



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRAFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“DISEÑO MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS PERSONAJES
SECUNDARIOS DE LAS FESTIVIDADES DEL DANZANTE DE
PUJILÍ”**

AUTORES:

Albán Cundulle Byron Hernán

Padilla Caiza Cristian Paúl

TUTOR:

Mg. Mike Aguilar Orozco

Latacunga - Ecuador

Febrero – 2019

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, Albán Cundulle Byron Hernán y Padilla Caiza Cristian Paul declaramos ser autores del presente proyecto de investigación **“DISEÑO MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LAS FESTIVIDADES DEL DANZANTE DE PUJILÍ”**, siendo Mg. Mike Orlando Aguilar Orozco tutor del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes 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.

AUTORES

Albán Cundulle Byron Hernán
C.I. 1725106072

Padilla Caiza Cristian Paul
C.I. 0503654824

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el título:

“DISEÑO MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LAS FESTIVIDADES DEL DANZANTE DE PUJILÍ”. Egresados de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, **Albán Cundulle Byron Hernán** y **Padilla Caiza Cristian Paúl**, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero del 2019.

TUTOR

Mg. Mike Orlando Aguilar
CC: 070434676-6

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes: **Albán Cundulle Byron Hernán** y **Padilla Caiza Cristian Paúl** con el título de Proyecto de Investigación: **“DISEÑO MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LAS FESTIVIDADES DEL DANZANTE DE PUJILÍ”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

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

Latacunga, febrero del 2019

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)
Nombre: Mg. Joselito Otañez
CC: 050203987-8

Lector 2
Nombre: M.Sc. Santiago Brito
CC: 171017229-5

Lector 3
Nombre: M.Sc. Ximena Parra
CC: 010293729-9

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por guiarme y darme fuerza en cada etapa de mi vida. A la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas, a mis docentes que con su sabiduría me supieron brindar sus conocimientos.

A nuestro tutor Ms. Mike Orlando Aguilar Orozco por habernos dirigido con paciencia y por su enseñanza a lo largo de nuestro proceso académico.

A mi madre, hermanas y mi tío Eriberto por ser ellos mi motor, por su gran amor, esfuerzo, dedicación, confianza y apoyo incondicional para lograr mis metas.

Finalmente, a mis amigos y todas las personas que me dieron su apoyo y consejos y palabras de aliento que hicieron de mí una mejor persona durante todo el transcurso de mi vida académica.

Byron

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme para poder llegar a cumplir una meta más en mi vida, a mi familia quienes siempre estuvieron a mi lado apoyando en los momentos que necesite de ellos. A la Universidad Técnica de Cotopaxi por darme la oportunidad de prepararme académicamente y poder ser un profesional. También agradecer a los docentes que durante toda mi formación profesional han aportado con sus conocimientos. A mis amigos y compañeros por el apoyo brindado en los momentos difíciles de mi formación académica. A todos, muchas gracias.

Cristian

DEDICATORIA

Dedico a mis padres; a mi madre Hilda Cundulle por ser mi soporte, quien con su perseverancia me ha enseñado a alcanzar mis sueños, a mi padre Eddy Albán quien ya no me acompaña, pero al que siempre recordaré y llevaré en mi corazón agradeciéndole por ser el mejor amigo y maestro de vida que tuve.

A mis queridas hermanas Lisseth y Alison quienes han sido mi compañía y apoyo incondicional en momentos buenos y malos y a mi sobrino Dylan Quien ha sido mi luz llenándome de alegría y amor.

Byron

DEDICATORIA

Este ha sido un trabajo que me ha llevado mucho esfuerzo, es por este motivo que se lo dedico a mis padres Rosa Caiza y Luis Padilla, siendo testigos de mis alegrías, tristezas, triunfos y derrotas que con su esfuerzo y el apoyo incondicional en todo momento me ayudaron a poder cumplir mis estudios.

Cristian

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

Tema: “DISEÑO MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LAS FESTIVIDADES DEL DANZANTE DE PUJILÍ”

AUTORES:

Albán Cundulle Byron Hernán

Padilla Caiza Cristian Paúl

RESÚMEN

El presente proyecto se ha desarrollado mediante los lineamientos de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

A través de esta investigación se ha logrado establecer el estudio sistemático y empírico de los personajes secundarios que conforman las festividades del Danzante del Gobierno Autónomo Descentralizado del Cantón Pujilí. Los mismos que fueron previamente investigados de forma tanto cultural, tradiciones, social entre otras, para luego plasmarlas en la aplicación, misma que contiene las características de los personajes secundarios que conforman esta tradicional fiesta del cantón Pujilí. Se propone mediante esta investigación, enfatizar las características tradicionales que le dan una primacía cultural a los personajes secundarios y al Danzante dentro y fuera del país. Además esta aplicación podrá ser utilizado por los adolescentes ya que la misma fue enfocada para facilitar información de forma rápida y eficaz de los personajes populares del cantón, se pensó de la misma manera generar una alta gama de difusión a turistas tanto nacionales que visitan el Cantón Pujilí y también para quienes se interesen por dicha investigación. Se realizó una investigación bibliográfica y de campo. Como técnicas, la encuesta y entrevista, que permitieron recolectar datos que orientaron el diseño de la aplicación multimedia para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del danzante de Pujilí.

Palabras claves: Personajes secundarios, Danzante, usuarios, aplicación móvil.

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

ACADEMIC UNIT OF THE FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION

CAREER: ENGINEERING IN GRAPHIC DESIGN

TITLE: "MULTIMEDIA DESIGN TO BRING TO KNOW THE SECONDARY CHARACTERS OF THE FESTIVITIES OF THE DANCER OF PUJILÍ "

Authors:

Albán Cundulle Byron Hernán

Padilla Caiza Cristian Paúl

ABSTRACT

The present project has been developed through the research guidelines of the Cotopaxi Technical University. Through this research it has been possible to establish the systematic and empirical study of the secondary characters that perform Dancer festivities of the Autonomous Decentralized Government of Pujilí Canton. The same ones were previously researched in cultural, traditions, social and other way, to translate them into the application, which contains the characteristics of the secondary characters those are part of this traditional Pujilí festival It is proposed through this research, to emphasize traditional characteristics that give a cultural primacy to the secondary characters and to the Dancer inside and outside the country. In addition, this application may be used by teenagers since it was focused to provide information quickly and efficiently of canton popular characters, it was thought in the same way to generate a high range of dissemination to both national tourists who visit the canton and also for those who are interested at this research. A literature and field research was carried out. As techniques, the survey and interview, which allowed to collect data that guided the design of the multimedia application to make known the secondary characters of the Pujilí Dancer festivities.

Keywords: Secondary characters, Dancer, users, mobile application.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal.

CERTIFICO

La traducción del resumen del Proyecto de Investigación al idioma Inglés presentado por los señores **Albán Cundulle Byron Hernán y Padilla Caiza Cristian Paúl**, egresados de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, cuyo título versa “**DISEÑO MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LAS FESTIVIDADES DEL DANZANTE DE PUJILÍ**”, 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 2019.

Lic. Marcelo Pacheco Pruna, Ms.C.
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS
C.C.:050261735-0

ÍNDICE

1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
4.1 Beneficiarios directos.....	4
4.3 Beneficiarios indirectos.....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	5
5.1 Planteamiento del problema.....	5
5.2 Delimitación del problema.....	8
5.3 Formulación del problema	9
6. OBJETIVOS	9
6.1 Objetivo General.....	9
6.2 Objetivos Específicos.....	9
7. ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	10
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	11
8.1 Antecedentes	11
8.2 MARCO TEÓRICO.....	16
8.2.1 Diseño Multimedia.....	16
8.2.2 Multimedia	16
8.2.3 Elementos multimedia.....	16
8.2.3.1 Visual:	17
8.2.3.2 Audio:.....	17

8.2.3.3 Organización:	17
8.2.4 Clasificación de productos multimedia.....	17
8.2.4.1 Lineal:	17
2.2.4.2 Reticular:	17
8.2.4.3 Jerarquizado:	17
8.2.5 Características del multimedia.....	18
8.2.5.1 Navegabilidad:	18
8.2.5.2 Control:	18
8.2.5.3 Interactividad:	18
8.2.6 Multimedia interactiva	18
8.2.7 Aplicaciones multimedia y su relación con la comunicación visual	19
8.2.7.1 Color:	19
8.2.7.2 Tipografía:.....	19
8.2.7.3 Iconos:	19
8.2.7.4 Gráficos animados:	19
8.2.7.5 La fotografía:.....	20
8.2.7.6 Vídeo:.....	20
8.2.8 Fases para elaborar un producto multimedia	20
8.2.8.1 Diseño de información.....	20
8.2.8.2 Diseño y desarrollo del producto	20
8.2.9 Guión multimedia	21
8.2.10 El diseño de interfaces de usuario.....	21

8.2.11 Test de usuario	21
8.2.11.1 Tipos de test	22
8.2.12 TIC'S (Tecnologías de Información y Comunicación).....	22
8.2.12.1 Características de las TICs.....	22
8.2.13 Impacto de las TIC'S en los adolescentes.....	24
8.2.14 Tic's y Cultura	24
8.2.15 Cantón Pujilí	25
8.2.15.1 Ubicación	25
8.2.15.2 Clima	25
8.2.15.3 Limites	25
8.2.15.4 Población.....	25
8.2.16 Las Octavas del Corpus Christi.....	25
8.2.16.1 ¿Que es una octava?.....	26
8.2.17 El origen de las Danzante.....	26
8.2.18 El Danzante de y sus personajes	26
8.2.18.1 Danzante:	26
8.2.18.2 Alcalde:	28
8.2.18.3 Prioste:	29
8.2.18.4 Mama danza:	30
8.2.18.5 Oficiales:	31
8.2.18.6 Tamboreros:	32
8.2.18.7 Los pingulleros:.....	32
8.2.18.8 Cantineros:	33
8.2.18.9 La banda de pueblo:	33

9. DISPOSITIVOS MÓVILES	33
9.1 Características generales de los dispositivos móviles.....	33
9.2 Movilidad.....	33
9.3 Tamaño reducido.....	34
9.4 Netbooks	34
9.5 Comunicación inalámbrica	34
9.6 Interacción con las personas	35
9.7 Tipos de dispositivos móviles	35
9.8 Handheld PC	35
9.9 Teléfono móvil.....	35
9.10 Smartphone de gama baja	36
9.11 Smartphone de gama alta	37
9.12. Tipos de teclados.....	37
9.12.1 Teclado T9	37
9.12.2 Teclados software	37
9.12.2.1 Swype.....	37
9.12.2.2 Siine	37
9.12.2.3 Snapkeys	38
9.12.2.4 Blindtype.....	38
9.12.2.5 Graffiti.....	38
9.13 Pantallas de los dispositivos móviles.....	38
9.13.1 Pantallas táctiles.....	38
9.13.2 Pantalla táctil resistiva	38
9.13.3 Pantalla multitouch	38
9.13.4 Pantalla táctil capacitiva.....	39

9.13.5 Pantallas táctiles infrarrojas	39
9.13.6 Pantallas de tinta electrónica.....	39
9.14 Sensores	39
9.15 Interfaz gráfica de usuario.....	39
9.16 Estilo de interfaces	40
9.17 Estilo de Android	40
9.18 Semiótica.....	41
9.19 Íconos	41
9.20 Pictogramas.....	41
9.21 Símbolos.....	41
9.22 Tipografía.....	41
9.22.1 Eurostile	41
9.22.2 Legibilidad y Resolución	42
9.22.3 Tamaños mínimos	42
9.22.4 Jerarquías	42
9.22.5 Color.....	42
10. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS:.....	42
11. METODOLOGÍA	46
11.1 Enfoque de la investigación	46
11.2 Tipo de investigación	46
11.2.1 Exploratoria:.....	46
11.2.2 Descriptiva:	46
11.2.3 Bibliográfica.....	47
11.2.4 Documental	47
11.2.5 De campo	47
11.2.6 Proyectual.....	47

11.3 Técnicas de recolección de datos	48
11.3.1 Instrumentos.....	48
11.4 Metodología	49
12. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	50
12.1 Población.....	50
12.2 Muestra.....	50
13. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	51
13.1 Aplicación de la encuesta.....	51
13.2. Tabulación de la encuesta	52
13.3 Resultados generales de la encuesta:	69
14. ENTREVISTAS.....	70
14.1 Aplicación de la Entrevista	71
14.1.1 Resultados de la Entrevista	74
14.1.2 Análisis de la Entrevista.....	74
14.2 Aplicación de la Entrevista	74
14.2.1 Resultados de la Entrevista	76
14.2.2 Análisis de la Entrevista.....	76
14.3 Aplicación de la Entrevista	76
14.3.1 Resultados de la Entrevista	78
14.3.2 Análisis de la Entrevista.....	78
14.4 Aplicación de la Entrevista	78
14.4.1 Resultados de la Entrevista	81
14.4.2 Análisis de la Entrevista.....	81

15. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	82
15.1 Selección de nombre para la Aplicación Móvil.....	82
15.2 Morfología del Nombre	82
15.3 Creatividad.....	82
15.4 Bocetos.....	83
15.5 Materiales y Tecnología.....	83
15.6 Experimentación	84
15.7 Modelos.....	85
15.8 Verificación.....	85
15.9 Tipografía.....	86
15.10 Cromática.....	87
16. Solución	91
17. Impactos (Técnicos, Sociales, ambientales o económicos)	95
17.1. Impacto Técnico.....	95
17.2 Impacto social	95
17.3 Impacto Ambiental.....	95
17.4 Impacto económico	95
18. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO.....	96
20. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	100
21. BIBLIOGRAFÍA	102

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades en relación con los objetivos.....	10
Tabla 2: Matriz de Descriptores.....	43
Tabla 3: Edad.....	52
Tabla 4: Género.....	53
Tabla 5: tabulación pregunta N° 1.....	54
Tabla 6: tabulación pregunta N° 2.....	55
Tabla 7: tabulación pregunta N° 3.....	56
Tabla 8: tabulación pregunta N° 4.....	57
Tabla 9: tabulación pregunta N° 5.....	59
Tabla 10: tabulación pregunta N° 6.....	60
Tabla 11: tabulación pregunta N° 7.....	61
Tabla 12: tabulación pregunta N° 8.....	62
Tabla 13: tabulación pregunta N° 9.....	63
Tabla 14: tabulación pregunta N° 10.....	64
Tabla 15: tabulación pregunta N° 11.....	65
Tabla 16: tabulación pregunta N° 12.....	66
Tabla 17: tabulación pregunta N° 13.....	68
Tabla 18: Entrevistas.....	70
Tabla 19: Estructura de Navegación de la aplicación.....	82
Tabla 20: Marco Administrativo.....	96
Tabla 21: Presupuesto.....	96
Tabla 22: Costos indirectos.....	97

Tabla 23: Costos generales	97
Tabla 24: Actividades	98

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Bocetos propuesta.....	83
Figura 2: Mockups de la propuesta	84
Figura 3: Experimentación Mockups de la propuesta.....	84
Figura 4: Modelo del Contenido	85
Figura 5: Interacción de los adolescentes con la aplicación	85
Figura 6: Verificación en línea	86
Figura 7: Fuente tipográfica Eurostile regular y bold	86
Figura 8: Cromática de la Aplicación	87
Figura 9: Cromática aplicada	88
Figura 10: Colores distintivos	88
Figura 11: retícula de identificación del Imagotipo	89
Figura 12: Construcción geométrica del Imagotipo.....	89
Figura 13: Imagotipo de identificación en fondo blanco	90
Figura 14: Imagotipo de identificación en fondo morado	90
Figura 15: Encabezado y pie de página de la propuesta	91
Figura 16: Pantalla de información	92
Figura 17: Pantalla principal del danzante y sus personajes.	92
Figura 18: Pantalla de cada una de las vestimentas	93
Figura 19: Pantalla de los personajes secundarios	93
Figura 20: Pantalla de la historia y descripción de vestimentas	94
Figura 21: pantalla de mapa de ubicación	94

**FORMULARIO DE PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
PROYECTO DE TITULACIÓN I**

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Diseño multimedia para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí.

Fecha de inicio:

Abril 2018.

Fecha de finalización:

Febrero 2019.

Lugar de ejecución:

Cantón Pujilí. Parroquia La Matriz.

Unidad académica que auspicia:

Facultad en Ciencias Humanas y Educación.

Carrera que auspicia:

Lic. Diseño Gráfico

Proyecto de investigación vinculado:

No vinculado

Equipo de trabajo:

Tutor:

Mg. Mike Aguilar.

Investigadores:

Sr. Albán Cundulle Byron Hernán Sr. Padilla Caiza Cristian Paúl.

Área de conocimiento:

Nº 2, Arte y Humanidad.

Línea de investigación:

Educación, comunicación y diseño gráfico para el desarrollo humano y social.
Cultura patrimonio y saberes ancestrales.

Sub líneas de investigación de la carrera:

Diseño aplicado a investigación y gestión histórica cultural.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto aborda el problema comunicacional de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí en los adolescentes del cantón, mediante el diseño multimedia es necesario solventar la escasa promoción de los personajes y la falta de difusión que determina la necesidad de la investigación. El objetivo es generar un proyecto multimedia aplicando conceptos de diseño gráfico, que permita transmitir información de los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí a los adolescentes del cantón.

El proyecto se realizará mediante técnicas de investigación como la bibliográfica y documental e investigación de campo que ayudará a determinar la situación actual del problema, el enfoque cualitativo permitirá realizar entrevistas sobre el tema y la obtención de información medible, mediante el método cuantitativo aplicado al público objetivo.

Los beneficiarios directos son los adolescentes del cantón Pujilí y los beneficiarios indirectos son los habitantes del mismo, turistas nacionales y extranjeros que visitan el cantón. También el Gobierno Autónomo Descentralizado (GAD) de Pujilí.

La metodología a utilizar es de Bruno Munari que contiene nueve etapas, que han sido utilizadas para la creación de aplicaciones multimedia como; museos virtuales, páginas web, aplicaciones móviles, paseos virtuales, animación multimedia etc., lo cual ayudará a solucionar un problema de manera rápida y eficaz.

El impacto del proyecto se localiza en el área social y en el ámbito cultural, tendrá un alcance a nivel local, nacional e inclusive internacional, debido al aporte que brindará a la sociedad como un instrumento informativo a quienes se interesen por conocer sobre los personajes secundarios del Danzante de Pujilí.

Palabras clave: Danzante de Pujilí, diseño multimedia, adolescentes del cantón Pujilí.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto de investigación se lleva a cabo para difundir e informar a través del diseño multimedia la tradición del Danzante de Pujilí y sus personajes secundarios, como parte de la identidad del cantón y de la provincia de Cotopaxi. Esta festividad según el acuerdo N° 647 del Ministerio de Educación y Cultura, fue declarada como Patrimonio Cultural Intangible de la Nación, el 11 de Abril del año 2012, en esta fecha se lleva a cabo la tradicional fiesta del Corpus Christi, es la celebración que realizan los católicos en conmemoración al sacramento de la eucaristía denominada como el agradecimiento al Sol y la Pachamama por los cultivos obtenidos de las siembra de los productos tradicionales del sector. Durante todo el año el desfile es muy atractivo, este llama la atención de turistas nacionales y extranjeros a visitar el cantón y que disfrute de las diferentes actividades.

Debido a la escasez de información en los adolescentes de 12 a 17 años del cantón Pujilí, sobre los personajes secundarios del Danzante de Pujilí se vio la necesidad de realizar un diseño multimedia con las características de cada uno de los personajes. El propósito y compromiso de este proyecto es solventar la carencia de información y visualización de los personajes secundarios del danzante de Pujilí, el cual se presentará ya sea en el cantón o fuera de él.

El proyecto de investigación facilitará la difusión de información a los adolescentes y permitirá adquirir conocimientos de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí, a través de este recurso tecnológico de comunicación e información visual se fortalecerá en los adolescentes el significado de la fiesta del Corpus Christi y de sus personajes ancestrales, salvaguardando la identidad y enriqueciendo el conocimiento de futuras generaciones.

Los beneficiarios de este proyecto serán los adolescentes del cantón Pujilí, pero también se podría poner a disposición de la ciudadanía en general, direccionando a que este proyecto tenga acogida no solo en los adolescentes, sino también en el público que desee conocer más sobre el Danzante y sus personajes secundarios de Pujilí.

Actualmente los adolescentes de 12 a 17 años, no le toman importancia a los personajes secundarios del danzante de Pujilí, porque solo salen a divertirse sin saber que representa cada uno de ellos. Por lo cual se pretende informar a los adolescentes a través del diseño multimedia, debido a que en la actualidad la tecnología está inmersa en los mismos, con esta se podría llegar de manera más fácil y rápida a difundir información de los personajes.

El impacto de esta investigación se da al relacionar una tradición con el medio tecnológico, permitiendo que el producto sea atractivo al momento de comunicar y generando interés en los adolescentes, ayudando a que sientan orgullo de sus raíces culturales, que tengan acceso a la información sin tener la necesidad de movilizarse al lugar de origen de la festividad, museos o colecciones privadas, con el medio tecnológico lo tendrán fácilmente y a cualquier hora del día, apreciando y siendo testigos de esta innovación.

El proyecto tendrá un alcance a nivel local nacional e inclusive internacional, debido al aporte que brinda a la sociedad y a quienes se interesen por conocer sobre los personajes del Danzante o las fiestas del Corpus Christi. Una vez que las personas conozcan el entorno cultural, se darán cuenta y podrán comparar con la sociedad antigua con la actual, entonces contribuirá con la apreciación de la identidad cultural en la sociedad.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos del proyecto son los adolescentes del Cantón Pujilí, los beneficiarios indirectos son los habitantes del cantón, turistas nacionales, extranjeros que visitan el lugar y el municipio del cantón Pujilí.

4.1 Beneficiarios directos

- 15.658 adolescentes del cantón Pujilí datos obtenidos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF 2016).

4.3 Beneficiarios indirectos

- 69.055 habitantes del cantón Pujilí, hombres 32.736 y mujeres 36.319 datos obtenidos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (INEC 2010).
- 48.363 turistas nacionales que visitan el cantón durante todo el año datos obtenidos del plan de desarrollo turístico del municipio descentralizado del cantón Pujilí, (Gobierno Auto Descentralizado de Pujilí, GAD, 2016).
- Municipio del cantón Pujilí.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1 Planteamiento del problema

En el Ecuador el Patrimonio Cultural Intangible es fundamental en el proceso de desarrollo de la humanidad que ayuda a compensar, incentivar y difundir estudios y proyectos de diseño gráfico, según Patricio Guerrero, en la revista Patrimonio Cultural del Ecuador (2009), menciona que en actualmente en el Ecuador el 18 de Abril se celebra el día Nacional del Patrimonio Cultural, que permite a los ciudadanos reflexionar sobre cómo cuidar su patrimonio cultural.

Por consiguiente, como manifiesta El Telégrafo en, Memorial Social y Patrimonio Cultural Inmaterial de Quito (2013), considera que hasta fines del siglo XX era patente en la sociedad una situación de desapropiación de la memoria y las tradiciones del patrimonio cultural en general es una situación que afecta principal mente a las nuevas generaciones. Así mismo Ordóñez (2015), expresa en el Respeto a la Diversidad, que para los ecuatorianos la pluriculturalidad es un tema sin importancia perdiendo así las raíces culturales en las nuevas generaciones, ocasionando que el país pierda sus atractivos intangibles de diversas culturas nacionales.

Para Novo (2009), el patrimonio bajo todas sus formas debe ser preservado, puesto en valores y transmitido a las generaciones, a fin de nutrir la creatividad en todos los campos del quehacer e

instaurar un verdadero diálogo de sus culturas. Llásag y otros (2009), en la Pluriculturalidad una propuesta constitucional emancipadora, señala que en los últimos tiempos las cosas han ido cambiando, se han dado avances, donde las acciones deben ser más allá de los enunciados y los discursos que formen parte del desarrollo de la cultura en la sociedad, la interculturalidad es la complejidad del Ecuador para verificar tenemos que ir más allá de la aceptación de la realidad. Ecuador es el escenario de una gran diversidad cultural, los cambios que ha realizado permiten una relación de equidad en la humanidad y las culturas que son cada vez más vulnerables por los fenómenos sociales que existen en la actualidad, como las redes sociales en los jóvenes y adolescentes a ser fuentes principales de comunicación lo cual agilitan la trasmisión de información y comprobará su legitimidad.

