fluye normalmente de una columna a otra, de izquierda a derecha.

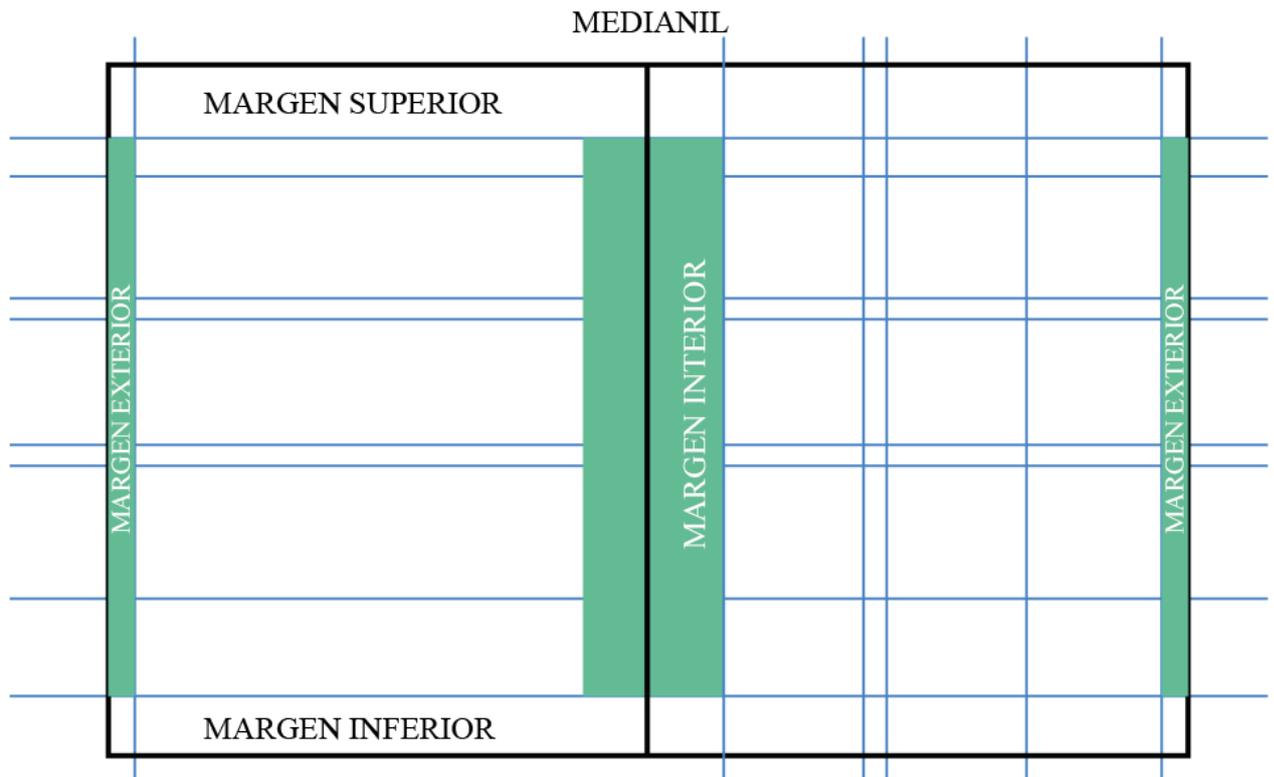
MEDIANIL: Parte central o eje de una doble página, o a su vez entre textos.

CAJA MULTIMEDIA: Espacio para elementos como imagen, etc.

MÁRGENES: *Superior* es el espacio que marca el límite del diseño en el cual se puede agregar (encabezados, nombre de capítulos, numeración), *exterior* borde de una doble página, *inferior* contrario al superior y el *interior* margen que se encuentra a cada lado del medianil.

CORONDEL (ESPACIO ENTRE COLUMNA): Borde libre entre columnas.

