

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

TESIS DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE INGENIEROS  
EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO.

**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL  
ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA  
FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA  
PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL AÑO  
2015 .**

**Postulantes:**

Quinapallo Almachi Edison Orlando

Endara Lema Jorge Fernando

**Director de Tesis:**

Ing. Carlos Chasiluisa

**Asesor Metodológico:**

Dr. Edwin Vaca Cerda

LATACUNGA – ECUADOR

2016



## FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

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

- **Quinapallo Almachi Edison Orlando**
- **Endara Lema Jorge Fernando**

Con la tesis, cuyo título es:

**“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL AÑO 2015” .**

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

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

Latacunga, 25 de Abril del 2015

Para constancia firman:

Ing. Lucia Naranjo  
**PRESIDENTE**

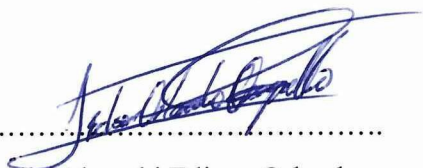
Msc. Bolivar Vaca  
**MIEMBRO**

Ing. Lenin Tamayo  
**OPOSITOR**

Ing. Carlos Chásiluisa  
**TUTOR (DIRECTOR)**

## AUTORÍA

Los autores certifican que el trabajo de investigación “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL AÑO 2015.” son de su exclusiva autoría.



Quinapallo Almachi Edison Orlando

C.I.: 050338787-0



Endara Lema Jorge Fernando

C.I.050324775-1



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi



Trabajo de  
Grado  
CIYA

COORDINACIÓN  
TRABAJO DE GRADO

## AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema:  
**“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL AÑO 2015”**

De los señores estudiantes; **QUINAPALLO ALMACHI EDISON ORLANDO, ENDARA LEMA JORGE FERNANDO** postulantes de la Carrera de Ingeniería en **Diseño Gráfico Computarizado**.

### CERTIFICO QUE:

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

Latacunga, Enero del 2016

Ing. Carlos Chasiluisa

C.I. 0502684822

**DIRECTOR DE TESIS**



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi



Trabajo de  
Grado  
CIYA

COORDINACIÓN  
TRABAJO DE GRADO

## AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema:  
**“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL AÑO 2015”**

De los señores estudiantes; **QUINAPALLO ALMACHI EDISON ORLANDO, ENDARA LEMA JORGE FERNANDO** postulantes de la Carrera de Ingeniería en **Diseño Gráfico Computarizado**.

### CERTIFICO QUE:

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

Latacunga, Enero del 2016

Dr. Edwin Vaca Cerda

C.I. 0501528897

**ASESOR METODOLÓGICO**



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi



Trabajo de  
Grado  
CIYA

COORDINACIÓN  
TRABAJO DE GRADO

## CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN LATACUNGA-ECUADOR

A petición verbal de la parte interesada, de los señores: **Quinapallo Almachi Edison Orlando**, portador de la cedula de identidad N° 050338787-0 y **Endara Lema Jorge Fernando** portador de la cedula de identidad N° 050324775-1 tengo a bien certificar que:

Los mencionados egresados de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulantes de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, ha concluido con la ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA TESIS “**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ DURANTE EL AÑO 2015**”. 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 la interesada hacer uso del certificado, como crea conveniente.

Latacunga, Enero del 2016

Atentamente,

Art. Alfredo Toaquiza Ugsha

C.I. 050141990-7

**REPRESENTANTE DE LOS PINTORES  
DE TIGUA**

## **DEDICATORIA**

La concepción de este trabajo de investigación está dedicada a Dios porque ha estado con nosotros en todo momento, guiándonos, cuidándonos y dándonos fortaleza para continuar, a quienes a lo largo de la vida han velado por nuestro bienestar y educación siendo apoyo en todo momento y depositando su entera confianza en cada reto presentado, sin dudar ni un solo momento de nuestra capacidad. Es por ello que hemos podido ir avanzando y llegar a la meta realizando nuestros sueños.

**Edison y Jorge**

## **AGRADECIMIENTO**

Los resultados de este trabajo, merecen expresar nuestro profundo agradecimiento a aquellas personas que de alguna forma son parte del mismo, a quienes con su ayuda, apoyo y comprensión nos alentaron a lograr esta hermosa realidad.

Nuestro agradecimiento va dirigido especialmente a los que nos han apoyado incondicionalmente día tras día.

A los profesores quienes han orientado sus conocimientos y experiencias, para formarnos como profesionales, a nuestros tutores y directores, por orientarnos sin interés alguno para terminar con éxito esta investigación.

**Edison y Jorge**

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
AUTORÍA.....	ii
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES .....	xvi
RESUMEN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN .....	xix
CAPÍTULO I.....	1
1.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1.1. Antecedentes .....	1
1.1.1. Comunidad de Tigua .....	2
1.1.2. Arte de Tigua .....	3
1.2. Guía Interactiva .....	6
1.2.1. Guía Digital .....	6
1.3. Publicación Web .....	7
1.3.1. Hosting .....	7
1.3.2. Dominio .....	8
1.3.3. Servidor web.....	10
1.3.4. Alojamiento de pagos .....	10
1.4. Web .....	11
1.4.1. Arquitectura de la información o web.....	12
1.4.2. Diagramación Web .....	13
1.4.3. Prototipo Web .....	14
1.5. Diseño multimedia .....	15
1.5.1. Color .....	16
1.6. Tipografía .....	18

1.6.1. Tipografía para web .....	19
1.7. Layout .....	20
1.8. Retícula.....	20
1.9. Lenguaje de programación .....	21
1.9.1. Html5 .....	22
1.9.2. Estructura del HTML 5 .....	22
1.9.3. Etiquetas principales del HTML5 .....	23
1.9.4. Maquetación Web.....	24
1.10. Diseño.....	25
1.10.1. Diseño Gráfico .....	25
1.10.2. Diseño Multimedia .....	26
1.11. Pinturas de Tigua.....	27
1.11.1. Pintores de Tigua .....	29
1.12. Semiótica .....	32
1.12.1. Lenguaje .....	33
1.12.2. La composición .....	34
1.12.3. Simbolismo .....	35
1.13. La imagen cosmológica andina .....	36
1.14. Semiótica figurativa .....	37
1.15. Signo .....	38
1.15.1. Signo complejos.....	39
1.15.2. Signos dobles .....	40
1.15.3. Signos derivados .....	40
1.16. El Arte .....	40
1.16.1. El Arte Popular .....	42
1.16.2. Cultura Popular .....	43
1.16.3. Interculturalidad .....	43
CAPÍTULO II .....	45
2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. 45	
2.1. Entorno del Lugar de Investigación .....	45
2.1.1. Antecedentes parroquia Zumbahua, comunidad Tigua .....	45
2.2. Diseño Metodológico .....	47

2.2.1. Métodos de Investigación.....	47
2.2.2. Tipo de Investigación.....	47
2.2.3. Técnicas de Investigación.....	48
2.3. Cálculo de la Población y Muestra.....	49
2.3.1. Población.....	49
2.3.2. Muestra.....	50
2.4. Operacionalización de Variables.....	51
2.16.1. Hipótesis.....	51
2.16.2. Variables e Indicadores.....	51
INDICADORES.....	52
2.5. Diseño del cuestionario de la encuesta.....	52
2.6. Análisis e interpretación de resultados.....	53
1.1.1 Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua.....	53
1.1.2 Entrevistas aplicada a los artistas de Tigua.....	62
2.7. Verificación de la Hipótesis.....	67
CAPÍTULO III.....	70
3. PROPUESTA.....	70
3.1. Justificación.....	71
3.2. Objetivos.....	71
3.2.1. Objetivo general.....	71
3.2.2. Objetivos específicos.....	71
3.3. Desarrollo Propuesta.....	72
3.3.1. Diseño y Esquematización de la Guía Multimedia.....	72
3.3.2. Requerimientos de la Propuesta.....	73
3.3.3. Definición de Contenidos.....	73
3.3.4. Estudio Semiótico de Alfredo Toaquiza.....	75
3.3.5. Estudio Semiótico de Alfonso Toaquiza.....	76
3.3.6. Estudio Semiótico de Julio Toaquiza.....	78
3.3.7. Estudio Semiótico de Josefina Toaquiza.....	79
3.3.8. Estudio Semiótico de Luz Toaquiza.....	80
3.4. Proceso de bocetaje.....	81
3.4.3. Réticula 960 gridsystem.....	81

3.4.4. <i>Marca del producto</i> .....	82
3.4.5. <i>Árbol de navegación</i> .....	82
3.4.6. <i>Wireframe (Prototipados de Baja y Alta Fidelidad)</i> .....	83
3.4.7. <i>Medidas de una guía multimedia</i> .....	107
3.5. <i>Justificación del color, tipografía y textura</i> .....	108
3.5.3. <i>Utilización de la estructura html5</i> .....	109
3.6. <i>Conclusiones y recomendaciones</i> .....	120
2.6.1 <i>Conclusiones</i> .....	120
2.6.2 <i>Recomendaciones.</i> .....	121
3.7. <i>Glosario de términos</i> .....	122
BIBLIOGRAFÍA .....	125
ANEXOS.....	132
Anexo 1: Encuesta aplicada. ....	133
Anexo 2: Entrevista aplicada. ....	135
Anexo 3: Encuesta aplicada. ....	137

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Análisis y resultados, pregunta N° 1 .....	53
Tabla N° 2 Análisis y resultados, pregunta N° 2 .....	54
Tabla N° 3 Análisis y resultados, pregunta N° 3 .....	55
Tabla N° 4 Análisis y resultados, pregunta N° 4 .....	56
Tabla N° 5 Análisis y resultados, pregunta N° 5 .....	57
Tabla N° 6 Información complementaria de la Pregunta N°5 .....	57
Tabla N° 7 Análisis y resultados, pregunta N° 6 .....	59
Tabla N° 8 Análisis y resultados, pregunta N° 7 .....	60
Tabla N° 9 Análisis y resultados, pregunta N° 8 .....	61

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Análisis y resultados, pregunta N° 1 .....	53
Gráfico N° 2 Análisis y resultados, pregunta N° 2 .....	54
Gráfico N° 3 Análisis y resultados, pregunta N° 3 .....	55
Gráfico N° 4 Análisis y resultados, pregunta N° 4 .....	56
Gráfico N° 5 Análisis y resultados, pregunta N° 5 .....	57
Gráfico N° 6 Información complementaria de la Pregunta N°5 .....	58
Gráfico N° 7 Análisis y resultados, pregunta N° 6 .....	59
Gráfico N° 8 Análisis y resultados, pregunta N° 7 .....	60
Gráfico N° 9 Análisis y resultados, pregunta N° 8 .....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N°. 1 Diseño multimedia.....	15
Figura N°. 2 Pinturas de Tigua .....	28
Figura N°. 3 Lenguaje simbólico .....	34
Figura N°. 4 Imagen cosmológica andino .....	37
Figura N°. 5 Semiótica figurativa andina .....	38
Figura N°. 6 Signos andinos complejos .....	40
Figura N°. 7 Montaña de Amina .....	75
Figura N°. 8 Creencia de los quechuas .....	76
Figura N°. 9 El Pastoreo.....	78
Figura N°. 10 Pastor de Oveja.....	79
Figura N°. 11 Cosecha de Papas .....	80
Figura N°. 12 Proceso de Bocetaje.....	81
Figura N°. 13 Árbol de navegación.....	83
Figura N°. 14 Pantalla principal (Layout). .....	84
Figura N°. 15 Pantalla principal (baja fidelidad). .....	84
Figura N°. 16 Pantalla principal (alta fidelidad) .....	85
Figura N°. 17 Pantalla historia (Layout). .....	85
Figura N°. 18 Pantalla historia (baja fidelidad). .....	86
Figura N°. 19 Pantalla historia (alta fidelidad). .....	86
Figura N°. 20 Pantalla Artistas (Layout). .....	87
Figura N°. 21 Pantalla Artistas (baja fidelidad). .....	87
Figura N°. 22 Pantalla Artistas (alta fidelidad). .....	88
Figura N°. 23 Pantalla Artistas Alfredo Toaquiza (Layout). .....	88
Figura N°. 24 Pantalla Artistas Alfredo Toaquiza (baja fidelidad). .....	89
Figura N°. 25 Pantalla Artistas Alfredo Toaquiza (alta fidelidad).....	89
Figura N°. 26 Pantalla Estudio Semiótico Alfredo Toaquiza (Layout) .....	90
Figura N°. 27 Pantalla Estudio Semiótico Alfredo Toaquiza (baja fidelidad).....	90
Figura N°. 28 Pantalla Estudio Semiótico Alfredo Toaquiza (alta fidelidad).....	91
Figura N°. 29 Pantalla Artistas Julio Toaquiza (Layout). .....	91
Figura N°. 30 Pantalla Artistas Julio Toaquiza (baja fidelidad).....	92

Figura N°. 31 Pantalla Artistas Julio Toaquiza (alta fidelidad).....	92
Figura N°. 32 Pantalla Estudio Semiótico Julio Toaquiza (Layout) .....	93
Figura N°. 33 Pantalla Estudio Semiótico Julio Toaquiza (baja fidelidad).....	93
Figura N°. 34 Pantalla Estudio Semiótico Julio Toaquiza (alta fidelidad) .....	93
Figura N°. 35 Pantalla Artista Alfonso Toaquiza (Layout).....	94
Figura N°. 36 Pantalla Artista Alfonso Toaquiza (baja fidelidad) .....	94
Figura N°. 37 Pantalla Artistas Alfonso Toaquiza (alta fidelidad) .....	95
Figura N°. 38 Pantalla Estudio Semiótico Alfonso Toaquiza (Layout) .....	95
Figura N°. 39 Pantalla Estudio Semiótico Alfonso Toaquiza (baja fidelidad) .....	96
Figura N°. 40 Pantalla Estudio Semiótico Alfonso Toaquiza (alta fidelidad) .....	96
Figura N°. 41 Pantalla Artistas Josefina Toaquiza (Layout).....	97
Figura N°. 42 Pantalla Artistas Josefina Toaquiza (baja fidelidad) .....	97
Figura N°. 43 Pantalla Artistas Josefina Toaquiza (alta fidelidad) .....	97
Figura N°. 44 Pantalla Estudio Semiótico Josefina Toaquiza (Layout).....	98
Figura N°. 45 Pantalla Estudio Semiótico Josefina Toaquiza (baja fidelidad) .....	98
Figura N°. 46 Pantalla Estudio Semiótico Josefina Toaquiza (alta fidelidad) .....	99
Figura N°. 47 Pantalla Artistas Luz Toaquiza (Layout).....	99
Figura N°. 48 Pantalla Artistas Luz Toaquiza (baja fidelidad) .....	100
Figura N°. 49 Pantalla Artistas Luz Toaquiza (alta fidelidad) .....	100
Figura N°. 50 Pantalla Estudio Semiótico Luz Toaquiza (Layout).....	101
Figura N°. 51 Pantalla Estudio Semiótico Luz Toaquiza (baja fidelidad) .....	101
Figura N°. 52 Pantalla Estudio Semiótico Luz Toaquiza (alta fidelidad) .....	101
Figura N°. 53 Pantalla fotos (baja fidelidad).....	102
Figura N°. 54 Pantalla fotos (baja fidelidad).....	102
Figura N°. 55 Pantalla fotos (alta intensidad) .....	103
Figura N°. 56 Pantalla Venta Online (Layout).....	103
Figura N°. 57 Pantalla Venta Online (baja fidelidad) .....	104
Figura N°. 58 Pantalla Venta Online (alta fidelidad) .....	104
Figura N°. 59 Pantalla Multimedia (Layout).....	105
Figura N°. 60 Pantalla Multimedia (baja fidelidad) .....	105
Figura N°. 61 Pantalla Multimedia (alta fidelidad).....	106
Figura N°. 62 Pantalla Contactos (Layout) .....	106

Figura N°. 63 Pantalla Contactos (baja fidelidad).....	107
Figura N°. 64 Pantalla Contactos (alta fidelidad).....	107

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1: Captura de pantalla. Principal. ....	111
Imagen No. 2: Captura de pantalla historia.....	112
Imagen No. 3: Captura de pantalla. Artistas. ....	112
Imagen No. 4: Captura de pantalla. Artistas.Alfredo Toaquiza.....	113
Imagen No. 5: Captura de pantalla.Estudio Semiotico.Alfredo Toaquiza .....	113
Imagen No. 6: Captura de pantalla. Artistas. Julio Toaquiza.....	114
Imagen No. 7: Captura de pantalla.Estudio Semiotico.Julio Toaquiza.....	114
Imagen No. 8: Captura de pantalla. Artistas. Alfonso Toaquiza. ....	115
Imagen No. 9: Captura de pantalla.Estudio Semiotico.Alfonso Toaquiza .....	115
Imagen No. 10: Captura de pantalla. Josefina Toaquiza.....	116
Imagen No. 11: Captura de pantalla.Estudio Semiotico.Josefina Toaquiza .....	116
Imagen No. 12: Captura de pantalla. Luz Toaquiza.....	117
Imagen No. 13: Captura de pantalla.Estudio Semiotico.Luz Toaquiza .....	117
Imagen No. 14: Captura de pantalla. Fotos.....	118
Imagen No. 15: Captura de pantalla. Venta Online. ....	118
Imagen No. 16: Captura de pantalla. Multimedia. ....	119
Imagen No. 17: Captura de pantalla. Contactos.....	119



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi



Trabajo de  
Grado  
CIYA

COORDINACIÓN

TRABAJO DE GRADO

**TEMA: "ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ DURANTE EL AÑO 2015"**

**Autores:** Edison Orlando Quinapallo Almachi

Endara Lema Jorge Fernando

### RESUMEN

El diseño gráfico como actividad profesional, posibilita comunicar expresivamente ideas, hechos y valores procesados, con el fin de idear y proyectar mensajes visuales con factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. El diseño multimedia actualmente es muy utilizado debido a su habilidad de diseñar con medios de audio, video y fotografía en sus distintos modos y que llame la atención y transmita diferentes ideas a los usuarios. Estos elementos crean una cosmovisión andina para la inspiración de artistas que habitan en esta comunidad. Que han desarrollado y proyectado a nivel nacional e internacional las pinturas de Tigua basada en las expresiones socioculturales de la zona. Sin embargo, se ha elaborado una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena y su significado, para aquello, se debe revisar los antecedentes de la comunidad y notas científicas relacionadas con la guía interactiva, la web, el arte, la semiótica y entre otros, con el fin de fortalecer la parte metodológica con la aplicación de encuestas a los artistas y moradores de la comunidad. Con esta propuesta como trabajo de investigación, se diseñó una guía interactiva web, con el contenido pretende transmitir la historia y cultura, donde se pueda apreciar el arte popular indígena, así como utilizar las nuevas tecnologías al servicio de la difusión y promoción del mismo.



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi



Trabajo de  
Grado  
CIYA

COORDINACIÓN

TRABAJO DE GRADO

**TOPIC: "DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE WEB GUIDE STUDY PAINTINGS SEMIOTIC TIGUA, IN ORDER TO DISTRIBUTE THE INDIAN FOLK ART IN ZUMBAHUA PARISH, PUJILÍ CANTON DURING THE YEAR 2015"**

**AUTHORS:** Edison Orlando Quinapallo Almachi

Endara Lema Jorge Fernando

### **ABSTRACT**

Graphic design as a professional activity, allows expressively communicate ideas, facts and values, processed in order to design and project visual messages with social, cultural, economic, aesthetic and technological factors. The multimedia design is currently widely used due to its ability to design with audio media, video and photography in its various modes and to draw attention and convey different ideas to users. These elements create an Andean worldview for the inspiration of artists who live in this community. They have developed and projected national and international Tigua paintings partners based on cultural expressions of the area level. However, it has developed an interactive guide web of semiotic study of the paintings of Tigua, with the aim of distributing the indigenous folk art and its meaning, for that, you should check the history of the community and scientific notes related to the guide interactive, web, art, semiotics and among others, in order to strengthen the methodological part with the application of surveys to artists and residents of the community. With this proposal as research, an interactive guide web was designed, with content intended to convey the history and culture, where you can appreciate the indigenous folk art and use new technologies for the dissemination and promotion.



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi



Centro  
Cultural de  
Idiomas

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

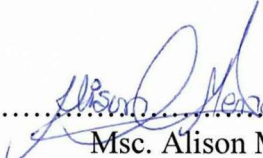
## AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por los señores Egresados de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas (CIYA): **QUINAPALLO ALMACHI EDISON ORLANDO, ENDARA LEMA JORGE FERNANDO**, cuyo título versa **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL AÑO 2015”**, 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, 05 de Enero del 2016

Atentamente,

  
.....  
Msc. Alison Mena Barthelotty  
**DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS**  
C.C. 0501801252

## INTRODUCCIÓN

En la comunidad de Tigua, parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi, se elaboran las pinturas de Tigua, las mismas que están plasmadas en materiales de la misma comunidad e insertados elementos andinos como: el volcán Cotopaxi, cóndor, paisajes que rodeo a la comunidad y símbolos andinos.

El artista de Tigua, también utiliza experiencias, costumbres, convivencia diaria, actos religiosos, creencias y otras actividades para convertirlos en arte. Entonces lo relaciona con la semiótica, figuras, cuadros, circunferencias que son parte de la cosmovisión andina. Aunque, los cuadros de Tigua han sido reconocidos a nivel local, nacional e internacional, no existe una guía web para exponer las pinturas creadas por los artistas.

Debido a la inexistencia de esta herramienta web, ha sido el motivo para realizar un previo estudio, para la construcción de la guía web, en donde el punto de partida sea la exposición y comunicación de la semiótica del arte popular indígena; esto con la finalidad de dar a conocer las pinturas y transmitir a la sociedad sobre la importancia de esta actividad a través de este medio tecnológico.

El trabajo que se presenta como aporte a la difusión del arte popular indígena a nivel nacional e internacional que permitirá despertar el interés de las personas, turistas para adquirir las pinturas de Tigua, brindando además, un aporte invaluable a la comunidad.

La investigación se fundamenta en el desarrollo de una guía web en línea, sobre las pinturas de Tigua con un valor agregado que es la comunicación de la semiótica del arte popular indígena, utilizando para esto la programación html5, procesos de bocetaje, tipografía, textura y otras herramientas, para difundir el arte popular indígena a partir de la recopilación de información.

Se emplearan instrumentos de investigación para verificar la factibilidad de la construcción de la guía web y se aplicará conceptos de diseño gráfico, multimedia con elementos gráficos y de video específicos.

El informe de investigación que se presenta ha sido estructurado de la siguiente manera:

El Capítulo I, titulado Fundamentación Teórica, describe conceptualmente los antecedentes de la comunidad de Tigua, el arte popular indígena, elementos semióticos, guía interactiva, así como los elementos de organización, aplicación, clasificación según el sistema de navegación y la base teórica. Así mismo, se presenta el marco teórico de la guía web, beneficios, etapas de diseño, color, tipografía y el lenguaje de programación. Termina con una profunda descripción teórica de los signos semióticos que se manifiestan en los cuadros de Tigua.

El Capítulo II, titulado Presentación y Análisis de Resultados, describe los antecedentes de la parroquia de Zumbahua, comunidad Tigua, los métodos utilizados en función del tipo de investigación desarrollada, las técnicas aplicadas, el cálculo de la población y muestra, la hipótesis planteada y su operacionalización de variables así como la interpretación y análisis de resultados de la encuesta y entrevista aplicada al artista de Tigua como a las personas que habitan en la comunidad

En el Capítulo III se presenta la propuesta, justificación, objetivos y el desarrollo de la misma a partir de la estructura, forma y contenido de una guía web considerada como el producto final de este trabajo.

Al mismo tiempo, será una innovación tecnológica, que didácticamente representa una mejor comprensión teórica y práctica del arte popular indígena que es plasmada en pinturas con elementos semióticos andinos, y manifestación de valores, emociones y sentimientos de los artistas señalados. En este último capítulo se ofrecen las conclusiones, así como la bibliografía trabajada, mostrándose un grupo importante de anexos que ayudan a facilitar la visualización de dicho arte.

# **CAPÍTULO I**

## **1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.1. Antecedentes**

La República de Ecuador, es un país que está ubicado en la región noroccidental de América del Sur. Limita al norte con Colombia, al oeste con el océano Pacífico y al sur y al este con Perú. El océano Pacífico baña la costa occidental y lo separa de las Islas Galápagos ubicadas mil kilómetros al oeste del país. El territorio nacional es surcado de norte a sur por una sección volcánica llamada Cordillera de los Andes, cuyos flancos occidentales y oriental abarcan a regiones como: la costa, sierra y amazonia. En la región sierra centro se encuentra ubicada la provincia de Cotopaxi, que cuenta con culturas, etnias y costumbres milenarias.

La provincia de Cotopaxi se encuentra dividida políticamente en 7 cantones: Latacunga, Salcedo, La Mana, Pujilí, Saquisilí, Sigchos y Pangua. En los poblados del cantón Pujilí se encuentra en la comunidad de Tigua (Parroquia Zumbahua) ubicada en los Andes centrales ecuatorianos, a más de 4.000 metros de altura. Es decir, se encuentra localizada entre el Volcán Cotopaxi y el cráter de la laguna del Quilotoa.

La Parroquia Zumbahua, se fundó en parroquia el 16 de junio de 1972; publicado en el Registro Oficial Número 88 el día 26 de junio del mismo año causando el beneplácito de todos los habitantes de la parroquia. La parroquia Zumbahua es el fortín representativo del linaje indígena y castizo heredado de los antepasados; es rica en tradiciones y costumbres, a más de ser un lugar con parajes únicos en

cuanto a montañas y población quichua hablante que son atractivos que atrae la atención del turistas nacionales e internacionales.

En la actualidad, la cultura y el folklor de esta zona tiene una gran representatividad, a base de la pintura, música, alimentación, artesanía que se desarrolla especialmente en el sector de Tigua. Estas características son elementos que fortalecen la demanda y oferta de servicios turísticos.

### ***1.1.1. Comunidad de Tigua***

En referencia a la comunidad de Tigua – Chimbacucho, se emite lo siguiente: está ubicado al occidente de la Provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí, la misma que fue fundada en 1966, luego de una larga lucha sangrienta con los dueños de haciendas o terrateniente de esa época. En la actualidad, según el INEC, 2010; viven aproximadamente 1.000 a 1.500 personas entre hombres, mujeres y niños.

