



**Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi**

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

**TEMA:**

**REINTERPRETACIÓN Y LECTURA CONTEMPORÁNEA DE LOS  
ÍCONOS GRÁFICOS DE LAS FIESTAS DEL INTI RAYMI DE  
SALCEDO, ENFOCADA EN LA FIGURA DEL DANZANTE.**

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

**AUTORES:**

**Jami Alomoto Hugo Alberto  
Minta Caiza Luis Fernando**

**DIRECTORA:**

**Msc. Jeannette Rossana Realpe Castillo**

Latacunga - Ecuador  
mayo 2016



## 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 Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto, el o los postulantes: Jami Alomoto Hugo Alberto y Minta Caiza Luis, con el título de Proyecto de Investigación: **Reinterpretación y lectura contemporánea de los íconos gráficos de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo, enfocada en la figura del Danzante**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

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

Latacunga, mayo del 2016

Para constancia firman:

.....  
Ing. Chasiluisa Carlos

Lector 1

.....  
Ing. Parra Ximena

Lector 2

.....  
Ing. Galarza Hipatia

Lector 3



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Las ideas, conclusiones y recomendaciones difundidas en el presente trabajo, el mismo que tiene por tema: **REINTERPRETACIÓN Y LECTURA CONTEMPORÁNEA DE LOS ÍCONOS GRÁFICOS DE LAS FIESTAS DEL INTI RAYMI DE SALCEDO, ENFOCADA EN LA FIGURA DEL DANZANTE**, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

---

Jami Alomoto Hugo Alberto  
C.I. 050345493-6

---

Minta Caiza Luis Fernando  
CI: 0502991623



### AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“REINTERPRETACIÓN Y LECTURA CONTEMPORÁNEA DE LOS ÍCONOS GRÁFICOS DE LAS FIESTAS DEL INTI RAYMI DE SALCEDO, ENFOCADA EN LA FIGURA DEL DANZANTE”**, de los postulantes: Jami Alomoto Hugo Alberto y Minta Caiza Luis Fernando, de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga mayo del 2016

---

MSc. Realpe Jeannette Rossana  
Directora

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a la Universidad Técnica de Cotopaxi por los años de estudios y de manera especial a los docentes de diseño gráfico que con los conocimientos impartidos fueron parte de mi formación profesional

A mi tutora, la MSc. Jeannette Realpe, quien me oriento con sus conocimientos para la culminación de este gran proyecto que forma parte de mi trayectoria estudiantil.

A mis compañeros de la carrera, mis grandes hermanos ya todos que han puesto su grano de arena para poder completar mis sueños y alcanzar mis propósito final.

*Hugo*

## **DEDICATORIA**

Con infinito amor y bondad dedico todo mi esfuerzo a Dios y a mis padres.

A Dios por regalarme la vida y cuidarme dándome la fortaleza para culminar una etapa valiosa y significativa en mi vida.

A mis queridos padres María y Alberto quienes me brindaron su apoyo incondicional y económicamente, en especial a mi madre que siempre ha estado pendiente de mí, con su ejemplo a demostrado que el esfuerzo y la constancia tiene un resultado positivo en la vida.

A mis hermanos por el cariño y el apoyo moral.

*Hugo*

## **AGRADECIMIENTO**

Le agradezco a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias sobre todo felicidad.

Le doy gracias a mis padres por apoyar en todo momento, por los valores que me han inculcado, y por haber dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida.

A mis profesores a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, gracias a su paciencia y enseñanza y finalmente un eterno agradecimiento a esta prestigiosa universidad la cual abrió abre sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

*Luis*

## **DEDICATORIA**

Una gratitud indescriptible para mí querida familia, quienes me brindaron todo su apoyo en este camino Universitario.

A mis amados padres que con su cariño supieron encaminarme por el camino del bien.

A mis distinguidos maestros que con sus enseñanzas aprendí a no desmayar y continuar, a mis queridos compañeros, con quienes compartí cosas únicas dentro y fuera del salón de clases.

A mi querida Universidad que de ella me llevo el más grato recuerdo y admiración.

*Luis*

## ÍNDICE GENERAL

<b>Contenido</b>	<b> Pag.</b>
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	II
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS .....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
DEDICATORIA .....	VII
ÍNDICE GENERAL.....	1
Índice de Tabla.....	4
Índice de gráficos .....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT .....	7
ABSTRACT .....	7
AVAL DE TRADUCCIÓN .....	8
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	9
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	14
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO .....	15
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	15
5. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA .....	16
5.1 Diseño.....	16
5.2 Diseño Gráfico.....	17
5.3 Módulos.....	18
5.4 Patrones de Diseño .....	18

5.5	Diseño Publicitario .....	19
5.6	El Color .....	19
5.7	Cromática e Identidad del Color.....	19
5.8	Diseño de Identidad Corporativa.....	20
5.9	La Identidad Corporativa en Publicidad.....	20
5.10	Signo .....	21
5.11	Brochure .....	22
5.12	Diseño 3D.....	23
5.13	Neo artesanía.....	23
5.14	Cultura.....	24
6.	OBJETIVOS .....	27
6.1	General .....	27
6.2	Específicos.....	27
7.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA .....	27
8.	PRESUPUESTO DEL PROYECTO .....	28
9.	DISEÑO EXPERIMENTAL Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS ...	30
9.1	Metodología de trabajo o de Campo .....	30
9.2	Tipos de investigación.....	30
9.3	Técnicas de investigación.....	31
9.4	Población y Muestra .....	31
10.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	35
10.1	Metodología Proyectual .....	35
10.2	Desarrollo de la marca .....	36
10.3	Naming.....	37
10.4	Digitalización del Imagotipo.....	37
10.5	Justificación del Imagotipo .....	38

10.6	Justificación Cromática.....	38
10.7	Justificación Tipográfica.....	39
10.8	Diseño de Módulos .....	40
10.9	Justificación de los patrones del ícono gráfico .....	44
10.10	Justificación del color .....	45
10.11	Justificación 3D Aplicando la composición de los iconos gráficos	46
10.12	Justificación de icono gráfico aplicado en objetos 3D imagen 2...	47
10.13	Justificación de icono grafico aplicado en objetos 3D imagen 3 ...	48
10.14	Propuesta gráfica de publicidad y difusión Brochure .....	49
11.	Conclusiones y Recomendaciones .....	53
12.	Bibliografía.....	55

## Índice de Tabla

Tabla N° 1: Objetivos específicos, actividades y metodología.....	27
Tabla N° 2: Costos Directos.....	299
Tabla N° 3: Costos indirectos .....	299
Tabla N° 4: Gasto Total .....	30
Tabla N° 6: Cromática del Imagotipo .....	389
Tabala N° 7: Descripción del Proceso de Módulos .....	41
Tabala N° 8: Descripción del Proceso de Módulos .....	42
Tabala N° 9: Descripción del Proceso de Módulos .....	43
Tabla N° 10: Galería patrones de los iconos.....	4444
Tabla N° 11: Matiz.....	45
Tabla N° 12: Colores monocromáticos.....	46

## Índice de gráficos

Gráfico N° 1: Esquema Metodología Proyectual.....	36
Gráfico N° 2: Boceto de la Marca.....	37
Gráfico N° 3: Digitalización del Imagotipo.....	388
Gráfico N° 4: objetos 3d imagen 1.....	4747
Gráfico N° 5: objetos 3d imagen 2.....	488
Gráfico N° 6: objetos 3d imagen 3.....	499
Gráfico N° 7: diagramación de la portada del brochure 1 de la iconografía del Danzante de Salcedo.....	50
Gráfico N° 8: diagramación de contenido del brochure 1 del Danzante de Salcedo .....	51
Gráfico N° 9: diagramación de la portada del brochure 2 de la iconografía del Danzante de Salcedo.....	51
Gráfico N° 9: diagramación de contenido del brochure 2 del Danzante de Salcedo .....	52



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**TEMA: REINTERPRETACIÓN Y LECTURA CONTEMPORÁNEA DE LOS ÍCONOS GRÁFICOS DE LAS FIESTAS DEL INTI RAYMI DE SALCEDO, ENFOCADA EN LA FIGURA DEL DANZANTE.**

**AUTORES:** Jami Alomoto Hugo Alberto  
Minta Caiza Luis Fernando

### RESUMEN

El cantón Salcedo es una tierra noble, hospitalaria, con grandes riquezas culturales y tradicionales, actualmente en proceso de desvalorización, debido a los efectos de la globalización. Por tal razón, se propone realizar el diseño de íconos gráficos basados en la indumentaria del Danzante de Salcedo, para de esta manera revalorizar la identidad cultural del sector, y dar a conocer a la población el significado de los íconos que integran la vestimenta de este importante personaje de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo. Para el desarrollo de este proyecto, se trabajó conjuntamente con los pobladores de la región y con el autor del libro “Los Danzantes del Inti Raymi: rasgos de identidad”, el Dr. Wilmo Gualpa, para recopilar información acerca de estas celebraciones. A partir de la investigación bibliográfica y de campo, se definió la pertinencia de este proyecto de investigación, enfocado en la figura del danzante y su indumentaria. Con la información recabada, se procedió a la elaboración del proyecto, en donde intervinieron los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado; la sustracción de los íconos de la indumentaria del danzante fué un proceso metodológico y sistemático, como referencia se tomó la propuesta del autor Bruno Munari, que propone diversos pasos a seguir para obtener módulos, asimismo, los postulados de Wucius Wong contribuyeron con la generación de la composición de elementos gráficos, luego de esto se llevó a cabo la extracción de los iconos gráficos. El proceso de digitalización se realizó utilizando *software* especializado de diseño, por medio de un proceso de composición y geometrización para obtener texturas que fueron combinadas con herramientas 3D, y de esta forma se obtuvo réplicas digitales de artesanías, con estas réplicas se llevó a cabo la elaboración de dos *brochures*, aplicando herramientas de diseño corporativo. El producto final fué el resultado de una lectura contemporánea de los íconos de la indumentaria del Danzante de Salcedo, expuestas en *brochures*, para la aplicación en productos artesanales.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**THEME: REINTERPRETACIÓN Y LECTURA CONTEMPORÁNEA DE LOS ÍCONOS GRÁFICOS DE LAS FIESTAS DEL INTI RAYMI DE SALCEDO, ENFOCADA EN LA FIGURA DEL DANZANTE.**

**AUTORS:** Jami Alomoto Hugo Alberto  
Minta Caiza Luis Fernando

**ABSTRACT**

**AUTORS:** Jami Alomoto Hugo Alberto  
Minta Caiza Luis

Fernando

**ABSTRACT**

Salcedo canton is a noble, hospitable land, with great cultural and traditional wealth, currently in process of devaluation due to the effects of globalization. For this reason, it is proposed to carry out the design of graphical icons based on the clothing of "Danzante de Salcedo", to there by revalue the cultural identity of the sector and to inform the population the meaning of the icons that make up the clothing of this important character of the festival of "Inti Raymi Salcedo". For the development of this project, we worked together with the people of the region and the author of the book "Los Danzantes del Inti Raymi: identity traits," Dr. Wilmo Gualpa to gather information about these celebrations. From literature and field research, the relevance of this research project focused on the figure of Danzante and his clothing was defined. With the information gathered, we proceeded to the development of the project, where they intervened knowledge gained throughout the race Computerized Graphic Design; the removal of the icons of the clothing of Danzante was a methodological and systematic process, it was taken reference the author's proposal Bruno Munari, which proposes several steps to get modules, took also postulates Wucius Wong contributed the generation of the composition of graphic elements, then this was done extracting graphical icons. The digitization process performed it was made using specialized software design, through a process of composition and geometrization to get textures were combined with 3D tools, and thus got digital replicas of handicrafts, with these replicas were carried out development of two brochures, applying corporate design tools. The final product was the result of a contemporary reading of the icons of the clothing of "Danzante de Salcedo", presented in brochures, for use in handicrafts.



## AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del **Centro Cultural de Idiomas** de la **Universidad Técnica de Cotopaxi**; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por los señores egresados **Jami Aloto Hugo Alberto, Minta Caiza Luis fernando** de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas:, cuyo título versa **“REINTERPRETACIÓN Y LECTURA CONTEMPORÁNEA DE LOS ÍCONOS GRÁFICOS DE LAS FIESTAS DEL INTI RAYMI DE SALCEDO, ENFOCADA EN LA FIGURA DEL DANZANTE.”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.´

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

Latacunga, mayo del 2016

Atentamente,

.....

Lic. Taípe Vergara Diana Karina

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

C.C. 172008093-4

## **1. INFORMACIÓN GENERAL**

### **Título del Proyecto**

Reinterpretación y lectura contemporánea de los íconos gráficos de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo, enfocada en la figura del danzante.

### **Investigación Aplicada**

Esta investigación es de carácter aplicada, debido a su propósito es dar solución a problemas prácticos del mundo de la vida; a través de la puesta en práctica del conocimiento teórico; mediante esta investigación se conocerá el estado de los saberes de los habitantes sobre los elementos que conforman la vestimenta del Danzante del Cantón Salcedo. Además se investigará la historia del Danzante y su iconografía, para aplicar este conocimiento obtenido en una propuesta de los íconos gráficos de las fiestas del Inti Raymi, sobre productos artesanales.

### **Propósito**

Recopilar información acerca de las fiestas de Inti Raymi, donde se recabará el significado de todos los elementos de la indumentaria del Danzante. Aplicar métodos y técnicas de la investigación a los habitantes del Cantón Salcedo para calcular el estado de la problemática y planificar una propuesta. Crear una marca que identifique la cultura del Danzante y ofertar mediante una línea artesanal para difundir a nivel Cantonal. Sociabilizar la propuesta de los íconos aplicando el diseño 3D de los módulos en los objetos artesanales, para medir el nivel de aceptación de la población.

Esta investigación está enfocada a responder atenciones a problemas locales con la creación elementos visuales, apoyados en el área del diseño gráfico computarizado.

En la provincia de Cotopaxi existen otras manifestaciones culturales las más conocidas son: La Mama Negra (Latacunga) y el Corpus Christi (Pujilí), estas son

fiestas culturales y muy importantes para la provincia y se relacionan con las tradiciones del Inti Raymi. Los eventos festivos son animados con música autóctona y bandas de pueblo; sin duda alguna de estas fiestas llenan de alegría a quienes son partícipes de las aglomeraciones festivas, con el único objetivo de dar gracias a sus deidades y homenajearlas.

**Fecha de inicio:** 16 de enero del 2016

**Fecha de finalización:** 13 de abril del 2016

**Lugar de ejecución:** Barrió el Calvario Cantón Salcedo parroquia San Miguel

**Unidad Académica que auspicia:** Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas

**Carrera que auspicia:** Diseño Grafico

**Equipo de Trabajo:** Hugo Alberto Jami Alomoto

Luis Fernando Minta Caisa

**Coordinador del Proyecto:** Arq. Enrique Manuel Ianas

COORDINADOR CARRERA DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE  
CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS (CIYA)

**Nombres:** Realpe Castillo Jeannette Rossana

**Teléfonos:** 0987089437/2567054

**Correo electrónico:** [jeannette.realpe@utc.edu.ec](mailto:jeannette.realpe@utc.edu.ec)

**Nombre de los investigadores:**

**Nombres:** Jami Alomoto Hugo Alberto

**Teléfonos:** 0993604101

**Correo electrónico:** [hjamialoto146@gmail.com](mailto:hjamialoto146@gmail.com)

**Nombres:** Luis Fernando Minta Caiza

**Teléfonos:** 0992955014

**Correo electrónico:** [luis\\_minta@hotmail.com](mailto:luis_minta@hotmail.com)

### **Coordinador del Proyecto**

Nombres: Jeannette Rossanna  
Apellidos: Realpe Castillo  
C.I: 171656933-8  
Nacionalidad: ecuatoriana  
Estado Civil: Soltera  
Fecha de Nacimiento: Quito, 20 de febrero de 1980  
Dirección: Av. General Maldonado 470 y Napo. Latacunga – Ecuador  
Teléfono: 0987089437 / 2567054  
Correo Electrónico: [Jeanette.realpe@utc.edu.ec](mailto:Jeanette.realpe@utc.edu.ec)  
Blog: <http://onironauticas.blogspot.com/> (Blog sobre cine, música, arte y literatura).

Estudios realizados:

Superior: Universidad Tecnológica Israel

Título Obtenido: Ingeniera en Diseño Gráfico

Posgrado: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Flacso - Sede Ecuador (2014).

Título Obtenido: Maestría en Antropología Visual y Documental Antropológico.

Tema tesis: Masculinidades hegemónicas en las redes sociales virtuales en el Ecuador. (Etnografía multisituada).

## HOJA DE VIDA

### DATOS PERSONALES

**Nombre:** Minta Caiza Luis Fernando

**Documentos De Identidad:** 0502991623

**Fecha de nacimiento:** 1987-15-01

**Lugar de nacimiento:** San Miguel De Salcedo

**Estado civil:** Soltero

**Dirección:** Salcedo

**Teléfono:** 0992955014

**E-mail:** Luis\_minta@hotmail.com

### DATOS PERSONALES

**Nombre:** Jami Alomoto Hugo Alberto

**Documentos De Identidad:** 050345493-6

**Fecha de nacimiento:** 19-01-1988

**Lugar de nacimiento:** Toacaso

**Estado civil:** Soltero

**Dirección:** Toacaso

**Teléfono:** 0969068920

**E-mail:** hjamialoto146@gmail.com

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

### **Tecnologías de la Investigación y Comunicación (Tic's) y Diseño Gráfico.**

Las tecnologías de la información y la comunicación permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, entre los habitantes del cantón Salcedo. Estos recursos disponibles serán aprovechados para mejorar significativamente en la recuperación de una identidad cultural para el proceso de percepción visual mediante la creación de formas, tamaños, colores de una pieza gráfica, permitiendo un acercamiento entre la sociedad y el arte. Además el diseño gráfico cumple con una función educativa que a través de códigos estéticos orientan a un conocimiento.

### **Cultura, patrimonio y saberes ancestrales.**

Esta línea pretende fomentar investigaciones interdisciplinarias y transdisciplinarias, que reconozcan los saberes y conocimientos ancestrales, como parte del acervo cultural y del patrimonio histórico de las comunidades originarias, revalorizando el importante recurso de estos saberes, por lo tanto permitan proteger y conservar la diversidad cultural que posee el Cantón Salcedo.

## **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Salcedo es uno de los Cantones importantes de la Provincia de Cotopaxi, por la diversidad cultural, para dar realce a este festejo y tener una mejor conceptualización del mismo, se plantea la reinterpretación y lectura contemporánea de los íconos gráficos de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo, enfocados en la figura del Danzante y su indumentaria, con la información recopilada de los propios habitantes de Salcedo y del historiador Wilmo Gualpa, se propone combinar los estilos de diseño: andino, arabesco y precolombino, para la realización de este proceso, se planificó un cronograma que incluye como primer objetivo: recopilar información de libros, revistas, artículos, etc. a través del método de investigación bibliográfica, y poder tener una información más estructural de la fiesta del Inti Raymi, como segundo objetivo, se planteó hacer el

proceso de módulos de los íconos del Danzante siguiendo métodos de diseño, como tercer objetivo está la aplicación en piezas gráficas para la difusión del ícono del Danzante. Esta pieza comunicacional será de gran importancia por su contenido informativo de los íconos de los danzantes y causará un gran impacto visual, porque serán creativos en su composición visual.

El Danzante de Salcedo, fiestas del Inti Raymi, iconografía de la indumentaria del Danzante de Salcedo.

**Palabras Claves:** Inti Raymi, Indumentaria e iconografía del Danzante

## **2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

La presente investigación se realizó para revalorizar la identidad cultural salcedense, a través de los iconos gráficos referentes a la fiesta del Inti Raymi, siendo esta cultura es parte importante de todos los lugareños, donde se puede identificar los saberes, valores, orgullos, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos de pertenencia de este pueblo.

La propuesta gráfica contribuirá a toda la población salcedense mediante una información clara y precisa sobre los íconos contemporáneos de la indumentaria del Danzante de Salcedo.

Revalorizar la cultura mediante la iconografía de la indumentaria del Danzante para tomar valores positivos de la cultura local a fin de rescatar los mismos y reintegrarlos dentro del marco cultural actual y es importante tomar formas de consumo, de relación entre individuos y hasta en ocasiones también formas de producción. Esta es otra área muy importante para la revalorización cultural donde lo importante es poner en valor métodos productivos autóctonos o tradicionales que se están perdiendo frente la masificación de la producción artesanal.

El diseño de los íconos gráficos se aplicará en las piezas de cerámica, textiles, joyas y vasijas artesanales para potencializar la comercialización.

### **3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

Los beneficiarios directos son los 58,216 habitantes de ciudad de Salcedo, entre hombres y mujeres, porque su cultura se revaloriza a través de esta reinterpretación de los íconos del Danzante de las fiestas del Inti Raymi.

Los beneficiarios indirectos serán los turistas nacionales e internacionales que visitan el cantón Salcedo, que mediante la adquisición de diferentes artesanías disponibles, podrán identificar las festividades del Inti Raymi.

### **4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Los seres humanos desde sus inicios han explicado su entorno, las creencias a través de distintas representaciones colectivas que realizan diferentes grupos de individuos para constituirse como grupo distinto a los otros, es así que Ecuador posee diversidad cultural basada en diferentes etnias, idiomas, tradiciones y costumbres, para lo cual cada 21 de mayo se conmemora el “Día Mundial de la Diversidad Cultural para el Diálogo y el Desarrollo”, esta celebración ayuda a comprender el valor de la diversidad cultural y a mejorar la convivencia. Estos proyectos son importantes debido a que, ayudar al ser humano a conocer y a respetar las diferentes culturas.

En la provincia de Cotopaxi, dentro del marco cultural existen varias manifestaciones culturales entre ellas la “Mama Negra” y el “Corpus Christi” que son reconocidos a nivel nacional e internacional, debido a la popularidad y significado, pero el resto de las culturas no son conocidas, debido a que no existe el potencial semántico de ayude la identificación de estos valores culturales.

La cultura local está basada en las fiestas culturales del “Príncipe San Miguel” y el Inti Raymi, que año tras año los lugareños los realizan, estas culturas pasan por desapercibidas por los turistas nacionales y extranjeros debido a la falta de una iconografía que lo ayude impulsar e identificar las culturas ancestrales de los aborígenes.

En la actualidad es imprescindible revalorizar la cultura del Inti Raymi, mediante el diseño iconográfico basado en la indumentaria del Danzante. Este personaje es el eje principal en estas festividades además contiene elementos muy significativos y valores simbólicos.

Desde el punto de vista contemporáneo se debe responder sabiamente al reto que significa preservar la cultura en condiciones tan hostiles y fomentarla, en beneficio propio y de todos los habitantes del Cantón Salcedo.

## **5. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA**

### **ESTUDIO DE LOS ICONOS GRÁFICO Y FESTIVIDADES DEL INTI RAYMI DEL CANTÓN SALCEDO.**

#### **5.1 Diseño**

Según Pérez (2011: 31):

El Diseño es el proceso de crear formas y objetos visuales creativos, con el fin de que sea agradable para el ojo del ser humano y que esta creación transmita un mensaje que impacte y llame la atención de uno o varias personas a la vez. El diseño que proviene del verbo diseñar es el proceso el cual incluye formas y colores que por medio de la organización y el desarrollo se proyecta al transformación de objetos visuales que transmiten un significado a un público objetivo.

