



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO Y DIGITALIZACIÓN DE LA ICONOGRAFÍA DE LA CULTURA  
CAYAMBY Y SU APLICACIÓN EN ARTÍCULOS DECORATIVOS, EN EL  
CANTÓN CAYAMBE.

Proyecto de trabajo de graduación que se presenta como requisito para optar por el  
título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: Estefanny María Tandayamo Ulcuango

Tutor: Ing. Marco Vinicio Yamba Yugsi

Quito, Octubre 2017

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

Yo, Estefanny Tandayamo declaro que soy el único autor del trabajo de titulación, Diseño y digitalización de la iconografía de la cultura Cayamby y su aplicación en artículos decorativos, en el cantón Cayambe. Así también, se han citado las fuentes bibliográficas según la disposición legal de los derechos de autor.

---

Estefanny María Tandayamo Ulcuango

**C.C.: 1725223182**

## LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

**Yo**, Estefanny María Tandayamo Ulcuango portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1725223182 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado “DISEÑO Y DIGITALIZACIÓN DE LA ICONOGRAFÍA DE LA CULTURA CAYAMBY Y SU APLICACIÓN EN ARTÍCULOS DECORATIVOS, EN EL CANTÓN CAYAMBE”, con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

**FIRMA**

\_\_\_\_\_

**NOMBRE**

Estefanny María Tandayamo Ulcuango

**CÉDULA**

1725223182

Quito, Octubre de 2017

## **AGRADECIMIENTO**

**A mis padres**, quienes han estado conmigo incondicionalmente en este duro camino brindándome su apoyo ya que sin ello, mi realización profesional no hubiese podido llevarse a cabo. Gracias a sus consejos y palabras de aliento durante mis estudios.

**A mis maestros**, por guiarme, por su tiempo y conocimientos compartidos. A mi tutor Ing. Marco Vinicio Yamba Yugsi, por su dedicación y compromiso siendo una parte importante para la realización y culminación de la presente tesis.

**Estefanny María Tandayamo Ulcuango**

## **DEDICATORIA**

**A mi madre Verónica**, por brindarme su apoyo incondicional e inculcarme valores que me han permitido alcanzar mis metas, por toda su perseverancia y amor en todo el transcurso de mi proyecto.

**Estefanny María Tandayamo Ulcuango.**

## ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE .....	<b>I</b>
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL .....	<b>II</b>
AGRADECIMIENTO .....	<b>III</b>
DEDICATORIA .....	<b>IV</b>
ÍNDICE GENERAL.....	<b>V</b>
ÍNDICE DE TABLAS .....	<b>XI</b>
ÍNDICE DE FIGURAS.....	<b>XIII</b>
RESUMEN EJECUTIVO .....	<b>XVI</b>
ABSTRACT.....	<b>XVII</b>
INTRODUCCIÓN .....	<b>XVIII</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>20</b>
1. ANTECEDENTES.....	<b>20</b>
1.01. CONTEXTO .....	20
1.02. JUSTIFICACIÓN .....	22
1.03. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T) .....	24
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>26</b>
2. ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.....	<b>26</b>
2.01. MAPEO DE LOS INVOLUCRADOS .....	26
2.02. MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRACIÓN.....	27
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>29</b>
3. PROBLEMAS Y OBJETIVOS .....	<b>29</b>
3.01. ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	29
3.02. ÁRBOL DE OBJETIVOS .....	30
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>31</b>

<b>4. ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.....</b>	<b>31</b>
4.01. MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS E IDENTIFICACIÓN DE ACCIONES ...	31
4.01.01. Tamaño del Proyecto .....	32
4.01.02. Localización del Proyecto.....	33
4.01.03. Análisis Ambiental.....	34
4.02. MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS.....	35
4.03. DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS .....	36
4.04. CONSTRUCCIÓN DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO.....	37
4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores .....	38
4.04.02. Selección de Indicadores.....	41
4.04.03. Medios de Verificación.....	44
4.04.04 Supuestos .....	50
4.04.05. Matriz de Marco Lógico.....	54
<b>CAPÍTULO V .....</b>	<b>57</b>
<b>5. PROPUESTA.....</b>	<b>57</b>
5.01. ANTECEDENTES DE LA HERRAMIENTA Y PERFIL DE LA PROPUESTA .....	57
5.02 MARCO TEÓRICO.....	59
5.02.01 Cultura.....	59
5.02.02 Arte.....	59
5.02.03 Comunicación .....	60
5.02.04 Diseño .....	60
5.02.05 Psicología del color.....	60
5.02.06 Imagen.....	61
5.02.07 Iconografía .....	61
5.02.08 Indígena.....	61

5.02.09 Signo .....	62
5.02.10 Retícula .....	62
5.02.11 Textura .....	62
5.02.12 Boceto .....	63
5.03. SOFTWARE .....	63
5.03.01 Adobe Illustrator CC .....	63
5.03.02 Adobe Photoshop CC .....	63
5.03.03 Adobe Bridge CC .....	64
5.04. DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA .....	64
5.04.01. Metodología (Materiales y Métodos) .....	64
5.04.02 Modelo encuesta .....	65
5.04.03. Resultados .....	67
5.04.04. Discusión .....	77
5.05. FORMULACIÓN DEL PROCESO DE APLICACIÓN .....	78
5.05.01. Concepción .....	78
5.05.01.01 Propósito .....	78
5.05.01.02 Usuario .....	79
5.05.01.03 Servicio .....	79
5.05.02. Diseño .....	80
5.05.02.01 Contenido .....	80
5.05.02.02 Retículas .....	82
5.05.03. Planificación .....	83
5.05.04. Producción .....	84
5.05.04.01 Cromática .....	84
5.05.04.02 Bocetos .....	85

5.05.04.03 Aruchico.....	85
5.05.04.04 Huasicama.....	85
5.05.04.05 Diabluma.....	86
5.05.04.06 Campanillero.....	86
5.05.04.07 Cóndor andino.....	87
5.05.04.08 Sol (Inti Raymi) .....	88
5.05.04.09 Pondo o vasija de barro.....	88
5.05.04.10 Nevado .....	89
5.05.04.11 Rosas.....	89
5.05.04.12 Espigas de trigo.....	90
5.05.04.13 Mazorca de maíz.....	90
5.05.04.14 Monumento La bola (mitad del mundo).....	91
5.05.04.15 Castillo de Guachalá.....	91
5.05.04.16 Espiral.....	92
5.05.04.17 Flor.....	92
5.05.04.18 Cruz.....	93
5.05.04.19 Línea inclinada.....	93
5.05.05 Digitalización.....	94
5.05.05.01 Aruchico, aplicación de sistema de trazado.....	94
5.05.05.02 Huasicama, aplicación de sistema de trazado.....	95
5.05.05.03 Diabluma, aplicación de sistema de trazado.....	95
5.05.05.04 Campanillero, aplicación de sistema de trazado.....	96
5.05.05.05 Cóndor andino, aplicación de sistema de trazado.....	97
5.05.05.06 Sol (Inti Raymi), aplicación sistema de trazado.....	97
5.05.05.07 Pondo o vasija de barro, aplicación de sistema de trazado.....	98

5.05.05.08 Nevado Cayambe, aplicación de sistema de trazado .....	98
5.05.05.09 Rosas, aplicación de sistema de trazado .....	99
5.05.05.10 Espiga de trigo, aplicación de sistema de trazado.....	99
5.05.05.11 Mazorca de maíz, aplicación de sistema de trazado .....	100
5.05.05.12 Monumento La bola, aplicación de sistema de trazado .....	101
5.05.05.13 Castillo de Guachalá, aplicación de sistema de trazado.....	101
5.05.05.14 Espiral, aplicación de sistema de trazado.....	102
5.05.05.15 Flor, aplicación de sistema de trazado .....	103
5.05.05.16 Cruz, aplicación de sistema de trazado .....	103
5.05.05.17 Línea inclinada, aplicación de sistema de trazado .....	104
5.05.06 Aplicación de color .....	104
5.05.06.01 Símbolos y elementos representativos .....	106
5.03.06.02 Flora alimento y consumo.....	107
5.05.06.03 Patrón repetitivo.....	108
5.05.07 Aplicación .....	108
5.05.07.01 Vinilo decorativo.....	108
5.05.07.02 Caja de luz (linterna).....	110
5.05.07.03 Grabado láser .....	112
5.05.08. Marketing y Difusión.....	112
5.05.08.01 Brief Publicitario.....	113
5.05.08.02 Problemas comunicacionales .....	113
5.05.08.03 Objetivos publicitarios .....	114
5.05.08.04 Estrategia creativa.....	114
5.05.08.05 Plan de medios .....	115
5.05.08.07 Contenido para Facebook.....	116

5.05.08.08 Medios y soportes gráficos.....	117
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>123</b>
<b>ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....</b>	<b>123</b>
6.01. RECURSOS .....	123
6.01.01. Técnicos – Tecnológico .....	123
6.01.02. Humano.....	123
6.01.03. Económico.....	124
6.02. PRESUPUESTO.....	124
6.02.01 Presupuesto de medios .....	124
6.02.02. Gastos Operativos .....	127
6.02.03 Aplicación del Proyecto .....	128
6.03. Cronograma.....	129
<b>CAPÍTULO VII .....</b>	<b>130</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>130</b>
7.01. CONCLUSIONES .....	130
7.02. Recomendaciones.....	131
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>133</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>136</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T del cantón Cayambe, 2017.....	25
Tabla 2: Análisis de involucrados del cantón Cayambe, 2017. ....	27
Tabla 3: Impacto de los objetivos del cantón Cayambe, 2017.....	36
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, del cantón Cayambe 2017.....	38
Tabla 5: Selección de indicadores del cantón Cayambe, 2017. ....	42
Tabla 6: Medios de verificación del cantón Cayambe, 2017. ....	45
Tabla 7: Supuestos del cantón Cayambe, 2017.....	50
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico del cantón Cayambe, 2017.....	54
Tabla 9: Análisis de resultado pregunta 1, 2017.....	67
Tabla 10: Análisis de resultado pregunta 2, 2017.....	68
Tabla 11: Análisis de resultado pregunta 3, 2017.....	69
Tabla 12: Análisis de resultado pregunta 4, 2017.....	70
Tabla 13: Análisis de resultado pregunta 5, 2017.....	71
Tabla 14: Análisis de resultado pregunta 6, 2017.....	72
Tabla 15: Análisis de resultados pregunta 7, 2017. ....	73
Tabla 16: Análisis de resultado pregunta 8, 2017.....	74
Tabla 17: Análisis de resultado pregunta 9, 2017.....	75
Tabla 18: Análisis de resultado pregunta 10, 2017.....	76
Tabla 19: Actividades para el diseño de iconografía, del cantón Cayambe, 2017.....	83
Tabla 20: Brief Publicitario Kayambi, 2017.....	113
Tabla 21: Problemas comunicacionales Kayambi, 2017. ....	114
Tabla 22: Objetivos Publicitarios Kayambi, 2017. ....	114
Tabla 23: Estrategia creativa Kayambi, 2017. ....	115
Tabla 24: Presupuesto M. principales, diseño de iconografía, 2017.....	124

Tabla 25: Presupuesto M. secundarios, diseño de iconografía, 2017. ....	125
Tabla 26: Presupuesto M. auxiliares, diseño de iconografía, 2017.....	125
Tabla 27: Costo de producción, diseño de iconografía, 2017.....	125
Tabla 28: Flow Chart campaña publicitaria, 2017. ....	126
Tabla 29: Gastos operativos, del cantón Cayambe, 2017. ....	128
Tabla 30: Presupuesto aplicación del proyecto, 2017.....	128
Tabla 31: Cronograma de actividades del cantón Cayambe, 2017. ....	129

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de involucrados del cantón Cayambe, 2017.....	26
Figura 2: Árbol de Problemas del cantón Cayambe, 2017.....	29
Figura 3: Árbol de objetivos del cantón Cayambe, 2017.....	30
Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones, 2017.....	31
Figura 5: Análisis de tamaño de muestra del cantón Cayambe, 2017.....	32
Figura 6: Mapa de ubicación del cantón Cayambe, 2017.....	33
Figura 7: Diagrama de Estrategias del cantón Cayambe, 2017.....	37
Figura 8: Interpretación de resultados pregunta 1, 2017.....	67
Figura 9: Interpretación de resultados pregunta 2, 2017.....	68
Figura 10: Interpretación de resultados pregunta 3, 2017.....	69
Figura 11: Interpretación de resultados pregunta 4, 2017.....	70
Figura 12: Interpretación de resultados pregunta 5, 2017.....	71
Figura 13: Interpretación de resultados pregunta 6, 2017.....	72
Figura 14: Interpretación de resultados pregunta 7, 2017.....	73
Figura 15: Interpretación de resultados pregunta 8, 2017.....	74
Figura 16: Interpretación de resultados pregunta 9, 2017.....	75
Figura 17: Interpretación de resultados pregunta 10, 2017.....	76
Figura 18: Sistema proporcional de trazado, retícula, 2017.....	83
Figura 19: Cromática aplicación de iconografía, 2017.....	85
Figura 20: Ilustración de boceto a lápiz personaje, Aruchico, 2017.....	85
Figura 21: Ilustración de boceto a lápiz, personaje Huasicama, 2017.....	86
Figura 22: Ilustración de boceto a lápiz, personaje Diabluma, 2017.....	86
Figura 23: Ilustración de boceto a lápiz, personaje Campanillero, 2017.....	87
Figura 24: Ilustración de boceto a lápiz, Cóndor andino, 2017.....	87

Figura 25: Ilustración de boceto a lápiz, Sol (Inti Raymi), 2017.....	88
Figura 26: Ilustración de boceto a lápiz, Vasija de barro, 2017.....	88
Figura 27: Ilustración de boceto a lápiz, Nevado Cayambe, 2017.....	89
Figura 28: Ilustración de boceto a lápiz, rosa, 2017. ....	89
Figura 29: Ilustración de boceto a lápiz, Espiga de trigo, 2017.....	90
Figura 30: Ilustración de boceto a lápiz, Mazorca de maíz, 2017.....	90
Figura 31: Ilustración de boceto a lápiz, La bola mitad del mundo, 2017.....	91
Figura 32: Ilustración de boceto a lápiz, Castillo de Guachalá, 2017.....	91
Figura 33: Ilustración de boceto a lápiz, textura espiral, 2017. ....	92
Figura 34: Ilustración de boceto a lápiz, flor silvestre, 2017. ....	92
Figura 35: Ilustración de boceto a lápiz, patrón de cruz, 2017. ....	93
Figura 36: Ilustración de boceto a lápiz, patrón línea, 2017. ....	93
Figura 37: Aplicación de retícula y digitalización personaje Aruchico, 2017.....	94
Figura 38: Aplicación de retícula y digitalización personaje Huasicama, 2017.....	95
Figura 39: Aplicación de retícula y digitalización personaje Diabluma, 2017.....	96
Figura 40: Aplicación de retícula y digitalización, personaje campanillero, 2017....	96
Figura 41: Aplicación de retícula y digitalización Cóndor andino, 2017. ....	97
Figura 42: Aplicación de retícula y digitalización sol (Inti Raymi), 2017.....	97
Figura 43: Aplicación de retícula y digitalización articulo Pondo, 2017.....	98
Figura 44: Aplicación de retícula y digitalización Nevado Cayambe, 2017.....	98
Figura 45: Aplicación de retícula y digitalización Rosas, 2017.....	99
Figura 46: Aplicación de retícula y digitalización Espiga de trigo, 2017.....	100
Figura 47: Aplicación de retícula y digitalización mazorca de maíz, 2017. ....	100
Figura 48: Aplicación de retícula y digitalización monumento La bola, 2017.....	101
Figura 49: Aplicación de retícula y digitalización Castillo de Guachalá, 2017.....	102

Figura 50: Aplicación de retícula y digitalización patrón espiral, 2017. ....	102
Figura 51: Aplicación de retícula y digitalización patrón flor, 2017. ....	103
Figura 52: Aplicación de retícula y digitalización patrón cruz, 2017. ....	103
Figura 53: Aplicación de retícula y digitalización patrón línea inclinada, 2017. ....	104
Figura 54: Aplicación de color en personajes representativos Kayambi, 2017. ....	105
Figura 55: Aplicación de color en artículos y elementos cultura Kayambi, 2017..	106
Figura 56: Aplicación de color Flora de la cultura Kayambi, 2017. ....	107
Figura 57: Aplicación de color en patrones utilizados en vestimentas, 2017. ....	108
Figura 58: Aplicación de iconografía Kayambi, protector celular, 2017. ....	109
Figura 59: Aplicación de iconografía Kayambi, protector computador, 2017. ....	110
Figura 60: Aplicación de iconografía Kayambi en cajas de luz, 2017. ....	111
Figura 61: Aplicación de iconografía Kayambi en grabado láser, 2017. ....	112
Figura 62: Foto de perfil página de Facebook, 2017. ....	116
Figura 63: Portada de página de Facebook, 2017. ....	116
Figura 64: Fan page de Facebook Kayambi, 2017. ....	117
Figura 65: Roll up Diseño Kayambi, 2017. ....	118
Figura 66: Flyer Diseño Kayambi, 2017. ....	119
Figura 67: Camisetas Diseño Kayambi, 2017. ....	120
Figura 68: Jarros Diseño Kayambi, 2017. ....	121
Figura 69: Afiche Diseño Kayambi, 2017. ....	122

## RESUMEN EJECUTIVO

La cultura siendo un conjunto de manifestaciones tradicionales plasmadas como elementos, símbolos, costumbres e historia. Así también, contribuyen al reconocimiento de la misma como medio de presentación de un grupo de personas o pueblo. En la actualidad el arte de diferentes etnias e identidades se ven afectadas por la inclinación a subculturas siendo este un motivo de olvido al pasar los años.

Se ha esclarecido que por la existencia de elementos extranjeros, aportan a la pérdida de la identidad que da como resultado un conocimiento básico. Se pretende difundir a los Kayambi y sus expresiones, elementos y personajes representativos a través del arte plasmado por medio de la iconografía de dicha cultura.

El presente proyecto tiene como finalidad la elaboración de la iconografía Kayambi, y elementos relacionados desde una perspectiva gráfica. Así también, procura la difusión de la misma a través de artículos decorativos los que son de fácil adquisición y aportan al reconocimiento y recuerdo de forma visual.

**Palabras clave:** Diseño Gráfico / Cultura / Kayambi / Cayamby /Artículos decorativos / Medios de difusión.

## ABSTRACT

Culture has been a set of traditional manifestations shaped as elements, symbols, customs and history. They also contribute to the recognition of the same as a means of presenting a group of people or towns. Nowadays the art of different ethnicities and identities are affected by the inclination to subcultures being this a reason of forgetfulness over the years.

It has cleared up that by the existence of foreign elements, the elements contribute to the loss of identity that results in a basic knowledge. It wants to spread the Kayambi and its expressions, elements and representative characters through the art embodied through the iconography of that culture.

The objective of this project is elaborate the iconography of the Kayambi, and elements related from a graphic perspective. It also attempt to spread it through decorative articles that are easy to obtain and help to the recognition and memory in a visual way.

Keywords: Graphic Design; Culture; Kayambi; Cayamby; Decorative articles; Broadcast media;

## INTRODUCCIÓN

Los indígenas y pobladores del cantón Cayambe han realizado trabajos relacionados con la cultura Kayambi, dichos trabajos como tejidos en su mayoría, con aplicaciones referentes a la cultura, mostrando a las figuras representativas y elementos que los distinguen. Así también, siendo este un medio de difusión utilizado por los artesanos indígenas por décadas.

Esta manera de difusión a través de tejidos con aplicaciones culturales, se representan como una referencia para los trabajadores indígenas siendo esto un motivo de trabajo. Inclusive siendo un aporte al desarrollo de sus habilidades y creatividad en el momento de realizar sus trabajos. Más aún, con presencia de bajo alcance estos medios de difusión impiden llegar al grupo objetivo de manera directa.

El presente proyecto está comprendido por el diseño y digitalización de la iconografía de la cultura Kayambi como un medio de difusión y promoción de la misma. Presentando a la cultura de manera gráfica a los iconos representativos de la cultura. Así también, se toma como referencia los trabajos realizados por indígenas del cantón.

El diseño y digitalización de la iconografía de los elementos y personajes representativos de la cultura Kayambi, como medio de difusión, busca brindar beneficios a mediano plazo para los indígenas y trabajadores, que gracias a este medio tendrán mayor oportunidad de trabajo crecimiento en su economía y reconocimiento de la cultura por turistas y pobladores del sector, ya que gracias sus referencias aplicadas en sus tejidos, se podrá implementar la iconografía de manera satisfactoria a través del arte gráfico.

El Diseño Gráfico utilizados como herramienta para la creación de la iconografía del cantón Cayambe, así también los trabajos de la comunidad indígena. Además de ser un medio de difusión de la cultura y servir como referencia para los trabajadores y desarrolladores de la cultura del cantón, comprende un medio visual de fácil acceso y recuerdo para los turistas y habitantes a la información. Mediante la difusión de la cultura a través de artículos decorativos, pretende evitar la pérdida de la identidad y conservar el legado ancestral.

Los turistas y personas con intereses sobre la cultura Kayambi o actividades relacionadas con la misma. Así también, se busca de manera creativa difundir la identidad que presenta dicha cultura, por medio del diseño de su iconografía la misma estará aplicada en artículos decorativos con el afán de que tanto turistas y pobladores adquieran el producto de manera accesible y esto brinde un recuerdo continuo de la cultura.

En el documento presente se investigan y analizan los antecedentes de herramienta, posible situación de riesgo que se puedan presentar en el desarrollo de proyecto. Se detallan los pasos para la recolección de información verídica, selección de imágenes e iconos para el diseño de la iconografía. Así también, se analiza el impacto que tendrá el proyecto al llevarse a cabo y evalúa el desarrollo del proyecto desde su inicio hasta su aplicación final.