Refiriéndose al contexto local Cotopaxi es una provincia que posee una gran cantidad y variedad cultural en cada uno de sus cantones, pero en la actualidad la globalización ha afectado las prácticas y tradiciones que tiene los cantones, según Paredes (2004), menciona que en Cotopaxi no se transmite de generación en generación las costumbres y tradiciones, no se conserva su alto valor histórico y aceptación en la personas. Mientras tanto Tucumbe (2013), en su tesis; Costumbres y tradiciones de los pueblos quechuas, indica que la tradición se relaciona de manera directa con las costumbres de los pueblos ancestrales y permite que las personas se acerquen a sus raíces culturales. En la actualidad las fiestas modernas manchan la tradición, ocultan la percepción especialmente en los adolescentes y los jóvenes reduciendo su difusión de los patrimonios culturales sobre todo, lo que tiene es más atractivo y se prende como una nueva cultura organizativa de diversión. (Carvajal 2013).

En el cantón Pujilí se celebra distintas fiestas populares durante todo el año, es la tradición e identidad cultural y religiosa que los identifica a los pueblos de festejar distintos actos culturales, que les dejaron impregnado nuestros antepasados, el Municipio Cantonal de Pujilí (2015), menciona que las festividades del Corpus Christi se ha llevado a cabo desde la época colonial, también afirma que en la actualidad los adolescentes y gran parte de la población no conocen el significado de las festividad su desarrollo y el motivo de realización de esta actividad, tampoco tienen el conocimiento de las

actividades y características de los personajes secundarios que le acompañan en el desfile al Danzante de Pujilí, su actividad empieza en el mes de Junio de cada año después del primer domingo.

La carencia de información disponible sobre la festividad en el cantón Pujilí es consecuencia del escaso trabajo de documentación sobre esta fiesta tradicional, porque no existe en la actualidad variedad de información. Se ha elaborado un libro testimonios del ayer, tradiciones y nostalgias escritos por el autor, Albán (2002), donde a breves rasgos detalla delimitada información de la historia del Danzante de Pujilí y sus características. Dentro de esta perspectiva Lidioma y Jácome (2013), quienes se enfocaron en la Elaboración de un folleto infográfico que involucre el estudio semiótico del Danzante de Pujilí para el G. A.D. municipal en el periodo 2013, con el objetivo de solucionar el desconocimiento acerca del Danzante por parte de los empleados del municipio debido a la falta de difusión de información lograron llegar al público objetivo pero no solucionar el problema por los ciclos laborales que tiene un empleado don al culminar una etapa el municipio requiere contratar personal nuevo y las personas que ingresan son jóvenes que de 20 años en adelante que también carecen de información sobre el Danzante de Pujilí.

También Arcos y Soria (2017), en su proyecto de tesis diseño de infografía ilustrada para el reconocimiento cultural de los personajes tradicionales de la comparsa del Corpus Christi del cantón Pujilí, con el propósito de transmitir información gráfica visual mediante un soporte impreso donde contenga información específica de los personajes tradicionales de las comparsa del Corpus Christi. Fue un proyecto factible que pudo cumplir su objetivo pero al transcurrir los días y meses la información impresa fue perdiendo interés de la colectividad quedando obsoleta en un determinado tiempo pasando a ser un archivo de utilidad para los futuros investigadores que necesiten recabar información. Mientras tanto Loján y Loachamín (2016) en su proyecto de tesis Elaboración y fabricación de los cinco personajes alternos de las festividades de la octavas del Corpus Christi, su objetivo fue poder llegar al público a través de la creación de personajes del Danzante de Pujilí para dar a conocer a la colectividad de una forma visual llamativa a través de los objetos creados que pueden ser tocados y manipulados. La colectividad dónde pueden ver y plasmar sus

características del diseño y el vestuario que utilizan los personaje. Este proyecto tiene un alcance limitado para las personas del cantón Pujilí , los personajes creados se puede observar en el museo que maneja el G.A.D municipal del cantón Pujilí.

A través de la entrevista realizada al señor, Tucumbe (2018), expresa por otra parte que el personaje principal de las festividades del Corpus Christi, es el Danzante acompañado de 19 personajes secundarios que intervienen en el desfile, cada uno de los personajes cumple funciones específicas dentro de la comparsa, las nuevas generaciones no conocen sobre estos personajes por la escasa difusión de información que se ha ejecutado en los últimos años, en las nuevas generaciones. Con base a lo mencionado anteriormente, realizando preguntas a distintos adolescentes y a autoridades del cantón se concluye que es necesario elaborar un producto multimedia informativo sobre los personajes secundarios del Danzante de Pujilí.

5.2 Delimitación del problema

Existe proyectos acerca del Danzante de Pujilí y sus personajes secundarios como por ejemplo: Arcos y Soria (2017) en su tesis Diseño de infografía ilustrada para el reconocimiento cultural de los personajes tradicionales de la comparsa del Corpus Christi del cantón Pujilí parroquia La Matriz, de tal forma que no se ha solucionado el problema a través de medios impresos, hasta el momento no se ha visualizado ningún trabajo enfocado al diseño multimedia de los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí, lo cual es muy indispensable para transmitir información a los adolescentes y habitantes del cantón, al mencionar al diseño multimedia de los personajes secundarios del Danzante se puede realizar otro tipo de productos como: museos virtuales, páginas web, aplicaciones móviles, paseos virtuales, animación multimedia etc. La multimedia es esencial para la comunicación a gran escala a través de medios digitales el proyecto puede contribuir con información adecuada y suplir esta problemática combinando la cultura y el diseño multimedia en un producto que se convierta en una herramienta de fortalecimiento en la apreciación de la identidad cultural en la sociedad y sea de fácil acceso para el público objetivo.

5.3 Formulación del problema

¿Cómo informar a través del diseño multimedia sobre los personajes secundarios del Danzante Pujilí a los adolescentes del cantón?

6. OBJETIVOS

6.1 Objetivo General

Generar un proyecto multimedia aplicando conceptos de diseño gráfico, que permita transmitir información de los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí a los adolescentes del cantón.

6.2 Objetivos Específicos

- Recopilar información del Danzante y sus personajes secundarios a través de documentos bibliográficos y de archivos para generar el marco teórico que permite la fundamentación científica del proyecto.
- Determinar la interfaz gráfica idónea para ser aplicada al público objetivo a través de la indagación en las TICS y la investigación de campo.
- Desarrollar un prototipo multimedia sobre los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí por medio de una metodología de diseño basada en etapas de producción digital que permite su reacción.
- Evaluar el producto multimedia a través pruebas de usabilidad y fidelidad centrada en los usuarios específicos para conseguir con efectividad y eficiencia un resultado favorable.

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

Tabla 1: Actividades en relación con los objetivos

Objetivo	Actividad	Resultado de la actividad	Descripción de la actividad (Técnicas e Instrumentos)
1.- Recopilar información del Danzante y sus personajes secundarios a través de documentos bibliográficos y de archivos para generar el marco teórico que permite la fundamentación científica del proyecto.	Recopilación de información de fuentes primarias: bibliografía del Danzante de Pujilí y sus personajes secundarios y la selección de información teórica	Síntesis de los contenidos que llevará la investigación en los siguientes aspectos; el Danzante, los personajes secundarios y el desarrollo de un proyecto multimedia para los adolescentes del cantón Pujilí.	<p>Investigación bibliografía: Investigación de texto, artículos documentos y entrevistas.</p> <p>Instrumento: Fichas Bibliográficas</p>
2.- Determinar la interfaz gráfica idónea para ser aplicada al público objetivo a través de la indagación en las TICS y la investigación de campo.	Elección de la interfaz gráfica eficaz para la difusión de información de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí mediante un análisis e interpretación de los resultados	Identificación de la interfaz gráfica. Conceptualizar la estructura de la interfaz gráfica multimedia por medio del análisis de las respuestas de las encuestas y entrevistas.	<p>Técnicas:</p> <p>Encuestas: Realizar encuestas a adolescentes del cantón Pujilí, sobre el Danzante y sus personajes secundarios, y el uso de TICS.</p> <p>Entrevista: Entrevistas a profesionales en diseño multimedia para la elaboración del producto.</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

3.- Desarrollar un prototipo multimedia sobre los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí por medio de una metodología de diseño basada en etapas de producción digital que permite su reacción.	Estudio del usuario. Arquitectura de la información. Ideas, bocetos. Diseño de gráfica multimedia. Estructura del contenido.	Prototipo de la interfaz gráfica. Apropiada distribución de cada uno de elementos que forman parte del producto	Realizar encuestas del perfil del usuario. Selección de la metodología adecuada a la necesidad del proyecto. Distribución apropiada y composición grafica eficiente de los elementos
4.- Evaluar el producto multimedia a través pruebas de usabilidad y fidelidad centrada en los usuarios específicos para conseguir con efectividad y eficiencia un resultado favorable.	Presentar el prototipo multimedia. Pruebas de usabilidad con el público objetivo.	Identificación si es favorable para los usuarios, los cuales manejaran el producto.	Llegar hasta los adolescentes del cantón Pujilí e interactuar el diseño multimedia con ellos. Instrumento: Producto multimedia.

Elaborado por: Investigadores

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1 Antecedentes

Para el desarrollo de esta investigación se tomó en cuenta cinco antecedentes realizados en Ecuador, mismos que corresponden a trabajos de investigaciones similares al tema de desarrollado en los últimos 10 años. Como primer antecedente se presenta la investigación de Lidioma y Jácome (2013) quienes se enfocaron en la Elaboración de un folleto informático que involucre el estudio

semiótico del Danzante de Pujilí para utilización de GAD municipal en el periodo 2013. La problemática radica en que ¿existía un desconocimiento acerca del danzante por parte de los empleados del municipio debido a la falta de difusión de la información?, por esto el objetivo del proyecto fue el de elaborar un folleto infográfico del estudio semiótico del Danzante de Pujilí para utilidad del GAD municipal.

La metodología utilizada fue la investigación de campo y descriptiva, además se aplicó técnicas como las encuestas a los empleados del GAD municipal de Pujilí, que sirvió para determinar que la mayoría de los trabajadores de GAD no conocen acerca de los danzantes y orientó al diseño del folleto infográfico. La elaboración del folleto infográfico trajo como beneficio facilitar la información mediante un documento escrito, además de brindar a todas las personas de la comunidad a todos los que acceden a este registro informativo, mejorando el conocimiento de este personaje histórico e icono cultural del cantón y el país, (Lidioma & Jácome, 2013).

El folleto infográfico contiene variedad de información de danzante en forma organizada, y su contenido está sustentado en las versiones de varias personas conocedoras de la temática. El Danzante de Pujilí es un icono representativo del GAD, municipal por lo tanto es necesario seguir difundiendo los significados de las formas y colores que utilizan los personajes. Lo cual nos ayuda con el estudio semiótico del Danzante, que podemos incluir en la creación del diseño multimedia de los personajes secundarios.

Posteriormente, se investigó el proyecto de titulación de Cortes (2017), quien trabajó el tema la Presentación del sincretismo religioso en la manifestaciones artísticas de la fiesta del Danzante de Pujilí, el problema fue que las características y conocimientos del sincretismo religioso son representadas en las prácticas artísticas de la fiesta del Danzante de Pujilí, el objetivo fue identificar la presentación del sincretismo religioso en las manifestaciones artísticas de las festividades del Danzante de Pujilí.

La metodología cualitativa fue aplicada para la compilación de la información teórica requerida en la investigación lo que permitió hacer una síntesis del fenómeno del sincretismo religioso que ha influenciado en el arte local determinando algunas variables que permitió desarrollar el proyecto. Estas son las procedencias de la fiesta del Danzante de Pujilí el concepto de sincretismo religioso, las manifestaciones artísticas de la fiesta y sus representaciones simbólicas en el siglo XXI, se puede mencionar que los rituales siempre tienen que ser diseñados y estar muy bien definidos antes de cada ceremonia, representa conocimientos sagrados que al pasar de los años se ha vuelto tradicional en la sociedad (Cortes, 2017).

En conclusión esta investigación nos ayuda con información de la historia y los cambios que ha sufrido la celebración del Corpus Christi al transcurrir los años hasta la actualidad, tanto en el diseño de su vestimenta como en los tradicionales rituales que realizan los personajes, permitiendo apreciar la historia y la importancia que tienen los personajes secundarios en el desfile tradicional como en las comunidades, también nos facilita con información de las melodías andinas incorporadas en su desfile.

Además se indagó el proyecto de investigación de Arcos y Soria (2017), quienes trabajaron en el tema de Diseño de infografía ilustrada para el reconocimientos cultural de los personajes tradicionales de la comparsa del Corpus Christi del cantón Pujilí parroquia La Matriz, el problema investigado fue ¿Cómo incide la infografía en el conocimiento de los personajes de comparsa del Corpus Christi del cantón Pujilí en la sociedad?, el objetivo del proyecto fue elaborar una infografía ilustrada mediante técnicas conceptuales de ilustración y digitalización para el reconocimiento cultural de los personajes tradicionales de la comparsa del Corpus Christi del cantón Pujilí.

Para realizar este trabajo se hizo una investigación de campo y se realizó encuestas y entrevistas en el cantón Pujilí a su público objetivo, que sirvió para dar énfasis y difundir los personajes tradicionales de la comparsa del Danzante de Pujilí debido a que por muchos años no fue difundida adecuadamente, además la implementación de una infografía ilustrada provoca un impacto social puesto que es un beneficio para la comunidad ya que informa y educa el contenido cultural y tradicional de pieza gráfica sobre los personajes secundarios del Danzante de Pujilí. (Arcos& Soria, 2017)

En conclusión esta investigación hace referencia a los personajes secundarios del Danzante de Pujilí que no son difundidos en el caso de la infografía, se determinó el diseño de la información fundamental en el contenido sintetizado y de fácil comprensión proyectando un mensaje claro y preciso para el receptor, el producto tubo su debida acogida de su público objetivo, sin embargo al ser un producto impreso fue perdiendo interés y las generaciones actuales no tiene el conocimiento de este producto, el desarrollo de un producto multimedia puede ser muy útil, puede estar vigente por varios años perderá el interés de su público objetivo pero no desaparecerá y futuras generaciones tendrán el aseso la información si tener la necesidad de indagar o buscar en archivadores o bibliotecas.

Posteriormente como cuarto trabajo se investigó el proyecto de Loján y Loachamín (2016), el cual expone la elaboración y fabricación de cinco de los personajes alternos de las festividades de las octavas del Corpus Christi del cantón Pujilí, para dar a conocer a la colectividad la importancia de los mismos, el problema de investigación identificado fue ¿ la falta de información por parte de la población del cantón Pujilí acerca de los personajes alternos de las festividades de la Octavas del Corpus Christi?, el objetivo general fue elaborar cinco personajes alternos de las festividades de las Octavas del Corpus Christi, utilizando material para moldear como es la arcilla realizando procedimientos adecuados para el trabajo final, con la finalidad de rescatar la identidad cultural del cantón Pujilí.

La metodología utilizada fue la investigación de campo y descriptiva y la técnica aplicada fue las entrevistas a personas más influyentes dentro de la cultura del Corpus Christi que habitan en el cantón Pujilí, y la recopilación bibliográfica. Los resultados obtenidos permitieron identificar que las personas en su gran mayoría no conocen acerca de cuantos personajes secundarios existen en la comparsa del Corpus Christi, este proyecto buscó proyectar ante la sociedad los personajes con características propias de cada uno de ellos, este proyecto se enfocó en la necesidad de mantener activos los personajes ante la colectividad del cantón, la mayoría de las personas han tenido la oportunidad de ver a los personajes pero carecen de información como el nombre, el significado de la vestimenta y su historia.

Finalmente el tema de investigación es de Aulestia y Guanoluisa (2017), quienes trabajaron el tema Diseño de ilustraciones interactivas 2D, sobre la fiesta tradicional del Corpus Christi, en el cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi, el problema investigado fue ¿Cuál es el aporte de la ilustración 2D, para fortalecer el conocimiento de la fiesta del Corpus Christi a los moradores del cantón Pujilí?, el objetivo de este proyecto fue identificar ilustraciones 2D y personajes de las fiestas del Corpus Christi que se enmarque en valores culturales y educativos en los niños de quinto año de la unidad educativa Belisario Quevedo de la ciudad de Pujilí. La metodología utilizada fue la investigación de campo que no solo fue útil para determinar el nivel de conocimientos de los moradores de Pujilí, sino también un aporte de conocimientos para el grupo de investigadores permitiendo que la búsqueda de datos fuese más efectiva para el desarrollo del proyecto.

Se aplicó la metodología científica de Bruno Munari, en donde se procedió a realizar la frase creativa, se desarrolló una lluvia de ideas luego de analizar toda la información recopilada, realizaron el estudio que determinó que no existe productos visuales que generen un valor cultural y educativo sobre los personajes y el Danzante de Pujilí, conceptualizar ilustraciones en 2D enmarcados en los valores culturales y educativos para los niños de quinto de la unidad educativa Belisario Quevedo de la ciudad de Pujilí.

En conclusión la investigación facilitó para reconocer que se ha realizado varios trabajos relacionados con un público objetivo específicamente niños y personas adultas pero no existe un producto multimedia con relación a los adolescentes del cantón Pujilí que facilite transmitir información de manera interactiva y atractiva para que los adolescentes puedan captar fácil y rápido el mensaje dando a conocer la importancia que tiene el valor de la cultura y tradiciones de los pueblos en el desarrollo colectivo de la sociedad.

El aporte de distintas tesis permitirá recopilar información y contribuir con los personajes, para poder desarrollar el diseño multimedia.

8.2 MARCO TEÓRICO

8.2.1 Diseño Multimedia

El diseño multimedia o el desarrollo de multimedios tanto en línea como sitios web y en dispositivos móviles es una línea que permite observar un contenido de manera ordenada y de fácil acceso.

El diseño multimedia puede darse a conocer por medio de diferentes formas, según Vanacloing (2003), la multimedia es una técnica de varias formas y medios de comunicación utilizándose en centros de información, juegos de video, aplicaciones interactivas y en sitios web. Para Gutiérrez (2002) es uno de los términos que en el nuevo mundo de la tecnología se ha caracterizado por ayudar a transmitir información, a través de distintos medios como elementos con imagen, texto y sonido que son acoplados en un mismo medio, los contenidos de una mejor percepción permite el interés y la motivación del receptor.

8.2.2 Multimedia

La multimedia es uno de los métodos que permite la interacción del usuario a través de la comunicación visual.

Según Belloch (2017), se refiere a varios tipos de información de modo que para transmitir y entretener a vuestros usuario, esto pasa por medio de gráficos, audio, texto y video animado, de tal forma que utilizar otros elementos ya sean físicos o digitales, la combinación ayuda a transmitir una información o idea clara por medios electrónicos que nos permite entender de una manera eficaz la información y que el usuario esté atento e interactúe. Según ECURED (2018), por medio de expedientes la multimedia proporciona el aprendizaje porque es muy similar a la comunicación directa de humanos donde el participante será la multimedia, el sonido será el audio y los movimientos corporales son los gestos, la multimedia no sólo demuestra texto e imágenes, también presenta un sistema interactivo y una interfaz.

8.2.3 Elementos multimedia

Bolaños (2017) afirma que existen distintos tipos de elemento como visual, audio y organización que deben tomarse en cuenta dentro de la multimedia.

8.2.3.1 Visual:

Este elemento se relaciona con imágenes, un ejemplo claro sería: ilustraciones, fotografías, dibujos, entre otras, sin apartar los diversos tipos de formatos (tiff, png, psd, Jpeg) que se pueden operar y mostrar dentro de ordenador o dispositivo.

8.2.3.2 Audio:

El sonido o el audio debe ser correctamente grabado y formateado de forma que se pueda operar, utilizando diversos formatos como: (mp3, wav) de producción multimedia.

8.2.3.3 Organización:

Permite que los usuarios tengan una mejor interactividad y entiendan todas las instrucciones e información que presenta, los cuales nos facilita de una mejor manera de navegar por medio de menús, pestañas desplegadas de alerta u otras ventanas.

8.2.4 Clasificación de productos multimedia

Bolaños (2017) afirma que la clasificación de productos multimedia es la siguiente:

8.2.4.1 Lineal:

En este punto el beneficiario está enfocado en llegar a un determinado punto o sistema en el cual la navegación lineal permite el adiestramiento y práctica en la multimedia.

8.2.4.2 Reticular:

Permite que el usuario tenga un acceso eficaz al momento de navegar por la aplicación obteniendo la información adecuada, rápida y concisa dentro de la misma.

8.2.4.3 Jerarquizado:

Este elemento se empareja con las dos modalidades creando así un contenido sin dificultad de entender la libertad de navegación y elección organizacional de la información.

8.2.5 Características del multimedia

Según Vásquez (2011), los conjuntos de archivos que conforman una aplicación multimedia, permiten desarrollar y dirigir cada elemento con la intención de que el usuario interactúe y transmita información. La programación facilita a desarrollar, controlar, editar textos, audios y videos antes de ser demostrados al público final. Debemos tener en mente que cada uno de nuestros productos deben cumplir las características establecidas.

Vásquez (2011), menciona que existen tres tipos de características:

8.2.5.1 Navegabilidad:

Permitirá que el usuario se pueda guiar mediante presentaciones con un orden especificado y así no tener ningún inconveniente.

8.2.5.2 Control:

El usuario debe tener el control específico de la presentación decidiendo el orden y el lugar donde ejercer la navegación.

8.2.5.3 Interactividad:

Comunica de modo interactivo al usuario mediante una interfaz que ayuda en el mejoramiento al momento de navegar.

8.2.6 Multimedia interactiva

Es una de las herramientas que nos permiten interactuar ya sea con el ordenador o dispositivo móvil, con diferentes formas de mostrar la información como: texto, imagen, sonido. Estas aplicaciones son las más utilizadas para repartir información, también pueden ser descargadas en dispositivos móviles a través de un ordenador que esté conectado a la red de Internet y así el usuario pueda acceder con una facilidad extraordinaria, el contenido que se presenta en las aplicaciones se puede presentar de maneras muy diversas (interactivo, con el usuario o audiovisual). La multimedia interactiva esta debe presentarse de manera intuitiva para que cualquier usuario pueda acceder (Hoffstetter, 2011).

8.2.7 Aplicaciones multimedia y su relación con la comunicación visual

Al momento de emprender proyecto multimedia es muy importante tener fundamentos acerca de las aplicaciones multimedia y su estrecha relación con la comunicación visual. Bartolomé (2010), menciona que los sistemas multimedia hoy en día se les denominan sistemas interactivos con una variedad de códigos. Mientras Hoffstetter (2011), establece que la multimedia es la información presentada en forma de texto, gráficos, audio y video mediante el uso de ordenador el cual permite que la comunicación sea mucho más intuitiva y de mayor accesibilidad para el usuario.

De acuerdo con ECURED (2018), el diseño facilita el manejo y la experiencia que se tiene al visualizar los contenidos, esto hace que tenga mayor estética y es de gran aporte para la virtualización de los contenidos. Se deben analizar diversos aspectos en cuanto al diseño multimedia tales como:

8.2.7.1 Color:

Estos son códigos que permiten la identificación de ideas principales, conceptos importantes con mucha mayor facilidad. Implementar un sistema de colores para el usuario y poder ayudar al reconocimiento visual del contenido.

8.2.7.2 Tipografía:

Estos permiten distinguir entre conceptos globales y específicos de una manera mucho más estética.

8.2.7.3 Iconos:

Usar iconos nos permite minimizar el espacio de trabajo en una pantalla, manteniendo al mismo tiempo la información que deseamos.

8.2.7.4 Gráficos animados:

Al utilizar mapas mentales, gráficos o imágenes y además que se tengan en los colores y las tipografías permiten el contenido se presente con mayor claridad.

8.2.7.5 La fotografía:

Insertar imágenes junto con el contenido ayuda a que este se comprenda mucho más que sin ellas. La gran desventaja que produce esto es que el archivo que genera esto puedes ser muy grande, por lo tanto, va a necesitar muchos recursos para su descarga.

8.2.7.6 Vídeo:

Este la herramienta más potente que se tiene, pero su gran tamaño y baja resolución genera muchos problemas.