Gráfico 18 Elementos de la retícula

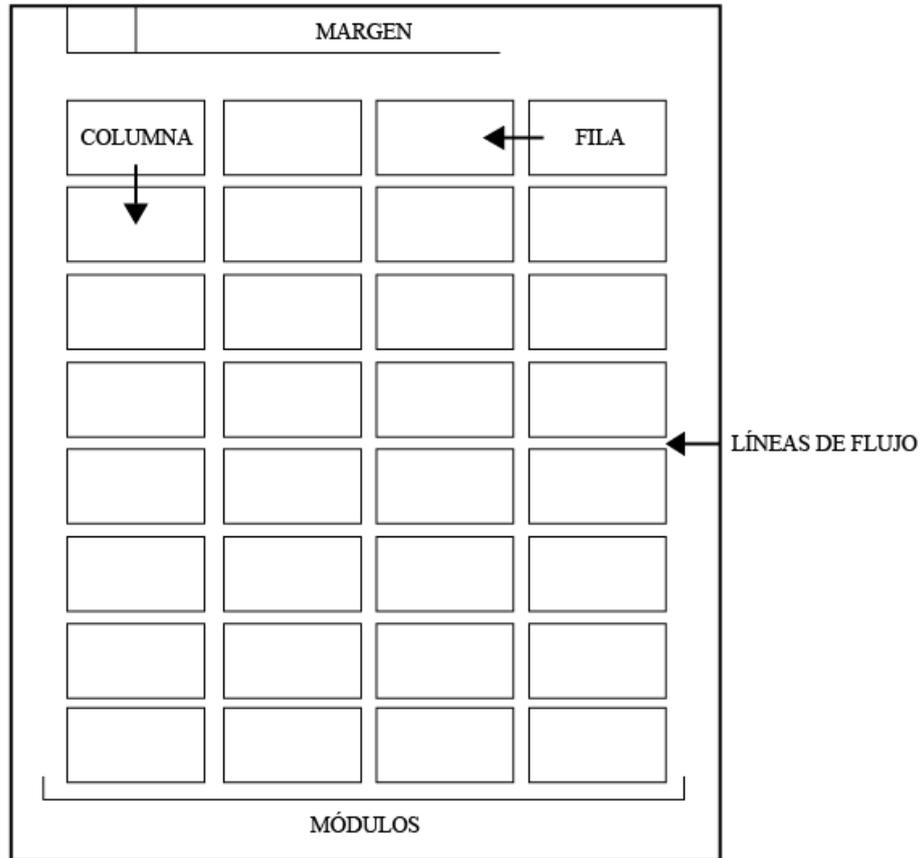


Fuente: Teoría de la diagramación

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Retícula modular: Es la más completa por su división de columnas, además, posee líneas tanto horizontales como verticales que permiten dividir la página formando pequeños módulos, para un diseño más elaborado como los de las revistas.