## CAPÍTULO I

### 1. Antecedentes

#### 1.01. Contexto

El Diseño Gráfico es una función que está dirigida a idear y proyectar mensajes visuales. Aparte de ello diversas necesidades que varían según el caso: informativas, tecnológicas, producción, innovación. “Actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación” (Frascara, 2000).

Así como la ilustración digital se determina por la creación de obras directamente en un ordenador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouse, lápices ópticos y tabletas digitales. La ilustración es el milenar arte de generar imágenes que acompañen o grafiquen textos.

La iconografía siendo un conjunto de imágenes y símbolos que ayudan a la descripción de un personaje o tema cultural, son de ayuda al momento de plasmar en forma artística los atributos que identifican a la cultura Cayamby o Kayambi como, vestimenta autóctona, flora, fauna, gastronomía y personajes representativos de la cultura siendo estos aruchicos y huasicamas. “La iconografía como, la rama de la Historia del Arte que se ocupa del contenido temático o significado de las obras de



arte en cuanto algo distinto de su forma; y estableció un "método iconológico" (Wong, 2009).

El cantón Cayambe se encuentra en la provincia de Pichincha, ubicada en la Sierra Norte de Ecuador, es una ciudad del noreste de la provincia de Pichincha en el Ecuador. Su cultura **Cayamby o Kayambi**, la cual se tomará como referencia su segundo nombre para lograr una distinción a los indígenas del cantón, en la actualidad aún se juega con el uso de los mismos.

Así mismo en la actualidad reconocemos a la identidad como aquellos habitantes de un pueblo, ciudad, región o país. Se ha esclarecido como ha ido en aumento la inclinación hacia el entorno con su historia, costumbre y tradiciones al pasar de los años. Más aún de identificar cada una de las culturas y expresiones reflejadas en el arte plasmado, interpretando sus conocimientos.

Además, tener en cuenta como las mismas van quedando postergados. Somos testigos de los procesos de aculturación en diferentes niveles y diferentes entornos, durante este proceso existe un intercambio de elementos culturales entre distintos grupos, que genera la pérdida de la identidad de los pueblos indígenas.

Aparte de ello la propuesta de un nuevo estilo para representar la iconografía y símbolos de la cultura Kayambi, aplicando de manera creativa técnicas, elementos gráficos, cromática e innovación, se pretende plasmar dicha iconografía con un mayor reconocimiento y posicionamiento del cantón Cayambe.

## 1.02. Justificación

La expresión del diseño gráfico en la actualidad está presente en cada uno de los ámbitos por movimientos extranjeros, lo cual da como consecuencia la pérdida de lo ancestral y cultural. Así mismo poseen características ancestrales, sociales y artesanales, gran variedad de manifestaciones iconográficas de culturales, ritos, pintura, leyendas, danzas, gastronomía, vestimenta.

Además, la población indígena del cantón Cayambe, usan sus tejidos y vestimenta como un medio para plasmar sus costumbres y tradiciones. Las mismas que no cuentan con un desarrollo adecuado al momento de la aplicación de la iconografía típica de la cultura Kayambi.

Sin embargo también el escaso conocimiento de técnicas artesanales usados por el pueblo Kayambi para la creación de sus diseños no proporcionaba un medio o soporte claro para fomentar la prioridad al uso de dichos implementos por la misma comunidad y en caso contrario por turistas nacionales que visitan el cantón.

A través de artículos decorativos se pretende exponer una riqueza ancestral, que simboliza la identidad de la cultura Kayambi, las expresiones de las artesanías varían en un sin número. La pérdida de la identidad tiene como resultado un desconocimiento básico de la cultura, los mismos aspectos que han influenciado en el desvanecimiento de las tradiciones propias.

La ruptura se puede haber dado debido a que cada uno va adoptando subculturas que van destruyendo lo ancestral y ya no hay interrelación cultural, nos

alejamos de nuestra cultura porque tan solo preferimos lo de afuera, lo que merece que sea analizada por la comunidad del Diseño Gráfico.

Aparte de ello el presente proyecto pretende desarrollar técnicas de ilustración las cuales ayudarán a los habitantes indígenas a mejorar representativamente la iconografía. También en cada uno de los productos y soportes tomando como una guía de uso, dicho documento para la realización de artículos decorativos. Además, las cuales contribuirán al rescate y reconocimiento de los valores ancestrales e identidad indígena de la cultura Kayambi.

Los artículos decorativos serán la mejor forma de distribución y aplicación en cada uno de los hogares de los habitantes y turistas de Cayambe, como contribución, mantenimiento y recuerdo de la cultura Kayambi.

Así también, se dará respuesta a la problemática de la escasa aplicación de la iconografía de forma gráfica con un concepto claro con diseños innovadores, se atribuirán los siguientes artículos: protectores para computadores portátiles, vinilo decorativo para celulares y grabados en madera, los mismos que llevarán diseños creativos de la cultura.

Por este motivo se realizará el estudio y diseño de la iconografía de la cultura Kayambi, que permitirá una nueva innovación en el diseño en nuestro país, rescatando de valores culturales y aplicarlas con motivos decorativos.

El actual proyecto está relacionado con el Plan Nacional del Buen Vivir, con el Objetivo 9 que es "Garantizar el trabajo digno en todas sus formas" (Senplades,

2013) de manera acertada en la combinación de conocimientos adquiridos, con esto se impulsa al derecho al trabajo tanto a hombres y mujeres, desarrollo saludable de la economía del cantón.

“Objetivo 5. Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad, el compromiso del Estado es promover políticas que aseguren las condiciones para la expresión igualitaria de la diversidad. La construcción de una identidad nacional en la diversidad requiere la constante circulación de los elementos simbólicos que nos representan: las memorias colectivas e individuales y el patrimonio cultural tangible e intangible” (Senplades, 2013)

Fortalecer los derechos culturales, y libre expresión de identidad en espacios de encuentro, donde las industrias culturales permitan la construcción y difusión de contenidos simbólicos alternativos así promover las industrias y los emprendimientos culturales y creativos, como artículos decorativos aplicando iconografía para el rescate y recuerdo de la cultura Kayambi.

### **1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)**

En la *tabla 1*, se considera la situación actual de aplicación de la iconografía de la cultura Kayambi en artículos decorativos, también así las situaciones que se presentarían.

*Tabla 1: Análisis de las fuerzas T del cantón Cayambe, 2017.*

Análisis de las fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación mejorada
Nula difusión, pérdida de la identidad y desconocimiento de la cultura Kayambi.	Escasa difusión de la cultura Kayambi y aplicación sobre soportes gráficos.				Alto alcance en la difusión y reconocimiento de la cultura Kayambi, en soportes gráficos.
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
El Diseño Gráfico se halla en desarrollo continuo y crecimiento en más sectores.	2	4	3	2	Extensa competencia en el campo del Diseño Gráfico.
Creatividad e innovación en la aplicación de iconos y símbolos en artículos decorativos.	3	4	3	2	Desconocimiento sobre técnicas de ilustración aplicables en iconografía.
Información sobre la variedad de soportes para la aplicación de iconografía.	2	3	3	2	Escaso recursos económicos y acceso a soportes gráficos.
Conocimiento de técnicas de ilustración aplicables en iconografía.	2	3	4	3	Escasos recursos tecnológicos para el aprendizaje.
Interés en la cultura Kayambi.	2	4	4	2	Información limitada sobre la cultura Kayambi.
Preferencia de diseños basados en la cultura Kayambi.	3	4	3	2	Diseños basados en diferentes subculturas.
Variedad de motivos iconográficos representativos de la cultura.	2	3	2	1	Desinformación sobre la variedad de productos para la aplicación de iconografía.

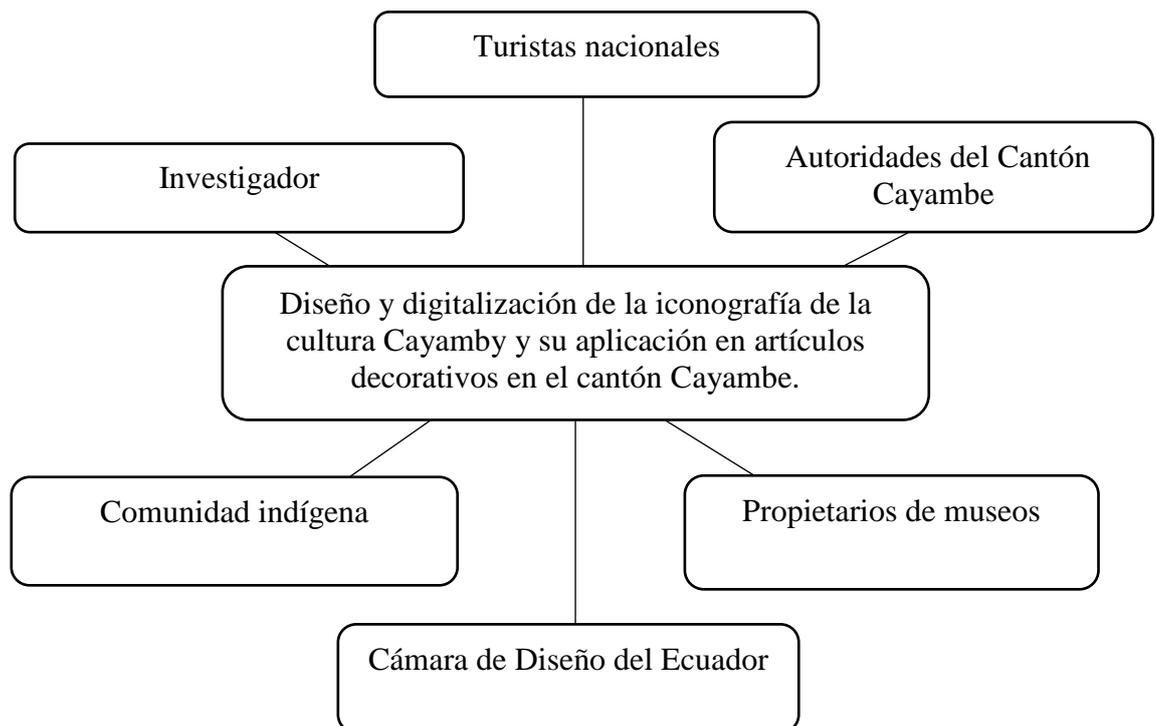
En la tabla anterior encontramos las siguiente nomenclatura: I = Impacto y PC = Potencial de cambio.

## CAPÍTULO II

### 2. Análisis de Involucrados

#### 2.01. Mapeo de los Involucrados

En la *figura 1*, se observa los principales involucrados en el aporte y desarrollo del proyecto, organizados desde el que presenta mayor impacto y sus subsiguientes.



*Figura 1: Mapa de involucrados del cantón Cayambe, 2017.*

## 2.02. Matriz de Análisis de Involucración

La *tabla 2* se examina las oportunidades de difusión de los artículos decorativos con motivos de la cultura Kayambi.

*Tabla 2: Análisis de involucrados del cantón Cayambe, 2017.*

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Turistas nacionales.	Atracción por los diseños basados en la cultura Kayambi.	Desconocimiento y mínima difusión del producto.	<b>Recursos:</b> Humanos <b>Capacidades:</b> Inserción social Cognitivas.	Interés y uso de los diseños basados en la cultura Kayambi, a través de artículos decorativos.	Preferencia por diferentes tipos de artículos decorativos no aplicados en la cultura Kayambi.
Autoridades del Cantón Cayambe.	Proporcionar información adecuada, para la realización exitosa del proyecto.	Desinterés e información incorrecta sobre la cultura Kayambi.	<b>Recursos:</b> Humanos Tecnológicos Administrativos <b>Capacidades:</b> Inserción social Cognitivas Psicomotrices.	Incrementar la actividad económica en el cantón Cayambe.	Desinterés hacia el tema cultural.
Propietarios de museos.	Colaboración al rescate de la cultura Kayambi.	Escasa información sobre la cultura Kayambi.	<b>Recursos:</b> Humanos Tecnológico Administrativo	Difundir la temática de la iconografía de la cultura Kayambi, y su reconocimiento en el cantón.	Escasa difusión de la cultura y su iconografía ancestral.

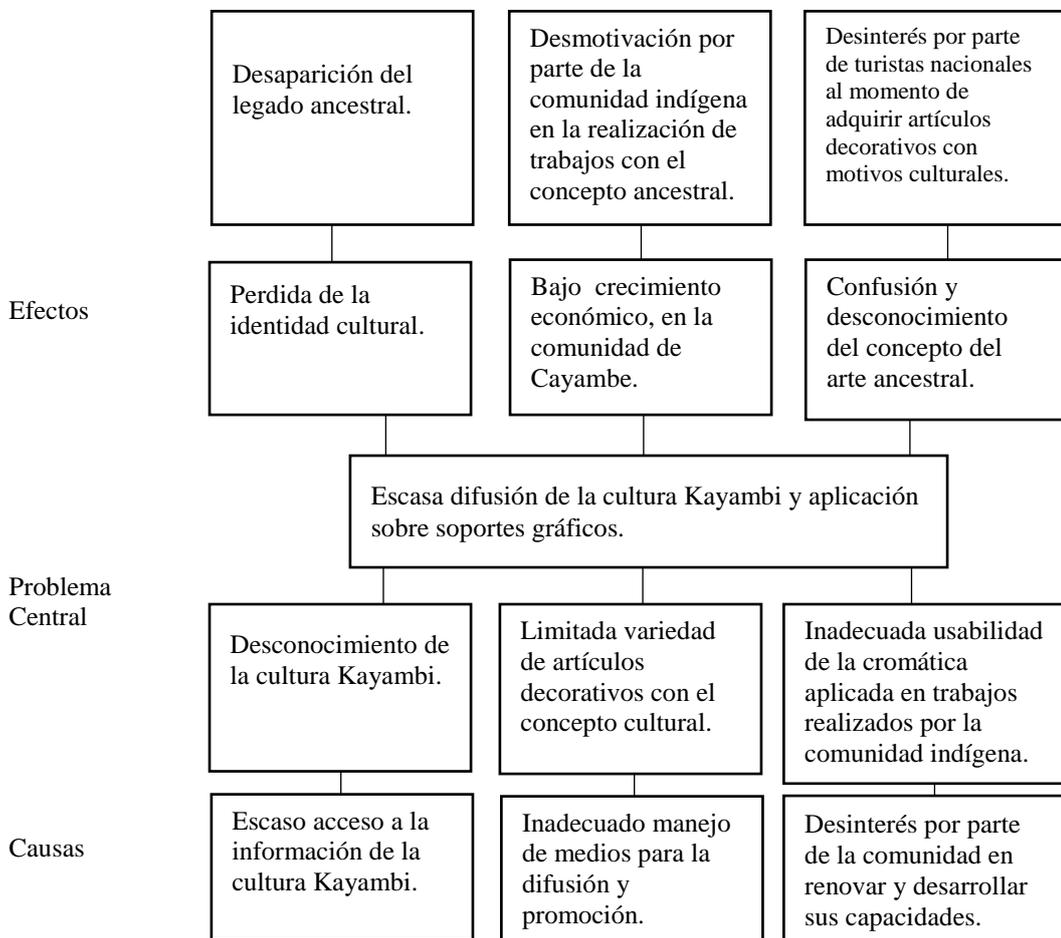
Comunidad Indígena.	Difusión de identidad de la cultura Kayambi, conocimiento por parte de todos los habitantes del Cantón Cayambe y turistas.	Desconfianza por parte del pueblo indígena al momento de brindar información sobre su cultura ancestral.	<b>Recursos:</b> Humanos Conocimiento cultural <b>Capacidades:</b> Inserción social Cognitivas Psicomotrices.	Expansión del producto e incremento en el conocimiento o sobre la cultura Kayambi, ubicada en el cantón Cayambe.	Desinterés sobre la cultura Kayambi por parte de la población del Cantón.
Cámara de diseño del Ecuador.	Fortalecimiento y desarrollo de la cultura e identidad ecuatoriana a través del diseño.	Bajo interés y medios de motivación de talento humano.	<b>Mandatos:</b> <b>Artículo 5.- OBJETO.</b> m. Contribuir al desarrollo y posicionamiento estratégico de la producción, la cultura y la identidad ecuatoriana a través del diseño.	Utilizar medios digitales y confiables, como herramientas de desarrollo del diseño.	Mínimo interés en el desarrollo del proyecto.
Investigador.	Crear diseños a partir de iconografía de la cultura Kayambi y difundir mediante el producto creado.	Desinterés de la comunidad y turistas nacionales hacia el producto.	<b>Recursos:</b> Financieros Materiales Humanos Tecnológicos <b>Capacidades:</b> Cognitivas Psicomotrices.	Difundir la cultura Kayambi mediante artículos decorativos.	Deficiente distribución del producto.

## CAPÍTULO III

### 3. Problemas y Objetivos

#### 3.01. Árbol de Problemas

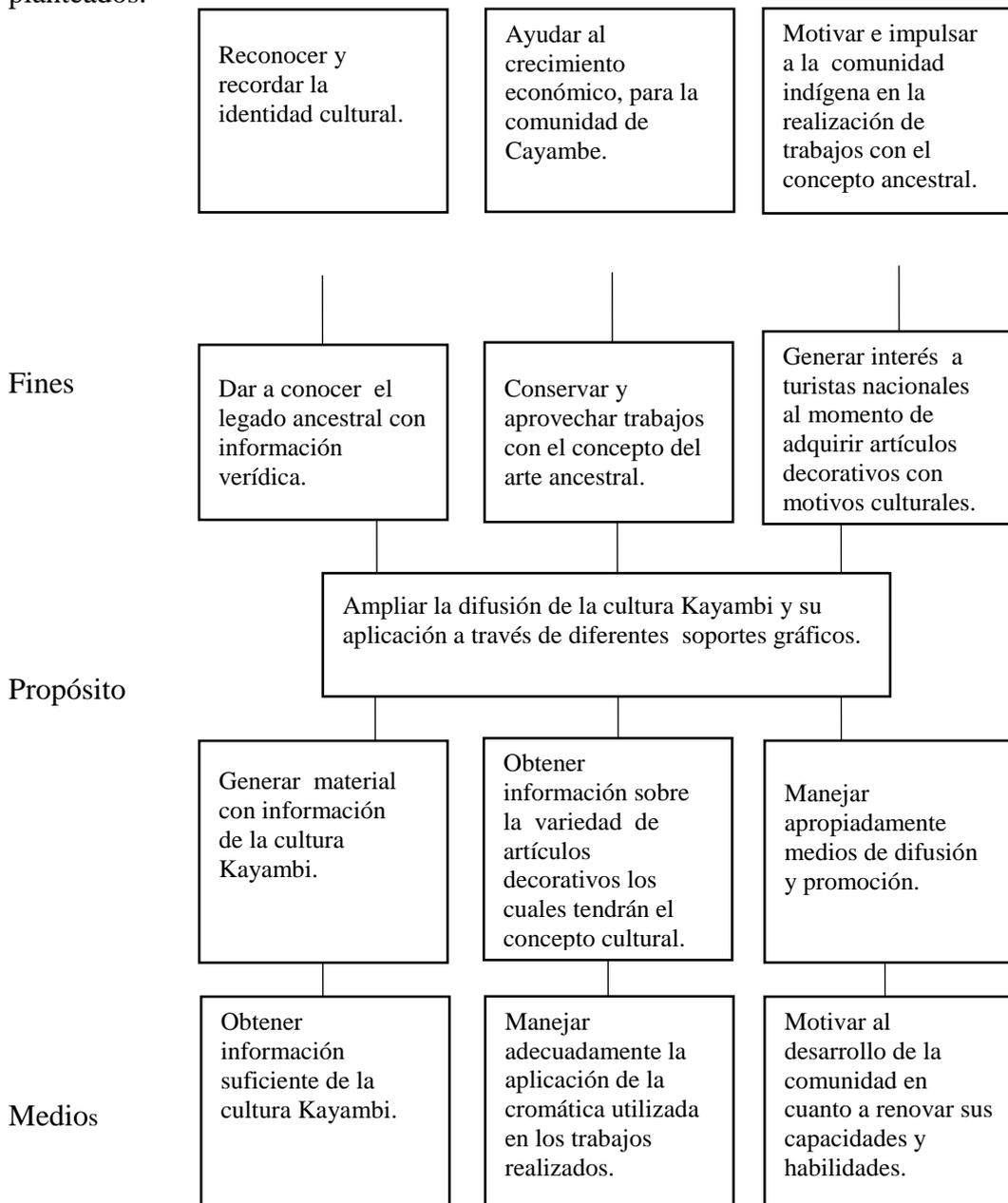
En la *figura 2* se analizan las causas que generan el desconocimiento de la cultura Kayambi y su aplicación en artículos decorativos y los efectos que estas ocasionan.



*Figura 2: Árbol de Problemas del cantón Cayambe, 2017.*

### 3.02. Árbol de Objetivos

En la *figura 3*, siguiente se exponen los medios con los cuales se busca promover el desarrollo y aplicación acertada de la cultura Kayambi, para llegar a los fines planteados.