La actividad económica en la comunidad es la agricultura y ganadería que la comunidad ejerce o está sujeta a la administración de Justicia Indígena. Esta actividad se viene dando desde los tiempos de cabecillas que encabezaba Agustín Vega de Lorenzo Pascual Chusín, la misma que fue retomado en 1986 por los jóvenes dirigentes como: Alfredo Toaquiza, Manuel Millingalli. Sin embargo, esta tradición de justicia indígena muchas veces ha sido mal utilizada por dirigentes indígenas a nivel local y nacional.

La comunidad está compuesta por una asamblea general conformado por los habitantes de la común, la misma que se encarga tomar decisiones para realizar actividad constructivas, operativas y de gestión para el bienestar de la comunidad.

Otro de los elementos a considerar en la comunidad de Tigua, es la medicina indígena que es practicada por curanderos con elementos naturales como; animales y hierbas medicinales. Por ejemplo, muchos de estas personas utilizan al cuy para verificar males en las personas.

La comunidad de Tigua, está conformado por cinco comunidades que son:

- Chami Cooperativa
- Tigua Chimbacucho
- Tigua Rumichaca
- Tigua Calicanto
- Tigua Yahuartoha

Son comunas que pertenecen a la Tigua, las mismas que están conformadas por pequeños sectores y asociaciones. Y por último, el idioma oficial es le kichuwa.

La comunidad indígena de Tigua, considera una opción la comercialización de pinturas con la cosmovisión indígena del Tigua, para generar una fuente de trabajo, mejorando así sus ingresos económicos; es por eso que los habitantes recurrieron a producir artesanía empleando materiales propios de la región, tales como: la madera, la piel de borrego y la totora; los mismos que se encuentran a su alcance y son accesibles para los artesanos. Éstos, tratados y preparados de una manera artesanal sirven de base para la realización de sus pinturas.

### ***1.16.2. Arte de Tigua***

En el poblado del cantón Pujilí existen demostraciones socios culturales importantes, como el arte popular indígena plasmado en productos de artesanías como son las denominadas “pinturas de Tigua”.

Las pinturas de Tigua se realizan sobre piel de oveja y con pintura de esmalte. En estas pinturas reflejan la historia, festivales y leyendas de un pueblo cuyas tradiciones datan de tiempos precolombinos.

CORONEL Fabián (2010): emite que el arte de tigua nace:

En los andes ecuatorianos, una antigua tradición se convirtió en arte. Empezó, cuando al pionero Julio Toaquiza se le ocurrió plasmar en cuero de borrego los mismos dibujos que acostumbraba hacer -teniendo como único pincel las plumas de sus gallinas- sobre máscaras y tambores festivos. Posteriormente, transmitió esta idea entre sus hijos y vecinos. Hoy en día, todos los habitantes de Tigua se han convertido en artistas innatos y algunos de ellos ya se han consagrado como tales, tal es así que un cuadro con la firma Toaquiza puede llegar a costar miles de dólares. (pág. 33)

Con esta información se demuestra el avance en la técnica de la pintura de Tigua, donde la utilización inicial de instrumentos tradicionales y la rentabilidad de este tipo de pintura que ha evolucionado con el tiempo. La proyección de artistas a lo largo del tiempo para dar a conocer la cultura indígena, naturaleza, vida cotidiana, el nevado del Cotopaxi, vestimenta que se practica en la parroquia de Zumbahua y los alrededores de este sector.

El arte de Tigua a menudo se lo cataloga como “NAIF” (aquel que desarrollan un grupo de artistas al margen de las respectivas ocupaciones y sin la necesidad de una formación académica), por sus detalladas escenas que muestran los cultivos, la gente labrando la tierra, hilando lana, paciando ovejas o llamas, y que casi siempre incluyen el volcán Cotopaxi como fondo y un cóndor en los aires. Este arte se caracteriza por la ingenuidad y espontaneidad, el autodidactismo de los artistas, los colores brillantes y contrastados, y la perspectiva acientífica captada por intuición. En la mayoría de casos esta técnica evoca o se inspira en el arte infantil y muchas veces es ajeno al aprendizaje académico.

MURATORIO, Blanca (2000): explica el concepto del arte de Tigua como:

Su estudio reside en tratar de descifrar y analizar cómo los objetos culturales exhibidos en museos, o en las calles y mercados de Ecuador, así como

aquellos representados en catálogos, libros y postales, no solo reflejan sino que “construyen” las categorías en que las personas que los producen son imaginadas en los diferentes discursos dominantes. Este estudio se realizó desde el campo de las culturas populares y las relaciona con los conceptos de arte, memoria, mitos, relatos, y la simbología de colores. (pág. 37)

Los estudios mencionados permiten tener un panorama más amplio sobre el tema planteado pese a la escasa literatura y que conlleva a revisar y analizar sobre sus aspectos teóricos. Para ello, es necesario realizar la operacionalización de variables de la investigación. Donde se determina como variable independiente la guía interactiva web; y, la variable dependiente el arte (pinturas de Tigua).

Desde, otro punto de vista las cosmovisión de los pueblos indígenas es uno de los elementos que se inserta en el arte de Tigua. Es decir, este arte está relacionado armónicamente y holística con los elementos de la madre tierra, al pertenecer el ser humano sin dominarlos, según las creencias ancestrales. Entonces, el arte de Tigua esta cristalizado de conceptos, creencias de palabras como: desarrollo, riqueza, pobreza.

UGSHA, César (2015): afirma lo siguiente sobre el arte de Tigua; y, dice:

El arte de Tigua evoluciona con la nueva generación de pintores que tienen nuevas propuestas sobre la pintura. César Ugsha, artista Quechua panzaleo, lleva desde los 12 años en esta tarea de pintar. Ni bien acabó la escuela, por cuestiones económicas en la familia debió aprender de su padre este oficio. Lo primero que pintó fueron cuadros de 5x5 o de 5x8 en cuero de oveja y con pintura sintética le dio color y brillo. Cuando tuvo 18 años se independizó de estas técnicas y empezó a pensar en una propuesta propia, sin descuidar sus raíces.

## **1.2. Guía Interactiva**

BARTOLOMÉ, Ángel (1999): define a la guía interactiva como:

Un sistema interactivo con múltiples códigos. Puesto que permite presentar y combinar texto, gráficos, audio y video y crear una relación directa con el usuario. Sus características más importantes son:

- Permiten utilizar diferentes medios
- Permiten la intervención individualizada.
- Facilitan el trabajo autónomo
- Mayor motivación para el usuario
- Mayor retroalimentación al realizar las actividades.

Facilitan el seguimiento, conociendo los niveles alcanzados en las diferentes actividades realizadas y el procedimiento seguido por el sujeto en la realización de las actividades. (pág. 132)

La guía interactiva es una herramienta digital de información y comunicación que permite el acceso y favorece al conocimiento constituyéndose en una forma de establecer un acercamiento más didáctico y eficaz entre usuario y contenido.

### ***1.2.1. Guía Digital***

En el DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, (2015); la Guía Digital “es aquello que dirige o encamina. La guía digital se refiere a una de las aplicaciones multimedia que muestra los contenidos de manera interactiva. Implica la estructuración del diseño y la diagramación web para elaborar los contenidos” (pág. 2)

Según, CASMUS, Juan (2003): resalta; “Es necesario que quienes construyan los sitios web hagan uso de un conjunto de buenas prácticas que se han obtenido de la experiencia en la construcción de este tipo de contenidos digitales, y también, que se aseguren de cumplir con estándares mundiales en este ámbito”. (pág. 47).

La guía digital comprende elementos interactivos del diseño para que el usuario acceda a la información que está buscando, los contenidos deben ser claros y precisos, mediante la inmediatez, del diseño web.

### **1.3.Publicación Web**

Para que exista una publicación web, deber haber existido un diseño de páginas en la web. Estas páginas son guardadas en el disco dura de un equipo o hardware y luego enviados a un servidor web; en este archivo multimedia referenciados con imágenes, animaciones, audios, fotografías, entre otros. A este proceso se llama publicaciones web, que mediante este procedimiento se pone a disposición de cualquier usuario con acceso a internet.

#### ***1.3.1.Hosting***

CAMBRASABADELL (2004): define al hosting como:

Alojamiento u hospedaje. La información alojada está contenida en servidores que deben contar a su alrededor con una infraestructura tanto técnica como humana, que permita que la información que contiene el servidor esté segura, y que esté disponible para los usuarios que la necesitan en las condiciones que defina la empresa propietaria de esa información. (pág. 2)

Además, al hosting se lo considera como un trozo de servidor alojado conjuntamente con otros en uno o varios servidores. Estas pueden compartir

procesador y memoria, y se diferencia principalmente por la cantidad de espacio y transferencia mensual asignada.

### ***1.3.2. Dominio***

MARTÍNEZ, Blanca (2004): emite que un dominio es;

Una dirección de internet. Para visitar esta dirección tecleamos una dirección a través del navegador (por ejemplo, [www.enetcom.es](http://www.enetcom.es)). El conjunto de características que compone dicha dirección sirve para identificar este sitio concreto de la red, o lo que es mismo, la máquina o grupo de máquinas en las que reside o se aloja esta web.

En realidad, no se necesita tener un sitio web para poseer uno o más nombres de dominio. Es decir cada personas puede reservar un dominio utilizando cuando lo desee, este sería una estrategia para competir en el mercado. Además, el dominio es:

COONECTARIGUALDAD (2012): emite que el dominio es;

“una dirección única e irrepetible y por eso existen entes que las organizan y distribuyen” La elección del nombre de dominio es una decisión fundamental en tanto:

1. Es la dirección que los usuarios deben recordar para acceder a nuestra página.
2. Es uno de los factores principales por medio del cual los motores de búsqueda encuentran nuestro sitio.
3. Da identidad a la página y de algún modo describe los contenidos que hay en ella.

Los dominios poseen una estructura y una sintaxis propia. Las partes estructurales de un dominio están separadas por un punto. Veamos estas características a través de un ejemplo:

El prefijo www no es en realidad parte del dominio sino que es la clave que le indica al navegador que visitaremos una página web.

El nombre es el cuerpo principal del dominio, o sea la palabra que denomina nuestra página web.

El tipo identifica la finalidad del sitio, existen muchos pero los más comunes son:

- com: identifica páginas comerciales.
- gov: identifica páginas gubernamentales.
- org: identifica páginas de organizaciones no gubernamentales.
- edu: identifica páginas con fines educativos.
- net: identifica páginas relacionadas con internet y telecomunicaciones.

Sin embargo, sea cual fuere la opción que elijan, siempre recuerden:

1. Comprobar que el dominio que se ha seleccionado esté disponible y libre de disputas legales.
2. Que quien figure como registrante y contacto técnico del dominio sea el propietario de la página web, ya que solo el titular puede renovar el dominio o realizar cualquier modificación.
3. Una vez que se ha realizado la adquisición del nombre de dominio, suelen pasar 48 horas hasta que está disponible en internet.

### ***1.3.3. Servidor web***

SIERRA, Manuel (2012): resalta que un servidor web es;

“Un programa diseñado para permitir la interacción entre ordenadores y suele funcionar permaneciendo a la espera de peticiones, pero cuando la recibe responde a ellas transfiriendo documentos de tipo hipertexto”

Para aquello, debe implementar el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol)

- Suele funcionar permaneciendo a la espera de peticiones. Cuando las recibe responde a ellas transfiriendo documentos de tipo hipertexto,
- Para ello implementa el protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol).
- El término también se emplea para referirse al ordenador que ejecuta el programa.

Entonces un servidor web, en una herramienta que recibe peticiones de clientes y responde con el envío de ficheros solicitados, textos planos (html, php) o binarios como (gif, jpeg). Es, decir la atención a la petición del cliente consiste en un buscar archivos solicitados, cuando lo encuentra este lo transmite, si no lo hace envía un mensaje de error.

### ***1.3.4. Alojamiento de pagos***

El alojamiento de pagos o servicios de alojamiento de pago es un servicio que permite a los usuarios publicar sitios web ya sea pagada o gratuita. En los dos casos el usuario normalmente obtiene un panel de control desde película podrá administrar un servicio web y una dirección URL, desde el cual podrá acceder al sitio. En este servicio encontrará:

Según, CAMBRASABADELL (2004):

- Una lista buenos servicios de alojamiento y de pago (por orden alfabético).
- Alojador y registrador (posibilidad de comprar un nombre de dominio)
- Sometido a un test por la comunidad

Oferta base:

- 2,5 GB de espacio en disco
- 10 cuentas de correos electrónicos de 2 GB
- 1 nombre de dominio
- 1 base de datos Mysql
- 1,99 € al mes
- PHP (con mail ( ) ), Perl, Python, C
- ASP / ASP.net en ciertas ofertas
- Tráfico web ilimitado para todas las ofertas
- Herramientas de creación de sitio online. (pág. 15)

## 1.4.Web

MORENO, Luciano (2003): define que la web “Es tan solo una parte del diseño mismo, además se tiene que considerar un conjunto más o menos extenso de condicionantes que van a limitar la libre creatividad del diseñador”. (pág. 12)

CASMUS, Juan (2003):

Una de las características que hace tan popular a la tecnología web es su facilidad para mostrar contenidos de manera gráfica y para vincular de manera fácil documentos de diferentes orígenes, es necesario que quienes desarrollan sitios y con tenidos en esta plataforma, cumplan con ciertos estándares que

aseguren que la mayor parte de los usuario podrán ver lo que se publica. (pág. 47).

Estos autores plantean la estructuración de las páginas web mediante la definición de la audiencia, contenidos del sitio, estructura del sitio (mapas del sitio, secciones, niveles, contenidos relacionados), sistemas de navegación (textual, contextual), diseño visual y los bocetos finales. Es importante conocer la composición del diseño web para definir y establecer los parámetros que permitan desarrollar un contenido acorde a la estructura de las páginas web, donde se aplica el diseño de la guía interactiva propuesta en la investigación.

### ***1.16.1. Arquitectura de la información o web***

La arquitectura de la información es la expresión del diseño, organización y distribución de los sistemas de información.

Según, ROSENFELD Louis & MORVILLE Peter (2008): resalta que;

El término Arquitectura de la Información es un concepto utilizado en su forma más amplia para expresar el diseño, organización y distribución de los sistemas informáticos. Y el arquitecto de la información, tiene la función de clarificar la misión y visión del sitio, equilibrando las necesidades de la organización patrocinadora y las del público; determinar qué contenido y funcionalidad tendrá el sitio; indicar el modo en que los usuarios encontrarán información en el sitio mediante la definición de sus sistemas de organización, navegación, rotulado y búsqueda. Proyectar el modo en que el sitio se adaptará al cambio y al crecimiento a través del tiempo.

Además, ROSENFELD Louis & MORVILLE Peter (2008) resalta que la arquitectura de la información trata:

En realidad, sobre lo que no es obvio. Los usuarios no perciben la arquitectura de la información de un sitio a menos que no funcione. Cuando notan las características de una buena arquitectura en algún sitio.

No obstante, ningún término describe en forma adecuada las relaciones que hay entre los elementos intangibles que constituyen la arquitectura del sitio. Estos elementos son sistemas de navegación, rotulado, organización, indexación, búsqueda y metáforas son el adhesivo que une todo el sitio y le permite evolucionar con naturalidad.

### **1.16.2. Diagramación Web**

TORRES, Felipe (2010), emite que el diagrama web consiste en:

La organización de los contenidos y los espacios donde será ubicada la información correspondiente. En la web se refiere al layout (diseño) de las páginas, o también puede ser entendido como el diseño web desde la perspectiva del Ing. Felipe Torres, siendo el conjunto de actividades que permiten avanzar desde el concepto que se defina para el sitio web hasta su realización. (pág. 3)

TORRES, Felipe (2010): “El uso de logotipos se refiere a la identificación de la página web que permita al usuario ubicarlo inmediatamente. Será el que describa el contenido de la página, debido a que dicha información aparezca en los buscadores”. (pág. 7)

El sistema de navegación consiste en el conjunto de elementos presentes en cada una de las pantallas, que permite a un usuario moverse por las diferentes secciones de un sitio web (menú de secciones, identificación de secciones, botones de acción, pie de página).

TORRES, Felipe (2010): “Las áreas de contenido son las zonas en la que se entrega la información en cada página web, sin importar el formato o los medios que ésta utilice. Las áreas de interacción son las ofrecen la realización de acciones por parte de los usuario del Sitio Web”. (pág. 8)

En la diagramación web, la interfaz es el soporte visual que permite la interacción del usuario con el sitio web. Sus elementos indispensables que aseguran los niveles de interacción como son: el uso de logotipos (identificación), sistema de navegación, áreas de contenidos, áreas de interacción y experiencia de usuario.

### **1.16.3. Prototipo Web**

MANER, Walter (1997):“Un prototipo es un modelo (representación, demostración o simulación) fácilmente ampliable y modificable de un sistema planificado, probablemente incluyendo su interfaz y su funcionalidad de entradas y salidas”.

Los prototipos Web es una representación de un producto que permite comprobar la usabilidad reales del sitio web, creado a partir del proceso de diseño de interacción planificado y modelado para lograr una fácil aplicabilidad.

#### **1.4.3.1. Prototipo baja fidelidad.**

MANER, Walter (1997): “Conjunto de dibujos (por ejemplo, una presentación de escenarios) que constituye una maqueta estática, no computarizada y no operativa de una interfaz de usuario para un sistema en planificación”.

Es un prototipo útil para un diseño general de las interfaces y fácil de modificar, que está basado en una maqueta estática, por tal motivo se presenta navegación y flujos de acción limitada.

### 1.4.3.2. *Prototipo alta fidelidad.*

MANER, Walter (1997): “Conjunto de pantallas que proporcionan un modelo dinámico, computarizado y operativo de un sistema en planificación”.

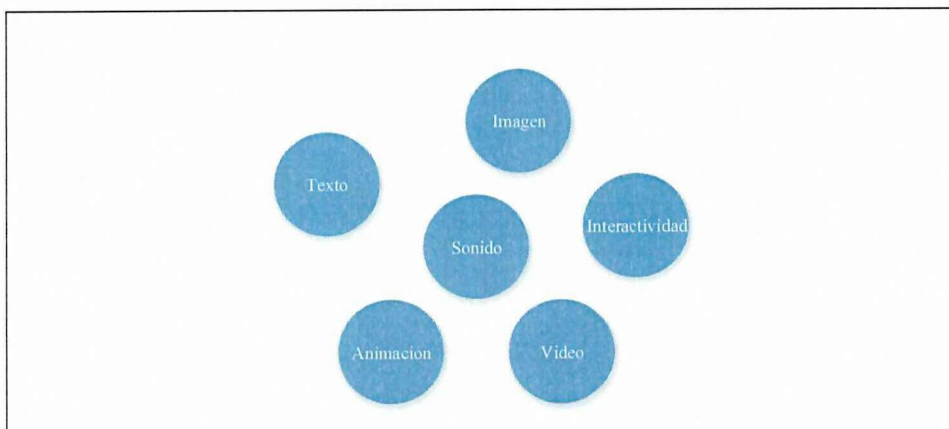
Este tipo de prototipo se caracteriza por requerir la utilización de herramientas especializadas en un sistema en planificación, sin embargo es un proceso más costoso que el tipo de baja fidelidad y se necesita de mayor tiempo para implementar el prototipo.

## 1.5. Diseño multimedia

COONECTARIGUALDAD (2012):

El concepto multimedia refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o para comunicar determinada información. El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación - el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video de una forma interactiva, creando un vínculo participativo con el usuario.

**Figura N°. 1 Diseño multimedia**



Fuente: [http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/disenio\\_multimedia\\_1.pdf](http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/disenio_multimedia_1.pdf)

Como se revisa en la figura, el diseño multimedia integra conceptos básicos de comunicación a base de la interactividad con los aspectos del diseño de imagen en los diversos soportes visuales.

Para dinamizar los conceptos básicos es fundamental que al navegar un sitio o un contenido en la web, el usuario pueda acceder y recorrer fácilmente la información y el mensaje que se presenta, sin dejar a lado la importancia central del aspecto visual. Entonces, el diseño multimedia siempre debe estar a la par con el desarrollo de las nuevas tecnologías.

Además, con lo que señala VAUGHAN Sidney (2006):

Es una herramienta efectiva para transmitir un mensaje, ayudándose principalmente del diseño gráfico que es la disciplina que se encarga de ordenar la información de manera estética y legible para que capte la atención, transmita el significado del mensaje y que este sea recordado por los espectadores. Actualmente aplicada mayormente a medios electrónicos, se vale del diseño gráfico para combinar textos, imágenes, colores, animaciones, videos, espacios, audio e interacción en una aplicación informativa o promocional. El diseño multimedia actualmente es muy utilizado debido a la efectividad para llamar la atención y transmitir diferentes ideas en estas herramientas.

### ***1.5.1. Color***

JAYLLEN Jhon (2009): explica que el color es un elemento multimedia; y, es un elemento importante para el diseño multimedia, ya bajo estas herramientas se pueden distinguir un objeto a otro.

Es la impresión producida al incidir en la retina los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos. Algunos colores toman nombre de los objetos o sustancias que los representan naturalmente. Orientado al espectro

solar y cada uno de los siete colores es que se descompone la luz blanca del sol: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, turquesa y violeta.

En el diseño o dibujo de un gráfico o imagen el color es esencial para enfocar proyecciones para que la vista asimile, identifique, clasifique y de un criterio de atracción o de un punto de vista positivo con el producto y/o servicio.

#### **1.5.1.1. *Modos de color.***

La cantidad máxima de datos de color que se puede almacenar en un determinado formato de archivo de colores, se considera el modo de color como el contenedor en que se coloca la información sobre cada pixel de una imagen. Así, se puede guardar una cantidad pequeña de datos de colores en el contenedor más grande, pero no se puede almacenar una gran cantidad de datos colores en sitio muy pequeño. MELLER Edner (2009).

Para crear un sitio web, los modos de color son muy importantes, porque debe relacionarse con la cultura andina, pinturas de Tigua, las montañas, animales y la convivencia del indígena con la naturaleza; y entre los modos de colores más conocidos son CMYK y RGB

#### **1.5.1.2. *Color CMYK.***

ITTEM Jhon (2002): dice que el modo de color CMYK;

Se basa en la cualidad de absorber y rechazar según la luz de los objetos. Si un objeto es rojo, este significa que absorbe todos los componentes de la luz. Es decir, el CMYK es un modelo de color estándar que puede variar el rango exacto de los colores representados y que puede ser alterado de la calidad de impresión.

Los colores bajo un modelo CMYK, son los que se aprecian al momento de asignar en una impresión mediante la combinación de colores para representar la imagen tal como se diseñó o se aplicó en la pantalla de multimedia.

### **1.5.1.3. Colores RGB.**

Dice ITTEM Jhon (2002): Emite que este espacio de color es:

El modelo RGB asigna un valor de intensidad a cada pixel que oscila entre 0 (negro) y 255 (blanco) para cada uno de los componentes RGB de una imagen en color. Por ejemplo, un color rojo brillante podría tener un valor R de 246, un valor G de 20 y un valor B de 50. El rojo más brillante que se puede conseguir es el R: 255, G: 0, B: 0. Cuando los valores de los tres componentes son idénticos, se obtiene un matiz de gris. Si el valor de todos los componentes es de 255, el resultado será blanco puro y será negro puro si todos los componentes tienen un valor 0.

El RBG, es un modo de color en cual el rojo, verde y azul se mezclan de varias maneras para reproducir una amplia cantidad de muchos colores y el propósito de este modo es la representación y la exhibición imágenes en los computadores.

## **1.6. Tipografía**

Para SELAM Keint (2012): la tipografía es el conjunto de signos y símbolos gráficos que:

Como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia las palabras. La tipografía es el reflejo de una época. Por aquello, la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. EL signo

tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

Es decir, la tipografía tiene actividades de antigüedad para transmitir un mensaje se ha constituido un arte, que en la actualidad la tecnología permite gestionar lo escrito en diseño visual y legible.

### ***1.6.1. Tipografía para web***

Una de las definiciones más aceptadas es la de TALENETS Sergio (2012):

Quien resalta que las nuevas tecnológicas web, los nuevos navegadores pueden presentar cualquier fuente que se quiere utilizar, como si se enviara la fuente junto a la web. La ventaja, respecto la utilización de imágenes que es el texto es encontrado mejor por los buscadores, además se puede utilizar para presentar textos desde bases de datos. Por ejemplo, los titulares superiores de esta guía tienen la tipografía ubuntu y están generados con esta solución jquery.

Cuando se va a diseñar una web, siempre debe considerar la utilización de tipografías como Arial Verdana, Tahoma, Times New Roman, entre otros, que son básicamente insertadas en las herramientas tecnológicas existentes en el mercado. A continuación se presenta el grupo de fuentes más utilizados son los siguientes

- Verdana, Geneva, Sans – Serif
- Georgia, Times New Roman, Times, Serif
- Courier New, Courier, Monospace
- Arial, Helvitica, Sans – Serif, etc.

## **1.7.Layout**

Para HARRIS Paul (2013): Layout es;

Un término inglés que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE). El concepto puede traducirse como disposición o plan y tiene un uso extendido en el ámbito de la tecnología. Suele utilizarse para nombrar al esquema de distribución de los elementos dentro de un diseño. Es habitual que un diseñador que se dedica a la creación de páginas web debe desarrollar un layout y presente al cliente para que este lo apruebe y decida sobre la distribución de los contenidos.

En términos entendibles el layout es una plantilla con herramientas para iniciar un diseño web con tablas o espacios en blancos. Este recurso ayuda al diseñador que se desarrolle la web con contenidos específicos.

## **1.8.Retícula**

Explica HERNÁNDEZ Mauricio (2009):

La retícula es un término que puede emplearse en diferentes contextos. En su sentido más amplio, puede definirse como una estructura bidimensional que permite organizar ciertos elementos o contenidos. Como herramienta para el diseño surgió en la actualidad. Los pintores, los escultores y los arquitectos tomaban como base la llamada proporción áureas para mantener las proporciones y la armonía. De esta forma, apelando a líneas perpendiculares y paralelas, trazaban una retícula que guiaba el desarrollo posterior de la obra.

En resumen, la retícula es un elemento más usado en las estructuras de repetición, donde se compone de líneas verticales y horizontales espaciados que se relacionan entre sí, lo que genera una cantidad de subdivisiones cuadrados de

igual medida, que aporta una misma cantidad de espacios dinámicos que se mueven en 360 grados.