En cambio, para Zarza, (2011:55):

El diseño es un proceso o labor destinada a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. El conjunto de elementos que implican la creación de un diseño.

El diseño es el arte de crear formas y colores a través de la imaginación, siendo la imaginación un factor importante que influya en la pieza a crear y esta pieza plasmarlos en una obra de arte mediante un proceso de esfuerzo y dedicación se obtenga los resultados esperados y requeridos.

## 5.2 Diseño Gráfico

Según Beirut (2010: 38) El Diseño gráfico “es una acción en la que se puede programar, proyectar y realizar comunicación visual, producida por los medios industriales, y las cuales están destinadas para manifestar las ideas del autor.”

Para entender el Diseño Gráfico es necesario analizar, en primer lugar, las dos palabras que lo conforman. El *diseño* es el arte de crear y proyectar una idea por medio de la imaginación y plasmarla en una pieza que transmita un mensaje; por otro lado se encuentra la segunda palabra: *gráfico*, el significado de gráfico es una representación conformada por medio de signos y dibujos que pueden ser visibles y a la vez representar datos; entonces, la unión de estas palabras da como resultado que el diseño gráfico es la proyección de una idea plasmada por medio de signos y dibujos que transmitan un mensaje que impacte y va dirigida a un público o jetivo (Gonzales, 2010).

El diseño gráfico puede ser plasmado en varias piezas que pueden ser digitales o físicas (papel madera plástico metal etc.). Según Ulloa y Tapia (2013:02):

El diseño gráfico, constituye el universo de la comunicación visual estática y animada (la producción gráfica y audiovisual, principalmente), el diseño gráfico se clasifica en: diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño de envase, y el llamado diseño multimedia, entre otros.

Según la definición, se argumenta que el diseño gráfico es el arte de comunicar un mensaje proyectando un objetivo visual generalmente por medios industriales a través de diferentes medios de publicidad estática y animada.

### 5.3 Módulos

Según (Wong, 1995), un módulo es:

Un elemento adoptado como unidad de medida para determinar las proporciones entre las diferentes partes de una composición y que se repite sistemáticamente en el espacio. Los Módulos son formas idénticas o similares que aparecen más de una vez en un diseño. La presencia de módulos tiende a unificar el diseño. Los módulos pueden ser descubiertos fácilmente y deben de ser simples o si no se perdería el efecto de repetición.

#### **Submódulos y Supermódulos**

Los módulos pueden estar compuestos por elementos más pequeños, que son utilizados en repetición. Tales elementos más pequeños son denominados **Submódulos**. Si estos, al ser organizados se agrupan juntos para convertirse en una forma mayor, que luego es utilizada en repetición son denominados como **Supermódulos**. Hay una variedad de ambos módulos. (Wong, 1995).

Los módulos son idénticos o similares entre sí, son formas que aparecen más de una vez en el diseño y pueden ser visibles, simples al ojo humano. Si se utiliza los mismos módulos varias veces se convierten en módulos de repetición, con lo que se puede aportar una sensación de armonía, además estos se pueden convertir en textura con diminutos elementos.

### 5.4 Patrones de Diseño

Para Campo, (2009:105):

Un patrón de diseño nomina, abstrae e identifica los aspectos clave de una estructura de diseño común, lo que los hace útiles para crear un diseño orientado a objetos reutilizable. El patrón de diseño identifica las clases e instancias participantes, sus roles y colaboraciones, y la distribución de responsabilidades. Cada patrón de diseño se centra en un problema concreto, describiendo cuándo aplicarlo y si tiene sentido hacerlo teniendo en cuenta otras restricciones de diseño, así como las consecuencias, ventajas e inconvenientes de su uso.

Los patrones de diseño son jergas, reglas y trucos, uno de los grandes beneficios de los patrones es que pueden ser aplicados directamente, sin ningún tipo de

soporte. Además garantizan mayor productividad. Los patrones son realizados para diseño o implementación (orientado a objetos).

### **5.5 Diseño Publicitario**

Según Orozco (2010: 2) “El diseño publicitario comprende la creación, maquetación y diseño de publicaciones impresas, tales como revistas, periódicos, libros, flyers, trípticos, etc. y también el soporte para otros medios visuales, tales como la televisión o internet.”

Se puede considerar la publicidad como una forma diferente de comunicación pues al mismo tiempo utiliza la persuasión y la disuasión. Al contrario de lo que hace la publicidad comercial, que sólo se compromete con la persuasión, la publicidad social trabaja la persuasión de igual manera que su homóloga comercial. La comunicación en la que se pretende que los individuos utilicen el cinturón de seguridad, o el preservativo en las relaciones sexuales, o acudan a una jornada de vacunación son casos típicos en los que se persuade.

### **5.6 El Color**

Es una apreciación subjetiva, por lo tanto se puede definirlo como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

### **5.7 Cromática e Identidad del Color**

Samara (2008: 84) menciona que el color no es más que el estímulo que refleja el ojo, interpretado por el cerebro, el cual ayuda a diferenciar las tonalidades y los colores, el mismo es un punto clave para dar un mensaje, debido a que influye psicológicamente en las personas, causando diferentes emociones para la comprensión de lo que percibe en el ojo, depende de la luz a la cual está expuesto debido a que puede variar según la interpretación, destacan la cualidades relacionadas con las ondas luminosas que se encuentran en la naturaleza.

En tanto los colores poseen un significado propio y la manera subjetiva en la que se les aprecia puede variar según cada cultura; a la vez, el color es un espectro de luz visible y hay colores ausentes como el blanco; además, puede tener caracterizaciones que influyen en la personalidad del ser humano, el cual se siente identificado con un color específico.

### **5.8 Diseño de Identidad Corporativa**

Capriotti (2009: 19) define lo siguiente:

Desde el enfoque del Diseño a la Identidad Corporativa como la representación icónica de una organización, que manifiesta sus características y particularidades. Esta noción vincula la Identidad Corporativa con “lo que se ve” de una organización. En el campo de la comunicación esta noción se ha redefinido claramente hacia la idea de Identidad Visual, que es la plasmación o expresión visual de la identidad o personalidad de una organización, pero que no es la Identidad Corporativa de la misma (así como los zapatos o su ropa son la expresión visual de nuestra identidad o personalidad, pero no son nuestra personalidad).

La Identidad corporativa es la base para transmitir un mensaje según la forma en la que conciba una empresa, y esto influye de forma contundente en el éxito o fracaso de la misma, de esta manera la identidad corporativa deberá visibilizarse tanto hacia el interior como hacia lo exterior. Todas las empresas emiten continuamente mensajes a su alrededor. La identidad visual es uno de los medios prioritarios que utilizan las empresas para transmitir y manifestar su imagen, mostrándola al público.

### **5.9 La Identidad Corporativa en Publicidad**

Jiménez (2007:17) expresa:

En el terreno comercial, la identidad corporativa es el rostro visible de una empresa mientras que el branding es una aplicación. A menudo se confunden, debido a que el término brand (marca) se usa para definir la identidad de una empresa, mientras que branding es el procedimiento por el que son reconocidos los productos o servicios de una empresa.

Para expresarlo de una forma sencilla, la identidad corporativa es la construcción de la marca, mientras que el *branding* es la manera en que ésta se aplica a todas las áreas de la comunicación.

### **5.10 Signo**

Gutiérrez (2008: 690) menciona que:

El signo se trata de un término que describe a un elemento, fenómeno o acción material que, por convención o naturaleza, sirve para representar o sustituir a otro. Un signo es también aquello que da indicios o señales de una determinada cosa (“El presidente se ruborizó, un signo de su vergüenza”) y una figura que se utiliza en la escritura y en la imprenta.

Los signos son formas de comunicación, sean estos naturales o creados por los hombres y su uso abarca una multitud de aplicaciones, todas ellas inmeras dentro del ámbito de la representación.

### **Símbolo**

Según De la Torre (1992:57):

El concepto de símbolo (una palabra que deriva del latín *simbōlum*) sirve para representar, de alguna manera, una idea que puede percibirse a partir de los sentidos y que presenta rasgos vinculados a una convención aceptada a nivel social. El símbolo no posee semejanzas ni un vínculo de contigüidad con su significado, sino que sólo entabla una relación convencional.

El símbolo es una figura retórica de pensamiento por medio de la cual una realidad o concepto normalmente de carácter espiritual, patrimonial, lingüístico, se expresa por medio de una realidad o concepto diferente, entre ellos se establece una relación de correspondencia, de modo que al nombrar el concepto simbólico se sugiere o se evoca el concepto real.

### **Icono**

Para Pierce (s/f :10):

“Si un signo no centra nuestra atención directamente sobre una cosa particular pero nos conduce a figurárnosla entre las cosas posibles entonces es un icono. En otras palabras, la

clase de signos que ‘excitan’ en nuestra mente ideas bastante similares a la cosa representada pero donde no hay una relación necesaria -si pudiéramos aproximarnos a la cosa en cuanto tal la idea excitada sería muy similar a esta- son del tipo icónico.”

## Índice

Para Pierce (s/f:10):

“Por índice denotamos una manifestación tal que el signo conduce directa y necesariamente la mente a la cosa que es representada. El índice es un signo que mantiene una relación directa con la cosa: hay una conexión material o necesaria conceptualmente entre ellos. Entre los tres (índice, icono y símbolo), el índice se manifiesta en el representame como aquel que centra la atención sobre la cosa de forma más directa.”

### 5.11 Brochure

Según (Polanco, 2009:30) el brochure es, toda aquella folletería impresa que sea propiedad de una compañía y que a su vez represente a la misma ante otras.

#### Tipos de Brochure

1. **INFORMATIVO:** Se utiliza cuando se quiere informar al público algún aspecto referente a la compañía, en cuanto a un nuevo producto o servicio que esta ofrezca a sus clientes.
2. **PUBLICITARIO:** Debido a que el brochure es una de las tácticas que se utilizan en el mercadeo directo, este es una excelente herramienta para promocionar y mercadear el portafolio de productos y servicios que tiene la empresa de una manera interactiva, en la cual se busque generar recordación por parte de los clientes de la misma.
3. **IDENTIFICADOR:** Un buen diseño de brochure permite mantener un criterio a través de los diferentes brochures de los cuales se encargue su compañía. Este criterio (llamado muchas veces “concepto”) unificado a lo largo de los diferentes brochures permite a quien los reciba reconocer automáticamente de qué compañía se trata y es una manera de presentarse ante el público que le otorga a su compañía un alto grado de prestigio y credibilidad (Polanco, 2009: 31).

Es importante tener en cuenta, que el hecho que existan tres tipos de funciones las cuales son desempeñadas por el brochure, una empresa no necesariamente tiene que sesgar su política comercial a una sola de éstas, debido a que la buena interacción de las tres, le dará una ventaja comparativa a la organización con respecto a las demás, esto significa que según la necesidad de la empresa una tendrá más peso en el diseño del brochure que las otras dos, pero es importante no dejar ninguna de sus funciones por fuera de la planificación del diseño del mismo.

## 5.12 Diseño 3D

El Diseño Gráfico 3D es una disciplina que se deriva del diseño gráfico pero se vale de recursos propios del diseño industrial y 3d, en cuanto a la comprensión del espacio en un ámbito tridimensional, esto aumenta la cantidad de recursos y posibilidades que se pueden usar a la hora de diseñar, además que hace más pequeña la brecha entre las diversas disciplinas, aspecto originado en parte por la necesidad de encontrar nuevos campos de aplicación del diseño gráfico y el diseño 3d.

