



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Tesis Previa la Obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico
Computarizado.

TEMA: “DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN DURANTE EL PERIODO 2013.”

POSTULANTE:

Martínez Martínez Luis Ramiro

DIRECTOR DE TESIS:

Ing. Jorge D. Freire Samaniego

ASESOR METODOLÓGICO:

MSc. Bolívar Vaca

Latacunga - Ecuador

2016

AUTORÍA

Declaro que las ideas, conclusiones y recomendaciones expuestas en la presente tesis con el tema: “DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN DURANTE EL PERIODO 2013”, son de mi absoluta responsabilidad.

En honor a la verdad Firmo:

.....
Martínez Martínez Luis Ramiro

C.C. 050335580-2

AVAL

Yo Ing. Jorge D. Freire Samaniego en calidad de Director de la Tesis “DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN DURANTE EL PERIODO 2013”, que ha sido realizada por el egresado de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado Martínez Martínez Luis Ramiro con Cédula de Ciudadanía N°. 0503355802 respectivamente, de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, considero que el presente proyecto de tesis cumple con todos los requisitos metodológicos y técnicos que se establecen para éste tipo de proyectos.

En virtud de lo antes expuesto establezco que la presente tesis se encuentra en óptimas condiciones para presentarse al acto de defensa.

Latacunga, Abril del 2016

Atentamente,

.....
Ing. Jorge D. Freire Samaniego

DIRECTOR DE TESIS

AVAL

Yo M.Sc. Bolívar Vaca en calidad de Asesor Metodológico de la Tesis “DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN DURANTE EL PERIODO 2013”, que ha sido realizada por el egresado de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado Martínez Martínez Luis Ramiro con Cédula de Ciudadanía N°. 0503355802 respectivamente, de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, considero que el presente proyecto de tesis cumple con todos los requisitos metodológicos y técnicos que se establecen para éste tipo de proyectos.

En virtud de lo antes expuesto establezco que la presente tesis se encuentra en óptimas condiciones para presentarse al acto de defensa.

Latacunga, Abril del 2016

Atentamente,

.....
M. Sc. Bolívar Vaca
ASESOR METODOLÓGICO

CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN

SAQUISILÍ-ECUADOR

A petición verbal de la parte interesada, del Señor: Martínez Martínez Luis Ramiro, portador de la cedula de identidad N° 050335580-2 tengo a bien certificar que:

El mencionado egresado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulante de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, ha concluido con la ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA TESIS “DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN DURANTE EL PERIODO 2013”. Dicho trabajo ha sido culminado y comprobado 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 del certificado, como crea conveniente.

Saquisilí, Abril del 2016

Atentamente,

.....
Dra. CC EE Martha Susana Gallo Jiménez
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN
C.C. 1802233138

Agradecimiento

Especialmente a mi madre por brindarme un apoyo incondicional y enseñarme que con fe, esfuerzo, dedicación y perseverancia se llega a lograr lo que uno se propone como cumplir mis objetivos propuestos.

A mis hermanos, para toda familia y amigos que siempre estuvieron apoyándome con sus palabras de aliento, por sus valiosas sugerencias durante mis estudios y el desarrollo de esta tesis.

A mi Director de Tesis, Ing. Jorge Freire Samaniego por su apoyo con su orientación y conocimientos mediante su capacidad y experiencia brindándome su confianza, afecto y amistad inculcándome seriedad y responsabilidad para la culminación exitosa de este trabajo.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas y permitirme realizar mis estudios superiores, a los docentes de la misma quienes por sus conocimientos impartidos en el aula de clases, por sus colaboraciones y asesoramiento desinteresado en la elaboración del presente proyecto.

Para ellos, muchas gracias por todo.

Luis

Dedicatoria

Con todo mi corazón a mi mami “Martha” por ser la luz de mi vida, por su comprensión y apoyo en aquellos malos y buenos momentos por darme sus consejos, sus bendiciones. Me ha dado todo lo que tengo y lo que soy como persona, mis valores, mis principios, gracias por ser la mejor mamá del mundo.

A Dios y a toda mi familia, especialmente a mis hermanos que Me han enseñado a luchar con paciencia y perseverancia para lograr lo que uno quiere, a afrontar las adversidades sin perder nunca la dignidad.

Para la personita tan especial que llego a mi vida que desde que la conocí siempre me apoyo con sus palabras de aliento gracias mi niña hermosa.

A todos ellos, muchas gracias de todo corazón.

Luis

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPITULO I	1
1.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	1
1.1.-Diseño	1
1.2.- Diseño Gráfico	1
1.3.- Diseño Editorial.....	2
1.3.1.- Diagramación O Maquetación	3
1.3.2.- Tipos De Diagramación O Maquetación.....	4
1.4.- Formatos	5
1.5.- Cromática	7
1.6.- Tipografía	8
1.6.1.- Fuente Tipográfica.....	8
1.7.- Comunicación Visual	9
1.8.- Ilustración	10
1.9.-Tipos de Ilustración	11
1.9.1.- Ilustración Digital	11
1.9.2.- Ilustración Tradicional.....	11
1.10.- Iconografía.....	12
1.11.- Sistema De Impresión	13
1.11.1.- Impresión Offset.....	14
1.12.- Historieta	14
1.13.- Tipos de Historieta.....	15
1.13.1.- Historieta de Aventuras	15
1.13.2.- La Historieta bélica	15
1.13.3.- La Historieta Cómica.....	15
1.13.4.- La Historieta Costumbrista	15
1.13.5.- La Historieta Temática	16

1.13.6.- <i>La Historieta Deportiva</i>	16
1.13.7.- <i>La Historieta Fantástica</i>	16
1.14.- <i>Historieta Aplicada</i>	16
1.15.- <i>Fotografía</i>	16
1.16.- <i>Stop Motion</i>	17
1.17.- <i>Material Didáctico</i>	18
1.18.- <i>Costumbres Y Tradiciones</i>	20
1.18.1.- <i>Costumbres</i>	20
1.18.2.- <i>Tradiciones</i>	20
1.18.3.- <i>Nuestras Tradiciones Y Costumbres</i>	21
1.19.- <i>Los Tres Reyes Magos</i>	21
1.19.1.- <i>Historia y Leyenda</i>	21
1.19.2.- <i>Los Nombres y Números de los Tres Reyes Magos</i>	22
CAPITULO II	24
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	24
2.1.- <i>Cantón Saquisilí</i>	24
2.1.1.- <i>Antecedentes</i>	24
2.1.2.- <i>División Política</i>	25
2.1.3.- <i>Servicios Básicos</i>	25
2.1.4.- <i>Población Actual</i>	26
2.1.5.- <i>El Municipio De Saquisilí</i>	27
2.1.6.- <i>Límites</i>	28
2.1.7.- <i>Ubicación Geográfica</i>	28
2.1.8.- <i>Feria de Saqusulí</i>	28
2.2.- <i>Caracterización de la Escuela Nuestra Señora de Ponpeya</i>	28
2.2.1.- <i>Misión</i>	29
2.2.2.- <i>Visión</i>	29

2.2.3.- Slogan	30
2.3.- Instrumentos de Investigación utilizados.....	30
2.3.1.- Diseño Metodológico.....	30
2.4.- Métodos de Investigación	30
2.4.1.- Método Inductivo	31
2.4.2.- Método Deductivo.....	31
2.4.3.- Método Descriptivo.....	31
2.5.- Tipo de Investigación.....	32
2.5.1.- Descriptiva.....	32
2.5.2.- Exploratoria.....	33
2.5.3.- De Campo	33
2.6.- Técnicas de Investigación	34
2.6.1.- La Encuesta	34
2.6.2.- La Entrevista.....	35
2.7.- Población y Muestra	35
2.7.1.- Población	35
2.7.2.- Muestra	36
2.8.- Operacionalización de Variables	37
2.8.1.- Hipótesis	37
2.8.2.- Variables e Indicadores	37
2.9.- Análisis e Interpretación de Resultados	38
2.10. Comprobación de la Hipótesis.....	45
CAPÍTULO III.....	46
3.1. Presentación.....	46
3.1.1. Justificación	46
3.2. Objetivos.....	48
3.2.1. Objetivo General.....	48

3.2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	48
3.3. <i>Desarrollo de la Propuesta</i>	48
3.3.1. <i>Creación de la identidad de la Historieta</i>	48
3.4. <i>Justificación del Nombre de la Historieta</i>	51
3.4.1. <i>Tipografía</i>	51
3.4.2. <i>Slogan</i>	51
3.4.3. <i>Iso o Ícono</i>	52
3.4.4. <i>Color del Imagotipo</i>	53
3.4.5. <i>Variaciones del Imagotipo</i>	54
3.5. <i>Bocetos de las Ilustraciones de los Personajes</i>	55
3.5.1. <i>Arte Final</i>	61
3.5.2. <i>Ilustraciones de los Personajes</i>	61
3.6. <i>Maquetación de la Historieta</i>	64
3.6.1. <i>Páginas Interiores</i>	64
3.6.2. <i>Bocetos Portada y Contraportada</i>	68
3.6.2. <i>Diseño Portada</i>	70
3.6.3. <i>Diseño Contraportada</i>	70
3.7. <i>Stop Motion</i>	70
3.7.1 <i>Escenario</i>	70
3.7.2. <i>Personajes</i>	71
3.7.3. <i>History Board</i>	75
3.7.3.1 <i>Bocetos Escenas</i>	75
3.7.3.2. <i>Encuadres</i>	79
3.8. <i>Encuadres</i>	85
3.8.1. <i>Plano General</i>	85
3.8.2. <i>Plano Detalle</i>	85
3.8.3. <i>Plano Medio</i>	86

<i>3.8.4. Plano Normal</i>	87
<i>3.8.5. Plano Picado</i>	88
<i>3.9. Portada Del Cd</i>	89
<i>3.9.1. Estuche Para el Cd</i>	90
CONCLUSIONES	92
RECOMENDACIONES	93
BIBLIOGRAFÍA	94
CONSULTADA	94
CITADA	95
NETGRAFÍA	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 2.1.7

Ubicación Geográfica	28
----------------------------	----

Gráfico 2.9.1

1. ¿Considera usted que es necesario la elaboración de una historieta iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes?	38
--	----

Gráfico 2.9.2

2. ¿Conoce usted a los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí?	39
--	----

Gráfico 2.9.3

3. ¿Qué tipo de formato cree usted que sea el adecuado para la elaboración de la historieta iconográfica que ilustrará los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí?	40
--	----

Gráfico 2.9.4

4. ¿Cree usted que la historieta iconográfica servirá como fuente de información y aporte cultural para la colectividad y el Cantón?	41
--	----

Gráfico 2.9.5

5. ¿Cree usted que la historieta iconográfica sirva como material didáctico para estudiantes y docentes?	42
--	----

Gráfico 2.9.6

6. ¿Conoce usted el real significado de la fiesta tradicional de los Tres Reyes?	43
--	----

Gráfico 2.9.7

7. ¿Cree usted que la creación de una historieta iconográfica de los personajes de la fiesta de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí, ayudará a conservar las tradiciones y costumbres del Cantón?	44
---	----

Gráfico 3.3.1.2

Bocetos del Logo	52
------------------------	----

Gráfico 3.3.1.3	
Construcción Geométrica del Logo	53
Gráfico 3.3.1.4.1	
Isologo	53
Gráfico 3.4.1	
Tipografía	54
Gráfico 3.4.2	
Slogan	54
Gráfico 3.4.3	
Iso O Icono	55
Gráfico 3.4.4	
Color del Imagotipo.....	56
Gráfico 3.4.5	
Variaciones del Imagotipo.....	57
Gráfico 3.5.	
Bocetos de las Ilustraciones de los Personajes	58
Gráfico 3.5.2	
Ilustraciones de los Personajes	64
Gráfico 3.6	
Maquetación de la Historieta	67
Gráfico 3.6.1	
Diseño de las Páginas Interiores	67
Gráfico 3.6.2	
Bocetos Portada y contraportada	71
Gráfico 3.7.1	
Escenario	73
Gráfico 3.7.2	
Personajes	74
Gráfico 3.7.3	
History Board	78

Gráfico 3.7.3.1	
Bocetos Encuadres	78
Gráfico 3.7.3.2	
Encuadres	71
Gráfico 3.9	
Portada del CD	91
Gráfico 3.9.1	
Estuche para el CD	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.4.

Tabla de Formatos	6
-------------------------	---

Tabla 2.1.4.

Población Actual	26
------------------------	----

Tabla 2.7.1.

Población	35
-----------------	----

Tabla 2.9.1.

1. ¿Considera usted que es necesario la elaboración de una historieta iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes?	38
--	----

Tabla 2.9.2.

2. ¿Conoce usted a los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí?	39
--	----

Tabla No 2.9.3

3. ¿Qué tipo de formato cree usted que sea el adecuado para la elaboración de la historieta iconográfica que ilustrará los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí?	40
--	----

Tabla 2.9.4

4. ¿Cree usted que la historieta iconográfica servirá como fuente de información y aporte cultural para la colectividad y el Cantón?	41
--	----

Tabla 2.9.5

5. ¿Cree usted que la historieta iconográfica sirva como material didáctico para estudiantes y docentes?	42
--	----

Tabla 2.9.6.

6. ¿Conoce usted el real significado de la fiesta tradicional de los Tres Reyes?	43
--	----

Tabla 2.9.7.

7. ¿Cree usted que la creación de una historieta iconográfica de los personajes de la fiesta de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí, ayudará a conservar las tradiciones y costumbres del Cantón..... 44

RESUMEN

TEMA:

“DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN DURANTE EL PERIODO 2013.”

Autor:

Martínez Martínez Luis Ramiro.

El presente proyecto de tesis: “Diseño de una historieta iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí, como fuente de información y material didáctico para la colectividad y los niños de la escuela “Nuestra Señora De Pompeya” ubicada en el barrio centro del cantón durante el periodo 2013”. Se realizó con éxito y satisfacción, con la finalidad de compartir valiosa información tanto turística como religiosa sobre la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí.

El propósito del diseño de la presente historieta iconográfica es que los habitantes del cantón y turistas obtengan información de esta fiesta y la conozcan para que despierte el interés tanto tradicional como religiosa de dicha festividad, pues después de una larga investigación de esta fiesta dio como resultado el principal factor para la realización del presente proyecto: la cual es que no existe información acerca de la fiesta tradicional religiosa de los tres reyes dentro de la comunidad.

La historieta iconográfica servirá como fuente de información y material didáctico para los niños de la escuela “Nuestra Señora De Pompeya”, además de ser una fuente de consulta dentro de la comunidad del cantón, gracias al manejo adecuado y aplicación del diseño en el desarrollo del proyecto que permitirá tener como resultado un trabajo de calidad.

ABSTRACT

TOPIC:

"DESIGN OF A CARTOON ICONOGRAPHIC BY ILLUSTRATING CHARACTERS OF TRADITIONAL FEAST OF THREE KINGS IN SAQUISILÍ CANTON, AS AN INFORMATION SOURCE AND EDUCATIONAL MATERIAL TO “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” PRIMARY SCHOOL WHICH IS LOCATED IN THE DOWNTOWN DURING 2013".

Author:

Martínez Martínez Luis Ramiro.

The research: "Design of a cartoon iconographic by illustrating characters of traditional feast of three kings in Saquisilí Canton, as an information source and educational material to “Nuestra Señora de Pompeya” primary school which is located in the downtown during 2013". It was performed with success and satisfaction in order to share valuable both as religious tourist information of the Three Kings of the traditional feast in Saquisilí Canton.

The main goal about iconographic cartoon design is that its inhabitants and tourists get vital information on this festival and known to wake the interest both traditional and religious of it. The investigation results of this event determined the main factor for the realization of this project that is to collect information about this traditional religious festival in the community.

The iconographic cartoon serve as a source of information and educational materials at “Nuestra Señora de Pompeya” primary school, besides being a source of reference within the community of Canton, thanks to proper handling and application of design in the project that will allow result in quality work.

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 el señor Egresado de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **MARTÍNEZ MARTÍNEZ LUIS RAMIRO**, cuyo título versa **“DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA” UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN DURANTE EL PERIODO 2013”**. Lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, Abril del 2016

Atentamente,

.....
Lic. M. Sc. AMPARO DE JESÚS ROMERO PALACIOS
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 0501369185

INTRODUCCIÓN

Dentro de la comunicación los diseñadores son los encargados de comunicar de forma visual mediante los diseños que realizan; lo que otras personas tratan, quieren expresar o dar a conocer, como en este caso se pretende dar a percibir información valiosa sobre la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí, pues es una fiesta muy importante para la comunidad Religiosa de este pueblo.

El presente proyecto está constituido en base a tres capítulos los cuales son:

El primer capítulo está formado por el marco teórico donde consta la información teórica en la cual se da a conocer sobre el mundo del diseño gráfico, que involucra varias ramas del diseño como son: diseño, diseño gráfico, diseño editorial, diagramación, ilustración, tipografía, material didáctico, iconografía, lo que han permitido desarrollar el presente proyecto de tesis.

En el segundo capítulo se encuentra la información estadística investigativa que ayudará a comprobar la hipótesis del presente proyecto, del porque es necesaria la elaboración de la presente historieta iconográfica.

Para el diseño metodológico, los tipos de investigación que se usaron fueron las investigaciones: bibliográfica, de campo y descriptiva.

Mientras que los métodos de investigación empleados fueron: el inductivo – deductivo y el descriptivo.

Se utilizarán técnicas de investigación como la entrevista que se la realizó a la directora de la institución y las encuestas ejecutadas a los alumnos de la Escuela “Nuestra Señora de Pompeya”.

En el tercer capítulo consta los procesos del desarrollo propio del proyecto, donde relata todos los pasos de la creación de la historieta iconográfica, empezando desde el primer proceso de bocetaje, ilustraciones, terminados, hasta llegar al producto final que es la creación de la historieta iconográfica.