## **1.9.Lenguaje de programación**

Explica SÁNCHEZ Gerónimo (2002) que:

Un lenguaje de programación es un conjunto de reglas, notaciones, símbolos y/o caracteres que permiten a un programador poder expresar el procesamiento de datos y sus estructuras en la computadora. Cada lenguaje posee sus propias sintaxis. También se puede decir que un programa es un conjunto de órdenes o instrucciones que resuelven un problema específico basado en un lenguaje de programación

Para ALBÁN Peter (2002): “Los lenguajes de programación son aplicación específica que na sido pensadas y diseñadas para crear otras aplicaciones o programas. Los lenguajes de programación se basan en un sistema de instrucciones previamente establecidas que indican al ordenador lo que debe realizar”.

Para la creación de un sitio web se debe considerar una herramienta básica que son los lenguajes o idiomas de programación establecidos o programados por el programador en términos de códigos en inglés que genere ordenadores de respuesta al momento de buscar una solución de búsqueda. Además, el lenguaje de programación es un software que permite diseñar páginas web más rápido porque existe un módulo de códigos ya programados; con facilidad para personalizar y aumentar herramientas más versátiles, organizadas, entendibles y seguras.

### ***1.9.1. Html5***

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES DE VENEZUELA (2014): emite que el lenguaje: “Con el que se estructuran internamente las páginas web. Básicamente se trata de un conjunto de instrucciones (etiquetas) que sirven para dar formato al texto y definir donde y como se van a presentar los elementos de página (texto, imágenes, etc)”

TALENTS Sergio (2012), define como:

Un medio para direccionar y compartir sus páginas, y le permite crear componentes discretos que no solo están diseñados para organizar su sitio lógicamente, sino también para darles a su sitio web capacidades de sindicación. El Html5 podrá llamarse el enfoque de correlación de información al diseño de sitio web, porque incorpora la esencia de la correlación de la información, dividiendo y etiquetando la información para hacerla fácil de entender y de utilizar. Este es el fundamento de la dramática utilidad semántica y estética del Html5.

Este medio da al diseñador y desarrolladores de todos los niveles la capacidad para publicar cualquier cosa al mundo, desde simple contenido de texto, hasta rica en interactiva multimedia.

### ***1.9.2. Estructura del HTML 5***

LÓPEZ Javier (2014), especifica que:

La estructura básica HTML 5 de una página web se ha simplificado, reduciendo el código innecesario hasta quedarse con el esqueleto básico, que sería el siguiente:

