



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

**TEMA: “DISEÑO DE UN PRODUCTO GRÁFICO VISUAL QUE MUESTRE
LAS DIFERENTES EXPRESIONES CULTURALES DESARROLLADAS EN
INGAPIRCA”**

AUTOR: Bryan David Rojas Acevedo

TUTOR: Ing. Pablo Vélez Ibarra, MBA

Quito, Ecuador

2014

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación "DISEÑO DE UN PRODUCTO GRÁFICO VISUAL QUE MUESTRE LAS DIFERENTES EXPRESIONES CULTURALES DESARROLLADAS EN INGAPIRCA", presentado por el estudiante Bryan David Rojas Acevedo de la Carrera de Diseño, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado de la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel, UISRAEL.

Quito, Septiembre 2014

TUTOR

Ing. Pablo Vélez Ibarra, MBA

C.C. 1801046648

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACION

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño declaro que los contenidos de este trabajo de titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniero en Diseño Gráfico Empresarial son absolutamente originales auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, septiembre de 2014

Bryan David Rojas Acevedo

CC: 171830914-7

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel, UISRAEL, aprueban el Proyecto de Grado de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrados.

Quito, septiembre 2014

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

PRESIDENTE

MIEMBRO 1

MIEMBRO 2

DEDICATORIA

Este trabajo va
dedicado a mi familia,
que siempre me
apoyó
incondicionalmente.

AGRADECIMIENTO

A todas aquellas personas, que siempre estuvieron allí, a mi familia, a mis amigos, compañeros, y toda la gente que participó de una u otra manera en el proyecto.

Muchas gracias

ÍNDICE GENERAL

A.- PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACION.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii

B.- CONTENIDO

DATOS GENERALES.....	1
INTRODUCCIÓN	2
CONTEXTUALIZACIÓN	3
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	5
JUSTIFICACIÓN.....	5
OBJETIVO GENERAL	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	8

PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL DE INGAPIRCA.....	30
REFERENCIA ESTADÍSTICA.....	30
PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	32
PLANES DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	32
ELABORACIÓN DEL PRODUCTO.....	45
VALIDACIÓN	59
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES	65
BIBLIOGRAFÍA.....	66
ANEXOS	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Métodos de investigación.....	9
Tabla 2. Presupuesto de la investigación.....	10
Tabla 3. Formatos de papel.	16
Tabla 4. Planos.	26
Tabla 5. Impresión y acabados.	27
Tabla 6. Preferencias al viajar con relación a las actividades	34
Tabla 7. Preferencias al viajar con relación a la compañía	35
Tabla 8. Regiones que prefiere visitar	36
Tabla 9. Conocimiento sobre Ingapirca	37
Tabla 10. Visita a Ingapirca	38
Tabla 11. Ingapirca como atractivo turístico	39
Tabla 12. Publicidad sobre Ingapirca	40
Tabla 13. Medio de publicidad sobre Ingapirca	41
Tabla 14. Ingapirca, mayor centro arqueológico	42
Tabla 15. Preferencias de soporte	43
Tabla 16. Análisis validación	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Secuencia en la que el ojo realiza la lectura.....	16
Gráfico 2. Partes de una página.....	20
Gráfico 3. Teoría aditiva y sustractiva.	22
Gráfico 4. Regla de tercios.....	23
Gráfico 5. Profundidad de campo.....	25
Gráfico 6. Preferencias al viajar con relación a las actividades.	34
Gráfico 7. Preferencias al viajar con relación a la compañía	35
Gráfico 8. Regiones que prefiere visitar	36
Gráfico 9. Conocimiento sobre Ingapirca	37
Gráfico 10. Visita a Ingapirca	38
Gráfico 11. Ingapirca como atractivo turístico.	39
Gráfico 12. Publicidad sobre Ingapirca	40
Gráfico 13. Medio de publicidad sobre Ingapirca	41
Gráfico 14. Ingapirca, mayor centro arqueológico.....	42
Gráfico 15. Preferencias de soporte.....	43
Gráfico 16. Fases de la metodología.	46
Gráfico 17. Bocetos, diagramación a mano.	48
Gráfico 18. Bocetos, elementos andinos y cañari.	49
Gráfico 19. Retícula modular fondo blanco.	50
Gráfico 20. Retícula modular fondo negro.	50
Gráfico 21. Sección Ruinas.....	51

Gráfico 22. Sección Ritual.....	51
Gráfico 23. Sección Danzas y bailes.....	52
Gráfico 24. Sección La comida	52
Gráfico 25. Sección Voces e imágenes.	53
Gráfico 26. Tipografía.	53
Gráfico 27. Cromática.	54
Gráfico 28. Creación del identificador.	54
Gráfico 29. Maqueta final.	56
Gráfico 30. Secciones.	56
Gráfico 31. Página simétrica.	57
Gráfico 32. Portada y contraportada.	57
Gráfico 33. Producto final.....	58

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

PREGRADO CARRERA DE DISEÑO

TEMA:

“DISEÑO DE UN PRODUCTO GRÁFICO VISUAL QUE MUESTRE LAS DIFERENTES EXPRESIONES CULTURALES DESARROLLADAS EN INGAPIRCA”

AUTOR

David Rojas Acevedo

TUTOR

Ing. Pablo Vélez Ibarra, MBA

RESUMEN

Se presenta la creación de un libro fotográfico que muestra las diferentes manifestaciones culturales del pueblo Cañari y el complejo arqueológico de Ingapirca, el cual cubre sus necesidades de difusión a través de la aplicación de material fotográfico del lugar y su cultura exclusivamente.

Se recopiló información primaria y secundaria in situ con la que se sustentó el desarrollo del trabajo a través de métodos empíricos y teóricos, con sus respectivas técnicas e instrumentos. Además el libro está basado en conceptos de diseño gráfico, diseño editorial y fotografía para su correcta realización.

Para la elaboración del producto se aplicó la metodología de diseño gráfico propuesta por Ambrose y Harris; al finalizar este proceso se obtuvo un producto gráfico visual, en este caso un libro fotográfico.

Palabras claves: INGAPIRCA, DISEÑO EDITORIAL, FOTOGRAFÍA, DISEÑO GRÁFICO.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
UNDERGRADUATE
DESIGN

TOPIC:

DESIGN A GRAPHIC VISUAL PRODUCT THAT SHOWS THE DIFFERENT CULTURAL EXPRESSIONS DEVELOPED IN INGAPIRCA.

AUTHOR

David Rojas Acevedo

TUTOR

Pablo Vélez Ibarra, MBA

ABSTRACT

presents the realization of a photographic book that showing different cultural manifestations of Cañari people and the archaeological complex of Ingapirca, it cover the necessities of diffusion through the application of photographic material of the place and its culture exclusively.

Was collected primary and secondary information in situ with which it was supported the development of the work through empirical and theoretical methods, with their techniques and instruments, also the book is based on concepts of graphic design, editorial design and photography.

For product development was applied a graphic design methodology proposed by Ambrose and Harris, at the end of this process a visual communication product was obtained, in this case a photographic book.

Key words: INGAPIRCA, EDITORIAL DESIGN, PHOTOGRAPHIC, GRAPHIC DESIGN.

CARRERA

Diseño Gráfico

AUTOR DEL TT

Bryan David Rojas Acevedo

TEMA

Diseño de un producto gráfico visual que muestre las diferentes expresiones culturales desarrolladas en Ingapirca.

ARTICULACIÓN CON LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INSTITUCIONAL

El presente proyecto de investigación se desarrolla bajo la cuarta línea de investigación de la UISRAEL en el área de formación profesional de Comunicación Visual – Educación.

FECHA DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Septiembre de 2014

INTRODUCCIÓN

Ingapirca es una construcción precolombina de origen Cañari-Inca única en toda la región de los Andes y la más importante del Ecuador, sus pobladores son dueños de una gran herencia ancestral perteneciente a la cultura Cañari, sin embargo, no existe un producto que muestre exclusivamente la cultura del pueblo Cañari ni el complejo arqueológico de Ingapirca a través de la fotografía. Es por esta razón que se elaboró un libro fotográfico que muestra las diferentes expresiones culturales desarrolladas por el pueblo Cañari y al complejo Arqueológico de Ingapirca

Para fundamentar la investigación se realizan diferentes etapas, en primera instancia se fundamenta metodológicamente los diferentes contenidos de la propuesta; se contextualiza, se define, y se justifica el problema, además se plantea el objetivo general y los objetivos específicos.

En el primer capítulo se fundamenta la investigación, se registran diferentes fuentes bibliográficas de autores relevantes en los campos de acción necesarios para la ejecución del trabajo, principalmente en diseño gráfico y fotografía.

En el segundo capítulo se procede al diagnóstico del problema mediante salidas de campo al lugar de la investigación, en este caso Ingapirca, donde se recopiló información primaria a través de entrevistas realizadas a expertos, e información secundaria a través de consultas bibliográficas y de internet; a ello se suma la creación de un banco fotográfico, mismo que sirve para la elaboración del producto. Se obtiene información estadística a través de encuestas que están sistematizadas y analizadas, con lo que se diagnostica de mejor manera el problema, se define el tipo de producto y las diferentes necesidades del receptor.

En el tercer capítulo se abarca el desarrollo del producto, en esta fase se emplea la metodología de diseño propuesta por Ambrose y Harris, se aplican diferentes técnicas creativas con las cuales se obtiene ideas que posteriormente se transformaron en esbozos y bocetos, de los cuales se eligen las mejores opciones para ser aplicadas en la ejecución del proyecto; como resultado de todo este proceso se obtiene un libro fotográfico, el cual muestra las diversas manifestaciones culturales del pueblo Cañari y las ruinas de Ingapirca.

Finalmente se valida el producto a través del criterio de expertos, y se realizan conclusiones y recomendaciones.

CONTEXTUALIZACIÓN

Ecuador cuenta con una historia construida por las primeras civilizaciones precolombinas, el gran poderío Inca y la influencia de la cultura española, todas ellas fundidas para darle identidad a un país que tiene mucho que ofrecer.

La provincia del Cañar es conocida como “capital arqueológica y cultural del Ecuador”, denominación dada por la municipalidad del Cañar, Ministerio de Educación, Ministerio de Cultura y por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural; esto se debe a la gran riqueza cultural, arqueológica e histórica que posee. Aquí se encuentran ubicadas las ruinas de Ingapirca que desde el año 2010 y hasta la actualidad se encuentran bajo el cuidado del Ministerio de Patrimonio y Cultura, entidad que se ha preocupado por su cuidado y mantenimiento.

Las ruinas de Inga Pirca son el legado arquitectónico más importante del Ecuador que ha dejado el imperio Inca y el pueblo Cañari. Ingapirca, que traducido del quechua significa “gran muro”; su diseño y arquitectura en forma elíptica lo hacen único en toda la región de los andes; además de ser un símbolo de resistencia para el pueblo Cañari. Estas ruinas por mucho tiempo fueron consideradas como una fortaleza militar, no obstante ahora se sabe que fue un templo y observatorio con gran importancia para el pueblo Cañari e Inca. La cultura Inca utilizó este lugar como observatorio y templo del sol, a diferencia de la cultura Cañari que lo utilizó para la luna; mediante la observación lunar conocía cuándo era la mejor época para realizar siembras, cultivos y cosechas.

Una de las culturas ancestrales más antiguas del Ecuador es el pueblo Cañari que ha logrado sobrevivir a través de varios procesos de conquista hasta la actualidad; no obstante, en cada uno de estos intentos de dominio, primero por los Incas y posteriormente por los españoles ha adquirido nuevos hábitos y costumbres.

El pueblo Cañari tuvo gran conocimiento en distintas áreas como la metalurgia ya que realizaban elaboradas piezas en oro, plata y cobre. En el campo de la medicina también demostraron gran destreza, pues realizaban procedimientos quirúrgicos a nivel cerebral.

La provincia del Cañar consta con cincuenta y ocho mil habitantes, de los cuales el 80% corresponde a la población rural y el 20% a la urbana. En esta provincia el 40% de los habitantes se identifica con la etnia Cañari, (censo poblacional 2010) éstos se

encuentran dispersos en diferentes comunidades a lo largo de la provincia, sin embargo, todas ellas se reúnen en fechas específicas con gran importancia ancestral para realizar festejos y ceremonias rituales relacionadas con el ciclo agrícola.

Un ejemplo de estas ceremonias es el Inti Raymi, el cual es una fiesta en honor al sol y a la tierra, consiste en una reunión que realizan las comunidades para agradecer al Taita Inti y a la Pacha Mama por la abundante cosecha cada 21 de junio en el solsticio de verano. En esta fecha las comunidades comparten sus manifestaciones culturales que van desde la música, la danza, la gastronomía, y los diversos rituales donde participan nativos y turistas. Debido a su gran importancia, el complejo arqueológico de Ingapirca es un punto de encuentro para esta celebración.

Con el pasar del tiempo la cultura Cañari ha adquirido nuevos hábitos y costumbres, lo cual preocupa al Dr. Mario Garzón, historiador y catedrático especialista en esta cultura; quien afirma que: “sobre todo se evidencia en los últimos tiempos una tendencia a desaparecer la cultura autóctona y adoptar otra identidad, fruto de la migración y del modernismo que está llevando a una universalización de la cultura”.

Además de este problema, se pudo evidenciar a través de la entrevista realizada al Sr. Xavier Chicaiza, quien trabaja en el Ministerio de Cultura y ocupa el cargo de Coordinador de Turismo Cultural, que existe diverso material informativo que se encuentra desactualizado, con un enfoque general y con escaso material fotográfico sobre las ruinas de Ingapirca o el pueblo Cañari. La información que existe sobre la cultura y las ruinas tiene un enfoque académico realizado por arqueólogos y antropólogos con el objetivo de estudio del lugar, sin embargo no se ha realizado material que use principalmente la imagen dirigido al público en general y enfocado exclusivamente al complejo arqueológico de Ingapirca y las diferentes manifestaciones culturales del actual pueblo Cañari.

Existen investigaciones amplias sobre El Complejo Arqueológico de Ingapirca o de la cultura cañari; sin embargo no hay un registro que una los dos temas y que contenga fotografías técnicamente elaboradas acerca de las diferentes manifestaciones culturales de este pueblo, sus tradiciones, vestimenta, gastronomía, textura, colores, al igual que las ruinas de Ingapirca y los paisajes que lo acompañan.

El libro realizado se encuentra dentro del área de la comunicación visual, diseño gráfico, diseño editorial, fotografía además se encuentra dentro del área cultural, de esta manera, en base a una investigación, se muestra al público en general información actual sobre las manifestaciones culturales del pueblo cañari y El Complejo Arqueológico de Ingapirca.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Ecuador, además de ser un país mega diverso, con riquezas naturales únicas en el planeta, posee gran pluriculturalidad de sus pueblos, dueños de una rica herencia cultural y ancestral vislumbrada en sus diferentes manifestaciones. Uno de los lugares más importantes donde todavía se puede apreciar parte de la riqueza de nuestros pueblos es Ingapirca, en cuyos alrededores habita la cultura Cañari. Las manifestaciones culturales del pueblo Cañari son varias y van desde la música, el baile, los rituales, la comida e incluso sus vestigios arqueológicos. A pesar que estas manifestaciones se encuentran vigentes todo el año no son lo suficientemente difundidas, debido a que no existe un soporte enfocado a mostrar la riqueza del pueblo Cañari y del complejo arqueológico de Ingapirca, por medio del uso de la fotografía, teniendo en cuenta la importancia que posee la imagen en el mundo actual.

JUSTIFICACIÓN

A pesar de ser las ruinas arqueológicas más importantes del Ecuador, el complejo arqueológico de Ingapirca no tiene la importancia que debería, ya que no es ampliamente conocido por la ciudadanía, debido a que ésta, posee poca información acerca del lugar.

Por otro lado, la cultura Cañari a pesar de haber perdurado hasta la actualidad, está perdiendo identidad debido a que parte de la juventud de este pueblo ya no se identifica como parte de la cultura a la que pertenece, ha adquirido nuevos hábitos a causa de la globalización; lo que se puede evidenciar a través de su vestimenta.

Existe escaso material informativo sobre el complejo arqueológico de Ingapirca y en menor medida sobre la cultura Cañari, por otra parte no muestra de forma exclusiva la cultura del pueblo, ni las ruinas. A pesar de la importancia que posee la imagen hoy en día, el material fotográfico utilizado para este fin ha sido muy escaso.

