



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

TEMA:

“DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO, DE MÚSICA NACIONAL TRADICIONAL, EMPLEANDO LA ILUSTRACIÓN, PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL, EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS, PERTENECIENTE A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, EN EL PERÍODO 2014.”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Ingeniero/a en Diseño Gráfico Computarizado.

Autores:

Juan Carlos Carpio Asimbaya

Carmen del Rosario Ramírez Coque

Directora:

Mgs. Ximena Parra

Asesor Metodológico

M.Sc. Bolívar Vaca Peñaherrera

Latacunga – Ecuador

2015



FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto, l@s postulantes:

- **Juan Carlos Carpio Asimbaya**
- **Carmen del Rosario Ramirez Coque**

Con la tesis, cuyo título es:

“DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO, DE MÚSICA NACIONAL TRADICIONAL, EMPLEANDO LA ILUSTRACIÓN, PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL, EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS, PERTENECIENTE A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, EN EL PERÍODO 2014.” Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

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

Latacunga, 14 Diciembre del 2015

Para constancia firman:

Arq. Enrique Lanas

PRESIDENTE

Dr. Edwin Vaca

MIEMBRO

Ing. Sergio Chango

OPOSITOR

Ing. Marcela Parra

TUTOR (DIRECTOR)

AUTORÍA

Las ideas, conclusiones y recomendaciones, vertidas en la presente investigación, de tema: **“DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO, DE MÚSICA NACIONAL TRADICIONAL, EMPLEANDO LA ILUSTRACIÓN, PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL, EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS, PERTENECIENTE A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, EN EL PERÍODO 2014.”**, son de exclusiva responsabilidad de los autores.

Juan Carlos Carpio Asimbaya

EGRESADO

C.C. 172161686-8

Carmen del Rosario Ramirez Coque

EGRESADA

C.C. 050349066-6



AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Directo de trabajo de investigación sobre el tema: **“DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO, DE MÚSICA NACIONAL TRADICIONAL, EMPLEANDO LA ILUSTRACIÓN, PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL, EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS, PERTENECIENTE A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, EN EL PERÍODO 2014.”** De los señores estudiantes; Carpio Asimbaya Juan Carlos, Ramirez Coque Carmen del Rosario postulantes de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

CERTIFICO QUE:

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

Latacunga, 14 Diciembre del 2015

Mgs. Ximena Parra

DIRECTOR DE TESIS



AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de **Asesor Metodológico** del trabajo de investigación sobre el tema: **“DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO, DE MÚSICA NACIONAL TRADICIONAL, EMPLEANDO LA ILUSTRACIÓN, PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL, EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS, PERTENECIENTE A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, EN EL PERÍODO 2014.”** De los señores estudiantes; Carpio Asimbaya Juan Carlos, Ramirez Coque Carmen del Rosario postulante de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

CERTIFICO QUE:

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

Latacunga, 14 Diciembre del 2015

.....
M.Sc. Bolívar Vaca Peñaherrera

ASESOR METODOLÓGICO



AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

A petición verbal de las partes interesadas el señor Juan Carlos Carpio, portador de la cedula de identidad N° 172161686-8 y la señorita Carmen del Rosario Ramirez Coque, portadora de la cedula de identidad N° 050349066-6 tengo a bien certificar que:

Los mencionados egresados de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulantes de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, han concluido con la ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO, DE MÚSICA NACIONAL TRADICIONAL, EMPLEANDO LA ILUSTRACIÓN, PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL, EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS, PERTENECIENTE A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI. Dicho trabajo ha sido culminado y aprobado su funcionamiento sujetándose a las especificaciones y requerimientos técnicos solicitados.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad facultando a los interesados hacer uso de este certificado como ellos lo creyeren conveniente.

Latacunga, 14 Diciembre del 2015

Arq. Enrique Lanas

**COORDINADOR DE
DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

AGRADECIMIENTO

Agradezco a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado, a mi familia, en especial a mi madre, padre, hermano, abuelitos a mis tíos quienes han sabido brindarme su apoyo incondicional, que han permitido superarme .

De igual manera agradezco a los profesores y autoridades de la Universidad Técnica de Cotopaxi, quienes han sabido transmitir sus conocimientos y brindarnos su apoyo, para mejorar mi desarrollo como persona y como buen profesional.

A mis directoras de tesis, Ing. Karla Cantuña, Mgs. Ximena Parra, por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

Gracias al M. Sc. Bolívar Vaca, quien con su paciencia y consejos supo guiarnos en el desarrollo de este estudio investigativo y un agradecimiento especial a Dg. Belén Freire, por sus consejos, su enseñanza y sobre todo por su amistad.

Carmen Ramírez

DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mis padres, hermano, abuelita, a mis amigos por sus sabios consejos que me han sabido brindar, y estar apoyándome en los momentos difíciles; y de quienes se que están orgullosos de mi, al verme culminar mi carrera universitaria.

Además me gustaría dedicar este proyecto a todas las personas que a lo largo de mi vida me han sabido apoyar, en especial a mi hijo y abuelito que desde el cielo me acompañan y siempre están presentes en mi vida, sé que desde el cielo me protegen con amor y cariño.

Carmen Ramírez

AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a DIOS por darme salud y vida, luego a mi madre por ser una fuente de apoyo en mi carrera y también doy gracias a mi hijo, esposa y familia por estar a mi lado dándome fuerzas ya que con su apoyo he logrado este reto más en mi vida.

Juan Carpio

DEDICATORIA

Con mucho cariño principalmente a mi madre Patricia Asimbaya que me dio la vida que ha estado conmigo en lo bueno y en lo malo. Gracias madre por ayudarme a culminar con mi carrera profesional. Por todo esto te dedico esta tesis con todo mi cariño y amor.

Juan Carpio

ÍNDICE GENERAL

| CONTENIDO | PÁGS. |
|---|-------|
| CARATULA | |
| FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO | ii |
| AUTORÍA..... | iii |
| AVAL DE DIRECTOR DE TESIS | iv |
| AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO..... | v |
| AVAL DE IMPLEMENTACIÓN | vi |
| AGRADECIMIENTO | vii |
| DEDICATORIA | viii |
| AGRADECIMIENTO | ix |
| DEDICATORIA | x |
| ÍNDICE GENERAL..... | xi |
| ÍNDICE DE IMÁGENES | xviii |
| ÍNDICE DE TABLAS | xix |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS | xx |
| RESUMEN..... | xxi |
| ABSTRACT..... | xxii |
| AVAL DE TRADUCCIÓN | xxiv |
| INTRODUCCIÓN | xxv |
| CAPÍTULO I..... | 1 |
| 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... | 1 |
| 1.1. Diseño | 1 |
| 1.1.1. Diseño gráfico | 1 |

| | |
|--|----|
| 1.2. Elementos del diseño gráfico | 2 |
| 1.2.1 Tipografía..... | 2 |
| 1.2.2. Color..... | 3 |
| 1.3. Boceto | 4 |
| 1.3.1. Ilustración..... | 4 |
| 1.4. Técnicas de ilustración..... | 5 |
| 1.5. Comic | 6 |
| 1.6. Diseño multimedia | 6 |
| 1.7. Clasificación multimedia | 7 |
| 1.8. Estructura de organización..... | 8 |
| 1.8.2. Jerarquía. | 8 |
| 1.8.3. No lineal..... | 9 |
| 1.8.4. Compuesta..... | 9 |
| 1.9. Sonido | 9 |
| 1.10. Video..... | 10 |
| 1.11. Animación..... | 10 |
| 1.12. Tipos de animación..... | 11 |
| 1.13. Interfaz | 13 |
| 1.14. Tipos de interfaz:..... | 14 |
| 1.15. Etapas para diseñar una interfaz:..... | 14 |
| 1.16. Interactivo | 15 |
| 1.17. Niveles de interactividad..... | 15 |
| 1.17.4. Cuarto nivel..... | 16 |
| 1.18. Retículas en pantalla | 16 |

| | |
|--|----|
| 1.19. Elementos de la retícula | 17 |
| 1.20. Tipos de retículas gráficas..... | 17 |
| 1.20.1. Lineal..... | 18 |
| 1.20.2. Fluidas | 19 |
| 1.21. Los elementos de la experiencia del usuario..... | 19 |
| 1.21.3. El Plano Esqueleto | 20 |
| 1.21.4. La estructura plana | 21 |
| 1.22. Medios multimedia | 23 |
| 1.22.1. CD | 23 |
| 1.22.2. DVD | 23 |
| 1.23. Expresiones de identidad cultural | 24 |
| 1.23.1. Identidad cultural | 24 |
| 1.24. Música Nacional..... | 24 |
| 1.14.1. Música..... | 25 |
| 1.25. Música Indígena y Folklórica..... | 25 |
| 15.1. Yaraví, yarabí..... | 25 |
| 1.26. Popular o criolla | 26 |
| 1.26.1. Albazo | 26 |
| 1.26.2. Pasacalle..... | 26 |
| 1.26.3. Pasillo..... | 27 |
| 1.26.4. Sanjuanito..... | 28 |
| 1.27. Biografía de cantantes destacados | |
| 1.27.1. Yaraví..... | 28 |
| 1.28. Albazo | 30 |

| | |
|--|----|
| 1.29. Pasacalle..... | 31 |
| 1.30. Pasillos | 33 |
| 1.31. Sanjuanito..... | 35 |
| 1.32. Instrumentos musicales Ecuatorianos | 36 |
| 1.32.1. Guitarra | 36 |
| 1.32.2. Requinto..... | 36 |
| 1.32.5. Dulzainas..... | 37 |
| 1.32.7. Flauta para guagua | 37 |
| 1.32.8. Bocina de huarumo. | 37 |
| 1.32.10. Caja de concha | 37 |
| CAPÍTULO II | 38 |
| 2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN..... | 38 |
| 2.1 Breve Caracterización de la Universidad Técnica de Cotopaxi..... | 38 |
| 2.1.1 Historia de la Universidad Técnica de Cotopaxi..... | 38 |
| 2.1.2. Objetivos de la UTC | 39 |
| 2.2.3. Localización Geográfica | 40 |
| 2. 2.4. Metodología de la Investigación | 40 |
| 2. 2.4.1. Tipo de Investigación..... | 40 |
| 2. 2.10. Métodos de Investigación | 40 |
| 2. 2.11. Técnicas de Investigación | 41 |
| 2.3. Población y Muestra..... | 41 |
| 2.3.1. Población..... | 41 |
| 2.3.2. Muestra..... | 42 |

| | |
|--|----|
| 2.4. Calculo de la población y muestra | 43 |
| 2.4.1 Aplicación de la formula..... | 43 |
| 2.5. Hipótesis..... | 44 |
| 2.6. Operacionalización de las variables | 44 |
| 2.6.1. Variable independiente | 44 |
| 2.6.2. Variable dependiente..... | 45 |
| 2. 7. Instrumentos de la investigación..... | 45 |
| 2.8. Recolección de la información..... | 45 |
| 2.9. Tratamiento y análisis estadístico de los datos | 46 |
| 2.10. Análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas | 47 |
| 2.11. Análisis e interpretación de las entrevistas | 55 |
| 2.12. Verificación de la Hipótesis | 60 |
| CAPÍTULO III | 61 |
| 3. PROPUESTA..... | 61 |
| 3.1 Desarrollo de la Propuesta | 61 |
| 3.1.1. Título..... | 61 |
| 3.1.2 Presentación | 61 |
| 3.2. Justificación..... | 61 |
| 3.3. Objetivos | 61 |
| 3.3.1. Objetivo general | 61 |
| 3.3.2. Objetivos específicos | 61 |
| 3.4. Descripción de la propuesta | 62 |
| 3.5. Desarrollo de la propuesta..... | 62 |
| 3.5.1. Usabilidad y accesibilidad | 63 |

| | |
|--|----|
| 3.6. Contenidos de los temas del CD interactivo | 63 |
| 3.6.1. Estructura de organización | 63 |
| 3.6.2. Intro | 64 |
| 3.6.3. Escena principal “Música Tradicional Ecuatoriana” | 64 |
| 3.6.4. Tema “Historia” | 64 |
| 3.6.5. Tema “Géneros Musicales” | 65 |
| 3.6.6. Tema “Música” | 65 |
| 3.6.7. Tema “Instrumentos Musicales” | 66 |
| 3.6.8. Tema “Sabias que” | 66 |
| 3.6.9. Interfaz | 67 |
| 3.7. Desarrollo del logotipo..... | 67 |
| 3.7.1. Boceto y selección del logotipo | 67 |
| 3.7.2. Determinación del logotipo..... | 68 |
| 3.8. Digitalización e ilustración del logotipo elegido | 69 |
| 3.8.1. Boceto semiterminado..... | 69 |
| 3.8.2. Boceto terminado | 69 |
| 3.9. Justificación del isologotipo..... | 70 |
| 3.9.1. Justificación Tipográfica..... | 70 |
| 3.9.1. Logo a escala de grises..... | 71 |
| 3.10. Diagramación en retícula | 72 |
| 3.11. Variación del logotipo..... | 72 |
| 3.12. Restricciones del logotipo..... | 73 |
| 3.13. Escalas del logotipo..... | 74 |
| 3.14. Justificación cromática de logotipo..... | 75 |

| | |
|--|-----|
| 3.15. Bocetaje y digitalización de personajes | 77 |
| 3.15.2. Dúo Ayala Coronado | 79 |
| 3.15.3. Joaquín Carpio | 80 |
| 3.15. 4. Naldo Campos | 81 |
| 3.15.5. Carlos Rubira | 82 |
| 3.15.6. Víctor Valencia | 83 |
| 3.15.7. Carlota Jaramillo | 84 |
| 3.15.8. Julio Jaramillo | 85 |
| 3.15.9. Segundo Vasco | 86 |
| 3.15.10. Héctor Jaramillo | 87 |
| 3.15.11. Instrumentos musicales ecuatorianos | 88 |
| 3.16. Bocetaje y selección de las escenas del CD interactivo | 89 |
| 3.17. Proceso de elaboración de CD interactivo | 93 |
| 3.17.1. Elaboración de la intro | 93 |
| 3.17.2. Elaboración de la escena inicio | 94 |
| 3.17.3. Elaboración de la escena historia | 95 |
| 3.17.4. Elaboración de la escena géneros..... | 96 |
| 3.17.5. Elaboración de la escena música..... | 98 |
| 3.17.6. Elaboración de la escena instrumentos | 101 |
| 3.17.7. Elaboración de la escena sabías que..... | 102 |
| 3.18. Justificación de Elementos del Manual Multimedia | 104 |
| 3.18.1 Justificación de la Diagramación de las Escenas | 104 |
| 3.19. Justificación de los Elementos de la Escena “Introducción” (intro) | 106 |
| 3.20. Justificación de los Elementos de la Escena “Menú Principal” | 107 |

| | |
|---|-----|
| 3.21. Justificación de los Elementos de la Escena “Contenido” | 109 |
| 3.22. Justificación Tipográfica de las Escenas..... | 110 |
| 3.23. Justificación de la Programación Aplicada | 111 |
| 3.24. Diseño de la Portada del CD | 121 |
| 3.24.1. Bocetaje del packaging del CD..... | 121 |
| 3.24.2. Ilustración del packaging y Portada del CD..... | 122 |
| 3.25. Sistemas de impresión y elaboración del packaging..... | 123 |
| 3.26. Requisitos del Sistema para Ejecutar el CD interactivo..... | 124 |
| 3.27. Validación de la Propuesta..... | 124 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 126 |
| GLOSARIO | 128 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 130 |
| ANEXOS | 134 |

ÍNDICE DE IMÁGENES

| CONTENIDO | PÁGS. |
|---------------------------------------|--------------|
| Imagen 1 Tipografía..... | 3 |
| Imagen 2 Lineal..... | 8 |
| Imagen 3 Jerarquía | 8 |
| Imagen 4 No lineal | 9 |
| Imagen 5 Compuesta..... | 9 |
| Imagen 6 Animación Tradicional..... | 11 |
| Imagen 7 stop motion..... | 12 |
| Imagen 8 Animación en 3D | 12 |
| Imagen 9 Animación Experimental | 13 |
| Imagen 10 Captura de Movimiento | 13 |

| | |
|--|----|
| Imagen 11 Retícula | 16 |
| Imagen 12 Retículas | 17 |
| Imagen 13 Lineal..... | 18 |
| Imagen 14 Jerárquicas..... | 18 |
| Imagen 15 Fluidas | 19 |
| Imagen 16 El plano de la superficie | 20 |
| Imagen 17 El plano de la superficie | 20 |
| Imagen 18 La estructura plana | 21 |
| Imagen 19 La estructura plana | 21 |
| Imagen 20 La estructura plana | 22 |
| Imagen 21 La estructura plana | 22 |
| Imagen 22 Dúo Benítez-Valencia | 29 |
| Imagen 23 Dúo Ayala Coronado | 29 |
| Imagen 24 Carlos Aurelio Rubira | 30 |
| Imagen 25 Víctor Valencia Nieto Fiel | 31 |
| Imagen 26 Joaquín Carpio Cabrera..... | 32 |
| Imagen 27 Naldo Campos | 33 |
| Imagen 28 Julio Jaramillo | 34 |
| Imagen 29 Carlota Jaramillo | 34 |
| Imagen 30 Segundo Bautista..... | 35 |
| Imagen 31 Héctor Jaramillo..... | 36 |

ÍNDICE DE TABLAS

| CONTENIDO | PÁGS. |
|--|--------------|
| Tabla 1 Población..... | 42 |
| Tabla 2 Muestra..... | 46 |
| Tabla 3 Géneros considerados perdidos..... | 47 |
| Tabla 4 Géneros preferidos | 48 |
| Tabla 5 Historia del origen de la música nacional ecuatoriana..... | 49 |
| Tabla 6 Cantantes de música nacional conocidos | 50 |

| | |
|---|----|
| Tabla 7 Instrumentos utilizados | 52 |
| Tabla 8 Elaboración del CD interactivo..... | 53 |
| Tabla 9 Uso del CD interactivo..... | 54 |
| Tabla 10 Justificación cromática..... | 76 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| CONTENIDO | PÁGS. |
|--|--------------|
| Gráfico 1 Géneros considerados perdidos..... | 47 |
| Gráfico 2 Géneros preferidos | 48 |
| Gráfico 3 Historia del origen de la música nacional ecuatoriana..... | 49 |
| Gráfico 4 Cantantes de música nacional conocidos | 50 |
| Gráfico 5 Instrumentos utilizados | 52 |
| Gráfico 6 Elaboración del CD interactivo..... | 53 |
| Gráfico 7 Uso del CD interactivo..... | 54 |
| Gráfico 8 Bocetos del logotipo | 68 |
| Gráfico 9 Boceto semiterminado | 69 |
| Gráfico 10 Boceto final..... | 71 |
| Gráfico 11 Logo a escala de grises | 71 |
| Gráfico 12 Diagramación en retícula | 72 |
| Gráfico 13 Variaciones del logo | 73 |
| Gráfico 14 Restricción de ubicación..... | 73 |
| Gráfico 15 Escalas..... | 75 |
| Gráfico 16 Dúo Benítez-Valencia..... | 78 |
| Gráfico 17 Dúo Ayala Coronado | 79 |
| Gráfico 18 Joaquín Carpio | 80 |
| Gráfico 19 Naldo Campos..... | 81 |
| Gráfico 20 Carlos Rubira | 82 |
| Gráfico 21 Víctor Valencia..... | 83 |
| Gráfico 22 Carlota Jaramillo..... | 84 |
| Gráfico 23 Julio Jaramillo..... | 85 |

| | |
|--|-----|
| Gráfico 24 Segundo Vasco..... | 86 |
| Gráfico 25 Héctor Jaramillo..... | 87 |
| Gráfico 26 Instrumentos musicales..... | 88 |
| Gráfico 27 Boceto intro..... | 90 |
| Gráfico 28 Boceto inicio..... | 90 |
| Gráfico 29 Boceto historia..... | 91 |
| Gráfico 30 Bocetos géneros..... | 91 |
| Gráfico 31 Bocetos música..... | 91 |
| Gráfico 32 Bocetos instrumentos..... | 92 |
| Gráfico 33 Bocetos sabías que..... | 92 |
| Gráfico 34 Elaboración de la intro..... | 93 |
| Gráfico 35 Elaboración escena inicio..... | 94 |
| Gráfico 36 Elaboración escena historia..... | 95 |
| Gráfico 37 Elaboración escena géneros..... | 97 |
| Gráfico 38 Elaboración de la escena música..... | 99 |
| Gráfico 39 Elaboración escena instrumentos..... | 101 |
| Gráfico 40 Elaboración escena sabías que..... | 103 |
| Gráfico 41 Retícula lineal..... | 105 |
| Gráfico 42 Uso de la Retícula..... | 105 |
| Gráfico 43 Ingreso de la guitarra..... | 106 |
| Gráfico 44 Escala hasta 40%..... | 107 |
| Gráfico 45 Unión del isologotipo..... | 107 |
| Gráfico 46 Escena “MENÚ PRINCIPAL”..... | 108 |
| Gráfico 47 Escena “CONTENIDO”..... | 109 |
| Gráfico 48 Boceto del CD..... | 121 |
| Gráfico 49 Ilustración del packaging y portada del CD..... | 122 |
| Gráfico 50 Prototipo del packaging..... | 123 |

RESUMEN

La identidad cultural es un conjunto de creencias, maneras de pensar, costumbres y valores inculcados de generación en generación, los mismos que se han ido perdiendo con el tiempo. Cada día, la globalización se ha extendido por todo el mundo, apoderándose de los jóvenes quienes son más propensos a ser influenciados por los nuevos estilos musicales, ya sea en la cultura y la tradición. Desde mucho tiempo atrás, hasta nuestros días, la juventud imita para sentirse de alguna u otra forma aceptados en la sociedad, cuyo efecto es la pérdida propia de la identidad cultural.

La música aviva el despertar de un pueblo; es la esencia para el desarrollo del mundo. A través de la cultura, se identifica a un pueblo el cual se ha dejado a un lado por la falta de difusión en medios de comunicación. A pesar de estar establecido en el artículo 103 de la Ley de Comunicación, que la música producida en Ecuador, deberá representar al menos el 50%. Ésta no se cumple y las pocas horas que presentan lo hacen en horas en que los jóvenes no sintonizan, según se ha constatado.

Por lo expresado anteriormente, se inició esta investigación que propone el diseño de un CD interactivo de música nacional tradicional, empleando la ilustración para rescatar la identidad cultural, orientado a los estudiantes de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

En la investigación se evidencia el uso de elementos multimedia y cromática acorde a la temática para atraer la atención del usuario; los gráficos y otros elementos se encuentran justificados en su concepción y propuesta, empleando representaciones de cantantes que dejaron huellas en la música Ecuatoriana .

ABSTRACT

Cultural Identity is a set of beliefs, ways of thinking, customs and values inculcated from generation to generation, the same ones that have been getting lost through the time. Every day, globalization has spread all over the world, seizing young people who are more susceptible to be influenced by new musical styles, whether in culture and traditional. Since time ago, to the present day, youth imitates in order to feel one way or another accepted in society, which effect is the own loss about cultural identity.

Music is the culture that enlivens the awakening of people; it is it is the essence for the development of the world; therefore, music is an essential part of humanity. Through music and culture, it identifies a village which has been left aside by the lack of diffusion in mass media. In spite of being established in the article 103 of the Law of Communications, it orders that produced, composed and executed music in Ecuador, it must represent at least 50 % of musical content broadcast in all its schedules, with the payment of copyright, as established by law. This isn't fulfilled and a few hours presented do it in hours in which the young people don't tune in a radio station, as it has been stated.

By exposed previously, it began this research that proposes the design of an interactive CD of traditional national music, using the illustrations to rescue the cultural identity, aimed at students' the Academic Unit Science Engineering and Applied to Technical University of Cotopaxi.

The investigation demonstrates the use of multimedia elements and chromatics according to the theme in order to attract the user's attention, graphics and other elements are justified in its conception and proposed, by the singers' representations who left an important fingerprint in the Ecuadorian music.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN

TRABAJO DE GRADO

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 Egresado de la Carrera Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **CARPIO ASIMBAYA JUAN CARLOS Y RAMIREZ COQUE CARMEN DEL ROSARIO**, cuyo título versa **“DISEÑO DE UN CD INTERACTIVO, DE MÚSICA NACIONAL TRADICIONAL, EMPLEANDO LA ILUSTRACIÓN, PARA RESCATAR LA IDENTIDAD CULTURAL, EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS, PERTENECIENTE A LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, EN EL PERIODO 2014.”**, 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 al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, 14 de Diciembre del 2015

Atentamente,

Lic. Marcelo Pacheco Pruna
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 0502617350

INTRODUCCIÓN

La presente investigación parte de la preocupación que propicia la pérdida de la cultura ya que en las últimas décadas los jóvenes ecuatorianos son atraídos por la moda extranjera, convirtiéndose estas en expresiones culturales que se arraigan en el país, integrando nuevas culturas así como también la tecnología, pensamiento, valores sociales, costumbres, por la falta de influencia de padres, familiares ya que prefieren escuchar otros géneros, han sido los pilares fundamentales que no permiten el desarrollo cultural en el Ecuador, para mantener la conservación de la nación; y para construir su propia historia.

Es indispensable que en escuelas, colegios y universidades se fomente y reviva el amor por la música nacional; para rescatar la identidad cultural por tal motivo es importante introducir con medios interactivos, los cuales por ser dinámicos y llamativos han tenido gran acogida; por tal motivo es determinante incursionar en estos medios para que los jóvenes conozcan acerca de la música tradicional ecuatoriana.

Los objetivos que se cumplieron fueron diseñar el CD interactivo de Música Tradicional, empleando técnicas de ilustración, presentando referentes teóricos relacionados al tema, con información veraz, de intérpretes e instrumentos musicales, empleando diseño e interacción con el fin de facilitar en el uso del CD interactivo para fortalecer conocimientos en los estudiantes .

El diseño del CD interactivo ilustrado de la música tradicional, impulsará en los jóvenes a apreciar la música ecuatoriana y ayudará a rescatar la identidad cultural en los jóvenes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Por lo que se ha tomado como población a jóvenes de 18 a 24 años de edad de la Universidad Técnica de Cotopaxi de La Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, que se encuentran distribuidos en: Ingeniería en Informática y Sistemas Computacionales, Diseño Gráfico Computarizado, Eléctrica, Industrial y

Electromecánica, los mismos que suman un universo de 322 personas por lo que se procedió a obtener la muestra con 100 alumnos.

Se utilizó la investigación descriptiva, dio a conocer la música nacional, las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de las estadísticas se describirá datos exactos de las actividades, procesos que se realizaron en la presente investigación también es un tipo de investigación documental, se apoyó en fuentes de carácter documental, sean estos artículos, ensayos de revistas, periódicos, y documentos que se encontraron en archivos lo que permitió tener fuentes para sustentar la veracidad de la información.

Se utilizó el método inductivo porque permitirá ordenar la información tratando de extraer conclusiones importantes que permitirán el buen desarrollo de la propuesta del proyecto, así como también se utilizó el método analítico porque permitió analizar la información vigente a las causas de la pérdida de identidad cultura así como las expectativas para avivar la música nacional tradicional en los jóvenes, también se utilizó el método hipotético-deductivo ya que permitió observar la realidad y verificar la hipótesis propuesta en la presente investigación y deducir las consecuencias de la pérdida de identidad en los jóvenes.

A través de las encuestas realizadas se permitió obtener de una manera ordenada los datos y conocer lo que los jóvenes piensan o conocen del tema lo que oriento en la elaboración del CD interactivo, también se manejaron entrevistas las que permitieron conocer más sobre la música de diferentes puntos de vista por lo que se pudo sustentar la elaboración del CD interactivo.

En cuanto al desarrollo, se muestra distribuida en tres capítulos: el primer capítulo el marco teórico, trata sobre temas básicos de diseño gráfico, elementos importantes para el desarrollo del CD interactivo, que se encuentran fundamentados con

bibliografía adecuada y actual. Estas referencias permitieron tener un mejor conocimiento para el progreso de los siguientes capítulos.

El segundo capítulo sustenta la recolección, procedimiento y análisis de la información obtenida mediante la aplicación de entrevistas a personas involucradas directa e indirectamente en la propuesta, así como encuestas a estudiantes universitarios, mismas que permitieron tomar pautas para el desarrollo de la investigación arrojó resultados favorables a la propuesta y aportaron en gran medida al adelanto de la misma.

