



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Ingenieros en Diseño Gráfico Computarizado.

Autores:

Cajamarca Jácome Felix David

Fernández Carrillo Alex Darío

Tutor:

Otáñez Balseca Joselito Vladimir

Latacunga - Ecuador

Marzo - 2020



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **Cajamarca Jácome Felix David & Fernández Carrillo Alex Darío** declaramos ser autores del proyecto de investigación; **REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ**, siendo el Ms.c. **Joselito Vladimir Otáñez Balseca** como tutor del presente trabajo de titulación; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos y acciones legales.

Además, certificamos que la ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Cajamarca Jácome Felix David
C.I: 172133485-0

Fernández Carrillo Alex Darío
C.I: 171868510-8



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ, de los postulantes: **Cajamarca Jácome Felix David & Fernández Carrillo Alex Darío**, de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho trabajo de investigación cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de validación del Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias humanas y educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero 2020

Tutor de Proyecto de Investigación
Ms. C. Josefina Vladimir Otáñez Balseca
C.I: 050203987-8



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: **CAJAMARCA JÁCOME FELIX DAVID & FERNÁNDEZ CARRILLO ALEX DARÍO** con el título de Proyecto de Investigación: **REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Latacunga, febrero 2020

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)

Mg. Santiago Fernando Brito González

C.I: 171017229-5

Lector 2

Mg. Carlos Efraín Chasiluisa Taco

C.I: 050268482-2

Lector 3

Mg. Cristian Daniel Gutiérrez Bonilla

C.I: 050312404-2

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer de antemano a mi madre por su gran apoyo en toda mi formación como persona. Y a mi padre que desde el cielo me está viendo cumpliendo mis metas y cuidándome cada día.

Además de mis compañeros en especial al grupo de “Los terribles” por los buenos momentos que vivirán en mi memoria y docentes que a través de estos años me guiaron con sus conocimientos y apoyo, pero en especial a Amparo Romero que gracias a sus consejos y enseñanzas pude continuar hacia adelante.

Felix David.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida, de igual manera a mi Madre por estar siempre presente brindándome su amor incondicional y ánimos de superación.

Mi profundo agradecimiento a todos los docentes que me conocen, gracias por confiar en mí, sobre todo compartir sus conocimientos, saberes y experiencias durante el proceso de aprendizaje en la carrera profesional.

Alex Darío.

DEDICATORIA

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por todos estos años por recibirme con los brazos abiertos a sus instalaciones y brindarme de conocimientos que servirán en mi vida laboral como profesional.

A mis padres y hermanos en especial por su apoyo incondicional y amor, aceptándome tal como soy para conseguir mis metas. Sin olvidar a los amigos y compañeros que me brindaron su amistad en los buenos y malos momentos que tuve que enfrentar en cada paso de mi vida.

Felix David.

DEDICATORIA

A mi madre y a mi padre quienes, con su amor, paciencia y esfuerzo me han apoyado en todo este proceso estudiantil logrando cumplir un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo del esfuerzo, dedicación y valentía, de no temer a las adversidades siempre teniendo en cuenta que Dios está conmigo en cada momento. A mis hermanos y amigos por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, y finalmente a toda mi Familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Alex Darío.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Autores:

Cajamarca Jácome Felix David

Fernández Carrillo Alex Darío

RESUMEN

TÍTULO: REALIDAD AUMENTADA CON BASE A FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ.

El propósito de la propuesta audiovisual fue implementar un medio alternativo para la difusión cultural, sobre el personaje principal de la celebración tradicional del Corpus Christi, “El Danzante” del cantón de Pujilí. El proyecto fue dirigido a los visitantes y turistas del cantón de Pujilí, con edades comprendidas entre 15 años en adelante. Cabe mencionar que respondió la necesidad que tiene el visitante por conocer varias de las características representativas del Danzante como: el concepto histórico, simbólico, la indumentaria, el baile, y el ritmo musical. Datos que fueron investigados y utilizados como conceptos informativos en el desarrollo de la propuesta. El objetivo de este proyecto se centró en diseñar un producto audiovisual aplicando la realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el Danzante de Pujilí. Tomando en cuenta un análisis previo, de la realidad aumentada como medio de difusión cultural. Por tal, motivo se logró definir que *Artivive*, es la aplicación adecuada en dirección a su presentación final. Por otro lado, el proyecto contiene técnicas de investigación: bibliográfica, documental y de campo, con la finalidad de conseguir información confiable y segura. Además de la realización de encuestas a visitantes de otras provincias y pobladores del cantón de Pujilí, y para una guía más válida se realizó entrevistas a expertos sobre la cultura relacionada con el danzante, además, a especialistas en el campo de la multimedia, producción audiovisual y fotografía. Una vez realizada la investigación apropiada, se procedió a determinar la metodología adecuada para definir el concepto del producto, para ello se tomó la metodología para el desarrollo de proyectos multimediales de Darío Saeed, que consiste de seis fases que permitieron la construcción de producto multimedia y su difusión. Presentado las fotografías impresas en tamaño postal. Generando un valor cultural e informativo, vinculado con las nuevas tecnologías que dispone cada persona.

Palabras Clave: Danzante de Pujilí, Celebración tradicional, Realidad Aumentada.

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

THEME: AUGMENTED REALITY BASED ON PHOTOGRAPHY AND VIDEO ABOUT THE DANCER FROM PUJILÍ.

Authors:

Cajamarca Jácome Felix David

Fernández Carrillo Alex Darío

ABSTRACT

The purpose of the audiovisual proposal was to implement an alternative means for cultural dissemination on the main character of the traditional celebration of Corpus Christi, "The Dancer" from Pujilí canton. The project was aimed at visitors and tourists from Pujilí canton, aged between 15 years and up. It should be mentioned that the visitor has the need to know several of the representative characteristics of the Dancer such as: the historical background, symbolic concept, clothing, dance, and musical rhythm. Data that were investigated and used as informative concepts in the development of the proposal. The objective of this project was to design an audiovisual product applying augmented reality based on photography and video about the dancer from Pujili. Taking into account a previous analysis of augmented reality as a means of cultural dissemination. For this reason, it was possible to define that Artivive is the appropriate application related to its final presentation. On the other hand, the project contains research techniques: bibliographic, documentary and field, in order to obtain reliable and secure information. In addition surveys to visitors from other provinces and residents of Pujilí and, interviews with experts on the culture related to the dancer for a valid guide were conducted, also to specialists in the field of multimedia, audiovisual production and photography. Once the appropriate research was carried out, the appropriate methodology to define the product concept was determined, so Darío Saeed's multimedia projects methodology was taken into account, which consists of six phases that allowed the construction of multimedia product and its diffusion presented photographs printed in postal size. Generating a cultural and informative value, linked to the new technologies available to each person.

Keywords: Dancer from Pujilí, Traditional Celebration, Increased Reality.



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** que: La traducción del resumen del proyecto de Titulación II al Idioma Inglés presentado por los señores estudiantes egresados de la Carrera de **INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO** de la **FACULTAD EN CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN**; **FELIX DAVID CAJAMARCA JÁCOME** con C.C. 172133485-0 y **ALEX DARIO FERNÁNDEZ CARRILLO** con C.C. 171868510-8, cuyo título versa "REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL 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 del 2020

Atentamente,

Mg. Marco Paul Beltrán Semblantes
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS
C.C. 050266651-4



CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	xvi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xvi
TABLA DE ANEXOS	xvii
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO.....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	3
4. BENEFICIARIOS.....	3
4.1 Beneficiarios Directos.....	3
4.2 Beneficiarios Indirectos	4
5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4
5.1 Planteamiento del Problema	4
5.2 Delimitación del problema.....	6
5.3 Formulación del problema	6
6. OBJETIVOS.....	7
6.1 Objetivo general.....	7
6.2 Objetivos Específicos	7
7. SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	7
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA	11
8.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	11
8.2 MULTIMEDIA	15
8.3 DISEÑO MULTIMEDIA.....	15
8.3.1 Elementos de la Multimedia.....	15
8.4 REALIDAD AUMENTADA	16
8.5 TIPOS DE REALIDAD AUMENTADA.....	16
8.5.1 Realidad aumentada con marcadores.....	16
8.5.1.1 Códigos QR.....	17
8.5.1.2 Marcadores (<i>Markers</i>).....	17
8.5.1.3 Imágenes (<i>Markerless</i>).....	18
8.5.2 Realidad aumentada a través de objetos tangibles.....	18
8.5.3 Realidad aumentada por geolocalización.....	19
8.5.4 IMPORTANCIA DE LA REALIDAD AUMENTADA.....	20

8.5.5	ARTIVIVE.....	20
8.6	FOTOGRAFÍA.....	20
8.6.1	Ficha fotográfica.....	21
8.7	FOTOGRAFÍA ETNOGRÁFICA O ANTROPOLÓGICA.....	22
8.8	PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	24
8.8.1	Tipos de producción audiovisual.....	25
8.8.1.1	Producción de ficción.....	25
8.8.1.2	Producción de documental, reportajes.....	25
8.8.1.3	Producción de video creación.....	25
8.9	PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	26
8.9.1	Preproducción.....	26
8.9.1.2	La Idea.....	26
8.9.1.3	Sinopsis.....	26
8.9.1.4	Guion.....	26
8.9.1.5	Guion literario.....	26
8.9.1.6	Storyboard.....	27
8.9.2	Producción.....	27
8.9.2.1	Encuadre.....	27
8.9.2.2	Movimientos de Cámara.....	27
8.9.2.3	Plano.....	27
8.9.2.4	Escena.....	28
8.9.2.5	Secuencia.....	28
8.9.2.6	Composición.....	28
8.9.3	Postproducción.....	28
8.9.3.1	La Edición.....	28
8.9.3.2	Edición de Sonido.....	29
8.9.3.3	Efectos visuales.....	29
8.10	INFORMACIÓN INTERACTIVA.....	29
8.10.1	Interactividad de la propuesta con la App Artivive.....	30
8.11	CANTÓN DE PUJILÍ.....	32
8.11.1	Fundamentación histórica de Pujilí.....	32
8.11.2	Datos demográficos y geográficos.....	33
8.11.3	Fiesta del Corpus Christi.....	33
8.11.4	Danzante de Pujilí.....	34
8.11.4.1	Concepto cultural histórico.....	34

8.11.4.2	Indumentaria	35
8.11.5	Baile	38
8.11.6	Ritmo Musical	39
9	PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	39
10.1	TIPOS DE INVESTIGACIÓN	42
10.1.1	Investigación Bibliográfica y documental	42
10.1.2	Investigación de Campo.....	42
10.2	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
10.2.1	Enfoque Cualitativo	42
10.2.2	Enfoque Cuantitativo	43
10.3.1	METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS MULTIMEDIALES	43
11	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44
11.1	MUESTRA DE LA POBLACIÓN	44
11.2.1	Interpretación gráfica y Análisis de resultados	44
11.2.2	Tabulación de las encuestas	44
11.2.3	Interpretación general de las encuestas	52
11.3	ANÁLISIS DE ENTREVISTAS	53
11.3.1	PERSONAS EN CONOCIMIENTO CULTURAL	53
11.3.1.1	Entrevista Lic. Juan Albán.....	53
11.3.1.2	Entrevista Mashi Julián Tucumbi	59
11.3.2	EXPERTOS EN MULTIMEDIA	65
11.3.2.1	Entrevista Mg. Mike Aguilar	65
11.3.2.2	Entrevista Mg. Santiago Brito	67
11.3.3	ENTREVISTAS A EXPERTOS EN FOTOGRAFÍA	69
11.3.3.1	Entrevista Mg. Carlos Chasiluisa.....	69
11.3.4	ENTREVISTAS A EXPERTOS EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	72
11.3.4.1	Entrevista Mg. Sergio Chango.....	72
	Interpretación general de las entrevistas	75
11.4	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	75
11.4.1	DARÍO SAEED	75
	ETAPA 1. IDEA	75
1.1	Factibilidad de la propuesta	76
1.1.1	Factibilidad Técnica	76
1.1.2	Factibilidad Económica	77

1.1.3	Factibilidad Operacional.....	77
1.1.4	Sinopsis.....	77
1.1.3	target o perfil de usuario.....	77
ETAPA 2.	DISEÑO.....	77
1.1	Guion Técnico o Plan de rodaje.....	77
1.2	Guion Narrativo	78
1.3	Día de rodaje	78
3.	PROTOTIPO	79
ETAPA 4.	PRODUCCIÓN	79
1.	Fotografías del Danzante de Pujilí.....	79
1.1	Ficha fotográfica	80
1.2	Antes y Después.....	81
1.3	Prueba de Impresión	81
2.	Producción Audiovisual (Micro Documental).....	82
2.1	Selección.....	82
2.2	Postproducción.....	83
3.	Realidad Aumentada.....	84
5.	Estructura de postales fotográficas.....	85
6.	Estructura de sobre de postales	87
6.	Tipografía	88
7.	Color.....	89
ETAPA 5.	TESTEO	89
ETAPA 6.	DISTRIBUCIÓN	90
12.	IMPACTO (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS).....	92
12.1	IMPACTO TÉCNICO	92
12.2	IMPACTO SOCIAL	92
12	PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	93
14.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	96
15.	BIBLIOGRAFÍA	98
16.	ANEXOS.....	1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades y sistemas de tareas	7
Tabla 2: Preguntas Científicas o Hipótesis.....	39
Tabla 3: Entrevista Lic. Juan Albán	53
Tabla 4: Entrevista Mashí Julián Tucumbi.....	59
Tabla 5: Entrevista Mg. Mike Aguilar	65
Tabla 6: Entrevista Mg. Santiago Brito.....	67
Tabla 7: Entrevista Mg. Carlos Chasiluisa.....	69
Tabla 8: Entrevista Mg. Sergio Chango	72
Tabla 9: Plan de rodaje	78
Tabla 10: Marco Administrativo	93
Tabla 11: Presupuesto	94

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Etapas para el desarrollo de proyectos multimediales.	43
Gráfico 2: Visitantes Nacionales e Internacionales.....	44
Gráfico 3: Género	45
Gráfico 4: Edad.....	45
Gráfico 5: Conocimiento sobre el Corpus Christi	46
Gráfico 6: Conocimiento sobre el personaje principal del Corpus Christi.....	47
Gráfico 7: Danzante como representación andina.....	47
Gráfico 8: Aspecto representativos de la Indumentaria	48
Gráfico 9: Implementación de un medio alternativo multimedia.....	49
Gráfico 10: Realidad Aumentada	50
Gráfico 11: Fotografía y video como medio alternativo	50
Gráfico 12: Lugares para presentación del proyecto	51
Gráfico 13: Plataformas digitales	51
Gráfico 14: Etapas para el desarrollo de proyectos multimediales	75

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Código QR.....	17
Imagen 2: Marcadores	17
Imagen 3: Realidad aumentada con Imágenes	18
Imagen 4: Realidad aumentada con objetos tangibles.....	18
Imagen 5: Realidad aumentada por geolocalización	19
Imagen 6: Realidad aumentada por geolocalización	19
Imagen 7: Imagen de la aplicación	20
Imagen 8: Código Aplicación.....	30
Imagen 9: Interactividad Usuario	30
Imagen 10: Modo Grabación.....	31
Imagen 11: Modo Compartir	31
Imagen 12: Escultura danzante inca	34
Imagen 13: Día de grabación.....	79

Imagen 14: Ficha fotográfica.....	80
Imagen 15: Fotografía Antes y Después	81
Imagen 16: Impresión papel	81
Imagen 17: Tomas seleccionadas	82
Imagen 18: Edición After Efectos	83
Imagen 19: Edición Premiere	83
Imagen 20: Edición Audición.....	84
Imagen 21: Artivive.....	84
Imagen 22: Uso de la aplicación	85
Imagen 23: Postal Frontal.....	85
Imagen 24: Redes Posterior.....	86
Imagen 25: Sobre postal	87
Imagen 26: Tipografía titular de postales	88
Imagen 27: Tipografía informativa de postales.....	88
Imagen 28: Cromática	89
Imagen 29: Testeo Redes Sociales (Facebook).....	90
Imagen 30: Visualizaciones en ARTIVIVE	91
Imagen 31: Visualizaciones en Instagram	92

TABLA DE ANEXOS

Anexo 1: Modelo de Encuestas.....	1
Anexo 2: Modelo de Entrevistas	2
Anexo 3: Hoja de vida Tutor de investigación.....	6
Anexo 4: Hoja de vida Cotutor	7
Anexo 5: Hoja de vida estudiante 1	9
Anexo 6: Hoja de vida estudiante 2	11
Anexo 7: Guion Narrativo.....	13
Anexo 8: Plan de rodaje	17
Anexo 9: Fichas fotográficas	20
Anexo 10: Evidencias de Entrevistas.....	23

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto

REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ.

Fecha de inicio: 25 de mayo del 2019

Fecha de finalización: marzo 2020

Lugar de ejecución:

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Unidad Académica que auspicia:

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Carrera que Auspicia:

CARRERA EN INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Equipo de trabajo:

Tutor:

Ms. C. Joselito Vladimir Otáñez Balseca

Investigadores:

Cajamarca Jácome Felix David

Fernández Carrillo Alex Darío

Área de Conocimiento:

Artes y Humanidades

Línea de investigación:

Educación, Comunicación y Diseño Gráfico para el Desarrollo Humano y Social. CULTURA, PATRIMONIO Y SABERES ANCESTRALES

Sub línea de Investigación:

Diseño aplicado a investigación y gestión histórica-cultural

2. RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto de investigación está basado en aspectos culturales específicamente sobre el Danzante del cantón Pujilí, reconocido como el personaje principal de las comparsas pertenecientes a la Celebración del Corpus Christi, implementando un medio alternativo para la difusión cultural, inspirándose en la Realidad Aumentada con base en fotografía y vídeo, lo que se va a destacar en este caso son aspectos esenciales propios y característicos del Danzante, que esté dispuesto hacer visualizado y valorado fuera de fechas oficiales a las festividades del Corpus Christi. Lo que pretende la investigación es otorgar un aporte hacia el patrimonio cultural local para el cantón Pujilí, partiendo de la realidad aumentada como herramienta comunicacional, que a su vez logré generar un nuevo modo de experiencia con el espectador, llevando de una fotografía tradicional a un acceso identificable como código QR, que sea reproducible como video en modo virtual, con ayuda de una aplicación móvil llamada Artivive, siendo una aplicación factible en usabilidad. El proyecto investigativo va dirigido a los visitantes y turistas, interesados en la cultura local y amantes de nuevas experiencias virtuales, que permite a su vez que esta nueva propuesta audiovisual logre destacar en modo real aspectos significativos como: el concepto histórico, simbólico, la indumentaria, el baile y el ritmo musical; siendo características representativas del Danzante. Logrando ser visualizado de manera interactiva, dando paso a una forma distinta de presenciar una fotografía. Teniendo en cuenta que el desarrollo de proyectos multimedia permite dar una solución satisfactoria a un público determinado, que por lo general son personas que de alguna manera buscan información y a su vez disfrutar de entornos interactivos e innovadores, que se encuentran poco presentes en ciertos sitios del cantón Pujilí, con el fin de mantener vivas las fiestas populares extendiendo la difusión cultural local.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La propuesta audiovisual busca implementar un medio alternativo para la difusión cultural sobre El Danzante del cantón Pujilí, plasmada en la realidad aumentada con base en fotografía y vídeo. El proyecto investigativo tiene un aporte hacia el patrimonio cultural e identidad local para el cantón de Pujilí. Lo importante es destacar aspectos característicos del danzante con ayuda de un medio alternativo como lo es; la realidad aumentada, generando un nuevo modo de experiencia con el espectador, y que a su vez sirva como medio de difusión cultural,

El proyecto investigativo va dirigido a los visitantes, interesados en la cultura local, amantes de la fotografía y nuevas experiencias virtuales, permitiendo presenciar una nueva propuesta audiovisual, que logre destacar en modo real aspectos significativos del Danzante como: el concepto histórico, simbólico, la indumentaria, el baile y el ritmo musical; siendo características representativas del Danzante del cantón Pujilí.

Sin embargo, el impacto de la investigación es generar un proyecto multimedia, que permita dar una solución satisfactoria a un público determinado en este caso a los visitantes y turistas que visiten el centro del cantón de Pujilí, por lo general son personas que buscan información cultural y disfrutar de entornos más interactivos e innovadores.

La utilidad práctica está centrada en la aplicación “ARTIVIVE”, el cual es el principal conector para desarrollar la interacción entre usuario y dispositivo móvil, en este caso el código QR es la fotografía; en cuanto, al elemento virtual proyectado es el video procesado digitalmente con distinto despliegue informativo.

4. BENEFICIARIOS

4.1 Beneficiarios Directos

Los beneficiarios directos son turistas nacionales e internacionales, que según el periódico informativo el Telégrafo la cifra aproximada es 500 mil turistas por año ya sea hombres y mujeres, con una edad legitimada entre 15 años en adelante. Interesados por la cultura, la fotografía y de nuevas tecnologías.

4.2 Beneficiarios Indirectos

Los beneficiarios indirectos del proyecto será el Cantón de Pujilí que cuenta aproximadamente con 69 055 a 75 000 mil habitantes. Según el INEC entre el censo del 2010 al 2016.

5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1 Planteamiento del Problema

“El patrimonio cultural inmaterial se entiende como las representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes, a comunidades, grupos y en algunos casos a individuos que reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural” (Ortiz, 2012, pág. 10).

La preservación, difusión y salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial dispuesto por la INPC (Instituto Nacional de Patrimonio y Cultural) según el Artículo 144. Ejercicio de la competencia de preservar, mantener y difundir el patrimonio cultural. Corresponde a los gobiernos autónomos descentralizados municipales, son entidades que tienen la responsabilidad de formular, aprobar, ejecutar y evaluar los planes, programas y proyectos destinados a la preservación, mantenimiento y difusión del patrimonio arquitectónico, cultural y natural, de su circunscripción y construir los espacios públicos para estos fines.

En Ecuador existe una diversa variedad de cultura y festividades populares tradicionales como la fiesta del Inti Raymi (Los Diablos Huma danzan en la fiesta al sol), solsticio de verano, agradecimiento al Dios Inti (Sol) por la abundancia de la cosecha y a la Pachamama (Madre Tierra) por cuidar y bendecir los cultivos; se celebra el 21 de junio en casi todas poblaciones indígenas de la serranía. Las Provincias que celebran con mayor énfasis son Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Cañar, Azuay y Loja.

Sin embargo, en la Provincia de Cotopaxi existe varias fiestas populares una de ellas es la fiesta de la Mama Negra conocida también como “Santísima Tragedia”, es una fiesta tradicional popular que tiene una representación mágica y ceremonial, que interpreta la vida de diferentes pueblos. Otra de las fiestas populares de Cotopaxi es la Celebración del “Corpus Christi”, que se realiza en el cantón Pujilí, conjuga creencias ancestrales del Inti Raymi y el origen cristiano, que es presentada

en la tercera semana de junio de cada año, la misma que tiene una duración de 9 días. Muestra alrededor de 70 delegaciones, reconocidos por aspectos basados en la música, baile y vestimenta colorida. Esta celebración se toma las calles centrales de Pujilí, aludiendo el sentido de “*Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador*”, otorgado en el 2011. (Turismo, 2014)

El Danzante de Pujilí conocido también como “*Tushug*” o Sacerdote de Lluvia, es el personaje principal de la celebración del Corpus Christi, tiene aparición u origen ancestral milenario, rindiéndole culto y homenaje al Dios Inti, de igual manera en agradecimiento a la Pachamama por la cosecha recibida. El personaje en la celebración representa la vida y la armonía en la comunidad por lo tanto existe un interés especial por mantener esta celebración anual. Pujilí ha dado mayor énfasis teniendo prolijidad, por conservar y dirigir el proceso de organización de igual manera comprometer futuras celebraciones. Una vez adoptado el encargo de declaratoria, es el deber y obligación de seguir conservando con mayor proyección a lo que realizaban nuestros antepasados, esa es una de las razones por lo que se declaró “*Patrimonio Cultural Intangible de la Nación*” por los ministerios pertinentes, llamadas a velar la conservación y memoria colectiva de las festividades tradicionales populares en el Ecuador. (Albán, 2019)

El desinterés de los habitantes y turistas por conocer el origen del danzante que participa en la celebración del Corpus Christi del cantón Pujilí desde el punto de conocimiento cultural en la sociedad, promueve en generaciones de la actualidad un inquietante deseo de adquirir rasgos y conocimientos de culturas ajenas a su contexto social y cultural; considerando que con el desarrollo global, los jóvenes tienen mayor acceso y de formas sencillas a productos que idealizan a culturas extranjeras, sus personajes y significados, poniendo de lado a las culturas y expresiones propias del Ecuador.

Con la falta de promoción cultural propia del Ecuador, se puede generar un desconocimiento y extinción de una parte importante de las culturas. La difusión cultural se ha venido presentando a través de medios impresos mediante periódicos, revistas, afiches, dípticos, trípticos, *flyers*, entre otros. Siendo medios comunes e ineficientes para llamar el interés del público. Considerando que la sociedad hoy en día vive en una era digital, la mayoría de información se encuentra más accesible a través de estos medios o plataformas digitales, en donde se encuentra variedad de contenido que promociona a espacios, lugares, países y sus expresiones, tradiciones y saberes culturales de diferentes lugares.

Es por ello que varios artistas y personas en el ámbito cultural actual han buscado otras técnicas para llamar el interés y salvar esta parte cultural, se ha optado por el uso de multimedia en proyectos culturales utilizando varios elementos como: video, imágenes, sonido y texto para brindar de mejor manera información. En la actualidad el uso de la realidad aumentada como herramienta de difusión cultural, es una alternativa para exponer la información con una interacción entre el usuario y el dispositivo en un entorno físico real y virtual; por tal motivo con la aplicación de la realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el Danzante de Pujilí. Se destaca información detalla a profundidad de conocimiento histórico y simbólico del danzante, teniendo como objetivo una referencia informativa cultural.

5.2 Delimitación del problema

A través de la investigación realizada a base de encuestas dirigidas a los turistas nacionales y extranjeros, se determina que la mayoría de turistas, identificaron al danzante como personaje principal de las Octavas del Corpus Christi, pero desconocían la fecha oficial de estas fiestas, y a su vez cada elemento representativo del danzante como: el concepto histórico, simbólico, la indumentaria, su danza y ritmo musical.

El turismo y las fiestas populares de Pujilí, se festejan en fechas resaltadas a inicios de mes de junio, por tal motivo fuera de estas fechas, personas quienes visiten dicho lugar, no podrán presenciar al danzante, es por ello que se ve la necesidad de implementar un proyecto multimedia alternativo aplicando la realidad aumentada con base a fotografía y video, dirigida a los turistas, en edades comprendidas entre 15 años en adelante, con el fin de contribuir con información cultural en el cantón de Pujilí.

5.3 Formulación del problema

¿Cómo logra un proyecto multimedia, que sirva como medio para difundir al danzante de Pujilí y de esta manera potencializar la cultura local?

6. OBJETIVOS

6.1 Objetivo general

Diseñar un producto audiovisual con base en fotografía y video sobre el danzante de Pujilí utilizando la realidad aumentada como herramienta de difusión.

6.2 Objetivos Específicos

- Analizar las características denotativas y connotativas que representan al danzante de Pujilí, para ser utilizados como conceptos informativos en el desarrollo de la propuesta audiovisual.
- Determinar la metodología adecuada, a través de un proceso de análisis e investigación para definir el concepto del producto.
- Establecer la aplicación idónea mediante indagaciones en diferentes medios de investigación, para favorecer la realidad aumentada como medio de difusión cultural.
- Elaborar un producto audiovisual que presente las características representativas del Danzante del cantón de Pujilí, permitiendo obtener un valor informativo con los usuarios.

7. SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 1: Actividades y sistemas de tareas

Objetivos específicos	Actividad	Resultado de la actividad	Técnicas o instrumentos
1. Analizar las características denotativas y connotativas que representan al danzante de Pujilí, para ser utilizados	- Recopilación de información sobre el Danzante y su representación histórica y simbólica.	Definir el concepto histórico y simbólico del Danzante. - Determinar las características	Técnica: - Entrevista: Cuestionario, documentación. Instrumentos: - Investigación Bibliográfica

<p>como conceptos informativos en el desarrollo de la propuesta audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar entrevistas a distintas delegaciones y moradores para obtener información sobre el Danzante del cantón de Pujilí. 	<p>denotativas y connotativas propias del Danzante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Información necesaria para destacar en el producto audiovisual. 	<p>(fichas bibliográficas)</p>
<p>2. Determinar la metodología adecuada, a través de un proceso de análisis e investigación para definir el concepto del producto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cromática - Transiciones - Secuencias - Consultar a expertos referentes en el área de la multimedia para determinar la metodología de investigación. - Indagar términos y tipos de multimedia. - Revisar esquemas para 	<ul style="list-style-type: none"> - Guía para la investigación - Conceptos teóricos y prácticos sobre la multimedia y sus tipos. - Proceso para el desarrollo del producto final. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación bibliográfica. (Fichas Bibliográficas) - Investigación documental. (Ficha documental)

	la ejecución y difusión del producto multimedia (realidad aumentada).		
3. Establecer la aplicación idónea mediante indagaciones en diferentes medios de investigación, para favorecer la realidad aumentada como medio de difusión cultural.	<ul style="list-style-type: none"> - Consultas bibliográficas de tesis, proyectos, y artículos científicos realizados sobre la realidad aumentada. - Comprobar que aplicación es factible para espectador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Definir conceptos teóricos y prácticos sobre la realidad aumentada. - Definir la aplicación con la cual se dará uso al espectador. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación bibliográfica. (Fichas Bibliográficas)
4. Elaborar un producto audiovisual que presente las características representativas del Danzante del cantón de Pujilí, permitiendo	<ul style="list-style-type: none"> - Consultar los procesos de la producción audiovisual. - Elaborar un plan de rodaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Producto audiovisual final, sobre las características representativas el Danzante de Pujilí. 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica: Plan de Rodaje. - Instrumento: Libreta Lápices Borrador Computador Programa.

<p>obtener un valor informativo con los usuarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo y revisión de un plan de rodaje. - Reunir los materiales y equipos necesarios de fotografía y video. - Proceso de clasificación y selección del material adquirido. - Tratamiento de fotografías y videos en software de acuerdo al plan de rodaje. - Presentación del producto audiovisual a expertos. 		<ul style="list-style-type: none"> - Composición de elementos en programas de edición fotográfica y de video. - Postproducción del material final. - Revisión final del producto para poder sociabilizarlo en lugares estratégicos y en plataformas digitales específicamente en redes sociales como Facebook e Instagram.
-------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> - Corrección del producto audiovisual. - Revisión de las correcciones. - Publicar el producto fotográfico en lugares estratégicos. 		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Fuente1: Cajamarca y Fernández, 2019

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA

8.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para comenzar con la exploración de este trabajo de investigación se toma en consideración: *Aplicación de realidad aumentada para dispositivos móviles destinada a espacios culturales* Bertolín (2011). La problemática partió de una necesidad personal, en la que los usuarios actualmente que visitan museos solo tiene el rol de observador y no tienen una opción de interacción con la obra para satisfacer tanto sus dudas y una mejor experiencia virtual en las exposiciones de las mismas. Por tal motivo, el objetivo de este trabajo fue ofrecer una solución tecnológica para ayudar a los usuarios a conectarse con las obras que ofrece el museo “Museo Episcopal de Vic” (MEV). En lo cual el método utilizado, se divide en dos partes primordiales primera es la creación de una aplicación única adaptable para Smartphone y Android que integro a la (RA) “realidad aumentada” con el museo y en segundo plano es el servicio que se ofrecía desde una plataforma existente (Junaio). Los resultados de este trabajo fue un aproximamiento del usuario con la aplicación con sus respectivos parámetros del uso de la misma, para ver en primeras instancias como la aplicación funciona e interactúa en las exposiciones del museo, brindando la información necesaria con la facilidad de la (RA). En conclusión, la aplicación de este medio

informativo es flexible para el cliente que cumple con sus necesidades, encima en este caso el uso de la (RA) está justificado, ya que aporta contexto, datos adicionales para un cambio en la comunicación, claves prescindibles para entender la pieza, de una forma visual a públicos habituales tecnológicos y culturales, como este proyecto solo nació como un alcance local, también tiene como alcance futuro global en diversos museos de España que carecen de esta iniciativa de la (RA).

Como segunda instancia se tuvo: *Sistema de información basado en fotografía inmersa y realidad aumentada* de, Ochoa, Marcillo y Sánchez (2012). La problemática se evidencio que las empresas, entidades públicas, universidades, entre otros, no contenían la suficiente información para llegar hacia una ubicación fija al entorno en el que se encuentran, muchas de las veces solo son simplemente referencias mínimas, pero tienen carencia en presentar la posición exacta de un lugar. El objetivo fue proponer un aplicativo que combina la realidad virtual basada en fotografía inmersa, y la realidad aumentada para mostrar información y la ubicación exacta de los lugares de interés. El desarrollo utilizado se basa en metodologías específicas que parten desde una implementación ágil de *software* como: *Software Prototyping* y *Extreme Programming*, que otorgaba la factibilidad en la aplicación de proyectos con alto componente de innovación donde no existe experiencias previas. El proceso de uso de prototipos facilita el proceso de implementación del *software* para la aplicación de la programación externa, para pretender comprender el desarrollo y el funcionamiento del mismo se debe destacar diferentes etapas como: la identificación de requerimientos conocidos, desarrollo de un modelo de trabajo, participación de usuario, revisión de prototipo e iteración del proceso de refinamiento. Como resultado beneficioso se evidencio que los usuarios les tomo un tiempo estimado de tres minutos y medio en llegar a la ubicación propuesta, junto con la familiarización del aplicativo tecnológico el cual influyó mucho en la participación de la aplicación *iOS*, los usuarios se beneficiaron más en la ayuda intuitiva de la aplicación sin recurrir a una asistencia externa. La utilización de la fotografía, conjuntamente con visitas virtuales, permitió que los usuarios pudieran encontrar sitios específicos y lugares de interés sin la ayuda de otro medio externo al aplicativo desarrollado.

En aspectos culturales se tomó el tema: *Aplicación en realidad aumentada para la divulgación del patrimonio cultural* de Zapata (2016). La problemática partió de la revalorización y una mejor alternativa de presentar la importancia del patrimonio arquitectónico de la ciudad de Medellín,

teniendo en cuenta aspectos que vinculen la participación y el interés del público juvenil adaptándolos a su territorio y al uso cotidiano que le dan a su dispositivo móvil. El objetivo general parte del diseño e implementación de una aplicación con contenidos de realidad aumentada para la reactivación de la plaza del mercado Cisneros, caracterizando varios elementos arquitectónicos distintos, proponiendo un escenario de experiencia entre la tecnología y los espacios patrimoniales. El desarrollo consistió de aspectos cualitativos y cuantitativos, en gran parte ayudan a recolectar la información y datos requeridos como: (I) Levantar un estado del arte sobre el tema. (II) Identificar los recursos de planimetría y recreaciones de ciudad, para reconstruir visualmente la edificación. (III) Desarrollo de los prototipos en 2D y 3D para la realización del espacio digital; (IV) depuración de los contenidos y datos que acompañarán la experiencia. Y (V) ensayo con las diferentes estructuras tecnológicas que permitirán gestar el producto final en realidad aumentada para dispositivos móviles. Como resultado se realizó ensayos experimentales con diferentes públicos, determinando un rango de edades entre los 21 y los 46 años. La aplicación solo fue desarrollada y destinada para dispositivos con sistema operativo *Android*. Se organizaron ensayos *in situ* en la zona física. En conclusión, la realidad aumentada contribuyó de manera significativa a la realización de este proyecto partiendo de recursos vanguardistas que a su vez destaca la participación de los espacios culturales en la ciudad y en el país. Logrando dar una mejor apertura y oportunidad de difusión tecnológica hacia el público.

A continuación, se consideró: *Realidad aumentada y Patrimonio Cultural: nuevas perspectivas para el conocimiento y la difusión del objeto cultural* Torres (2011). La necesidad en este caso fue: el análisis de la realidad visual alterna a la que propiamente observamos, llamada realidad aumentada destacando espacios comprendidos en patrimonios culturales que tienen como característica insertar objetos o espacios virtuales en escenarios reales, mediante la utilización de un determinado *display*. La importancia de poder transmitir partes incompletas o restos arqueológicos a los visitantes de distintas partes hace que el valor de la interpretación gráfica sea notable y al mismo tiempo logre impartir un concepto patrimonial. El objetivo general se basó en potenciar las posibilidades y la difusión del objeto cultural. La metodología utilizada comenzó desde un análisis de los primeros ensayos desarrollados y proyectos digitales basados en la realidad aumentada en 2D y 3D como *ARCHEOGUIDE*, *LIFEPLUS*, *ENAME 9743*, entre otros. El uso de los dispositivos móviles con los sistemas de información tenía una amplia información sobre yacimientos arqueológicos encontrados. Las tecnologías de la información y la comunicación

(Tics), han formado parte de esta expansión de contenidos culturales con la iniciativa de generar diferentes aplicaciones para el sector turístico, con ayuda del internet y el alcance evolutivo de los dispositivos electrónicos se generó un avance formal durante los últimos años. Como resultado se denota a la realidad aumentada como un nuevo medio para el Patrimonio Cultural con una nueva óptica, en donde la variedad del discurso interpretativo, logra definir un conocimiento pleno y valor del mismo. Para concluir con el análisis se debe considerar que la realidad aumentada representa una gran alternativa potencial para la difusión y valorización de objetos patrimoniales en este caso, las estructuras arquitectónicas han otorgado un importante impacto histórico para una determinada región.

Para finalizar se tomó el proyecto: *La realidad aumentada aplicada al periodismo impreso*, Masero (2014). el periodismo impreso es un medio de comunicación muy antiguo desde los años 50, que, con el tiempo ha surgido nuevos avances tecnológicos, en donde los medios impresos ya no son muy interesantes para sus lectores y además para la nueva gente que está sumergida en las tendencias tecnológicas habituales, son más propensos a este tema, ya que con la llegada del internet la información fue más fácil de encontrar desde la comodidad de la casa. el objetivo de este proyecto fue implementar la (RA) a los medios impresos, como un medio de comunicación innovador y eficaz en la interactividad de lo virtual con el mundo real. Para ello hubo un estudio de casos permitientes en donde se aplica la realidad aumentada como por ejemplo la revista “*Fotogramas*” aunque no se puede hacer mención al contexto que tiene el mismo, por otro lado, el estudio de estos, conllevaron una investigación empírica, en la cual, se pudo ver los rasgos: “Examina o indaga sobre un fenómeno contemporáneo en su entorno real, Las fronteras entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes”, con esto se realizara un aplicativo que se llamara “Sevilla Cultura”, es una empresa en la cual su ámbito está relacionado a lo cultural, en si Sevilla cuenta por una gran diversidad de los espacios para ofrecer información. Por tal motivo con esta aplicación se comenzará a realizar un prototipo alfa de la aplicación que se consolidará como una nueva *app* de negocio periodístico perfilando algunos de los componentes que darán soporte informático para la misma, en donde se conjuga el entorno real con la cámara de un *Smartphone* con el usuario.

En el Ecuador existe un proyecto de realidad aumentada que fue creado por MAPRAE que significa “*Museo de arte precolombino en realidad aumentada del mundo*”, “el cual consta de 55 objetos

virtuales de arte precolombino de las diferentes culturas que poblaron el Ecuador. La muestra museográfica en Realidad aumentada es mostrar la riqueza histórica del Ecuador llevando la muestra del museo a todo el mundo” (MUNDO, 2017). Se ve reflejado la importancia de mostrar una parte histórica de todo el Ecuador.

8.2 MULTIMEDIA

La multimedia es un sistema mas utilizado en la actualidad para compartir información de manera participativa con las personas, (R & Pina, 1994) menciona que, “la multimedia es un sistema básico que comunica al usuario a través de múltiples símbolos interactivos, es capaz de presentar información textual, sonora y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de vídeo, gráficos animados, sonidos y voces, textos...en conjunto”(p.2). Por otro lado (Guerrero, 2017) aporta con la idea, multimedia puede ser cualquier sistema, hardware o aplicación, destinado a la integración, dentro de un sistema informático de información (p.14). En consideración, la multimedia es la unión de varios elementos, además estos pueden trabajar individualmente o separados para cumplir su objetivo en común de comunicar eficazmente.

8.3 DISEÑO MULTIMEDIA

Para (Behoya, 2015) “El diseño multimedia abarca diferentes campos que trabaja en armonía, con los constantes cambios tecnológicos que facilitan de mejor manera la información a cualquier parte del mundo, su influencia se ve reflejada en las diferentes áreas como: el arte, educación, entretenimiento, entornos virtuales y videojuego, realidad aumentada entre otras con un alcance más amplio”(p.1-2). En sí, este trabajo es muy interesante en donde se puede crear una mejor experiencia e interactividad para compartir información utilizando los recursos (sonoros, video, imágenes y texto).

8.3.1 Elementos de la Multimedia

Los elementos de la multimedia según (Menjivar, 2001) aporta “La multimedia es un sistema informático donde las aplicaciones multimedia incluyen en asociaciones predefinidas como hipervínculos o enlaces” (p.17). Estos elementos son fundamentales para la conectividad de la

información, sin olvidar los medios visuales, sonoros, textos y organización. los mismos que sirven para cumplir con un objetivo o tarea que proporcionan un acceso en las tecnologías. Por otra parte (Guerrero, 2017) afirma:

Los elementos más importantes en la creación de sistemas multimedia interactivos son la animación, los gráficos, el sonido y el video. Todos ellos generan información de naturaleza digital que a veces requieren un gran espacio de almacenamiento, por lo que se han desarrollado nuevas tecnologías que permiten, por un lado, el almacenamiento de gran cantidad de datos, y por otro lado el ahorro de espacio mediante técnicas de comprensión (p. 3).

8.4 REALIDAD AUMENTADA

La realidad aumentada (RA) es un nuevo medio alternativo para la interacción de información mediante un dispositivo tecnológico, como lo menciona (leod, Alonso, MoralesSuarez, & Rosario, 2017) “Esta tecnología integra señales captadas del mundo real con señales generadas por computadoras, las hace corresponder en la construcción de nuevas realidades coherentes, que se complementan y coexisten en el mundo real y el mundo virtual” (p.1). Esto mejoraría la experiencia visual cognitiva en calidad de la comunicación, además que integra elementos esenciales como la visualización y seguimiento de la inmersión e integración de la realidad mixta, en donde se establece la posición y orientación de los objetos reales y virtuales en el ambiente físico real para después ser visualizados en una pantalla (Bonifaz & Molina, 2015).

Hablando de la realidad aumentada se define como una tecnología que se puede añadir información virtual en un tiempo y espacio real, en donde una cámara de un dispositivo móvil u ordenador (PC) capta un determinado lugar o código QR para llevar a cabo la visualización de la información virtual, para poder disfrutar la RA, otro de los requisitos indispensables es tener una aplicación que ejecute la RA.

8.5 TIPOS DE REALIDAD AUMENTADA

8.5.1 Realidad aumentada con marcadores

Los marcadores son el medio para la activación para que se desplegué la información por excelencia en el mundo de la realidad aumenta y estos se desbordan en tres grupos que (Sevilla, 2017) menciona a continuación:

8.5.1.1Códigos QR

Tienen formas geométricas en blanco y negro que incluyen información del tipo URL, VCard, texto, email, SMS, redes sociales, PDF, MP3 APP stores, imágenes, teléfonos, eventos, wifi y geolocalización. Con la cual es más monótono este medio y es uno de los primeros marcadores que se generó para la RA en sus inicios (p.3).

Imagen 1: Código QR



Fuente: Realidad aumentada basada en marcadores, Universidad Politécnica de Madrid.

8.5.1.2Marcadores (*Markers*)

Para (Ortega, 2012) Estos tienen la misma característica que los mencionados anteriormente con la diferencia, en si utilizan generalmente cuadrados y dibujos sencillos y asimétricos (p.138).

Imagen 2: Marcadores



Fuente: Marker utilizado por EZFlar.

8.5.1.3 Imágenes (*Markerless*)

“Cualquier dibujo o fotografía puede ser válido para activar la aplicación de realidad aumentada es la forma más evolucionada de las anteriores formas ya mencionadas” (Ortega, 2012).

Imagen 3: Realidad aumentada con Imágenes



Fuente: Libros híbridos y realidad aumentada, Barcelona.

8.5.2 Realidad aumentada a través de objetos tangibles

Este tipo de realidad aumentada se basa en un objeto sumergido en el entorno real; el mismo será el activador cuando los sensores de la cámara lo capten y dará paso a la reproducción de la información; esta modalidad, genera una interactividad con el objeto virtual aparentemente natural; este requiere un nivel de programación elevado, pero su uso es muy sencillo (Sanchez, J, Ruiz, Belen, & Olmos, 2017, pág. 189). Al referirnos a objetos tangible en la RA, es un medio de reconocimiento en objetos determinados que permanecen en el entorno real o físico.

Imagen 4: Realidad aumentada con objetos tangibles



Fuente: Tipos de realidad aumentada según sus formas de utilización.

8.5.3 Realidad aumentada por geolocalización

La realidad aumentada por geolocalización es la interacción a modelos de georreferenciación creadas por medio de GPS, “se puede obtener respuestas fijas predeterminadas por lugares de una ciudad, permitiendo al usuario tener un recorrido por las calles con gran interactividad” (Sanchez, J, Ruiz, Belen, & Olmos, 2017)(p.188). Además (Ortega, 2012, pág. 2) menciona que:

“la realidad aumentada por este método consta que la información que se añade sobre el escenario real viene condicionada por la posición, orientación e inclinación del dispositivo móvil utilizado. Por lo cual es necesarios un sistema global de navegación por satélite (GNSS) capaz de determinar en cualquier lugar del mundo la posición de un objeto, de una persona o de un vehículo con una elevada precisión (GPS)”

Imagen 5: Realidad aumentada por geolocalización



Fuente: Streetmuseum, aplicación de realidad aumentada con fotos históricas de Londres

Imagen 6: Realidad aumentada por geolocalización



Fuente: Streetmuseum, aplicación de realidad aumentada con fotos históricas de Londres.

8.5.4 IMPORTANCIA DE LA REALIDAD AUMENTADA

Para (Torres, 2012) “Las aplicaciones de realidad aumentada basadas en elementos de interfaces tangibles de usuario, constituyen hoy en día las más utilizadas en entornos museísticos. Aquí el visitante interactúa con el objeto virtual como si fuera real, mediante la manipulación de unos marcadores o patrones que funcionan como referentes para insertar el objeto virtual en el espacio real del museo” (p.40). En sí, la realidad aporta información en un espacio físico-virtual, colaborando con la educación a todo tipo de personas con temas de interés mayor.

8.5.5 ARTIVIVE

Esta aplicación fue fundada por Sergiu Ardelean y Codin Popescu en enero de 2017 en Viena, Austria (PressKitHero, 2017). En realidad, esta aplicación es una herramienta para artistas, el cual, vincula con el arte clásico y el arte digital. Por tal motivo los artistas pueden llevar a sus observadores a nuevas innovaciones en la interactividad de sus exposiciones. Los visitantes tienen que usar solo sus propios teléfonos inteligentes o tabletas para experimentar la realidad aumentada.

Imagen 7: Imagen de la aplicación



Fuente: Wikimedia COMOMS.

8.6 FOTOGRAFÍA

En la actualidad, la fotografía es uno de los medios de comunicación, que han perdurado en el tiempo, y que han pasado a convertirse en un género artístico, forma de expresión y carrera profesional. Se encuentra presente en varias áreas dentro de la vida cotidiana, y forma una parte fundamental dentro de la promoción, y manera de dar a conocer al público gran variedad de

opciones, desde lugares hasta objetos, los cuales puedan ser promocionadas generando un gran impacto visual.

En este sentido se lo puede definir como “el arte, habilidad y la ciencia de producir imágenes permanentes de objetos sobre superficies fotosensibles” (Barahona, 2018, pág. 30), es en sí la acción de poder capturar lo que se está viendo en el momento, y desde la perspectiva de quien la realiza, teniendo como objetivo, poder registrar aquel instante en el tiempo. Es importante mencionar también que la palabra en sí se deriva del griego foto (luz) y grafos (escritura), es decir escribir con luz, esto, haciendo referencia en parte, al mecanismo, y procedimiento por el cual, se conseguí retratar, o plasmar la imagen que ha sido tomada.

Como lo menciona Hernández (1998, pág. 33), la fotografía se considerada como una combinación de técnica y arte, donde se ponen a prueba elementos técnicos, intuitivos, conceptuales y se destaca la creatividad, con el fin de producir múltiples imágenes. Estas pueden llegar a ser una composición bastante compleja, que requiera de otro tipo de materiales y equipos, como también puede ser tomada de forma muy breve, intentando capturar la realidad en aquel tiempo espacio.

Es precisamente esta última característica en la que se centra, el presente proyecto académico, puesto que en este sentido la fotografía empieza a formar parte, de un registro histórico, entonces se transforma en el “instrumento, al que la antropología misma confiere potencialidades técnicas, epistemológicas y metodológicas” (Hernández, 1998, pág. 33). En este punto este accionar, cambia de punto de enfoque, ya no solo se trata de promocionar, o mostrar lo que existe, aquí lo fundamental, es el hecho de tomar registro del entorno, se habla también de un retrato de la historia, y porque no funcionar ambas, permitiendo, un doble accionar, y un efecto más impresionante, ya que no solo se cumple el objetivo de capturar, también el de promover y promocionar.

8.6.1 Ficha fotográfica

Una de las principales funciones de las fichas Fotográficas, es documentar y sistematiza los datos, que permitan interpretar las características principales y más notorias dentro de un trabajo fotográfico, es decir “reconocer e identificar el universo de trabajo tanto en material fotográfico, en fichas de catálogo y registros de procedencia del mismo” (Möller, Solari, & Pinche, 2012)

Para esto se realiza una evaluación de la información expresada en las imágenes, el años, el tipo de técnica utilizada, autores años, corrientes en las que estaban inmersos, incluso ciertos elementos que se distinguen, así como verificar el fin con la que fue tomada, y si esta es una obra suelta o pertenece a una colección dentro de algunos libros, enciclopedias entre otras, así lo mencionan los autores (Möller, Solari, & Pinche, 2012).

El formato de estas fichas puede realizarse con los parámetros, que se requieran, ya que cada institución, se maneja con objetivos o finalidades distintas.

8.7 FOTOGRAFÍA ETNOGRÁFICA O ANTROPOLÓGICA

La fotografía etnográfica se compone de dos elementos principales, los cuales son la fotografía y la etnografía o antropología.

Por lo tanto, se expondrá con profundidad en primer lugar a la antropología. Esta “pretende hacer un «retrato» de las sociedades mostrando su complejidad histórica; busca explicar la evolución del hombre en sus procesos individuales y sociales, y la manera como se sintetizan en sus estructuras contemporáneas” (Hernández, 1998), en otras palabras está centrada en expresar la realidad de la sociedad, su entorno y los distintos procesos que han tenido, que a través en una línea de tiempo definida, sus contextos, y las características particulares que definen a determinado grupo de personas en un tiempo específico.

Se puede decir que esta surge de la necesidad del ser humano por explicar su origen, y tomando en cuenta de que las personas son por naturaleza seres sociales, interpretar sus relaciones entre sí, y como estas han contribuido en el desarrollo de su entorno, y de su propia cultura, esto hace referencia el autor Hernández (1998), y citándolo textualmente, menciona que “La antropología es una ciencia cuyo objeto es el hombre y su principal finalidad es la comprensión de la variabilidad humana”.

Para un antropólogo es de gran ayuda tener referencias visuales, de una comunidad o cultura, ya que contribuye a un acercamiento clave a la hora de investigar, o realizar los primeros acercamientos, al lugar, es así que interfiere mucho la siguiente frase “El nivel de profundización del conocimiento sobre el tema a fotografiar puede determinar el propósito y la claridad del

mensaje, pero la relación con los sujetos fotografiados es determinante” (Hernández, 1998). Es en este instante donde la fotografía toma protagonismo, y se articula con la etnografía o la antropología, una mezcla adecuada potencializa, y fomenta las posibilidades que se pueden obtener, cuando se juntan estas dos grandes características.

La fotografía “evoluciona conforme se integran nuevas técnicas y nuevos métodos de investigación, orientados siempre a un conocimiento más amplio, profundo y exacto de lo que es el objeto antropológico” (Hernández, 1998), un avance en la tecnología, permite entonces, poder aprovechar la accesibilidad, a lugares recónditos, por la facilidad de transporte de los equipos, para la documentación, incluso permiten que la información sea más inmediata, y en la actualidad, que la información pueda ser inmediata, desde su investigación es un factor clave, para que esta tenga éxito.

Dentro de este ámbito uno de los términos comunes es la imagen antropológica, esto aplicado a todo registro visual, que un antropólogo pueda obtener, esto lo menciona el autor Brisset (1999), habla también de la importancia de un conocimiento teórico, de por medio, es decir, no el de captar una imagen porque sí, lo interesante sería, que quienes estarán próximos a captar los momentos dentro de una cultura, tengan un previo conocimiento, del motivo, por el cual están ahí, conozcan los antecedentes, que existen de por medio, sepan la historia, y el entorno en el cual estos se han desarrollado, para que pueda realizar un acercamiento horizontal, y esto pueda expresarse no solo, con las personas del lugar quienes podrían estar más dispuestos, a invitar a un extraño a su espacio, si no que también, se vea reflejado en el trabajo fotográfico final.

El origen de la valoración entre el antropólogo y el fotógrafo, salió a la luz debido al descubrimiento de la importancia de las fotos archivadas, y que después de tiempo se convierten en hitos históricos, ya que se convierten en la única prueba que sobrevive en el tiempo, así lo menciona Brisset (1999), desde tiempo atrás, se ha venido observando, el interés, ya sea con fines científicos, o por tener algo particular, que retratar, tomándolo de forma exótica, es así que queda registrado lo siguiente que prueba lo antes mencionado, “se iba extendiendo por las metrópolis un interés por recopilar el mayor número de imágenes que permitiesen el estudio físico de los otros, los pueblos colonizados, aunque los autores no fueran antropólogos sino viajeros o aficionados observadores” (Brisset D. E., 1999).

En cuanto a etnografía esta se dice que “es clave para darse cuenta de los temas que no salen en las fotos” (Brandes, 2005), dentro de esta particularidad, las clases sociales, son parte de estas dinámicas, la secuencia de las fotos, y lo que quieren transmitir, su esencia entre lo que no es tan evidente, y el proceso mismo de analizar las fotos, y darles significado, forma parte de estas fotos.

Por consiguiente, se puede decir que “la fotografía «nos habla»; esta analogía hace referencia a su cualidad de comunicación.”, es así que uno de los objetivos finales, es la observación y registro, que pueda extraer posteriormente, y forma parte de los hechos sociales, en los que se ha emergido, y de los cuales aprenderá, y se permitirá, conectarse para exponer su trabajo, desde su perspectiva en un lugar extranjero, y su portafolio final.