La creación de un producto de comunicación visual mostrará a la ciudadanía el complejo arqueológico y las diferentes manifestaciones culturales del pueblo Cañari, generando interés por la rica herencia cultural que posee el Ecuador, lo cual podría incentivar el turismo cultural en la zona; también podrá ser utilizado como material de consulta para la población o material de consulta bibliográfica para estudiantes de colegio al igual que estudiantes universitarios, además servirá como un registro histórico del lugar y su cultura.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un producto gráfico visual que muestre las diferentes expresiones culturales desarrolladas en Ingapirca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar teóricamente los contenidos del trabajo, consultando fuentes bibliográficas, para la obtención de información que sustente la investigación.
- Diagnosticar la situación actual problema, aplicando técnicas como la encuesta y la entrevista.
- Elaborar la propuesta utilizando diferentes criterios relacionados con el diseño gráfico.
- Validar el producto mediante el criterio de expertos.

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación es de carácter cualitativo y cuantitativo.

En lo que se relaciona a la parte cualitativa, mediante diversas entrevistas a personas con relevancia en el tema se conoció la situación actual del complejo arqueológico de Ingapirca y el pueblo Cañari, su necesidad de difusión debido a la escasez de publicaciones acerca del tema.

En la investigación cuantitativa se obtuvo información estadística a través de encuestas sobre las preferencias de las personas al momento de viajar, su conocimiento acerca de Ingapirca y el soporte que preferirían para informarse sobre el complejo.

En la etapa de fundamentación teórica se trabajó con el método deductivo ya que permitió tener una visión general sobre la problemática. Se aplicaron diferentes técnicas de investigación como búsquedas bibliográficas y por internet, que permitieron construir las bases teóricas para el trabajo a través del método analítico sintético.

En la etapa de diagnóstico se utilizó el método histórico lógico que permitió tener conocimiento acerca de las diferentes publicaciones realizadas sobre Ingapirca y la etnia Cañari desde el año 2010 a la actualidad.

Se utilizó el método deductivo, el mismo que permitió analizar las diferentes publicaciones relacionadas con el tema cañari e Ingapirca y definir cómo se ha trabajado sobre el problema en publicaciones anteriores, con el objetivo de deducir las características que conformen un mejor producto.

Para el diagnóstico del problema se aplicaron métodos como la observación, criterios de expertos y se utilizaron técnicas como encuestas y entrevistas, lo que permitió obtener información sobre el estado actual del problema.

Para la elaboración del producto se trabajó el método de diseño propuesto por Ambrose y Harris.

La validación del producto se realizó a través de expertos, los cuales aportaron con su criterio y experiencia para mejorar el producto final y éste obtenga una mayor relevancia.

En la siguiente tabla se puede ver las diferentes etapas de la investigación y los métodos que se seleccionaron para cada una de ellas así como las técnicas y los resultados obtenidos.

Tabla 1. Métodos de investigación.

Etapa de investigación	Métodos		Técnicas	Resultados
	Empíricos	Teóricos		
Fundamentación teórica		Deductivo, analítico sintético	Revisión Bibliográfica, búsqueda por internet	Bases teóricas de la investigación
Diagnóstico	Observación , criterios de expertos	Histórico lógico, Deductivo	Encuestas Entrevistas	Informe sobre el estado actual de del problema
Desarrollo del producto		Metodología de diseño de Ambrose y Harris	Esbozos, bocetos, prototipos	Libro fotográfico
Validación	Criterio de expertos		Matriz de validación	Producto validado

Elaborado por: David Rojas

Tipo de investigación

Se efectuó una investigación de campo realizando diversas salidas hacia Ingapirca, en la provincia del Cañar y en la ciudad de Quito, donde se obtuvo información, a través de diversos métodos de recolección de datos.

Los métodos de recolección de datos en la investigación de campo que fueron utilizados son cuestionarios y entrevistas, estos proporcionaron información relevante referente a la situación actual en Ingapirca y a las preferencias de las personas al momento de viajar.

PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN

Tabla 2. Presupuesto de la investigación.

Concepto	Gastos
Movilización	\$ 100,00
Hospedaje	\$ 100,00
Alimentación	\$ 90,00
Servicios básicos	\$ 50,00
Computador	\$ 800,00
Equipo fotográfico	\$ 500,00
Impresiones	\$ 70,00
Copias	\$ 10,00
Empastado	\$ 20,00
Anillados	\$ 6,00
Total	\$ 1.746,00

Elaborado por: David Rojas

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Hablar sobre la realización de un libro fotográfico implica topar muchos temas y subtemas relacionados principalmente con dos grandes áreas como son la fotografía y el diseño gráfico, ambas áreas poseen aplicaciones tanto prácticas como teóricas, no obstante, se ha tomado en cuenta aquellos temas que son pertinentes para el desarrollo de un libro fotográfico.

Los autores en los que se ha basado esta investigación han sido seleccionados por su importancia dentro del campo de estudio al que pertenecen y por su trabajo actual dentro de la misma, es decir por ser autores contemporáneos.

Para los temas relacionados con el diseño gráfico se ha seleccionado principalmente a Gavin Ambrose y Paul Harris, diseñadores gráficos que han realizado diversas publicaciones de forma clara en sus conceptos con contenidos contemporáneos, también se ha consultado a autores como Frascara y Joan Acosta, que son grandes teóricos de la comunicación visual.

Para el área de fotografía se ha tomado como principal referencia a Freeman Michael por ser uno de los grandes fotógrafos contemporáneos y por su notable trabajo fotográfico; ha escrito varios libros sobre fotografía y ha realizado exposiciones a nivel mundial.

También se ha tomado en cuenta al doctor Garzón, por ser un catedrático e investigador de la cultura ancestral del Ecuador, con especial interés en el pueblo Cañari e Ingapirca.

Los temas y subtemas se presentan a continuación.

Diseño gráfico

Diseño gráfico es un proceso orientado a la comunicación visual, utiliza distintas herramientas y soportes sean estos físicos o digitales, Frascara sostiene que el diseño gráfico es la construcción de “mensajes específicos a grupos determinados” producidos en su mayoría “por medios industriales” (Frascara, 2000). Otros teóricos

como el profesor de Semiología, Teoría de la Comunicación y Teoría del Diseño en Argentina, Norberto Chávez explica:

“En todas sus especializaciones, el Diseño es la expresión más alusiva de la cultura de la industria. Su núcleo conceptual, la prefiguración, es de naturaleza esencialmente industrial, y su función específica, semiótica y estética devela y desarrolla la dimensión cultural de la producción. Por lo cual, el Diseño aparece como la primera manifestación consciente de lo simbólico.” (Chávez, 1997). Por otra parte el diseño según Joan Costa (2003) es: “todo el conjunto de actos de reflexión y formalización material que intervienen en el proceso creativo de una obra”.

El diseñador gráfico es una persona proactiva capaz de analizar y sintetizar la información de su entorno para luego transformarla en códigos y signos visuales que a su vez serán interpretados por distintas personas. El diseñador gráfico debe estar preparado y ser consciente sobre los nuevos cambios que surgen en el mundo día a día, y siempre trabajar con responsabilidad social. Es importante que se mantenga en constante actualización de sus conocimientos dado que la tecnología avanza y cambia rápidamente al igual que las tendencias en el mercado.

Diseño editorial

Es una de las grandes áreas dentro del diseño gráfico que se encarga de la maquetación, diagramación de distintos productos gráficos como son revistas, libros, suplementos, microzines, catálogos, brochures, entre otros con la finalidad de comunicar utilizando imágenes y texto. Martínez nos dice que “El diseño editorial es la conjugación de una serie de elementos que hacen al libro legible, atractivo e interesante para el lector. Estos elementos son: el ritmo, el espacio, el color, el papel, las ilustraciones, los acabados y otros.” (Martínez, 1993).

Para realizar un buen producto de diseño editorial se debe tener en cuenta a quién va dirigida la pieza gráfica, y cuál es el concepto que esta tendrá y que es lo que busca comunicar, de este modo se obtiene una estética adecuada, además se debe tener muy en cuenta el soporte a utilizar y los procesos de impresión, para Martin Venezky, “el diseño editorial es el marco en el que una historia dada es leída e interpretada. Abarca tanto la arquitectura general de la publicación (y la lógica estructural que ésta implica) como el tratamiento específico de la historia (en la medida en que puede

modificar o incluso desafiar esa misma lógica)” (Venezky citado por Zappatera, 2007). El diseño editorial puede tener diferentes enfoques desde entretener, informar, instruir, comunicar, lo que lo diferencia de otras ramas del diseño que suelen orientarse a la publicidad y el marketing.

Tipos de diseño editorial

El diseño editorial cuenta con diversos campos de acción en los que se destacan: el diseño de revistas, libros, periódicos, publicaciones online, suplementos, catálogos, fascículos, libros.

El libro

En el libro “Formato” de Harris y Ambrose (2005) se sostiene que el libro es la suma de las partes, es un modo de presentar las unidades de información y organizarlas en un solo cuerpo en cualquier orden aleatorio. La naturaleza y la cantidad de información que pueda tener un libro será el punto de partida para la elección del formato a implementar, siempre considerando los acabados que se quiera dar, si se quiere que un libro sea duradero entonces se utilizará papel de mejor calidad y tapas duras que puedan proteger las páginas de dicho libro.

Maquetación

Es la forma de distribuir diferentes elementos como texto e imágenes dentro de una página teniendo en cuenta el soporte a utilizar y el grupo objetivo al cual está dirigido. La manera en la que se realiza una maquetación puede contribuir positivamente a la pieza agregando orden, belleza o destacando cualquier información, además hace que sea fácil de leer, mientras que una maqueta mal realizada hará que el diseño pierda valor y sea poco estético. Según Ambrose y Harris (2005) el “objetivo principal de una maqueta es presentar los elementos visuales y de texto que se deben comunicar de un modo que permita al lector recibirlos con el esfuerzo mínimo”. Por otro lado Martínez dice que “Diagramar es componer una página o páginas enfrentadas. También se utilizan vocablos como Compaginación y Armada para designar esta labor

que significa organizar en un espacio (caja gráfica) los textos, las ilustraciones y los recursos gráficos en forma adecuada, funcional y estética, con el objetivo de que el lector pueda emprender fácilmente la lectura del texto.” (Martínez, 1993)

Retícula

Una retícula es un aspecto básico en el diseño editorial y su uso se vuelve fundamental al momento de diseñar, debido a que la retícula es un armazón que guía todo el diseño de una publicación como el texto, las imágenes, los titulares y cualquier otro elemento que se encuentre dentro de una página o monitor. “Una retícula proporciona una estructura para todos los elementos de diseño de una página, lo que facilita y simplifica el proceso creativo y la toma de decisiones por parte del diseñador”. (Ambrose & Harris, 2008).

La retícula es un elemento que el usuario no percibe pero que lo ayuda facilitando la lectura y la forma de manejarse dentro de una publicación, no obstante para el diseñador es una herramienta que facilita los procesos creativos y la toma de decisiones, también la utiliza para crear un orden, es por eso que una retícula se vuelve necesaria. Para Ambrose y Harris (2008) existen dos tipos de medidas que se utilizan en el diseño gráfico: las medidas absolutas y las medidas relativas, una retícula está construida a base de medidas absolutas como centímetros o pulgadas, mientras que todos los elementos que van dentro de la retícula utilizan medidas relativas porque la ubicación de estos está dada por la retícula.

Tipos de retícula

“Es el arte de combinar acertadamente los recursos gráficos que conformarán la “personalidad” y características de la obra.” (Zappaterra, 2008). Existen diversos tipos de retículas como: simétrica, asimétrica, modular, compuesta y a base de combinación de retículas. Saber cuándo utilizar cada una de ellas es importante debido a que unas funcionan mejor cuando se trabaja con texto y otras es mejor usarlas cuando se trabaja con bastantes imágenes.

Foliación o numeración

Son números que van en cada página y sirven para identificar secciones o partes específicas del libro y sirve de guía al lector. Considerar la ubicación del folio dentro del diseño puede generar un cambio significativo dentro del mismo, ya que puede volverlo dinámico o dejar que el diseño quede en reposo.

Eje

“Es la línea invisible de equilibrio o tensión en un diseño” (Abrose Y Harris, 2008). Un eje se construye a partir del centro de atención que pueda tener una página, la importancia del eje radica en que el diseñador puede controlar la línea de visión, esto crea orden en la lectura.

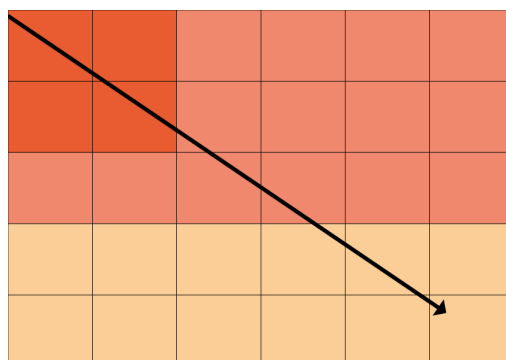
Yuxtaposición

Consiste en contrastar elementos que se encuentren uno a lado del otro, el contraste puede darse mediante la utilización del color o de las formas y resulta útil cuando se quiere expresar ideas contrarias o realizar comparaciones.

Como se lee una página

Las publicaciones mantienen en cada una de sus hojas áreas activas y pasivas, el diseñador puede y debe manejar ambas zonas para crear un impacto o hacer de un elemento algo más o menos llamativo para el usuario, se lo hace mediante el orden de los elementos dentro de la retícula. En el libro “Retículas” de Ambrose y Harris (2008) se explica que el ojo humano empieza a leer o busca información en el extremo superior izquierdo del soporte, posteriormente explora el contenido hacia abajo y en diagonal, en el siguiente gráfico las diversas tonalidades muestran en qué lugar se concentra la mayor atención.

Gráfico 1. Secuencia en la que el ojo realiza la lectura



Fuente: Ambrose y Harris. (2008). *Formato*, España. PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Tamaños de papel

Existen diversos tamaños de papel dentro del mercado y cuentan con una normativa ISO, de esta forma los diversos tamaños han sido estandarizados facilitando su uso dentro del área profesional, de la edición e impresión tanto para controlar costes y comunicar las especificaciones de un producto. En el sistema ISO los tamaños de las hojas van desde el A0 hasta el A10, siendo el primero el tamaño más grande (841 mm x 1189 mm) y el segundo el de menor tamaño (26 mm x 37 mm). El A4 se ha vuelto el tamaño más utilizado en oficinas y hogares. A continuación se detallan los diferentes formatos:

Tabla 3. Formatos de papel.

Formato	Medida en mm
A0	841 x 1189
A1	594 x 841
A2	420 x 594
A3	297 x 420
A4	210 x 297
A5	148 x 210
A6	105 x 148
A7	74 x 105
A8	52 x 74
A9	37 x 52
A10	26 x 37

Fuente: Ambrose y Harris. (2008). *Formato*, España. PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Tipos de papel

Existen diversos tipos de papel en el mercado y cada uno de ellos cumple una función específica. Elegir el tipo de papel dependerá mucho de la naturaleza de la pieza, si se utilizan ilustraciones o fotografías se necesita un papel de buena calidad que mantenga los colores originales de la imagen y haga que esta dure por mucho más tiempo, el siguiente cuadro muestra diversos tipos de papel y sus usos más comunes.

Tabla 4. Tipos de Papel, Cartulinas y usos principales.

Tipo de Papel	Características	Usos principales
Papel prensa	Papel hecho principalmente con pulpa de madera prensada mecánicamente, con una vida más corta que otros papeles, de producción económica. Es el papel más barato que puede soportar los procesos de impresión normales.	Periódicos y cómics.
Antiguo	Tiene el acabado menos elaborado que se le puede dar al papel para offset	Para dar textura a publicaciones como informes anuales
Sin pulpa	La categoría con mayores aplicaciones para imprimir y escribir, incluidas toda la papelería de oficina e impresión comercial en offset.	Papel de oficina para impresoras y fotocopiadoras.
Mecánico	Obtenido de la pulpa de la madera. Contiene lignina acidas. Apto para aplicaciones de vida corta, puesto que amarillea y se decolora.	Periódicos y guías.
Cartulina	Cartón mate.	Soporte de cubiertas
Artístico	Papel de alta calidad con una carga de yeso y caolín para obtener una buena superficie de impresión especialmente de los bitonos, en los que es importante la definición y el detalle. Tiene un gran brillo.	Impresión a color en revistas.
Satinado o	Papel barnizado con un acabado muy brillante que se le aplica durante el prensado con un tambor de metal caliente y pulido.	Impresión de color en alta calidad.
Cromo	Papel con cobertura impermeable por un lado para obtener buenos resultados de	Etiquetas, envoltorios y cubiertas.

	estampado y de barnizado	
Cartridge	Papel blanco grueso usado sobre todo para dibujos con lápiz o con tinta.	Para dar textura a publicaciones como los informes anuales.
Cartón gris	Cartón forrado o no hecho de papel reciclado.	Usado para material de embalaje
Aterciopelado	Papel con cobertura de borra, polvo de lana o de fibras vegetales usado para dar un aspecto aterciopelado o de tela.	Cubiertas decorativas

Fuente: Ambrose y Harris. (2008). *Formato*, España. PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Encuadernación

Es el proceso con el que se termina una pieza impresa como libros y revistas. Consiste en unir todas las páginas para que formen un solo cuerpo. Interpretando a Ambrose y Harris (2008) en el libro impresión y acabados, se muestra que existen diversos tipos de encuadernación y cada uno responde a una utilidad diferente, por ejemplo: una encuadernación en tapa dura protegerá las hojas y hará que la publicación tenga un mayor tiempo de vida. También depende del coste y la decoración que se quiera dar a una publicación.

