



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS**

INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

TEMA: “DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”.

Previo a la obtención del título de:

INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

POSTULANTES:

Cajamarca Ajila Mónica Marianela

Chancusig Tomalo Luis Franklin

DIRECTOR DE TESIS: Lcdo. José Otáñez Balseca

ASESORA GRÁFICA: Dg. Belén Freire Cáceres

ASESOR INVESTIGATIVO: Dr. Marcelo Bautista

Latacunga, Agosto del 2011

AUTORÍA

Quienes suscriben, los Sr. (es) Egresados: **Cajamarca Ajila Mónica Marianela** con CI.: 050233365-1 y **Chancusig Tomalo Luis Franklin** con CI.: 050242794-1, libre y voluntariamente declaramos la autenticidad de las citas, recomendaciones, conclusiones y contenido del presente tema de tesis: **“DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”**, que son de exclusiva responsabilidad de los autores y nos responsabilizamos para efectos legales y académicos que se desprenden del presente proyecto de grado.

.....
Cajamarca Ajila Mónica M.

CI.050233365-1

.....
Chancusig Tomalo Luis F.

CI. 050242794-1

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

Yo, Lcdo. Josélo Otáñez Balseca, en calidad de Director de Tesis del tema: **“DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”**, propuesto por los Señores Postulantes: Cajamarca Ajila Mónica Marianela y Chancusig Tomalo Luis Franklin, Egresados de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, previa a la obtención del título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Considero que el presente proyecto, reúne los requisitos y méritos suficientes de acuerdo con los planteamientos solicitados, en tal virtud de lo antes expuesto los Postulantes se encuentran habilitados para la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador de tesis.

Atentamente,



Lcdo. Josélo Otáñez Balseca

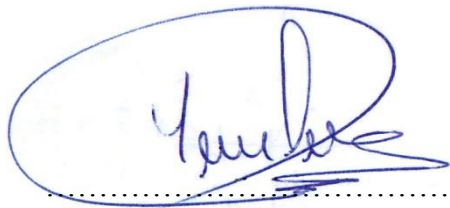
DIRECTOR DE TESIS

AVAL DEL ASESOR DE TESIS

Yo, Dr. Marcelo Bautista, en calidad de Asesor de tesis del tema: **“DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”**, propuesto por los Señores Postulantes: Cajamarca Ajila Mónica Marianela y Chancusig Tomalo Luis Franklin, Egresados de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, previa obtención del título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Considero que el presente proyecto, reúne los requisitos y méritos suficientes de acuerdo con los planteamientos solicitados, en tal virtud de lo antes expuesto establezco que la presente tesis se encuentra habilitada para presentarse al acto de defensa.

Atentamente,



Dr. Marcelo Bautista
ASESOR DE TESIS

AVAL DE LA ASESORA DE TESIS

Yo, Dg. Belén Freire Cáceres, en calidad de Asesora Gráfica del tema de tesis: **“DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”**, propuesto por los Señores Postulantes: Cajamarca Ajila Mónica Marianela y Chancusig Tomalo Luis Franklin, Egresados de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, previa obtención del título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Considero que el presente proyecto, reúne los requisitos y méritos suficientes de acuerdo con los planteamientos solicitados, en tal virtud de lo antes expuesto los Postulantes se encuentran habilitados para la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador de tesis.

Atentamente,

.....

Dg. Belén Freire Cáceres

ASESORA DE TESIS

CERTIFICADO

Yo, Mayra Noroña Heredia con número de cédula 050195547-0, Docente del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, certifico haber revisado el resumen en inglés de la tesis con el tema: **“DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”**, realizado por los Sr. (es) Egresados: **Cajamarca Ajila Mónica Marianela** con CI.: 050233365-1 y **Chancusig Tomalo Luis Franklin** con CI.: 050242794-1, de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, previa la obtención del título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Y para que conste a los efectos oportunos, expido el presente documento, a petición de los interesados.

Latacunga, 28 de Junio del 2011

Atentamente,



Lic. Maira Noroña

DODENTE UTC

AGRADECIMIENTO

En toda la experiencia universitaria y la conclusión del trabajo de tesis, hay personas que se merecen las gracias porque sin su valiosa aportación y cooperación desinteresada no hubiera sido posible su finalización y muchas de las cuales han sido un soporte muy fuerte en momentos de angustia y desesperación.

Primero y antes que nada, le doy gracias a Dios por estar junto a mí en cada paso que doy, por fortalecer mi hogar y regalarme muchas cosas buenas en mi vida.

A mi esposo e hijas que con su amor, comprensión, y apoyo me dieron fortaleza para seguir adelante.

A mi Papi, Hermanos y familiares por su apoyo moral, un aporte importante en el transcurso de esta etapa universitaria.

A mi Madre que cuando estuvo junto a mí, me dió valor e incentivó a seguir adelante para culminar esta etapa de mi vida.

A la Dg. Belén Freire por su valiosa colaboración, aporte gráfico, paciencia y apoyo que me brindó desde siempre y sobre todo por esa gran amistad que me demostró siempre.

Al, Lcdo. Josélo Otáñez por su desinteresada colaboración para guiarnos de mejor manera en el proceso de esta investigación.

Al, Dr. Marcelo Bautista por su generosidad al brindarnos la oportunidad de recurrir a su capacidad y experiencia científica en un marco de confianza, afecto y amistad, fundamentales para la terminación de este trabajo.

¡Gracias a todos!

Mony

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer de una manera muy particular a la Universidad Técnica de Cotopaxi, por haberme brindado la oportunidad de realizar todos mis años de estudio, a todos los profesores, por haberme formado todo un profesional, sobre todo una persona que pueda aportar con ideas y proyectos a la sociedad.

La presente tesis es un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente, participaron varias personas leyendo, opinando, corrigiendo, teniendo paciencia, sugiriendo, acompañando en los momentos de crisis y en los momentos de mucha felicidad.

Agradezco de una manera muy especial a la Dg. Belén Freire, por haber confiado y asesorado de una manera desinteresada este trabajo, ya que sin el apoyo de ella no hubiese sido posible la realización de este proceso gráfico, sus ideas y conocimiento sirvió y aportó mucho para terminar con mucha felicidad este ciclo de estudios de mi vida.

A mis asesores de tesis: Lcdo. Josélo Otañez y al Dr. Marcelo Bautista, por haberme brindado con su valioso tiempo para culminar el proyecto.

Gracia también a todos mis familiares, en especial a mis padres y mis hermanas que me ayudaron de una u otra forma.

A mi esposa por la gran paciencia que me ha tenido durante los días de trabajo de este proyecto.

¡Gracias por toda la colaboración!

Frank

DEDICATORIA

Me gustaría dedicar esta Tesis a toda mi familia.

Para mis padres Eduardo y Mariana por su apoyo moral y ayuda en momentos malos y menos malos. Me han enseñado a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Para mi esposo Marcelo a él especialmente le dedico esta Tesis. Por su paciencia, por su comprensión, por su empeño, por su fuerza, por su amor, por ser tal y como es, porque lo quiero. Es la persona que más directamente ha sufrido las consecuencias del trabajo realizado. Nunca le podré estar suficientemente agradecida.

Para mis hijas, Naomi, Marcela y al que está por venir; los amores más puros y sinceros, que es por ellos que me he esforzado al máximo para darles un ejemplo de superación y perseverancia cuando quieran decaer.

A todos ellos, muchas gracias de todo corazón.

Mony

DEDICATORIA

Este trabajo de especialización que representa un esfuerzo por superarme tanto en mi vida profesional como en lo personal, se lo dedico a Dios que me da fortaleza espiritual en los momentos difíciles.

Muy especialmente con todo mi amor a mis Padres, quienes me han enseñado con su ejemplo a rebasar todas las barreras que en la vida se presenta, a querer ser mejor cada día, a entender que no hay nada imposible y que sólo hay que esmerarse y sacrificarse, si es necesario, para lograr las metas que nos planteamos.

A mis hermanas, Alexandra y Karina, por apoyarme en todo lugar y en todo instante de mi vida.

A mi Esposa Nancy por acompañarme en esta etapa de mucho esfuerzo y sacrificio.

A mi Hija Jolly Rachel... Por ser lo más grande y valioso que tengo en esta vida y la que me dio el valor para seguir adelante.

Gracias a todos por estar junto a mí.

Frank

ÍNDICE

Contenidos	Página
Portada.....	i
Auditoría.....	ii
Aval de Director de Tesis.....	iii
Aval de Asesor de Tesis.....	iv
Aval de Asesora de Tesis.....	v
Certificación del Abstrac.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Dedicatoria.....	ix
Índice general.....	xii
Índice de tablas.....	xviii
Índice de gráficos.....	xix
Índice de figuras.....	xx
Resumen.....	xxii
Abstrac.....	xxiii
Introducción.....	xxiv

ÍNDICE GENERAL

CAPITULO I

1. Marco Teórico.....	1
1.1. Historia de la artesanía en el Ecuador.....	1
1.1.1. Época prehispánica.....	1
1.1.2. Época colonial.....	2
1.1.3. Situación actual del artesano.....	2
1.2. Artesanía.....	3
1.2.1. Definición.....	3
1.2.2. Cerámica.....	4

1.2.2.1. Definición.....	4
1.2.2.2. Historia.....	4
1.2.2.3. Usos.....	5
1.2.2.4. La cerámica como artesanía en el Ecuador.....	5
1.2.2.5. La cerámica como artesanía en Cotopaxi (Pujilí - La Victoria).....	6
1.2.3. Vidrio.....	6
1.2.3.1. Definición.....	6
1.2.3.2. Historia del vidrio en la antigüedad.....	7
1.2.3.3. El vidrio como artesanía en el Ecuador.....	7
1.2.3.4. El vidrio como artesanía en Cotopaxi (Latacunga).....	8
1.2.4. Mármol.....	8
1.2.4.1. Definición.....	8
1.2.4.2. El mármol como artesanía en el Ecuador.....	9
1.2.4.3. El mármol como artesanía en Cotopaxi (Salcedo).....	9
1.3. Ilustración.....	9
1.3.1. Definición.....	9
1.3.2. Antecedentes históricos.....	10
1.3.3. Estilos de la ilustración.....	10
1.3.3.1. Ilustración abstracta.....	10
1.3.3.2. Ilustración artística.....	10
1.3.3.3. Ilustración monumental.....	10
1.3.3.4. Ilustración digital.....	11
1.3.3.5. La ilustración en blanco y negro.....	11
1.3.4. Técnicas de ilustración.....	11
1.3.4.1. Carboncillo.....	11
1.3.4.2. Tinta.....	11
1.4. Diseño gráfico.....	12
1.4.1. Definición.....	12
1.4.2. Últimas tendencias del diseño computarizado.....	12