El hecho de llevar estos diseños bidimensionales a un ámbito tridimensional, otorga bastantes ventajas a la hora de diseñar y motiva a la integración de las áreas del diseño, en web 3d se ha introducido el diseño gráfico 3d buscando maneras originales para diseñar y llevando la disciplina del diseño a un punto diferenciador y creativo, en la disciplina del diseño siempre buscando nuevos caminos y formas de aplicación.

Gracias a esta búsqueda y los avances tecnológicos, han surgido nuevas áreas del diseño entre las que se encuentran: el diseño web 3d, el diseño gráfico 3d, el diseño de experiencia de usuario, como pertenecientes a la comunidad del diseño se debe esforzar por mantener siempre actualizados con las tendencias del momento y renovar constantemente con lo que el entorno nos ofrece. *Fuente:* <http://www.dweb3d.com/blog/disenio-grafico/que-es-el-diseno-grafico-3d.html>

## 5.13 Neo artesanía

La neo artesanía es un tipo contemporáneo de artesanía que incorpora la Cultura local, los materiales del entorno, las técnicas tradicionales empleando, además, la nueva tecnología en la innovación del diseño y producción de objetos.

Una forma de mantener el interés por estas actividades culturales (artesanía) es profesionalizar la tarea educativa para los artesanos y discípulos, a través del estudio de la Cultura autóctona y mediante una actividad manual que permita el

aprovechamiento de los materiales del entorno, el conocimiento de técnicas manuales y la aplicación de estas en el campo utilitario o imaginativo de la expresión plástica. (Manual de Diseño, 2006:28)

#### **5.14 Cultura**

Según Gómez (2007: 3): “La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de una sociedad”.

La cultura es el conjunto de conocimientos que identifica a un pueblo, adquiridos a través del tiempo, entre otras palabras también se puede decir que la cultura es todo lo que es creado por el hombre y lo identifica ante la sociedad, la cultura hace referencia las tradiciones que practican las personas una tradición que se puede mencionarse entre sí.

#### **Cultura Popular**

La cultura popular se refiere a las ideas y formas de comportamiento que no requieren un cultivo según la visión dominante. La cultura popular se fundamenta en la tradición que valora los aportes de quienes antecieron en el tiempo y mantiene buena parte de sus pautas de conducta. Sin ser estática ni aferrada al pasado, en la cultura popular se fundamenta nuestra identidad, que proviene de la manera de pensar y actuar de la mayoría y no de las interpretaciones enfoques de la minoría. En el medio, la vestimenta tradicional campesina, como la de la chola cuencana, era objeto de desprecio por parte de las personas que se habían “educado”. Ideas y creencias que no respondían a planteamientos científicos sustentados por las élites eran menospreciados y, si de alguna manera estaban vinculados a la religión o la salud, se los calificaba con el término peyorativo de superstición. *Fuente: Revista de la Universidad del Azuay “Cultura Popular” (15-17).*

El significado de cultura popular hace referencia a la cultura de un pueblo, incluyendo los conjuntos de manifestaciones culturales e inmateriales como son la música y los instrumentos, los bailes, la indumentaria, las fiestas, las costumbres, las técnicas y los oficios, la gastronomía y los juegos, los deportes, las danzas rituales o religiosas, las representaciones, las creaciones literarias, así como todas aquellas otras actividades que tienen carácter tradicional y son propias de un territorio.

## **Fiestas Populares Del Cantón Salcedo**

### **Inti Raymi**

Según Gualpa (2011: 30):

El Inti Raymi es propiamente una fiesta en honor al Sol donde la gente agradece a este astro por su luz pues gracias a ella y a LA PACHA MAMA existe fecundidad en las cosechas. Salcedo celebra esta fiesta en el mes de junio de cada año para no olvidar la desentendencia del sol quien nos dio las cualidades de ser felices, brillantes y fuertes.

La fiesta del Inti Raymi consta de varios personajes como por ejemplo: el Danzante, la Huarmi Danza que es la mujer del danzante, El Ñaupador quien es el responsable de la celebración, El Tamborero quien toca el tambor y el pingullo, El Una Marca quien cuida y responde por la integridad del danzante y por supuesto las Vírgenes del Sol que son sus esposas y también quienes dan las ofrendas (2011: 36).

Esta fiesta en honor al sol se caracteriza por la variedad de sus platillos propios que son hechos a base de maíz, incluyendo a la chicha de jora, el champús y la colada, es también conocida por platos típicos como el cuy asado con papas, todo esto es preparado por los habitantes de los distintos sitios del Cantón que participan en esta fiesta y que son entregados a los que recurren a la celebración así como comunidades de San Andrés, Collanas, Salache, Quilajaló, Papaurco y Sigchocalle.

## **Fiestas del “Bermejo” Príncipe San Miguel Arcángel**

El Príncipe San Miguel Arcángel es el patrono de los salcedenses celebrada sus festividades en el mes de septiembre propiamente el 29. Y es considerada como un patrimonio Intangible del Ecuador que es parte del calendario de festividades de la cultura y religión en el país.

Estas festividades inician con el nombramiento de los priostes, los cuales son nombrados por el sacerdote en la misa campal, durante todo el año los priostes elegidos comienzan las jochas, es decir, donaciones o ayudas que piden a clubes o instituciones así como a barrios o amigos y familiares de todo el Cantón. Las jochas son de alimentos para el festejo como chicha, chanchos, frutas que serán para los que asistan a la celebración, también se piden castillos y músicos incluyendo las famosas mistelas y comparsas para deleite de los asistentes todo esto después debe ser devueltos por los jochantes, cuando realizan las jochas los priostes van acompañados de música, baile y camaretas.

Antes del gran día primero se festeja las populares vísperas, realizadas una noche antes del día principal, es decir el 28 de septiembre por la noche, donde hay música y castillos. El propio día del festejo, la ciudad de San Miguel de Salcedo se engalana con trajes de colores y vestidos llamativos que irradian alegría, el templo del Cantón se viste con hermosas flores multicolores pues por allí el patrono del pueblo saldrá a la calle en los hombros de sus fieles donde lo trasladarán hacia la misa campal que se realiza en su honor y al mismo que asisten miles de personas de fe que oran hacia el príncipe. En esta misa campal al final se anuncian los priostes del año siguiente.

Después de la misa en honor al patrono empieza la algarabía, la música y el baile de su gente, existen disfrazados, danzantes de aquí y de otros lugares que acompañan al pueblo salcedense y los priostes que abren la celebración (entrevista al historiador y escritor Dr. Wilmo Gualpa, 2016).

## 6. OBJETIVOS

### 6.1 General

Desarrollar la reinterpretación y lectura contemporánea de los íconos gráficos, de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo, enfocada en la figura de Danzante.

### 6.2 Específicos

- Recabar información de los íconos de la indumentaria del Danzante de Salcedo, utilizando las técnicas de investigación bibliográfica y de campo.
- Diseñar los módulos gráficos, basados en los íconos de la indumentaria del danzante de Salcedo, utilizando una determinada metodología de diseño, para la reinterpretación de estos íconos.
- Aplicar los módulos gráficos en distintos productos artesanales, con ayuda de la tecnología para dar relevancia a la figura del Danzante.

## 7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA

Tabla N° 1: Objetivos específicos, actividades y metodología

Objetivo	Actividad	Resultado de la actividad	Descripción de la metodología por actividad
Recabar información sobre los íconos de la indumentaria del Danzante de Salcedo, utilizando las técnicas de investigación.	Recopilación de información acerca del Inti Raymi	Consulta del Libro “la Danza del Inti Raymi Rasgos de Identidad”. Entrevista Wilmo Gualpa Encuestas a la población de Salcedo	<b>Investigación Bibliográfica</b> <b>Investigación de campo:</b> Entrevistas a profundidad Encuestas

Diseñar los módulos gráficos, basados en la simbología de la indumentaria del danzante de Salcedo, utilizando una determinada metodología de diseño, para la reinterpretación de estos íconos.	Creación de módulos de los íconos del Danzante	Obtención del íconos del Danzante	Método de diseño de Wucius Wong
Aplicar de los módulos gráficos en distintos productos artesanales con ayuda de la tecnología para dar relevancia a la figura del Danzante.	Aplicación de estos módulos en productos artesanales.	Obtención de productos artesanales con módulos de los íconos del Danzante	Técnicas impresión sobre superficies artesanales.

**Autores:** Grupo Investigador

## 8. PRESUPUESTO DEL PROYECTO

### RECURSOS:

- **RECURSOS HUMANOS**

Directivos

Pobladores del Cantón Salcedo y turistas

Investigadores

Director del Proyecto

Coordinadora del Proyecto

- **RECURSOS TÉCNICOS**

Instrumentos de Investigación

Catálogos

Ficheros Técnicos

Instructivos

- **RECURSOS TECNOLÓGICOS**

Computadoras  
 CD  
 Internet  
 Impresoras  
 Cartuchos de tinta  
 Flash memory

**Costos directos**

**Tabla N° 2: Costos Directos**

<b>DETALLE</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>VALOR UNI.</b>	<b>VALOR T.</b>
Hojas de papel boom	2 resmas	3,50	7.00
Impresión de borradores	5	8.00	40.00
Diseño por horas	240 horas	15	3600
Investigación por horas	50	10	500
Flash memory	1	15	15.00
Internet	150	0,50	75
Laptop 10% depreciación	1	960	960
Impresión de Catalogo Gramaje 300 Couche.	50	2,50	125
<b>Total</b>			<b>\$ 5322,00</b>

**Autores:** Grupo Investigador

**Tabla N° 3: Costos indirectos**

<b>Detalle</b>	<b>V. Total</b>
Transporte	250
Alimentación	440

Imprevistos	100,00
<b>Total</b>	<b>1240,00</b>

Autores: Grupo Investigador

**Tabla N° 4: Gasto Total**

Costos directos	2320,00
Costo indirectos	1240,00
<b>Total</b>	<b>3560,00</b>

Autores: Grupo Investigador

## 9. DISEÑO EXPERIMENTAL Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

### 9.1 Metodología de trabajo o de Campo

- **Método deductivo**

Mediante la utilización del método deductivo se pudo visualizar las diferentes actividades y atractivos turísticos existentes en el Cantón Salcedo, el cual ayudó en el proceso de la investigación.

- **Método analítico**

Este método permitió analizar la información recaudada sobre la indumentaria del Danzante de Salcedo, se pudo estudiar las costumbres, tradiciones, cultura y folclore, sirviendo de base para el desarrollo del proyecto.

- **Método científico**

Se recaudó información paso a paso de cada pieza de la indumentaria del Danzante de Salcedo, siendo necesario este método para poder garantizar el desarrollo de los iconos y puedan ser aplicadas en productos artesanales.

### 9.2 Tipos de investigación

- **Investigación bibliográfica**

Mediante esta investigación se recopila datos para la elaboración de la iconografía de la indumentaria del Danzante de Salcedo, con fundamentos teóricos de diferentes autores.

- **Investigación descriptiva**

Mediante esta investigación permitió conocer directamente los datos, del potencial turístico que tiene el Cantón Salcedo para de esta forma elaborar los iconos del Danzante de Salcedo.

- **Investigación de campo**

Investigación que permitió analizar y obtener información directa acerca de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo

### **9.3 Técnicas de investigación**

- **La entrevista**

Técnica orientada a obtener información de forma interrogativa sobre el asunto investigado, mediante formulación de preguntas, la misma que se encuesta a las personas conocedoras de la fiesta del Inti Raymi en el Cantón Salcedo, con un dialogo directo que aportó al proyecto.