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8"/>
<title>Título de la web</title>
</head>
<body>
  Contenido de la web
</body>
</html> (pág. 2)
```

Esta estructura de HTML5, se fundamenta en un lenguaje de programación simple y con identificación específica que comparados con versiones anteriores se ha simplificado el proceso y las instrucciones, eliminando códigos innecesarios que obstaculizaban el procedimiento.

### ***1.9.3. Etiquetas principales del HTML5***

LÓPEZ Javier (2014), menciona que:

Una de las novedades de HTML5, aparte de disponer de esta misma caja genérica (<div>), se tiene diferentes tipos de cajas destinadas cada una a un tipo de contenido concreto. Así, las cajas de tipo <header> están destinadas a contener los encabezados de la página, las de tipo <footer> para el pie de página, los enlaces estarán dentro de las cajas de tipo (<nav>), el contenido normal se presentan cajas de tipo <section> y <article>, para el contenido relacionado con el tema central pero no directamente se tienen el tipo <aside> o las imágenes que tienen su propia caja.

<header>:

Es el equivalente a la cabecera de la página web. Contiene el título o nombre de la empresa/titular de la página, logo e información relacionada.

<nav>:

Contiene los enlaces (barra de navegación) externos o internos de la página.

<section>:

Es una gran caja que sirve para mostrar grandes bloques de contenido de la página. Puede contener diferentes subapartados de diferentes temas (de tipo <article>).

<article>:

Es una caja independiente de contenido que puede estar contenida (o no) dentro de un <section>. Normalmente utilizada para contenidos no demasiado extensos.

<aside>:

Define un bloque de contenido relacionado de manera indirecta con el contenido principal, pero que no es esencial para la comprensión del mismo.

<footer>:

Equivale al pie de página de un apartado concreto (<section>, <article>...) o de la página web en general. (pág. 7)

Las etiquetas HTML5 son herramientas que sirven de apoyo para definir la estructura de los documentos en las páginas web, además ofrece una facilidad en el lenguaje de programación y simplificando el proceso.

#### ***1.9.4. Maquetación Web***

Expresa LÓPEZ (2014) que:

El proceso de maquetación web es la transformación del diseño de un producto web en un conjunto de archivos (html, css, js) capaces de ser reproducidos por los navegadores web. La maquetación web es el proceso en el que el prototipo gráfico también denominado «layout» (con los requisitos

estructurales y estéticos definidos y aprobados en un análisis inicial) pasa a transformarse en código html, css y js (estándares web) para que los navegadores puedan interpretarlo correctamente. (pág. 10)

Es una herramienta para diseñar un producto web con un formato de documentos con una serie de textos e imágenes transformando en códigos con la finalidad de que los navegadores descifren correctamente.

## **1.10. Diseño**

Según, LÓPEZ, Mario (2010): un diseño , “Es la adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo transmitir un mensaje claro al espectador”. (pág. 12)

SIMONS, Josué (2012): “Es una profesión, cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”. (pág. 23)

El diseño es un proceso organizado donde se busca tener equilibrio en una pieza con atractivo visual, por lo que éste transmite personalidad, y representa ideas y formas de pensamiento. El diseño se encarga de comunicar a través de imágenes, previamente analizadas, información que vaya acorde a la realidad de receptor y emisor del mensaje.

### ***1.10.1. Diseño Gráfico***

El diseño gráfico es una actividad, que busca solucionar necesidades de comunicación, a través de ideas creativas con el fin de transmitir mensajes visuales específicos a grupos determinados utilizando imágenes.

ACOSTA, Joan:

El diseño gráfico es el medio fundamental de la comunicación social. Su designio más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento. (pág. 11) .

El objetivo del diseño gráfico es satisfacer las necesidades de comunicación visual, que involucra la producción de imágenes y el análisis de la organización de los elementos en las pinturas incluyendo métodos de presentación a los problemas de comunicación.

### ***1.10.2. Diseño Multimedia***

En el campo del diseño multimedia sus elementos pueden ser diversos como textos, música o videos.

MURILLO & ANDRADE: (2010): “Diversos tipos de medios para transmitir, administrar o presentar información. Estos medios pueden ser texto, gráficas, audio, video, entre otros”. (pág. 146)

MURILLO & ANDRADE (2010): “Los elementos de audio se encuentran representados por los archivos WAV, MP3 y VQF, como formas de almacenamiento digital. En cambio, los elementos de organización son aquellos que necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender a interactuar con la información.

El diseño multimedia contempla tres tipos de guías:

- Guía Impresa

- Guía Digital
- Guía Interactiva” (pág. 150)

En el diseño multimedia su unidad básica es el gráfico vectorial donde se emplean fórmulas matemáticas para recrear la imagen y su principal ventaja radica en la facilidad de comunicar o reproducir un contenido de manera dinámica y eficaz. Los elementos o aplicaciones multimedia incluyen muchos soportes como el juego, programas de aprendizaje y material de referencia. Estos elementos pueden ser visuales, de audio y de organización.

### **1.11. Pinturas de Tigua**

Las pinturas de Tigua son un ejemplo de cultura popular que tiene su propia carga significativa. Estudiar estas pinturas permitirá comprender las representaciones culturales que tiene el pueblo de la Parroquia Zumbahua, para su difusión en la construcción socio-cultural.

MURATORIO, Blanca (2000):

Las narrativas o lenguajes visuales que transforman historias y prácticas cotidianas de subordinación en creaciones que pueden ser comunicadas y compartidas. Desde un presente histórico y cultural, los artistas de Tigua hacen uso selectivo de la memoria de su tradición oral para dar nuevos significados a sus prácticas cotidianas en la vida moderna. (pág. 57).

IVERS, Mary. (2008):

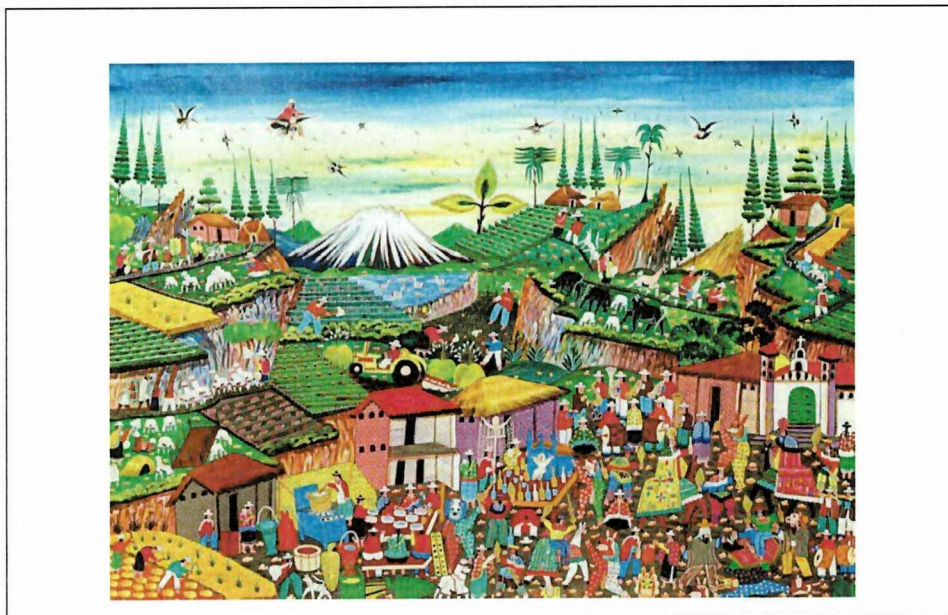
Como resultado de la vida forjada en medio del intercambio entre varias culturas (panzalea, inca y española) surgen comunidades híbridas que habitan en esta zona del Cotopaxi y que incluyen a los ancestros de los pintores de Tigua. Una mirada crítica a este grupo implica la comprensión y reconstrucción de su proceso migratorio, su gestión, sus logros y

tensiones; un análisis participativo de sus presencias, saberes, reflexiones, así como sus utopías. (pág. 23)

El artesano de Tigua, no responde únicamente a las motivaciones económicas que derivan de la comercialización de su arte, sino también a la necesidad de reafirmar su identidad cultural a través del tiempo, los artesanos de Tigua son un ejemplo de artistas andinos que emplean su vestimenta típica exótica que da legitimidad de ser únicos e irremplazables.

La etapa de comercialización tiene dos características: la sobreproducción que se comercia no solo en las galerías, si no en las calles, y un carácter más artesanal que artístico, por la producción repetitiva, anónima.

**Figura N°. 2 Pinturas de Tigua**



Fuente: <http://bouboum.net/images/tigua-ecuador/4.html>

### ***1.11.1. Pintores de Tigua***

MURATORIO, Blanca (2000):

Los pintores de Tigua son campesinos que viven en pequeñas comunidades dispersas en los profundos valles y empinadas laderas de las montañas, en una de las áreas más espectaculares de la Sierra ecuatoriana. El paisaje está dominado por el páramo, coronado por los nevados de los Illinizas y el volcán Cotopaxi. Es una tierra de frío intenso y de fuertes vientos, donde los días de brumas y lloviznas típicas del páramo, se alternan con los deslumbrantes cielos azules y las brillantes noches estrelladas comunes en la estación seca. En las regiones más bajas, el paisaje está salpicado de comunidades e intensamente cultivado con cereales y una gran variedad de papas y otros tubérculos andinos en un intrincado tapiz de pequeños terrenos. (pág. 49)

Los pintores de Tigua y su arte son una tradición para esta comunidad, que ha sido transmitida de generación a generación, la cual se inspiran en el volcán Cotopaxi, la sierra nevada, la cultura, la vida diaria, el matrimonio, las fiestas indígenas y la naturaleza que los rodea.

VÁZQUEZ, Jorge (2011): Según entrevista realizados a dos artistas especializados en pinturas Tigua:

Ricardo Ugcha relata la admirable simplicidad la forma cómo llegó a la pintura, al inicio como un complemento de los ingresos obtenidos en duros trabajos de labranza o estibación, y luego como sustitución de rudas tareas, hasta convertirse en un modo de vida. Luego, César Ugcha que con Gustavo Toaquiza y algunos otros pintores, representa la etapa actual del arte de su región, reveló la búsqueda de nuevos cauces, temáticas distintas, materiales más sofisticados. Ricardo describió las etapas de aprendizaje, la manera de procesar el cuero de oveja, que era el soporte

original, el uso de los esmaltes que se podían encontrar en el mercado, y la lenta apropiación de los saberes del oficio. César afirmó que su maestro fue su padre, que de él aprendió todo, y luego se encaminó hacia una realización más suya, estilizada, simbólica, emparentada con lo conceptual, lo barroco, el neo surrealismo y otras tendencias. Contemplando la obra de César Ugcha y la de Gustavo Toaquiza, y a partir de afirmaciones del primero, de que algunos artistas jóvenes buscan nuevas expresiones, que aún guardan relaciones internas, de sentidos, con lo anterior; podemos afirmar que es una atractiva realidad, que absorbe todo lo hecho en el mundo de la plástica, y hablar ya de una nueva manera de concebir la labor artística entre los creadores indígenas de Cotopaxi.

Con esta información se puede verificar la evolución del aprendizaje que ha tenido la pintura Tigua desde el punto de vistas de los artistas que se han dedicado a propagar su cultura y tradiciones.

Por ejemplo, los pintores de Tigua, exploran los simbolismos del mundo andino. Una de las pinturas interpreta o proyecta a una mujer que es robada por un cóndor, mientras pasta ovejas, de repente un hombre se da cuenta y comienza a gritarle a esta ave al ver como la mujer se eleva por el cielo. Junto a esa imagen aparecen otras que reconstruyen la vida familiar de los indígenas en la labranza de la tierra, siembra de granos andinos, construcción de canales de riesgos y cosechando cebada. Además, en otra de las pinturas se proyecta la construcción de casas indígenas con paja de los páramos; y, la misma vez se recrea a un hombre indígena cuidando animales y muchos de ellos tocando algún instrumento como la flauta. Y otro de los cuadros proyecta estos elementos con el nevado Cotopaxi.

Todas estas imágenes ha sido plasmada por el artista Gabriel Cuyo, de Tigua, pero que está radicado hace 30 años en la ciudad de Quito. Sin embargo, es integrante de la asociación de pintores de Tigua, que exhibe las obras cada fin de semana en el parque el Ejido de la ciudad de Quito.

Estos artistas; según, CUYO, Gabriel (2015) cuenta:

Que su técnica y sus conocimientos los aprendió viendo. Su padre, que se dedicaba a pintar cuadros pequeños hechos con cuero de borrego, le enseñó los trazos y la mezcla de los colores. En sus obras están representados la cultura, la vida diaria, el matrimonio y las fiestas indígenas.

Además, comenta que quienes observan sus obras en el parque piensan que ha pasado por una escuela de arte y él siempre les insiste que aprendió viendo. Solo con imaginación y la enseñanza de su padre logró llevar adelante su pintura. Los turistas, que son sus principales compradores, llevan sus obras a lugares lejanos como el Oriente Medio. Cada idea que le surge la plasma en bateas, cajas, cucharas, cruces en madera, pero también en cuadros típicos que son realizados en cuero de borrego o de vaca. Llegó a los 17 años a la ciudad y empezó pintando cuadros pequeños y cada fin de semana vendía unos 20, mayoritariamente a los turistas extranjeros. Con lo que sacaba ya tenía para sus gastos y estudios, pero solo terminó la primaria.

Y por último, comenta que su pintura es una expresión de realismo fantástico que expresa temas de actualidad, como Yasuní, marchas y protestas del mundo indígena y las nuevas condiciones con que se enfrentan los indígenas en su vida en Quito y otras ciudades. Además, se estima que en la ciudad de Quito, se estima que existen más de 150 pintores de Tigua radicados en barrios del sur de la urbe, como Caupichu, Guamaní, La Ecuatoriana y Cutuglahua.

Un artista que proyecta la pintura con la cosmovisión andina puede demorarse hasta cuatro meses en pintar un cuadro dependiendo de la temática que aborde. Este pinturas en el mercado se cotiza alrededor de \$150, \$300 y \$400 dólares, las mismas dependerá del tamaño y del tipo de material que está elaborado.

## 1.12. Semiótica

En este marco teórico se revisan los conceptos relacionados con la semiótica que se define como la ciencia general de los signos. Bases conceptuales que permiten realizar el respectivo análisis semiótico de las pinturas de Tigua.

QUEZADA, Óscar (2002): Señala que “el tema objeto de la indagación semiótica no son precisamente los signos, sino la acción de los signos en un determinado contexto” (pág. 15)

ZECCHETTO, Victorino (2002): Permite revisar los componentes y las nociones de la semiótica, donde se estudia los signos, los códigos, el lenguaje, los textos y las imágenes. Este último permitirá realizar bajo estos aspectos el respectivo análisis semiótico de las pinturas de Tigua. (pág. 125)

La semiótica es un conjunto de aportaciones teóricas que analiza los sistemas de comunicación dentro de la sociedad humana, dentro de ella se encuentran los conceptos de representación y signo, que merecen una total atención para esta investigación. La semiótica no solo estudia los sistemas de signos, sino también los procesos de producción y sentido.

MILLA, Sadir (2001), considera que:

La semiótica del diseño es una disciplina de la estética que tiene como objetivo definir los aspectos simbólicos que interviene en los procesos constructivos del diseño. Como ciencia observa la fenomenología de las formas del arte, asociándolas con el contexto cultural que las origina, relacionándose en ello con la arqueología, la historia y la antropología, que le proporciona la información básica y fuente teórica para la ubicación del objeto estético, como parte de un proceso de desarrollo cultural general y específico. (pág. 5)

Después de identificar los elementos como el objeto estético se recurre a la semiología de las artes visuales que trata sobre el estudio comparativo del origen sobre el estudio competitivo del origen, formación e interpretación de los símbolos y los lenguajes.

La semiótica de diseño andino tiene como objeto de estudio general las manifestaciones del arte precolombino, centrándose específicamente en su aspecto conceptual, para lo cual se tratan tres aspectos fundamentales: El lenguaje, la composición y el simbolismo.

### ***1.12.1. Lenguaje***

MILLA, Sadir (2001) resalta que:

El lenguaje está comprendido como vehículo de comunicación, todo lenguaje conformado por un universo de signos y símbolos, se estructura a partir de una sintaxis mediante la cual se organiza el discurso visual observando los aspectos denotativos que ello participan, y de una semántica que confiere el sentido significante a la connotación de la imagen (pág. 6)

El lenguaje es una expresión de signos y símbolos del arte andino, desde la perspectiva visual que contiene tres niveles de códigos o lenguajes como son;

#### ***1.12.1.1. Lenguaje visual.***

Presenta los aspectos morfológicos y sintácticos, que delimitan el universo gráfico de la imagen.

### **1.12.1.2. Lenguaje plástico.**

Está determinado por la concepción estética de la forma, definiendo su carácter estilístico, figurativo o abstracto.

### **1.12.1.3. El lenguaje simbólico.**

**Figura N°. 3 Lenguaje simbólico**



Fuente: [www.lenguaje+simbolico+andino](http://www.lenguaje+simbolico+andino).

Está establecido por las correspondencias entre signos, discurso y contenido, que determina su carácter representativo, interpretativo o creativo y su forma de expresión visual. Las decodificaciones de los valores lingüísticos correspondientes a cada nivel de expresión.

### **1.12.2. La composición**

MILLA, Sadir (2001) resalta que:

Es el carácter de síntesis que califica el pensamiento andino, ha dado lugar en el manejo de la composición, a una forma de ordenamiento del espacio, en la cual se conjugan los aspectos visuales, plásticos y simbólicos, dando como resultante una forma particular de sintaxis denominada composición simbólica (pág. 7).

La composición simbólica está compuesta de una estructura iconológica de forma geométrica que constituyen el principio de una organización de los elementos sobre el plano básico y de construcción de las formas de diseño. Entonces, los valores sintácticos que definen los caracteres del espacio y la forma; y que rigen tres aspectos básicos de la composición que son la estructura de orden, la estructura proporcional y la estructura formal.

### **1.12.3. Simbolismo**

MILLA, Sadir (2001) resalta que:

Es el compendio iconográfico del arte precolombino; y, está comprendido básicamente por tres géneros de imágenes, aquellas, que reconocemos del mundo real, otras que pertenecen al campo de la imaginación fantástica, mitológica y finalmente aquellas otras procedentes del razonamiento calculador. (pág. 8)

Si bien no existe límites en las figuras a base de un simbolismo definidos que forman la concepción del mundo, la cual se ordena respectivamente en tres niveles de comprensión:

#### **1.12.3.1. La cosmovisión.**

Es un elemento que observa el entorno natural y social, y que se representa en la iconografía naturalista, que están conformadas por hombres, animales y plantas conviviendo en un mismo hábitat fueron motivo permanente de estilización.

#### **1.12.3.2. La cosmogonía.**

Este elemento explica el origen y poder de las entidades naturales, interpretando las concepciones mágico y religiosas, en las cuales, lo mítico se explica por los

valores de correspondencia y las relaciones de analogía entre lo real y lo sobrenatural, lo conocido y lo desconocido.

#### **1.12.3.3. *La cosmología.***

Este elemento expresa los conceptos de orden, número y ritmo, cohesionando lógica y orgánicamente a las concepciones del espacio en una visión integral del todo y sus partes reflejando en la unidad de la multiplicidad de la composición. Es decir, se manifiesta en la iconología geométrica y en la composición simbólica del diseño, como una forma de abstracción de las leyes de rodamiento universal.

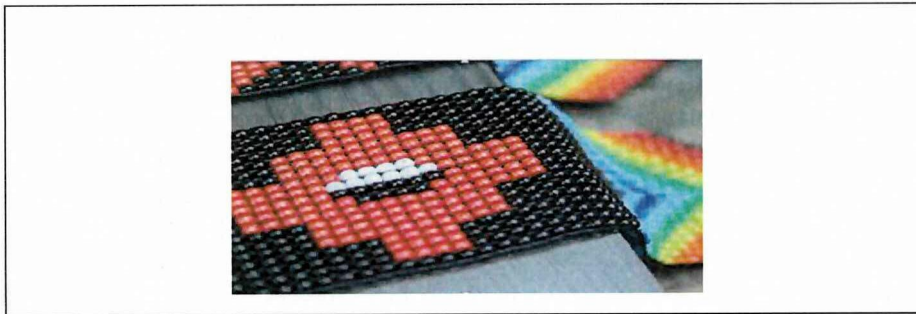
### **1.13. La imagen cosmológica andina**

MILLA, Sadir (2001) resalta que:

La cosmología comprende el conjunto de concepciones que estructuran el orden universal; y, se constituye como la unidad lógica esencial de la cual viene el sentido de los arquetipos simbólicos e ideológicos del pensamiento cultural. El contenido iconológico presente en esta imagen, se encuentra expresada en tres planos de significación simultáneos, de tal manera que los simbolismos naturalistas, mitológicos y estructurales se conjugan en los dialécticos del signo. (pág. 9)

El concepto sustancial de ordenamiento se presentó bajo la forma de una cruz, cuyo brazo vertical está integrado por tres elementos, y en la que el brazo horizontal manifiesta la contraposición de otros dos.

**Figura N°. 4 Imagen cosmológica andino**



Fuente: [www.lenguaje+simbolico+andino](http://www.lenguaje+simbolico+andino).

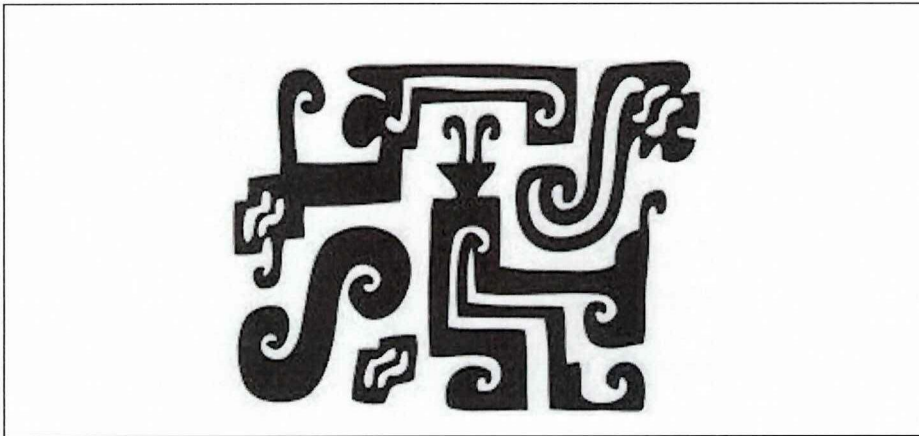
Dicho signo, que aparece en el ápice de la imagen y como estructura compositiva general, adopta la connotación mítica de Wiracocha Pachayachachic, ordenador del universo representado abstractamente por la estructura del ovalo alargado, compuesto por tres círculos virtuales superpuestos a manera de los tres mundos y que presenta el par de círculos sol y la luna de cada lado.

#### **1.14. Semiótica figurativa**

MILLA, Sadir (2001) resalta que:

El edificio simbólico de la iconología mítica figurativa Andina, se presenta en el diseño como una resolución del signo a partir de un encadenamiento de inferencias lógicas, cuya piedra angular es la analogía, que establece correspondencias entre los planos diversos de la realidad. La analogía, que relaciona dos hechos o proporciones entre los que hay similitud o por lo menos un elemento igual, permite otorgar un significado determinado, implica la presencia de un sentido interior correspondiente a otro plano y develado por medio de una serie de claves semióticas. (pág. 15)

**Figura N°. 5 Semiótica figurativa andina**



Fuente: <https://www.semiótica+figurativa&espv=2&biw=1517&bih>

En el universo simbólico figurativo precolombino existe una línea de continuidad a partir del personaje de los cetros cuya connotaciones se resuelven en el trascurso histórico por medio del lenguaje iconológico geométrico figurativo de la imagen asociada con el signo del jaguar, o poder del mundo de aquí, con la serpiente, o entidad relacionante de los mundos de arriba y abajo, y con el cóndor, ser cuyo vuelo le permite una visión de conjunto desde el mundo de arriba.

### **1.15. Signo**

Este concepto es entendido dentro de los límites de la semiótica con el estudio de Charles S. Peirce. El signo es una representación que el sujeto le otorga, con el fin de reemplazar al objeto. Esta representación es una construcción social que busca normalizar y regularizar los significados.

PIERCE, Charles (2005):

El signo es la representación cuyo carácter representativo consiste precisamente en que es una regla que determinará su interpretante. Todas las palabras, frases, libros y otros signos convencionales son símbolos. Un Símbolo es una ley o regularidad del futuro indefinido. Su interpretante

debe ser de la misma descripción, y así debe ser también el objeto inmediato completo, o significado. (pág. 25)

El signo está ligado a la interpretación otorgada por el sujeto con la finalidad de simplificar su mensaje, es decir, expresarse a través de un gráfico o símbolo.

Bajo este concepto, se basa en la misma tendencia de los artesanos de Tigua, ancestralmente han plasmado su arte en símbolos, gráficos, formas y esculturas. Brindando un mensaje claro de sus vivencias, su sabiduría adquirida con el paso del tiempo, recalando siempre su origen y la particularidad de su cultura, un legado que ha pasado de generación en generación.

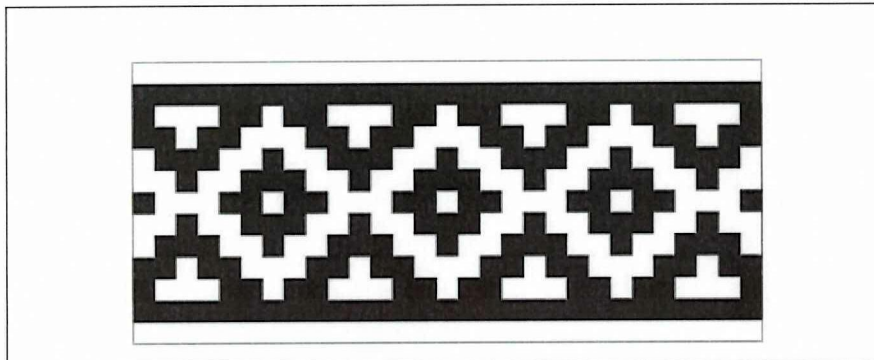
### ***1.15.1. Signo complejos***

MILLA, Sadir (2001) resalta que:

La composición simbólica del diseño andino, constituida como lenguaje de ordenamiento y expresión, da lugar al desarrollo de conceptos iconológicos como resultado de la sintaxis de las leyes de formación, en las cuales se concatenan las estructuras sígnicas secuencial y simultáneamente, dando lugar a la creación de estructuras complejas. (pág. 82)

Además, son resultantes de la superposición armónica de estructuras compositivas diferentes, conforman la síntesis de las leyes de formación participantes, cuya presencia se marca en los límites de los espacios que forman figuras del diseño. En ellos se resuelven las leyes de la armonía proporcional y de la sintaxis simbólica dando lugar a simultáneas mensajes iconológicos presentes en una misma imagen.

**Figura N°. 6 Signos andinos complejos**



Fuente: <https://www.semiotica+figurativa&espv=2&biw=1517&bih>

### ***1.15.2. Signos dobles***

Formados por dos signos diferentes y complementarios entre los que interviene una tercera estructura que los integra y armoniza compositivamente.

### ***1.15.3. Signos derivados***

Generados a partir de un signo principal del cual constituyen una variable constructiva asociada a otra estructura de segunda importancia.

## **1.16. El Arte**

READ, Herbert (2003), define al arte como:

El acto mediante el cual, valiéndose de la materia o de lo visible, imita o expresa el hombre lo material o lo invisible, y crea copiando o fantaseando. En sentido amplio, podemos denominar como Arte a toda creación u obra que exprese lo que el hombre desea exteriorizar, obedeciendo a sus propios patrones de belleza y estética. El artista para crear, requiere ante todo estar dotado de imaginación, a través de la cual

responde al vasto y multiforme mundo externo expresando sus sentimientos por medio de palabras, formas, colores y sonidos. (pág. 37)

MARÍAS, Fernando (1996): “El arte no sola expresa sino sintetiza la conciencia global. Tiene la capacidad de transformar la conciencia del espectador. En un lenguaje que muestra un mundo alternativo al percibido. Expresa significados y el espectador es aquel que da sentido a la obra de arte”. (pág. 45)

ORALES, Juan Gabriel (2011): “El arte no radicará tanto en cómo de profundo sea el lenguaje intrínseco, sino qué significa el metalenguaje en relación al desarrollo del lenguaje del arte. El arte no es una ciencia”. (pág. 17)

El arte representa las ideas y pensamientos del ser humano, así como los sueños y las diversas manifestaciones culturales, sociales, políticas e ideológicas. Consiste en una nueva realidad para otorgar sentido a su existencia y permanencia en el mundo, el arte permite comprender su importancia en la sociedad. No solo es el medio de expresión de una cultura sino una forma de comprensión del mundo que tiene sentido y significado. Para efectos de esta investigación es necesario comprender el arte popular, una variable del arte en sí mismo pero con sus propias particularidades.

MILLA, Sadir (2001), define al arte como:

El arte es una forma de conocimiento mediante la cual el hombre expresa su concepción del mundo y de la vida, sintetizando la totalidad de su cultura desarrollada como un producto de su gerencia y su creación, en el cual se manifiestan los valores estéticos de los bellos y lo universal. (pág. 2)

El arte ha sido por siglos el medio de comunicación, integración y transmisión cultural de las sociedades andinas. Su presencia permanente en objetos rituales y de uso cotidiano manifiesta el carácter social de la concepción.

Para plasmar ese arte a base las costumbres de los pueblos andinos constituyeron sociedades organizadas a base a una economía fundamentalmente agrícola. Ello, conllevó al desarrollo de una ciencia astronómica que permitieran el control de las estaciones y los ciclos naturales.

### ***1.16.1. El Arte Popular***

El arte popular ha sido entendido erróneamente en su sentido literal como arte ingenuo hasta artesanía o arte primitivo. Pero, el arte como todo lenguaje que quiere ser comunicado, debe atenerse a códigos producidos y manejados socialmente; por más que algunas tendencias estéticas acentúen la relación narcisista del mensaje consigo mismo. Este mensaje sólo puede ser tal, o sea comunicable, en tanto se ajusta a códigos que son productos de un trabajo transcurrido.

GARCÍA I, Néstor (1989): “En México arte popular y artesanías contemplan el mismo sentido y ambos enfrentan al arte escolarizado, pues han sido apreciados como una recreación menor o local, reproductores del ciclo capital y la ideología de los dominados”. (pág. 35)

ORTEGA, Miguel (1997):

Tanto el arte con o sin apellidos y las artesanías, son oficios remunerados que responden al esquema de producción, elaboración, distribución y consumo, en ambos lo estético se manifiesta, y lo funcional que podría adjudicarse a la artesanía no resta su intención de agrado para fines de consumo: uso igual de apego (pág. 89)

El arte popular surge como un intento de resistencia al arte convencional, que ha determinado modos de pensamiento que son entendidos y comprendidos desde un grupo social. Además, el arte popular está compuesto por sus propios signos, símbolos iconos y representaciones.

### ***1.16.2. Cultura Popular***

Definir qué es cultura popular es muy ambiguo, ya que el término de popular está determinado; uno, por el arte desarrollado por el otro, es decir por el sujeto que no hace arte de galería, dos, existe una confusión entre popular y folklore y tres, el origen de popular nace del termino pop, el cual es una manera de utilizar a la publicidad para que el autor represente su realidad.

MALO, Claudio (2011):