1.5. Diseño artesanal.....	13
1.5.1. Definición.....	13
1.5.2. Elementos de tradición o identidad.....	13
1.5.3. ¿Dónde se encuentran los elementos de identidad?.....	13
1.6. Ilustración digital.....	14
1.6.1. Arte digital.....	14
1.6.2. Ilustración digital.....	14
1.6.3. Ventajas de la ilustración digital.....	15
1.7. Diseño editorial.....	15
1.7.1. Concepto.....	15
1.7.2. Contexto.....	16
1.7.3. Partes del diseño editorial.....	16
1.7.4. Secciones y partes de una publicación.....	17
1.7.4.1. Revista.....	17
1.7.4.2. Libro.....	17
1.7.4.3. Periódico.....	17
1.7.4.4. Catálogo.....	18
1.7.4.4.1. Partes de un catálogo.....	18
1.7.4.5. Tipos de catálogo.....	19
1.7.4.5.1. Catálogos de producto.....	19
1.7.4.5.2. Catálogo de servicio.....	20
1.7.4.5.3. Catálogos electrónicos.....	20
1.8. Diagramación.....	21
1.8.1. Concepto.....	21
1.8.2. Elementos de diagramación para catálogo.....	22
1.8.2.1. Retícula.....	22
1.8.2.2. Construir una retícula.....	22
1.8.2.3. La página.....	24
1.8.2.4. Recto (página impar) y verso (página par).....	25

1.8.2.5. Margen.....	25
1.8.2.6. Separación entre columnas.....	25
1.8.2.7. Interlineado.....	25
1.8.2.8. Interletrado.....	26
1.8.3. Tipos de retícula.....	26
1.8.3.1. Retícula modular.....	26
1.8.3.2. Retícula de columnas.....	26
1.8.3.3. Retícula jerárquica.....	27
1.8.3.4. Desconstrucción de la retícula.....	27
1.9. Psicología de la Gestalt.....	28
1.9.1. Definición.....	28
1.9.2. Teoría de la Gestalt.....	28
1.9.3. Principios de la Gestalt.....	29
1.9.3.1. Ley del cierre.....	29
1.9.3.2. Ley de proximidad.....	29
1.9.3.3. Ley de simplicidad.....	29
1.9.3.4. Ley de similitud.....	29
1.9.3.5. Ley de figura fondo.....	29

CAPITULO II

2. Análisis de datos.....	30
2.1. Breve caracterización de la Provincia de Cotopaxi (Pujilí, Latacunga, Salcedo).....	30
2.1.1. Condiciones demográficas.....	32
2.1.1.1. El Cantón Pujilí.....	32
2.1.1.2. El Cantón Salcedo.....	34
2.1.1.3. El Cantón Latacunga.....	36
2.2. Análisis e interpretación de resultados.....	38

2.2.1. Análisis de la encuesta aplicada a los artesanos de talleres de marmolería, cerámica y vidrio.....	39
Pregunta 1.....	39
Pregunta 2.....	40
Pregunta 3.....	41
Pregunta 4.....	42
Pregunta 5.....	43
Pregunta 6.....	44
Pregunta 7.....	45
Pregunta 8.....	46
2.3. Comprobación de hipótesis.....	47
2.3.1. Análisis.....	47

CAPITULO III

“DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”

3.1. Presentación.....	48
3.2. Justificación.....	49
3.3. Objetivos.....	50
3.3.1. Objetivo general:.....	50
3.3.2. Objetivos específicos:.....	50
3.4. Ubicación sectorial y física.....	50

3.5. Factibilidad y aplicación de la propuesta.....	51
3.6. Características del catálogo de ilustraciones digitales.....	51
3.6.1 Tamaño y formato.....	51
3.6.2.1. Elección del papel.....	52
3.6.3.2 Grupo objetivo.....	52
3.6.3.3. Aplicación.....	52
3.7. Desarrollo de la propuesta.....	53
3.7.1. Recopilación, adaptación de la información utilizada para el catálogo.....	53
3.7.2. Recopilación de imágenes de los cantones.....	53
3.7.2.1. Procesamiento de imágenes.....	53
3.7.2.1.1. Adobe Photoshop.....	53
3.7.3. Elección de la técnica de ilustración.....	54
3.7.3.1. Técnica mixta.....	54
3.7.3.2. Bocetaje.....	56
3.7.3.2.1. Bocetaje de ilustraciones aplicando técnicas de ilustración (lápiz).....	56
3.7.3.2.1.1. Aplicación de la teoría de la Gestalt (principios).....	61
3.7.3.3 Digitalización de bocetos.....	64
3.7.4. Ilustración digital.....	65
3.7.4.1. Corel DRAW.....	66
3.7.5. Pintura digital de las ilustraciones.....	68
3.7.5.1. Adobe Illustrator.....	68
3.7.6. Bocetaje de la retícula para el diseño del catálogo.....	74
3.7.7. Selección de la retícula y márgenes.....	76
3.7.8. Diagramación del catálogo.....	77
3.7.9. Elección de tipografía.....	82
3.7.10. Gama cromática.....	84
3.7.10.1. El círculo cromático.....	84
3.7.10.2. Alto contraste.....	85
3.7.10.3. Contraste de luminosidad.....	86
3.7.11. Bocetaje del diseño de la portada del catálogo.....	90

3.7.12. Bocetaje del diseño de la contraportada del catálogo.....	91
3.7.13. Diseño final de la portada y contraportada.....	92
3.7.14. Bocetaje del diseño de las portadillas del catálogo.....	94
3.7.15. Diseño final de las portadillas del catálogo.....	96
3.7.16. Bocetaje del diseño de fichas técnicas	100
3.7.17. Diseño final de fichas técnicas.....	100
3.7.18. Impresión y cierre.....	102
3.8. Producción del catálogo de ilustraciones digitales para el mejoramiento del diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería en la Provincia de Cotopaxi”	102
3.8.1. Costo general del proyecto:.....	102
3.8.2. Características del catálogo.....	103
3.9. Conclusiones y recomendaciones.....	104
Bibliográfica.....	106
Anexos	

ÍNDICE DE TABLAS

CAPITULO II

TABLA N° 2.1.....	39
TABLA N° 2.2.....	40
TABLA N° 2.3.....	41
TABLA N° 2.4.....	42
TABLA N° 2.5.....	43
TABLA N° 2.6.....	44
TABLA N° 2.7.....	45
TABLA N° 2.8.....	46

CAPITULO III

TABLA N° 3.1.....	102
TABLA N° 3.2.....	103

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CAPITULO I

GRÁFICO N° 1.1.....	24
---------------------	----

CAPITULO II

GRÁFICO N° 2.1.....	39
GRÁFICO N° 2.2.....	40
GRÁFICO N° 2.3.....	41
GRÁFICO N° 2.4.....	42
GRÁFICO N° 2.5.....	43
GRÁFICO N° 2.6.....	44
GRÁFICO N° 2.7.....	45
GRÁFICO N° 2.8.....	46

CAPITULO III

GRÁFICO N° 3.1.....	85
GRÁFICO N° 3.2.....	86

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPITULO III

FIGURA N° 3.1.....	55
FIGURA N° 3.2.....	57
FIGURA N° 3.3.....	58
FIGURA N° 3.4.....	58
FIGURA N° 3.5.....	59
FIGURA N° 3.6.....	60
FIGURA N° 3.7.....	61
FIGURA N° 3.8.....	62
FIGURA N° 3.9.....	63
FIGURA N° 3.10.....	64
FIGURA N° 3.11.....	65
FIGURA N° 3.12.....	67
FIGURA N° 3.13.....	69
FIGURA N° 3.14.....	69
FIGURA N° 3.15.....	70
FIGURA N° 3.16.....	71
FIGURA N° 3.17.....	72
FIGURA N° 3.18.....	72
FIGURA N° 3.19.....	73
FIGURA N° 3.20.....	74
FIGURA N° 3.21.....	75
FIGURA N° 3.22.....	75
FIGURA N° 3.23.....	76
FIGURA N° 3.24.....	76
FIGURA N° 3.25.....	77
FIGURA N° 3.26.....	79
FIGURA N° 3.27.....	80
FIGURA N° 3.28.....	81
FIGURA N° 3.29.....	87

FIGURA N° 3.30.....	88
FIGURA N° 3.31.....	89
FIGURA N° 3.32.....	89
FIGURA N° 3.33.....	90
FIGURA N° 3.34.....	91
FIGURA N° 3.35.....	91
FIGURA N° 3.36.....	92
FIGURA N° 3.37.....	94
FIGURA N° 3.38.....	94
FIGURA N° 3.39.....	95
FIGURA N° 3.40.....	95
FIGURA N° 3.41.....	96
FIGURA N° 3.42.....	97
FIGURA N° 3.43.....	98
FIGURA N° 3.44.....	99
FIGURA N° 3.45.....	100
FIGURA N° 3.46.....	101

RESUMEN

El presente proyecto de tesis con el tema: **“Diseño de un catálogo con ilustraciones digitales para el mejoramiento del diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería en la Provincia de Cotopaxi”**, tiene como finalidad mejorar el diseño artesanal de los artesanos de la, sectorizados de la siguiente manera: Pujilí con la cerámica, Salcedo en el área de la marmolería y Latacunga vidriería, cumpliendo satisfactoriamente este proyecto, ya que su finalidad es la de proporcionar a los artesanos imágenes ilustradas y sintetizadas para que las utilicen en sus áreas de trabajo.

En el desarrollo de este proyecto, se utilizó información de la artesanía, la ilustración con la técnica del lápiz, la ilustración digital y el diseño editorial entre otras importantes como breves reseñas de cada una de las imágenes ilustradas que son aportes en dentro del catálogo para el artesano y para otras personas interesadas en el tema.