*Figura 3: Árbol de objetivos del cantón Cayambe, 2017.*

## CAPÍTULO IV

### 4. Análisis de Alternativas

#### 4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

Medios	Generar material con información de la cultura Kayambi.	Obtener información sobre la variedad de artículos decorativos los cuales tendrán el concepto cultural.	Motivar al desarrollo de la comunidad en cuanto a renovar sus capacidades y habilidades.
	Obtener información suficiente de la cultura Kayambi.	Manejar adecuadamente la aplicación de la cromática utilizada en los trabajos realizados.	Manejar apropiadamente medios de difusión y promoción.
Actividades	Recopilar información de la cultura Kayambi.	Obtener información sobre aplicación adecuada de color.	Promocionar la cultura Kayambi y los artículos decorativos a través de un plan de difusión.
	Seleccionar imágenes representativas de la cultura.	Aplicar cromática seleccionada en bocetos de los iconos de la cultura Kayambi.	Seleccionar medios de difusión.
	Realizar bocetos	Seleccionar soportes gráficos como vinil decorativo, grabado y corte láser.	Presentar la aplicación de la iconografía sobre artículos decorativos para dar a conocer el cantón Cayambe.
	Proceder a vectorizar bocetos de la iconografía.	Crear material P.O.P, para difundir la cultura Kayambi.	

Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones, 2017.

#### 4.01.01. Tamaño del Proyecto

El cantón Cayambe, cuenta con un número 100.129 habitantes, siendo en un 12.5% de la provincia de Pichincha, fuente de información la cual fue obtenida (INEC, 2016) del Censo de Población y Vivienda, proyecciones del año 2016, el 51.1 % de la población es de género femenino y el 48.9 % es de género masculino en total de la población del Cantón Cayambe.

100000	50
<b>TAMAÑO DEL UNIVERSO</b>	<b>HETEROGENEIDAD %</b>
Número de personas que componen la población a	Es la diversidad del universo. Lo habitual es usar 50%, el
5	95
<b>MARGEN DE ERROR %</b>	<b>NIVEL DE CONFIANZA %</b>
Menor margen de error requiere mayor muestra.	Mayor nivel de confianza requiere mayor muestra. Lo habitual es entre 95% y 99%
383	
<b>MUESTRA</b>	
Personas a encuestar	

*Figura 5: Análisis de tamaño de muestra del cantón Cayambe, 2017.*

Fuente: Netquest.

En base al tamaño del universo de aproximadamente 100,000 habitantes en el cantón Cayambe se determinó el tamaño de la muestra de 383 personas a encuestar, con un margen de error de  $\pm 5\%$  y un nivel de confianza del 95%.

#### 4.01.02. Localización del Proyecto

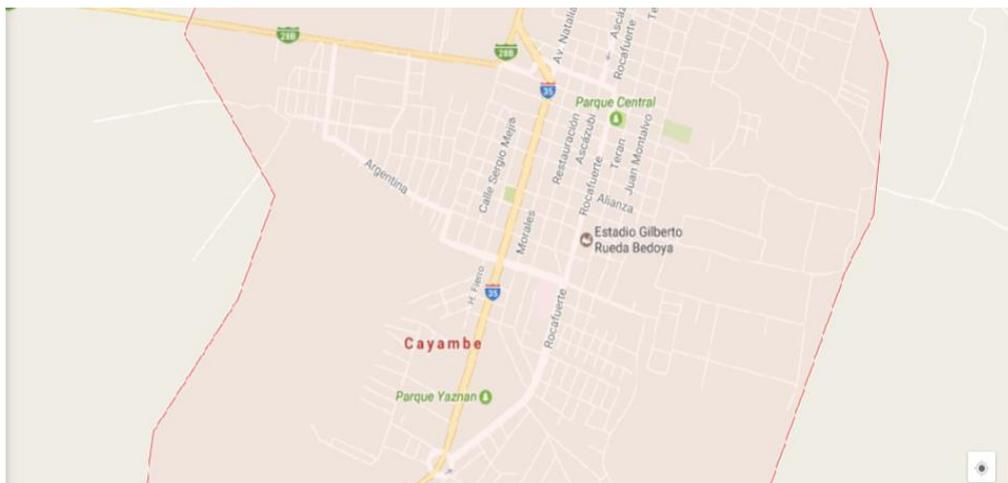
La provincia de Pichincha está ubicada en la Sierra Norte de Ecuador, San Pedro de Cayambe, o Cayambe es una ciudad del noreste de la provincia de Pichincha en el Ecuador. Es la cabecera cantonal de Cayambe la cual toma el nombre del volcán, al pie de cuya ladera occidental se asienta. La ciudad es atravesada por la línea Ecuatorial, una ciudad que cuenta con una gran diversidad de fauna y flora en una altitud de 2.830 metros m.s.n.m.

**Idioma:** Castellano y Kichwa.

**Población:** 100,129 habitantes (INEC 2016).

**Parroquias:** Cayambe, Juan Montalvo, Olmedo, Cangahua, Azcazubi, Ayora.

**Sus límites son:** **Al Norte:** Provincia de Imbabura. **Al Sur:** Distrito Metropolitano de Quito - **Al Este:** Provincia de Napo. **Al Oeste:** Provincia de Napo.



*Figura 6: Mapa de ubicación del cantón Cayambe, 2017.*

Fuente: Google Maps.

### **4.01.03. Análisis Ambiental**

El medio ambiente siendo un factor significativo para el desarrollo de un proyecto, es indispensable identificar los efectos ambientales que se involucraran en el proyecto desde su inicio hasta su culminación. “Es una acción o actividad que produce una alteración favorable o desfavorable en el medio ambiente o en alguno de los componentes del medio ambiente.” (Rojas , 2005).

El análisis ambiental permite detectar y evaluar las posibles consecuencias ambientales que se presentaría en la iniciación del proyecto. De tal manera que el impacto negativo resulte el mínimo o los efectos ambientales que determinadas acciones pueden producir sobre el entorno y calidad de vida del hombre.

#### ***4.01.03.01. Impacto Positivo***

El presente proyecto tendrá un nivel de impacto ambiental medio bajo gracias a la aplicación y uso de productos ecológicos como: tintas, vinilo, papel bond y pinturas acrílicas.

Se debe que hacer constar que con los materiales que se trabajaran serán ecológicos, los mismos que trataran de fomentar y aplicar las 3R reducir, reciclar y reusar. Así también, impacto no necesariamente involucra negatividad en el proyecto, ya que éstos pueden ser positivos como negativos.

#### ***4.01.03.02. Impacto Negativo***

El manejo e implementación de recursos y equipos tecnológicos utilizados en algunos casos para impresión o digitalización son fabricados con minerales como: el



cobre, aluminio, hierro, etc. Recursos que son obtenidos y realizados a través de la explotación de la tierra, lo que genera impactos de forma negativas para el ambiente.

#### **4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos**

En la siguiente tabla se estudia el impacto de los objetivos, así también como la factibilidad técnica, financiera, social y política en cada uno de los objetivos a conseguir en el desarrollo del proyecto.

*Tabla 3: Impacto de los objetivos del cantón Cayambe, 2017.*

En la tabla anterior se ha utilizado la subsiguiente nomenclatura para la tabla prop= propósito, fact = factibilidad, t= total y cat= categoría y para ponderaciones son: 21 – 25 = alta 16 – 20 = media 15- 0 = baja.

#### 4.03. Diagrama de Estrategias

En la siguiente figura de diagrama de estrategias se clasifican el propósito, los fines, los componentes y las actividades para el desarrollo del proyecto.

Objetivos	Impacto sobre el prop.	Fact. Técnica	Fact. Financiera	Fact. Social	Fact. Política	T.	Cat .
Obtener información suficiente de la cultura Kayambi.	4	5	4	5	3	21	Alta
Obtener información sobre la variedad de artículos decorativos los cuales tendrán el concepto cultural.	5	4	4	5	4	22	Alta
Manejar adecuadamente la aplicación de la cromática utilizada en los trabajos realizados.	4	5	4	5	3	21	Alta
Seleccionar medios de difusión y promoción.	4	5	5	4	3	21	Alta
Motivar al desarrollo de la comunidad en cuanto a renovar sus capacidades y habilidades.	4	5	5	4	3	21	Alta

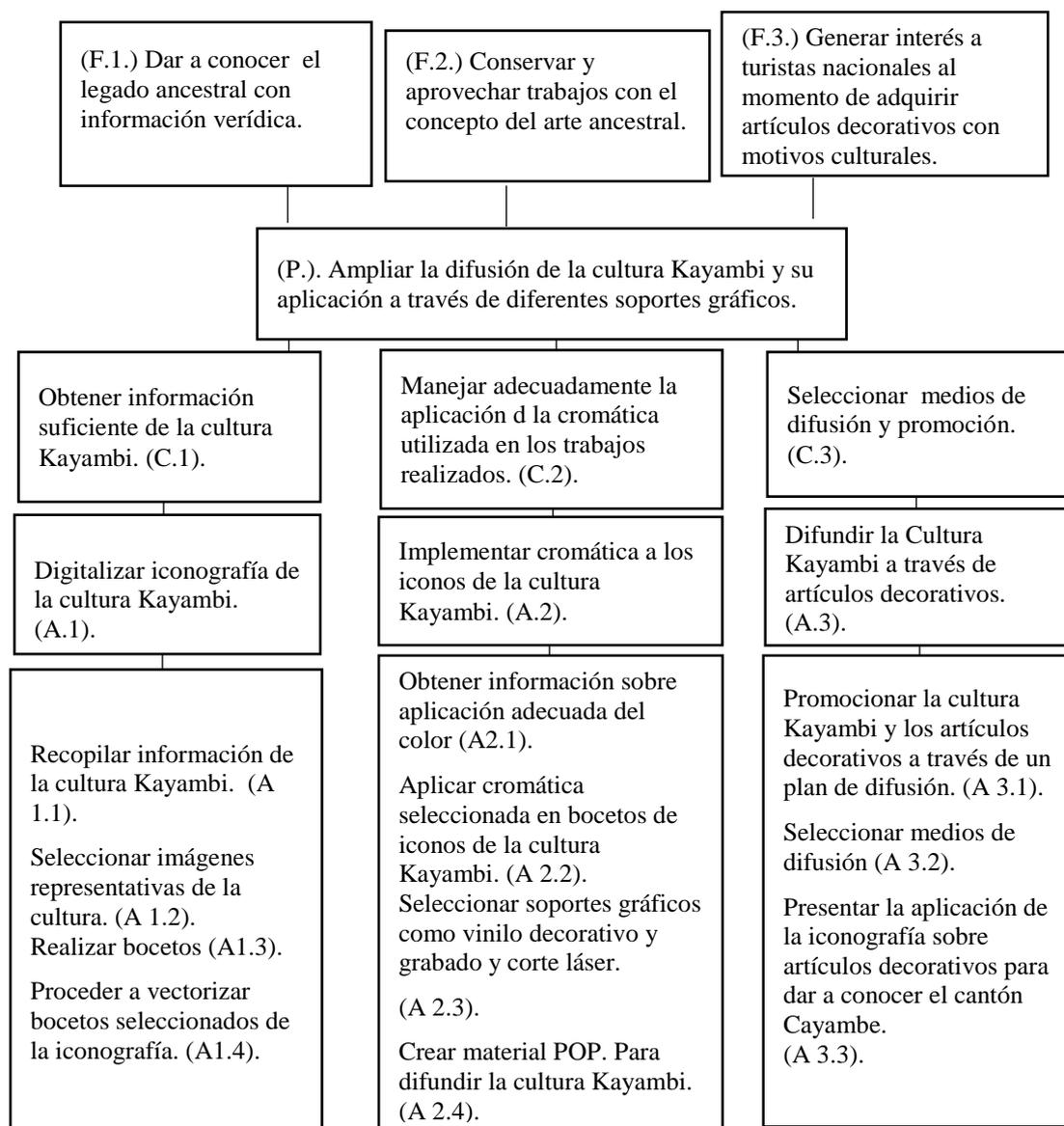


Figura 7: Diagrama de Estrategias del cantón Cayambe, 2017.

#### 4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

A través de la metodología del Marco Lógico, se ejecuta y facilita el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación del proyecto. “Su énfasis está centrado en la orientación por objetivos, la orientación hacia grupos beneficiarios y a facilitar la participación y la comunicación entre las partes interesadas” (Pacheco,

Ortegón, & Prieto, 2005). Además de información indispensable para el proyecto se pretende lograr una propuesta positiva.

#### 4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

En la siguiente tabla se concretan los indicadores para los fines, propósito, componentes y actividades. Las cuales servirán de guía para la evaluación posterior para el proyecto.

*Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, del cantón Cayambe 2017.*

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Finalidades	Dar a conocer el legado ancestral con información verídica. (F.1).	En el transcurso de 12 meses se dará a conocer el legado ancestral a través de información verídica en un (80%).	306	Excelente	12 Meses	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Conservar y aprovechar trabajos con el concepto del arte ancestral. (F.2).	En 12 meses se conservarán y aprovecharán los trabajos con el concepto ancestral en un (70%).	268	Excelente	12 Meses	Cayambe	Comunidad del cantón Cayambe
	Generar interés a turistas nacionales al momento de adquirir artículos decorativos con motivos culturales. (F.3).	En un lapso de 12 meses se generara el interés para la adquisición de artículos decorativos con motivos culturales en un (70%).	268	Excelente	12 Meses	Cayambe	Turistas nacionales de Cayambe

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Propósito	Ampliar la difusión de la cultura Kayambi y su aplicación a través de diferentes soportes gráficos. (P.1).	En un tiempo de 6 meses se difundirá la cultura Kayambi en diferentes soportes gráficos con un alcance del (65%).	248	Excelente	6 Meses	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
Componentes	Obtener información suficiente de la cultura Kayambi. (C1).	Recolectar información en museos y base de datos del municipio de Cayambe.	1	Excelente	5 Días	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Manejar adecuadamente la aplicación de la cromática utilizada en los trabajos realizados. (C2).	Manejo adecuado de la cromática y estructura visual.	1	Excelente	4 Días	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Seleccionar medios de difusión y promoción. (C3).	Difusión adecuada de la iconografía de la cultura Kayambi, a través de medios digitales.	1	Excelente	2 Sem.	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
Actividades	Digitalizar iconografía de la cultura Kayambi. (A1).	Difundirla cultura Kayambi a través de una adecuada estructura visual.	1	Excelente	1 Sem.	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Implementar cromática a los iconos de la cultura Kayambi. (A2).	Producir una estructura visualmente correcta.	1	Excelente	2 Días	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Difundir la Cultura Kayambi a través de artículos	Captar la atención de los turistas.	1	Alto	1 Sem.	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
	decorativos. (A3).						
	Recopilar información de la cultura Kayambi. (A1.1).	Ampliar información a través de base de datos facilitados por el municipio de Cayambe y museos aledaños.	1	Alto	3 Días	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Seleccionar imágenes representativas de la cultura. (A1.2).	Selección de iconos que representen a la cultura Kayambi.	1	Alto	1 Día	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Realizar bocetos (A1.3).	Proceso de bosquejos para la digitalización de la iconografía.	1	Alto	5 Días	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Proceder a vectorizar bocetos seleccionados de la iconografía. (A1.4).	Digitalización de iconos de forma atractiva para turistas y comunidad de Cayambe.	1	Alto	2 Sem.	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Obtener información sobre aplicación adecuada del color. (A2.1).	Información sobre usabilidad de la psicología del color.	1	Alto	2 Días	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Aplicar cromática seleccionada en bocetos de iconos de la cultura Kayambi. (A2.2).	Obtener información en cuanto a psicología del color y percepción.	1	Alto	1 Día	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Seleccionar soportes gráficos como	Definir los soportes adecuados para	1	Alto	1 Día	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cant.	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
	vinilo decorativo y grabado y corte láser. (A2.3).	implementar la iconografía.					
	Crear material POP. Para difundir la cultura Kayambi. (A2.4).	Definir material adecuado para de difusión de la cultura Kayambi.	1	Alto	2 Sem.	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Promocionar la cultura Kayambi y los artículos decorativos a través de un plan de difusión. (A3.1).	Identificar medios de difusión con mayor alcance.	1	Alto	1 Sem.	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Seleccionar medios de difusión. (A3.2).	Definir espacios correctos de promoción.	1	Alto	2 Días	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe
	Presentar la aplicación de la iconografía sobre artículos decorativos para dar a conocer el cantón Cayambe. (A3.3).	Promocionar al cantón Cayambe y su cultura en artículos decorativos en medios de difusión digitales.	1	Alto	1 Sem.	Cayambe	Comunidad y turistas de Cayambe

#### 4.04.02. Selección de Indicadores

La selección de indicadores permite establecer información que sea clara, existente, disponible, tangible y se puede observar, para el trabajo ya que no se requiere de expertos para recolectar información que sea representativa para el estudio del proyecto, en cuanto a este estudio se asigna el puntaje y selección a dichos indicadores.

Tabla 5: Selección de indicadores del cantón Cayambe, 2017.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	(F1) Dar a conocer el legado ancestral con información verídica.	En el transcurso de 12 meses se dará a conocer el legado ancestral a través de información verídica en un (80%).	X	X		X	X	4	Alto
	(F2) Conservar y aprovechar trabajos con el concepto del arte ancestral.	En 12 meses se conservarán y aprovecharán los trabajos con el concepto ancestral en un (80%).	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F3) Generar interés a turistas nacionales al momento de adquirir artículos decorativos con motivos culturales.	En un lapso de 12 meses se generara el interés para la adquisición de artículos decorativos con motivos culturales en un (70%).	X	X	X		X	4	Alto
Propósito	(P1) Ampliar la difusión de la cultura Kayambi y su aplicación a través de diferentes soportes gráficos.	En un tiempo de 6 meses se difundirá la cultura Kayambi en diferentes soportes gráficos con un alcance del (65%).	X	X	X	X	X	5	Alto
Componentes	(C1) Obtener información suficiente de la cultura Kayambi.	Recolectar información en museos y base de datos del municipio de Cayambe.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(C2) Manejar adecuadamente la aplicación de la cromática utilizada en los trabajos realizados.	Manejo adecuado de la cromática y estructura visual.	X	X	X		X	4	Alto
	(C3) Seleccionar medios de difusión y promoción.	Difusión adecuada de la iconografía de la cultura Kayambi, a través de medios digitales.	X	X	X		X	4	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
Actividades	(A1) Digitalizar iconografía de la cultura Kayambi.	Difundirla cultura Kayambi a través de una adecuada estructura visual.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a1.1) Recopilar información de la cultura Kayambi.	Ampliar información a través de base de datos proporcionados por el municipio de Cayambe y museos aledaños.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a1.2) Seleccionar imágenes representativas de la cultura.	Selección de iconos que representen a la cultura Kayambi.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a1.3) Realizar bocetos.	Proceso de bosquejos para la digitalización de la iconografía.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a1.4) Proceder a vectorizar bocetos seleccionados de la iconografía.	Digitalización de iconos de forma atractiva para turistas y comunidad de Cayambe.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A.2) Implementar cromática a los iconos de la cultura Kayambi.	Producir una estructura visualmente correcta.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a2.1) Obtener información sobre aplicación adecuada del color.	Información sobre usabilidad de la psicología del color.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a2.2) Aplicar cromática seleccionada en bocetos de iconos de la cultura Kayambi.	Obtener información en cuanto a psicología del color y percepción.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a2.3) Seleccionar soportes gráficos como vinilo decorativo y grabado y corte láser.	Definir los soportes adecuados para implementar la iconografía.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
	(a2.4) Crear material POP. Para difundir la cultura Kayambi.	Definir material adecuado para de difusión de la cultura Kayambi.	X	X	X	X	X		Alto
	(A.3) Difundir la Cultura Kayambi a través de artículos decorativos.	Captar la atención de los turistas.	X	X	X		X	4	Alto
	(a3.1) Promocionar la cultura Kayambi y los artículos decorativos a través de un plan de difusión.	Identificar medios de difusión con mayor alcance.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a3.2) Seleccionar medios de difusión.	Definir espacios correctos de promoción.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(a3.3) Presentar la aplicación de la iconografía sobre artículos decorativos para dar a conocer el cantón Cayambe.	Promocionar al cantón Cayambe y su cultura en artículos decorativos en medios de difusión digitales.	X	X	X	X	X	5	Alto

La clasificación de indicadores se estableció según la siguiente nomenclatura: A = Clara, B = Existe información disponible, C =Tangible y se puede observar, D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos y E = Si es representativo para nuestro estudio. Así mismo para la selección se ha manejado los siguientes valores: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media y 0 y 1 = baja.

#### 4.04.03. Medios de Verificación

En la siguiente tabla se determinan los medios de verificación que permiten al investigador exceder a fuentes de información, métodos de recolección, y el método de análisis, frecuencia que sirven para monitorear y evaluar el proyecto. Además son la base para el cumplimiento los indicadores y la supervisión del desarrollo.