Según Bouza (2003), la interactividad realiza un atrevimiento de diseño para lograr una navegación en la que el usuario sienta que tenga el control de la aplicación. También ECURED (2018) menciona que el diseño multimedia logra hacer contenidos mucho más interactivos, por lo tanto, una persona se va a sentir participe del aprendizaje a través de métodos gráficos (mapas conceptuales, gráficos escenificados y simuladores).

8.2.8 Fases para elaborar un producto multimedia

8.2.8.1 Diseño de información

La información es la combinación la cual organiza los niveles de esquemas en la navegación dentro de un sistema de información donde el diseño estructural de los elementos facilita la tarea de complejidad de acceso a la información y el contenido, la navegación es intuitivo y rápido, facilitando el acceso mediante enlaces directamente con la sección y la información de manera rápida y sencilla. Según Rosenfeld (2002), al momento de realizar una determinada arquitectura se debe tener muy claro el diseño de interfaces adecuado para adaptarse al sector donde cada página con el contenido o pantalla del sistema sea lo más claro posible. Wodtke (2002) menciona que el tamaño de los elementos debe estar adaptadas al campo visual, al tamaño del dispositivo, sus componentes y la información debe estar ordenada atendiendo una prioridad del usuario.

8.2.8.2 Diseño y desarrollo del producto

El prototipo es uno de los elementos clave en el proceso de diseño, Wodtke (2002) menciona que permite verificar en un primer plano, las cuestiones que deben ser analizadas y corregidas,

mediante esta nos ayudará a verificar si necesita añadir algún elemento al que no le hemos tenido en cuenta inicialmente. El prototipo puede ser:

8.2.8.2.1 De baja fidelidad:

Es la primera propuesta con los elementos que se conformara al diseño de interfaz gráfica, su estructura lo realizan a través de un boceto en papel para luego importar al ordenador.

8.2.8.2.2 De alta fidelidad

Se trabaja por medio de un ordenador, la interacción y diseño nos permite adoptarnos y verlo como si fuera un producto final, facilitando que el beneficiario pueda hacer pruebas de usabilidad y ver las falencias existentes.

8.2.9 Guión multimedia

Rivera (2010), afirma que es un soporte informático que se estructura con columnas las cuales esta diseñadas para agregar imagen, texto, sonido y acciones e interacciones, el contenido estará muy organizado y así la información obtenida sea muy facial de ver, en multimedia jamás abarcará todas las necesidades e interés de los usuarios; su función es introducir, reforzar o ampliar los conocimientos. Al crear un guión multimedia se forma un contenido visual, sonoro o textual de nuestro tema, teniendo claro lo que se desarrollara.

8.2.10 El diseño de interfaces de usuario

Gómez (2002) afirma que es una tarea que tiene notabilidad en el progreso de un sistema. La característica de la interfaz de usuario seria uno de los motivos que conlleva ya sea al éxito o al fracaso. Lo primordial que presentan es de utilidad para así poder llevar a cabo la creación de interfaces funcionales y de fácil manejo. A pesar de no tener la capacidad de resolver todos los aspectos propios donde se esté trabajando, pueden ser combinados con el prototipo y la aplicación de evaluación y así facilitar el diseño.

8.2.11 Test de usuario

Montero, Yusef y Fernández (2003), afirman que el test de usuario es una prueba de usabilidad que nos ayuda en el análisis de cómo un grupo de usuarios utiliza un diseño multimedia,

tomando en cuenta los problemas de uso que tiene y así poder solucionarlos posteriormente.

8.2.11.1 Tipos de test

Montero, Yusef y Fernández(2003) afirma que existe los test de usuario formal, pruebas informales o test de "guerrilla".

8.2.11.1.1 Test de usuario formal

Se debería alquilar un local adecuado, contratar personal el cual nos ayudará a evaluar los mismo que dirán si es o no factible el diseño multimedia el cual sería bastante costoso y poco óptimo para mucho de los casos.

8.2.11.1.2 Pruebas informales o test de guerrilla

Es una de las pruebas más utilizadas ya que nos da un resultado similar al test de usuario formal y sin mucho costo. Se tener un numero óptico de participantes el cual ira haciendo el test sin que el evaluador le ayude.

8.2.12 TIC'S (Tecnologías de Información y Comunicación)

De acuerdo con Belloch (2015), a través del tiempo las tecnologías y telecomunicaciones han ido evolucionando por lo cual se han establecido nuevas Tics en el cual se ha manejado el acceso a nuevos tratamientos de comunicación e información con el cual se pretende crear un conjunto de tecnologías que constaran de imágenes, texto y sonido, creando una combinación solida ante la presencia de nuevos estándares de producción. Las Tics se han creado en base al desarrollo científico en los cuales se han reforzado mediante la comunicación e informática, por lo cual se las conoce como el conjunto de tecnologías, las cuales se basaran para el desarrollo de la globalidad de la comunicación. Las Tics han mejorado la interacción entre las personas e instituciones del medio global las cuales eliminan defensas de comunicación, las mismas que contribuyan a la producción, tratamiento, almacenamiento y presentación de informaciones, acorde a la temática en la cual se vaya a trabajar, al incluir tecnologías avanzadas se generara un trabajo innovador que impactara a quien lo perciba.

8.2.12.1 Características de las TICs

Según Belloch (2015), las TICs se dividen en: interactividad, instantaneidad, interconexion, digitalización, diversidad, colaborción, penetración entre otros sectores y aplicaciones multimedia.

8.2.12.1.1 Interactividad

Con el pasar del tiempo las tics que manejamos en la comunicación social son de mejor interacción y así nos facilita que dichos usuarios actúen como colaboradores.

8.2.12.1.2 Instantaneidad

Nos permite contraer información en mejor condición técnica, en un lapso de tiempo y espacio corto y de una forma casi inmediata.

8.2.12.1.3 Interconexión

Podremos tener acceso a datos que están a una distancia lejana, también nos permite comunicarnos con personas que se encuentran en distintos países ya sean cercanos o lejanos al nuestro todo esto nos facilita la interconexión de tecnología de imagen y sonido.

8.2.12.1.4 Digitalización

Se hace referente a la mutación de datos en códigos la cual nos permite transmitir programas de televisión o radio por una misma red.

8.2.12.1.5 Diversidad

Puede ayudar en distintas situaciones, un video disco nos ayuda a transmitir datos mediante texto e imágenes, el video conferencia nos da un área donde los usuarios interactúan.

8.2.12.1.6 Colaboración

Facilita la unión en equipo donde pueden trabajar en conjunto, logrando un punto objetivo, la finalidad de los participantes es ampliar su comprensión ante los demás, manejado todas sus personalidades, forma de expresarse y crearse profesionalmente.

8.2.12.1.7 Penetración en todos los sectores

Las características TIC'S se encuentran en las secciones sociales, culturales, económicos e industriales, los cuales nos traen problemas en la distribución, producción y en la utilización de los bienes materiales.

8.2.12.1.8 Aplicaciones multimedia

Se han desarrollado como una interfaz agradable, con una comunicación espontánea así proporcionando el acceso de las TIC'S, donde sus acercamientos es la toma de decisiones y enviar mensajes siendo estos propios. Una de las particularidades importantes de las aplicaciones multimedia es transmitir datos a distintos sitios como sonido, imágenes, texto, animaciones, entre otros, donde estos medios pueden formar parte de un solo archivo.

8.2.13 Impacto de las TIC'S en los adolescentes

Según Requena (2016), este impacto es conocido por la mayoría de los usuarios, obteniendo importantes accesos de jóvenes ya que la facilidad de entrar a un medio de comunicación es más prioritaria, donde los padres de familia les dificulta entrar a este medio por que desconocen de ello. Estos medios de comunicación han formado parte para la realización de imágenes sociales. Los jóvenes han tenido acceso a los móviles y a las nuevas actualizaciones de TIC'S con una extensa comunicación y un campo amplio mediante varios medios de comunicación por ejemplo teléfono celular, donde cada uno de los usuarios pueden comunicarse en cualquier lugar o parte del mundo y obtener información sin tener dificultad alguna.

8.2.14 Tic's y Cultura

Hermoso (2001), menciona que la cultura no se puede acotar a lo tecnológico porque debe transmitir información y conocer su historia y actividades de la ciudadanía e incorporar tecnologías actuales. La tecnología es un medio de entrada a datos extensos ofreciendo información real y que estas sean verídicas, se necesita unión de la sociedad donde cada uno de ellos debe tener una información comprobada. También Semenov (2005), afirma que las nuevas tecnologías obtienen un cambio donde existen datos de años atrás con la ayuda de varios usuarios enfocándose en un solo contenido con una mejora de motivación e interés al momento de investigar los contenidos informativos produciendo la integración y desarrollo del razonamiento al momento de resolver algún problema. Estas tecnologías pueden conformarse con la cultura mediante una fuente de datos con interacción de todos los usuarios.

8.2.15 Cantón Pujilí

Según el Gobierno Autónomo Descentralizado (GAD) de Pujilí (2012), Pujilí es uno de los principales cantones de la provincia de Cotopaxi siendo un atractivo turístico de la región, rodeado de bellos paisajes y con una cultura andina que conserva su originalidad de muchos colores y su cultivo.

8.2.15.1 Ubicación

Se localiza al oeste de la ciudad de Latacunga a una distancia de 10 km de la provincia de Cotopaxi, en la zona Centro-occidental de la región interandina del Ecuador. (GAD del cantón Pujilí, 2012)

8.2.15.2 Clima

El cantón Pujilí tiene una temperatura de 12,4 °C con un clima semiárido – meso termal y está a una altura de 2980 m.s.n.m. (GAD del cantón Pujilí, 2012)

8.2.15.3 Límites

El GAD de Pujilí (2012) afirma: que los límites territoriales están conformados al norte con Latacunga, Saquisilí y Sigchos, al sur Tungurahua, Pangua y Bolívar, al este Salcedo y Latacunga y al oeste con Pangua y la Maná.

8.2.15.4 Población

El GAD de Pujilí (2012) afirma que en el cantón Pujilí la población es alrededor de 80.520 habitantes.

8.2.16 Las Octavas del Corpus Christi

Una de las principales fiestas de Pujilí y más relevantes que sobresale ante otras siendo considerada como Patrimonio de la humanidad ya que posee cultura y sobre todo realza a la provincia y a su cantón, uno de los principales protagonistas “El Danzante” por su vestimenta y colorido, representando a la persona pujilence con humildad y sencillez (GAD de Pujilí, 2012).

Representando la identidad de varias localidades y pueblos los cuales tienen identidad propia, impartiendo tradición y conocimiento el cual da a conocer su cultura a distintas personas ya sean de

la Provincia o fuera de ella, reconocido en el país o fuera del mismo por sus tradiciones y su gente (GAD de Pujilí, 2012).

8.2.16.1 ¿Que es una octava?

Es el Período de ocho días donde la iglesia católica celebra una fiesta solemne o hace conmemoración a ella.

8.2.17 El origen de las Danzante

Uno de los rituales más conocidos es la “virgen de sol” que se realizaba por motivo a agradecer la cosecha que ha generado la tierra, (la Pacha Mama), siendo impartida por los españoles y reconocida como “Incas danzantes”, “Tushung” (Danzante propiciador de la lluvia) luego se dio la conquista por parte de los españoles, se tomó en cuenta que la misa de los nativos e indígenas concordaba con la fiesta del Corpus, esto se realizaba de una manera ancestral o como una manera simbólica bailando en el torreón del Municipio, después se realizó una fiesta mayor que era considerada como posada. Los danzantes no son solo originarios de Pujilí, sino también de sus alrededores. Lidioma y Jácome (2015).

Se menciona en varias investigaciones y estudios de la historia del Danzante, que eran caciques de la comarca, quienes rendían culto a los dioses en agradecimiento a la cosecha y la productividad.

8.2.18 El Danzante de y sus personajes

Herrera y Monge (2012) afirman que la provincia de Cotopaxi, es considerada como rica en cultura y tradición ya que sus cantones posee una gran diversidad de cultural, gran variedad de valores y es una fiesta llamativa siendo así muy acogida por propios y extraños, uno de sus primordiales protagonistas es el Danzante.

8.2.18.1 Danzante:

Herrera y Monge (2012) mencionan que el Danzante representa la bondad y apariencia del ciclo productivo de siembra y cosecha, su traje tiene un cabezal y estructura de madera cubierta de tela y decoraciones, su espaldar es extenso el cual cubre toda su parte posterior empezando por la cabeza y terminando en los pies, su pechera tiene una tela rectangular llena de adornos, el delantal es de forma

cuadrangular con adornos y flecos en los bordes. El pantalón contiene una contextura ancha y color blanco, las mangas tienen un acabado extraordinario con un modelo de flores, perforado y blanco, las usutas son similares a las alpargatas.

Historia.

Viajandox (2018) afirma que el personaje principal dando tributo al jefe de la tribu por motivo de dar a conocer el comienzo de la cosecha de los granos entre ellos el maíz, utilizando sus prestigiosas vestimentas como joyas, plumajes y armaduras doradas, esta tradición siempre se realizaba a mediados del año venidero.

Vestimenta

- **Cabezal**

Es un armazón de madera revestido de tela espejo, en forma de una enorme estrella adornada con altorrelieves de oropel, conchas, mullos, monedas, etc. Llevan en la parte superior penachos de largas plumas de colores, desde cuya base bajan tiras multicolores de seda, hasta la cintura, toda la estructura tiene un peso de 50 libras.

- **Camisa**

Elaborada de tela blanca con encajes en sus mangas anchas y figuras de flores y plantas bordados a mano, dan el diseño de una camisa ancestral multicultural que es usada por las personas que se disfrazan del Danzante en las fiestas tradicionales.

- **Pecheras**

Elaborado con telas brillantes de distintos colores, tiene una forma de una equis con el sol en el medio, adornado con espejos y materiales brillantes, dando forma a un diseño llamativo y atractivo que se lo puede observar al Danzante puesto en su pecho.

- **Cola**

Tiene la forma de un triángulo donde cuelgan pañuelos de seda o cintas, de distintos colores con adornos brillantes y encajes de colores en el final de las cintas, tiene una dimensión de 60 centímetros de alto por 40 centímetros de ancho, es colocado en la espalda del Danzante.

- **Delantera**

Tiene forma de un faldón similar al de los sacerdotes tiene símbolos y significados religiosos

representativos, diseñado con cintas de colores, adornado con monedas antiguas de plata y bronce espejos en forma de triángulos y encajes de color dorados en los bordes, esta vestimenta va sujetado en la cintura del personaje.

- **Pantalón**

Elaborado de tela blanca de seda, tiene un diseño ancho que facilita el movimiento del cuerpo, en los bailes tradicionales del Danzante, en la parte inferior de las piernas tiene encajes de color blanco.

8.2.18.2 Alcalde:

Es el que tiene la responsabilidad de organizar la celebración del Inti Raymi, adquiere la vara ya que este tiene voluntad y devoción. La vara es circular de chonta, revestida con sortijas de plata. Tiene una cruz de la misma contextura y con cintas pequeñas de colores atractivos, su vestimenta es un poncho tejido con lana de oveja, sombrero de Guaytacama, blusa, pantalón y las alpargatas que han sido remplazados por zapatos (Arcos, 2017).

Historia

Viajandox (2018) menciona que el Alcalde tiene como función el de ser el jefe saca de la casa al Danzante el día de la fiesta su función es; supervisar el baile de los danzantes siempre esta primero y gira alrededor de la comparsa lleva en su mano un bastón de mando que representa la función y el cargo que cumple dentro del desfile.

Vestimenta

- **Sombrero**

El sombrero blanco forma parte de la vestimenta del alcalde, con la finalidad de proteger la cabeza del intenso frio y sol, también da un valor cultural por ser una indumentaria ancestral.

- **Bufanda**

Es la prenda de vestir complementa la vestimenta del alcalde, es de color blanco se lleva puesto alrededor del cuello.

- **Poncho**

La prenda tradicional de los pueblos indígenas representa un valor cultural, el alcalde lo usa como parte de su vestimenta de color rojo, siendo color predominante y realza el liderazgo que desempeña dentro del desfile.

- **Camisa**

Simboliza la pureza y elegancia; por ser de color blanco, adornado con bordados de figuras de plantas y flores, a lo largo del pecho, puños, mangas y la parte de la muñeca, los rectángulos simbolizan el sol y las montañas.

- **Pantalón**

La forma del pantalón; es una prenda de vestir que se ajusta a la cintura y llega generalmente hasta los tobillos, es usado en la ejecución de la danza, el color blanco representa al status social alto, autoridad y riqueza o fortuna, solo utilizaban para las ceremonias y fiestas.

- **Bastón**

La vara es un objeto circular de chonta, revestida de trecho en trecho, con sortijas de plata en un extremo y pequeñas cintas de colores llamativos.

8.2.18.3 Prioste:

Se ubica en primera instancia con su esposa y familia, traslada consigo el guion que es la insignia del prioste, es una pieza cilíndrica de color plateado, con una altura de alrededor de dos metros, su vestimenta es un poncho, pantalón, camisa, sombrero y alpargatas o zapatos (Arcos, 2017).

Historia.

Según Viajandox(2018) manifiesta que el prioste mayor es el que toma el mando con su familia el cual posee en sus manos un guion siendo un simbolo de priostazgo, esta conformado por un objeto cilindrico que tiene una altura de aproximadamente dos metros, de color plata en la parte superior posee una media luna adornada con piedras valiosas, conchas, cruces y una variedad de cintas de diversos colores.

Vestimenta

- **Sombrero**

Es parte fundamental de la indumentaria en la cultura indígena, su origen se remonta a la Colonia, se creó para proteger la cabeza del intenso frío andino y del sol, en la vestimenta

de prioste representa la seriedad y obligaciones que está cumpliendo en esta fiesta tradicional.

- **Poncho**

Representa un valor significativo en lo religioso, social, político y cultural; el prioste lo usa como parte de su vestimenta dando valor cultural a la prenda de vestir, puede ser elaborada con lana de borrego e hilo.

- **Bufanda**

Es la prenda de vestir complementa del prioste puede ser de cualquier color y diseño, se lleva puesto alrededor del cuello.

- **Guión**

Elemento que identifica que es el prioste, está compuesta por un objeto cilíndrico, de color plateado y de dos metros de altura de aproximadamente, en el extremo superior, sobre su media luna aderezada con piedras preciosas, conchas y pequeñas cruces, resaltan una cruz de mayor tamaño y cintas multicolores.

8.2.18.4 Mama danza:

Esta vestida de cintas de distintos colores, los anacos son de bayetilla y rebozos de seda. En la cintura lleva unas fajas anchas, las orejas están adornadas por unos aretes de plata, el sombrero esta hecho de paño, también tiene collares de mullos entre otros. Permanece a una distancia considerada, su actitud es respetuosa (Machala, 2018).

Historia

Viajando(2018) menciona que es una de las acompañantes del danzante realiza el baile con movimientos ligero, dan la vuelta felicitando a todos siempre sonrientes y gustosos durante el trayecto, su vestimenta está compuesto con cintas multicolores, anacos de bayetilla y rebozos de seda, en la cintura amplias fajas, chalina, sombrero de paño, aretes de plata, collares de mullos, pañoleta, blusa, alpargatas.

Vestimenta

- **Sombrero**

El sombrero blanco forma parte de la vestimenta de la mujer danzante, con la finalidad de proteger la cabeza del intenso frío y sol, también da un valor cultural por ser una indumentaria ancestral.

- **Chalina**

Esta manta comúnmente conocida como chalina elaborada con hilos muy finos tiene una forma rectangular, adornada con bordados de plantas y flores que representan la naturaleza, al final de los bordes tiene hilos colgados.

- **Blusa**

Simboliza la dignidad por ser de color blanco, la delicadeza de la mujer andina en relación a los trabajos cotidianos que realiza diariamente, tiene características de una blusa común con el cuello cerrado por un botón pequeño, bordado de figuras de plantas y flores a lo largo del pecho y en los puños, que simboliza la alegría.

- **Anaco**

Es una manta rectangular que simboliza el cargo de autoridad tejida artesanalmente, por lo general de color negro o azul oscuro, en la parte de las puntas utilizan diversas figuras de simbología de la naturaleza, en ciertos casos pueden ser de color claro, son diversas las figuras bordadas en los bordes del anaco tanto geométricas como siluetas de plantas y animales.

- **Shigra**

Forma parte del vestuario que tiene la forma de un pequeño bolso que se utiliza para llevar frutas y caramelos que es repartido durante el trayecto del desfile, está elaborado a base de hilos y su tejido lleva diversas figuras y en colores vistosos también lleva una faja delgada por la parte superior, que la misma sirve para colgarse.

- **Alpargatas**

Siendo una de las prendas ancestrales en la vestimenta de la mujer indígena, necesarios para poder caminar y proteger los pies, su diseño es de una plantilla tiene forma de una chancleta con hilos que ayuda a sujetarse al pie.

8.2.18.5 Oficiales:

Son músicos que han venido participando por varios años y que tienen una experiencia eficaz, llevan un atuendo como el poncho que está hecho de lana de borrego, pantalón de tela, zapatos, camisa colorida, su sombrero es de lana prensada y lleva un trompeta como instrumento (Arcos, 2017).

8.2.18.6 Tamboreros:

Manipulan instrumentos hechos de cuero de borrego, su atuendo es un poncho que se elabora con lana de borrego, su calzado es de cuero de color negro, camisa con tonos atractivos, pantalón de tela y sombrero de lana (Arcos, 2017).

8.2.18.7 Los pingulleros:

Escoltan a las comparsas con el tambor y el pingullo creando un sonido atractivo, su atuendo es un poncho que está hecho con lana de borrego, su calzado es de cuero de color negro, camisa con tonos atractivos, pantalón de tela y sombrero de lana (Arcos, 2017).

Historia

Viajandox (2018) afirma que son músicos experimentados durante muchos años que interpreta el "pingullo" instrumento aerófono de tres orificios, se acompaña simultáneamente de una caja o tambor pequeño entonan sonidos tradicionales y únicos, que acompaña el baile de varios personajes de la fiesta del Corpus Christi

Vestimenta

- **Sombrero**

El sombrero negro forma parte de la vestimenta del pingullero con la finalidad de proteger la cabeza del intenso frío y sol, también da un valor cultural por ser una indumentaria ancestral.

- **Bufanda**

Es la prenda de vestir complementa la vestimenta del pingullero, es de cualquier color y diseño, se lleva puesto alrededor del cuello.

- **Poncho**

La prenda tradicional de los pueblos indígenas representa un valor cultural, el pingullero lo usa como parte de su vestimenta.

- **Tambor**

Instrumento musical de percusión formado por una caja, de forma más o menos cilíndrica, cerrada por una parte o por las dos con un parche de cuero tensado, mediante el conjunto de instrumentos autóctonos que se tocan los dos a la vez, con esta música baila el Danzante.

8.2.18.8 Cantineros:

Este toma el rol de repartir la bebida (licor) en el transcurso de la fiesta y estar atento a que este no se termine, su atuendo es un poncho que está hecho con lana de borrego, su calzado es de cuero de color negro, camisa con tonos atractivos, pantalón de tela y sombrero de lana (Arcos, 2017).

8.2.18.9 La banda de pueblo:

Según Arcos. (2017), menciona que la banda de pueblo tiene ritmos que se acoplan a la fiesta y son entonados en el transcurso de la misma: (Danzante mío, el cortado, la entrada Corpus).

9. DISPOSITIVOS MÓVILES

9.1 Características generales de los dispositivos móviles

La Divisa del Nuevo Milenio (2015) “La variedad de dispositivos tecnológicos se clasifican actualmente como dispositivos móviles, teléfonos, tablets o dispositivos. Con la gran variedad de tecnología que existe y clasificada, puede tener complicaciones en determinar cuáles son las características de los dispositivos móviles”

En varios casos, un dispositivo móvil tiene diferente característica los cuales nos permite diferenciar cada uno de ellos.

1. Movilidad
2. Tamaño reducido
3. Comunicación inalámbrica
4. Interacción con las personas

9.2 Movilidad

García (2015) manifiesta que “movilidad es la cualidad de un dispositivo para mover o deslizar con frecuencia y facilidad. Los dispositivos móviles son aquellos que se pueden movilizar de un lado a otro, son pequeños y adaptables al para el usuario”.