CAPITULO I

1.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1.-Diseño

Según WUCIUS, Wong (2002), expresa que muchos piensan en: “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas”. (pág. 5)

Según FRASCARA, Jorge, (2002), manifiesta que “es un proceso de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de productos o mensajes”. (pág. 47)

El diseño es un proceso de crear, realizar materializar ideas de elementos gráficos como imágenes las cuales compongan publicidades que transmitan un mensaje o información específica, mediante un proceso creativo de forma visual, que sea fácil de entender, que debe estar dirigida a un público objetivo, cumpliendo la labor de promocionar y dar a conocer el nombre o la marca de algún producto o servicio, con el fin que sea acogido y aceptado por el público para satisfacer las necesidades de la sociedad.

1.2.- Diseño Gráfico

De acuerdo a RAMÍREZ MOGUEL, Pablo (2010), manifiesta que: “El diseño gráfico es una disciplina o profesión cuya finalidad es satisfacer necesidades de comunicación visual”. (pág. 1)

Según SAMOLA RAMÍREZ, Margarita E. (2004), menciona que:

Se define el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

El conjunto de elementos que implican la creación de un diseño, se relacionan como: traza, delineación de un edificio o de una figura, se encuentra diseño en nuestro mobiliario, en una silla, divisamos el diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, trailers, y demás efectos especiales. *(pág. 3)*

Según ADDISON, William (1922), dice que “el diseño gráfico es un proceso de creación visual con un propósito. Una unidad de diseño gráfico se debe colocar a los ojos del público y transmitir un mensaje prefijado”. *(pág. 36)*

El diseño gráfico se da a través de imágenes o figuras que forman parte de un mensaje, los cuales son un conjunto de comunicaciones expresivas, que tienen como finalidad solucionar problemas de conocimiento de productos o servicios, mediante imágenes o gráficos que expresen y den a conocer un mensaje, producto para satisfacer las necesidades de la sociedad, la materialización del trabajo que se da a través de la impresión.

1.3.- Diseño Editorial

De acuerdo a GHINAGLIA, Daniel (2009), manifiesta que: “El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos”.

Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.

El profesional debe tener en cuenta el impacto e innovación de los diseños de tapas de libros, dándole importancia a la síntesis semántica para que dentro de una gran gama de productos su creación resalte en cuestión de segundos. *(pág. 3)*

Según David Dabner, (2005), menciona que “el diseño editorial se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos”.

“Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación”. *(pág. 4)*

El diseño editorial es importante para la realización de publicaciones como libros, revistas, periódicos, por medio del cual se puede realizar composiciones para lograr reproducir de acuerdo a lo que se desea comunicar tanto impreso como digital, cualquier diseño elaborado tiene como relación la estética y armonía entre el texto, la imagen y la diagramación, donde el contenido define el diseño a realizarse dentro de un proyecto editorial.

1.3.1.- Diagramación O Maquetación

De acuerdo a GHINAGLIA, Daniel (2009), menciona que:

Maquetación es un tema que tiene relación con los principios del diseño: composición, color y conceptos tipográficos mezclados de manera armónica. Compositivamente hablando, la referencia directa del concepto maquetación está ligado a las proporciones de los elementos de la página, el orden que se le da a los pesos visuales, la jerarquía con la que se ubican los elementos primero, o después, adelante o atrás, arriba o abajo, full color, blanco y negro, claro, oscuro o resaltado, etc.

La composición debe considerar principalmente, el ordenamiento armónico de los elementos de la página para que no haya discordancia

visual, es decir, que se vea agradable a la vista y sea fácil de recorrer y seguir la lectura. Lo más importante en una página es la información que se quiere transmitir y el diseñador se encarga de tomar las decisiones correctas para hacer su propuesta funcional, atractiva y dinámica. **(pág. 3)**

Según VELA, Marcos (2003), indica que: “Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores)”.

“La diagramación, también llamada maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas”. **(pág. 6)**

Diagramación o maquetación es la estructura fundamental para la elaboración o reproducción, de revistas, libros o periódicos, etc., las mismas deben ser bien utilizadas para que el contenido sea estructurado de una manera jerárquica, es decir, que el mensaje o la información que se quiere difundir, este ordenada y distribuida adecuadamente junto con el resto de elementos gráficos, buscando siempre que el contenido o mensaje sea legible y entendible por el lector.

1.3.2.- Tipos De Diagramación O Maquetación

Según VICO, Mauricio (2014), expresa que:

1.3.2.1.- Retícula de Manuscrito

“Es estructuralmente la más sencilla que puede existir, su estructura de base es un área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página”. **(pág. 14)**

1.3.2.2.- Retícula de Columnas

“Existe una estructura subordinada, se trata de líneas de flujo: intervalos verticales que le permiten al diseñador acomodar los cortes poco frecuentes que se dan en el texto o las imágenes en una página, que crean bandas horizontales que atraviesan el formato”. **(pág. 15)**

1.3.2.3.- Retícula Modular

“Es una retícula de columnas con gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas, creando una matriz de celdas denominadas módulos”. **(pág. 16)**

1.3.2.4.- Retícula Jerárquica

“Estas retículas se adaptan a las necesidades de la información que organizan, pero están basadas más bien en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos, y no en intervalos regulares repetidos”. **(pág. 17)**

En diseño es necesario aplicar, realizar, la maquetación o diagramación, a través de la cual se distribuye de manera ordenada los elementos que van a estar en la composición de una página o proyecto editorial, utilizando una retícula se realiza una estructura estética y armónica tanto al texto como a las imágenes transmitiendo así al público un proyecto legible y fácil de leer y entender

1.4.- Formatos

De acuerdo a DABNER, David (2005), dice que “se llama formato a la hoja de papel en el que se realiza un dibujo, cuya forma y dimensiones en mm. Están normalizados en la norma UNE1026-283 Parte 2, equivalente a la ISO 5457, se especifican las características de los formatos”. **(pág.7)**

TABLA N° 01

Serie A		Serie B		Serie C	
	841 x 1189		1000 x 1414		917 x 1297
	594 x 841		707 x 1000		648 x 917
	420 x 594		500 x 707		458 x 648
	297 x 420		353 x 500		324 x 456
	210 X 297		250 x 353		229 x 324
	148 x 210		176 x 250		162 x 229
	105 x 148		125 x 176		114 x 162
	74 x 105		88 x 125		81 x 114

Fuente: DAVID DABNER, Diseño Gráfico fundamentos y prácticas, 1ra. Edición 2005.

Las dimensiones de los formatos responden a las reglas de los doblado, semejanza y referencia. Según las cuales:

- Un formato se obtiene por doblado transversal del inmediato superior.
- La relación entre los lados de un formato es igual a la relación existente entre el lado de un cuadrado y su diagonal, es decir $1/\sqrt{2}$.
- Y finalmente para la obtención de los formatos se parte de un formato base de 1 m².

Aplicando estas tres reglas, se determina las dimensiones del formato base llamado A0 cuyas dimensiones serían 1189 x 841 mm.

El resto de formatos de la serie A, se obtendrán por doblados sucesivos del formato A0. (pág. 7)

Formatos son dimensiones que se utilizan para la elaboración de afiches, volantes, dibujo técnico, para la realización de un diseño y materialización del mismo a través de la impresión, formato en el cual el diseñador organiza los elementos de una composición gráfica que transmita un mensaje para dar a conocer un producto o servicio que satisfaga las necesidades de la sociedad.

1.5.- Cromática

Según WICIUS, Wong (2003), manifiesta que: “El color es todo lo que vemos a nuestro alrededor, es por efecto de la luz, y esto es lo que nos permite ver la diferencia entre un objeto y otro, así como también diferenciarlo de su entorno. La luz se considera un tipo de energía que es pactado por el ojo e interpretado por nuestro cerebro como color”.

“Se considera al sol como la fuente principal de luz natural, y es el que determina el estándar de nuestra percepción del color”. (pág.17)

NAVARRO, José L. (2007) indica que: “El color es una sensación visual producida como respuesta a una estimulación de los foto receptores de los ojos. Nosotros simplemente, interpretamos las diferencias de color al procesar toda la información sensitiva ocular en nuestro cerebro, adquiriendo entonces la sensación mental del reconocimiento del color.

Pero el mundo de colores que percibimos no sería nada sin la luz, pues en la obscuridad absoluta no es posible apreciarlos: el color no es sino la luz reflejada sobre los objetos”. (p. 35)

La cromática es la parte fundamental para la culminación de un diseño dentro de los procesos de diseño, el color se da por efecto de la luz reflejada en los objetos, que es captada por el ojo e interpretado por nuestro cerebro como color; de acuerdo a la psicología del color se puede manifestar que el color influye de

manera directa en el estado de ánimo y el comportamiento de las personas dentro de la sociedad.

1.6.- Tipografía

Según MEGGS, Philip B. (2007), manifiesta que: “Tipografía es el término para impresión mediante el uso de piezas de metal independiente, móviles y reutilizables, cada una de las cuales tiene la forma de una letra realzada en la parte superior”.

El término tipografía se le daba en tiempo antes de la computadora y fotocomposición, a aquellos tipos metálicos reutilizables y que aún existen en algunas imprentas de México y en el mundo (escuela de diseño post anterior), este medio de impresión prevaleció desde su reinención con Gutemberg hasta la invención de las fuentes y letras digitales.

En tiempo de hoy donde los medios digitales son más comunes y más asequibles para poderlos adquirir, los términos de fuente y tipo tienden a confundirse usándolos como sinónimos; en la época de los tipos de metal su significado era diferente. *(pág. 2)*

1.6.1.- Fuente Tipográfica

Según CHENG, Karen (2009), manifiesta que “Fuente: En sentido estricto, una fuente es un conjunto de caracteres en un cuerpo y en un estilo. Una familia es un grupo de fuentes relacionadas, con diferentes estilos y cuerpos”

Con esta definición queda claro que un alfabeto de un estilo determinado es lo que denominamos fuente y que existen actualmente miles de diseños distintos.

Las versiones de una tipografía pueden ser: versalita, negrita o bold, Light, regular o medium, extra bold o extra negra, condensada, expandida, etc. La utilización y combinación de ellas responde al criterio de diseño que se utiliza en el medio impreso y no debería ser simple gusto del diseñador.

Lo importante es tener el tino de crear una combinación adecuada que cree contraste y jerarquía: titular, sumarios, leyendas, notas al pie, llamados, resaltados, encodillados, créditos, folios, entre otros. **(pág. 11)**

La tipografía tiene como función fundamental dentro de su utilidad, el estudio y la elaboración de símbolos de comunicación escrita, para transmitir y difundir con cierta habilidad, elegancia y eficacia las palabras dentro de la comunicación, mediante la palabra impresa, a través de una fuente tipográfica adecuada, en un tamaño adecuado, que sea fácil de entender y leer el texto o mensaje que se quiere dar a conocer al público.

1.7.- Comunicación Visual

De acuerdo a MUNARI, Bruno, (1985), manifiesta que: “La comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo”.

Una información práctica puede decirse que no toma en cuenta la estética sino la funcionalidad, como una señal de tránsito, un dibujo técnico, etc. Por información estética se entiende un mensaje que está estructurado por líneas armónicas que nos dan una forma adecuada y hace que el mensaje funcional, también sea agradable a la vista.

Se puede decir que un mensaje que busca comunicar, que sea funcional y estético al mismo tiempo, será mejor captado por el receptor.

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de todos los mensajes a los que estamos expuestos por medio de nuestros sentidos (sonoros, térmicos, dinámicos, ente otros). **(pág.82)**

Según ASISTEN, Juan Carlos (2006), menciona que:

La comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes, como se ve, una definición ambigua, que utiliza una palabra acotadora predominan y otra polisémica: imágenes.

La comunicación visual comparte los mismos mecanismos que la comunicación en general, aunque la decodificación de imágenes presente

una especialidad importante. Pero hay un emisor, hay códigos, hay un receptor, hay procesos de codificación y decodificación.

La comunicación visual está íntimamente ligada al diseño gráfico; La palabra diseño se usara para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales. *(pág. 8)*

La comunicación visual prácticamente es todo lo que se puede ver, se produce a través de las imágenes las cuales predominan en la realización de los mensajes que se quieren transmitir a determinado público, cumpliendo el objetivo de promocionar un producto o servicio para satisfacer las necesidades de la sociedad a través de los mensajes a los que se está expuestos por medio de nuestros sentidos.

1.8.- Ilustración

Según RIAÑO, Carlos (2009). Manifiesta que:

La ilustración está asociada a una función comunicativa de la imagen, que revela sentidos verdaderos para otras formas de comunicación, como por ejemplo el texto escrito, en el que constituye su contexto más común.

No toda imagen es una ilustración, para que una imagen lo sea debe definirse en relación dialógica con un contexto determinado por un propósito de comunicación. Lo que quiere decir que una ilustración siempre representa algo; la ilustración entonces es una representación del pensamiento hecha imagen visual, articulada con contexto. *(p.25)* □

Según HALL, A. (2011), expresa que:

La función del ilustrador consiste en crear algo de la nada, en sintetizar una idea que se transmita al público de una forma innovadora y articulada. Si bien los sistemas que rodean el lenguaje visual, al igual que las teorías, definen el proceso de la

comunicación, no basta con disponer de un amplio conocimiento de dichos sistemas o teorías, y el hecho de repetirlos mecánicamente no es suficiente”. (pág. 6)

Las ilustraciones son gráficos o dibujos que componen una imagen, ayuda a simplificar y sintetizar formas orgánicas de la naturaleza, lo cual es el complemento que un texto necesita para producir y transmitir un mensaje visual para dar a conocer o promocionar un producto o servicio a un determinado público para satisfacer los deseos y necesidades de la sociedad.

1.9.-Tipos de Ilustración

1.9.1.- Ilustración Digital

De acuerdo a RIAÑO, Carlos (2009) menciona que:

La ilustración digital usa las nuevas tecnologías a través de diferentes tipos de software para la producción de imágenes. Una ilustración digital puede tener dos momentos: Una es que durante su elaboración, cuando lo digital es una herramienta y se actualiza en pantalla conforme se realiza, es una ilustración con todo su potencial de ser digital, puede publicarse de inmediato a través de un medio electrónico. Si ella ha de fijarse en un impreso, donde lo digital es un archivo matriz, esa imagen ya impresa pierde los atributos esenciales que la hacen ser digital para convertirse en una ilustración realizada con una técnica digital. (p. 11).

Según HARO, S. & QUEVEDO, E. (2011) expresa que: “la ilustración digital se la puede utilizar de diferentes maneras, pero sobre todo para comunicar con una impresión el realismo que la fotografía en ocasiones no la consigue, es por eso que la ilustración es una obra de arte que explica, ejemplifica o adorna”. (pág. 23)

1.9.2.- Ilustración Tradicional

SANMIGUEL David (2008) menciona que: “La ilustración se ha desarrollado hasta convertirse en un arte muy preciso, gracias a la inmensa demanda de la tecnología a lo largo de los siglos, nada es tan claro y explicito”.

Dentro de las técnicas de ilustración tradicional presenta una compilación de estas, misma que a lo largo de la historia se han venido realizando para representar las imágenes, demostrando un alcance de las técnicas manuales sin abordar la ilustración digital. Dentro de las técnicas están:

Técnicas secas (carboncillo, lápiz, sanguinas, pasteles). □ Técnicas húmedas (plumilla, acuarela, tempera, óleo, temple y acrílico) Técnicas mixtas (mezcla entre diferentes procedimientos) **(p. 9)**

La ilustración se puede decir que es una transformación de imágenes a dibujos a través de diversas técnicas tradicionales, dándole un realismo de imagen a la ilustración, para después darle un tratamiento adecuado utilizando un software especializado para este tipo de trabajos, que por lo general siempre va a captar las características esenciales que se quiere expresar, resaltar para que sea de fácil captación e interpretación lo que se quiere comunicar.

1.10.- Iconografía

Según MOREANO CAMACHO, Diana, (2006), menciona que:

La palabra iconografía se compone de dos vocablos griegos: “eikon” que significa imagen y “graphien” que significa descripción. En base a su etimología, la iconografía es la descripción estricta de la imagen, sin consideraciones subjetivas.

Esta disciplina pertenece a la Historia del Arte. La iconografía describe y clasifica imágenes y temas representados mediante el establecimiento de un nexo entre un nombre, un concepto o un texto y las imágenes (figuras, alegorías, representaciones narrativas o ciclos). **(pág. 2)**

De acuerdo a RODRÍGUEZ LÓPEZ, María Isabel (2005), dice que: “Si se atiende a la etimología del término, procedente de los vocablos griegos “iconos” (imagen) “graphein” (escribir), la iconografía puede describirse como la disciplina de estudio cuyo objeto de estudio es la descripción de imágenes, o como han señalado algunos autores, la escritura en imágenes”. **(pág. 2)**

Según GONZÁLEZ, de Zárate, (2005), manifiesta que “iconografía es la ciencia que estudia y describe las imágenes conforme a los temas que desean representar, identificándolas y clasificándola en el espacio y el tiempo, precisando el origen y evolución de las mismas”. *(pág. 4)*

La iconografía es la disciplina que ayuda a describir, analizar la historia de las imágenes, captar los conceptos o la interpretación de un contenido mediante imágenes relacionadas que ayudará a la descripción de las imágenes de los personajes de una tradición religiosas, con o sin necesidad de escribir un texto para la elaboración de una historieta iconográfica.

1.11.- Sistema De Impresión

De acuerdo a GIRONELLI, Pablo (2011), manifiesta que:

Un sistema de impresión es un procedimiento mediante el cual se produce una reproducción sobre un soporte físico, generalmente papel, por medio de tinta, forma impresora y la máquina que efectúa el contacto o presión. El soporte puede ser laminado o con la forma de cualquier objeto que se tenga que imprimir”.