El tercer capítulo trata sobre el desarrollo de la propuesta, que contiene los pasos que fueron aplicados para su concreción; tales como cromática, tipografía, gráficos, videos, audio, entre otros aspectos que intervienen en el proceso del mismo. Es en este capítulo donde se determinaron los aspectos que permitieron la realización práctica de la investigación.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Diseño

En este enunciado, el autor (SCOTT, 2009) menciona **“Diseñamos toda vez que hacemos algo por alguna razón definida. Ello significa que casi todas las actividades tienen algo de diseño lavar platos, llevar una contabilidad al pintar un cuadro. Ciertas acciones son no sola intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir, son creadoras.”** (p. 1).

El diseño es la composición y combinación de formas y figuras, empleadas en una pintura, dibujo, etc. A lo largo de los años, los artesanos diseñaban objetos de oro, plata, madera, metal, cera o cualquier material de acuerdo a su imaginación, creando verdaderas obras de arte.

El entorno que nos rodea el clima, los individuos, las montañas, la religión, etc., constituyen elementos inspiradores para diseñar, crear, aplicando formas y colores. El diseño es producto del trabajo del artista; el diseñador, para deleite de la humanidad.

1.1.1. Diseño gráfico

Según el autor (FRASCARA, 2013) el Diseño Gráfico es **“El significado del término «diseño gráfico» está sujeto a una larga serie de interpretaciones. La palabra «diseño» se usará para referirse al proceso de programar,**

proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales...” (p. 1).

El diseño gráfico se puede definir como una actividad que consiste en programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar. Comunica visualmente, transmite un mensaje a diferentes grupos sociales; anuncia gráficamente ideas de una manera creativa para llamar la atención al público objetivo; los mensajes visuales pueden ser presentados a través de varios medios de comunicación, tanto auditivos, visuales e impresos.

A causa del crecimiento tecnológico, el diseño gráfico ha tomado varias alternativas que llamen la atención y emitan mensajes e ideas de un producto o tema determinado, tomando en cuenta al público al cual va dirigido.

1.2. Elementos del diseño gráfico

1.2.1 Tipografía

Manifiesta la autora (ÁLVAREZ, 2013) que **“La tipografía es la disciplina que dentro del Diseño Gráfico estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales. Además la tipografía permite crear y componer tipos, por lo cual también se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas, situaciones que son de vital conocimiento para el diseño antes de comenzar cualquier proyecto gráfico...” (p. 7).**

La tipografía es la manera gráfica de expresar el lenguaje que se desea transmitir en un documento sea impreso o digital. El diseñador no debe pasar por alto la importancia de la tipografía que usa, esta debe ser clara legible; un buen consejo es utilizar las familias tipográficas.

A pesar de la gran cantidad de tipografías existentes se puede clasificar en dos grupos: Romana o Serif, son aquellas que tienen adornos en sus terminales. Las palo seco o Sans Serif, no contiene adornos. Permitted organizar páginas para iniciar el proceso de lectura.

Imagen 1 Tipografía



Fuente: <http://alexpoole.info/blog>

Elaborado por: Alex Poole

1.2.2. Color

Menciona (MORENO, 2013) que **“El color es la área del diseño es el medio más valioso para que un diseño transmita las mismas sensaciones que el diseñador experimenta o frente a la escena o motivo original; usando el color con buen conocimiento de su naturaleza y efecto adecuadamente será posible expresar lo alegre o triste, lo luminoso o sombrío, lo tranquilo o lo exaltado, etc.”** (p. 2).

El color en el diseño es el medio que **aduce** sensaciones. El uso del color proporciona emociones que denotan alegría, tristeza, luminosidad, oscuridad, tranquilidad, todo depende de la gama cromática que se use.

Cada color tiene un significado diferente, por ejemplo: del azul al verde denota frío, del amarillo al rojo representa calidez. El blanco y el negro son pigmentos; es acromático, es decir, el negro simboliza ausencia de luz y el blanco presencia de luz. La capacidad para recordar colores es limitado, es aconsejable utilizar máximo seis colores, los tres primarios más los tres secundarios.

1.3. Boceto

Manifiesta el autor (ORTEGA, 2011) que **“El primer punto a analizar se entiende por boceto y cuáles son los términos similares que se refiere al mismo concepto. La palabra boceto proviene del italiano boceto que se define como esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. En inglés, layout; en francés, esquisse; en portugués, esboço.”** (p. 123).

Cuando se habla de boceto se hace referencia al dibujo que se realiza a lápiz, en papel, a mano alzada y sin detalles, simplemente son ideas básicas para realizar la obra definitiva, ayuda mucho para plasmar ideas y llevar a efecto el objetivo.

1.3.1. Ilustración

La autora (SANTAMARÍA, 2013) menciona que **“La Ilustración fue un fenómeno cultural que se desarrolló a lo largo de toda la geografía europea y americana (en esta época bajo dominio de diferentes imperios coloniales europeos), afectando a la práctica totalidad de las parcelas sociales, políticas y culturales del mundo del siglo XVIII.**

La ilustración son grabados o dibujos que adornan o documentan un libro. Es el componente gráfico que complementa o realza un texto.

Para la historia fue un sistema de pensamientos que tuvo gran acogida hasta convertirse en expresión de imágenes asociadas con palabras que transmiten un mensaje a los lectores.

Esto significa que se puede unir las imágenes con el mensaje, por ejemplo: las pinturas, los dibujos, las artes, etc. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños, a diferencia de las imágenes pintorescas que tratan de captar la atención.

De esta manera, se realiza documentos gráficos partiendo de bocetos para llegar al arte final, en el cual se plasman ideas para acometer posteriormente formas más exhaustivas y con nuevos diseños.

1.4. Técnicas de ilustración

Las técnicas más utilizadas para ilustrar son:

1.4.1. Aguada.- Técnica en la que se diluye la pintura con agua y se pinta capa por capa de color hasta lograr el tono que se desea, se usa sobre cartulinas resistentes al agua como lo es el guarro con pinturas de acuarela, tinta china o gouache.

1.4.2. Crayón.- Se usa crayones capa por capa muy opaca empezando por las tonalidades más suaves y cambiando de tonos cuando la ilustración lo necesite.

1.4.3. Acrílico.- Es pintura plástica el resultado es brillante y el secado es rápido, permite obtener un resultado más realista. Generalmente son cartulina y tela.

1.4.4. Oleo.- Es una pintura de aceite conocida ya en la edad media. Debido a su secado lento es más flexible de manejar y de hacer modificaciones antes del secado.

1.4.5. Carboncillo.- El lápiz de carbón produce trazos delicados o intensos y a la vez, líneas suaves y sueltas; con este instrumento de dibujo, se puede transmitir al papel mucha fuerza expresiva y belleza en el terminado.

1.4.6. Lápices de colores.- A diferencia de las acuarelas la mezcla de los colores de los lápices se lo debe realizar directamente sobre la hoja de trabajo.

Las ilustraciones con lápices de colores al final se pueden presentar manchas en la superficie, por ello al terminar la ilustración se debe rociar con un fijador.

1.4.7. Digital.- El mundo de la creatividad, el diseño, el dibujo y la ilustración ha permitido que tanto diseñadores como artistas plasmen su arte de forma digital, facilitando la tarea de muchos. Se usa en la creación de revistas, libros, cd interactivos digitalizados en el ordenador con el uso de un mouse o lápiz óptico. Tiene resultados muy parecidos a los reales. Una de sus ventajas es que permite ahorrar materiales y se puede modificar sin dañar el trabajo tantas veces como se requiera.

1.5. Comic

Sustenta (SUAREZ, 2009), que **“Se llama historieta o cómic (del inglés comic) a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, así como de libros o revistas que la contiene. La definición de mayor popularidad entre los especialistas es la de Scott McCloud: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener...”**

El Cómic llamado también historieta, es un conjunto de trazos que constituyen un símbolo o rastro con texto o sin él, es un medio que da a conocer o expresar alguna situación.

Es un arte que se realiza a partir de Ilustraciones u otras imágenes con el propósito de transmitir información y entretener al lector. Es el humor gráfico que debe llevar las características más importante de lo que se dibuja, no perder la esencia y plasmar los rasgos que identifican a una persona cosa o animal de las demás.

1.6. Diseño multimedia

El autor (GALARZA, 2011)Anuncia **“Diseño Multimedia es una herramienta efectiva para transmitir un mensaje, ayudándose principalmente del diseño gráfico que es la disciplina que se encarga de ordenar la información de manera**

estética y legible, para que capte la atención, transmita el significado del mensaje y que este sea recordado por los espectadores...”

El diseño multimedia comunica mensajes auditivos y visuales, utilizando medios y herramientas informáticas, digitales y electrónicas, permitiendo interactuar con el usuario.

El diseño multimedia es parte del Diseño Gráfico, permite diseñar de manera adecuada la información para informar y orientar. El diseño multimedia puede considerarse como una técnica profesional que combina diferentes medios para comunicar a través de imágenes, sonidos, información, videos, animaciones, enlaces de una manera interactiva. En la actualidad se ve como el diseño multimedia supera al Diseño Gráfico.

1.7. Clasificación multimedia

Según (Bautista, 2009) es necesario indicar que el Diseño Multimedia se divide en:

1.7.1. Multimedia lineal.- Cuando el usuario no tiene control sobre las acciones de la aplicación, ejemplo una película de cine.

1.7.2. Multimedia interactiva.- Es cuando el usuario controla ciertos elementos de cuándo deben presentarse. La interactividad se conoce como la demanda de acción que efectúa el producto multimedia al usuario. Esta acción/reacción puede tener distintos medios de expresión: tocar la pantalla, entrar texto en un determinado campo, realizar determinadas manipulaciones usando el mouse, doble clic, etc.

1.7.3. No lineal o hipermedia.- Término con que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los

usuarios. Es cuando se proporciona una estructura encadenada a través del cual el usuario puede navegar.

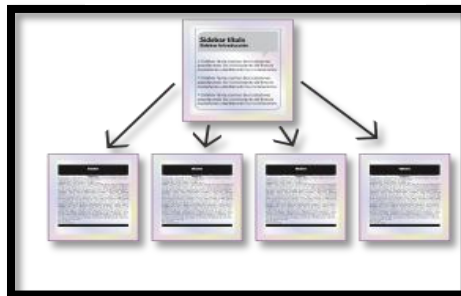
1.8. Estructura de organización

Realiza un mapa de navegación sobre el proyecto multimedia permite: esbozar los vínculos o el orden de las áreas en las que se trabaja, ayuda a la organización de la información permitiendo conocer con va distribuida y la secuencia de los contenidos.

Las estructuras fundamentales son:

1.8.1. Lineal.- Permite al usuario navega secuencialmente, de un cuadro o tramo informativo hacia otro.

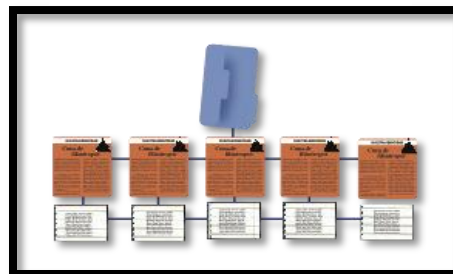
Imagen 2 Lineal



Elaborado por: Investigadores

1.8.2. Jerarquía.- El usuario navega a través de las ramas de distribución, las cuales se forman a partir de la lógica del contenido.

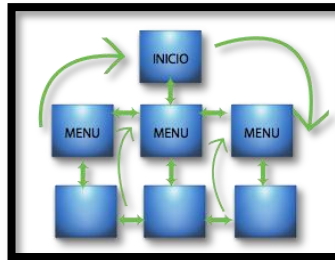
Imagen 3 Jerarquía



Elaborado por: Investigadores

1.8.3. No lineal.- El usuario navega con libertad por todo el contenido del proyecto, sin limitarse durante la interacción.

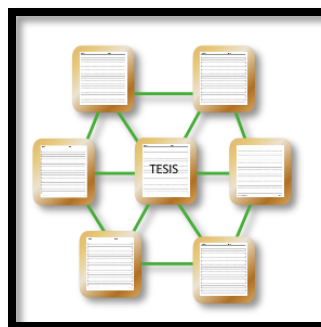
Imagen 4 No lineal



Elaborado por: Investigadores

1.8.4. Compuesta.- Es la más usada, ya que permite a los usuarios navegar libremente (no lineal), pero se limita, por presentaciones lineales y datos organizados de una manera lógica en una forma jerárquica.

Imagen 5 Compuesta



Elaborado por: Investigadores

1.9. Sonido

La autora (JARAMILLO, 2007) expresa que **“El sonido es una pequeña alteración de la presión atmosférica producida por la oscilación de partículas, a través de las cuales se transmite longitudinalmente la onda sonora. Este fenómeno puede producir una sensación auditiva.**

Cuando hablamos del sonido, usualmente pensamos en ese estímulo que ocurre en nuestros oídos.” (p.19).

Se puede decir que sonido es una pequeña alteración en el oído humano, al igual que la imagen, es importante en un diseño multimedia, el cual debe ser grabado y preparado, de su uso correcto permitirá una buena interacción con el usuario.

1.10. Video

Alude el autor (SIMÓN, 2011) que **“El video es la tecnología de la captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. Etimológicamente la palabra video proviene del verbo latino video, vides, videre, que se traduce como el verbo ‘ver’.”**

Video es una tecnología que permite grabar, procesar, almacenar, transmitir imágenes y reconstruir secuencia de imágenes que representan movimientos, gestos a través de medios electrónicos digitales o analógicos.

1.11. Animación

Ostenta (GONZALES, 2004) que **“Una animación no es más que la creación de la ilusión de movimiento al ver una sucesión de imágenes fijas generadas por ordenador”.**

La animación permite proveer movimiento a las imágenes estáticas durante la comunicación. La animación es un arte creativo y maravilloso que da movimiento a los dibujos cobrando vida y realismo a cualquier ilustración. La ilusión de

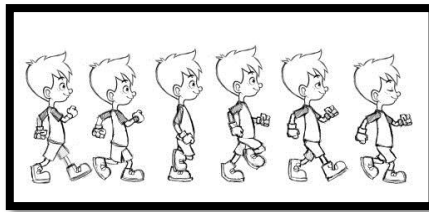
movimiento depende de la velocidad, se emplea en la narración de historias e información.

1.12. Tipos de animación

Mantiene la autora (ZAMORA, 2012) que la animación cuenta con los siguientes tipos de animación:

1.12.1. Animación tradicional.- Es muy popular como dibujo animado, también conocido como caricatura. Es la técnica de animación que fundamenta en dibujar a mano, es la animación más antigua, históricamente la más popular. Por lo general se hace interpone varias imágenes, así al dar movimientos continuos cobra vida el personaje animado, un claro ejemplo son las caricaturas de Mickey Mouse.

Imagen 6 Animación Tradicional



Fuente: <http://www.cableeducation.ca>

Elaborado por: Education on TV

1.12.2. El stop motion.- Este tipo de animación consiste en simular el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En general se denomina animaciones stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, ni en la animación por ordenador; esto quiere decir, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas o tomadas de imágenes de la realidad.

Imagen 7 stop motion



Fuente: <http://www.creativosonline.org/>

Elaborado por: Creativos online

1.12.3. Animación en 3D.- Se basa a trabajos de arte gráfico que fueron creados con ayuda de computadoras y programas especiales en 3D. Este tipo de gráficos se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas en un ordenador, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en tres dimensiones. Este tipo de animación se utiliza especialmente en juegos y videos en 3D, donde el dinamismo, la velocidad y la necesidad de diferentes ángulos y movimientos parecen ser reales.

Imagen 8 Animación en 3D



Fuente: <http://www.zetapositivo.com.ar>

Elaborado por: Zeta Positivo

1.12.4. Animación experimental.- Es la combinación de las ya existentes como stop motion, Animación en 3D, etc. Está ligada al cine y la experimentación previamente usa programas de diseño y fotografía de manera creativa. De esta manera con la manipulación digital de imágenes. Algunos ejemplos son el canadiense Noman McLaren, el checo Jan Svankmajer, el alemán Vuk Jeremovic.

Imagen 9 Animación Experimental



Fuente: <http://www.fahrenheitmagazine.com/>

Elaborado por: Jan Švankmajer

1.12.5. Captura de movimiento.- Es la técnica que se utiliza para almacenar los movimientos digitalmente. Se basa en las técnicas de fotogrametría. Es usado principalmente en la industria del entretenimiento, deportes, o con fines médicos, se refiere a la técnica de almacenar las acciones de actores humanos y dar estos movimientos a un nuevo personaje creado.

Imagen 10 Captura de Movimiento



Fuente: <http://eraholografica.blogspot.com>

Elaborado por: Ruben Garrido

1.13. Interfaz

Señala (TONA, 2011) que la interfaz es **“La apariencia y el comportamiento de un sistema de información”, o como “la parte del sistema del ordenador con la que el usuario está en contacto directo” (p.7).**

La interfaz es el espacio por medio del cual se pueden comunicar las personas con las máquinas; aquí los usuarios pueden operar y controlar los ordenadores enviando acciones, ayudan al operador a tomar decisiones y ejecutar tareas mediante un computador con los periféricos de entrada o un televisor con sus botones de control.

1.14. Tipos de interfaz:

1.14.1. Interfaz física.- O dispositivo de entrada; sirven para introducir y manipular datos a través de un ratón y un teclado, etc.

1.14.2. La Interfaz virtual.- O dispositivo de manipulación permite interactuar con los elementos gráficos, convirtiendo al ser humano en usuario.

1.15. Etapas para diseñar una interfaz:

1.15.1. Análisis.- Análisis del producto, de las tareas. Conocimiento del usuario y revisión.

1.15.2. Generación.- Se genera prototipos virtuales o físicos investigando desde lo general hasta el detalle de lo que se quiere lograr.

1.15.3. Planificación.- Desarrollar un plan, preparación de los materiales que facilitaran el proceso del proyecto.

1.15.4. Conclusión.- Análisis de los datos, elaboración del informe, resultados y recomendaciones. Comparaciones y generación de nuevas metas.

1.16. Interactivo

Como nombra (LAMARCA, 2013) “**El término interactividad se utiliza hoy con dos sentidos muy diferentes. Uno como sinónimo de participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es corriente utilizar la voz interactuar en lugar de conversar, dialogar, colaborar, votar, etc.**

La interactividad permite manipular información con mayor facilidad ya sean imágenes, hipertextos, videos, música, entre otros. Permitiendo al usuario acceder a los contenidos desde diferentes puntos de vista. Existen programas computacionales empleados en el diseño que generan información interactiva en donde el usuario puede mirar imágenes reales o virtuales y efectuar un recorrido por toda la información de una manera dinámica y entretenida.

1.17. Niveles de interactividad

Existen los siguientes niveles de interactividad:

1.17.1. Primer nivel.- La actividad que el usuario realiza mediante el hardware, desplazando el mouse, el mando del teclado, empleando un lápiz óptico o cualquier otro periférico de entrada de datos.

1.17.2. Segundo nivel.- Acción del usuario en la interfaz de software, es decir, escoger las opciones de navegación como: avanzar, retroceder, arriba, abajo, aceptar, salir, continuar.

1.17.3. Tercer nivel.- El sistema es capaz de responder las decisiones del usuario, modificando las opciones de navegación como consecuencia de las trayectorias ya exploradas mediante las opciones de configuración.

1.17.4. Cuarto nivel.- El sistema permite al usuario incorporar nueva información. Esto implica las posibilidades de ir desde la exploración a la creación de contenidos.

1.18. Retículas en pantalla

Ostenta (TONA, 20011) que retícula en pantalla “**Se utiliza para establecer una estructura de diseño continua y coherente en soportes que deban alojar todo tipo de contenidos. En soporte digital, el usuario ha de poder identificar una aplicación o una web como un conjunto unitario, aunque el aspecto general sea distinto en cada pantalla.**”(p.28).

Son la guía para crear una página, porque en su desarrollo se debe tener en cuenta espacio, distribución de textos, imágenes, barras de navegación, videos, etc.

Además las retículas nos permiten tener un orden y una estética en nuestro espacio, porque se tendrá en cuenta colores, formas, tipos de letras y demás a la hora de la construcción de la página. Aunque se tenga una posible retícula, para empezar a trabajar, siempre está dispuesta a cambios.

Imagen 11 Retícula



Fuente: <http://aeon.uniandes.edu.com>

Elaborado por: Ruiz Pérez Carlos

1.19. Elementos de la retícula

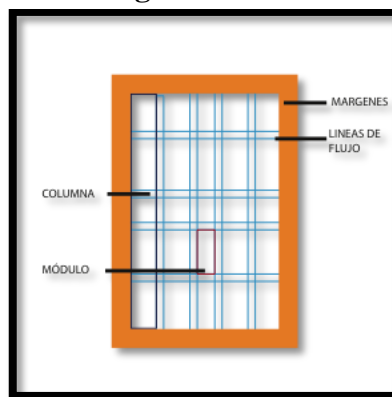
1.19.1. Márgenes.- Espacios negativos entre el borde y el contenido, sirve de descanso para el ojo o puede contener información secundaria.

1.19.2. Líneas de flujo.- Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio para imágenes o textos.

1.19.3. Marcadores.- Indicadores de posición para textos subordinados o repetidos a lo largo del contenido.

1.19.4. Columnas.- Son alineaciones de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes.

Imagen 12 Retículas



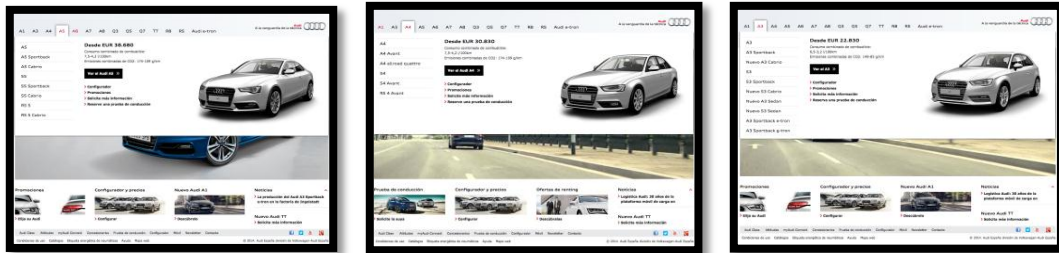
Elaborado por: Los investigadores

1.20. Tipos de retículas gráficas

Ostenta (TONA, 20011) que las retículas pueden ser de tres tipos: lineales, jerárquicas y fluidas (p.30).:

1.20.1. Lineal.- La estructura se mantiene a lo largo de toda la aplicación. Generalmente se asigna una zona a los elementos de navegación, que permanece estática, y una zona a los contenidos, que es la que contiene información variable.

Imagen 13 Lineal



Fuente: <http://www.audi.es>
Elaborado por: Investigadores

1.20.2. Jerárquicas.- Mantiene una estructura básica de zonas, aunque la estructura particular de cada una de estas zonas de pantalla puede cambiar, dependiendo del apartado en que se encuentre el usuario. Evita la sensación de monotonía. Resulta muy adecuado en casos de diferentes apartados de una aplicación vayan orientados a usuarios de características; por ejemplo, a niños, padres o maestros.

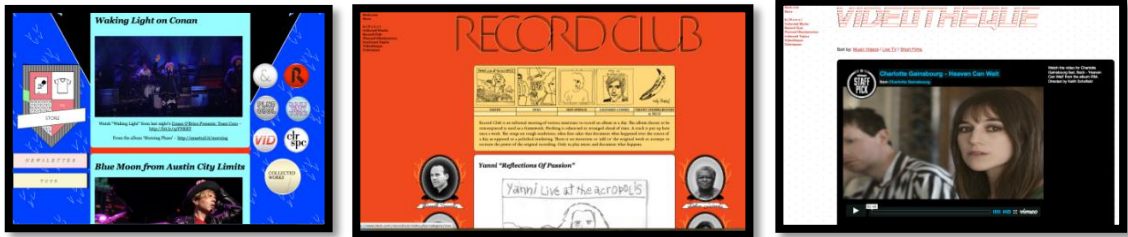
Imagen 14 Jerárquicas



Fuente: <http://www.ite.educacion.es>
Elaborado por: Investigadores

1.20.2. Fluidas.- La estructura es dinámica, de manera que los módulos de la retícula pueden presentarse en múltiples combinaciones distintas, a lo largo de la aplicación.

Imagen 15 Fluidas



Fuente: <http://www.beck.com/index.php/homepage>

Elaborado por: Investigadores

1.21. Los elementos de la experiencia del usuario

Según el autor (GARRETT, 2011) **“El proceso de diseño de experiencia de usuario es todo acerca de asegurar que ningún aspecto de la experiencia del producto pasa sin su consciente. Esto significa tomar en cuenta todas las posibilidades de cada acción que el usuario tome en cada paso del camino a través de ese proceso.”** (p.19-20-21-22-23).

Es la experiencia que un usuario experimenta a través de la información que procesa un elemento y se pueden clasificar en:

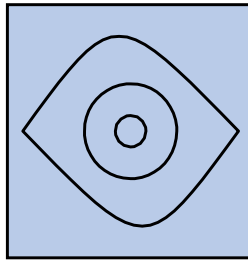
1.21.1. Los cinco planos.- La mayoría de la gente, en un momento u otro, ha comprado un producto físico a través de Internet. La experiencia es más o menos lo mismo cada vez: Usted va al sitio, usted halla el elemento que desee ya sea mediante el uso de un motor de búsqueda o tal vez navegar por un catálogo, le dan el sitio de su número de tarjeta de crédito y su dirección, y los mensajes del sitio, del producto que será enviado.

Un conjunto de decisiones, algunas pequeñas, otras grandes, de cómo se ve el sitio, cómo se comporta y lo que permite hacer. Estas decisiones se basan en la información y la influencia en todos los aspectos de la experiencia del usuario. Si

pelamos las capas de esa experiencia, podemos comenzar a entender cómo se toman esas decisiones.

1.21.2. El plano de la superficie.- En la superficie se ve una serie de páginas web, formada por imágenes y texto. Algunas de estas imágenes son cosas que usted puede hacer clic en, persona que forma una especie de función, como el que le llevará a un carrito de compras. Algunas de estas imágenes son sólo ejemplos, como una fotografía de un producto para la venta o el logo del sitio en sí.

Imagen 16 El plano de la superficie

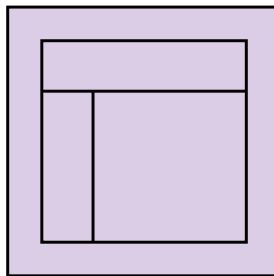


Fuente: The elements of user experience

Elaborado por: Jesse James Garrett

1.21.3. El Plano Esqueleto.- Por debajo de esa superficie es el esqueleto del sitio: la colocación de los botones, los controles, las fotos, y los bloques de texto. El esqueleto está diseñado para optimizar la disposición de estos elementos para el máximo efecto y la eficiencia, de modo que se recuerde el logotipo y puede hallar ese botón cuando se requiera.

Imagen 17 El plano de la superficie

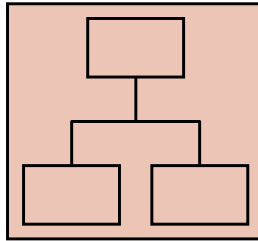


Fuente: The elements of user experience

Elaborado por: Jesse James Garrett

1.21.4. La estructura plana.- El esqueleto puede definir la colocación de los elementos de la interfaz de la página; la estructura se define cómo los usuarios llegaron a esa página y dónde podían ir cuando estaban en el sitio. El esqueleto puede definir la disposición de los elementos de navegación, que permiten a los usuarios navegar por categorías; en la estructura se define cuáles son esas categorías.

Imagen 18 La estructura plana



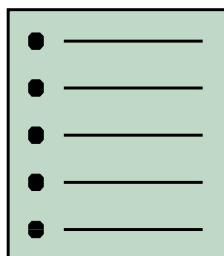
Fuente: The elements of user experience

Elaborado por: Jesse James Garrett

1.21.5. El Plano Alcance.- La estructura define la forma en que las diversas características y funciones en el sitio funcionen juntas. Justo lo que esas características y funciones son, constituye el alcance del sitio. Por ejemplo, algunos sitios de comercio ofrecen una función que permite a los usuarios guardar las direcciones de envío, utilizadas previamente para que puedan ser utilizados de nuevo.