Como bien lo afirma García todo tipo de dispositivo móvil debe tener la ventaja de manejarse por varias horas sin tener la necesidad de estar conectado a una fuente eléctrica, es decir tener la suficiente batería para poder utilizarlos estos dispositivos pueden conectarse con una fuente de sobremesa para así poder actualizar datos, aplicaciones del dispositivo y buscar la información o cualquier cosa que desee.

9.3 Tamaño reducido

Según García (2015) menciona que “El tamaño reducido es una de las cualidades importantes de un dispositivo, porque nos permite transportar cómodamente un dispositivo de un lugar a otro ya sea con una o dos manos sin la necesidad de una ayuda o soporte”.

García (2015) también menciona que algunos dispositivos se llaman handhelds o palmtops, porque regularmente tienen dimensiones parecidas a una mano, también hay dispositivos más grandes llamados tabletas. Un dispositivo móvil normalmente se lo puede transportar ya sea en un bolsillo, cartera o en la mano.

9.4 Netbooks

García (2015) detalla que “Los netbooks son considerados dispositivos móviles por la similitud y el funcionamiento, pero el tamaño de este dispositivo es muy grande y ocupa espacio e impide el manejo adecuado, y por ende no se lo puede determinar cómo dispositivo móvil”.

9.5 Comunicación inalámbrica

Según García (2015) afirma que “Se refiere a la facilidad de enviar o recibir datos sin la prioridad de utilizar un cable, donde se puede acceder a una red sin un cable lo que hace lo más factible y cómodo para el usuario”.

Según García (2015) “Los dispositivos móviles pueden comunicarse con dispositivos similares ya sea ordenadores, sistemas de internet, bluetooth o wifi, y otros tipos de dispositivos están equipados para acceder a datos MWWAN, varias redes inalámbricas que existen”.

García también menciona que los dispositivos móviles pueden enviar y recibir mensajes de texto o llamadas telefónicas, los dispositivos móviles especializados como RFID y los lectores de código de barras se comunican con un dispositivo especificado. Un dispositivo móvil se puede caminar por la calle y compartir o recibir información sin la necesidad de un cable.

9.6 Interacción con las personas

García (2015) “la interacción con una interfaz son distintas porque existen muchas diferencias en interacciones con la PC3 y entre dispositivos móviles, la PC3 engloba a internet y los dispositivos móviles se utiliza PDA permite llegar a enlaces por medio de teclas”.

9.7 Tipos de dispositivos móviles

(Couser Hero, 2018, p.11) menciona “que un dispositivo tecnológico o móvil sabemos que es un dispositivo que se conecta a internet pero no solo significa un celular, porque puede también ser cámaras digitales o reproductores mp3, mp4 consideradas como dispositivos móviles”.

9.8 Handheld PC

(Couser Hero, 2018, p.12) menciona que “Handheld PC es un diseño que desde años atrás viene siendo similar a un portátil, el cual la pantalla se dobla contra el teclado y crea una carcasa protectora para el dispositivo, este tipo de ordenadores fueron conocidos como clamdhell5”.

Existen distintas ventajas para recolectar datos de con App que sustituyen métodos que deben ir en papel, este proceso es muy rápido, exacto y aumenta el rendimiento de los empleados, un Handheld PC es ideal para el trabajo por varios motivos:

- Los handheld PC tiene la función de encendido y apagado al instante, el cual permite un acceso más rápido a los datos.
- En su batería se encuentran unos chips los cuales permiten una larga duración de la batería, por lo cual la carga podría durar un día completo.
- Se la puede utilizar en muchos lugares ya que esta puede soportar golpes o caídas por que no tiene partes móviles.

9.9 Teléfono móvil

Telemática (2015) menciona que “para llegar a los dispositivos web en cable que actualmente se tiene tuvieron que pasar por teléfonos simples, luego llegaron a los que ahora conocemos como Smartphone y tienen varios componentes”.

Componentes:

- Un micrófono
- Un altavoz
- Una pantalla de cristal líquido o plasma
- Un teclado
- Una antena
- Una batería
- Una placa de circuitos

Un móvil consta de un microprocesador de alta calidad que permite cálculos inmediatos, este microprocesador funciona con el teclado y la pantalla el cual controla de una manera eficaz la interacción del usuario con el móvil.

Las ventajas que presenta un teléfono móvil como tipo de dispositivo móvil son varias:

- Muy extendido
- Ligero y transportable.
- Económico
- Prestaciones de comunicación innatas

Por el contrario, también muestra algunos inconvenientes:

- Poca potencia de proceso
- Poca memoria
- Capacidades de visualización limitada
- Interacción avanzada difícil

9.10 Smartphone de gama baja

Según (Telemática, 2015) “Los Smartphone llamados así por la capacidad de realizar llamadas y ejecutar aplicaciones, las versiones iniciales fueron de gama baja por el soporte de aplicaciones limitado, almacenamiento y procesador y duraban varios días funcionando con una sola carga”.

9.11 Smartphone de gama alta

(Telematica, 2015) afirma “Con el pasar del tiempo la tecnología fue creciendo y desarrollándose como dispositivos más potentes de gama alta, permitieron que se pueda comunicar por voz, los navegadores de estos dispositivos por lo general, un soporte para gráficos, color y multimedia”.

9.12. Tipos de teclados

9.12.1 Teclado T9

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) afirma que el “T9 es un teclado que nace como una alternativa del QWERTY, contiene nueve teclas grandes similares a las de un teléfono, donde cada tecla tiene tres letras al pulsar adivina cada palabra que escribe pero si no adivina debe teclear letra por letra”.

9.12.2 Teclados software

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) dice que “los teclados Software son aquellos utilizados en las pantallas táctiles los cuales introducen textos, valiéndose de los dedos o un lápiz. Han tenido transcendencia con el pasar del tiempo ya que son incluidos en las tablets”.

A continuación encontramos algunos ejemplos de software en el teclado táctil:

9.12.2.1 Swype

Swype facilita la introducción de un texto en cualquier pantalla táctil, de manera rápida y sencilla. Esta aplicación ha sido creada para trabajar con diferentes dispositivos tales como; televisiones, pantallas virtuales y consolas de videojuegos.

9.12.2.2 Siine

Siine ayuda a la comunicación textual, es la comunicación que habla por el usuario. Este software va más allá porque utiliza siglas que son detectadas y descifradas, porque es como un diccionario. Es un sistema inteligente capaz de facilitar la comunicación entre usuarios.

9.12.2.3 Snapkeys

El teclado Snapkeys no posee teclas y permite teclear de forma rápida sin mirar los textos. Los inventores afirman que se puede teclear caracteres aproximadamente un 99% por minuto en personas experimentadas y en las que no un 92 %.

9.12.2.4 Blindtype

Blindtype es uno de los mejores sistemas debido a que nos permite un reconocimiento de escritura para integrar teclados en un dispositivo móvil, con este software pretende teclear de forma correcta y si en caso de un error el mismo sistema lo resuelve.

9.12.2.5 Graffiti

Graffiti es un sistema muy útil y de fácil uso en el cual podemos utilizar un lápiz que nos permite escribir rápidamente letras y números, también tiene la facilidad de reconocer letras mayúsculas, minúsculas y puntuaciones.

9.13 Pantallas de los dispositivos móviles

9.13.1 Pantallas táctiles

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) afirma que “en la actualidad existe varios tipos de pantallas táctiles como en los teléfonos móviles con un sin número de diseños y características los cuales los convierten en teléfonos inteligentes, porque antes solo eran por medio de teclas”.

9.13.2 Pantalla táctil resistiva

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) menciona que “estas pantallas táctiles son usadas en los teléfonos móviles porque tienen un aspecto único el cual es resistente ya sea al agua, al polvo y sobre todo son muy económicas pero tiene una desventaja que tienden a romperse con facilidad”.

9.13.3 Pantalla multitouch

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) afirma que “es una pantalla sensible al tacto o touchpad y así con el tacto se puede reconocer en distintos partes de la pantalla a la misma vez, en las maquinas AMT solo reconoce el tacto uno a la ves en la pantalla”.

9.13.4 Pantalla táctil capacitiva

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) dice que “existen dos tipos de pantallas que son capaces de identificar más de dos contactos a la vez y otras que no pero estas son más caras pero muy resistentes a los golpes, agua y polvo”.

9.13.5 Pantallas táctiles infrarrojas

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) afirma que “estas pantallas son realmente costosas pero son muy resistentes al agua, y rasguños, las pantallas táctiles infrarrojas son evidentes al ojo humano y funcionan con sensores, si un objeto hace contacto interrumpe la función que quiere realizar el usuario”.

9.13.6 Pantallas de tinta electrónica

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) menciona que “las pantallas de tinta electrónica indican la información en blanco y negro y no permite visualizar las imágenes en movimiento. Actualmente la tinta electrónica es utilizada en los lectores de libros electrónicos”.

9.14 Sensores

(La Divisa del Nuevo Milenio, 2015) afirma que “los sensores son una de las tecnologías bastante usadas en el mundo de Internet y de los dispositivos móviles estos son encontrados en teléfonos móviles que nos permiten analizar el ruido, la temperatura y la actividad”.

9.15 Interfaz gráfica de usuario

Cardenas (2016), afirma que “es el método de interacción del usuario con el ordenador mediante una variedad de imágenes, objetos e incluso texto, surge como parte de la evolución de los diferentes sistemas operativos existentes”.

Además en la actualidad las interfaces gráficas están involucradas en la realidad virtual siendo parte fundamental del entorno gráfico.

Jesuïtes educación Formación Profesional (2017) afirma que “GUI es una función de interfaz de usuario, está compuesto por imágenes, objetos gráficos y texto, que hace una información adecuada de la interfaz la cual crea un visualización fácil de entender y así el usuario

tenga una mejor comunicación.”

La manipulación directa debe ser muy común con el usuario y así mejora la interacción con el usuario y el sistema operativo.

Menciona Lamarca (2018) dice “que teniendo una idea de simplificar el uso excesivo de ordenadores para todo tipo de usuarios, la practica visual se ha convertido en metáforas visuales por medio de la interfaz gráfica, el usuario podrá interactuar de manera fácil con el ordenador”.

Además menciona que una interfaz ayuda a comunicar a distintos tipos que no hablan el mismo lenguaje, el término interfaz se emplea para interactuar la conexión y dispositivos que permiten la comunicación entre dispositivos.

9.16 Estilo de interfaces

Turnero (s.f.) menciona que existen cuatro tipos de estilos de interfaces:

- La interfaz por línea de comandos
- Menús y formularios
- Manipulación directa – GUI
- Interfaces con interacción asistida

El objetivo para una buena interfaz es:

- Maximizar la velocidad de aprendizaje
- Minimizar la tasa de errores
- Maximizar la velocidad de uso
- Estética adecuada

9.17 Estilo de Android

“Un estilo de android tiene un conjunto de características que se pueden especificar por medio de color de fuente, relleno, tamaño de fuente y el color de fondo, los android y CSS tienen hojas similares del diseño web”. (Ashraff Hathibelagal, 2016; Trávez & Quispe ,2018)

Además dice que existen formas de modificación de App de android, una es la creación de estilos y uso personalizado, android tiene un diseño de muy buena composición de interfaz muy limpia y sencilla pero no aburrida.

9.18 Semiótica

Estudia los signos y su utilización con la finalidad de crear y transmitir varios significados mientras existe una comunicación. A lo largo del tiempo ha tenido repercusión en la ciencias humana ya que a una mejor comprensión de comunicación (Guzmán, s. f.).

9.19 Íconos

Un ícono es un signo o imagen que reemplaza a un objeto mediante su representación, significado o por analogía, y que son usados para representar conceptos. El término ícono proviene del griego que significa imagen (Carballo, s .f).

9.20 Pictogramas

Los pictogramas son símbolos que representan una idea como por ejemplo tenemos el pictograma de prohibido fumar en espacios públicos. Actualmente se entiende como un signo claro que simplifica un mensaje con la finalidad de informar. (SCHC-OHSA Alliance; Carballo, s .f)

9.21 Símbolos

Es una representación visible de una idea. Es un signo sin igualdad, que posee un relación convencional entre su significante y su denotado. Este permite diferenciar al símbolo del icono. Por otra parte los símbolos son pictografías con sentido propio. (Enrique Carballo, s .f)

9.22 Tipografía

La tipografía es la disciplina que estudia la manera de perfeccionar la difusión gráfica de los mensajes verbales, tiene una dimensión funcional y técnica, además posee sistemas de medición y calculo que ayudan a la comunicación visual. Álvarez, Juárez (s.f).

9.22.1 Eurostile

Según Linotype (s.f.) “Eurostile tiene como existencia décadas creada en Italia, su creación fue por medio de dos diseñadores teniendo así dos fechas de publicación, este tipo de letra a tenido dos nombres los cuales los conocemos como microgramma y eurostile”.

9.22.2 Legibilidad y Resolución

“La legibilidad permite tener un texto legible. Está vinculada directamente con el tipo de maquetación elegida para la composición, tomando en cuenta algunas características como el color, peso, tamaño y rasgos que hacen distintas a cada tipo de fuente”. Álvarez, Juárez (s.f.).

9.22.3 Tamaños mínimos

“Estos pueden cambiar dependiendo del sistema operativo y la fuente que se elija. Es aconsejable que al momento de escoger tamaños pequeños se elija fuentes simples, con espaciado entre caracteres, líneas y márgenes para facilitar la visión del texto”. (Trávez y Quispe ,2018)

9.22.4 Jerarquías

(Acosta, 2014) afirma que “las jerarquías en una composición tipográfica pueden llevarse a cabo mediante la toma de decisiones de diseño” respecto a los siguientes ítems:

- Elección tipográfica
- Tamaños tipográficos
- Variables tipográficas
- Alineaciones y Marginaciones
- Direccionalidades
- Color y Contraste

9.22.5 Color

El color es un instrumento que nos puede favorecer o no, dependiendo de lo que se elija, para tomar buenas decisiones que ayuden a comprender lo que se desea expresar se debe conocer reglas como el tinte, contraste, saturación y valor. (Arcioni, 2014)

10. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS:

- ¿Cuáles son los orígenes históricos y míticos del Danzante de Pujilí?
- ¿Qué tipo de información recopilaremos sobre el danzante de Pujilí?
- ¿Cuáles son las TIC’S más usadas por el público objetivo?

- ¿Cuáles son los usos que el público objetivo les da a las TIC?
- ¿Cómo desarrollar un prototipo multimedia?
- ¿Qué metodología se utilizara para creación del producto multimedia?

Tabla 2: Matriz de Descriptores

MATRIZ DE DESCRIPTORES			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	INFORMANTES CLAVE (fuentes de información)	TÉCNICA E INSTRUMENTO A UTILIZAR
1.- Recopilar información del Danzante y sus personajes secundarios a través de documentos bibliográficos y de archivo para generar el marco teórico que permita la fundamentación científica del proyecto.	¿Cuáles son los orígenes históricos y míticos del Danzante de Pujilí? ¿Qué tipo de información recopilaremos sobre el danzante de Pujilí?	Fuentes primarias: Bibliografía del Danzante de Pujilí, los personajes secundarios. Selección de información teórica de libros, artículos científicos, revistas. Análisis por parte de los investigadores Albán y Padilla	Investigación de campo: Registro de fotográfico y recopilación digital de audio y videos de las colecciones existentes de los personajes secundarios de danzante de Pujilí Investigación bibliográfica: Investigación de textos, páginas web, artículos, documentos.

			<p>Entrevistas, realizadas anteriormente.</p> <p>Síntesis de los contenidos que llevará la investigación en los siguientes aspectos:</p> <p>El Danzante y sus personajes secundarios el desarrollo de una interfaz multimedia para los adolescentes del Cantón Pujilí.</p> <p>Investigación documental.</p> <p>Construcción y análisis de conceptos.</p>
<p>2.- Determina la interfaz gráfica idónea para ser aplicada al público objetivo a través de la indagación en las TICS y la investigación de campo.</p>	<p>¿Cuáles son las TIC'S más usadas por el público objetivo?</p> <p>¿Cuáles son los usos que el público objetivo les da a las TIC'S?</p>	<p>Información numérica cuantitativa</p> <p>Establecer la preferencia de uso de TICS de parte del público objetivo.</p> <p>Toma de datos por medio de una encuesta y entrevistas personales.</p> <p>Adolescentes del Cantón</p>	<p>Encuesta</p> <p>Construcción de cuestionario</p> <p>Realización de encuestas a los adolescentes del Cantón Pujilí sobre las TICS y el Danzante y sus personajes secundarios.</p>

		Pujilí. Profesionales en multimedia.	
3.- Desarrollar un prototipo multimedia sobre los personajes secundarios de las festividades del Danzante Pujilí por medio de una metodología de diseño basada en etapas de producción digital que permitan su creación.	¿Cómo desarrollar un prototipo multimedia? ¿Qué metodología se utilizara para creación del producto multimedia?	Investigación Bibliográfica Bocetos y maquetación por parte de los investigadores. Desarrollo del prototipo	Selección de la Metodología del Diseño Centrado en el Usuario para la construcción del producto. Correcta distribución y composición gráfica
4.- Evaluar el producto multimedia a través pruebas de usabilidad y fidelidad centrada en los usuarios específicos para conseguir con efectividad y eficiencia un resultado favorable	¿Cómo observa la funcionalidad del producto? ¿Qué recomendaciones puede hacer del producto?	Adolescentes del cantón Pujilí. Profesionales especialistas en multimedia. Producto multimedia.	Investigación de campo. Registro de fotográfico, Entrevistas: Preguntas específicas sobre la usabilidad del producto.

Elaborado por: Investigadores

11. METODOLOGÍA

Para la elaboración de un producto multimedia es fundamental aplicar métodos de investigación, e indagar información a través medios tanto impresos como digitales sobre la temática y explorar los antecedentes del problema, obteniendo una descripción clara de la situación actual, siendo esta una problemática existente, de acuerdo a la misma podremos determinar y solucionar el problema (Ponce, 2016).

11.1 Enfoque de la investigación

La investigación será de enfoque mixto, tendrá una etapa cualitativa, es la recopilación de información mediante la indagación de datos descriptivos mediante la expresión oral o escrita de una persona, y analiza la investigación y la relación del concepto de acuerdo al contexto cultural, ideológico y sociológico, permitiendo la obtención de información crítica, (Sampieri, 2010), este enfoque nos permite conocer la situación actual del problema y obtener información analizar y sintetizarla, en esta etapa se realizará las siguientes actividades, entrevistas a las autoridades del Cantón Pujilí y al departamento de cultura del GAD municipal de Pujilí que faciliten información relevante. Además tendrá una etapa cuantitativa “la investigación cuantitativa se basa en datos estadísticos exactos” Sampieri. (2010), se utilizará esta investigación para obtener información medible, en la que se llevará a cabo encuestas a los adolescentes del cantón Pujilí.

11.2 Tipo de investigación

11.2.1 Exploratoria:

Ayuda a la recopilación de información de los elementos tecnológicos que utilizaremos en el diseño multimedia para transmitir información a los adolescentes del cantón Pujilí.

11.2.2 Descriptiva:

Mediante esta investigación realizaremos la descripción de los personajes para obtener información e identificar los elementos que forman parte de cada uno de los personajes.

11.2.3 Bibliográfica

En base a Matos (2015), la investigación bibliográfica es aquella que permite revisar un material bibliográfico y la selección de la información a través del análisis, interpretación e indagación importantes para el desarrollo de un estudio, la recopilación de datos e información adquirida de fuentes verificables a través de medios digitales o impresos que proporcionen información en la investigación del proyecto.

Al realizar la investigación se recopiló información en distintos libros, revistas y artículos científicos sobre el diseño multimedia y los personajes secundarios del Danzante de Pujilí que tiene como público objetivo a los adolescentes del cantón Pujilí, esta recopilación se realizó a través del análisis de la información obtenida de fuentes históricas y relacionadas con el tema de investigación.

11.2.4 Documental

Según Cortés y García, (2003), la investigación documental ayuda a recopilar información mediante el método investigativo que facilita la indagación en archivos históricos que pueden ser digitales o impresos y también productos audio visuales.

La investigación documental se realizará al recopilar información mediante productos audiovisuales de la fiesta tradicional del danzante de Pujilí y archivos digitales que puedan aportar al desarrollo del proyecto multimedia, tales documentos y archivos reposan en la biblioteca municipal del cantón Pujilí.

11.2.5 De campo

(Baena, 2014). “Las técnicas específicas de la investigación de campo, tienen como finalidad recolectar la información y registrar ordenadamente el contenido, dicho contenido es relativo al tema escogido como objeto de estudio.” (pág. 12).

La investigación de campo se ejecutará mediante visitas al cantón Pujilí y realizaremos entrevistas a las autoridades del cantón, que nos faciliten información viable y factible, también se ejecutará encuestas a los adolescentes del Pujilí quienes aportarán al desarrollo del proyecto.

11.2.6 Proyectual

Basándose en POIESIS (2014) la investigación proyectual es aquella que permite analizar y diagnosticar una problemática, y a generar conocimientos que sean críticos a través

del seguimiento de una serie de metodologías que solución a un problema.

11.3 Técnicas de recolección de datos

Chávez (2008) siendo esta la agrupación de herramientas que se usan para el desarrollo de una investigación, las técnicas más destacadas son la observación, entrevistas, y encuestas.

La observación es una técnica que facilita el desarrollo donde permite seleccionar el producto multimedia apropiado y a través de esta técnica podemos describir visualmente a los personajes con sus características y vestimenta, para su ejecución se utilizará una ficha de observación.

La entrevista es una técnica que facilita la obtención de información de carácter directo desde la fuente. Esta entrevista se la llevará acabo a docentes de la carrera de diseño gráfico y profesionales expertos en el diseño multimedia, para obtener un conocimiento pleno sobre los productos multimedia que se encuentran en auge en los adolescentes, con esto determinamos aquellos que son factibles en su creación y también en función de un presupuesto económico y tecnológico según los resultados del mismo.

La encuesta nos ayuda a obtener información a los adolescentes del cantón Pujilí sobre sus preferencias en el tipo de TIC de uso más frecuente para ellos y según ese resultado poder generar un diseño multimedia idóneo que requiera transmitir el mensaje más claro preciso y conciso dando a informar de manera directa lo que en este proyecto se desea.

11.3.1 Instrumentos

11.3.1.1 Ficha de observación

Este instrumento permite registrar las actividades al momento de realizar una visita a algún lugar en específico o una entrevista con algún personaje público que nos facilite información de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí. Al respecto de algunas ilustraciones ya realizadas en tesis anteriores para ponerlas en función.

11.3.1.2 El cuestionario

Este cuestionario de preguntas será aplicado a adolescentes del cantón Pujilí, para obtener información verídica y con esto desarrollar el producto multimedia, el cuestionario consta de preguntas abiertas y cerradas que permitirán analizar la información.

11.4 Metodología

Para la elaboración del producto multimedia se utilizarla metodología proyectual de Bruno Munari, luego de haber hecho una investigación previa de sus obras como el diseño y comunicación visual (2016) 2da.ed. En lo cual aplica el proceso en la elaboración en productos multimedia en el libro de Cuello, J., Vittone, J. (2013).

Plantea que la metodología es una serie de pasos necesarios para desarrollar el problema y solucionarlo de manera rápida y eficaz mediante un orden lógico y didáctico descomprimiendo al problema en subproblemas, en lo cual expone el proceso para realizar un producto multimedia mediante los siguientes pasos que ayudaran en su ejecución y solución problema.

- Definición del problema
- Elementos del problema
- Recopilación de información
- Análisis de datos
- Creatividad
- Materiales y tecnología
- Experimentación
- Modelos
- Verificación

Definición del problema: Es un asunto determinado al cual se quiere dar una solución, en concreto es una situación dentro de una sociedad a la cual se busca solucionar un problema.

Elementos del problema: Es la situación de una problemática, es una suma de elementos del problema que se estructura de la descripción.

Recopilación de información: El cual nos permite analizar y conocer sobre el tema al cual vamos a buscar una solución determinada.

Análisis de datos: Es el que se encarga de examinar datos y así sacar una conclusión sobre la información recopilada y así poder tomar decisiones.

Creatividad: Se define como un proceso de dar a conocer o plasmar algo nuevo, por otro lado la creatividad es la imaginación que tienes y puedes plasmarlo en algo siendo así una persona creativa.

Materiales y tecnología: En la comunidad elaboran recursos en el que abordan contenidos que se relacionan al uso técnico de materiales.

Experimentación: Es la comprobación de ciertas hipótesis de la cual queremos tener buenos resultados.