La tinta es el elemento líquido o pastoso que traslada la imagen de la forma al soporte de impresión y asegura la permanencia de la imagen en el tiempo.

La forma es la matriz que determina el lugar del soporte en el que se desea depositar la tinta.

La máquina tiene como misión fundamental, la presión de impresión necesaria para poner en contacto la forma entintada y el soporte. Las máquinas tienen características distintas según los colores, la potencia y el sistema de impresión que se emplee. *(pág. 2)*

1.11.1.- Impresión Offset

De acuerdo a PÉREZ, Edison (2012), manifiesta que: “El proceso de impresión se basa en la elaboración de las páginas o pliegos impresos según la maqueta, para reproducir el número de copias que deseamos, para el caso de un tiraje de por lo menos 500 ejemplares será La impresión Offset la seleccionada”.

“Esta impresión se utiliza para la reproducción de documentos e imágenes sobre diferentes tipos de papel u otros materiales similares, que consiste en aplicar una tinta, generalmente oleosa, sobre una plancha metálica, compuesta generalmente de una aleación de aluminio”. (pág. 21)

Según VARELA GARCÍA, Paloma (2006), indica que “el *offset* es un sistema de impresión plano, ya que la forma impresora no tiene relieve, e indirecto, porque la imagen no se transfiere directamente de la forma impresora al sustrato, sino que lo hace a través de un cilindro recubierto de caucho”.

“Este sistema de impresión se utiliza para un gran número de aplicaciones, libros, impresos, etiquetas, etc. y podemos decir que es el sistema de impresión por excelencia”. (pág. 11)

Un sistema de impresión es un complemento para la elaboración de un proyecto de diseño, el cual ayuda a reproducir un diseño en varios ejemplares, que por medio de un sistema de impresión se puede realizar y transformar un diseño digital en un producto físico como, libros, revistas, folletos, ilustraciones, etc. Para su comercialización y exhibición dentro de la sociedad.

1.12.- Historieta

Según el escritor ECO, Humberto, (2010), manifiesta que: "La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. "...". Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes". (pág. 299)

De acuerdo a MANACORDA, de Rosetti (1976), expresa lo siguiente: "Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (Boom, crash, bang, etc.)". (pág. 23)

1.13.- Tipos de Historieta

Existe una gran variedad de Tipos de historietas ya que se trata de un género tan amplio que da lugar a argumentos de toda índole.

1.13.1.- Historieta de Aventuras

Constituye uno de los géneros de acción más populares de la historieta, Dado que la aventura siempre ha estado presente en la historieta, en todas sus facetas géneros.

1.13.2.- La Historieta bélica

Es considerada como una de las más importantes con súper héroes como La Mujer Maravilla o Capitán América que referían a la época de la Segunda Guerra Mundial con sus personajes uniformados como símbolos nacionales.

1.13.3.- La Historieta Cómica

Consiste uno de los géneros más importantes, de tal forma que es posible encontrar referencias donde se la oponga a la historieta de aventuras o seria, como uno de los dos grandes bloques en que puede dividirse el medio.

1.13.4.- La Historieta Costumbrista

Tradicionalmente, se ha mezclado con el género cómico (así en tiras de prensa como Peanuts o Mafalda y en los tebeos de la Escuela Bruguera), aunque esto ya no suceda en obras más contemporáneas, como pueden ser las de Will Eisner o Carlos Giménez.

1.13.5.- La Historieta Temática

Consta de una narración que pertenece al mundo real o sea que es de no ficción, por lo tanto se encuentra alejada a lo fantástico, por lo general es desarrollada en tiempo presente o un pasado reciente.

1.13.6.- La Historieta Deportiva

La historieta deportiva cuenta con varios íconos entre los más famosos personajes como Themo Lobos de la revista Barrabases de Chile o los relatos que se inspiran en la vida real de deportistas en la revista Tintin.

1.13.7.- La Historieta Fantástica

La historieta fantástica con súper héroes obviamente dentro del género fantástico da lugar a una lucha que siempre triunfa sobre el mal.

1.14.- Historieta Aplicada

Consta de una narración que pertenece al mundo real o sea que es de no ficción, por lo tanto se encuentra alejada a lo fantástico. Por lo general es desarrollada en tiempo presente o un pasado reciente.

La historieta es un producto cultural que se da a través de una secuencia narrativa de imágenes dibujadas con o sin texto que transmiten una comunicación, lo cual despierta un interés en el alumno por conocer otra vía de aprendizaje y lo motiva más que una simple explicación tradicional del profesor, incentivando y desarrollando así la capacidad creativa del estudiante dentro de la materia impartida por el profesor.

1.15.- Fotografía

Según INGLEDEW, J. (2010), manifiesta que:

Fotografía es un medio de gran fuerza, capaz de contar intensas historias con tan solo una imagen. Alimenta muchos aspectos de la comunicación, incluido el diseño, publicidad, periódicos, revista e internet. La fotografía constituye un medio mágico; la gente dice que una fotografía concreta

recuerdos o emociones, el hecho que las imágenes puedan detener el tiempo, preservando momentos que ya han pasado. Hacer una fotografía implica considerar la luz, el enfoque, el color, el contraste, la calidez y la nitidez; el control de estos elementos es lo que da lugar a una imagen fotográfica. **(pág. 10)**

La fotografía es el arte de capturar imágenes, por medio de una cámara tomando en cuenta la calidad de imágenes que se quiere obtener, esto depende de la luz y resolución que se utilice en una escena fotográfica aplicando la resolución necesaria para obtener una nitidez excelente en las imágenes ya sea para impresión o para web.

1.16.- Stop Motion

De acuerdo a SILVA, Raquel (20012), indica que: “El stop motion es animación en volumen, parada de imagen, paso de manivela, foto a foto o cuadro por cuadro es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas”.

En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, ni en la animación por ordenador; esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop motion: la animación con plastilina o cualquier otro material maleable, llamada en inglés claymation, y las animaciones utilizando objetos rígidos. **(Internet)**

Según BARRIOS, María José (2013), menciona que:

El stop motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías y organizándolas en secuencias de manera tal que la frecuencia con que se pasan (de solo fracciones de segundo entre ellas), genera la sensación de movimiento. Existen infinitos procedimientos de animación en stop motion, esto es debido a que esta técnica de animación es un procedimiento artístico

y cada autor adecúa dicha técnica a aquello que quiere expresar. Por ello posee una gran riqueza de métodos y variantes. Podemos distinguir dos grandes grupos de animaciones stop motion:

La realizada con plastilina o cualquier otro material maleable.

La realizada con objetos rígidos.

La animación con plastilina puede hacerse con personajes que van moviéndose o también pueden ir transformándose hasta convertirse en otros, o en distintas formas y volúmenes. (*Internet*)

El Stop Motion es una técnica que reproduce varias imágenes fotograma por fotograma, dando a los objetos estáticos la sensación de movimiento de una foto tomada a otra donde se hacen pequeños cambios o movimientos al objeto o personajes que se desea animar, dando así el efecto de animación realizando varios movimientos lentamente en cada cuadro para animar una escena, para así darle un realismo a la animación.

1.17.- Material Didáctico

De acuerdo a AITOR, Camacho (2010), dice que:

El Material Didáctico es el conjunto de los objetos, aparatos o apoyos destinados a que la enseñanza sea más provechosa y el rendimiento del aprendizaje mayor.

Con anterioridad el material didáctico tenía una finalidad más ilustrativa y se le mostraba al alumno con el objeto de ratificar, esclarecer lo que ya había sido explicado. El material era solamente general, “era intocable” para quien no fuese el maestro.

En la actualidad el material didáctico tiene otra finalidad; más que ilustrar tiene por objeto llevar al alumno a trabajar, investigar, descubrir y a construir. Adquiere así un aspecto funcional dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del alumno, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar. (*pág. 1*)

Según IBÁÑEZ, Marín (1999), manifiesta que “la guía didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos de un curso”.

“La guía didáctica debe apoyar al estudiante al decidir, qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación”. (pág. 12)

De acuerdo a PANCHI VENEGAS, Virginia (1999), menciona que:

Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por cada tema, capítulo o unidad.

En consecuencia, podemos decir que la guía didáctica es un conjunto de sugerencias metodológicas que, puntualizando al animador comunitario y al estudiante los fines institucionales y los objetivos educacionales que se persiguen con el libro del texto, las reuniones presenciales y las clases radiofónicas le proporciona las herramientas necesarias para su consecución.

El material didáctico que acompañan propuestas de formación y aprendizaje debe ir acompañado de un cuidadoso diseño y elaboración que permita obviar las dificultades de la separación física entre profesor y alumno. (pág. 3)

El material didáctico es un instrumento de apoyo tanto para el profesor como para el estudiante dentro del aprendizaje tanto escolar como cotidiano, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo productivo del tema que se vaya a tratar dentro de la clase impartida por el profesor,

facilitando la oportunidad de enriquecer el conocimiento del alumno para que se pueda desenvolverse de mejor manera dentro de la sociedad.

1.18.- Costumbres Y Tradiciones

1.18.1.- Costumbres

De acuerdo a MACHICADO, Jorge (2010), manifiesta que “la costumbre es una forma inicial del derecho consuetudinario que consiste en la repetición constante de un acto que con el paso del tiempo se vuelve obligatoria y por necesidad, con sentimiento colectivo y apoyo del poder político llega a convertirse en ley”.

“Las costumbres tienen un origen extra estatal, surgen en los grupos sociales y de una efectiva acomodación, generalizada y prolongada en el tiempo”. *(pág. 3)*

Según LAFOURCADE, Maite (2009), indica que el término "costumbre" proviene del latín *suesco*, que se traduce por "acostumbrarse a". “La costumbre no puede formarse más que en un círculo limitado, ya que su precisión le supone un ámbito estrecho, dominado por las mismas influencias y por una atmósfera social muy homogénea”.

“Las costumbres, el derecho que emana del pueblo, son junto a la lengua, lo que caracteriza a un pueblo y dan fe de su identidad”. *(Internet)*

1.18.2.- Tradiciones

De acuerdo a MACÍAS REYES, Rafaela (2012), menciona que:

Las tradiciones son costumbres, ritos, usos sociales, ideas, valores, normas de conducta, históricamente formados y que se transmiten de generación a generación; elementos del legado sociocultural que durante largo tiempo se mantienen en la sociedad o en grupos sociales.

La tradición, es la expresión de una actividad que se ha repetido de generación en generación, y expresa un tipo específico de actividad acompañada de un vocabulario determinado, expresiones corporales, vestuario específico de un escenario participativo, de una fecha y se

convierte en un elemento que aglutina a los grupos humanos, un elemento de participación cultural, sensibilidad y sentimiento de pertenencia. *(pág. 618)*

Según BOAS, Frank (2011), manifiesta que en cuanto a la tradición, “es el conjunto de patrones culturales que una generación hereda de las anteriores, estos patrones culturales se enseñan por medio de la familia, los amigos, la escuela, las instituciones, etc”. *(Internet)*

1.18.3.- Nuestras Tradiciones Y Costumbres

“Cada pueblo, cada nación, cada cultura se mantiene fuerte, se mantiene unida si práctica y vive sus tradiciones. Que no son algo fijo ni estático, sino que también debe ir cambiando con los tiempos. Y la base de la IDENTIDAD, lo que nos define como comunidad, son las tradiciones y costumbres, los valores colectivos que las sustentan”. *(Internet)*

Las costumbres y tradiciones son historias de las actividades tradicionales que un pueblo realiza de generación en generación, las cuales se siguen manteniendo hasta la actualidad en casi todos los pueblos, especialmente en el Cantón Saquisilí, estas festividades suelen ser religiosas o paganas realizadas por los habitantes y peregrinos de dicho Cantón.

1.19.- Los Tres Reyes Magos

1.19.1.- Historia y Leyenda

La tradición más difundida cuenta que vinieron de Oriente, en número de tres, y que iban guiándose por una estrella (celebérrimamente conocida como La estrella de Belén) que les condujo hasta Belén. Allí buscaron al Niño Jesús recién nacido y le adoraron, ofreciéndole oro (representando su naturaleza real, como presente conferido a los reyes), incienso (que representa su naturaleza divina, empleado en el culto en los altares de Dios) y mirra (un compuesto embalsamador para los muertos, representando el

sufrimiento y muerte futura de Jesús). Antes de llegar, encontraron al rey Herodes el Grande en la ciudad de Jerusalén, quien astutamente les conminó a que, de regreso, hablaran con él para darle noticia del sitio exacto donde se encontraba dicho niño; y, así, poder ir él también a adorarlo. (En realidad, lo que quería era darle muerte, por eso ordenó la matanza de los inocentes).

La historia sigue contando cómo un ángel se apareció a los magos y les advirtió del peligro que corría Jesús si ellos obedecían el deseo de Herodes. Así pues, no volvieron por el mismo sitio. Parece ser que, solo por el hecho de que el relato evangélico indicara que trajeron tres dones (oro, incienso y mirra), se dio por sentado que eran tres los personajes que los traían. Aunque también en algún momento las distintas tradiciones han señalado que eran cuatro, siete y hasta doce.

1.19.2.- Los Nombres y Números de los Tres Reyes Magos

Según las diversas tradiciones de los reyes magos, el número de ellos varía; así se puede encontrar los siguientes reyes magos:

Tres Reyes Magos: Si bien la *Biblia* explica que fueron tres los regalos otorgados por los magos al Niño Jesús, la primera referencia concreta respecto al número de Reyes Magos la da Orígenes, un conocido escritor eclesiástico, en el siglo IV. En el siglo V, el Papa León I el Magno estableció oficialmente su número en 3 para toda la cristiandad. A mediados del siglo VI, en la iglesia de San Apolinar Nuovo, en Rávena (Italia) se les asignaron los nombres de "Melchor", "Gaspar" y "Baltasar", que supuestamente equivalen en griego a "Appellicon", "Amerín" y "Damascón" y en hebreo a "Magalath", "Serakin" y "Galgalath". Según una leyenda, sus restos se encuentran en la Catedral de Colonia, Alemania, donde se encuentra el llamado Relicario de los Tres Reyes Magos.

Doce reyes magos: Los armenios suponen que fueron 12, por lo que les asignan doce nombres diferentes. Estos nombres tampoco se mencionan en la *Biblia*.

Con el tiempo, en países de tradición católica, se adoptó la costumbre de celebrar al mismo tiempo el día de la Epifanía (el 6 de enero) y la festividad de los Reyes Magos, conjugándose así la manifestación de Jesús al mundo no judío con la fiesta de estos personajes que representaban justamente ese mundo de gentiles. Poco a poco, se fue olvidando el significado verdadero de la palabra *epifanía* y la convirtió en un sinónimo de *adoración de los Magos*. (**Internet**)

La Fiesta de los Tres Reyes es una fiesta tradicional que se realiza en el mes de enero de cada año, donde se nombra a un prioste en el barrio por año, ellos se encargan de preparar la fiesta religiosa en honor al niño Jesús, mediante jochas que van pidiendo, reuniendo durante todo el año a la familia y a los más allegados del prioste, incluyendo a la tragedia de los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes en el Cantón Saquisilí.

CAPITULO II

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1.- Cantón Saquisilí

2.1.1.- Antecedentes

El Cantón Saquisilí está situado en la Provincia de Cotopaxi, sierra central del Ecuador. A trece Kilómetros de la Cabecera Provincial Latacunga, a seis Kilómetros de la carretera Panamericana, que le permite una fácil comunicación con el norte y sur del país y a ochenta kilómetros al sur de Quito, alcanza una altitud que varía entre 2900 y 4200 metros sobre el nivel del mar. El cantón Saquisilí cuenta con una superficie de 205.50 Kilómetros cuadrados, su temperatura media es de 12 °C.

El 65% de la población es indígena y, el 35% población mestiza, de acuerdo con el Sistema Integrado de Indicadores Sociales del Ecuador, (SIISE), la pobreza por necesidades básicas insatisfechas, alcanza el 84,16% de la población total del cantón. La población económicamente activa alcanza a 8.279 habitantes (2001).

San Juan Bautista de Saquisilí, es la cuna del conocido cacique Bartolomé Sancho Hacho Pullopaxi, hombre poderoso de la región en la colonia y tronco generacional de muchas familias de este apellido.

Los saquisilenses son gentes de trabajo y comercio, basta visitar la feria en mención de los jueves donde se pueden apreciar productos como: ganado, aves, cereales, telares, tejidos, gastronomía, artesanía, ganado vacuno, etc. todo en un espacio adecuado para cada tipo de productos, ubicado en el centro del cantón.

Esta tierra del cacique "Hacho" se cantonizó el 18 de octubre de 1943, fecha en que la ilustre municipalidad celebra tal acontecimiento con una sesión solemne, desfiles, comparsas, elección de reina del cantón y demás programas festivos.

Aparte de esta celebración, Saquisilí rinde homenaje a la Virgen del Quinche cada año y es así como también desde el 28 de enero hasta el 17 de febrero (días poco variables), se realiza una serie de manifestaciones de carácter religioso y folklórico, con la participación de fieles de todo el cantón.

Allí se presentan los saquisilenses radicados en las diferentes ciudades del Ecuador, y es que ha llamado mucho la atención, pues no existe ciudad o cantón en el país donde no se puede encontrar un saquisilense, que ha emprendido de manera fructífera en comercio alguno, trabajo que demuestra esfuerzo y sacrificio, cualidades innatas de quienes allí viven.

2.1.2.- División Política

En la actualidad el cantón cuenta con cuatro parroquias; tres rurales y una urbana que son las siguientes:

2.1.2.1.- Parroquia Urbana

- Saquisilí Cabecera Cantonal

2.1.2.2.- Parroquias Rurales

- Cochabamba
- Canchagua
- Chantilín

2.1.3.- Servicios Básicos

Un significativo porcentaje de la población carece de alcantarillado, apenas lo poseen el 25% de viviendas, mientras que el 61,25% dispone de algún sistema de eliminación de excretas. Otros indicadores de cobertura son:

- Agua entubada por red pública dentro de la vivienda: 26%.
- Energía eléctrica 81,88%.
- Servicio telefónico 15,08%.
- Servicio de recolección de basuras: 18,52% de las viviendas.