Gráfico 19 Retícula modular

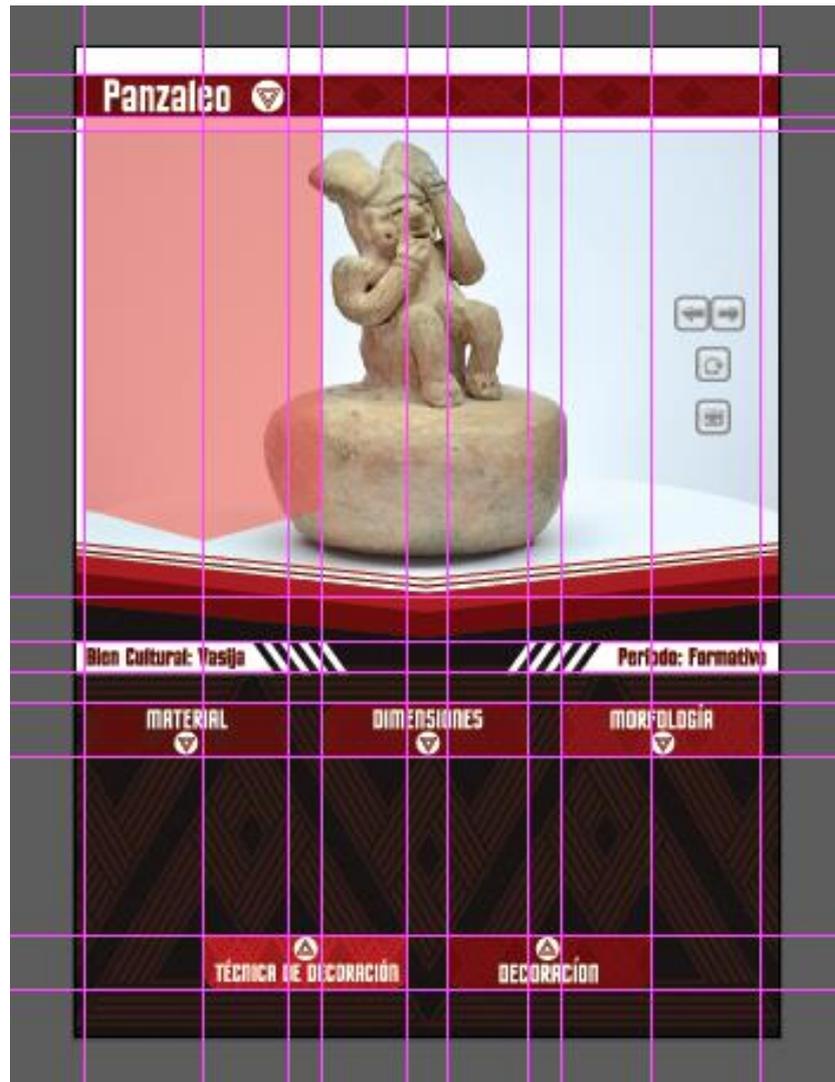


Fuente: Teoría de la diagramación

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Los requerimientos para el desarrollo del catálogo nos llevan a la implementación de una retícula modular, en la cual la agrupación de los módulos permite la flexibilidad y precisión requerida.

Gráfico 20 Maquetación catálogo



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

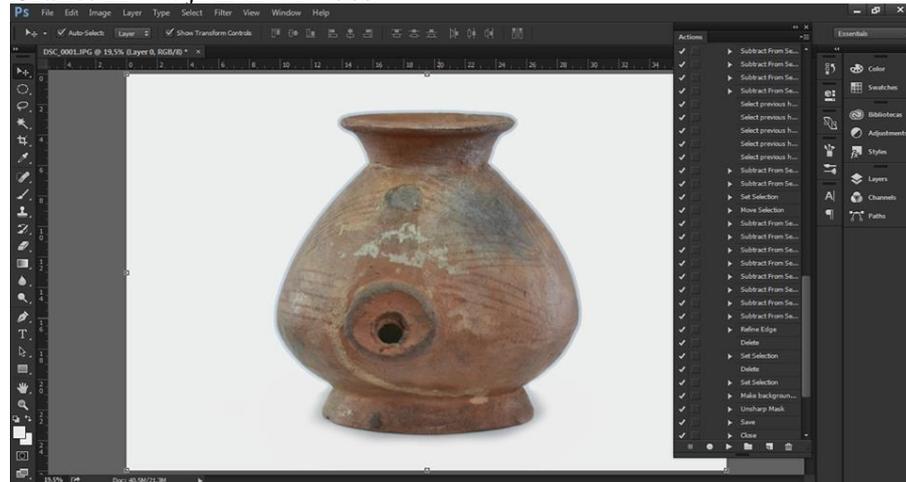
POST PRODUCCIÓN DE FOTOGRAFÍAS Y RETOQUE DIGITAL

En esta etapa se realiza el retoque fotográfico en el programa Ps (Adobe Photoshop), para generar un trabajo más estético, acorde a los requerimientos planteados en el proyecto de investigación.

PRODUCCIÓN DE IMÁGENES 360°

Para la creación de fotografías 360°, se realizó el retoque fotográfico acorde a cada pieza arqueológica, para de esta manera destacar el aporte cultural de cada una de ellas, se utilizó el programa Photoshop, el cual nos permite realizar la interacción propuesta.

Gráfico 21 Vasija interactiva 360°



Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

PROPUESTA EJECUTABLE

El diseño permite la disposición de los elementos que permite la interacción, para de esta manera permitir el movimiento a través del producto proporcionando la información al usuario.

En esta etapa se presenta al usuario un producto que ha tenido un proceso visual el cual es atractivo por los elementos que contiene, los cuales proporcionan una interacción amigable.

Gráfico 22 Propuesta ejecutable



FICHA DE INFORMACIÓN

CULTURA PANZALEO

Tabla 20 Panzaleo, P – 9 – 15



NOMBRE DE LA OBRA	P – 9 – 15
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	150 A.C. – 150 D.C.
DIMENSIONES	Al: 13.2cm An:12.1cm Di:7cm
MORFOLOGÍA	Vasija globular comunicante con base anular y diseño geométrico.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Geométrica
DESCRIPCIÓN	Vasija globular con cuello corto de abertura amplia, su decoración consta con franjas delgadas vertical, horizontal y diagonales de color rojo oscuro; posiblemente un silbato.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 21 Panzaleo, P – 9 – 13



NOMBRE DE LA OBRA	P – 9 – 13
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	150 A.C. – 150 D.C.
DIMENSIONES	Al: 21.4 cm An:17 cm Di:8cm
MORFOLOGÍA	Vasija de cuello alargado ondulado con diseño antropomorfo y base anular.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura roja y blanca
DESCRIPCIÓN	Personaje con poncho ceremonial decorado con achote en color rojo oscuro y cal, su técnica de elaboración torneado con la mano posiblemente de una mujer.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 22 Panzaleo, P – 9 – 14