El concepto popular es insorteable. Es teóricamente incierto e ideológicamente turbio, es fuente de problemas antes que instrumento esclarecedor, pero está ahí, prendido de tantos nombres y agazapado en el fondo de tantas historias que no puede, sin más, ser reemplazado por nuevas convenciones que ignoren su presencia inveterada. (pág. 33)

La cultura popular es el conjunto de características propias de un pueblo o comunidad, con variables que comprenden a la cultura popular, anexada rasgos similares en dialecto, vestimenta, costumbres y demás aspectos que la definen.

### ***1.16.3. Interculturalidad***

La interculturalidad está definida como el intercambio de códigos por medio, de la palabra, los gestos, la escritura, donde cada individuo tiene un bagaje cultural otorgado por: el entorno social, los grupos sociales, las instituciones y en especial, la familia. Estos códigos estructuran el comportamiento y el modo de entender la realidad de cada individuo. De manera que, la interacción intrapersonal permite la conformación de significación de cada sujeto sobre una acción o situación.

DEL ARCO, Ignacio (1998):

Se refiere a una comunicación comprensiva entre las distintas culturas que conviven en un mismo espacio, siendo a través de estas donde se produce el enriquecimiento mutuo y por consiguiente, el reconocimiento y la valoración (tanto intrínseca como extrínseca) de cada una de las culturas en un marco de igualdad. Citado en HERNÁNDEZ, Verónica. (2005 pág. 23)

La interculturalidad implica un proceso de intercambio y comunicación, partiendo de los patrones estructuradores de cada cultura, superando el prepotente prejuicio de que la “verdad” no es patrimonio de una sola cultura y que ésta tiene la facultad de transmitir sus características individuales por medio de la interacción personal o grupal.

## CAPÍTULO II

### 2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 2.1. Entorno del Lugar de Investigación

##### *2.1.1. Antecedentes parroquia Zumbahua, comunidad Tigua*

Pujilí al igual que el resto de pueblos situados en los páramos del occidente de la Cordillera de los Andes estuvo habitada por “Aborígenes Panzaleos”, a quienes se los describe como personas dedicadas a las labores agrícolas, a la alfarería y al pastoreo del ganado. Cosechaban cereales y frutos, debido a que estas tierras eran un bosque de clima templado.

En el siglo XV Pujilí enfrentó la conquista de los Incas, afrontando los rigores, frustraciones e influencias de los invasores, en la actualidad apellidos, así como las características de la cerámica evidencian el paso de los incas en esta geografía.

Durante el período de la Colonia el pueblo pujilense desarrolló la producción de especies vegetales y animales autóctonos, con ello hicieron posible la implantación de mitas, obrajes y batanes, el considerable grado de desarrollo humano, económico y social de este sector de la Real Audiencia de Quito, constituyeron méritos suficientes para la fundación de ASIEN TO DOCTRINERO en el año de 1657, con el nombre de DOCTRINA del DR. SAN

BUENAVENTURA DE PUJILÍ. Dentro del mismo período histórico le correspondió la categoría de VILLA conformada por innumerables asentos y jurisdicción de la ciudad administrada por el cabildo.

Dentro del período republicano, a escasos veinte y dos años de la fundación de la República del Ecuador, Zumbahua es distinguido y reconocido el 14 de octubre de 1852 con la jerarquía de la parroquia.

Los habitantes de Tigua pertenecen al grupo étnico *Panzaleo o Kichwa* del Cotopaxí, descendiente de los antiguos panzaleos, que moraban en los fértiles valles de esta zona central de la Sierra antes de la irrupción de los incas. Con la llegada de los españoles, la actual comarca tiguana se redefinió como un área de pastoreo de ovejas que, a fines del siglo XVI se integra de derecho en una extensa propiedad agro-ganadera cuya gestión se encomienda a los frailes agustinos, a la sazón los mayores productores de lana. Éste es el nacimiento de la Hacienda Tigua, en manos de la aristocracia desde el siglo XVIII y todavía hoy no extinta por completo; triste ejemplo de un sistema de organización social y económica que aún azota a este pueblo, como a tantos otros de los Andes, con las secuelas del racismo y la pobreza, el minifundismo y la irreversible erosión de la gleba. Con la hacienda, los indios adquieren una condición de siervos, de huasipungueros, de la que no se librarán hasta muy entrado el siglo XX, cuando el clamor de su protesta, con momentos tan dramáticos como el alzamiento de 1929, halle reflejo en las medidas sociales del segundo de los cinco gobiernos de José María Velasco Ibarra, en 1945, y la doble aprobación del Acta de Reforma Agraria Ecuatoriana, en 1964, durante la junta dictatorial militar, y en 1973, bajo la dictadura del general Guillermo Rodríguez Lara, cuya familia era, desde hacía algunos años, la propietaria de la hacienda. (Los pintores de la tierra del cóndor. El arte de Tigua (Ecuador), 2008)

A estos avances hay que unir el proyecto educativo puesto en marcha por los padres salesianos en 1971, una empresa de formación integral encaminada al redescubrimiento y la validación de los valores ancestrales de su propia cultura

indígena por parte de un grupo humano que, desorientado y analfabeto, se liberaba al fin del yugo secular de la hacienda.

## **2.2. Diseño Metodológico**

### ***2.2.1. Métodos de Investigación***

#### ***2.2.1.1. Método deductivo-inductivo.***

El método que se utiliza es el deductivo-inductivo, porque en primer lugar se obtiene información general de las pinturas de Tigua, la cual permite identificar características particulares de estas, y luego se analiza la información y los datos particulares para establecer conclusiones generales.

#### ***2.2.1.2. Método Analítico.***

En este método se distingue los elementos de cada pintura y se procederá a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. Se realiza en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, las relaciones entre las mismas, ya que cada pintura tiene su diferente significado y transmite un mensaje en particular.

### ***2.2.2. Tipo de Investigación***

#### ***2.2.2.1. Descriptiva.***

Se logra caracterizar un objeto de estudio, señalar sus características y propiedades. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de los objetos que sean sometidos a análisis, en este caso la elaboración de la guía interactiva web y la difusión del arte popular de las pinturas de Tigua.

#### **2.2.2.2. *De Campo.***

Esta modalidad de investigación se efectúa en el mismo lugar de la comunidad de Tigua donde se elaboran las artesanías. El investigador tiene la ventaja de la realidad. Esta investigación puede ser cualitativa o cuantitativa (Jiménez, y otros, 1999 pág. 113).

#### **2.2.2.3. *Bibliográfica.***

Esta investigación se centra en el análisis teórico y conceptual de las pinturas de Tigua en estudio semiótico. Es decir, todo el material recolectado para la elaboración del proyecto como libros, investigaciones anteriores, material inédito, historias de vida, documentos legales, material filmado o grabado, entre otros.

### **2.2.3. *Técnicas de Investigación***

#### **2.2.3.1. *Observación.***

La observación identifica los signos que representan a la cultura de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, sus representaciones son dadas desde las actividades cotidianas, es decir el arte popular en las pinturas de Tigua cuenta historias, hechos y sobre todo, el artista plasma en una pintura su modo de ver y entender la realidad

#### **2.2.3.2. *Encuesta.***

La encuesta es un instrumento de investigación para obtener información representativa de un grupo de personas. Se aplicó un cuestionario a determinado número de pobladores de la comunidad de Tigua, con el objeto de obtener un resultado. El requisito es que debe aplicarse a un número representativo. Forma parte de una investigación; es sólo un instrumento.

### 2.2.3.3. Entrevista.

La entrevista consiste en un diálogo entre dos personas con el fin de obtener información especializada o experiencias relevantes sobre un determinado tema. En este caso se entrevistó a los artesanos expertos en el tema de arte popular, representación y cultura. El instrumento que se utiliza es el cuestionario estructurado.

## 2.3. Cálculo de la Población y Muestra

### 2.3.1. Población

La población está conformada por la comunidad de Tigua y artistas de las pinturas.

#### POBLACIÓN

Cuadro N° 1: Población

POBLACIÓN	TOTAL	HOMBRES	MUJERES
Comunidad Tigua	210	90	120

Fuente: Pintor-Artista, Alfredo Toaquiza.

En esta tabla se presenta el número de artistas a quienes se realizará la entrevista; estos artistas se encuentran dentro de la provincia de Cotopaxi.

#### ARTESANOS

Cuadro N° 2 Artesanos

POBLACIÓN	TOTAL
Artesanos Tigua	8

Fuente: Pintor-Artista, Alfredo Toaquiza.

### 2.3.2. Muestra

Considerando que la población de la comunidad excede las 100 personas, es necesario determinar el tamaño de la muestra. Para obtener nuestra muestra se aplica la siguiente fórmula.

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

**n** = Tamaño de la muestra

**PQ** = Coeficiente de muestreo

**N** = Población

**E** = Error Admisible

**K** = Constante de corrección paramétrica.

- **Muestra**

**n** = ?

**PQ** = (0,25)

**N** = 210

**E** = 8%

**K** = 2

- **Aplicar Fórmula**

$$n = \frac{0,25 \cdot 210}{210 - 1 \frac{0,08^2}{2} + 0,25}$$

$$n = \frac{52,5}{209 (0,0016) + (0,25)}$$

$$n = \frac{52.5}{(0,3344) + (0,25)}$$

$$n = \frac{52.5}{0,5844}$$

$$n = 90$$

$$n = 90 \text{ Total}$$

En el caso de la población Nro.2 se aplica a todos los artistas por ser menor a 10 personas.

## 2.4. Operacionalización de Variables

### 2.16.1. *Hipótesis*

¿La elaboración de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua podrá difundir eficazmente el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí?

### 2.16.2. *Variables e Indicadores*

Las variables son parte de la metodología de la investigación son elementos que constituye la causa de un tema de investigación, que previamente se demuestra que factores de riesgos del problema a nivel investigativo relacional.

Mientras las variables dependientes son factores de estudio que mide o describe el problema que está en estudio; y, que depende de las variables independientes,

intervinientes, correlacionales, entre otros. Sin embargo, esta variable es más importante para determinar los efectos de la línea de investigación.

**Cuadro N° 3: Operacionalización de variables**

VARIABLES	INDICADORES
<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Elaboración de una guía interactiva del Estudio Semiótico las pinturas de Tigua</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de guía interactiva</li> <li>• Estudio Semiótico</li> <li>• Pinturas de Tigua</li> </ul>
<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Difusión del arte popular Indígena de la Parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Difusión en línea</li> <li>• Arte Popular Indígena</li> <li>• Artesanías</li> <li>• Zumbahua</li> </ul>

**Elaborado por:** los investigadores

## 2.5. Diseño del cuestionario de la encuesta

Para aplicar a la encuesta se diseñó un cuestionario de preguntas que se presenta en los anexos.

## 2.6. Análisis e interpretación de resultados

### 1.1.1 Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua

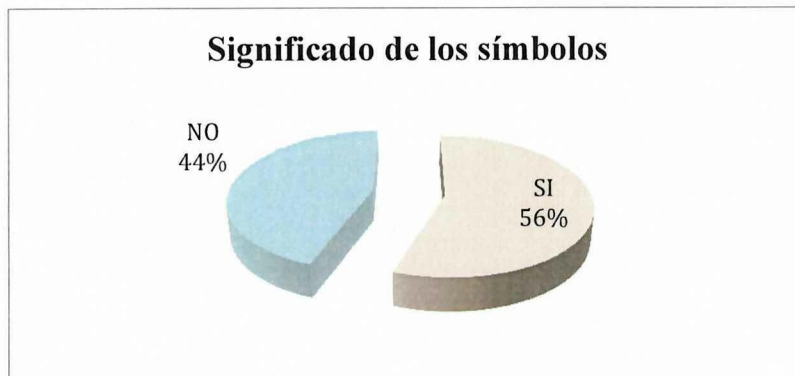
**Pregunta 1.** ¿Usted conoce el significado que tiene los símbolos expresados en la pintura de Tigua?

**Tabla N° 1: Análisis y resultados, pregunta N° 1**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	55,56%
NO	40	44,44%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** los investigadores

**Gráfico N° 1: Análisis y resultados, pregunta N° 1**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

#### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la encuesta efectuada a 90 personas de la comunidad de Tigua, el 56% afirma que conoce el significado que tiene los símbolos expresados en la pintura de Tigua y el 44% opina que desconoce simbología. En base a estos resultados se demuestra que la mayoría están informados sobre el simbolismo y la existencia de las pinturas de Tigua.

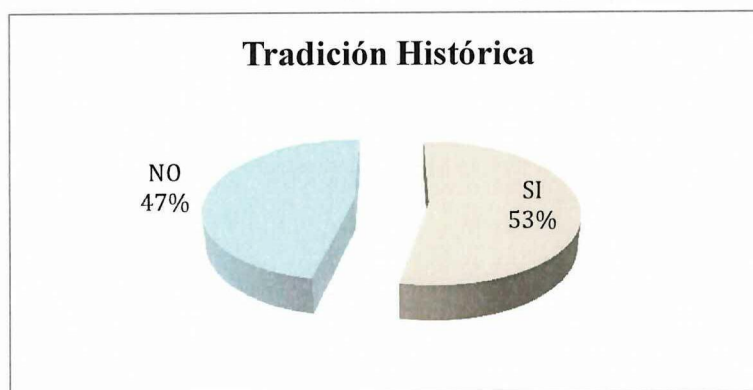
**Pregunta 2. ¿Conoce alguna tradición histórica expresada en la pintura de Tigua?**

**Tabla N° 2 Análisis y resultados, pregunta N° 2**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	48	53,33%
NO	42	46,67%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 2 Análisis y resultados, pregunta N° 2**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

### **Análisis e interpretación**

Según, la respuesta emitida por los encuestados, el 53% opina que conoce alguna tradición histórica expresada en la pintura de Tigua, sin embargo el 47% manifestó que no sabe sobre las tradiciones histórica que se encuentran reflejadas en las pinturas. Con respecto a estos resultados, 48 personas están al tanto sobre las tradiciones históricas y comprende su significado que exterioriza los pintores en el arte de Tigua, lo preocupante es que 42 personas expresan desconocerlo, es decir en la comunidad le falta información sobre el tema de las tradiciones históricas.

**Pregunta 3. ¿Le gustaría conocer el significado que tiene el Cóndor, Laguna, Volcán, Montaña, Sol y Vestimenta expresada en la pintura de Tigua?**

**Tabla N° 3 Análisis y resultados, pregunta N° 3**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	80	88,89%
NO	10	11,11%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 3 Análisis y resultados, pregunta N° 3**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

### **Análisis e interpretación**

El 89% de los encuestados opinan que le gustaría conocer el significado que tiene el Cóndor, Laguna, Volcán, Montaña, Sol y Vestimenta expresada en la pintura de Tigua, el 11% no muestra interés en saber sobre los significados de los elementos que se encuentran en la pintura de Tigua. Con esto se expresa el interés que presenta los habitantes de Tigua en mantenerse informado sobre el tema, debido a que una de las bases de la pintura es el arte de la naturaleza que rodea a la población de Tigua en especial el Cóndor volando, el paisaje está dominado por el páramo, coronado por los nevados de Illinizas y el volcán Cotopaxi.

**Pregunta 4. ¿Conoce usted el origen de las leyendas tradicionales que está expresada en la pintura de Tigua?**

**Tabla N° 4 Análisis y resultados, pregunta N° 4**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	25,56%
NO	67	74,44%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 4 Análisis y resultados, pregunta N° 4**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

### **Análisis e interpretación**

En el gráfico 4 se evidencia que el 74% de los encuestados están informados sobre el origen de las leyendas tradicionales que se expresa en la pintura de Tigua, en cambio el 26% contestó que no conoce sobre el origen de las leyendas tradicionales que se manifiestan en las pinturas. Esto aclara que la mayoría de las personas que participaron en la encuesta están al tanto de los orígenes de las leyendas pintadas en el arte Tigua.

**Pregunta 5. ¿Conoce por qué motivo se realizan las celebraciones festivas en la comunidad?**

**Tabla N° 5 Análisis y resultados, pregunta N° 5**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	43	47,78%
NO	47	52,22%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 5 Análisis y resultados, pregunta N° 5**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua

**Elaborado por:** Los investigadores

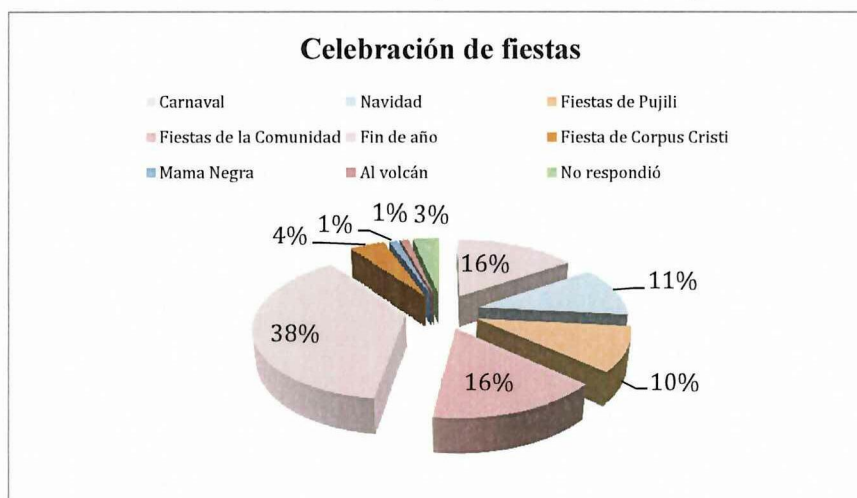
**Tabla N° 6 Información complementaria de la Pregunta N°5**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Carnaval	14	15,56%
Navidad	10	11,11%
Fiestas de Pujili	9	10,00%
Fiestas de la Comunidad	14	15,56%
Fin de año	34	37,78%
Fiesta de Corpus Cristi	4	4,44%
Mama Negra	1	1,11%
Al volcán	1	1,11%
No respondió	3	3,33%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 6 Información complementaria de la Pregunta N°5**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

### **Análisis e interpretación**

En el gráfico N° 6 se observa que el 38% de los encuestados conocen el motivo por el que se efectúan las celebraciones festivas en la comunidad, donde la mayoría de las personas (34) manifestaron que la principal fiesta es la de celebrada el fin de año, seguido del carnaval con la opinión de 14 encuestados, fiestas de la comunidad (14), navidad (10), fiestas de Pujili (9), fiesta de corpus cristi (4), 3 personas no respondieron y uno cada uno indicaron que es por el Volcán y Mamá negra, se debe tomar en consideración que una persona podía opinar sobre las fiestas con más de una opción. En comparación 48% ignoran el motivo de las celebraciones festivas de la comunidad, esta pregunta se debe considerar porque las mayorías de las pinturas de Tigua expresan en el contexto artístico las festividades de la comunidad y la naturaleza.

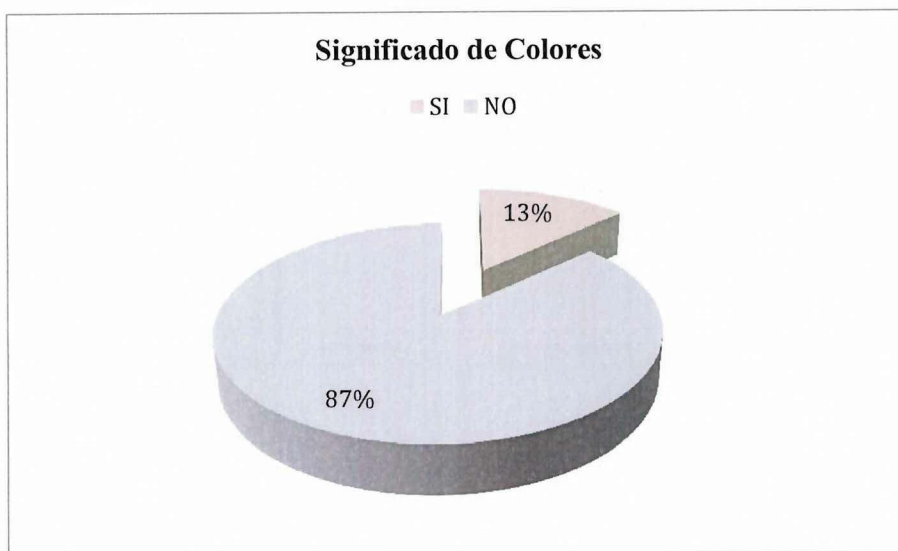
**Pregunta 6. ¿Usted conoce el significado de los colores que están expresados en la pintura de Tigua?**

**Tabla N° 7 Análisis y resultados, pregunta N° 6**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	13,33%
NO	78	86,67%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 7 Análisis y resultados, pregunta N° 6**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a lo enunciado por el 87% de las personas encuestadas manifestaron saber el significado de los colores que están expresados en la pintura de Tigua, en comparación con el 13% opinan desconocer sobre lo que representan los colores en la pintura de Tigua. Los colores son de gran relevancia en las pinturas debido a que los pintores manifiestan el esplendor de su arte a través de los diseños visuales y de la variedad de matices que lo componen.

**Pregunta 7. ¿Conoce usted los apellidos de las personas de la comunidad que se relacionen con los elementos de la naturaleza como flores?**

**Tabla N° 8 Análisis y resultados, pregunta N° 7**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	80	88,89%
NO	10	11,11%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 8 Análisis y resultados, pregunta N° 7**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua  
**Elaborado por:** Los investigadores

### **Análisis e interpretación**

Durante la encuesta el 89% de las personas enunciaron que conocen los apellidos de las personas de la comunidad que se relacionen con los elementos de la naturaleza y el 11% desconocen lo que se le preguntó. La relevancia de esta pregunta es que en las pinturas de Tigua las representaciones artísticas están inspiradas generalmente en los elementos de la naturaleza y algunos nombres de la comunidad están asociados a ello.

**Pregunta 8. ¿Sabe usted qué mensaje transmite o expresa las pinturas de Tigua?**

**Tabla N° 9 Análisis y resultados, pregunta N° 8**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	56	62,22%
NO	34	37,78%
<b>TOTAL</b>	<b>90</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua

**Elaborado por:** Los investigadores

**Gráfico N° 9 Análisis y resultados, pregunta N° 8**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los pobladores de la comunidad de Tigua

**Elaborado por:** Los investigadores

### **Análisis e interpretación**

En el gráfico 9 se observa que el 62% de los encuestados demuestran que están informados sobre lo que se transmite con los mensajes que contiene la pintura de Tigua, en cambio el 38% opinan no conocer el significado de los mensajes, por lo tanto estas 34 personas no pueden entender lo que los pintores quieren exponer con las pinturas de Tigua y es por este motivo la relevancia de difundir información sobre el arte de Tigua.

## **1.1.2 Entrevistas aplicada a los artistas de Tigua**

### **1.1.2.1 Artista: Pintor Alfonzo Toaquiza (El Cóndor Enamorado).**

#### **1. ¿Cuándo se originó las pinturas Tigua?**

Las pinturas Tigua nacen entre los años 70, no existe fecha exacta o tal vez en posteriores, estaremos haciendo conocer fecha aproximada, estamos en la investigación. El Arte Naif conocido a nivel mundial fue creada por Julio Toaquiza heredado por sus hijos Alfredo, Gustavo, Alfonzo Toaquiza y sus hermanas toda la familia.

#### **2. ¿Qué línea de cromática se utiliza en pintar sus cuadros?**

Históricamente los primeros días de la creación del arte de Tigua fue la tinta de anilina de tener el poncho sintético y la última generación usamos oleo acrílico, acuarela, entre otras pinturas profesionales.

#### **3. ¿Cómo promocionan sus cuadros con relación al arte indígena de Tigua?**

Para dar la diferencia entre los pintores son las técnicas que usamos Alfonzo Toaquiza ha caracterizado más con sus obras ilustrando la sabiduría ancestral como cuentos, sueños y también ha dado un gran giro con la publicación de libros combinando entre la literatura propia de nuestro pueblo con las ilustraciones propia.

#### **4. ¿De qué manera se relacionan las fiestas religiosas con sus cuadros?**

Las fiestas religiosas en este pueblo ya no existen pero estamos recuperando las propias fiestas como la gran fiesta de Intiraymi “Fiestas de la cosecha”, Fiestas de Yumbada.

#### **5. ¿Qué material o soporte se utilizan al elaborar sus cuadros?**

Vestidores, tachuelas, cueros y pinturas.

**6. ¿A qué público o mercado se dirigen sus obras?**

Las obras son más apreciadas por los turistas, extranjeros y museos de diferentes países.

**7. ¿Qué mensaje expresa su arte al pintar un cuadro?**

Hace conocer la cultura viva de kichwas de Tigua. Con propia cultura, tradición e idioma.

**1.1.2.2 Artista: Pintor Julio Toaquiza.**

**1. ¿Cuándo se originó las pinturas Tigua?**

Se originó cuando tenía 23 años ya sabía pintar años y en la actualidad ya tengo 43 años.

**2. ¿Qué línea de cromática se utiliza en pintar sus cuadros?**

Se empezó a pintar en el tambor y después en el cuero de borrego.

**3. ¿Cómo promocionan sus cuadros con relación al arte indígena de Tigua?**

En el año 75 entregaba los cuadros a la señora Olga Fill que pertenecía al país de Francia y desde ahí comenzó la comercialización de los tambores pintados, entregaba de 5 a 6 tambores al mes y desde ahí hasta la actualidad sigo pintando.

**4. ¿De qué manera se relacionan las fiestas religiosas con sus cuadros?**

Las fiestas religiosas las realizaban con agradecimiento al volcán, al sol y al más principal al Cóndor.

**5. ¿Qué material o soporte se utilizan al elaborar sus cuadros?**

Cuero de oveja, marco de madera laurel, pinturas acrílicas, oleo, pincel, anteriormente se utilizaba y comenzó utilizando el cabello del hijo y con un sigse se maniobraba con un pincel.

**6. ¿A qué público o mercado se dirigen sus obras?**

Va dirigido a todo público que esté interesado en conocer el arte de la comunidad.

**7. ¿Qué mensaje expresa su arte al pintar un cuadro?**

Venga a conocer a nuestra comunidad de Tigua sector “Turupata”.

**1.1.2.3 Artista: Pintora Josefina Toaquiza Vega.**

**1. ¿Cuándo se originó las pinturas Tigua?**

Se originó desde 1970 por la inspiración y creación del maestro Julio Toaquiza en la que dio la enseñanza y aprendizaje para los hijos y hermanos, más tarde a la comunidad de la comunidad Touquiza.

**2. ¿Qué línea de cromática se utiliza en pintar sus cuadros?**

Al inicio de este tipo de arte empezamos con anilina que es teñir de Puncho en cuero con los pinceles de pluma de gallina o Curiquingue a la vez, como gráfico de casa, persona, etc.

**3. ¿Cómo promocionan sus cuadros con relación al arte indígena de Tigua?**

A través de exposición y exhibición dentro y fuera del país sobre todo los turistas internacionales que visitan la galería Tigua, a través de redes sociales, web, imágenes incorporadas en el sitio web.

**4. ¿De qué manera se relacionan las fiestas religiosas con sus cuadros?**

Todas las fiestas religiosas o tradicionales de nuestro pueblo, estamos plasmado en las obras de Tigua todas las costumbres y momentos de presentaciones de festividades que año tras año están celebrando, las fiestas de los cuadros una cultura viva.

**5. ¿Qué material o soporte se utilizan al elaborar sus cuadros?**

Materiales, marco de madera, cuero de oveja, con pinturas esmalte, acrílico, óleo y pinceles, brochas permanentes para manejar por sus artistas.

**6. ¿A qué público o mercado se dirigen sus obras?**

Sobre todo es para los turistas internacionales, tiene algo que atrae a los turistas extranjeros y se vende a través de exposiciones y ferias que se dan en el país y fuera.

**7. ¿Qué mensaje expresa su arte al pintar un cuadro?**

La vivencia de la comunidad indígena, que los pueblos indígenas que están en la actividad de la agricultura, tradiciones como son la siembra, cosecha y la vida diaria. El mensaje en si es una cultura viva y expresión a través del arte del pueblo indígena.

**1.1.2.4 Artista: Pintora Luz M Toaquiza.**

**1. ¿Cuándo se originó las pinturas Tigua?**

Estas pinturas se originan desde los años 70 por la inspiración de Julio Toaquiza que enseñó a sus seguidores.

**2. ¿Qué línea de cromática se utiliza en pintar sus cuadros?**

Este arte inicia con anilina que es teñir de Puncho en cuero con los pinceles de plumas de gallina y Curiquingue

**3. ¿Cómo promocionan sus cuadros con relación al arte indígena de Tigua?**

Promocionamos con exposiciones y exhibiciones dentro y fuera del país sobre todo los turistas internacionales.

**4. ¿De qué manera se relacionan las fiestas religiosas con sus cuadros?**

Las fiestas se relacionan por las festividades religiosas y tradicionales de los pueblos y estamos plasmados en las costumbres y vivencias, sobre todo en la adoración de la cosecha que es el Inti Raymi.

**5. ¿Qué material o soporte se utilizan al elaborar sus cuadros?**

Los materiales son el marco de madera, cuero de oveja que es templado y secado, con pinturas de esmalte, brochas, acrílico, oleos y pinceles

**6. ¿A qué público o mercado se dirigen sus obras?**

Estas obras están dirigidas a todo el público y sobre todo a los artistas internacionales que dan mayor apreciación de las obras, por ser reconocidas a nivel mundial.

**7. ¿Qué mensaje expresa su arte al pintar un cuadro?**

La vivencia de la comunidad indígena, que los pueblos indígenas mediante la agricultura y siembra, cosechas y por ser una cultura viva que se expresa a través del arte del pueblo indígena.

**1.1.2.5 Artista: Pintor Alfredo Toaquiza U.**

**1. ¿Cuándo se originó las pinturas Tigua?**

Se origina en los años 70, a través de la creación de mi padre Julio Toaquiza, al inicio pintando en el tambor que el tocaba en las festividades del pueblo, era integrante de la banda del pueblo de la parroquia, luego de unos 5 años más tarde pasamos a pintar en los cuadros.

**2. ¿Qué línea de cromática se utiliza en pintar sus cuadros?**

Al principio fue con anilina de teñir de poncho o prender, luego de pasar los años pasamos a pintar con esmalte, desde el 1.991 se empieza a pintar con acrílico, oleo en cuero de borrego, también técnicas como acuarela, etc.

**3. ¿Cómo promocionan sus cuadros con relación al arte indígena de Tigua?**

Se promociona a través de las entrevistas, exposiciones, exhibiciones, actualmente en el internet, etc.

También en las participaciones en las ferias provinciales y nacionales.

**4. ¿De qué manera se relacionan las fiestas religiosas con sus cuadros?**

Es una manera de transmitir a través de las obras, todas las fiestas tradicionales del pueblo Quichua. Ejm: El Intiraymi, La fiesta de agradecimiento de cosecha o el Corpus Cristi y Catolicismo.

**5. ¿Qué material o soporte se utilizan al elaborar sus cuadros?**

Marco de madera, cuero o piel de oveja, madera de lienzo plasmados, de manera que se mantiene las tradiciones históricas del arte indígena. También se pinta el arte en madera como es las máscaras talladas a mano.

**6. ¿A qué público o mercado se dirigen sus obras?**

Damos el acercamiento más a los turistas extranjeros, Americanos, alemanes, Ingleses, Franceses, quienes vienen y aprecian los valores culturales de los Andes, sobre todo el Arte de Tigua.

**7. ¿Qué mensaje expresa su arte al pintar un cuadro?**

La existencia de la Cultura Quichua.

La permanencia de nuestras tradiciones.

Difundir el arte indígena, herencia de los Incas, la revelación de la historia, etc.

## **2.7.Verificación de la Hipótesis**

Luego, de haber aplicado las encuestas, analizado e interpretado los resultados de la encuesta y entrevistó a la población que habita en la comunidad de Zumbahua, como a las personas que expresan los elementos naturales, es decir, el contexto semiótico que está expresado en cada una de las pinturas de Tigua. La verificación