8.8 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La producción audiovisual, como un término con variados significados, lo cual se relaciona con distintos aspectos audiovisuales, “por un lado, es el proceso general de creación de una obra audiovisual, es decir, a toda la actividad que empieza con la idea y termina con la obtención de la copia estándar” (Ortiz, 2018), por otro lado, se puede decir basado en las palabras del autor, que son las acciones que se trabajan con varias producciones en paralelo. Esta pasa por tres frases, que son preproducción, producción y postproducción, la primera hace alusión a todos los preparativos en la antesala del trabajo, la segunda al montaje, es decir al momento exacto en el que se realiza la cobertura, y la última, con los toques finales, que necesita ya sea una imagen, o el audio.

En la actualidad son varios los medios que han aumentado en cuanto a comunicación en los cuales prestan información de forma inmediata, aumentando la respuesta acción reacción, y preparando a las personas, frente a la necesidad de estar comunicados, de formas diversas. Dentro de estas funciones están, el ser creativo, apegándose al guion, o ficha técnica realizada, dirigir y gestionar, la programación, realizada con antelación, para superar la necesidad, dar seguimiento y control, controlando el control de trabajo óptimo, dirigir los recursos económicos, de forma eficaz y eficiente, motivar y liderar los procesos, en el grupo de trabajo (Ortiz, 2018).

8.8.1 Tipos de producción audiovisual

8.8.1.1 Producción de ficción

Esto es opuesto al documentalismo, “las obras de ficción no buscan la captación de la realidad sino recrearla y transformarla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido” (Tiscar, 2017) Están basadas, en creaciones que provienen de ideas surrealistas, siendo este género es el más comercial y apreciado por el público, donde las que, más acogimiento tienen son las producciones más taquilleras, dentro de la ficción encontramos diferentes géneros con sus particulares definidas las cuales son formales y narrativas, teniendo un toque de drama, o muchas veces comedia. (Tiscar, 2017)

8.8.1.2 Producción de documental, reportajes

Es la realización de tomas reales, en las cuales se trata de reflejar la realidad, lo más apegado a lo que está sucediendo, sin aumentar, o transmitirlo de forma que no exista alteración de los hechos, estos también pueden ser imágenes archivadas, reportajes, o trabajos dedicados a un tema específico, que ya existió y retomarlo en forma de sucesos o hechos, que merecen ser recordados. (Tiscar, 2017)

8.8.1.3 Producción de video creación

(Tiscar, 2017) hace referencia a que es “El objeto de este tipo de vídeos es el arte en sí, los fundamentos del mismo y la investigación de los procesos de la obra audiovisual”. Las personas que deciden realizar una video creación, pretenden que su puesta en escena sea original, y sobre todo marque una línea distinta, entre las creaciones que ya circulan en el ámbito. La finalidad es crear un producto con carácter artístico sin las limitaciones, ni trasgresión a los géneros preestablecidos y convenciones narrativas o comerciales, que, mediante colaboraciones, se deja proveer su vocación experimental.

8.9 PROCESO DE PRODUCCIÓN

Toda producción audiovisual está compuesta por tres etapas:

8.9.1 Preproducción

Sánchez, Antonio (2001) dice que “la preproducción encierra las tareas previas al rodaje: desde el desarrollo del primer borrador hasta el plan de rodaje, pasando por la elección del casting y las locaciones, los trabajos del diseño de producción, las labores del departamento de publicidad y marketing etc.” (p. 18)

8.9.1.2 La Idea

Para los autores Espinosa, Susana y Abbate, Eduardo (2005) la idea “es el primer chispazo que nos despierta cierta inquietud y sobre la que fantaseamos posibilidades que la rondan, que la desarrollan, que la expresan” (p. 62)

8.9.1.3 Sinopsis

Para Fernández, Federico (2005) la sinopsis “Es un relato literario breve y sintético que desarrolla toda la trama de la historia de modo que puede analizarse su estructura.” (p. 251)

8.9.1.4 Guion

Sánchez, Mariano (2011) menciona que “Una obra cinematográfica es una historia contada mediante imágenes, entonces, un guion escribe esas imágenes de manera sencilla, ordenada, coherente, para que llegue a la pantalla y transmita la emoción, el drama, la aventura, la condición humana”. (p.12)

8.9.1.5 Guion literario

Los autores Herrando, Enrique y López, Francisco (2004) afirman que “el guion literario es el texto que contiene el argumento de una película, con todas las escenas, el diálogo y las acciones y que, a veces, incluye los movimientos y los ángulos de cámara. El guion literario se debe considerarse

como un anteproyecto de la película, pues durante el rodaje y el montaje se introduce multitud de cambios.” (p. 251)

8.9.1.6 Storyboard

Luciano, María (2011) define que el storyboard “traslada cada plano del guion técnico a una viñeta, como si de un cómic se tratara. La elaboración del storyboard supone una exposición muy aproximada del resultado de la acción prevista en el guion técnico y sirve también para ordenar el pensamiento del director, haciendo recapacitar sobre la conveniencia de algunas decisiones tomadas previamente.” (p. 60)

8.9.2 Producción

Para los autores Espinosa, Susana y Abbate, Eduardo (2005) “la producción es el momento donde se filman y se graban todos los elementos de imagen y sonido que necesitamos hasta haber acabado todo el guion.” (p. 67)

8.9.2.1 Encuadre

El autor Hernández, Gustavo (2007) dice que: “por encuadre se entiende el ordenamiento intencional y planificado por el director y su equipo técnico que busca registrar a través de la cámara los acontecimientos que suceden en una puesta en escena.” (p. 84)

8.9.2.2 Movimientos de Cámara

Para Luciano, María (2011) “Con el movimiento de cámara se produce un cambio en los puntos de interés dentro del encuadre inicial y, con él, de los elementos presentes en campo.” (p. 45)

8.9.2.3 Plano

Sánchez, Mariano (2011) dice que: “El plano es la proporción de celuloide captada por un solo funcionamiento ininterrumpido de la cámara.” (p. 15)

8.9.2.4 Escena

Para Luciano, María (2011) la escena “es una parte del discurso que transcurre en un mismo escenario, interior o exterior, en un tiempo ininterrumpido y que no tiene un sentido dramático completo por sí misma en el contexto de la obra, excepto en el caso de que, conceptualmente, una sola escena configure una secuencia.” (p. 37)

8.9.2.5 Secuencia

El autor Sánchez, Mariano (2011) menciona que “la secuencia se compone de encuadres empalmados que forman entre sí un fragmento inteligible de la narración cinematográfica. Es un fragmento de la acción, un trozo del filme que presenta una unidad de tiempo y espacio.” (p. 16)

8.9.2.6 Composición

Para los autores Lynn, Gale y Rodrigo, Corinna y Rosales, Arturo (2007) dice que “aunque existen elementos de composición que nos ayuda a definir la imagen. Entre ellos tenemos el ritmo, el uso de simetría o asimetría, perspectiva, tención, punto de vista, enfoque selectivo, entre otros, elementos todos ellos que nos conducen a comunicar nuestra idea.” (p. 142)

8.9.3 Postproducción

Sánchez, Antonio (2001) menciona que “la postproducción” esta relacionados con los trabajos de montaje, sonorización, laboratorio, corte de negativo, etalonaje edición final de las copias, posteriormente hasta que la película se estrene en diferentes salas públicas. Cabe recalcar que también incluye la promoción y distribución del material. (p. 18)

8.9.3.1 La Edición

La edición es el proceso de reordenado o modificar de los clips, además de modificar tiempos y pistas de audio para finalmente formar y renderizar otro video.

8.9.3.2 Edición de Sonido

Para Gustems, Josep (2012) “la edición de sonido es el proceso a través el cual se transforma, se integran y se unen los sonidos ya grabados convirtiendo en definitivos los elementos sonoros que se combinan en una producción audio visual.” (p. 122)

8.9.3.3 Efectos visuales

El autor Millerson, Gerald (2001) menciona que el efecto visual “se utiliza para crear una ilusión y puede ser sencillos y atractivos o muy elaborados e inexpressivos. Sin embargo, en la práctica, los efectos se realizan por diversas razones: por conveniencia, economía, seguridad y fiabilidad, o cuando no es posible conseguir un determinado impacto visual de otra manera.” (p. 745)

8.10 INFORMACIÓN INTERACTIVA

“La interactividad se ha definido como la relación que existe entre un ordenador y la persona que lo usa.” (Lacruz, 2002, pág. 152). Se refiere a la calidad de la interacción, el mismo que es demostrado por la experiencia del usuario que tiene en el medio y el grado que ha sido diseñado para soportar la interacción. Pero en sí, también se lo puede definir según (Gómez, 2015) “la interacción es un proceso de mutua transformación entre entidades (personas, objetos o servicios). Su principal característica es la reciprocidad de las acciones que conduce al dialogo entre las entidades y a la influencia mutua del comportamiento” (p.14).

Es decir, la interactividad es un proceso mutuo en donde la información tiene el rol de poder comunicar de una manera eficaz y fácil, sin causar un aburrimiento con el usuario sino lo contrario. Por tal motivo el diseño multimedia de la información para la interactividad debe ser adaptable para el público para cumplir su objetivo. Tomando en cuenta el proyecto de investigación la interactividad que los usuarios se ve reflejada en la manipulación de alejamiento y acercamiento en el momento de reproducción del video informativo, considerando con más detalle las imágenes al espectador.

8.10.1 Interactividad de la propuesta con la App Artivive

Como primer paso se descarga e instala la app Artivive ya sea en desde App Store, Google Play o detectando el código QR.

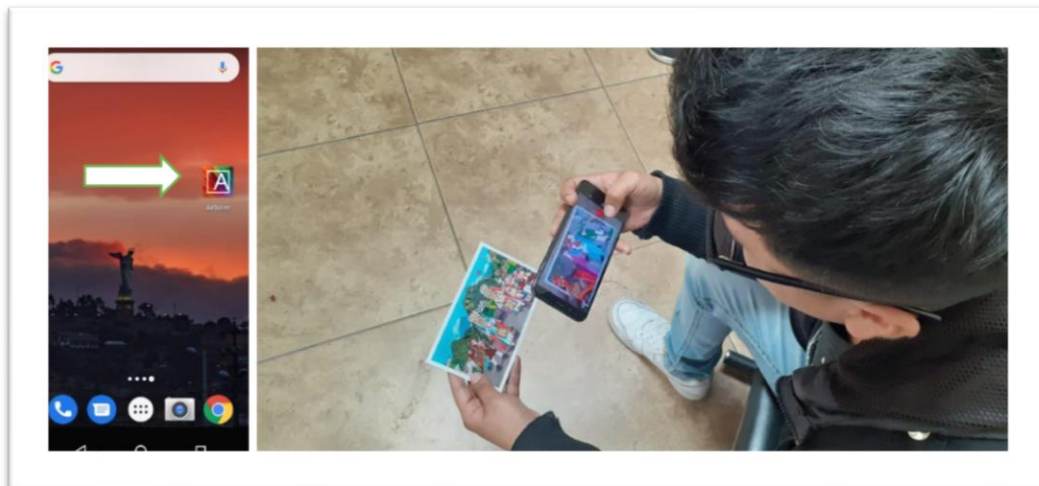
Imagen 8: Código Aplicación



Fuente: Tiendas de App Store, Google Play y código QR por Artivive.

Una vez instalada la app Artivive, se escanea apuntando a la imagen, tratando de encajarla en la pantalla del dispositivo móvil. Al momento de haber escaneado la imagen se despliega la información registrada en la aplicación y finalmente el espectador disfruta de la experiencia audiovisual en realidad aumentada.

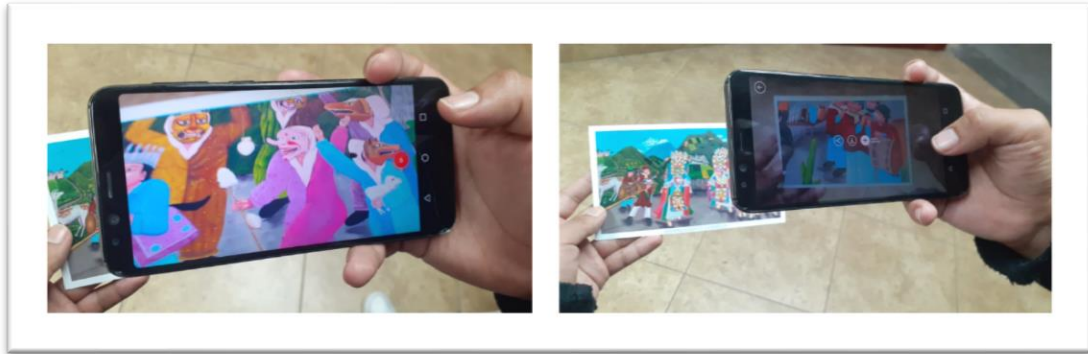
Imagen 9: Interactividad Usuario



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2020

Además de ser visualizado el proyecto audiovisual la aplicación permite grabar en tiempo real con una duración de 10 segundos, presionando la opción del lado derecho de la pantalla del dispositivo.

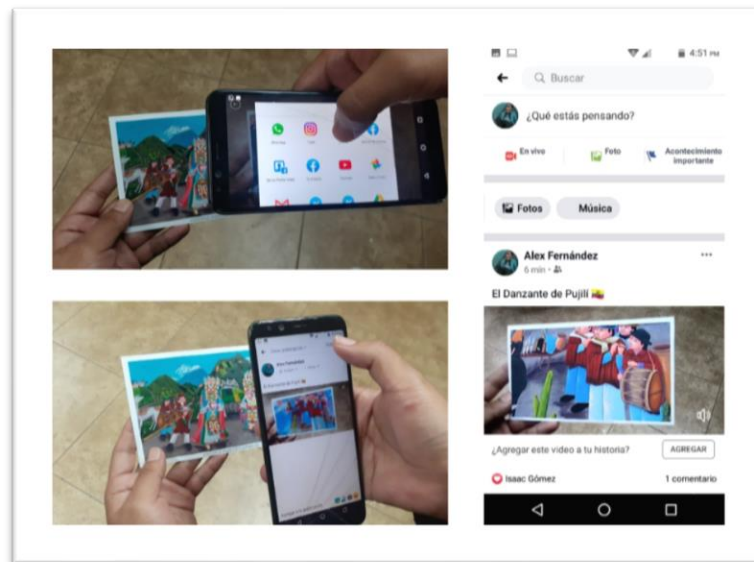
Imagen 10: Modo Grabación



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2020

Finalmente, una vez grabado el proyecto audiovisual, permite descargarlo y posteriormente compartirlo en distintas redes sociales y entre otras plataformas digitales, ya sea como historia o publicación, generando un mayor alcance de la propuesta interactiva hacia distintos espectadores.

Imagen 11: Modo Compartir



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2020

8.11 CANTÓN DE PUJILÍ

8.11.1 Fundamentación histórica de Pujilí

Los principales aborígenes situados en Pujilí fueron los Panzaleos, quienes cobijados por la deslumbrante colina del Sinchuasín, en una amplia y extensa llanura, pudieron producir sus alimentos con ayuda de la agricultura. Pujilí se encontró asentado en los territorios de *Pugllileo*, que se define posada de los juguetes.

De acuerdo a la revista “*Pujilí historia y tradición*”, tomada de diferentes fuentes textuales de (Jácome, Paredes Ortega, & Naranjo, 2013), manifiestan que:

“El *Ayllu* de *Puxilí* (nobleza incaica, reducido mosaico étnico que sobrevivió a la conquista española), es el antecedente más remoto de estas tierras, época prehistórica en la que se forjaron las primeras manifestaciones somáticas, lingüísticas, culturales, políticas, religiosas y sociales” (p.8-9).

A partir del siglo XV Pujilí, como todo territorio nacional enfrentó una invasión por parte de los incas, afrontando diferentes frustraciones e influencias de los conquistadores.

Según (Jácome, Paredes Ortega, & Naranjo, 2013), se destaca que:

“Fue considerado un asentamiento indígena sumamente importante, cuyo fundador según los estudiosos fue *Alonso Hacho Cápac*, hijo de *Nina Cápac*, quien, se dice, vino del Cuzco con *Túpac Yupanqui*, y cuando los españoles comenzaron la conquista, a partir de 1540, formó parte de Tacunga, hoy conocido como Latacunga. Los misioneros Franciscanos se acentuaron durante la colonia, su fundación española estaba a cargo del Cap. Antonio Clavijo. El desarrollo socioeconómico le permitió a la real audiencia de Quito recibir el mérito de ser fundada en 1657, por el Dr. San Buenaventura de Puxilí, y le correspondió la categoría de Villa con la jurisdicción de la ciudad administrada por el cabildo. Pujilí tuvo una relevante importancia a partir del 10 de agosto de 1809, se convirtió en refugio de los próceres quiteños perseguidos luego del fracaso del movimiento libertario, específicamente en la sección de Angamarca” (p.8-9).

En el periodo republicano durante la presidencia del Gral. José María Urbina, Pujilí es denominado “CANTÓN DE LA PROVINCIA DE LEÓN” (Cotopaxi), a través, del decreto Legislativo inscrito en el Juzgado Primero Parroquial de Pujilí el 14 de octubre de 1852 (Jácome, Paredes Ortega, & Naranjo, 2013, págs. 8-9)

Pujilí a través del tiempo ha sido parte de acontecimientos históricos para la nación, por su significativa historia, sus personajes reconocidos, su producción agrícola, ganadera, entre otros aspectos, hacen que el cantón sea un apreciado territorio ancestral y cultural.

8.11.2 Datos demográficos y geográficos

“El cantón de Pujilí se encuentra ubicada a una altitud de 2961 msnm al pie de la colina Sinchahuasín guardiana de sus antepasados y a 10 km, al occidente de la ciudad de Latacunga” (Jácome C. E., 2013, pág. 4), además que esta tiene como límites:

“El cantón de Pujilí tiene una extensión de 1289 Km², se prolonga en la zona centro – Occidente de Cotopaxi, limitado por el norte con los cantones de Sigchos, Saquisilí y Latacunga; al sur con el cantón Pangua y las provincias de Bolívar y Tungurahua; al oriente con Latacunga y Salcedo; finalmente al occidente con los cantones de Pangua y La Maná” (p.4-5).

La demografía según (Educación, 2016) El cantón Pujilí registra una población total de 69.055 habitantes: 36.319 mujeres (52,59%) y 32.736 hombres (47,41%). Su densidad poblacional es de 53,57 habitantes por km² (p. 6).

8.11.3 Fiesta del Corpus Christi

La fiesta del Corpus Christi, tiene un concepto espiritual resaltando al Cuerpo de Cristo es una de las fiestas de mayor relieve en la religión católica, celebración que se la realiza un jueves resaltando la Última Cena de Jesús. Según (Jacome, 2009), define que:

“Las manifestaciones folclóricas más representativas de Pujilí son el danzante, Corpus Christi, Las Octavas, más otras celebraciones populares que se desarrollan a lo largo del año, pero la expresión folclórica del Danzante y del Corpus son las demostraciones culturales de la identidad de los pujilenses. En el 2001, el ministerio de Educación declaró a la fiesta de las Octavas del Corpus Christi o del Danzante COMO BIEN INTANGIBLE PERTENECIENTE AL PATRIMONIO CULTURAL DE LA NACIÓN; así esta fiesta se convierte en emblemática y característica del folclore pujilense”. (p. 223)

La celebración de las Octavas se festeja al otro día del Corpus Christi, el viernes. En donde el comisario Municipal despliega una actividad inesperada para las haciendas, comunas, barrios para comprometer el apoyo y la participación de la comunidad (Jacome, 2009, pág. 226).

8.11.4 Danzante de Pujilí

8.11.4.1 Concepto cultural histórico

A través de los años la danza ha sido un ritual ceremonial conmemorando o solemnizando, por varios sentidos terrenales y espirituales ya sean por expresar: tristeza, alegría, resistencia, entre otros aspectos.

Según (Herrera & Monge, 2012), define que:

“Desde sus inicios, este personaje perteneció a la elite incásica. Con la llegada de los españoles, los sacerdotes se percataron que la fiesta indígena se llevaba a cabo en las mismas fechas que la fiesta de Corpus Christi y vieron la oportunidad de incluir a los danzantes indígenas como parte importante en la celebración religiosa” (p. 6-7). Una de las evidencias transcendentales de los danzantes se refleja y asemeja a los actuales danzantes del Corpus Christi, una figura precolombina de la cultura Jama Coaque (350 a.c – 1533 d.c), pertenecientes al periodo de integración ecuatoriano”. (p. 7).

*Imagen 12:*Escultura danzante inca



Danzante, cultura de Jama Coaque 350 A.C – 1533 D.C.

Fuente: exposiciones de arte-blogspot

Por otro lado (Jacome, 2009), menciona que:

“El Danzante, *Tushug* o sacerdote de la lluvia, baila de gozo por la cosecha del maíz mediante ritos de guerra en honor al Inca o Cacique principal, a manera de esclavo, el Danzante rendía culto con sus brazos y ritmo al cóndor de los Andes. Portaba en su mano diestra una planta de maíz, costumbre transformada en la colonia mediante el uso del alfanje.” (p. 311).

Según el diario, (El Pujilense, 2011) afirma que, El gobierno tomo de alguna forma mal vista esta celebración y llego a firmar un decreto prohibiéndoles a los danzantes llegar a las plazas de ninguna ciudad, porque según ellos era cosa de “indios”. Finalmente, para evitar esos malos entendidos en los lugares que existían plazas se construyeron parques y jardines; ahí surge la tradición de la toma de parques y jardines(p. 3) por otra parte (Jacome, 2009), menciona que, “En Pujilí aparece el danzante con su propio cortejo en la fiesta del Corpus Christi, y también en varios lugares de la comarca; Relleno de Jachaguango, Juiguas, San Isidro, Alpamálag de Acurios, San Vicente, Vásconez, Pucará, San Rafael, Guambaló, Conchacápac, Danzapamba, Verdesoto, Rupashca-Hacienda y Angamarca” (p. 311).

Pujilí representa la identidad de los pocos pueblos que a través de los años han venido dando vida reconociendo sus propios valores auténticos y las costumbres durante la conocida “Fiesta de las Octavas del Corpus Christi”. Esta fecha es suntuosa y activamente atractiva de la comarca en la que en ella sobresale como personaje principal el Danzante.

8.11.4.2 Indumentaria

La participación del Danzante con su colorida indumentaria tiene una imponente presencia, expuestos por un cabezal de gran belleza, la cual presenta una decoración a base de encajes, cintas, cascabeles, espejos, joyas, plumas de pavo real, perlas, entre otros.

Cabezal

La cabeza del danzante del Sol (Danzante del Corpus Christi), es majestuosa y colorida, impresiona por el esplendor en su confección como símbolo de acercamiento al Dios Sol.

- **Plumaje pintado de varios colores:** representan la corona del rey.
- **Varias sargas de plata antigua en la frente:** representan la riqueza del Ecuador.

- **Adornos de marfil, muñecos y focos:** representan la Mama Paccha madre de Atahualpa, y para otros la riqueza minera de la comarca.
- **Perlas, mullos, corales y cintas de diferentes colores:** representan los colores del arcoíris.
- **Espejos grandes y pequeños:** representan la iluminación del Taita Inti Padre Sol.
- **Bordado de varios colores las figuras:** representan las estrellas y luceros del cielo.
- **Baile:** Sus movimientos tratan de asemejarse al vuelo del cóndor de los andes.

Otros accesorios pertenecientes a la Comparsa:

- **Alfajía de mano en forma de pájaro:** representa la guía de procesión.
- **Bastón de mando adornados con cruz de plata:** representa símbolo de dignidad del danzante y alcalde. (Tucumbi, 2017)

Careta

Es un símbolo que es importante en las fiestas andinas, se observa distintos motivos y modelos: el mono, el perro, el tigre, el payasito y la carishina; que tiene un significado especial de sátira a la conquista española y a la imitación de distintos animales de la región andina y oriental. (Morales, 2002, pág. 75)

Macana

En los hombros del Danzante se coloca la macana de colores que cubre la madera que soporta la pechera y la delantera, con diferentes bordados y sirve para cubrir la cabeza del bailarín cuando se despoja del cabezal para descansar.

Espaldar

Es el ornamento de mayor tamaño. Cubre la parte superior de la espalda del Danzante y está unido en la parte posterior y superior del cabezal. Es de forma rectangular y muestra riqueza en el bordado y en decoración (El Pujilense, 2011).

Los bordados frecuentemente representan motivos eclesiásticos, como la eucaristía, el cordero, pero también motivos florales y pequeñas figuras de caballitos y jinetes. El valor del vestido se expresa en la calidad del bordado, en la decoración y belleza del conjunto.

Pechera

Es un corte de tela rectangular; se adorna con monedas antiguas tiene flecos en los costados, se sujeta con una tira de madera al centro y bordados florales. Las franjas con los colores del arco iris, caen desde los hombros hasta la altura de los pies. En la pechera se colocan carios adornos como piedras falsas, perlas y otros.

Delantera

Es colocado en la parte frontal inferior; consiste en una tela cuadrangular brillante, que puede ser de satín, brocado o damasco, ricamente bordado y decorado con espejuelos, reatas, lentejuelas y algunas veces, un borde de papel plateado y flecos.

Alfanje

Representa el símbolo del poder sacerdotal; es el guía (ñaupador) de la comunidad. Su confección es de lata, madera y hierro.

En la ceremonia al Dios Sol fue de oro puro, la representaba la planta de maíz y solo lo utilizaba el Sumo Sacerdote.

Pantalón

Se confecciona con telar blanco, tiene piernas anchas y holgadas que facilitan el movimiento de la rodilla a los pies al momento de ejercer el baile. La tela y el encaje son de dos o tres centímetros de ancho.

Mangas

La confección de las mangas se realiza en tela blanca perforada, sobre lienzo almidonado blanco, con acabados en forma de rosas.

Alpargatas y oshotas

Son similares a las alpargatas de cabuya, que se utilizan para el trabajo diario y agrícola en la comunidad.

Cascabeles

Van colocados en los tobillos del danzante y marcan el ritmo al son de la música del pingullo y el tambor. (El Pujilense, 2011, págs. 4-5)

8.11.5 Baile

Al observar al danzante, lo más característicos de este personaje es su baile, según (Vaca, 2010) menciona como:

“El baile del Danzante proviene de Anta Citua y CápacCitua de los Incas. El primero realizaba en julio, cuando los “oficiales y soldados con las mejores galas”; morriones dorados, plumajes, joyas y armas de cobre bruñidas, resplandeciendo en las manos para utilizarlas en juegos y figuras militares durante el baile” (p.41).

¿Qué es lo que quiere mostrar la coreografía en los rito y danza el danzante del sol o Corpus Christi? Según (pujilense, 2011) menciona.

“Pues bien este personaje representa en sí, al hombre, mujer, niño/a de su comunidad demostrando su alegría por la vida, por la muerte, el amor, la fe hacia su dios. El danzante dentro de las comunidades es representado por el más viejo y sabio; quien en conjunto con otros danzantes realiza estas coreografías, mientras que en la ciudad; este es representado por el alcalde, pero de igual forma junto con otros danzantes dirigen la fiesta del Corpus Christi, la que a su vez rinden homenaje al Inti Raymi o también conocido como la fiesta del sol, que es más bien el inicio de la cosecha en el ciclo solar o agrícola” (p.5).

El danzante “*Tusgug*” bailaba al gozo de la cosecha de maíz, mediante ritos de guerra en honor al Inca o Cacique principal, el mismo hacia culto con sus brazos y saltos, al ritmo simulado del cóndor de los Andes y al finalizar la danza lanzan al aire una paloma blanca.

El danzante efectúa tres entradas durante el día de fiesta, danza en las calles y frente al pretil de la iglesia matriz (Noticias, 2007).