NOMBRE DE LA OBRA	P – 9 – 14
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	150 A.C. – 150 D.C.
DIMENSIONES	Al: 13.7 cm An:14 cm Di:6cm
MORFOLOGÍA	Vasija globular de cuello alto con base anular y pintura negra negativa.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura negra
DESCRIPCIÓN	Vasija con base anular y cuello alto decorado con colores negros y rojos oscuros, tiene la representación de seis triángulos, tres por cada sección representado los tres mundos, el más sobresaliente de la Ukupacha.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 23 Panzaleo, P – 6 – 2



NOMBRE DE LA OBRA	P – 6 – 2
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	150 A.C. – 150 D.C.
DIMENSIONES	Al: 15cm An:10.7 cm Di:
MORFOLOGÍA	Vasija globular con cuello ornitomorfo (búho) y líneas rojas en el cuerpo.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Líneas verticales
DESCRIPCIÓN	Timbal con paredes curvas en representación de una lechuza animal Andino del Ecuador, decorado con franjas verticales y una horizontal en el cuello, su decoración está hecha de color rojo oscuro en el cuello.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 24 Panzaleo, P – 8 – 1



NOMBRE DE LA OBRA	P – 8 – 1
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	150 A.C. – 150 D.C.
DIMENSIONES	Al: 19.8 cm An: 22 cm
MORFOLOGÍA	Vasija globular con diseño antropomorfo y base anular
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Diseño antropomorfo
DESCRIPCIÓN	Vasija globular y base anular, con representación de un personaje ceremonial se encuentra masticando hoja de coca, su decoración de color rojo oscuro.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

CULTURA CHORRERA

Tabla 25 Chorrera, CH – 2 – 3



NOMBRE DE LA OBRA	CH – 2 – 3
BIEN CULTURAL	PAJARO
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	1 500 A.C. – 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 5.5 cm An: 12.8 cm Di: 6.2 cm
MORFOLOGÍA	Olla carenada pequeña con borde corto, rojo pulido.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura negra negativa
DESCRIPCIÓN	Vasija color negro pulida con piedra obsidiana en una botella con asa cinta, que presenta un pequeño agujero, con posible uso ceremonial.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 26 Chorrera, CH – 2 – 9



NOMBRE DE LA OBRA	CH – 2 – 9
BIEN CULTURAL	Botella
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	1 500 A.C. – 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 11.7 cm An:14.2 cm Di:6 cm
MORFOLOGÍA	Botella con cuerpo carenado, cuello alargado con asa.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	No determinada
DESCRIPCIÓN	Botella silbato de color café con asa cinta, que presenta un pequeño agujero, pulida con piedra obsidiana, con posible uso ceremonial, su decoración generada por corteza de árbol.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 27 Chorrera, CH- 2 – 6



NOMBRE DE LA OBRA	CH- 2 – 6
BIEN CULTURAL	Olla
MATERIAL	Cerámica
PERIODO	1 500 A.C. – 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 6.1 cm An:11.2 cm Di:7 cm
MORFOLOGÍA	Olla carenada sin cuello, con decoración incisa zoomorfa y geométrica.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Incisa
DESCRIPCIÓN	Recipiente decorado con paneles incisos, su contorno forma una llama es de color café pulida con piedra obsidiana, su decoración elaborada a base de arcilla.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 28 Chorrera, CH – 2 – 8



NOMBRE DE LA OBRA	CH – 2 – 8
BIEN CULTURAL	Olla
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	1 500 A.C. – 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 7.8 cm An:10.9 cm Di:6.7 cm
MORFOLOGÍA	Vasija con base plana, cuello alto con borde invertido y punteado en el labio. Decoración incisa geométrica y zoomorfa (pelicano)
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura roja
DESCRIPCIÓN	Recipiente decorado con paneles incisos, su contorno forma una llama es de color anaranjado pulido con piedra obsidiana, su decoración elaborada a base de arcilla, caracterizado por su cuello alto con borde invertido.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 29 Chorrera, CH- 2 – 5



NOMBRE DE LA OBRA	CH- 2 – 5
BIEN CULTURAL	Olla
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	1 500 A.C. – 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 6.1 cm An:11.2 cm Di:7 cm
MORFOLOGÍA	Olla carenada sin cuello, con decoración incisa zoomorfa y geométrica.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Incisa
DESCRIPCIÓN	Recipiente decorado con paneles incisos, su contorno forma un pelícano el cual tiene un pez bajo su poder, con un cuello amplio presenta 12 incisiones circulares, es de color café oscuro pulida con piedra obsidiana, su decoración elaborada a base de arcilla.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