En síntesis, el déficit de servicios residenciales básicos alcanza al 86,33% de viviendas.

2.1.4.- Población Actual

La población conforme al CENSO 2010 refleja un total de 25320 habitantes, distribuida en tres parroquias rurales y 1 parroquia urbana.

La población a nivel cantonal, conforme el censo de población y vivienda 2010, asciende a 25320 habitantes, donde el 47.26% son hombres y el 52.78% corresponden a mujeres.

Cantón	Indicador	Total	Urbano	Rural
SAQUISILI	Población Total	25320	7205	18115
SAQUISILI	Población masculina	11957	3408	8549
SAQUISILI	Población femenina	13363	3797	9566
SAQUISILI	Porcentaje de población masculina	47.26%	13.47%	33.79%
SAQUISILI	Porcentaje de población femenina	52.78%	15%	37.78%
SAQUISILI	Índice de masculinidad	2.14		
SAQUISILI	Índice de feminidad	2.21		

Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Cant%C3%B3n_Saquisil%C3%AD

El índice de masculinidad es menor en 0.07% puntos en relación al de feminidad, la población urbana corresponde al 28.46% mientras que a la Rural corresponde el 71.54% de la población.

A nivel de grupos etarios, el 9.25% de población corresponde a población joven que esta entre 0 y 14 años. La población joven y en edad de trabajar corresponde al 14.39% en un rango de 15 a 64 años. La población adulta mayor del cantón corresponde a 1.69%, es decir mayores de 65 años.

2.1.5.- El Municipio De Saquisilí

El Ilustre Municipio del Cantón Saquisilí es un actor más dentro del proceso de la Gestión del Desarrollo, en el cual los pobladores participan directamente en la discusión, concertación y solución de las múltiples necesidades que tiene el cantón.

De esta manera las comunidades, barrios, instituciones, privadas y públicas, se comprometen, planifican, organizan y ejecutan planes, programas proyectos y actividades para dar solución a las necesidades que tiene el cantón, dentro del marco del plan participativo de desarrollo del cantón Saquisilí (PPDCS).

Una institución tan noble en representación del Estado ecuatoriano que obviamente debe tenerse presente claramente su Visión en la que plantea, para el año 2015 queremos que Saquisilí sea un modelo de cogestión comunitaria en donde exista un ejercicio pleno de ciudadanía, que promueva la equidad (de género, etnia y edad). Queremos que sea un Saquisilí saludable y seguro, con servicios básicos de calidad, que fomente su potencial turístico, cuyo desarrollo humano este basada en una educación de calidad que responda las necesidades reales del cantón, respete la diversidad y fortaleza las identidades culturales, que promueva un desarrollo urbano ordenado y reglamentado para lograr una ciudad limpia, con espacios verdes y servicios básicos de calidad.

2.1.6.- Límites

Saquisilí limita al **norte** con el Cantón Latacunga, al **sur** con los cantones Latacunga y Pujilí, al **este** con el Cantón Latacunga, y al Oeste con los cantones Pujilí y Sigchos.

2.1.7.- Ubicación Geográfica



Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Cant%C3%B3n_Saquisil%C3%AD

2.1.8.- Feria de Saquisilí

La feria de Saquisilí, se realiza todos los días jueves, donde en ocho espacios bien definidos (ocho plazas) se distribuyen los productos para su comercialización, esto se da en la cabecera cantonal: Saquisilí, nombre que significa "Saqui": deje; "Sili": aquí: "deje aquí".

2.2.- Caracterización de la Escuela Nuestra Señora de Pompeya.

La Escuela Particular “Nuestra Señora de Pompeya”, añorada durante mucho tiempo por el católico pueblo de Saquisilí, pudo instalarse gracias a la sensibilidad para sus semejantes y el amor a su tierra natal, de la Sra. Amelia Mena de León. Esta benefactora a favor de la educación cristiana de su pueblo, mediante su trabajo honrado y de ejemplar abnegación, logró hacer una buena fortuna, parte de la cual estaba invertida en una casa situada en la plaza central del pueblo, siendo en su tiempo la mejor de la población, por su fachada y amplitud.

En esta casa pusieron sus ojos los moradores del lugar, un día reunido y aunado en un solo corazón, se dirigieron a la Sra. Amelia como todos la llamaban. Con palabras elocuentes y delicadas, llegaron al corazón de la dueña, exponiéndoles sus anhelos; crear en Saquisilí, una escuela para la formación cristiana de la niñez. Les ofreció tener muy en cuenta este deseo. Les daría la respuesta después de conversar con su hijo único, el Sr. Carlos León Mena, también poseedor de una buena fortuna.

Los solicitantes fueron explícitos en decirle que la casa serviría para la educación de los niños y niñas del lugar, pero también para residencia de la comunidad Religiosa que se haría cargo de la escuela, dio por escritura pública, tanto la casa como el terreno contiguo a la misma. Desde ese día, se sintió como responsable de la obra a realizarse y colaboro eficazmente con todo lo que estaba a su alcance.

2.2.1.- Misión

Somos la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya” dedicadas a educar niñas, niños y jóvenes de educación inicial y educación general básica con el propósito de desarrollar las capacidades y los valores, integrando ciencia, cultura y vida. Compartiendo conocimientos, desarrollando habilidades y cultivando valores sustentados en la pedagogía holística.

2.2.2.- Visión

Se visualiza a la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya” como una comunidad de fe y esperanza, como un espacio de encuentro y compromiso, donde se realiza la misión- predicación. Dedicada a la formación holística de capacidades y valores humanos-cristianos de los niñas, niños y jóvenes a través del carisma dominicano y acorde a los avances de la ciencia y la tecnología. Generando líderes laicos para asumir la construcción de un mundo más justo y fraterno, con el compromiso de servicio, el amor y la paz. Potenciando un estilo de gestión basado en el mejoramiento continuo, una gestión administrativa participativa y la relación estrecha con la comunidad local.

Manteniendo la gestión pedagógica curricular coherente con el currículo nacional y el entorno, sustentada en la sana convivencia escolar y la formación ciudadana acorde a los principios del buen vivir.

2.2.3.- Slogan

Educar para

“Ser ojos de los que no ven...”

2.3.- Instrumentos de Investigación utilizados

2.3.1.- Diseño Metodológico

En la presente investigación se ha enfocado a la investigación científica, ya que, ésta se dedica al desarrollo de la ciencia, para lograr el conocimiento científico.

También se aplicó la investigación de campo, porque esta permitió obtener investigación directa de primera mano, manteniendo contacto con los actores involucrados.

2.4.- Métodos de Investigación

En el desarrollo de la investigación se utilizaron los siguientes métodos investigativos: método inductivo, método deductivo, método descriptivo, los mismos que permitieron fundamentar la información, exponiendo el camino más adecuado para su desarrollo, también se utilizó el método empírico que a través de encuestas, permitió recopilar datos provenientes de la muestra para dar solución al problema planteado; así como también el método estadístico con el cual se recopiló información completa y correcta para analizarla, elaborarla y simplificarla lo necesario y que esta pueda ser interpretada cómoda y rápidamente, por tanto, que pueda utilizarse eficazmente para dar solución a la investigación.

2.4.1.- Método Inductivo

Parte de un hecho particular para llegar a un hecho general, es decir que sigue una secuencia de procesos que se realizarán en un proyecto investigativo, partiendo de hechos particulares como son la observación, el planteamiento de hipótesis para posteriormente realizar el sistema en sí, siguiendo una serie de pasos lógicos, tales como:

- Observación
- Experimentación
- Comparación
- Abstracción
- Generalización

2.4.2.- Método Deductivo

La deducción va de lo general a lo particular. El método deductivo es aquél que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

Se puede decir también que al aplicar el resultado de la inducción a casos nuevos es deducción.

Tiene también pasos lógicos a seguir que son:

- Aplicación
- Comprensión
- Demostración

2.4.3.- Método Descriptivo

Se lo utiliza en la descripción de hechos y fenómenos actuales. Este método se sitúa en el presente. Recoge y tabula los datos para luego analizarlos e interpretarlos de una manera imparcial.

Tiene como principal objetivo describir sistemáticamente hechos y características de una población dada o área de interés de forma objetiva y comprobable. Su papel en la ciencia es importante debido a que proporcionan datos y hechos que pueden ir dando pautas que posibilitan la configuración de teorías.

En la investigación descriptiva se analizan los datos reunidos para descubrir así, cuáles variables están relacionadas entre sí. Sin embargo, es habitualmente difícil interpretar qué significan estas relaciones. El investigador puede interpretar los resultados de una manera, pero desgraciadamente ésta será a menudo sólo una de las varias maneras de interpretarlos.

2.5.- Tipo de Investigación

El tipo de investigación a utilizarse en este trabajo investigativo es la descriptiva exploratoria, de campo, ya que la investigación descriptiva se ocupará de describir y delimitar los distintos elementos del problema de investigación y su interrelación, con lo que sucede en la actualidad en nuestro cantón, cuyo fin es detectar el problema en sí, de tipo exploratoria porque esta permitió aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad, y de campo porque esta permitirá obtener investigación directa de primera mano, manteniendo contacto con los actores involucrados.

2.5.1.- Descriptiva

La investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de una manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

2.5.2.- Exploratoria

Es un diseño de investigación cuyo objetivo principal es reunir datos preliminares que arrojan luz y entendimiento sobre la verdadera naturaleza del problema que enfrenta el investigador, así como descubrir nuevas ideas o situaciones. Se caracteriza en que la información requerida es definida libremente, el proceso de investigación es flexible, versátil y sin estructura. El concepto estructura hace referencia al grado de estandarización impuesto en el proceso de recolección de datos.

2.5.3.- De Campo

La investigación de campo se presenta mediante la manipulación de una variable externa no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o porque causas se produce una situación o acontecimiento particular.

También se puede mencionar que la investigación de campo es la que se realiza en el mismo lugar en que se desarrolla o producen los acontecimientos, en contacto directo con quién o quiénes son los gestores del problema que se investiga. Aquí se obtiene la información de primera mano en forma directa.

La investigación de campo es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social. Investigación pura, o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicarlos conocimientos con fines prácticos investigación aplicada.

La investigación de campo es entendida como el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas, y efectos, o

predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo.

Cuando los datos se recogen directamente de la realidad se les denominan primarios, su valor radica en que permiten cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos, por lo que facilita su revisión y modificación en caso de surgir dudas.

Conviene anotar que no toda información puede alcanzarse por esta vía, ya sea por limitaciones especiales o de tiempo, problemas de escasez o de orden ético.

2.6.- Técnicas de Investigación

Las siguientes técnicas de investigación sirvieron de apoyo para la obtención de información sustentable de esta investigación ya que es necesario utilizar técnicas de recopilación de datos e información, de esta manera optimizar recursos económicos y de tiempo empleado en esta actividad, de esta manera se decidió utilizar las siguientes técnicas de investigación.

2.6.1.- La Encuesta

Una encuesta es un estudio observacional en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación. Los datos se obtuvieron realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

Mediante esta técnica se abarcó información honesta para el desarrollo de dicha investigación, la encuesta estuvo dirigida a la directora, maestras, niñas y niños de la “Escuela Nuestra Señora de Pompeya” de nuestro cantón, esta encuesta permitió establecer los parámetros necesarios para la creación de una historieta

iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del cantón Saquisilí, el instrumento utilizado para esta encuesta fue un cuestionario con preguntas de opción múltiple.

2.6.2.- La Entrevista

Hace referencia a la comunicación que se constituye entre el entrevistador y el entrevistado, en ambos casos pueden ser más de una persona. El objetivo de dicha comunicación es obtener cierta información, ya sea de tipo personal o no.

Es necesario aclarar que las entrevistas para la elaboración de esta investigación estaban dirigidas a la directora del Plantel Educativo, Sacerdote del cantón, y Prioste de la Fiesta de los Tres Reyes 2014-2015, para lo cual se realizó un cuestionario de preguntas.

2.7.- Población y Muestra

2.7.1.- Población

En la presente investigación que está dirigida a la “Escuela Nuestra Señora de Pompeya”, se trabajará con 1 autoridad (Directora del Plantel), 13 maestras, 256 niñas y niños.

SECTORES INVOLUCRADOS EN LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DEL CANTÓN SAQUISILÍ

Institución Educativa	Cantidad
Autoridad (Directora del Plantel)	1
Maestras	13
Niñas y Niños	256
TOTAL	270

ELABORADO: Postulante

2.7.2.- Muestra

Siendo nuestra población superior a 100 datos, amerita calcular el tamaño de la muestra, entonces, se aplicará la siguiente fórmula:

Muestra

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

Dónde:

N= Tamaño de la muestra

PQ= 0.25 (error maestral)

N= 270

E= 0.08% = 8%

K= 2

0.25 (270)

$$n = \frac{0.25 (270)}{(269)(0.08/2)^2 + PQ}$$

67.5

$$n = \frac{67.5}{(269) (0.0016) + 0.25}$$

67.5

$$n = \frac{67.5}{0.6804}$$

n= 99.20 // Personas

2.8.- Operacionalización de Variables

2.8.1.- Hipótesis

¿Si se logra elaborar una historieta iconográfica impresa y digital, mediante la ilustración de los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del cantón Saquisilí, como fuente de información y material didáctico, entonces, se brindará información de las tradiciones del cantón Saquisilí a los niños que estudian en la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya”?

2.8.2.- Variables e Indicadores

2.8.2.1.- Variable Independiente

Elaboración de una historieta iconográfica impresa y digital mediante la ilustración de los personajes de la fiesta tradicional de los tres reyes Magos.

INDICADORES

- Reyes Magos: Melchor, Gaspar y Baltazar
- Leyendas y tradiciones de los reyes magos
- Importancia, características y utilidad de la historieta

2.8.2.2.- Variable Dependiente

Información de las tradiciones del cantón Saquisilí a la colectividad y los niños que estudian en la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya”.

INDICADORES

- Veracidad de la información
- Autenticidad y comprensión del contenido
- Brindar una buena y completa información a la colectividad y los niños que estudian en la escuela de educación básica.

2.9.- Análisis e Interpretación de Resultados

1. ¿Considera usted que es necesario la elaboración de una historieta iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la Fiesta tradicional de los Tres Reyes?

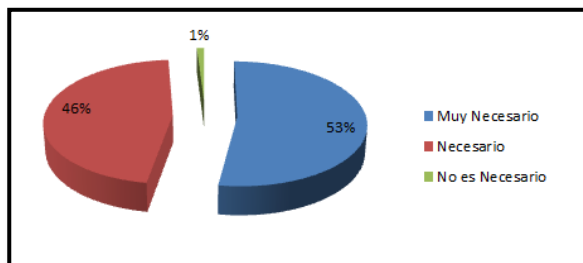
CUADRO N° 01

Respuestas	Encuestados	Porcentaje
Muy Necesario	52	53%
Necesario	46	46%
No es Necesario	1	1%
Total Encuestados	99	100%

Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 01



Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

Análisis: Del total de los encuestados el 53% considera que es muy necesaria la elaboración de la historieta iconográfica, el 46% opina que es necesaria la elaboración de la historieta, el 1% estima que la elaboración de la historieta iconográfica no es necesaria.

Interpretación: Se destaca que la mayoría de los encuestados opinan que es muy necesaria la elaboración de la historieta iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la Fiesta tradicional de los Tres Reyes.

2. ¿Conoce usted a los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del cantón Saquisilí?

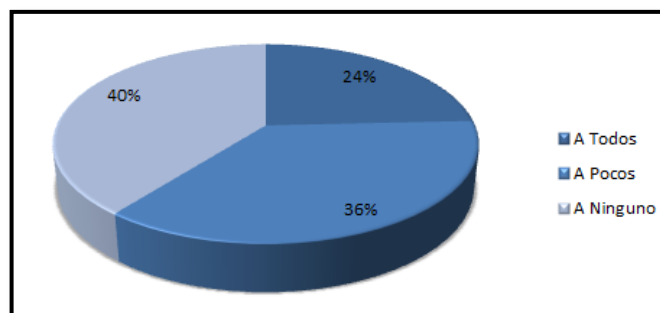
CUADRO N° 02

Respuestas	Encuestados	Porcentaje
A Todos	24	24%
A Pocos	36	36%
A Ninguno	39	40%
Total Encuestados	99	100%

Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 02



Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

Análisis: Dentro de los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes que la historieta incluirá el 40% de los encuestados opinaron que no conocen a ninguno de los personajes; mientras que el 36% considera que conocen a pocos personaje; y el 24% opina que si conocen a todos los personajes.

Interpretación: Se resalta que la historieta iconográfica debe ilustrar a todos los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí donde constará información de cada personaje.

3. ¿Qué tipo de formato cree usted que sea el adecuado para la elaboración de la historieta iconográfica que ilustrará los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del cantón Saquisilí?

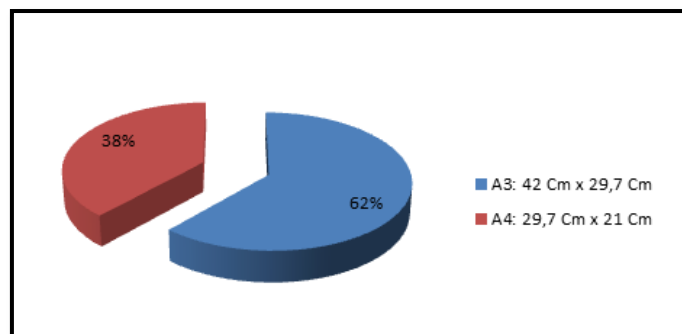
CUADRO N° 03

Respuestas	Encuestados	Porcentaje
Formato A3	61	62%
Formato A4	38	38%
Total Encuestados	99	100%

Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 03



Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

Análisis: El 62% de los encuestados opinan que el formato que deberá ocupar la historieta iconográfica es la A3; mientras que el 38% considera que el formato a utilizarse para la elaboración de la historieta iconográfica que ilustrará los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí sea el A4.