A la orden del alcalde hace figuras difíciles de ejecutar e interpreta 8 movimientos como:

1. La media luna
2. Vuelta y regreso
3. El ocho
4. Choque
5. Cruce
6. Tope con vuelta
7. Abanico y la bomba

8.11.6 Ritmo Musical

El baile del danzante es acompañado por una persona que lleva consigo un tambor y un pingullo, reconocido como “el pingullero”, interpretando el género rítmico llamado “El Danzante” que es producto de la innovación de las antiguas danzas indígenas. En la actualidad en Pujilí existe un compositor indígena de la música autóctona llamado Mashi Julián Tucumbi, reconocido como el padrino de las fiestas del danzante por su música vernácula, que ha trascendido durante muchos años y ha sido reconocida como patrimonio de identidad cultural autóctona “entrevista Mashi Julián Tucumbi” (Véase en tabla 4).

9 PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

El proyecto planteado se enmarca en las preguntas científicas de investigación de acuerdo a los objetivos. debido a que el tiempo no es lo suficientemente amplio para poder realizar hipótesis.

Tabla 2: Preguntas Científicas o Hipótesis

Objetivos específicos	Preguntas de Investigación	Informantes Claves	Técnicas o instrumentos a Utilizar
1. Analizar las características denotativas y connotativas que representan al danzante de Pujilí, para ser utilizados como conceptos informativos en el desarrollo de la propuesta audiovisual.	¿Cuáles son las características denotativas y connotativas del Danzante de Pujilí?	Libros, artículos o tesis doctorales.	Ficha bibliográfica
	¿Cuáles son los conceptos que representa al danzante de Pujilí?	Libros, artículos o tesis doctorales.	Ficha bibliográfica

<p>2. Determinar la metodología adecuada, a través de un proceso de análisis e investigación para definir el concepto del producto.</p>	<p>¿Cuál es la cromática es la adecuada para fiestas populares?</p> <p>¿Cuáles son los planos fotográficos para captar una historia?</p> <p>¿Cómo se presentará al danzante en el producto final para llamar la atención del público?</p> <p>¿En qué formato se va presentar el producto fotográfico?</p>	<p>Libros, artículos o tesis doctorales.</p> <p>Profesionales en Fotografía.</p> <p>Profesionales en Fotografía.</p> <p>Libros, artículos o tesis doctorales.</p>	<p>Ficha bibliográfica</p> <p>Entrevista</p> <p>Entrevista</p> <p>Ficha bibliográfica</p>
<p>3. Establecer la aplicación idónea mediante indagaciones en diferentes medios de investigación, para</p>	<p>¿Cómo funciona la Realidad Aumentada?</p> <p>¿En qué plataformas se puede visualizar</p>	<p>Libros, artículos o tesis doctorales.</p>	<p>Ficha bibliográfica</p> <p>Entrevista</p>

favorecer la realidad aumentada como medio de difusión cultural.	la Realidad Aumentada? ¿Qué aplicación sería la adecuada para aplicar la propuesta final?	Profesionales en Multimedia Libros, artículos o tesis doctorales.	Ficha bibliográfica
4. Elaborar un producto audiovisual que presente las características representativas del Danzante del cantón de Pujilí, permitiendo obtener un valor informativo hacia los usuarios.	¿Qué narrativas se va aplicar en el producto audiovisual? ¿Qué programas de edición se va utilizar en la producción? ¿Cuál será la duración de cada video?	Profesionales en Producción Audiovisual. Profesionales en Producción Audiovisual. Profesionales en Producción Audiovisual.	Entrevista Entrevista Entrevista

Fuente 2: Cajamarca y Fernández, 2019

10 METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

10.1.1 Investigación Bibliográfica y documental

Este proceso consta en la búsqueda de información de hechos realizados como por ejemplos: libros, artículos científicos o revistas o como le describe (GómezLuna, Eduardo, & Navas, 2014) “todo proyecto de investigación y debe garantizar la obtención de la información más relevante en el campo de estudio, de un universo de documentos que puede ser muy extenso” ya que en la actualidad se dispone de mucha información científica gracias al internet es muy importante tener en cuenta que todo proyecto debe tener una referencia bibliográfica. Con esta investigación bibliográfica se generará información adecuada sobre *“Realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el danzante de Pujilí”*, tanto en la parte cultural del danzante de Pujilí como de la realidad aumentada en donde va ser aplicada este proyecto.

10.1.2 Investigación de Campo

Al mencionar investigación campo se comprende a información fuera de un área real para la verificación más concreta de un problema como lo menciona (Paz, 2017) “tienen como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio, la observación y la interrogación son las principales técnicas que se usa en la investigación” (p 20). En el caso del danzante de Pujilí se enfoca en el conocimiento histórico y simbólico por parte de sus moradores y visitantes que acuden al cantón de Pujilí ubicado en la Provincia de Cotopaxi.

10.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

10.2.1 Enfoque Cualitativo

El enfoque cualitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente” (Sampieri, 2004). Para aquello se va utilizar un medio que son entrevistas que según, (Bravo & García, 2013) se define como una conversación abierta un fin determinado distinto al simple hecho de acuerdo al proyecto o fenómeno presente forma parte de un diálogo coloquial. Instrumento que será aplicado a personas

con conocimiento en la parte cultural y profesionales en la parte multimedia, para composición de cada uno de los elementos de producto final.

10.2.2 Enfoque Cuantitativo

El enfoque cuantitativo por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación y según (Sampieri, 2004) “Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones.” Para lo cual se utiliza el instrumento de encuestas a pobladores del cantón y turistas que visitan el lugar con el fin de establecer puntos esenciales para la validación del problema presente en el proyecto relacionado “*Realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el danzante de Pujilí*”.

10.3.1 METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS MULTIMEDIALES

Para la aplicación de la Realidad Aumentada como medio multimedia de comunicación se va utilizar la Metodología para el desarrollo de proyectos multimedia de SAEED (2004) cuyo eje sea la combinación de texto, imágenes, pero especialmente animaciones, video, sonido e interactividad. El cual se identifica con la aplicación de la (RA) Realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el danzante de Pujilí, que servirá para dar a conocer de una manera más interactiva información necesaria relacionada a los diferentes puntos relacionados con el danzante como eje principal como, por ejemplo: Historia, Simbología, Música y baile.

Gráfico 1: Etapas para el desarrollo de proyectos multimediales.



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

11 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

11.1 MUESTRA DE LA POBLACIÓN

11.2 ANÁLISIS DE ENCUESTAS

Las encuestas realizadas a turistas y visitantes que acuden al cantón. Tienen como finalidad del conocimiento sobre el danzante de Pujilí como personaje principal en las Octavas del Corpus Christi. Además de las plataformas en donde el proyecto vinculado con la realidad aumentada como medio de difusión alternativo pueda ser visualizado.

11.2.1 Interpretación gráfica y Análisis de resultados

Para obtener los resultados se demostró aplicada a turistas en un aproximado de 80 personas que visitan el cantón de Pujilí. La selección de la muestra se determinó es una muestra básica de probabilidad de 100 personas. Con esta información se verá reflejada en forma detallada la interpretación gráfica y analítica de los resultados.

11.2.2 Tabulación de las encuestas

Análisis e interpretación general.

Acorde a las encuestas realizadas se evidencia que el propósito principal que se debería tomar a en cuenta es dar a conocer al Danzante y sus características representativas como la indumentaria, su representación cultural andina, su danza y pasos de baile, entre otros aspectos por destacar. A través de un medio multimedia alternativo para una mayor difusión cultural y turística durante todo el año.

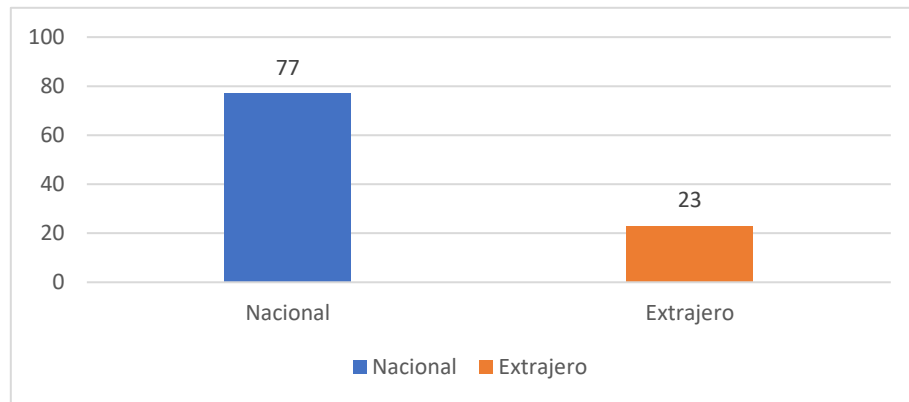
Número de personas encuestadas: 100

Fecha de realización de encuestas: 3 y 4 de noviembre de 2019

Lugar: Cantón de Pujilí - Parroquia La Victoria (feria de finados 2019)

1. **Datos Generales**
 - **Turistas**

Gráfico 2: Visitantes Nacionales e Internacionales

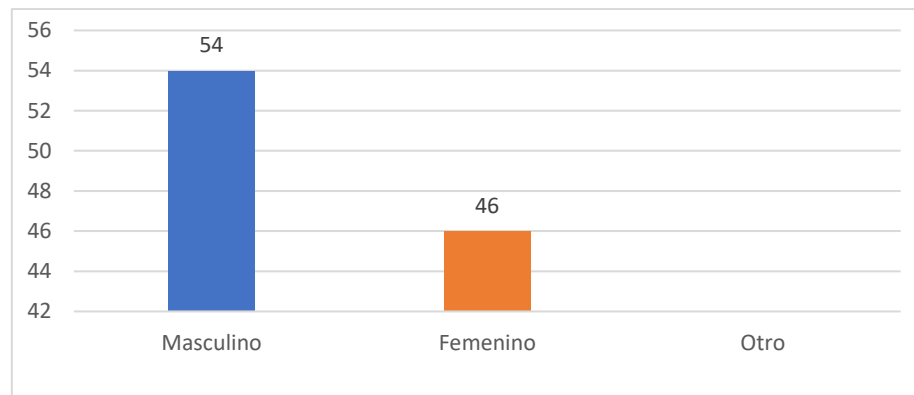


Análisis

De acuerdo a las encuestas realizadas se observa más la presencia de turistas nacionales con un 82% y extranjeros con un 18% quienes visitan el cantón de Pujilí.

- **Género**

Gráfico 3: Género

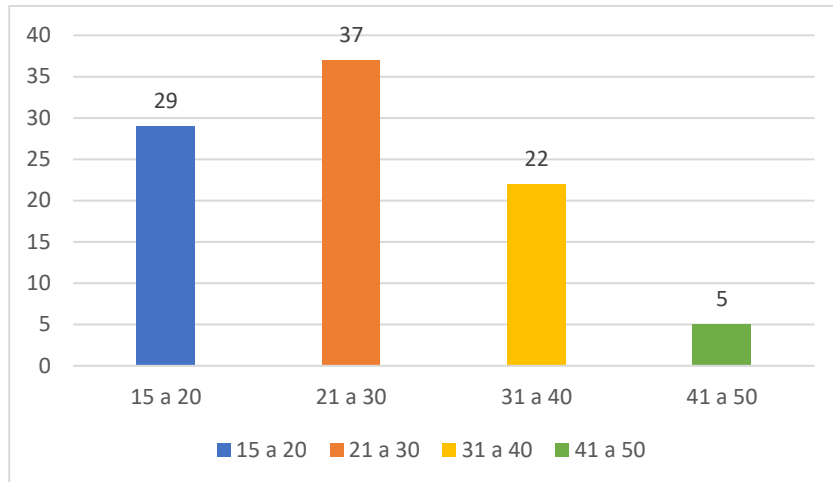


Análisis

De acuerdo a las encuestas realizadas se observa un índice de género femenino en un 61% y masculino en un 39%.

- **Edad**

Gráfico 4: Edad



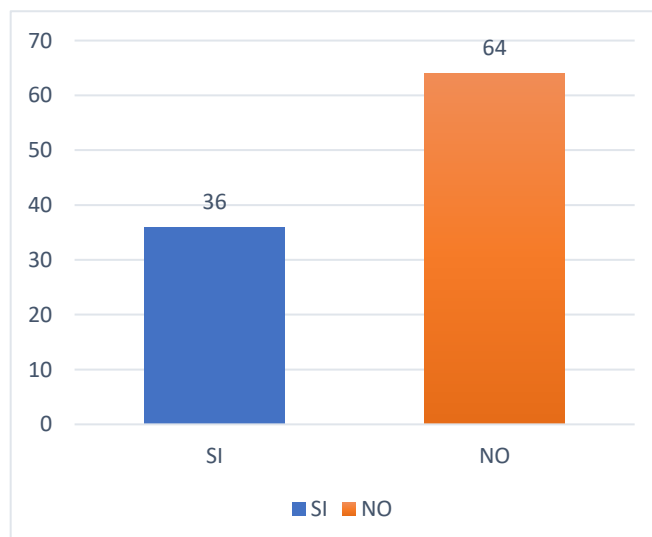
Análisis e interpretación:

En las encuestas realizadas queda en constancia que la edad entre 21 a 30 tiene el mayor porcentaje siendo el 61%, mientras que, las edades entre 31 a 40 años representa el 21% de los resultados encuestados, como también, el 16% está representado en adolescentes y jóvenes entre 15 a 20 años, y finalmente, edades comprendidas entre 41 a 50 años que son turistas con menor presencia turística.

De acuerdo a los resultados se interpreta que el proyecto está dirigido a personas jóvenes y adultos con edades entre 15 a 40 años, siendo un alto porcentaje de personas con mayor afluencia turística.

2. ¿Sabe usted cuando se celebran las Octavas del Corpus Christi en Pujilí?

Gráfico 5: Conocimiento sobre el Corpus Christi

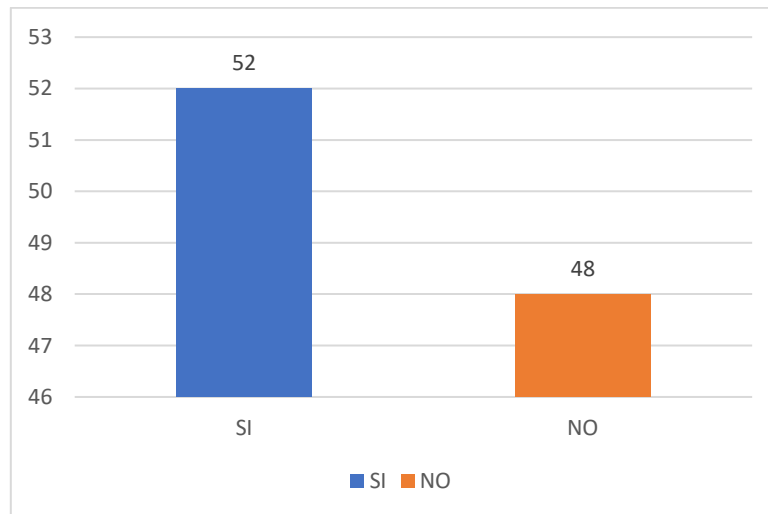


Análisis e Interpretación:

De acuerdo a las encuestas realizadas se observa un índice de desconocimiento es del 67%, sobre cuando se celebran las Octavas del Corpus Christi en Pujilí. Tomando en cuenta los resultados de las encuestas se evidencia que la mayoría de los turistas no conocen las fechas de las Octavas del Corpus Christi, mientras el otro 33% han sido muy recurrentes en estas fiestas por su temática del danzante.

3. ¿Sabe cuál es el personaje principal en las Octavas del Corpus Christi?

Gráfico 6: Conocimiento sobre el personaje principal del Corpus Christi

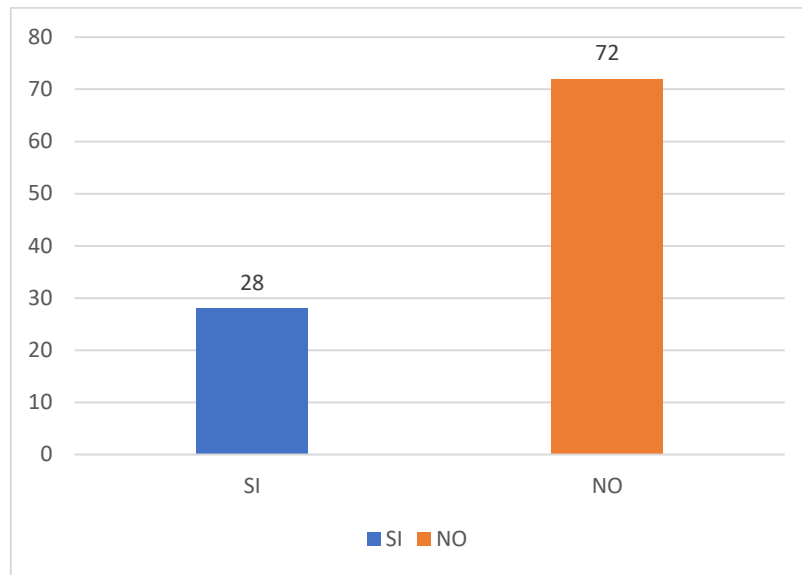


Análisis e Interpretación:

De acuerdo a las encuestas realizadas se observa un 59% que los turistas conocen cual es el personaje principal de las Octavas del Corpus Christi, por otro lado, un 41% no logra identificar a dicho personaje principal. Dado los resultados se observa que en definitiva la gente que visita el cantón de Pujilí, reconoce cuál es su personaje principal en las festividades de las Octavas del Corpus Christi.

4. ¿Sabe que figura andina representa el Danzante de Pujilí?

Gráfico 7: Danzante como representación andina

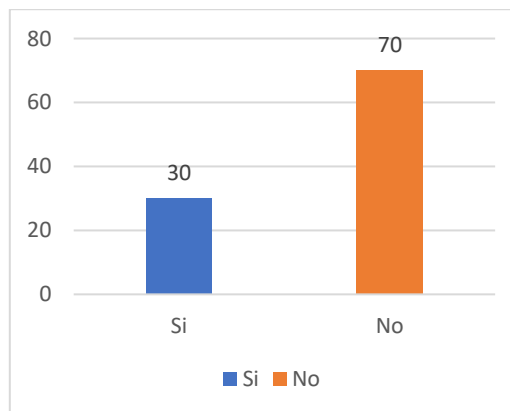


Análisis e Interpretación:

De acuerdo a las encuestas realizadas se observa un 66% de las personas no conoce cuál es la figura andina que representa el danzante de Pujilí, a diferencia de 34% no lo conoce. En general la simbología andina del danzante de Pujilí esta desconocida, ante la mirada de los turistas quienes visitan dicho lugar.

5. ¿Conoce usted el significado de cada elemento representativo de la indumentaria del Danzante de Pujilí?

Gráfico 8: Aspecto representativos de la Indumentaria



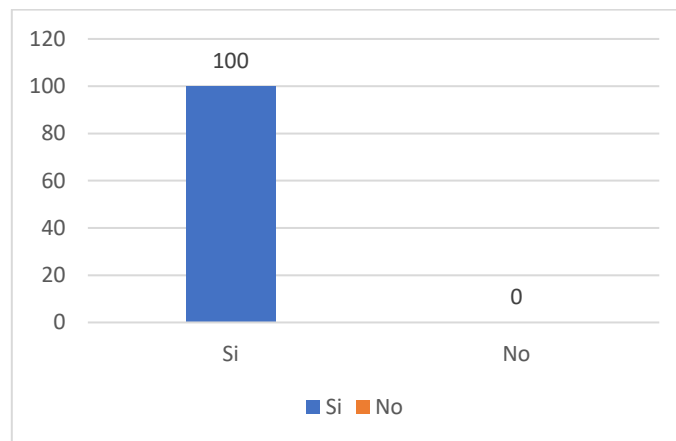
Análisis e Interpretación:

De acuerdo a las encuestas realizadas se ha verificado que un 18% conoce sobre cada elemento representativo de la indumentaria del Danzante, y el 82% no conoce.

Tomando en consideración de los resultados obtenidos el mayor porcentaje desconoce sobre cada elemento representativo de la indumentaria, puesto que es importante que los turistas sepan a más de presenciar al danzante en las fiestas dar a conocer sobre cada elemento representativo de la indumentaria del Danzante.

6. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de un medio multimedia informativo que este destinado a proporcionar información sobre el Danzante y su representación cultural?

Gráfico 9: Implementación de un medio alternativo multimedia



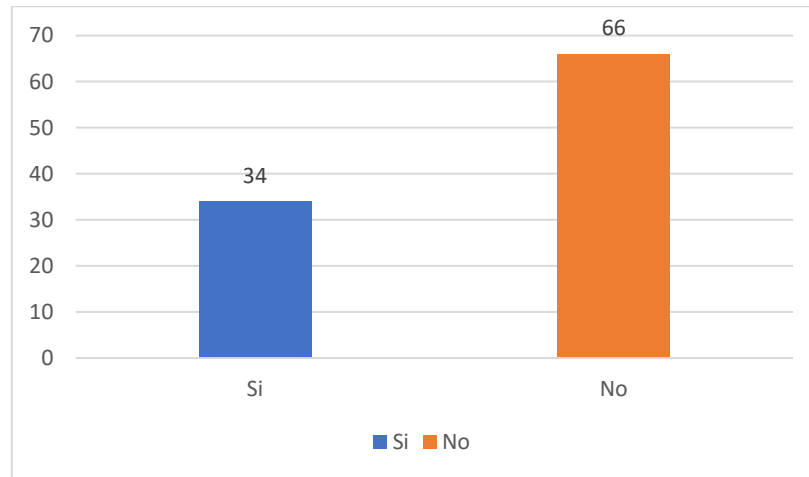
Análisis e Interpretación:

De acuerdo a las encuestas efectuadas se ha verificado que el 94% está de acuerdo con la implementación de un medio multimedia informativo que este destinado a proporcionar información sobre el danzante y su representación cultural, mientras que, el 6 % de los turistas no lo estaban ya que desconocían del tema, por tal motivo no supieron dar su aceptación.

Tomando en consideración los resultados obtenidos en las encuestas, según los turistas nacionales y extranjeros están de acuerdo con la implementación de un medio multimedia informativo que este destinado a proporcionar información sobre el danzante y su representación cultural.

7. ¿Conoce usted sobre la realidad aumentada?

Gráfico 10: Realidad Aumentada

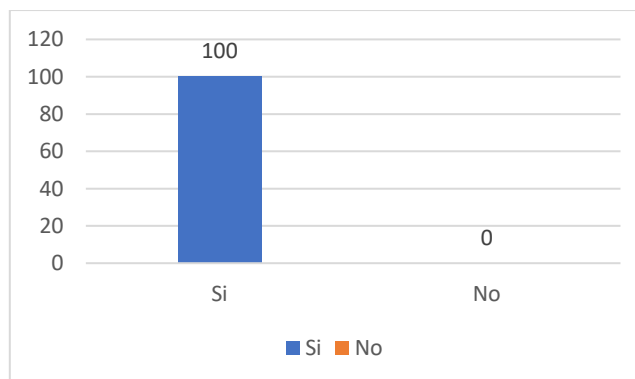


Análisis e Interpretación:

Conforme a las encuestas realizadas se detecta que el 61% de los turistas encuestados desconocen sobre la realidad aumentada, mientras que, el 39% conoce sobre el tema. De acuerdo a los resultados obtenidos en las encuestas se presenta un alto grado de desconocimiento, sobre la realidad aumentada puesto que se pretende que medio alternativo sea valorado por parte de los turistas como una nueva experiencia virtual.

8. ¿Considera que la fotografía y el video son un medio difusor informativo eficiente para proyectar la cultura y el turismo?

Gráfico 11: Fotografía y video como medio alternativo



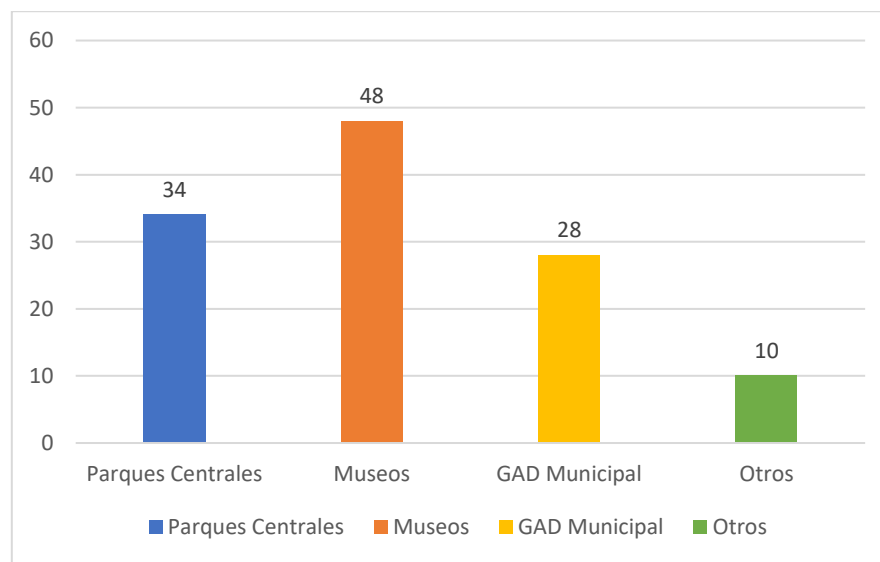
Análisis e Interpretación:

Según los resultados de las encuestas realizadas el 100% como mayor porcentaje considera que la fotografía y el video son un medio difusor informativo eficiente para proyectar la cultura y potencializar el turismo.

De acuerdo a los resultados obtenidos se toma en consideración que la fotografía y videos es un medio difusor informativo eficiente para proyectar la cultura y el turismo, puesto permite entender que el proyecto de titulación tiene una valoración alta por parte de los turistas nacionales y extranjeros.

9. ¿En qué lugar o sitio físico le gustaría presenciar este proyecto?

Gráfico 12: Lugares para presentación del proyecto

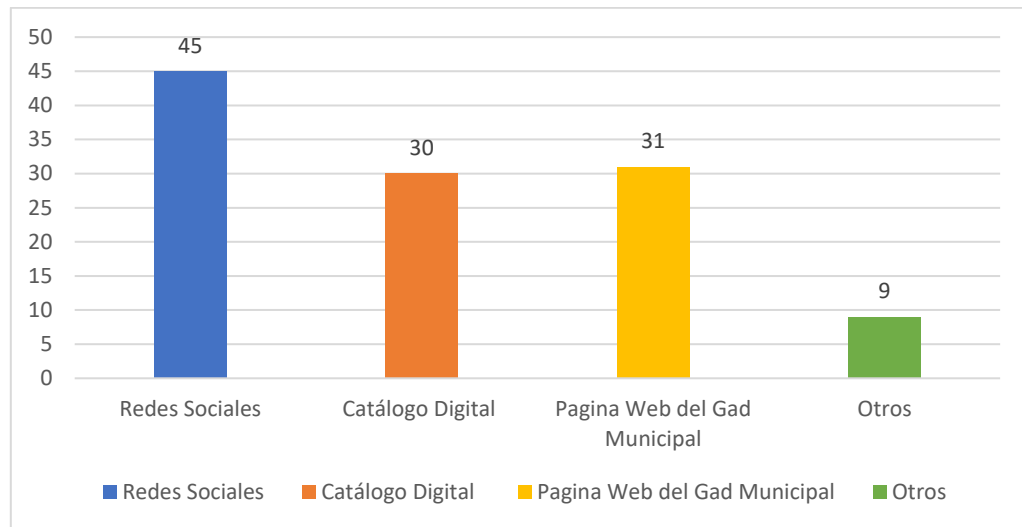


Análisis e interpretación:

Según las encuestas realizadas podemos destacar que el 41% de los turistas encuestados, optan por presenciar este tipo de proyectos en museos, siendo los lugares más selectivos, por otro lado, el 28% constata que debería ser el GAD Municipal, tal como, el 26% en parques centrales, mientras que, el 4% está representado en otros lugares nombrados por los turistas nacionales y extranjeros.