CULTURA MANTEÑO – HUANCABILCA (MANTEÑOS DEL SUR)

Tabla 30 Manteño, M – 14 – 15



NOMBRE DE LA OBRA	M – 14 – 15
BIEN CULTURAL	Figura
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	850 D.C. – 1 500 D.C.
DIMENSIONES	Al: 9.3 cm An: 8.6 cm Di:
MORFOLOGÍA	Figurina ornitomorfa hueca.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	No determinada
DESCRIPCIÓN	Figura zoomorfa, probablemente botella silbato que fue utilizada en actos rituales con el fin de que su sonido evoque a los espíritus benévolos, en este caso los espíritus protectores de plantas y animales, la botella silbato tiene un soporte en las dos patas de la vasija y la cola ancha.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 31 Manteño, M – 14 – 17



NOMBRE DE LA OBRA	M – 14 – 17
BIEN CULTURAL	Figura
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	850 D.C. – 1 500 D.C.
DIMENSIONES	Al: 12.7 cm An:9.6 cm Di:8 cm
MORFOLOGÍA	Figura antropomorfa masculina sedente sobre base globular con tocado bifurcado tomándose el rostro
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura negra
DESCRIPCIÓN	Personaje con vestimenta ritual ceremonial masticando hojas de coca sentado en un taburete, la vasija tiene una base ancha de color anaranjado grisáceo el personaje que está sentado en la vasija tiene incisiones en las orejas es decir orejeras, su corona ceremonial en términos técnicos vendría hacer un tocado es bastante alto representando la importancia del sacerdote o shamán o también conocido como yachak.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 32 Manteño, M – 14 – 14



NOMBRE DE LA OBRA	M – 14 – 14
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	850 D.C. – 1 500 D.C.
DIMENSIONES	Al: 9.4 cm An:17 cm Di: 17 cm
MORFOLOGÍA	Vasija abierta con base anular, incisiones zonales al interior.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Geométrica
DESCRIPCIÓN	Figura de color negro denominada compotera plato con base anular y pie bajo decoración en rombo su color es negro y café, a su vez tiene la parte interna una decoración incisa que representa el cosmos.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 33 Manteño, P – 7 – 15



NOMBRE DE LA OBRA	P – 7 – 15
BIEN CULTURAL	Artefacto sonoro
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	850 D.C. – 1 500 D.C.
DIMENSIONES	Al: 9.2 cm An:11.1 cm Di:
MORFOLOGÍA	Artefacto redondo con agujeros, con piedra suelta en su interior, a manera de cascabel
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	No determinado
DESCRIPCIÓN	Dentro de los instrumentos musicales populares en el Ecuador y ancestrales existe una clasificación en la que los instrumentos ejecutantes son de sacudimiento, este instrumento se lo conoce como sonajero de capsula con un pedazo de arcilla en el centro, que sirvió para rituales ceremoniales tiene doce incisiones para poder ingresar los dedos de la mano y hacerlo sonar de esta manera poder bailar al son de la música, se puede decir que es de arcilla también conocido como barro de color café con una protuberancia en la parte superior.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 34 Manteño, P – Z –32



NOMBRE DE LA OBRA	P – Z –32
BIEN CULTURAL	Machacador natural
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	850 D.C. – 1 500 D.C.
DIMENSIONES	Al: 9.6 cm An: 9.9 cm Di:
MORFOLOGÍA	Posible machacador o pulidor de piedra roja.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Natural
DECORACIÓN	No determinado
DESCRIPCIÓN	Piedra de color rojo probablemente de origen volcánico su color también, es una piedra que ha sido moldeada con la finalidad de uso para moler, su nombre técnico es <i>huactana</i> o golpeador, es un ejemplar de piedra, al parecer ha sido pintado con cal servía para moler granos, hacer harinas, es decir moler el maíz y posee un molde ergonómico.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

CULTURA NEGATIVO DEL CARCHI

Tabla 35 Negativo Carchi, T – 4 – 25



NOMBRE DE LA OBRA	T – 4 – 25
BIEN CULTURAL	Olla
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	500 A.C. – 1 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 9.7 cm An:15.8 cm Di:9.1 cm
MORFOLOGÍA	Olla de doble casquete, casquete superior mayor borde corto invertido con asas que parte de él.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura roja geométrica sobre casquete superior
DESCRIPCIÓN	Olla de dos casquetes esféricos sin cuello y de amplia abertura, con asas remachadas su color es negro en decoración de bajo de las asas con rojo oscuro, es una vasija pulida y en su interior es de color anaranjado.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 36 Negativo Carchi, T – 4 – 8