Portada o cubierta

Parte esencial de una publicación, tiene la misión de causar impacto o interés en el lector ya que competirá por distinguirse de otros libros o revistas y deberá transmitir los valores asociados a estas. Existen tres tipos de portadas o cubiertas.

Portadas figurativas: son realizadas a base de fotografías o ilustraciones, son comunes en una publicación.

Portadas abstractas: se caracterizan por tener imágenes abstractas, la importancia de un titular y del logo pasan a un segundo plano ya que la visibilidad deja de ser un aspecto condicionante, se puede tener resultados muy originales.

Portadas a base de texto hoy en día son poco comunes y eso ha logrado que tengan un mayor impacto en el lector. (Ambrose y Harris, 2008).

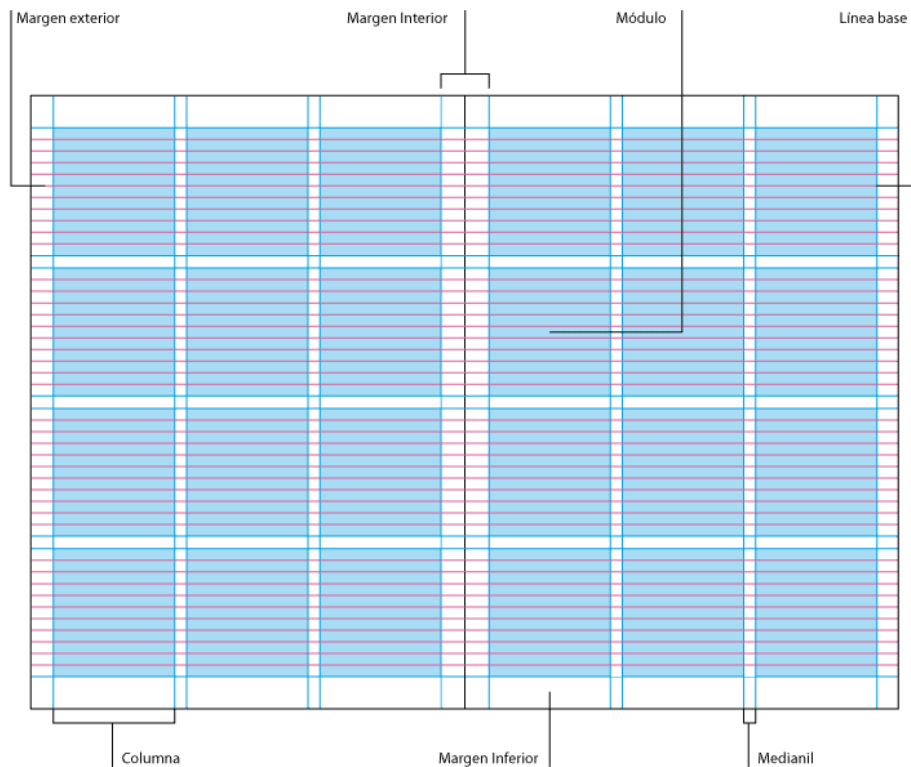
Lomo

Es la parte del libro que sujeta todas las hojas. Es importante en un libro porque cuando este está apilado el lomo se vuelve más visible que la portada.

Partes de una página

- Margen exterior
Crea un borde en la parte exterior de una publicación es recomendable que en este espacio no se utilice información importante dado que esta puede perderse en los procesos de corte.
- Medianil: es el espacio de texto que se encuentra entre columnas.
- Módulos de imagen: Son espacios en los que se sitúan elementos de ilustración o fotografías.
- Línea base: Es una guía para situar principalmente el texto y otros elementos.
- Columna: Ayuda a que el texto sea más legible y pueda ser organizado.
- Margen Interior: es el margen que se encuentra en el centro de una doble página, si el libro contiene muchas páginas los elementos que se sitúen en el margen interior podrían perderse.
- Margen inferior: es el margen situado en la parte inferior de la página.

Gráfico 2. Partes de una página.



Fuente: Ambrose y Harris. (2008). *Retículas*, España. PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Formato

El formato posee una naturaleza exclusivamente utilitaria, es por eso que muchas veces los diseñadores lo pasan por alto y no le dan mucha importancia. El formato es la presencia física de una publicación y saberlo aprovechar hará que la publicación destaque por sobre otras piezas ya que el formato genera un punto de contacto físico entre la información y el usuario y esto afecta el modo en que se recibe dicha información.

“Un soporte es cualquier material para imprimir o material sobre el que se aplica una imagen impresa” (Ambrose y Harris, 2008). Escoger el soporte con el cual se va a trabajar es un paso importante dentro del diseño gráfico y para ello hay que tener en cuenta el tipo de publicación a realizar y el grupo objetivo al cual va destinada.

Impresión

Interpretando a Ambrose y Harris la impresión consiste en impregnar tintas sobre diferentes formatos utilizando diversas técnicas. Hoy en día existe una gama extensa de técnicas de impresión que van desde serigrafía, offset, huecograbados hasta la impresión láser. El tipo de impresión que se realice dependerá de factores como costes, soporte o acabados que se busque dar a una pieza. Posteriormente a la impresión se encuentran los acabados gráficos, que son procesos que dan un toque adicional al diseño, pueden convertir una publicación ordinaria en algo más llamativo y elegante, existen diversas clases de acabados gráficos y su aplicación dependerá mucho de los costes y de lo que se busque comunicar; Ambrose Y Harris (2008) sostienen que los acabados gráficos deben considerarse en la parte de planificación del diseño y no después del proceso de impresión. Algunos tipos de acabados gráficos son: el troquelado, el relieve, el barniz, el barniz uv.

Tipografía

Ambrose y Harris (2008), en su libro “Tipografía” la definen como “Calidad o forma de letra con que está impresa una obra”. Para Tamyé Riggs es “la colección de todos los caracteres de un diseño único, sin tener en cuenta su estilo o tamaño. A menudo recibe el nombre de su diseñador. Un tipo de letra normalmente está formado por letras y cifras (caracteres alfanuméricos), signos de puntuación, los acentos y los símbolos usados comúnmente,” (Riggs, 2010).

Existen diversos tipos y cada uno de ellos puede expresar diversas sensaciones y simbolizar diferentes ideales, cada uno de ellos aporta al diseño gráfico. Es importante saber qué tipo utilizar, por ejemplo un tipo que sirva para cuerpo de texto, no tendrá el mismo impacto en un titular y viceversa. A través de la historia se han creado diferentes tipos, cada uno de ellos con una determinada función, de los cuales muchos siguen vigentes hoy en día, uno de estos tipos son las romanas.

Es recomendable que en los bloques de texto se utilicen tipos con serifias, pues estas ayudan a facilitar la lectura, mientras que una tipografía en palo seco obligaría a un mayor esfuerzo visual en la lectura de igual forma esto sucedería si se utilizaran mayúsculas.

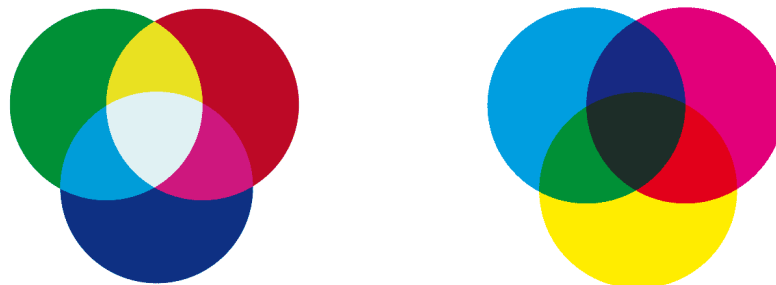
En una página el tipo que se utiliza va a influenciar en el mensaje que se pretenda transmitir, del mismo modo la alineación respecto a la página, ya que un texto alineado a la derecha no transmite lo mismo que uno centrado.

Teoría del color

El color son diferentes longitudes de onda que son percibidas por los ojos. Hoy en día es de gran importancia para el diseño gráfico, ya que el color es un elemento básico dentro de la comunicación visual, transmite diferentes ideas o sensaciones, y su significado dependerá del perceptor, de su cultura y de sus preferencias personales. Nestor Sexe (2001) en su libro *Diseño.com* sostiene que los colores proporcionan ventajas perceptivas pues estos son reconocibles con un mínimo esfuerzo sin importar las circunstancias a las que esté sometido el perceptor.

Existen dos teorías cuando se habla de color, la teoría aditiva y la teoría sustractiva. La teoría aditiva hace referencia a los colores dados por la luz. Se utiliza cuando se trabaja con monitores, proyectores, o cualquier otro dispositivo a base de luz, los colores primarios en la teoría aditiva son tres azul, verde y rojo y son mejor conocidos por sus siglas en inglés RGB (red, green, blue.). La teoría sustractiva hace referencia a todo los colores que se forman a partir de pigmentos y son colores dados por el reflejo de la luz en cualquier superficie. Los colores primarios son el cyan, magenta, y amarillo, de la mezcla de estos tres se obtiene una gama amplia de colores. Citando a Ambrose y Harris (2005) “el RGB suele usarse para la versión digital y el diseño inicial, mientras que el CMYK se utiliza para la edición impresa”.

Gráfico 3. Teoría aditiva y sustractiva.



Fuente: Krause, J. (2002). *Color Index*. China: FW PULICATIONS.
Modificado por: David Rojas

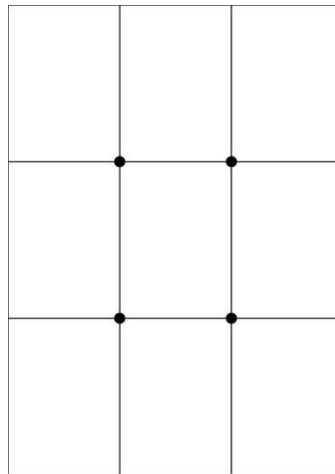
Secuencia de Fibonacci

Son proporciones que se encuentran en el mundo natural, Fibonacci fue la primera persona que trabajó con ellos mediante fórmulas matemáticas. En el libro “Retículas” de Ambrose y Harris (2008) se dice que “es una serie numérica en la que cada número es la suma de los dos precedentes”. En el diseño gráfico se utilizan las proporciones áureas para generar puntos de interés dentro de un producto gráfico y para realizar composiciones armónicas.

Regla de tercios

La regla de los tercios es aplicada en diseño editorial tanto como en fotografía. Consiste en dividir la imagen o la página en tres partes horizontales y tres verticales, esta división ayuda a crear dinamismo en la página, las intersecciones que se crean forman puntos de interés, cualquier elemento que se ubique en uno de estos cuatro puntos tiende a atraer la mirada del perceptor.

Gráfico 4. Regla de tercios.



Fuente: Ambrose y Harris. (2008). *Retículas*, España. PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Fotografía

La fotografía se ha convertido en un pilar fundamental dentro de la comunicación visual y por ende dentro del diseño gráfico. La fotografía capta la realidad. Existen fotografías que son tan impresionantes que llegan a ser icónicas dentro de la cultura moderna como es el caso de la fotografía de Albert Einstein sacando la lengua o la fotografía del che Guevara, sin duda la fotografía tiene la capacidad de captar la realidad en un momento determinado y mostrarla al mundo entero narrando diferentes historias a modo de reportajes visuales.

En la actualidad casi cualquier persona puede realizarla y esto se evidencia en las diferentes redes sociales que en su mayoría se constituyen y se basan en la publicación de fotografías por parte de los usuarios. La fotografía posee muchas aplicaciones como fotografía publicitaria, fotografía de productos, fotografía artística, periodismo fotográfico. Para realizar una buena fotografía es necesario conocer diferentes conceptos acerca de exposición, luz, velocidad de obturación y el manejo de la cámara con la cual se trabaja.

Exposición

Interpretando a Michael Freeman's (2009) en su libro la exposición perfecta nos damos cuenta que la exposición consiste en el tiempo y cantidad de luz que entran en la cámara hacia el sensor al momento de realizar una fotografía. El trabajo del fotógrafo es conseguir una buena exposición, para cada imagen que se quiera realizar, esto se lo logra utilizando los modos manuales y semiautomáticos de la cámara, cuando se utiliza el modo automático la cámara escoge los parámetros técnicos indicados para una buena exposición, no obstante no se recomienda usarlo, porque lo que la cámara considera correcto no siempre es lo mismo que lo que el fotógrafo pretende mostrar.

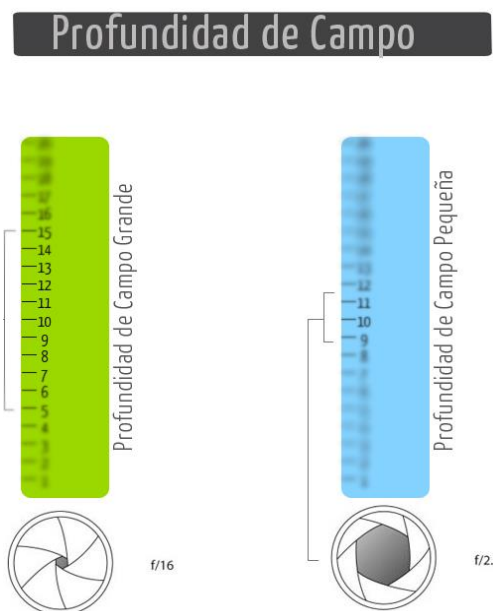
Para conseguir la exposición deseada, como se lo menciono antes, hay que controlar el tiempo y cantidad de luz. El tiempo de exposición lo da el obturador de la cámara, si se utilizan velocidades lentas y el sujeto se encuentra en movimiento la fotografía puede salir movida y con una mayor exposición, al contrario cuando se utilizan velocidades rápidas de obturación se congela el movimiento del sujeto. La cantidad de luz que entra por la cámara lo controla el diafragma. El diafragma permite graduar la

cantidad de luz que entra al sensor de la cámara, se la representa con la letra f, cuando el diafragma tiene una apertura mayor los sujetos que intervienen en una fotografía y no hayan sido enfocados lucirán borrosos, y solo el sujeto enfocado lucirá bien, esto se debe a una profundidad de campo menor dada por la apertura total del diafragma. Cuando el sujeto o la escena a ser fotografiada están con condiciones de luz poco favorables se puede aumentar el ISO de la cámara lo que permitirá captar más luz en menor tiempo sin embargo esto puede generar pequeñas distorsiones dentro de la fotografía conocidas como ruido. ISO es la “unidad de medición estándar de sensibilidad a la luz”. (Weston, 2009).

Profundidad de campo

Es la zona que enfoca la cámara, todo lo que este delante y por detrás de esta saldrá borroso. Con una apertura mayor del diafragma la profundidad de campo será menor, y con una apertura menor del diafragma la profundidad de campos será mayor.

Gráfico 5. Profundidad de campo



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

Modificado por: David Rojas

El encuadre

Como dice Michael Freeman's (2011) en su libro el ojo del fotógrafo "la fotografía se crea dentro de un contexto espacial, que es el marco del visor. Puede mantenerse sin cambios hasta la imagen final, ya sea en papel o pantalla, o se puede recortar o extender, en cualquier caso los bordes de la imagen, casi siempre son un rectángulo, ejercen una gran fuerza sobre su contenido".

Conseguir un buen encuadre en una fotografía es fundamental si se quiere captar la atención del espectador, pues el encuadre es la parte que se ve al momento de tomar una fotografía. Aquí surge una diferencia al momento de componer fotografías ya que no es igual realizar un buen encuadre en fotografía de estudio donde se tiene el tiempo adecuado para configurar luces, modelos y analizar como todos los elementos quedaran en la fotografía final.

En cambio en la fotografía social, como la realizada en este trabajo, el encuadre se vuelve dinámico pues los sujetos a fotografiar están en constante movimiento e interactúan con el visor de la cámara además de la percepción y la velocidad con la que el fotógrafo realiza su imagen, pero aun así estos resultados pueden ser modificados posteriormente en un ordenador donde se pueden re encuadrar, utilizando diferentes software de edición, hasta obtener resultados esperados.

Planos

Existen diversos planos que pueden ser utilizados dependiendo del contexto que se quiera mostrar.

Tabla 4. Planos.