- **La encuesta**

Con esta técnica se recopiló datos valiosos a través de un cuestionario escrito con preguntas formuladas relacionada a la indumentaria del Danzante de Salcedo la cual se aplica a los moradores del barrio con el fin de obtener determinada información necesaria para el aporte del proyecto.

### **9.4 Población y Muestra**

El investigador ha tomado como población a los habitantes del cantón Salcedo, los mismos que suman un universo es de 58.216 y se toma como muestras a estas personas por que estos son el cliente potencial para los productos artesanales

Considerando que en el cantón Salcedo existe una población de 58.216 personas, a continuación el investigador procede a obtener el tamaño muestra para lo cual se aplica la siguiente fórmula.

### **Encuesta**

Se realizó un banco de preguntas, dirigidas a los habitantes, turistas y artesanos, esta técnica de investigación es muy útiles debido a que proporciona datos estadísticos evidenciando las necesidades gráficas y por ende la factibilidad de la lectura y reinterpretación de los iconos del Inti Raymi enfocados en la figura del Danzante.

### **Población**

Se consideró a la población de Salcedo entre habitante, artesanos y turistas visitantes, los que suman un total de 58,216 personas encuestadas.

### **Muestra**

Siendo la población superior a 100 habitantes, se procedió a obtener la muestra a la población, mediante la siguiente formula.

### **FÓRMULA**

$$n=?$$

$$PQ=0,25$$

$$N=12503$$

$$(E/K)^2 + PQ$$

$$E= 0,08 =8\%$$

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1)}$$

### Desarrollo de la formula

$$n = \frac{(0,25)58,216}{(58,216-1)(0,1)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{14,554}{(58,215)(0,0025) + 0,25}$$

$$n = \frac{14,554}{145,7875}$$

$$n = 99,830232$$

$$n = 100 \text{ personas}$$

### Interpretación de resultados de la encuestas

Para la encuesta se ha tomado como población total al Cantón Salcedo; entre habitantes artesanos y turistas, con las respectivas preguntas formuladas que ayudo a obtener datos valiosos para el proyecto, interpretando los siguientes puntos:

- El resultado de la encuesta realizada permitió analizar que las personas conocen de las fiestas del Inti Raymi, pero desconocen del significado de la indumentaria del Danzante de Salcedo y a quien representa este.
- La mayoría de personas considera que es importante conocer de la indumentaria del Danzante de Salcedo, que este debe revalorizar, a través de iconos y sería factible aplicar en productos artesanales, para realzar la identidad cultural.

- La encuesta ayudó a determinar que la iconografía plasmada en productos artesanales, incrementará el comercio de los vendedores de artesanías, y que la misma puede revalorizar la identidad cultural.

### **Resultados de las entrevistas a profundidad**

Al realizar la investigación se pudo notar que las fiestas del Inti Raymi tienen un profundo valor cultural, pero muchos desconocían el significado de los diversos iconos que componen la indumentaria del danzante y su significado, la misa que es parte de estudio y se va a centrar para revalorizar la identidad cultural.

La entrevista realizada al Dr Wilmo Walpa, ayudó a obtener información de las fiestas del Inti Raymi, cuánto de valor tiene estas fiestas para los habitantes y la participación de estos representando diferentes personajes emblemáticos de las fiestas.

El danzante de Salcedo es uno de los personajes sobresalientes en estas fiestas y representa a un sacerdote y éste en la antigüedad era un mediador entre las deidades y la humanidad, esta información se obtuvo en la entrevista.

La entrevista a la Srta. Norma Taco (Inti Paxiza) determinó que la mayoría de iconos que son parte de la vestimenta, son tomados como referencia de la naturaleza y todos estos forman parte del adorno de la indumentaria del danzante y en conjunto representa la riqueza del pueblo.

A través de la indagación con los pobladores de Salcedo, se pudo determinar que, las personas no tienen un conocimiento concreto de los valores culturales de las tradiciones y que estas se deben revalorizar para, tener un realce cultural en el pueblo.

## **10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

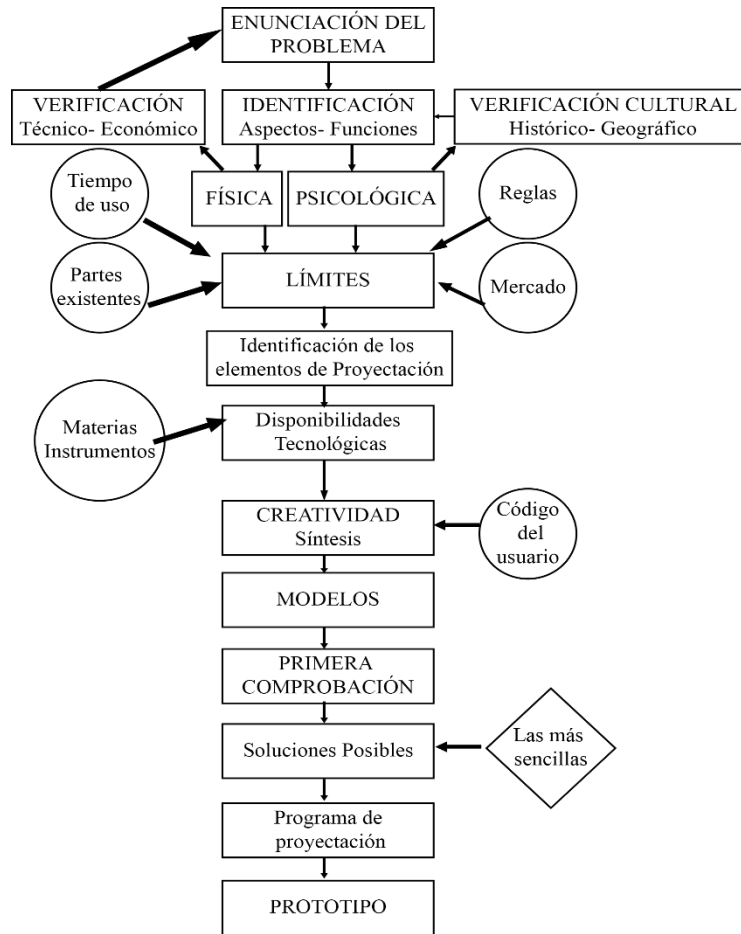
Para el desarrollo de la propuesta se plantea utilizar una técnica de metodología conocida, la metodología es de Bruno Munari esta metodología será muy útil por sus pasos a seguir y su información concreta de esta forma se podrá obtener resultados favorables para la elaboración de la propuesta gráfica.

El proyecto que se plantea a realizar es “Reinterpretación y lectura contemporánea de los íconos gráficos de las fiestas del Inti Raymi de Salcedo, enfocada en la figura del Danzante.”

### **10.1 Metodología Proyectual**

El proyecto desarrollado se ha elaborado haciendo uso de los pasos de la metodología proyectual de Bruno Munari, como un proceso lógico, distribuido en pasos a seguir, con la finalidad de conseguir un máximo resultado con el mínimo, a la hora de hacer un diseño se necesita hacer un estudio previo y la metodología proyectual ayuda a cumplir los objetivos planteados.

**Gráfico N° 1: Esquema Metodología Proyectual**



**Autores:** Bruno Munari

## 10.2 Desarrollo de la marca

La indagación del proyecto llegó a determinar que la marca es un elemento principal en el proyecto, tras una investigación de los temas implícitos y los conocimientos de diferentes docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, especialmente del Ing. Raúl Jiménez que mediante una entrevista propone la realización de la marca, para que este ayudé a identificar al producto.

La marca es un elemento principal en un producto, la cual está constituida por letras y por un símbolo que lo identifica. La marca está diseñada con el objetivo de identificar la iconografía del Danzante de las fiestas del Inti Raymi.

### 10.3 Naming

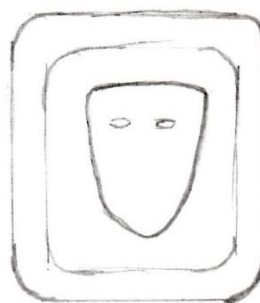
El naming es un proceso de la creación de la identidad del producto o servicio y para esto debe cumplir diferentes características que son: fácil de recordar, que cause impacto y que sea fácil de pronuncia y por tal razón se realizó un proceso a través de la lluvia de idea en la que constan diferentes palabras como como: Inti, Danzante, Raymi, Jocha, Penacho, Kingo, Mascara, y Cultura, a través de la selección se determinó que el nombre ideal para la marca seria Kingo. Este nombre recopila las características adecuadas que debe tener la marca.

**Beneficios:** La marca debe traducirse a beneficios funcionales o emocionales. Por ende se debe precisar ideas y propuestas gráficas que emotive al usuario a persuadir la imagen creada.

**Valor:** La marca Kingo representa una identidad visual única y creativa, que lo identifica y le da confort, calidad y un estilo contemporáneo a todos los objetos artesanales que existen en el Cantón Salcedo.

**Cultura:** La marca va identificar un producto que en su contenido tiene raíces culturales, por tal razón representara al Danzante de Salcedo.

#### Gráfico N° 2: Boceto de la Marca



**Autores:** Grupo Investigador

### 10.4 Digitalización del Imagotipo

Con la ayuda de un software se procedió a digitalizar el boceto creado para la identidad cultural del Danzante de las fiestas del Inti Raymi del Cantón Salcedo.

**Gráfico N° 3: Digitalización del Imagotipo**



**Autores:** Grupo Investigador



### **10.5 Justificación del Imagotipo**

Está compuesto por un el rectángulo que hace referencia al objeto que lleva enmarcado en la cabeza del Danzante y en centro se encuentra la careta que identifica a la celebración y oculta la identidad del danzante para tratar de asemejarlo a los espíritus que deberán rendirse ante el Santísimo durante el Corpus Christi. La careta está ligada a la cultura local de cada sitio, representa las creencias mágico-religiosas del pueblo. Adicional se incorporó un texto denominado Kingo, dando identidad de las fiestas del Inti Raymi.

### **10.6 Justificación Cromática**

Las fiestas del Inti Raymi están identificadas por diversos colores esto se da por la diversidad cultural.

**Tabla N° 6: Cromática del Imagotipo**

COLOR	COMPOSICIÓN CMYK	COMPOSICIÓN RGB	JUSTIFICACIÓN
	C= 6 M= 37 Y= 84 K= 0	R= 221 G= 175 B= 75	Naranja, es un color que transmite la alegría, el entusiasmo y la pasión.
	C= 69 M= 83 Y= 93 K= 53	R= 59 G= 43 B= 21	Marrón, este color se utilizó tomando referencia de la tierra de clima frío.  Marrón en prendas o en accesorios que acompañan la vestimenta crean una buena imagen e impresión en las personas que lo observan, debido a que proyectan sentimientos de tranquilidad, responsabilidad, compromiso y seriedad.

ELABORADO POR: Grupo Investigador

### 10.7 Justificación Tipográfica


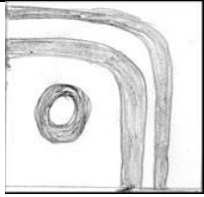
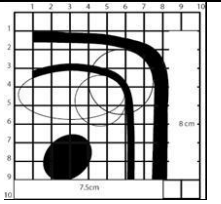
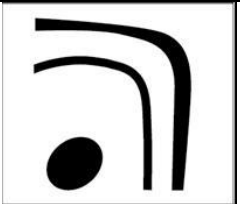


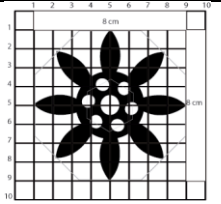
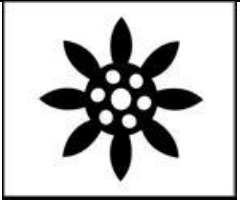
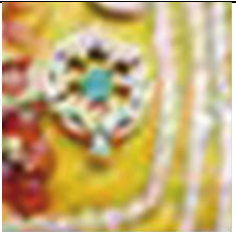
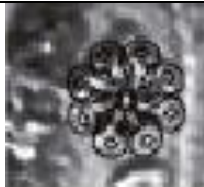
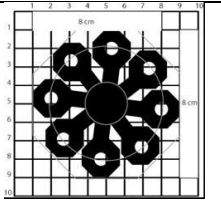
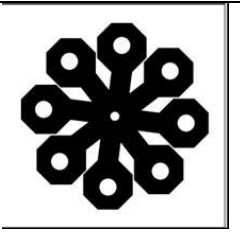
La tipografía es My Big Heart Demo, de la familia San Serif esta fuente tiene movimientos que transmite alegría y pasión, por tal razón se eligió esta tipografía para dar confianza y entusiasmo a los lectores.