10. ¿En qué plataformas digitales desearía que esta información esté disponible?

Gráfico 13: Plataformas digitales



Análisis e Interpretación

El 42% de los encuestados están conformes que este proyecto multimedia sea presentado por las redes sociales, por otro lado, el 29% prefieren que sea publicado en la página del GAD Municipal de Pujilí. Mientras que un 26% está interesado por un catálogo digital. Por tal motivo este proyecto se ve más reflejado en las redes sociales. Tomando en consideración que los usuarios acuden a esta plataforma digital para buscar información o entretenimiento actual.

11.2.3 Interpretación general de las encuestas

En respecto a la información recabada en las encuestas sobre la presentación del danzante de Pujilí mediante de un medio alternativo multimedia que es la (RA) realidad aumentada. Por tal motivo en las personas encuestadas no tienen mucho conocimiento sobre el personaje principal de las fiestas del Corpus Christi; además de no poder ver con más claridad al mismo fuera de sus fechas oficiales. Sin embargo, la gente encuestada no tiene conocimiento sobre la realidad aumentada y sus aportes, pero que si están interesados en la propuesta al ser relacionada con la fotografía tradicional vinculada a un medio alternativo que se vincula con un video informativo para la difusión cultural.

11.3 ANÁLISIS DE ENTREVISTAS

11.3.1 PERSONAS EN CONOCIMIENTO CULTURAL

11.3.1.1 Entrevista Lic. Juan Albán

Tabla 3: Entrevista Lic. Juan Albán

<p>PREGUNTA 1</p>	<p>¿Como surgió el danzante y cuál fue el concepto representativo para el cantón de Pujilí?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>El danzante como personaje principal de la celebración de la fiesta del Corpus Christi tiene aparición u origen ancestral y milenario, tenía por objeto solemnizar homenaje sobre la cosecha y la armonía en la comunidad por tener algo que compartir fortalecer la vida de la comunidad. La producción o cosecha iba destinada a la bebida y a la alimentación, también para conservar las semillas a futuro manteniendo la característica de la producción en determinado lugar, eso hizo que el danzante personaje que refleja en nuestros antepasados represente un agradecimiento por las cosechas recibidas; inserto ahí la tierra, el sol; de acuerdo, a la cosmovisión de ellos tenían que agradecer y ofrendar en las comunidades ancestrales. Así nace el danzante como un personaje que tributa y enaltece la vida, a la naturaleza y la convicción del ser humano que existe a través de ese compartimiento, de esa transmisión y de esas costumbres. (Alban,2019)</p>
<p>PREGUNTA 2</p>	<p>¿Cuáles fueron los aspectos que se tomaron en cuenta para considerar al danzante como patrimonio intangible de la nación?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>El personaje o esta celebración representa la armonía y la vida de la comunidad por lo tanto había un interés especial por mantener esta celebración anual, este mismo sentimiento y vinculo en la comunidad se iba trasladando de generación</p>

en generación por lo que con especial interés en el centro del país en el área andina en cuanto a esta celebración, Pujilí ha dado mayor énfasis teniendo prolijidad, un gran interés por conservar como se realizaba el proceso de organización, de celebración y de comprometer futuras celebraciones. Allí radica a través del tiempo que este motivo fuera una de las razones de conservar este vínculo o razón de celebración en la comunidad y que aquello había que comprometer a los participantes como la banda, los *jochantes*, los de los alimentos, esto era un apoyo para pasar esta fiesta, tenían que solicitar en la comunidad a varios integrantes para que esta celebración ayudaran a pasar con un compromiso las jochas, que es un apoyo que daban los *comarqueños* de la comunidad para pasar la fiesta, entonces el que daba la jocha tenía la prolijidad de realizarlos como en tiempos ancestrales especialmente tomando en cuenta la ropa que era el elemento principal de la celebración que tenía que ser como era antes. Esa conservación, esa característica, ese simbolismo, esos significados nace en los comprometidos de la celebración. Los encargados de cada uno de los personajes tienen que ejecutar la función como era, entonces estos valores, agregados y todo este bagaje de riqueza de cultura, por los estudiosos por ejemplo: Paolo de Carvaloneto, los esposos Costales, por citar en la provincia de Cotopaxi a Franklin Barriga, Patricio Morales, y algunos historiadores lo han sabido definir o concluir conforme a estos estudios que en Pujilí, existe vestigios de primer orden en cuanto a conservar esa tradición de allí, otras cosas que están intactas, otras que se ajustan a la realidad como lo conceptual, simbólico, en su significado como lo quieran llamar, es de mayor acercamiento a esta celebración ancestral; entonces de ahí las instituciones llamadas a recuperar, conservar, salvaguardar, promocionar y difundir son las que han valorado todo este séquito cultural, tradicional, ancestral, ceremonial o comparsa del danzante, para hacer la declaratoria de patrimonio cultural intangible de la nación, por lo mismo si aquello está intrínseco en la vida de la comunidad. El pujilense en la actualidad es portador de esa cultura, identidad y embajador en la parte folclórica, pero en las comunidades es su forma de ser y de vida, una vez que se adopta ese encargo de declaratoria de patrimonio es el

	<p>deber y obligación de seguir conservando, como era y a pegado o con mayor proyección a lo que realizaban nuestros antepasados, esa es una de las razones principales razones por lo que se declaró <i>Patrimonio Cultural Intangible de la Nación</i>, por los ministerios pertinentes, llamadas a velar por la conservación vigencia o la memoria colectiva de las fiestas y tradiciones populares son las que nos han dado este cargo honorifico de conservar esta tradición mediante la declaratoria del patrimonio. (Alban,2019)</p>
<p>PREGUNTA 3</p>	<p>¿Conoce el significado sobre cada elemento de la indumentaria del Danzante?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Depende de las acepciones que han dado los investigadores a cada una de las prendas y también de la nacionalidad o pueblo donde se haga el estudio del danzante, es medio riesgoso al decir que se formatea el significado de las prendas del danzante; en el callejón interandino existen de norte a sur danzantes, pero hablando en representación al danzante de Pujilí podemos sintetizar que la ropa o las prendas que hace uso el danzante en la parte de utilizar el color blanco son: el pantalón, la enagua, la camisa, las alpargatas, las mangas; Pertenecen al conjunto que simboliza la riqueza la paz, la armonía, de los miembros de la comunidad, de ahí que en otro lugar tengan otros significados es distinto, pero su función es la misma. En cuanto a las otras prendas como el delantero, las bandas, la cola, tapiz del penacho o los mismos penachos, la decoración de frente detrás, el alfanje, entre otros; sin embargo, todos tienen una simbología de la naturaleza, de la producción que está relacionado con la agricultura, con la tierra, con el sol, con los astros, todo sintetiza lo natural y sobrenatural. En las pedrerías, en las plumas, en los elementos y las formas que están impregnado en cada prenda, son respuesta a estos aspectos que en la actualidad son decorativos, los colores corresponden a</p>

	<p>la gama de los colores del arcoíris; en cuanto, a los elementos decorativos, está la minería, la fauna, la flora, y como es un sincretismo de lo nativo o de lo conquistado o de la parte de los occidentales que trajeron su cultura; se encuentran, los elementos de la religiosidad popular, como fiesta que se honrar a Jesús presente en la eucaristía, por lo tanto, hace referencia al copón a las ostias, a las espigas, a las uvas; ya que, son los elementos de la religiosidad popular y a la parte nativa. En forma general compendia estas acepciones, por lo demás las prendas son como cualesquiera de las otras que entran en funcionalidad de vestimenta y traje, pero en cuanto a su significado específico cada comunidad e incluso a la misma territorialidad del cantón de Pujilí, tienen sus significados porque las comunidades siempre se identifican con algún detalle dentro de la parte decorativa, en cuanto al alfanje para algunos es un tributo de una carga expresiva de riqueza que se ofrenda al homenajeado en la parte religiosa o en la parte cultura, para otros el alfanje es la mata o la flor del maíz, le llaman el tocto; que es el principio de germinación o del fruto es la máxima representación para los agricultores; existen también cuatro penachos otros tienen tres; cuando son tres la santa trinidad, y cuando son cuatro los puntos cardinales, depende de quien haga el estudio y en quien se sustente el traje. (Alban,2019)</p>
<p>PREGUNTA 4</p>	<p>¿Qué tipo o género musical es la que representa al Danzante en su danza rítmica?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>En cuanto al ritmo, a la música, coinciden que el danzante es un género musical, como; la cumbia, el rock, música disco, entre otros géneros por citar la parte contemporánea y en nuestros ritmos tradicionales como; el albazo, la tonada, <i>el capishca</i>, <i>el fox incaico</i>, el yaraví, entre otros, son géneros antiguos al igual que el danzante, que en calidad de ritmo le sirve para acompañar al personaje que se denomina también Danzante, que es un movimiento acompasado, que los entendidos en la música, dicen que son 6/8, que le permite hacer un baile cadencioso, ceremonial, ritual; la ropa del danzante es ritualista y sacerdotal, en</p>

	ese sentido no es tan fácil para entrar en otra onda de ritmo de baile y movimiento. (Alban,2019)
PREGUNTA 5	¿Cuántos y cuáles son los pasos de baile que representan al danzante?
Respuesta	Los pasos son depende de quién lo ejecute, no existe un término exclusivo al decir que son cuatro pasos; en cuanto al movimiento, a los giros igual son creación y recreación de representación del motivo de la danza; cosecha siembra, alegría, tristeza, entre otros aspectos, son característicos de las comunidades. El movimiento siempre va a estar representados con ademanes de la siembra, la cosecha, el compartimiento, el movimiento de rotación, traslación, los giros, el sol, círculos que representan a la tierra, entre otros, pero quien recrea el baile, quien tiene estos significados es conforme en lo autóctono se quiera vivir o revivir a los ancestros.
PREGUNTA 6	¿Que otro aspecto extra considera que se deba añadir en el video informativo sobre el Danzante del Cantón de Pujilí?
Respuesta	Comparaciones con otros danzantes, estudios símbolos, que sean fáciles y familiares o comunes, para ir estandarizando un personaje de la fiesta del sol o del Inti Raymi de nuestros nativos y que al danzante se lo haga un sello o un logotipo en que se sintetice todos los elementos que tiene en la ropa a primera vista.
PREGUNTA 7	¿Cuáles son los medios difusivos que han dado a conocer y promocionar al Danzante hasta el momento?

Respuesta	<p>Se ha ido a tono con las exigencias con las herramientas tecnológicas existentes y por haber, ya que nos adaptamos a las herramientas de última tecnología, los recursos suelen ser limitados, pero estos mismos espacios hacen que se facilite la información y los encargados en determinado objetivo lo pongan en otras orbitas al Danzante. No exactamente estas estrategias van a coincidir con los más medias que son los encargados de difundir o informar; si no más bien que sea de uso o decoración que, de igual forma, se de a capitalizar a una industria que mueva. Hay que ir de la mano con la evolución de la sociedad para estar hoy por hoy hablando del danzante.</p>
PREGUNTA 8	<p>¿Qué le parece la propuesta de implementar la realidad aumentada con base a fotografía y video sobre el danzante de Pujilí, medio alternativo para la difusión cultural y promoción turística del danzante en el cantón de Pujilí?</p>
Respuesta	<p>Son una de las estrategias, que se da uso para darle vigencia al danzante, no solamente en cuestión de verle al danzante como una representación ancestral; sino también, como identidad patrimonial, a la que a uno le identifique y se sienta orgulloso de que tiene un ancestro de procedencia del cual no ha perdido horizonte.</p>
PREGUNTA 9	<p>¿Que representa para usted el danzante de Pujilí cuando baila al ritmo de su música?</p>
Respuesta	<p>En todos los lugares posibles estratégicos, no exactamente en el sector público, sino también, en el sector privado, donde la ama de casa, donde, en el transporte, en nuestra forma de vida diaria. Y en sectores que manejan la cultura y el arte,</p>

	debería ser el pan de todos los días que brinde a consumir al danzante y también en centros educativos, donde lo puedan visualizar.
PREGUNTA 10	¿Que plataformas digitales considera usted que deberían estar publicadas las fotografías?
Respuesta	En redes sociales, siempre y cuando, no se deshonre el valor representativo y cultural del personaje.

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

11.3.1.2 Entrevista Mashi Julián Tucumbi

Tabla 4: Entrevista Mashi Julián Tucumbi

PREGUNTA 1	¿Como surgió el danzante y cuál fue el concepto más representativo para cantón de Pujilí?
Respuesta	“El danzante de Pujilí su origen forma parte de la nueva España en donde en el año de 1606, mandaron un obispo a Perú y de Perú mandaron a Quito la celebración se denominaba como “ <i>deshuan sambito</i> ”, paso al santísimo sacramento del Cuerpo de Cristo, desde ese momento fue conocido como Corpus Christi, en aquellos tiempos el obispo encargado, obligaba al alcalde y al prioste que fuese celebrado cada año a Marco Antonio Ferreira y su esposa que eran de Acapulco. Esta celebración con el tiempo se difundió a todas las provincias, pero en la provincia de Cotopaxi que, en ese tiempo no era Cotopaxi sino como la provincia de León, se quedaron Alonso Capado como prioste de Panzaleo. Dos personas celebraron por tantos años al Corpus Christi con comida y bebida, teniendo en cuenta que en esos tiempos no se conocía el trago,

	<p>sino la chicha las personas vestían un poncho rojo y un amarrado con dos moritos de cascabel; hasta que los hacendados ordenaron al huasipunguero el recibía la vara de Dios bautizada por los patronos y mayordomo, que ordenaban que de tres veces la bendición” Julián Tucumbi (2019).</p> <p>“Luego de un año el alcalde, patrón y el danzante recogieron dinero para comenzar sus festividades, el primer domingo de Pascua con dos tambores y dos pingullos entonando música tradicional, quienes ensayaban toda la noche con el “<i>umamarca</i>” quien tenía el labor de cuidar, dar de comer al danzante y al alcalde, después en la siguiente semana llamaba domingo de trinidad, el viernes santo, el alcalde y el danzante se organizaban para comprar 5 pares de ramos en donde cada uno invitaba una copa de trago, el domingo llegaba gente, vecinos a las calles, extendían aproximadamente de 15 a 30 metros de telas y cobijas; a lo largo de ella colocaban comida tradicional (naranja, plátano, pan, habas, mote y ají); el alcalde se colocaba al frente como autoridad le colocaban una pochera de chicha y dos litros de trago con esto se demostraba el devoto y tradición. finalmente, hacia una oración y daba la bendición invocando al “Padre, hijo y espíritu santo”. Todas las personas sentadas a lado de la mesa se levantaban y jalaban sus telas llevándose la comida, era una tradición. A partir de esto los altos mando decidían sacar la figura de San Nicolás que medía 1,5 metros, en la noche lo llevaban cargando a Pujilí, al día siguiente se pagaba la misa. Todos los danzantes se reunían para la procesión en el parque de Pujilí. Los danzantes de Zumbahua, Tigua, Cachi, Cotiribi, Bucara y Alpamala, todo tipo de música se reunía en ese día, los danzantes llevaban 12 mujeres vestidas con el traje tradicional que cargaban cuy asado, botella de vino, fundita de azúcar. Cada año se le daba un bastón nuevo al alcalde, por orden del mayordomo y el huasipunguero siempre acompañada de una procesión después de tres días de baile y comida” Julián Tucumbi (2019).</p>
<p>PREGUNTA 2</p>	<p>¿Cuándo fue considerado un personaje autóctono del cantón de Pujilí?</p>

Respuesta	<p>“Después de pasar cuatro años en Quito vinieron personas de diferentes provincias para nombrar patrimonio cultural en 1992, a Don Julián Tucumbi y a su esposa nombrados como artistas propios y como padrinos del patrimonio cultural del cantón de Pujilí” Julián Tucumbi (2019).</p>
PREGUNTA 3	<p>¿Conoce el significado sobre cada elemento sobre la indumentaria del danzante?</p>
Respuesta	<p>Con afirmación menciono lo siguiente Julián Tucumbi (2019):</p> <ul style="list-style-type: none"> • La pluma del pavo real copa de la corona de honor que significa corona del rey • Bastón de mando esto es del patrón para que compre el danzante y el alcalde (solo puede ser todo por el alcalde y el danzante) • Sartas de plata antigua en la frente (Riqueza del Ecuador) • Adornos de marfil, muñecos y focos (mama pacha madre de Atahualpa) • 74 piezas de cascabeles es la única historia escuchada con los cuatro oficiales del pingullo y tambor para que dancen los alcaldes conjuntamente con los danzantes <p>Vestimenta de la mujer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero paño nuevo • Aretes de plata antigua • Corales y perla de mullo • Pañuelo bordado • Camisa bordada de 12 colores • Faja de lana de borrego

	<ul style="list-style-type: none"> • Bolso de José bonito de cuero de chucuri cuando las mujeres tiene dinero ahí significa que hay suerte • Anaco
PREGUNTA 4	¿Qué tipo o género musical es la que más representa al danzante en su danza rítmica?
Respuesta	<p>“El género oficial es el Danzante como nombre propio. Los instrumentos que se utilizan es el pingullo y el tambor, para que suene el tambor se requiere el golpe del “<i>Bolillo</i>” de palo de arrayan, en uno de los extremos va acompañado de Cuero de borrego que va sostenido de un caucho para que suene la simbrada del cuero; dos palos doblados juntos conforman el aro que une la caja de sonido y de cuero, el cual está conformada por una soga en forma de zigzag para templar y en sus uniones está el cuero de vaca más conocido como “<i>sorteja</i>” y en la caja se ubica un agujero que emite una vibración del sonido” Julián Tucumbi (2019).</p>
PREGUNTA 5	¿De dónde saco inspiración para componer estas composiciones musicales?
Respuesta	<p>Julián Tucumbi (2019): menciona que Don Julián tuvo una infancia difícil, su madre falleció en el parto, sus abuelos fueron los encargados de criarlo y educarlo, el pasaba pastando para dar de comer a su borrego y ganado. A partir de los 7 años empezó a tocar con una flauta de tonda y el rondador de carrizo, después de un año logró tocar todo tipo de instrumento autóctono, ese año formo su grupo musical integrado por tres familiares. En 1948, comenzaron sus presentaciones en fiestas de niños, caporales, vaca loca y en mingas de la cosecha de los patrones. En 1966 el grupo fue conformado por 12 personas. En</p>

	<p>1973 el grupo aumenta en sus integrantes a 24 personas en la casa de la cultura; por lo tanto, sacaron 22 canciones en kichwa, cantada por parte de la esposa de Don Julián Tucumbi. En 1984 funda el grupo de música, danza y baile con el nombre de “<i>Los Tucumbis</i>”, que fue otorgada por parte de ministerio de cultura del Ecuador, estas melodías son propias de la identidad cultural autóctona de los indígenas.</p>
<p>PREGUNTA 6</p>	<p>¿Qué significado tiene su música?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Julián Tucumbi (2019): el legado que ha dejado sus padres, abuelos y bisabuelos como herencia. El cual tenía el objetivo de comunicarse con las aves como: el cóndor, curiquire, palomas y el solitario. Cada vez que se escuche flor de papa, quinua, mashua, capulí es la expresión de toda la historia de la música que fue transmitida por los ancestros.</p>
<p>PREGUNTA 7</p>	<p>¿Qué legado deja usted a la nueva generación con respecto a la música?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Julián Tucumbi (2019): menciona que es lamentable decir que la música tradicional, la vestimenta y costumbres está desapareciendo en un 75%. Después de un concurso en donde “<i>Los Tucumbis</i>” quedaron como ganadores de música, se grabó 36.000 CD. Felix de Ambato y la señora Mariana Pizarro llevaron su música al extranjero para que sea escuchada y reconocida. Al parecer la juventud de ahora ya no aprecia la música tradicional, idiomas y costumbres.</p>

PREGUNTA 8	¿Cómo su música fue incorporada a las festividades del danzante?
Respuesta	“Por las presentaciones que ya desde hace tiempo se llevaban a cabo en el Corpus Christi u otras festividades, además de tener su propia música autóctona fue reconocida” Julián Tucumbi (2019).
PREGUNTA 9	¿Que representa para usted el danzante de Pujilí cuando baila al ritmo de su música?
Respuesta	Julián Tucumbi (2019): Menciona que: “Representan los propios movimientos que dejaron los obispos, coras, sacristanes, católicos en esas fiestas del pasado y nosotros revivimos las costumbres para que no sé pierdan”.
PREGUNTA 10	¿Cuál sería el problema que existe en la actualidad para conservar y difundir la cultura y tradición en las nuevas generaciones?
Respuesta	Julián Tucumbi (2019): Menciona que: “Sería un honor ser invitado a universidades, colegios y escuelas para presentarme, pero no dar una conferencia, sino para dar una interpretación como una enseñanza de la cultura y tradiciones de mi música y baile para que no se pierda la identidad cultural”.

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

11.3.2 EXPERTOS EN MULTIMEDIA

11.3.2.1 Entrevista Mg. Mike Aguilar

Tabla 5: Entrevista Mg. Mike Aguilar

<p>PREGUNTA 1</p>	<p>¿Cuál es su formación en el oficio de la multimedia referente a la realidad aumentada?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Mike Aguilar (2019); menciona que, hace 7 años recién surgía la realidad aumentada no era el auge como lo es hoy, la autoeducación con ayuda de tutoriales, cursos en línea, buscar referencias, fue una parte fundamental para el desarrollo de propuestas y proyectos de experimentación.</p>
<p>PREGUNTA 2</p>	<p>¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Mike Aguilar (2019); afirma que, ha realizado varios proyectos de titulación que aún no se han publicado pero que, si tienen que ver con la parte de la multimedia, involucrando a la realidad aumentada.</p>
<p>PREGUNTA 3</p>	<p>¿Cuál es su opinión sobre la realidad aumentada en base a fotografía y video?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Si, es novedoso en la práctica ya que toda foto se la lleva de recuerdo y que hasta ese simple hecho llegue, pero siempre suele ser que, por diferentes circunstancias, las botemos y no se las valore de mejor manera, mientras que, si esa foto logre interactuar contigo, entonces, se la conservará y la compartirán como una experiencia novedosa (Mike Aguilar, 2019).</p>

<p>PREGUNTA 4</p>	<p>¿Considera a la realidad aumentada es un medio idóneo alternativo para la difusión de las fiestas culturales relacionado al Danzante del cantón de Pujilí?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Si, porque es algo innovador y novedoso que no se lo ha hecho antes y más si es un proyecto que tenga presente la parte investigativa, recalcando que la postal va tener varios temáticas y videos que interactúen con el usuario que será el portador de las postales impresas (Mike Aguilar, 2019).</p>
<p>PREGUNTA 5</p>	<p>¿Cree usted que la realidad aumentada sirva para la difusión histórica y simbólica del Danzante de Pujilí?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Si, sirve bastante ya que es una manera dinámica e interactiva de que el usuario común se le quede en la mente como fue la historia del danzante ya que muchos no la conocen, por medio de una retroalimentación en base a la interacción entre usuario y dispositivo o viceversa; permitiéndole al ser humano receptor toda la información necesaria (Mike Aguilar, 2019).</p>
<p>PREGUNTA 6</p>	<p>¿Cuáles son sus recomendaciones para utilizar como herramienta la realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el Danzante del cantón Pujilí?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Menciono que los videos sean cortos ya que el usuario ya que el interés del usuario al observar videos tiene un tiempo estimado de interés, que intervenga la ilustración ya sea en textos o cualquier elemento, y que tenga un buen audio en la voz off y música de fondo (Mike Aguilar, 2019).</p>

<p>PREGUNTA 7</p>	<p>¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos para que la realidad aumentada con base en fotografía y video sea difundida al público objetivo entre 15 a 40 años?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Existen varias aplicaciones como Artivive, que facilita la ejecución al usuario, pero también, existen otras aplicaciones que confunden al usuario, por ejemplo; al momento de crearse una cuenta de registro que sea tedioso todo el proceso forma parte de un trayecto tedioso para el usuario que utilice la aplicación (Mike Aguilar, 2019).</p>

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

11.3.2.2 Entrevista Mg. Santiago Brito

Tabla 6: Entrevista Mg. Santiago Brito

<p>PREGUNTA 1</p>	<p>¿Cuál es su formación en el oficio de la multimedia referente a la realidad aumentada?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Santiago Brito (2019): menciona que ha realizado proyectos gráficos con realidad aumentada, en proyectos formativos de carácter académico.</p>
<p>PREGUNTA 2</p>	<p>¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Santiago Brito (2019) ha trabajado en el área del diseño gráfico y multimedia, tengo 10 años de experiencia.</p>

PREGUNTA 3	¿Cuál es su opinión sobre la realidad aumentada en base a fotografía y video?
Respuesta	<p>“La realidad aumentada usa elementos propios de la multimedia, como la imagen, video, formas 3D, sugiero que para que genere mayor impacto el producto lo trabajen con modelados 3D” (Santiago Brito 2019).</p>
PREGUNTA 4	¿Considera a la realidad aumentada es un medio idóneo alternativo para la difusión de las fiestas culturales relacionado al Danzante del cantón de Pujilí?
Respuesta	<p>“La multimedia se adapta para dar a conocer un mensaje de cualquier tipo, en este caso primero se debe realizar un estudio de los usuarios o la audiencia a donde va dirigido el producto, sin embargo, es muy idóneo” (Santiago Brito 2019).</p>
PREGUNTA 5	¿Cree usted que la realidad aumentada sirva para la difusión histórica y simbólica del Danzante de Pujilí?
Respuesta	<p>Santiago Brito (2019): menciona que el contenido debe estar adaptado a la audiencia, con la realidad aumentada se puede mejorar el nivel de interés y comprensión del público objetivo.</p>
PREGUNTA 6	¿Cuáles son sus recomendaciones para utilizar como herramienta la realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el Danzante del cantón Pujilí?

Respuesta	Santiago Brito (2019): manifiesta “Antes la realidad aumentada funciona mejor con modelado 3D, el video y la fotografía pueden servir como elementos añadidos en el proyecto o el soporte que se vaya a utilizar.”
PREGUNTA 7	¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos para que la realidad aumentada con base en fotografía y video sea difundida al público objetivo entre 15 a 40 años?
Respuesta	“Recomiendo el desarrollo de una aplicación para que sirva de soporte al momento de visualizar el contenido 3D modelado y animado, sobre una superficie ya sea una revista, catálogo u obra artística en mural” (Santiago Brito 2019).

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

11.3.3 ENTREVISTAS A EXPERTOS EN FOTOGRAFÍA

11.3.3.1 Entrevista Mg. Carlos Chasiluisa

Tabla 7: Entrevista Mg. Carlos Chasiluisa

PREGUNTA 1	¿Cuál es su formación en el oficio de la fotografía?
Respuesta	Carlos Chasiluisa (2019): manifiesta que sus inicios comenzaron desde la fotografía básica que a través de los años ha ido perfeccionado la composición, planos, luz, actualmente su especialidad, es el área de la fotografía publicitaria.