Plano general	Cuerpo entero
Plano americano	Hasta las rodillas
Plano medio	Hasta la cintura
Plano medio corto	Hasta el pecho
Primer plano	Hasta los hombros
Primerísimo primer plano	Rostro
Plano detalle	Elemento específico

Fuente: Busch, D. (2008). *Fotografía Digital Réflex (SLR)*, España: PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Formatos

Existen diversos tipos de formatos digitales para almacenar imágenes en mapas de bits, cada uno de ellos con sus particularidades, dadas por la función a desempeñar por ejemplo el formato gif proporciona facilidad de uso para la web dado que guarda poca información sobre los colores de la imagen, a continuación se detallan algunos tipos de formatos utilizados en fotografía, diseño y procesos de impresión.

Tabla 5. Impresión y acabados.

Formato	Características	Uso
Tiff (tagged image file format)	No tiene pérdida de compresión, la calidad original de la imagen se conserva	Adecuado para impresión
Eps (Encapsulated postscript)	Se pueden ajustar y distorsionar y también separar el color, pero no se hace ninguna modificación del contenido	Almacena mapa de bits y vectores
Jpeg (Joint Photographic Experts Group)	Imágenes comprimidas pero con pérdida de información	Impresión y visualización en pantalla
Raw	Formato sin pérdida de información, permite una edición óptima de las imágenes.	Revelado fotográfico digital

Fuente: Ambrose y Harris. (2008). *Formato*, España. PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Cultura

Hablar de cultura significa hablar de todos los hábitos que el hombre ha generado dentro de una sociedad. A lo largo de la historia se han generado innumerables definiciones para cultura. Taylor sostiene que cultura es: "aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias. El arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad." (Taylor, s/f). Es decir cultura es el actuar el pensar, las tradiciones y costumbres que tiene cada grupo social y las diferentes actividades que realizan incluyendo los artefactos y materiales que manipulan. Para Marzal (1997) "Cada cultura es un todo integrado que tiene su propia configuración. Así cada individuo de esta configuración cultural tiene las características de esa cultura y se comporta de acuerdo con ese modelo."

Culturas precolombinas

Culturas precolombinas o culturas prehispánicas son términos que se utilizan para referirse a todos los pueblos que habitaron América antes de la llegada de Colón. Dentro del Ecuador las culturas precolombinas se desarrollaron en la Costa, Sierra y Oriente.

La cultura inca fue un pueblo precolombino que ocupó gran parte del territorio de América del sur. A este gran imperio se conoció como Tahuantinsuyo y contó con una gran organización política, militar y religiosa. Realizaron grandes edificaciones, trabajaron metalurgia con gran precisión. El reinado inca terminó con la llegada de los españoles.

La cultura cañari es una de las culturas ancestrales más antiguas que posee el Ecuador ya que data "del periodo formativo tardío con 2000 años a.C. de antigüedad como lo demuestran las primeras evidencias culturales encontradas" (Garzón, 2012) Además de su antigüedad, esta cultura tuvo grandes conocimientos en distintas áreas como la matemática, astronomía, medicina. Durante la conquista inca el pueblo cañari fue el único pueblo que no pudo ser dominado por el poderío inca y se convirtieron en aliados, aquí los incas asimilaban mucho de la cultura cañari, al punto de respetar sus edificaciones y construir junto con estas, como es el caso único de Ingapirca

Las ruinas de Ingapirca, localizadas en la provincia del Cañar, son una construcción precolombina que en sus inicios fue de origen cañari, que sirvió como centro administrativo y religioso, que posteriormente por la importancia astronómica del lugar, fue adoptada por los incas quienes construyeron sobre este sitio un templo al sol.

El Inti raymi fiesta que se realiza cada 21 de junio en el solsticio de verano en honor al sol, en la que se agradece a la pacha mama y al taita inti por la abundante cosecha. En esta celebración se reúnen los diferentes pueblos indígenas y celebran con rituales, música, danzas y alimentos. Para los incas en esta fecha era el inicio de un nuevo año.

CAPITULO II

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL DE INGAPIRCA

Análisis externo

Las ruinas de Ingapirca son el complejo arqueológico más grande e importante que posee el Ecuador, mismo lugar donde habita la cultura Cañari la cual ha existido por más de 2000 años; este lugar no posee material con características técnicas que lo muestre mediante la fotografía, como si se lo ha realizado en diferentes lugares del Ecuador, donde abunda material de este tipo, que muestra a detalle varios aspectos de los mismos; las islas Galápagos, el Yasuní e inclusive el complejo arqueológico de Tulipe son una muestra de ello.

Análisis Interno

En el complejo arqueológico de Ingapirca existen varias publicaciones que muestran y promocionan el sitio, sin embargo, estas publicaciones son material de carácter promocional como trípticos y dípticos, que son un soporte de corta duración, los cuales no alcanzan a mostrar con detalle las características del lugar y mucho menos con un enfoque cultural a través del diseño gráfico y la fotografía. También existe material académico orientado a la arqueología que se ha ido renovando con cada nuevo descubrimiento. Se ha dejado de lado la elaboración de un libro técnicamente estructurado que muestre las manifestaciones culturales cañaris. y las ruinas de Ingapirca.

REFERENCIA ESTADÍSTICA

Se trabajó con una selección aleatoria de personas que viven en la ciudad de Quito comprendidas entre 35 a 69 años, grupo que está más interesado por un turismo cultural. Según el censo poblacional de 2010 el número de personas de la ciudad de Quito, comprendido entre 35 a 69 años de edad es de 816. 379 ¹

¹ Ecuador. Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2010). Resultados del Censo 2010 de población y vivienda en el Ecuador - Fascículo Provincial Pichincha. Recuperado de: http://www.inec.gob.ec/cpv/descargables/fasciculos_provinciales/pichincha.pdf

Una vez establecido el valor de N se pudo trabajar con la siguiente fórmula para obtener el tamaño de la muestra la cual es representada por n

n= Muestra

p= variable positiva

q= variable negativa

E= máximo error admisible

K= constante

N= Población

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

$$n = \frac{204094,75}{(816378)(0,04081633)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{204094,75}{(816378)(0,00166597) + 0,25}$$

$$n = \frac{204094,75}{1360,313307}$$

$$n = 150,0351051$$

$$n = 150$$

Se tiene que el número necesario de encuestas a implementar es de 150, estas encuestas fueron realizadas a personas en el rango de edad previamente establecido que es de 35 a 69 años de edad, sin importar sexo, ingresos económicos o lugar de residencia, es decir todos los parámetros que pueda haber para la selección de la muestra fueron realizados de forma aleatoria.

PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para la obtención de información se utilizaron diversos métodos, como la entrevista, y la encuesta, con sus respectivos instrumentos, lo que permitió tener un mejor panorama para el diagnóstico del problema y de sus posibles soluciones.

Entrevista

Para tener otra visión acerca del tema se realizaron entrevistas abiertas de carácter temático a diferentes individuos de diferentes profesiones, pero cercanos a la realidad de Ingapirca y así se conoció su punto de vista acerca del tema así como sus posibles soluciones.

Encuesta

La técnica de la encuesta permitió recopilar información acerca del grupo objetivo y de la temática, a través de la aplicación de un cuestionario (Ver anexos), el cual consta de diez preguntas orientadas a conocer sobre las preferencias de las personas al momento de viajar, su conocimiento sobre Ingapirca, si la han visitado alguna vez y sobre el medio por el cual les gustaría obtener algún tipo de información acerca del lugar.

PLANES DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Se realizó entrevistas a cuatro personas con criterios y ocupaciones diferentes, relacionadas con el turismo y la cultura; estas personas fueron seleccionadas por la importancia de sus cargos, la cercanía a la realidad diaria de la provincia del Cañar y el conocimiento que poseen sobre culturas ancestrales de la región.

En primera instancia se mantuvo un dialogo con el Sr. Xavier Chicaiza quien trabaja en el Ministerio de Cultura y ocupa el cargo de Coordinador de Turismo Cultural. El mismo que supo recomendar que el trabajo o el producto que se realice no tenga una visión comercial o de promoción de atractivos turísticos, sino más bien tenga un enfoque hacia la cultura del pueblo Cañari, de sus costumbres, tradiciones, gastronomía, fiestas y rituales. También sostuvo que productos culturales de esta naturaleza son muy escasos.

Posteriormente en la primera salida de campo a Ingapirca se entrevistó al catedrático miembro de la asociación de historiadores ecuatorianos Dr. Mario Garzón, quien tiene numerosas publicaciones sobre culturas precolombinas con un interés particular en el caso Cañari. Compartió mucho acerca de la historia del pueblo Cañari desde sus mitos de creación pasando por la llegada y mestizaje con el pueblo Inca hasta la actualidad de las comunidades Cañaris, información muy útil para contextualizar el problema, a su vez también dijo que en sus múltiples viajes por América no ha visto una estructura similar a la de Ingapirca, que no es un castillo como lo describieron los cronistas europeos sino más bien un lugar ritual de mestizaje de dos culturas precolombinas la Cañari y la Inca, esto lo transforma en un lugar interesante y único. También expresó que los ecuatorianos no tienen una identidad que los defina y para que esto ocurra es necesario conocer la historia y la riqueza cultural de cada una de las regiones del Ecuador ya que en palabras del Dr. Garzón “primero hay que conocerse, respetarse, quererse y así tener una identidad como pueblo ecuatoriano”.

También se entrevistó al Ing. Remigio Ortiz encargado del departamento turístico del Cañar. El mismo que sostuvo que el Cañar posee atractivos de carácter cultural, desde diferentes expresiones como la música, la danza de la población indígena y mestiza de la zona, gastronomía, así como sus lugares arqueológicos, también recalcó que la provincia del cañar es conocida como capital arqueológica y cultural del Ecuador.

Y por último se entrevistó al señor Fausto Tanizac guía turístico del complejo arqueológico de Ingapirca, quien aportó con explicaciones acerca de la historia de las ruinas de Ingapirca. También manifestó que hace falta promocionar más el lugar y hacerlo a través de diferentes medios.

Una vez realizadas las encuestas se procedió a tabular las mismas y obtener porcentajes al igual que cuadros estadísticos de cada una de las preguntas realizadas, posteriormente se realizó un análisis e interpretación de las mismas.

Resultados de encuestas aplicadas a ciudadanos de Quito

Pregunta 1 ¿Cuándo viaja que busca?

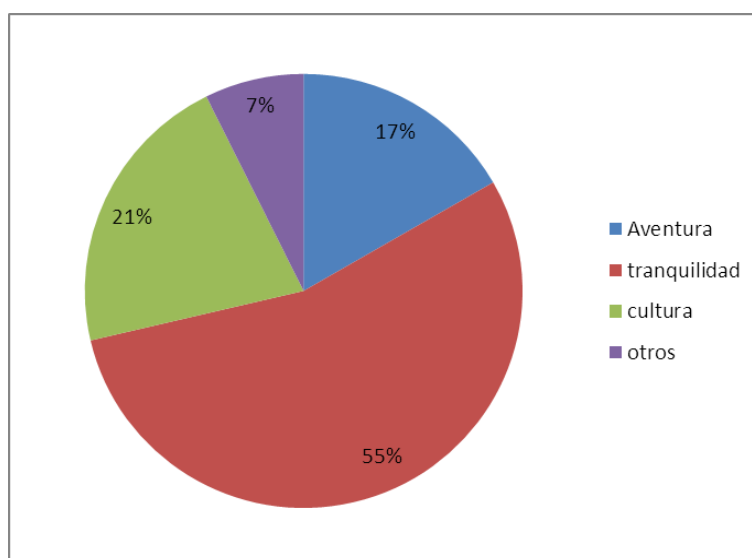
Tabla 6.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Aventura	25	17
2	Tranquilidad	82	55
3	Cultura	32	21
4	Otros	11	7
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Preferencias al viajar con relación a las actividades.

Elaboración: David Rojas

Gráfico 6.



Fuente: Tabla 6

Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

Los resultados que se muestran indican que el 55% de la población encuestada al momento de viajar prefiere ir a lugares tranquilos, el 21% prefiere un turismo cultural dejando a la aventura con el 17% como la última opción por parte de la población encuestada, lo cual confirma los criterios acerca de la selección del grupo objetivo.

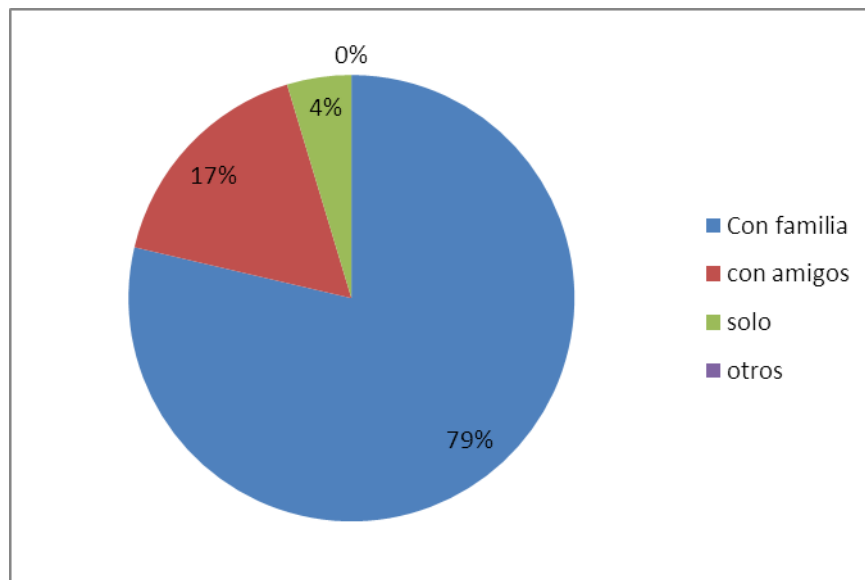
Pregunta 2 ¿Cuando viaja le gusta ir?

Tabla 7.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Con familia	118	79
2	Con amigos	25	17
3	Solo	7	4
4	Otros	0	0
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Preferencias al viajar con relación a la compañía.
Elaboración: David Rojas

Gráfico 7.



Fuente: Tabla 7
Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

El 79% de la población cuando viaja lo hace con familia mientras que el 25% viaja con amigos y solo el 7% viaja solo, por lo que se puede apreciar, los destinos familiares son los preferidos al momento de viajar por este grupo de personas.

Pregunta 3 ¿Qué regiones de Ecuador prefiere visitar al viajar?

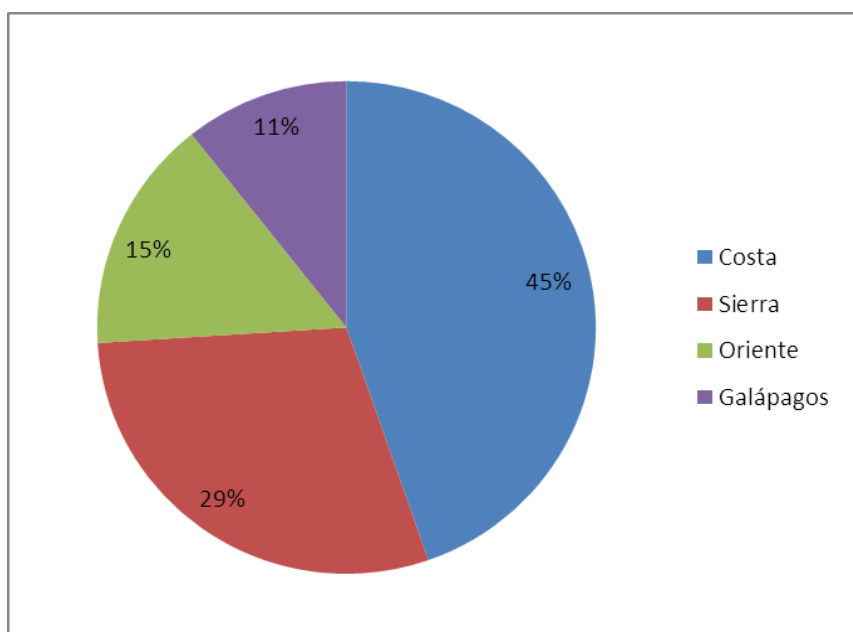
Tabla 8.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Costa	67	45
2	Sierra	44	29
3	Oriente	23	15
4	Galápagos	16	11
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Regiones que prefiere visitar.

Elaboración: David Rojas

Gráfico 8.



Fuente: Tabla 8

Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el destino favorito para viajar de las personas de Quito es la costa con el 45%, la sierra obtiene un 29 % siendo la segunda región preferida al viajar mientras que el oriente y las islas Galápagos no son los destinos más apetecidos por los quiteños ya que tienen el 15% y el 11% respectivamente.