Tabla 6: Medios de verificación del cantón Cayambe, 2017.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de infor.	Método de recolección	Método de análisis	Frec. de rec.	Res p.
Finalidades	(F1) Dar a conocer el legado ancestral con información verídica.	En el transcurso de 12 meses se dará a conocer el legado ancestral a través de información verídica en un (80%).	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	I.
	(F2) Conservar y aprovechar trabajos con el concepto del arte ancestral.	En 12 meses se conservarán y aprovecharán los trabajos con el concepto ancestral en un (80%).	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	I.
	(F3) Generar interés a turistas nacionales al momento de adquirir artículos decorativos con motivos culturales.	En un lapso de 12 meses se generara el interés para la adquisición de artículos decorativos con motivos culturales en un (70%).	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	I.
Propósito	(P1) Ampliar la difusión de la cultura Kayambi y su aplicación a través de diferentes soportes gráficos.	En un tiempo de 6 meses se difundirá la cultura Kayambi en diferentes soportes gráficos con un alcance del (65%).	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	I.
entes	(C1) Obtener información suficiente de	Recolectar información en museos y base	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de infor.	Método de recolección	Método de análisis	Frec. de rec.	Res p.
	la cultura Kayambi.	de datos del municipio de Cayambe.					
	(C2) Manejar adecuadamente la aplicación de la cromática utilizada en los trabajos realizados.	Manejo adecuado de la cromática y estructura visual.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(C3) Seleccionar medios de difusión y promoción.	Difusión adecuada de la iconografía de la cultura Kayambi, a través de medios digitales.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
Actividades	(A1) Digitalizar iconografía de la cultura Kayambi.	Difundirla cultura Kayambi a través de una adecuada estructura visual.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(a1.1) Recopilar información de la cultura Kayambi.	Ampliar información a través de base de datos proporcionados por el municipio de Cayambe y museos aledaños.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de infor.	Método de recolección	Método de análisis	Frec. de rec.	Res p.
	(a1.2) Seleccionar imágenes representativas de la cultura.	Selección de iconos que representen a la cultura Kayambi.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(a1.3) Realizar bocetos.	Proceso de bosquejos para la digitalización de la iconografía.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(a1.4) Proceder a vectorizar bocetos seleccionados de la iconografía.	Digitalización de iconos de forma atractiva para turistas y comunidad de Cayambe.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(A2) Implementar cromática a los iconos de la cultura Kayambi.	Producir una estructura visualmente correcta.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(a2.1) Obtener información sobre aplicación adecuada del color.	Información sobre usabilidad de la psicología del color.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de infor.	Método de recolección	Método de análisis	Frec. de rec.	Res p.
	(a2.2) Aplicar cromática seleccionada en bocetos de iconos de la cultura Kayambi.	Obtener información en cuanto a psicología del color y percepción.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(a2.3) Seleccionar soportes gráficos como vinilo decorativo y grabado y corte láser.	Definir los soportes adecuados para implementar la iconografía.	Secundaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	I.
	(a2.4) Crear material POP. Para difundir la cultura Kayambi.	Definir material adecuado para de difusión de la cultura Kayambi.	Secundaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	I.
	(A3) Difundir la Cultura Kayambi a través de artículos decorativos.	Captar la atención de los turistas.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuente de infor.	Método de recolección	Método de análisis	Frec. de rec.	Resp.
	(a3.1) Promocionar la cultura Kayambi y los artículos decorativos a través de un plan de difusión.	Identificar medios de difusión con mayor alcance.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.
	(a3.2) Seleccionar medios de difusión.	Definir espacios correctos de promoción.	Secundaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	I.
	(a3.3) Presentar la aplicación de la iconografía sobre artículos decorativos para dar a conocer el cantón Cayambe.	Promocionar al cantón Cayambe y su cultura en artículos decorativos en medios de difusión digitales.	Secundaria	Documental	Cualitativo	6 meses	I.

En la siguiente clasificación de medios de verificación se determinó la siguiente nomenclatura: infor= información, Frec. de rec.= frecuencia de recolección y Resp= respuesta., I. = Investigador

#### 4.04.04 Supuestos

Los supuestos se estudian los factores de riesgo que pueden afectar directamente de manera positiva o negativa en la ejecución del proyecto. Los supuestos son antecedentes que se toman como probables, para la ejecución del proyecto, a continuación también se estudian los factores de riesgo que estos involucran.

Tabla 7: Supuestos del cantón Cayambe, 2017.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	(F1) Dar a conocer el legado ancestral con información verídica.	Restricción a información de la cultura Kayambi.			X		
	(F2) Conservar y aprovechar trabajos con el concepto del arte ancestral.	Limitado accesos a trabajos con el concepto ancestral realizado por la comunidad indígena.			X		
	(F3) Generar interés a turistas nacionales al momento de adquirir artículos decorativos con motivos culturales.	Desinterés por parte de los turistas al momento de obtener artículos decorativos.	X		X		
Propósito	(P1) Ampliar la difusión de la cultura Kayambi y su aplicación a través de diferentes soportes gráficos.	Desinterés de la comunidad indígena en la difusión y aplicación de la cultura Kayambi.			X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Componentes	(C1) Obtener información suficiente de la cultura Kayambi.	Acceso limitado a información de la cultura Kayambi.			X		
	(C2) Manejar adecuadamente la aplicación de la cromática utilizada en los trabajos realizados.	Preferencia del consumidor por trabajos con cromática diferente.			X		
	(C3) Seleccionar medios de difusión y promoción.	Política negativa en usos de medios de difusión.		X			
Actividades	(A1) Digitalizar iconografía de la cultura Kayambi.	Falla en accesorios de digitalización.	X				
	(a1.1) Recopilar información de la cultura Kayambi.	Restricción a fuentes para recopilar información.			X		
	(a1.2) Seleccionar imágenes representativas de la cultura.	Exceso de imágenes representativas de la cultura.			X		
	(a1.3) Realizar bocetos.	Restricción a programas de digitalización.			X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	(a1.4) Proceder a vectorizar bocetos seleccionados de la iconografía.	Equipos defectuosos seleccionados para la digitalización.	X		X		
	(A2) Implementar cromática a los iconos de la cultura Kayambi.	Restricción de aplicación del color a imágenes de la cultura.			X		
	(a2.1) Obtener información sobre aplicación adecuada del color.	Contar con reducida información.			X		
	(a2.2) Aplicar cromática seleccionada en bocetos de iconos de la cultura Kayambi.	Conflicto con la comunidad indígena sobre la aplicación de color.			X		X
	(a2.3) Seleccionar soportes gráficos como vinilo decorativo y grabado y corte láser.	Fallo en soportes gráficos seleccionados.	X		X		
	(a2.4) Crear material POP. Para difundir la cultura Kayambi.	Escasos recursos económicos.	X		X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	(A3) Difundir la Cultura Kayambi a través de artículos decorativos.	Escasos recursos económicos.	X		X		
	(a3.1) Promocionar la cultura Kayambi y los artículos decorativos a través de un plan de difusión.	Limitados recursos económicos.	X		X		
	(a3.2) Seleccionar medios de difusión.	Cambio en las políticas sobre uso de los medios digitales para difusión.		X	X		
	(a3.3) Presentar la aplicación de la iconografía sobre artículos decorativos para dar a conocer el cantón Cayambe.	Falta de recursos económicos y conflictos de comercialización.	X		X		

#### 4.04.05. Matriz de Marco Lógico

A través de la tabla “Matriz de Marco Lógico”, del presente proyecto se estudia el proceso de diseño, ejecución y evaluación, que se desarrolla en el cantón Cayambe con la información actual año 2017.

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico del cantón Cayambe, 2017.

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
(F1) Dar a conocer el legado ancestral con información verídica.	En el transcurso de 12 meses se dará a conocer el legado ancestral a través de información verídica en un (80%).	Primaria Encuesta Cuantitativo	Restricción a información de la cultura Kayambi.
(F2) Conservar y aprovechar trabajos con el concepto del arte ancestral.	En 12 meses se conservarán y aprovecharán los trabajos con el concepto ancestral en un (80%).	Primaria Encuesta Cualitativo	Limitado accesos a trabajos con el concepto ancestral realizado por la comunidad indígena.
(F3) Generar interés a turistas nacionales al momento de adquirir artículos decorativos con motivos culturales.	En un lapso de 12 meses se generara el interés para la adquisición de artículos decorativos con motivos culturales en un (70%).	Primaria Encuesta Cuantitativo	Desinterés por parte de los turistas al momento de obtener artículos decorativos.
(P1) Ampliar la difusión de la cultura Kayambi y su aplicación a través de diferentes soportes gráficos.	En un tiempo de 6 meses se difundirá la cultura Kayambi en diferentes soportes gráficos con un alcance del (65%).	Primaria Encuesta Cualitativo	Desinterés de la comunidad indígena en la difusión y aplicación de la cultura Kayambi.
(C1) Obtener información suficiente de la cultura Kayambi.	Recolectar información en museos y base de datos del municipio de Cayambe.	Secundaria Documental Cuantitativo	Acceso limitado a información de la cultura Kayambi.
(C2) Manejar adecuadamente la	Manejo adecuado de la cromática y	Secundaria Documental	Preferencia del consumidor por

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
aplicación d la cromática utilizada en los trabajos realizados.	estructura visual.	Cualitativo	trabajos con cromática diferente.
(C3) Seleccionar medios de difusión y promoción.	Difusión adecuada de la iconografía de la cultura Kayambi, a través de medios digitales.	Secundaria Documental Cualitativo	Política negativa en usos de medios de difusión.
(A1) Digitalizar iconografía de la cultura Kayambi.	Difundirla cultura Kayambi a través de una adecuada estructura visual.	Secundaria Documental Cuantitativo	Falla en accesorios de digitalización.
(a1.1) Recopilar información de la cultura Kayambi.	Ampliar información a través de base de datos proporcionados por el municipio de Cayambe y museos aledaños.	Secundaria Documental Cuantitativo	Restricción a fuentes para recopilar información.
(a1.2) Seleccionar imágenes representativas de la cultura.	Selección de iconos que representen a la cultura Kayambi.	Secundaria Documental Cuantitativo	Exceso de imágenes representativas de la cultura.
(a1.3) Realizar bocetos.	Proceso de bosquejos para la digitalización de la iconografía.	Secundaria Documental Cualitativo	Restricción a programas de digitalización.
(a1.4) Proceder a vectorizar bocetos seleccionados de la iconografía.	Digitalización de iconos de forma atractiva para turistas y comunidad de Cayambe.	Secundaria Documental Cualitativo	Equipos defectuosos seleccionados para la digitalización.
(A2) Implementar cromática a los iconos de la cultura Kayambi.	Producir una estructura visualmente correcta.	Secundaria Documental Cualitativo	Restricción de aplicación del color a imágenes de la cultura.
(a2.1) Obtener información sobre aplicación adecuada del color.	Información sobre usabilidad de la psicología del color.	Secundaria Documental Cualitativo	Contar con reducida información.

Resumen narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
(a2.2) Aplicar cromática seleccionada en bocetos de iconos de la cultura Kayambi.	Obtener información en cuanto a psicología del color y percepción.	Secundaria Documental Cuantitativo	Conflicto con la comunidad indígena sobre la aplicación de color.
(a2.3) Seleccionar soportes gráficos como vinilo decorativo y grabado y corte láser.	Definir los soportes adecuados para implementar la iconografía.	Secundaria Documental Cuantitativo	Fallo en soportes gráficos seleccionados.
(a2.4) Crear material POP. Para difundir la cultura Kayambi.	Definir material adecuado para de difusión de la cultura Kayambi.	Secundaria Documental Cualitativo	Escasos recursos económicos.
(A3) Difundir la Cultura Kayambi a través de artículos decorativos.	Captar la atención de los turistas.	Secundaria Documental Cualitativo	Escasos recursos económicos.
(a3.1) Promocionar la cultura Kayambi y los artículos decorativos a través de un plan de difusión.	Identificar medios de difusión con mayor alcance.	Secundaria Documental Cuantitativo	Limitados recursos económicos.
(a3.2) Seleccionar medios de difusión.	Definir espacios correctos de promoción.	Secundaria Documental Cuantitativo	Cambio en las políticas sobre uso de los medios digitales para difusión.
(a3.3) Presentar la aplicación de la iconografía sobre artículos decorativos para dar a conocer el cantón Cayambe.	Promocionar al cantón Cayambe y su cultura en artículos decorativos en medios de difusión digitales.	Secundaria Documental Cualitativo	Falta de recursos económicos y conflictos de comercialización.

## CAPÍTULO V

### 5. Propuesta

#### 5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

Durante las décadas anteriores el arte y la cultura se han caracterizado por cambios dramáticos en la forma de comunicación y conocimiento de la expresión cultural, la sociedad en el transcurso del tiempo se ha adaptado a diferentes medios para la comunicación de dichos saberes, costumbres y cultura.

(Quinatoa, 2013), A través de su proyecto de tesis “Historia aborigen y folklore ecuatoriano”, da conocer la sociedad culturalmente e históricamente delimitada. Así como heredera de un patrimonio cultural transformado por sus generaciones anteriores.

El patrimonio está compuesto por elementos de diverso tipo cultural como bienes materiales de uso diario. Así también, el territorio preciso, saberes y conocimientos ancestrales, códigos para la comunicación y representaciones de organización social.

La iconografía en el transcurso de los siglos ofreció un medio de difusión de la vida cotidiana y cultura misma que ha perdurado hasta la actualidad lo cual pretende evitar la pérdida de conciencia ancestral. (Cabezas Ramos, 2009), a través de su tesis “Análisis comparativo entre el diseño iconográfico Andino precolombino

y actual del Ecuador con el Perú y Bolivia”. Así también, los símbolos geométricos se presentan en varios planos para la aplicación en el diseño, se presentan de manera simbólica y modular de tal manera que su composición se armónica.

La manifestación del diseño gráfico en la actualidad sobre la iconografía ancestral a influenciado me manera positiva en cuanto a la difusión de la misma preservando el legado ancestral de distintas culturas al rededor del país.

Sin embargo, la expresión de la iconografía en años pasados se ha plasmado de manera mínima, nos hemos visto en la necesidad de aplicarla ya que en gran medida carecen de estándares de diseño, usabilidad y difusión.

Existen diversos medios para la difusión del cantón Cayambe y sus atractivos, pero ninguno de ellos busca impulsar las habilidades y conocimiento de la cultura Kayambi, no obstante dichos medios no presentan un producto con características verídicas que representa la cultura.

Por ende la presente propuesta que se desarrolla en dicho proyecto, busca principalmente la difusión de la iconografía de la cultura Kayambi de manera física a través de artículos decorativos, implementando los personajes representativos así también sus elementos y patrones de aplicación.

Dicho así la difusión de la cultura se presentara de manera creativa aplicada en diferentes soportes gráficos, así el usuario o consumidor podrá recordar de manera fácil y mantener el legado ancestral presente.

## 5.02 Marco Teórico

### 5.02.01 Cultura

La cultura conforma un conjunto de conocimientos, creencias, técnicas y tradiciones que consienten en el patrimonio de un grupo social determinado. “Toda la vida del ser humano se desarrolla mediante la interacción con otros. Para analizar y explicar estas pautas de interacción y sus comportamientos se ha elaborado el concepto teórico de cultura” (Emanuel, 2001).

Así también, la cultura pretende ampliar el conocimiento de los saberes ancestrales, con el intento de rescatar el legado ancestral se busca medios de difusión de la cultura, tomando en cuenta sus personajes representativos, símbolos y técnicas de realización.

### 5.02.02 Arte

El arte es una de las formas de transmitir los saberes y costumbres ancestrales, “El arte indígena, como cualquier otro, recurre a la belleza para representar aspectos de la realidad, inaccesibles por otra vía, y poder así movilizar el sentido, procesar en conjunto la memoria y proyectar en clave de imagen el porvenir comunitario.” (Escobar, 2011).

Siendo el principal medio de expresión que tiene el ser humano, a través del cual busca transmitir ideas, sentimientos siendo parte de ellos la cultura indígena, plasmadas a través de signos y símbolos.

### ***5.02.03 Comunicación***

La comunicación un medio para transmitir información de diferentes etnias, “Sin embargo tomando en cuenta que el mundo indígena es parte de un proceso en pleno desarrollo, cuando lo relacionamos con el mundo tecnológico, cabe anticipar que, nos encontraremos con ciertas brechas tecnológicas que son las desigualdades que existen entre el mundo occidental y el mundo indígena” (Noroña, 2014).

El proceso de comunicación se encuentra mediados por signos y símbolos, así también el mismo proceso ha ido cambiando y modificándose a los medios digitales siendo estos de mayor alcance para su difusión.

### ***5.02.04 Diseño***

El Diseño Gráfico está dirigido a idear y proyectar mensajes visuales, con diversas necesidades de dicho grupo objetivo, “Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.” (ICSID, 2004).

Diseñar podría nombrarse a la creatividad, creación o innovación, también estas pueden variar según el caso siendo informativas, tecnológicas, producción e innovación.

### ***5.02.05 Psicología del color***

Siendo el color una de las formas de transmitir nuestros sentidos y provoca distintas reacciones al momento de adquirir una marca o producto, “El hombre ha dado un significado emocional y simbólico los colores. La mayor parte de estos colores

simbólicos difieren según la cultura y época y no pueden ser comprendidos más que en el contexto cultural de esta época histórica” (Martinez, 2009), así también la psicología del color estudia y analiza el efecto que transmite en la percepción y la conducta que esta ocasiona sobre los seres humanos.

#### ***5.02.06 Imagen***

Son elementos que atraen la atención del consumidor, "La representación mental, en la memoria colectiva, de un estereotipo o conjunto significativo de atributos, capaces de influir en los comportamientos y modificarlos" (Costa , 2012), siendo atractivos y fácil de recordar visualmente.

#### ***5.02.07 Iconografía***

La sociedad constantemente se desarrolla en infinidad de imágenes que representan distintos significados a través de la iconografía para entender la cultura. En el transcurso del tiempo se han formado una sin número de lenguajes para transmitir a la cultura, “Si atendemos a la etimología de término, procedentes de los vocablos griegos “iconos” (imagen) y “graphein” (escribir), la iconografía podría definirse como la disciplina cuyo objeto de estudio es la descripción de las imágenes” (Rodriguez, 2005). Busca representar imágenes artísticas que identifican los atributos de los personajes simbólicos de una cultura.

#### ***5.02.08 Indígena***

El concepto indígena tiene un amplio sentido en lo relacionado con una población o sociedad de determinado lugar, “Indígena tiene un claro origen colonial, pues son indígenas los descendientes de los pueblos que ocupaban un territorio dado cuando

éste fue invadido, conquistado o colonizado” (Stavnhagen, 1992). Buscando ser prioridad hoy en día en la sociedad en cuanto al rescate de la cultura.

#### ***5.02.09 Signo***

Un sistema de representación de algo para ser dirigido a un grupo determinado "el signo es algo que está para alguien en lugar de otra cosa, su objeto, en algunos de sus aspectos. U crea en la mente de esa persona un signo más desarrollado que es su interpretante" (Peirce, 2010), de tal manera que crea en la mente una idea.

#### ***5.02.10 Retícula***

Herramienta que los trabajos de maquetación digital o manual, deben llevar como guía a través de una estructura programada y de tamaños fijos, los cuales dependerán de la necesidad. Así mismo la retícula compositiva, permite a los elementos seguir una guía en la maquetación en papel, con la finalidad de lograr, un orden y estética.

“Es una estructura en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como un armazón para organizar textos, imágenes o videos de una forma racional y fácil de visualizar” (Hernández, 2009), dichas retículas conforman una forma de rejilla como guía.

#### ***5.02.11 Textura***

Elemento básico que proporciona al diseño gráfico una superficie personalizada “La textura es el aspecto exterior que produce una obra tanto a nivel táctil como visual. Cuando repetimos una forma sobre un cuadro estamos creando un signo repetitivo que involucra al espectador, es una textura visual” (Matín, 2012).

Aporta al diseño una mirada atractiva y crear un trabajo personalizado e innovador, la aplicación de la iconografía en forma de textura presentara un impacto visual, siendo este un motivo para el consumidor para que la obtención de nuestro producto.

#### ***5.02.12 Boceto***

“Es una estructura en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como un armazón para organizar textos, imágenes o videos de una forma racional y fácil de visualizar” (Rodríguez, 2009).

### **5.03. Software**

#### ***5.03.01 Adobe Illustrator CC***

Adobe Illustrator es un programa con la función de realizar dibujo vectorial, “La aplicación de gráficos vectoriales estándar del sector te permite crear logotipos, iconos, bocetos, tipografías y complejas ilustraciones para cualquier formato: impreso, web, interactivo, vídeo y móvil” (Adobe, 2017), también nos permitirá realizar los elementos gráficos e ilustraciones que serán aplicadas en artículos decorativos.

#### ***5.03.02 Adobe Photoshop CC***

Adobe Photoshop, es una aplicación y editor de imágenes y fotografías, “Aplicación de edición de imágenes y diseño del mundo constituye la base de casi todos los proyectos creativos. Trabaja en tu ordenador de sobremesa y dispositivos móviles

para crear y mejorar fotografías, diseños de aplicaciones web y móviles, arte en 3D, vídeos y mucho más” (Adobe, 2017).

Este software nos permitirá realizar el retoque y ajuste de imágenes para un mejor trabajo al momento de realizar la digitalización de la cultura Kayambi, así proporcionándonos mejor visualización de las mismas.

### ***5.03.03 Adobe Bridge CC***

Capacidad de agrupar y organizar de manera rápida imágenes, “Organiza activos personales y de equipo, edita fácilmente por lotes, añade marcas de agua, establece preferencias de color centralizadas e incluso carga fotos en Adobe Stock. Bridge simplifica tu flujo de trabajo y te mantiene organizado” (Adobe, 2017).

## **5.04. Descripción de la Herramienta**

### ***5.04.01. Metodología (Materiales y Métodos)***

Al identificar una población de aproximadamente 100.000 habitantes en el cantón, se estableció el tamaño de la muestra, la cual se conformaron de 383 personas del cantón Cayambe, mismas que están ubicadas en distintas parroquias Juan Montalvo, Ayora, Olmedo, Cangahua, Otón y Cuzubamba, para la obtención de información, se manejó la técnica de encuesta.

Se realizó un cuestionario constituido por diez preguntas, con lo cual se recolectó información indispensable para la investigación como: opiniones, características, gustos y preferencias. Se manejaron preguntas del tipo cerradas, con

elecciones de respuesta (Si – No), de esta manera se busca obtener resultados claros para su posterior análisis.

Así mismo, una vez desarrollada la encuesta y la representación de los resultados alcanzados se realizó a través de la construcción de gráficos estadísticos. Aparte de ello nos permitirá realizar la comparación de resultados.

#### **5.04.02 Modelo encuesta**

Para la siguiente encuesta nos dirigimos a las personas que habitan en la el cantón Cayambe y sus sectores aledaños, sector en el que precisamente transitan y visitan los turistas nacionales, extranjeros y trabajadores indígenas. Los cuales realizan sus trabajos en base a la cultura del sector.