NOMBRE DE LA OBRA	T – 4 – 8
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	500 A.C. – 1 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 10.7 cm An:13.1 cm Di:8.4 cm
MORFOLOGÍA	Vasija globular con cuello corto, pintura roja y negra negativa en diseño geométrico sobre el cuerpo y labio
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura roja y negra negativa
DESCRIPCIÓN	Olla de recipiente globular y amplia abertura sus colores son negro, rojo oscuro y blanco, tiene triángulos en forma ascendente exactamente posee cuatro triángulos y una cruz en la separación entre triángulos es una vasija pulida y tiene un uso ceremonial.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 37 Negativo Carchi, T – 4 – 19



NOMBRE DE LA OBRA	T – 4 – 19
BIEN CULTURAL	Olla
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	500 A.C. – 1 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 7.8 cm An:10.9 cm Di:6.7 cm
MORFOLOGÍA	Olla pequeña carenada con cuello recto, pintura roja geométrica sobre el cuerpo
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura roja
DESCRIPCIÓN	Olla de recipiente globular y amplia abertura con tres colores como son negro, rojo oscuro y blanco, tiene un orificio en la parte inferior, fue una vasija ceremonial achatada en su parte más ancha de la vasija tiene restos de hollín y era usada como vasija ceremonial.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 38 Negativo Carchi, T – 4 – 15



NOMBRE DE LA OBRA	T – 4 – 15
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	500 A.C. – 1 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 9.2 cm An:14 cm Di:6.7 cm
MORFOLOGÍA	Vasija de doble casquete, borde invertido con pintura roja geométrica sobre casquete superior.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura roja
DESCRIPCIÓN	Olla con pie y gollete corto, sus colores son negro, rojo oscuro y blanco, tiene cuatro aristas en una vista superior tiene restos de hollín es una vasija ceremonial y pulida.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador

Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

Tabla 39 Negativo Carchi, T – 4 – 1



NOMBRE DE LA OBRA	T – 4 – 1
BIEN CULTURAL	Vasija
MATERIAL	Cerámica
PERÍODO	500 A.C. – 1 500 D.C
DIMENSIONES	Al: 8.8 cm An:12.8 cm Di:9.4 cm
MORFOLOGÍA	Vasija de doble casquete con base anular corta y borde recto. Pintura roja sobre en banda sobre cuello y cuerpo y pintura negra negativa.
TÉCNICA DE ELABORACIÓN	Modelado
DECORACIÓN	Pintura roja y negra negativa
DESCRIPCIÓN	Olla con pie y gollete corto de color blanco casi en su totalidad, en el gollete tiene una decoración roja y en la parte más ancha de la vasija de igual manera, tiene figuras romboides y triangulares es una vasija ceremonial para el uso de rituales festivos.

Fuente: Instituto de Patrimonio Cultural Ecuador
Elaborado por: Ayala Gabriela – Mullo Santiago

12. IMPACTO (TÉCNICO, SOCIAL, AMBIENTAL)

IMPACTO TÉCNICO: El presente proyecto de investigación contribuye a la factibilidad de generar una adecuada información y visualización de las piezas arqueológicas expuestas en el museo de la CCE Núcleo de Cotopaxi, al generar un catálogo digital interactivo se pone al alcance al cualquier usuario, permitiéndole conocer con gran detalle cada una de las piezas arqueológicas con potencialidad gráfica.

IMPÁCTO SOCIAL: En las encuestas realizadas y basándonos en los resultados del público objetivo se realizó un catálogo digital interactivo amigable para los usuarios, permitiéndoles visualizar e interactuar de manera clara las piezas arqueológicas.

IMPACTO AMBIENTAL: Este proyecto contribuye a la no utilización de papel en donde se dé a conocer la información de las piezas arqueológicas del museo Molinos Monserrat, de esta manera se contribuye al mantenimiento del medio ambiente y a su vez a la no utilización de recursos renovables.