y la comprobación de la hipótesis planteada: La elaboración de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua podrá difundir eficazmente el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí. Para comprobar o relacionar con la hipótesis planteada se consideró la siguiente pregunta relevante:

**Pregunta relevante:**

Pregunta 8. ¿Le gustaría a usted conocer el mensaje que transmite o expresa las pinturas de Tigua?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	63	60,58%
NO	41	39,42%
<b>TOTAL</b>	<b>104</b>	<b>100,00%</b>

Para una verificación objetiva de la hipótesis planteada, fue necesario aplicar una entrevista a los pintores o artistas que expresan lo semiótico de la naturaleza, cultura indígena en pinturas. A continuación se ofrece la información personas de las personas entrevistadas.

- Artista, Pintor Alfonzo Toaquiza
- Artista, Pintor Julio Toaquiza
- Artista, Pintor María Josefina Toaquiza Vega
- Artista, Pintor Luz M Toaquiza Toaquiza
- Artista, Pintor Alfredo Toaquiza U.

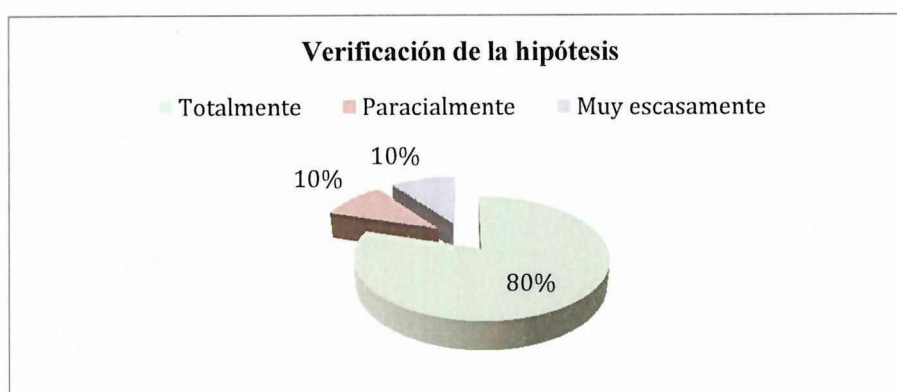
Resumen general de las valoraciones individuales ofrecidas:

De acuerdo con los resultados obtenidos a través de las encuestas aplicadas a las 140 personas de la comunidad Zumbahua y los artistas entrevistados, se verifica e identifica la necesidad de elaborar una guía interactiva web del estudio semiótico

de las pinturas de Tigua con la finalidad de difundir el arte popular indígena. El mismo ayudará a comunicar las pinturas de Tigua en, el contexto, significado de los elementos, materiales que utilizan los artistas para expresar el sistema semiótico de la naturaleza con el fin de polarizar la dinámica comercial, económica y social de la comunidad en estudio. Por lo que se concluye que es aceptada la hipótesis de esta investigación. Para la verificación de la hipótesis se realizó la siguiente encuesta con una pregunta básica.

**¿La guía interactiva recoge realmente el significado semiótico de las pinturas populares de Tigua?**

Detalle	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente	8	80%
Parcialmente	1	10%
Muy escasamente	1	10%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>



Para verificar la hipótesis se realizó una breve encuesta a 10 personas incluidas a los artistas de Tigua. El 80% de los encuestados emiten que la guía interactiva web si recoge realmente el significado semiótico de las pinturas populares de Tigua. Por ende la hipótesis se la relaciona con la planteada al inicio de la propuesta.

## **CAPÍTULO III**

### **3. PROPUESTA**

**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA WEB DEL ESTUDIO SEMIÓTICO DE LAS PINTURAS DE TIGUA, CON LA FINALIDAD DE DIFUNDIR EL ARTE POPULAR INDÍGENA DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ DURANTE EL AÑO 2015.**

La presente investigación se trata de una herramienta interactiva, en la cual contiene fotos, videos, animaciones e información relevante al arte de Tigua. El principal propósito de la investigación es realizar una guía interactiva que ayude a las personas interesados (turistas, expositores, pintores, comunidad, etc.) que tengan una mejor noción del tema.

La guía interactiva esta creada en un software de diseño que es el adobe flash profesional ya que es una herramienta efectiva en la elaboración de contenidos interactivos, a parte del software mencionado se ocupó otros programas de diseño para el retoque de fotografías, ilustraciones y edición de videos, esto mediante la edición de todos los elementos mencionados se logró dar mayor atractivo en toda su estructura.

### **3.1. Justificación**

Los artistas de las pinturas de Tigua desde 1970 están mejorando el arte y la técnicas, han vendido sus pinturas tanto nacional como internacionalmente, sin embargo con el paso del tiempo se requiere innovar la forma de difundir el arte autóctono del país y en especial de estos pintores que por generaciones han transmitidos el conocimiento del arte y se requiere de otro medio para que esta cultura no se desaparezca, además esto podría aumentar la adquisición económica de la población de Tigua. Es por estas razones que se propuso la elaboración de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua.

### **3.2. Objetivos**

#### ***3.2.1. Objetivo general***

- Elaborar una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí.

#### ***3.2.2. Objetivos específicos***

- Diseñar y esquematizar una guía interactiva web con la información obtenida de las pinturas de Tigua.
- Diseñar bocetos y prototipos para la construcción de guía interactiva web
- Difundir los beneficios de la guía interactiva web a las personas y artistas para que utilicen esta herramienta para proyectar el arte popular indígena.



- **FASE TRES**

Verificación de la construcción de la guía interactiva web para ser validada por los artistas y la comunidad de Zumbahua.

### ***3.3.2. Requerimientos de la Propuesta***

Para la elaboración de la guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua se necesita los siguientes pasos:

- **Recursos Humanos:** Artistas que expresa el arte popular indígena en las pinturas de Tigua en la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, Director de tesis, Asesores, Tesistas.
- **Recursos Técnicos:** Instrumentos de investigación, libros especializados en arte urbano y Bibliografía.
- **Recursos Tecnológicos:** Computador, Programas computacionales, Cámara, Flash.

### ***3.3.3. Definición de Contenidos***

La recolección de la información necesaria para desarrollar la guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena, los investigadores se familiarizaron con lugares, obras y pintores del arte de Tigua de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí como se muestra continuación en detalle.

#### ***3.3.3.1. Lugares.***

Los lugares que utilizan los pintores del arte de Tigua fueron visitados por los investigadores del estudio investigado para contrastar las versiones de los artistas

con la observación para comunicar mediante la guía interactiva y se relaciona con los elementos naturales que ofrece la parroquia de Zumbahua.

#### **3.3.3.2. Personajes.**

Los personajes seleccionados para las muestras investigativas fueron la población de la comunidad y los artistas locales que se dedican a este tipo de actividades para enfocar la relación que existe entre el artista y el arte popular indígena que esta expresado en las pinturas de Tigua de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí .

#### **3.3.3.3. Fotos.**

Las fotos seleccionadas para las muestras de las pinturas de Tigua que salen en la guía interactiva estuvieron determinadas, de acuerdo con el criterio de los investigadores vinculados al criterio histórico-cultural que poseen los habitantes de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí los cuales son mostrados en los créditos del trabajo que se presenta.

#### **3.3.3.4. Videos.**

Los videos seleccionados para las muestras del arte de Tigua que salen en la multimedia estuvieron determinados de acuerdo con el criterio de los investigadores y los gustos que poseen los habitantes del arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí los cuales son mostrados en los créditos del trabajo que se presenta.

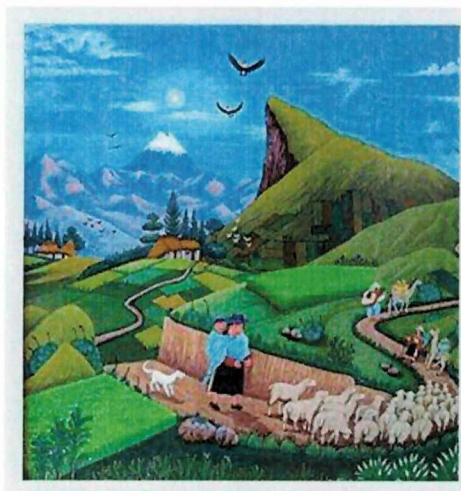
#### **3.3.3.5. Texto.**

El procesador de un texto es un software informático destinado a la creación y edición de documentos de texto donde incorporan correctores automáticos de ortografía y gramática. Sin embargo, para la creación de los estilos dinámicos

permiten a los elaboradores hacer visible inicialmente sólo una parte del documento, con la posibilidad, mediante la definición de elementos y clases en HTML, de expandir la estructura y visualizar su contenido de modo analítico.

### ***3.3.4. Estudio Semiótico de Alfredo Toaquiza***

**Figura N°. 7 Montaña de Amina**



Tema: La hermana mayor ayuda a crecer a su hermano menor, paisaje Tigua y la montaña de Amina, creado en el año 2002

Materiales: Piel de oveja y la técnica utilizada es aolea pintado con pincel a mano.

Colores: Son los que se encuentra en el paisaje ya sea el cielo, montañas, siembras y en la mayor parte se utilizan colores fuertes.

Significados:

Cóndor: Es la resistencia y mensajero la cual habita en el lugar de la comunidad y es la razón la cual está plasmada en todos los cuadros creados por el artista.

Volcán: Los artistas y la comunidad se identifican mediante el volcán ya que pertenece a la provincia de Cotopaxi, el volcán es sagrado y al mismo tiempo mencionado.

Montaña Amino: Es conocido por los antepasados, se realiza ceremonias para ofrecer la ofrenda e invocar a la lluvia para la cual sus siembras sigan intactas, también realizan ceremonias cuando existe sequías.

Oveja: es la vida diaria de cada familia, ya que la comunidad está acostumbrada a criar ovejas y realizar el pastoreo.

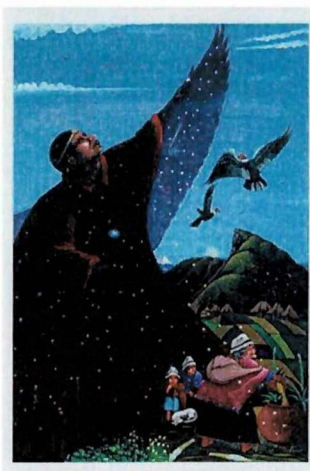
Llama: es parte de la vida diaria la cual estos animales sirven como medio de transporte o de carga para así puedan trasladarle a lugares de siembra o cosecha.

Vestimenta: es la tradición de la comunidad, la cual está compuesta por: sombrero, chales, suéter de color, pulseras de piedra, valcas, faldas de colores, y siempre tienen la costumbre de utilizar colores fuertes.

Sembríos: es la alimentación de las personas de la comunidad la cual los sembríos son sembrados y cuidados por la comunidad y que así puedan tener una gran cosecha la cual pueden servir para la alimentación de la comunidad o también puedan ser comercializados al mercado.

### ***3.3.5. Estudio Semiótico de Alfonso Toaquiza***

**Figura N°. 8 Creencia de los quechuas**



Tema: Abuela en conexión con el Pachakama la creencia de los quechuas.

Unos de las obras más factibles fue la creación de este cuadro en memoria de mi abuela que entrego su sabiduría de la vida y la naturaleza y sus tierras de cultivo, del espacio para el hombre andino quien les inspira en una nueva virtud de la madre tierra que es sagrada de la vivencia diaria.

Los colores: Son uno de los más relevantes por dar vida a las obras artísticas de cada autor por obtener los colores vivos de la naturaleza y multicolores de los paisajes andinos.

Y sobre todo el hombre creador del universo pachacama es del sueño plasmado por el espíritu del hombre andino.

Significados:

El cóndor: Es un ave mensajera quien trasmite varias ideas de la naturaleza, y por ser una de las más conservadoras de nuestra región andina.

La montaña: Por su impresionante atracción se da a conocer como la maravilla de la madre tierra que cobija las cordilleras andinas de nuestra serranía ecuatoriana.

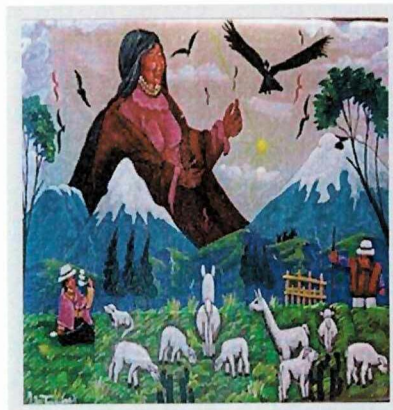
El paisaje: Es unas de las más valiosas por su colorío de la madre tierra y naturaleza, se da a conocer como una vivencia diaria la comunidad.

Pachakama: Es uno de los creadores del universo quien proclama la vida diaria de sus tierras y cultivos mediante su gente y sus colaboradores es un creador con un poder de dominio.

Los materiales: Para las obras son muy valiosas por tener un procedimiento como primordial son el bastidor, laurel, cuero curtido, tachuelas, pinturas importadas, acuarelas o acrílicos.

### 3.3.6. Estudio Semiótico de Julio Toaquiza

Figura N°. 9 El Pastoreo



Tema: Pachamama y pastando el borrego diciembre 2015

Significados:

Cóndor: se basa como un mensajero que se encarga de comunicar a largas distancias la cual es apreciada por la gente de la comunidad.

Pastoreo: Los habitantes de la comunidad tienen la costumbre de ir al pastoreo con sus ovejas ya que mediante el pastoreo las ovejas se alimentan y crecen sanamente, y cuando ya están grandes son comercializados al mercado.

Ovejas: Son animales que sirven para comercializar y así la gente de la comunidad puedan alimentarse y dar el estudio a sus hijos.

Volcán: Es el espíritu de la comunidad ya los antepasados de la comunidad apreciaban al volcán y como el volcán es vivo la gente vive esa tradición hereditaria.

Iliniza: tienen el mismo significado del volcán Cotopaxi ya que son el espíritu de la comunidad ya los antepasados y la gente de la actualidad aprecian al nevado Iliniza.

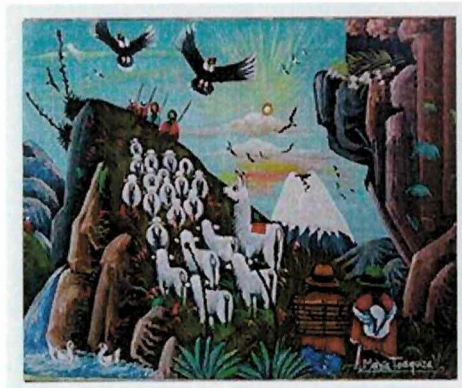
Pachamama: O Madre Tierra era la creadora del cultivo de la papa y dueña y protectora de los animales domésticos; asimismo sus leyendas contaban que la

Pachamama había mostrado a los aborígenes la manera de cómo preparar la chicha, bebida alcohólica hecha con maíz fermentado.

Vestimenta: La gente de la comunidad representa su tradición mediante la vestimenta la cual la gente de la comunidad no quieren perder la tradición de sus antepasado y así mantenerlos vivos su tradición.

### **3.3.7. Estudio Semiótico de Josefina Toaquiza**

**Figura N°. 10 Pastor de Oveja**



Tema: Arte de tigua ecuador pastor de oveja.

Significado:

Cóndor: Es el ave patriótica de la comunidad la cual simboliza libertad y fortaleza, está representado de frente, con las alas extendidas y mirando hacia la derecha.

Volcán Cotopaxi: Es la representación de la comunidad ya que pertenece a la provincia de Cotopaxi y al mismo tiempo son reconocidos y representados mediante el volcán.

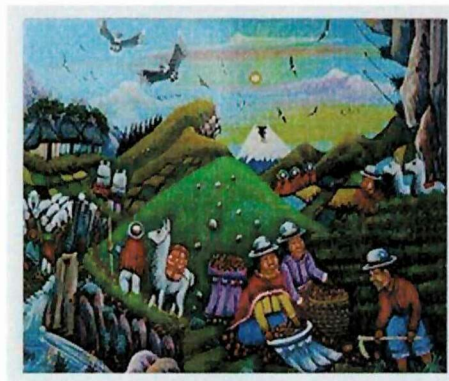
Llamas: Sirven como medio de transporte para ir a ver las siembras, ir a las cosechas, u otras cosas que se necesite para transportar a dicho destino, ya que por ese sector es imposible circular vehículos y es x esa razón que se ocupa a las llamas.

Montaña Amino: Es conocido por la comunidad ya que se realiza ceremonias y ofrecer ofrendas para invocar a la lluvia la cual sus siembras siga floreciendo.

Vestimenta: Es la tradición de la comunidad la cual mediante la vestimenta representa su costumbre y cultura que tiene la comunidad.

### 3.3.8. Estudio Semiótico de Luz Toaquiza

Figura N°. 11 Cosecha de Papas



Tema: Arte de tigua ecuador cosecha de papas 2013.

Significado:

Cóndor: El cóndor es una ave viajera que trasmite su presencia de cordillera a cordillera, siempre plasmando su identidad como ave viajera.

Volcán: Es una atracción turística por su identificación de los pueblos indígenas de la provincia.

Llama: Es una animal que sirve como medio de transporte la cual sirve para transportar carga y al mismo tiempo sirve como medio de transporte.

Oveja: Es un animal del páramo andino de donde se puede conservar el alimento y lana para la vestimenta y es un animal que conforma parte de la naturaleza.

Vestimenta: Es la costumbre de los habitantes; con la vestimenta representan a la comunidad y al mismo tiempo representan su costumbre y tradición.

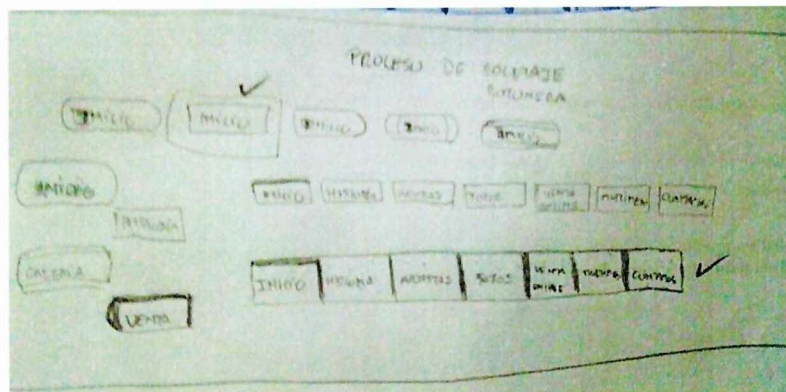
Cosecha: Se inspira en el trabajo diario de las personas de la comunidad unidos en la cosecha de papas que es el sustento diario de los habitantes, mediante un proceso se convierte en alimento para las familias.

Montaña Amino: Es la adoración de la comunidad la cual mediante ofrendas, los habitantes realizan rituales pidiendo que sus siembras sigan floreciendo y al final tengan una cosecha favorable.

### 3.4. Proceso de bocetaje

El proceso de bocetaje está dentro del diseño, ya que se le conoce también como una lluvia de ideas donde los testistas proponen su creatividad para formar la propuesta definitiva para el proyecto de investigación, poniendo en consideración para realizar este prototipo de papel solo se necesita, un papel, borrador y lápiz teniendo en cuenta que es este dibujo es hecho a mano alzado.

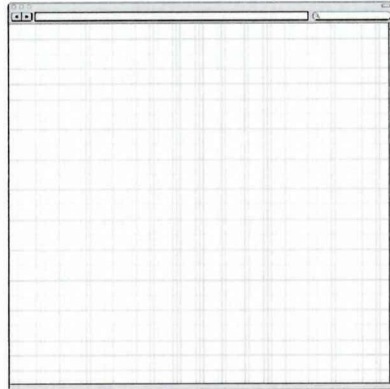
Figura N°. 12 Proceso de Bocetaje.



Elaborado por: investigadores

#### 3.4.3. Retícula 960 gridsystem

La retícula es una herramienta fundamental para organizar y estructura la página web y poder asegurar un mayor equilibrio en nuestra estructura web al momento de desarrollar.



#### ***3.4.4. Marca del producto***

La marca se realizó de un previo estudio de los pintores de Tigua, teniendo la necesidad de darle una identidad o representación gráfica con el fin de que los usuarios conozcan de qué se trata la página web en línea.



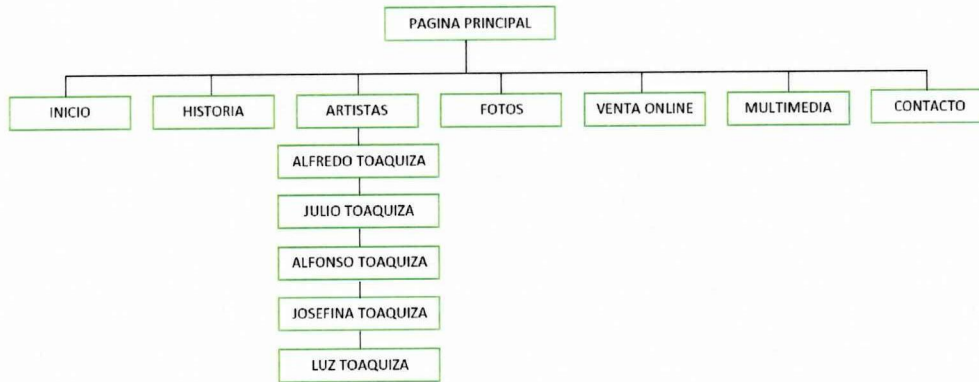
#### ***3.4.5. Árbol de navegación***

El mapa de navegación de una producción multimedia es el bosquejo de las conexiones o vínculos de las distintas áreas de contenido. El tipo del mapa de navegación se tiene que decidir en las primeras fases de elaboración de un programa multimedia.

Se utilizó una estructura jerárquica ya que el resulta útil para organizar varias acciones o puntos de vista de una misma historia que se desarrollan

simultáneamente, permitiendo al usuario seleccionar en cada secuencia el punto de vista de cualquiera de los personajes intervinientes.

**Figura N°. 13** Árbol de navegación



**Elaborado por:** investigadores.

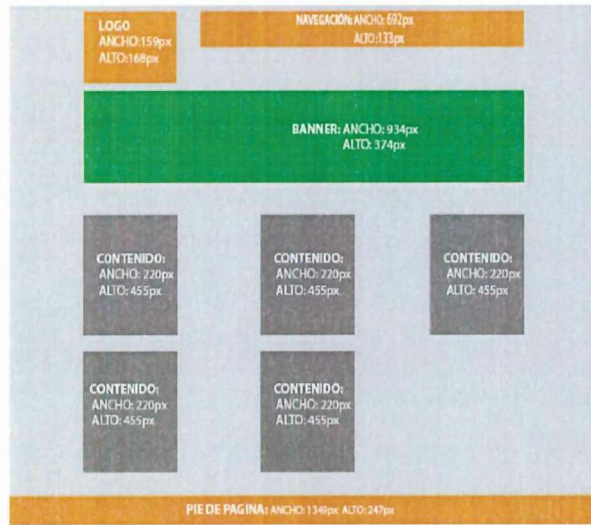
### **3.4.6. Wireframe (Prototipados de Baja y Alta Fidelidad)**

Contribuyendo la necesidad de realizar secuencias en la guía interactiva web se tomó como un pre visualización del guion gráfico mostrado en secuencias con el objetivo de servir de guía para entender a primera vista puede ser difícil y su comprensión está vinculada al nivel de fidelidad que muestren.

#### **Pantalla principal**

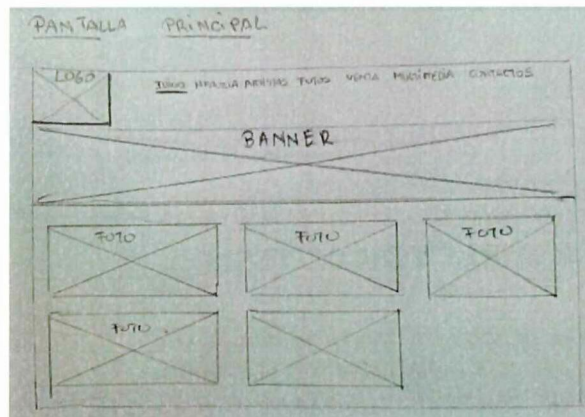
La estructura de la pantalla principal está compuesta por un banner que es una vista previa de los cuadros pintados, el logotipo y siete botones principales el Botón inicio, historia, artistas, fotos, venta online, multimedia, contactos, y una breve descripción en los cuadros pintados.

**Figura N°. 14 Pantalla principal (Layout)**



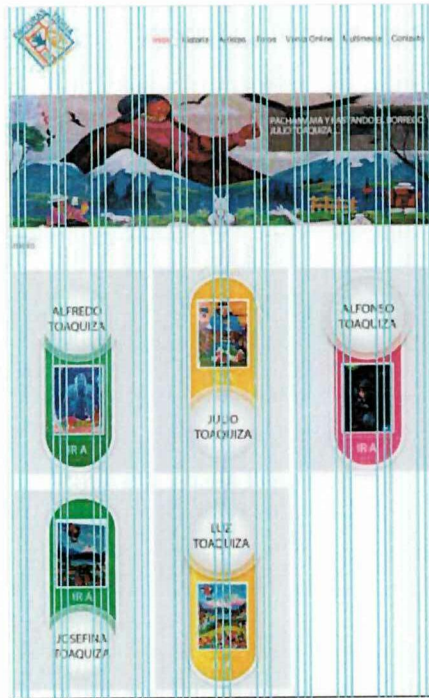
Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 15 Pantalla principal (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 16 Pantalla principal (alta fidelidad)**

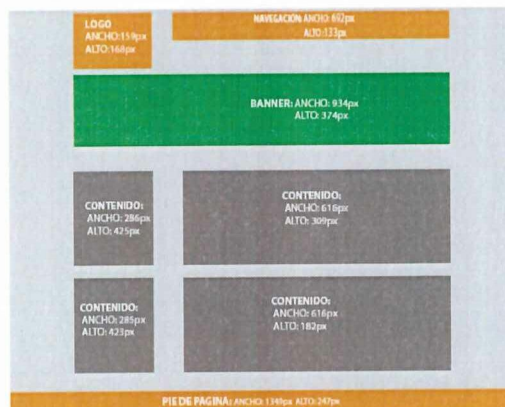


**Elaborado por:** investigadores.

### **Pantalla Historia**

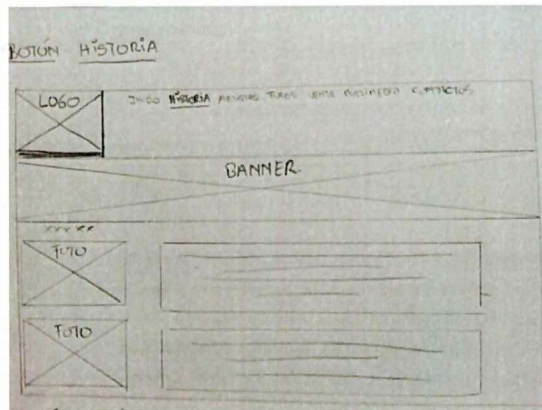
En esta pantalla o ventana se compone por un botón llamado (Historia) donde se puede observar una breve descripción del autor e ilustrador de las pinturas de Tigua valiéndose de un historial de inspiración.

**Figura N°. 17 Pantalla historia (Layout)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 18 Pantalla historia (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 19 Pantalla historia (alta fidelidad)**

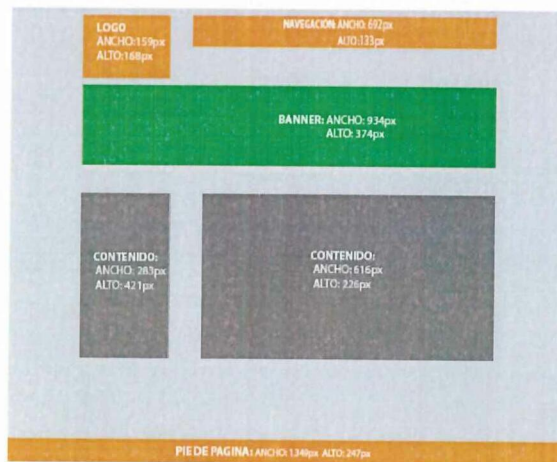


Elaborado por: investigadores.

## Pantalla Artistas

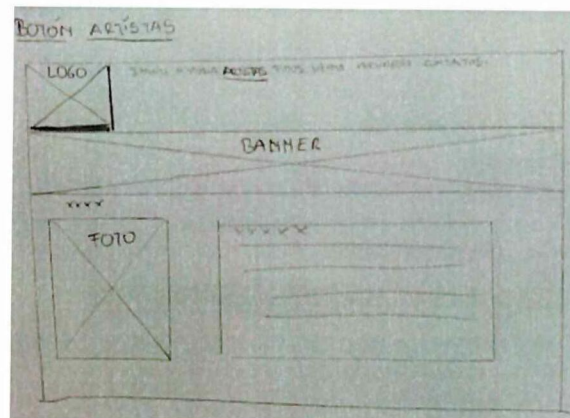
Este botón detalla donde su ingenio y habilidad en pintar cuadros, sobre todo la descripción del autor cuando comenzó a pintar y fue muy valioso para seguir inspirando en nuevas obras.

**Figura N°. 20 Pantalla Artistas (Layout)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 21 Pantalla Artistas (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 22 Pantalla Artistas (alta fidelidad)**

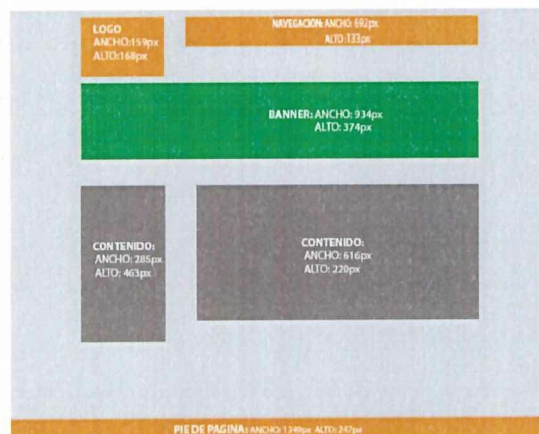


**Elaborado por:** investigadores.

### **Pantalla Artistas Alfredo Toaquiza**

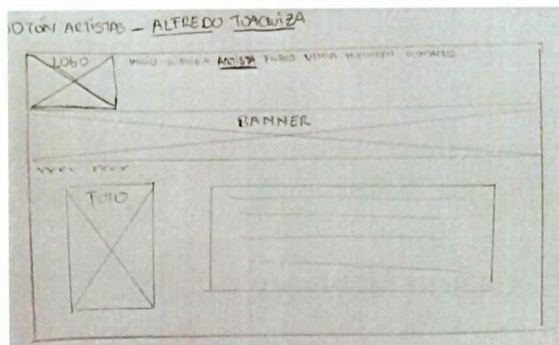
En este botón se puede apreciar la bibliografía del artista Alfredo Toaquiza y un breve análisis de su trayectoria.

**Figura N°. 23 Pantalla Artistas Alfredo Toaquiza (Layout)**



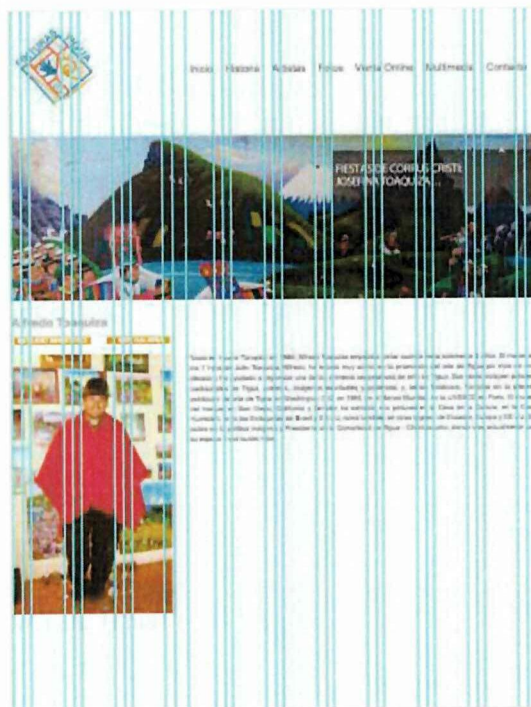
**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 24 Pantalla Artistas Alfredo Toaquiza (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 25 Pantalla Artistas Alfredo Toaquiza (alta fidelidad)**

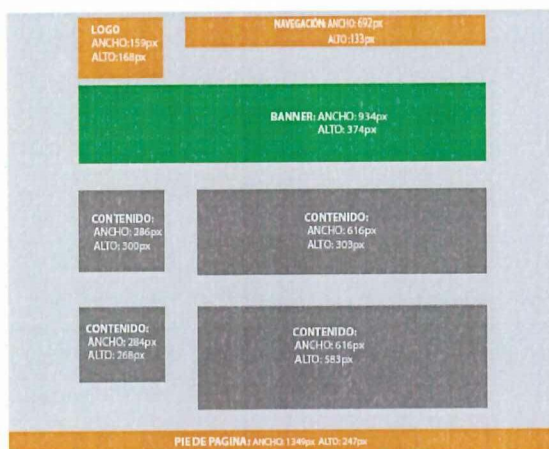


Elaborado por: investigadores.

### **Pantalla Estudio Semiótico Alfredo Toaquiza**

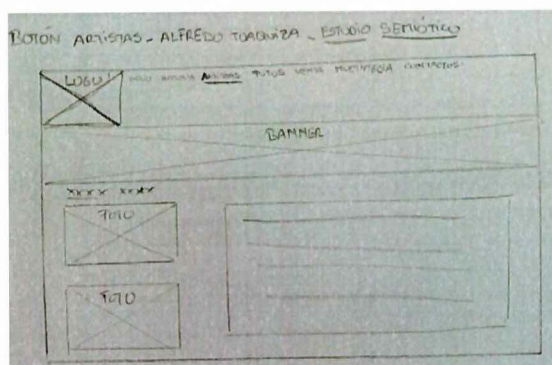
La estructura de la pantalla del estudio semiótico está compuesta por un análisis del cuadro pintado por Alfredo Toaquiza, donde se observa el significado de los elementos compuestos.

**Figura N°. 26 Pantalla Estudio Semiótico Alfredo Toaquiza (Layout)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 27 Pantalla Estudio Semiótico Alfredo Toaquiza (baja fidelidad)**



**Elaborado por:** investigadores.

Figura N°. 28 Pantalla Estudio Semiótico Alfredo Toaquiza (alta fidelidad)

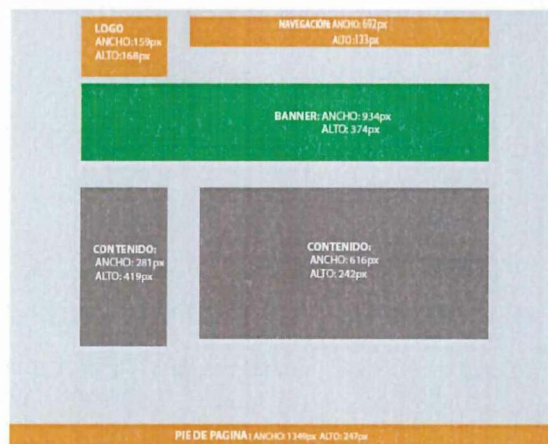


Elaborado por: investigadores.

### Pantalla Artistas Julio Toaquiza

La contribución de esta ventana se compone por una descripción del autor y maestro principal de los cuadros pintados.

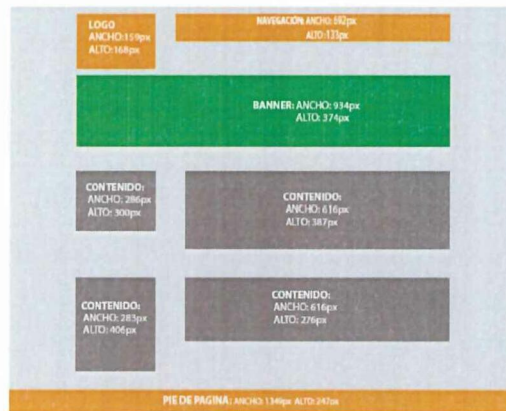
Figura N°. 29 Pantalla Artistas Julio Toaquiza (Layout)



Elaborado por: investigadores.

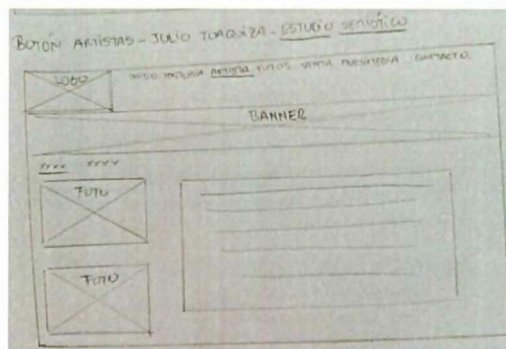


**Figura N°. 32 Pantalla Estudio Semiótico Julio Toaquiza (Layout)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 33 Pantalla Estudio Semiótico Julio Toaquiza (baja fidelidad)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 34 Pantalla Estudio Semiótico Julio Toaquiza (alta fidelidad)**

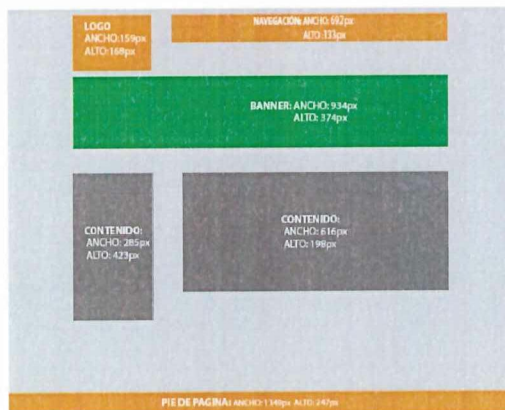


**Elaborado por:** investigadores.

## Pantalla Artistas Alfonso Toaquiza

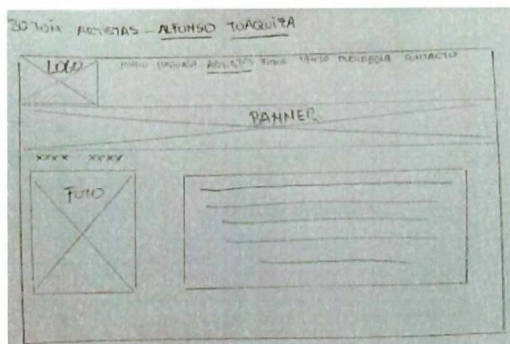
En este botón se puede apreciar el analices del pintor.

Figura N°. 35 Pantalla Artista Alfonso Toaquiza (Layout)



Elaborado por: investigadores.

Figura N°. 36 Pantalla Artista Alfonso Toaquiza (baja fidelidad)



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 37 Pantalla Artistas Alfonso Toaquiza (alta fidelidad)**

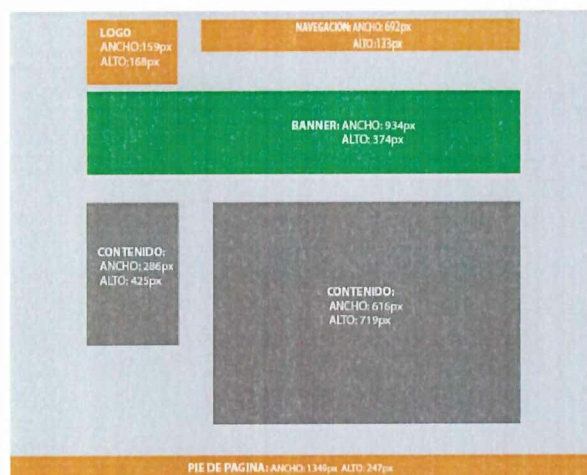


**Elaborado por:** investigadores.

### **Pantalla Estudio Semiótico Alfonso Toaquiza**

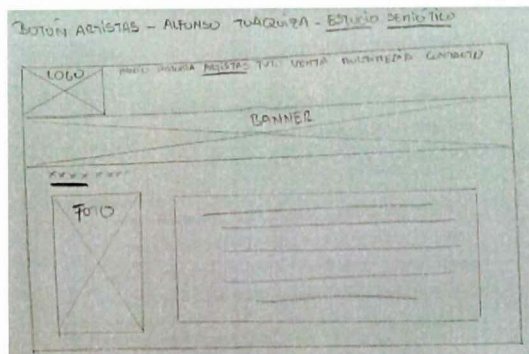
En la pantalla del estudio semiótico está compuesta por un análisis, donde se observa el significado de los elementos compuestos dentro del cuadro.

**Figura N°. 38 Pantalla Estudio Semiótico Alfonso Toaquiza (Layout)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 39 Pantalla Estudio Semiótico Alfonso Toaquiza (baja fidelidad)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 40 Pantalla Estudio Semiótico Alfonso Toaquiza (alta fidelidad)**

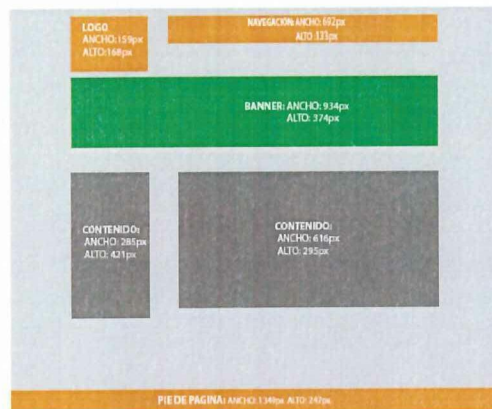


**Elaborado por:** investigadores.

### **Pantalla Artistas Josefina Toaquiza**

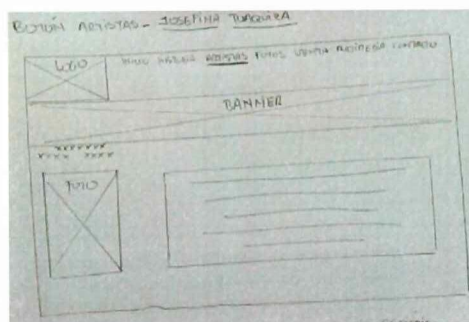
En este botón se puede apreciar la sabiduría de una mujer para pintar.

**Figura N°. 41 Pantalla Artistas Josefina Toaquiza (Layout)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 42 Pantalla Artistas Josefina Toaquiza (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 43 Pantalla Artistas Josefina Toaquiza (alta fidelidad)**

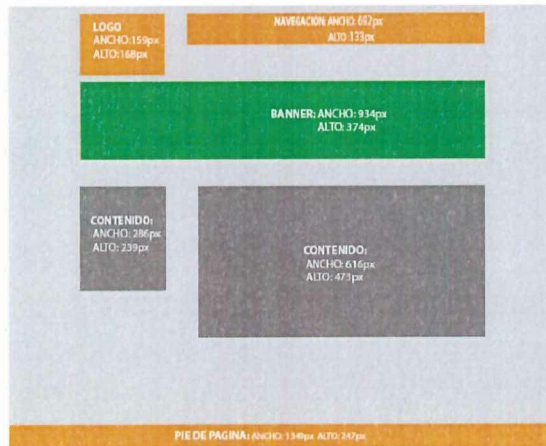


Elaborado por: investigadores.

### Pantalla Estudio Semiótico Josefina Toaquiza

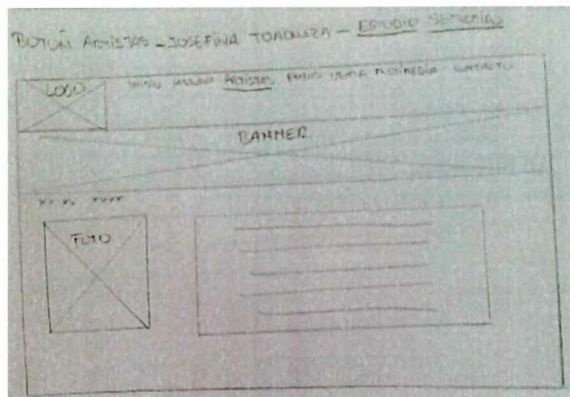
En la pantalla del estudio semiótico está compuesta por un análisis, donde se observa el significado de los elementos compuestos dentro del cuadro.

**Figura N°. 44 Pantalla Estudio Semiótico Josefina Toaquiza (Layout)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 45 Pantalla Estudio Semiótico Josefina Toaquiza (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 46 Pantalla Estudio Semiótico Josefina Toaquiza (alta fidelidad)**

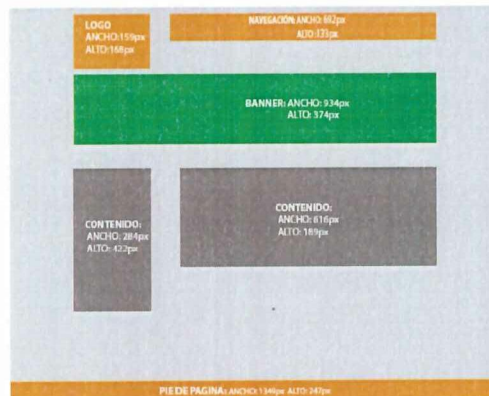


**Elaborado por:** investigadores.

### **Pantalla Artistas Luz Toaquiza**

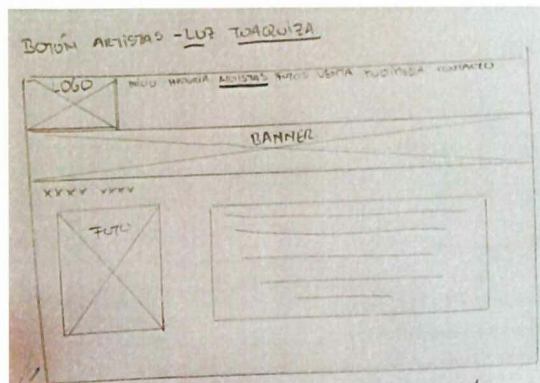
En esta pantalla se observar la descripción de sus inicios en pintar una obra maestra y un ejemplo para el grupo femenino en poder ser creativas en la vida.

**Figura N°. 47 Pantalla Artistas Luz Toaquiza (Layout)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 48 Pantalla Artistas Luz Toaquiza (baja fidelidad)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 49 Pantalla Artistas Luz Toaquiza (alta fidelidad)**

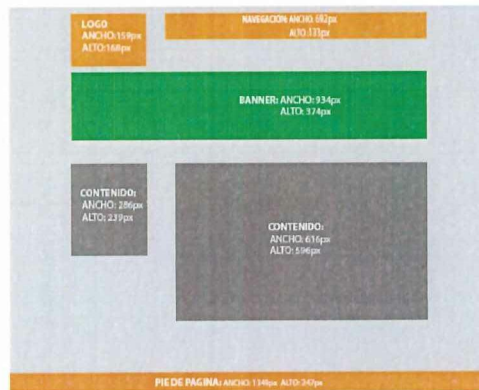


**Elaborado por:** investigadores.

### **Pantalla Estudio Semiótico Luz Toaquiza**

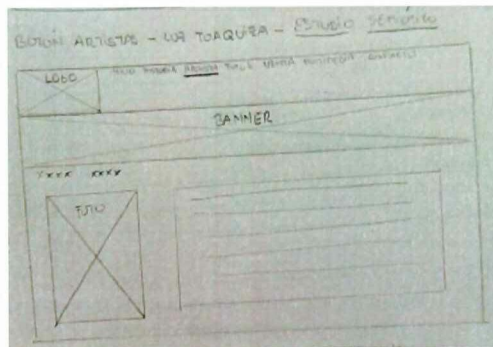
En la pantalla del estudio semiótico está compuesta por un análisis, donde se observa el significado de los elementos compuestos dentro del cuadro.

**Figura N°. 50 Pantalla Estudio Semiótico Luz Toaquiza (Layout)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 51 Pantalla Estudio Semiótico Luz Toaquiza (baja fidelidad)**



**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 52 Pantalla Estudio Semiótico Luz Toaquiza (alta fidelidad)**

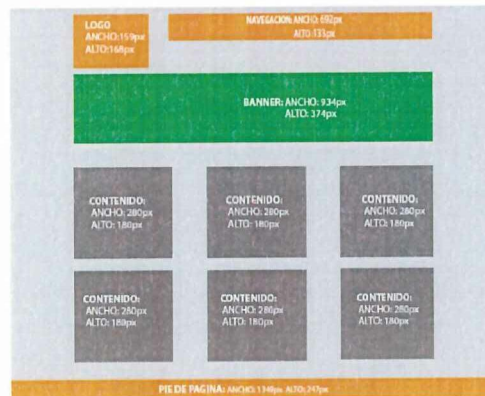


**Elaborado por:** investigadores.

## Pantalla Fotos

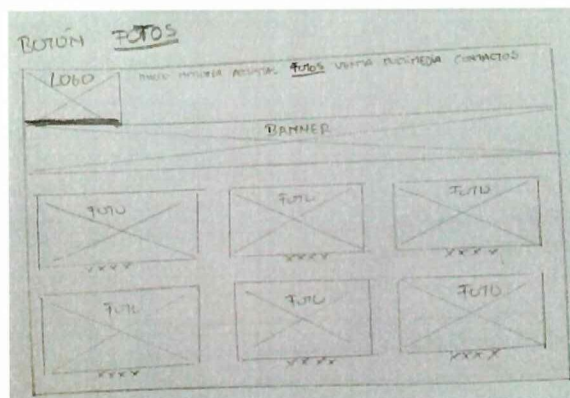
Esta ventana se compone por un botón llamado (Fotos) donde se puede observar una serie de fotos tomadas por los investigadores.

**Figura N°. 53 Pantalla fotos (layout)**



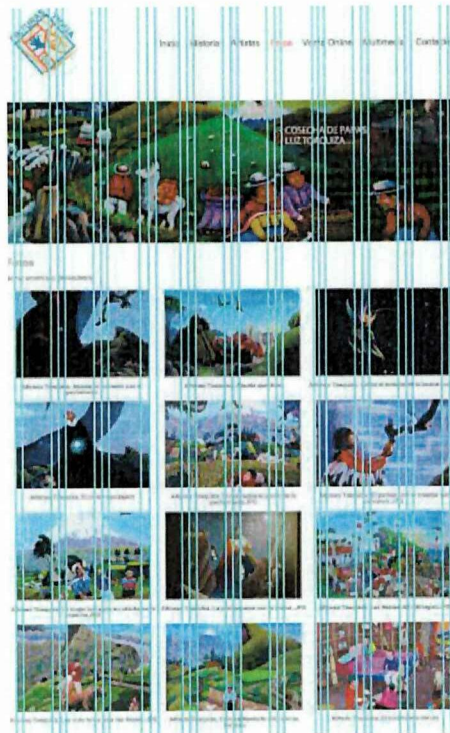
Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 54 Pantalla fotos (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 55 Pantalla fotos (alta intensidad)**

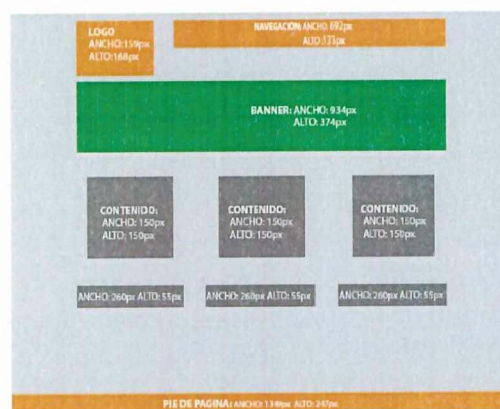


Elaborado por: investigadores.

### **Pantalla Venta Online**

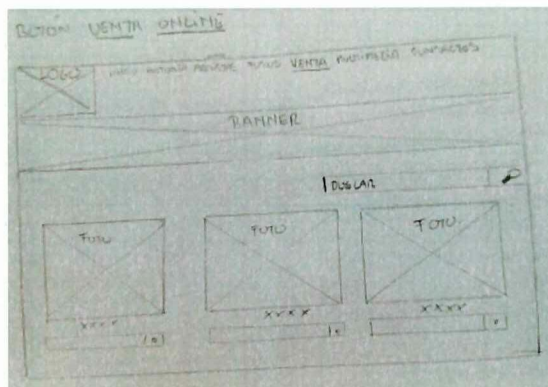
En este botón nos da la facilidad de adquirir un cuadro contribuyente.

**Figura N°. 56 Pantalla Venta Online (Layout)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 57 Pantalla Venta Online (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 58 Pantalla Venta Online (alta fidelidad)**

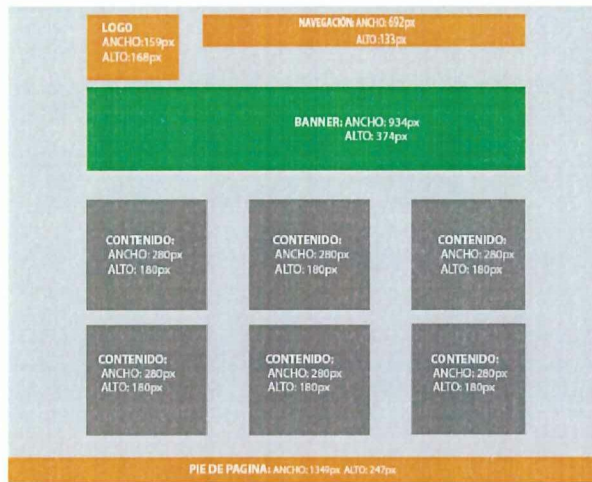


Elaborado por: investigadores.

### **Pantalla Multimedia**

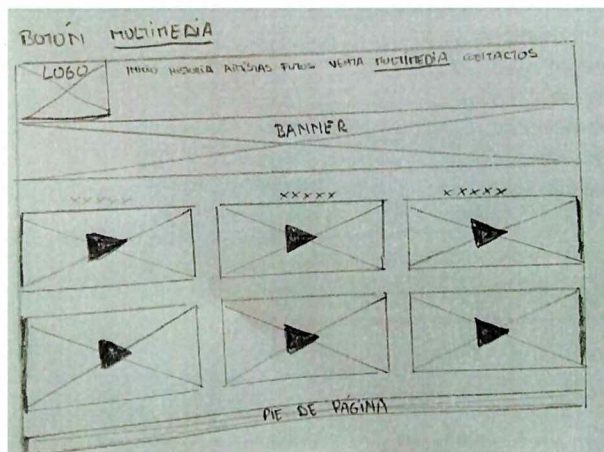
En esta pantalla nos da a conocer los videos de cómo está estructurado un cuadro y recorrido con merecimientos.

**Figura N°. 59 Pantalla Multimedia (Layout)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 60 Pantalla Multimedia (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 61 Pantalla Multimedia (alta fidelidad)**



**Elaborado por:** investigadores.

### **Pantalla Contactos**

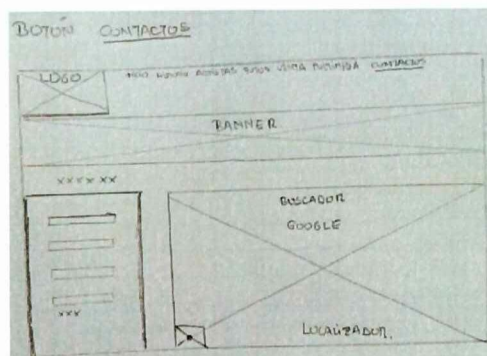
Está botón llamado (Contactos) donde pueden observar un pictograma acorde a los contactos y contiene datos confiables que se puedan localizar.

**Figura N°. 62 Pantalla Contactos (Layout)**



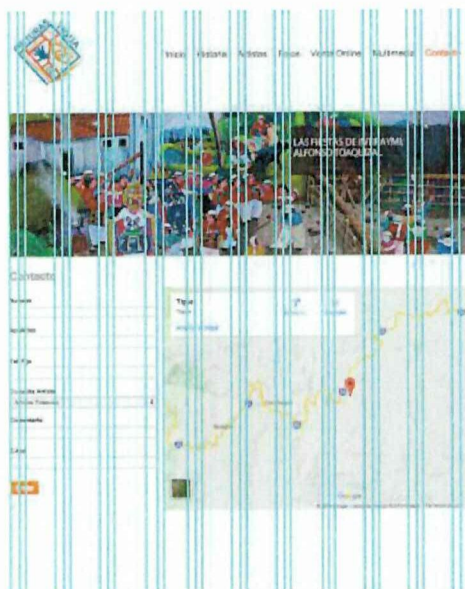
**Elaborado por:** investigadores.

**Figura N°. 63 Pantalla Contactos (baja fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

**Figura N°. 64 Pantalla Contactos (alta fidelidad)**



Elaborado por: investigadores.

### ***3.4.7. Medidas de una guía multimedia***

Las medidas utilizadas para desarrollar la guía multimedia que se presenta fueron:





- Banner: 280 x 205 pixeles.
- Botonera: 205 x 250 pixeles.

- Contenido: 800 x 250.

### 3.5. Justificación del color, tipografía y textura

#### 3.3.10.1. El color

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores de la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético. El color es uno de los componentes principales de los elementos gráficos dentro de la identidad, en el arte se utiliza la teoría del color como pigmento pero se sigue utilizando los pintores de Tigua, El color gris simboliza la vida diaria de los pobladores de la comunidad . El color naranja se asocia a la alegría, el sol brillante, por el cual es la felicidad de los pobladores y revive la creatividad de los Pintores. El color Azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad. Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría de los Pintores. El verde es el color de la naturaleza que rodea a la Comunidad. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad, de acuerdo a estos colores se utilizó sus respectivas valoraciones para cada uno, a continuación se detalle.

Colores Cromáticos	Cuatricromia	Código
	C:79 M:19 Y:100 K:0	R:102 G:153 B:51 669933
	C:0 M:56 Y:92 K:0	R:255 G:153 B:0 FF9900
	C:92 M:60 Y:23 K:0	R:51 G:102 B:153 336699
	C:46 M:36 Y:36 K:0	R:153 G:153 B:153 999999

Elaborado por: investigadores.

### 3.3.10.2. Tipografía

La facilidad de la aplicación de las tipografías utilizadas en la guía didáctica en línea no es solo escoger un tipo adecuado para ser puesta si no es estudiar la tipografía de acuerdo a lo que se quiera transmitir sobre todo en un trabajo final.

ARIAL-NORMAL

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 !?@\$%&

Elaborado por: investigadores

### 3.5.3. Utilización de la estructura html5

#### 1.- Estructura html5

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html class="no-js color" lang="en">
```

```
<head>
```

```
<meta charset="iso-8859-1" />
```

```
<meta name='viewport' content='width=device-width, initial-scale=1.0,  
maximum-scale=1.0, user-scalable=0' />
```

```
<scripttype="text/javascript"
```

```
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js">
```

```
</script>
```