Luego de un proceso secuencial se obtuvo el arte final que lleva consigo todos los pasos que se realizaron en el catálogo con el título de Ilustraciones Digitales de Cotopaxi; este lleva en su interior, arquitectura, arte, cultura y tradición cotopaxense sintetizada con las leyes de la Gestalt.

Además el Catálogo de Ilustraciones Digitales de Cotopaxi, representa las raíces propias de cada uno de los cantones estudiados, rescatando los valores autóctonos de nuestros antepasados y plasmándolos de una forma moderna pero sin perder su propia identidad.

Este proyecto también se utilizó diferente software como: Corel Draw y el paquete de Adobe para realizar la ilustración de cada una de las imágenes y el diseño del catálogo facilitando la realización de dicho trabajo de investigación.

ABSTRACT

This thesis project with the theme: "Design of a catalog with digital artwork to improve the craft design in the area of ceramics, glass and marble in the Province of Cotopaxi." It aims to improve the craft of design artisans in the province of Cotopaxi sector in the following way: Pujilí with ceramics, Salcedo in the area of Marble and Latacunga with the Glass, this project is successfully fulfilling its purpose, to provide the artisans illustrated and synthesized images to use in their work areas.

During the developing of this project it was used information from the craft and illustration technique pencil, digital illustration, editorial design and other important and short reviews of each of the input images are illustrated in the catalog for the craftsman and other people interested in the topic.

After a sequential process was obtained the artwork that carries all the steps undertaken for the catalog with the title of Cotopaxi digital artwork, this carries inside, cotopaxense architecture, art, culture and tradition synthesized with the laws of gestalt.

In addition to the catalog of digital artwork of Cotopaxi represents the roots of each one of the cantons rescuing indigenous values of our ancestors and translating them in a modern way without losing its identity.

This project also used different software such as Corel Draw and Adobe package for the illustration of each of the images and catalog design facilitating the realization of this research.

INTRODUCCIÓN

La artesanía ecuatoriana, tuvo sus orígenes en la época prehispánica, donde se fabricaron vasijas, tejidos, collares y otros utensilios; desarrollándose y dando lugar, a la aparición de nuevas técnicas, materias primas y productos durante la Época Colonial, con el aporte Español, llegando así hasta nuestros días donde se conservan estas prácticas y el apareamiento de otras nuevas técnicas y productos, tendiendo varias artesanías a desaparecer, en la mayoría de casos por la poca utilidad que estas representan, la sustitución de nuevos productos principalmente por el apareamiento de productos plásticos.

Actualmente miles de artesanos en todo el país luchan por sobresalir y mejorar su producto, la búsqueda de nuevas ideas y formas de evolución ha hecho que los artesanos enfrenten nuevos problemas de diseño. Para ellos la mejor solución es mirar revistas, libros o cualquier cosa que ayude a crear nuevas formas para tomarlos en cuenta en sus trabajos.

Los artesanos ecuatorianos, pueden dividirse según el factor económico en ocupación complementaria y talleres formales. En el primer caso la artesanía constituye un complemento en el ingreso familiar siendo este el caso de la mayor parte de artesanos, en las cuales, la agricultura constituye la ocupación principal y la artesanía es practicada en tiempos libres o por las mujeres, este tipo de artesanía se ve reflejado en la mayoría de casos del área rural. La artesanía constituye el ingreso familiar principal y ocupan tiempo de labores diario.

La calidad del producto es uno de los requisitos básicos, para tener éxito en la comercialización de las artesanías. La artesanía nacional goza de buena presentación y colorido, pero en ocasiones no cuentan con diseños tradicionales que caracterizan a cada provincia y no responde a las necesidades de la comunidad. De ahí la importancia de la creación de un catálogo de ilustraciones digitales con la síntesis formal de las leyes de la Gestalt, y el positivo y negativo

del color es una alternativa que este proyecto propone a los artesanos de la Provincia de Cotopaxi, con imágenes autóctonas inspiradas en la naturaleza, arquitectura y lugares turísticos de cada uno de los cantones de Pujilí, Salcedo y Latacunga que es donde se localizan los artesanos, que es el universo estudio.

Esta investigación tiene como objetivo general diseñar un catálogo de ilustraciones digitales para el mejoramiento del diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería en la Provincia de Cotopaxi; y como objetivos específicos: Recopilar información bibliográfica e imágenes como fuente de consulta que servirá de apoyo para el desarrollo de las ilustraciones digitales; Caracterizar la Provincia de Cotopaxi y la producción artesanal de la cerámica, vidriería y marmolería, para analizar los datos obtenidos en la encuesta; Realizar un catálogo de ilustraciones digitales para el mejoramiento del diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Historia de la artesanía en el Ecuador

1.1.1. *Época prehispánica*

Desde la época pre-hispánica en el Ecuador, se han producido gran variedad de artículos artesanales, los cuales eran utilizados para satisfacer necesidades de uso cotidiano y en ceremonias rituales, así como para ser vendidos o intercambiados por otros productos en los mercados; como también para el pago de sus tributos.

El comercio entre los indígenas fue tomando con gran auge; las artesanías populares, así como los materiales indispensables para su elaboración eran intercambiados en mercados locales y con pueblos más distantes. Entre las principales artesanías que se practicaban, y pueden verse hasta la actualidad dibujados en murales y esculturas puede mencionarse una gran variedad de instrumentos como: sonoros o musicales, hechos de huesos, conchas de caracol, madera y calabazas. También instrumentos de guerra como: flechas, lanzas de pedernal, rodelas, piedras y hondas. La pintura, donde se muestran pasajes de la vida diaria, como combates, sacrificios, etc. También se elaboraba cerámica utilitaria y ceremonial, tejidos en telares de cintura, similares a los usados actualmente por las indígenas.

1.1.2. Época colonial

El libro; *Artesanía, Historia y Lenguaje*, Barnicoa (2008), define: **“Durante la época colonial se realiza un proceso de ínter culturización entre el indígena y el español. Tomando uno del otro, conceptos y materiales que les eran desconocidos. Logrando con ello un desarrollo en la fabricación de artesanías y la aparición de otras nuevas, no desapareciendo en varias regiones las técnicas indígenas como la cerámica donde se siguió utilizando la cerámica modelada a mano y quema al aire, o bien los textiles que siguió utilizando el telar de cintura que vemos en la actualidad”**. (P. 24)

Los motivos o decoraciones utilizadas, siguieron siendo representaciones de su vida cotidiana, de la época de la conquista y sus ceremonias religiosas; surgiendo un mayor colorido. Durante la colonia se formaron varios gremios artesanales y talleres muy bien organizados que se difundieron y distribuyeron en diferentes regiones del país.

La artesanía es tan antigua como la humanidad. Si bien al principio tenía fines utilitarios, hoy busca la producción de objetos estéticamente agradables en un mundo dominado por la mecanización y la uniformidad. El término artesanía se refiere al trabajo realizado de forma manual por una persona sin el auxilio de la energía mecánica, en el que cada pieza es distinta a las demás, diferenciándolo del trabajo en serie o industrial.

1.1.3. Situación actual del artesano

El libro; *Las Artesanías*, de Rodrigo Manzano, 2007, menciona: **“La principal actividad económica del país, viene a conformarla la agricultura, que absorbe más del 50% del empleo total. Según el último CENSO 2006 realizada por el INEC, pese a esto, la mayor parte de la población agrícola no logra llenar los requerimientos mínimos que le permitan elevar su nivel de vida, viéndose en**

la necesidad de buscar actividades suplementarias como la artesanía, que le permitan mejorar sus ingresos familiares”. (P. 35)

Pocos son los artesanos en el área rural, que cuentan con un verdadero taller artesanal, la mayoría solo cuentan con pequeños utensilios y se elaboran en los mismos hogares, en el área urbana si existen algunos talleres artesanales. Siendo pocos los que muestran una producción creciente.

Teniendo así, que las artesanías vienen a constituir una actividad suplementaria, en la mayor parte de familias artesanas, las cuales tienen como principal ingreso la agricultura, dedicándose en los momentos libres a la fabricación de diferentes y variadas artesanías; en los casos de artículos como tejidos, alfarería, cestos y entre otras. Son elaborados principalmente por las mujeres, quienes además de realizar los quehaceres de la casa, también se dedican a la elaboración de la actividad artesanal. Caso diferente se da en los productos de madera, metal, cuero, marmolería y vidriería; que son elaborados y fabricados por los hombres; teniendo en todas estas actividades la ayuda y aprendizaje de todos los hijos o familiares, que más adelante seguirán manteniendo y realizando labor artesanal sin perder rasgos culturales.

1.2. Artesanía

1.2.1. Definición

El libro; *Diseño, Identidad Arte y Cultura*, Cardalliaguet, 2007, escrito por Luis Manuel (w.w.w.salarich.com Publicado en: 2003-11-15), define: **“Se confunde con el arte popular, entendido como aquel conjunto de actividades productoras, de carácter esencialmente manual, realizadas por un solo individuo o una unidad familiar, transmitidas por tradición de padres a hijos y cuyos productos, generalmente de carácter anónimo, están destinadas a la cobertura de necesidades concretas”.**

La artesanía es un arte cuya actividad manual está incorporada con nuevos procesos productivos, materiales y diseños pero que se diferencia de la producción industrial.

La artesanía tiene una gran importancia tanto para los pequeños productores artesanos como para el mercado, que busca satisfacer las necesidades, ya que al mismo tiempo involucra a una persona o familias enteras dedicadas a esta actividad, la misma que se mantiene de generación en generación combinando técnicas o instrumentos manuales para que el origen del producto no se pierda con el transcurrir del tiempo.

1.2.2. Cerámica

1.2.2.1. Definición

En su libro; *La Cerámica*, Chavarría Joaquín dice: **“La etiología de la palabra cerámica (palabra derivada del griego *keramikos*, "sustancia quemada"), es el arte de fabricar recipientes, vasijas y otros objetos de barro, loza y porcelana. También es el nombre de dichos objetos”**.

El término se aplica de una forma tan amplia que ha perdido buena parte de su significado. No sólo se aplica a las industrias de silicatos (grupo de minerales de mayor abundancia, pues constituyen más del 95% de la corteza terrestre), sino también a artículos y recubrimientos aglutinados por medio del calor, con suficiente temperatura como para dar lugar al sinterizado. Este campo se está ampliando nuevamente incluyendo en él a cementos y esmaltes sobre metal.