13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO:

13.1 Recursos materiales

Tabla 40 Recursos materiales

DETALLE	UNIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL \$
Impresiones	600	0.10	60.00
Copias	250	0.05	12.50
Anillados	5	2.00	10.00
Empastados	2	20.00	40.00
TOTAL		122.5	

13.2 Recursos Tecnológicos

Tabla 41 Recursos Tecnológicos

DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR \$
Memory 16 gb	20.00
TOTAL	20.00

13.3 Recursos indirectos

Tabla 42 Recursos indirectos

DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR \$
Alimentación	50.00
Transporte	50.00
Imprevistos	50.00
TOTAL	150.00

13.4 Gasto Total

Tabla 43 Gasto total

DETALLE O DESCRIPCIÓN	VALOR \$
Recursos económicos	122.5
Recursos tecnológicos	20.00
Recursos indirectos	150.00
Subtotal	292.50
Imprevistos 10%	29.25
TOTAL	321.75

14. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Tabla 44 Cronograma de actividades

Tiempo de actividades	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Recolección de información	■	■	■	■																			
Sintetizar la información y elaboración teórica					■	■	■	■															
Aplicación de metodología UX									■	■	■	■											
Toma de fotografías 360° / 3D													■	■	■	■							
Propuestas creativas													■	■	■	■	■	■	■	■			
Revisión de tutor y lectores																					■	■	■

15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como cierre de este proyecto de investigación se plasman a continuación las conclusiones y recomendaciones obtenidas a lo largo del desarrollo e implementación con el fin de conocer los beneficios y la utilidad obtenida.

Conclusiones

- La información recopilada acerca de la temática planteada, fue de fácil acceso mediante la investigación en bibliotecas, fichas bibliográficas, artículos científicos y medios multimedia.
- La aplicación de las encuestas a la muestra determinada de la población latacungueña, turistas nacionales y extranjeros, permitió conocer datos importantes, respondiendo a la problemática para de esta manera obtener información que requiere el usuario.
- La metodología del diseño aplicada en la investigación fue imprescindible para el desarrollo de la propuesta creativa, la misma que se ve reflejada en el producto final.
- La implementación del proyecto se encuentra dirigido al público objetivo, con la finalidad de dar a conocer las principales piezas arqueológicas expuestas en el museo Molinos Monserrat de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi, que presenten un mayor aporte gráfico cultural.

Recomendaciones

- La correcta difusión de la propuesta creativa, busca generar interés en la población latacungueña, turistas nacionales y extranjeros, a su vez el proyecto motiva a futuras generaciones a dar continuidad a esta iniciativa para de esta manera generar un registro multimedia interactivo de todas las piezas arqueológicas.
- Se sugiere incentivar a futuras generaciones el dar a conocer la identidad cultural, y en ello destacar aspectos importantes y característicos, en proyectos innovadores – tecnológicos, que contribuyan a la sociedad.

16. BIBLIOGRAFÍA:

- Arenas Márquez, F. J., Domingo Carrillo, M. Á., Molleda Jimena, G., Ríos Martín, M. Á., & Ruiz del Castillo, J. C. (2009). Aprendizaje interactivo en la educación superior a través de sitios web. Un estudio empírico. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (35), 127-145.
- Barnhurst, K. G. (2012). Diagramación de noticias, *La. Revista Latina de Comunicación Social*, 14.
- Bartolomé Pina, A. R. (1994). Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 1, 5-14.
- BEHOCARY, Grisel. "Competencias TIC, Diseño Multimedia
- BLUME, Av. Mare de Déu de Lorda, 2008034, Barcelona, 2009.
- CÓRDOVA, Mónica y CÓRDOVA, Patricio. "CULTURA SABERES ANCESTRALES". Impresión Casa de la Cultura ecuatoriana "Benjamín Carrión" Núcleo de Cotopaxi. Ecuador-Cotopaxi.2009.
- Domingo, M. G., & Pera, E. M. (2010). Diseño centrado en el usuario.
- Ghinaglia, D. (2007). Taller de diseño editorial. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. Recuperado el, 20.
- Guallar, J., Rovira, C., & Ruiz, S. (2010). Multimedia en la prensa digital. Elementos multimedia y sistemas de recuperación en los principales diarios digitales españoles.
- Ierache, J. S., Mangiarua, N. A., & Bevacqua, S. A. (2014). Sistema de catálogo para la asistencia a la creación, publicación, gestión y explotación de contenidos multimedia y aplicaciones de realidad aumentada. In *XX Congreso Argentino de Ciencias de la Computación* (Buenos Aires, 2014).
- Martínez, L., Monserrat, J., & Tur, V. (2012). El color en spots infantiles: Prevalencia cromática y relación con el logotipo de marca. *Comunicar*, 19(38).
- Monteiro, C. (2015). El Campo de la Fotografía y las Imágenes del Brasil en los años 1970-80: Entre el fotoperiodismo y la fotografía documental. *Artelogie* (Online).
- Morán, G.(2014).Métodos de investigación. Costa Rica: Pearson
- Müller Brockmann, J. (2012). *Sistemas de retículas*. Editorial Gustavo Gili.
- Núñez, N. R. O. (2003). Diseño centrado en el usuario.