**1.- ¿Reconoce usted la identidad de su pueblo?**

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

**2.- ¿Considera oportuno que se incentive a las personas para que continúen realizando trabajos que permitan promocionar la identidad cultural?**

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

**3.- ¿Cuál de estos personajes reconoce como propias del cantón?**

\_\_\_\_\_ Huasicama      \_\_\_\_\_ Esmeraldeña      \_\_\_\_\_ Otavaleña

**4.- ¿Se siente orgulloso al saber que sus antepasados formaron parte de la cultura Kayambi?**

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

**5.- ¿Ha recibido usted información sobre la iconografía de la cultura Kayambi?**

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

**6.- ¿Le gustaría que los trabajos y la cultura fueran difundidos a través de diferentes medios?**

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_



**7.- ¿A través de qué medios le gustaría a usted recibir la iconografía de la cultura Kayambi?**

\_\_\_\_\_ Hojas volantes      \_\_\_\_\_ Artículos decorativos  
\_\_\_\_\_ Conferencias

**8.- ¿Cree usted que la cultura del cantón Cayambe debería ser aprovechados en beneficio del mismo?**

Sí \_\_\_\_\_      No \_\_\_\_\_

**9.- ¿Está de acuerdo usted que se otorgue algún reconocimiento a las personas que conserven y difundan el legado ancestral?**

Sí \_\_\_\_\_      No \_\_\_\_\_

**10.- ¿Considera usted que existe información suficiente de la cultura para el desarrollo de trabajos?**

Sí \_\_\_\_\_      No \_\_\_\_\_

Gracias al aporte de información por parte de las personas del cantón Cayambe y a sus trabajadores la cual es indispensable para el desarrollo del proyecto.

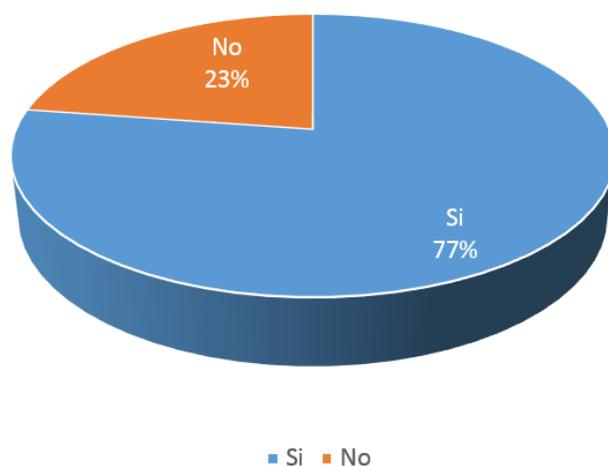
### 5.04.03. Resultados

#### **Pregunta 1. ¿Reconoce usted la identidad de su pueblo?**

El 77% de las personas encuestadas respondieron que, si reconocen la identidad de su pueblo siendo un punto a favor hacia el recuerdo de la cultura, de tal manera permite conservar el legado ancestral.

*Tabla 9: Análisis de resultado pregunta 1, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	297	77%
No	86	23%
<b>Total</b>	383	100%



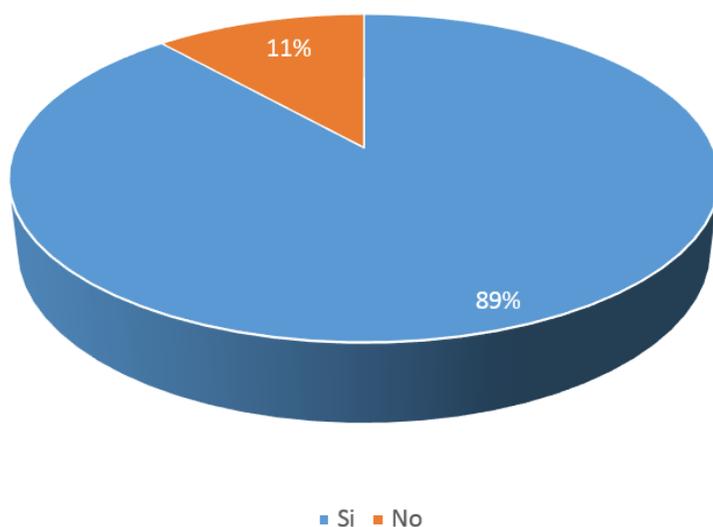
*Figura 8: Interpretación de resultados pregunta 1, 2017.*

**Pregunta 2. ¿Considera oportuno que se incentive a las personas para que continúen realizando trabajos que permitan promocionar la identidad cultural?**

El 89% de las personas encuestadas afirman que se debe incentivar a las personas para que continúen realizando trabajos y permitan promocionar la identidad cultural, permitiendo una mejora continua en el desarrollo de sus habilidades y capacidades siendo estos un medio de difusión cultural.

*Tabla 10: Análisis de resultado pregunta 2, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	339	89%
No	44	11%
<b>Total</b>	383	100%



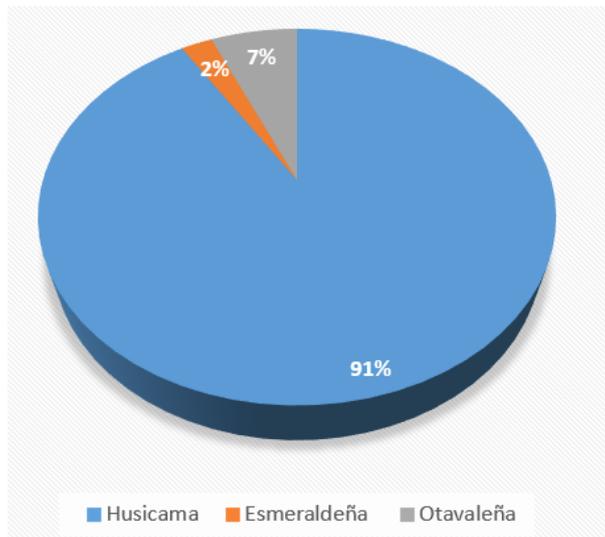
*Figura 9: Interpretación de resultados pregunta 2, 2017.*

**Pregunta 3. ¿Cuál de estos personajes reconoce como propias del cantón?**

Un 91% de las personas encuestadas, siendo estas una mayoría contundente reconocen y afirman conocer la cultura Kayambi, y sus personajes representativos del cantón.

*Tabla 11: Análisis de resultado pregunta 3, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Huasicama	349	91%
Esmeraldeña	9	2%
Otavaleña	25	7%
<b>Total</b>	<b>383</b>	<b>100%</b>



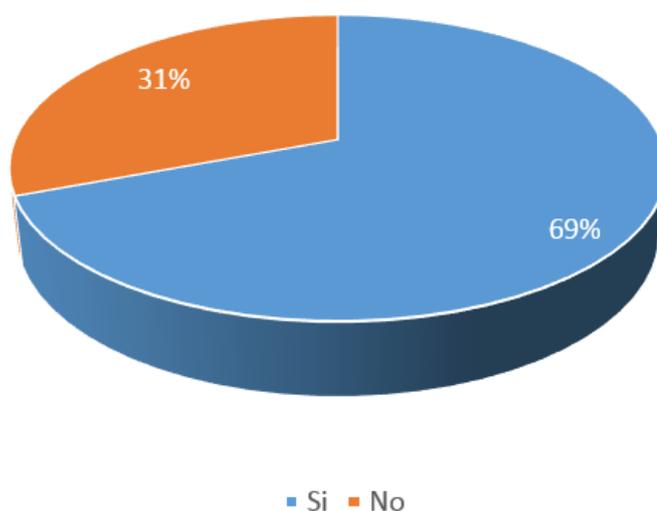
*Figura 10: Interpretación de resultados pregunta 3, 2017.*

**Pregunta 4. ¿Se siente orgulloso al saber que sus antepasados formaron parte de la cultura Kayambi?**

Así también, el 69% de las personas encuestadas se sienten orgullosos de sus raíces y pertenecer a una cultura ancestral siendo esto un motivo para promocionar y difundir el mismo.

*Tabla 12: Análisis de resultado pregunta 4, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	265	69%
No	118	31%
<b>Total</b>	<b>383</b>	<b>100%</b>



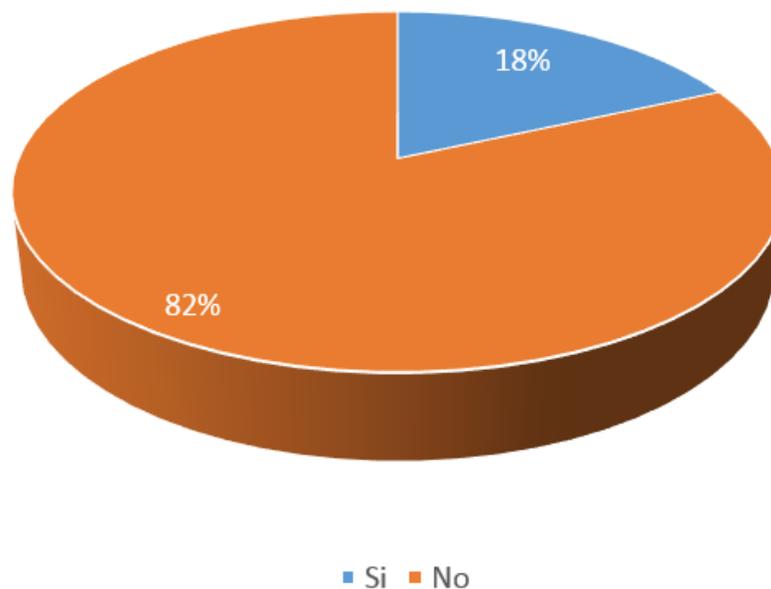
*Figura 11: Interpretación de resultados pregunta 4, 2017.*

**Pregunta 5. ¿Ha recibido usted información sobre la iconografía de la cultura Kayambi?**

La implementación de la cultura Kayambi, por medio de iconografía aplicada en medios decorativos sirve como medio de reconocimiento sobre la cultura ya que solo un 18% de las personas encuestadas han recibido información con relación a la iconografía de la cultura.

*Tabla 13: Análisis de resultado pregunta 5, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	70	18%
No	313	82%
<b>Total</b>	383	100%



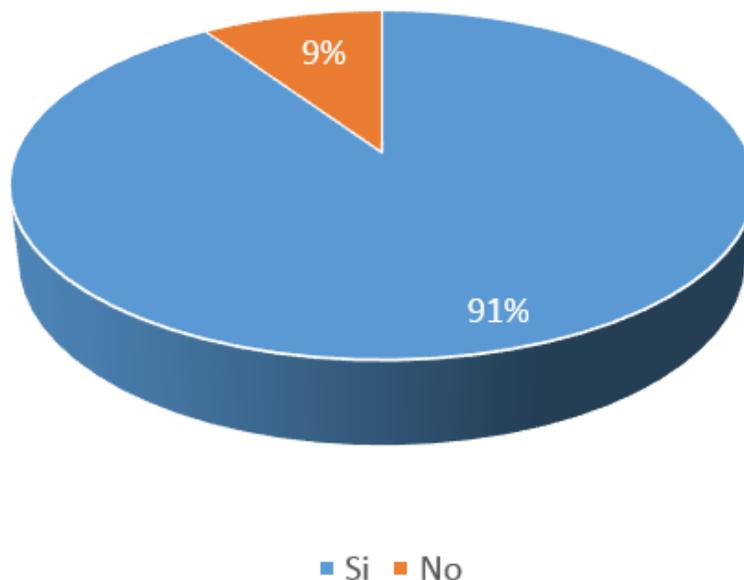
*Figura 12: Interpretación de resultados pregunta 5, 2017.*

**Pregunta 6. ¿Le gustaría que los trabajos y la cultura fueran difundidos a través de diferentes medios?**

Así también, la aplicación de iconografía en diferentes soportes gráficos aporta el reconocimiento de la cultura presentando un medio diferente de difusión de la misma, siendo que un 91% de las personas encuestadas les gustaría que la cultura sea difundida a través de medios no convencionales y que se encuentren al alcance, permitiendo a las personas que realizan trabajos con el concepto cultural.

*Tabla 14: Análisis de resultado pregunta 6, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	347	91%
No	36	9%
<b>Total</b>	<b>383</b>	<b>100%</b>



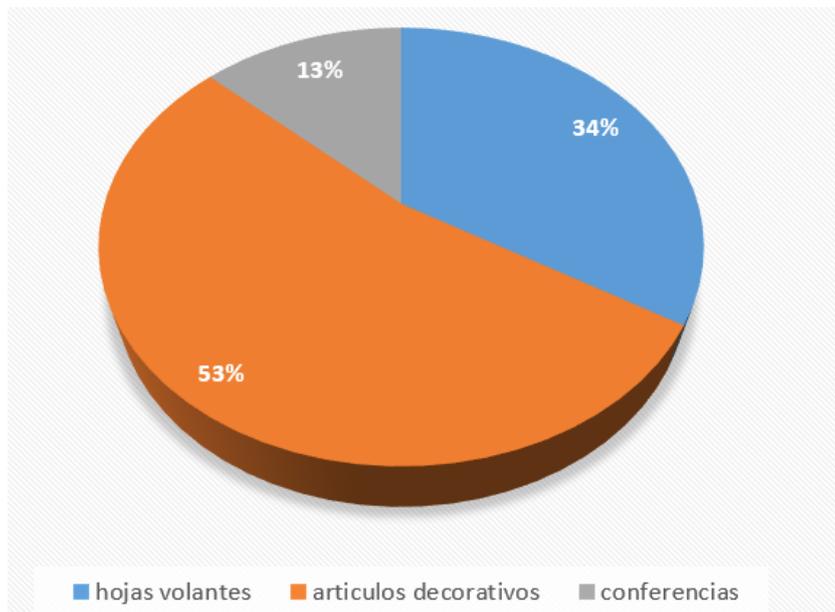
*Figura 13: Interpretación de resultados pregunta 6, 2017.*

**Pregunta 7. ¿A través de qué medios le gustaría a usted recibir la iconografía de la cultura Kayambi?**

El 53% de las personas encuestadas respondieron que les gustaría recibir artículos decorativos con aplicación de la iconografía de la cultura Kayambi.

*Tabla 15: Análisis de resultados pregunta 7, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Hojas volantes	129	34%
Artículos decorativos	204	53%
Conferencias	50	13%
<b>Total</b>	<b>383</b>	<b>100%</b>



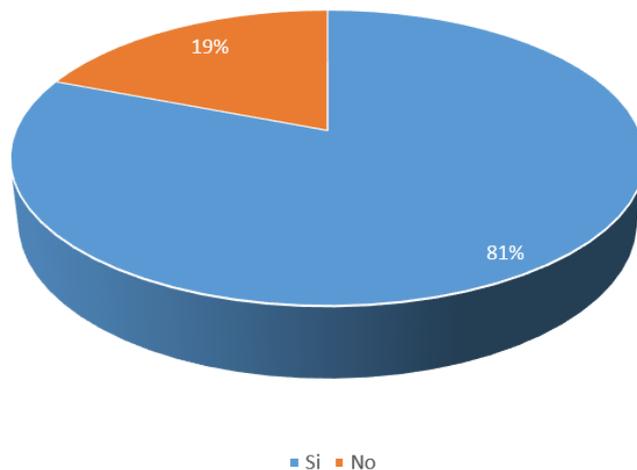
*Figura 14: Interpretación de resultados pregunta 7, 2017.*

**Pregunta 8. ¿Cree usted que la cultura del cantón Cayambe debería ser aprovechados en beneficio del mismo?**

El 81% de las personas encuestadas respondieron que considera necesario difundir la cultura en beneficio del cantón Cayambe aportando al desarrollo del mismo y a sus artesanos que trabajan y transmiten el tema cultural a través de sus proyectos y productos.

*Tabla 16: Análisis de resultado pregunta 8, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	310	81%
No	73	19%
<b>Total</b>	<b>383</b>	<b>100%</b>



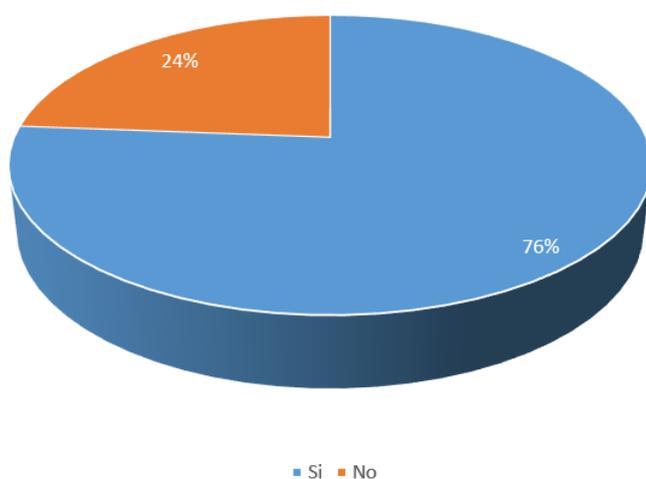
*Figura 15: Interpretación de resultados pregunta 8, 2017.*

**Pregunta 9. ¿Está de acuerdo usted que se otorgue algún reconocimiento a las personas que conserven y difundan el legado ancestral?**

Los medios de promoción y difusión del proyecto pretende incentivar al pueblo indígena y trabajadores a preservar el legado ancestral por medio de sus trabajos, mismos que están realizados con base a imágenes representativas de la cultura Kayambi, el 76% de las personas encuestadas están de acuerdo en otorgar reconocimientos a manera de incentivo a las personas que conserven y difundan el legado ancestral, siendo este un motivo para las personas que no han encontrado suficiente información acerca de la cultura.

*Tabla 17: Análisis de resultado pregunta 9, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	292	76%
No	91	24%
<b>Total</b>	<b>383</b>	<b>100%</b>



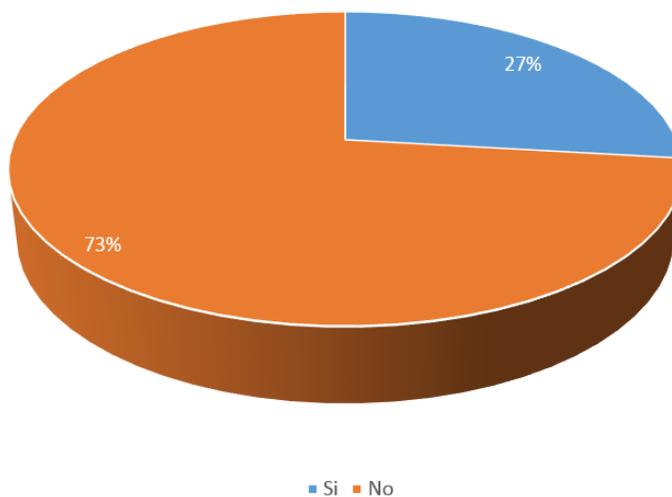
*Figura 16: Interpretación de resultados pregunta 9, 2017.*

**Pregunta 10. ¿Considera usted que existe información suficiente de la cultura para el desarrollo de trabajos?**

Un 27% de las personas encuestadas respondieron que, si existe información suficiente para realizar proyectos con temas culturales, siento este un porcentaje bajo par poder difundir la cultura Kayambi de forma efectiva.

*Tabla 18: Análisis de resultado pregunta 10, 2017.*

Respuesta	N° encuestados	Porcentaje
Si	103	27%
No	280	73%
<b>Total</b>	<b>383</b>	<b>100%</b>



*Figura 17: Interpretación de resultados pregunta 10, 2017.*

#### **5.04.04. Discusión**

Después de la aplicación de la encuesta a los habitantes del cantón Cayambe y haber realizado el análisis de los resultados alcanzados, se obtiene como resultados favorables para la realización del proyecto.

Debido a los resultados obtenidos de las personas encuestadas las cuales respondieron sí reconocer la identidad de su pueblo y sus personajes representativos, de esta manera permite conservar el legado ancestral.

Así también, como resultado nos permite conocer que las personas del cantón están de acuerdo con incentivar a las personas que realicen trabajos en base a los personajes e imágenes representativas y permitan promocionar la identidad cultural.

Gracias al reconocimiento previo de las imágenes y símbolos de la cultura se procederá a desarrollar el tema de la iconografía, aplicada en artículos decorativos que servirán como medio de reconocimiento sobre la cultura.

La aplicación de iconografía de la cultura Kayambi en diferentes soportes gráficos se considera necesario para difundir la misma, presentando un medio diferente de difusión que se encuentren al alcance del grupo objetivo, permitiendo a las personas que realizan trabajos con el concepto cultural y evitar la pérdida total de la identidad.

Así también, se pretende que el diseño y aplicación de la iconografía sea en beneficio del cantón Cayambe su desarrollo y de sus artesanos los que transmiten la

cultural a través de sus productos como medios de promoción y difusión del legado ancestral.

### **5.05. Formulación del Proceso de Aplicación**

El diseño de la iconografía de la cultura Kayambi para difundir y preservar el legado ancestral, cultura que se encuentra ubicado en el cantón Cayambe, también busca ofrecer oportunidades de desarrollo, generando beneficios para los habitantes y artesanos que realizan trabajos con aplicaciones de dicha cultura, de esta manera se impulsa al desarrollo de la comunidad y sus capacidades.

Se puntualiza el procedimiento para el diseño de la iconografía hasta la implementación final en los soportes seleccionados, en este proceso se desarrollan pasos como la planificación, selección, diseño, digitalización, pruebas de color y aplicación final del proyecto.

#### ***5.05.01. Concepción***

La creación de la idea inicial, se programan todas las actividades a desarrollarse y aspectos necesarios para la ejecución y desarrollo del proyecto, así como sus soportes gráficos.

##### ***5.05.01.01 Propósito***

El propósito del presente proyecto es motivar al desarrollo de las capacidades y habilidades del pueblo indígena del cantón Cayambe, a través de la difusión y promoción de la identidad indígena.

Así también la comercialización de los trabajos generando ingresos y la continua mejora por sus proyectos, además generará referencias gráficas con el concepto indígena preservando el legado ancestral.