1.2.2.2. Historia

La historia de la cerámica va unida a la historia de casi todos los pueblos del mundo menos Mascarell, que abarca sus mismas evoluciones, fechas y su estudio,

está unido a las relaciones de los hombres que han permitido el progreso de este arte desde hace tiempos remotos.

La invención de la cerámica se produjo durante la revolución neolítica, cuando se hicieron necesarios los recipientes para almacenar el excedente de las cosechas producido por la práctica de la agricultura. En un principio esta cerámica se modelaba a mano, con técnicas como el *pellizco*, el *colombín* o la placa (de ahí las irregularidades de su superficie), y tan solo se dejaba secar al sol en los países cálidos y cerca de los fuegos tribales en los de zonas frías. Más adelante comenzó a decorarse con diferentes motivos geométricos mediante incisiones en la pasta seca, cada vez más compleja, perfecta y bella elaboración también junto con la aplicación de cocción, determinó a la aparición de un nuevo oficio, el del alfarero.

1.2.2.3. Usos

Su uso inicial fue fundamentalmente en la elaboración de recipientes empleados para contener diferentes y variados alimentos o bebidas. Más adelante se utilizó para modelar figurillas de posible carácter simbólico, mágico, religioso y en especial funerario. También se empleó como material de edificación en forma de ladrillo, teja, baldosa o azulejo, conformando muros o revistiendo paramentos. Con la técnica del vidriado, proporcionó y aportó gran atractivo en algunos terminados de construcciones, se utilizó también para la realización de esculturas. Actualmente se la emplea en la elaboración de aislante eléctrico y térmico en hornos, motores y en blindaje.

1.2.2.4. La cerámica como artesanía en el Ecuador

Realizar un repaso por la historia de la cerámica, obliga a remontar al dominio del fuego por el hombre, hace 25.000 años. Las primeras creaciones fueron objetos rituales, aunque ya en el año 7000 a. C. se conoce el uso de materiales cerámicos en la arquitectura del Próximo Oriente y Mesopotamia.

En el libro; *La guía del Diseñador*, Braham Bris, 2003, menciona: **“La cerámica de aplicación arquitectónica tuvo un gran desarrollo en Mesopotamia y su evolución puede resumirse en el paso del adobe al ladrillo y del ladrillo a ladrillo vidriado. Mesopotamia era la zona idónea porque no había allí materiales pétreos a los que recurrir para la construcción y por la abundancia de arcillas y combustibles”**. (P. 47-48)

El proceso de elaboración comenzaba mezclando la arcilla con desperdicios vegetales, después se les daba forma, mediante moldes y se cocía en hornos montados junto a las construcciones. Con la evolución de las técnicas decorativas se pasó de las pinturas en bajo relieve en la cara vista de los ladrillos a las planas sobre ladrillos vidriados y, posteriormente, a los de bajo relieves sobre los ladrillos vidriados.

1.2.2.5. La cerámica como artesanía en Cotopaxi (Pujilí - La Victoria)

Pujilí por tradición ha sido considerado un pueblo alfarero, en la Parroquia La Victoria, por su actividad y producción, es la capital alfarera de la Provincia de Cotopaxi; está asentada en la antigua Hacienda de Mulinliví, tiene entre sus habitantes un gran número de familias dedicadas a la elaboración de piezas utilitarias en barro. Existen varias familias que desde tiempos inmemoriales fabrican piezas de alfarería. (Anexo 3)

1.2.3. Vidrio

1.2.3.1. Definición

El vidrio es un material inorgánico duro, frágil, transparente y amorfo que se usa para hacer ventanas, lentes, botellas y una gran variedad de productos. El vidrio es un tipo de material cerámico amorfo. El vidrio se obtiene por fusión a unos 1.500 °C de arena de sílice (SiO₂), carbonato de sodio (Na₂CO₃) y como también la caliza (CaCO₃).

1.2.3.2. Historia del vidrio en la antigüedad

Los primeros objetos de vidrio que se fabricaron fueron cuentas de collar, es probable que fueran artesanos asiáticos los que establecieron la manufactura del vidrio en Egipto, de donde proceden las primeras vasijas producidas durante el reinado de Tutmosis III (1504-1450 a. C.) La fabricación del vidrio floreció en Egipto y Mesopotamia hasta el 1200 a. C., y posteriormente cesó casi por completo durante varios siglos. Egipto produjo un vidrio claro, que contenía sílice puro; lo coloreaban de azul y verde. Durante la época helenística Egipto se convirtió en el principal proveedor de objetos de vidrio de las cortes reales. Sin embargo, fue en las costas fenicias donde se desarrolló el importante descubrimiento del vidrio soplado en el siglo I a.C. Durante la época romana la manufactura del vidrio se extendió por el Imperio, desde Roma hasta Alemania.

El vidrio cuenta con numerosas aplicaciones, en la actualidad las botellas de PVC o PET que no tienen la misma apariencia de frescura propia del vidrio, por lo que se han buscado opciones diferentes presentaciones como la apariencia de marmoleado, ponerle asas, o adaptador especial del verde, lo cual da sensación de comodidad o utilidad.

1.2.3.3. El vidrio como artesanía en el Ecuador

En el Ecuador no existe una fecha exacta cuando ingreso o se desarrolló la vidriería como artesanía en los ciudadanos, pero por indicios los primeros artesanos dedicados a esta labor se situaron en las ciudades principales del país como es en Quito, Guayaquil y Cuenca, en estos lugares se desarrolló mucho más las técnicas artesanales, no solo en la vidriería, también en otros campos de la artesanía y por algo son los gestores dentro del campo artesanal, pero lo que sí es cierto es que mejoró mucho en cuanto a la técnica del grabado, proporcionando con nuevas ideas a las siguientes generaciones.

1.2.3.4. El vidrio como artesanía en Cotopaxi (Latacunga)

En la Provincia de Cotopaxi en la actualidad existe un sin número de vidrieros que se dedican en diferentes campos artesanales, pero según relatos por personas que fueron testigos de la modernización de la ciudad de Latacunga; cuentan que en el sector de la Plazoleta San Agustín, existió el primer vidriero del cual se desconoce su nombre; pero de ahí empezó esta labor en el vidrio, y fue perfeccionando lo que hoy se conoce el grabado en vidrio o samblasting, una técnica que poco a poco ha ido innovando en el mercado con imágenes ya comunes. (Anexo 4)

1.2.4. Mármol

1.2.4.1. Definición

El mármol es una roca metamórfica compacta formada a partir de rocas calizas que sometidas a elevadas temperaturas y presiones, alcanzan un alto grado de cristalización. El componente básico del mármol es el carbonato cálcico, cuyo contenido supera el 90%; los demás componentes, considerados impurezas, son los que dan gran variedad de colores en los mármoles y definen sus características físicas. Tras un minucioso proceso de pulido por abrasión el mármol alcanza alto nivel de brillo natural, es decir, sin ceras ni componentes químicos en su superficie, que a su vez denota un plano uniforme según el color y textura que este se encuentre aplicado.

El mármol se utiliza principalmente en la construcción, decoración y escultura. A veces es translúcido, de una gran variedad de colores, como el blanco, marrón, rojo, verde, negro, gris, azul, amarillo y que puede aparecer de diferentes coloraciones ya sea este: uniforme, jaspeada (a salpicaduras), vetada (tramada de líneas) y diversas variedades de configuraciones, mezclas y combinaciones, entre la gran mayoría de ellas, los colores que a su vez son muy llamativos para los que visualizan su superficie.

1.2.4.2. El mármol como artesanía en el Ecuador

En el Ecuador este arte se lo puede encontrar en casi todo el territorio ecuatoriano en artes como epitafios, esculturas, tallados, placas de reconocimiento y agradecimiento y en un sin número de objetos decorativos. Una de las provincias que tiene gran números de artesanos que trabajan el mármol es Cuenca, en este lugar se encuentran muchos artesanos que se dedican al tallado de objetos e imágenes de mármol. Justamente de aquí se desprenden artesanos que emigran a otras provincias.

1.2.4.3. El mármol como artesanía en Cotopaxi (Salcedo)

En la Provincia de Cotopaxi podemos mencionar que uno de los gestores en la ciudad de Latacunga es el Sr. Manuel Espinoza Bernal quien heredó esta labor de su padre José Francisco Espinoza Castillo oriundo de Cuenca que inicialmente comienza sus labores en la ciudad de Cuenca para luego trasladarse a la ciudad de Riobamba y posteriormente ha Ambato, en donde su hijo Manuel Espinoza Bernal hereda esta labor y emprende su taller en Latacunga en el año de 1968 y siendo el primer artesano titulado y calificado en la Provincia de Cotopaxi. (Anexo 5)

1.3. Ilustración

1.3.1. Definición

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras, esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres y los mosaicos religiosos. El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas se emplean para comunicar una información concreta el arte suele llamarse ilustración. Sin embargo arte e ilustración nunca pueden separarse por completo, se basa en las técnicas artísticas tradicionales, se considera que es parte de un contexto comercial y por lo tanto las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido.

1.3.2. Antecedentes históricos

La ilustración ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos, desde los más antiguos pergaminos ilustrados que se conocen: el libro de los muertos y el papyrus ramessum, que datan aproximadamente del año 1900 a.c. El arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el inmediato precursor de la ilustración de libros impresos. La iluminación prolija e intrincada de los libros, generalmente de temas religiosos, tendía a realizarse en los monasterios, de los cuales el más celebrado es probablemente TRES RICHES HURES del Duque de Berry, muestran auténtica maestría en la pintura en miniatura, generalmente sobre el papel avitelado. Los ilustradores siempre se han mostrado dispuestos a aceptar las oportunidades ofrecidas por el desarrollo de los medios mecánicos para mejorar sus habilidades y ampliar el alcance de su obra. En parte, esto se ha debido a que uno de los principales campos de la ilustración ha sido siempre el dibujo analítico y descriptivo especialmente en los campos de la ciencia, la topografía, la medicina y la arquitectura.

1.3.3. Estilos de la ilustración

1.3.3.1. Ilustración abstracta: Expresión artística que no intenta representar el mundo que se encuentra a nuestro alrededor. Aplicable al arte del dibujo que no represente objetos reconocibles abandonando cualquier referencia artística a la naturaleza que conocemos.