Interpretación: En la encuesta realizada se concluye que el formato que requieren para la elaboración de la historieta iconográfica sea el formato A3.

4. ¿Cree usted que la historieta iconográfica servirá como fuente de información y aporte cultural para la colectividad y el cantón?

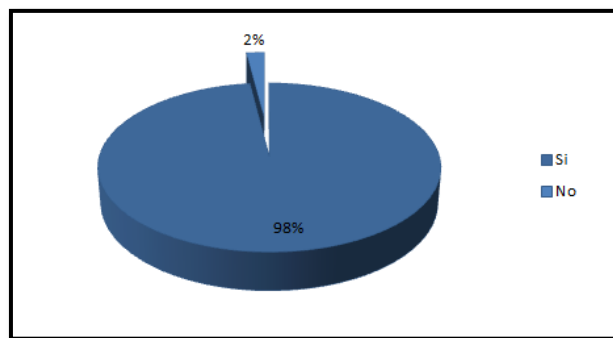
CUADRO N° 04

Respuestas	Encuestados	Porcentaje
Si	97	98%
No	2	2%
Total Encuestados	99	100%

Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 04



Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

Análisis: La mayoría de los encuestados que es el 98% concuerda en que la historieta iconográfica servirá como fuente de información y aporte cultural para la colectividad y el Cantón; mientras que la minoría que representa el 2% dijo que no.

Interpretación: El presente proyecto debe estar orientado a ser un aporte de información cultural de las tradiciones y costumbres del cantón.

5. ¿Cree usted que la historieta iconográfica sirva como material didáctico para estudiantes y docentes?

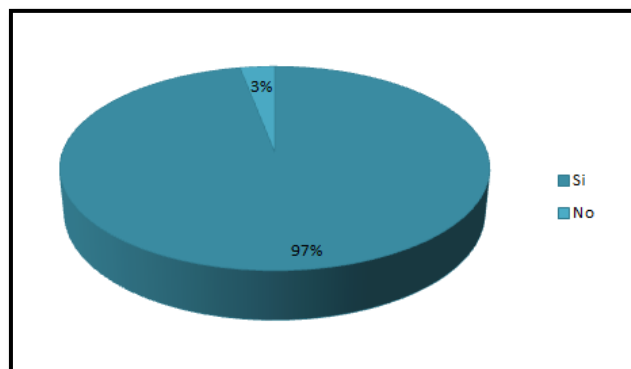
CUADRO N° 05

Respuestas	Encuestados	Porcentaje
Si	96	97%
No	3	3%
Total Encuestados	99	100%

Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 05



Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

Análisis: El 97% considera que la promoción de la historieta iconográfica si servirá como material didáctico para estudiantes y docentes; mientras que la minoría que representa el 3% dijo que no.

Interpretación: En la encuesta realizada se concluye que la elaboración de la historieta iconográfica ayudara a las instituciones educativas de pre básica y básica como fuente de información y material didáctico tanto a los alumnos como a los docentes.

6. ¿Conoce usted el real significado de la fiesta tradicional de los Tres Reyes?

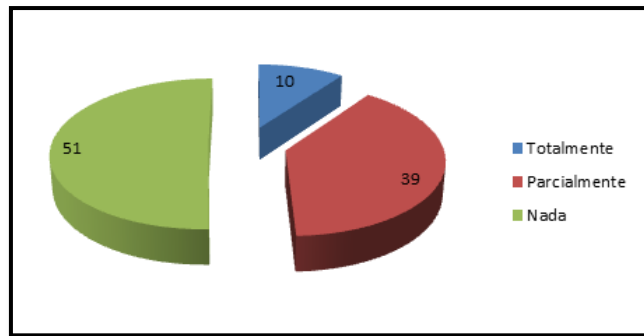
CUADRO N° 06

Respuestas	Encuestados	Porcentaje
Totalmente	10	10%
Parcialmente	39	39%
Nada	50	51%
Total Encuestados	99	100%

Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 06



Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

Análisis: El 51% de los encuestados opina que no conoce nada sobre el real significado de la fiesta tradicional de los Tres Reyes; el 39% estima que conoce parcialmente el real significado de la fiesta tradicional de los Tres Reyes; mientras que el 10% manifiesta que conoce totalmente el real significado de la fiesta tradicional de los Tres Reyes.

Interpretación: Se resalta que la historieta iconográfica debe ilustrar los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes con el real significado de esta tradición del cantón.

7. ¿Cree usted que la creación de una historieta iconográfica de los personajes de la fiesta de los Tres Reyes del cantón Saquisilí, ayudará a conservar las tradiciones y costumbres del cantón?

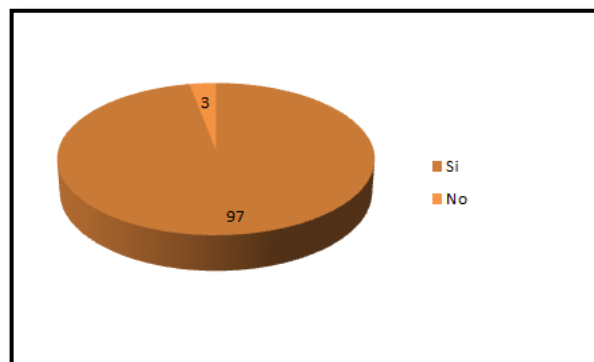
CUADRO N° 07

Respuestas	Encuestados	Porcentaje
Si	96	97%
No	3	3%
Total Encuestados	99	100%

Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 07



Fuente: Escuela Particular Nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Postulante

Análisis: El 97% de los encuestados expresa que la creación de una historieta iconográfica de los personajes de la Fiesta de los Tres Reyes ayudará a conservar las tradiciones y costumbres del Cantón, mientras que la minoría que representa el 3% dijo que no.

Interpretación: Se determina que la realización de la historieta iconográfica si ayudará a conservar las tradiciones y costumbres del cantón.

2.10. Comprobación de la Hipótesis

Mediante la investigación, elaboración de encuestas aplicadas a los niños y profesores de la escuela Nuestra Señora de Pompeya, la entrevista realizada a la directora de la institución y priostes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes, se pudo comprobar la hipótesis ya que los resultados arrojados posibilitan la elaboración e ilustración de la Historieta iconográfica impresa y la animación de los personajes de la fiesta tradicional.

Es por eso que con el contenido de la propuesta se podrá dar a conocer una Festividad Religiosa muy importante del cantón Saquisilí, pues este producto gráfico servirá como fuente de información y material didáctico; a la vez, como un documento de consulta donde se brindará información acerca de los personajes tradicionales de esta festividad Religiosa, debido a la escasa investigación acerca de los personajes y de la fiesta tradicional.

Por toda la información recabada y el apoyo de la Institución de Educación Básica particular “Nuestra Señora de Pompeya” se ve la necesidad de la creación de una historieta iconográfica de los personajes de la fiesta de los Tres Reyes del cantón Saquisilí que ayudará a conservar las tradiciones y costumbres del Cantón.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ.

3.1. Presentación

Es difícil llegar a expresar y dar a conocer las tradiciones tanto culturales como religiosas propias de cada pueblo, es por eso que con el contenido de la presente propuesta sobre los personajes de la fiesta Tradicional de los Tres Reyes, se podrá dar a conocer sobre esta festividad religiosa muy importante del cantón Saquisilí, ya que mediante la elaboración de una Historieta iconográfica se presentará información a los habitantes del cantón.

Esta propuesta servirá como fuente de información y material didáctico, especialmente, para los niños de la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya”, no obstante, como un documento de consulta debido a la escasa información de esta fiesta tan importante que se realiza todos los años.

3.1.1. Justificación

Es importante realizar esta propuesta ya que por medio del diseño y elaboración de una historieta iconográfica sobre la fiesta tradicional de los Tres Reyes Magos en el cantón Saquisilí, permitirá a esta tradición ser conocida por la colectividad y los niños de la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya”.

La prioridad al realizar esta propuesta de diseño, es que va dirigida especialmente a los niños de una institución educativa religiosa la cual imparte conocimientos de religión en una materia del mismo nombre, donde esta historieta servirá como material didáctico o material de apoyo para los niños de la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya” que siendo una tradición religiosa debería ser conocida desde la niñez, y por la colectividad del cantón, fortaleciendo la importancia que tiene esta tradición en su totalidad con su pueblo y no solo tener presente que es una festividad sino que se debe tomar en cuenta que es un patrimonio religioso de la humanidad.

Para centralizar el interés en la elaboración de una historieta iconográfica, es que la información que va a estar presente sea clara y legible, de forma novedosa sobre lo que es la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes, la propuesta generará una herramienta de ayuda hacia la educación y la colectividad ya que a través de la historieta iconográfica podrán contar con un material audiovisual sobre una de las fiestas más importantes en el cantón Saquisilí.

Por estas razones han llevado a la creación de este material gráfico de apoyo como es la presente propuesta “Diseño de una historieta iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del cantón Saquisilí, como fuente de información y material didáctico para la colectividad y los niños de la escuela “Nuestra Señora de Pompeya” ubicada en el barrio centro del cantón.

La propuesta será factible e interactiva ya que en la cual va interactuar la ilustración con la historia, para lograr esta idea en la historieta van a estar presentes varias áreas del diseño gráfico como son: la ilustración, la cromática, la tipografía, el diseño editorial.

Esto hace que con una mínima inversión pero con mucha voluntad se llegue a cristalizar una herramienta de excelente calidad como fuente de información y material didáctico para la colectividad y especialmente para los niños de la escuela de educación básica “Nuestra Señora de Pompeya” del cantón Saquisilí.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo General

- Realizar una historieta iconográfica impresa y digital acerca de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del cantón Saquisilí.

3.2.2 Objetivos Específicos

- Generar la reseña histórica acerca de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes Magos en el cantón Saquisilí.
- Caracterizar cada uno de los personajes que participan en la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes Magos.
- Ilustrar los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes Magos con la respectiva animación.

3.3. Desarrollo de la Propuesta

3.3.1. Creación de la identidad de la Historieta

3.3.1.1. Bocetos

Para dar inicio a la elaboración de este proyecto, el presente proceso gráfico de bocetaje es la base fundamental para la elaboración de la Historieta, a través de la cual ayudará a que surjan nuevas ideas de composición para la propuesta.

Este proceso constará desde las primeras ideas en los primeros bocetos y diagramaciones de la Historieta, los cuales después se convertirán en ideas finales de acuerdo a la necesidad de la propuesta.

3.3.1.2. Bocetos del Logo

GRÁFICO N° 08



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

3.3.1.3. Construcción Geométrica Del Logo

La construcción geométrica del logotipo se realizó a base de círculos y cuadrados de diferentes tamaños adaptando la silueta de una persona para lograr obtener el resultado final.

GRÁFICO N° 9



Elaborado por: Postulante

3.3.1.4. Arte Final

3.3.1.4.1. Isologo

El isologo está compuesto por la silueta de una persona que en el Cantón Saquisilí se le conoce como comerciante y por la tipografía Helvetica Neue formando así el isologo.

GRÁFICO N° 10



Elaborado por: Postulante

3.4. Justificación del Nombre de la Historieta

Para la selección del nombre de la Historieta Iconográfica se ha hecho análisis acerca de lo que se quiere dar a conocer en la propuesta, para lo cual se ha tomado el nombre de “Tres Reyes”, ya que la propuesta está basada en la ilustración de los personajes tradicionales de la Fiesta de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí.

Se ha dado constancia en la utilización de este nombre (Tres Reyes) en la Historieta Iconográfica porque el proyecto en sí está orientado a dar a conocer y rescatar los valores religiosos y culturales que posee esta fiesta desde sus antepasados, lo cual se está perdiendo en la actualidad ya que es una fiesta religiosa muy importante en el cantón.

3.4.1. Tipografía

Para el desarrollo de esta propuesta se ha utilizado una familia tipográfica acorde al mensaje que se quiere transmitir en la elaboración de la Historieta y en la animación Stop Motion, como son:

La tipografía seleccionada para el isologo fue Helvetica Neue, mientras que para la elaboración de la Historieta se aplicó Chalkboard bold y regular, y en la animación Stop Motion se aplicó la tipografía Arial Bold Italic.

GRÁFICO N° 11



TRES REYES

Elaborado por: Postulante

3.4.2. Slogan

GRÁFICO N° 12



Fiesta Religiosa

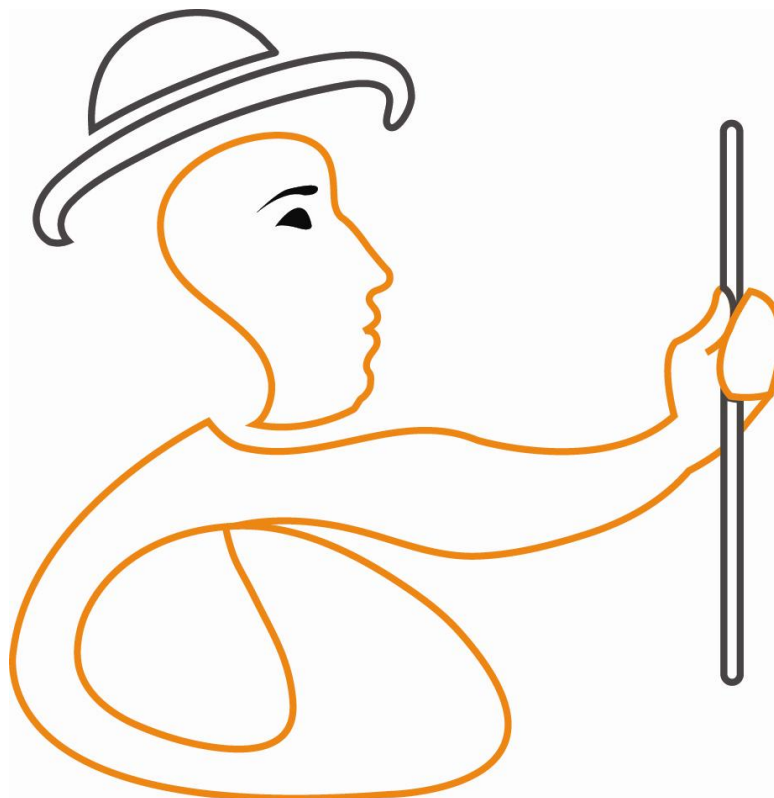
Elaborado por: Postulante

Para la realización de este eslogan se utilizó la tipografía Helvetica Neue en caracteres de forma mayúsculo y minúsculo, la cual dará un poco más seriedad y formalidad al logotipo. Podemos encontrar diferentes diseños que combinan con una excelente composición, tanto Helvetica como Helvetica Neue.

3.4.3. Iso o Ícono

El ícono del isologo se encuentra ilustrado a base de un personaje muy importante del Cantón Saquisilí, como es el comerciante, el motivo de la simbolización de la forma de un comerciante en el icono del isologo, es que el Cantón se caracteriza por ser cultural, folklórico y sobretodo en el comercio.

GRÁFICO N° 13



Elaborado por: Postulante

3.4.4. Color del Imagotipo

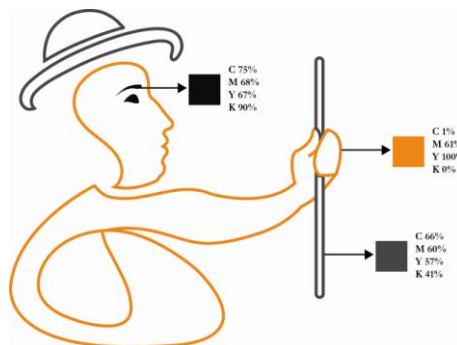
GRÁFICO N° 14



Elaborado por: Postulante

Los colores utilizados en el icono según PANTONE son:

GRÁFICO N° 15



Elaborado por: Postulante

Los colores utilizados en la tipografía del isologo según PANTONE son:

GRÁFICO N° 16

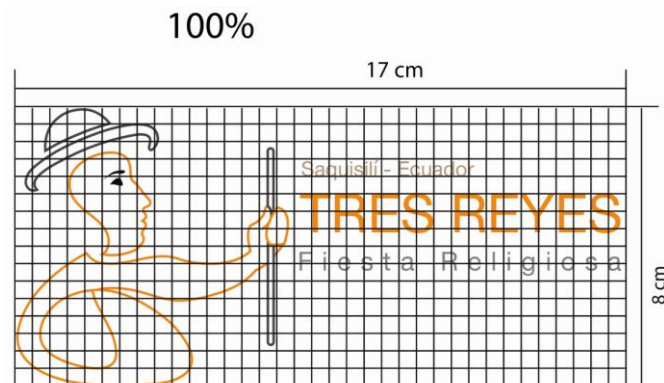


Elaborado por: Postulante

3.4.5. Variaciones del Imagotipo

El tamaño promedio del Tres Reyes con el cual se va trabajar durante el proceso de realización de la Historieta Iconográfica es el siguiente:

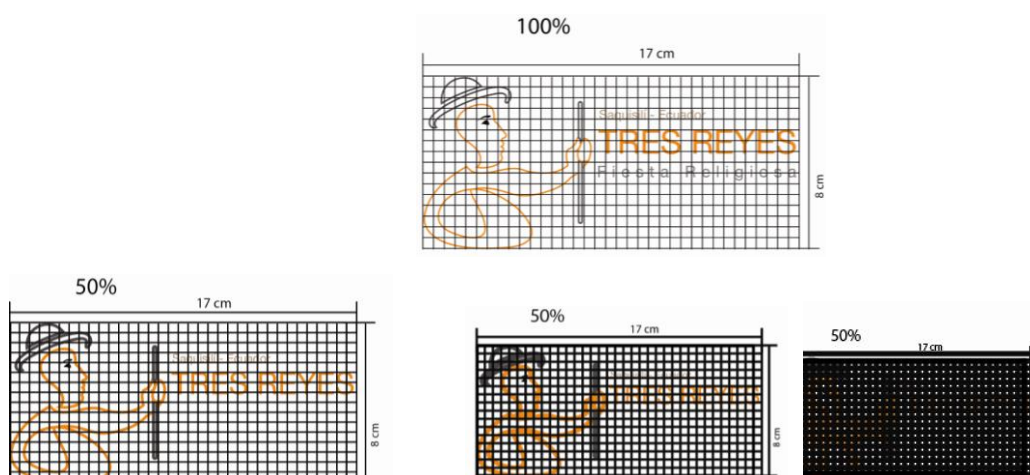
GRÁFICO N° 17



Elaborado por: Postulante

El imagotipo debe someterse a la escala de reducción para establecer el tamaño mínimo en el cual el mismo pueda ser visible, para el manejo del tamaño máximo no hay ningún inconveniente porque no tiene limitante, el mismo puede ser utilizado en la impresión de gigantografías sin que su legibilidad tenga algún inconveniente, el tamaño mínimo al cual se puede someter el imagotipo es:

GRÁFICO N° 18



Elaborado por: Postulante

3.5. Bocetos de las Ilustraciones de los Personajes

GRÁFICO N° 19

El Ángel divino es el personaje que da inicio al desfile de la fiesta tradicional de los Tres Reyes, recorriendo desde la casa del sacerdote hasta llegar a la iglesia matriz del Cantón.