#### ***5.05.01.02 Usuario***

El presente proyecto está dirigido especialmente para el cantón Cayambe, los turistas nacionales que se encuentran en la ciudad son los principales usuarios o consumidores de los artículos decorativos. Todas aquellas personas de la ciudad de Cayambe interesadas en conocer sobre la cultura Kayambi y su iconografía.

Al tratarse de un artículo decorativo se puede prever que el mismo pueda llegar a distintos grupos objetivos, así el proyecto presentara mayor alcance y difusión de la cultura. Más aún este motivo no afecta en el desarrollo del mismo.

#### ***5.05.01.03 Servicio***

La iconografía brinda principalmente el reconocimiento de la cultura Kayambi, esto facilita al consumidor el recuerdo de la identidad indígena en imágenes vectoriales, que estarán aplicadas en artículos decorativos.

Así también, que servirán como guía para la realización de trabajos y nuevas aplicaciones realizadas por la comunidad gráfica las cuales puedan servir como guía de apoyo para futuros proyectos con el tema cultural.

## 5.05.02. Diseño

### 5.05.02.01 Contenido

El diseño y aplicación de la iconografía de la cultura Kayambi, estará compuesta de los siguientes elementos seleccionados para su digitalización.

**Aruchico:** Este personaje que lleva el nombre de aruchico u hombre campana, siendo un símbolo representativo de la comunidad, pobladas por indígenas de la cultura Kayambi.

**Huasicama:** Mujer indígena o ama de casa, representativa de la cultura, en su vestimenta habitual llevan centros largos, blusas bordadas con patrones de flores también manillas y gargantillas.

**Diabluma:** Tradicionalmente el diabluma personaje que lleva una máscara o cabeza del diablo, misma que está compuesta de dos lados o caras, ojos, boca y un parte de orejas y nariz de trapo. La parte superior de la máscara lleva doce cachos o cuernos también hechos del mismo material.

**Campanillero:** Hombre o personaje que aparece en la ceremonia sagrada del sol, con su vestimenta habitual, poncho y zamarro de cordero. Siendo esta su característica principal llevar doce campanillas de oro y plata, ubicados en su espalda que representan los doce meses del año.

**Cóndor andino:** El cóndor andino es estimado como símbolo representativo para la cultura Kayambi, además ha poblado históricamente los territorios del cantón Cayambe en el Ecuador.

***Sol Inti Raymi:*** Símbolo representativo padre sol el cual se celebra anualmente la ceremonia en el sitio sagrado de Puntiatzil por los indígenas Kayambis para agradecer por sus cosechas.

***Pondo o vasija de barro:*** Pondo o vasija es un elemento que por años hasta la actualidad ha sido indispensable para la recolección de granos y comida para los indígenas, también se les emplea como artículos decorativos.

***Nevado:*** El Cayambe es un volcán, símbolo representativo del cantón, siendo el tercer más alto de Ecuador.

***Rosas:*** Actividad agrícola que ha permitido el desarrollo del cantón siendo un aporte para los trabajadores indígenas, se ha tomado como parte de las imágenes de la cultura Kayambi mismas que son aplicadas en las vestimentas de hombres y mujeres indígenas.

***Espigas de trigo:*** La espiga de trigo aparte de ser uno de los alimentos indispensables para los indígenas de la cultura Kayambi son tomados como un símbolo de riqueza. Así también, aplicado en las vestimentas.

***Mazorca de maíz:*** Alimento sagrado que ha sido cultivado por generaciones de la cultura Kayambi, elemento primordial de la identidad indígena.

***Monumento La bola (mitad del mundo):*** El monumento a la mitad del mundo o también llamada "La bola" tiene un valor histórico del cantón, ya que por este lugar cruza la línea equinoccial del Ecuador.

**Castillo de Guachalá:** El Castillo de Guachalá es una edificación de tipo castillo ubicada en el sector de San Luis de Guachalá, en el cantón.

**Patrones y texturas:**

La presentación de las siguientes texturas forma parte de la cultura Kayambi, siendo parte de las vestimentas cotidianas, usadas en cada una de ella formando patrones de repetición:

- *Espiral*
- *Flor*
- *Cruz*
- *Línea inclinada*

**5.05.02.02 Retículas**

Se utiliza una retícula lo que nos ayudará a obtener un equilibrio y armonía en la diagramación de los elementos.

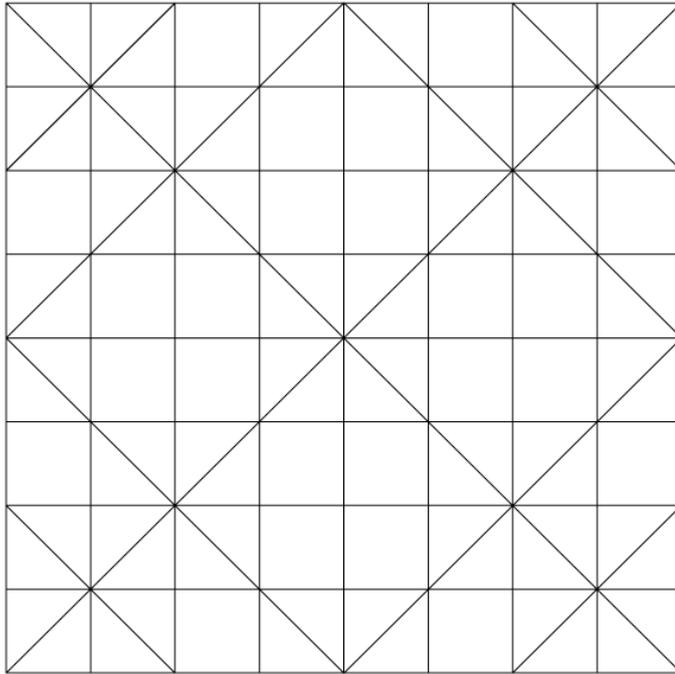


Figura 18: Sistema proporcional de trazado, retícula, 2017.

### 5.05.03. Planificación

Para desarrollo del proyecto se planificaron las actividades realizadas entre los meses de junio - agosto, en la siguiente tabla se describen las actividades realizadas en el transcurso de los meses anteriores.

Tabla 19: Actividades para el diseño de iconografía, del cantón Cayambe, 2017.

MES	SEMANA	ACTIVIDAD
	1	Recopilación de información de la cultura Kayambi.
	2	Recopilación de datos y selección de imágenes de la cultura Kayambi y trabajos realizados por el pueblo indígena.
	3	Clasificación y reconocimiento de imágenes representativas de la cultura.

MES	SEMANA	ACTIVIDAD
Junio	4	Realización de bocetajes de las imágenes, personajes y objetos seleccionadas.
Julio	1	Instalación y actualización de software, ajustes y pruebas de funcionamiento de los mismos.
	2	Digitalización a vector de los bocetos realizados.
	3	Selección de soportes gráficos. Pruebas impresión y color.
	4	Diseño y digitalización de iconografía sobre soportes gráficos para su visualización.
Agosto	1	Diseño y montaje de iconografía sobre soportes gráficos. Aplicación y prueba de color.
	2	Aplicación y prueba de color y contrastes. Pruebas de impresión.
	3	Corrección de errores de impresión y color. Aplicación de iconos representativos.
	4	Aplicación de iconografía en base a la cultura, en artículos seleccionados. Impresión y gradados en soportes gráficos.

#### **5.05.04. Producción**

##### **5.05.04.01 Cromática**

La cromática utilizada está basada en colores cálidos y fríos, siendo estos seleccionados en base a sugerencia y mantenimiento de cromática aplicada por los indígenas. Así también, mantener armonía de color en el diseño.



*Figura 19: Cromática aplicación de iconografía, 2017.*

#### **5.05.04.02 Bocetos**

#### **5.05.04.03 Aruchico**

Personaje y símbolo representativo del pueblo Kayambi, representado con su vestimenta habitual.



*Figura 20: Ilustración de boceto a lápiz personaje, Aruchico, 2017.*

#### **5.05.04.04 Huasicama**

Mujer indígena encargada del hogar, representada con su vestimenta propia de la cultura del cantón.



*Figura 21: Ilustración de boceto a lápiz, personaje Huasicama, 2017.*

#### **5.05.04.05 Diabluma**

Su nombre compuesto por vocablos, como resultado cara del diablo, personaje que se distingue por ser parte de bailes y ceremonias de la cultura.



*Figura 22: Ilustración de boceto a lápiz, personaje Diabluma, 2017.*

#### **5.05.04.06 Campanillero**

Personaje que lleva su nombre por las campanas que lleva en su espalda, Campanillero hace su aparición en las diferentes ceremonias sagradas, su vestimenta

habitual son camisa y zamarro en su espalda lleva doce campanillas en un forro de cuero.



*Figura 23: Ilustración de boceto a lápiz, personaje Campanillero, 2017.*

#### **5.05.04.07 Cóndor andino**

Icono representativo para los indígenas del cantón, presentando poder y siendo aparte del emblema del escudo cantonal.



*Figura 24: Ilustración de boceto a lápiz, Cóndor andino, 2017.*

#### **5.05.04.08 Sol (Inti Raymi)**

Representación del dios sol, al cual se venera anualmente con ceremonias sagradas para dar gracias por los alimentos brindados, el ritual se celebra en el mes de junio.



*Figura 25: Ilustración de boceto a lápiz, Sol (Inti Raymi), 2017.*

#### **5.05.04.09 Pondo o vasija de barro**

Artículo realizado por los indígenas, en base de la necesidad de almacenar granos y especias.



*Figura 26: Ilustración de boceto a lápiz, Vasija de barro, 2017.*

#### **5.05.04.10 Nevado**

Icono principal que distingue al cantón, siendo un atractivo para los habitantes y turistas del cantón.



*Figura 27: Ilustración de boceto a lápiz, Nevado Cayambe, 2017.*

#### **5.05.04.11 Rosas**

Actividad agrícola como muchas realizadas por la comunidad indígena hasta la actualidad por todo el sector, dando como resultado las mejores rosas de exportación.



*Figura 28: Ilustración de boceto a lápiz, rosa, 2017.*

#### **5.05.04.12 Espigas de trigo**

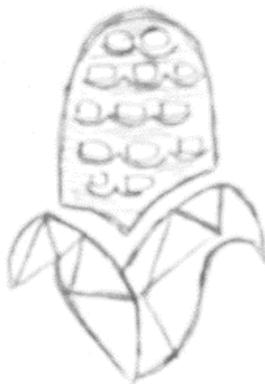
Cereal cosechado por indígenas, disfrutado como alimento en grano o procesa en harina utilizada en diferentes opciones.



*Figura 29: Ilustración de boceto a lápiz, Espiga de trigo, 2017.*

#### **5.05.04.13 Mazorca de maíz**

Considerado como alimento sagrado proporcionado por el dios sol, grano indispensable cultivado por los indígenas de la cultura Kayambi.



*Figura 30: Ilustración de boceto a lápiz, Mazorca de maíz, 2017.*

#### **5.05.04.14 Monumento La bola (mitad del mundo)**

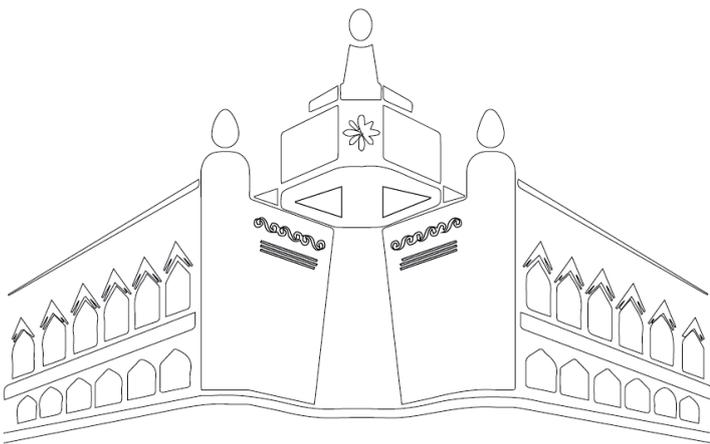
Representación simbólica de la ubicación latitud cero del cantón, siendo un icono que representa al cantón Cayambe.



*Figura 31: Ilustración de boceto a lápiz, La bola mitad del mundo, 2017.*

#### **5.05.04.15 Castillo de Guachalá**

Edificación construida por los habitantes del cantón Cayambe en la actualidad se aplica al turismo en beneficio del mismo.



*Figura 32: Ilustración de boceto a lápiz, Castillo de Guachalá, 2017.*

***Patrones y texturas:***

***5.05.04.16 Espiral***

Espiral o churo, aplicado en las vestimentas de mujeres indígenas a través de sus bordados.



*Figura 33: Ilustración de boceto a lápiz, textura espiral, 2017.*

***5.05.04.17 Flor***

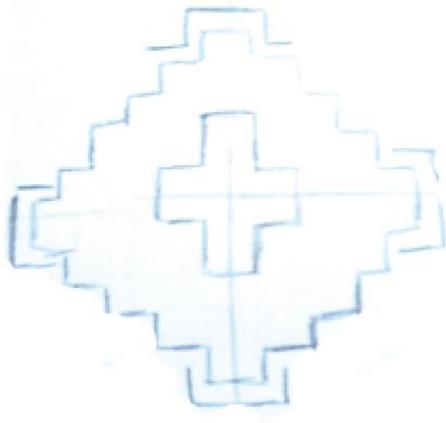
Representación gráfica de flores silvestres que se producen en los cultivos de los artesanos indígenas.



*Figura 34: Ilustración de boceto a lápiz, flor silvestre, 2017.*

#### **5.05.04.18 Cruz**

Símbolo utilizado como la muerte por los indígenas, aplicación del mismo en las vestimentas del pueblo indígena.



*Figura 35: Ilustración de boceto a lápiz, patrón de cruz, 2017.*

#### **5.05.04.19 Línea inclinada**

Aplicación que los artesanos utilizan en la confección y decoración la vestidura que elaboran para su venta.



*Figura 36: Ilustración de boceto a lápiz, patrón línea, 2017.*

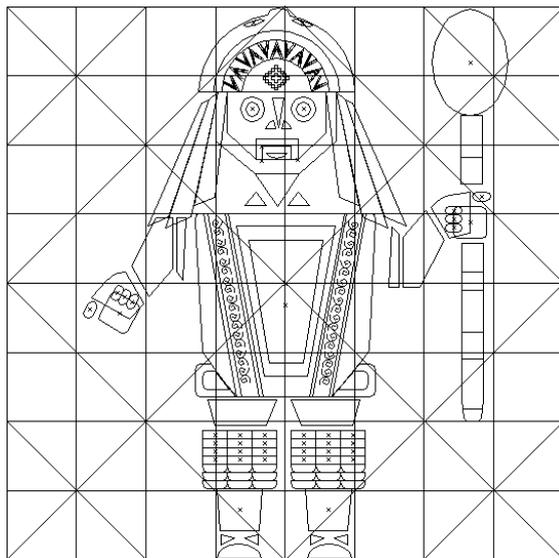
### 5.05.05 Digitalización

Aplicación del sistema proporcional de trazado como guía de retícula para mantener el equilibrio de los elementos.

*Personajes representativos:* para la selección de los personajes más representativos de la cultura Kayambi se ha puesto en consideración al hombre y mujer indígena, siendo e de ellos algunos de sus artículos de uso. Así también se toma como referencia patrones y texturas utilizadas en sus vestimentas, así mismo como elementos que forman parte del cantón.

#### 5.05.05.01 Aruchico, aplicación de sistema de trazado

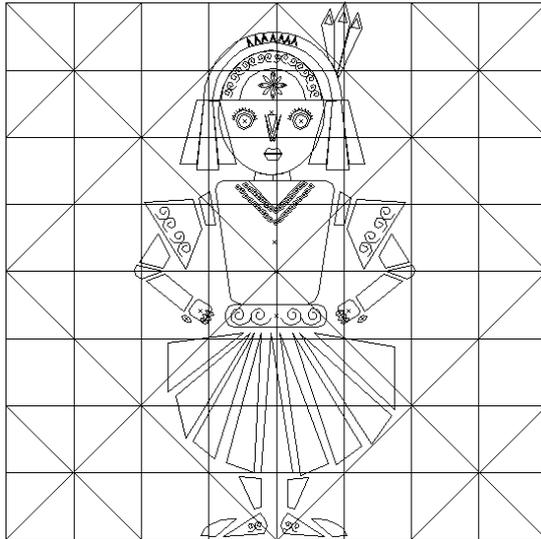
Digitalización del personaje Aruchico, por medio de vectores. Se plasma y representa las características más importantes como son el poncho, sombrero, una careta que forma parte de su vestimenta misma que está acompañada por pañuelos, zamarro, y alpargatas.



*Figura 37: Aplicación de retícula y digitalización personaje Aruchico, 2017.*

#### ***5.05.05.02 Huasicama, aplicación de sistema de trazado***

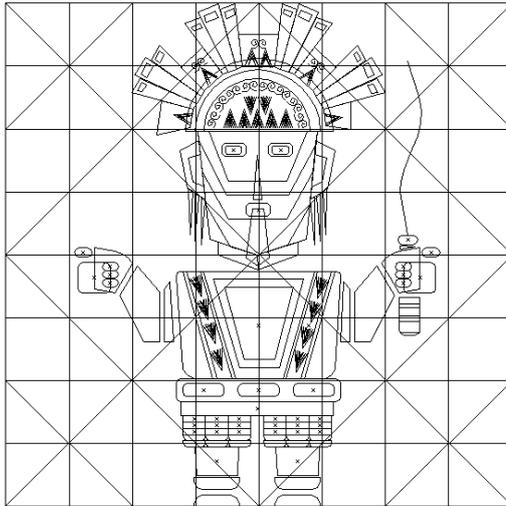
Representación gráfica de la mujer indígena, su vestimenta está conformada por una serie de anacos, camisa de tela blanca, un sombrero que va adornado por pañuelos. También chalinas y varios collares o gualcas.



*Figura 38: Aplicación de retícula y digitalización personaje Huasicama, 2017.*

#### ***5.05.05.03 Diabluma, aplicación de sistema de trazado***

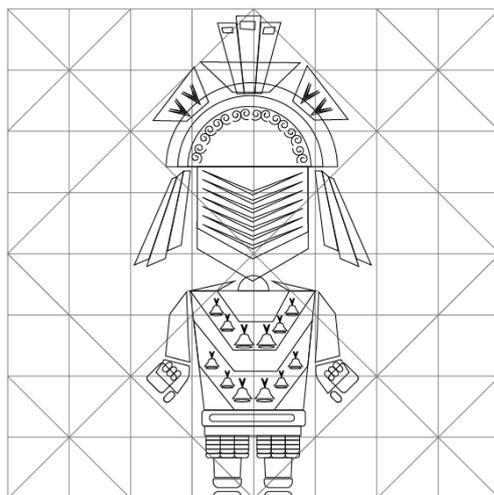
Aplicación del sistema de trazado al personaje editable, de manera que se obtenga proporción en él. Así también se presenta su atuendo como el zamarro, camisa y su máscara del diablo la cual toma el nombre de diablo huma. El cual se encuentra presente en las ceremonias ancestrales como un personaje alegre.



*Figura 39: Aplicación de retícula y digitalización personaje Diabluma, 2017.*

#### **5.05.05.04 Campanillero, aplicación de sistema de trazado**

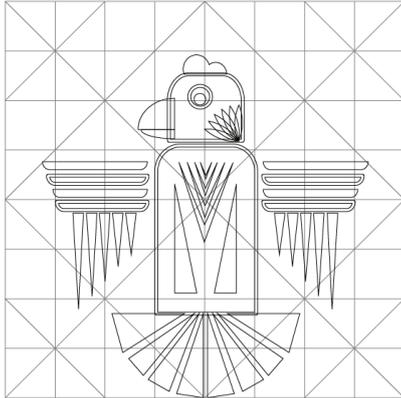
Sistema de trazado aplicado al personaje, manteniendo simetría en él. Se presenta su vestimenta como el zamarro, camisa y en su espalda lleva doce campanas cual forman parte en las ceremonias ancestrales.



*Figura 40: Aplicación de retícula y digitalización, personaje campanillero, 2017.*

#### **5.05.05.05 Cóndor andino, aplicación de sistema de trazado**

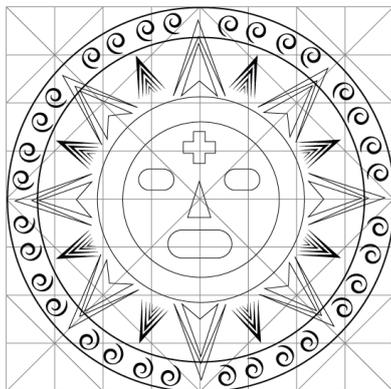
El cóndor andino siendo símbolo representativo para la cultura, forma parte de los elementos que han representado a los Kayambis históricamente habitando los cielos y pajonales del sector indígena.



*Figura 41: Aplicación de retícula y digitalización Cóndor andino, 2017.*

#### **5.05.05.06 Sol (Inti Raymi), aplicación sistema de trazado**

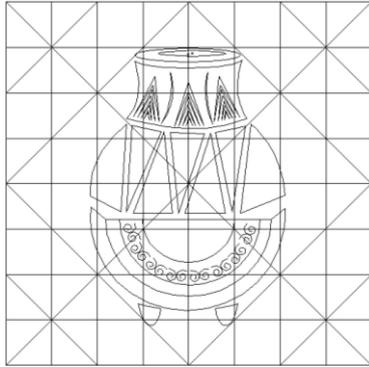
Taita sol símbolo representativo al que se celebra año tras año con ceremonias en el sitio sagrado de Puntiatzil para agradecer por los alimentos y cosechas recibidas.