Ya sea que en características o cualquier característica se incluye en un sitio es una cuestión de alcance.

Imagen 19 La estructura

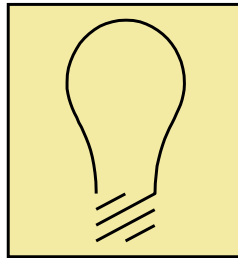


Fuente: The elements of user experience

Elaborado por: Jesse James Garrett

1.21.6. El Plano de Estrategia.- Las mismas preocupaciones estratégicas entran en juego para ambos productos orientados en funcionalidad y recursos de información. Necesidades de los usuarios son los objetivos para el sitio que provienen de fuera de nuestra organización, específicamente de las personas que van a utilizar el sitio. Debemos entender lo que el público quiere y los beneficios con otros sitios. Esta estrategia incorpora no sólo lo que la gente maneja del sitio y quieren de ella.

Imagen 20 La estructura

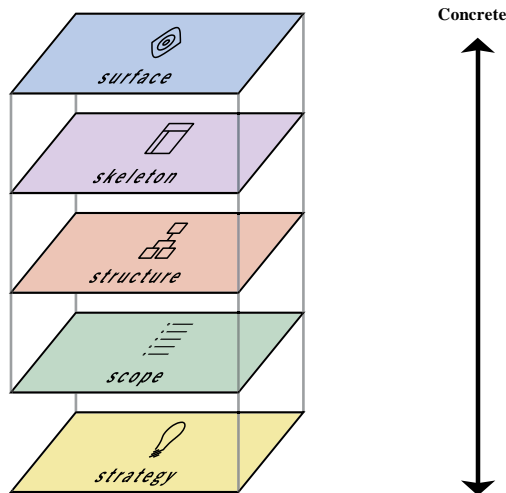


Fuente: The elements of user experience

Elaborado por: Jesse James Garrett

1.21.7. La construcción de abajo hacia arriba.- Estos cinco aviones de la estrategia, el alcance, la estructura, el esqueleto, y en superficie, proporcionan un marco conceptual para hablar de problemas de la experiencia de los usuarios y las herramientas que utilizamos para resolverlos.

Imagen 21 La estructura plana



Fuente: The elements of user experience

Elaborado por: Jesse James Garrett

1.22. Medios multimedia

1.22.1. CD

Manifiesta el autor (Cazar, 2003) que **“Los Discos Compactos son dispositivos de almacenamiento para grandes sistemas electrónicos de archivos. A diferencia de los otros medios, el tipo de almacenamiento del CD es no magnético, sino a través de rayo láser. (p.26).**

Los CD almacenan información, datos o software para ordenadores, se han convertido en un medio fácil para distribuir grandes cantidades de información. Son fáciles de adquirir y tienen un costo accesible para cualquier usuario sin gastar mucho dinero, pero hay que cuidarlos ya que son muy frágiles y pueden ocasionar pérdida de la información. Estos permiten almacenar archivos dependiendo del volumen del cd. En la actualidad se puede encontrar cd regrabables de gran capacidad.

1.22.2. DVD

Alude los autores (ALZOLAY, y otros, 2006) que **“DVD-ROM: es un disco compacto con capacidad de almacenar 4.7 GB de datos en una cara del disco, un aumento de más de 7 veces con respecto a los CD-R y CD-RW. Y esto es en una sola cara.”**

Disco versátil digital (DVD) permiten mayor resolución y almacenamiento de información ya sea contenidos de medios, datos, audio y video o almacenar las tres al mismo tiempo hasta llenar los 4.7 gigabytes; es muy usado para grabar películas y videos en los hogares.

Permiten grabar y luego borrar información. También difieren en su capacidad de almacenamiento.

1.23. Expresiones de identidad cultural

1.23.1. Identidad cultural

Aduce (CADOZA, 2010) que Identidad Cultural **“Se define como el conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y que actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia.”**

La identidad cultural se expresa en los elementos que permite identificarnos, caracterizarnos, determina que tenemos en común y que nos diferencia de los demás. La cultura engloba elementos materiales y espirituales, que han sido organizados de forma lógica, describiendo conocimientos, creencias, artes, costumbres, etc.

La identidad cultural es la respuesta a preguntas ¿quién soy yo?, ¿de dónde vengo? Si reconocemos nuestra identidad mejoraremos nuestra autoestima, por lo tanto un pueblo debe inculcar costumbres, creencias, a las futuras generaciones.

1.24. Música Nacional

Sustenta el autor (GUERRERO, 2002) que **“Se supondrían que es toda la música que se produce en la “nación”; pero realmente el término, entre periodistas, políticos, artistas y buena parte de la población ecuatoriana; entonces, su habla es usada para definir al conjunto de géneros de la música popular mestiza; de “música nacional” cuando se refieren al pasacalle, pasillo, sanjuanito o albazo. (p.970).**

Pocos son los artistas sobrevivientes de la música nacional. Esa enorme fuerza expresiva ha identificado por décadas a una región. La música nacional ha evolucionado notablemente a través del tiempo y en la actualidad los ritmos

modernos se han fusionado con los ritmos autóctonos, incorporando instrumentos electrónicos para mantener nuestras raíces musicales.

1.14.1. Música

Manifiesta (GUERRERO, 2002) que **“El término Música concentra un milenar proceso entre el hombre y su perenne intención por posesionarse, controlar o al menos modificar el sonido, por medio del cual ha sabido comunicarse, deleitarse y estructurar formas y modelos para su emisión y creación.**

La palabra música es solo un modelo referencial que intenta abarcar los diversos lenguajes musicales y estéticos actuales...” (p.7).

La música expresa sentimientos, hechos de la vida, ideas o pensamientos a través de sonidos los cuales pueden transmitir, registrar y crear diferentes melodías que están destinadas a encantar a los pueblos. La música es considerada como el lenguaje universal, es una respuesta emotiva en todas las clases sociales; expresa sensibilidad, se basa en los principios fundamentales: la melodía, la armonía, el ritmo, y el timbre.

1.25. Música Indígena y Folklórica

15.1. Yaraví, yarabí

(GUERRERO, 2002), anuncia que **“Música y canto indígena de origen precolombino. Asimilado por los mestizos desde la época colonial se lo puede escuchar aún entre ecuatorianos, peruanos y bolivianos. La dicción ha sido escrita de diversos modos a través de los tiempos, llegando a la misma conclusión, yaraví es el canto que habla de los muertos...” (p.1462-1463).**

El yaraví es un canto de ritual, de despedida fúnebre, acompañada de la quena o la flauta, son canciones que hablan de la muerte. En el siglo diecinueve cambia su

connotación, haciéndose más romántico, ligado a la nostalgia del amor distante o perdido. Es melancólico, triste, los entendidos en la materia no determinan el género al que pertenece, conmueve el ánimo para traer a la memoria sentimientos de tristeza. Por esta razón, los yaravíes son interpretados en funerales como despedida al difunto, en su último recorrido en el mundo terrenal.

1.26. Popular o criolla

1.26.1. Albazo

Ostenta (GUERRERO, 2002) que **“Albazo, albacito, baile suelto y música de los indígenas y mestizos del Ecuador. Probablemente fue uno de los ritmos musicales que fue tomando forma y sincretizándose desde etapas coloniales. Es importante señalar que factiblemente el albazo tenga su raíz directa en el yaraví indígena. Casi se podría decir que el albazo es un yaraví en tiempo rápido...”** (p. 108).

El albazo es de origen indígena y mestizo, es un ritmo musical del cual se han derivado varios ritmos ecuatorianos. El albazo tiene su raíz directa del yaraví indígena. Tiene un ritmo alegre, usualmente es interpretada con guitarra y requinto, se tocaba al amanecer en los días de fiestas religiosas o festivas. Tiene un ritmo que invita a bailar, estos temas son interpretados por coplas de pequeños poemas. Se dice que el albazo es influencia de otros ritmos ecuatorianos como el capishca o la bomba del chota.

1.26.2. Pasacalle

Como (GUERRERO, 2002) señala que es **“Baile y música de los mestizos del Ecuador, pautado en compás binario simple (2/4) de ritmo movido. El pasacalle ecuatoriano no tiene relación directa con el passacaglia europeo (hay en Bolivia**

también una versión religiosa), pero sí con el pasodoble español, del cual tiene su ritmo, compás y estructura general pero naturalmente con ciertas particularidades locales que lo diferencian...” (p.1087-1088).

El pasacalle es un género musical ecuatoriano y peruano, de origen europeo. En el país los pasacalles son interpretados por las bandas, tienen similitud con el pasodoble español del cual tiene su ritmo, compás y estructura general, pero conservando y resaltando la particularidad nacional. El ‘chulla quiteño’ es una de las melodías más representativa de este género, al parecer su nombre se origina por su movimiento elegante con pasos firmes cuando se lo baila en las calles, por eso es común escuchar este ritmo interpretado por agrupaciones que hacen bailan en las calles o desfiles de fiestas.

1.26.3. Pasillo

Despliega (GUERRERO, 2002) que **“Baile y canción mestiza. Fue un baile que surgió en el segundo tercio del siglo XX en los territorios que tiempo atrás comprendían la Nueva Granada (Ecuador, Colombia y Venezuela). Se cree que es una adaptación del vals europeo. Su nombre se pudo traducir como “baile de pasos cortos...” (p.1089).**

El pasillo es un género musical que nace del vals europeo y llega a territorios ecuatorianos con las guerras independentistas. Actualmente, el pasillo se caracteriza por el acompañamiento de guitarras y requinto, aunque también son populares versiones instrumentales para piano, bandas militares, estudiantiles y orquestas. El pasillo tradicional es en esencia un poema de amor musicalizado. Se considera "la música nacional por excelencia" porque simboliza el sentimiento del alma ecuatoriana. A diferencia de otros géneros musicales que resaltan la raíz indígena en la ideología de la nación mestiza.

1.26.4. Sanjuanito

Según (GUERRERO, 2002) señala que **“Baile y música de los indígenas y mestizos del Ecuador. Existen varias versiones hipotéticas en cuanto a su origen. Unas lo consignan como originario del Ecuador prehispánico, de la zona que hoy corresponde a la provincia de Imbabura. El historiador Gabriel García Cevallos y el compositor Pedro Pablo Traversari Salazar ...”** (p.1276-1277).

El sanjuanito es un género musical autóctono popular ecuatoriana; es originario de la provincia de Imbabura. Se dice que el sanjuanito existe desde antes de la conquista española, es un género que se caracteriza por su emotividad, esailable y está presente en las festividades de la cultura mestiza e indígena del Ecuador. El origen de su nombre obedece al natalicio de San Juan Bautista.

1.27. Biografía de cantantes destacados

1.27.1. Yaraví

1.27.1.1. Dúo Benítez-Valencia (1940-1970).- Dueto formado por Gonzalo Benítez (primera voz) y Luis Valencia (segunda voz), estudiaban para normalistas en el Colegio Juan Montalvo, en donde se conocieron y en alguna ocasión cantaron juntos en un programa estudiantil en los años 30. Formaron el mejor duetos del país; salen al aire con canciones nuevas e interpretando un 90% del repertorio de los compositores nacionales de la época. Se les considera “símbolos de la cultura nacional”, ellos empezaron con las serenatas quiteñas.

Así empiezo una carrera artística de 30 años de uno de los más grandes dúos de la música popular. Tras la muerte de Potolo Valencia, Gonzalo Benítez continuó su carrera musical hasta el año 2005, falleció en la ciudad de Quito el 5 de septiembre.

Dentro de su repertorio interpretaron yaravíes como:

- ✓ Avecilla.
- ✓ Ángel de luz.
- ✓ Puñales, etc.

Imagen 22 Dúo Benítez-Valencia



Fuente: <https://gonzalobenitez.wordpress.com>

Elaborado por: RTU Noticias

1.27.1.2. Dúo Ayala Coronado (1965).- Conformado por Oswaldo Alfredo Ayala y Adriano Washington Coronado, unieron sus voces el 29 de octubre de 1965 en Radio Central de la ciudad de Riobamba en el programa de aficionados “Tribuna libre del arte”. En el año de 1967 realizan la grabación de 6 discos sencillos y el primer Long Play, en la ciudad de Guayaquil, para el sello Orión. No hay lugar en el país en donde este dúo no haya cantado, teniendo gran acogida del público.

Grabaron seis discos compactos en sello Aravec; se editó un compacto con 20 Yaravíes, siendo este el motivo con el cual recibieron el galardón de “Los reyes del yaraví”; además grabaron un compacto con 20 pasillos y varios con ritmos festivos.

- ✓ Corazón.
- ✓ Veneno de amor.
- ✓ Tu ausencia, entre otras.

Imagen 23 Dúo Ayala Coronado



Fuente: <https://www.youtube.com>

Elaborado por: RTU Satelital

1.28. Albazo

1.28.1. Carlos Aurelio Rubira Infante.- Nace en Guayaquil el 16 de septiembre de 1921, en el hogar formado por el Sr. Obdulio Rubira y Amarilis Infante. Realizó sus estudios en la escuela de la Sociedad Filantrópica del Guayas y luego en el plantel de la Sociedad Amantes del Progreso, no concluyó la instrucción secundaria porque falleció su padre a los 14 años, tuvo que dedicarse a diversas actividades para sostener el hogar; se desempeñó como vendedor de barquillos y trabajador de la fábrica de hielo de la cervecería; en la sanidad envolvía veneno para ratones, ayudante de gasfitero, bombero voluntario, ordenanza del batallón Quito No. 2 donde se quedaba a oír la retreta de la banda. La actividad musical comenzó con su primo Pepe Dredsner, primero cantando en casa y luego en fiestas particulares; cuando aprendieron a entonar la guitarra creció la actividad musical.

- ✓ Lo que encierra mi Ecuador.
- ✓ En las lejanías olimpo.
- ✓ Guayaquileño madera de guerrero, etc

Imagen 24 Carlos Aurelio Rubira



Fuente: <http://www.eluniverso.com>

Elaborado por: EL Universo

1.28.2. Víctor Valencia Nieto.- Fiel cantor y cultivador de la mejor música, nativo de Machachi, provincia de Pichincha, nace el 24 de diciembre de 1894, hijo de Daniel Valencia y Doña Eloísa Nieto. Terminando sus estudios primarios pasó al Instituto Nacional Mejía, luego de graduarse continúa sus estudios de Calígrafo.

Durante 28 años trabajó para la Cancillería en calidad de Calígrafo, siendo condecorado en dos ocasiones con la “Medalla al Mérito”.

Víctor Valencia entregó su alma al Creador, el mismo día en que celebraba su cumpleaños, el 24 de diciembre de 1966.

- ✓ Ay no se puede.
- ✓ Dolencias.
- ✓ Tormentos, etc.

Imagen 25 Víctor Valencia Nieto Fiel



Fuente: <http://www.encyclopediadelecuador.com>

Elaborado por: Efrén Avilés Pino

1.29. Pasacalle

1.29.1. Joaquín Carpio Abad.- Destacado músico y compositor cuencano nacido el 23 de octubre de 1905, hijo del Sr. Joaquín Carpio Cabrera y de la Sra. Margarita Abad Estrella. Su madre falleció cuando él era muy pequeño, por lo que su padre con amor y abnegación, le prodigó todas las atenciones y le enseñó sus primeras letras, pues en razón de su trabajo no pudo enviarlo a la escuela. Cuando la situación se lo permitió ingresó a estudiar donde los Hermanos Cristianos.

Posteriormente asistió al taller de pintura y litografía del ilustre maestro Sr. Abraham Sarmiento, donde siguiendo sus sabias enseñanzas cultivó y sensibilizó su espíritu artístico.

A los 98 años de edad y rodeado del afecto y la gratitud de sus conciudadanos, Rafael Carpio Abad murió en su ciudad natal, Cuenca, el 12 de febrero de 2004.

- ✓ Chola cuencana mi chola.
- ✓ Rosas y Espinas
- ✓ Perla Ecuatoriana, etc.

Imagen 26 Joaquín Carpio Cabrera



Fuente: <http://www.encyclopediadelecuador.com>

Elaborado por: Efrén Avilés Pino

1.29.2. Naldo Campos.- Músico, arreglista, compositor, requintista, organista, acordeonista. Nació en el cantón Santa Ana, provincia de Manabí, el 7 de noviembre de 1949; hijo de don Alberto Campos y de doña Amalia Fania Sornoza; A los 6 años comenzó a tocar guitarra, a los 10, el requinto. Aprendió solo, después tuvo contacto con músicos, como Manuel Rosales, quienes le enseñaron que no era suficiente tocar bonito sino estudiar muchísimo. Sobre el escenario trabaja muy poco porque es amante de la disciplina y persigue la perfección. Sin duda alguna es un hombre que ha enriquecido la cultura de la patria.

- ✓ Tendrás que recordarme.
- ✓ Por ti llorando.
- ✓ Morena la ingratitud, etc.

Imagen 27 Naldo Campos



Fuente: <http://www.sinfonicanacional.gob.ec>

Elaborado por: AUDITORIO DEL MAAC, GUAYAQUIL

1.30. Pasillos

1.30.1. Julio Jaramillo.- “El Ruiseñor de América”. Cantante y compositor, nació el 1ro de octubre de 1935, en Gómez Rendón y Villavicencio de Guayaquil. Una de las voces más privilegiadas y queridas de América.

Trabajó en una zapatería; cuando inició su vida bohemia fue un hombre lleno de debilidades y virtudes como cualquier ser humano, que tuvo el don de cantarle al amor como ningún otro lo hizo en Ecuador, y quizá en Latinoamérica. Cuando cumplió 15 años, ganó en un concurso radial cuyo premio era una presentación en un centro nocturno, y este hecho fue el inicio de su carrera artística. Pese a ello, Julio fue disciplinado, terminó sus estudios y más tarde probó suerte en Colombia.

Ingresó a la clínica Domínguez de Guayaquil debido a unos cálculos en la vesícula, tras complicaciones de la operación tuvo que ser intervenido por una segunda ocasión. Es así que el 9 de febrero de 1978 falleció, debido a su vida bohemia murió a causa de una cirrosis.

- ✓ Nuestro juramento.
- ✓ A dios a mi madre
- ✓ Fatalidad, etc

Imagen 28 Julio Jaramillo



Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com>

Elaborado por: Efrén Avilés Pino

1.30.2. Carlota Jaramillo (1904-1987).- La reina del pasillo ecuatoriano, nace en Calacalí, Pichincha y muere en Quito. Cantante, actriz. Heredó la vocación artística de su abuelo materno y de su tío Timoleón (padre de Héctor Jaramillo), quien desde muy pequeño mostró dotes de intérprete musical, con especial predilección por la ejecución de la guitarra. En su amplio repertorio incluía yaravíes.

En 1970 decae su voz debido al fallecimiento de su esposo, Jorge Araujo Chiriboga, y ella se aparta de los escenarios por un tiempo, hasta principios del año 1981 decide grabar un disco con Edgar Palacios. Ella decía “Interpretar una canción es como rezar una oración”. Murió a los 83 años a causa de traumatismos cerebrales, producto de una caída.

- ✓ Sendas Distintas
- ✓ Esta guitarra vieja.
- ✓ Te vi llorar, etc.

Imagen 29 Carlota Jaramillo



Fuente: <http://www.michelloquendo.com>

Elaborado por: Michelle Oquendo Sánchez

1.31. Sanjuanito

1.31.1. Segundo Bautista Vasco.- Nació en Salcedo (Cotopaxi) el 23 de diciembre 1935. Guitarrista, pianista, acordeonista, cantante, autor y compositor.

Estudió en la escuela de no videntes en Quito. A los seis años empezó formalmente su aprendizaje de piano, guiado por uno de sus compañeros de la escuela. La guitarra aprendió a ejecutarla por una donación de la señora Laura Rivera de Arteta de la Cruz Roja, después de la afición que tenía Bautista por la música. Formó el trío “Los Montalvinos”, “Cuerdas y fantasía”. Integró el conjunto “Los Barrieros” y luego prosiguió como solista.

Entre sus composiciones musicales constan:

- ✓ Collar de lágrimas.
- ✓ Mis tres diablitos
- ✓ Ojos que amaron, entre muchas otras.

Imagen 30 Segundo Bautista



Fuente: <http://www.lahora.com.ec>

Elaborado por: Diario la hora

1.31.2. Héctor Jaramillo.- Nació en Quito, el 23 de noviembre de 1931. Estudió en el colegio Mercantil de Quito, y cuando aún cursaba sus estudios, formó parte de un grupo musical llamado “El Trío Quito”, iniciando así su carrera musical el 10 de agosto de 1947 y luego fue parte del grupo “Los Lemari”. Más tarde fue integrante de Los Latinos del Ande, junto a Homero Hidrovo y Eduardo Erazo, y después de un

tiempo se unió al grupo Olga Gutiérrez para así llamarse “Los Cuatro Brillantes”. Varios desacuerdos hicieron que Homero Hidrovo y Eduardo Erazo se separen del grupo, pero Hidrovo regresó y al poco tiempo formaron el “Trío Los Brillantes”.

Interpreto temas musicales como:

- ✓ Ojos que amaron.
- ✓ El clavel negro.
- ✓ El paisano, etc.

Imagen 31 Héctor Jaramillo



Fuente: <http://www.sarime.com/consejo.html>

Elaborado por: SARIME

1.32. Instrumentos musicales Ecuatorianos

1.32.1. Guitarra.- Instrumento musical de cuerda pulsada, compuesto de una caja de madera, un mástil sobre el que va adosado el diapason o trastero generalmente con un agujero acústico en el centro de la tapa (boca), y 6 cuerdas.

1.32.2. Requinto.- Similar a la guitarra, aunque de menor tamaño.

1.32.3. Rondador de carrizo.- El rondador es un tipo de zampoña típica del Ecuador y del suroeste de Colombia. Se fabrica con cañas de carrizo y también, más restringidamente, con cañones de plumas de cóndor.

1.32.4. Pingullo.- Es una pequeña flauta de bambú, sin nudos, de unos 30 a 40 centímetros de largo por unos tres de diámetro, ahuecada, y que presenta una perforación similar a la de la flauta Tucumana y la quena, con 6 orificios equidistantes en la pared anterior y uno en la opuesta.

1.32.5. Dulzainas.- Instrumento tradicional de viento de lengüeta doble. Tiene forma cónica y unos 30 cm de longitud

1.32.6. Caja-Tambor.- Es un instrumento de percusión membranófono que consta de una caja de resonancia, generalmente de forma cilíndrica, y una o dos membranas, llamada parche, que cubre la abertura de la caja.

1.32.7. Flauta para guagua.- Consta de un tubo, generalmente de madera o metal pero también de hueso, marfil, cristal, porcelana y actualmente plásticos o resinas, etc. con una serie de orificios y una boquilla, en el borde del cual se produce el sonido.

1.32.8. Bocina de huarumo.- Instrumento compuesto de una pera de goma y una trompeta unidos. Al presionar la pera, el aire sale por la trompeta, creando sonido.

1.32.9. Huancara.- O tambor, huancara, instrumento utilizado en carnaval, de allí el nombre de caja chayera, pues chaya quiere decir carnaval. También recibe el nombre de "caja vallistas" cuando es portada por personas que habitan en los valles.

1.32.10. Caja de concha.-Tambor muy pequeño, formado por dos membranas de piel tensadas a ambos lados del aro, que tradicionalmente es de madera liviana.

1.32.11. Bandolín.- Es un instrumento musical de cuerda, hecha en madera.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Breve Caracterización de la Universidad Técnica de Cotopaxi

2.1.1 Historia de la Universidad Técnica de Cotopaxi

En Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior se alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedente la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas, para finalmente instalarnos en casa propia, merced a la adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social.

En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

Hemos definido con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; somos una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Nos declaramos antiimperialistas porque rechazamos frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que

privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

En estos 15 años de vida institucional, la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

2.1.2. Objetivos de la UTC

1. Desarrollar la formación de los estudiantes, con base humanística, científica-técnica, al más alto nivel académico, respetuosos de los derechos humanos, la equidad de género, la interculturalidad, el entorno ambiental; con pensamiento crítico y conciencia social, que contribuyan al desarrollo del país.
2. Fortalecer la actividad investigativa, de forma tal que permita crear y ampliar el conocimiento científico y tecnológico, así como diagnosticar la problemática social, cultural, económica y productiva de la región y del país para incidir en su desarrollo.
3. Potenciar la vinculación con la sociedad, a través de la extensión universitaria, la difusión cultural, la transferencia científica y tecnológica, la educación continua y popular para contribuir al desarrollo de las capacidades de la población.
4. Elevar la eficiencia y eficacia de la gestión institucional mediante sistemas de dirección que garanticen la calidad de los procesos administrativos.

2.2.3. Localización Geográfica

- ✓ El campus la matriz: Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido Sector San Felipe. Latacunga – Ecuador

- ✓ (CEYPSA) Centro De Experimentación y Producción; se encuentra en la panamericana sur vía Salcedo, llegando a la intersección de la gasolinera Silva vía a Salache, Barrio Salache bajo.

- ✓ Campus la Maná barrió el Progreso.

2. 2.4. Metodología de la Investigación

2. 2.4.1. Tipo de Investigación

- ✓ La investigación descriptiva dio a conocer la música nacional, las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de las estadísticas se describirá datos exactos de las actividades, procesos que se realizaron en la presente investigación.

- ✓ La investigación documental se apoyó en fuentes de carácter documental, sean estos artículos, ensayos de revistas, periódicos, y documentos que se encontraron en archivos lo que permitió tener fuentes para sustentar la veracidad de la información en la determinación de la perdida de la identidad cultural.

2. 2.10. Métodos de Investigación

- ✓ **Inductivo.-** Se utilizara el método inductivo porque permitirá ordenar la información tratando de extraer conclusiones importantes que permitirán el buen desarrollo de la propuesta investigativa.

✓ **Analítico.-** Se utilizó el método analítico porque permitió analizar la información vigente a las causas de la pérdida de identidad cultural así como las expectativas para avivar la música nacional tradicional en los jóvenes.

✓ **Método Hipotético-Deductivo.-** Se utilizó el método hipotético-deductivo ya que permitió observar la realidad y verificar la hipótesis propuesta en la presente investigación y deducir las consecuencias de la pérdida de identidad en los jóvenes.

2. 2.11. Técnicas de Investigación

✓ Se realizó encuestas, lo que permitió obtener de una manera ordenada los datos y conocer lo que los jóvenes piensan o conocen del tema lo que oriento en la elaboración del CD interactivo sobre música tradicional ecuatoriana.

✓ Se manejó la entrevista lo que permitió conocer más sobre la música de diferentes puntos de vista por lo que se pudo sustentar la elaboración del CD interactivo de música tradicional ecuatoriana.

2.3. Población y Muestra

2.3.1. Población

Los investigadores han tomado como población a jóvenes de 18 a 24 años de edad de la Universidad Técnica de Cotopaxi de La Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, que se encuentran distribuidos en: Ingeniería en Informática y Sistemas Computacionales, Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Industrial, Ingeniería Electromecánica, los mismos que suman un universo de 322 personas.

La población de jóvenes de 18 a 24 años pertenecientes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de La Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, que se encuentran distribuidos en: Ing. en Informática y Sistemas Computacionales, Ing. en Diseño Gráfico Computarizado, Ing. Eléctrica, Ing. Industrial, Ing. Electromecánica.

Tabla 1 Población

| CARRERAS | ESTUDIANTES |
|--|--------------------|
| Ing. en Informática y Sistemas Computacionales | 102 |
| Ing. en Diseño Gráfico Computarizado | 63 |
| Ing. Eléctrica | 58 |
| Ing. Industrial | 46 |
| Ing. Electromecánica | 53 |
| POBLACIÓN TOTAL | 322 |

Fuente: Secretaria de la Unidad Académica de CIYA

Elaborado por: Los Investigadores

2.3.2. Muestra

Considerando que en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas existe una población de 322 jóvenes comprendidos en la edad de 18 a 24 años, mismos que se encuentran distribuidos en las distintas carreras , a continuación los investigadores proceden a obtener la muestra con 100 alumnos para lo cual aplican la siguiente fórmula.

n: tamaño de la muestra que se utilizará en la presente investigación.

N: población universo N = 322 estudiantes.