Modelos: Es lo que tú tienes como ejemplo a seguir y poder tener algo idéntico de manera que sea del agrado del usuario.

Verificación: Es la comprobación a ver si está funcionando correctamente y así poder tener una solución eficaz.

12. POBLACIÓN Y MUESTRA

12.1 Población

La población de esta investigación es correspondiente a los habitantes del cantón Pujilí, el cual tiene como público objetivo los adolescentes de 12 a 17 años de edad, 15.658 adolescentes del cantón Pujilí datos obtenidos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF 2016).

12.2 Muestra

Para determinar la muestra; usamos como referencia los adolescentes del cantón Pujilí de 12 a 17 años de edad; los cuales consideramos como punto principal para realizar dicho proyecto, con los estudios que obtendremos la cantidad de adolescentes a encuestar. Según Hernández, Fernández y Baptista, (2010) Metodología de la investigación, para sacar la muestra de una población se debe saber:

A) El nivel de confianza o seguridad ($1-\alpha$). Nivel de confianza prefijado da lugar a un coeficiente ($Z\alpha$). Para una seguridad del 95% = 1.96, para una seguridad del 99% = 2.58.

B) La precisión que se desea para nuestro estudio.

C) Una idea del valor aproximado del parámetro que se quería medir (en este caso una proporción). En caso de no tener dicha información utilizar el valor $p = 0.5$ (50%).

Donde:

- N = Total de la población
- $Z\alpha = 1.96$ al cuadrado (si la seguridad es del 95%)
- p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)
- q = 1 – p (en este caso 1-0.05 = 0.95)
- d = precisión (en su investigación use un 5%).

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

$$n = \frac{15.658 * 1,96^2 * 0,5 * 0,5}{0,05^2 * (15.658 - 1) + 1,96^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{15.658(3,8416)(0,25)}{0.0025(15.657) + (3.8416)(0,25)}$$

$$n = \frac{15,037.9432}{0.0391425 + 0.9604}$$

$$n = \frac{15,037.9432}{0.9995425}$$

$$n = 150$$

Número total de muestra: 150 personas

13. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

13.1 Aplicación de la encuesta

La encuesta se aplicó a los adolescentes del cantón Pujilí el día 7 de noviembre del 2018 y los resultados obtenidos son los siguientes:

13.2. Tabulación de la encuesta

Edad de los adolescentes encuestados

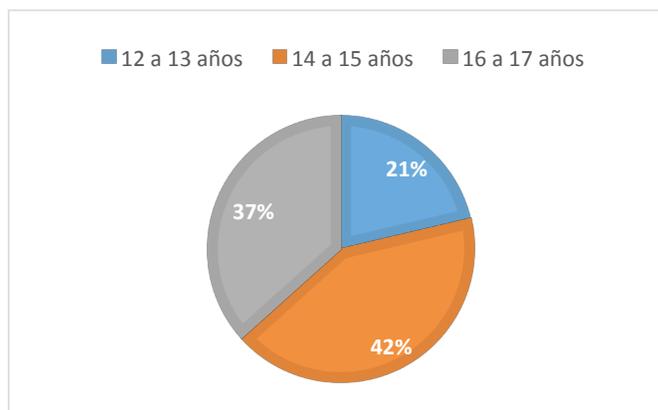
Tabla 3: Edad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
12 a 13 años	32	21%
14 a 15 años	63	42%
16 a 17 años	55	37%
Total	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico 1: Edad



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 42% que es el índice más alto corresponde a adolescentes de 14 a 15 años, el 37% corresponde a adolescentes de 16 a 17 años, el porcentaje más bajo es 21% y corresponde a adolescentes de 12 a 13 años.

Interpretación: tras conocer los resultados obtenidos de la encuestas realizada a los adolescentes del cantón Pujilí determina el público objetivo que son los adolescentes con edades 14 a 15 años.

Género de los adolescentes encuestados

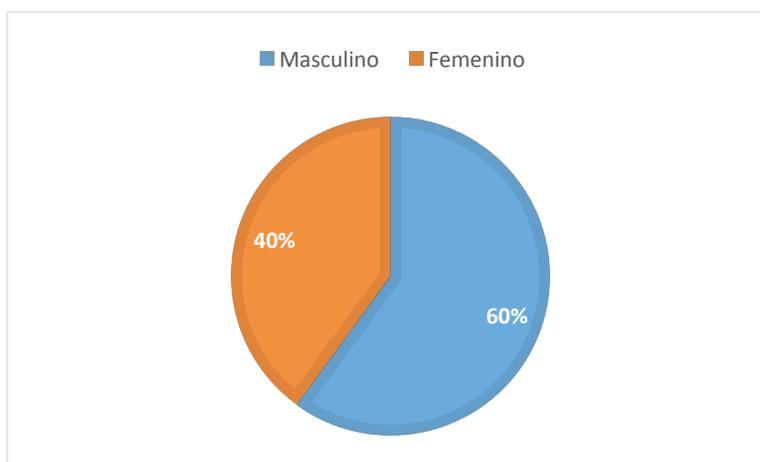
Tabla 4: Género

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Masculino	90	60%
Femenino	60	40%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico 2: Género



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 60% que es el índice más alto corresponde al género masculino y el 40 % al género femenino.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del Cantón Pujilí determina que existe una equidad de género en el público objetivo.

11 ¿Has escuchado hablar sobre las fiestas del Danzante de Pujilí?

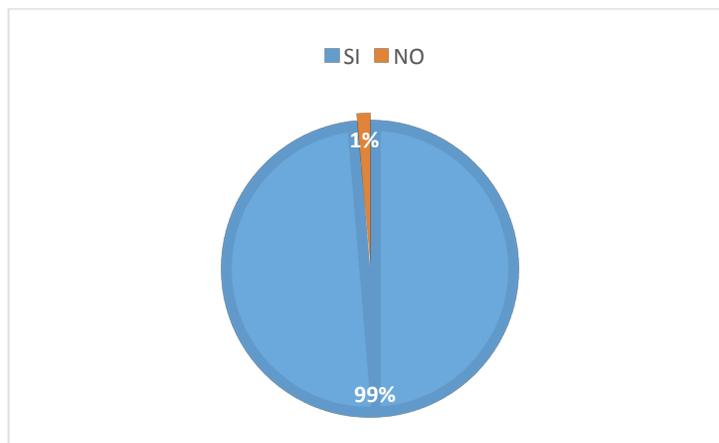
Tabla 5: tabulación pregunta N° 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	148	99%
NO	2	1%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico 3: tabulación pregunta N° 1



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el Cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 99 % que es el índice más alto si han escuchado hablar sobre las fiestas del Danzante de Pujilí y apenas el 1% desconoce de esta festividad.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del cantón Pujilí determina que el 99% del público objetivo si ha escuchado sobre la festividad del Danzante de Pujilí.

12 ¿Has presenciado la fiesta del Danzante de Pujilí?

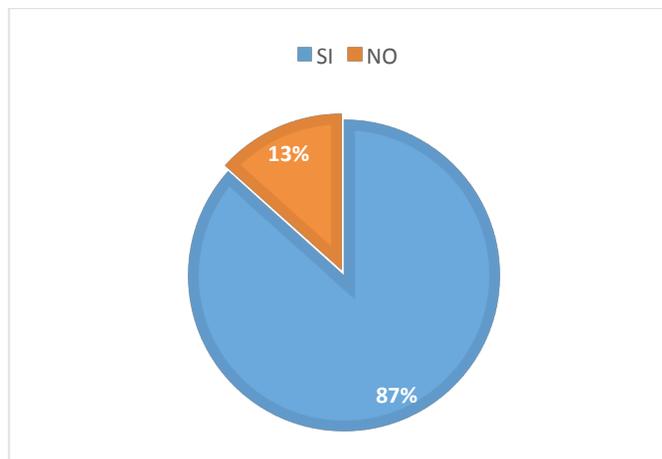
Tabla 6: Tabulación pregunta N° 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	130	87%
NO	20	13%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico 4: tabulación pregunta N° 2



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 87% si ha presenciado la fiesta del Danzante de Pujilí y 13% no ha tenido la oportunidad de presenciar esta festividad.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuestas realizada a los adolescentes del cantón Pujilí determina que el 87 % del público objetivo han tenido la oportunidad de presenciar dicha festividad.

13 ¿Conoce usted los personajes secundarios del Danzante de Pujilí?

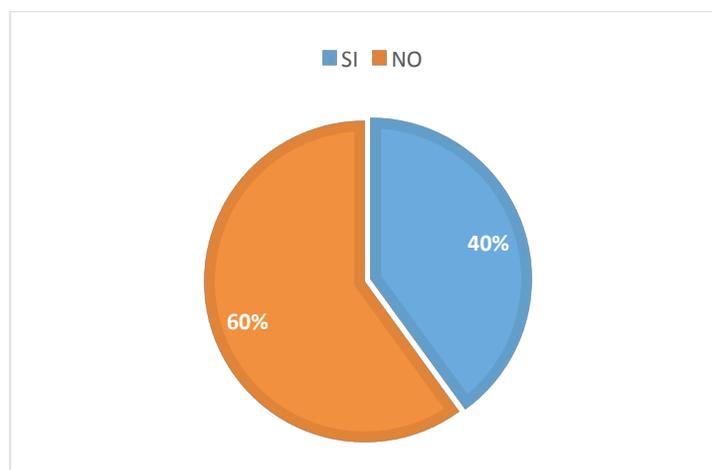
Tabla 7: Tabulación pregunta N° 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	60	40%
NO	90	60%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico 5: Tabulación pregunta N° 3



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 60% que es el índice más alto no conoce a los personajes secundarios del Danzante de Pujilí y el 40% si tiene conocimiento de los personajes.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, determina que el 60% del público objetivo no tiene conocimiento de los personajes secundarios del Danzante.

¿Podría reconocer fácilmente a los personajes del Danzante de Pujilí?

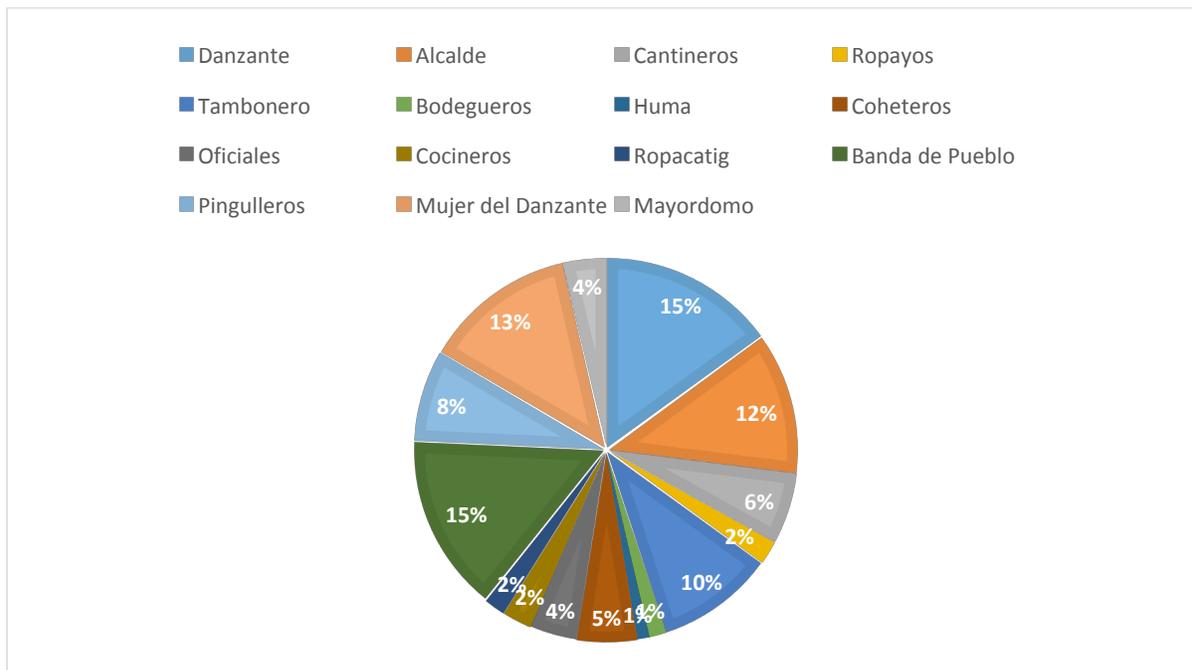
Tabla 8: Tabulación pregunta N° 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA INDIVIDUAL	PORCENTAJE
Danzante	150	15%
Alcalde	120	12%
Cantineros	60	6%
Ropayos	20	2%
Tambonero	100	10%
Bodegueros	15	1%
Hua	10	1%
Coheteros	50	5%
Oficiales	40	4%
Cocineros	25	2%
Ropacatig	18	2%
Banda de Pueblo	150	15%
Pingulleros	77	8%
Mujer del Danzante	130	13%
Mayordomo	36	4%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico 6: tabulación pregunta N° 4



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 15% que es el índice más alto que conoce al Danzante de Pujilí y también a la banda de pueblo, el 1% al 5% es el índice más bajo en donde se encuentra 7 personajes de los 14 existentes.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuestas realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, determina que el 15% reconocen al Danzante de Pujilí y el 1% estipula que varios personajes no son reconocidos por el público objetivo.

14 ¿Le gusta los personajes del Danzante de Pujilí?

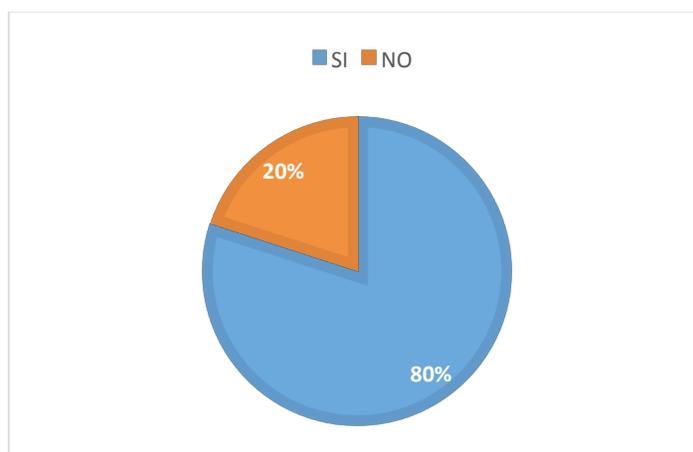
Tabla 9: Tabulación pregunta N° 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	120	80%
No	30	20%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico 7: Tabulación pregunta N° 5



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 80% es el índice más alto que corresponde a 120 adolescentes que si les gustan los personajes del Danzante de Pujilí y el 20% corresponde a 30 adolescentes que no les gusta los personajes.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 80% de adolescentes si les gusta los personajes del Danzante de Pujilí.

15 ¿Para usted cual sería el personaje que sobresale en el desfile del Danzante de Pujilí?

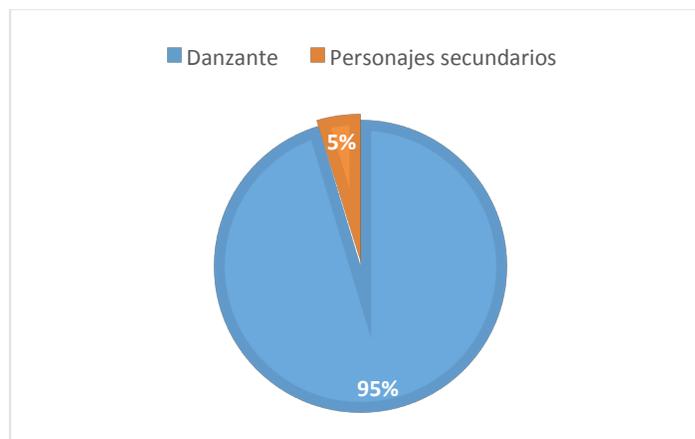
Tabla 10: Tabulación pregunta N° 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Danzante	143	95%
Personajes secundarios	7	5%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: investigadores

Gráfico N° 8: Tabulación pregunta N° 6



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el Cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 95% es el índice más alto que corresponde a 143 adolescentes que coinciden que el Danzante es el personaje que sobresale en el desfile del Danzante de Pujilí y el 5% corresponde a 7 adolescentes que coinciden que sobresale en el desfile los personajes secundarios

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que 95% de los adolescentes coinciden que en el desfile quien sobresale es el Danzante y el 5% determina que los personajes secundarios sobresale en el desfile.

16 ¿Consideras que el Danzante de Pujilí, es una fiesta importante para rescatar los valores culturales del cantón Pujilí y en sí de nuestra patria?

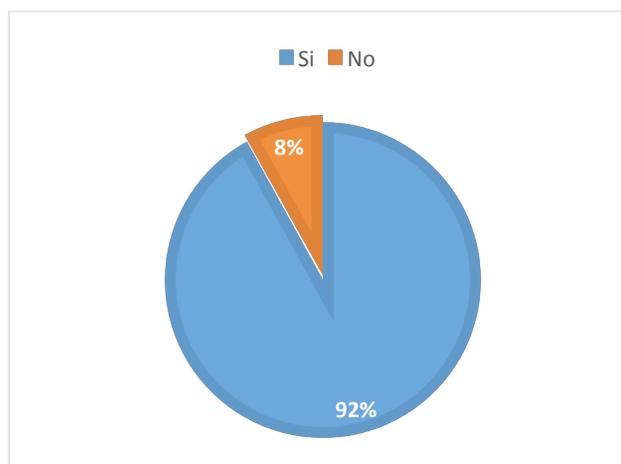
Tabla 11: Tabulación pregunta N° 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	138	92%
No	12	8%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico N° 9: Tabulación pregunta N° 7



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150

adolescentes, el 92% es el índice más alto que corresponde a 138 adolescentes que mencionan que el Danzante de Pujilí, es una fiesta importante para rescatar los valores culturales del cantón Pujilí y en sí de nuestra patria y el 8% que corresponde a 12 adolescentes no simpatizan con esta tradición.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 92% les agrada esta fiesta tradicional y mencionan que el Danzante de Pujilí, es una fiesta importante para rescatar los valores culturales del cantón Pujilí y en sí de nuestra patria.

17 ¿Ha escuchado o ha visto en algún medio de comunicación la promoción de la fiesta del Danzante de Pujilí?

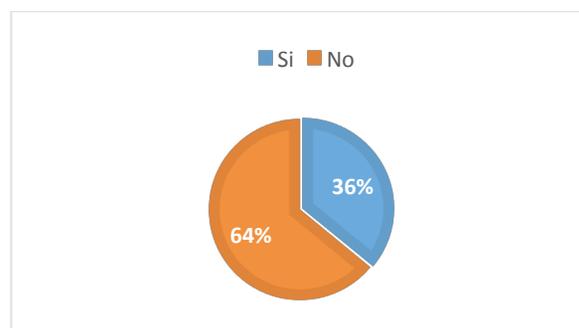
Tabla 12: Tabulación pregunta N° 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	54	36%
No	96	64%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico N° 10: Tabulación pregunta N° 8



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 64% es el índice más alto que corresponde a 96 adolescentes no han escuchado o ha visto en algún medio de comunicación la promoción de la fiesta del Danzante de Pujilí y 36 % que corresponde a 54 adolescentes considerar que existe información por en algún medio de comunicación.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuestas realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 64% determina que no existe información n algún medio de comunicación la promoción de la fiesta del Danzante de Pujilí, lo que determina que es importante difundir información de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí.

18 ¿Conoce usted que es el diseño multimedia?

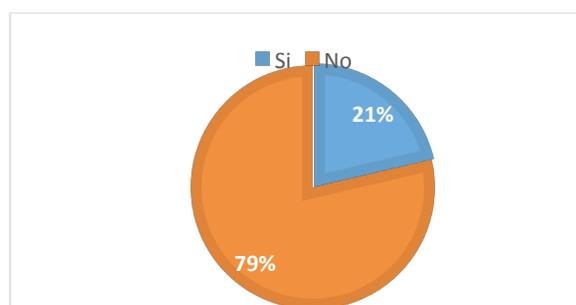
Tabla 13: Tabulación pregunta N° 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	32	21%
No	118	79%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico N° 11: Tabulación pregunta N° 9



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 21% que corresponde a 32 adolescente tienen conocimiento sobre el diseño multimedia y el 79% que corresponde a 118 adolescentes desconocen del diseño multimedia.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 79% de adolescentes desconocen del diseño multimedia y su función en la comunicación.

19 ¿Cree usted que es necesaria la realización de un diseño multimedia para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

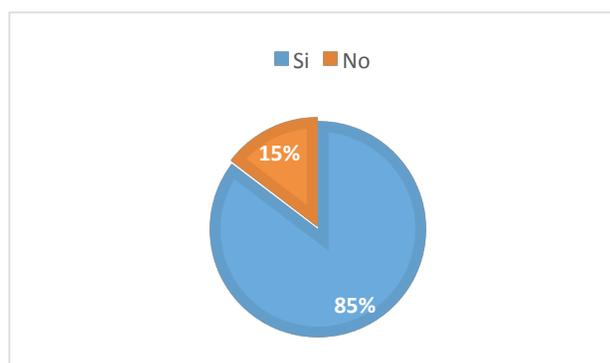
Tabla 14: Tabulación pregunta N° 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	128	85%
No	22	15%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico N° 12: Tabulación pregunta N° 10



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 85% que es el índice más alto corresponde a 128 adolescentes creen que es necesario realización de un diseño multimedia para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí y el 15% que corresponde a 22 adolescentes no creen en necesidad de realizar de un diseño multimedia.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuestas realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 85% de adolescentes creen en el desarrollo de un diseño multimedia que permita informar tendrá aceptación en el público objetivo lo que determina el interés de los adolescentes ante este tipo de propuestas multimedia.

20 Seleccione solo uno y marque con unas X ¿Qué tipo de diseño multimedia informativo es necesario?

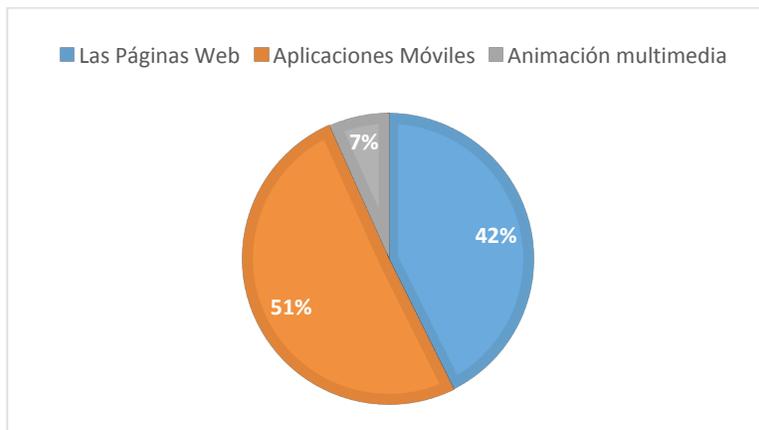
Tabla 15: Tabulación pregunta N° 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Las Páginas Web	64	42%
Aplicaciones Móviles	76	51%
Animación multimedia	10	7%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico N°13: Tabulación pregunta N° 11



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 51% que es el índice más alto corresponde a 76 prefieren la Aplicaciones Móvil como medio para observar información sobre los personajes secundarios del Danzante de Pujilí y 7% que es el índice mas bajo menciona una animación multimedia como medio de información.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuestas realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 51% de adolescentes prefieren las aplicaciones móviles como medio para observar información, lo que determina que el medio idóneo para proyectar información es este tipo de producto multimedia.