PREGUNTA 2	¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?
Respuesta	<p>Según Carlos Chasiluisa (2019): Ha tenido dos etapas de su vida profesional como fotógrafo. La primera etapa fue en su juventud desde los 15 años hasta los 19 años, que estuvo sumergido en fotografía básica y social (fotos de bodas, bautizos, grados); después de eso a partir del año 2013 retomo su vida de fotógrafo, pero esta vez en fotografía de autor, es decir; la fotografía de moda, gastronómica, belleza y productos.</p>
PREGUNTA 3	¿Cuál es su opinión sobre la fotografía etnográfica o antropológica aplicado para la realidad aumentada?
Respuesta	<p>Lo que supo manifestar Carlos Chasiluisa (2019) es: su fuerte en la fotografía etnográfica no es muy buena, pero es una forma del cómo se usa la fotografía computacional, es decir la fotografía con las nuevas tecnologías multimedia, tanto los equipos son indispensables.</p>
PREGUNTA 4	¿Considera a la fotografía como elemento idóneo, para la difusión de las fiestas culturales relacionando al Danzante del cantón de Pujilí?
Respuesta	<p>“La fotografía es el registro de la luz es muy válida, por ejemplo, si hay texto escrito y la fotografía sirve como registro visual que puede reservar la cultura. La actualidad la fotografía está a la mano de cualquier persona gracias a las nuevas tecnologías, porque antes era muy difícil registrar estos elementos visuales por la carencia de la cámara” Carlos Chasiluisa (2019).</p>

<p>PREGUNTA 5</p>	<p>¿Cree usted que la fotografía sirva para la difusión histórica y simbólica del Danzante de Pujilí?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Es muy aplicable ya que un fotógrafo puede tener una fotografía de hace 100 años, que pueda respaldar de mejor manera la historia y cultura del ser humano. Por ejemplo, al hablar del danzante las personas se imaginan desde su mente su propia forma de ser, pero si hay una fotografía se puede explicar de mejor manera al danzante este es el propio danzante Carlos Chasiluisa (2019).</p>
<p>PREGUNTA 6</p>	<p>¿Cuáles son sus recomendaciones para realizar fotografía etnográfica o antropológica, dispuestas a la difundir al Danzante del cantón de Pujilí mediante la realidad aumentada?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>“Se recomienda como fotografía etnográfica son las vivencias de las personas y la cultural que deben captar bien todos los elementos indispensables, como el danzante de Pujilí se ve como registro de cómo era a través del tiempo” Carlos Chasiluisa (2019).</p>
<p>PREGUNTA 7</p>	<p>¿Cuáles son sus recomendaciones para realizar un producto audiovisual (micro documental), dispuesto a difundir al Danzante del cantón de Pujilí mediante la realidad aumentada?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Primeramente, hay que conocer que se desea transmitir, un guion técnico, guion literario, plan de rodaje y finalmente a la post producción, buscar información o esperar a esas fechas festivas donde el danzante esté presente y poder</p>

	recolectar el material visual. Lo importante si es un micro documental se debe tener en cuenta el tiempo a tomar y durara el video Carlos Chasiluisa (2019).
PREGUNTA 8	¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos, para que la realidad aumentada en base a fotografía y video sea difundida al público objetivo entre 15 a 40 años?
Respuesta	Según Carlos Chasiluisa (2019) menciona: Ahora tenemos a disposición las redes sociales como por ejemplo YouTube que es para ver recursos audiovisuales, Pinterest que también permite subir trabajos. Pero dependiendo del público objetivo se debe tener en cuenta cuales son las redes sociales que más usan según el ranking que se puede encontrar en el ministerio de comunicación. Además de tomar en cuenta el rango de edad los gustos siempre cambian tanto a jóvenes y adultos son muy diferentes transmitir.

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

11.3.4 ENTREVISTAS A EXPERTOS EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

11.3.4.1 Entrevista Mg. Sergio Chango

Tabla 8: Entrevista Mg. Sergio Chango

PREGUNTA 1	¿Cuál es su formación en el oficio de la producción audiovisual?
Respuesta	Sergio Chango (2019): manifiesta que tiene un master en Postproducción audiovisual digital y además de ejercer el diseño gráfico.

PREGUNTA 2	¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?
Respuesta	En la profesión del mundo audiovisual tiene 3 años de experiencia
PREGUNTA 3	¿Cuál es su opinión sobre la fotografía etnográfica o antropológica aplicado para la realidad aumentada?
Respuesta	Sergio Chango (2019): manifiesta ahora en la actualidad la multimedia incorporando elementos dispersos en uno solo. Dando interacción, se ha visto muchos proyectos aplicando eso. Con la fotografía al relacionarse con la multimedia de la realidad aumentada, se interactúa de lo plano y visual más allá.
PREGUNTA 4	¿Considera a un producto audiovisual sirva como elemento idóneo, para la difusión de las fiestas culturales relacionando al Danzante del cantón de Pujilí?
Respuesta	“Es muy importante tener un registro audiovisual siempre expresando al ser humano, ancestrales, tradiciones y cultura, es una parte impactante al referirse de esta fiesta como patrimonio del canto de Pujilí. Dando una trama narrativa muy importante para poder expresar lo esencial en un producto audio visual” Sergio Chango (2019).
PREGUNTA 5	¿Cree usted que un producto audiovisual sirva para la difusión histórica y simbólica del Danzante de Pujilí?
Respuesta	

	<p>“Si en efecto, porque, se está hablando de una fiesta tradicional de Pujilí. Debe cumplir con todos los aspectos históricos en la parte visual y dar estilo único y propio” Sergio Chango (2019).</p>
<p>PREGUNTA 6</p>	<p>¿Cuáles son sus recomendaciones para realizar un producto audiovisual (micro documental), dispuesto a difundir al Danzante del cantón de Pujilí mediante la realidad aumentada?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>Sergio Chango (2019): manifiesta que se debe trabajar es conseguir lo actores, locaciones, instrumentos necesarios, pero lo más difícil es conseguir un acuerdo con las personas relacionadas, a veces es muy complicados, pero se debe buscar la manera de conseguir ese material histórico relacionado a este proyecto.</p>
<p>PREGUNTA 7</p>	<p>¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos, para que la realidad aumentada en base a fotografía y video sobre el Danzante de Pujilí, sea difundida al público objetivo entre 15 a 40 años?</p>
<p>Respuesta</p>	<p>“Buscar plataformas que sea más adecuadas para el público, que sea fácil de usar para no tener complicaciones, porque en la actualidad el móvil cumple una función muy importante en la vida de las personas en la actualidad, por ello la realidad aumenta se puede aplicar desde cualquier lado del mundo, pero teniendo en cuenta una plataforma en que la realidad aumentada sea cómoda de acceder” Sergio Chango (2019).</p>

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

Interpretación general de las entrevistas

Con los resultados establecidos con los profesionales entrevistados el desarrollo de la propuesta en base a la realidad aumentada tiene mucha acogida para implementarse con la fotografía y video. Según los expertos en multimedia y producción audiovisual recomiendan que los videos sean cortos, de la misma manera con la información recopilada sea concreta sobre la historia y aspectos esenciales del danzante para el producto audiovisual. Las redes sociales son las frecuentemente utilizadas por las personas en la actualidad, pero en sí, se toma en cuenta el ranking para la visualización de la propuesta al público objetivo. Otro punto a recalcar es la fotografía, según el experto en esta área, se debe tomar en consideración la composición y elementos que se constituye una fotografía etnografía o antropológica.

11.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

11.4.1 DARÍO SAEED

Darío Saeed es un experto en la multimedia trabajando en marketing online para PYMES en Argentina, certificado en Google Ads, además de creador de la metodología para el desarrollo de proyectos multimedia” (Saeed, 2019), se tomó para la elaboración del proyecto de investigación propuesto.

ETAPA 1. IDEA

El Danzante de Pujilí es uno de los personajes principales que se presenta en las fiestas de las Octavas del Corpus Christi, este personaje solo es visualizado en fechas oficiales, por lo tanto, no se sabe mucho del mismo durante el resto del año sobre todo por quienes visitan el cantón de Pujilí. Por tal motivo a través de una propuesta multimedia relacionada con la (RA) realidad aumentada, vinculará a la fotografía tradicional como código QR, hacia un enlace audiovisual, por otra parte, mejorará la interactividad de informar al público sobre las características representativas del danzante como su concepto histórico, simbológico, indumentaria, baile y ritmo musical.

Gráfico 14: Etapas para el desarrollo de proyectos multimediales

Tema	“REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ”
Objetivo General	Diseñar un producto audiovisual con base en fotografía y video sobre el danzante de Pujilí utilizando la realidad aumentada como herramienta de difusión
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar las características denotativas y connotativas que representan al danzante de Pujilí, para ser utilizados como conceptos informativos en el desarrollo de la propuesta audiovisual. • Determinar la metodología adecuada, a través de un proceso de análisis e investigación para definir el concepto del producto. • Establecer la aplicación idónea mediante indagaciones en diferentes medios de investigación, para favorecer la realidad aumentada como medio de difusión cultural. • Elaborar un producto audiovisual que presente las características representativas del Danzante del cantón de Pujilí, permitiendo obtener un valor informativo con los usuarios.

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

1.1 Factibilidad de la propuesta

1.1.1 Factibilidad Técnica

En la parte técnica de este proyecto estuvo a cargo de los investigadores, los mismos que a través de su formación académica, adquirieron los conocimientos necesarios en la multimedia, fotografía y producción audiovisual. Para poder sustentar la problemática, en sí, el objetivo es buscar una manera alternativo e interactiva para dar a conocer información esencial sobre el danzante del cantón de Pujilí, relacionando aspectos históricos, simbólicos, música y baile con una herramienta “Realidad Aumentada” con base en fotografía y video del danzante de Pujilí.

1.1.2 Factibilidad Económica

En relación a todos los gastos se toma en cuenta todo detalladamente desde el inicio del proyecto hasta el final, en el punto 13 de la investigación se va visualizar todos los gastos invertidos en este proyecto.

1.1.3 Factibilidad Operacional

Se menciona al grupo encargado que va estar en constante comunicación sobre la elaboración del proyecto que son: el tutor, cotutor, los softwares (Adobe Premiere, Adobe After Effects), equipo tecnológico (Computadoras, cámaras, internet entre otras.) Libros, artículos científicos, tesis relacionadas con nuestro proyecto.

1.1.4 Sinopsis

El desarrollo de un producto audiovisual informativo sobre el danzante de Pujilí, relacionado con la fotografía con un medio alternativo multimedia “Realidad aumentada”, este permite dar a conocer información esencial sobre el personaje principal de la fiesta del Corpus Christi, esta información será presentada de una manera más interactiva con el usuario, que ofrezca una experiencia de ver la información de manera entretenida y agradable de lo tradicional.

1.1.3 target o perfil de usuario

Nuestro público objetivo está relacionado jóvenes y adultos visitantes que acuden el cantón de Pujilí, en un rango de edad de 15 en adelante.

ETAPA 2. DISEÑO

1.1 Guion Técnico o Plan de rodaje

El guion técnico o plan de rodaje que se utilizó para este para la elaboración de la propuesta consiste en organizar de mejor manera cada parte esencial al momento de realizar las tomas del material audiovisual del personaje principal “*Danzante de Pujilí*”, desde los diferentes puntos de enfoques, planos, equipos, Storyboard, duración de cada toma entre otros aspectos, todos estos elementos son detallados que son visualizados a continuación (**Véase en anexo 8**).

Tabla 9: Plan de rodaje

PLAN DE RODAJE																			
Título: El Danzante de Pujilí: su concepto, documentación, danza y música.												Director de cámaras		Cajamarca Pelic. Peruladas Cine					
												Director de Arte:		Cajamarca Pelic. Peruladas Cine					
												Director de Post Producción:		Cajamarca Pelic. Peruladas Cine					
Día de rodaje	Hora	Interno/ Exterior	Día/ Noche	Secuencia	Tomas	Plano	Descripción/ Storyboard	Tiempo por plano	Localización	Tempo de rodaje	Tempo de preparación	Personal Técnico	Clima	Registro Sonoro	Locaciones	Iluminación	Actores	Observaciones	
Preparación de Equipos																			
Primera Etapa de Concepto Histórico																			
07/02/2019		Ex.	Ex.	1	1	PD			Historical reconstruction of Pujilí	Wan	3:45	Elenco principal (cast/actors Area)		Asesor: asesorado / asesorado de trabajo del territorio	08:00:00	08:30:00	09:00:00	09:30:00	Danzante
07/02/2019		Ex.	Ex.	1	1	PD			Historical reconstruction of Pujilí	Wan	3:45	Elenco principal (cast/actors Area)		Asesor: asesorado / asesorado de trabajo del territorio	08:00:00	08:30:00	09:00:00	09:30:00	Danzante
07/02/2019		Ex.	Ex.	1	1	PD			Historical reconstruction of Pujilí	Wan	3:45	Elenco principal (cast/actors Area)		Asesor: asesorado / asesorado de trabajo del territorio	08:00:00	08:30:00	09:00:00	09:30:00	Danzante
07/02/2019		Ex.	Ex.	1	1	PD			Historical reconstruction of Pujilí	Wan	3:45	Elenco principal (cast/actors Area)		Asesor: asesorado / asesorado de trabajo del territorio	08:00:00	08:30:00	09:00:00	09:30:00	Danzante

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

1.2 Guion Narrativo

Para poder expresar de mejor manera cada aspecto del Danzante de Pujilí, es necesario la implementación de un guion narrativo en forma de **“Voz en off”**, el mismo contará de una manera continua la historia que se verá reflejada en cada video con su respectiva temática (Véase en anexo 7).

1.3 Día de rodaje

Respetando la planificación establecida en el plan de rodaje, se procedió a la grabación del material de video.

Imagen 13: Día de grabación



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

3. PROTOTIPO

A partir de la elaboración del guion Técnico y Narrativo, se realizó el prototipo audiovisual y fotográfico aplicando paso a paso cada elemento que es mencionado anteriormente en los guiones, que después serán vinculados con la aplicación de “ARTIVIVE” para generar la realidad aumentada.

ETAPA 4. PRODUCCIÓN

En esta etapa se procede a la elaboración del producto final, aplicando la edición correcta a cada elemento que interviene como la Fotografía y video, además de establecer los medios impresos y digitales tanto en tamaño A0 y postales, donde tenga presente la aparición del personaje icónico del “*Danzante de Pujilí*”.

1. Fotografías del Danzante de Pujilí


Para realizar la edición de las fotografías del Danzante de Pujilí se tomó en cuenta, destacar el elemento que concuerde con la temática establecida en cada video, para ello fue necesario la toma

de la aplicación de fotografía etnográfica o antropología como lo menciona (Hernández, 1998) “pretende hacer un «retrato» de las sociedades mostrando su complejidad histórica; busca explicar la evolución del hombre en sus procesos individuales y sociales, y la manera como se sintetizan en sus estructuras contemporáneas”. Por tal motivo no hubo la necesidad de la presencia de equipos extras aparte de una cámara réflex.

1.1 Ficha fotográfica

Para la realización de cada postal se realizó una ficha para demostrar todos los parámetros de fotografía (Véase en anexo 8).

Imagen 14: Ficha fotográfica

FICHA Fotográfica #7		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujilí		Locación: Cantón de Pujilí
Representación: El Baile y Pasos representativos del Danzante (Pingullero - Mashi Julian Tucumbi).		
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Nikon D5500	
Creado	10 de diciembre de 2019	
ISO	250	
Diafragma	f/4	
Distancia Focal	50 mm	
Velocidad de Obturador	1/250	
Dimensiones	1920 x 1080	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2019

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

1.2 Antes y Después

Una vez adquirido las fotografías tanto en formato JPG y RAW en una tarjeta de almacenamiento Micro SD de 10^o generación, se procede con la edición en el software de Adobe Photoshop para corregir elementos necesarios como, luces, brillo, contrastes, tono y saturación entre otros aspectos.

Imagen 15: Fotografía Antes y Después



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

1.3 Prueba de Impresión

Con la finalización de la edición de las fotografías finales es necesario comprobar la foto impresa en papel couché de 250 gramos y observar detalladamente cada elemento y comprobar que no haya errores, puesto que el material couche era demasiado brillante, es por ello, que se tomo en consideración cambiarlo por couché mate de 300 gramos para una mejor visualización y rendimiento del material y gramaje.

Imagen 16: Impresión papel



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

2.Producción Audiovisual (Micro Documental)

2.1 Selección

Una vez obtenido el material crudo, se procede a la elección de cada toma para luego ser exportada a la edición.

Imagen 17: Tomas seleccionadas

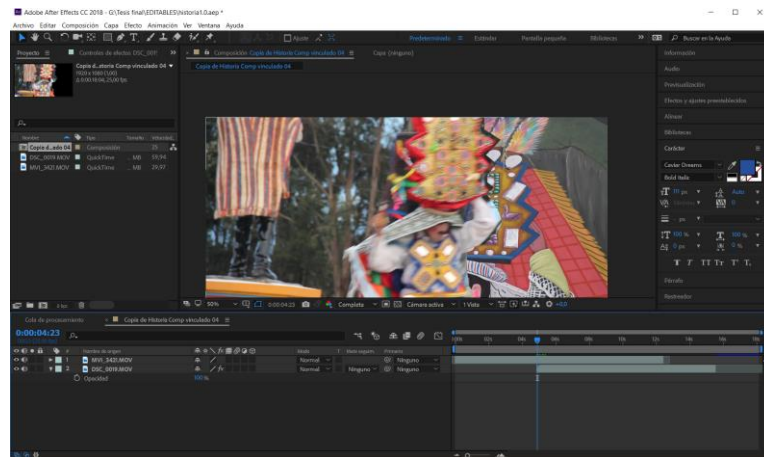
Nombre	Fecha de grabación...	Tipo	Formato
SELECCIONADAS MONUMENTO Y LETR...	3/1/2020 18:18	Carpeta de archivos	
SELECCIONADAS DRON	3/1/2020 18:21	Carpeta de archivos	
SELECCIONADAS CABEZAL CARETA	3/1/2020 18:19	Carpeta de archivos	
SELECCIONADAS INDUMENTARIA 2	3/1/2020 18:20	Carpeta de archivos	
SELECCIONADAS MONUMENTO DANZ...	3/1/2020 18:17	Carpeta de archivos	
SELECCIONADAS JULIAN	3/1/2020 18:31	Carpeta de archivos	

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

2.2 Postproducción

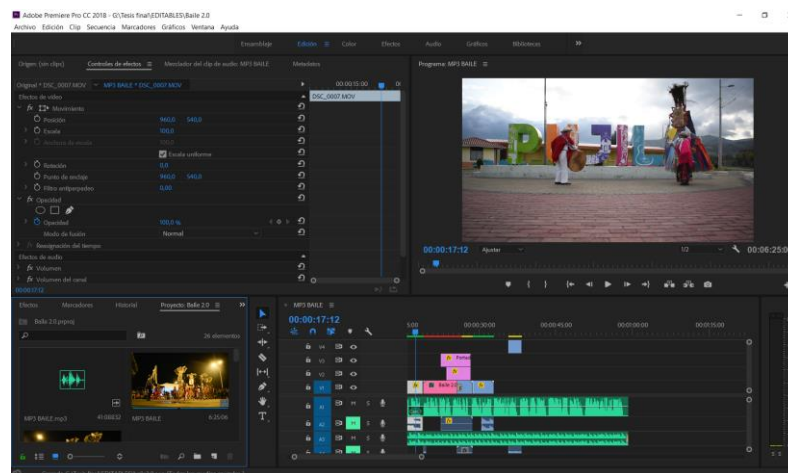
Una vez seleccionado el material crudo final se procede a la edición en los softwares de Adobe Premiere, After Effects y Audition, en donde se procesará el producto final, aplicando los siguientes puntos como: color, transiciones, efectos visuales si es necesario, limpieza o reducción de ruido, filtro de bandas, filtro de comprensión de banda, limitador audio de la voz en off y música de fondo, sincronización, aplicación de las narrativas cinematográfica “ritmo y continuidad”.

Imagen 18: Edición After Efectos



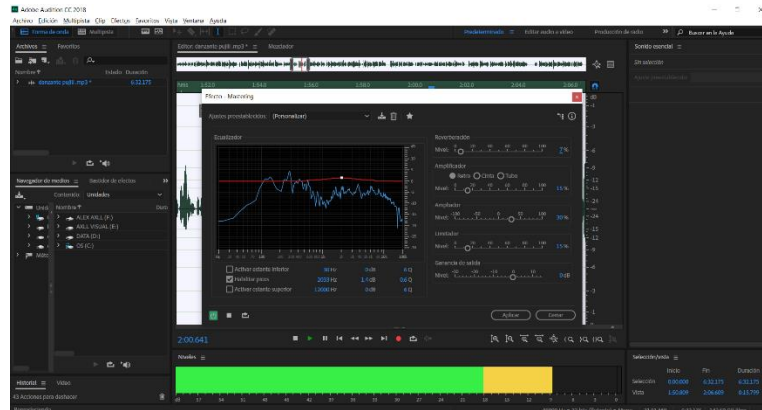
Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

Imagen 19: Edición Premiere



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

Imagen 20: Edición Audición

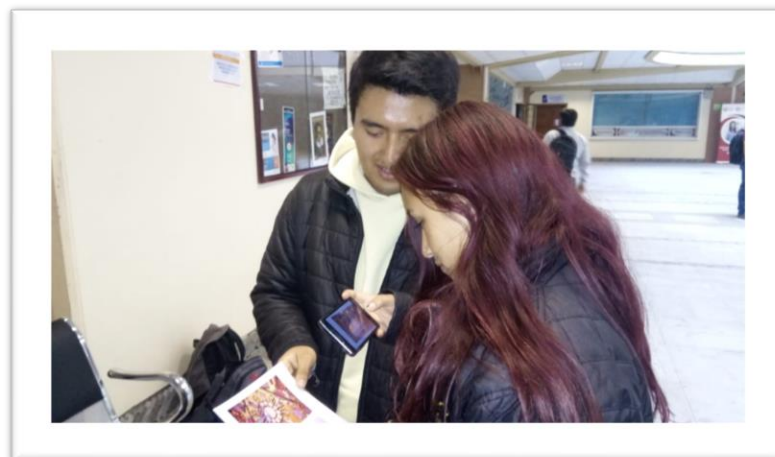


Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

3. Realidad Aumentada

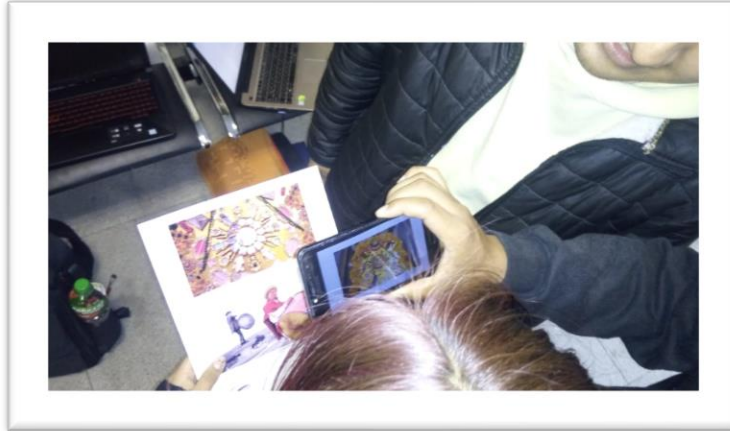
Con la edición de la fotografía y video se realiza la vinculación de estos elementos con una aplicación llamada “ARTIVIVE”, esta a su vez fue elegido por la factibilidad de uso comparadas a otras, para que el usuario no tenga muchos inconvenientes al momento de ingresar y comenzar su ejecución.

Imagen 21: Artivive



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

Imagen 22: Uso de la aplicación

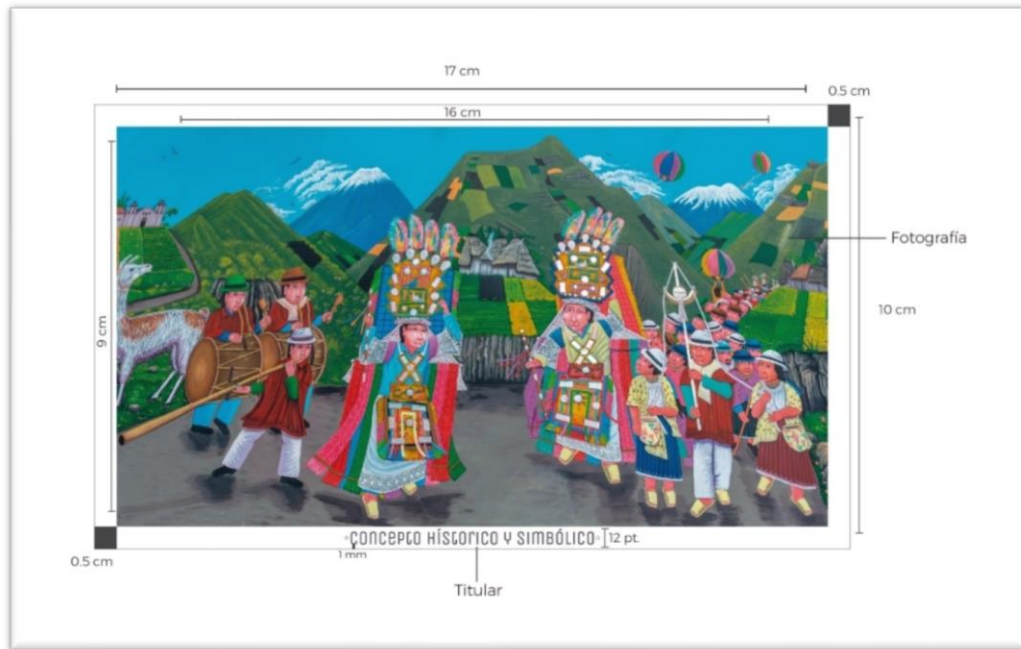


Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

5. Estructura de postales fotográficas

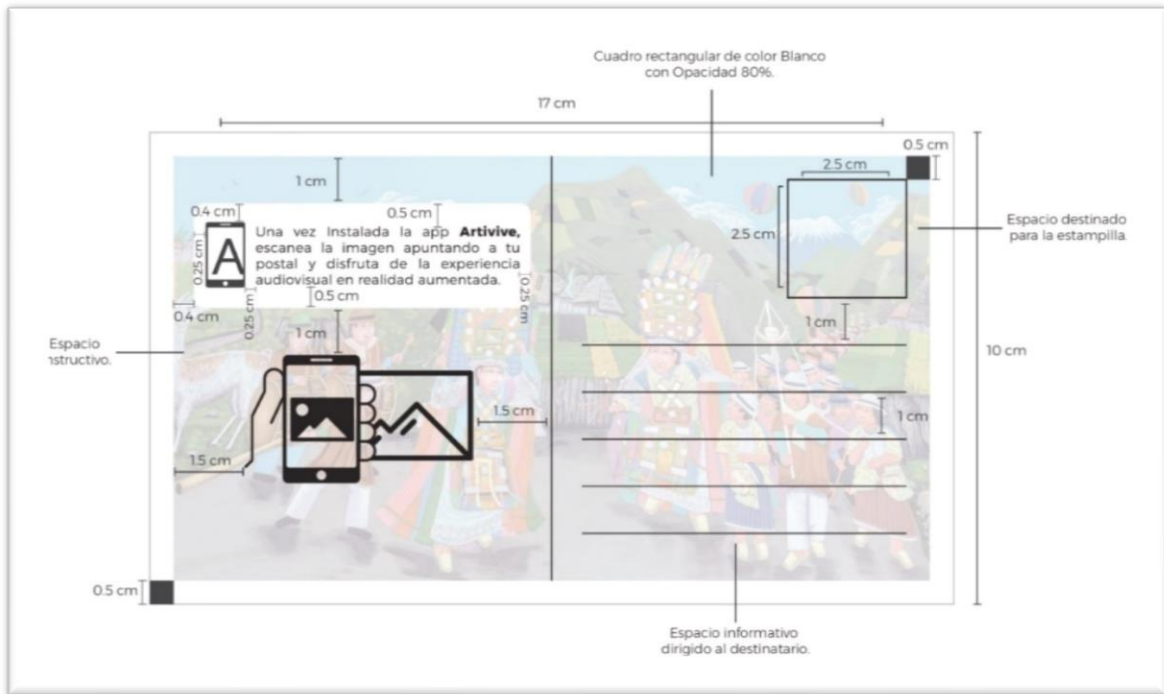
Las postales fotográficas deben tener un formato establecidos por los investigadores y el tutor encargado de este proyecto de investigación, en cual se puede observar detalladamente las medidas utilizadas y elementos distribuidos para su composición.