PQ: Constante de varianza poblacional al (0,25)

E: Error máximo admisible 0,05 esto es el (5%)

K: Coeficiente de corrección de error (2)

2.4. Calculo de la población y muestra

2.4.1 Aplicación de la formula

$$n = \frac{N \cdot PQ}{\frac{(N-1)E^2}{K^2} + PQ}$$

$$n = \frac{322 \cdot 0,25}{\frac{(322-1)(0,08)^2}{2^2} + 0,25}$$

$$n = \frac{80,5}{\frac{(321)(0,0064)}{4} + 0,25}$$

$$n = \frac{80,5}{(321)(0,0016) + 0,25}$$

$$n = \frac{80,5}{(0,5136) + 0,25}$$

$$n = \frac{80,5}{0,7636}$$

$$n = 100,542$$

$$n = 100$$

2.5. Hipótesis

✓ Si los estudiantes de CIYA conocen la identidad cultural a través de la elaboración de un cd interactivo ilustrado, fortalecerá los conocimientos de la música tradicional ecuatoriana.

2.6. Operacionalización de las variables

2.6.1. Variable independiente

Diseño de un cd interactivo de la música nacional tradicional empleando la ilustración.

Indicadores

- ✓ Porcentaje de estudiantes que conocen sobre la biografía de cantantes ecuatorianos de música nacional tradicional.
- ✓ Porcentaje de estudiantes que conocen sobre la historia del origen de la música ecuatoriana tradicional.
- ✓ Porcentaje de estudiantes universitarios que cantan con pistas de música nacional tradicional.
- ✓ Porcentaje de estudiantes que solicitan música nacional tradicional en karaokes.
- ✓ Porcentaje de estudiantes que conocen sobre los artistas más representativos de la música nacional tradicional.
- ✓ Porcentaje de información mediante juegos interacción en el cd.
- ✓ Porcentaje de estudiantes que compran videos de música nacional tradicional.
- ✓ Porcentaje de personas que conocen los instrumentos utilizados por los cantantes de música nacional tradicional.

2.6.2. Variable dependiente

Rescate de la identidad cultural, aplicado en los estudiantes de La Unidad Académica CIYA, pertenecientes a la Universidad Técnica De Cotopaxi.

Indicadores

- ✓ Porcentaje de estudiantes que conocen el significado de identidad cultural.
- ✓ Porcentaje de estudiantes que conocen información de la identidad cultural.
- ✓ Porcentaje de estudiantes que conocen acerca de la identidad cultural.
- ✓ Porcentaje de expresiones culturales que han ido desapareciendo.
- ✓ Porcentaje de artistas de música nacional tradicional que los estudiantes conocen.

2.7. Instrumentos de la investigación

La presente investigación contiene un cuestionario de 7 preguntas las mismas que se aplicaron a los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la Unidad Académica CIYA de la Ciudad de Latacunga.

2.8. Recolección de la información

La encuesta permitió recolectar información necesaria la misma que sirvió para desarrollar la propuesta de una manera ordenada y concisa que proporcione datos de interés para llegar a los estudiantes de una manera interactiva y dinámica poniendo en ellos información relevante para revalorizar en ellos la identidad cultural de la música ecuatoriana.

2.9. Tratamiento y análisis estadístico de los datos

La información será revisada, codificada y representada mediante gráficos y cuadros empleando un software de tabulación de datos para mostrar los resultados de una manera clara y oportuna.

Muestra

Población y muestra de los(as) jóvenes de 18 a 24 años de edad pertenecientes Universidad Técnica de Cotopaxi.

Tabla 2 Muestra

| SECTOR | POBLACIÓN | MUESTRA |
|--|------------------|----------------|
| Jóvenes de 18 a 24 años estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi. | 322 | 100 |
| TOTAL | 322 | 100 |

Fuente: Secretaria de la Unidad Académica de CIYA

Elaborado por: Los Investigadores

2.10. Análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas

2.10.1. Pregunta N° 1 ¿De los siguientes géneros culturales cuáles considera usted que se está perdiendo?

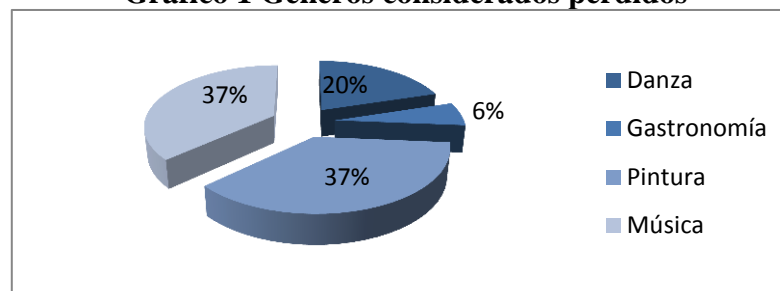
Tabla 3 Géneros considerados perdidos

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Danza | 23 | 20% |
| Gastronomía | 7 | 6% |
| Pintura | 42 | 37% |
| Música | 42 | 37% |
| TOTAL | 114 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 1 Géneros considerados perdidos



Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

2.10.2. Análisis e interpretación de resultados

Por los datos obtenidos se puede alegar que en la encuesta aplicada a los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas y que siete de ellos, es decir el 6% manifiestan que la Gastronomía es la manifestación cultural que se está perdiendo, para veinte y tres encuestados, que constituyen el 20%, consideran que es la danza, mientras que cuarenta y dos estudiantes, que representa el 37% coinciden que la música y pintura son manifestaciones culturales que se están perdiendo.

Por los datos obtenidos se puede concluir que la música y pintura son las culturas con mayor riesgo de pérdida, ya que nos vemos rodeados por nuevas modas.

2.10.3. Pregunta 2 ¿De esta lista de géneros cual prefiere?

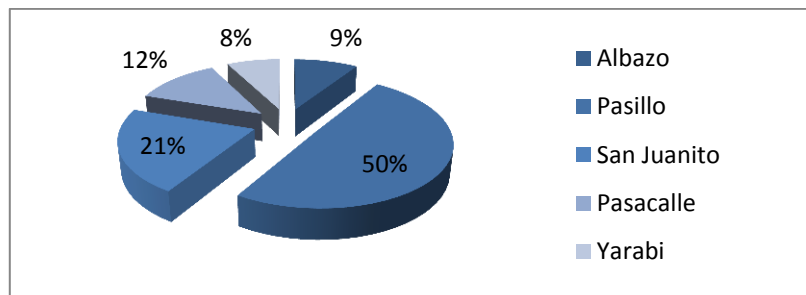
Tabla 4 Géneros preferidos

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Albazo | 12 | 9% |
| Pasillo | 65 | 50% |
| San Juanito | 28 | 21% |
| Pasacalle | 16 | 12% |
| Yarabi | 10 | 8% |
| TOTAL | 131 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 2 Géneros preferidos



Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

2.10.4. Análisis e interpretación de resultados

Por los datos obtenidos los investigadores afirman que, diez de ellos, es decir el 8% manifiestan que prefieren el género yaraví, para doce encuestados, que representan el 9% consideraron que prefieren el albazo, dieciséis estudiantes, que constituye el 12% prefieren el pasacalle, veinte y ocho encuestados, es decir el 21% prefieren sanjuanitos, mientras que sesenta y cinco estudiantes, que equivalen 50% prefieren escuchar pasillos.

Se puede determinar que el género pasillo es el más aceptado y escuchado por los jóvenes, los mismos que consideran al pasillo un símbolo de la música nacional el mismo que ha llegado a escucharse de generaciones en generaciones.

2.10.5. Pregunta 3 ¿Conoce Ud. la historia sobre el origen de la música nacional ecuatoriana?

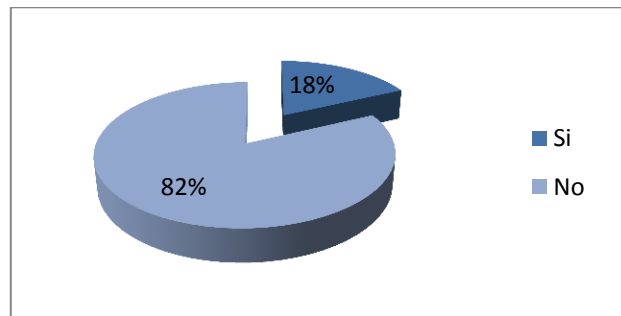
Tabla 5 Historia del origen de la música nacional ecuatoriana

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 18 | 18% |
| No | 82 | 82% |
| TOTAL | 100 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 3 Historia del origen de la música nacional ecuatoriana



Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

2.10.6. Análisis e interpretación de resultados

Tomando en cuenta los datos podemos ratificar que dieciocho de ellos, es decir el 18% manifiestan que conocen la historia sobre el origen de la música nacional ecuatoriana, ochenta y dos encuestados, equivalente al 82% de estudiantes no conocen la historia de la música nacional ecuatoriana.

Por los datos conseguidos se puede manifestar que la mayoría de jóvenes desconocen la historia sobre el origen de la música nacional ecuatoriana, por la falta de difusión de la misma en los diferentes sectores.

2.107. Pregunta 4 ¿De esta lista de cantantes de música nacional, a quiénes conoce?

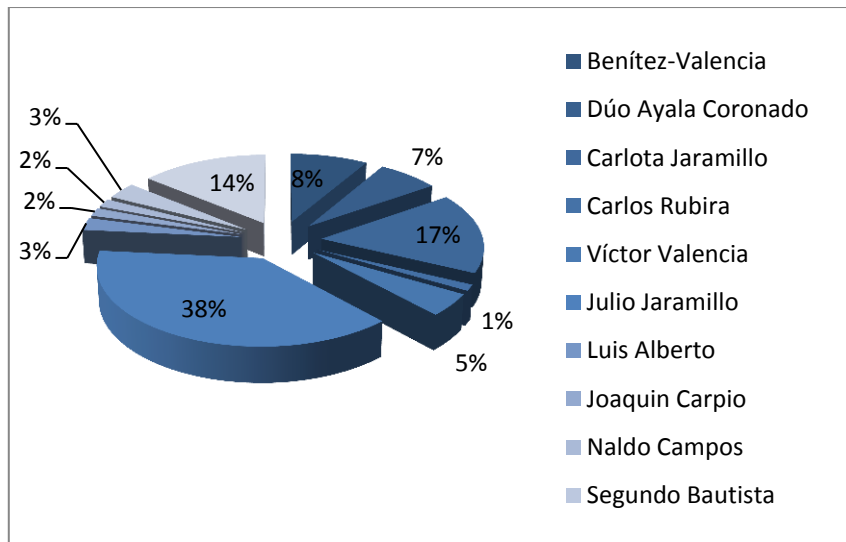
Tabla 6 Cantantes de música nacional conocidos

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------------|------------|-------------|
| Benítez-Valencia | 20 | 8% |
| Dúo Ayala Coronado | 16 | 7% |
| Carlota Jaramillo | 39 | 17% |
| Carlos Rubira | 3 | 1% |
| Víctor Valencia | 11 | 5% |
| Julio Jaramillo | 90 | 38% |
| Luis Alberto | 6 | 3% |
| Joaquin Carpio | 4 | 2% |
| Naldo Campos | 4 | 2% |
| Segundo Bautista | 8 | 3% |
| Hector Jaramillo | 33 | 14% |
| TOTAL | 233 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 4 Cantantes de música nacional conocidos



Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

2.10.8. Análisis e interpretación de resultados

Realizado un análisis de los datos obtenidos se puede mostrar que 3 estudiantes, es decir el 1% consideran que conoce a Carlos Rubia, mientras que 4 jóvenes considera conocer a los interpretes Naldo Campos, Joaquin Carpio, equivalente al 2%, los cantantes Luis Alberto con 6 estudiantes y Segundo Bautista con 8 alcanzan el 3% y mencionan tener conocimientos de estos, 11 encuestados dicen conocer a Víctor Valencia esto es igual al 5%, 16 personas conocen al Dúo Ayala Coronado, lo que corresponde al 7%, 20 encuestados sostienen conocer al Dúo Benítez- Valencia , que pertenece al 8% de los encuestados, 33 estudiantes, considera que conoce a Héctor Jaramillo, mismos que constituyen el 14%, 39 estudiantes, opinan conocer a Carlota Jaramillo, establecen el 17%, mientras que 90 encuestados consideran que conocen a Julio Jaramillo lo que se considera el 38%, es decir que la mayoría de encuestados conocen a este intérprete de la música nacional.

En la encuesta elaborada a los estudiantes, la mayoría sustenta conocer a Julio Jaramillo por ser considerado un icono en la música ecuatoriana.

2.10.9. Pregunta 5 ¿Tiene conocimiento de los instrumentos que utilizan los cantantes para interpretar música nacional?

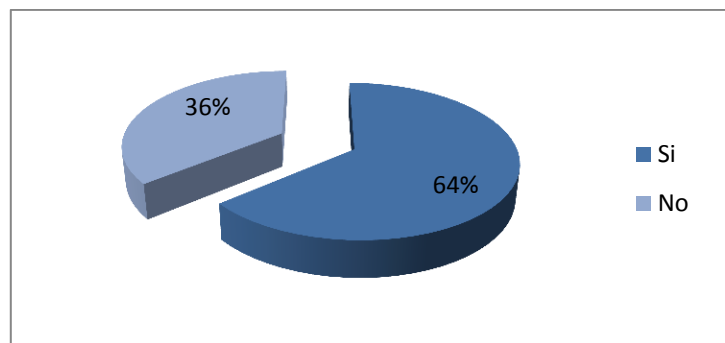
Tabla 7 Instrumentos utilizados

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 64 | 64% |
| No | 36 | 36% |
| TOTAL | 100 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 5 Instrumentos utilizados



Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

2. 10.10. Análisis e interpretación de resultados

A realizar un análisis de los datos obtenido se puede deducir que sesenta y cuatro de ellos, es decir el 64% manifiestan que tienen conocimiento de los instrumentos que utilizan los cantantes para interpretar música nacional, mientras que treinta y seis encuestados, equivalente al 36% de estudiantes dicen no tener conocimiento de los instrumentos que utilizan los cantantes.

La mayoría de los encuestados tienen conocimientos de los instrumentos que utilizan los cantantes para acompañar sus interpretaciones musicales.

2. 10.11. Pregunta 6 ¿Considera Ud. que es necesario elaborar un CD interactivo que contemple información sobre la música nacional y sus géneros?

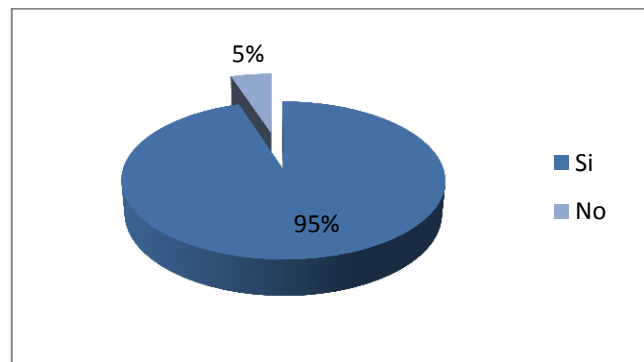
Tabla 8 Elaboración del CD interactivo

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 95 | 95% |
| No | 5 | 5% |
| TOTAL | 100 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 6 Elaboración del CD interactivo



Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

2. 10.12. Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo con los datos obtenidos podemos determinar que noventa y cinco de ellos, es decir el 95% manifiestan que es necesario la elaboración de un CD interactivo que contemple información sobre la música nacional y sus géneros mientras que cinco encuestados, equivalente al 5% consideran que no es necesario la elaboración del CD interactivo que contemple este tipo de información.

La mayoría de encuestados consideran que es necesaria la elaboración de un CD interactivo, que contemple información sobre la música nacional sus intérpretes y géneros que han dejado huellas en la música ecuatoriana.

2. 10.13. Pregunta 7 ¿Considera Ud. Que el uso del CD interactivo permitirá rescatar la Identidad Cultural de los Ecuatorianos?

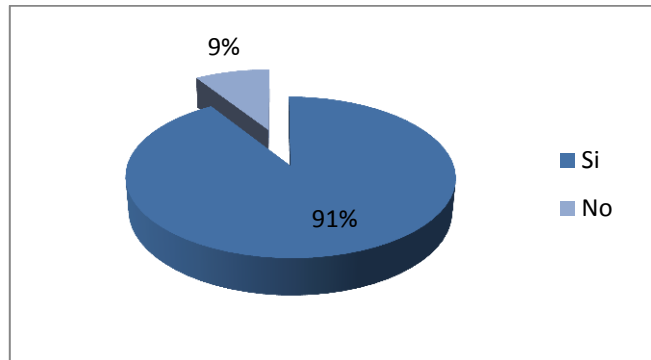
Tabla 9 Uso del CD interactivo

| ALTERNATIVA | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Si | 91 | 91% |
| No | 9 | 9% |
| TOTAL | 100 | 100% |

Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 7 Uso del CD interactivo



Fuente: Encuesta aplicada a los jóvenes de 18 a 24 años de la UTC

Elaborado por: Los Investigadores

2. 10.14. Análisis e interpretación de resultados

Una vez realizado los análisis podemos considerar que noventa y uno de los encuestados, es decir el 91% manifiestan que el uso del CD interactivo permitirá rescatar la Identidad Cultural de los Ecuatorianos, mientras que nueve encuestados consideran que no es factible el uso del CD interactivo para rescatar la Identidad Cultural de los Ecuatorianos.

La colectividad encuestada considera que el uso del CD interactivo permitirá rescatar la identidad cultural en los jóvenes.

2.11. Análisis e interpretación de las entrevistas

Para la ejecución de las entrevistas se tomó en cuenta que los entrevistados tenga conocimientos y personas involucradas en el medio, aptos para aportar un criterio acerca de la realización del proyecto, los mismos que fueron realizados a 4 personas: Un profesor de música, un cantante, y dos docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Entrevistadores:

Juan Carlos Carpio Asimbaya

Carmen del Rosario Ramírez Coque.

Encuestados:

Prof. Fausto Vinicio Villacrés Olmos

Ing. Jaime Adrián Ramos Viteri

Ing. Guido Yauli

Ing. Sandra Peñaherrera

Pregunta

1.- ¿Considera importante rescatar la música nacional en los jóvenes?

Prof. Fausto Vinicio Villacrés Olmos

PROFESOR DE MÚSICA

Interpretación

Antes debemos entender que como docentes uno de los trabajos principales y fundamentales es incentivar a un estudiante en cualquier área. Es muy importante porque es así que el estudiante se va a interesar en aprender. Incentivar a que estudie música nacional es muy complejo, ya que tenemos invasión de música extranjera.

La música nacional se le llama en la actualidad a la música que se produce acá en cualquier género; hasta el mismo rock se lo puede conocer como música nacional,

pero yo me enfoco más como música nacional, en la nuestra, autóctona; por ejemplo, un ‘Sanjuanito’, género que es netamente ecuatoriano.

En el centro autóctono realizamos clases demostrativas; tocamos música nacional para los jóvenes y es una buena estrategia, porque así los jóvenes se entusiasman para aprender. Contamos historias de algunas canciones y nos apoyamos en otras materias como apreciación musical, que hablamos de algunos autores nacionales, compositores, que han hecho historia; por ejemplo, Julio Jaramillo, un artista reconocido a nivel internacional.

Conclusión

La música nacional es uno de los íconos más representativos que tiene el Ecuador; por ello hay que cultivar en niños y jóvenes, que éste género es tan indispensable y que debemos respetar tal y como los Símbolos Patrios.

Pregunta

2.- ¿Cómo vive en los escenarios cuando canta música nacional?

Ing. Jaime Adrián Ramos Viteri

CANTANTE

Interpretación

Disfruto lo que hago, pues es una manera de desestresarme, salir de mis actividades, salir de la rutina, es mi refugio, es una alegría para el alma, permite inspirarse. La música está presente en todo lo que hacemos, hace que el tiempo pase más rápido, mientras se escucha uno se relaja y hace que todo lo hagamos de mejor manera.

Me gusta cantar yaravíes, pasillos, música romántica y hasta salsa a veces. Cuando canto se me olvida todo y canto con el alma como si las letras fueron parte de mi

vida. Junto a su padre canta y comparte el amor a la música nacional desde que era un niño.

Conclusión

Los padres deben inculcar el valor que tiene cada género musical ecuatoriano. La esencia de esta música permite trasladarnos a los momentos más importantes de la vida y su práctica es sinónimo de nacionalidad, de ser cada día más ecuatorianos.

Pregunta

2.- ¿Desde la parte institucional como ve reflejada la música?

Ing. Guido Yauli

VICERRECTOR ACADÉMICO DE LA UTC.

Interpretación

La música es la manifestación de sentimientos, emociones tristes, alegres. El romanticismo en la música podemos mostrar ideas, lo que sentimos. Permite que las actividades que realizamos la hagamos con calma y relajados.

En la música nacional están incluidos el pasillo, albazos, sanjuanitos, yaravíes, pasacalles y otros géneros populares, que son las más representativas en la étnia y cultural del Ecuador.

Diversos géneros foráneos. Un ejemplo es Medardo Ángel Silva, quien cantaba canciones tan tristes que le llevaron a terminar con su vida a los 21 años de edad; y Nicasio Safadi, unos de los grandes exponentes de música nacional, siendo una de sus grandes obras ‘Guayaquil de mis Amores’. Safadi es considerado uno de los grandes exponentes de música nacional, lo que han permitido aumentar la gama musical del país.

A nivel institucional tenemos el departamento de Vinculación Social, el mismo que permite fortalecer nuestra cultura, así como la música con los jóvenes que tienen talento musical y que se forman en la institución.

Al mismo tiempo, se considera que los estudiantes como personas que construyen su propio conocimiento, aportan con sus conciertos como es la música, un tema que permite la inclusión como un asunto de derechos y valores contextualizados social y culturalmente de acuerdo al entorno.

La música nacional es bella, sin duda alguna; el romanticismo, la inspiración en cada canción, pues es referente para generaciones que debemos inculcar y difundir para mantener vivos los recuerdos que las letras de pasillos, yaravíes, se mantengan como 'El Aguacate', interpretada por Julio Jaramillo, entre otros grandes cantantes que inspiran a generaciones.

Conclusión

Podemos concluir que la música es la manifestación de sentimientos, que sin duda la música nacional tiene una gran belleza y que es el sentimiento de expresar lo que un pueblo siente. Es importante difundir música nacional, lo nuestro, para que futuras generaciones mantengan viva la historia y la rica cultura que tenemos.

Ing. Sandra Peñaherrera.

DIRECTORA DE VINCULACIÓN SOCIAL U.T.C.

Interpretación

Desde el ámbito de la vinculación social, se cuenta con un programa de difusión cultural, dirigido por el Lic. Marlon Muñoz. Es el encargado de tres sub ámbitos como son: la danza, el teatro y la música. Cuenta la institución con una escuela de interpretación musical que es dirigida por el profesor Darwin Enríquez. Podríamos decir que la Universidad se ha caracterizado por ser un referente en cuanto tiene que

ver con el tema de fortalecimiento de la identidad cultural de nuestro pueblo, y me refiero a que precisamente ha sido el profesor Darwin Enríquez quien con el grupo de estudiantes universitarios muestran su talento para la música. Luego de un proceso de elección a los estudiantes talentosos, se ha logrado formar artistas encaminados a defender nuestra cultura que actualmente está desapareciendo. Digamos que se van introduciendo en el entorno nuevas culturas o que forman parte de nuevas identidades que no tienen nada que ver con la nuestra y con otros estilos de música como es el reggaetón, el pop, que sin querer, sin que sea malo, no cuentan con un contenido que rescate los valores de nuestra Patria. Entonces, el profesor Darwin Enríquez se ha involucrado mucho en la necesidad de implementar valores en los jóvenes artistas que pericialmente defiendan y rescaten lo nuestro.

La institución se ha caracterizado por ser un referente en el ámbito de la defensa de la identidad cultural como pueblo, como nación y estamos trabajando actualmente en un proyecto importante muy valioso, que es el proyecto por los pasillos de Cotopaxi, que tienen una colección de 12 pasillos dedicados a los siete cantones de la provincia, más otros; esto como una muestra de lo que la Universidad hace.

En el ámbito de la música, la institución universitaria se ha caracterizado por expresar la música, el fortalecimiento de la identidad, valores y principalmente, lograr el rescate de la identidad cultural que hoy se está perdiendo, no sólo con este proyecto de los pasillos, sino con otros proyectos de música inédita escritos por el profesor Darwin Enríquez, e interpretada por los alumnos de la universidad con talento musical, la misma que tiene contenidos a la defensa de recursos naturales de rechazo a la pobreza y la miseria que atraviesan los pueblos.

Conclusión

Las instituciones educativas deben mantener y fortalecer la cultura que permite identificar de los demás pueblos, crear proyectos que incentiven a los jóvenes a hacer vivaces nuestras tradiciones, y sobre todo, reconocer los talentos que poseen los estudiantes.

2.12. Verificación de la Hipótesis

El diseño de un CD interactivo ilustrado de la música nacional, impulsará en los jóvenes a apreciar la música ecuatoriana y ayudará a rescatar la identidad cultural en los jóvenes de 18 a 24 años de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Una vez que se ha aplicado los instrumentos, se ha procesado, analizado y aceptado la hipótesis planteada, determinando la necesidad de la elaboración del Cd para el proceso de aprendizaje e información de la música nacional. También se ve necesaria la aplicación de la interactividad, pues ésta garantiza dinamismo e interés al momento de ser presentada al grupo objetivo. Estas características corresponderán a la revalorización de la música ecuatoriana, con el objetivo de optimizar la práctica y el aprendizaje de los mismos, para obtener un mensaje positivo del desarrollo de la historia. La finalidad de este trabajo es reconstruir las bases fundamentales del desarrollo de la sociedad ecuatoriana, en torno a su identidad.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1 Desarrollo de la Propuesta

3.1.1. Título

Música nacional tradicional, empleando la ilustración para rescatar la identidad cultural en los estudiantes.

3.1.2 Presentación

La presente investigación se basa en una aplicación multimedia que permite conocer acerca de la música nacional de una manera interactiva, tema que en la Universidad Técnica de Cotopaxi fomentará la cultura musical en los estudiantes universitarios.

La propuesta desarrollada por el grupo investigador se constituye en una herramienta didáctica, que permitirá a los jóvenes llegar al entendimiento del tema con una propuesta innovadora, cambiando la forma tradicional de proporcionar información.

El CD interactivo está desarrollado en los programas con softwares de diseño y animación, siendo unas de las mejores herramientas para el desarrollo de aplicaciones multimedia; mediante el uso de estos softwares se implementaron una serie de efectos de animación, dando un mejor atractivo a la propuesta.

Las ilustraciones que forman parte del CD interactivo están enfocados en un estilo de ilustración juvenil, para causar mayor interés en los jóvenes, facilitando la retención de información; permitiendo transmitir la temática propuesta de una forma más amigable y entretenida.

3.2. Justificación

Este proyecto es importante porque permite mantener vivo los géneros musicales propios del país, mediante información clara y didáctica que rodea el entorno cultural, que se transmiten en generaciones, manteniendo las raíces, valores y costumbres que hace auténtico y único a Ecuador en cualquier parte del mundo.

Es relevante porque aporta a la ciudad a conocer la identidad propia del lugar.

Serán beneficiarios los jóvenes, ya que son quienes están rodeados de mucha información, por ende son más frágiles y adoptan a su vida otra cultura, haciendo a un lado su propia raíz y cultura.

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

✓ Diseñar un CD interactivo de Música Nacional Tradicional, empleando técnicas de ilustración, para revalorizar la identidad cultural, en los estudiantes de la Unidad Académica Ciencia de la Ingeniería y Aplicadas U.T.C.

3.3.2. Objetivos específicos

✓ Elaborar una guía interactiva multimedia, para revalorizar los géneros, historia e instrumentos de la música tradicional del Ecuador en los jóvenes de 18 a 24 años.

✓ Ilustrar a los intérpretes destacados de cada género musical, empleando el comic para generar interés en los jóvenes por la música ecuatoriana.

- ✓ Facilitar en el uso del CD interactivo para dar a conocer los diferentes géneros que existen dentro de la música ecuatoriana a los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.4. Descripción de la propuesta

Esta investigación se proyecta a contribuir al medio cultural con ideas creativas e innovadoras para la difusión de la música nacional y sus géneros; mediante las técnicas que ofrece el diseño multimedia y tomando en cuenta los adelantos tecnológicos, creando una guía interactiva e ilustrada de la música tradicional ecuatoriana, que permitirá a los jóvenes aprender de manera dinámica y a los educadores contar con un instrumento que permita la enseñanza e incentivar a escuchar nuestra música y cada vez se renueve con ritmos actuales y no perder la esencia de ser ecuatorianos.