#### 2.-Dentro de la etiqueta title creamos el nombre de la página

```
<title>pinturastigua</title>
```

**3. -Dentro de la etiqueta head creamos un enlace para configurar los contenidos de la pagina**

```
<link rel="stylesheet" href="imagenes/foundation/css/normalize.css" />
```

**4. Dentro de la etiqueta body se crea nueva etiqueta llamado objetc para enlazar archivos multimedia del contenido pinturastigua.**

```
<body class="color">
<!--[if lt IE 9]>
<div id="continuarSinActualizarDiv" style="position:absolute;zindex:999;height:
00%;width:100%;left:0;top:0;background-color:#000;text
align:center;verticalalign:middle">
<table width="600" border="0" style="margin:0 auto">
```

**5.- Crear un archivo estilo.css para configurar el contenido**

```
html,body{margin:0; padding:0;min-width:320px;}
body{
font-family:Arial, Helvetica, sans-serif;
font-size:12px;
width:100%;
color:#000;
margin:0 auto!important;padding:0!important;
overflow:hidden;
overflow-y:auto; }
.main{position:absolute;top:0;left:0;right:0;bottom:0;width:auto;height:auto;z-
index:1;background-repeat:repeat;
min-width:320px;
overflow-x:hidden;
height:auto; }
```

## 6.- alojamiento del sitio web

Se creó una cuenta en **Cpanel** con la siguiente información

**Servidor:** pinturastigua.com

**Nombre de usuario:** pinturastigua.com

**Contraseña:** Privado

Mediante el software y los datos básicos de registro mencionados que nos permitió enlazar las descripciones y subir la guía interactiva web al servidor. La página de la guía interactiva web en línea de las pinturas de tigua está registrada con la siguiente dirección. <http://www.pinturastigua.com>

### 3.6 Captura de pantalla de cada ventana

Imagen No. 1: Captura de pantalla. Principal.



Elaborado por: investigadores

## Imagen No. 2: Captura de pantalla historia.

Inicio **Historia** Artistas Fotos Venta Online Multimedia Contacto

**Historia**

Las pinturas sobre una superficie plana son una forma nueva de arte en Toqui. Pues, cuando la gente almorza los alimentos tradicionales y también para fiestas y festivales, en los alrededores de esta ciudad comenzaron a pintarse en las áreas 13. Julio Toquiiza fue el primer pintor profesional sobre una superficie plana. Nació en 1948 en una familia de 14 hijos. Julio empezó a dibujar en una familia hasta a la edad de cuatro años. En ese época sus pinturas no tenían título sobre sus temas. Tradicionalmente como huasanguayeros vivieron en las ricas temporadas. Luego de tres años creó la Palmaria para hacer dibujos sobre de sus comunidades. Posteriormente, se inició en el comercio; comprando y vendiendo: ropa, comida, zapatos de cuero y collares de piedra y para venderlos a las comunidades de Toqui, lo creó.

En ese tiempo, Julio tuvo un suceso y también un encuentro con un shaman. Cada evento había de cambiar su vida y lo de su comunidad.

**Los Toquiiza**

Julio Toquiiza fue el primer pintor sobre una superficie plana en Toqui. Fue en 1970 cuando se comenzó a pintar en las áreas 13. Empezó el movimiento de la comunidad sobre hacerlo. Es el más radical de los pintores y ha tomado como tema los hechos de sus comunidades, para lograr que las actividades se lean en ellas y hacer algo por la comunidad. En el ámbito de la vida y para ellos, en ese momento, era la primera pintura que él. En algunas, solo se le muestra ya que es un tema difícil de leer.

Elaborado por: investigadores

## Imagen No. 3: Captura de pantalla. Artistas.

Inicio Historia **Artistas** Fotos Venta Online Multimedia Contacto

**Artistas**

**EL AUTOR E ILUSTRADOR**

Julio Toquiiza nació el 3 de julio de 1948 en Guana Liri, en la comunidad Toqui Chiribacu, una comunidad rica en agricultura, pastores, músicos, pintores y artesanos de madera. En los años 70, el señor Toquiiza creó un nuevo estilo de pintura en su ciudad de origen, que representaba la vida diaria en su región. Sus obras han sido expuestas en galerías y museos a nivel internacional. El señor Toquiiza vive en su comunidad, Toqui Chiribacu, con María Trinidad López. Ella tiene siete hijos, cuatro pintores: Alfredo, Gustavo, Alfonso, Sergio, Luciano, Magdalena y Wilson. Para este tema, el señor Toquiiza ganó Subvenciones artísticas de \$5 y \$2 con, recibidos en su ciudad de origen.

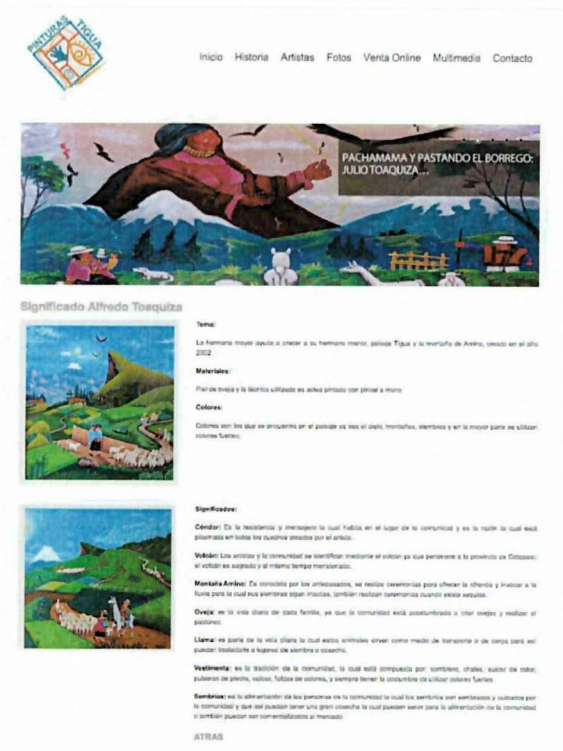
Elaborado por: investigadores

### Imagen No. 4: Captura de pantalla. Artistas. Alfredo Toaquiza



Elaborado por: investigadores

### Imagen No. 5: Captura de pantalla. Estudio Semiotico. Alfredo Toaquiza



Elaborado por: investigadores

Imagen No. 6: Captura de pantalla. Artistas. Julio Toaquiza.



Elaborado por: investigadores

Imagen No. 7: Captura de pantalla. Estudio Semiotico. Julio Toaquiza



Elaborado por: investigadores

Imagen No. 8: Captura de pantalla. Artistas. Alfonso Toaquiza.



Elaborado por: investigadores

Imagen No. 9: Captura de pantalla. Estudio Semiotico. Alfonso Toaquiza



Elaborado por: investigadores

Imagen No. 10: Captura de pantalla. Josefina Toaquiza.



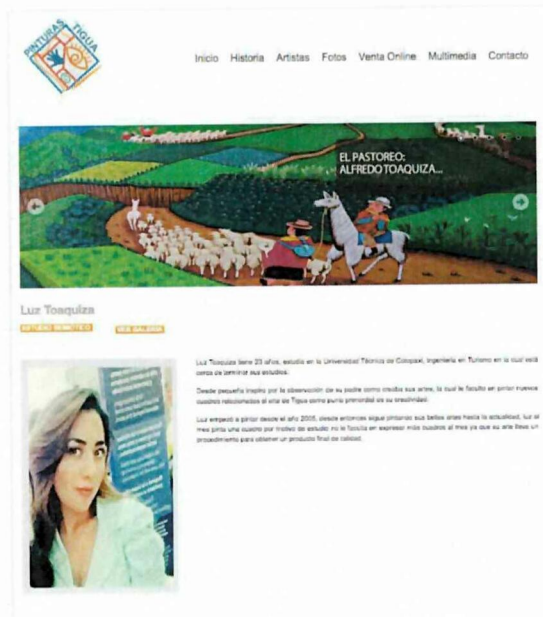
Elaborado por: investigadores

Imagen No. 11: Captura de pantalla. Estudio Semiotico. Josefina Toaquiza



Elaborado por: investigadores

Imagen No. 12: Captura de pantalla. Luz Toaquiza.