21 Marque solo uno con una X ¿Usted qué dispositivo electrónico utiliza con frecuencia?

Tabla 16: Tabulación pregunta N° 12

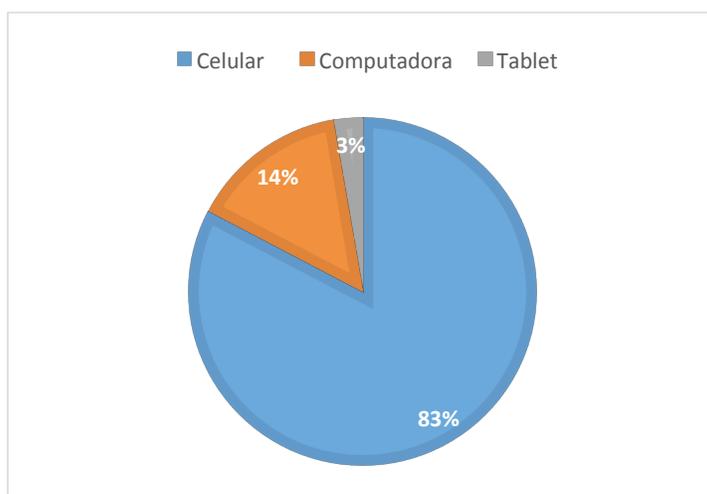
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Celular	124	83%
Computadora	22	14%

Tablet	4	3%
Total	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico N° 14: Tabulación pregunta N° 12



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 83% que es el índice más alto corresponde a 124 adolescentes utilizan con frecuencia el celular y 3% utiliza con frecuencia la Tablet.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuestas realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 83% de adolescentes utiliza el celular con frecuencia, lo que determina que el dispositivo electrónico idóneo para proyectar la aplicación móvil es el celular.

22 ¿Con la aplicación de este proyecto, usted piensa que daríamos un gran aporte al turismo y a la población en el reconocimiento de estos personajes secundarios del Danzante de Pujilí?

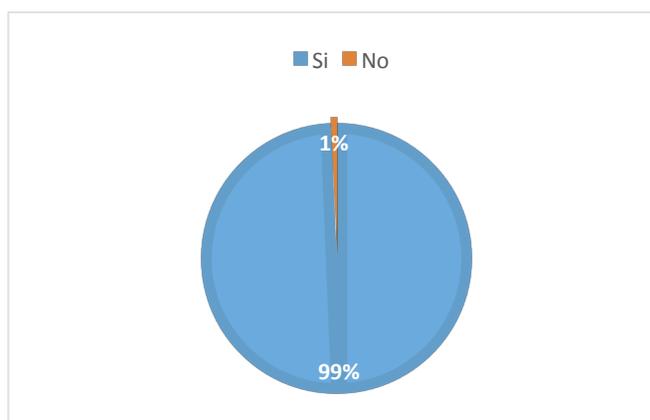
Tabla 17: Tabulación pregunta N° 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	149	99%
No	1	1%
TOTAL	150	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Gráfico N° 15: Tabulación pregunta N° 13



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Investigadores

Análisis: Del 100% de la población encuestados en el cantón Pujilí, que corresponde a 150 adolescentes, el 99% que es el índice más alto corresponde a 149 adolescentes creen que es necesario la aplicación y el 1% menciona que no es importante el desarrollo de este proyecto.

Interpretación: Tras conocer los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los adolescentes del cantón Pujilí, se precisa que el 99% cree que es importante el desarrollo de ese proyecto que ayuda con información de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí y el aporte al turismo también a la población del cantón Pujilí y el país en el reconocimiento de estos personajes secundarios.

13.3 Resultados generales de la encuesta:

Mediante los resultados obtenidos a través de las encuestas determina la factibilidad para el desarrollo de una propuesta multimedia mediante una aplicación móvil enfocada a facilitar información a los adolescentes del cantón Pujilí, por lo cual se ha determinado que el dispositivo tecnológico para la reproducción y difusión es el celular, que permita una fácil interacción con el usuario, siendo este producto multimedia que facilitará información de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí, ayudando a que tengan acceso a información si tener la necesidad de movilizarse a los lugares de origen de la festividad.

14. ENTREVISTAS

Tabla 18: Entrevistas

Personas entrevistadas.

 <p>Mg. Joselito Otañez</p>	<p>Docente de la carrera de Diseño Gráfico</p>	<p>Latacunga</p>
 <p>Ms.c. Santiago Brito</p>	<p>Docente de la carrera de Diseño Gráfico</p>	<p>Latacunga</p>
 <p>Mg. Carlos Chasiluiza</p>	<p>Docente de la carrera de Diseño Gráfico</p>	<p>Latacunga</p>
 <p>Julián Tucumbe</p>	<p>Líder del grupo de Danza de Pujilí</p>	<p>Pujilí</p>

Elaborado por: Investigadores

14.1 Aplicación de la Entrevista

La siguiente entrevista se aplicó al Ing. Joselito Otañez, Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi para obtener información sobre el Danzante de Pujilí.

1. ¿Qué es para usted la fiesta del Danzante de Pujilí?

Las fiestas del Danzante de Pujilí surge por dos vertientes una de ellas es porque las fiestas eran rituales que se desarrollaban en la época precolombina, ya que el marcha del Danzante estaba relacionada con los actos guerreros que los precolombinos tenían. Esta práctica cultural estaba relacionada con la parte religiosa de la época precolombina porque eran las ofrendas que ellos manejaban con respecto al agradecimiento a la Pachamama, y el cuidado que ellos daban a la naturaleza, ahí surge una de las vertientes del Danzante de Pujilí y la otra vertiente es porque con el tiempo se hizo una mezcla con todo el sistema religioso occidental que fue el cristianismo y catolicismo, que hoy en día incluso lo que se conoce es el Corpus Christi que viene siendo el cuerpo de Cristo.

Estos son los dos orígenes por las cuales se desarrolla la fiesta del Danzante de Pujilí, el cual es el personaje principal, donde se maneja toda una escenografía, toda una acción que se desarrolla con un equipo completo y amplio para llevarla a efecto.

2. ¿Qué significado tiene para usted el Danzante de Pujilí para esta celebración?

El danzante considerando desde la parte histórica hoy se ha convertido en un icono cultural del centro del país, porque es reconocido como Patrimonio Cultural Intangible de la Nación. Ha sido reconocido desde los 90 a nivel mundial por la gran escenografía que maneja y más que todo por el reconocimiento de la fiesta a nivel internacional. Considerando desde este punto es un poco la resistencia que tiene todavía presente la parte de la vida de los antepasados que de cierta manera sigue latente con la práctica del Danzante, aunque que en la actualidad se ha convertido en un elemento, en un objeto cultural que también tiene su validez pero desde el punto de vista de esa resistencia que desde años atrás se encuentra sobreviviendo en las presentes fechas.

3. ¿Conoce usted el origen de las fiestas del Danzante de Pujilí?

Tiene todo un proceso muy grande que se ido desarrollando. Los antecedentes que se conoce es el proceso del mestizaje, esta mezcla que viene desde aproximadamente unos 500 años atrás y por lo tanto no hay una fecha definida.

4. ¿Podría describir la vestimenta del Danzante de Pujilí?

La vestimenta es el penacho, el alfanje, la paloma y varios componentes pero básicamente es el colorido que tiene cada uno de los personajes. Existen documentos que recogen toda esta información conjuntamente con lo que simbolizan porque hay que considerar las características que tenían cada uno de estos atuendos que en un principio tenían ya que eran bordados y decorados con metales preciosos como el oro, posteriormente a ello cuando comienza el proceso de hibridación se fue remplazando a estos metales por espejos.

El valor del oro para ellos era la relación que ellos tenían con sus dioses, el amarillo relacionado con el Dios Sol, para ellos era muy importante el valor simbólico que tenía el oro más allá del valor económico.

5. ¿Qué personajes secundarios de la fiesta del Danzante de Pujilí conoce usted?

Esta un equipo y cada danzante tiene su pareja, generalmente son cuatro parejas y el alcalde quién guía toda la fiesta, la escenografía.

6. ¿Podría describir a cada uno de los personajes que usted conoce?

El alcalde era considerado el que mayor representación tenía en cada una de las comunidades, eso era muy importante para los precolombinos. Más adelante ya se le reconoce en el ámbito político y se le pone a la persona que tiene autoridad en el sector para que pueda liderando en el tema de la danza, por ello el alcalde es quién guía todo el proceso, orienta los pasos, como se debe bailar, es una parte muy importante de la comparsa.

7. ¿Cómo da valor a nuestra identidad cultural a través de esta festividad?

El tema de la identidad cultural es complejo se puede partir del hecho que todos tengamos esta experiencia culturales, enriquece más a la cultura y más que todo este enriquecimiento debemos darle mayor fuerza y mayor reconocimiento de parte de nosotros porque generalmente no le tomamos en cuenta estas expresiones y lo vemos a lo exótico, como externo como lo mejor, pero en realidad es parte fundamental de nuestro vivir porque a la final involucra muchos factores en este tema de las fiestas. Entonces primero debemos reconocer las riquezas que tenemos como patrimonio y llenarnos de emoción e identificarnos.

8. ¿Cómo observa usted el valor de esta tradición en los adolescentes del Cantón Pujilí?

Se puede percibir que a la fiesta le ven como una algarabía y pasar el tiempo más allá de identificarle como una experiencia cultural como tal, se le ve solo de la manera que hay que ir a disfrutar y bailar, pero en el fondo no se le da la importancia conceptual que tiene la fiesta como tal, esto haría que las personas se informen que conozcan sobre el tema de la fiesta más allá de ser participe indirecto convertirse en un participe directo y el cómo engrandecerle a eso, el cómo llevarle a eso a una fiesta tuya como una parte de tu Corpus pero lamentablemente eso no se ve lo vemos como algo que tiene que pasar y punto. Eso se refleja que no hay interés por informarse de ir acoplándose a la fiesta, eso involucra bastante en el fortalecimiento de la identidad cultural como tal.

9. ¿De qué forma y en qué medida aporta la cultura en el desarrollo del Cantón y la Provincia?

Es una de las fiestas que se ha convertido entre las más importante a nivel internacional y eso hace que el cantón Pujilí sea reconocido y aparte de esto hoy existen réplicas no solo del danzante sino de diferentes comparsas que genera el Danzante y que no solo se representan en la fiesta que es como tal, ahora se puede llevar ese performance a participar en otra comunidad e incluso a nivel internacional, entonces estos temas ayudan bastante a identificar al cantón y a la provincia y lógicamente va enriqueciendo tanto al sector al que va y lo que representan.

10. ¿Cómo percibe la festividad del Danzante de Pujilí en un futuro?

Dentro de la parte Estado están fortaleciendo esto, lo otro es que se va de a poco politizando más fuerte aunque es algo negativo porque todo es político. Hoy las instituciones, empresas privadas, ONGS están interesadas en que esto se conserve, por ese lado hay una ligera ruptura de que la cultura está muy viva ahí pero se siente la parte comercial que es muy fuerte, y por ese lado se va a ir fortaleciendo más antes las fiestas iniciaban desde las nueve de la mañana hasta las dos de la tarde, hoy en día es desde las nueve hasta las cinco o seis de la tarde, gracias a la gran acogida que tiene la participación de las diferentes comparsas incluso comparsas internacionales. Lo otro el equipo para consolidar esto, y por el apoyo de las empresas.

11. ¿Considera usted que el diseño de una interfaz sea útil como sistema de orientación para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

Si porque el tema de las nuevas tecnologías ahora obligan a estar en la era tecnológica porque si no se hace eso se van quedando esto de las expresiones culturales un poco al margen, no solo

debería ser una aplicación sino todas las cosas de multimedia que puedan aportar a esto como juegos, mapas virtuales, museo virtual o un informativo, esto es bastante interesante incluso para promocionar, difundir y de hecho antes trataban de difundirlo a través de un impreso, un tríptico y hoy teniendo la facilidad de esto de la tecnología de la información, de las aplicaciones puede ir un informativo de cómo está conformado el Danzante y de esta manera se le va a ir introduciendo a los jóvenes que conozcan porque eso es lo que hace falta.

14.1.1 Resultados de la Entrevista

Se pudo evidenciar aspectos esenciales que puede contener una aplicación móvil en cuanto a los antecedentes e información de las fiestas del Danzante de Pujilí. Se recalca que sería factible un diseño multimedia como este porque ayudaría a difundir la información del personaje y mantener la cultura en las personas, en especial la de los jóvenes.

14.1.2 Análisis de la Entrevista

La información proporcionada muestra que estas fiestas se viene practicando desde la época de nuestros ancestros, por ello hoy en día es considerada como Patrimonio Cultural Intangible. La vestimenta se identifica por ser muy colorida. Actualmente gran mayoría de jóvenes ven a las fiestas del Danzante solo como un pasatiempo, existe un gran desinterés, es por eso que mediante un diseño multimedia se fortalecerá la identidad cultural en muchas personas.

14.2 Aplicación de la Entrevista

La entrevista se realizó al Ing. Santiago Brito para obtener información de los elementos a usar en la creación de un diseño multimedia

1. ¿Según su criterio el diseño multimedia puede ayudar a solventar y promocionar las fiestas tradicionales del Danzante de Pujilí?

Pienso que sí, ya que el diseño multimedia se lo utiliza para crear contenidos multimedia donde está inmerso el texto, sonido, video, etc.

2. ¿Qué factor es primordial al momento de realizar un proyecto multimedia? ¿Por qué?

Es importante tomar en cuenta la funcionalidad del mismo, ya que depende mucho del usuario y su forma de asimilar el contenido.

3. ¿De los siguientes proyectos multimedia: las páginas web, aplicaciones móviles, la intranet, dvd interactivos, swf, libros electrónicos según su criterio cual transmitiría de manera eficaz la información para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

Todos los formatos mencionados poseen características positivas para dar a conocer un mensaje a un público determinado, sugiero un formato interactivo que pueda ser utilizado tanto desde un sistema web como de un formato offline

4. ¿Qué beneficios cree usted que se obtendrán al realizar este proyecto?

Los beneficios son múltiples ya que el usuario al utilizar un sistema multimedia informativo, va a mejorar su nivel de comprensión y asimilación del mismo.

5. ¿Según su criterio personal cómo se vincula en la actualidad las aplicaciones móviles con la vida cotidiana de los adolescentes? Y por qué.

Las App móviles son una buena opción para los jóvenes si es que el contenido es positivo para ellos tanto en el ámbito educativo como de ocio

6. ¿Qué facetas del diseño multimedia se debe resaltar al momento de construir una interfaz?

Se debe considerar los principios de navegabilidad, legibilidad, accesibilidad

7. ¿Cómo se aplica el diseño gráfico al momento de realizar una interfaz?

En el correcto uso de la tipografía, la cromática y la composición gráfica.

8. ¿Usted como especialista de diseño multimedia qué consejos puede comunicar a los investigadores al momento de realizar las pruebas de usabilidad?

Se debe tomar en cuenta en la etapa de evaluación los distintos modos de comprobación en cuanto al modo de uso de un sistema multimedia ya que debe ser amigable y fácil de comprender por parte del usuario.

9. ¿Cuánta cantidad de información visual y escrita (texto) debe contener un proyecto multimedia, en especial la aplicación móvil?

Se recomienda que el cometido sea sintetizado al máximo para que el contenido sea rápido de asimilar.

10. ¿Qué es una interfaz para dispositivo móvil?

La interfaz va a contener imágenes, sonido, texto, animación, videos, fotografías entre otras cosas más, por lo tanto debe poseer coherencia en su contenido e interacción.

11. ¿Cuál es la funcionalidad de una interfaz al momento de usarla para guiar a las personas?

De guiar al usuario dentro el contenido multimedia, para facilitar el acceso, búsqueda y asimilación de la información presentada.

12. ¿Considera usted que el diseño de una interfaz sea útil como sistema de orientación para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

Toda interfaz gráfica es eficaz si está bien diseñada, Y puede ser de .mucha utilidad al momento de presentar información de contenido relevante.

14.2.1 Resultados de la Entrevista

A través de esta entrevista se obtuvo información sobre algunos elementos que se utilizan en un diseño multimedia como lo es el correcto uso de la tipografía, la cromática y la composición gráfica, además un sistema multimedia debe ser de fácil uso, amigable y debe poseer coherencia y cohesión en su contenido.

14.2.2 Análisis de la Entrevista

El diseño de una interfaz gráfica debe estar bien diseñada para que sea útil y manejable y de esta manera captar la atención y el interés de los usuarios.

14.3 Aplicación de la Entrevista

La entrevista se aplicó al Ing. Carlos Chasiluisa para obtener información las normativas que se implementan en un diseño multimedia

1. ¿Según su criterio el diseño multimedia puede ayudar a solventar y promocionar las fiestas tradicionales del Danzante de Pujilí?

El diseño multimedia al ser parte de la comunicación visual, es en esencia el modo de crear contenido donde la imagen, el sonido y la animación permiten interactuar con el usuario, lo cual facilita la difusión de la información en varios medios de comunicación.

2. ¿Qué factor es primordial al momento de realizar un proyecto multimedia? ¿Por qué?

El contenido que se vaya a utilizar en la creación de un medio audiovisual o web porque es necesario para poder estructurar correctamente el contenido.

3. ¿De los siguientes proyectos multimedia: las páginas web, aplicaciones móviles, la intranet, dvd interactivos, swf, libros electrónicos según su criterio cual transmitiría de manera eficaz la información para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

Dependiendo cual es el público objetivo se debe definir qué tipo de soporte multimedia es el correcto. Recomiendo hacer un análisis previo del público objetivo.

4. ¿Qué beneficios cree usted que se obtendrán al realizar este proyecto?

El principal beneficio es dar a conocer a las nuevas generaciones de las festividades del Danzante que se realizan en el cantón Pujilí mediante la utilización de un producto multimedia.

5. ¿Según su criterio personal cómo se vincula en la actualidad las aplicaciones móviles con la vida cotidiana de los adolescentes? Y por qué.

Desde los inicios del siglo 21, los dispositivos móviles forman parte de las personas, el diseño y desarrollo de aplicaciones para teléfonos inteligentes o Smartphone en todas las áreas del quehacer humano especialmente de los jóvenes, son recursos de gran consumo.

6. ¿Qué facetas del diseño multimedia se debe resaltar al momento de construir una interfaz?

Que cumplan con las normas de usabilidad y de diseño.

7. ¿Cómo se aplica el diseño gráfico al momento de realizar una interfaz?

A través de la gestión del contenido, las imágenes y la gráfica.

8. ¿Usted como especialista de diseño multimedia qué consejos puede comunicar a los investigadores al momento de realizar las pruebas de usabilidad?

Que se aplica la metodología y las norma ISO 9241 que es la que está enfocada a regular la calidad de usabilidad y ergonomía del hardware y software.

9. ¿Cuánta cantidad de información visual y escrita (texto) debe contener un proyecto multimedia, en especial la aplicación móvil?

Se recomienda un 75% de imágenes y 25% de texto.

10. ¿Cuál es la funcionalidad de una interfaz al momento de usarla para guiar a las personas?

Que cumpla con los patrones de diseño de cada plataforma móvil.

11. ¿Considera usted que el diseño de una interfaz sea útil como sistema de orientación para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

El diseño de una interfaz es la interacción del usuario con el contenido en cualquier tipo de información correctamente estructurada.

14.3.1 Resultados de la Entrevista

Uno de los factores principales al momento de una creación multimedia es el contenido, ya que lo que se busca es dar a conocer a nuevas y presentes generaciones sobre las festividades del Danzante de Pujilí y por ende debe estar bien estructurado, contando con las normas de usabilidad y de diseño, como las normas ISO 9241.

14.3.2 Análisis de la Entrevista

Es de gran importancia aplicar las normas de usabilidad y algunas metodologías ya que esta nos permitirán estandarizar cualquier tipo de diseño multimedia.

14.4 Aplicación de la Entrevista

La siguiente entrevista se aplicó al Mashí Julián Tucumbe, líder del grupo de danza de Pujilí con la finalidad de recopilar información histórica del Danzante de Pujilí.

1. ¿Qué significado tiene el danzante de Pujilí?

Años atrás trajeron de Nueva España ropa resplandeciente eran 64 piezas entregadas a el Obispo de Quito, por orden del Rey Felipe empezaron hacer fiestas religiosas y según el nombramiento de Nueva España celebraban primero entre los sacerdotes nombrando el amito, después celebraban como priostes haciendo una pequeña reunión con comida y bebida.

Después de una década de cambio le nombraron Santísimo Sacramento, luego le cambian según la religión por el nombre de Cuerpo de Cristo y por último tiempo después le cambian a Corpus Christi y no solamente se celebró en Quito sino que también en diferentes provincias del Ecuador.

Más tarde mandaron la celebración a Pujilí, como primer devoto estuvieron los curitas y una persona de Panzaleo y celebraron la fiesta año a año, el panzaleo era un terrateniente que sus tierras eran desde Colombia hasta Chimborazo, él era dueño del terreno indígena.

Luego entregaron la fiesta a los mestizos dueños de una hacienda y para no perder la costumbre de esta religión nombraron a los huasipungueros y ellos eligieron para que lleven a cabo el Corpus Christi dos alcaldes y para que luego entregaran el bastón de mando al huasipunguero haciendo una reverencia, la cual consistía en inclinarse y repetir tres veces ¡Jesús Bendito Dios Alabado sea Señor Dios Santísimo Sacramento! y comenzaron hacer ensayos faltando un año y como el huasipunguero trabajaba para el patrón no tenía mucho dinero empezaron a coger jocha de trago, cuy, borrego gallina, leña y hacían comida, chicha y preparan varios alimentos y el primer domingo de pascua empezaban hacer el ensayo con dos tambores pingulleros y llegando el mes de mayo daban la misa cantada a san buena aventura , luego llegaba la semana del espíritu y así mismo se elegía dos alcaldes para sacar la ropa del danzante en alpamalag. Ellos iban con el danzante para sacar la ropa porque estaba confeccionado en alpamalag, ropa que nadie más tenía en la área andina y de ahí comenzaron hacer fiestas de trinidad invitaban a los huasipungueros, vecinos y yanaperos y empezaban a poner desde abajo unos 15 metros de ancho habas, frutas, naranjas, mote, ají, en el mantel, rezando padres nuestro y echaban la santa bendición y el jueves ya llegaba el corpus bajaban a la hacienda y sacaban al Santo San Nicolás por la tarde y llegando a Pujilí le hacen dormir al santo, le hacían una misa cantada y se reunían. Allí se encontraban de cada hacienda danzantes de forma ordenada desde Tigua, Pucara, Hacienda Grande Cueva, entre otros, todos ellos se reunían en el parque y hacían procesiones llevando la imagen, también habían doce mujeres que llevaban colaciones, caramelos. Los gastos de sus fiestas eran de alrededor de 30.000 a 40.000 dólares.

2. ¿Cuál es la vestimenta del danzante?

Esta ropa tiene:

- **Plumaje pintado de varios colores:** significa Corona de rey.
- **Sarta de plata antigua en la frente:** significa riqueza del Ecuador.
- **Adorno de marfil y muñecos de focos:** significa la fama del Pacha Mama y la madre tierra lo que dejaron de herencia de Atahualpa.

- **Perlas de muyo, corales y cintas de varios colores:** significa el arcoíris de la Laguna del Pacífico.
- **Espejos grandes y pequeños:** en nominación al taita Inti, el padre sol.
- **Bordado de varios colores de figuras de estrellas y luceros:** significa del cielo.
- **Alfarjía mano de forma de pájaro:** significa guía para presentar en la procesión
- **Bastón de mando:** símbolo de la vara de dios para el hombre que cumple el devoto.

3. ¿Cuántas personas le acompañan al danzante?

Dos danzantes, dos alcaldes, umamarca marido y mujer, dos tambores, y seis mujeres que visten un atuendo típico, de sombrero, cinta negra de adorno guasca de coral, zarcillos antiguos, camisa bordada de 12 colores, reboso rosados, dos anacos, y van cargando cuy asado, una botella y con eso participan las mujeres bailando, dando vueltas haciendo la bomba y guiando ellas van dando naranja, colaciones, azúcar, alimentos típico.

4. ¿Cuál es la vestimenta que le acompaña a la mujer del danzante?

El sombrero blanco adornado con cinta negra que significa protegerse del frío o calor, el arete de plata es un adorno de la Pachamama madre del Atahualpa y la faja para proteger la cintura en el anaco.

5. ¿Cuál es el significado de la vestimenta del alcalde?

Usan sombrero de paño, bufanda, poncho, camisa, pantalón blanco y alpargatas nuevas, utilizan todo nuevo los alcaldes, danzantes, alcaldesa, acompañantes, mujeres para que observen a los pueblos a través de ello.

6. ¿Qué atuendos tiene el pingullero?