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 20

El perro es el encargado de saquear las cosas de los locales y puestos que estén vendiendo, lo que más este a su alcance para poder salir huyendo y que no sea atrapado por los dueños.



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 21

Los capariches, más conocidos como la doña y el runa, son los que transmiten y dan alegría a la fiesta tradicional de los Tres Reyes, bailando y saltando abrazados por las calles en todo en el trayecto de la procesión.



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 22

El mono es el encargado de hacer asustar a la gente y dueños de los locales donde entra el perro a saquear las cosas que más estén a su alcance, durante el recorrido trata de asustar a los niños que estén viendo la procesión.



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 23

Estos personajes son muy importantes ya que son guías en todo el transcurso de la procesión.

El negro es el encargado de llevar a los Caporales saltando y bailando desde la casa de los priostes a la iglesia del Cantón, mientras que la negra se encarga de guiar y llevar a las chinas saltando y bailando durante la procesión religiosa.



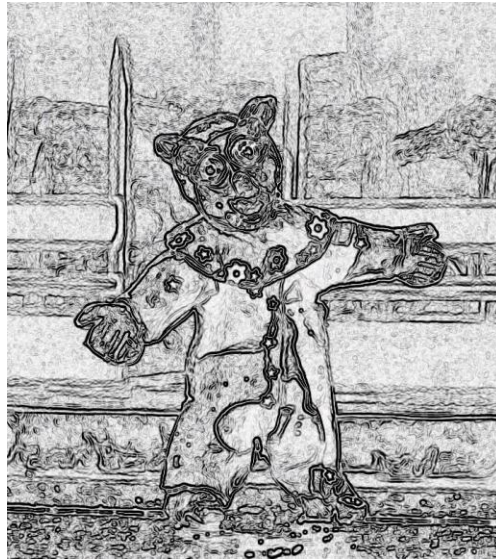
Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 24

El tigre es el encargado de hacer asustar a la gente, niños y adultos que estén por las calles por donde se realiza la procesión para que estén despejadas, hasta llegar a iglesia del Cantón.



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

3.5.1. Arte Final

3.5.2. Ilustraciones de los Personajes

GRÁFICO N° 25



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

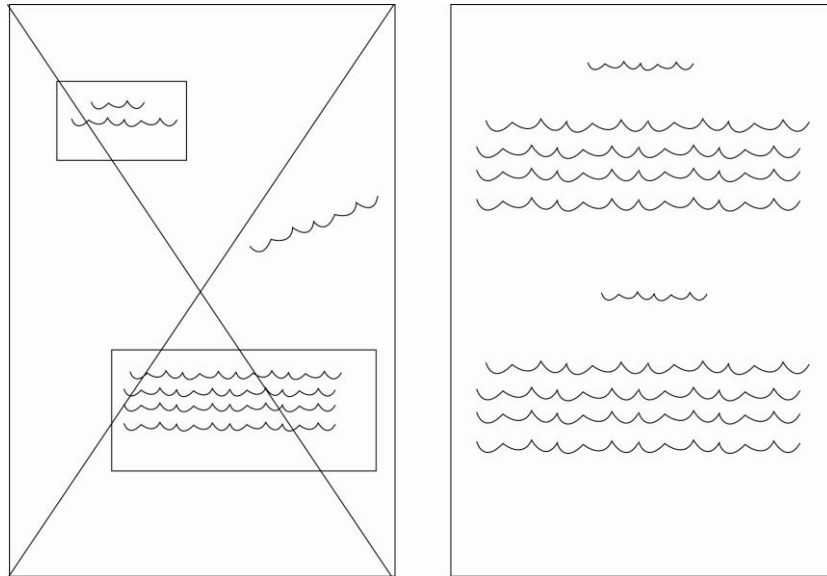


Elaborado por: Postulante

3.6. Maquetación de la Historieta

3.6.1. Páginas Interiores

GRÁFICO N°26



Elaborado por: Postulante



PRESENTACIÓN

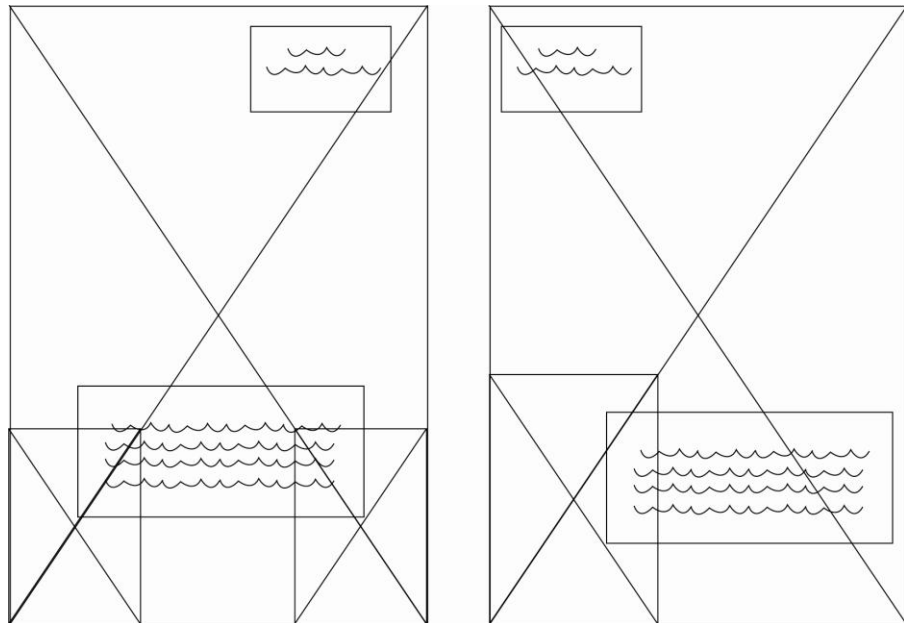
Es difícil llegar a expresar y dar a conocer las tradiciones tanto culturales como religiosas propias de cada pueblo, es por eso que con el contenido del presente documento podremos dar a conocer sobre una fiesta tradicional religiosa muy importante del Cantón Saquisilí, ya que este documento servirá como fuente de información y material didáctico, especialmente para los niños de la escuela de educación básica Nuestra Señora de Pompeya, no obstante como un documento de consulta en la biblioteca municipal del Cantón por la escasa información de esta fiesta tan importante que se realiza todos los años.

HISTORIA

La Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí, es una fiesta muy importante que se realiza todos los años desde nuestros antepasados, según los sacerdotes nombrados esta fiesta se desarrolla por la fe que se tiene al niño Jesús. Los sacerdotes se encargan de preparar esta fiesta religiosa, ya que para ello cuentan con el apoyo de la familia, amigos y más allegados del sector en el que viven. En esta fiesta se realiza una procesión más conocida como la sacada del niño, recorriendo así desde la casa del sacerdote hasta la iglesia matriz del Cantón.

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N°27

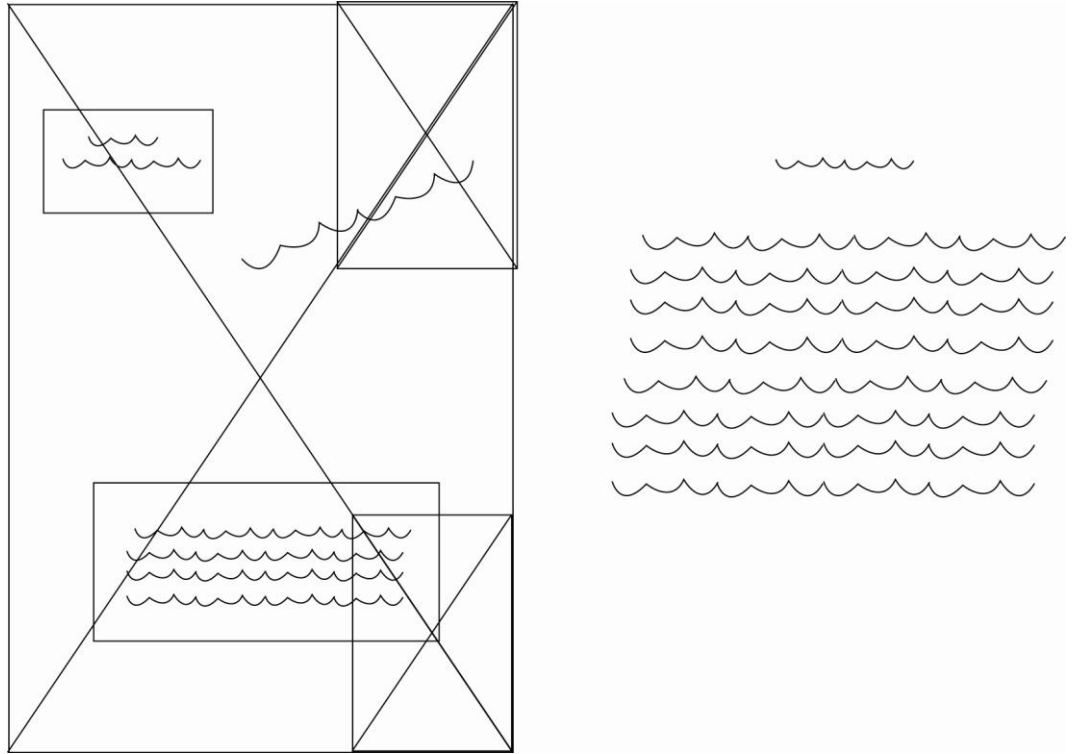


Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N°28



Elaborado por: Postulante

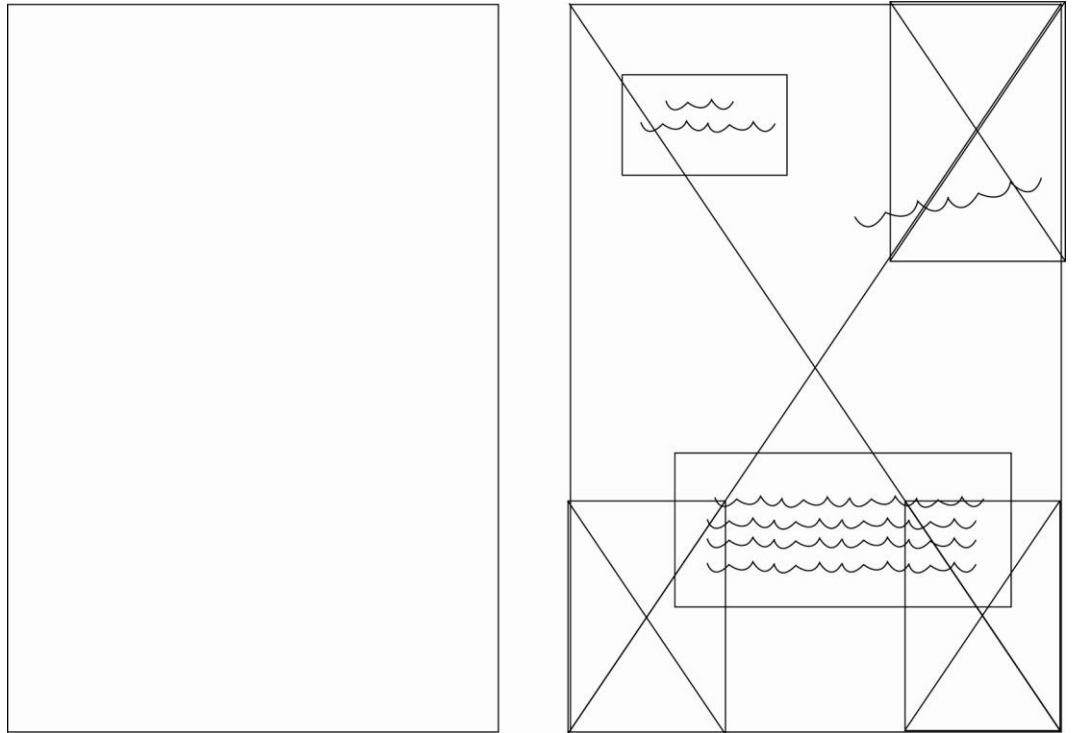


INDICE

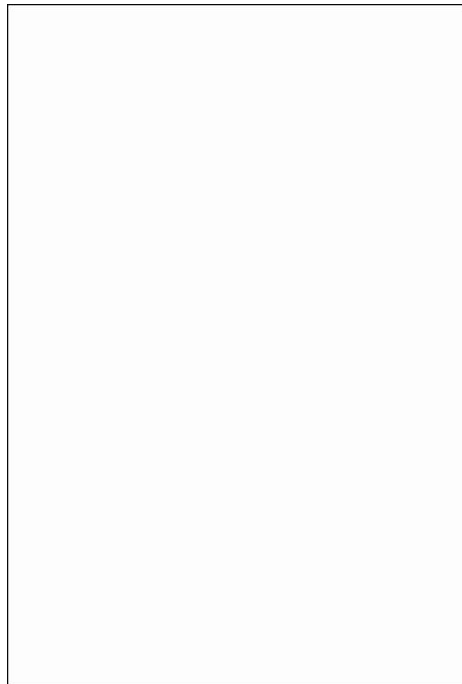
Presentación.....	3
EL ÁNGEL DIVINO.....	7
LOS TRES REYES.....	8
EL CAPITÁN.....	9
SAN JOSÉ Y LA VIRGEN MARÍA.....	10
EL NEGRO Y LA NEGRA.....	11
CHINAS Y CAPORALES.....	12
LOS CAPARICHES.....	13
EL PAYASO.....	14
EL PERRO.....	15
EL MONO.....	16
EL TIGRE.....	17
LA CARISHINA.....	18
LOS PRIÓSTES.....	19

Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N°30



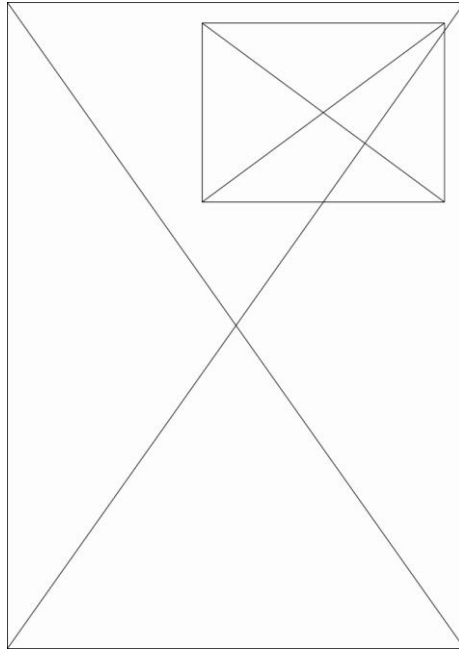
Elaborado por: Postulante



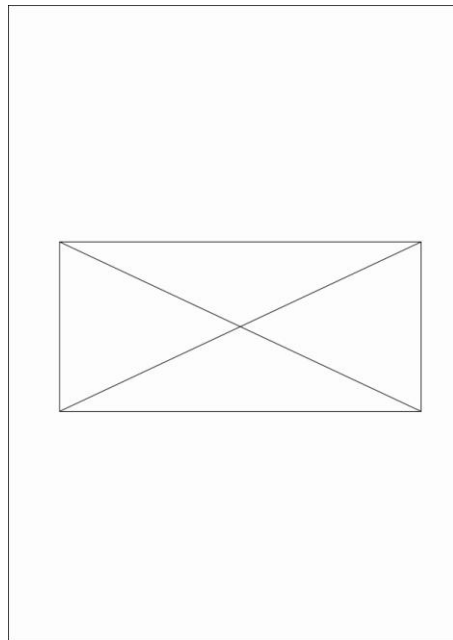
Elaborado por: Postulante

3.6.2. Bocetos Portada y Contraportada

GRÁFICO N° 31

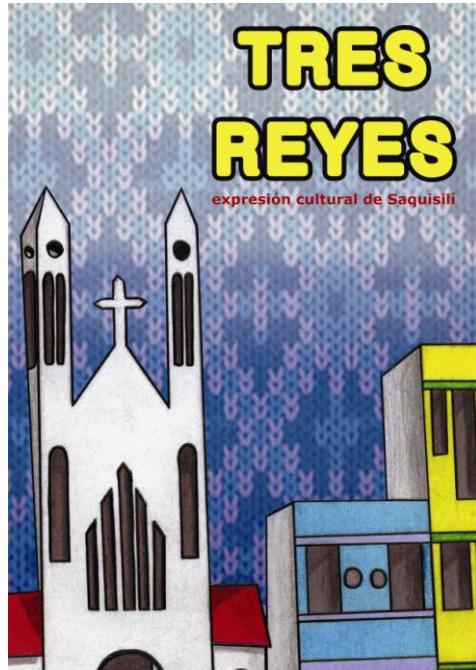


Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 32



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

3.6.2. Diseño Portada

Para la realización del diseño de la portada de la historieta iconográfica se realizó la ilustración del de la iglesia matriz del cantón, la tipografía utilizada es Boldbold.