*Figura 42: Aplicación de retícula y digitalización sol (Inti Raymi), 2017.*

#### ***5.05.05.07 Pondo o vasija de barro, aplicación de sistema de trazado***

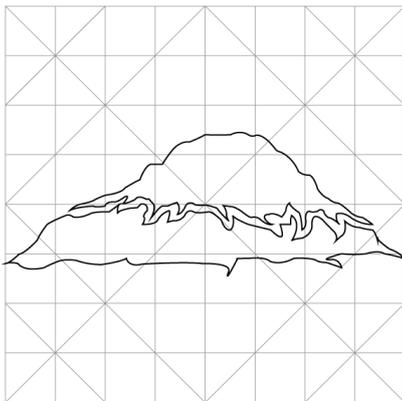
Digitalización del artículo de uso diario y almacenaje, de los hombres y mujeres indígenas Kayambi.



*Figura 43: Aplicación de retícula y digitalización articulo Pondo, 2017.*

#### ***5.05.05.08 Nevado Cayambe, aplicación de sistema de trazado***

Vector aplicado al sistema de trazado, el nevado Cayambe es un icono representativo del cantón así como de los indígenas, los mismos que han aplicado la imagen a sus vestimentas.

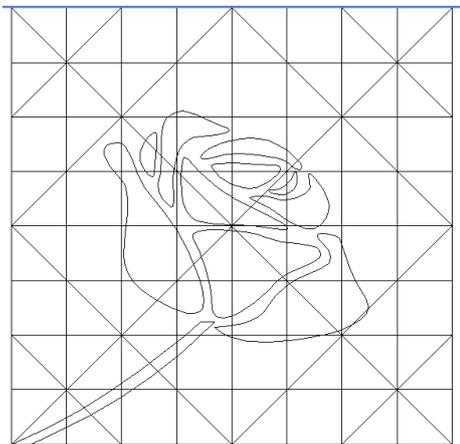


*Figura 44: Aplicación de retícula y digitalización Nevado Cayambe, 2017.*

#### ***5.05.05.09 Rosas, aplicación de sistema de trazado***

Sistema de retícula aplicado a la digitalización del icono que representa la rosa, que es fuente de trabajo y forma parte de la economía del sector agrícola del cantón Cayambe y sus sectores cercanos.

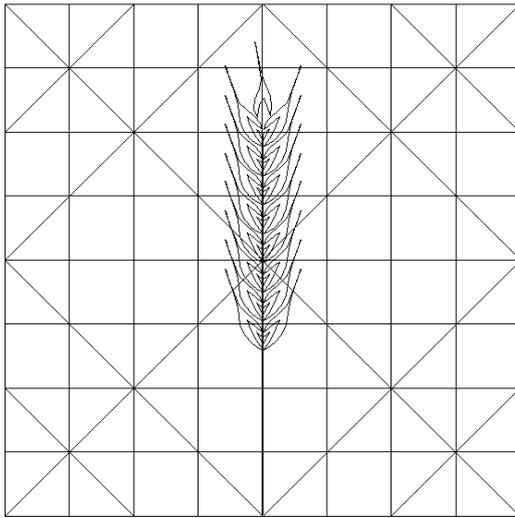
Así también, es tomado por los artesanos como una representación de los atractivos que producen parte del sector indígena, en sus aplicaciones para los bordados en camisas utilizadas por el pueblo Kayambi.



*Figura 45: Aplicación de retícula y digitalización Rosas, 2017.*

#### ***5.05.05.10 Espiga de trigo, aplicación de sistema de trazado***

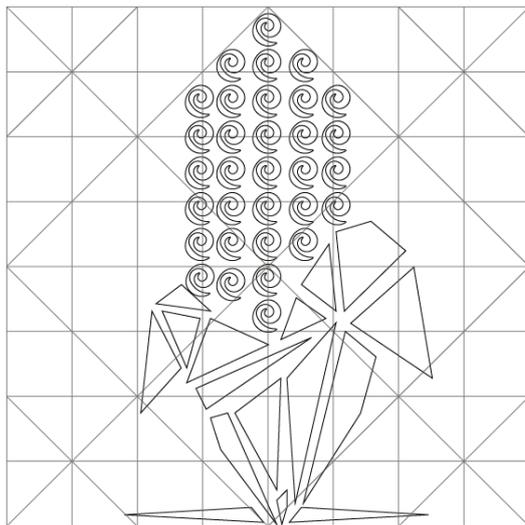
Digitalización por medio de la herramienta pluma, del icono que representa abundancia para los cultivos del pueblo Kayambi, siendo este cereal parte de la dieta alimenticia del mismo también utilizado como semilla para la producción de cultivos, almacenados en pundos para su posterior consumo.



*Figura 46: Aplicación de retícula y digitalización Espiga de trigo, 2017.*

#### **5.05.05.11 Mazorca de maíz, aplicación de sistema de trazado**

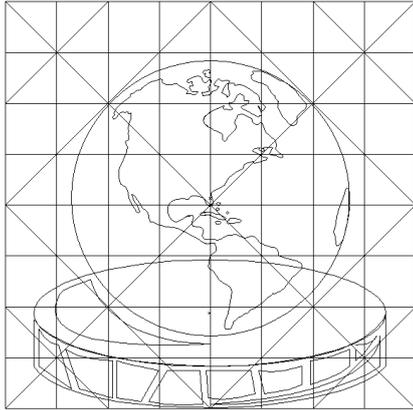
Grano y alimento cultivado por generaciones por los indígenas Kayambi, considerado sagrado de la identidad indígena.



*Figura 47: Aplicación de retícula y digitalización mazorca de maíz, 2017.*

#### ***5.05.05.12 Monumento La bola, aplicación de sistema de trazado***

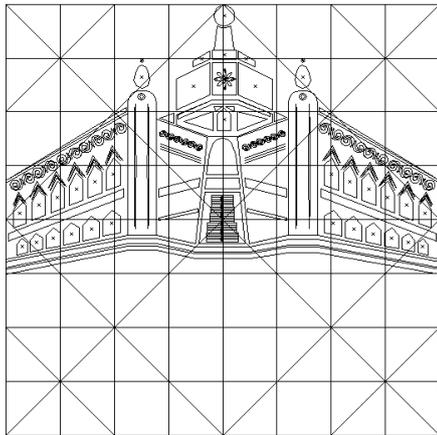
Aplicación del sistema de digitalización y retícula del monumento a la mitad del mundo, siendo un icono que ha acompañado a los Kayambis por años formando parte del cantón.



*Figura 48: Aplicación de retícula y digitalización monumento La bola, 2017.*

#### ***5.05.05.13 Castillo de Guachalá, aplicación de sistema de trazado***

Representación gráfica de una de las secciones que implica la construcción del castillo, aplicado al turismo del cantón.

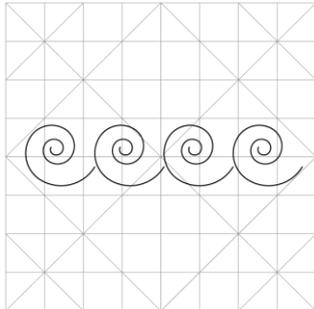


*Figura 49: Aplicación de retícula y digitalización Castillo de Guachalá, 2017.*

**Patrones y texturas:** Las figuras utilizadas servirán como patrones repetitivos que serán aplicados en diferentes soportes, brindando un atractivo al mismo.

#### ***5.05.05.14 Espiral, aplicación de sistema de trazado***

Icono representado digitalmente, espiral o churo para la aplicación del patrón en artículos decorativos.



*Figura 50: Aplicación de retícula y digitalización patrón espiral, 2017.*

#### ***5.05.05.15 Flor, aplicación de sistema de trazado***

Vectorización de la flor silvestre que se produce en los cultivos, siendo estos parte de los bordados aplicados por los artesanos, en vestimentas que utilizan las mujeres Kayambis.

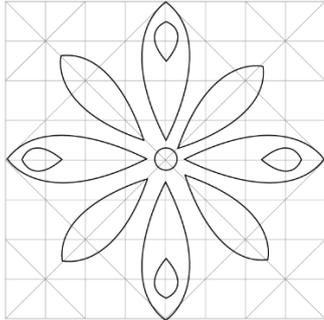


Figura 51: Aplicación de retícula y digitalización patrón flor, 2017.

#### ***5.05.05.16 Cruz, aplicación de sistema de trazado***

Icono digitalizado por medio del sistema de trazado, símbolo representativo de la muerte y aplicado como patrón en vestimentas.

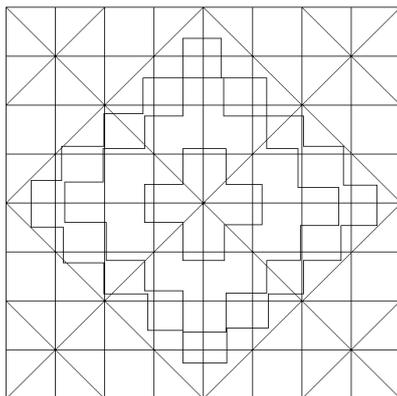
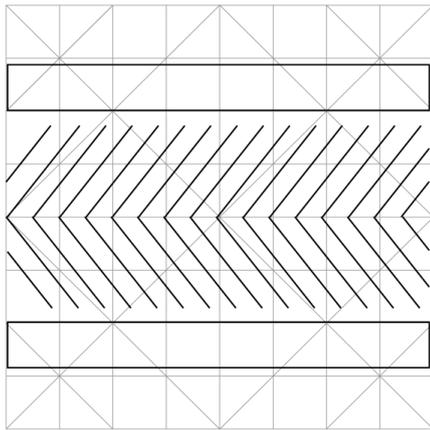


Figura 52: Aplicación de retícula y digitalización patrón cruz, 2017.

#### ***5.05.05.17 Línea inclinada, aplicación de sistema de trazado***

Ilustración del patrón utilizada por los confeccionistas de vestuario de los Kayambis, línea inclinada o doble sentido presentado como dirección por el pueblo indígena.



*Figura 53: Aplicación de retícula y digitalización patrón línea inclinada, 2017.*

#### ***5.05.06 Aplicación de color***

Aplicación de cromática seleccionada, manteniendo el equilibrio de color.



*Figura 54: Aplicación de color en personajes representativos Kayambi, 2017.*

### 5.05.06.01 Símbolos y elementos representativos

Selección de cromática de acuerdo a los tonos utilizados por indígenas en la elaboración de monumentos, pondos y vasijas utilizadas para la recolección de semillas y para la cocción de alimentos.



Figura 55: Aplicación de color en artículos y elementos cultura Kayambi, 2017.

### 5.03.06.02 Flora alimento y consumo

Aplicación de color a los iconos que representan la flora del cantón, la misma que se utiliza como consumo del pueblo indígena. Así también, se hace referente al uso de estos iconos de manera gráfica en la aplicación de artículos decorativos.

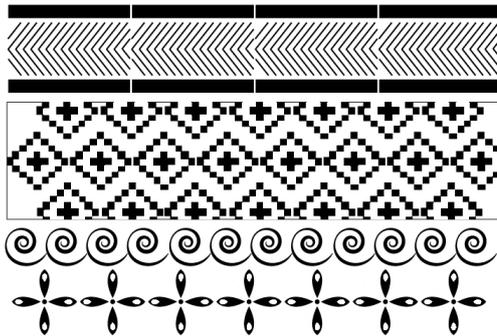


*Figura 56: Aplicación de color Flora de la cultura Kayambi, 2017.*

### *Sección de patrones:*

#### **5.05.06.03 Patrón repetitivo**

Patrón o print se aplicará con la gama de color seleccionada y distintas aplicaciones en el diseño de la iconografía de la cultura Kayambi, en diferentes soportes gráficos, los mismos que serán combinados entre ellos para lograr un acabado atractivo para los personajes y para el usuario o consumidor del producto.



*Figura 57: Aplicación de color en patrones utilizados en vestimentas, 2017.*

#### **5.05.07 Aplicación**

Para la aplicación del diseño de la iconografía de la cultura Kayambi serán los siguientes soportes gráficos como medio de difusión de los personajes y elementos representativos de dicha cultura.

##### **5.05.07.01 Vinilo decorativo**

Aplicación de la iconografía a través de corte en vinilo decorativo, en color blanco y negro se considera en color base de cada artículo. Así también, revisión previa antes de su aplicación o colocación en soportes gráficos como protectores para celulares y computadores.

### *Protector celular*

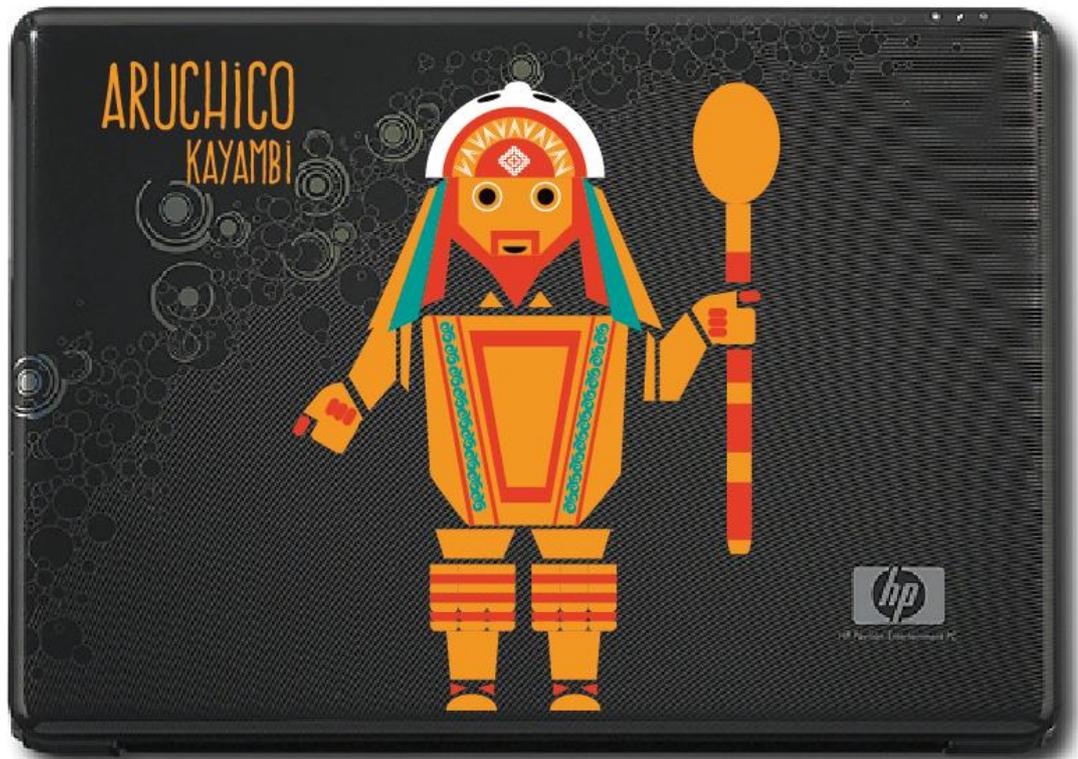
Iconografía de la cultura en monocromía, aplicada en vinilo de corte para decoración en protectores celulares.



*Figura 58: Aplicación de iconografía Kayambi, protector celular, 2017.*

### *Protector computador*

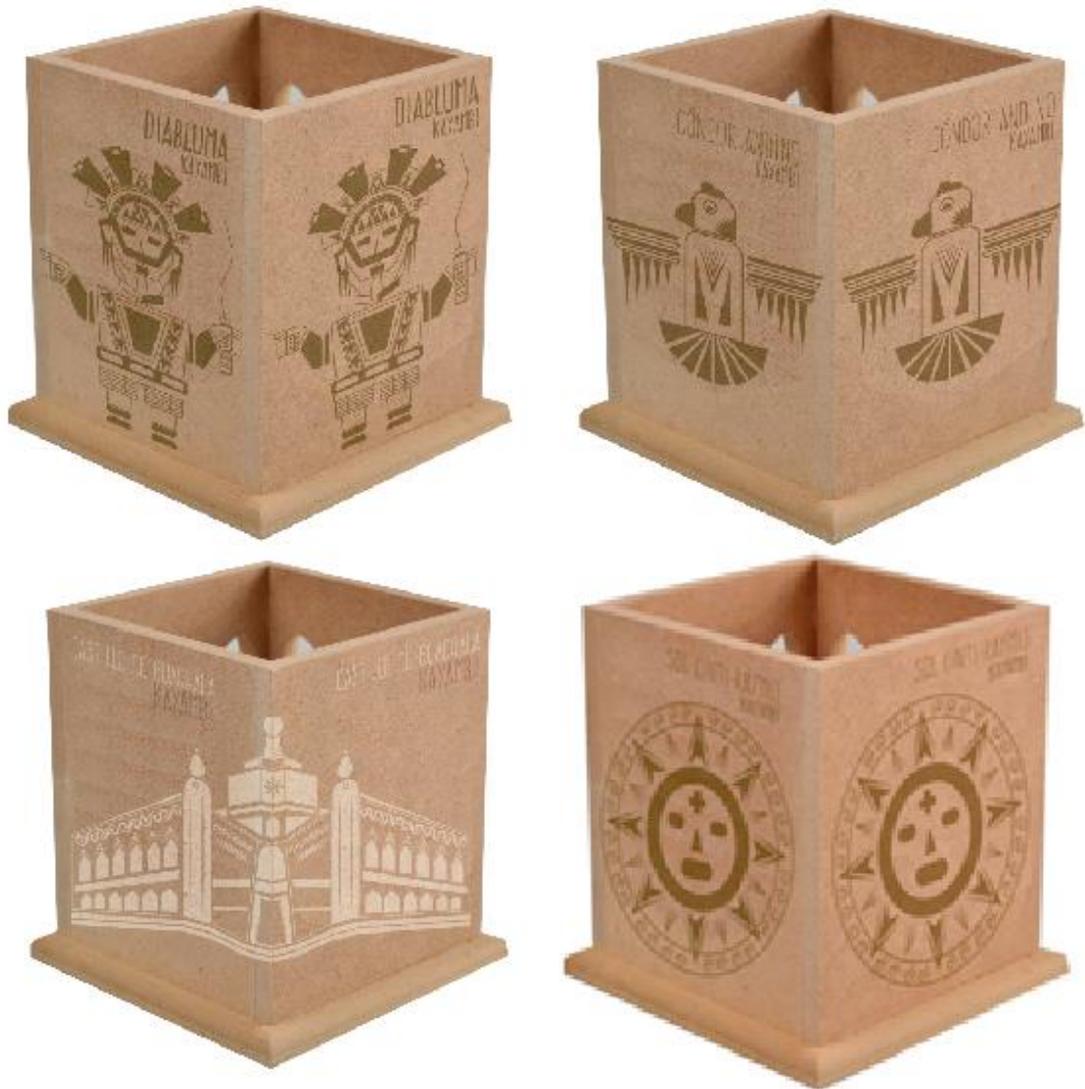
Aplicación de iconografía de la cultura Kayambi, así también, cromática seleccionada en protectores para computadores.



*Figura 59: Aplicación de iconografía Kayambi, protector computador, 2017.*

#### **5.05.07.02 Caja de luz (linterna)**

Caja de luz o linterna en material MDF y corte en láser, aporta mejor visualización y atractivo de cada elemento. Además, como medio de difusión con aplicación de la iconografía de la cultura Kayambi. Inclusive, contienen los nombres respectivos para mejorar el reconocimiento de cada personaje y elemento representado.



*Figura 60: Aplicación de iconografía Kayambi en cajas de luz, 2017.*

### 5.05.07.03 Grabado láser



Figura 61: Aplicación de iconografía Kayambi en grabado láser, 2017.

### 5.05.08. Marketing y Difusión

La aplicación de la iconografía de la cultura Kayambi en el desarrollo presente proyecto, cuenta con información y descripción de los personajes y elementos representativos.

Los turistas nacionales y habitantes del cantón Cayambe con intereses sobre cultura y tradición relacionados con el pueblo Kayambi, podrán identificarse con la

misma gracias a las referencias de cada imagen aplicadas en cada artículo decorativo.

#### **5.05.08.01 Brief Publicitario**

La *tabla 10* Brief publicitario se detallan la misión, visión, objetivos que se establecerá, la utilidad que proporcionará la aplicación de publicidad y el grupo objetivo al cual está dirigido el producto.

*Tabla 20: Brief Publicitario Kayambi, 2017.*

<b>"Kayambi"</b>	
<b>Misión</b>	Aplicar imágenes representativas de la cultura Kayambi ubicada en el cantón Cayambe, para ofrecer oportunidades de difusión y promoción a los turistas nacionales y los habitantes del cantón.
<b>Visión</b>	Establecer la iconografía de la cultura Kayambi como recurso de información, reconocimiento y medio de difusión del legado ancestral.
<b>Objetivo</b>	Posicionar en la mente del grupo objetivo la cultura Kayambi.  Difundir la cultura Kayambi por medio de su iconografía y que sus artículos decorativos sean la primera opción de consumo para el grupo objetivo.  Ampliar la cantidad de consumidores y trabajadores que apliquen y reconozcan dicha cultura.
<b>Utilidad</b>	Facilitar información y referencias sobre personajes y elementos representativos de la cultura de Cayambe, por medio de la iconografía de cada una de las imágenes.
<b>Grupo objetivo</b>	Turistas nacionales y personas que concurran el cantón de entre 25 y 50 años de Cayambe y sus sectores aledaños, con interés sobre la cultura Kayambi.

#### **5.05.08.02 Problemas comunicacionales**

Para la descripción sobre problemas comunicacionales (véase tabla 11). Así también, como información sobre el conocimiento o desconocimiento de la iconografía, persuasión, posicionamiento del producto y su mantenimiento.