Imagen 23: Postal Frontal



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

Imagen 24: Redes Posterior



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

6. Estructura de sobre de postales

El sobre es el soporte para la presentación y protección de las 7 postales, además como un medio para quienes deseen adquirir el producto final, se selecciono el papel tipo *Kraft* por el rendimiento y apariencia rustica elegante.

Imagen 25: Sobre postal



6. Tipografía

La tipografía utilizada es *Unica Une* para la parte del título, que será presente en cada postal identificando el tema relacionado que va ser reproducido la fotografía a video por medio de la realidad aumentada. Además de la tipografía *Montserrat* para detallar la información de la postal.

Imagen 26: Tipografía titular de postales

UNICA ONE

ABCDEFGHIJKLMNOP
 QRSTUVWXYZÀÁÊËÏÏØ
 abcdefghijklmnop
 qrstuvwxyzàá&12
 34567890(\$€.,!?)

Fuente: Sharefonts.net

56

Imagen 27: Tipografía informativa de postales

MONSERRAT

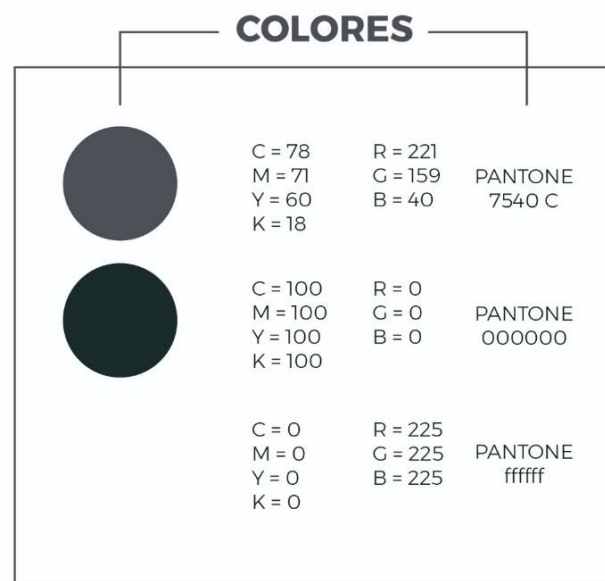
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	()		\$						

Fuente: 1001 Free Font

7. Color

La cromática en su distribución es monocromática en respecto al color gris con Pantone “7540C”, Que demuestra la creatividad y la inteligencia con la continuidad a más oscuro el color negro con su elegancia presente en todo lo propuesto (Jiménez, 2016, pág. 12).

Imagen 28: Cromática

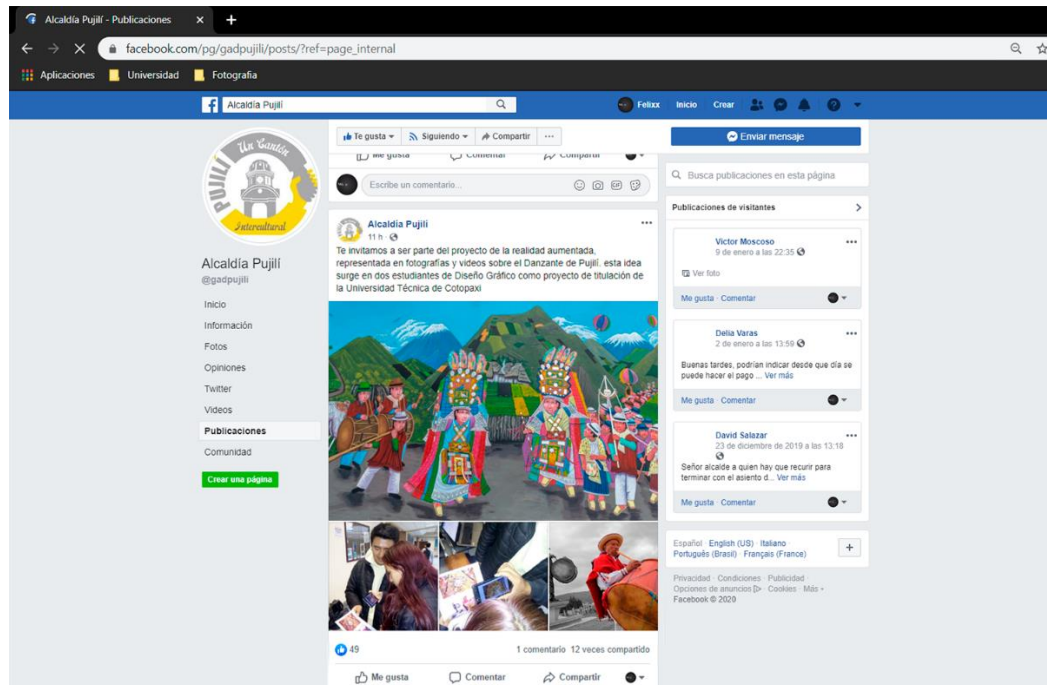


Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

ETAPA 5. TESTEO

Para registrar el progreso del proyecto de investigación se tomó en cuenta las redes sociales del GAD de Pujilí, con el objetivo de tener un seguimiento del público objetivo interesado que visite dicho lugar, con información relacionada a la realidad aumentada con base a fotografía y video sobre el danzante de Pujilí.

Imagen 29: Testeo Redes Sociales (Facebook)

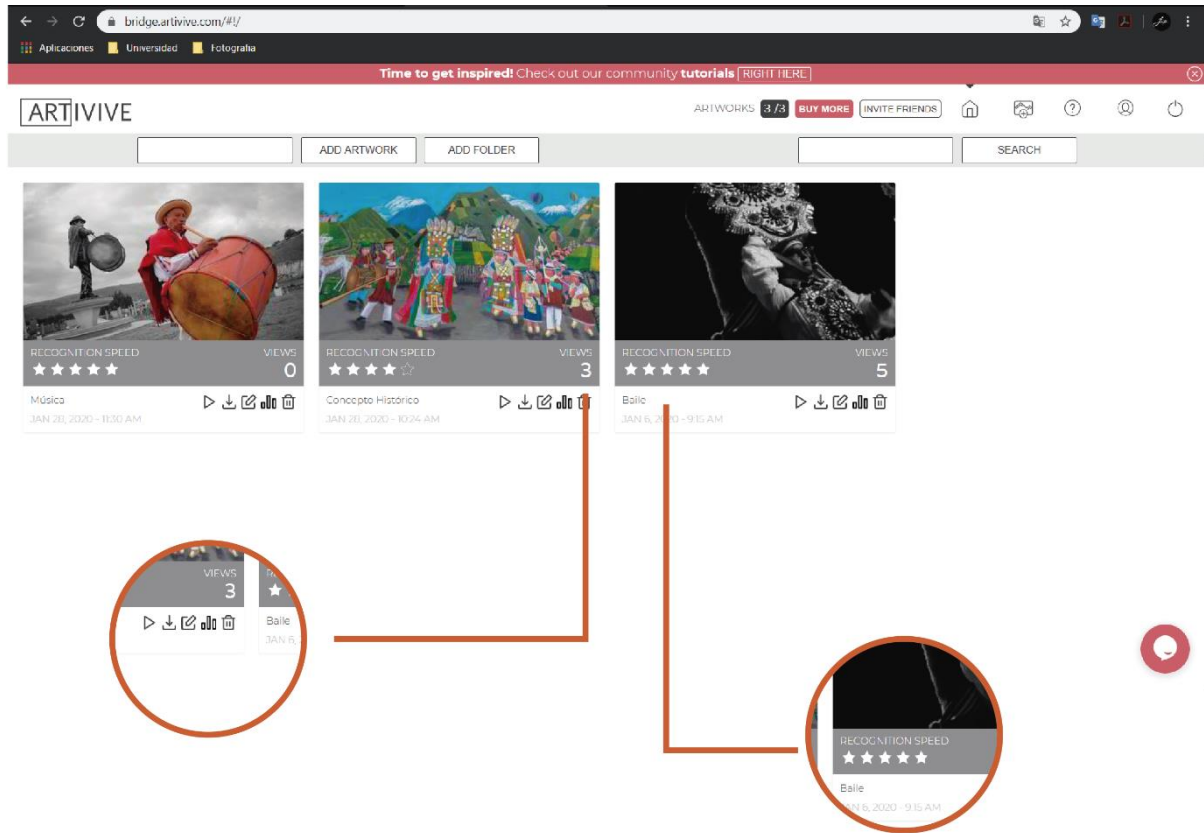


Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

ETAPA 6. DISTRIBUCIÓN

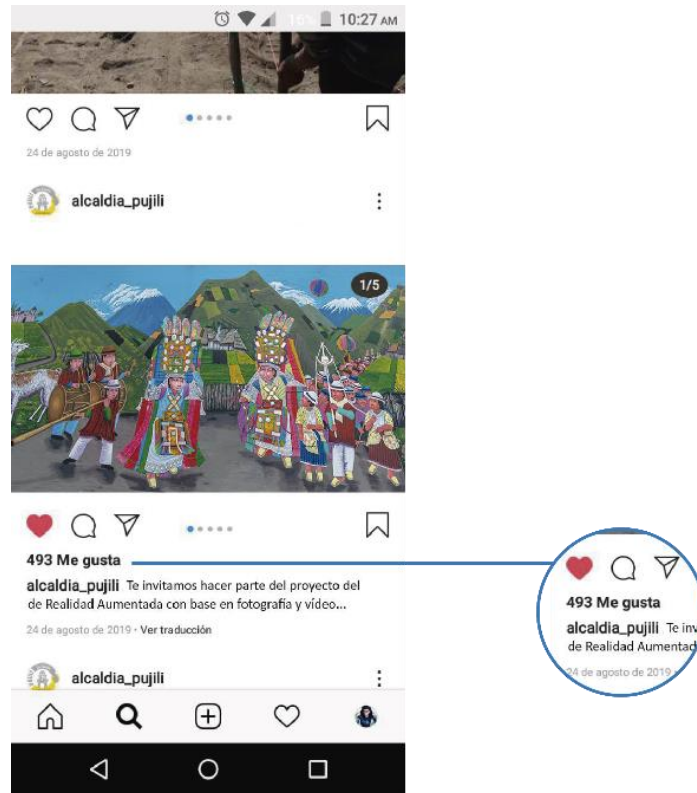
Una vez terminado la elaboración del producto y testeo del mismo, se prosigue a subir los prototipos a la plataforma de Artivate. Una vez distribuido se observa el sondeo del producto en la página principal. Para determinar sus visualizaciones y calificación en los diferentes lugares que este fue presentado.

Imagen 30: Visualizaciones en ARTIVIVE



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

Imagen 31: Visualizaciones en Instagram



Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

12. IMPACTO (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)

12.1 IMPACTO TÉCNICO

Para la elaboración del proyecto ***“REALIDAD AUMENTADA CON BASE EN FOTOGRAFÍA Y VIDEO SOBRE EL DANZANTE DE PUJILÍ”***. Se utilizó programas de diseño para el retoque de fotografías y edición de videos, además de la utilización de una aplicación llamada “ARTIVIVE” para la demostración del producto, con esto se busca generar un proyecto que inmerso en la difusión cultural sobre el Danzante de Pujilí desde diferentes aspectos esenciales para el público objetivo.

12.2 IMPACTO SOCIAL

Este proyecto multimedia tiene un aporte tanto cultural, como educativo. Teniendo como información las características representativas del Danzante de Pujilí como: historia, simbología,

baile y ritmo musical. Utilizando Facebook como una red social eficaz, en donde esta publicada esta información para el usuario. Teniendo en cuenta que, la realidad aumentada es una tendencia a nivel mundial por su interactividad y forma de enseñanza vinculada con las nuevas tecnologías que dispone cada persona.

12 PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

Tabla 10: Marco Administrativo

MARCO ADMINISTRATIVO	
RECURSOS	
TALENTO HUMANO	DESARROLLADORES (Cajamarca y Fernández) TUTOR (Joselito Otáñez) COTUTOR (Mike Aguilar)
MATERIALES	Hojas Lápiz Borrador Chabeta Chismosos Pliego de cartulina

TÉCNOLOGICOS Y TÉCNICOS	Computadoras Asus año 2016 y 2018 Cámara Nikon D5500 Cámara Nikon D3200 Cámara Canon EOS Rebel T5i Cámara Canon EOS 600D Cámara Canon EOS Rebel T5 Trípode Luces Blancas continuas de estudio Lentes 18-135mm, 18-55 mm Estabilizador SteadyCam (YELANGU) 4 tarjetas de Almacenamiento Micro SD (32gb clase 10) 2 discos Duro Externos (ADATA) 1TB
INSTITUCIONALES	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
BIBLIOGRÁFICOS	Copias y Fotografías

Tabla 11: Presupuesto

RECURSOS	PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECYO		
	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
		\$	\$
GASTOS DIRECTOS			
Equipos Tecnológicos Propios			
Computadora Asus 2016	1	\$ 1100	1100.00
Computadora Asus 2018	1	\$1500	1500.00
Cámara Nikon D5500	1	\$800	800.00
Disco Duro ADATA (1TB)	2	\$90	180.00
Tarjetas Micro SD	4	\$10	40.00
		Total	\$3620.00
Entrevista y Rodaje			

Entrevista a Mashi Julián Tucumbi	2	\$10	20.00
Rodaje (Casa de Julián Tucumbi)	1	\$20	20.00
Rodaje (Monumento del danzante de Pujilí)	1	\$20	20.00
Alquiler Traje Danzante de Pujilí	1	\$20	20.00
Bailarín	1	\$15	20.00
Locutor (Voz en off)	1	\$40	40.00
		Total	\$140.00
Equipos Tecnológicos Aparte			
Alquiler de estabilizador (30 días).	1	\$40	40.00
Alquiler de trípode (30 Días)	1	\$30	30.00
Alquiler de Cámaras réflex	4	\$20	80.00
Alquiler de luces continuas para estudio (30 Días)	2	\$100	200.00
		Total	\$350.00
Equipos prestados de la UTC			
Dron	1 día	\$0.00	0.00
Otros Gastos			
Pasajes a Pujilí	30 días (2 investigadores)	45c/u x día (ida y regreso) 90c/u	57.00
Impresiones y Copias	30 días	0.10 c/u (20 impresiones y copias)	60.00
Recargas	5	\$3	15.00
Transporte de Equipos	2 días	\$10	20.00
Alimentación	30 días	\$2	60.00

		Total	\$212.00
TOTAL, GASTOS			
Equipos Tecnológicos Propios			\$3620.00
Entrevista y Rodaje			\$140.00
Equipos Tecnológicos Aparte			\$350.00
Otros Gastos			\$212.00
		Total	\$4322.00

Fuente: Cajamarca y Fernández, 2019

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para la finalización de este proyecto de investigación, se presenta las siguiente conclusiones y recomendaciones obtenidas en el desarrollo del producto final.

Conclusiones:

- El estudio de todos los aspectos esenciales relacionado al personaje icónico del cantón Pujilí “El danzante”, se obtuvo información viable mediante encuestas y entrevistas para la construcción de la información, que se llevó en el producto audiovisual, dado que el mismo servirá como una referencia informativa.
- Para el desarrollo de la propuesta multimedia sobre “Realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el danzante de Pujilí”, se tomó en cuenta la metodología para el desarrollo de proyectos multimedia de Darío Saeed. El cual consiste de 6 fases que ayudaron a la elaboración eficaz del producto fotográfico y video vinculado con la realidad aumentada.
- Con la aparición de las nuevas tecnologías presentes en la actualidad, la realidad aumentada es un medio de comunicación interactiva, mediante una búsqueda de las diferentes plataformas que ofrece este medio, se concretó con la utilización de la aplicación

“ARTIVIVE”, el mismo consta con una funcionalidad fácil de uso, pero además está hecha para demostraciones artísticas y la difusión de proyectos culturales.

- Con el desarrollo de la propuesta audiovisual con una duración mínima de un minuto. Por tal motivo se implementó siete videos con su respectiva temática en donde cabe toda la información para ser mostrada audiencias masivas que requieran este medio audiovisual.

Recomendaciones

- Tomando en cuenta los datos recolectados en base a personas expertas en conocimiento culturales, es recomendable realizar una investigación a profundidad para obtener información verídica. Además, si es relacionado a temas culturales: debe tomarse en cuenta los aspectos denotativos y connotativos de su historia.
- Las metodologías sirven como guías para cumplir el objetivo de un proyecto, por tal motivo se recomienda buscar modelos o metodologías que se adapten a la investigación. En el caso de proyectos multimedia basados en la parte cultural estos aportaría de mejor manera a reconocer su historia y tradiciones.
- La realidad aumentada es un medio para compartir información interactiva, es recomendable aplicar este medio alternativo para futuros proyectos culturales o artísticos, en la actualidad existe múltiples plataformas “RA” que ofrecen este servicio para publicar proyectos visuales.
- Para el desarrollo de un producto audiovisual, es recomendable tener una planificación detallando cada elemento. Para ello se consultó con un experto en producción audiovisual, en lo cual sugiere tener un guion técnico o plan de rodaje acompañado de un guion narrativo para un trabajo ordenado, pero un punto importante que se debe tomar en consideración es el público o elementos que intervendrán en el rodaje, en ciertas circunstancias no se recibirá el apoyo de estos elementos, además si se habla de un tema cultural.

15. BIBLIOGRAFÍA

- Antonio R, B. P. (1994). Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior. *Revista de Medios y Educación*, 2.
- Barahona, M. A. (Abril de 2018). Estrategia: Campaña publicitaria "Tu Espacio Landívar". *Investigación: La fotografía conceptual como medio de expresión para fotógrafos con trayectoria de 1 a 5 años*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar- Facultad de Arquitectura y Diseño Gráfico.
- Behoya, G. (2015). combinación de medios y de contenido. *Competencia Fascículo Digitales Competencis en Tic*, 1-2.
- Bonifaz, E., & Molina, F. (2015). REALIDAD AUMENTADA Y SU APOORTE AL PATRIMONIO. *Discurso*. Universidad Nacional de Chimborazo, Chimborazo.
- Brandes, S. (2005). La fotografía como elemento etnográfico. California, Estados Unidos: Universidad de California Berkeley.
- Bravo, L. D., & García, U. T. (Septiembre de 2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Scielo*.
- Brisset, D. (1999). Acerca de la Fotografía Etnográfica . *Gazeta de Antropología*, 1.
- Brisset, D. E. (1999). Acerca de la Antropología Etnográfica . Malaga: Universidad de Málaga. .
- Chirinos, O. (2017). *3lentes.com*. Obtenido de <https://3lentes.com/la-fotografia-y-el-cine/>
- Cultural, I. N. (10 de Jnuio de 2018). *Instituto Nacional de Patromonio Cultural*. Obtenido de Instituto Nacional de Patromonio Cultural: <http://patrimoniocultural.gob.ec/la-fiesta-del-corpus-christi/>
- Ecured. (s.f.). *ecured*. Obtenido de ecured: [https://www.ecured.cu/Pujil%C3%AD_\(Ecuador\)#Historia](https://www.ecured.cu/Pujil%C3%AD_(Ecuador)#Historia)
- Educación, C. c. (2016). *Dialogo Cantonal sobre educación*. Quito: Sandra Ojeda.
- El Pujilense. (2011). El danzante. *El Pujilense*, pág. 3.
- Gómez, I. D. (2015). MECANISMOS DE INTERACCIO N CENTRADOS EN. *Tesis Doctoral*. Universidad Autonoma de Madrid, Madrid.
- GómezLuna, Eduardo, & Navas, F. (Abril de 2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de. *DYNA*, pág. 1.
- Guerrero, E. (2017). *Elaboración de material didáctico multimedia*. España: Mardapal.

- Hernández, O. (Mayo- Diciembre de 1998). La fotografía como técnica de registro etnográfico. México: Cuicuilc.
- Herrera, S., & Monge, E. (2012). El danzante, ícono cultural de la Fiesta de las Octavas de Corpus Christi de Pujilí. *Ecuador Oculto*, 6-7.
- innovae. (2018). *innovae*. Obtenido de innovae: <http://realidadaumentada.info/realidad-aumentada/>
- Jacome, C. E. (2009). *Monografía Ecos del Tiempo*. Quito: Abya Yala.
- Jácome, C. E. (2013). Ubicación Geografica. *Pujilí Historia y Tradición*, 4-5.
- Jácome, C. E., Paredes Ortega, E., & Naranjo, C. F. (2013). historia. *Pujilí (historia y tradición)*, 8,9.
- Jiménez, J. M. (2016). El color en la Psicología. *Trabajo fin de grado*. Universidad de Jaén.
- Lacruz, M. (2002). Nuevas tecnologías para futuros docentes. En M. L., *Nuevas tecnologías para futuros docentes* (pág. 152). España: Universidad de Castilla-La Mancha.
- leod, M. V., Alonso, B. L., MoralesSuarez, & Rosario, I. d. (2017). Realidad Umentada. *Educacion Médica Superior*, 1.
- Menjivar, E. (17 de Noviembre de 2001). *Maestros del Web*. Obtenido de Maestros del Web: <http://www.maestrosdelweb.com/multime/>
- Möller, C., Solari, F., & Pinche, A. (2012). Apuntes Metodologicos para la documentacion de fotografía. Chile: Acciones Culturales DIBAM .
- Morales, P. (2002). *Los Danzantes del Sol - Mito y Realidad del Ecuador Andino*. Latacunga.
- MUNDO, M. D. (2017). *MUSEO DE ARTE PRECOLOMBINO EN REALIDAD AUMENTADA DEL MUNDO*. Obtenido de MUSEO DE ARTE PRECOLOMBINO EN REALIDAD AUMENTADA DEL MUNDO: <http://www.maprae.com/>
- Niépce, M. N. (2014). *Maison Nicéphore Niépce*. Obtenido de Maison Nicéphore Niépce: <http://www.photo-museum.org/es/historia-fotografia/>
- Norden, I. d. (2009). *Fiestas y rituales*. Lima: John Galán Casanova.
- Noticias, B. (2007). El danzante de Pujili mas que un personaje . *Buenas Noticias* , 15.
- Ocaña. (22 de Noviembre de 2010). *weblucomunicacionesociale*. Obtenido de weblucomunicacionesociale: <http://weblucomunicacionesociale.blogspot.com/2010/11/actualidad-y-utilizacion-de-la.html>
- Ortega, F. L. (2012). Tendencias emergentes en Educación con tic. En F. L. Ortega, *Tendencias emergentes en Educación con tic* (pág. 136). Barcelona: Buena letra.

- Ortiz, M. J. (febrero de 2018). Departamento de Comunicación y Psicología Social. Alicante: Universidad de Alicante .
- Paz, G. B. (2017). *Metodología de la Patria*.
- PressKitHero. (2017). *Artivive*. Obtenido de Artivive: <https://press.artivive.com/>
- pujilense, E. (2011). El danzante del sol . *El Pujilense*, pág. 5.
- Ruiz, G. (16 de Noviembre de 2010). *Haciendofotos.com*. Obtenido de Haciendofotos.com: <https://haciendofotos.com/diferencias-entre-fotografia-y-video/>
- Saeed, D. (2019). *linkedin*. Obtenido de linkedin: <https://www.linkedin.com/in/dariosaeed/?originalSubdomain=ar>
- Sampieri. (2004). *METODOLOGÍA DE LA*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Sanchez, M., J, J., Ruiz, M., Belen, A., & Olmos, A. (2017). La realidad aumentada(RA). Recursos y respuestas para la innovación educativa. *Interuniversitaria de formacion del profesorado*, 189.
- Sevilla, A. B. (2017). *Realidad Aumentada en Educación*. Madrid: Gabinete de Tele-Educación del Vicerrectorado de Servicios Tecnológicos de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Susperregui. (2008). *Revista de artes*. Obtenido de Revista de artes: http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes_8/lafotografiacomoiimagensimbolica.html
- Tiscar, A. (2017). Producción audiovisual. España: Ministerio de Sanidad y Política Social.
- Torres, D. R. (2012). La realidad aumentada un nuevo recurso dentro de las tecnologías de la información y la comunicación (tic) para los museos del siglo xxi. *Reporte*, 40.
- Turismo, M. d. (24 de 11 de 2014). *Ministerio de Turismo*. Obtenido de Ministerio de Turismo: <https://www.turismo.gob.ec/el-danzante-de-pujili-considerado-patrimonio-cultural-intangible-de-la-humanidad/>
- UNESCO. (2009). *Fiestas y Rituales*. Lima: John Galán Casanova.
- Vaca, R. d. (2010). Costumbres y tradiciones del cantón de Pujilí y su impacto socio-económico. *Maestría en Educación y Desarrollo Social*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Pujilí.

16. ANEXOS

Anexo 1: Modelo de Encuestas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Introducción: El propósito de la investigación es detectar la necesidad y la problemática existente en los turistas para dar a conocer al Danzante (personaje principal de las Octavas del Corpus Christi) e implementar un medio multimedia alternativo para su difusión cultural.

Nombre del proyecto: Realidad Aumentada con base a fotografía y video sobre el danzante de Pujilí.

Objetivo de encuesta: Recolectar y detectar la necesidad existente en los turistas para conocer al Danzante (personaje principal de las Octavas del Corpus Christi) y proponer un medio alternativo para su difusión turística y cultural.

Indicaciones: Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas y responda responsablemente.

1. ¿Es un turista?

Nacional

Extranjero

2. ¿Sabe usted cuando se celebran las Octavas del Corpus Christi en Pujilí?

Si -----

No -----

3. ¿Sabe cuál es el personaje principal en las Octavas del Corpus Christi?

Si -----

No -----

4. ¿Sabe que figura andina representa el Danzante de Pujilí?

Si -----

No -----

5. ¿Conoce usted el significado de cada elemento representativo de la indumentaria del Danzante de Pujilí?

Si -----

No -----

6. ¿Estaría de acuerdo con la implementación de un medio multimedia informativo que este destinado a proporcionar información sobre el Danzante y su representación cultural?
- Si -----
No -----
7. ¿Conoce usted sobre la realidad aumentada?
- Si -----
No -----
8. ¿Considera que la fotografía y videos son un medio difusor informativo eficiente para proyectar la cultura y turismo?
- Si -----
No -----
9. ¿En qué lugar o sitio físico le gustaría presenciar este proyecto?
- Parques centrales
 - Museos
 - Gad Municipal
 - Otros

*Anexo 2:*Modelo de Entrevistas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO
PROYECTO DE TITULACIÓN

Introducción: El propósito de la investigación es desarrollar un producto multimedia relacionado a la realidad aumentada en base a fotografía y video sobre el danzante de Pujilí como medio informativo.

Objetivo: Recopilar datos de expertos en la multimedia, fotografía y video, con respecto a formación, surgimiento de la producción de medios multimedia relacionado a la realidad aumentada.

1. **¿Cuál es su formación en el oficio de la multimedia referente a la realidad aumentada?**
2. **¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?**
3. **¿Cuál es su opinión sobre la realidad aumentada en base a fotografía y video?**
4. **¿Considera a la realidad aumentada es un medio idóneo alternativo para la difusión de las fiestas culturales relacionado al Danzante del cantón de Pujilí?**
5. **¿Cree usted que la realidad aumentada sirva para la difusión histórica y simbólica del Danzante de Pujilí?**
6. **¿Cuáles son sus recomendaciones para utilizar como herramienta la realidad aumentada con base en fotografía y video sobre el Danzante del cantón Pujilí?**
7. **¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos para que la realidad aumentada con base en fotografía y video sea difundida al público objetivo entre 15 a 40 años?**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO
PROYECTO DE TITULACIÓN

Introducción: El propósito de la investigación es desarrollar un producto multimedia relacionado a la realidad aumentada en base a fotografía y video sobre el danzante de Pujilí como medio informativo.