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 + - / ! " # \$ % & ' ( ) = , ; : ? @

## **10.8 Diseño de Módulos**



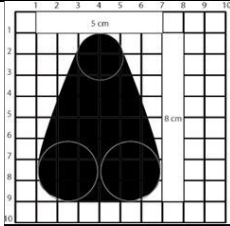
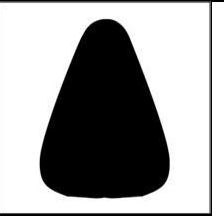


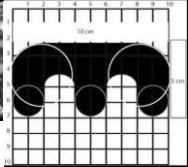
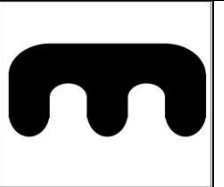


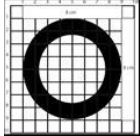



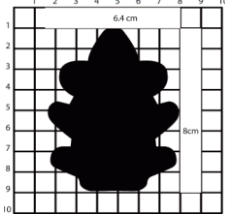
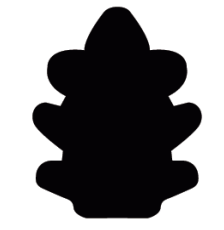
Para el diseño de los iconos se realizó un estudio previo de los elementos que conforman la indumentaria del danzante, donde se evidencio la complejidad de la información de estos elementos, para lo cual se extrajo los elementos del penacho del danzante, la extracción de estos elementos se realizó a través de módulos, cada módulo consta de ciertas particularidades que son: el primer módulo contiene el objeto estudiado (imagen) que se tomó como referencia el proceso del segundo módulo es el bocetaje a mano o a su vez directamente en el software de ilustración, el tercer módulo es el proceso de geometrización la cual par su construcción está realizada en una cuadrilla de 10cm x 10cm y el ultimo modulo que viene hacer el signo obtenido.

**Tabla N° 7: Descripción del Proceso de Módulos**

<b>Elemento reinterpretado</b>	<b>Descripción</b>	<b>Boceto</b>	<b>Geometrización</b>	<b>Modulo final</b>
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Perlas</p> <p><b>Significado:</b> Las perlas son la gema más antigua conocida y durante siglos fue considerada la de más valor.</p> <p><b>Elemento obtenido:</b> Signo</p>			
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Sol</p> <p><b>Significado:</b> Es imprescindible para la vida en la Tierra, pues es la más importante es fuente de luz, energía y calor natural.</p> <p><b>Elemento obtenido:</b> Icono</p>			
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Chakra</p> <p><b>Significado:</b> Un chakra es un cruce de caminos de la energía que une el cuerpo físico y el espiritual a través de un canal de energía.</p> <p><b>Elemento obtenido:</b> Icono</p>			



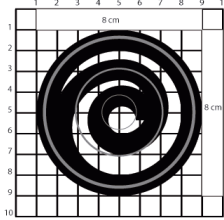
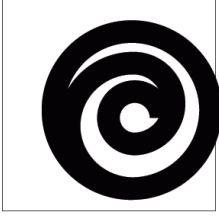


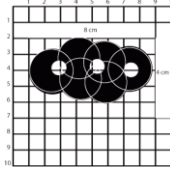



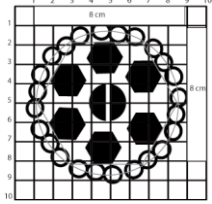



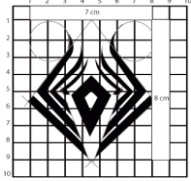

**Autores:** Grupo Investigador

**Tabala N° 8: Descripción del Proceso de Módulos**

Elemento reinterpretado	Descripción	Boceto	Geometrización	Modulo final
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Kingo  <b>Significado:</b> Los 7 pasos para llegar a los tesoros de Atahualpa.  <b>Elemento obtenido:</b> Signo</p>			
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Oveja  <b>Significado:</b> Sumisa y pasiva.  <b>Elemento obtenido:</b> Signo</p>			
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Moneda  <b>Significado:</b> Se utiliza como medio de intercambio  <b>Elemento obtenido:</b> Signo</p>			
	<p>Elemento de estudio: <b>Penacho</b>  <b>Significado:</b> Llevado en la cabeza para denotar rango más alto.  <b>Elemento obtenido:</b> Signo</p>			

**Autores:** Grupo Investigador

Tabla N° 9: Descripción del Proceso de Módulos

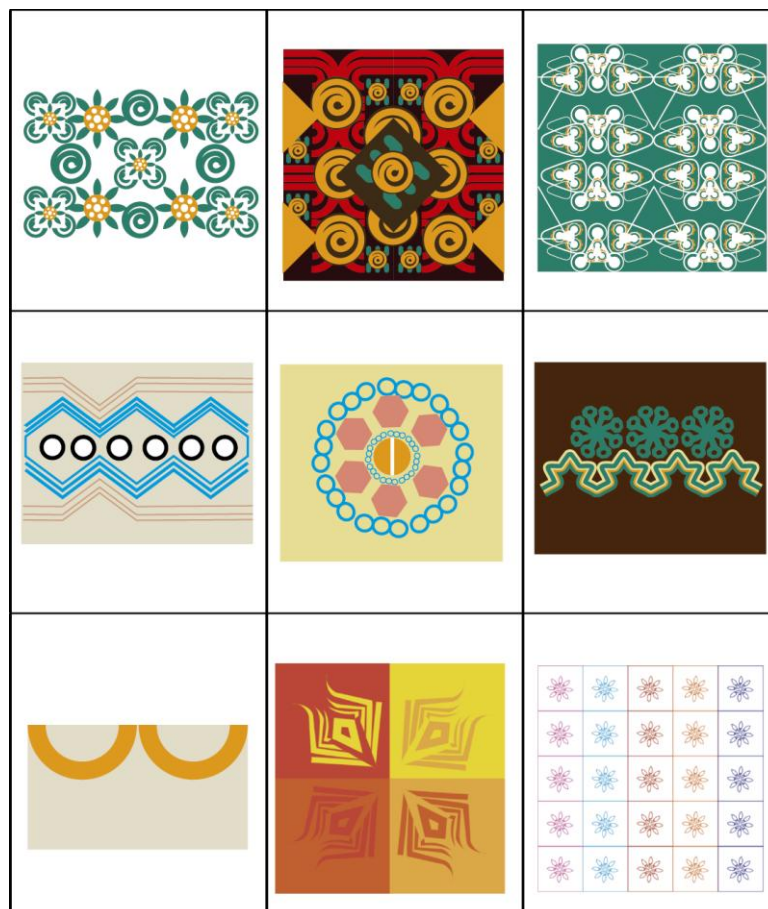
Elemento reinterpretado	Descripción	Boceto	Geometrización	Modulo final
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Espiral.</p> <p><b>Significado:</b> Crecimiento, fuerza, vitalidad y reencarnación de la naturaleza.</p> <p><b>Elemento obtenido:</b> Signo</p>			
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Flor</p> <p><b>Significado:</b> Admiración, halago o elogio que se dirige a una persona.</p> <p><b>Elemento obtenido:</b> Icono</p>			
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Eclipses</p> <p><b>Significado:</b> Representación Solar.</p> <p><b>Elemento obtenido:</b> Icono</p>			
	<p><b>Elemento de estudio:</b> Plumas del Pavo Real.</p> <p><b>Significado:</b> Está asociado con distintos dioses en las diferentes culturas y su belleza es percibido fácilmente.</p> <p><b>Elemento obtenido:</b> Icono</p>			

Autores: Grupo Investigador

### 10.9 Justificación de los patrones del ícono gráfico

Los patrones están basados en los iconos gráfico estos diseños tienen como referencia a dos autores, que son Bruno Munari y Wucius Wong, estos dos autores hablan del diseño y la creación de objetos, además se estos referentes, otra fuente de inspiración es Amuki que tiene una galería obras plasmadas, las texturas extraídas realizadas a través de los estilos de diseño híbridos, estos contienen rasgos precolombinos y Diseño Andino, que a través del proceso de diseño utilizando las formas repetitivas de abstracción y sustracción de elementos se logran plasmar formas compuestas, en el etilo de color está en los grupo de los colores pasteles estos colores son matices más aproximados al color original que reflejan un estilo contemporáneo, las texturas son formas geométricas y con colores que se basan en el traje del danzante de Salcedo

Tabla N° 10: Galería patrones de los iconos



ELABORADO POR: Grupo Investigador






### 10.10 Justificación del color

En el proyecto consta de una variación de colores que son tomados del danzante de salcedo, estos son combinados para formar patrones que son aplicados en los diferentes piezas a esta variación tomada del grupo de los colores pasteles.

#### El matiz

El matiz son colores cercanos al original teniendo en cuenta que de este surgen diferentes colores pero nunca perderán su color original, un ejemplo de este es del verde se obtendrán el verde claro o el verde oscuro.

**Tabla N° 11: Matiz**









	C=0 M=48 Y=96 K=0	R=223 G=218 B=198	Pantone DEDAC5`
	C=7 M=61 Y=52 K=0	R=204 G=131 B=112	Pantone CB836F
	C=13 M=13 Y=52 K=0	R=225 G=215 B=147	Pantone E0D692
	C=50 M=70 Y=80 K=70	R=60 G=44 B=23	Pantone 3B2B16
	C=71 M=91 Y=77 K=69	R=39 G=12 B=16	Pantone 260B0F

**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

#### Colores análogos

Los colores análogos están estructurados a los colores adyacentes que tengan la misma tonalidad, ya sea de colores fríos o colores cálidos deben estar en el mismo círculo cromático.

**Tabla N° 12: Colores monocromáticos**

	C=99 M=98 Y=6 K=0	R=12 G=35 B=124	Pantone
	C=4 M=18 Y=7 K=0	R=255 G=143 B=199	Pantone FF8EC6
	C=94 M=30 Y=70 K=0	R=44 G=125 B=106	Pantone 2C7C69
	C=0 M=100 Y=100 K=0	R=191 G=4 B=17	Pantone BF0310
	C=0 M=90 Y=81 K=0	R=197 G=70 B=55	Pantone C54537
	C=0 M=80 Y=90 K=0	R=203 G=96 B=44	Pantone CA602C
	C=0 M=48 Y=96 K=0	R=220 G=153 B=30	Pantone DC991D
	C=6 M=8 Y=96 K=0	R=240 G=223 B=42	Pantone F0DE2A

**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

### **10.11 Justificación 3D Aplicando la composición de los iconos gráficos**

El proyecto contiene varias imágenes que deben tener replicas para visualizar las los iconos y para esto se guía en programas de diseño, las réplicas ayuda a dar un diseño preventivo de los objetos reales, el programa más apropiado son los software en 3D, este programa ayuda a diseñar

diferentes prototipos para luego combinarlos con programas de ilustración y realizar las composiciones, los objetos a replicar digital son un jarro, plato y una vasija de cerámica estos elementos se escogió luego de un estudio previo que se realizara y consta en la pregunta N° 6, literal b, ya además estos elementos escogidos son utilizado por diversas personas .