*Tabla 21: Problemas comunicacionales Kayambi, 2017.*

<b>Problemas comunicacionales</b>	
<b>Información</b>	El diseño de la iconografía es reciente aplicación el grupo objetivo desconoce los beneficios y utilidad.
<b>Persuasión</b>	El diseño de la iconografía "Kayambi" es desconocida por el grupo objetivo.
<b>Posicionamiento</b>	Nulo.
<b>Mantenimiento</b>	No existe ninguna estrategia de mantenimiento.

#### **5.05.08.03 Objetivos publicitarios**

Para determinar los objetivos y características (ver tabla 12). Se examinan los objetivos de información, persuasión, posicionamiento y mantenimiento que se aplicara en el proyecto.

*Tabla 22: Objetivos Publicitarios Kayambi, 2017.*

<b>Objetivos publicitarios</b>	
<b>Información</b>	Informar al grupo objetivo sobre los beneficios y características de la cultura y su iconografía.
<b>Persuasión</b>	Persuadir al grupo objetivo generando interés hacia la cultura, mediante la difusión de su iconografía.
<b>Posicionamiento</b>	Resaltar las características de la cultura Kayambi.
<b>Mantenimiento</b>	Incentivar al grupo objetivo a recordar el nombre de la iconografía Kayambi y sus características.

#### **5.05.08.04 Estrategia creativa**

La *tabla 13*, detalla información en cuanto al beneficio, mensaje básico, tono y estilo que se aplicará a la estrategia creativa. Así también, se desglosa cada uno de los puntos mencionados.

Tabla 23: Estrategia creativa Kayambi, 2017.

<b>Estrategia creativa</b>	
<b>Beneficio</b>	Cultura, tradición.
<b>Mensaje básico</b>	Un rincón de cultura.
<b>Tono/estilo</b>	Indiferente.
<b>Insight</b>	Mantente informado y conoce tu legado ancestral.
<b>Reason Why</b>	
<b>Beneficio</b>	Información, conocimiento cultural.
<b>Mensaje básico</b>	El diseño de la iconografía proporciona información de las características de los personajes y elementos más representativos de la cultura Kayambi.
<b>Tono/estilo</b>	No existe un medio que difunda la cultura a través de iconografía.
<b>Insight</b>	La iconografía presta información, verídica de la cultura.
<b>Eje de campaña</b>	Buscas cultura, lo mejor aquí.
<b>Slogan de campaña</b>	¡Cultura en el corazón!

#### 5.05.08.05 Plan de medios

Selección de medios de difusión para la aplicación de la campaña publicitaria de la iconografía de la cultura Kayambi.

*Medios principales:* Facebook Fan Page – Roll up.

*Medios secundarios:* Flyers, jarros y camisetas

*Medios Auxiliares:* Afiches.

### 5.05.08.07 Contenido para Facebook

*Imagen perfil*



*Figura 62: Foto de perfil página de Facebook, 2017.*

*Imagen portada:*



*Figura 63: Portada de página de Facebook, 2017.*

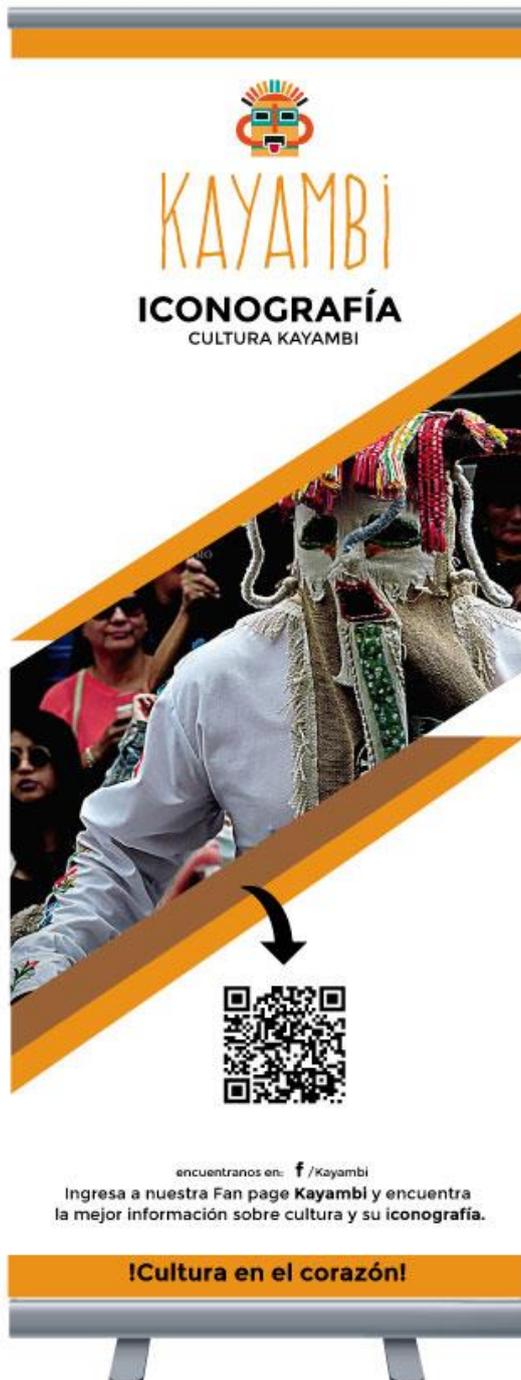
### 5.05.08.08 Medios y soportes gráficos

*Fan Page:*



*Figura 64: Fan page de Facebook Kayambi, 2017.*

*Roll Up:*



*Figura 65: Roll up Diseño Kayambi, 2017.*

Flyer:



Figura 66: Flyer Diseño Kayambi, 2017.

*Camisetas:*



*Figura 67: Camisetas Diseño Kayambi, 2017.*

*Jarros:*



*Figura 68: Jarros Diseño Kayambi, 2017.*

Afiche:



Figura 69: Afiche Diseño Kayambi, 2017.

## CAPÍTULO VI

### Aspectos Administrativos

#### 6.01. Recursos

##### *6.01.01. Técnicos – Tecnológico*

Los recursos tecnológicos ayudaron al desarrollo del presente proyecto, siendo los siguientes: computadores, impresoras/escáner y dispositivos USB para el almacenamiento y recolección de información.

Los recursos tecnológicos intangibles utilizados para la realización de la propuesta gráfica fueron software especializado e Internet.

##### *6.01.02. Humano*

En el desarrollo del proyecto, se contó con la aprobación y recomendación de los habitantes, trabajadores, pueblo indígena que aportó información importante para el proyecto y propietarios de museos aledaños al sector de Cayambe.

Tomando las sugerencias brindadas por habitantes del lugar durante toda la realización del proyecto, contando con la ayuda y guía del tutor de tesis, se logró también disponer de ayuda del sector turístico del municipio de Cayambe.

### 6.01.03. Económico

Los recursos económicos que aportaron para el desarrollo del presente proyecto fueron contribuidos por el investigador, para las actividades y necesidades dentro del proceso.

## 6.02. Presupuesto

### 6.02.01 Presupuesto de medios

#### *Medios Principales*

En la *tabla 14*, presupuestos de medios principales se determina la inversión diaria, número de días, alcance estimado que se obtendrá y la inversión total.

*Tabla 24: Presupuesto M. principales, diseño de iconografía, 2017.*

<b>Medio</b>	<b>Inversión diaria</b>	<b>Número de días</b>	<b>Alcance estimado</b>	<b>Total inversión</b>
Facebook	\$2,00	180	486,000	\$360,00
<b>Medio</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor unitario</b>	<b>-</b>	<b>Valor total</b>
Roll up	4	\$50,00	-	\$200,00

#### *Medios Secundarios*

Para presupuestos de medios secundarios (véase tabla 15). Detalla la de cantidad de producto así también su valor unitario y el valor total de inversión de cada uno de los medios utilizados.

*Tabla 25: Presupuesto M. secundarios, diseño de iconografía, 2017.*

Medio	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Flyers	1,500	\$0,07	\$105,00
Vasos	500	\$3,00	\$1,500
Camisetas	500	\$7,00	\$3,500

### *Medios Auxiliares*

Presupuesto de medios auxiliares (véase tabla 16). Descripción de medios aplicados, cantidad, valor unitario del producto y valor total.

*Tabla 26: Presupuesto M. auxiliares, diseño de iconografía, 2017.*

Medio	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Afiches	1,500	\$0,14	\$210,00

### *Costos de producción*

Ver *tabla 17* para presupuesto de medios principales, secundarios y medios auxiliares o costo de producción, descripción de producción y costo total.

*Tabla 27: Costo de producción, diseño de iconografía, 2017.*

Producción	Costos
<b>Medios principales</b>	
Manejo de Fan Page	\$650,00
Roll up	\$70,00
<b>Medios secundarios</b>	
Flyer	\$60,00

Vasos	\$50,00
Camisetas	\$60,00
<b>Medios auxiliares</b>	
Afiche	\$90,00
<b>Total</b>	<b>\$980,00</b>

### *Flow Chart*

Desglose de presupuestos (ver tabla 18). Inversión total de medios principales, secundarios, auxiliares valor de tercerización, producción, porcentaje de imprevistos utilizados en la campaña.

*Tabla 28: Flow Chart campaña publicitaria, 2017.*

<b>Medios</b>	<b>Inversión total</b>
<b>MEDIOS PRINCIPALES</b>	
Facebook	\$360,00
Roll up	\$90,00
<b>MEDIOS SECUNDARIOS</b>	
Flyer	\$105,00
Vasos	\$1,500
Camisetas	\$3,500
<b>MEDIOS AUXILIARES</b>	
Afiche	\$210,00
<b>Subtotal de medios</b>	<b>\$5,875.00</b>
17,65% de tercerización	\$1,035.94

<b>Total de medios</b>	<b>\$6,911.94</b>
Total de producción	\$980,00
<b>Total de medios y producción</b>	<b>\$7,891.94</b>
10% de imprevistos	\$789,19
<b>Total de campaña</b>	<b>\$8,681.13</b>

### 6.02.02. Gastos Operativos

En la *tabla 19* se desglosa los gastos operativos, valor y financiación que fueron utilizados en la ejecución del proyecto.

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
<b>1. Bibliografía</b>						
a) Fotocopias.	\$0,02	400			X	\$8,00
b) Internet.	\$0.90	30 días			X	\$27,00
<b>2. Viajes y viáticos</b>						
a) Pasajes.	\$1,25	6 meses			X	\$150,00
<b>3. Análisis y manejo de información</b>						
a) Comp. actualización.	\$20.00	Anual			X	\$20.00
b) Soportes gráficos	\$5,00	10			X	\$50,00
<b>4. Documento final</b>						
a) Impresión.	\$0,15	135			X	\$19,80
b) Empastes.	\$7,00	1			X	\$7,00
c) Unidad de titulación.	\$ 806.52	1			X	\$ 806.52

<b>5. Costos personal</b>						
c) Asesoría y capacitación.	\$50,00	1			X	\$50,00
<b>Total.</b>						\$1,138.32

Tabla 29: Gastos operativos, del cantón Cayambe, 2017.

### 6.02.03 Aplicación del Proyecto

En la siguiente tabla se definen y detallan los valores que involucran a la aplicación del proyecto y difusión durante el periodo de seis meses.

Tabla 30: Presupuesto aplicación del proyecto, 2017.

	Valor		Financiación			
	Valor unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
<b>1. Análisis y manejo de información</b>						
a) Software especializado	\$25,00	Anual		X		\$25,00
b) Soportes gráficos	\$5,00	1000		X		\$5,000
<b>2. Costos personales</b>						
a) Diseñador	\$100,00	6 meses		X		\$600,00
b) Community Manager	\$100,00	6 meses		X		\$600,00
<b>3. Marketing y difusión</b>						
a) Facebook	\$360,00	6 meses		X		\$360,00
b) Roll up	\$50,00	25		X		\$1,250
c) Flyer	\$0,07	1500		X		\$105,00
d) Afiches	\$0,14	1500		X		\$210,00
e) vasos	\$3,00	500		X		\$1,500
f) camisetas	\$7,00	500		X		\$3,500
<b>Total:</b>						\$13,150.00

### 6.03. Cronograma

En la *tabla 31* se detallan y definen todas las actividades realizadas y tiempo aplicado por el investigador en el proceso, desarrollo y ejecución del proyecto en el lapso de los meses de abril y agosto del 2017.

N.	Actividad	Resp.	Tiempo	Resultados Esperados
----	-----------	-------	--------	----------------------

*Tabla 31: Cronograma de actividades del cantón Cayambe, 2017.*

			MES	Semana				
1	Antecedentes	Autor	Abril			X		Recolectar información necesaria.
2	Definición del problema	Autor	Abril			X		Determinar y analizar la situación actual, proyectar una situación empeorada y mejorada.
3	Análisis de Involucrados	Autor	Mayo	X				Seleccionar con caridad las personas o instituciones involucradas en el proyecto.
4	Problemas y Objetivos	Autor	Mayo		X			Especificar con mayor exactitud los problemas y objetivos y sus componentes.
5	Análisis de Alternativas	Autor	Junio			X		Determinar alternativas que se presenten en el proyecto.
6	Análisis de objetivos	Autor	Junio	X				Analizar el impacto en cada uno de los objetos.
7	Diagrama de estrategias	Autor	Junio		X			Determinar las actividades a realizar en el desarrollo del proyecto.
8	Matriz de Marco lógico	Autor	Julio		X			Conceptualización, diseño, ejecución y evaluación del proyecto.
9	Antecedentes de la herramienta	Autor	Julio	X				Analizar trabajos anteriores y perfil de la propuesta.
10	Metodología	Autor	Julio		X			Detallar materiales y métodos de recolección e información.
11	Marketing y difusión.	Autor	Agosto		X			Presentar la planificación y campaña de difusión del proyecto.
12	Aspectos Administrativos	Autor	Agosto			X		Especificar los ingresos y egresos requeridos en el proyecto.
13	Conclusiones y Recomendaciones	Autor	Agosto				X	Mencionar conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO VII

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 7.01. Conclusiones

Con la información recolectada en el transcurso del proyecto, se ha llegado a las siguientes conclusiones.

- Como resultado de la investigación presentada, el diseño gráfico se presenta como una opción diferente para transmitir un mensaje de forma clara dirigida a un grupo objetivo y de generar material con información para la difusión de la cultura Kayambi.
- Por otro lado los trabajos y proyectos realizados por el pueblo indígena el mismo que transmiten características de los personajes representativos y los saberes ancestrales, servirán como referencia para difundir la cultura Kayambi con innovación en el proyecto.
- Las personas, turistas nacionales y trabajadores frecuentemente necesitan de información y referencia de la cultura, así también, como para desarrollo de nuevos proyectos y trabajos con el concepto de la cultura.
- La motivación es una factor importante para impulsar a la comunidad indígena en la realización de trabajos con el concepto ancestral, en el

desarrollo de las actividades, en conclusión motivar a la comunidad tiene como resultado trabajos de excelente calidad.

- En base al Diseño Gráfico, se obtuvo un crecimiento económico para las personas que realizan trabajos con motivos culturales y personajes simbólicos de la misma, de esta forma incentivamos a reconocer e identificar la cultura Kayambi.
- Las personas del cantón Cayambe con intereses sobre la cultura encontraran referencias de los personajes representativos a través de los artículos decorativos que tendrán aplicaciones de dicha cultura.
- Los productos físicos tiene gran acogida, siendo un medio de difusión de fácil obtención es práctico para turistas y personas del sector adquirirlo así poder difundir los personajes por medio de ellos.

### **7.02. Recomendaciones**

Para conservar el producto con motivos culturales como medio de difusión, así también como para la cultura Kayambi se debe realizar las siguientes recomendaciones sugeridas por el autor para prolongar su existencia.

- Realizar nuevas ilustraciones para promocionar la cultura Kayambi para ser aplicadas en los diferentes artículos decorativos seleccionados.
- Crear espacios con información para difundir la cultura y su iconografía así
- obtener mayor alcance.



- 
- Implementar nuevos soportes gráficos a la propuesta, generando interés a los consumidores por diferentes alternativas.
  - Promocionar el producto en las diferentes tiendas artesanales, así incentivar el consumo de la cultura.
  - Crear nuevos patrones para el uso y aplicación en los trabajos del pueblo indígenas.
  - Difundir métodos de expansión del conocimiento y habilidades para que la población indígena aporte un máximo interés en el arte y cultura a través de sus trabajos.
  - No exponer el producto a los rayos del sol, para evitar el desgaste del mismo.

## Bibliografía

Adobe. (2017). *ADOBE CC*. Obtenido de <http://www.adobe.com/la/creativecloud.html>

Banco Interamericano de Desarrollo. (2004). *El Marco Lógico para el Diseño de Proyectos*. Washington, DC.

Cabezas Ramos, J. R. (2009). Análisis comparativo entre el diseño iconográfico Andino precolombino y actual del Ecuador con el Perú y Bolivia. (*Tesis de grado*), pag. 24. Riobamba, Ecuador: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Costa , J. (2012). *Identidad Gráfica Corporativa*.

Emanuel, S. (2001). *Culturas y Estéticas Contemporáneas*. Obtenido de Las artes y la cultura: <http://plasticas.dgenp.unam.mx/inicio/introduccion/artes-y-cultura>

Escobar, T. (2011). *ARTE INDÍGENA: PRINCIPIOS Y DESENLACES*.

Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico para la gente, comunicaciones de masa y cambio social*. Argentina: Ediciones Infinito, Buenos Aires.

Gillermo, B. (1995). *Etnodesarrollo*.

Hernández, M. (2009). *LA RETÍCULA EN EL DISEÑO GRÁFICO*.

ICSID. (2004). *El ICSID y el esfuerzo por la definición del Diseño*.

INEC. (2016). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos*.

Maldonado M., E. (1987). *EL CANTÓN CAYAMBE*. Cayambe: Abya Yala.

Martínez, C. (2009). *Psicología del color*.

Matín, N. (2012). *TEXTURAS*.

Norma, S. (2007). *Marco Lógico. Metodología para la planificación, seguimiento y evaluación de proyectos*.

Noroña, A. (2014). *Las Tecnologías de la información y comunicación y el conocimiento ancestral en América Latina*.

Pacheco, J. F., Ortegón, E., & Prieto, A. (2005). *Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas*. Naciones Unidas: CEPAL.

Peirce, C. (2010). *LENGUAJE Y MODELOS SEMIOTICOS*.

Quinatoa, E. (2013). *HISTORIA ABORIGEN Y FOLKLORE ECUATORIANO*. Obtenido de <http://app.ute.edu.ec/content/3298-369-9-1-18-10/HISTORIA%20ABORIGEN%20Y%20FOLKLORE%20ECUATORIANO.pdf>

Rodríguez, M. (2005). *Introducción general a los estudios Iconográficos y a su metodología*.

Rodríguez, S. (2009). *El boceto entre el diseño y la abstracción*.

Rojas , E. (2005). *Análisis de riesgos ambientales y sociales en los proyectos de préstamos e inversión: Metodología*.

Senplades. (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito: Senplades.

Solórzano Freire, J. (2013). *Relatos del Cayambe antiguo* (Tercera ed.). Cayambe.

Stavenhagen, R. (1992). *Pueblos indígenas y Derechos Humanos*.

Vargas, J. (2015). *Arte Ancestral: El legado de nuestros pueblos*; Quito.

Wong, W. (2009). *Fundamentos del Diseño*. Gustavo Gili, S. A. Barcelona.

Yamba, M. (1 de Junio de 2015). Recorrido virtual en 3D para el Centro de Arte Contemporáneo de Quito. (*Tesis de grado*). Cuenca: Universidad del Azuay.

Yamba-Yugsi, M., & Luján-Mora, S. (2017). Cursos MOOC: factores que disminuyen el abandono en los participantes. *Enfoque UTE*, 8(1), 1-15.

**Anexos**

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR**

**“CORDILLERA”**

**Escuela de Diseño Gráfico**

Tema: Diseño y digitalización de la iconografía de la cultura Kayambi y su aplicación en artículos decorativos, en el cantón Cayambe.

**Instructivo:** lea detenidamente cada una de las preguntas y marca con una (X), una sola opción.

1.- ¿Reconoce usted la identidad de su pueblo?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

2.- ¿Considera oportuno que se incentive a las personas para que continúen realizando trabajos que permitan promocionar la identidad cultural?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

3.- ¿Cuál de estos personajes reconoce como propias del cantón?

\_\_\_\_\_ Huasicama      \_\_\_\_\_ Esmeraldeña      \_\_\_\_\_ Otavaleña

4.- ¿Se siente orgulloso al saber que sus antepasados formaron parte de la cultura Kayambi?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

5.- ¿Ha recibido usted información sobre la iconografía de la cultura Kayambi?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

6.- ¿Le gustaría que los trabajos y la cultura fueran difundidos a través de diferentes medios?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

7.- ¿A través de qué medios le gustaría a usted recibir la iconografía de la cultura Kayambi?

\_\_\_\_\_Hojas volantes      \_\_\_\_\_Artículos decorativos      \_\_\_\_\_Conferencias

8.- ¿Cree usted que la cultura del cantón Cayambe debería ser aprovechados en beneficio del mismo?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

9.- ¿Está de acuerdo usted que se otorgue algún reconocimiento a las personas que conserven y difundan el legado ancestral?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

10.- ¿Considera usted que existe información suficiente de la cultura para el desarrollo de trabajos?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

URKUND	
<b>Documento</b>	<a href="#">urkund_tandayamo_estefanny_diseño_2017.compressed.pdf</a> (D30355403)
<b>Presentado</b>	2017-09-03 19:24 (-05:00)
<b>Presentado por</b>	stefa09cont@hotmail.com
<b>Recibido</b>	marco.yamba.cord@analysis.urkund.com
<b>Mensaje</b>	Estefanny Tandayamo entrega tesis <a href="#">Mostrar el mensaje completo</a> 1% de estas 40 páginas, se componen de texto presente en 12 fuentes.