Objetivo: Recopilar datos de expertos en la multimedia fotografía y video, con respecto a formación, surgimiento de la producción de medios multimedia relacionado a la realidad aumentada.

1. **¿Cuál es su formación en el oficio de la fotografía?**
2. **¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?**
3. **¿Cuál es su opinión sobre la fotografía etnográfica o antropológica aplicado para la realidad aumentada?**

4. **¿Considera a la fotografía como elemento idóneo, para la difusión de las fiestas culturales relacionando al Danzante del cantón de Pujilí?**
5. **¿Cree usted que la fotografía sirva para la difusión histórica y simbólica del Danzante de Pujilí?**
6. **¿Cuáles son sus recomendaciones para realizar fotografía etnográfica o antropológica, dispuestas a la difundir al Danzante del cantón de Pujilí mediante la realidad aumentada?**
7. **¿Cuáles son sus recomendaciones para realizar un producto audiovisual (micro documental), dispuesto a difundir al Danzante del cantón de Pujilí mediante la realidad aumentada?**
8. **¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos, para que la realidad aumentada en base a fotografía y video sea difundida al público objetivo entre 15 a 40 años?**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO
PROYECTO DE TITULACIÓN

Introducción: El propósito de la investigación es desarrollar un producto multimedia relacionado a la realidad aumentada en base a fotografía y video sobre el danzante de Pujilí como medio informativo.

Objetivo: Recopilar datos de expertos en la multimedia fotografía y video, con respecto a formación, surgimiento de la producción de medios multimedia relacionado a la realidad aumentada.

1. **¿Cuál es su formación en el oficio de la producción audiovisual?**
2. **¿Cuánta experiencia tiene en la profesión?**
3. **¿Cuál es su opinión sobre la fotografía etnográfica o antropológica aplicado para la realidad aumentada?**

- 4. ¿Considera a un producto audiovisual sirva como elemento idóneo, para la difusión de las fiestas culturales relacionando al Danzante del cantón de Pujilí?**
- 5. ¿Cree usted que un producto audiovisual sirva para la difusión histórica y simbólica del Danzante de Pujilí?**
- 6. ¿Cuáles son sus recomendaciones para realizar un producto audiovisual (micro documental), dispuesto a difundir al Danzante del cantón de Pujilí mediante la realidad aumentada?**
- 7. ¿Qué plataformas o medios digitales son idóneos, para que la realidad aumentada en base a fotografía y video sobre el Danzante de Pujilí, sea difundida al público objetivo entre 15 a 40 años?**

Anexo 3: Hoja de vida Tutor de investigación



NOMBRES Y APELLIDOS: Joselito Vladimir Otáñez Balseca

FECHA DE NACIMIENTO: 02 de enero del 1974

CÉDULA DE CIUDADANÍA: 050203987-8

ESTADO CIVIL: Unión Libre

NÚMERO TELEFÓNICO: 098 425 7008 – 032 682 595

E-MAIL: Joselito.otanez@utc.edu.ec

ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Escuela “Dr. Pablo Herrera” Pujilí, Cotopaxi.

NIVEL SECUNDARIO: “Instituto Pedagógico Belisario Quevedo” Pujilí, Cotopaxi.

NIVEL SUPERIOR: “Instituto Pedagógico Belisario Quevedo”

“Universidad Central del Ecuador”

POSGRADOS: “Universidad Andina Simón Bolívar”

“Universidad Indoamérica”



NOMBRES Y APELLIDOS: Mike Orlando Aguilar Orozco

FECHA DE NACIMIENTO: 21 de noviembre del 1984

CÉDULA DE CIUDADANÍA: 070434676-6

ESTADO CIVIL: Soltero

NÚMERO TELEFÓNICO: 0986124431

E-MAIL: mouseaguilar@gmail.com

ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL SUPERIOR: “Universidad Tecnológica San Antonio de Machala”

POSGRADOS: “Universidad del Azuay”

CAPACITACIONES / CONFERENCIAS

MUCA (Ciclos creativos en Ecuador), Dictado por la Universidad Santa María Brandinga colores, marzo 2011.

CCE (Casa de la Cultura Ecuatoriana, Benjamin Carrion Nucleo el Oro) y Visión (Organización Empresarial) Mayo, 2011.

Dictado por: (Peter Mussfeldt) Diseñador y creador de importantes marcas en el País. “alemán - ecuatoriano, Diseñador Gráfico, Grabador y Serigrafista”. Junio, 2011.

(Introducción a las expresiones y novedades de la suite CS6) Dictado por: Jorge Monchón Urango "Certificado en Instructor de Adobe" Octubre, 2012.

AFTER EFFECTS CC 101 Essential. UDA, Facultad de Diseño, Cuenca Dictado por: Jorge Monchón Urango "Certificado en Instructor de Adobe" Octubre, 2014

“II SEMINARIO DE LA RED ESTRADO Y III ENCUENTRO DE LA RED KIPUS
“Políticas públicas, trabajo y formación docente en el Ecuador y en América Latina” junio
2014

I CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO (UTC)

Tema de la ponencia y del taller dictado: Técnicas y herramientas que optimizan la creación
de un video-juego. Enero 2018. Libro de Memorias Científica: ISBN 978-9942-759-57-3

CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA (UTC)

FERIA UT CIENCIAS enero 2018. Código: 2770

AVAL DE OBRAS PROVENIENTES DE PROCESOS DE INVESTIGACIÓN,
CREACIÓN EN ARTES ARQUITECTURA Y DISEÑO OTORGADO POR SID 10
COLOMBIA. Noviembre 2018. Código: 501-EDC-2018-03-14083



NOMBRES Y APELLIDOS: Felix David Cajamarca Jácome.
FECHA DE NACIMIENTO: 24 de agosto de 1995.
CÉDULA DE CIUDADANÍA: 172133485-0.
ESTADO CIVIL: Soltero
NÚMERO TELEFÓNICO: 0986866979
E-MAIL: felix.cajamarca4850@utc.edue.c
ESTUDIOS REALIZADOS
NIVEL PRIMARIO: Escuela “Galo Morillo Villarreal”
NIVEL SECUNDARIO: Instituto Tecnológico Superior “Cinco de Junio”
NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Cotopaxi

CURSOS Y CAPACITACIONES

“VI CONGRESO INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO” con una duración de 40 horas del 10 al 12 de julio del 2017.

“I CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO” con una duración de 40 horas efectuada del 29 al 31 de enero del 2018.

“Transiscopio” participación de expresión gráfica experimental desarrollada el día 18 de julio del 2018, en la Ciudad de Latacunga.

“II Festival Internacional de Diseño Multimedia Transiscopio Media Lab” en Sonido para postproducción audiovisual” del 24 al 26 de abril del 2019.

Seminario “PROPIEDAD INTELECTUAL Y SIGOS DISTINTIVOS EN EL DISEÑO GRÁFICO” con una duración de 10 horas el 22 de noviembre del 2018.

Taller “Master Class de Rigging TD para personajes 3D”.

Taller práctico de “Edición de videos en Adobe Premiere” con una duración de 16 horas, 2 de septiembre del 2016.

Anexo 6: Hoja de vida estudiante 2



NOMBRES Y APELLIDOS: Alex Darío Fernández Carrillo.
FECHA DE NACIMIENTO: 17 de enero de 1997.
CÉDULA DE CIUDADANÍA: 171868510-8
ESTADO CIVIL: Soltero
NÚMERO TELEFÓNICO: 09622669642
E-MAIL:
ESTUDIOS REALIZADOS
NIVEL PRIMARIO: Escuela Fiscal Mixta Estados Unidos de N.A.
NIVEL SECUNDARIO: Colegio Nacional Juan de Salinas
NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Cotopaxi

CURSOS Y CAPACITACIONES

“VI CONGRESO INTERNACIONAL DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO” con una duración de 40 horas del 10 al 12 de julio del 2017.

“I CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO” con una duración de 40 horas efectuada del 29 al 31 de enero del 2018.

“Transiscopio” participación de expresión gráfica experimental desarrollada el día 18 de julio del 2018, en la Ciudad de Latacunga.

“II Festival Internacional de Diseño Multimedia Transiscopio Media Lab” en Sonido para postproducción audiovisual” del 24 al 26 de abril del 2019.

Seminario “PROPIEDAD INTELECTUAL Y SIGOS DISTINTIVOS EN EL DISEÑO GRÁFICO” con una duración de 10 horas el 22 de noviembre del 2018.

Taller “Master Class de Rigging TD para personajes 3D”.

Miembro de la extensión Rumiñahui, La Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión.

Harmony, certificado en DJ & REMIX PRODUCER, Quito 28 de marzo del 2015.

Taller de fotografía Básica y bases de Photoshop, el 08 de julio a 19 de agosto del 2017.

Bunker Studio, certificado por asistir a la Clinica de AUDIO Y ACUSTICA PARA GRABACIÓN.

EL DANZANTE DE PUJILÍ

Escrito Por:

FELIX CAJAMARCA, ALEX FERNÁNDEZ

Historia, Simbología, Indumentaria, Baile y Ritmo Musical
del personaje principal del Corpus Christi.

Cajamarca - Fernández 2020

AXLL Y FLIXX PRODUCTIONS

0986866979

0962669642

EL DANZANTE DE PUJILÍ

Escena: 1 "CONCEPTO HISTÓRICO Y SIMBÓLICO"

VOZ: EL DANZANTE DE PUJILÍ TUSHUG O TAMBIÉN CONOCIDO COMO SACERDOTE DE LLUVIA, ES UNO DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES MÁS EMBLEMÁTICOS DEL CANTÓN PUJILÍ, QUE BAILA AL GOZO DE LA COSECHA DEL MAÍZ EN AGRADECIMIENTO A LA PACHAMAMA, A LA LUNA Y AL DIOS SOL; SUS INICIOS YACEN DE LA ÉPOCA INCAICA CON HUAYNA CÁPAC Y ATAHUALPA, CON LA CELEBRACIÓN CONOCIDA COMO CAPAC-SITUA, ESTE ERA EL BAILE DE LOS MILITARES QUE LOS INCAS LO SABÍAN PRACTICAR, MEDIANTE RITOS DE GUERRA EN HONOR AL INCA O CACIQUE PRINCIPAL, PERMANECIÓ COMO UN LEGADO, A TRAVÉS DE LOS AÑOS HASTA LA LLEGADA DE LOS ESPAÑOLES, ELLOS SE PERCATARON QUE ESTA FIESTA INDÍGENA SE LLEVABA A CABO EN LAS MISMAS FECHAS QUE EL CORPUS CHRISTI, Y VIERON LA OPORTUNIDAD DE INCLUIR A LOS DANZANTES INDÍGENAS COMO PARTE IMPORTANTE DE LA CELEBRACIÓN RELIGIOSA.

ESCENA: 2 "INDUMENTARIA PARTE 1"

VOZ: LA PARTICIPACIÓN DEL DANZANTE CON SU COLORIDA INDUMENTARIA TIENE UNA IMPONENTE PRESENCIA.

VOZ: **EL CABEZAL** DEL DANZANTE ES MAJESTUOSO Y COLORIDO, IMPRESIONA POR EL ESPLENDOR EN SU CONFECCIÓN COMO SÍMBOLO DE ACERCAMIENTO AL DIOS SOL.

VOZ: **EL PLUMAJE** REPRESENTA LA CORONA DEL REY, VARIOS DE SUS ADORNOS DE MARFIL Y MUÑECOS QUE SIMBOLIZAN EL SENTIDO DE LA PACHA MAMA, MIENTRAS QUE, PARA OTROS REPRESENTA LA RIQUEZA MINERA DE LA COMARCA, ENGALANADO POR PERLAS, MULLOS, CORALES Y CINTAS QUE REPRESENTAN LOS COLORES DEL ARCOÍRIS.

VOZ: **LOS ESPEJOS** GRANDES Y PEQUEÑOS QUE FIGURAN LA ILUMINACIÓN DEL TAITA INTI O PADRE SOL, LOS BORDADOS DE VARIOS COLORES Y FIGURAS REPRESENTAN LAS ESTRELLAS Y LUCEROS QUE BRILLAN EN EL CIELO.

ESCENA: 3 "INDUMENTARIA PARTE 2"

VOZ: **LA CARETA** ES UN SÍMBOLO QUE ES IMPORTANTE EN LAS FIESTAS ANDINAS, QUE TIENE UN SIGNIFICADO ESPECIAL DE SÁTIRA A LA CONQUISTA ESPAÑOLA. EN LOS HOMBROS DEL DANZANTE SE COLOCA LA MACANA QUE CUBRE LA MADERA SOPORTANDO LA PECHERA Y LA DELANTERA.

VOZ: **ESPALDAR** ES EL ORNAMENTO DE MAYOR TAMAÑO. CUBRE LA PARTE SUPERIOR DE LA ESPALDA DEL DANZANTE Y ESTÁ UNIDO EN LA PARTE POSTERIOR Y SUPERIOR DEL CABEZAL. ES DE FORMA RECTANGULAR Y MUESTRA RIQUEZA EN EL BORDADO COMO DE IGUAL MANERA EN LA DECORACIÓN. LOS BORDADOS FRECUENTEMENTE

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

REPRESENTAN MOTIVOS ECLESIAÍSTICOS, COMO LA EUCARISTÍA, EL CORDERO, PERO TAMBIÉN MOTIVOS FLORALES Y PEQUEÑAS FIGURAS DE CABALLITOS Y JINETES.

ESCENA: 4 "INDUMENTARIA PARTE 3"

VOZ: **PECHERA** ES UN CORTE DE TELA RECTANGULAR; SE ADORNA CON MONEDAS ANTIGUAS TIENE FLECOS EN LOS COSTADOS, SE SUJETA CON UNA TIRA DE MADERA AL CENTRO Y BORDADOS FLORALES. LAS FRANJAS DE LAS BANDAS CON LOS COLORES DEL ARCO IRIS, CAEN DESDE LOS HOMBROS HASTA LA ALTURA DE LOS PIES.

VOZ: **DELANTERA** ES COLOCADO EN LA PARTE FRONTAL INFERIOR; CONSISTE EN UNA TELA CUADRANGULAR BRILLANTE, QUE PUEDE SER DE SATÍN, BROCADO O DAMASCO, RICAMENTE BORDADO Y DECORADO CON ESPEJUELOS, REATAS, LENTEJUELAS Y ALGUNAS VECES, UN BORDE DE PAPEL PLATEADO Y FLECOS.

VOZ: **ALFANJE** REPRESENTA EL SÍMBOLO DEL PODER SACERDOTAL; ES EL GUÍA (ÑAUPADOR) DE LA COMUNIDAD. SU CONFECCIÓN ES DE LATA, MADERA Y HIERRO; REPRESENTA LA PLANTA DE MAÍZ Y SOLO LO UTILIZABA EL SUMO SACERDOTE.

ESCENA 5 "INDUMENTARIA PARTE 4"

VOZ: **CASCABELES** VAN COLOCADOS EN LOS TOBILLOS DEL DANZANTE Y MARCAN EL RITMO AL SON DE LA MÚSICA DEL PINGULLO Y EL TAMBOR.

VOZ: **EL CALZÓN O PANTALÓN** SE CONFECCIONA CON TELAR BLANCO, TIENE PIERNAS ANCHAS Y HOLGADAS QUE FACILITAN EL MOVIMIENTO DE LA RODILLA A LOS PIES.

VOZ: **MANGAS** LA CONFECCIÓN DE LAS MANGAS SE REALIZA EN TELA BLANCA PERFORADA, SOBRE LIENZO ALMIDONADO BLANCO, CON ACABADOS EN FORMA DE ROSAS.

VOZ: **ALPARGATAS Y OSHOTAS** SON SIMILARES A LAS ALPARGATAS DE CABUYA, QUE SE UTILIZAN PARA EL TRABAJO DIARIO Y AGRÍCOLA EN LA COMUNIDAD.

ESCENA 6 "BAILE"


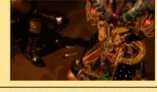







VOZ: EL DANZANTE HACE CULTO CON SUS BRAZOS Y SALTOS, SIMULANDO AL CÓNDROR DE LOS ANDES. DEMOSTRANDO SU ALEGRÍA POR LA VIDA, LA MUERTE, EL AMOR Y LA FE A LA PACHAMAMA. SUS PASOS SON:
[PLEASEINSERT\PRERENDERUNICODE{ÃiJ}INTOPREAMBLE] SEMI ZAPATEO [PLEASEINSERT\PRERENDERUNICODE{Ãi}INTOPREAMBLE] CON PASOS HACIA DELANTE, HACIA ATRÁS, HACIA LOS LADOS Y EN CÍRCULOS YA SEA DE IZQUIERDA A DERECHA; Y FINALMENTE COMO MUESTRA DE GRATITUD LANZA AL AIRE UNA PALOMA EN SENTIDO DE AGRADECIMIENTO.











ESCENA 7 "RITMO MUSICAL"

VOZ: EL BAILE DEL DANZANTE ES ACOMPAÑADO POR UNA PERSONA QUE LLEVA CONSIGO UN TAMBOR Y UN PINGULLO, RECONOCIDO COMO [PLEASEINSERT\PRERENDERUNICODE{ÃI}INTOPREAMBLE] EL PINGULLERO [PLEASEINSERT\PRERENDERUNICODE{ÃI}INTOPREAMBLE], INTERPRETANDO EL GÉNERO RÍTMICO LLAMADO [PLEASEINSERT\PRERENDERUNICODE{ÃI}INTOPREAMBLE] EL DANZANTE [PLEASEINSERT\PRERENDERUNICODE{ÃI}INTOPREAMBLE] QUE ES PRODUCTO DE LA INNOVACIÓN DE LAS ANTIGUAS DANZAS INDÍGENAS. EN LA ACTUALIDAD EN PUJILÍ EXISTE UN COMPOSITOR INDÍGENA DE LA MÚSICA AUTÓCTONA LLAMADO MASHI JULIÁN TUCUMBI, RECONOCIDO COMO EL PADRINO DE LAS FIESTAS DEL DANZANTE POR SU MÚSICA VERNÁCULA, QUE HA TRASCENDIDO DURANTE MUCHOS AÑOS Y HA SIDO RECONOCIDA COMO PATRIMONIO DE IDENTIDAD CULTURAL AUTÓCTONA.


Anexo 8: Plan de rodaje


PLAN DE RODAJE																		
Título: El Encanto de Pujilí: su desarrollo, implementación, creación y difusión.											Director de Cámaras Celso Torres (Vilca, Hernández Alvar)							
											Director de Arte Celso Torres (Vilca, Hernández Alvar)							
											Director de Post-Producción Celso Torres (Vilca, Hernández Alvar)							
Día de rodaje	Hora	Director/ Subdirector	Día/ Hora	Secuencia	Escena	Plano	Escenas/ Storyboard	Trama por planos	Localización	Tiempo de rodaje	Tiempo de preparación	Material Técnico	Clima	Registros Sonoro	Localización	Iluminación	Artistas	Observaciones
Preparación de Equipo																		
Primera Etapa de Concepto Histórico																		
8/12/2019		Ed.	D.	1	1	FC		Plan: Encanto_Pujilí - Edificio	Edificio Encanto Pujilí	1:00	1:00	Cámara: (Vilca) estabilizador	Seca	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Pujilí	En natural	Docente	
8/12/2019		Ed.	D.	2	1	FC		Plan: Encanto_Pujilí - Edificio	Pujilí	1:00	1:00	Cámara: (Vilca) - Altoparlante	Seca	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Pujilí	En natural	Docente	
8/12/2019		Ed.	D.	2	2	FC		Act: Pujilí, Encanto	Pujilí	1:00	1:00	Cámara: (Vilca) - Altoparlante	Seca	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Pujilí	En natural	Docente	
8/12/2019		Ed.	D.	3	1	PH		Plan: Pujilí, Encanto, Historia	Pujilí	1:00	1:00	Cámara: (Vilca) - Altoparlante	Seca	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Pujilí	En natural	Docente	
8/12/2019		Ed.	D.	3	2	FC		Act: Pujilí, Encanto, Historia	Pujilí	1:00	1:00	Cámara: (Vilca) - Altoparlante	Seca	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Pujilí	En natural	Docente	
Cambio de Escenario																		
Segunda Etapa Informativa (Informar)																		
8/12/2019	08:00am - 01:00pm	Dir.	Dir.	1	1	PO		PO: Pujilí (1) - Encanto (1) - Pujilí (1)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		
8/12/2019	08:15am - 01:15pm	Dir.	Dir.	1	2	PO		PO: Pujilí (2) - Encanto (2) - Pujilí (2)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		
8/12/2019	08:30am - 01:30pm	Dir.	Dir.	1	3	PO		PO: Pujilí (3) - Encanto (3) - Pujilí (3)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		
8/12/2019	08:45am - 01:45pm	Dir.	Dir.	1	4	PH		PH: Pujilí (4) - Encanto (4) - Pujilí (4)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		
8/12/2019	09:00am - 02:00pm	Dir.	Dir.	1	5	PH		PH: Pujilí (5) - Encanto (5) - Pujilí (5)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		
8/12/2019	09:15am - 02:15pm	Dir.	Dir.	1	6	PH		PH: Pujilí (6) - Encanto (6) - Pujilí (6)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		
8/12/2019	09:30am - 02:30pm	Dir.	Dir.	1	7	PH		PH: Pujilí (7) - Encanto (7) - Pujilí (7)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		
8/12/2019	09:45am - 02:45pm	Dir.	Dir.	1	8	PH		PH: Pujilí (8) - Encanto (8) - Pujilí (8)	Pujilí	3:00	10:00	Cámara: estabilizador	Casa Encanto	sonido ambiental / sonido de fondo con Pujilí	Casa de Jilón Pujilí	En natural		


Categoría de Patrimonio																	
2013	2013	100	100	2	2	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
2013	2013	100	100	2	2	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
2013	2013	100	100	4	4	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
2013	2013	100	100	4	4	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
2013	2013	100	100	4	4	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
2013	2013	100	100	4	4	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
Categoría de Patrimonio																	
2013	2013	100	100	2	2	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
2013	2013	100	100	2	2	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100
2013	2013	100	100	2	2	100		Personaje tradicional de la zona de...	Página 11	Reg	100	Observación:...	Impugnación	Artículo 10 del Reglamento /...	100	100	100


CAMPO DE INVESTIGACIÓN																
19:00h - 19:15h am	Par.	Sta	7	8	190		Plaza Pedro Pablo Kuczynski - Comercio Exterior	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Investigación	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Señal	Los personajes / el lenguaje	Investigación
19:15h - 19:30h am	Par.	Sta	7	8	191		en (Llamada por WhatsApp)	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Investigación	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Señal	Los personajes / el lenguaje	Investigación
19:30h - 19:45h am	Par.	Sta	7	8	192		Plaza Pedro Pablo Kuczynski	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía, Arte Visual	Investigación	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Señal	Los personajes / el lenguaje	Investigación
19:45h - 20:00h am	Par.	Sta	7	8	193		Plaza Pedro Pablo Kuczynski - Comercio Exterior	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Investigación	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Señal	Los personajes / el lenguaje	Investigación
20:00h - 20:15h am	Par.	Sta	7	8	194		Plaza Pedro Pablo Kuczynski - Comercio Exterior	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Investigación	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Señal	Los personajes / el lenguaje	Investigación
CAMPO DE INVESTIGACIÓN																
20:00h - 20:15h am	Par.	Sta	7	8	195		en (Llamada por WhatsApp)	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Clase Inicial	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Clase de Inicio / Inicial	Los personajes / el lenguaje	Investigación
20:15h - 20:30h am	Par.	Sta	7	8	196		en (Llamada por WhatsApp)	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Clase Inicial	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Clase de Inicio / Inicial	Los personajes / el lenguaje	Investigación
20:30h - 20:45h am	Par.	Sta	7	8	197		Plaza Pedro Pablo Kuczynski - Comercio Exterior	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Clase Inicial	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Clase de Inicio / Inicial	Los personajes / el lenguaje	Investigación
20:45h - 20:45h am	Par.	Sta	7	8	198		en (Llamada por WhatsApp)	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Clase Inicial	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Clase de Inicio / Inicial	Los personajes / el lenguaje	Investigación
20:45h - 20:45h am	Par.	Sta	7	8	199		en (Llamada por WhatsApp)	Pag.111	Paralelo	Señal	Clasificación: Etnografía	Investigación	ANÁLISIS ANTROPOLÓGICO / ANÁLISIS DE TEXTOS / LINGÜÍSTICA	Señal	Los personajes / el lenguaje	Investigación


Anexo 9: Fichas fotográficas


FICHA Fotográfica #1		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujili		Locación: Entrada del cantón de Pujili - Mural.
Representación: Concepto Histórico y Simbólico		Artistas del GAD Municipal: Fausto y Juan.
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Nikon D5500	
Creado	24 de enero de 2020	
ISO	200	
Diafragma	f/4.5	
Distancia Focal	50 mm	
Velocidad de Obturador	1/600	
Dimensiones	5191 x 2920	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2020


FICHA Fotográfica #2		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujili		Locación: Cantón de Pujilí
Representación: Indumentaria - Superior Cabezal del Danzante del cantón de Pují.		
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Nikon D5500	
Creado	07 de diciembre de 2019	
ISO	400	
Diafragma	f/4	
Distancia Focal	50 mm	
Velocidad de Obturador	1/125	
Dimensiones	1920 x 1080	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2019

FICHA Fotográfica #3		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujilí		Locación: Cantón de Pujilí
Representación: Indumentaria - Parte entre el rostro y los hombros (careta, macana, espaldar).		
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Nikon D5500	
Creado	7 de diciembre de 2019	
ISO	400	
Diafragma	f/5	
Distancia Focal	40 mm	
Velocidad de Obturador	1/60	
Dimensiones	1920 x 1080	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2019

FICHA Fotográfica #4		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujilí		Locación: Cantón de Pujilí
Representación: Indumentaria - Parte frontal (Pechera, Delantera, Bandas de colores, Alfanje).		
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Canon EOS Rebel T5i	
Creado	04 de diciembre de 2019	
ISO	400	
Diafragma	f/5.6	
Distancia Focal	50 mm	
Velocidad de Obturador	1/500	
Dimensiones	1920 x 1080	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2019

FICHA Fotográfica #5		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujilí		Locación: Cantón de Pujilí
Representación: Indumentaria - Parte inferior y atuendo blanco (Cascabeles, Calzón o Pantalón, Mangas y Oshotas)		
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Canon EOS Rebel T5i	
Creado	04 de diciembre de 2019	
ISO	100	
Diafragma	f/5.6	
Distancia Focal	55 mm	
Velocidad de Obturador	1/15	
Dimensiones	1920 x 1080	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2019

FICHA Fotográfica #6		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujilí		Locación: Cantón de Pujilí
Representación: El Baile y Pasos representativos del Danzante.		
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Nikon D5500	
Creado	10 de diciembre de 2019	
ISO	400	
Diafragma	f/4.5	
Distancia Focal	55 mm	
Velocidad de Obturador	1/320	
Dimensiones	1920 x 1080	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2019

FICHA Fotográfica #7		
Datos Generales		
Tema: El Danzante de Pujilí		Locación: Cantón de Pujilí
Representación: El Baile y Pasos representativos del Danzante (Pingullero - Mashi Julian Tucumbi).		
Datos de la Fotografía		
Tipo de Cámara	Nikon D5500	
Creado	10 de diciembre de 2019	
ISO	250	
Diafragma	f/4	
Distancia Focal	50 mm	
Velocidad de Obturador	1/250	
Dimensiones	1920 x 1080	
Resolución	300 pp	
Datos del Autor de la Fotografía		
Autor: Alex Fernández		Año: 2019

Anexo 10: Evidencias de Entrevistas