1.3.3.2. Ilustración artística: Representación más esencial y primigenia de cualquier forma de arte en su concepción más clásica. Tiene entidad propia como obra en sí o como concepto primero de obra mayor (boceto) en todas las demás artes: pintura, escultura y arquitectura.

1.3.3.3. Ilustración monumental: Ilustraciones que representan construcciones históricas o tradicionales.

1.3.3.4. Ilustración digital: Es la herramienta artística más versátil conocida hasta ahora después de la mano y no es una simple comparación ya que los dos trabajan en equipo para permitir la expresión de la creatividad artística.

1.3.3.5. La ilustración en blanco y negro: Las ilustraciones en blanco y negro se usan comúnmente en periódicos y revistas. Desde los dibujos que se encuentran en la prensa en blanco y negro, hasta el estilizado trabajo de vanguardia que se usa para apoyar los materiales editoriales, existe una amplia gama de estilos de ilustración atractivos y adaptables.

1.3.4. Técnicas de Ilustración

1.3.4.1. Carboncillo

Es un carbón vegetal, que puede comprarse en forma de barras finas, medianas y gruesas. Los lápices de carbón es elaborado con carbón vegetal comprimido; tienen varios grados, que van del extra blando, pasado por el blando y el medio hasta el duro, las mismas que se utiliza para un trabajo determinado. Es muy versátil puede producir líneas y zonas de sombreado gradual desde el gris claro al negro intenso. (Anexo 6)

1.3.4.2. Tinta

La presentación de la tinta, también llamada tinta china, es generalmente líquida aunque también puede ser una barra muy sólida que se debe moler y diluir para su respectivo uso. Se usa sobre papel y los colores de tinta más empleados por los artistas son el negro y el sepia, aunque actualmente se usen muchos más. La tinta se aplica de diversas maneras, como por ejemplo con plumas o plumillas que son más adecuados para dibujo o caligrafía, y no para pinturas, las diferentes puntas de plumillas se utilizan cargadas de tinta para hacer líneas y con ellas dibujar o escribir sobre el material a utilizar. (Anexo 7)

1.4. Diseño gráfico

1.4.1. Definición

En el Libro; *Historia del Diseño Gráfico*, de Joan Coast, 2002, manifiesta: **“Es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales, se usa también en relación con los objetos creados por esa actividad, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos”**. (P. 42)

También se conoce con el nombre de “Diseño en Comunicación Visual”, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.

1.4.2. Últimas tendencias del diseño computarizado

Los avances tecnológicos y computarizados dieron paso a una gran evolución del diseño gráfico, facilitando herramientas para la creación de diseños innovadores y de gran originalidad. Al respecto, cabe destacar el uso de variados programas como Adobe Photoshop, Corel Draw, Phox-pro, Free Hand, Adobe Illustrator, Adobe Flash y entre otros.

Además, han solucionado con la evolución de sus programas, ciertas áreas problemáticas y al mismo tiempo han incorporado nuevas herramientas, entre las mejoras destaca el perfeccionado módulo de impresión, el cual nos permite hacer uso de una práctica mini-previsualización de la impresión.

1.5. Diseño artesanal

1.5.1. Definición

El diseño como concepto básico fue concebido y desarrollado por el ser humano como respuesta a sus necesidades materiales y espirituales. A través de la historia cada cultura ha desarrollado una manera distintiva de adaptar la materia prima, la tecnología y las formas para cumplir con una función específica, creando objetos con diseños singulares y únicos.

1.5.2. Elementos de tradición o identidad

Es fundamental introducir nuevos diseños sin poner en riesgo los elementos culturales que forman parte de una tradición y una identidad de un sector claramente determinado. Es decir el producto desarrollado por el diseñador debe reflejar la identidad distintiva del lugar de origen. La identificación de los elementos tradicionales y de identidad son claves en el desarrollo de los productos artesanales ya que de ellos dependerá para tomar referencias culturales propias como personajes, lugares, objetos, vestimentas, tradiciones entre otras. Hay que retomar sus características principales o las más relevantes del sitio para dar singularidad e importancia cultural al objeto, crear un punto de atracción del producto para el mercado conocido como el USP (Propuesta Única de Venta), preservar la cultura tradicional del artesano y difundir los valores culturales al público, la misma que tiene por objetivo mantener viva sus orígenes y cultura de generación tras generación mediante distintas propuestas de identidad de un determinado producto.

1.5.3. ¿Dónde se encuentran los elementos de identidad?

En los materiales y las técnicas tradicionales: Lo podemos encontrar en hornos al aire libre que dejan marcas quemadas en la pieza, telar de cintura, el bruñido, coyuchi y lana.

En las formas: (el pondo, la tinaja, la cazuela)

En la iconografía (la decoración y ornamentación): (el petatillo, el punteado, los motivos y símbolos brocados, bordados en la indumentaria)

En el color: (el barro negro, el vidriado verde)

El grupo étnico del productor (mestizo, indio, mulato, etc.)

La clave del desarrollo de nuevos productos artesanales es la innovación sin sacrificar los elementos de identidad y tradición.

1.6. Ilustración digital

1.6.1. Arte digital

El arte digital engloba una serie de disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales en el proceso de producción o en su exhibición. Las computadoras forman parte de la industria visual desde las últimas décadas del siglo XX; el aumento de su capacidad para generar, reproducir y difundir imágenes ha llevado a una extensión de su uso en el cine, la televisión y la publicidad, y posteriormente en la industria de los videojuegos, que no deja de mejorar la calidad visual de sus productos; diseñadores gráficos y arquitectos utilizan cada vez más las computadoras en su trabajo y los soportes digitales como el CD-Rom, el DVD y la misma Internet difunden las colecciones de museos y la obra de artistas de todos los estilos y épocas. La informática y los nuevos medios de producción, tratamiento y distribución digitales constituyen un campo fértil para el desarrollo de la expresión artística.

1.6.2. Ilustración digital

Al utilizar ilustraciones dentro de un proyecto hemos de hacerlo de forma pertinente; no sólo por el hecho de dar un poco de vida al texto o hacerlo más

bonito. La ilustración no debe tan sólo acompañar al texto; sino ser protagonista del mismo en que se encuentra. Debido a que es la parte que más llama la atención, esté dirigido a niños, jóvenes o adultos.

1.6.3. Ventajas de la ilustración digital

Los programas gráficos complementan las técnicas clásicas: podemos empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o continuar el proceso convencional y darle el acabado final siendo el ordenador una herramienta más del ilustrador, el ordenador va revolucionando debido a que simplifica los procesos, acortando periodos de tiempo.

Todo esto ha cambiado el proceso de diseño gráfico para muchos diseñadores. Antes debía invertirse mucho más tiempo en la creación de un producto definitivo; al elegir una opción que correspondía dejar fuera cualquier otra, porque era laborioso realizar el diseño elegido hasta el final.

1.7. Diseño editorial

1.7.1. Concepto

Es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. El diseño de una revista o cualquier otro medio tienen ciertas características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, entre otros, e incluso jerarquía de los elementos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos. Para que cualquiera de estos medios proyecte una sensación de unidad, se deben seguir un patrón único y a partir de conceptos se crean estilos para diferenciar una reproducción de otra.

1.7.2. Contexto

El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; no es lo mismo entregarle una revista especializada para niños que para un adulto mayor, el mismo que al leer un periódico o una revista de temas políticos. Por este motivo el contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias de diseño tal como estilo gráfico informativo y entre otras.

El diseño editorial o la "maquetación" incluyen muchos términos técnicos que pueden resultar confusos y complejos. La comprensión de los términos usados en la maquetación puede fomentar a la articulación de ideas creativas entre los diseñadores, los clientes que realizan el encargo, los impresores y demás profesionales que también participan en la producción del diseño. El conocimiento y el uso de términos industriales estándar, minimiza el riesgo de malentendidos hacia los lectores.

1.7.3. Partes del diseño editorial

- a. Texto:** Se pueden encontrar titulares, subtítulos, bloques de texto, pie de foto y el eslogan.
- b. Titulares:** Nombran cada artículo o tema a tratar, son los más importantes dentro de cada composición
- c. Pie de foto:** Es un texto que aparece en la parte inferior de una imagen determinada, con frecuencia sobre impuesto a ella, aportando información adicional sobre la misma.
- d. Cuerpos de texto:** Son los considerados el alma de toda publicación porque en ellos radica toda la información de cada artículo, estos bloques de texto deberán hacerse más legibles, claros y sin carga de saturación ni caos.

1.7.4. Secciones y partes de una publicación

1.7.4.1. Revista

Portada, contraportada, editorial, índice, sumario, directorio, artículos, textos, fotos, ilustraciones, anuncios publicitarios. Desde el punto de vista tanto de su diseño como de su contenido, las revistas son una forma híbrida. Tienen alguna de las características de los periódicos y de algunos casos realmente son proveedoras de noticias; sin embargo, por otra parte tienen una calidad y valor duradero que las haría más similares a los libros.

1.7.4.2. Libro

Un libro es una obra impresa en papel y palpable, o publicada de manera virtual, de una extensión no menor a las cincuenta páginas (requerimiento según la UNESCO). Los libros pueden presentarse en distintos soportes, entre ellos: papel, CD-ROM, E-Book, e Internet.

Un libro puede contener ilustraciones, textos, o una combinación de ambas cosas, para tener una información completa para el lector. La condición necesaria e indispensable para el diseño de un libro es el conocimiento y análisis de su contenido. Por lo tanto el diseño comenzará primeramente al interior hacia el exterior según una idea global y totalizadora que los haga funcionar de manera correcta, sobre todo coherente.

1.7.4.3. Periódico

Un periódico es un vínculo para la transmisión de noticias e ideas. El diseño es una parte integral de ese proceso. Comenzamos con una hoja de imprenta en blanco y un mosaico de ideas que queremos comunicar, y la misión del diseño consiste en presentar ese mosaico de una forma organizada y comprensible.

1.7.4.4. Catálogo

En el libro; *Diseño, Identidad, Arte y Cultura*, Morgan C., 2008, manifiesta: “**Son las publicaciones que nos ofrecen información sobre una serie de productos o servicios, de una empresa. Es uno de los medios que tiene una empresa para ofrecer publicidad sobre sus productos directamente al consumidor, aunque este tenga un costo poco elevado, permite enseñar de una forma correcta todos los contenidos deseados por la empresa, sin limitar calidad ni espacio en la publicación de sus productos**”.