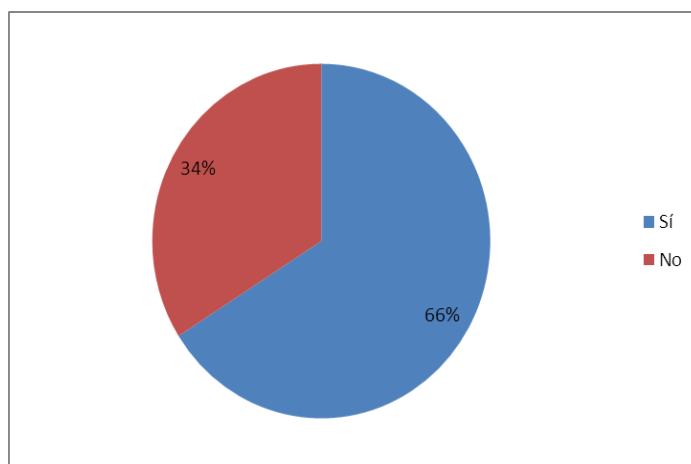
Pregunta 4 ¿Sabe que son las ruinas de Ingapirca?

Tabla 9.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	99	66
2	No	51	34
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Conocimiento sobre Ingapirca
Elaboración: David Rojas

Gráfico 9.



Fuente: Tabla 9
Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

El 34% de las personas encuestadas no posee ningún tipo de conocimiento acerca de las ruinas de Ingapirca, a pesar de ser el complejo arqueológico más importante del Ecuador. Mientras el 66% de la población encuestada si posee algún tipo de conocimiento sobre el lugar mencionado.

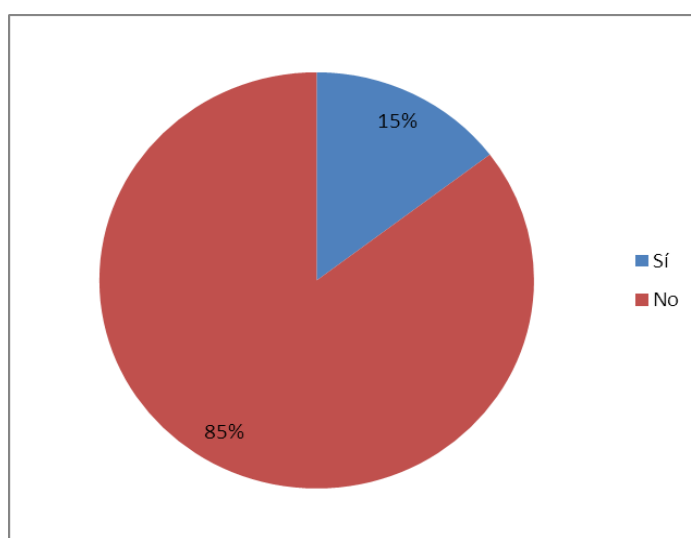
Pregunta 5 ¿Ha visitado las ruinas de Ingapirca?

Tabla 10.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	22	15
2	No	128	85
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Visita a Ingapirca
Elaboración: David Rojas

Gráfico 10.



Fuente: Tabla 10
Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

A pesar que en la pregunta anterior se muestra que el 66 % de las personas posee algún conocimiento sobre Ingapirca y el 34% manifestó no conocer nada acerca del lugar. En la pregunta actual Solo el 15 % de la población encuestada ha visitado el lugar. Esto evidencia que la mayor parte de la población es decir el 85% de las personas no conoce El Complejo Arqueológico de Ingapirca y la cultura que ahí se manifiesta. Estos resultados hacen evidente la falta de material informativo acerca del lugar.

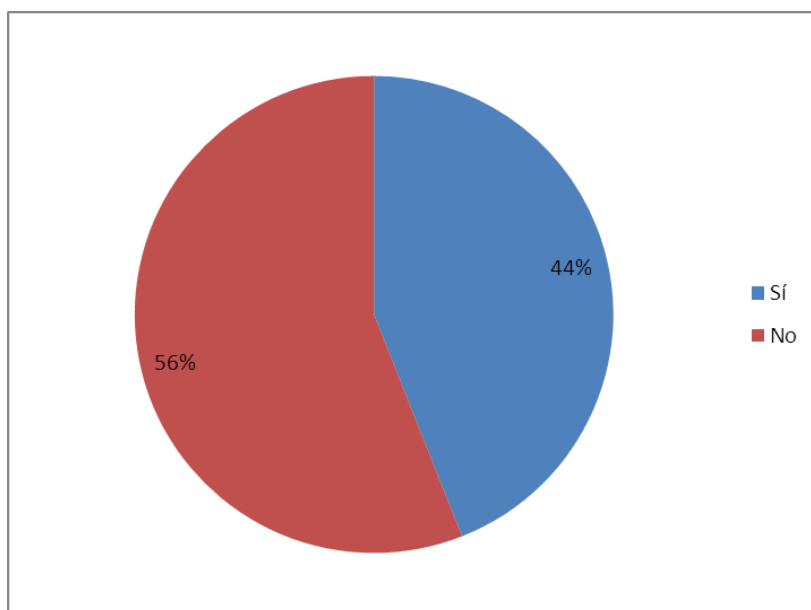
Pregunta 6 ¿Considera que las ruinas de Inga Pirca es uno de principales atractivos turísticos del ecuador?

Tabla 11.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	66	44
2	No	84	56
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Ingapirca como atractivo turístico.
Elaboración: David Rojas

Gráfico 11.



Fuente: Tabla 11
Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

El 44% de las personas considera a Ingapirca como uno de los principales atractivos turísticos del Ecuador mientras que el 56% de la población encuestada considera que el complejo arqueológico de Ingapirca no es uno de los principales atractivos turísticos del Ecuador. Fruto del desconocimiento que las personas tienen y de la poca importancia que se le ha dado al lugar, Ingapirca no es considerado como uno de los principales atractivos turísticos del Ecuador, a pesar de ser las ruinas arqueológicas más grandes que posee el país. Destinos similares son conocidos y visitados por personas de todas partes del mundo un ejemplo de esto es Machu Pichu en Perú.

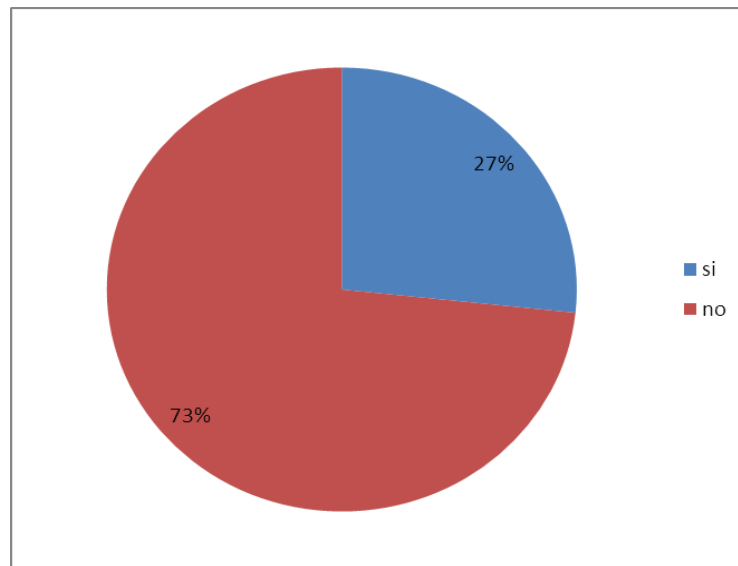
Pregunta 7 ¿Ha visto publicidad sobre las ruinas de Ingapirca?

Tabla 12.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	40	27
2	No	110	73
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Publicidad sobre Ingapirca.
Elaboración: David Rojas

Gráfico 12.



Fuente: Tabla 12
Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que el 73 % de la población no ha estado expuesto a ningún tipo de publicidad o promoción del lugar y solo un 27% si estuvo expuesto a algún tipo de promoción sobre el lugar en diferentes medios. Esto evidencia que los medios de comunicación masiva por los cuales se ha promocionado o mostrado el lugar no han sido suficientes o los canales no han sido los adecuados.

Pregunta 8 Si la respuesta fue positiva: ¿En que medio la ha visto?

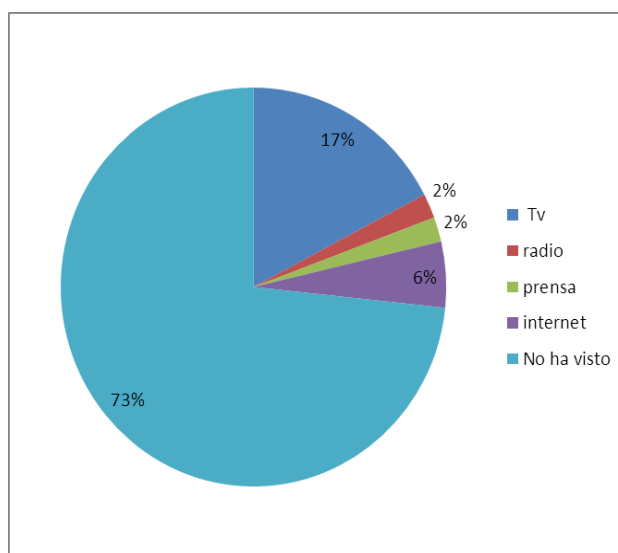
Tabla 13.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Tv	26	17
2	Radio	3	2
3	Prensa	3	2
4	Internet	8	6
5	No ha visto	110	73
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Medio de publicidad sobre Ingapirca.

Elaboración: David Rojas

Gráfico 13.



Fuente: Tabla 13

Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

De las personas que han visto algún tipo de información acerca de Ingapirca en los diferentes medios de comunicación que en su totalidad son el 27% de los encuestados, el 17% lo ha hecho a través de la televisión y no precisamente en una publicidad sino en un programa del Sr Freddy Ehlers. El 6% de las personas que han visto información sobre Ingapirca lo ha hecho a través del internet, mientras que radio y prensa han sido los medios donde la gente menos se ha informado acerca de Ingapirca. El 73% de las personas no ha visto ningún tipo de información acerca de Ingapirca.

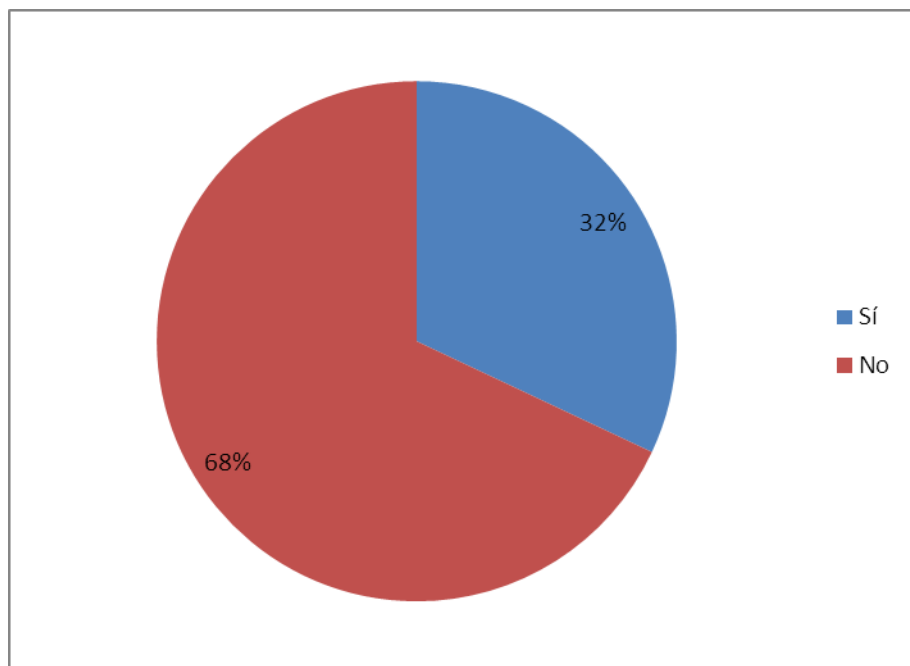
Pregunta 9 ¿Sabía usted que Ingapirca es el mayor centro arqueológico del Ecuador?

Tabla 14.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	48	32
2	No	102	68
	TOTAL	150	100.00

Fuente: Ingapirca, mayor centro arqueológico
Elaboración: David Rojas.

Gráfico 14.



Fuente: Tabla 14
Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

Esta pregunta deja ver que el desconocimiento del lugar es evidente, demostrando que la mayor parte de la población es decir el 68% no conoce sobre la historia ancestral del país y del legado que las culturas precolombinas han dejado ni de la importancia que estas poseen.

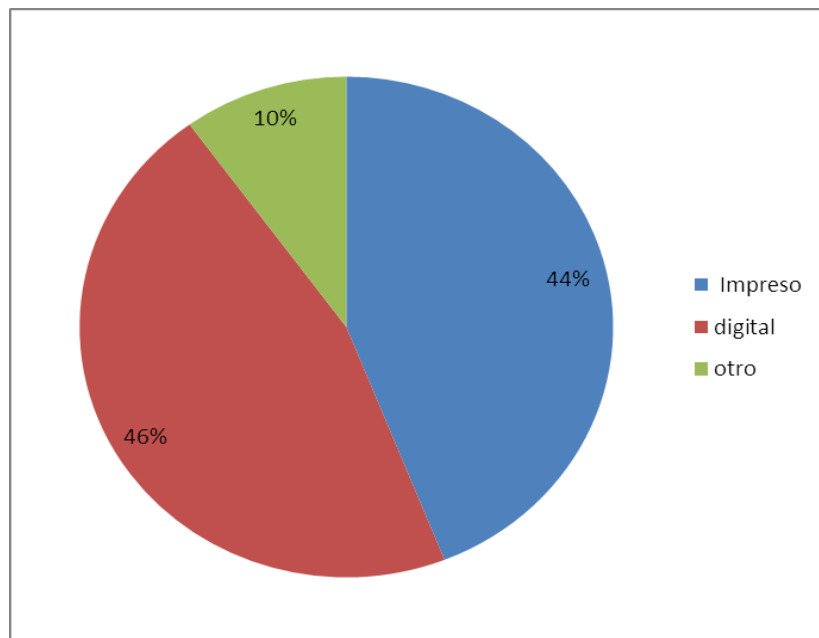
Pregunta 10. Si existiera un producto cultural sobre las ruinas de Ingapirca y las comunidades a su alrededor ¿a través de que medio preferiría verlo?

Tabla 15.

N°	CRITERIO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Impreso	66	44
2	Digital	69	46
3	Otro	15	10
TOTAL		150	100.00

Fuente: Preferencias de soporte.
Elaboración: David Rojas

Gráfico 15.



Fuente: Tabla 15
Elaboración: David Rojas.

Análisis e interpretación

La población se encuentra dividida en la forma en la que desea acceder a un producto cultural. el 46% prefiere un medio digital, por motivos de accesibilidad o debido al auge que tiene; mientras que el 44% prefiere un medio impreso porque lo consideran de fácil acceso y manejabilidad, lo que no ocurre con un soporte digital ya que muchos de los encuestados manifestaron que no tienen acceso a las nuevas tecnologías o no las saben utilizar, y solo el 10% de los encuestados sugirió otro soporte para recibir información, todos ellos coincidieron que el mejor medio sería a través de la televisión.

De los resultados obtenidos en las encuestas, se demuestra que existe un desconocimiento considerable por parte de la población referente a Ingapirca, lo que evidencia la necesidad de contar con un libro fotográfico sobre Ingapirca y la cultura cañari.

La mayor parte de la población no conoce el Complejo Arqueológico de Ingapirca y de las personas que tienen algún tipo de conocimiento del lugar en cuestión, solo una mínima parte, es decir el 15% de los encuestados lo ha visitado. Una de las causas para que esto ocurra se debe a la poca difusión y al escaso material informativo que ha tenido el Complejo Arqueológico de Ingapirca en los diferentes medios de comunicación. Según los resultado de la encuesta prácticamente no ha habido ningún tipo de difusión salvo por un programa de televisión realizado por el Sr. Freddy Ehlers ya que todas las personas que manifestaron haber visto información sobre Ingapirca en televisión, al momento de preguntarles en que canal lo hicieron todas manifestaron que fue en un programa del Sr Ehlers.

Teniendo en cuenta las salidas de campo, los resultados de las encuestas, la información obtenida a través de entrevistas a expertos, búsquedas bibliográficas y las necesidades del grupo objetivo, se determinó que la mejor forma para cumplir con los objetivos del presente trabajo es a través de la realización de un libro fotográfico que muestre El Complejo Arqueológico de Ingapirca y las diferentes manifestaciones culturales alrededor de este. Un libro es un soporte que perdura a través del tiempo, de fácil acceso y es fácil de manejar para cualquier persona.