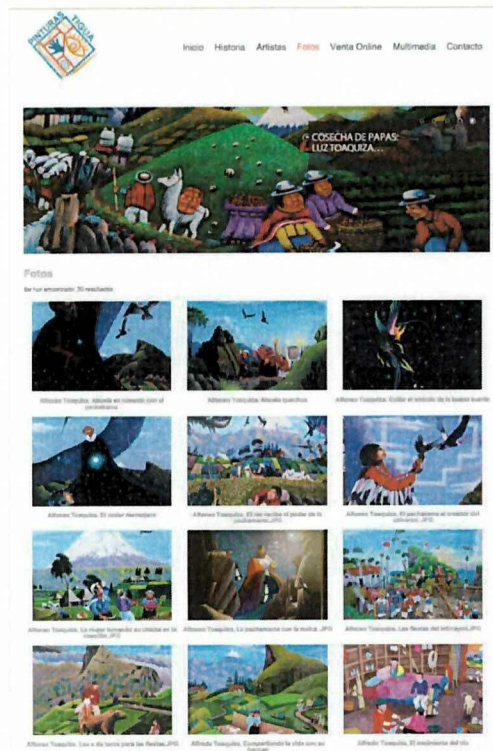
Elaborado por: investigadores

Imagen No. 13: Captura de pantalla. Estudio Semiotico. Luz Toaquiza



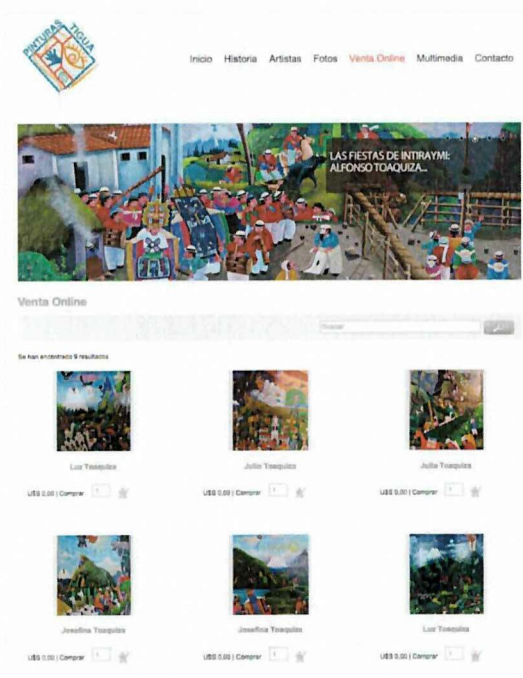
Elaborado por: investigadores

Imagen No. 14: Captura de pantalla. Fotos.



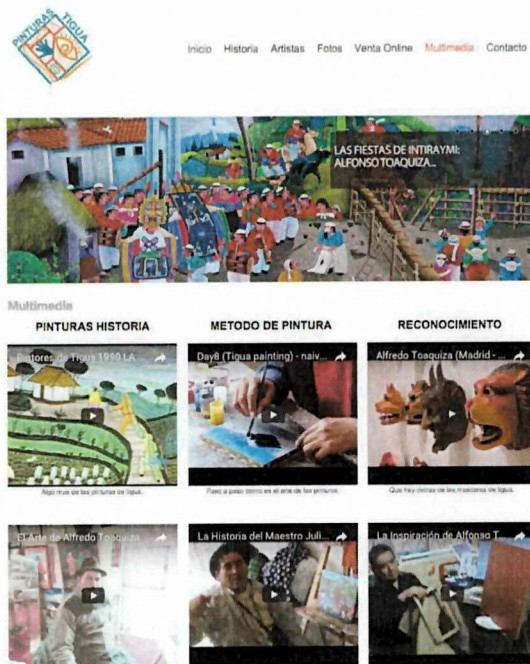
Elaborado por: investigadores

Imagen No. 15: Captura de pantalla. Venta Online.



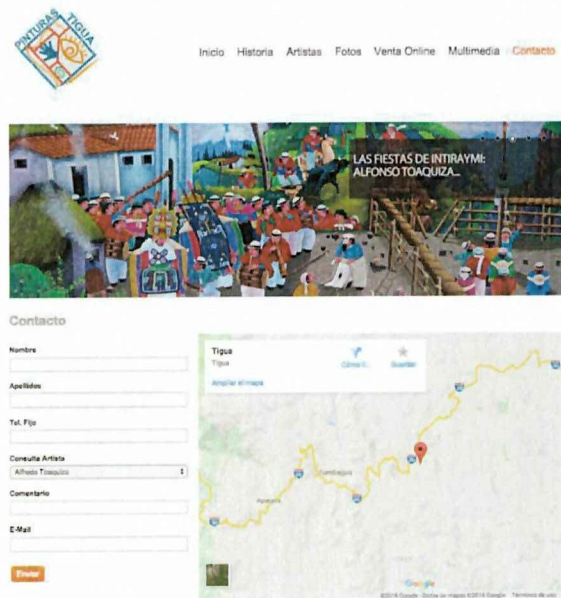
Elaborado por: investigadores

Imagen No. 16: Captura de pantalla. Multimedia.



Elaborado por: investigadores

Imagen No. 17: Captura de pantalla. Contactos.



Elaborado por: investigadores

### ***3.6. Conclusiones y recomendaciones***

#### ***2.6.1 Conclusiones***

- Con la recopilación de la información sobre las pinturas de Tigua y su trascendencia tanto nacional como internacional, se pudo establecer un precedente sobre la influencia y el alcance de dicho arte.
- Con la definición del marco teórico y los antecedentes sobre los habitantes de Tigua, como grupo étnico Panzaleo o Kichwa del Cotopaxi, se definieron las etapas y el proceso que conlleva la realización de un sitio web sobre el estudio semiótico de las pinturas.
- Mediante la aplicación de las técnicas de recolección de datos, específicamente la encuesta y la entrevista, se conoció el nivel de aceptabilidad que tenía la población participante, sobre el sitio web para difundir el arte popular indígena de esta localidad.
- Se elaboró una guía interactiva web sobre el estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de apoyar el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí.
- Con la utilización de esta web, permite conocer la información referente a las pinturas de Tigua, su historia, desarrollo y envergadura, la información se difundió de forma rápida y sencilla de entender, siempre en busca del sentimiento nacionalista por las actividades autóctonas de la región.

### **2.6.2 Recomendaciones.**

- Motivar a la población estudiantil a desarrollar más proyectos, para dar a conocer el arte indígena de Tigua y otras etnias del Ecuador.
- Plantear la esquematización en la guía interactiva web, para que la gente pueda conocer, desde la historia hasta las actividades de pintura que se realizan actualmente.
- Fortalecer el mercado tanto nacional como internacional de estas pinturas del arte indígena.
- Aplicar el conocimiento adquirido para retroalimentar la estructura, la selección de contenidos y recursos como imágenes, videos, testimonios, entre otros.

### ***3.7. Glosario de términos***

**Boceto:** Es una representación simple (un borrador) de aquello que estás por realizar y permite anticiparte a complicaciones que puedan surgir al finalizar el trabajo o bien a darte cuenta de los errores de planteamiento que hayas podido tener.

**Creatividad:** Es la capacidad que tenemos para crear o producir cosas nuevas, la capacidad cerebral para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas de una forma original.

**Diseño Visual:** Pues la actividad excede el campo de la industria gráfica y los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales.

**Interfaz:** Es la parte visual de un software, ósea una cosa es lo que hace el dicho programa y otra es visualmente como están los menús y todo eso que tan fácil de usar.

**Imagen Vectorial:** Es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes, cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc.

**Layout:** Se conoce como el diseño de los bocetos o maquetas bien acabados que sirven para presentar una campaña o empresa, es un conjunto de dibujos que definen toda una escena o secuencia.

**Logotipo:** Es la tipografía que identifica a una entidad (marca), es solo el tipo de letra de la imagen.

**Mensaje Visual:** Es aquel sistema de códigos percibido por el órgano visual y que está encaminado a dar a conocer una idea.

**Tecnología:** Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

**Página Web:** Es en esencia una tarjeta de presentación digital, ya sea para empresas, organizaciones, personas, etc.

**Navegación:** Es la acción, la ciencia y el arte de navegar. Este verbo refiere a viajar en una embarcación o a hacer un viaje por aire, aunque también puede hacer referencia al desplazamiento a través de una red informática.

**Modos de color:** Llamamos modo de color al sistema de coordenadas que nos permiten describir el color de cada píxel utilizando valores numéricos.

**Tipografía:** Es el oficio que trata el tema de las letras, símbolos, números que están en un texto impreso que puede ser físico o electromagnético, la tipografía estudia el tamaño, la forma, el diseño y como se relacionan unos tipos con los otros, como se relacionan visualmente entre ellos, como influye la tipografía en la sociedad, etc.

**Estructura:** Es la distribución de las partes de un cuerpo, aunque también puede usarse en sentido abstracto. El concepto, que procede del latín estructura, hace mención a la disposición y el orden de las partes dentro de un todo.

**Lenguaje de programación:** Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

**Alojamientos:** (en inglés *web hosting*) Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

**Color:** Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.

**Semiótica:** Teoría general de los signos.

**Arte:** Engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario.

**Indígena:** Originario del país de que se trata.

**Pintura:** Descripción o representación viva y animada de personas o cosas por medio de la palabra.

**Animación:** Procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.

**Cultura:** Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social.

## BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA, Joan. 2003. *Diseñar para los ojos*. La Paz : Grupo Design, 2003.
- Albán, Peter. 2002. Sistemas y Multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 27 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaplicadas.wordpress.com/>.
- BARTOLOMÉ, A. 1999. *Hipertextos, hipermedia y multimedia: configuración técnica, principios para su diseño y aplicaciones didácticas*. Murcia : Editorial DM, 1999.
- Bartolomé, Armando. 2009. Multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 21 de 07 de 2015.] [www.dspace.25000/1947/1/T-UUTMEDIA-0011-7.pdf](http://www.dspace.25000/1947/1/T-UUTMEDIA-0011-7.pdf).
- Brasai, Brasai. 2012. El grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- CAMBRASABADELL. 2004. Diseño Web. [www.cambrasabadell.org](http://www.cambrasabadell.org). [En línea] 04 de Julio de 2004. [Citado el: 25 de Noviembre de 2015.] [http://www.cambrasabadell.org/Att/files/doc804\\_1\\_27\\_04012005094829.pdf](http://www.cambrasabadell.org/Att/files/doc804_1_27_04012005094829.pdf).
- Casals, Roberto. 2009. Integración de una multimedia. [En línea] 2009. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] [www.dspace/bitstream/25000/2231/1/T-UCE-0011-7.pdf](http://www.dspace/bitstream/25000/2231/1/T-UCE-0011-7.pdf).
- CASMUS, Juan. 2003. *Guía para Desarrollo de Sitios Web*. Santiago de Chile- Chile : Ministerio Secretaría General de Gobierno, 2003.
- Citado en HERNANDEZ, Verónica. 2005. *Cultura, Multiculturalidad, Interculturalidad y Transculturalidad: Evolución de un término*. Quito-Ecuador : Revista de Ciencias de la Educación, 2005.
- COONECTARIGUALDAD. 2012. Arquitectura de sitios web. [escritorioalumnos.educ.ar](http://escritorioalumnos.educ.ar). [En línea] 22 de Mayo de 2012. [Citado el: 24 de Noviembre de 2015.] [http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/arquitectura\\_web\\_1.pdf](http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/arquitectura_web_1.pdf).
- CORONEL , Fabian. 2010. *El arte NAIF Pinturas de Tigua*. Cuenca : Escuelas de Artes Visuales, 2010.

- CUYO, Gabriel . 2015. Pintores de Tigua. *Pinturas de Tigua*. Quito, 25 de Noviembre de 2015.
- DEL ARCO, I. 1998. *Hacia una escuela intercultural. La profesora: formación y expectativas*. Lérida : Ediciones Universitat de Lleida, 1998.
- Diccionario de la Real Academia Española. 2015. Real Academia Española. [En línea] 2015. [Citado el: 24 de mayo de 2015.] <http://dle.rae.es/?w=Gu%C3%ADa%20interactiva&m=form&o=h>.
- Dorronsoro, Carlos. 2002. Multimedia y más. [En línea] 2002. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- Edgman, Dieter. 2014. El Arte Urbano. [En línea] 2014. [Citado el: 21 de 07 de 2015.] <https://arturbano.wordpress.com/>.
- Freeland, Thomas. 2012. El Arte Urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 03 de 07 de 2015.] <https://arturbano.wordpress.com/>.
- Ganzz, Nicolás. 2012. El grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://arturbano.wordpress.com/>.
- GARCÍA-CANCLINI, Néstor. 1989. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F : Editorial Grijalbo, 1989.
- GARCÍA, Néstor. 1989. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F : Editorial Grijalbo, 1989.
- Gisbert, Merce. 2009. Integración de las tecnologías actuales. [En línea] 2009. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] [www.dspace/bitstream/55670/1947/1/T-SERTUCE-0011-7.pdf](http://www.dspace/bitstream/55670/1947/1/T-SERTUCE-0011-7.pdf).
- Herber, Read. 2012. Arte y Ciencia Digital. [En línea] 2012. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://artecienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- Ittem, John. 2002. Colores en las multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- IVERS, Mary. 2008. *Pintores de tigua: La identidad de una familia en sus viajes y memorias*. Quito-Ecuador : Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador, 2008.
- Janapo, Carlos. 2012. Diseños artísticos digitales. [En línea] 2012. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://artecienciaaplicadas.wordpress.com/>.

- Jayllen, John. 2009. Multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 04 de 07 de 2015.] <https://tecnologiamultimedias.wordpress.com/>.
- Jesús, Miguel. 2012. El Arte en la era digital. [En línea] 2012. [Citado el: 08 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- Jiménez, Carlos, y otros. 1999. *Programa de Capacitación en liderazgo educativo Modulo de Tutoría 1*. Quito : Unida Técnica EB/PRODEC, 1999.
- Llao, Nina. 2009. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2009. [Citado el: 22 de 07 de 2015.] Fuente.
- LÓPEZ. 2010. *El diseño gráfico en la era digiyal*. Llllatacunga : Universidad Técnica de Cotopaxi, 2010.
- López, Carla. 2010. *El diseño gráfico en la era digiyal*. Llllatacunga : Universidad Técnica de Cotopaxi, 2010.
- López, javier. 2014. Sistemas y Multimedias. [En línea] 2014. [Citado el: 27 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- LÓPEZ, Mario. 2010. *El diseño gráfico en la era digiyal*. Llllatacunga : Universidad Técnica de Cotopaxi, 2010.
- *Los pintores de la tierra del cóndor. El arte de Tigua (Ecuador)*. Valiña, Francisco. 2008. 233-250, Quito-Ecuador : Cuaderno Artístico Gráfico, 2008, Vol. 39.
- MALO, Claudio. 2011. *Arte y Cultura Popular*. Cuenca- Ecuador : s.n., 2011.
- MARÍAS, Fernando. 1996. *Teoría del Arte*. Madrid : Editorial Cambio, 1996. 9788476793138.
- Márquez, Graells. 2009. Aplicaciones y beneficios de las multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 03 de 07 de 2015.] [www.dspace/bitstream/11213/1947/1/TIUCGGE-0011-7.pdf](http://www.dspace/bitstream/11213/1947/1/TIUCGGE-0011-7.pdf).
- MARTÍNEZ, Blanca . 2004. *Los Dominios de Internet* . Lima : Editions, 2004.
- MARTINEZ, Francisco. 2002. Todo sobre Multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 10 de 07 de 2015.] <https://academiayciencia.multimediaswordpress.com/>.

- Meller, Edner. 2009. Multimedias modernas. [En línea] 2009. [Citado el: 17 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- Méndez, Jorge. 2012. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 22 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- MILLA, Sadir. 2001. *Introducción a la Semiótica del Diseño Andino Precolombino*. Lima : Cultural Amara Wayra, 2001.
- Modern, Brittany Enciclopedy. 2014. Historia de la América Latina. [En línea] 2014. [Citado el: 29 de 07 de 2015.] <http://www.brittanyenciclopedichistory.com.uk/>.
- MORALES, Juan Gabriel. 2011. *La indeterminación del concepto de arte en la sociedad. Tesis para el Grado de Doctor de la Facultad de Bellas Artes*. Madrid-España : Universidad Complutense de Madrid, 2011.
- MORENO, Luciano. 2003. Diseño gráfico en la web. Desarrollo web. [En línea] 2003. [Citado el: 13 de mayo de 2015.] [www.desarrolloweb.com/articulos/1278.php](http://www.desarrolloweb.com/articulos/1278.php).
- MRURILLO & ANDRADE. 2010. *Reconstrucción del Complejo Arqueológico de Ingapirca y un recorrido virtual utilizando técnicas tridimensionales para implantación en un Multimedia*. Riobamba. Chimborazo- Ecuador : Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2010.
- MURATORIO, Blanca. 2000. *Etnografía e historia visual de una etnicidad emergente: El caso de las pinturas de Tigua*. Quito : FLACSO, 2000.
- MURILLO & ANDRADE. 2010. *Reconstrucción del Complejo Arqueológico de Ingapirca y un recorrido virtual utilizando técnicas tridimensionales para implantación en un Multimedia*. Riobamba. Chimborazo- Ecuador : Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2010.
- Negro ponte, Ángel. 2011. Las Multimedias. [En línea] 2011. [Citado el: 20 de 07 de 2015.] [www.dspace/bitstream/25000/1947/1/T-KJLMN-0011-7.pdf](http://www.dspace/bitstream/25000/1947/1/T-KJLMN-0011-7.pdf).

- ORTEGA, Miguel. 1997. *Arte popular y Artesanía*. Caracas : CONAC-Dirección Nacional de Artesanías, 1997.
- —. 1997. *ORTEGA, Miguel, Arte popular y Artesanía*. Caracas : CONAC-Dirección Nacional de Artesanías, 1997.
- PIERCE, Charles. 2005. *El icono, el índice y el símbolo*. Madrid : España, 2005.
- Prendes, Miguel. 2009. Interactividad de las multimedias. [En línea] 2009. [Citado el: 03 de 07 de 2015.] [www.dspace.bitstream/25000/66667/1/T-PTUJJY-0011-7.pdf](http://www.dspace.bitstream/25000/66667/1/T-PTUJJY-0011-7.pdf).
- Puig, Rosa. 2005. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2005. [Citado el: 22 de 07 de 2015.] <https://arteurbano.wordpress.com/>.
- QUEZADA, Óscar. 2002. *El concepto-signo natural de Ockham*. Lima-Perú : Fondo Editorial, 2002.
- READ, Herbert. 2003. *Las Bellas Artes*. México D.F : Editorial Cumbre S.A, 2003.
- Restellini, Marc. 2014. El arte del Graffiti. *Le Monde*. 1ra Edición, 2014, Vol. 22, 154.
- Riutor, Michael. 2012. Arte digital. [En línea] 2012. [Citado el: 01 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- Rosal, Bárbaro. 2009. Arte digital. [En línea] 2009. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- ROSENFELD & MORVELLE. 2008. *Arquitectura de la información* . New York : ROSENFELD EDITIONS , 2008.
- Sánchez, Gerónimo. 2002. Sistemas y Multimedias. [En línea] 2002. [Citado el: 22 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- Santos, Ángel. 2009. Multimedias. Su importancia en la era digital. [En línea] 2009. [Citado el: 12 de 07 de 2015.] [www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1947/1/T-UCE-0011-7.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1947/1/T-UCE-0011-7.pdf).
- Santos, Antonio. 2005. [En línea] 2005. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] [www.dspace/bitstream/25981/1947/1/T-EERCE-0011-7.pdf](http://www.dspace/bitstream/25981/1947/1/T-EERCE-0011-7.pdf).

- Selam, Keint. 2012. Multimedias modernas. [En línea] 2012. [Citado el: 23 de 07 de 2015.] <https://cienciaytecnicaaplicadas.wordpress.com/>.
- SIERRA, Manuel . 2012. Servidores. *www.ub.edu/stat*. [En línea] 22 de Mayo de 2012. [Citado el: 24 de Noviembre de 2015.] [http://www.ub.edu/stat/docencia/bioinformatica/introbiocomputacio/ServidoresWeb/ServidoresWeb-Concepto\\_Configuracion\\_Uso.pdf](http://www.ub.edu/stat/docencia/bioinformatica/introbiocomputacio/ServidoresWeb/ServidoresWeb-Concepto_Configuracion_Uso.pdf).
- Simons, Josué. 2007. El diseño gráfico en la era digital. [En línea] 23 de 11 de 2007. [biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR4616.pdf](http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR4616.pdf).
- SIMONS, Josué. 2012. El diseño gráfico en la era digital. *biblioteca2.ucab.edu*. [En línea] 11 de 23 de 2012. [biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR4616.pdf](http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR4616.pdf).
- Sutherland, Peter. 2012. El Grafiti como arte urbano. [En línea] 2012. [Citado el: 03 de 07 de 2015.]
- Talents, Sergio. 2012. Sistemas y Multimedias . [En línea] 2012. [Citado el: 12 de 07 de 2015.]
- TORRES, Felipe. 2010. *Manual de Proyectos Web*. San Salvador : Escuela Superior Economía y Negocios, 2010.
- UGSHA, César. 2015. Pintores de Tigua. *Arte de Tigua*. Quito, 25 de Noviembre de 2015.
- UNIVERSIDAD DE LOS ANDES DE VENEZUELA. 2014. Diseño Web. *webdelprofesor.ula.ve*. [En línea] 22 de Julio de 2014. [Citado el: 21 de Noviembre de 2015.] [http://webdelprofesor.ula.ve/arquitectura/ulloa/publicaciones/taller\\_web\\_del\\_profesor.pdf](http://webdelprofesor.ula.ve/arquitectura/ulloa/publicaciones/taller_web_del_profesor.pdf).
- VAUGHAN, Sidney. 2006. Multimedia, uso y prácticas modernas. *www.dspace.uce.edu.ec*. [En línea] 01 de 12 de 2006. [Citado el: 17 de 07 de 2015.] [www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/).
- Vaughan, Sidney. 2006. Multimedias. Usos y prácticas modernas. [En línea] 01 de 12 de 2006. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] [www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1947/1/T-UCE-0011-7.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1947/1/T-UCE-0011-7.pdf).

- VÁZQUEZ, Jorge Dávila. 2011. ¿UNA NUEVA PINTURA DE TIGUA? [En línea] 17 de Julio de 2011. [Citado el: 25 de mayo de 2015.] <http://www.elmercurio.com.ec/289024-%C2%BFuna-nueva-pintura-de-tigua/#.VkJzdNlrI2>.
- Weithmann, John. 2009. [En línea] 2009. [Citado el: 11 de 07 de 2015.] <https://arteycienciaaplicadas.wordpress.com/>.
- Zamora, Marcelo. 2007. El alojamiento de sitios web y sus opciones. [En línea] 2007. [Citado el: 06 de 12 de 2015.] <http://www.maestrosdelweb.com/el-alojamiento-de-sitios-web-y-sus-opciones/>.
- ZECCHETTO, Victorino. 2002. *La danza de los signos*. Quito : ABYAYALA, 2002.

ALEXOS

## Anexo 1: Encuesta aplicada.

### ENCUESTA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



#### UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

**TEMA:** “Elaboración de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí durante el año 2015”

**OBJETIVO:** Recopilar información para la aplicación de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena

**NOTA:** Por favor lea detenidamente el documento y conteste las siguientes preguntas.

**1.- ¿Usted conoce el significado que tiene los símbolos expresados en la pintura de tigua?**

Si

No

**2.- ¿Conoce alguna tradición histórica expresada en las pinturas de tigua?**

Si

No

**3.- ¿Le gustaría conocer el significado que tiene el Cóndor, Laguna, Volcán, Montaña, Sol, Vestimenta expresada en la pintura de tigua?**

Si

No

**4.- ¿Conoce usted el origen de las leyendas tradicionales que está expresada en las pinturas de tigua?**

Si

No

**5.- ¿Sabe usted el motivo que se realizan las celebraciones festivas en la comunidad?**

Si

No

**Cuales.....**  
.....  
.....

**6.- ¿Usted conoce el significado de los colores que están expresados en las pinturas de Tigua?**

Si

No

**7- ¿Conoce Usted los apellidos de las personas de la comunidad que se relacionen con los elementos de la naturaleza como flores?**

Si

No

**8.- ¿Sabe usted qué mensaje transmite o expresa las pinturas de Tigua?**

Si

No

**¡Gracias por atendernos!**

**Anexo 2: Entrevista aplicada.**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**



**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS  
INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

**TEMA:** “Elaboración de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí durante el año 2015”

**OBJETIVO:** Identificar y recopilar información acerca del arte popular indígena de la comunidad Tigua (Pinturas)

**DIRIGIDO:** Artesanos de las parroquia Zumbahua.

**1.- ¿Cuándo se originó las pinturas Tigua?**

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

**2.- ¿Qué línea de cromática se utiliza en pintar sus cuadros valiosos?**

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

**3.- ¿Cómo promocionan sus cuadros con relación al arte indígena de Tigua?**

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

**4.- ¿De qué manera se relacionan las fiestas religiosas con sus cuadros?**

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

**5.- ¿Qué material o soporte se utilizan al elaborar sus cuadros?**

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

**6.- ¿A qué público o mercado se dirigen sus obras?**

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

**7.- ¿Qué mensaje expresa su arte al pintar un cuadro?**

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

**¡Gracias por atendernos!**

### Anexo 3: Encuesta aplicada.

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



### UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

**TEMA:** “Elaboración de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí durante el año 2015”

**OBJETIVO:** Recopilar información para verificar la factibilidad de una guía interactiva web del estudio semiótico de las pinturas de Tigua, con la finalidad de difundir el arte popular indígena

**NOTA:** Por favor lea detenidamente el documento y conteste la siguiente pregunta.

**1.- ¿La guía interactiva recoge realmente el significado semiótico de las pinturas populares de Tigua?**

Totalmente

Parcialmente

Muy Escasamente

**¡Gracias por atendernos!**