1.7.4.4.1. Partes de un catálogo

a. Portada: Se llama portada a la primera página del catálogo, la portada es la carta de presentación. Debe ser llamativa, atractiva pero no sobrecargada. Ésta debe dejar en claro que es un catálogo de la compañía, respetando la coherencia visual y presentando de forma visible su logo corporativo. No es conveniente que se sobrecargue la portada con muchos productos sino es mejor una clara presentación de la compañía y de sus productos. No sobrecargar la portada para no ahuyentar a los potenciales clientes no quiere decir que no se puedan colocar productos en ella. Por el contrario, es una buena estrategia presentar un producto que tenga mucha demanda o que caracterice a la compañía, quizá una oferta con el precio destacado, para que llame la atención del cliente. La portada tiene la doble función de presentar a la compañía como proveedora y el catálogo como un anzuelo para pescar lectores y potenciales lectores.

b. Contenido: Se llama contenido a las páginas internas del catálogo, las que se encuentran entre la portada y la contraportada. El contenido es como un Mall debido que los lectores recorren las páginas buscando qué comprar, buscando precios y ofertas. El contenido se puede dividir por secciones, por ofertas o por lo que se desee siempre teniendo en cuenta un criterio de orden. El orden caracteriza al catálogo. Sin embargo, como hemos dicho que en la portada no se debe sobrecargar la exposición de productos, en el contenido este aspecto se debe

explotar al máximo. En el contenido se debe incluir la menor cantidad posible de información, para que el lector no se distraiga. En esta parte del catálogo lo que nos interesa es que el lector preste toda su atención a los productos y, en algún caso, al texto que presenta sus características básicas. Es de suma importancia ser cuidadosos a la hora de diseñar el contenido porque éste debe combinar la exposición de la mayor cantidad de productos con un orden fácil de seguir.

c. Contraportada: Se llama contraportada a la última página del catálogo. La contraportada puede ser una continuación del contenido, esta última página puede presentar características propias. Si se utiliza para página de contenido, el criterio será el mismo que sigue el resto de las páginas de contenidos: presentar la mayor cantidad de productos de manera ordenada. En cambio, si se le quiere dar a la contraportada un carácter particular, se puede colocar en ella toda la información referente a las formas de pago o a la manera de contactarse con la compañía (dirección, teléfono, correo electrónico, sitio web, etc.). El catálogo es como un centro de ventas de la compañía llevado al papel. La portada es la puerta del centro de ventas y ésta debe dejar en claro a dónde se está entrando, quiénes son sus responsables, debe ser estéticamente agradable y dar apariencia de seria y profesional. El contenido son los stands o vitrinas donde se colocan los productos que se quieren vender. Éstos deben estar por todos lados, muy juntos, ofreciendo un producto nuevo a cada paso, pero evitando que el cliente se pierda, abruma, frustre o salte algún producto. Finalmente, la contraportada es la puerta de salida.

1.7.4.5. Tipos de catálogo

1.7.4.5.1. Catálogos de producto:

a. Fotografías de los productos: El catálogo dedica la mayor parte de su espacio a las fotografías de los productos que ofrece la compañía. El catálogo es principalmente visual, y la incorporación de fotografía es indispensable para visualizar el producto. (Anexo 8)

b. Fichas técnicas de los productos: Debajo de cada foto de los productos expuestos en su catálogo podrá figurar una breve ficha técnica de cada producto. En esta ficha se explicarán las características físicas, técnicas y todo lo que concierna a la explicación básica del producto que se está ofertando. (Anexo 9)

c. Precio: La gran mayoría de los catálogos contienen el precio de los productos que en él se ofertan. Es cierto que, siguiendo una estrategia de ventas, se omite el precio de los productos para obligar al potencial cliente a ponerse en contacto con la compañía para averiguarlo. (Anexo 10)

1.7.4.5.2. Catálogo de servicio

Imagen representativa: Como no es posible fotografiar un servicio, se puede incluir una imagen representativa simbólica, una imagen que haga referencia al producto: ésta pueda ser un logo de servicio, algún símbolo o una fotografía de una persona beneficiaria del servicio. (Anexo 11)

Descripción técnica: se describirán los usos y beneficios técnicos del servicio que su compañía ofrece, los requerimientos técnicos para su instalación, los gastos de instalación, gasto de utilización del servicio (no la tarifa sino un gasto complementario como puede ser el consumo eléctrico) y las restricciones técnicas que presente el servicio en cada caso. (Anexo 12)

1.7.4.5.3. Catálogos electrónicos

Se dividen en tres grupos: únicos, Malls electrónicos e incrustados. Pero cada uno de los tipos de catálogos electrónicos tiene características especiales, a veces se los puede utilizar en combinación o utilizarlos en funciones diferentes.

Únicos: Son catálogos de productos o servicios en un sitio Web que tienen la función de vender productos o de ofrecer la contratación de servicios. Estos se presentan como únicos, porque no están acompañados de otros catálogos, que son de una compañía en particular que quiere ofertar sus productos o servicios para los visitantes. (Anexo 13)

Malls electrónicos: Se presentan en un sitio Web y son una colección de catálogos de diferentes ramas de la producción o de los servicios. Los Malls electrónicos contienen un buscador interno para que el usuario elija el rubro de productos o servicios del que desea consultar los diferentes catálogos. A diferencia del catálogo único, en estos sitios Web conviven diferentes catálogos de muchas compañías con amplia variedad de rubros. La presencia en estos Malls electrónicos es importante para su empresa porque lo acerca a los potenciales clientes ya que es más fácil encontrar un catálogo en un Mall electrónico que ponérselo a buscar específicamente desde un buscador común como puede ser Google o Yahoo. (Anexo 14)

1.8. Diagramación

1.8.1. Concepto

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

Estrictamente, el acto de diagramar tan solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página a utilizar, mientras tanto que el diseño editorial incluye fases más amplias del proceso, desde el proyecto gráfico,

hasta todos los procesos de producción denominados de la siguiente manera: pre-prensa (preparación para impresión), prensa (impresión) y post-prensa (acabados). Sin embargo, usualmente todo el aspecto gráfico de la actividad editorial y la periodística se conoce por el término diagramación.

1.8.2. Elementos de diagramación para catálogos

1.8.2.1. Retícula

El libro; *Diseñar con o sin retícula*, Magaziner (2004), define: **“Una retícula consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato. Cada retícula contiene las mismas partes básicas, con independencia del grado de complejidad que alcance”.** (P. 26)

La retícula para un diseñador es una herramienta fundamental para crear buenos diseños, ya que proporciona una malla invisible para distribuir de manera adecuada el espacio ya sea este en una página impresa o en una página web. Debido a que la retícula siempre estará presente en un buen diseño, organizando texto, imágenes, ilustraciones, etc.

1.8.2.2. Construir una retícula

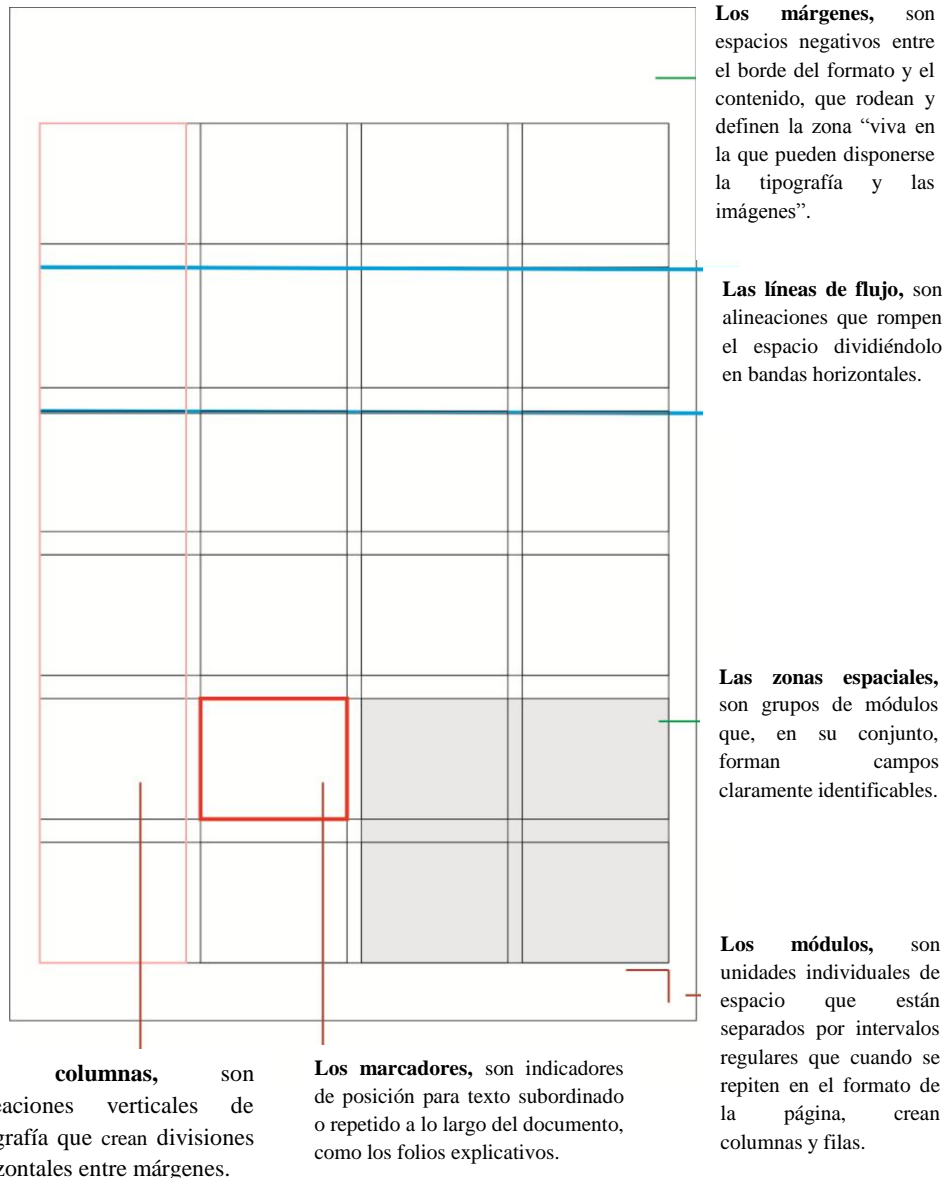
El libro; *Diseñar con o sin retícula*, Magaziner (2004), define: **“El trabajo con retículas depende de dos fases de desarrollo. En la primera fase, el diseñador se propone valorar las características informativas y los requisitos de producción del contenido. Esta fase es extremadamente importante, la retícula es un sistema cerrado una vez ha sido desarrollada y a la hora de construirla, el diseñador debe tener en cuenta la idiosincrasia del contenido,**

como por ejemplo la existencia de múltiples tipos de información, la naturaleza y la cantidad de las imágenes”. (P. 27)

Además, el diseñador debe adelantarse a los problemas de diseño potenciales que pueden surgir durante la maquetación de contenidos dentro de la retícula, como por ejemplo, la existencia de titulares especialmente largos, el encuadre de las imágenes o los puntos muertos que surgirán cuando se agota el contenido de una sección determinada.