CAPITULO III

ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

En la actualidad existen varios medios por los que se puede llegar a transmitir un mensaje o una idea, no obstante la imagen es y seguirá siendo uno de los medio más directos y con gran pregnancia para hacerlo, no solo por la rapidez con la cual el cerebro interpreta una imagen sino también por el nivel de difusión que puede llegar a alcanzar. La fotografía es la herramienta que permite inmortalizar instantes para que puedan ser apreciados por todas la personas y a su vez estas puedan conocer una realidad o un contexto ajeno al suyo.

Teniendo en cuenta la importancia actual que posee la imagen se decidió trabajar con el contexto de Ingapirca porque es el complejo arqueológico más importante que posee el Ecuador, y un material gráfico con características que hagan hincapié en mostrar su cultura y tradición ha sido escaso tal como se lo ha explicado en capítulos anteriores.

Con los resultados que se han obtenido de las encuestas es evidente que Ingapirca no es conocida por la ciudadanía y ésta necesita un medio por el cual mostrar su cultura y darse conocer en diferentes espacios, inclusive captar la atención del perceptor a tal punto que este se sienta atraído a conocerla.

Se ha considerado al libro como la mejor alternativa para desarrollar este proyecto debido a los resultados obtenidos de las encuestas, donde se muestra que el libro es una de las mejores alternativas para mostrar información debido a su accesibilidad y facilidad para manejarlo. Este formato se diferencia de los medios digitales ya que puede ser percibido no solo por la vista sino también por otros sentidos como el tacto y el olfato.

Metodología de diseño

Para la realización de un producto gráfico es necesario contar con una metodología propia del diseño gráfico, que ayude a resolver problemas y particularidades específicos en el campo del diseño. De esta manera se utilizó la metodología propuesta en el libro de Ambrose y Harris “Metodología del diseño” (2008) la cual consta de siete etapas que van desde la definición del problema hasta la validación del mismo.

Gráfico 16. Fases de la metodología.



Fuente: Ambrose y Harris. (2008). *Metodología del diseño*, España. PARRAMON.
Modificado por: David Rojas

Al principio de este proyecto de titulación de grado se realizó una investigación para contextualizar, definir y justificar el problema. Al ya poseer esta información, la definición del problema es clara, no existe un soporte enfocado a mostrar por medio del uso de la fotografía la riqueza del pueblo Cañari y del complejo arqueológico de Ingapirca, lugar donde habitaron; teniendo en cuenta la importancia que posee la imagen en el mundo actual, lo que se busca conseguir es que a través de un libro fotográfico se muestre las diferentes manifestaciones culturales del pueblo Cañari y al Complejo arqueológico de Ingapirca.

Con la información obtenida en la investigación se procede a la creación de un brief para tener claro los parámetros bajo los cuales se va a desarrollar el libro fotográfico, respondiendo las siguientes preguntas.

¿A quién está dirigido el producto a realizar?

El libro fotográfico está dirigido al público en general con un énfasis especial en personas de 35 a 69 sin importar condiciones demográficas y socioeconómicas.

¿Qué soporte se utilizará?

Con los resultados obtenidos de la investigación se ha determinado que el mejor soporte para este tipo de proyecto es el de un libro fotográfico, gracias su manejabilidad y facilidad de acceso.

¿Dónde se utilizará el diseño a implementar?

El producto final será distribuido en librerías, agencias de turismo, entidades públicas, e internet, también podrá ser utilizado en instituciones educativas.

¿Porque es necesaria esta solución de diseño?

No existe un soporte enfocado a mostrar por medio del uso de la fotografía la riqueza del pueblo Cañari y del complejo arqueológico de Ingapirca, lugar donde habitaron; teniendo en cuenta la importancia que posee la imagen en el mundo actual.

La creación de un producto de comunicación visual mostrará a la ciudadanía el complejo arqueológico de Ingapirca y las diferentes manifestaciones culturales por parte del pueblo Cañari, lo que podría generar interés por la rica herencia cultural que posee el Ecuador, podría incentivar el turismo cultural en la zona; también podrá ser utilizado como material de consulta para la población o material de consulta bibliográfica para estudiantes de colegio al igual que estudiantes universitarios, además servirá como un registro histórico del lugar y su cultura.

En la segunda etapa de la metodología, que consiste en investigar el problema en este, caso sobre la creación de un libro fotográfico sobre Ingapirca, se obtuvo información la cual se conceptualizó para posteriormente dar una solución adecuada y satisfactoria. Esta información fue adquirida a través de investigaciones primarias como entrevistas a expertos, además de salidas de campo, encuestas e investigaciones secundarias como búsquedas bibliográficas y por internet, además en las salidas de campo realizadas a Ingapirca en la provincia de El Cañar se obtuvo un banco de imágenes compuesto por más de 3000 fotografías, en las que se buscó capturar diferentes momentos que muestren al complejo arqueológico de Ingapirca, la cultura del pueblo Cañari y los paisajes a su alrededor, que sean de interés para el receptor.

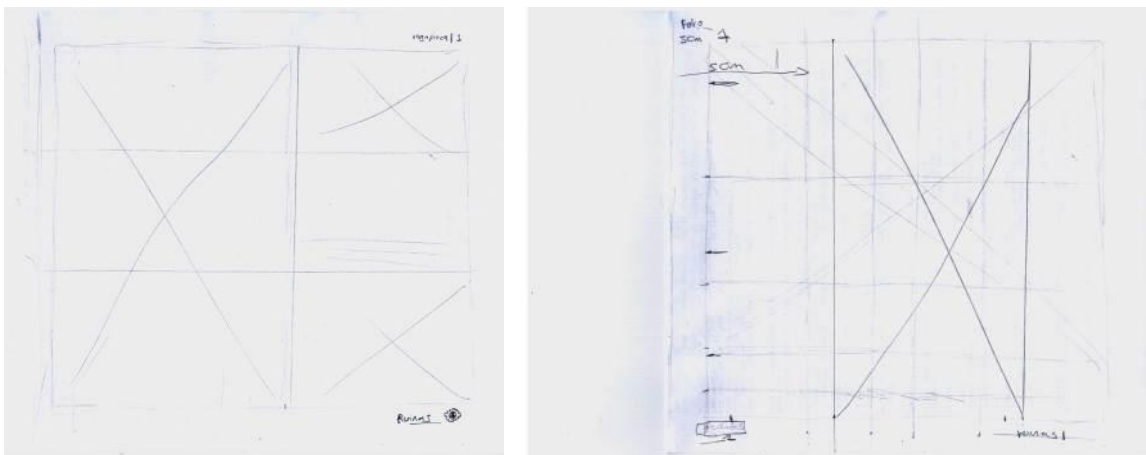
En esta misma etapa se visitaron diferentes librerías de la ciudad de Quito, como Mr. books y librería Española, con el fin de investigar diferentes publicaciones de libros fotográficos que existen en el mercado y poder realizar un análisis de los mismos, de lo cual se concluye que la mayor parte de libros fotográficos sobre Ecuador, se enfocan en mostrar la región del Oriente, más concretamente el Yasuní; también abarcan temáticas relacionadas con los volcanes, Islas Galápagos, la ciudad de Quito y de Cuenca; otros libros en cambio poseen un enfoque general del país y muestran un poco de cada región, pero ninguno de estos muestra específicamente la cultura de los pueblos ancestrales del Ecuador como lo es la etnia cañari, las ruinas de Ingapirca o sobre celebraciones ecuatorianas. También se observó factores como el formato de cada libro, calidad del papel, diagramación y diseño. Este tipo de información resulta útil, porque al conocer los diferentes libros que existen en el mercado, hará que el libro

fotográfico a realizar pueda diferenciarse de estos de una manera positiva en diferentes aspectos como diseño, calidad de la imagen, diagramación y tamaño del formato.

En la tercera etapa denominada de ideación se trabajaron los criterios gráficos que fueron aplicados en el libro fotográfico. Se procedió a utilizar como método creativo la realización de diferentes esbozos y bocetos a partir de información previamente obtenida con el fin de determinar cuáles serían las mejores opciones de diagramación, así como de los diferentes elementos que son parte del diseño.

Durante este proceso se fueron desarrollando varias ideas respecto a la diagramación a utilizar en el libro, por ejemplo si se va a usar una diagramación en paspartú o una diagramación asimétrica, estas opciones fueron trabajadas a mano con el fin de tener una idea clara de lo que se va a realizar, priorizando cubrir las necesidades del receptor, con criterios de legibilidad, de ritmo, zonas de interés o zonas áureas, pero sobretodo se buscó resaltar las diferentes fotografías haciendo que estas ocupen un tamaño considerable dentro del diseño y minimizando cualquier elemento grafico que pueda servir como un distractor visual, es decir ubicar solo los elementos necesarios dentro de cada página.

Gráfico 17. Bocetos, diagramación a mano.



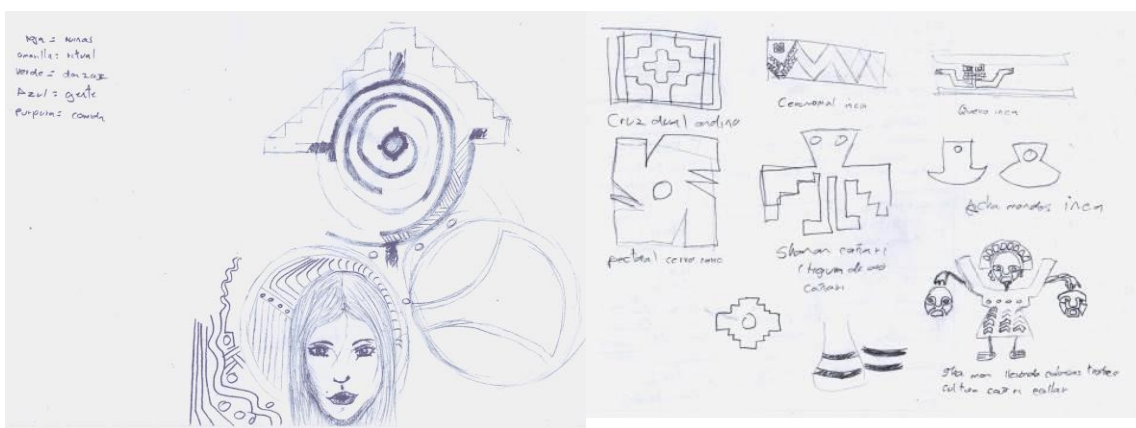
Elaborado por: David Rojas

También se realizaron bocetos sobre diversos aspectos que las fotografías tomadas muestran, estos aspectos son: las ruinas, la celebración del inti raymi, la comida, las danzas, la música y la vida cotidiana del pueblo Cañari, estos bocetos fueron

realizados basados en la gráfica andina, para generar elementos que aporten con una identidad propia a la publicación, que transmitan los ideales ancestrales pertenecientes a esta cultura, pero que también cumplan una función dentro del libro como bien puede ser el diseño para folios, identificador para la publicación, cornisas, fondos; se usó como referencia diferentes elementos que se hallan en vasijas, orfebrería, tejidos, grabados y diferentes elementos culturales del pueblo cañari.

En esta misma etapa se definieron las diferentes secciones implementadas en el libro con el fin de lograr una mejor distribución de la información, dinamismo y una secuencialidad con respecto a los contenidos; la primera de estas secciones hace referencia a las ruinas, la segunda al ritual, la tercera a la música y los bailes, la cuarta a la comida y la quinta a la vida cotidiana de la etnia cañar. Cada una de estas secciones muestra fotografías correspondientes a cada tema.

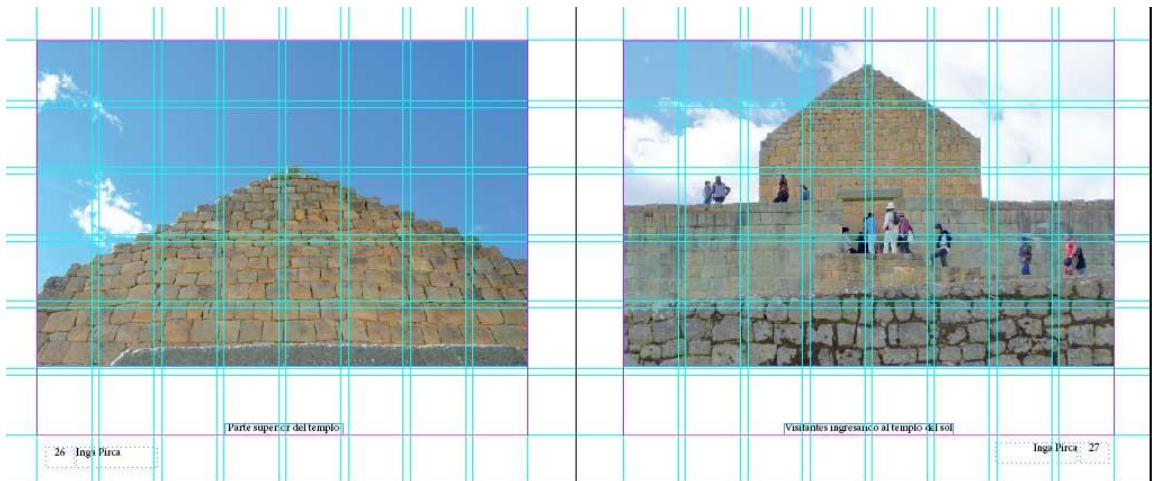
Gráfico 18. Bocetos, elementos andinos y cañari.



Elaborado por: David Rojas

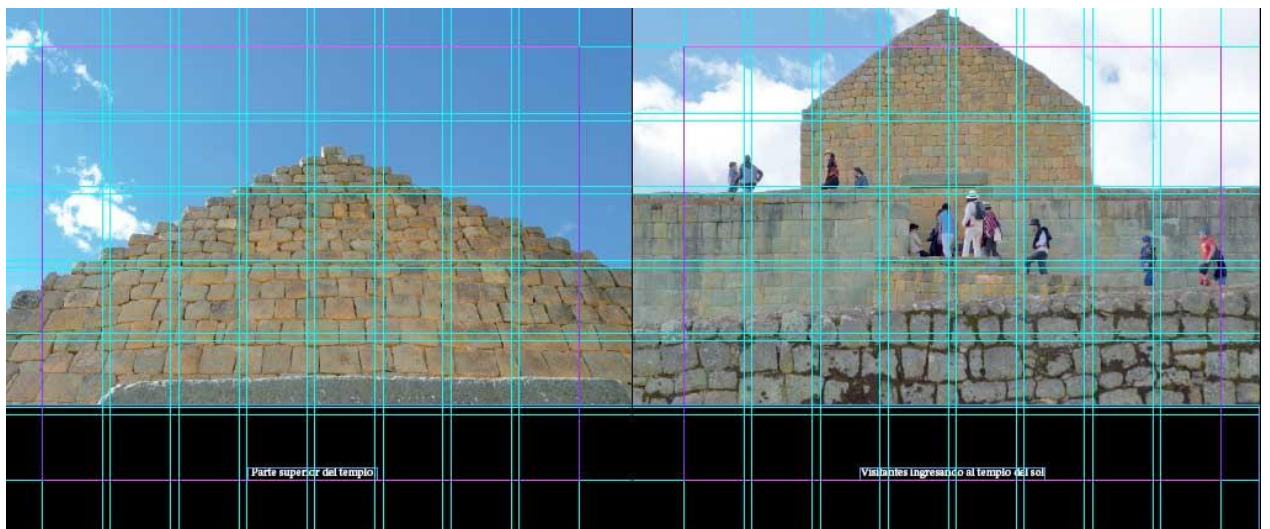
En la cuarta fase de la metodología que consiste en el desarrollo de prototipos, se realizaron propuestas digitales de diagramación y maquetación del producto sustentado en normas de diseño editorial, además de la construcción de elementos diferenciadores para la publicación como identificadores, iconos para cada sección, diseños modulares, al igual que símbolos para el diseño de los folios.

Gráfico 19. Retícula modular fondo blanco.



Elaborado por: David Rojas

Gráfico 20. Retícula modular fondo negro.



Elaborado por: David Rojas

De esta forma se pudo definir y corregir factores tanto funcionales como visuales, donde se determinaron varios aspectos a implementarse como: tipo y tamaño de letra, diseño de iconos, diseño de folios, cromática, tamaño de márgenes, diagramación.