### **Justificación de icono grafico aplicado en objetos 3D imagen 1**

El diseño es elaborado en 3D y para su composición, esta aplicado el patrón extraído de los iconos gráficos, estos objetos tiene la misma textura los tres objetos y mantiene una line iconográfica de diseño.

**Gráfico N° 4: objetos 3d imagen 1**



ELABORADO POR: Grupo Investigador

### **10.12 Justificación de icono gráfico aplicado en objetos 3D imagen 2**

La texturización de los objetos en 3D están tomados de los iconos gráficos del Danzante de Salcedo, la vasija tiene dos fragmentos que están distribuidos en su contorno, la distribución es para una mejor composición, a diferencia del vaso y plato que contienen una fragmentación con el diseño de los iconos.

**Gráfico N° 5: objetos 3d imagen 2**



**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

### **10.13 Justificación de icono grafico aplicado en objetos 3D imagen 3**

El patrón aplicado es tomado de los iconos extraídos del Danzante de Salcedo el color de fondo de la vasija es del color del patrón de la composición del signo, y las subdivisiones está fragmentada en dos, la una que contornea el cuello de la vasija y la segunda que redondea una parte superior de la vasija, el vaso y plato constan del color blanco de fondo y esta sobrepuesta un fragmento del material plasmada.

**Gráfico N° 6: objetos 3d imagen 3**



**FUENTE:** Grupo Investigador  
**ELABORADO POR:** Grupo Investigador



**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

#### **10.14 Propuesta gráfica de publicidad y difusión Brochure**

La publicidad es una de las herramientas necesarias a la hora de dar a conocer un producto, el brochure es una pieza publicitaria, para difundir los productos esta conclusión sale luego de la

indagación y recopilación de información, la entrevista y la investigación de campo permiten analizar que el brochure es una propuesta grafica para exponer los diferentes productos con los iconos gráficos por lo que se propone realizar pieza gráfica, este contendrá artesanía y objetos que en su superficie este plasmado la iconografía del Danzante de Salcedo, este producto ayudará a que los artesanos puedan visualizar los iconos gráficos, de cómo va a quedar ya aplicados estos. Existen una gran cantidad de productos editoriales o productos publicitarios, lo más conocidos es toda la parte de la papelería corporativa; se tiene también una pieza publicitaria como es el brochure que podría considerarse las hojas volantes, los trípticos, los dípticos, los plegables, estos estarías justamente en el concepto del brochure, entonces de esa manera se recomienda escoger un mejor producto publicitario o el mejor producto editorial que permita difundir la información de acuerdo al contenido o volumen que se quiera presentar entre ese con otras condiciones como el formato, costos, y análisis del producto.

**Gráfico N° 7: diagramación de la portada del brochure 1 de la iconografía del Danzante de Salcedo**



**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

Gráfico N° 8: diagramación de contenido del brochure 1 del Danzante de Salcedo



ELABORADO POR: Grupo Investigador

Gráfico N° 9: diagramación de la portada del brochure 2 de la iconografía del Danzante de Salcedo



ELABORADO POR: Grupo Investigador

Gráfico N° 9: diagramación de contenido del brochure 2 del Danzante de Salcedo



ELABORADO POR: Grupo Investigador

## 11. Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusión

- El Inti Raymi es una fiesta tradicional, mucha gente se identifica con las tradiciones autóctonas de Salcedo por ser una fiesta ancestral, pero la investigación llegó a determinar que probablemente, la figura del danzante no es originaria de esta ciudad, debido a que la vestimenta de éste se crea en Bolivia, y las personas que alquilan estos trajes desconoce el significado de los íconos de la indumentaria de este personaje. Además, de acuerdo con las encuestas, la población salcedense desconoce el origen del danzante y mucho menos el significado de los elementos que conforman su indumentaria.
- Algunos de los elementos gráficos estudiados de la indumentaria del danzante, de acuerdo con las entrevistas a profundidad realizadas, no poseen una significado aislado, sino que funcionan en conjunto como un símbolo. Es el caso de los elementos gráficos que conforman el penacho del danzante, cuyo significado simboliza los siete caminos que recorrió Atahualpa para esconder el tesoro de los incas.
- El producto investigado tiene un potencial comercial, en forma de neo artesanías, por lo que podría contribuir con el desarrollo de la región, especialmente de los artesanos salcedenses, cuya actividad no está lo suficientemente desarrollada en la actualidad. Además la investigación da apertura para generar nuevas fuentes y aporte para futuras investigaciones.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda retomar esta investigación a través del análisis de los elementos que conforman la indumentaria del Danzante de Salcedo, debido a que el estudio de sus íconos gráficos es muy amplio, y la presente investigación llegó a abarcar solamente hasta el estudio del penacho.
- Se recomienda estudiar los orígenes del Danzante de Salcedo como complemento de esta investigación, para ahondar en el conocimiento sobre el significado de los íconos gráficos de esta manifestación cultural.
- Debido a la versatilidad de los diseños obtenidos, se recomienda plasmar estos íconos gráficos en soportes distintos a las artesanías y neo artesanías como: textiles, productos industriales, papelería en general, etc.

## 12. Bibliografía

- BEHOCARAY, Grisel. (1995) *Diseño Multimedia*. Argentina
- CAMPO, Damián (2011) *Patrones de Diseño, Refactorización y Antipatrones*, Universidad Católica de Salta, Buenos Aires.
- GUALPA, Wilmo (2011) *Los Danzantes del Inti Raymi Rasgos de Identidad*.
- MALO, Claudio. (2010) *Cultura popular*, Editorial Grafica Hernández.
- MORISON, Stanley. (2010) *Proyectos desarrollados en la edición, La Tipografía*. Editorial Gustavo Gili, España.
- PEIRCE Sanders (2010) *La ciencia de la Semiótica*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
- PEÑA, Pedro. (2011) *Diseño Publicitario*, Primera edición. Esepe editores, Perú.
- PÉREZ Antonio (2011) *Galería! Ddiseño* Editor responsable: Antonio Pérez Irigorri, Mexico.
- REVISTA DE LA UNIVERSIDAD DEL AZUAY Diciembre 2012 *Cultura Popular*, Ecuador
- SAMARA, Timothy. (2009) *Los Elementos del Diseño Manual de Estilo para Diseñadores Gráficos*, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona.
- ULLOA, Cristian y TAPIA Cristian (2013) *Diseño 3D* Editorial Lexus.
- WONG, Wucius ( 2010) *Principios del diseño en color*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

# ANEXOS

**Anexo N° 1 Entrevista al Dr. Wilmo Gualpa (Historiador)**



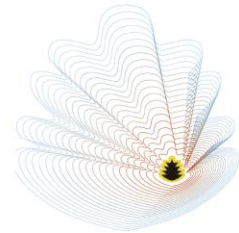
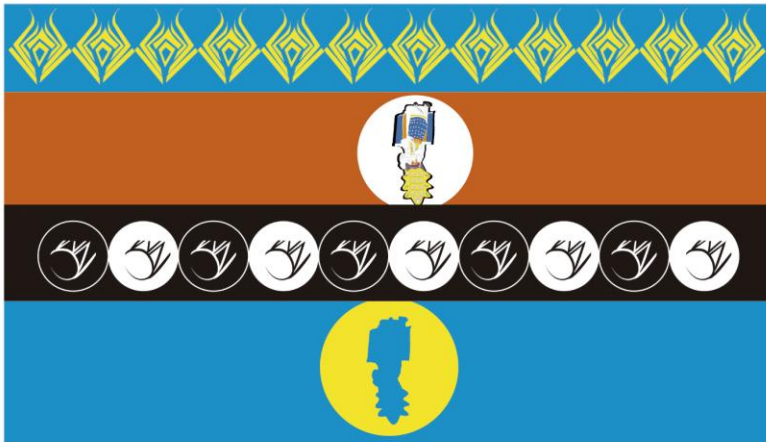
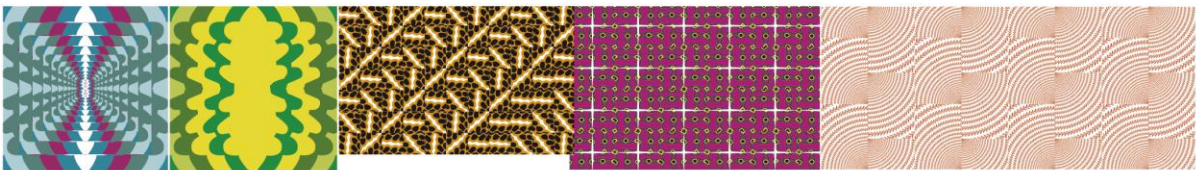
**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

**Anexo N° 2 Encuesta a la población de Salcedo**



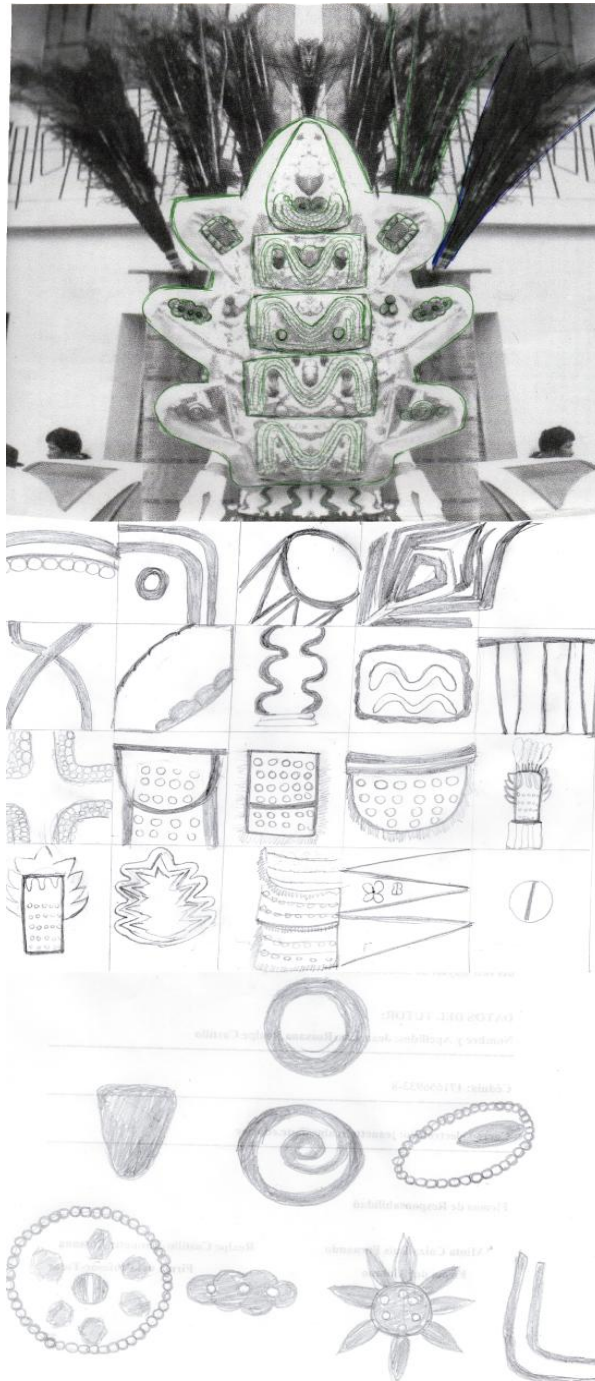
**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

**Anexo N° 3 Modelaje 3d bocetos fallidos**



**ELABORADO POR:** Grupo Investigador

## Anexo N° 4 Boceto del Danzante



ELABORADO POR: Grupo Investigador

## Anexo N° 5 Cuestionario de la Encuesta

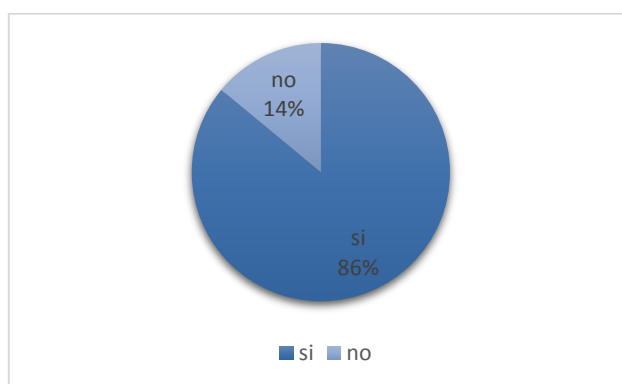
### 1 ¿Conoce las fiestas del Inti Raymi de Salcedo?