La segunda fase consiste en maquetar el material de acuerdo con las guías establecidas por la retícula. Es necesario comprender que la retícula, a pesar de ser una guía precisa, nunca debería imponerse a los elementos que se colocarán dentro de ella. Su trabajo es proporcionar una unidad global sin rebajar la vitalidad de la composición. En la gran mayoría de los casos, la variedad de soluciones para maquetar una página dentro de una retícula dada es inagotable, pero incluso entonces es aconsejable romper la retícula de vez en cuando.

GRÁFICO N°. 1.1 PARTES DE LA RETÍCULA



Fuente: Libro, Diseñar con o sin retícula

Elaborado por: Los autores

1.8.2.3. La página

Determinar las proporciones de la página es el punto de partida para desarrollar una retícula compuesta. Es así tanto para las páginas individuales como para las dobles páginas, indistintamente de sí las últimas serán simétricas o asimétricas. En una composición simétrica, las páginas verso y recto son un reflejo la una de la otra, mientras que en una composición asimétrica no son iguales.

1.8.2.4. Recto (página impar) y verso (página par)

Son las dos páginas que forman una doble página. La página verso (par) es la que se sitúa en el lado izquierdo, mientras que el recto (impar) corresponde al lado derecho de la página impar.

1.8.2.5. Margen

Son los espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona viva en la que pueden disponerse la tipografía y las imágenes.

Las proporciones de los márgenes requieren de una consideración profunda, ya que contribuyen a establecer la tensión general dentro de la composición. Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, pueden servir como espacio de descanso para el ojo, o bien puede contener a determinada información secundaria para el lector.

1.8.2.6. Separación entre columnas

Son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Puede haber un número cualquiera de columnas, a veces todas tienen la misma anchura, y a veces tienen anchuras diferentes en función de su información específica.

1.8.2.7. Interlineado

Se refiere a la cantidad de espacio entre líneas, el diseñador debe ajustar el espacio de las líneas de manera independiente para que no se cree un choque visual en el diseño, aplicando la técnica más adecuada que permita crear un efecto equilibrado tomando en cuenta el peso, forma, tamaño y composición de la tipografía empleada en la diagramación.

1.8.2.8. Interletrado

Indica el espacio entre letras o caracteres. Los espacios entre letra y letra pueden ser normales, expandidos o comprimidos, este no se determina con alguna medida sino visualmente, y debe ser menor a la distancia entre líneas, proporcionándole características estéticas legibles al texto.

1.8.3. Tipos de retícula

1.8.3.1. Retícula modular

Cada módulo define una pequeña porción de espacio informativo. Agrupados estos módulos definen áreas llamadas zonas espaciales, a las que puede asignárseles funciones específicas. El grado de control dentro de la retícula depende del tamaño que se les da a los módulos. Los módulos pequeños proporcionan mayor flexibilidad y precisión, pero el exceso de subdivisiones puede resultar confuso o redundante.

Las proporciones de los módulos pueden determinarse de muchas formas. A veces, por ejemplo, el módulo puede tener anchura y la longitud de un párrafo medio de texto principal, en un cuerpo de letra determinado. Los módulos pueden ser de proporción vertical u horizontal, y esta decisión puede estar vinculada al tipo de imágenes que se vayan a organizar, o bien al tono general que el diseñador considere adecuado. Las proporciones de los márgenes deben considerarse de manera simultánea a la de los módulos y los medianiles que les separan. Las retículas modulares se utilizan sobre todo para coordinar los sistemas extensivos de publicación. (Anexo 15)

1.8.3.2. Retícula de columnas

La información discontinua, presenta desventajas que se puede disponer en columnas verticales. Dado que las columnas pueden depender una de las otras en

caso de texto corrido, pueden ser independientes si se trata de pequeños bloques de texto, o bien pueden cruzarse para crear columnas más anchas, la retícula de columnas es muy flexible y puede utilizarse para separar diversos tipos de información. La anchura depende del cuerpo de letra del texto corrido. Debe encontrarse una anchura en la que quepan tanto los caracteres como resulte cómodo leer en única línea de tipografía de un cuerpo determinado. (Anexo 16)

1.8.3.3. Retícula jerárquica

El desarrollo de una retícula jerárquica empieza por analizar la interacción óptica que provocan los diversos elementos si se sitúan de manera espontánea en diferentes posiciones. En ocasiones unifica elementos dispares, o crea una superestructura que opone a los elementos orgánicos situados en un formato sencillo. Una retícula jerárquica también puede utilizarse para unificar los lados de determinados envoltorios, o bien para crear nuevas disposiciones visuales si estos se muestran en grupos. (Anexo 17)

1.8.3.4. Desconstrucción de la retícula

Como la palabra misma indica, el propósito de “deconstruir” es demostrar un espacio racionalmente estructurado de modo de que se obligue a los elementos que se encuentran en él a establecer nuevas relaciones entre sí; o, dicho de un modo sencillo, empezar con una retícula y después ver qué ocurre. Esto quiere decir, no existe ningún conjunto de reglas válido que pueda aplicarse al proceso de desconstrucción.

No obstante, si el objetivo es encontrar nuevas relaciones espaciales y visuales mediante la desarticulación de una estructura resultará útil, al menos, empezar por reflexionar sobre el proceso de un modo metódico. La primera idea que viene a la mente al considerar este proceso es demostrar una retícula convencional; aunque sea una retícula muy sencilla. (Anexo 18)

1.9. Psicología de la Gestalt

1.9.1. Definición

Es una corriente de la psicología moderna, surgida en Alemania a principios del siglo XX, y cuyos exponentes más reconocidos han sido los teóricos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, KurtKoffka y Kurt Lewin. Es importante distinguirla de la Terapia Gestalt, terapia exponente de la corriente humanista, fundada por Fritz Perls, y que surgió específicamente en Estados Unidos. El término Gestalt, proviene del alemán y fue introducido por primera vez por Christian von Ehrenfels.

No tiene una traducción única, aunque se lo entiende generalmente como "forma". Sin embargo, también podría traducirse como "figura", "configuración" e, incluso, "estructura" o "creación". La mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas). En nuestra experiencia del medio ambiente, esta configuración tiene un carácter primario por sobre los elementos que la conforman, y la suma de estos últimos por sí solos no podría llevarnos, por tanto, a la comprensión del funcionamiento mental.

1.9.2. Teoría de la Gestalt

Para la Gestalt o teoría de la forma, nosotros percibimos la realidad conforme a estructuras, por ello es tan conocida la teoría por los temas vinculados a la percepción, ley de proximidad, ley de cierre; ese tipo de cosas que hacen que entendamos bien una palabra aun cuando algunas de sus letras estén cambiadas de lugar y no de manera aislada o independiente del contexto. En términos generales, cuando una tarea o problema tenga varias estructuras posibles, y alguna de ellas resulte más inmediata o fácil de percibir para el sujeto, la reestructuración resultará más difícil.

1.9.3. Principios de la Gestalt

Los principios más importantes o leyes gestálticas propuestos por los psicólogos de la Gestalt son: cierre, proximidad, similitud, figura-fondo.

1.9.3.1. Ley del cierre

La figura se presenta incompleta o discontinua, pero la percibimos completa, ya que nuestra mente la completa, aunque las líneas no estén unidas. (Anexo 19)

1.9.3.2. Ley de proximidad

Establece que los elementos que se encuentran cercanos en el espacio y en el tiempo tienen a ser agrupados perceptualmente. (Anexo 20)

1.9.3.3. Ley de simplicidad

Asienta que el individuo organiza sus campos perceptuales con rasgos simples y regulares y tiende a formas buenas. (Anexo 21)

1.9.3.4. Ley de similitud

Según en el cual los estímulos similares en color, tamaño, peso o forma tienden a ser percibidos como conjunto. (Anexo 22)

1.9.3.5. Ley de figura fondo

En esta figura se presentan dos dimensiones: figura y el fondo. En este caso dos personas o una copa. (Anexo 23)

CAPITULO II

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

2. Análisis de Datos

2.1. Breve caracterización de la Provincia de Cotopaxi (Pujilí, Latacunga, Salcedo).

Cotopaxi

Capital: Latacunga

Superficie: 6.071 Km²

Población: 406 mil 798 habitantes (según censo INEC 2010)

Cantones: Latacunga, La Maná, Pangua, Pujilí, Salcedo, Sigchos y Saquisilí.

Límites Provinciales: Norte: Pichincha. Sur: Tungurahua y Bolívar, Este: Napo, Oeste: Pichincha y Los Ríos

Antecedentes Históricos de la Provincia de Cotopaxi

Investigaciones arqueológicas parecen confirmar que los primeros habitantes de esta región fueron descendientes de los Chibchas y luego más tarde, numerosas migraciones Cayapas-Colorados, Atacameños y Quijos la recorrieron dejando su semilla que luego germinó en cacicazgos como los de Tacunga, Mullihambato, Píllaro, Quisapincha, Panzaleo y otros más que la poblaron antes de la llegada de los incas hasta estas tierras.

Sus extensos territorios denominados anteriormente de San Vicente Mártir, que incluían la actual Provincia de Tungurahua y vastas tierras de la región oriental inicialmente formaron parte de la Provincia de Pichincha, pero fueron erigidos como Provincia de Cotopaxi el 1 de abril de 1851, durante el período de gobierno del Sr. Diego Noboa.