Previamente realizado el proceso de investigación y tomando en cuenta las características y requerimientos, la aplicación de la guía se realizó a través de un CD interactivo, ya que éste permitirá llegar de manera adecuada a los usuarios. Para el interés de los mismos, contará con información necesaria pero sencilla para el fácil y rápido aprendizaje del receptor; incluimos además, videos e ilustraciones referentes al tema que permitirán ampliar el conocimiento.

3.5. Desarrollo de la propuesta

Una vez aplicados los métodos, técnicas e instrumentos de investigación, se determina que es necesario el desarrollo y aplicación de la presente investigación, pues con el proceso se ve evidente que en la Universidad Técnica de Cotopaxi, de la ciudad de Latacunga, no cuenta con una investigación como ésta, que ayude a tener información de la cultura, mucho menos de la música nacional, lo que ha conllevado a que muchos cantantes de música nacional sean poco reconocidos. Por otro lado, al aplicar las encuestas, los estudiantes manifiestan tener gusto por la música nacional;

se observó que los jóvenes no conocen a ciencia cierta gran cantidad de información acerca de la música nacional.

3.5.1. Usabilidad y accesibilidad

Tomando en cuenta que el grupo objetivo al cual va dirigida la investigación, son jóvenes de 18 a 24 años, se ha establecido una variedad de géneros musicales y temas que permitan de manera ordenada, eficiente y al mismo tiempo, satisfacer las necesidades informativas del usuario, lo cual detallamos en la estructura de organización multimedia.

Los niveles de interactividad aplicados permiten al usuario desplazarse de manera libre a través de las interfaces; el utilizar un mismo diseño para los links en todas las interfaces permite al usuario tener un esquema fácil de manejar y recordar cada momento que se encuentre dentro del producto. La diagramación utilizada en el proyecto tiene como finalidad satisfacer los gustos gráficos del target.

3.6. Contenidos de los temas del CD interactivo

3.6.1. Estructura de organización

La estructura organizacional en el proceso multimedia permite identificar de manera considerable cómo se va a distribuir la información para satisfacer las necesidades de la investigación y el target al cual va dirigido. La estructura organizacional del CD interactivo es de tipo compuesta, caracterizada por combinar dos estructuras de organización, permitiendo al usuario navegar libremente en la interfaz; en las alternativas principales con mayor libertad que en las alternativas secundarias, pues estas últimas que se encuentran limitadas por presentaciones lineales que exigen un retorno obligatorio a la opción principal fijado así, para que los datos se organicen con lógica.

3.6.2. Intro

La propuesta inicia con una introducción, la misma que presentará una bienvenida para el usuario, con la animación del logo como una bienvenida y a la vez presentar la marca que se da a la investigación.

Contenidos:

Inicio

Una breve introducción para el usuario, con ilustraciones de cantantes que trata la investigación.

3.6.3. Escena principal “Música Tradicional Ecuatoriana”

Este tema trata acerca de la historia, géneros, música, cantantes destacados, instrumentos que utilizan los cantantes ecuatorianos, así como información curiosa de los intérpretes que trata el presente proyecto para satisfacer diferentes inquietudes que las personas interesadas tengan referente a este tema.

Contenidos:

- ✓ Historia
- ✓ Géneros Musicales
- ✓ Música
- ✓ Instrumentos musicales
- ✓ Sabías que

3.6.4. Tema “Historia”

En el presente tema trata de describir en origen de la música nacional y los géneros a tratar en la propuesta.

Contenidos:

- ✓ Música Nacional
- ✓ San Juanito
- ✓ Pasacalle

- ✓ Pasillo
- ✓ Albazo
- ✓ Yaraví

3.6.5. Tema “Géneros Musicales”

Este tema da a conocer cantantes destacados que dejaron un gran legado en la música nacional ecuatoriana, considerando dos por cada género a tratar en el proyecto.

Contenidos:

- ✓ San Juanito
 - Segundo Vasco
 - Héctor Jaramillo
- ✓ Pasacalle
 - Carlos Rubira
 - Víctor Valencia
- ✓ Pasillo
 - Carlota Jaramillo
 - Julio Jaramillo
- ✓ Albazo
 - Joaquín Carpio
 - Naldo Campos
- ✓ Yaraví
 - Dúo Benítez-Valencia
 - Dúo Ayala Coronado

3.6.6. Tema “Música”

En este punto se presentará música de cada uno de los intérpretes por géneros, lo que permitirá identificar las canciones por cantantes de una manera interactiva, tomando en cuenta el mecanismo con el que funciona una rockola, lo que hará interactivo y atractivo el proyecto.

Contenidos:

- ✓ San Juanito

- ✓ Pasacalle
- ✓ Pasillo
- ✓ Albazo
- ✓ Yaraví

3.6.7. Tema “Instrumentos Musicales”

Este contenido permitirá conocer el significado de los instrumentos musicales ecuatorianos más utilizados para acompañar las canciones, con ilustraciones de cada uno de los mismos, lo que permitirá conocer a cada instrumento.

Contenidos:

- ✓ Guitarra
- ✓ Requinto
- ✓ Pingullo
- ✓ Dulzaina
- ✓ Caja-Tambor
- ✓ Flauta para Guagua
- ✓ Bocina de Huarumo
- ✓ Huancara
- ✓ Caja de Concha
- ✓ Bandolín

3.6.8. Tema “Sabias que”

En este tema se da a conocer información relevante de cada uno de los interpretas que trata el proyecto.

Contenidos:

- ✓ Dúo Benítez-Valencia
- ✓ Dúo Ayala Coronado
- ✓ Carlos Rubira

- ✓ Víctor Valencia
- ✓ Joaquín Carpio
- ✓ Naldo Campos
- ✓ Carlota Jaramillo
- ✓ Julio Jaramillo
- ✓ Segundo Vasco
- ✓ Héctor Jaramillo

3.6.9. Interfaz

En el diseño del CD se trata de poner en práctica procesos orientados a construir un contacto útil y práctica, en un entorno de ilustraciones, texto y sonoros, que lleva consigo el desarrollo de la tecnología multimedia para lo cual intervienen el emisor, el receptor y el mensaje.

3.7. Desarrollo del logotipo

El logotipo permite identificación de un producto, marca comercial, grupo, institución o grupo, la cual debe tener características sencillas para que el logotipo tenga buena aceptación por la sociedad.

3.7.1. Boceto y selección del logotipo

Se realizaron diferentes bocetos del logotipo para identificar la propuesta, con el objetivo de seleccionar el boceto que tenga mayor atractivo visual y sea adecuado para utilizarlo en el CD interactivo.

Gráfico 8 Bocetos del logotipo



Elaborado por: Los Investigadores

3.7.2. Determinación del logotipo

En la elaboración del logotipo, música tradicional ecuatoriana se ha considerado dos elementos principales: en primero la tipografía, donde se consideró que se usará tipografía sin serifa, por ser una tipografía fácil de leer y es más adecuada para diseños interactivos y web en las palabras “música” y “tradicional ecuatoriana”. Para la aplicación de colores se tomó los símbolos patrios, así como la estilización de una guitarra por ser el instrumento más utilizado en la música ecuatoriana.

3.8. Digitalización e ilustración del logotipo elegido

Una vez realizado y elegido el boceto del logotipo para la realización de la propuesta, se procedió a digitalizar la imagen e ilustrarla con uso de un software para vectorizar, para obtener una buena calidad en resolución. Siendo el elegido un logotipo, el cual está formado por la estilización de una guitarra representativa de la música nacional ecuatoriana y del texto “música tradicional ecuatoriana”.

3.8.1. Boceto semiterminado

Gráfico 9 Boceto semiterminado



Elaborado por: Los Investigadores

3.8.2. Boceto terminado

El logotipo consta de dos partes: imagen y texto.

Imagen: Corresponde a la estilización de la guitarra por ser el instrumento más utilizado, con los colores amarillo, azul y rojo, por ser colores de los símbolos patrios.

Texto: Corresponde a las palabras "música tradicional ecuatoriana".

3.9. Justificación del isologotipo

Se elaboró con una tipografía clara y de fácil comprensión; se usará tipografía sin serifa, para la palabra “música” se utilizó la tipografía Bauhaus 93, en las palabras “tradicional ecuatoriana” hemos aplicado la tipografía Code light, para la aplicación de colores se tomó en cuenta la estilización de la guitarra por ser el instrumento de donde nació el pasillo, ya que este género es el más representativo con los colores tricolor ecuatoriano, es decir, amarillo, azul y rojo.

El pasillo ha sido el tipo de música que se acercó más, cuenta la historiadora Jenny Estrada, quien dirige el Museo de la Música Popular Julio Jaramillo, ubicado en el Puerto Santa Ana, en Guayaquil. Se consideró factible aplicar los colores amarillo, azul y rojo, en relación con el tricolor ecuatoriano.

3.9.1. Justificación Tipográfica

Para la elaboración del logotipo se tomó en cuenta con una tipografía clara y de fácil comprensión; se usará tipografía sin serifa.

Para la palabra “música” se utilizó la tipografía Bauhaus 93 muy usada en diseños con reminiscencias de los años 20 con líneas simples, limpias y contraformas sin cerrar. Las palabras “tradicional ecuatoriana” se aplica la tipografía Code light, una tipografía moderna y elegante para darle realce y contraste con relación a las demás tipografías que se aplican en el proyecto

3.14.1. Bauhaus 93

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

3.14.1. Code light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

()%#@!¿?&\$^"'* <>/ *- +

0123456789

Gráfico 10 Boceto final



Elaborado por: Los Investigadores

3.9.1. Logo a escala de grises

El logo puede requerir el uso a escala de grises por lo que se consideró aplicar los tonos que debe llevar cuando sea necesario su uso.

Gráfico 11 Logo a escala de grises

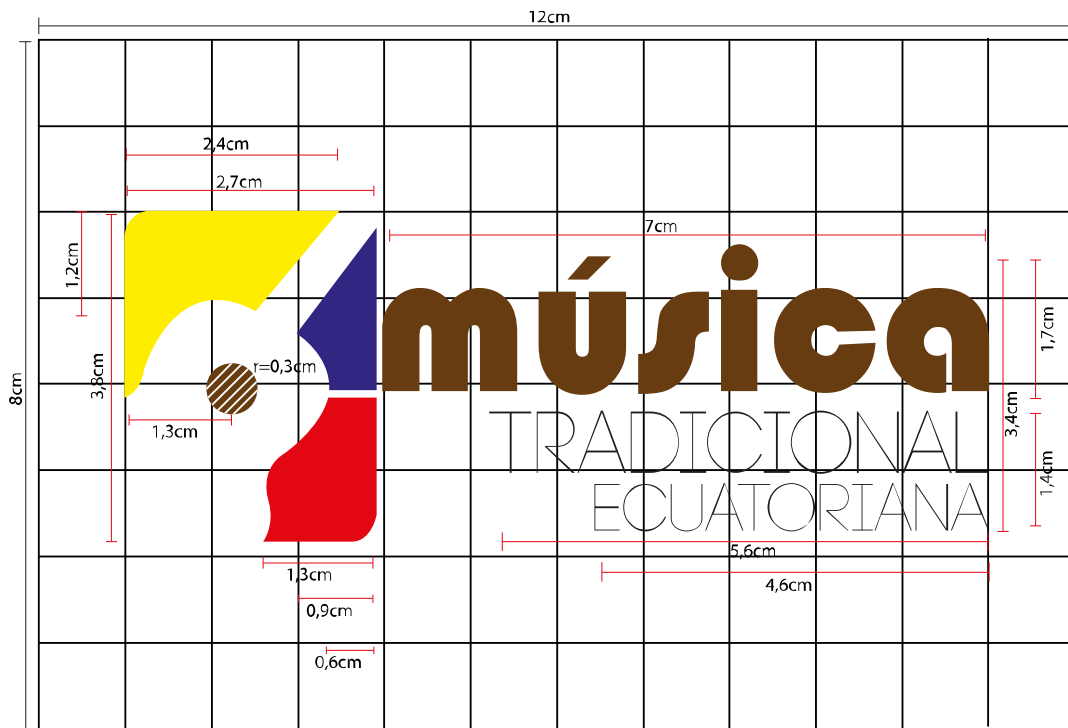


Elaborado por: Los Investigadores

3.10. Diagramación en retícula

La construcción en retícula facilita conocer las medidas de cómo está elaborado el logotipo, especificando cada uno de sus elementos, facilitando el uso.

Gráfico 12 Diagramación en retícula



Elaborado por: Los Investigadores

3.11. Variación del logotipo

La variación ayuda a que las personas utilicen de forma adecuada el logotipo cuando éste lo amerite.

Gráfico 13 Variaciones del logo

✓ Se puede justificar la tipografía.



✓ Si en un caso amerita se puede unir el logotipo con la tipografía como se explica en el gráfico.



✓ También se puede justificar la tipografía como se puede observar en el ejemplo.



Elaborado por: Los Investigadores

3.12. Restricciones del logotipo

Las restricciones ayudan a mantener una correcta forma de uso del logotipo al momento de aplicar en un diseño.

Gráfico 14 Restricción de ubicación

✓ No cambiar la ubicación de los elementos del logo.



- ✓ No cambiar el tamaño de la tipografía.



- ✓ No cambiar la posición de la tipografía.



- ✓ No cambiar los colores del logotipo.



Elaborado por: Los Investigadores

3.13. Escalas del logotipo

Permite conocer el tamaño mínimo al que puede ser utilizado el logotipo, lo que permite visualizar sin perder los valores cromáticos y visuales.

Gráfico 15 Escalas



Elaborado por: Los Investigadores

3.14. Justificación cromática de logotipo.

La cromática fue elegida en base a los colores de los símbolos patrios, los cuales representan la identidad como ecuatorianos. A continuación se explica en la siguiente tabla, con sus diferentes valores en CMYK y RGB.

Tabla 10 Justificación cromática

| Color | CMYK | RGB | Justificación |
|---|-----------------|-------|--|
| Amarillo  | Código #FFED00 | | Significa diversión, inteligencia, juventud, belleza, traición, sensualidad, creatividad, representa el oro, la abundante riqueza de la agricultura y los grandes recursos de que está dotado el país. |
| | C=0 | R=255 | |
| | M=0 | G=237 | |
| | Y=100 | B=0 | |
| Azul  | Código # 172983 | | Se relaciona con estabilidad, profundidad, lealtad, confianza, simpatía, sabiduría, inteligencia, fe, verdad, eternidad. También representa el océano, el claro y limpio cielo ecuatoriano. |
| | C=100 | R=23 | |
| | M=100 | G=41 | |
| | Y=0 | B=131 | |
| Rojo  | Código # E2001A | | Se asocia al color rojo el fuego la sangre simboliza, sensualidad, amor. Además representa la sangre vertida por los héroes que legaron a los conciudadanos Patria y Libertad. |
| | C=0 | R=226 | |
| | M=100 | G=0 | |
| | Y=100 | B=26 | |
| Cafe  | Código # 673B15 | | Es el color de la tierra es el oscurecimiento del amarillo, lo que significa tristeza, por otro lado es goce y deleite ya que se asocia al vigor, fuerza, solidaridad, confianza y dignidad. |
| | C=0 | R=255 | |
| | M=0 | G=237 | |
| | Y=100 | B=0 | |
| | C=0 | | |

Elaborado por: Los Investigadores

3.15. Bocetaje y digitalización de personajes

El boceto también es conocido como esbozo o borrador, es un dibujo que se realiza de forma breve sin detalles para representar ideas de lugares, personas u objetos en un papel; mientras que digitalizar es la forma como una imagen, texto, fotos, formas, sonido, movimiento, se convierten en un tratamiento informático.

Cabe mencionar que para el desarrollo de las ilustraciones se utilizó un estilo juvenil, tomando en cuenta que CD interactivo va dirigido a todo público que desee cultivar sus conocimientos sobre tema, en especial el público juvenil.

Para finalizar el trabajo se empleó la ilustración digital con cromática adecuada a cada personaje combinando con colores reales brindando mayor realismo a las ilustraciones para llamar la atención del grupo objetivo.

3.15.1. Dúo Benítez-Valencia

Gonzalo Benítez (primera voz) y Luis Valencia (segunda voz),

Gráfico 16 Dúo Benítez-Valencia



Elaborado por: Los Investigadores



Elaborado por: Los Investigadores

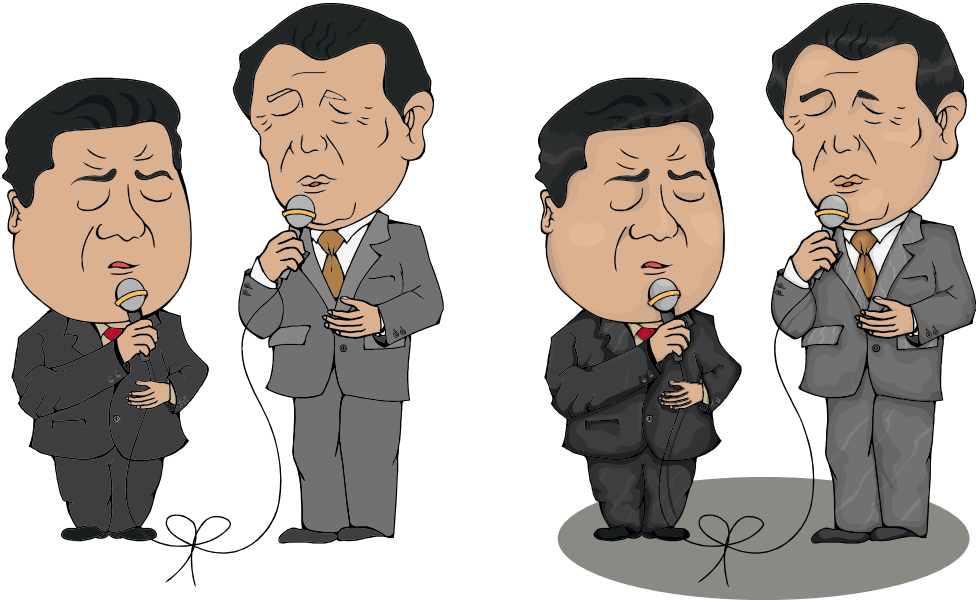
3.15.2. *Dúo Ayala Coronado*

Oswaldo Alfredo Ayala y Adriano Washington Coronado.