El pinguyo y tamboneros se llaman 4 oficiales que significan nombres tradicionales, y que son un conjunto de instrumentos autóctonos que se tocan los dos a la vez, con esta música se le hace bailar al danzante, al umamarca y friongos. Cargado todo el tambor tiene golpe de sonido, está hecho del tronco de magay, sostenido con una sogá de cabuya, doce brazos que se sostienen en medio del tambor, también se pone una cepa de borrego en medio para que le de sonido o riembra, hecha de cuero de mama o guagua borrego, el lado de golpear se pone el cuero de cabra y el lado de riembra el cuero de borrego capón. Todo esto acompaña al baile del Danzante, alcalde, mujeres y atuendos que acompañan, son doce tonos como el albazo, santo sol, agradecimiento, guion y la ropa perdida.

7. ¿El tradicional baile tiene algún significado del danzante?

Solamente tiene un paso de tres golpes con el tono del Danzante y le bailan al Danzante como la costumbre se da cruzada, alrededores, bumba, eso se hace como una costumbre porque típica por eso no tiene una coreografía ni nada solo es parte de la costumbre religiosa parte de los taitas curas o sacerdotes.

8. ¿El alcalde que funciones realiza?

El alcalde tiene como función el de ser el jefe porque el realiza todos los gasto, hace la petición para que bailen los danzantes, piden chicha, un quintal de arroz, un quintal de molido para el buda, cuatro quintales de maíz de mote, todo este gasto se hace para atender a todas las personas.

9. ¿Cómo es el baile de la mujer en la fiesta?

Siempre es un movimiento ligero, dan la vuelta felicitando a todos siempre sonrientes y gustosos.

10. ¿Cuál es el prioste?

El que participa en la celebración del Niño Jesús.

11. ¿Qué función cumple el pingullero?

Por una parte se toca para que baile el Danzante, el alcalde y todos los compañeros y otra se toca para la urcumama y los shungos.

14.4.1 Resultados de la Entrevista

Se recopiló información más extensa de la parte histórica del danzante de Pujilí, donde se pudo identificar que esta celebración viene desde tiempos muy antiguos porque celebraban los curas, luego los terratenientes hasta que se fue introduciendo poco a poco en Pujilí. La vestimenta con la que se representaban era muy colorida y cada pieza tenía un significado muy importante, así mismo el Danzante estaba acompañado por algunos personajes alcaldes, alcaldesas, tambores y mujeres.

14.4.2 Análisis de la Entrevista

Al obtener datos históricos se puede entender la necesidad de conservar estas costumbres y fiestas religiosas de nuestros ancestros y que han venido desarrollando año a año hasta la actualidad pero la cual ha ido perdiendo su valor. Es por ello que es importante dar a conocer información de este tipo a las personas, en especial a los jóvenes ya que son los que tienen menos conocimiento acerca de esta celebración.

15. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

15.1 Selección de nombre para la Aplicación Móvil

A través de la investigación realizada dentro del cantón se pudo recolectar y considerar varios tipos de nombres acordes, pero al reconocer que el Danzante es muy tradicional y para dar un enriquecimiento cultural del cantón y de la población se optó por escoger el nombre de PUJILÍ TUSHUG “EL DANZANTE”

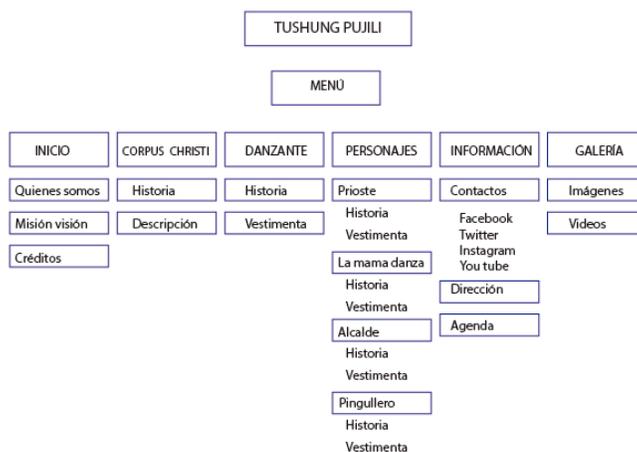
15.2 Morfología del Nombre

- **Tipo de Nombre:** Abstracto porque no posee connotaciones negativas.
- **Idioma:** Español y quechua debido a que se quiere llegar al público Ecuatoriano, en especial a las personas de Pujilí.
- **Género:** Masculino y femenino
- **Estilo:** Moderno

15.3 Creatividad

A continuación se presentan bocetos de la aplicación móvil en base a la información recopilada.

Tabla 19: Estructura de navegación de la aplicación

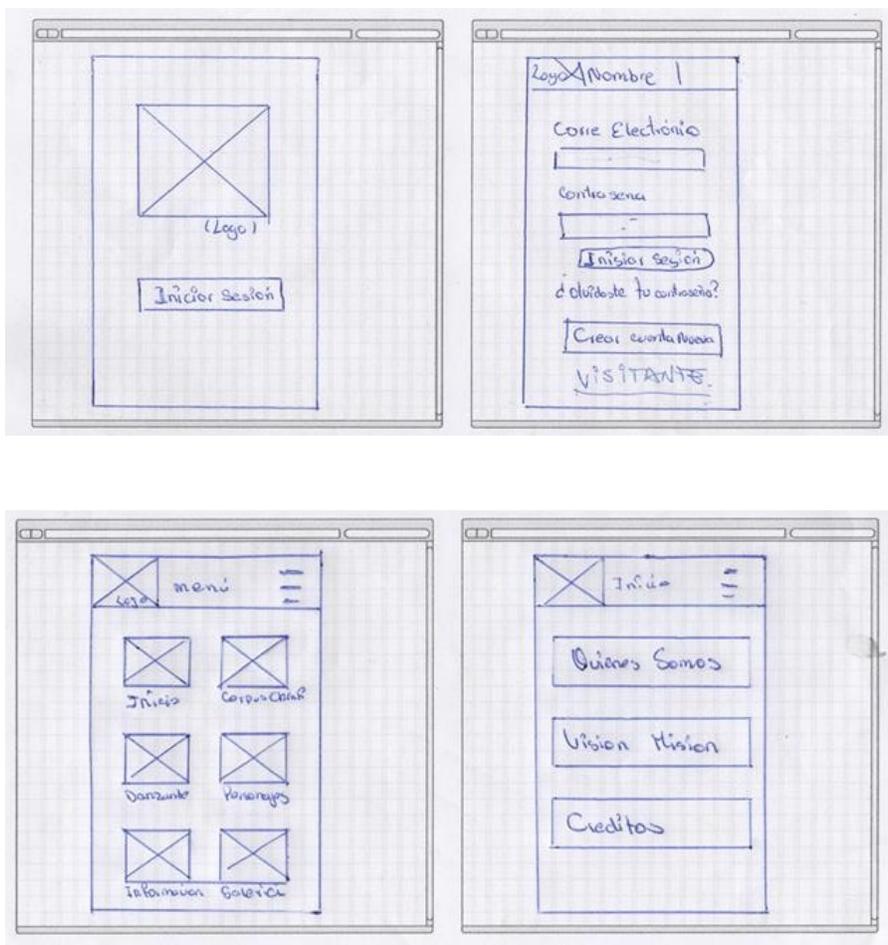


Elaborado por: investigadores

15.4 Bocetos

Se desarrollaron y se plasmaron varias ideas de cómo estará estructurada la aplicación, realizando cambios para poder llegar a un diseño eficaz y transmitir información verídica.

Figura 1: Bocetos propuesta

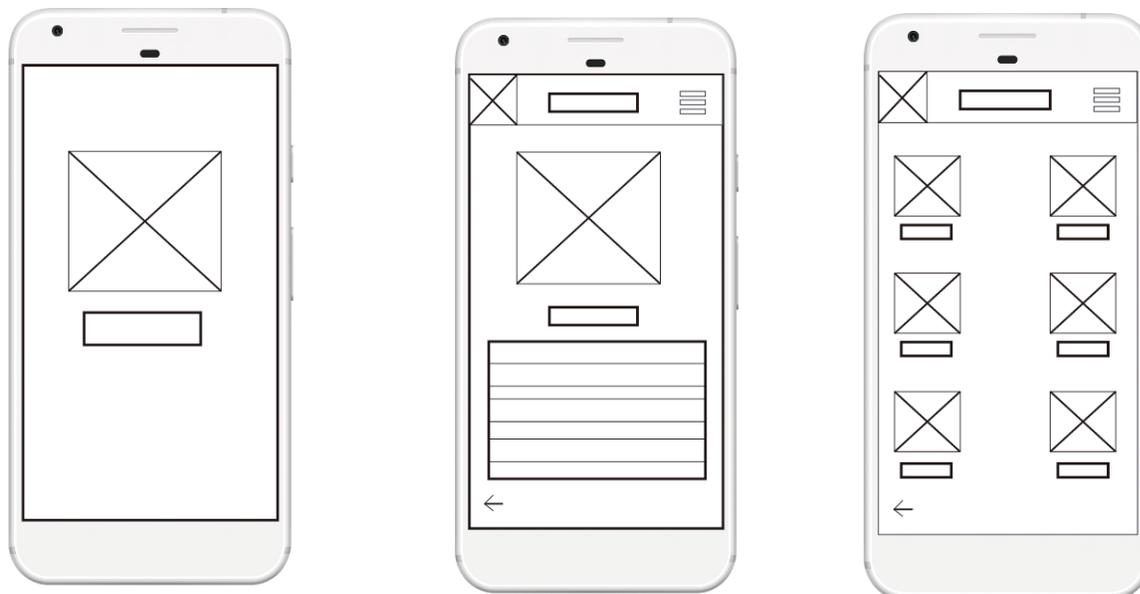


Elaborado por: Investigadores

15.5 Materiales y Tecnología

Se utilizó materiales tecnológicos y de investigación mediante los cuales se llegó a una solución factible.

Figura 2: Mockups de la propuesta

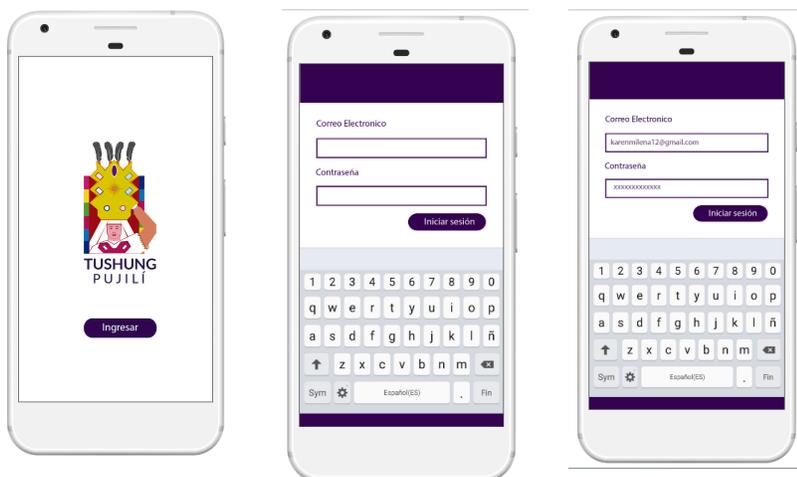


Elaborado por: Investigadores

15.6 Experimentación

Es útil para recopilar información. En esta aplicación se podrá obtener información útil y veraz sobre el danzante y sus personajes secundarios donde cada uno de ellos tendrá su propia contextualización.

Figura 3: Experimentación Mockups de la propuesta

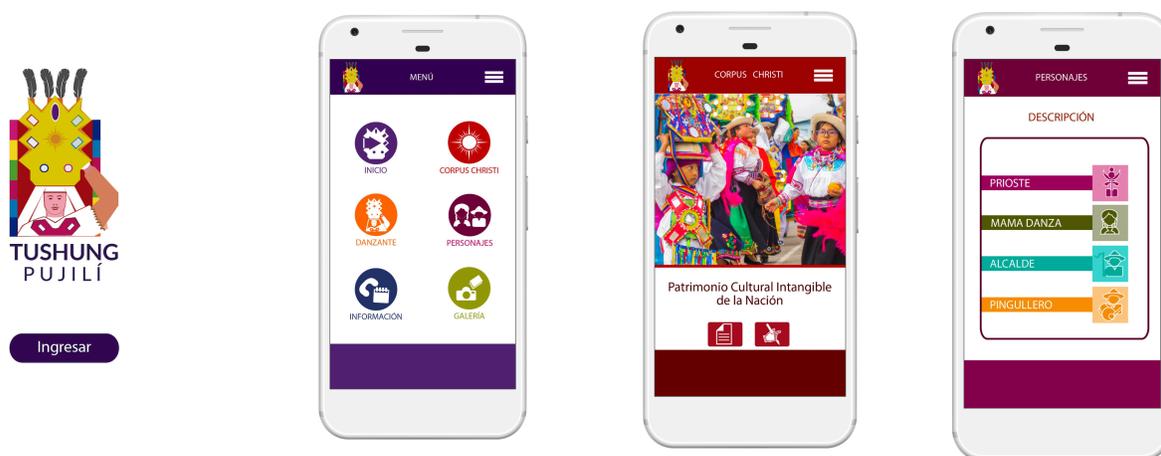


Elaborado por: Investigadores

15.7 Modelos

Una vez corregidos los problemas se ha llegado a una propuesta en la cual se presentan modelos que permiten visualizar la función de la aplicación.

Figura 4: Modelo del Contenido

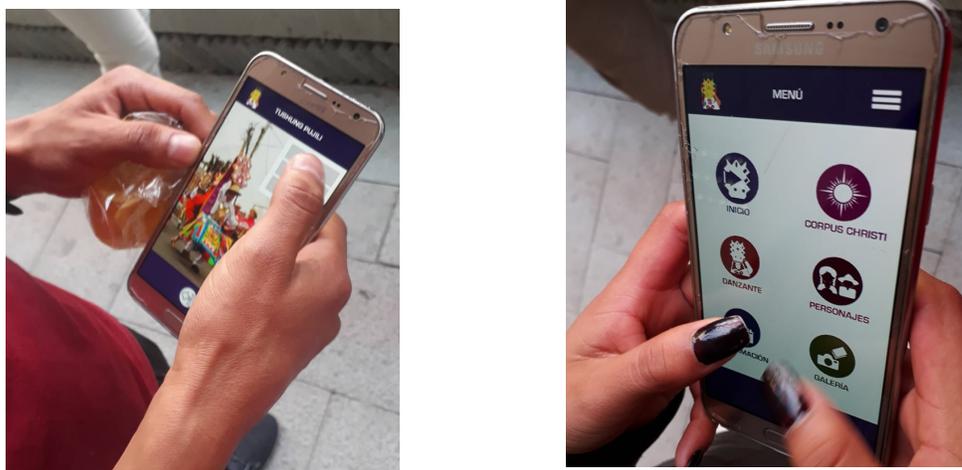


Elaborado por: Investigadores

15.8 Verificación

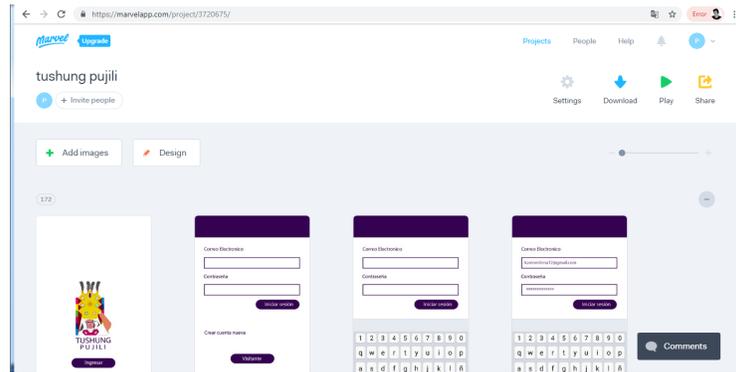
Con la aplicación terminada se puede realizar las pruebas de usabilidad con los adolescentes los cuales son nuestro público objetivo.

Figura 5: Interacción de los adolescentes con la aplicación



Elaborado por: Investigadores

Figura 6: verificación en línea



Elaborado por: Investigadores

Tamaños mínimos

De acuerdo a la fuente elegida los tamaños pueden ir cambiando, se aconseja que para tamaños pequeños se puede utilizar fuentes simples, para facilitar la visión esta debe tener un espacio entre caracteres, líneas y márgenes.

15.9 Tipografía

Cada aplicación móvil cuenta con su propia tipografía dependiendo de que se trata y que va a comunicar a su público objetivo, siendo personas adultas, adolescentes o niños, las cuales ayudarán a vincularse más con el tipo de usuario

Figura 7: Fuente tipográfica Eurostile regular

ABCDEFGHIJKLMNOP
 PQRSTUVWXYZÀÁÉ
 abcdefghijklmnopqrs
 tuvwxxyzàáéîõøü&12
 34567890(\$£.,!?)

Fuente tipográfica eurostile bold

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÁ
abcdefghijklmnopqr
stuvwxyzàáéîõøü&1
234567890(\$£.,!?)**

41

Fuente: Identifont(s.f.)

15.10 Cromática

Santos (2010) afirma que “La cromática es un conjunto de colores que se basa en las diferentes percepciones que se tiene.” Costa (2008) menciona que los colores deben tener contrastaste para facilitar la visión.

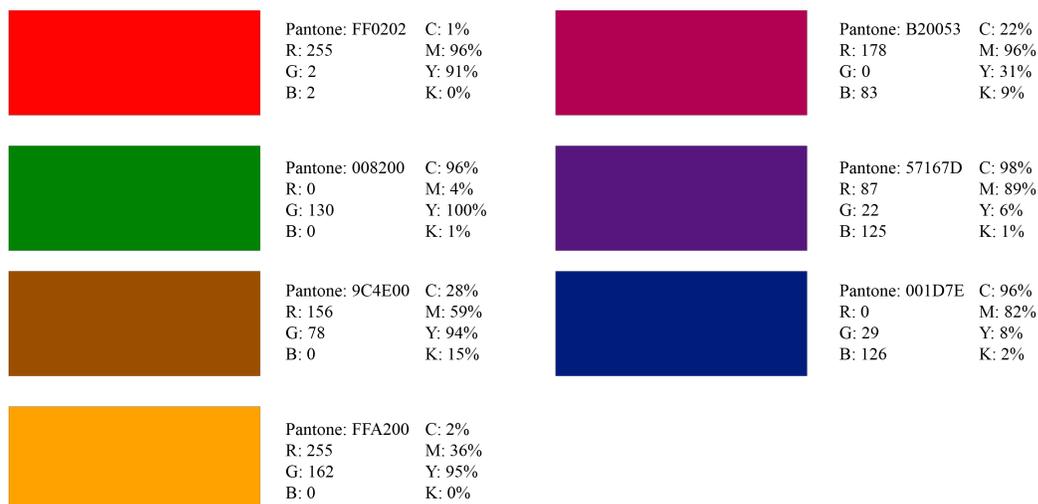
Figura 8: Cromática de la Aplicación



Elaborado por: Investigadores

La aplicación sigue una línea de varios colores el cual representa al Danzante y los personajes secundarios y cada uno con su significado; el amarillo se hace referencia al sol, el verde a la naturaleza, el café a la tierra y los demás colores a la vestimenta colorida que utilizan.

Figura 9: Cromática aplicada



Elaborado por: Investigadores

Figura 10: Colores distintivos



Elaborado por: Investigadores

Para la fase de lanzamiento del icono debemos tener en cuenta que este debe tener una relación de que se dará a conocer en la aplicación móvil, para este sistema de comunicación se utiliza el personaje Danzante de Pujilí actor principal de las festividades.

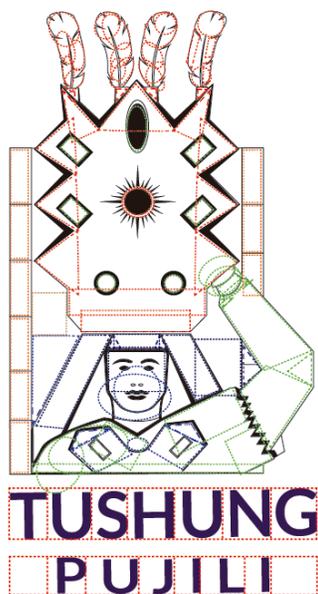
La retícula se realizó de 0,5 cm por cuadrado la retícula con una medida total de 20 cm * 26 cm, se puede utilizar como mínimo de 3cm * 3cm, las letras están con la distancia de valor de X.

Figura 11: Reticula de identificación del Imagotipo



Elaborado por: Investigadores

Figura 12: construcción geométrica del Imagotipo



Elaborado por: Investigadores

Figura 13: Imagotipo de identificación en fondo blanco



Elaborado por: Investigadores

Figura 14: Imagotipo de identificación



Elaborado por: Investigadores

16. Solución

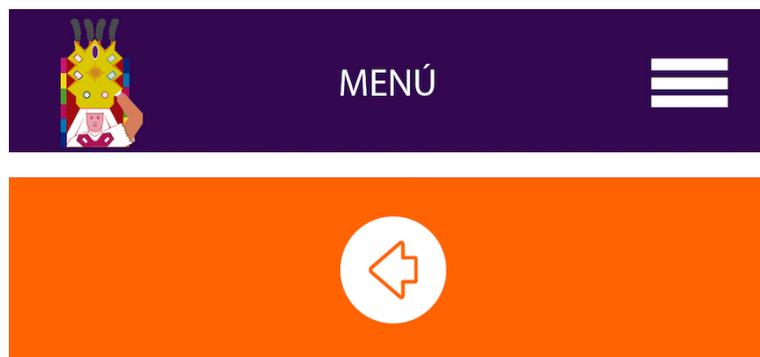
El encabezado está formado por el icono Menú y por el logotipo de la aplicación, y los colores varían entre tonos amarillo, morado, verde, naranja, azul y café que hacen contraste en la App.

A continuación se desplegará las opciones que nos guiaran, para tener una mejor usabilidad con la aplicación en la cual se muestran el danzante y sus personajes secundarios.

- Inicio
- Corpus Chirsti
- Danzante
- Personajes
- Información
- Galería

Ya conociendo cada uno de los puntos importantes de la aplicación podremos navegar con más facilidad y tener una mejor visión de lo que la aplicación quiere difundir o enseñar.

Figura 15: Encabezado y pie de página

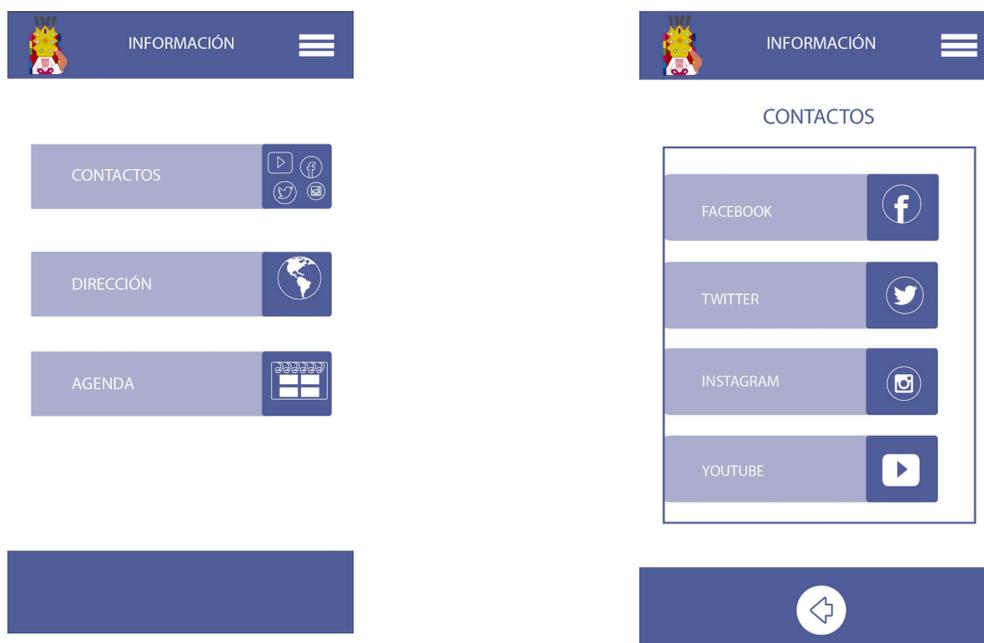


Elaborado por: Investigadores

A continuación se despliegan los menús principales de la aplicación:

En la pantalla de inicio se encontrará cada uno de los iconos principales en donde se detallará la información correspondiente.

Figura 16: Pantalla de información.



Elaborado por: Investigadores

En la opción de historia y vestimenta se conocerá sobre los antecedentes de los personajes y la vestimenta que se utiliza.