Se definió el contenido de las secciones del libro: La sección ruinas posee información acerca del complejo arqueológico de Ingapirca, aquí se muestran fotografías de cada uno de los sitios arqueológicos que posee el complejo. En la sección ritual se pueden observar diferentes momentos en la realización de un ritual de agradecimiento, donde

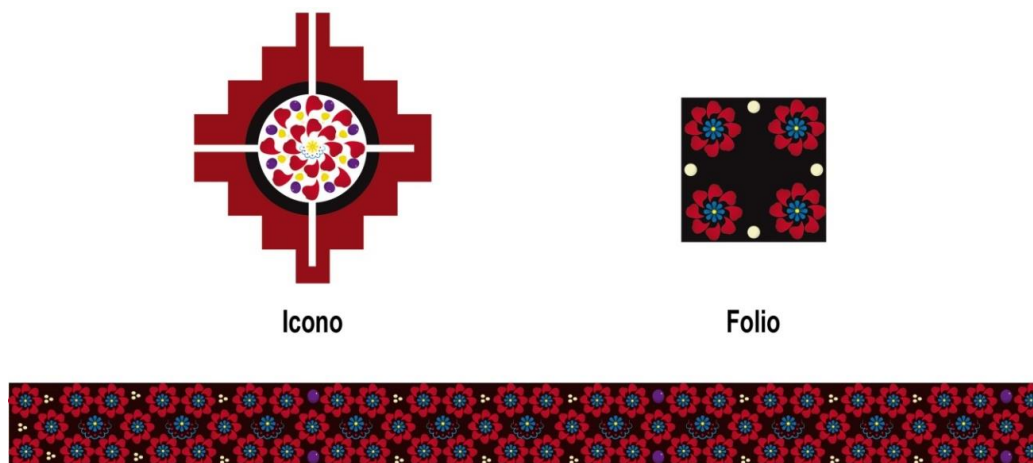
se agradece al taita inti y a la pacha mama. En la sección de danzas y bailes se presenta grupos de diversas regiones del Ecuador realizando danzas folclóricas, además de la participación de grupos provenientes de México y Bolivia mostrando el folclore de su país. Para la sección de la comida se puede apreciar los diferentes platos típicos de la región, así como el ritual de la Pampa mesa donde se comparte con los miembros de diferentes comunidades. En voces e imágenes se muestran diferentes momentos dentro de la cotidianidad del pueblo cañari de igual manera diferentes postales captadas durante la celebración del inti raymi. Cada una de estas secciones posee un icono, folio y un diseño modular propio, aportando identidad a la publicación. A continuación se muestran elementos que forman parte de cada una de las secciones.

Gráfico 21. Sección Ruinas.



Elaborado por: David Rojas

Gráfico 22. Sección Ritual.



Elaborado por: David Rojas

Gráfico 23. Sección Danzas y bailes.



Icono



Folio



Elaborado por: David Rojas

Gráfico 24. Sección La comida



Icono

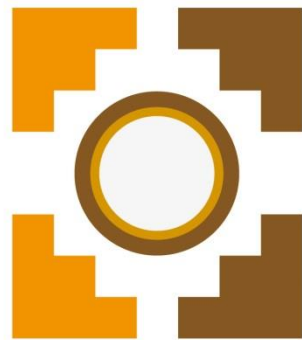


Folio



Elaborado por: David Rojas

Gráfico 25. Sección Voces e imágenes.



Icono



Folio



Elaborado por: David Rojas

Tipografía: para una selección tipográfica adecuada se pensó en la función que ésta va a tener dentro del libro priorizando sencillez y legibilidad. Para el cuerpo de texto se utilizó la tipografía Minion pro, pues es un tipo de letra que por su estructura y construcción facilita la lectura, ésta irá en un tamaño de 11pt. Para los titulares se utilizó la tipografía Franklin gothic demi por su sencillez e impacto visual.

Gráfico 26. Tipografía.

Cuerpo de texto : Minion Pro Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & / () = ? ;

Titulares: Franklin Gothic Demi

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

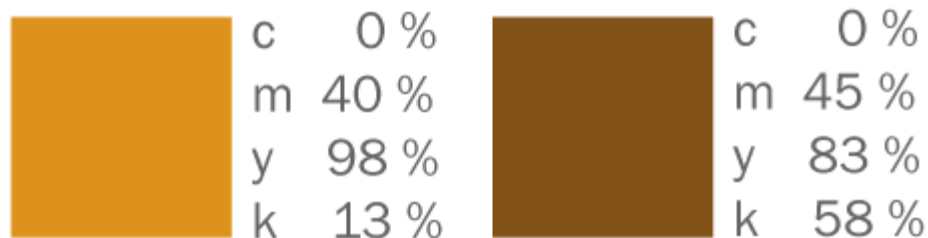
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! " # \$ % & / () = ? ;

Elaborado por: David Rojas

Cromática: los colores principales implementados en el libro fotográfico son colores marrones que representan la arqueóloga del lugar, acompañados por un color amarillo el cual representa al sol.

Gráfico 27. Cromática.



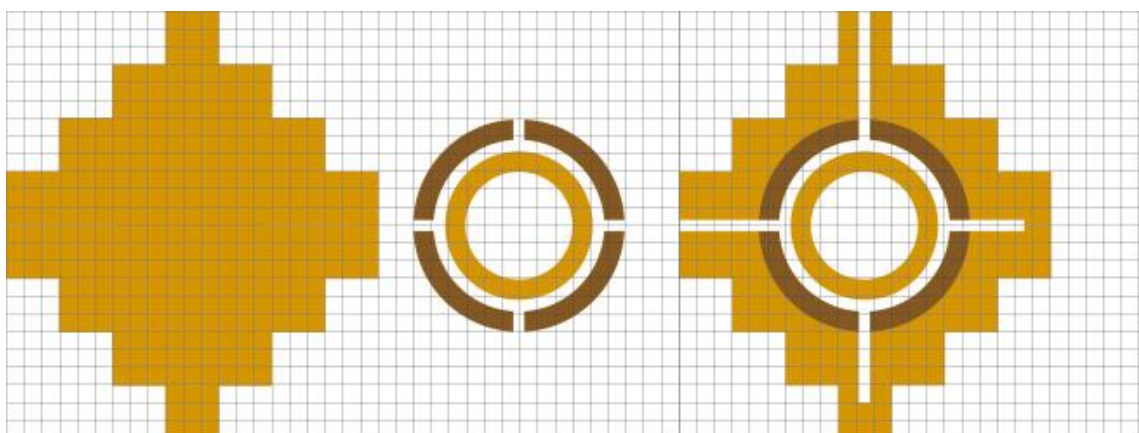
Elaborado por: David Rojas

Identificador: para su diseño al igual que los iconos de las secciones, se ha tomado como referencia la chakana, que fue la base para el conocimiento astronómico, matemático y científico de la región andina.

El proceso de creación del identificador comenzó tomando como base la figura de la chakana, en la cual se sobreponen tres círculos de diferente tamaño alineados con ésta, estos círculos representan al sol, los diferentes ciclos del tiempo andino y a la integración comunitaria.

De estos círculos parten cuatro líneas en diferentes direcciones lo que representa los puntos cardinales norte, sur, este, oeste, y los elementos aire, fuego, agua y tierra.

Gráfico 28. Creación del identificador.



Elaborado por: David Rojas

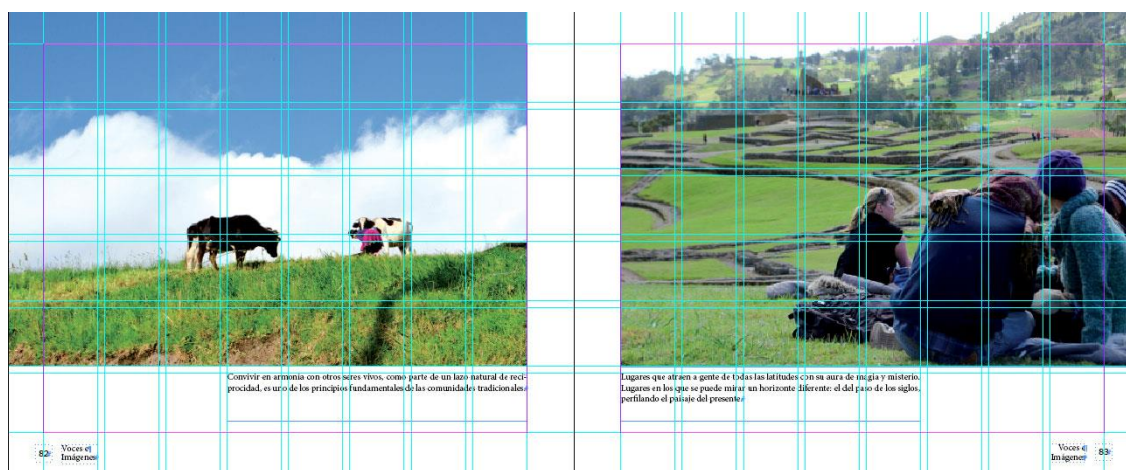
La cromática utilizada en este identificador hace referencia a las edificaciones de los pueblos ancestrales de la región, la forma de la chakana se asemeja a uno de los elementos más identificables de Ingapirca: el templo del sol, representarlo es uno de los objetivos del identificador.

La quinta etapa consiste en seleccionar una de las posibles soluciones de diseño planteadas para su desarrollo. Aquí se concretó el formato, la maquetación a utilizar, al igual que todos los elementos que forman parte del diseño final.

El formato que tendrá el libro es de 21 x 24. Este formato se lo escogió por ser un tamaño práctico para un libro fotográfico, cómodo para los lectores, la versatilidad a la hora de diagramar y mostrar distintas fotografías, sean estas horizontales o verticales, además de ser un tamaño que optimiza el uso del papel, ya que es un tamaño basado en el tamaño a4, en el pliego en el que va a ser impreso entran 16 páginas lo que genera un desperdicio mínimo de papel.

Se ha seleccionado una maquetación modular compuesta por ocho columnas y seis filas lo que permite tener variedad al momento de diagramar. El fondo que se utilizó, en primera instancia iba a ser de color negro, pero debido a que este color de fondo obliga al lector a un mayor esfuerzo visual; además de oscurecer las fotografías, volvía muy pesado y recargado al libro, es por eso que se replanteó el diseño, a partir de las observaciones dadas por los expertos consultados en la validación del producto, por lo cual se aplicó con un color blanco para el fondo; este color aporta simplicidad a la vez que resalta cada una de las fotografías y los diferentes elementos que componen cada página. Los folios se ubicaron al borde externo de la publicación para una mejor visualización de estos por parte del perceptor, las páginas fueron realizadas con una diagramación simétrica lo cual genera que la composición adquiera dinamismo. Los márgenes poseen diferentes tamaños, el margen superior es de 1.5 cm, inferior de 2 cm, interior de 2 cm y el exterior de 1.5 cm. Los márgenes superiores y exteriores son aprovechados con la utilización de fotografías logrando que estas adquieran un mayor tamaño e importancia.

Gráfico 29. Maqueta final.



Elaborado por: David Rojas

Las páginas de los capítulos se han estructurado para que generen una ruptura visual, pues estas contienen un icono en gran tamaño y un diseño modular. En esta página se ha incluido una descripción de la temática del capítulo, además de estar acompañada de elementos visuales que aportan con identidad a la publicación.

Gráfico 30. Secciones.



Elaborado por: David Rojas

La versatilidad de la maqueta permite realizar diferentes tipos de diagramación para páginas donde se muestra más información. En este caso se ha dispuesto una fotografía con orientación vertical, acompañada por dos fotografías de menor tamaño con su respectiva información, con la utilización de una diagramación simétrica.

Gráfico 31. Página simétrica.



Elaborado por: David Rojas

La portada y contraportada tendrán pastas duras con laminado mate, lo que hará que el libro adquiera una mayor presencia y elegancia. El diseño de la portada muestra diferentes tópicos que son parte del libro: fotografías de diferentes temas, un gráfico modular, además del identificador que es acompañado por el nombre de la publicación, el cual es Ingapirca voces e imágenes, en la contraportada va una descripción.

Gráfico 32. Portada y contraportada.



Elaborado por: David Rojas

En esta fase también se seleccionaron las fotografías que forman parte del libro, éstas se eligieron de un banco de imágenes con más de 3000 fotografías realizado en las diferentes salidas de campo a Ingapirca, las mismas que fueron tomadas aplicando diferentes técnicas y criterios fotográficos.

La sexta fase de la metodología consiste en la implementación del producto, es aquí donde el diseño se lleva a imprenta para obtener un producto final. La impresión se la realizó sobre papel constallation snow de 200 gr. Este papel fue seleccionado por su durabilidad y por la textura que posee. En este punto también se determinaron diferentes elementos en acabados, como la implementación de guardas en papel dorado.

Gráfico 33. Producto final.



Elaborado por: David Rojas

La última etapa de la metodología consiste en validar el producto a través del criterio de expertos y profesionales en el área del diseño gráfico y la fotografía.

VALIDACIÓN

El Objetivo para la validación del producto es; conocer los criterios de expertos para mejorar la calidad del producto final, corregir posibles errores de diseño, diagramación e información. Con estos criterios también se busca conocer la viabilidad del producto y si este cumple con los objetivos planteados.

Los expertos que participaron en la validación de este proyecto fueron seleccionados por ser expertos en diferentes áreas como diseño gráfico y fotografía además de su importancia, su gran recorrido profesional y por sus logros alcanzados tanto a nivel nacional como internacional al igual que su aporte en cada una de sus áreas de estudio.

Perfil profesional de los expertos

Marianita Lozada

Ingeniera en diseño gráfico empresarial, con una maestría en DIRCOM por la Universidad de las Américas y Universidad de Jaume España, Actualmente trabaja en la Fundación museos de la ciudad Quito, ocupando el cargo de jefe de comunicación y responsable de planificación. Ha sido docente universitaria por varios años, además de haber formado parte de distintos proyectos de diseño gráfico y comunicación visual. Ha sido Jurado Ad Honorem en premio del Distrito Metropolitano de Quito a las mejores obras publicadas 2011 y 2012 en la categoría ilustración infantil “Darío Guevara Mayorga”. Ha escrito artículos para revistas especializadas como “Camper, identidad total” en la Revista académico-científica de innovación y desarrollo del Diseño en el ámbito hispano / italiano / portugués DDISEÑO, Número 11, Año V, abril de 2012.

Miguel Montalvo

Experto en fotografía y producción audio visual graduado en la universidad San Francisco de Quito, ha sido director de fotografía en importantes producciones audiovisuales entre las que destacan el programa “Nuestra voz “transmitido por Ecuador TV, director de fotografía para el canal alemán ZDF, ganador como director del festival contra de la contaminación, actualmente dirige su propia productora y es profesor universitario.

Pablo Iturralde

Diseñador gráfico ecuatoriano con estudios en Quito (Instituto latinoamericano de diseño) y Montreal, (Institute de creation Artistique et de Recherche en Infographie, ICARI) Ha trabajado como director del estudio *Ánima* en Quito y Guayaquil desde 1996, ha sido profesor de diseño en varias universidades del Ecuador y ha ofrecido talleres prácticos en Ecuador, México, República Dominicana, y Francia.

Su trabajo ha sido internacionalmente reconocido en varias ocasiones por las bienales de México, Madrid, Bolivia y Ecuador, le Fete du Graphisme de París, el XXI Festival del nuevo cine latinoamericano de la Habana, los catálogos *Expressions* de Francia, entre muchas otras.

Entre sus proyectos ha privilegiado las aplicaciones sociales y utilitarias entre las más importantes se encuentra la recuperación visual del centro histórico de Quito, la creación de la imagen de la ciudad de Quito, así como la del aeropuerto internacional de Quito UIO. Ha creado más de 500 logotipos y sistemas de identidad visual para diferentes empresas.

Ha realizado varias publicaciones como el libro *Duales y recíprocos*, *ciudad 25* y la revista *retrovisor*.

Prescillia Ostaiza

Diseñadora gráfica francesa, ha trabajado en varios estudios de diseño en Francia ocupando el puesto de directora de arte, además posee su propio estudio de diseño *Adesign* en Francia. En Ecuador ha trabajado para *Yaku* museo del agua y actualmente es directora de arte en *Ánima*. Toda su formación académica la ha realizado en Francia, posee un diploma DSAA del INTUI – LAB de París.

Diseño del instrumento de validación

Escala valorativa

Se ha realizado una matriz de validación para conocer diferentes aspectos del libro fotográfico con la siguiente escala valorativa compuesta de tres partes: muy adecuado, adecuado y poco adecuado, además de una casilla adicional de observaciones donde los expertos han puesto su opinión respecto a cada uno de los indicadores y del producto en general. (Ver anexo 2)

A continuación se presentan los indicadores que forman parte de la matriz de valoración.

- **Diagramación.** Es un indicador importante para un libro pues la diagramación permite ubicar los diferentes elementos que conforman el libro, (textos, imágenes, ect.), de forma adecuada dentro de un espacio determinado.
- **Información** Lo que se busca conocer es si la información que muestra el libro es adecuada y de interés para el perceptor.
- **Fotografía.** Al ser un libro fotográfico uno de los elementos principales es la fotografía, aquí los expertos validaran las imágenes escogidas para el libro fotográfico considerándolas adecuadas o no para su publicación.
- **Diseño.** En este indicador los expertos darán su opinión acerca del diseño del libro fotográfico, examinando cada uno de los elementos y teorías aplicadas para su construcción.
- **Aplicabilidad** Una vez que los expertos han estudiado el producto, consideraran si este es adecuado para ser publicado y si su elaboración es viable.