3.6.3. Diseño Contraportada

El diseño de la contraportada se encuentran el logotipo de la Universidad Técnica de Cotopaxi el cual está presente porque me debo como futuro profesional a la misma, de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico computarizado, y el logo de la institución auspiciante.

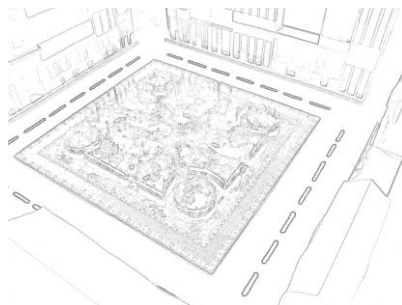
3.7. Stop Motion

El Stop Motion realizado a cerca de la procesión de los personajes de los Tres Reyes se elaboró a base de varias imágenes fotograma por fotograma, dando a los personajes estáticos la sensación de movimiento de una foto tomada a otra, donde se hacen pequeños movimientos a los personajes que deseamos animar, dando así el efecto de animación realizando varios movimientos lentamente en cada cuadro para animar una escena.

3.7.1 Escenario

El escenario a ser utilizado para la elaboración de la animación Stop Motion es una maqueta realizada en base al parque central del Cantón Saquisilí.

GRÁFICO N° 33



Elaborado por: Postulante

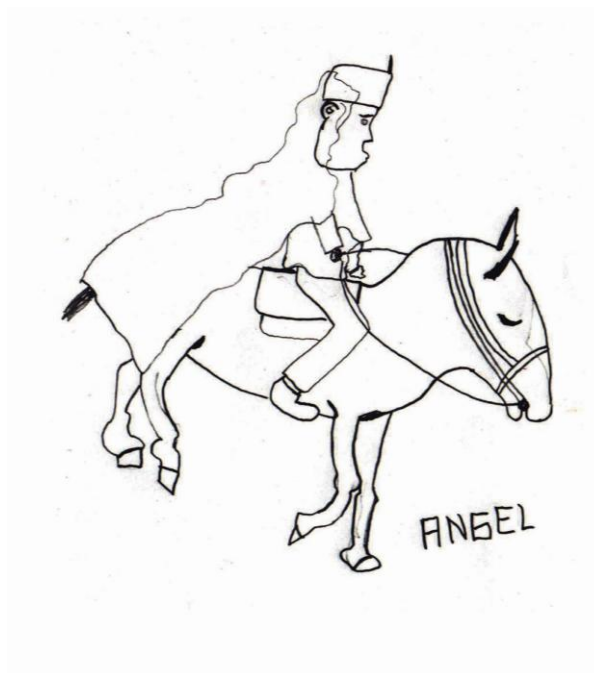


Elaborado por: Postulante

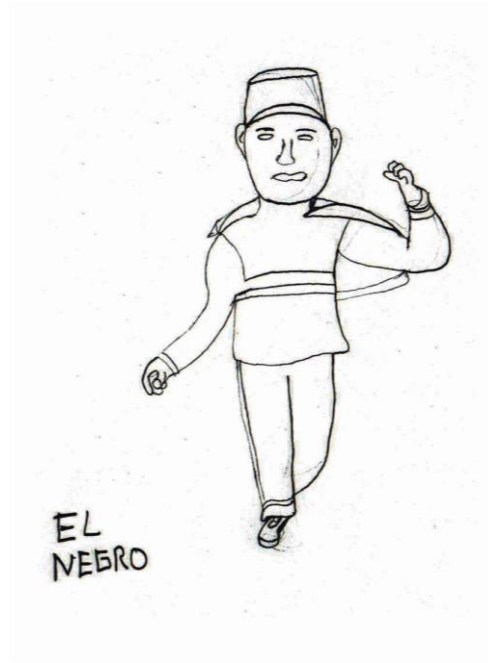
3.7.2. Personajes

Los personajes que se van a utilizar en esta animación son los que conforman la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí.

GRÁFICO N° 34



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

3.7.3. History Board

3.7.3.1 Bocetos Escenas

GRÁFICO N° 35

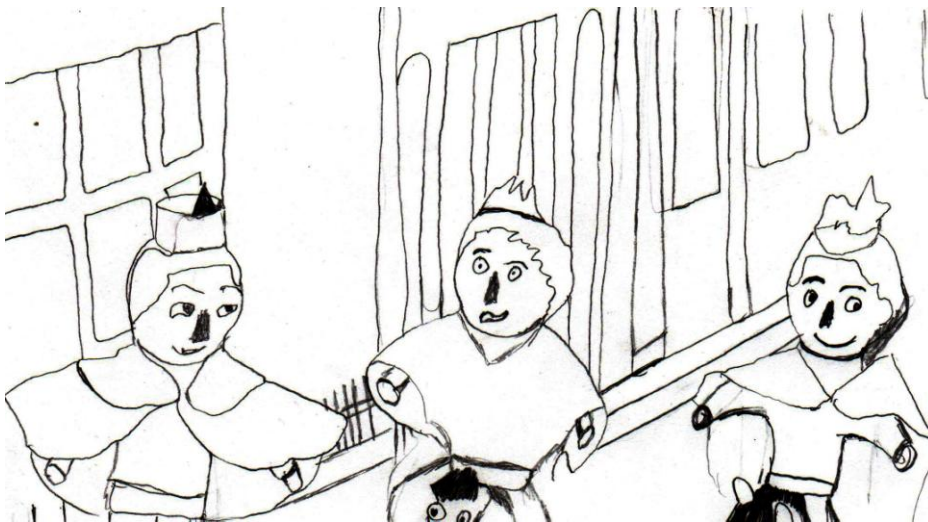


Elaborado por: Postulante

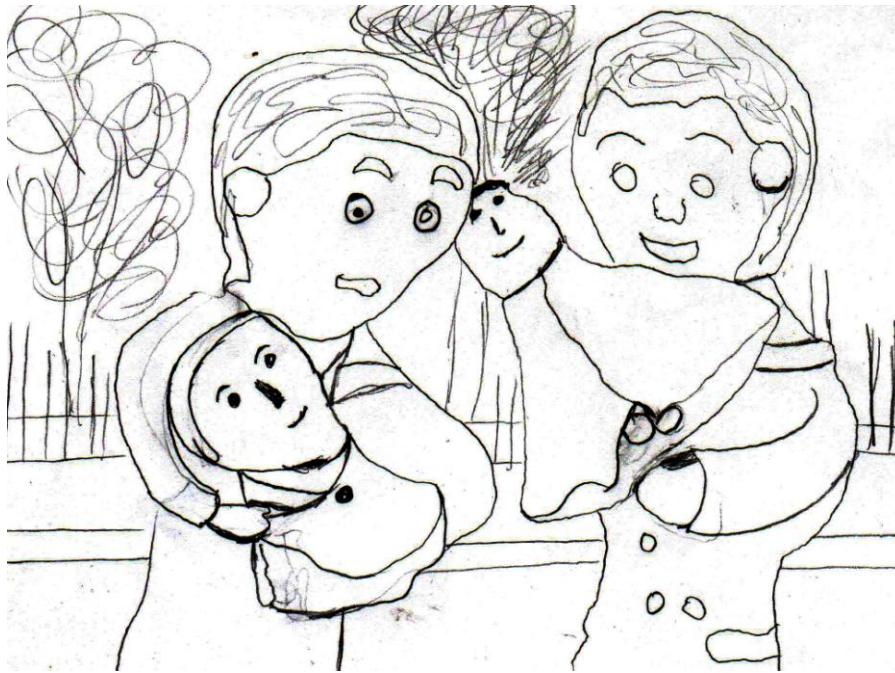


Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 36

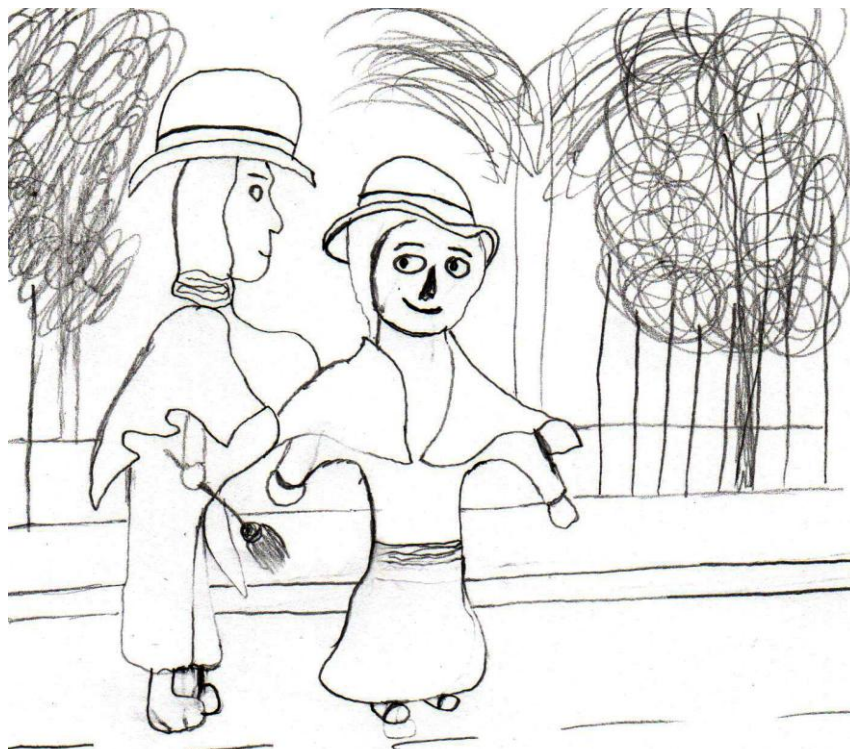


Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 37

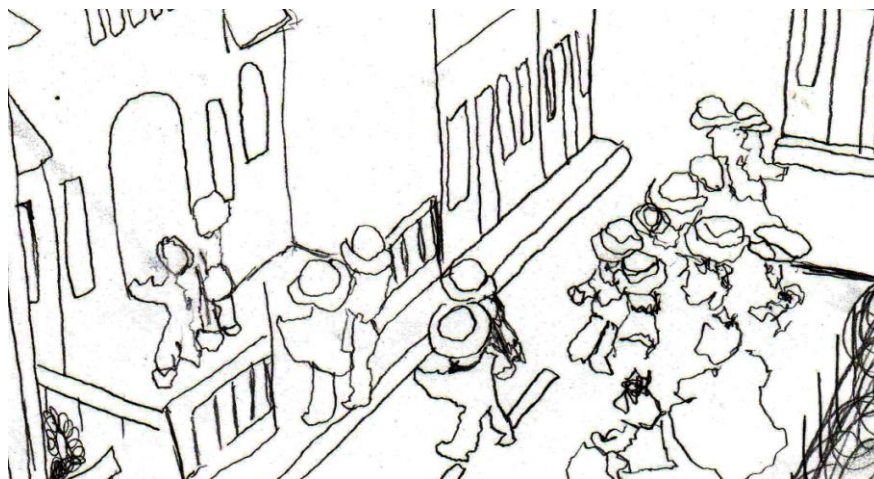


Elaborado por: Postulante

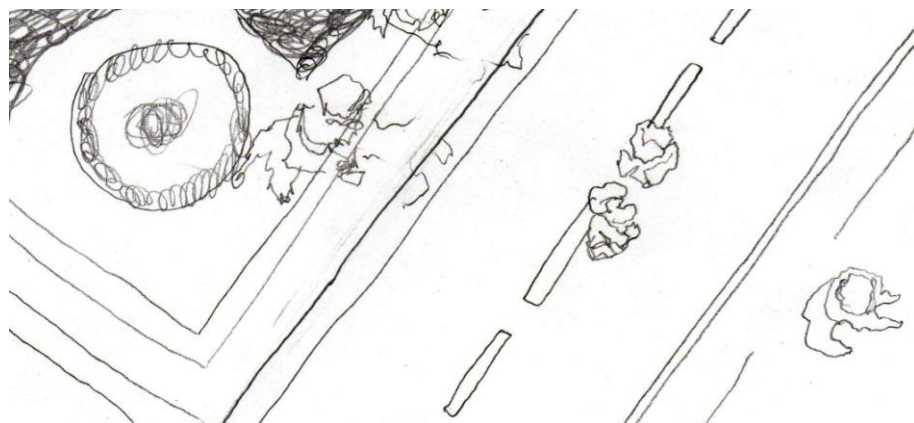


Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 38



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

3.7.3.2. Encuadres

GRÁFICO N° 39



El ángel empieza el desfile de la fiesta de los Tres Reyes

ESCENA: 1

PLANO GENERAL

TIEMPO: 15 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



Los Tres Reyes continúan con la procesión religiosa montados en sus caballos

ESCENA: 2

PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

TIEMPO: 27 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



Los Tres Reyes continúan con la procesión religiosa montados en sus caballos seguidos del capitán

ESCENA: 3

PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

TIEMPO: 20 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



El capitán recorre por las calles durante el desfile de la fiesta de los Tres Reyes

ESCENA: 4

PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

TIEMPO: 15 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



San José se encarga de llevar a la Virgen María Montada en un burro en el trayecto de la procesión religiosa.

ESCENA: 5

PLANO GENERAL

TIEMPO: 10 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



La carishina se encarga de abrir el paso con un látigo para que las calles por donde se realiza la procesión estén despejadas.

ESCENA: 6

PLANO GENERAL

TIEMPO: 27 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



Llegada de los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes a la iglesia matriz del cantón

ESCENA: 7

PLANO GENERAL

TIEMPO: 20 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



Ingreso de los personajes de la fiesta Tradicional de los Tres Reyes a la iglesia matriz del cantón

ESCENA: 8

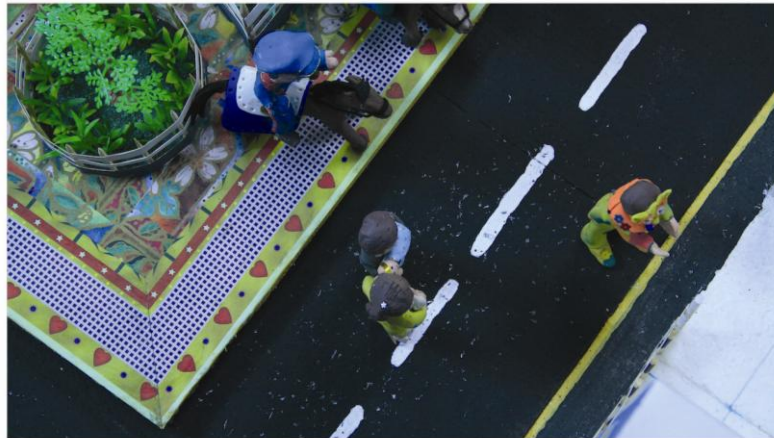
PLANO PICADO

TIEMPO: 15 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



Los personajes continuan con el ingreso a la iglesia matriz del cantón.

ESCENA: 9

PLANO PICADO

TIEMPO: 8 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



Los sacerdotes van a ingresar a la iglesia matriz

ESCENA: 10

PLANO GENERAL

PLANO DETALLE

TIEMPO: 6 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante



Los sacerdotes ingresan a la iglesia matriz para empezar con el envío del niño

ESCENA: 11

PLANO GENERAL

TIEMPO: 4 Segundos

SONIDO: Fondo de la banda musical

NARRATIVA: Hacerca de la historia de la fiesta de los Tres Reyes

Elaborado por: Postulante

3.8. Encuadres

3.8.1. Plano General

Los personajes aparecen al inicio de la procesión, y establece el arranque de una secuencia para la animación Stop Motion.

GRÁFICO N° 40



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

3.8.2. Plano Detalle

En el plano detalle de la escena, hemos pretendido resaltar el rostro de los tres Reyes.

GRÁFICO N° 41



Elaborado por: Postulante

3.8.3. Plano Medio

El plano medio de la animación Stop Motion podemos observar a los pristes y carishina durante la procesión de la fiesta Tradicional Religiosa de los Tres Reyes.

GRÁFICO N° 42



Elaborado por: Postulante

3.8.4. Plano Normal

En esta escena de la animación podemos ver a los Capariches, caminando durante la procesión, mientras que los demás personajes llegan a la iglesia matriz del cantón.

GRÁFICO N° 43



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

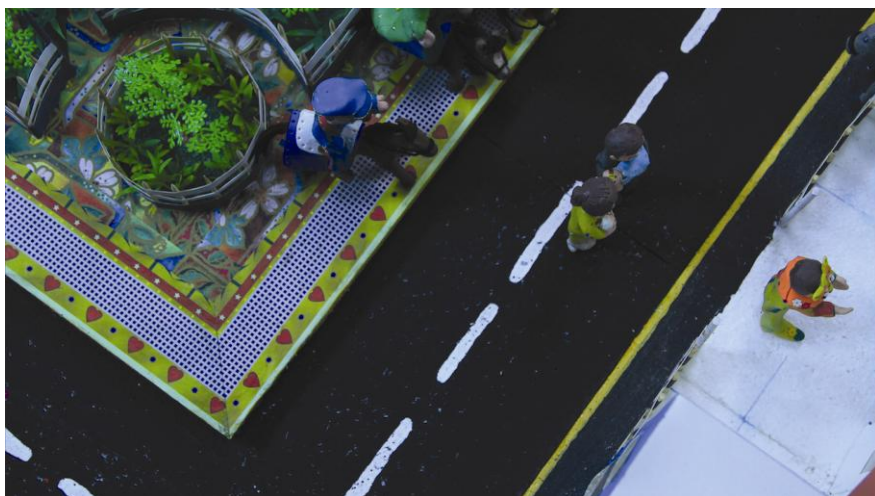
3.8.5. Plano Picado

En esta escena de la animación podemos ver el ingreso de los personajes a la iglesia matriz.