Figura 17: Pantalla principal del danzante y sus personajes.



Elaborado por: Investigadores

La siguiente pantalla mostrará el significado de cada una de las prendas utilizadas por el Danzante.

Figura 18: Pantalla de cada una de las vestimentas



Elaborado por: Investigadores

Figura 19: Pantalla de los personajes secundarios



Elaborado por: Investigadores

En esta aplicación se muestra claramente la historia del danzante y su vestimenta con su descripción, en cuanto a los personajes secundarios, cada uno de ellos están detallados

para poder obtener la información adecuada y obtener un mayor conocimiento.

Figura 20: Pantalla de la historia y descripción de vestimentas.



Elaborado por: Investigadores

Figura 21: Pantalla de mapa de ubicación



Elaborado por: Investigadores

17. Impactos (Técnicos, Sociales, ambientales o económicos)

17.1. Impacto Técnico

Al ver la necesidad de dar a conocer los personajes secundarios del danzante de Pujilí de una manera eficaz y eficiente, el presente proyecto de investigación nos ayudara a obtener información detallada y nos ayudara a tener un clara visión de que es el danzante y sus personajes.

17.2 Impacto social

Después de un claro análisis de las encuestas que se realizó a nuestro público objetivo que es los adolescentes creamos un prototipo de aplicación móvil el cual nos permite alimentarnos de información del danzante y sus personajes ya que se detalla claramente la historia y sus vestimentas cada una de ellas, en el prototipo se encontrara seis opciones principales los cuales se conforman por inicio, corpus Chirsti, danzante, personajes, información y galería.

17.3 Impacto Ambiental

Este proyecto contribuirá a la tecnología actual la cual no necesita de recursos no renovables como lo son los carteles, papel e impresiones con tintas las cuales son muy utilizadas y comunes en la sociedad, estos generalmente están espacios públicos, las tintas que es un elemento toxico.

17.4 Impacto económico

El impacto económico que obtendrá la propuesta es un diseño de información de los personajes secundarios del Danzante de Pujilí, el cual permitirá un ahorro de recursos innecesarios para la sociedad gracias a la tecnología que nos ayudara a difundir información adecuada.

18. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

Tabla 20: Marco Administrativo

MARCO ADMINISTRATIVO	
TALENTO HUMANO	Adolescentes del cantón Pujilí Autoridades del cantón Pujilí. Tutor.
MATERIALES	Didáctico y de consulta
INSTITUCIONALES	Gobierno Autónomo Descentralizado GAD de Pujilí
TECNOLÓGICOS	Internet Software de adobe.
TÉCNICOS	Memory Flash Computadora Cámara profesional.
BIBLIOGRÁFICOS	Biblioteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi, libros, artículos científicos citados con Normas APA.

Elaborado por: Investigadores

Costos directos

Tabla 21: Presupuesto

RECURSOS	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO (\$)	VALOR TOTAL (\$)
Materiales	2	Resmas de papel INEN A4	4.00	8.00
	4	Esferos	0.40	1.60
	4	Lápices	0.50	2.00
	1000	Copias	0.05	50.00
Tecnológicos	80	Horas de INTERNET	0.80	64.00
	4	Programas Software de	20	80.00

		adobe		
	1	Computadoras	1.000	1.000
TOTAL				\$1.205,60

Elaborado por: Investigadores

Costos indirectos

Tabla 22: Costos indirectos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO (\$)	VALOR TOTAL (\$)
Alimentación	Cuatro meses para dos personas	1.50	150.00
Trasporte	Cuatro meses para dos personas	1.50	150.00
Comunicación	Cuatro meses para dos personas	1.25	125.00
TOTAL			425.00

Elaborado por: Investigadores

Costos generales

Tabla 23: Costos generales

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL (\$)
Gasto directos	1.205,60
Gastos indirectos	425.00
Total	1,630.60

Elaborado por: Investigadores

20. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se ha recopilado la información en base a los documentos e información bibliográfica sobre los personajes secundarios del Danzante de Pujilí, la cual fue de suma importancia para lograr realizar y completar el marco teórico con información expuesta por adolescentes del cantón.
- Se realizó una investigación a través de las TICS, se llegó a la conclusión que es factible crear una aplicación multimedia la cual permitirá alimentar de información a los adolescentes el cual tenemos como público objetivo, por otro lado la aplicación (APP) permitirá conocer a las personas o turistas nacionales que desconocen sobre los personajes secundarios del Danzante de Pujilí.
- Se realizó un prototipo de aplicación móvil para dar a conocer a los personajes secundarios del Danzante de Pujilí, mediante la metodología de Bruno Munari la cual fue necesaria para el desarrollo y garantía de una excelente interacción entre la aplicación móvil y el usuario.
- Según las pruebas de usabilidad y fidelidad en los usuarios, nos permitió la jerarquía de la estructura de interfaz gráfica, los cuales nos ayudan a un fácil acceso y dota de conocimientos al usuario referente a los personajes secundarios del Danzante de Pujilí.

Recomendaciones

- Es recomendable indagar a fondo por medio de documentos bibliográficos e investigación de campo para poder crear un marco teórico eficaz el cual nos ayudará con nuestra investigación.
- Se recomienda utilizar adecuadamente las TICS, puesto que es una metodología de trabajo que ayuda a difundir información correcta, para generar una interfaz gráfica adecuada que el cliente u usuario utilice esta aplicación forma rápida.
- Se recomienda realizar una debida programación que será de gran ayuda ya que el prototipo fue realizado mediante la metodología de Bruno Munari para que los usuarios puedan interactuar y conocer los personajes secundarios del danzante del Cantón Pujilí.
- Se debe realizar las pruebas de usabilidad de cualquier prototipo desde los primeros bocetos hasta la solución final, a fin de que pueda ser de fácil uso para los adolescentes y logrando así enriquecer sus conocimientos.

21. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, A. & Martínez, E. (2009), Plurinacionalidad: Democracia en la diversidad Ediciones Abya Yala): Quito. Obtenido de <http://indesic.org.ec/rescate-de-la-identidad-cultural-en-el-ecuador/.com>
- Acosta, Adrian (2014). Jerarquización Tipográfica. Obtenido de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2014/jerarquizacion-tipografica/>
- Álvarez Dalia (s.f). Introducción a la Tipografía. Universidad de Londres. Obtenido de http://coreditec.com.co/libros/intoducccion_tipografia.pdf
- Alban, J. (2002). Testimonios del ayer, tradiciones y nostalgia. Pujilí.
- Aníbal de los Santos (2010) Fundamentos visuales. Teoría del color. Obtenido de <https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>
- Arcioni, Bárbara (2014). El color y sus aplicaciones en la tipografía. Obtenido de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2014/el-color-y-sus-aplicaciones-en-tipografia/>
- Arcos Narváez J. R. & Soria Villegas T. M. (2017). Diseño de infografía ilustrada para el reconocimiento cultural de los personajes tradicionales de la comparsa del Corpus Christi del Cantón Pujilí parroquia la matriz. (Trabajo de grado, Universidad Técnica Cotopaxi), Latacunga-Ecuador.
- Aulestia Calala D. M. & Guanoluisa G. M. (2017), Diseño de ilustraciones interactivas 2D, sobre la fiesta tradicional del Corpus Christi, en el Cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi (Trabajo de grado, Universidad Técnica De Cotopaxi), Latacunga-Ecuador.
- AVILES, Carlos. Metodología de la Investigación Científica, 2000, pág. 31. CERDA, Hugo. Metodología de la Investigación para Administración
- Bartolome, A. (2010).Multimedias para educar Recuperado de: http://www.lmi.ub.edu/personal/bartolome/libros/2002_Bartolome_MM.Educ.Edebe.p df.
- Belloch, C. (2015). Las tecnologías de la información y comunicación. Obtenido de <https://www.uv.es/~bellohc/pdf/pwtic1.pdf>

- Bolaños, M. (2017). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas, en educación preescolar. En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 35.
- Carvajal, M. (2013). Investigación y puesta en valor la cultura y tradiciones del Ecuador Canto Pujilí provincia de Cotopaxi. Loja: s.n., 2013. pág. 7. Derecho colectivo. Ecuador: s.n.,05 de 2008.
- Cárdenas, Karen (2016). Introducción Interfaz Gráfica de Usuario. Obtenido de <http://karencardenasgui.blogspot.com/2016/08/definicion-gui.html>
- Cortez Garzón, P. G. (2017). La representación del sincretismo religioso en las manifestaciones artísticas de la fiesta del danzante de Pujilí. (Trabajo de Titulación previo a la obtención del Grado de Magister en Estudios del Arte, UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR), Quito-Ecuador.
- Cortés, G. & García, S. (2003) Subsecretaría de educación superior e investigación científica, México
- Chávez, Dennis (2008). CONCEPTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS EN LA INVESTIGACIÓN. Obtenido de https://www.unifr.ch/ddp1/derechopenal/articulos/a_20080521_56.pdf
- ECURED. (28 de Mayo de 2018). diseño multimedia. Obtenido de https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o_multimedia
- Ecuador, Constitución del. (2008).
- El Telégrafo (2013). Memoria Social y Patrimonio Cultural Inmaterial en Quito. Obtenido de [https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/memoria-social-y patrimonio-cultural-inmaterial-en-Quito](https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/memoria-social-y_patrimonio-cultural-inmaterial-en-Quito).
- Fundacion Jesuitas Educacion (2017). Que son las interfaces gráficas o GUI. Obtenido de <http://fp.uoc.fje.edu/blog/que-son-las-interfaces-graficas-o-gui/>
- Guerrero, P. (2009) Cultura popular y patrimonio, escenarios de lucha de sentidos: entre la usurpación y la Insurgencia simbólica. En la Revista del Patrimonio Cultural del Ecuador. Ediciones INPC. Ecuador (2009).
- GAD, P. (2012). CANTON PUJI. Obtenido de

<http://www.municipiopujili.gob.ec/pujili/images/cultura/cantonpujili.pdf>

Gomez, S. (2012). Metodología de la investigación. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

Gomez, Sergio. Metodología de la investigación. 2012. http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf.

Herrera S. , Monge E. (17 de Agosto de 2012). El Danzante, ícono cultural de la fiesta de las octavas de corpus christi de pujilí. Obtenido de Dialnet-ElDanzanteIconoCulturalDeLaFiestaDeLasOctavasDeCor-4095242.pdf

Hoffstetter, J. (2011). Tecnologías para aplicaciones multimedia interactivas Recuerdo: <https://sistemamultimedia.wordpress.com/iv-unidad/> .:

Imbernón, E. (2015). Diseño multimedia. Obtenido de <http://disseny.ivace.es/es/comunicacion-e-imagen/nuevas-tecnologias-diseno-multimedia/diseno-multimedia.html>

Juan Vásquez, en El Beneficio de la Multimedia Educativa, publicado el año 2011

Lamarca, María (s.f.) . La Interfaz Gráfica. El nuevo concepto en la cultura de la imagen. Obtenido de <http://www.hipertexto.info/documentos/interfaz.htm>

Lidioma M. & Jácome E. (2015). Elaboración de un folleto infográfico que involucre el estudio semiótico del Danzante de Pujilí para utilidad del g.a.d. municipal en el período 2013 (Trabajo de grado, Universidad Técnica De Cotopaxi), Latacunga-Ecuador.

Llásag Fernández, R. (2008). Plurinacionalidad: una propuesta constitucional emancipadora. En: Ramiro Ávila Santamaría (editor), Neo constitucionalismo y sociedad. Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, Quito.

Matos, Andreina (2014). Investigación Bibliográfica: Definición, Tipos, Técnicas. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-bibliografica/>

Munari, B. (1907). Metodología del Diseño.

- Municipio De Pujilí. (2015). Municipio Pujilí del Cantón Pujilí. Citado de:<http://www.municipiopujili.gob.ec/pujili/images/cultura/cantonpujili.pdf>
- Novo Martínez, C. (2009) El Patrimonio Cultural La crisis del proyecto cultural de los movimientos y pueblos, Ministerio de Cultura y FLACSO Ecuador, Quito-Ecuador. Ramos, R. Identidad Cultural en el Ecuador. INDESIC.
- Ordóñez, W. (2015). El respeto a la diversidad. Obtenido de: <https://www.eluniverso.com/vidaestilo/2015/06/13/nota/4957926/respeto-diversidad-se-trato-dialogo-intercultural>.
- Paredes, E. (2004). Tradiciones de Cotopaxi, Latacunga, ed. Cotopaxi.
- Peralvo, R. (2006). La identidad Cultural, una Dimensión Importante en el Estudio Universitario y en el Nuevo Desarrollo, Latacunga.
- Ponce, A. J. (2016). El diseño metodológico en la etapa de planificación de la investigación científica. España: Mdi Center.
- POIESIS (2014). INTERNACIONAL DE INVESTIGACION PROYECTUAL. Obtenido de http://socearq.org/2.0/wp-content/uploads/2014/09/POIESIS_III-COLOQUIO-INVESTIGACION-PROYECTUAL.pdf
- Ramón, G. (2004). La visión Andina sobre el Estado Colonial, en Ecuador Debate, Quito, Diciembre de (2004), pgs 79-100.
- Requena, A. M. (Marzo de 2016). El impacto de las TIC en la vida. Obtenido de <https://estudiantes.elpais.com/EPE2016/periodico/digital/ver/equipo/2273/articulo/el-impacto-de-las-tic-en-la-vida-de-los-adolescentes>.
- Rosenfeld, L.; Morville, P. (2002) Information architecture for the World Wide Web. Sebastopol: O'Reilly.
- Sampieri, R. (2010). Metodología de la Investigación, Quinta edición, México, McGraw Hill.
- Santos, A. (Abril de 2015). Competencias en TIC. Obtenido de Diseño multimedia:

https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__68c644b4-1225-439e-8b3c-27ce6afaad9a/pdf/disenomultimedia_1.pdf.

Sierra, Patricia (2012). «Tipos más usuales de Investigación.»
https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/tipos_investigacion.pdf.

Tucumbe, Julián (2012) Costumbres y tradiciones de los Pueblos Quechuas, Latacunga, Gráficas Andrade. Terán.

UNESCO (2013). “Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad”

Wodtke, C. (2002) Information Architecture: blueprints for the web. New Riders

Viajandox (2018) danzante de Pujilí.

<https://ec.viajandox.com/pujili/danzante-de-pujili-A849>

22. ANEXOS

Anexo 1



- Mike Aguilar Orozco
- 35 años, Soltero
- Nacionalidad, Ecuatoriano
- Quito - Ecuador
- +593 - 0986124431
- mouseaguilar@gmail.com

REVISTA POSTAL DEL SUR
Ene. 2005 / Dic. 2007
AREA DE
COMUNICACIÓN
Machala - Ecuador



FULL COLOR CIA. Ltda.
Ene. 2008 / Dic. - 2010
DISEÑADOR GRAFICO
Machala - Ecuador



FUNGI VISUAL MEDIA
Empresa Propia
DISEÑADOR AUDIOVISUAL
Cuenca - Ecuador



INSTITUTO DE ALTOS ESTUDIOS NACIONALES DEL ECUADOR
Enero - 2014 / Dic. - 2014
DISEÑADOR AUDIOVISUAL
Quito - Ecuador



FORMA
CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA
Enero - 2014 / Dic. - 2014
DISEÑADOR MULTIMEDIA
Quito - Ecuador

MASTER EN MULTIMEDIA / DISEÑADOR GRÁFICO / DESARROLLADOR DE VIDEO MAPPING DIGITAL

DIRECTOR DE MAQUETACIÓN Y PUBLICIDAD

- Diagramación y diseño de publicidades para la revista
- Maquetación y creación de revistas digitales
- Marketing publicitario para la revista

DIRECTOR CREATIVO & MARKETING

- Creación de servicios publicitarios
- Creación de Marcas
- Diseño de papelería
- Retoque fotográfico
- Creación de productos publicitarios
- Impresión laser sobre distintas superficies

EMPRESA PROPIA (Freelance)

DISEÑO WEB & VIDEOMAPPING;

- Maquetación Web
- Animación 2D
- Elementos Multimedia
- Diseño Gráfico en general
- Videomapping Digital sobre figuras 3D y Estructuras Arquitectónicas
- Edición y Post - Producción de Videos Publicitarios.

DISEÑADOR AUDIOVISUAL

- Diseño Gráfico
- Publicidad para web
- Creación y animación de personajes en 2D
- Motion Graphics
- Post producción para videos publicitarios.

DISEÑO MULTIMEDIA / ANIMACIÓN

- Maquetación web
- Animación 2D, animación de personajes
- Motion graphics
- Post prod para videos publicitarios, efectos visuales para proy mapping digital para eventos.
- Creación de e-books (libros digitales y revistas interactivas),
- Elaboración de diseños para plataformas interactivas.

Anexo 2

BYRON ALBÁN



INFORMACIÓN PERSONAL



23/11/1993
Pujili - Cotopaxi



Quito - Ecuador



0987535447



hernanalbanjr1993@hotmail.com

HABILIDADES

Photoshop	★ ★ ☆ ☆ ☆
Illustrator	★ ★ ★ ★ ☆
After effects	★ ★ ☆ ☆ ☆
Premiere pro	★ ★ ☆ ☆ ☆
Autodesk Maya	★ ★ ★ ★ ☆
Autodesk Autocad	★ ★ ★ ☆ ☆



Compromiso
100%



Energico
100%



Creativo
100%

ESTUDIOS SECUNDARIOS

Instituto Tecnológico Superior CALAZACÓN
Servicio Ecuatoriano de Capacitación Profesional (SECAP)

ESTUDIOS SUPERIORES

Universidad Técnica de Cotopaxi
CARRERA: Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

CURSOS Y SEMINARIOS

Panzaleo rediseñando nuestro pasado Herencia ancestral y milenario
(2014)

VI Congreso internacional de comunicación y diseño gráfico.(2017)
Taller New Andino. (2017)

Taller Stop motion para redes sociales. (2017)
Transiscopio expresión gráfica experimental. (2018)

REFERENCIAS

Hilda Cundulle / Lic. en Educación Basica.
0999214540 - 0939527689
hildacundulle@hotmail.com

Ana Albán / Lic. en Educación Basica.
0983761406
anitaalbanherrera@yahoo.es



Hernán Albán Jr.



hernan_alban_jr

Anexo 3

NOMBRES: CRISTIAN PAÚL

APELLIDOS: PADILLA CAIZA

CÉDULA: 0503654824

DIRECCIÓN: PUJILI/ BARRIO LA CANGAHUA

TELEFONO: 0969719278

E-MAIL: padillaacris1@hotmail.com

ESTUDIOS PRIMARIOS:

Escuela Gorgue Cerda Vivas

Pujilí barrió la Cangahua

ESTUDIOS SECUNDARIOS:

Colegio Técnico Pujilí

TÍTULO OBTENIDO: Bachiller técnico industrial

ESTUDIOS SUPERIORES:

Universidad técnica de Cotopaxi

Latacunga

CARRERA: Ingeniero En Diseño Gráfico Computarizado

CURSOS Y SEMINARIOS:

III Seminario internacional la universidad del tercer milenio. (2012)

Seminario diseño editorial el mundo editorial, diseño de revistas y manejo publicitario. (2011)



.....
Padilla Caiza Cristian Paúl

Aplicación de las encuestas a los moradores del Cantón de Pujilí

Anexo 4



Anexo 5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
ING. EN DISEÑO GRAFICO

Modelos de Entrevistas y Grupos de Discusión

¿Qué es para usted la fiesta del Danzante de Pujilí?

.....
.....
.....
.....

¿Qué significado tiene para usted el Danzante de Pujilí para esta celebración?

.....
.....
.....
.....

¿Conoce usted el origen de las fiestas del Danzante de Pujilí?

.....
.....
.....
.....

¿Podría describir la vestimenta del Danzante de Pujilí?

.....
.....
.....
.....

¿Qué personajes secundarios de la fiesta del Danzante de Pujilí conoce usted?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Podría describir a cada uno de los personajes que usted conoce?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

¿Cómo da valor a nuestra identidad cultural a través de esta festividad?

.....
.....
.....

¿Cómo observa usted el valor de esta tradición en los adolescentes del Cantón Pujilí?

.....
.....
.....

¿De qué forma y en qué medida aporta la cultura en el desarrollo del Cantón y la Provincia?

.....
.....
.....

¿Cómo perciben la festividad del Danzante de Pujilí en un futuro?

.....
.....
.....
.....

¿Considera usted que el diseño de una interfaz sea útil como sistema de orientación para para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

.....
.....
.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
ING. EN DISEÑO GRAFICO

Modelos de Entrevistas a especialistas en diseño multimedia

1. ¿Según su criterio el diseño multimedia puede ayudar a solventar y promocionar las fiestas tradicionales del Danzante de Pujilí?
2. ¿Qué factor es primordial al momento de realizar un proyecto multimedia? ¿Por qué?
3. ¿De los siguientes proyectos multimedia: las páginas web, aplicaciones móviles, la intranet, dvd interactivos, swf, libros electrónicos según su criterio cual transmitiría de manera eficaz la información para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?
4. ¿Qué beneficios cree usted que se obtendrán al realizar este proyecto?
5. ¿Según su criterio personal cómo se vincula en la actualidad las aplicaciones móviles con la vida cotidiana de los adolescentes? Y por qué.
6. ¿Qué facetas del diseño multimedia se debe resaltar al momento de construir una interfaz?
7. ¿Cómo se aplica el diseño gráfico al momento de realizar una interfaz?
8. ¿Usted como especialista de diseño multimedia qué consejos puede comunicar a los investigadores al momento de realizar las pruebas de usabilidad?
9. ¿Cuánta cantidad de información visual y escrita (texto) debe contener un proyecto multimedia, en especial la aplicación móvil?
10. ¿Qué es una interfaz para dispositivo móvil?
11. ¿Cuál es la funcionalidad de una interfaz al momento de usarla para guiar a las personas?
12. ¿Considera usted que el diseño de una interfaz sea útil como sistema de orientación para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

Anexo 7

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
ING. EN DISEÑO GRAFICO

“DISEÑO MULTIMEDIA PARA DAR A CONOCER LOS PERSONAJES SECUNDARIOS DE LAS FESTIVIDADES DEL DANZANTE DE PUJILÍ”

INSTRUCCIONES: Al llenar el cuestionario se pide contestar las preguntas con la mayor seriedad del caso, puesto que de sus respuestas depende el desarrollo de la investigación.

Edad..... Masculino..... Femenino.....

1. ¿Has escuchado hablar sobre las fiestas del Danzante de Pujilí?

SI	
No	

2. ¿Has presenciado la fiesta del Danzante de Pujilí?

SI	
No	

3. ¿conoce usted los personajes secundarios del Danzante de Pujilí?

SI	
No	

4. ¿Podría reconocer fácilmente a los personajes del Danzante de Pujilí?

PERSONAJES	
Danzante	
Alcalde	
Cantineros	

Ropayos	
Tambonero	
Bodegueros	
Huma	
Coheteros	
Oficiales	
Cocineros	
Ropacatig	
Banda de Pueblo	
Pingulleros	
Mujer del Danzante	
Mayordomo	

5. ¿Te gusta los personajes del Danzante de Pujilí?

SI	
No	

6. ¿Para usted cual sería el personaje que sobresale en el desfile del Danzante de Pujilí?

Danzante	
Personajes secundarios	

7. ¿Consideras que el Danzante de Pujilí, es una fiesta importante para rescatar los valores culturales del cantón Pujilí y en sí de nuestra patria?

SI	
No	

8. ¿Has escuchado o has visto en algún medio de comunicación la promoción de la fiesta del Danzante de Pujilí?

SI	
No	

9. ¿Conoce usted que es el diseño multimedia?

SI	
No	

10. ¿cree usted que es necesaria la realización de un diseño multimedia para dar a conocer los personajes secundarios de las festividades del Danzante de Pujilí?

SI	
No	

11. Seleccione solo uno y marque con unas X ¿Qué tipo de diseño multimedia informativo es necesario?

Las Páginas Web	
Aplicaciones Móviles	
Animación multimedia	

12. Marque solo uno con una X ¿Usted qué dispositivo electrónico utiliza con frecuencia?

Celular	
Computadora	
Tablet	

13. ¿Con la aplicación de este proyecto, usted piensa que daríamos un gran aporte al turismo y a la población en el reconocimiento de estos personajes secundarios del Danzante de Pujilí?

SI	
No	