Gráfico 17 Dúo Ayala Coronado



Elaborado por: Los Investigadores



Elaborado por: Los Investigadores

3.15.3. Joaquín Carpio

Gráfico 18 Joaquín Carpio



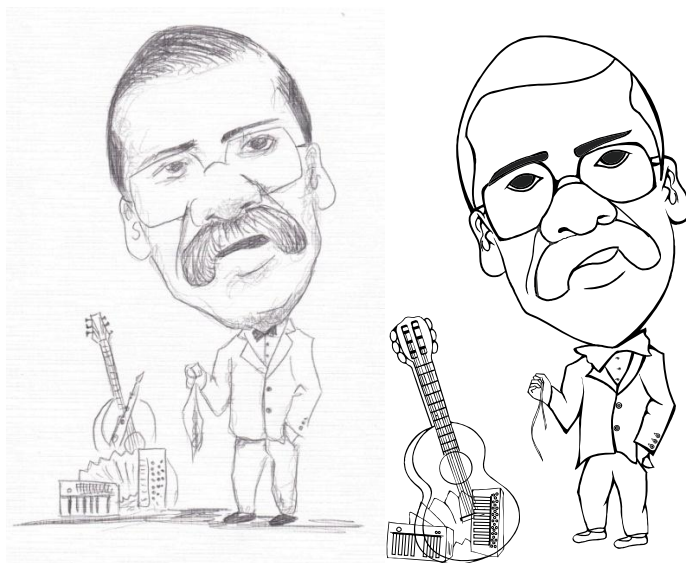
Elaborado por: Los Investigadores



Elaborado por: Los Investigadores

3.15. 4. Naldo Campos

Gráfico 19 Naldo Campos



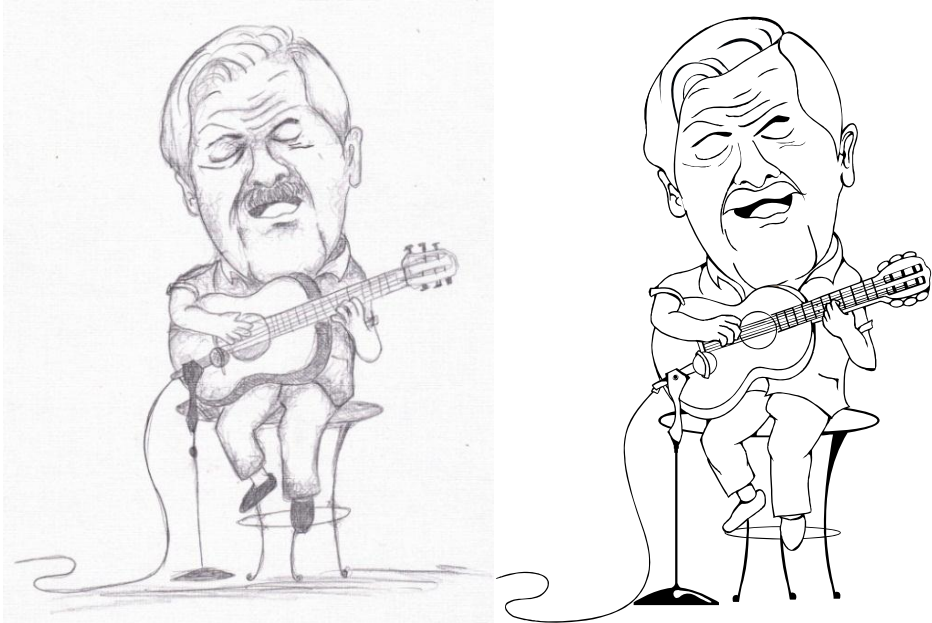
Elaborado por: Los Investigadores



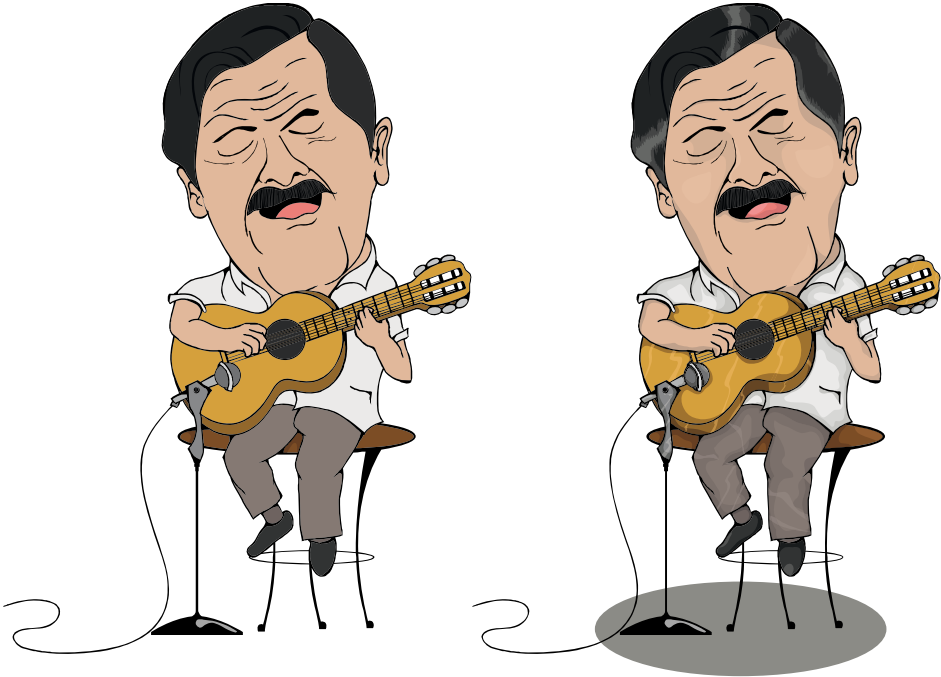
Elaborado por: Los Investigadores

3.15.5. Carlos Rubira

Gráfico 20 Carlos Rubira



Elaborado por: Los Investigadores



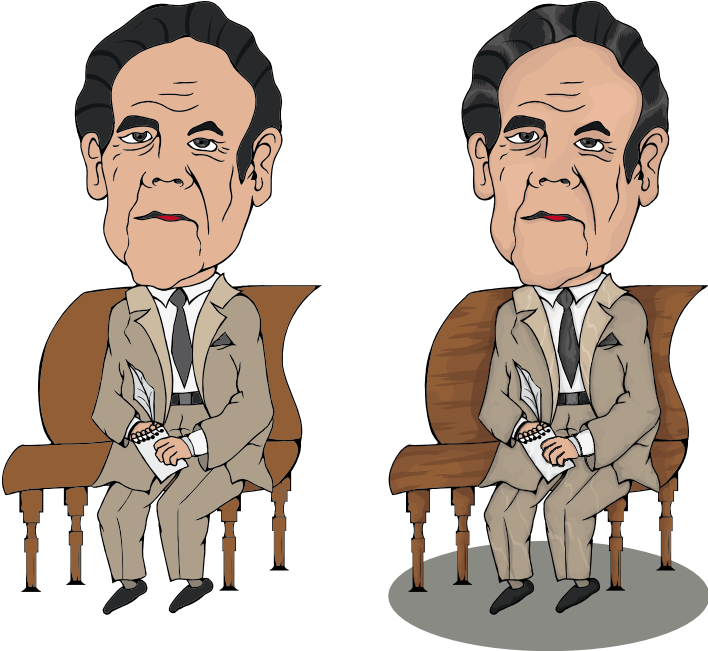
Elaborado por: Los Investigadores

3.15.6. Víctor Valencia

Gráfico 21 Víctor Valencia



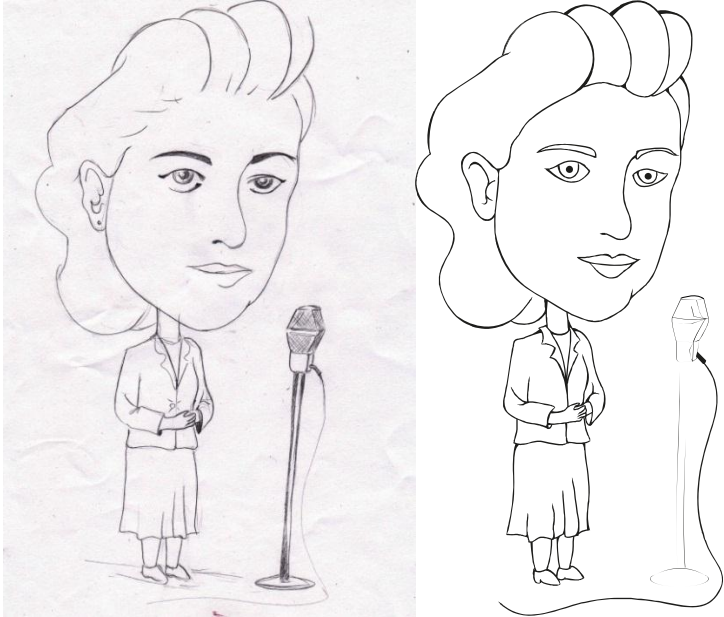
Elaborado por: Los Investigadores



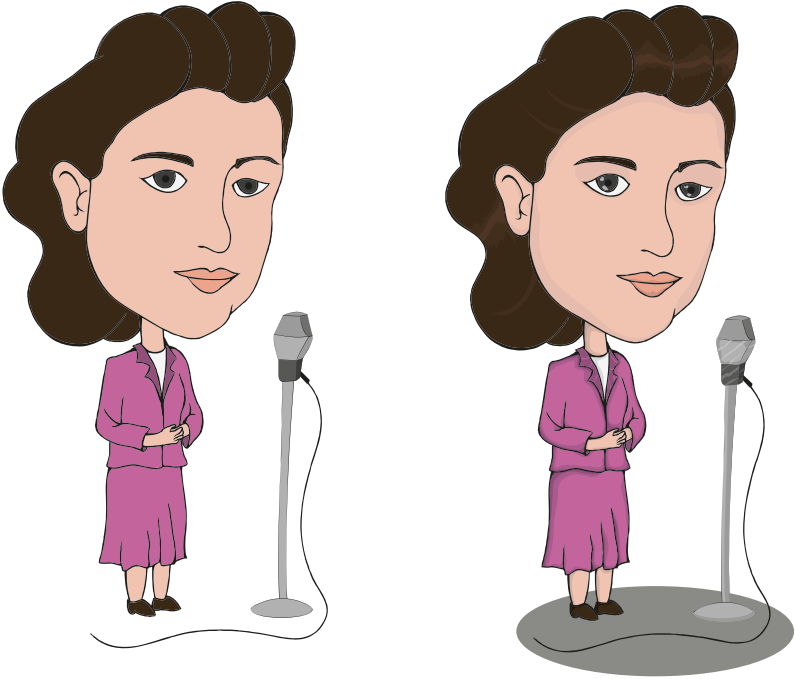
Elaborado por: Los Investigadores

3.15.7. Carlota Jaramillo

Gráfico 22 Carlota Jaramillo



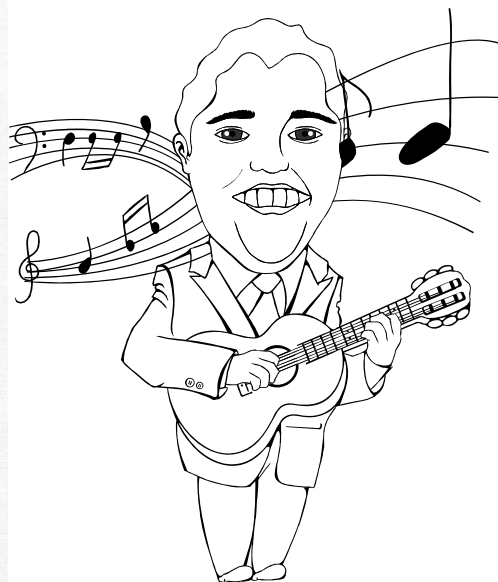
Elaborado por: Los Investigadores



Elaborado por: Los Investigadores

3.15.8. Julio Jaramillo

Gráfico 23 Julio Jaramillo



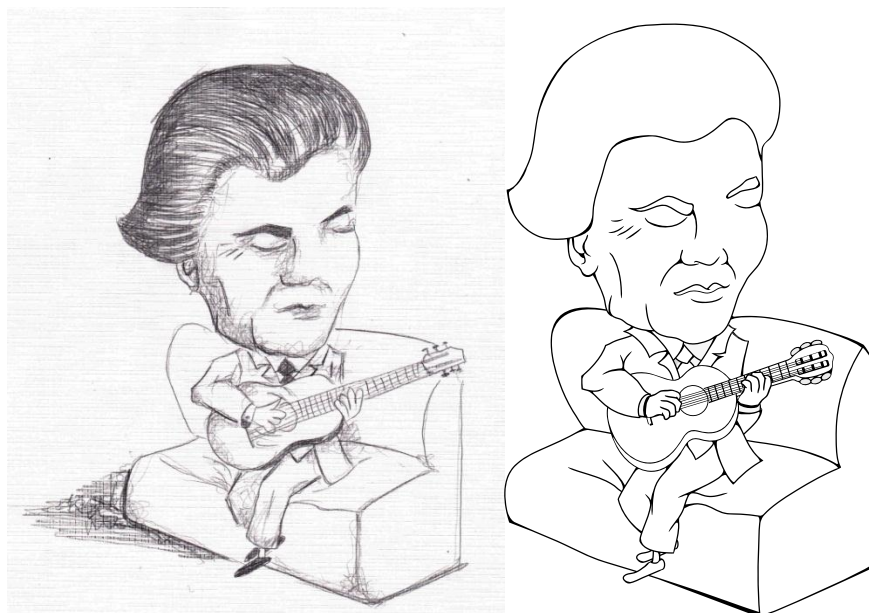
Elaborado por: Los Investigadores



Elaborado por: Los Investigadores

3.15.9. Segundo Vasco

Gráfico 24 Segundo Vasco



Elaborado por: Los Investigadores



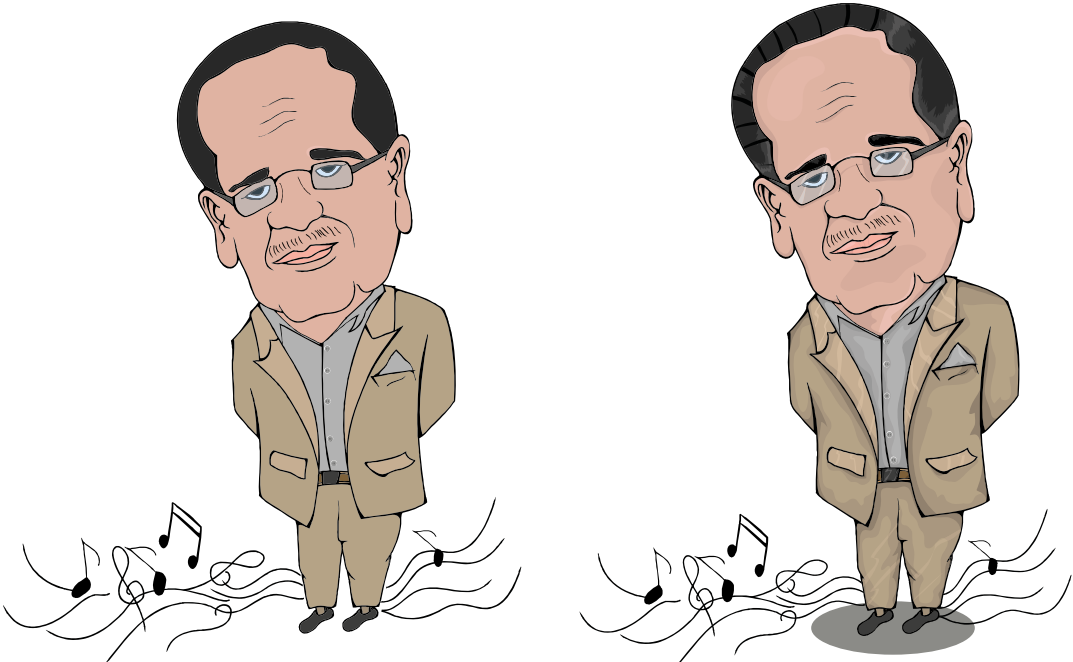
Elaborado por: Los Investigadores

3.15.10. Héctor Jaramillo

Gráfico 25 Héctor Jaramillo



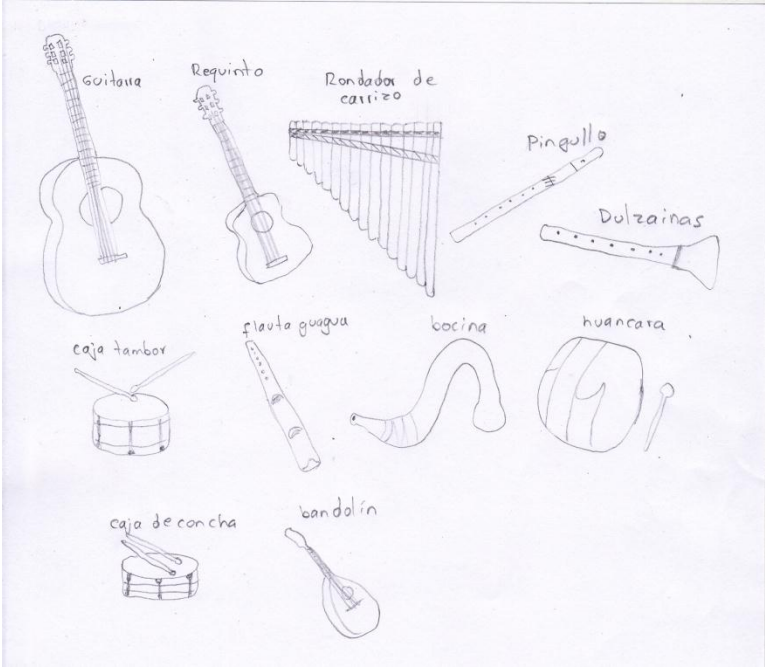
Elaborado por: Los Investigadores



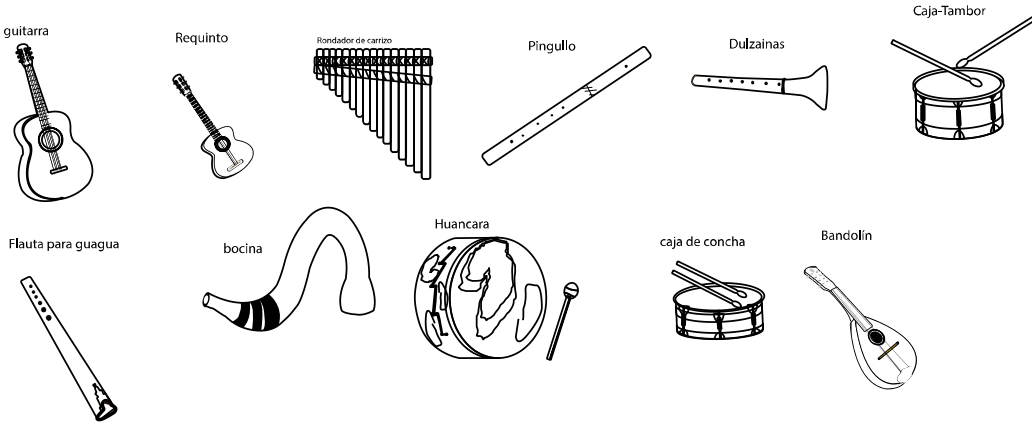
Elaborado por: Los Investigadores

3.15.11. Instrumentos musicales ecuatorianos

Gráfico 26 Instrumentos musicales



Elaborado por: Los Investigadores



Elaborado por: Los Investigadores

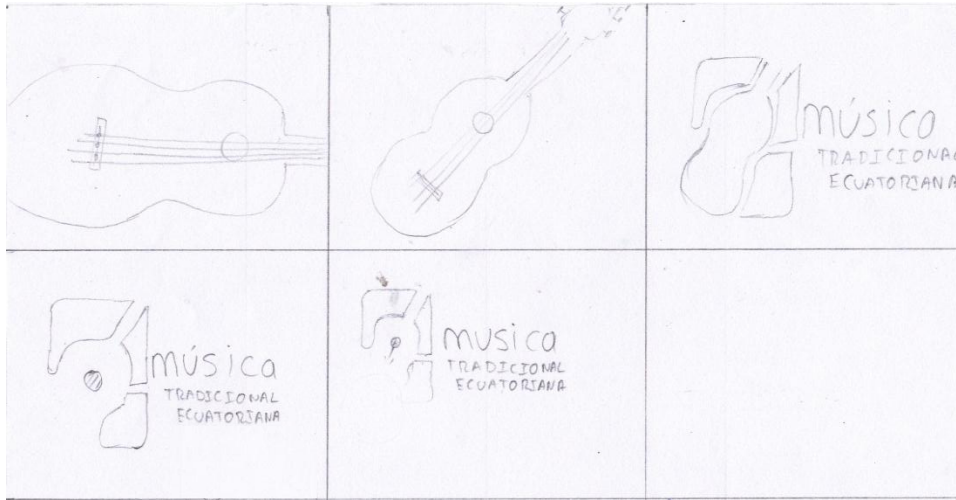


Elaborado por: Los Investigadores

3.16. Bocetaje y selección de las escenas del CD interactivo

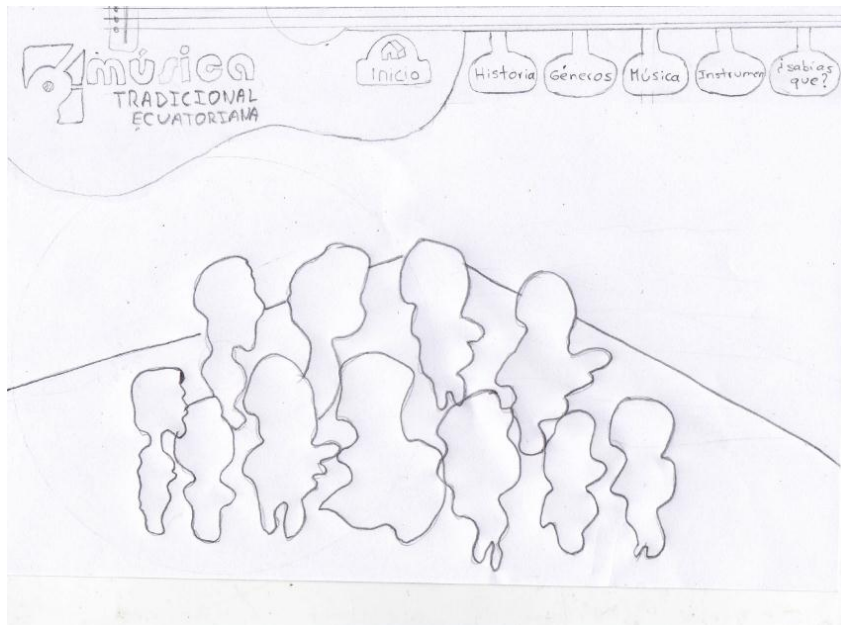
En la composición del CD interactivo se realizaron seis escenas las cuales son: escena de introducción (intro), escena del menú principal, las escenas de historia, géneros, música, instrumentos y sabías que.

Gráfico 27 Boceto intro



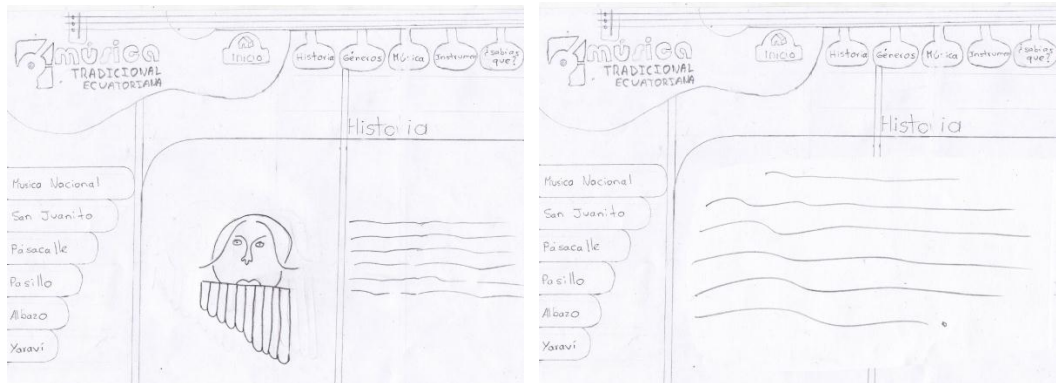
Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 28 Boceto inicio



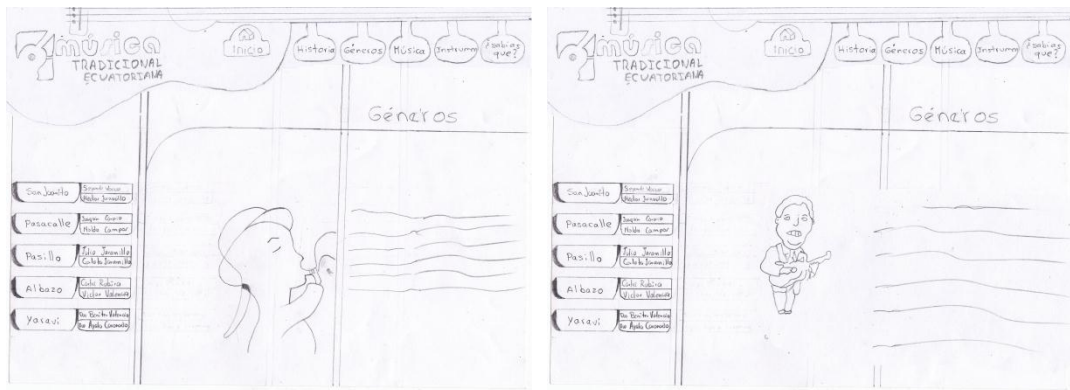
Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 29 Boceto historia



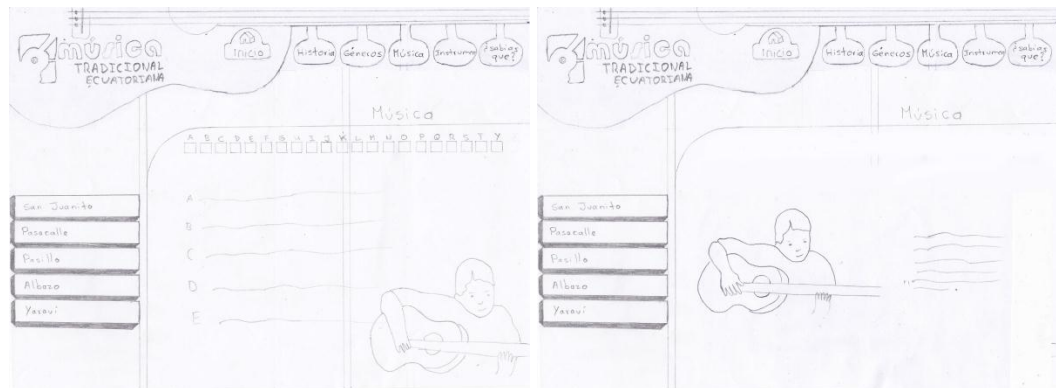
Elaborado por: Los Investigadores

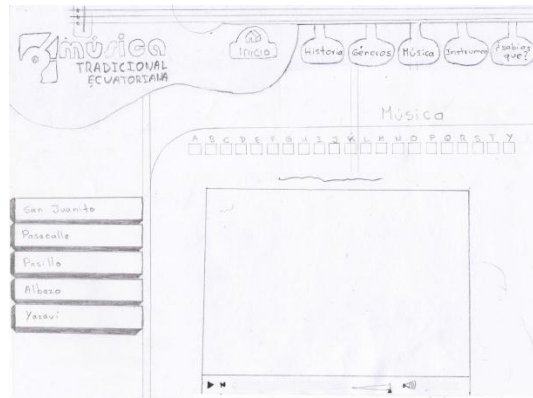
Gráfico 30 Bocetos géneros



Elaborado por: Los Investigadores

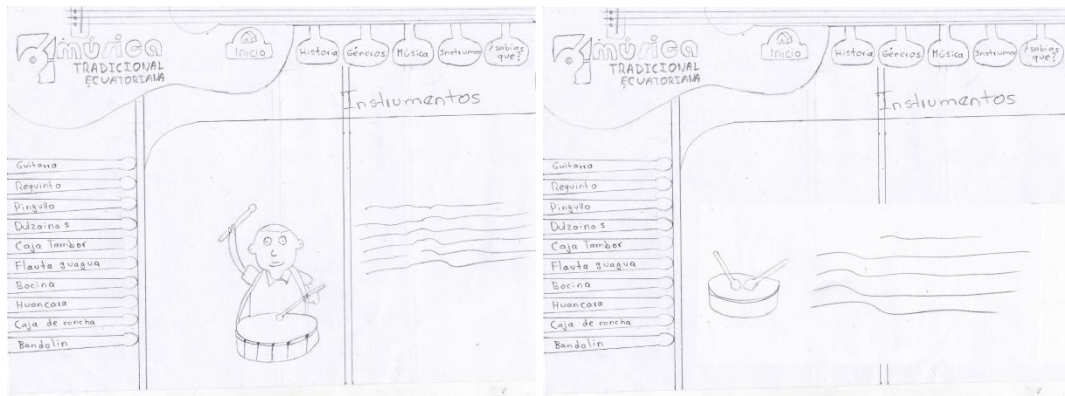
Gráfico 31 Bocetos música





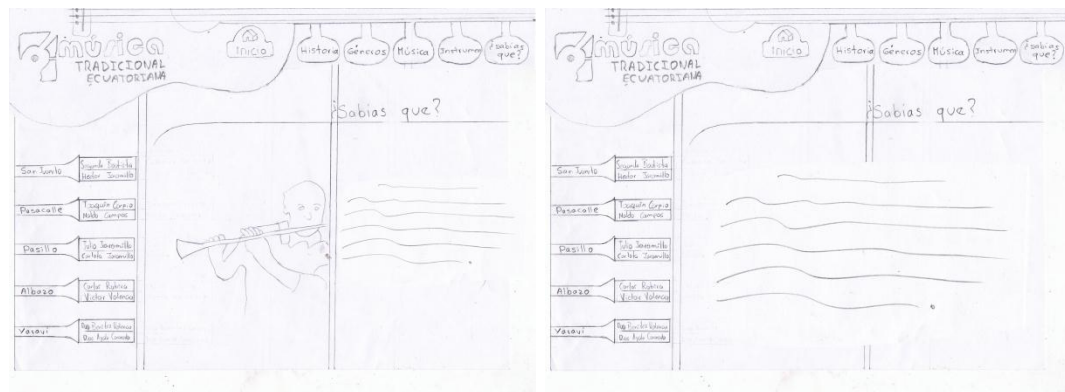
Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 32 Bocetos instrumentos



Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 33 Bocetos sabías que



Elaborado por: Los Investigadores

3.17. Proceso de elaboración de CD interactivo

3.17.1. Elaboración de la intro

Para la elaboración de la introducción se tomó como referencia los siguientes elementos:

La guitarra.- Por es el instrumentos más representativo de la música ecuatoriana.

El logo.- Para dar a conocer la imagen que queremos dar a conocer.

Botón inicio.-El cual permite trasladarse a la siguiente escena de menú principal de la aplicación.

Para la elaboración de la intro se vectorizaron los elementos en adobe illustrator por capas para importarlos en adobe after effects, luego se procedió a realizar las animaciones.

Gráfico 34 Elaboración de la intro



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe After Effects

3.17.2. Elaboración de la escena inicio.

Los elementos que componen esta escena son: el título "inicio", los botones de cada tema que contiene el CD, los mismos que son la estilización de las clavijas de una guitarra, que permiten iniciar la aplicación, ilustraciones cómicas en homenaje a cantantes destacados de la música tradicional ecuatoriana.

Gráfico 35 Elaboración escena inicio



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Illustrator



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Flash Professional

3.17.3. Elaboración de la escena historia

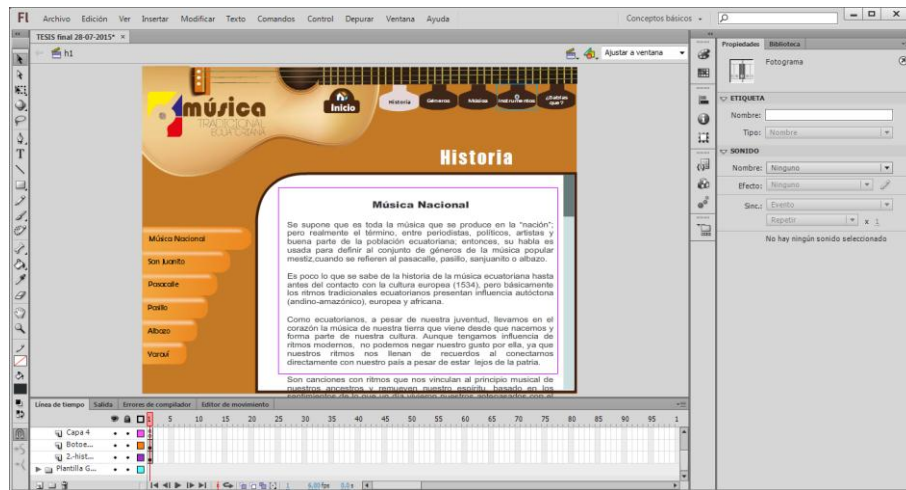
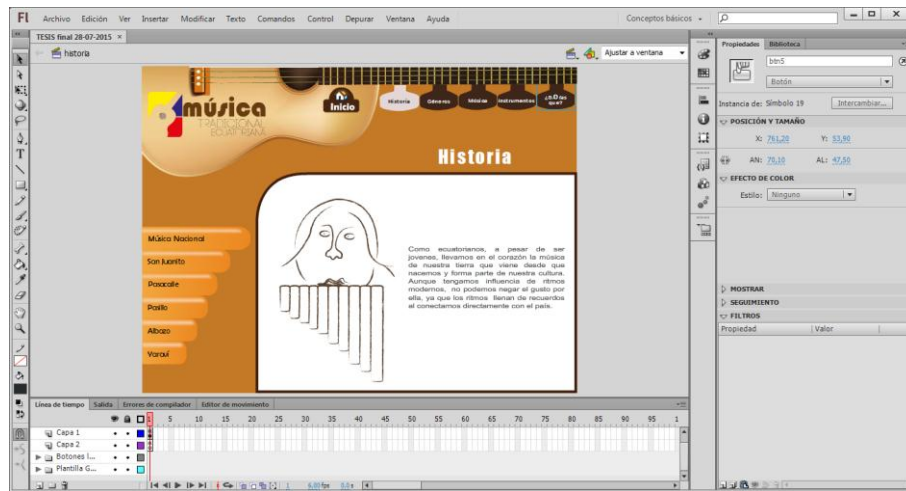
En la escena historia se encuentran los siguientes elementos: botones de historia y con temas secundarios, el título principal "Historia", una caja de texto donde se visualiza el contenido de los temas. Los botones secundarios están inspirados en la forma del rondador de carrizo.

Gráfico 36 Elaboración escena historia



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Illustrator



Elaborado por: Los Investigadores

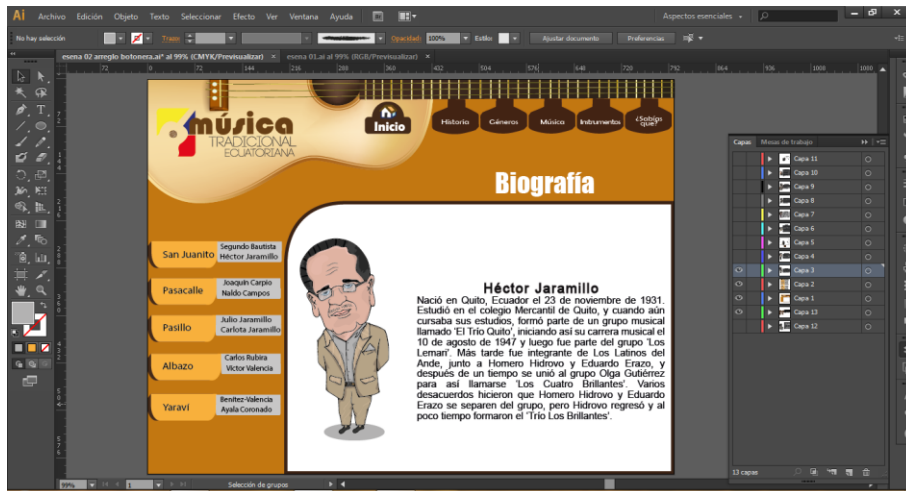
Fuente: Adobe Flash Professional

3.17.4. Elaboración de la escena géneros

La escena géneros cuenta con los siguientes elementos: botón de bibliografía y temas secundarios, el título principal "Biografía", una caja de texto donde se visualiza el contenido de los temas.

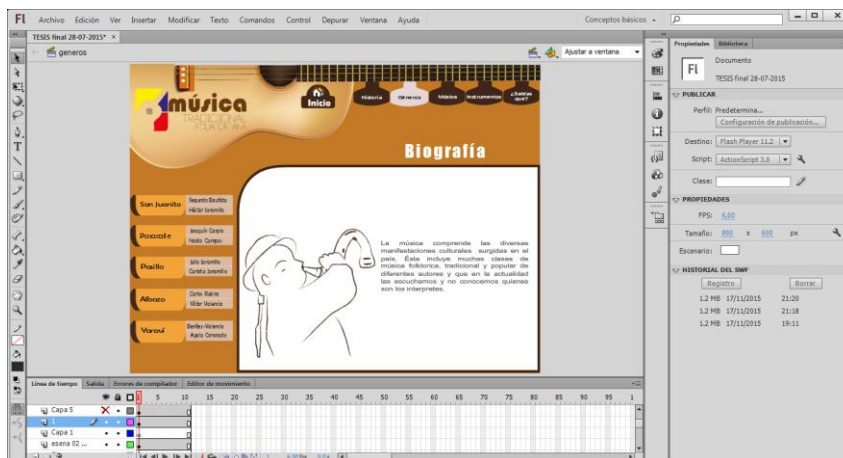
La botonera secundaria está inspirada en la estilización de la parte de abajo de la bocina.