GRÁFICO N° 44



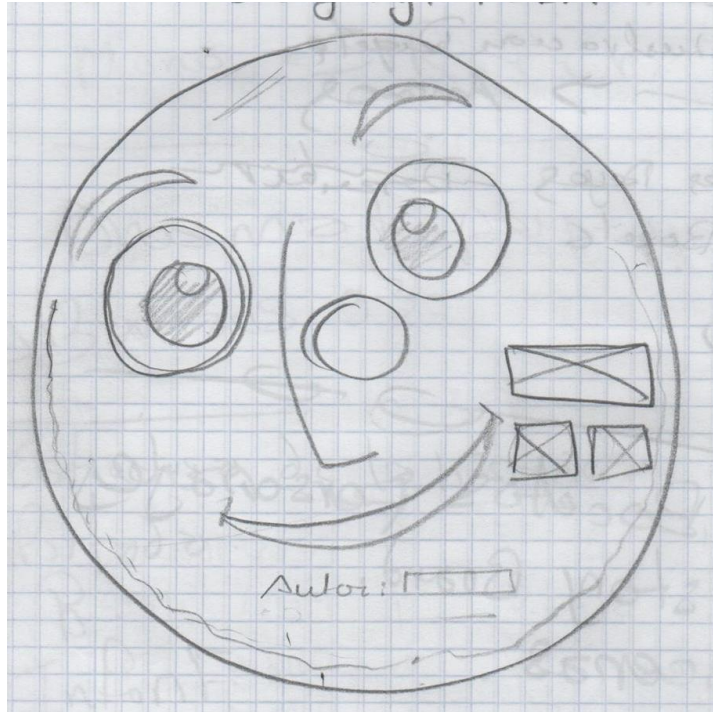
Elaborado por: Postulante



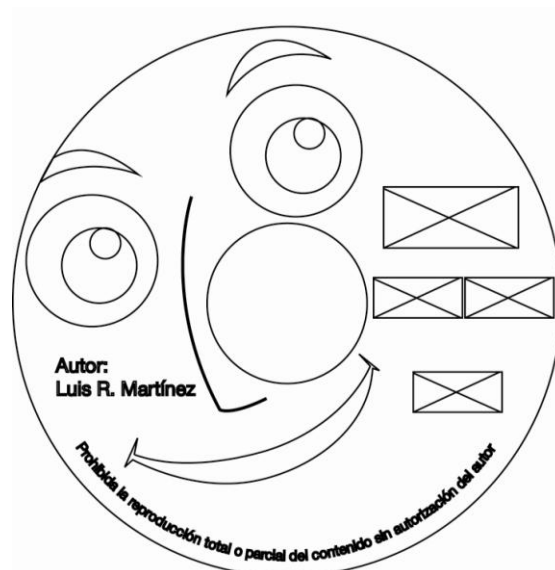
Elaborado por: Postulante

3.9. Portada Del Cd

GRÁFICO N° 45



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

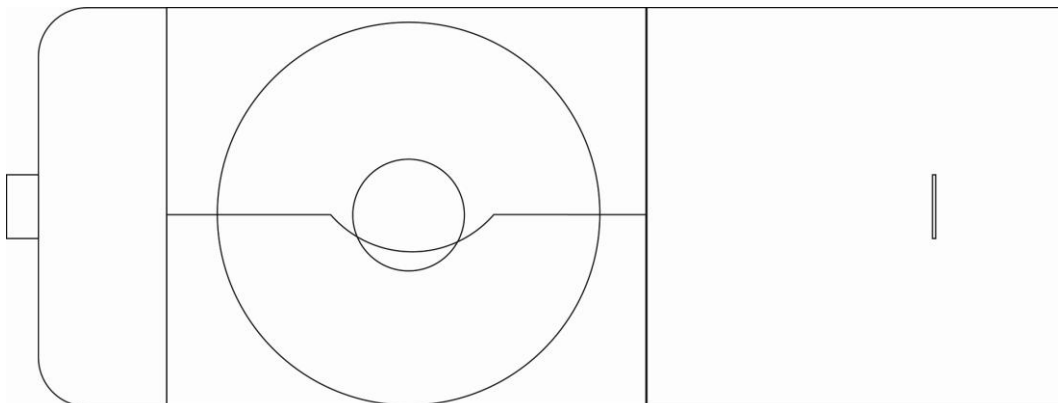


Elaborado por: Postulante

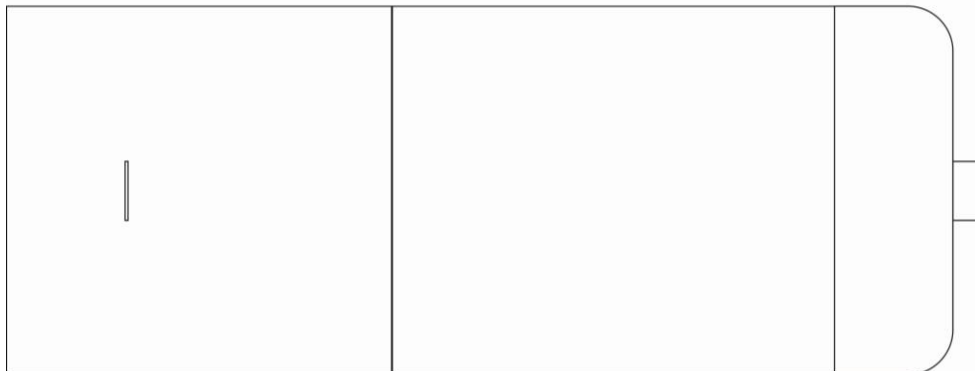
En la portada del CD de la animación Stop Motion se utilizó la figura de un rostro en caricatura para darle más realce al proyecto de la historieta iconográfica.

3.9.1. Estuche Para el Cd

GRÁFICO N° 46



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

GRÁFICO N° 46



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

En el diseño del estuche del CD se realizó con un pequeño corte de la imagen en la portada frontal, y dicha imagen se completa con el diseño interior.

CONCLUSIONES

- Mediante esta investigación se logró desarrollar un diseño innovador y creativo, tanto en la historieta como en la animación multimedia Stop Motion.
- A través del proceso de creación de la historieta se adquirió más conocimiento del campo cultural por que permitió ahondar e investigar sobre la fiesta tradicional de los Tres Reyes del cantón Saquisilí.
- Las opiniones vertidas en las encuestas realizadas tanto a los alumnos como docentes de la escuela Nuestra Señora de Pompeya y entrevistas dirigidas a la Directora de la Institución y Priostes de la fiesta, ayudaron al desarrollo de la propuesta que se ha elaborado.
- La realización del proyecto llevó más tiempo del que se esperaba debido a que la animación multimedia Stop Motion necesitó de varios instrumentos como software especializado, luces, escenario, cámaras, y todos los equipos necesarios para lograr su realización.
- En el proceso de la propuesta que está direccionada hacia el diseño gráfico se alcanzó la suficiente experiencia en el campo del diseño editorial, así como en el diseño multimedia, que servirá de mucho en el transcurso de la vida profesional.

RECOMENDACIONES

- Mediante la creatividad, dedicación, esfuerzo, de tiempo se logró la obtención de las imágenes de los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes, para lo que se exige el respeto a la autoría de las mismas por parte de las personas que las utilizarán.
- Se espera que las autoridades de turno tanto políticas como religiosas difundan el material informativo tanto turístico como cultural que es de gran relevancia y de excelente utilidad para distribuir información dentro y fuera del cantón.
- Cuando el proyecto estaba en vías de desarrollo nunca se pensó que el mismo iba hacer el único, al contrario se espera que este sea el impulso para que se realicen otros proyectos similares, puesto que en el Cantón existen varias tradiciones que necesitan ser conocidas.
- Incentivar al uso de la animación Stop Motion ya que es muy innovadora e interesante, sobre todo a los que se enrolan al mundo del diseño gráfico y multimedia.

BIBLIOGRAFÍA

CONSULTADA

- ALARCÓN, Ivonne. Comunicación Visual, Diseño Gráfico y Comunicación. Edición 2005. 193p.
- ARANDA, Leonardo y HORKHEIMER, Max. Crítica de la razón instrumental. España: Editorial Trotta, España 2011. 215p.
- ASISTEN, Carlos. Comunicación Visual y Tecnología de Gráficos en Computadora. Edición 2006. 136p.
- DR. SÁNCHEZ, Jorge. Maquetación y Diagramación de Revistas, Quito: 1er curso virtual de actualización de publicación científica, 20012. 25p.
- DABNER, David. Diseño Gráfico fundamentos y prácticas. Editorial Blume, 1ra. Edición 2005. 192p.
- GHINAGLIA, Daniel. Taller de Diseño Editorial, Universidad de Palermo 2009. 121p.
- MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Editorial GG, Gustavo Gili, Octava edición, 1985. 368p.
- PHILIP B. Meggs, Historia del Diseño Gráfico. Editorial Trillas, Edición 2007. 562p.
- SAMOLA, Margarita. En el libro Historia del Diseño Gráfico. Editorial London University, 2004. 79p.
- STANLEY, Morison Principios Fundamentales de la Tipografía. Editorial ediciones del Bronce, 1929. 132p.
- VELA, Marcos. IDEASPROIAS, Grafista Maquetista, Manual de Maquetación técnica. Editorial Vigo, 1ra. Edición 2003. 576p.
- WUCIUS, Wong. Fundamentos del Diseño. España: Editorial, GG, Gustavo Gili, 2002. 352p.
- WUCIUS, Wong. Principios del Diseño en Color. España: Editorial, GG, Gustavo Gili, 2003. 212p.

CITADA

- ALARCÓN, Ivonne. Comunicación Visual, Diseño Gráfico y Comunicación. Edición 2005. Pág.185.
- ARANDA, Leonardo y HORKHEIMER, Max. Crítica de la razón instrumental. España: Editorial Trotta, España 2011. Pág. 2.
- ASISTEN, Carlos. Comunicación Visual y Tecnología de Gráficos en Computadora. Edición 2006. Pág. 8.
- DABNER, David. Diseño Gráfico fundamentos y prácticas. Editorial Blume, 1ra. Edición 2005. Pág. 4.
- DABNER, David. Diseño Gráfico fundamentos y prácticas. Editorial Blume, 1ra. Edición 2005. Pág. 9.
- GHINAGLIA, Daniel. Taller de Diseño Editorial, Universidad de Palermo 2009. Pág.3.
- MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Editorial GG, Gustavo Gili, Octava edición, 1985. Pág. 82.
- VELA, Marcos. IDEASPROIAS, Grafista Maquetista, Manual de Maquetación técnica. Editorial Vigo, 1ra. Edición 2003. Pág. 6.
- WUCIUS, Wong. Fundamentos del Diseño. España: Editorial, GG, Gustavo Gili, 2002. Pág. 5.
- WUCIUS, Wong. Principios del Diseño en Color. España: Editorial, GG, Gustavo Gili, 2003. Pág. 17.

NETGRAFÍA

- Meggs, Philips, Tipografía; <http://creactivartemental.blogspot.com/2007/10/concepto-de-tipografa.html>
- Bruno Munari, comunicación visual; <http://www.buenastareas.com/ensayos/Bruno-Munari/723269.html>
- Ramírez Moguel, Diseño Gráfico; <http://www.buenastareas.com/ensayos/Diseño-Grafico/1146375.html>
- Vico Mauricio, Tipos de Diagramación o Maquetación; <http://www.srbyte.com/2009/01/diagramacin.html>
- Samola Ramírez, Margarita E. (Diseño Gráfico); http://www.cesfelipeseundo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno_Grafico_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%F1o.pdf
- Plan de Gobierno 2014- 2019, Ing. Manuel Chango, Cantón Saquisilí; <http://www.saquisili.gob.ec/index.php/el-gad-del-canton-puerto-quito>

ANEXOS

Anexo 1. Guía de Encuesta para Alumnos y Docentes.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

La UTC está interesada en conservar las costumbres y traiciones del Cantón Saquisilí, para lo cual se ha planteado como Tema de Tesis: el “Diseño de una historieta iconográfica impresa y digital, mediante la ilustración de los personajes de la fiesta tradicional de los tres reyes del cantón saquisilí, como fuente de información y material didáctico para la colectividad y los niños de la escuela “nuestra señora de pompeya”, ubicada en el barrio centro del cantón saquisilí durante el periodo 2014” y es nuestro interés el recolectar información para realizar un trabajo acertado.

Indicaciones: En la presente encuesta encontrará preguntas con varias respuestas seleccione una de ellas la que usted considere la más importante.

1. ¿Considera usted que es necesario la elaboración de una historieta iconográfica mediante la ilustración de los personajes de la Fiesta tradicional de los Tres Reyes?

a. MUY NECESARIO []

b. NECESARIO []

c. NO ES NECESARIO []

2. ¿Conoce usted a los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí?

a. A TODOS []

b. A POCOS []

c. A NINGUNO []

3. ¿Qué tipo de formato cree usted que sea el adecuado para la elaboración de la historieta iconográfica que ilustrará los personajes de la fiesta tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí?

a. A3: 42 Cm x 29,7 Cm []

b. A4: 29,7 Cm x 21 Cm []

4. ¿Cree usted que la historieta iconográfica servirá como fuente de información y aporte cultural para la colectividad y el Cantón?

a. Si []

b. No []

5. ¿Cree usted que la historieta iconográfica sirva como material didáctico para estudiantes y docentes?

a. Si []

b. No []

6. ¿Conoce usted el real significado de la fiesta tradicional de los Tres Reyes?

a. TOTALMENTE []

b. PARCIALMENTE []

c. NADA []

7. ¿Cree usted que la creación de una historieta iconográfica de los personajes de la Fiesta de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí, ayudará a conservar las tradiciones y costumbres del Cantón?

a. Si []

b. No []

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2. Guía de Entrevista para Directora de la Escuela.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

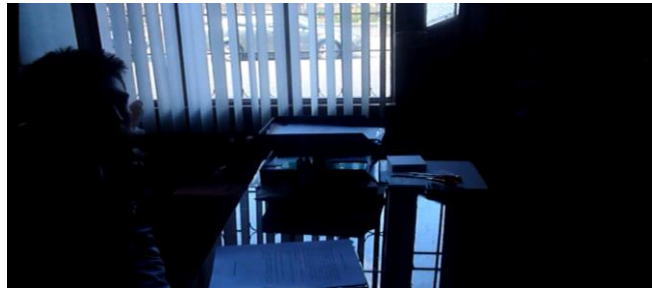
La **UTC** está interesada en conservar las costumbres y traiciones del Cantón Saquisilí, para lo cual se ha planteado como Tema de Tesis: el “DISEÑO DE UNA HISTORIETA ICONOGRÁFICA IMPRESA Y DIGITAL, MEDIANTE LA ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA FIESTA TRADICIONAL DE LOS TRES REYES DEL CANTÓN SAQUISILÍ, COMO FUENTE DE INFORMACIÓN Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA COLECTIVIDAD Y LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA”, UBICADA EN EL BARRIO CENTRO DEL CANTÓN SAQUISILÍ DURANTE EL PERIODO 2014” y es nuestro interés el recolectar información para realizar un trabajo acertado.

Indicaciones: En la presente entrevista se presentará preguntas abiertas para la obtención de respuestas concretas.

1. ¿Qué importancia tiene para usted La Fiesta Tradicional de los Tres Reyes del Cantón Saquisilí?
2. ¿Por qué cree usted que se realiza la Fiesta de Los Tres Reyes en el Cantón?
3. ¿Conoce usted cada que tiempo y en qué fecha se realiza la Fiesta de Los Tres Reyes?
4. ¿Cree usted que el diseño de la historieta iconográfica de los personajes de la Fiesta de los Tres Reyes del Cantón, sirva como material didáctico y ayude a conservar las tradiciones del Cantón?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3. Entrevista realizada a la Directora de la Institución educativa.

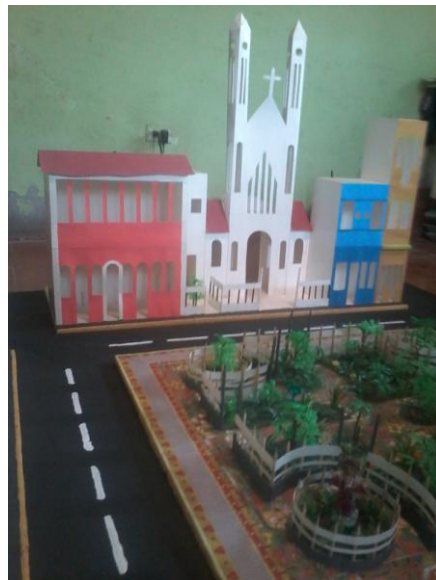


Elaborado por: Postulante

Anexo 4. Maqueta Para La Elaboración del Stop Motion



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

Imágenes del escenario a ser utilizado para la animación Stop Motion de los personajes de la Fiesta Tradicional de los Tres Reyes.

Anexo 5. Ilustraciones de los personajes de los tres reyes mediante la técnica de lápices de colores.







Anexo 6. Implementación de la propuesta en la “Escuela Nuestra Señora de Pompeya”



Elaborado por: Postulante



Elaborado por: Postulante

Imágenes de la implementación de la propuesta a los niños de la escuela “Nuestra Señora de Pompeya”.