Salinas, J. (1996). Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión. *Encuentro de Computación Educativa*, 2-4.

Susperregui, J. M. (2009). Naturaleza de la fotografía publicitaria. *Consulta*, 23(04), 2015.

TOOD, Michael Peterson. "Descubre 3D Studio MAX". Editorial PRENTICE HALL Iberia, S.R.I... C/ Nuñez de Balboa, 12028006 Madrid, 2000.

Vigil, J. M. S. (2001). La fotografía como documento en el siglo XXI. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 24, 255.

WELLS, Paul, QUINN, Joanna y MILLS, Wells. "Dibujo para Animación". Editorial

17. ANEXOS

Anexo 1 Modelo de encuesta



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Latacunga - Ecuador

OBJETIVOS:

- Confirmar la factibilidad práctica del proyecto “DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”.
- ✓ *Por favor lea cuidadosamente cada una de las preguntas.*

- **Seleccione los museos que ha visitado en la ciudad de Latacunga.**

	Escuela Isidro Ayora
	Hacienda Obraje Tilipulo
	Colegio San José de Guaytacama
	Molinos de Monserrat
	Instituto Superior Vicente León
	Ninguno

- **¿Recuerda haber podido observar de manera clara las piezas arqueológicas expuestas?**

Si su respuesta es no por favor especifique los motivos.

	Si
	No

- ✓ **¿Conoce usted qué es un catálogo digital (interactivo)?**

	Si
	No

✓ **¿Ha utilizado catálogos digitales?**

_____		Si
		No

✓ **¿Conoce si algún museo cuenta con un catálogo digital (interactivo)?**

_____		Si
		No

✓ **¿Conoce qué es la fotografía 360°?**

_____		Si
		No

✓ **¿Qué medio cree usted es el adecuado para conocer piezas arqueológicas?**

_____		Catálogo impreso
_____		Catálogo digital interactivo
_____		Museos

✓ **¿Le gustaría tener un catálogo digital, que le permita manipular las piezas arqueológicas con vista 360°?**

_____		Si
		No

✓ **¿Cree usted que un catálogo digital (interactivo) es la manera adecuada para obtener información descrita y visual de las piezas arqueológicas?**

_____		Si
		No

✓ **¿Le gustaría adquirir un catálogo digital, para alimentar su biblioteca digital?**

_____		Si
		No

Gracias por su cooperación

Anexo2

Anexo 1 Encuestas online

DISEÑO DE CATALOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA "BENJAMÍN CARRIÓN" NÚCLEO DE COTOPAXI

OBJETIVOS:

Confirmar la factibilidad práctica del proyecto "DISEÑO DE CATÁLOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA "BENJAMÍN CARRIÓN" NÚCLEO DE COTOPAXI".

Verificar el nivel de conocimiento que se tiene acerca de los catálogos digitales (interactivos).

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

.....

Anexo 3

Anexo 3 Encuestas impresas

The image shows a stack of printed survey questionnaires. The top questionnaire is the most legible and contains the following text:

OBJETIVOS:

- Confirmar la factibilidad práctica del proyecto "DISEÑO DE CATALOGO INTERACTIVO DE LAS PRINCIPALES PIEZAS ARQUEOLÓGICAS EXISTENTES EN LA CASA DE LA CULTURA "BENJAMÍN CARRIÓN" NÚCLEO DE COTOPAXI".
- Verificar el nivel de conocimiento que se tiene acerca de los catálogos digitales (interactivos).

1. Seleccione los museos que ha visitado en la ciudad de Latacunga.

Por favor, los candidatos marcar cada uno de las preguntas.

- Escuela Inabio Ayra
- Hacienda Obispo Ayra
- Colegio San José de Guayaquil
- Molinos de Moosterat
- Casa de los Marqueses
- Instituto Superior Vicente León
- Ninguno

2. ¿Recuerda haber podido observar de manera clara las piezas arqueológicas expuestas?

Si la respuesta es no por favor explique los motivos.

Sí

No

Especifique: _____

3. ¿Conoce usted qué es un catálogo digital (interactivo)?

Sí

No

4. ¿Ha utilizado catálogos digitales?

Sí

No

5. ¿Conoce si algún museo cuenta con un catálogo digital (interactivo)?

Sí

No

Especifique: _____