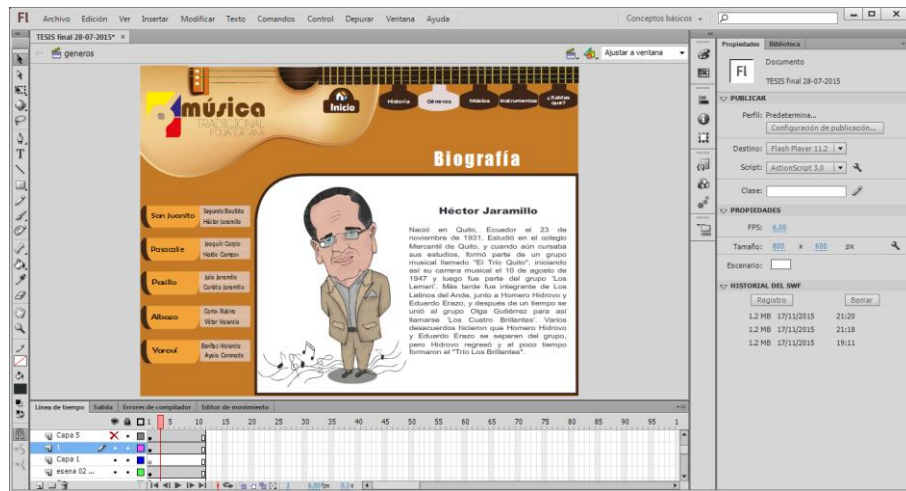
Gráfico 37 Elaboración escena géneros



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Illustrator





Elaborado por: Los Investigadores

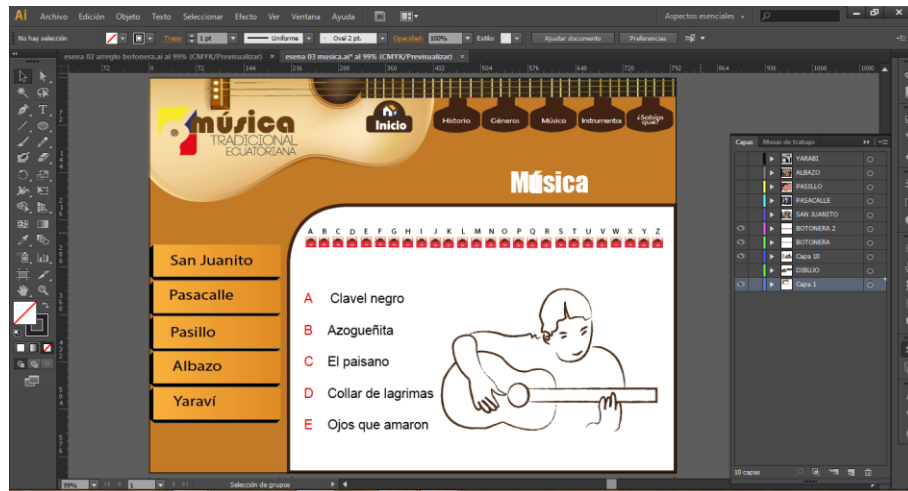
Fuente: Adobe Flash Professional

3.17.5. Elaboración de la escena música

Esta escena cuenta con los siguientes elementos: botón música y botonera con temas secundarios, el título principal "Música", una caja de texto donde se visualiza el contenido de los temas.

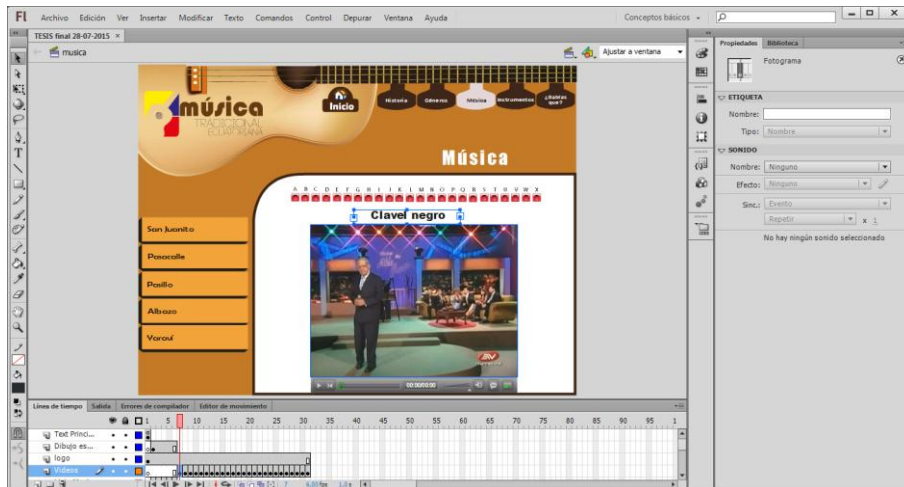
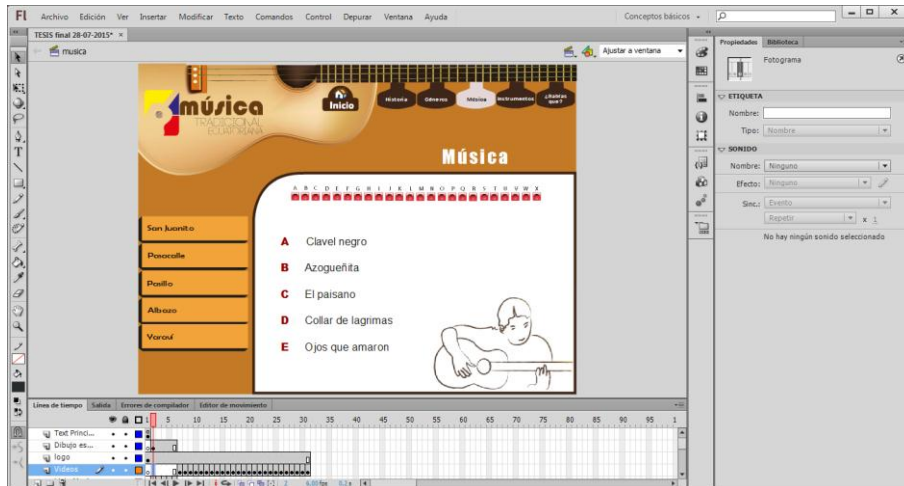
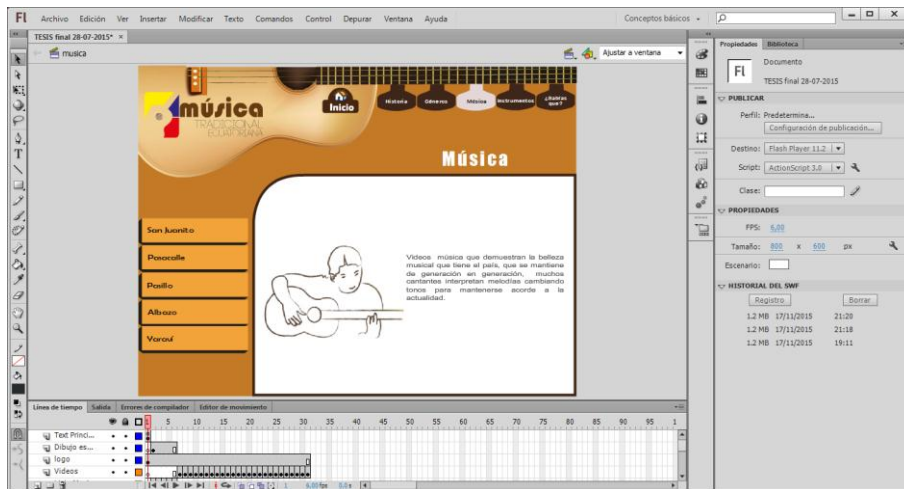
La botonera secundaria son la estilización del diapasón de una guitarra, la botonera terciaria está inspirada en el funcionamiento de una rockola, la misma que a una lista de canciones se le pone un orden alfabético para reconocerla, y al presionar el botón, ésta empieza a sonar.

Gráfico 38 Elaboración de la escena música



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Illustrator



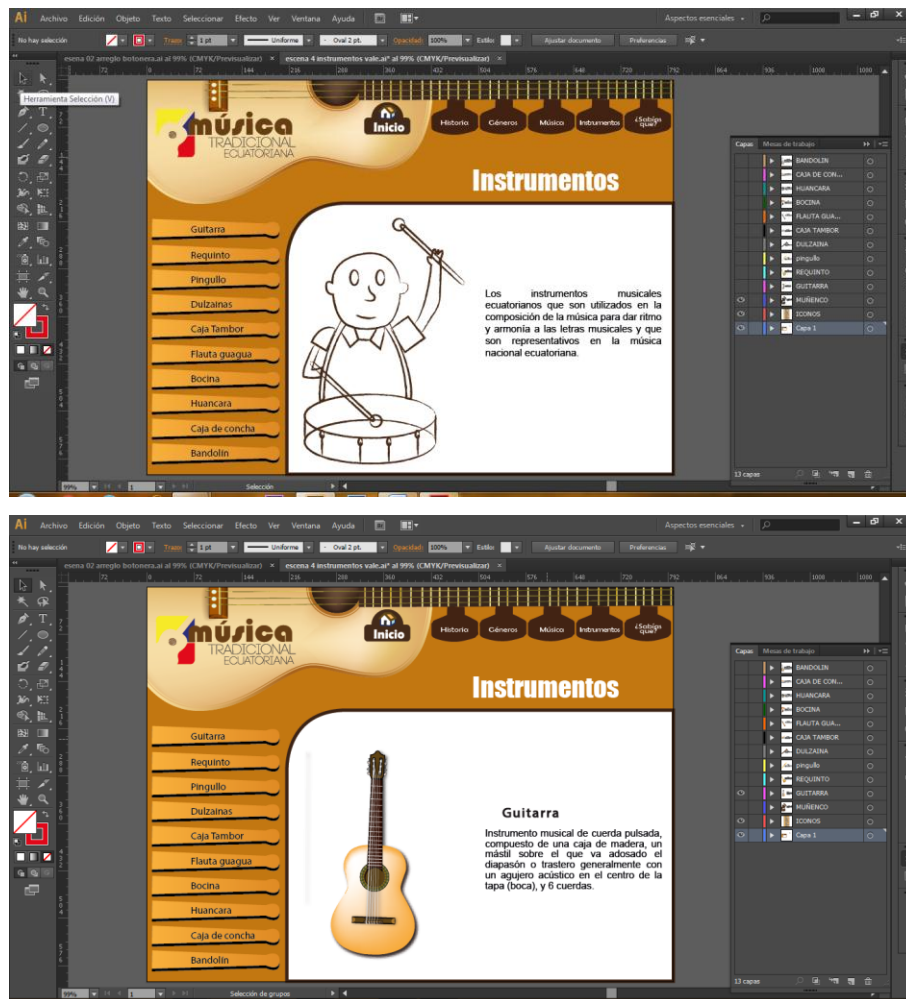
Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Flash Professional

3.17.6. Elaboración de la escena instrumentos

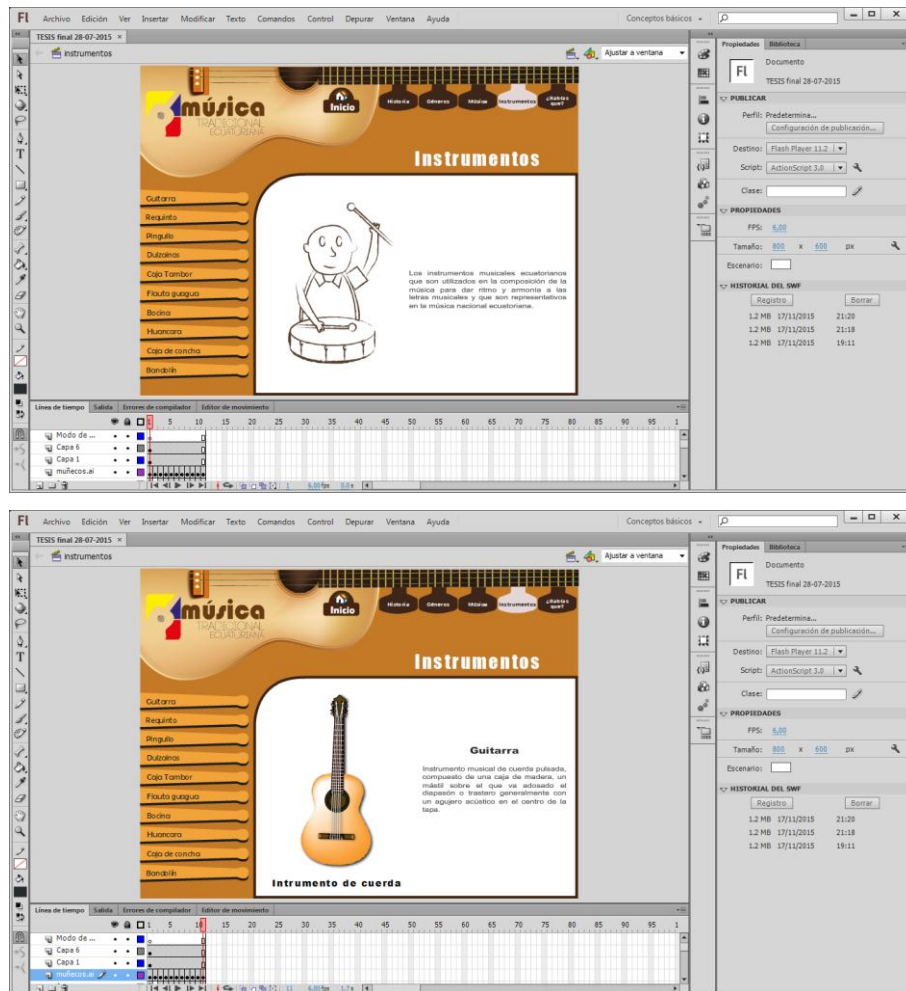
En la escena instrumentos costa de los siguientes elementos: botonera de instrumentos y temas secundarios, el título principal "Instrumentos", una caja de texto donde se visualiza el contenido de los temas. La botonera secundaria es la estilización de las baquetas.

Gráfico 39 Elaboración escena instrumentos



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Illustrator



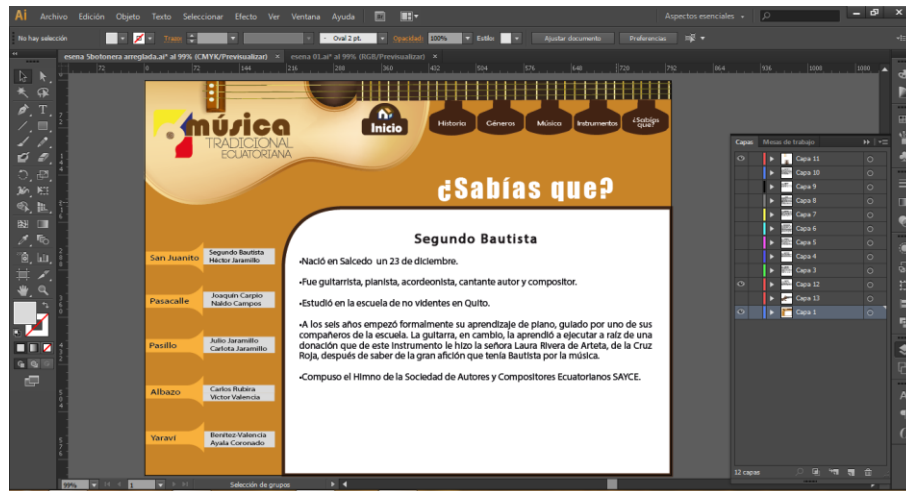
Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Flash Professional

3.17.7. Elaboración de la escena sabías que

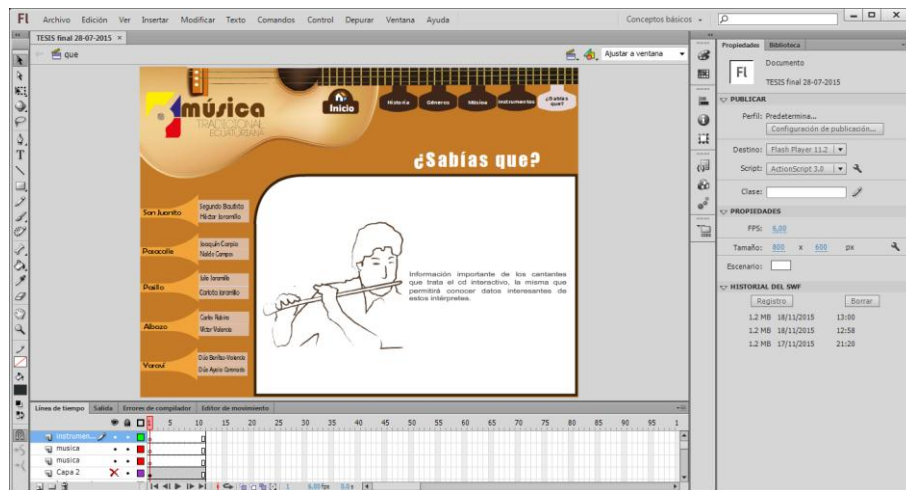
La escena sabías que, tiene los siguientes elementos: botonera sabías que y temas secundarios, el título principal "Sabías que", una caja de texto donde se visualiza el contenido de los temas. Los botones secundarios son la estilización de una dulzaina.

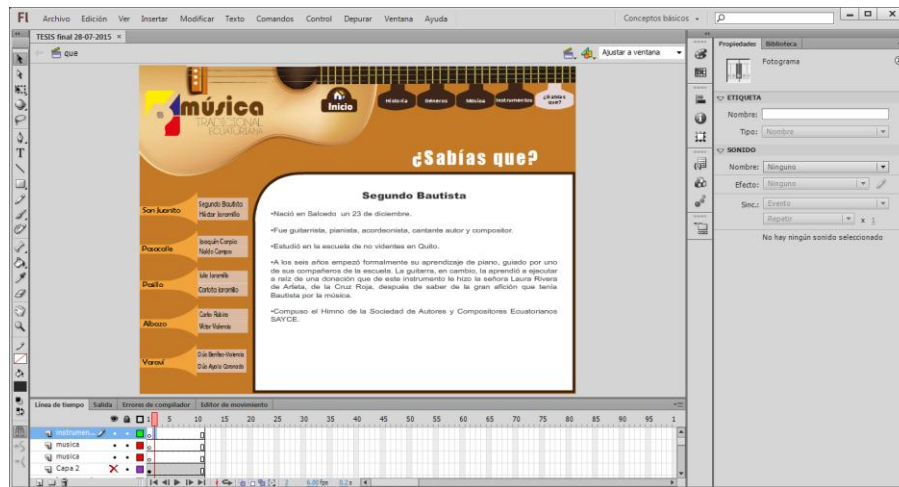
Gráfico 40 Elaboración escena sabías que



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Illustrator





Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Flash Professional

3.18. Justificación de Elementos del Manual Multimedia

3.18.1 Justificación de la Diagramación de las Escenas

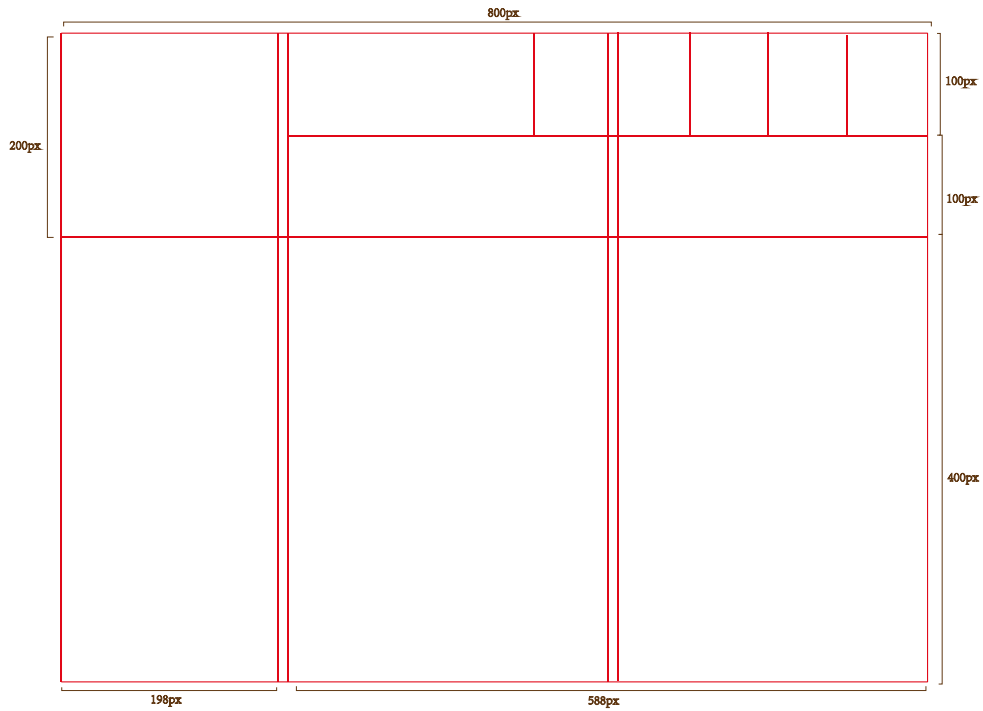
Formato.- El formato con el que se trabajó es de 800*600px. Estas dimensiones se obtuvieron tomando en cuenta diferentes pantallas.

Márgenes.- La aplicación tiene un margen de 800*600px con un medianil de 6px.

Caja.- El espacio donde se ubicaron los elementos es de 588*400px.

Retícula.- Para la ubicación de los elementos se empleó la retícula lineal, ya que estructura se mantiene a lo largo de toda la aplicación. Se asignó una zona a los elementos de navegación, que permanece estáticos, y una zona a los contenidos, que es la que contiene información variable.

Gráfico 41 Retícula lineal



Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 42 Uso de la Retícula



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Illustrator

3.19. Justificación de los Elementos de la Escena “Introducción” (intro)

El diseño, diagramación y animación del CD interactivo se realizó con la ayuda de diferentes softwares de diseño. En esta escena se observa en su composición los siguientes elementos:

Fondo.- El fondo es de color café, el cual se lo empleó por ser el color de la tierra y la madera, confianza, permanencia, implica estabilidad, seriedad, seguridad.

Guitarra.- La guitarra ingresa y da un giro de 360° con rotación al eje Y, la misma que escala hasta llegar al 40% y desaparece, empezando a formarse el isologotipo.

Isologotipo.- El isologotipo se lo utilizo para dar a una bienvenida al usuario y al mismo tiempo dar a conocer de qué se trata la investigación; este en la aplicación inicia con la unión de los elementos con un desenfoco, las cuales tiene el objetivo de unirse y presentar el mismo para llamar la atención del usuario hacía la aplicación.

Botón (inicio).- El mismo que permitirá la navegación, facilitando al usuario en la interacción del proyecto, permitiendo trasladarse a otras escenas.

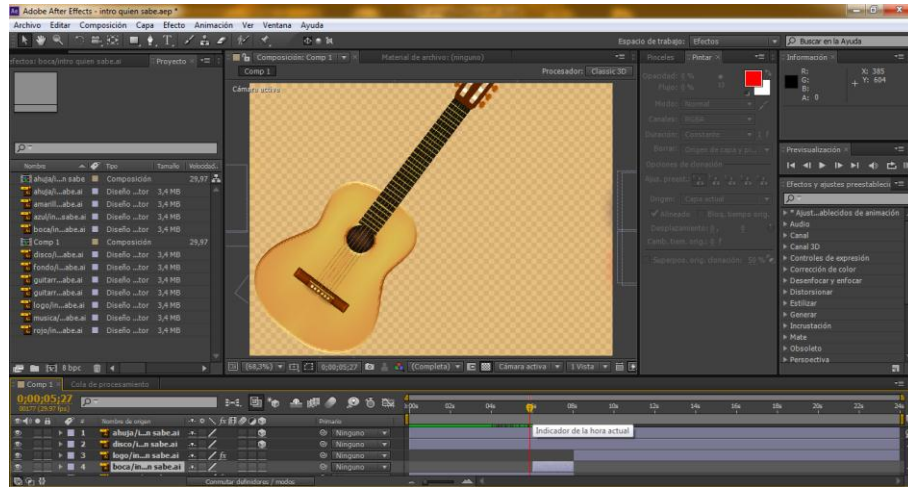
Gráfico 43 Ingreso de la guitarra



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe After Effects

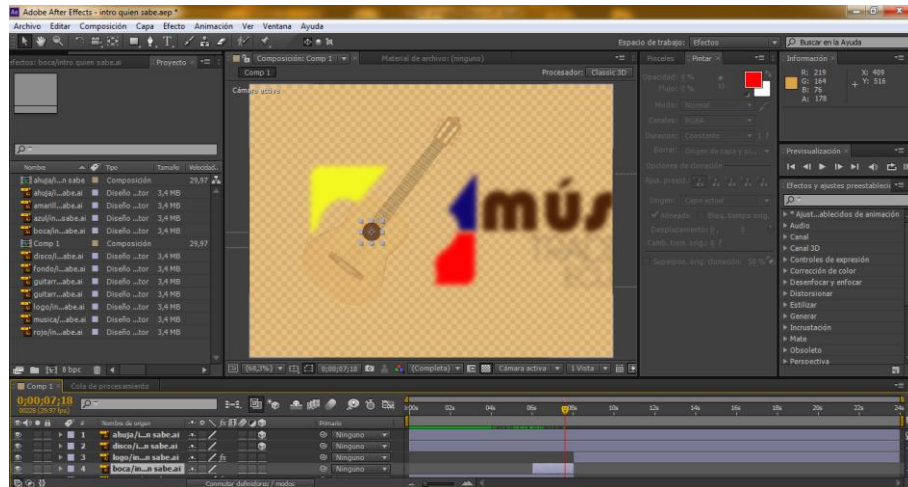
Gráfico 44 Escala hasta 40%



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe After Effects

Gráfico 45 Unión del isotipo



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe After Effects

3.20. Justificación de los Elementos de la Escena “Menú Principal”

En la composición de esta escena se observan los siguientes elementos:

Fondo.- El fondo es de color café, el cual se lo utilizó con el fin de mantener el concepto de madera, ya que la mayoría de instrumentos son de madera, genera confianza y permanencia.

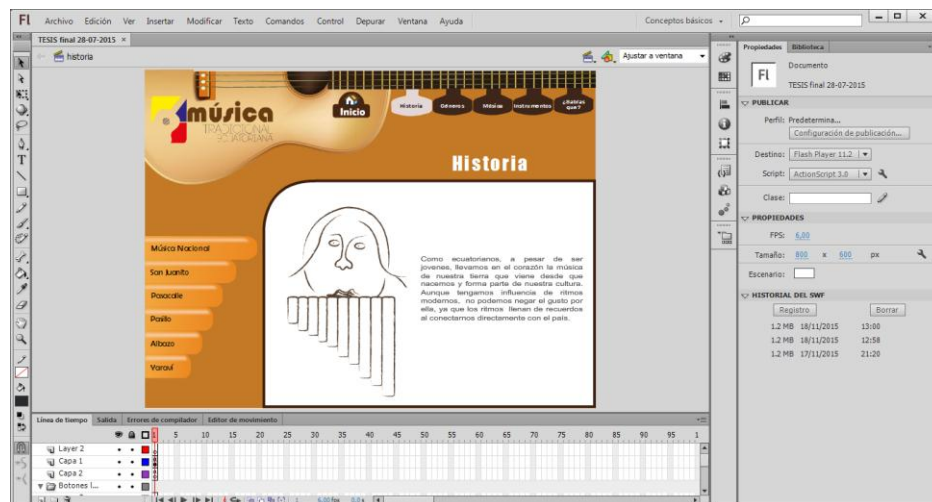
Encabezado.- Tiene la mitad de una guitarra en la que va el logotipo y el botón inicio, en la parte de abajo del diapasón van cinco botones principales.

Botones.- Tienen la forma de clavijas, los mismos que cuando el usuario da clic se torna café; cuando está en la escena adquiere un tono plomo.

Título principal.- El título principal identifica a la escena en la que el usuario se encuentra.

Gráficos.- Cada escena tiene iconos, acorde a la temática de la misma, con el fin de conseguir una composición más amigable en la escena, además, que la ilustración cumple con la función de guiar la atención del usuario.