Resumen de resultados y análisis

Cada uno de los expertos llenó la matriz de validación y dio sus observaciones y opiniones sobre el producto (ver anexo 3). Estas observaciones fueron analizadas y aplicadas para mejorar el producto final. A continuación se presenta un cuadro de resumen de resultados.

Tabla 16. Análisis validación

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
Diagramación	2	2		<ul style="list-style-type: none">- Simplificar elementos.- Impresión.- Interlineados.- Utilizar una tipografía simple y utilizar un tamaño más pequeño
Contenido	3	1		<ul style="list-style-type: none">- Muy positivo para conocer la cultura del Ecuador.- Perfecto.- Dar secuencialidad a los contenidos.- Muy interesante.
Fotografía	4			<ul style="list-style-type: none">- Correcto.- Bien escogidas.- Mantener unidad técnica- Buena calidad
Diseño	2	2		<ul style="list-style-type: none">- Usar fondo blanco.- Correcto.- No usar adornos.- Resaltar fotografías con fondo blanco
Aplicabilidad	2	2		<ul style="list-style-type: none">- Es viable una vez hechas las correcciones.- Impresión.- Viable después de los correctivos.

Elaborado por: David Rojas

En el indicador de diagramación dos de los expertos lo calificaron como muy adecuado y los otros dos lo calificaron de adecuado, sugiriendo revisar el tipo de letra para el cuerpo de texto al igual que corregir tamaños y revisar los espaciados para la diagramación.

El indicador de contenido ha sido calificado de muy adecuado por tres de los expertos, un experto lo calificó de adecuado, las observaciones realizadas fueron las siguientes:

Muy positivo para conocer la cultura del Ecuador, Perfecto, Dar secuencialidad a los contenidos, Muy interesante.

El indicador de fotografía ha sido considerado como muy adecuado por parte de todos los expertos, dejando la siguiente observación: mantener unidad técnica en las fotografías.

El indicador de diseño ha sido calificado de muy adecuado por dos expertos, los otros dos expertos lo han calificado como adecuado dejando las siguientes observaciones: usar fondo blanco, no usar adornos.

El indicador de aplicabilidad ha sido considerado de muy adecuado por dos expertos, los otros dos lo han considerado como adecuado, dejando las siguientes observaciones: el producto realizado es viable una vez aplicados los correctivos señalados, tener cuidado con los procesos de impresión.

Estas observaciones han sido analizadas y correctamente aplicadas en el producto.

CONCLUSIONES

- Se fundamentó teóricamente la realización de un libro fotográfico investigando en fuentes primarias y secundarias de manera satisfactoria.
- Lo que permitió realizar un adecuado diagnóstico del problema fueron las encuestas realizadas a la población seleccionada de la ciudad de Quito y las entrevistas realizadas a expertos cercanos al contexto de Ingapirca y su gente, donde además se vio reflejada la necesidad de realizar un libro fotográfico que muestre las diferentes manifestaciones culturales en Ingapirca.
- Aplicando teorías, conceptos y metodologías relacionadas con el diseño gráfico y la fotografía se realizó un producto gráfico visual que cumpla con las características adecuadas para dar solución al problema, mostrando de forma eficiente, dentro de un soporte previamente determinado, las ruinas de Ingapirca y las diferentes manifestaciones culturales alrededor de estas.
- Para validar el producto fue de suma importancia la selección de expertos de renombre, pues estos al contar con una amplia experiencia y gran recorrido profesional, aportaron con diferentes criterios, los cuales ayudaron enriquecer la versión final del producto.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que una vez que se ha planteado el tema y se ha comenzado a trabajar lo primero que se debe realizar es una entrevista o sostener un dialogo con expertos en la materia, ya que son cercanos al problema a solucionar, estos poseen un enfoque acertado sobre las necesidades y posibles soluciones que se puedan dar. Si este dialogo con expertos se lo hiciera avanzada la investigación, probablemente haya que replantearse algunos puntos.
- Se podrían crear publicaciones enfocadas a distintos lugares y culturas del Ecuador y así mostrar la riqueza cultural y natural que guarda el país en cada una de estas.

BIBLIOGRAFÍA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *Imagen*, España. PARRAMON.
- _____ (2008). *Metodología del Diseño*, España. PARRAMON.
- _____ (2008). *Color*, España. PARRAMON.
- _____ (2007). *Tipografía*, Singapur: PARRAMON.
- _____ (2008). *Impresión y Acabados*, España. PARRAMON.
- _____ (2008). *Layout*, España. PARRAMON.
- _____ (2008). *Retículas*, España. PARRAMON.
- _____ (2008). *Formato*, España. PARRAMON.
- _____ (2003). *The fundaments of creative design*, Suiza. AVA.
- Bonnici., & Proud,L. (2000). *Diseño con fotografías*, México. MCGRAW-HILL.
- Busch, D. (2008). *Fotografía Digital Réflex (SLR)*, España: PARRAMON.
- Chávez, N. (1997). *Diseño y Comunicaciones*, Argentina: PAIDOS.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*, Bolivia: EDITORIAL DESIGN.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente Comunicaciones de masa y cambio social*, Argentina: INFINITO.
- Freeman. M. (2009). *The perfect exposure*. China: FOCAL PRESS.
- Freeman. M. (2011). *El ojo del fotógrafo*. España: BLUME.
- Garzón, M. (2012) *Cañaris*. Ecuador: GRÁFICAS HERNÁNDEZ.
- Guerrero, P. (2004). *Usurpación simbólica, identidad y poder*. Ecuador: ABYA-YALA.
- Krause, J. (2002). *Color Index*. China: FW PULICATIONS.
- _____ (2002). *Color Index 2*. China: FW PULICATIONS.
- Martínez, N. (1992). *Serie profesional del libro y la edición*, CERLALC.
- Marzal, M. (1997). *Historia de la Antropología*. Ecuador: IMPRESIONES DIGITALES DOCU TECH.

- Mogrovejo & Iturralde, P. (2004) *Duales y recíprocos*. Ecuador: IMPRENTA MARISCAL
- Phillips, B. (1990). *Historia del diseño gráfico*. España.
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*, Venezuela: PANAPO.
- Tamye, R. (2010) *Tipos tipografías clásicas para el diseño gráfico contemporáneo*. España: PARRAMÓN.
- Weston, C. (2009). *Exposición*, Singapur: BLUME
- _____ (2011). *La cámara digital réflex monocular*, España: BLUME
- Sexe, N. (2001) *Diseño.com*, Argentina: PAIDOS.
- TYLOR, E. (1975). *La ciencia de la cultura*, España: ANAGRAMA.
- Zappaterra, Y. (2007). *Diseño editorial periódicos y revistas*, España: GUSTAVO GILL.
- Zorrilla, S. (1997). *Metodología de la Investigación*, México: MC GRAW-HILL.

Fuentes de Internet

- Censo 2010 de población y vivienda en el Ecuador, consultado el 05/01/2013, en: http://www.inec.gob.ec/cpv/descargables/fasciculos_provinciales/pichincha.pdf
- Dr. Holguer Jara Chavez, consultado el 10/12/2012 en: <http://ingapirca.free.fr/>
- Consultado el 20/07/2013 en: <http://desdelaventanadegrass.blogspot.com/2013/01/el-retrato-definicion-y-tipos-de-planos.html>
- Ministerio de patrimonio y cultura, consultado el 08/05/2013 en: <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/tag/ingapirca/>
- Dr. Lamberto Vera Vélez, Consultado el 20/08/2013 en: <http://www.ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/investigacion-cualitativa.html>
- Ministerio de patrimonio y cultura, consultado el 10/02/2013 en: <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/canar-capital-arqueologica-y-cultural-del-ecuador/>
- Municipio del cañar, consultado el 10/02/2013 en: <http://www.canar.gob.ec/gadcanar/index.php/2-uncategorised/38-complejoingapirca>

ANEXOS

Anexo 1

Modelo de encuesta

Género _____

Edad _____

Lugar de origen _____

1.- ¿Cuándo viaja que busca?

Aventura

tranquilidad

cultura

otros

2.- ¿Cuando viaja le gusta ir?

Con familia

con amigos

solo

3.- ¿Qué regiones de Ecuador prefiere visitar al viajar?

Costa

Sierra

Oriente

Galápagos

4.- ¿Sabe que son las ruinas de Inga Pirca? Si la respuesta fue negativa pase a la pregunta 10.

Sí

No

5.- ¿Ha visitado las ruinas de Inga Pirca?

Sí

No

6.- ¿Considera que las ruinas de Inga Pirca es uno de principales atractivos turísticos del Ecuador?

Sí

No

7.- ¿Ha visto publicidad sobre las ruinas de Inga Pirca?

Sí

No

8.- Si la respuesta fue positiva en que medio la ha visto:

Tv radio prensa internet

9.- ¿sabía usted que Inga Pirca es el mayor centro arqueológico del Ecuador

Sí No

10.- Si existiera un producto cultural sobre las ruinas de Inga Pirca y las comunidades a su alrededor ¿a través de que medio preferiría verlo?

Impreso digital otro _____

¿Por qué? _____

Fecha _____

lugar _____

Anexo 2

Matriz de validación

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
DIAGRAMACIÓN				
CONTENIDO				
FOTOGRAFÍA				
DISEÑO				
APLICABILIDAD				

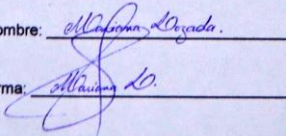
Anexo 3.

Matriz de validación llenada por expertos

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
DIAGRAMACIÓN	✓			Revisar interlineados en los textos.
CONTENIDO		✓		Dar secuencia a los contenidos.
FOTOGRAFÍA	✓			Mantener unidad técnica en las fotografías.
DISEÑO	✓			
APLICABILIDAD	✓			

Nombre: María Dorada

Firma: 

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
DIAGRAMACIÓN	X			impresión
CONTENIDO	X			perfecto
FOTOGRAFÍA	X			bien escogidas
DISEÑO	X			correcto
APLICABILIDAD	X			impresiones

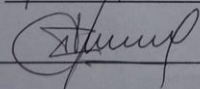
Nombre: Jr. Miguel Mantala G.

Firma: 

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
DIAGRAMACIÓN		✓		Simplificar.
CONTENIDO	✓			Muy positivo para conocer la cultura inca del Ecuador.
FOTOGRAFÍA	✓			—
DISEÑO		✓		Simplificar y no usar adornos. y fondo blanco.
APLICABILIDAD		✓		Es viable, una vez hechos los conectivos

Nombre: PABLO ITURRALDE M.

Firma: 

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INDICADORES	MUY		POCO	OBSERVACIONES
	ADECUADO	ADECUADO	ADECUADO	
DIAGRAMACIÓN		✓		Simplificar, darle más espacio al texto, y usar una tipografía más sencilla y un tamaño más pequeño
CONTENIDO	✓			muy interesante
FOTOGRAFÍA	✓			muy buena calidad
DISEÑO		✓		resaltar las fotografías usando fondo blanco y no negro lo que apaga un poco los colores.
APLICABILIDAD		✓		viable, después los cambios

Nombre: Prescilla OSTAIZA

Firma: 

Anexo 4.

Aprobación tutor



DTTG-IFT-001

INFORME FINAL DE TUTORÍA

Taller de Titulación de Grado

TTG No.		Fecha (dd/mm/aaaa)	12/12/2013
Nombres/ Tutor	MBA. Pablo Vélez Ibarra, Ing.D.G.		
Nombres/Estudiante	Bryan David Rojas Acevedo	No. Cédula de ID	171830914-7
Carrera	Diseño	Modalidad	Presencial
TEMA/ Idea Propuesta	DISEÑO DE UN PRODUCTO GRÁFICO QUE MUESTRA LAS DIFERENTES MANIFESTACIONES CULTURALES EN INGA PIRCA.		

Señor Ph.D.
Coordinador de los Trabajos de Titulación de Grado (TTG)
Presente

De mis consideraciones:

A través de este medio informo y certifico que el Señor estudiante antes mencionado, ha realizado su trabajo de titulación cumpliendo con:

1. El desarrollo del proceso en forma disciplinada y continua.
2. El tema que fue aprobado en el anteproyecto, sin haberlo modificado.
3. La estructura de un documento en base a normas metodológicas científicas.
4. El respeto a la propiedad intelectual en todos los entornos del documento en base a las normas APA.
5. La no existencia de plagio en ninguno de los puntos del documento, habiendo sido verificado al menos con www.duplichecker.com, www.plagium.com, <http://www.justball.com/cs/plagiarism-checker>
6. Que la problemática definida es coherente con el tema, con los objetivos y con la propuesta de solución planteada.
7. La investigación teórica, conceptual y de factibilidad es conducente a una aplicación y ejecución favorable de la idea.
8. Los objetivos planteados se han cumplido a cabalidad con el desarrollo de la propuesta.
9. Las conclusiones y recomendaciones formuladas responden al cumplimiento de los objetivos, al proceso aplicado y desarrollado, a las experiencias vividas y al conocimiento adquirido con el proyecto.
10. El documento en su formato y estructura cumple con los requisitos definidos por la UISRAEL.

EVALUACIÓN DE LA TUTORÍA (CALIFICACIÓN/10)	9.0/10
--	--------


Es todo cuanto puedo informar de esta tutoría,
Atentamente,

Tutor:

PD: En caso de que el estudiante no cumplió con la entrega del documento: En la calificación colocar S/N, firmar el documento y adjuntar un informe detallado del porqué no pudo realizarlo

Anexo 5.

Aprobación lector


UNIVERSIDAD ISRAEL
 "Responsabilidad con pensamiento positivo"

PT-06-R1-2013

Informe del Lector

QUITO 28-08-2014

TEMA	DISEÑO DE UN PRODUCTO GRÁFICO VISUAL QUE MUESTRE LAS DIFERENTES EXPRESIONES CULTURALES DESARROLLADAS EN INGAPIRCA		
AUTOR	BRYAN ROJAS		
TUTOR	PABLO VÉLEZ IBARRA, MBA.		
LECTOR	FRANKLIN URQUIZO PONCE, MG.		
CARRERA / PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO		

MATRIZ DE REVISIÓN Y EVALUACIÓN

No.	CRITERIOS	CATEGORÍAS			OBSERVACIONES
		MS	S	PS	
NORMAS BÁSICAS DE PRESENTACIÓN					
1	Portada		X		
2	Cumplimiento de las normas establecidas para la presentación		X		
INTRODUCCIÓN					
3	Correspondencia de la contextualización y antecedentes con el tema que se aborda		X		
4	Presentación y argumentación del problema		X		
5	Vinculación de los objetivos con la idea a defender y de esta con el problema a resolver		X		
PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO					
6	Pertinencia de la propuesta con la solución del problema		X		
7	Rigor científico de la investigación realizada		X		
8	Novedad y/o aporte en la investigación		X		
9	Aplicabilidad de la propuesta		X		
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA DEL RESULTADO QUE SE PRESENTA					
10	Pertinencia con el tema de investigación		X		
ASPECTOS FORMALES					
11	Redacción		X		
13	Ortografía		X		
14	Presentación general del trabajo		X		
CONCLUSIONES					
15	En función del tema investigado y propuesto		X		
RECOMENDACIONES					
16	En función del tema investigado y propuesto		X		
BIBLIOGRAFÍA					

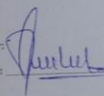
MS= Muy Satisfactorio S= Satisfactorio PS= Poco Satisfactorio

"Responsabilidad con pensamiento positivo"

17	Pertinencia al tema investigado	X	
----	---------------------------------	---	--

SUGERENCIAS FINALES DE LA LECTURA:	El día miércoles 27 de agosto del 2014, el señor Bryan Rojas presenta su trabajo con la mayoría de los cambios solicitados; queda bajo la responsabilidad del mencionado estudiante la realización de los últimos ajustes, para que proceda al empastado del mismo y a su defensa final.
------------------------------------	--

NOTA FINAL nota de la revisión de lectura del trabajo escrito en la escala sobre 10 puntos	8
--	---

Lector: 
Firma: _____

C.C.: 170831834-8
Fecha: 29-08-2014

ESPACIO PARA USO INTERNO

CUMPLE CON LOS CAMBIOS SUGERIDOS:	SI:	NO:	FECHA:	REVISADO POR: (nombre y firma)

MS= Muy Satisfactorio S= Satisfactorio PS= Poco Satisfactorio

Anexo 6.

Bocetos

Anexo 7.

Pruebas de color