Tabla N° fiestas del Inti Raymi de Salcedo

Alternativa	Frecuencia	porcentaje
Si	86	86 %
No	14	14%
Total	100	100%

**Autores:** Grupo Investigador

Gráfico N°: fiestas del Inti Raymi de Salcedo



**Autores:** Grupo Investigador

#### Interpretación de resultados de preguntan N° 1

Con los resultados obtenidos se puede mencionar que 86% de la población conoce las festividades del Inti Raymi, mientras que 14% de la población desconoce de las festividades.

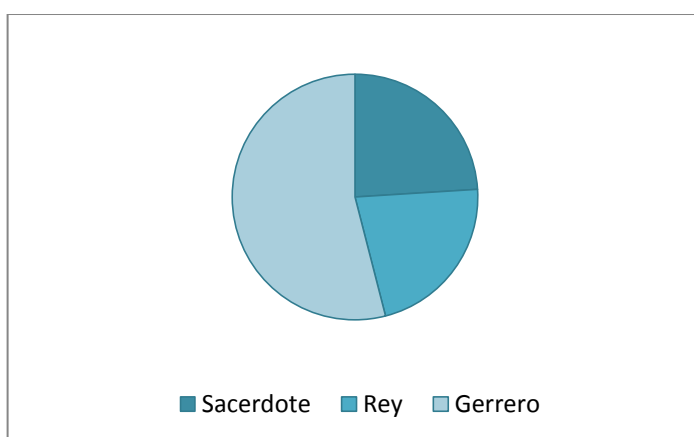
Para lograr una verdadera identidad cultural es importante que todos los habitantes conozcan de las festividades que se realizan en el cantón Salcedo.

## 2.- ¿A quién representa el Danzante de Salcedo?

Tabla N° quién representa el Danzante de Salcedo

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sacerdote	24	100 %
Rey	22	100%
Guerrero	54	100%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Autores:** Grupo Investigador



**Autores:** Grupo Investigador

### **Interpretación de resultados de preguntan N° 2**

La segunda pregunta planteada es “A Quién representa el Danzante de Salcedo?” las personas encuestadas dicen que 24% representa a un sacerdote el 14% que representa a un Rey y el 54% que representa a un guerrero. La personas desconocen de sus cultura según las investigaciones, el danzante representa a un sacerdote y la mayoría dice que representa a un guerrero este dato se obtuvo luego de la investigación realizada.

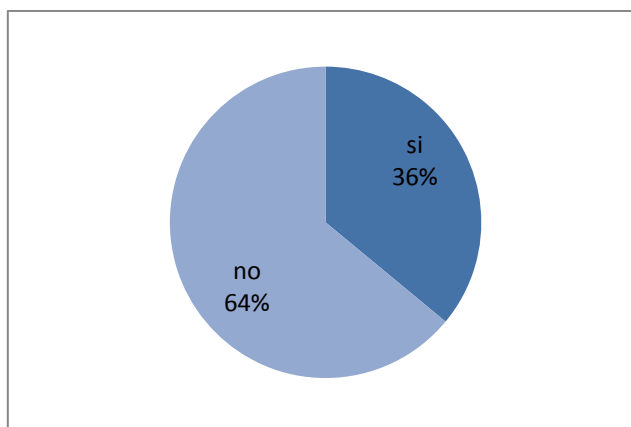
### 3 ¿Conoce el significado de las diferentes piezas que conforman la vestimenta del danzante de Salcedo?

Tabla N° Significado de las diferentes piezas de la vestimenta del danzante

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	36	66 %
No	64	64%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Autores:** Grupo Investigador

Gráfico N°: Significado de las diferentes piezas de la vestimenta del danzante



**Autores:** Grupo Investigador

### Interpretación de resultados de preguntan N° 3

La pregunta planteada en el tercer punto dice “¿Cree usted que es necesario conocer el significado de las diferentes piezas que conforman la vestimenta del danzante de Salcedo?” el 6% afirma que es necesario conocer el significado de la vestimenta de Salcedo mientras que el 4% piensa que no es necesario esto no permite concluir que a la mayoría de esta pendiente de los valores culturales y toma importancia a las fiestas religiosas.

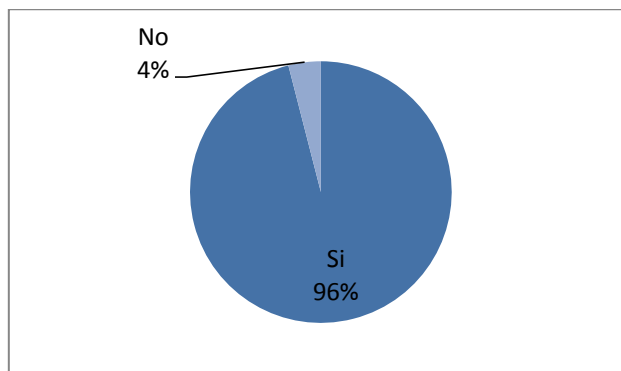
**4 ¿Cree usted que es necesario conocer el significado de las diferentes piezas que conforman la vestimenta del danzante de Salcedo?**

Tabla N°: Conocer el significado de las piezas la vestimenta del danzante

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>porcentaje</b>
Si	96	96%
No	4	4%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Autores:** Grupo Investigador

Gráfico N°: Conocer el significado de las piezas la vestimenta del danzante



**Autores:** Grupo Investigador

**Interpretación de resultados de preguntan N° 4**

La cuarta pregunta analizada dice “¿Le gustaría ver los distintos íconos de la indumentaria del danzante aplicada a productos artesanales?” La mayoría de gente le gusta esta propuesta dando un resultado 100% a la encuesta.

¿Por qué?

- ✓ Es necesario mantener la cultura
- ✓ Las artesanías se verían vistosas
- ✓ La abrasión de los turistas por las artesanía incrementaría

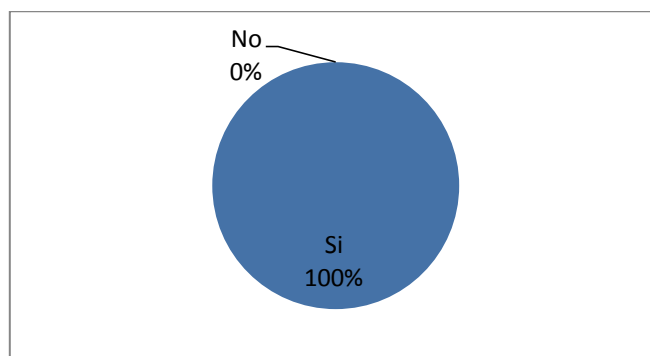
### 5 ¿Le gustaría ver los distintos íconos de la indumentaria del danzante aplicada a productos artesanales?

Tabla N° Iconos de la indumentaria del danzante aplicada a productos artesanales

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>porcentaje</b>
Si	100	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Autores:** Grupo Investigador

Gráfico N°: Iconos de la indumentaria del danzante aplicada a productos artesanales



**Autores:** Grupo Investigador

### Interpretación de resultados de preguntan N° 5

La sexta pregunta dice “¿Cree usted la aplicación grafica en productos artesanales es una forma creativa de hacer estos productos más novedosos?” Las personas afirman que el 92% es una forma más creativa de hacer a las artesanías creativas y que ayuda a realzar el valor cultural mientras el 8% piensa que no es necesario esto ayuda a ver que las artesanías necesitan tener un diseño iconográfico que los identifique.

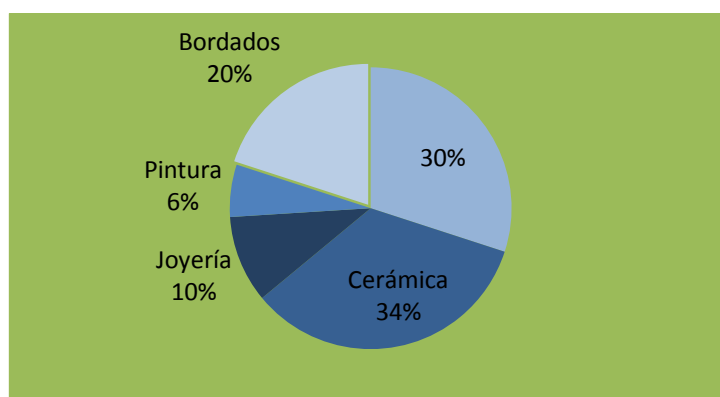
## 6 ¿En qué productos artesanales le gustaría ver estos íconos del danzante?

Tabla N° Productos artesanales

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>porcentaje</b>
Textiles	30	30%
Cerámica	34	34%
Joyería	10	10%
Pintura	6	6%
Bordados	20	20%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Autores:** Grupo Investigador

Gráfico N° Productos artesanales



**Autores:** Grupo Investigador

### **Interpretación de resultados de preguntan N° 6**

Con los resultados obtenidos se puede mencionar que el 30% de los encuestados desean ver los iconos en textiles, mientras que 34 de los encuestados seleccionaron la cerámica, 10 de ellos optaron por la Joyería, 6 de ellos mencionan que en pintura y 20 manifestaron en bordados.

Es necesario realizar los iconos del Danzante y aplicarlos en las artesanías más relevantes que existen en el cantón Salcedo.

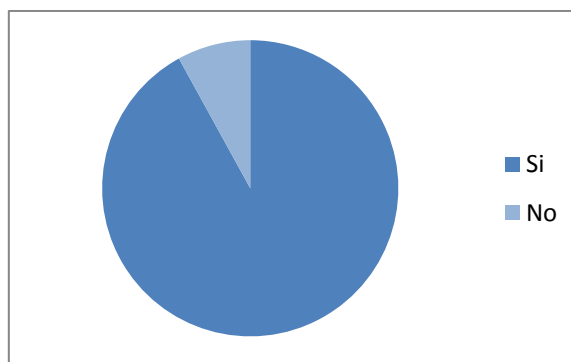
**7 ¿Cree usted la aplicación grafica en productos artesanales es una forma creativa de hacer estos productos más novedosos?**

Tabla N° Aplicación grafica en productos artesanales

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	92	92%
No	8	8%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Autores:** Grupo Investigador

Gráfico N° Aplicación grafica en productos artesanales



**Autores:** Grupo Investigador

### **Interpretación de resultados de preguntan N° 7**

La séptima y última pregunta está estructurada de la siguiente manera y dice “Cree usted que la iconografía del Danzante aplicada en productos artesanales incremente las ventas? El 86% de personas afirma que si ayudara a incrementar las ventas mientras que el 24% piensa lo contrario esto afirma que es un aporte a la sociedad hacer una iconografía en las artesanías por que incrementa las ventas de los productos.