Gráfico 46 Escena “MENÚ PRINCIPAL”



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Flash Professional

3.21. Justificación de los Elementos de la Escena “Contenido”

En esta escena se observa en su composición los siguientes elementos:

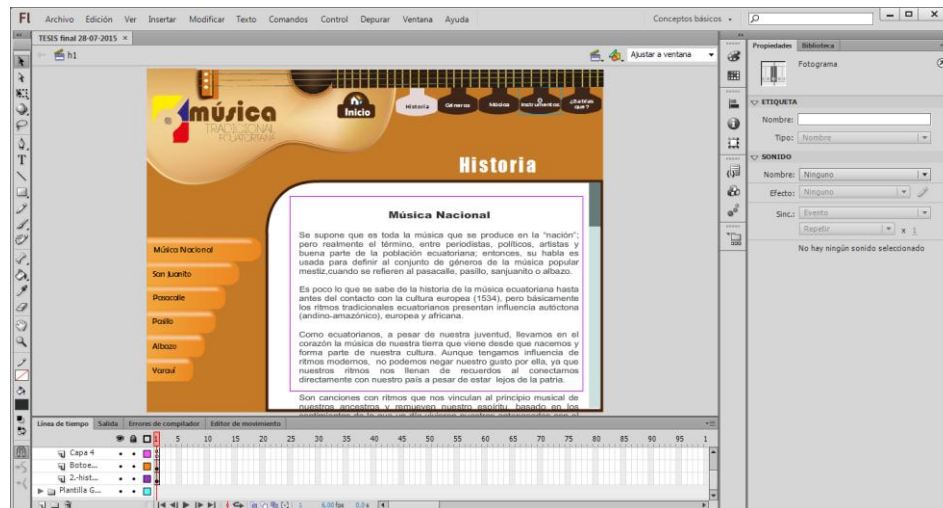
Encabezado.- Para saber en qué escena está el usuario y de ser necesario ir al inicio.

Título.- Se lo utilizó para identificar la escena en la que el usuario se encuentra, en su composición se utiliza tipografías sans serif para poder conseguir una mejor legibilidad del título al leerlo.

Botones secundarios.- Los botones tiene un diseño personal, acorde con los iconos de las escenas principales, haciendo más interesante la composición; estos se enlazan a cada uno de los temas que trata el proyecto. Dichos botones cuentan con efectos, generando mayor interactividad entre el usuario y la aplicación.

Texto e imágenes.- Para la visualización del contenido de cada tema, se pueden ver tres columnas para distribuir el contenido.

Gráfico 47 Escena “CONTENIDO”



Elaborado por: Los Investigadores

Fuente: Adobe Flash Professional

3.22. Justificación Tipográfica de las Escenas

En cuanto a la tipografía se tomó en cuenta que el usuario no tenga dificultad alguna al visualizar el contenido; la tipografía utilizada facilita la lectura, comprensión e impacto visual al usuario.

En la composición de las escenas, están presentes las siguientes tipografías.

Impact.- Esta tipografía pertenece a la familia sans serif se caracteriza por tener una forma muy comprimida y gruesa, debido a que se diseñó, como el nombre su nombre dice, para “impactar” y mantener la atención del lector. Ésta tipografía se diseñó principalmente para encabezados, generalmente no se usa en texto por lo que se la utilizó en los títulos principales que identifican a cada escena.

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 / * - + [] % # @ ! ; ? & \$ ^ " ' * < >

Berlin Sans FB.- Esta tipografía pertenece a la familia sans serif es ampliamente apreciada por sus sutiles y su versatilidad, brinda buena legibilidad al trabajar en tamaño pequeños por tratarse de ser tipografía de palo seco. Esta tipografía se utilizó en los botones del menú principal, y secundarios.

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 / * - + () % # @ ! ; ? & \$ ^ " ' * < >

Arial.- Esta tipografía pertenece a la familia sans serif al utilizar esta tipografía produce una sensación académica, demuestra seguridad, es formal, laboral y también literario. Se la utilizó en textos arial narrow y arial blak en los subtítulos.

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

0123456789 / * - + () % # @ ! ; ? & \$ ^ " ' * < >

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

0123456789 / * - + () % # @ ! ; ? & \$ ^ " ' * < >

3.23. Justificación de la Programación Aplicada

La siguiente programación está basada para trabajar bajo action script 3.0.

Enlace botón inicio

```
stop();
```

```
inicio_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToPauseVideo_4);
```

```
function fl_ClickToPauseVideo_4(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    // Reemplace 'video_instance_name' por el nombre de instancia del  
componente de vídeo
```

```
    introfinal.pause();
```

```
}
```

```
inicio_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene);
```

```
function fl_ClickToGoToScene(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "inicio");
```

```
}
```

Enlace de la botonera principal

```
stop();
btn2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, d_inicio);
function d_inicio (MouseEvent:Event){
    gotoAndStop(1,"historia");
}
btn3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, d_definicion);
function d_definicion (MouseEvent:Event){
    gotoAndStop(1,"generos");
}
btn4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, d_video);
function d_video (MouseEvent:Event){
    gotoAndStop(1,"musica");
}
btn5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, d_terminologia);
function d_terminologia (MouseEvent:Event){
    gotoAndStop(1,"que");
}

btn6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, d_inicio5);
function d_inicio5 (MouseEvent:Event){
    gotoAndStop(1,"instrumentos");
}
```

Menú desplegable

```
stop();
gen_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, G_btn);
function G_btn(e:MouseEvent):void
{
    gen1_1.alpha=1;
}
```

```

        gen1_2.alpha=1;
        active.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, active_ROLLOVER);

    }
    function active_ROLLOVER(e:MouseEvent):void
    {
        gen1_1.alpha=0;
        gen1_2.alpha=0;
    }
    gen1_1.alpha=0;
    gen1_2.alpha=0;

    gen1_1.buttonMode=true;
    gen1_2.buttonMode=true;
    gen_1.buttonMode=true;

    gen_2.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, h_btn);
    function h_btn(e:MouseEvent):void
    {
        gen2_1.alpha=1;
        gen2_2.alpha=1;
        active2.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, active2_ROLLOVER);
    }
    function active2_ROLLOVER(e:MouseEvent):void
    {
        gen2_1.alpha=0;
        gen2_2.alpha=0;
    }
    gen2_1.alpha=0;
    gen2_2.alpha=0;

```

```

gen2_1.buttonMode=true;
gen2_2.buttonMode=true;
gen_2.buttonMode=true;

gen_3.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, i_btn);
function i_btn(e:MouseEvent):void
{
    gen3_1.alpha=1;
    gen3_2.alpha=1;
    active3.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, active3_ROLLOVER);
}
function active3_ROLLOVER(e:MouseEvent):void
{
    gen3_1.alpha=0;
    gen3_2.alpha=0;
}
gen3_1.alpha=0;
gen3_2.alpha=0;

gen3_1.buttonMode=true;
gen3_2.buttonMode=true;
gen_3.buttonMode=true;

gen_4.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, j_btn);
function j_btn(e:MouseEvent):void
{
    gen4_1.alpha=1;
    gen4_2.alpha=1;
    active4.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, active4_ROLLOVER);
}

```

```

function active4_ROLLOVER(e:MouseEvent):void
{
    gen4_1.alpha=0;
    gen4_2.alpha=0;
}
gen4_1.alpha=0;
gen4_2.alpha=0;

gen4_1.buttonMode=true;
gen4_2.buttonMode=true;
gen_4.buttonMode=true;

gen_5.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, k_btn);
function k_btn(e:MouseEvent):void
{
    gen5_1.alpha=1;
    gen5_2.alpha=1;
    active5.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, active5_ROLLOVER);
}
function active5_ROLLOVER(e:MouseEvent):void
{
    gen5_1.alpha=0;
    gen5_2.alpha=0;
}
gen5_1.alpha=0;
gen5_2.alpha=0;

gen5_1.buttonMode=true;
gen5_2.buttonMode=true;
gen_5.buttonMode=true;

```

Enlace para la botonera de música

```
import flash.events.MouseEvent;

k11.buttonMode = true;
k12.buttonMode = true;
k13.buttonMode = true;
k14.buttonMode = true;
k15.buttonMode = true;
k16.buttonMode = true;
k17.buttonMode = true;
k18.buttonMode = true;
k19.buttonMode = true;
k110.buttonMode = true;
k111.buttonMode = true;
k112.buttonMode = true;
k113.buttonMode = true;
k114.buttonMode = true;
k115.buttonMode = true;
k116.buttonMode = true;
k117.buttonMode = true;
k118.buttonMode = true;
k119.buttonMode = true;
k120.buttonMode = true;
k121.buttonMode = true;
k122.buttonMode = true;
k123.buttonMode = true;
k124.buttonMode = true;
k125.buttonMode = true;

k11. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma1);
k12. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma2);
```

```
k13. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma3);
k14. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma4);
k15. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma5);
k16. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma6);
k17. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma7);
k18. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma8);
k19. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma9);
k110. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma10);
k111. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma11);
k112. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma12);
k113. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma13);
k114. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma14);
k115. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma15);
k116. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma16);
k117. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma17);
k118. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma18);
k119. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma19);
k120. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma20);
k121. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma21);
k122. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma22);
k123. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma23);
k124. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma24);
k125. addEventListener(MouseEvent.CLICK,ma25);
```

```
function ma1(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("7")
}
function ma2(event:MouseEvent):void
{
```

```
        gotoAndStop("8")
    }
function ma3(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("9")
}
function ma4(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("10")
}
function ma5(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("11")
}
function ma6(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("12")
}
function ma7(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("13")
}
function ma8(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("14")
}
function ma9(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("15")
}
```

```
function ma10(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("16")
}
function ma11(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("17")
}
function ma12(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("18")
}
function ma13(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("19")
}
function ma14(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("20")
}
function ma15(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("21")
}
function ma16(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("22")
}
function ma17(event:MouseEvent):void
{
```

```
        gotoAndStop("23")
    }
function ma18(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("24")
}
function ma19(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("25")
}
function ma20(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("26")
}
function ma21(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("27")
}
function ma22(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("28")
}
function ma23(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("29")
}
function ma24(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("30")
}
```

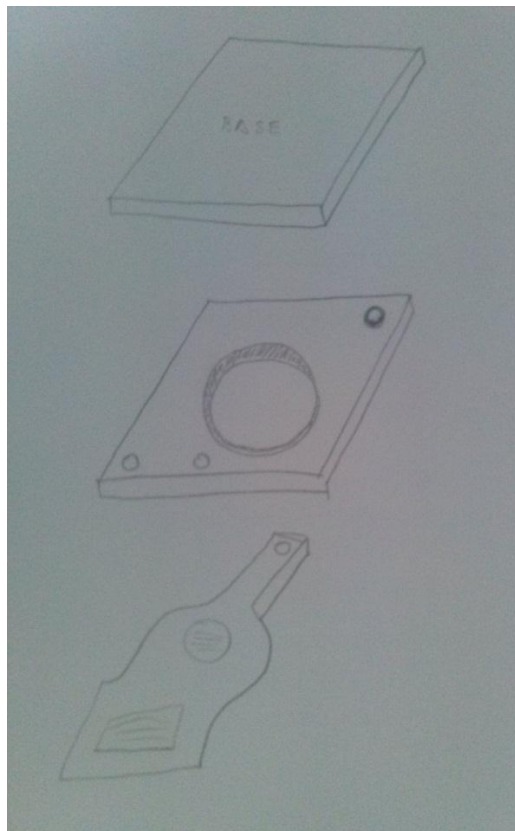
```
function ma25(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop("1")
}
```

3.24. Diseño de la Portada del CD

3.24.1. Bocetaje del packaging del CD

Para seleccionar el diseño del CD, se realizaron diferentes propuestas, de las cuales se seleccionó uno, tomado en cuenta su utilidad, diseño, color y su troquelado.

Gráfico 48 Boceto del CD



Elaborado por: Los Investigadores

3.24.2. Ilustración del packaging y Portada del CD

En el diseño de la caja y portada del CD, tiene un estilo juvenil aplicando ciertos elementos como el logotipo, la cromática se utilizó en el CD esto con el objetivo de conservar la identidad del mismo.

Gráfico 49 Ilustración del packaging y portada del CD



Elaborado por: Los Investigadores

Gráfico 50 Prototipo del packaging



Elaborado por: Los Investigadores

3.25. Sistemas de impresión y elaboración del packaging

La impresión del CD se realizó en una impresora Epson 810 que en la actualidad brinda alta definición y colores, por su sistema de inyección dando una calidad

gráfica buena; y con UV para darle brillo, esto hace que realce el color y la calidad. El packaging del CD se realizó en MDF, para la base se utilizó pintura sintética automotriz amarilla, azul y roja con troquelados para colocar el CD y tres imanes, la tapa con el garbado del logo, todo esto al final se selló para darle brillo y un buen acabado.

3.26. Requisitos del Sistema para Ejecutar el CD interactivo

Para poder navegar por la aplicación es necesario tener algunas características en el ordenador, evitando así problemas de funcionamiento. El ordenador debe tener:

- ✓ Sistema operativo Windows XP, Windows vista, Windows 7
- ✓ 250 MB de memoria RAM
- ✓ Unidad de Dvd
- ✓ Lector de Pen Drive ó Flash Memory
- ✓ 250 MB de memoria gráfica
- ✓ Flash player 8.0 en adelante
- ✓ Adobe Reader o Acrobat 6.0 en adelante

3.27. Validación de la Propuesta

Para determinar el adecuado funcionamiento del Cd interactivo se llevaron a cabo cinco pruebas de uso, se tomó en cuenta a un estudiante de cada una de las carreras de CIYA los mismos que al navegar por la propuesta valorizaron a través de una encuesta.

Encuesta realizada los estudiantes de CIYA

En la navegación

¿Puede ver en el menú principal y en las demás páginas, la forma en que se navega por el sitio? ¿Se distingue fácilmente?

¿La velocidad de reproducción del Cd es suficiente como para desplazarse de manera cómoda dentro del sitio y entender la información?

En el contenido

¿Es fácil distinguir la botonera del menú?

¿Le parece adecuado los temas del contenido utilizado en el producto interactivo?

¿Los contenidos utilizados son representativos de la música tradicional ecuatoriana?

En los gráficos

¿Le pareció adecuada las ilustraciones que se muestran en el producto?

¿Considera usted que la información e imágenes no saturan el espacio gráfico?

En la utilidad

¿Al navegar en el CD y observar el contenido, le queda claro cuál es el objetivo de la propuesta?

¿Los temas y contenidos que se ofrecen el CD son de utilidad?

Justificación de la Propuesta

Tomando en cuenta los resultados obtenidos podemos determinar que el producto está creado acorde a las necesidades de los usuarios, algunas de las características que ayudaron al mejor funcionamiento del CD son:

- ✓ El nivel de interactividad que se aplicó al producto, la diagramación permitió entender de manera breve y objetiva su uso.
- ✓ Los sonidos e ilustraciones mejoraron la interactividad con el usuario, el tiempo de espera en cada proceso de la información no limita la navegación, todo esto permitió la aceptación del producto por parte del target.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El gran valor que tiene la identidad cultural para los seres humanos, ha permitido que a través de este proyecto se promuevan conocimientos con relación a esta temática, mediante la creación de un material de gran importancia como es la multimedia, el mismo que coadyuvará en la música ecuatoriana.

Se ha desarrollado el CD interactivo que contiene información sobre música nacional de forma organizada orientada a los estudiantes de CIYA de la UTC. Todo esto se desarrolló mediante la utilización de programas de diseño que permite una fácil navegación de la aplicación.

El CD interactivo sobre música tradicional ecuatoriana facilitará el acceso a la información sobre este tema, a todas las personas que quieran enriquecer a estudiantes, maestros, directivos en fin, será una herramienta de autoeducación frente a la pérdida de conocimientos de este tema.

En la actualidad estos temas requieren de herramientas con tecnología de vanguardia, razón por la cual el CD interactivo contará con información veraz, oportuna, precisa, con avances tecnológicos de fácil acceso y que produzcan interés y curiosidad por informarse a través de este material.

Es de gran importancia que todos y todas se involucren no solo como personas sino como sociedad ya que sin una acción conjunta será imposible mantener las costumbres y tradiciones, las autoridades son las encargadas de disponer que este material sea difundido ya que es una propuesta para la universidad.

Recomendaciones

Se recomienda que las instituciones educativas lleven adelante proyectos que promuevan la cultura ecuatoriana, de esta forma se concientiza y evita la pérdida total de la identidad.

Incrementar material de apoyo didáctico que permita la autoeducación de temas de interés para atraer la atención de los usuarios y facilitar la información.

Producir material con temas de identidad, que personas que dejaron huellas en este ámbito, mantener vivo el legado que las nuevas generaciones retomen y las den a conocer.

GLOSARIO

Animación: Presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Cd.- Es un soporte digital óptico utilizado para almacenar cualquier tipo de información (audio, video, documentos, etc.).

Comic.- Es utilizando para designar a aquellas formas de relato gráfico que se arman en base a dibujos encuadrados en viñetas. El cómic también puede ser conocido como historieta o tebeo dependiendo del lugar o región en la que se haga referencia a él.

Cromática.- Pertenece o relativo a los colores.

Cultura.- Proviene del latín cultus, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre.

Diagramación.- Distribución proporcional de los espacios de un texto.

Didáctica.- Es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Digital.- Utilizan una lógica de dos estados que se representan por dos niveles. A modo de abstracción, dichos estados se reemplazan por unos y ceros, facilitando la aplicación lógica y la aritmética en un ordenador.

Diseño.- Representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico para exhibir cómo será la obra que se planea realizar.

Editorial.- Es un artículo periodístico no firmado que presenta un análisis y, por lo general, un juicio sobre una noticia de gran relevancia. Se trata de una nota que refleja la línea ideológica y la postura del medio de comunicación sobre el asunto en cuestión.

Embalajes.- Caja o cubierta con que se resguardan los objetos que han de transportarse.

Géneros.- Origen en el latín genus / generis, la noción de género tiene una multiplicidad de usos y aplicaciones según el ámbito en el que sea utilizada dicha palabra.

Globalización.- Es un fenómeno moderno que puede ser analizado desde diversos ángulos.

Hipertexto.- Se refiere a cualquier texto disponible en el world wide wet que contenga enlaces con otros documentos. Utilizar el hipertexto es una manera de presentar información en la cual texto, sonido, imágenes y acciones están enlazados entre sí de manera que se pueda pasar de una a otra en el orden que se desee.

Identidad.- Es el conjunto de los rasgos propios de un individuo o de una comunidad.

Ilustración.- Es la acción y efecto de ilustrar (dibujar, adornar) que adorna, documenta o decora un libro.

Interacción.- Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Interactivo.- permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario.

Interfaz.- Es un término que procede del vocablo inglés interface (“superficie de contacto”). En informática, esta noción se utiliza para nombrar a la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos.

Logotipo.- Grupo de letras, abreviaturas, cifras, etc., fundidas en un solo bloque para facilitar la composición tipográfica.

Música.- Arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo.

Ritmo.- Es un orden acompasado en la sucesión de las cosas. Se trata de un movimiento controlado o calculando que se produce por la ordenación de elementos diferentes.

Técnicas.- Esta noción sirve para describir a un tipo de acciones regidas por normas o un cierto protocolo que tiene el propósito de arribar a un resultado específico, tanto a nivel científico como tecnológico, artístico o de cualquier otro campo.

Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía Citada

ÁLVAREZ, Dalia. 2013. *Introducción a la Tipografía.* Mexico : Universidad de Londres, 2013.

ALZOLAY, Albanik, ROMERO, Ruth y TOLEDO, Morrrys. 2006. Dispositivos de almacenamiento de un computador. *Dispositivos de almacenamiento de un computador.* [En línea] Marzo de 2006. [Citado el: 23 de Mayo de 2014.] <http://www.monografias.com/trabajos35/dispositivos-almacenamiento/dispositivos-almacenamiento.shtml>.

Bautista, Luis. 2009. CLASIFICACION DE MULTIMEDIA. *CLASIFICACION DE MULTIMEDIA.* [En línea] 20 de Febrero de 2009. [Citado el: 22 de Diciembre de 2014.] <http://bautista21.blogspot.com/2009/02/clasificacion-de-multimedia.html>.

CADOZA, Uriel. 2010. Conservación y patrimonio. *Conservación y patrimonio.* [En línea] 01 de Septiembre de 2010. [Citado el: 23 de Marzo de 22.] <http://www.slideshare.net/ernestocheguevara/identidad-cultural-pdf1>.

Castillo, Juan. 2011. *Ilustración digital.* [Documento] Argentina : Syphocampylus orbignyana A. DC., 2011.

Cazar, Hector. 2003. CD. *Soportes de almacenamiento.* Quito : Reivaj Impresora, 2003.

FRASCARA, Jorge. 2013. Diseño Gráfico, Una Definición del área. *Diseño Gráfico, Una Definición del área.* [En línea] 20 de Marzo de 2013. [Citado el: 22 de Abril de 2014.] <http://www.pablmuract.com.ar/2013/index.php/catedras-ifdc-vm/disenio-2/104-disenio-grafico-una-definicion-del-area>.

GALARZA, Nuevo. 2011. Diseño Multimedia. *Diseño Multimedia.* [En línea] Política de copyright, 18 de Agosto de 2011. [Citado el: 05 de Mayo de 2014.] <http://es.slideshare.net/adguer/que-es-diseo-multimedia>.

GARRETT, Jesse. 2011. *The elements of user experirnce.* United States of America : Berkeley,CA , 2011. ISBN 13/ 978-0-321-68368-7.

- GONZALES, Carina. 2004.** Creación de Presentaciones Multimedia. [aut. libro] Carina Gonzales. *Creación de Presentaciones Multimedia*. Mexico : Universidad de Londres, 2004.
- GUERRERO, Pablo. 2002.** *Enciclopedia de la Música Ecuatoriana*. Quito : Corporacion Musicológica Ecuatoriana, 2002.
- JARAMILLO, Ana. 2007.** *Acustica: La ciencia de sonido*. Medellín, Colombia : ITM, 2007. ISBN/978-958-98314-6-5.
- LAMARCA, María. 2013.** *Interactividad*. [Documento] Madrid : Fundación Ricardo Lamarca, Ajedrez y cultura, 2013.
- MORENO, Victor. 2013.** *Psicología del color y la forma*. Mexico : Universidad de Londres, 2013.
- ORTEGA, Jorge. 2011.** *Ideas, bocetos, proyectos y derechos de autor*. Madrid : Reus S.A., 2011. ISBN:978-84-290-1652-9.
- ROBERT, scott. 2009.** *fundamentos del diseño*. Mexico : Limusa, 2009. 1.
- SANTAMARÍA, Sandy. 2013.** *Ilustración*. [Documento] Barcelona : Monografias, 2013.
- SCOTT, Robert. 2009.** *Fundamentos del Diseño*. Mexico : Limusa, 2009. 1.
- . 2009. *Fundamentos del Diseño*. México : Limusa S.A., 2009. ISBN/9681833228.
- SIMÓN, José. 2011.** Que es video. *Que es video*. [En línea] 16 de Marzo de 2011. [Citado el: 01 de Mayo de 2013.] <http://www.slideshare.net/blogproce/que-es-video>.
- SUAREZ, Rafael. 2009.** *Cómic*. [En línea] 1 de Marzo de 2009. [Citado el: 2013 de Octubre de 22.]
- TONA, Palau. 2011.** *Diseño de interfaces multimedia*. Barcelona : Eureka Media, SL, 2011. ISBN: 978-84-693-9689-6.
- ZAMORA, Adriana. 2012.** *Tipos de animación*. [En línea] 13 de Abril de 2012. [Citado el: 2 de Enero de 2015.] <http://animultiucc.blogspot.com/2012/04/estos-son-los-tipos-de-animacion.html>.

Bibliografía Consultada

- ÁLVAREZ, Dalia. 2013.** *Introducción a la Tipografía.* Mexico : Universidad de Londres, 2013.
- BAUTISTA, Luis. 2009.** CLASIFICACION DE MULTIMEDIA. *CLASIFICACION DE MULTIMEDIA.* [En línea] 20 de Febrero de 2009. [Citado el: 22 de Diciembre de 2014.] <http://bautista21.blogspot.com/2009/02/clasificacion-de-multimedia.html>.
- Castillo, Juan. 2011.** *Ilustración digital.* [Documento] Argentina : Syphocampylus orbignyianus A. DC., 2011.
- CAZAR, Hector. 2003.** CD. *Soportes de almacenamiento.* Quito : Reivaj Impresota, 2003.
- FRANCISCO, Leiva. 1980.** *Nociones de Metodología de Investigación Científica.* Quito-Ecuador: Segunda Edición, Editorial Tipoffset “Ortiz”, 1980.
- GARRETT, Jesse. 2011.** *The elements of user experirnce.* United States of America : Berkeley,CA , 2011. ISBN 13/ 978-0-321-68368-7.
- GONZALES, Carina. 2004.** Creación de Presentaciones Multimedia. [aut. libro] Carina Gonzales. *Creación de Presentaciones Multimedia.* Mexico : Universidad de Londres, 2004.
- GUERRERO, Pablo. 2002.** *Enciclopedia de la Música Ecuatoriana.* Quito : Corporacion Musicológica Ecuatoriana, 2002.
- JARAMILLO, Ana. 2007.** *Acustica: La ciencia de sonido.* Medellín, Colombia : ITM, 2007. ISBN/978-958-98314-6-5.
- LAMARCA, María. 2013.** *Interactividad.* [Documento] Madrid : Fundación Ricardo Lamarca, Ajedrez y cultura, 2013.
- MORENO, Victor. 2013.** *Psicología del color y la forma.* Mexico : Universidad de Londres, 2013.
- ORTEGA, Jorge. 2011.** *Ideas, bocetos, proyectos y derechos de autor.* Madrid : Reus S.A., 2011. ISBN:978-84-290-1652-9.
- PEÑA, Pedro. 2007.** *Diseño Publicitario Editorial Esepe Editores.240.*
- ROBERT, Scott. 2009.** *fundamentos del diseño.* Mexico : Limusa, 2009. 1.
- SCOTT, Robert. 2009.** *Fundamentos del Diseño.* Mexico : Limusa, 2009. 1.

—. 2009. *Fundamentos del Diseño*. México : Limusa S.A., 2009. ISBN/9681833228.
TONA, Palau. 2011. *Diseño de interfaces multimedia*. Barcelona : Eureka Media, SL, 2011. ISBN: 978-84-693-9689-6.

Bibliografía Electrónica

- CARDOZA, Uriel**, “*Identidad Cultural*”. [en línea]. 2010 [ref. 22-10-2013]. Disponible:<http://www.slideshare.net/ernestocheguevara/identidad-cultural-pdf1>
- CASTILLO, Juan**. “*Ilustración Digital*”. [en línea].2011[ref. 20-01-2014]. Disponible:<http://www.juanluiscastillo.com/espanol/ilustraciondigital/ilustraciondigital.html>
- CASTRO, Alexandra** “*Diagramación*” [en línea]. 2012 [ref. 21-01-2014]. Disponible en World Wide Web: <http://cardenasa.blogspot.com/>
- FRASCARA, Jorge** “*Diseño Gráfico*”. [en línea]. 2013 [ref. 22-10-2013]. Disponible en World WideWeb: <http://pablomuract.com.ar/2013/index.php/catedras-ifdc-vm/disenio-2/104-disenio-grafico-una-definicion-del-area>
- GALARZA, Nuevo**, “*Diseño Multimedia*”. [en línea]. 2013 [ref. 22-10-2013]. Disponible en World WideWeb: <http://www.slideshare.net/adguer/que-es-diseo-multimedia>
- LAMARCA, María** “*Interactividad*”. [en línea]. 2011 [ref. 22-10-2013]. Disponible: <http://www.comicmaster.org.uk/>
- SANTAMARÍA, Sandy** “*La Ilustración*”. [en línea]. 2013 [ref. 22-10-2013]. Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos12/lailustr/lailustr.shtml>, 2013.
- SUAREZ, Rafael** “*Cómic*”. [en línea]. 2008 [ref. 22-10-2013]. Disponible en World Wide Web: <http://www.autoresdecomic.com/%C2%BFque-es-un-comic/>

ANEXOS