Pocos meses más tarde, el Gral. José María Urbina, como Jefe Supremo de la República, el 9 de octubre expidió el decreto por medio del cual dispuso que la provincia se llamaría de León, en homenaje a la memoria del filántropo latacungueño don Vicente León, pero finalmente, por decreto No. 167 del 31 de mayo de 1938, expedido por el Jefe Supremo Gral. Alberto Enríquez Gallo, se cambió su nombre nuevamente y se la volvió a llamar Provincia de Cotopaxi. A pesar de estas variaciones en lo relacionado a su fundación y cambios de nombre, sus fiestas de fundación se celebran definitivamente y con gran entusiasmo el 1 de abril de cada año.

La provincia está cruzada de norte a sur por la cordillera de los Andes y entre sus elevaciones más altas se destacan: El Cotopaxi (5.897 m), el Illiniza (5.263 m), el Quilindaña (4.878 m), el Quispicacha (4.578 m), el Yanaurco (4.292 m) y el Quilotoa (3.918 m), volcán apagado en cuyo cráter, al igual que en el Cotacachi,

se ha formado una laguna, ésta de agua termal que mantiene una temperatura aproximada de 16° C. con un rico contenido de sales minerales. Está regada por numerosos ríos, siendo el principal el Cutuchi que nace en las faldas occidentales del volcán Cotopaxi, y luego de recorrer la provincia de norte a sur se introduce en la Provincia de Tungurahua donde toma el nombre de Patate.

La economía de la provincia se basa principalmente en la agricultura y en la ganadería, y se destaca por su producción de granos y de leche y sus derivados. En lengua indígena Cotopaxi significa «Cuello de la Luna», y en su folklore se destacan los danzantes de Pujilí, en la fiesta de Corpus y La Mama Negra, en el mes de septiembre.

2.1.1. Condiciones demográficas

Como en la mayoría de las provincias del Ecuador, en Cotopaxi se encuentran muchas diferencias entre los sectores urbano y rural que aparecen en las esferas de vivienda, educación, salud y empleo. Estas disparidades se agravan paulatinamente por el incontrollable crecimiento de la población. Desde 1962 se observa que existe un número cada vez más creciente de personas, que abandonan la provincia para radicarse en otros lugares con expectativas de mejoramiento en determinado ámbito.

2.1.1.1. El Cantón Pujilí

Está situado 12Km, al oeste de la ciudad de Latacunga, unido por una carretera asfaltada y tiene como su Monte sacro al bello Sinchahuasín. Pujilí quiere decir posada de los juguetes, es una de las poblaciones más antiguas de la provincia, fue fundada en 1570, su fecha de cantonización fue el 14 de octubre de 1852, su altitud está a 2961 metros aproximadamente sobre el nivel del mar con una temperatura de 14 grados centígrados y una extensión; aproximada de 1305 Km.

cuadrados. El Cantón Pujilí, se compone de ocho parroquias rurales y una urbana que son: La Victoria, Guangaje, Isinlivi, Zumbahua, Angamarca, Pilaló, El Tingo y Chugchilán y la Matriz.

La parroquia Matriz que por su ubicación geográfica constituye un centro de distribución comercial hacia las parroquias aledañas y otros cantones, tiene una variedad de recursos naturales, culturales y folclóricos que se enlazan con el colorido de los campos y su identidad cultural. Además constituye la máxima expresión folclórica del pueblo, producto del sincretismo cultural, mezcla de la herencia aborígen donde las sociedades indígenas con sus rituales andinos y las manifestaciones religiosas de occidente otorgan al presente su legado cultural.

Esta parroquia no solo es folclor, cuenta con gente amable, magníficos artesanos de la alfarería, monumentos y bellos paisajes, entre ellos podemos destacar el Santuario del Niño de Isinche que tiene gran importancia en la zona, las fiestas de cantonización, el centro histórico, artesanal, el Parque Trece de Abril, el Parque de los recuerdos, la colina Sinchahuasín, entre otros.

Es justo reconocer la trayectoria de este noble pueblo, que en su avance precolombino, hispánico, independentista y republicano, ha ofrecido al país personajes ilustres, líderes políticos, eclesiásticos y militares de renombre, así como creadores, educadores y artesanos, hombres y mujeres, que representa el linaje de esta tierra mestiza ecuatorial.

Pujilí, en época prehistórica estuvo gobernada por el Cacique Mayor Alonso Sancho Jacho Capác, tiene como noble centinela al Sinchahuasín que significa casa fuerte y un balcón donde se contempla el más hermosos paisaje, no solamente del cantón sino de otros lugares; además se puede observar el movimiento y alegría de la gente que acuden a las ferias los días miércoles y domingos. Este es un pueblo eminentemente indígena con características propias

de los mismos. Calles estrechas, casas con patios internos, iglesias coloniales, calles empedradas, gente amable y gentil. Pujilí tiene fama por su artesanía de cerámica. Durante la Colonia fue asiento misionero. Cuenta con un mercado indígena interesante que ofrece los días miércoles y domingo además de trabajos artísticos hechos en arcilla. Alrededor de Pujilí se puede ver como se fabrican las artesanías de barro, también podremos ver como los alfareros utilizan el barro para fabricar “las tejas” que luego son llevadas a todas partes del país.

Pujilí por tradición, ha sido considerado un pueblo alfarero. En La Victoria y en el Tejar se fabrican piezas para uso doméstico: ollas, vajillas, pundos, tiestos, tinacos, jarras, tejas y maceteros. El moldeado, por lo general, se lo hace utilizando un torno de sistema primitivo, y en otras ocasiones a mano. Toda esta alfarería queda lista con una sola quema y se llama “alfarería roja”. Germán Olmos ofrece una explicación mítica y remota del origen de la artesanía del barro. Es una leyenda que su familia ha conservado oralmente. Olmos recuerda que su abuelo Ventura, mientras elaboraba los gallos, vacas, payasos y pequeñas casas multicolores, decía que en una inmensa crecida del río Pujilí bajaron grandes cantidades de barro de Collas, un barro plástico y moldeable. Cuando paso la crecida, quedo a la luz del sol un cesto recubierto de barro. Una vez que se seco, los antepasados de olmos se sorprendieron al ver que se formó una perfecta vasija.

2.1.1.2. El Cantón Salcedo

Se encuentra ubicado en el corazón del país al sur oriente de la Provincia de Cotopaxi, tiene la forma más o menos rectangular que se extiende desde la cima de la Cordillera Central hasta la cima de la Cordillera Occidental de los Andes. Cabecera Cantonal: San Miguel de Salcedo tiene una superficie de 255 Km². Límites: Al norte: los cantones de Pujilí y Latacunga, con su parroquia Belisario Quevedo (Provincia de Cotopaxi). Al sur: los cantones de Ambato y Píllaro (Provincia del Tungurahua). Al este: la Cordillera Central de los Andes (Provincia

de Napo). Al oeste: el Cantón Pujilí con su parroquia de Angamarca (Provincia de Cotopaxi). Altitud: Está a 2.683 m. sobre el nivel del mar. Superficie: Tiene un área de 533 Km².

En el año 1573 fue fundada como San Miguel de Molleambato; tuvieron que transcurrir 343 años para que se expida el Decreto de creación del Cantón el 19 de Septiembre de 1919 en la administración del Dr. Alfredo Baquerizo Moreno, con el nombre de San Miguel de Salcedo en honor al Príncipe San Miguel Patrono del Cantón. El 18 de abril de 1919 en la casa parroquial del pueblo se forma la Junta Patriótica Pro-Cantonización compuesta por ilustres ciudadanos oriundos del cantón los que fueron los iniciadores de la vida política de estas tierras, la labor desplegada por esta Junta fue muy notable, a un principio tropezó con problemas y oposiciones de parte de los poderes públicos especialmente de las autoridades de Latacunga, pero tuvieron el apoyo del Comité de Damas y la Sub-junta Patriótica de Guayaquil, que fueron creadas con el objeto de ayudar. Hoy cuenta con varias parroquias a su alrededor: Cabecera Cantonal San Miguel, Antonio José Holguín, Cusubamba, Mulalillo, Mulliquindil y Panzaleo.

De gran producción agrícola y ganadera. A 10 minutos hacia el sur se halla Panzaleo que debe su nombre a los vestigios arqueológicos de esa cultura encontrados en este lugar y cuyos trabajos en arcilla son exhibidos en el Museo Arqueológico de los “Molinos Monserrath” en Latacunga y en el Banco Central de Quito, se utiliza la técnica ikat para la confección de tejidos.

El Cantón Salcedo también tiene sus lugares turísticos como: Laguna de Yambo, el Valle de Yanayacu, la Laguna de Anteojos entre otras, sitios que producen admiración en los turistas nacionales y extranjeros, al mismo tiempo que proporcionan ingresos económicos para el desarrollo turístico del sector. Es conveniente acotar la presencia de la Hostería Rumipamba de las Rosas que es uno de los lugares más visitados del cantón., la feria en Salcedo son los días jueves y domingos, aquí se puede encontrar productos agrícolas, animales y

diferentes artesanías como tejidos, arte en madera, gastronomía, y a la entrada norte del cantón los artesanos de la marmolería; quien inició en esta labor fue el Sr. Luis Alarcón (fallecido) quien trajo la idea de realizar lápidas de madera él fue quien conjuntamente con don Manuel Rojas empiezan su taller con lápidas en madera, luego; los artesanos de Cuenca traen sus trabajos en mármol y es de ellos donde por iniciativa propia realizan sus primeros trabajos en mármol. En la actualidad existen alrededor 12 artesanos que realizan esta actividad; ellos cada día tratan de innovar sus trabajos poniendo en práctica técnicas nuevas como los tallados, grabados en samblasting y calados.

2.1.1.3. El Cantón Latacunga

Latacunga, cuya fundación española fue realizada por el primer Encomendero en 1534, con el nombre de Asiento de San Vicente Mártir de Latacunga. En 1539, Gonzalo Pizarro, aumentó el número de pobladores y finalmente la fundación definitiva y oficial la efectuó el Capitán Antonio Clavijo en 1584. Con el título de Corregimiento, en el cual habitaban 30.000 indígenas y 30 españoles hombres. Luego el 11 de noviembre de 1811 es elevado a la categoría de villa. Iniciada la Colonia, empezó el reparto del territorio entre los conquistadores, estableciéndose el régimen de encomiendas, mitas y trabajo forzado en los obrajes. El reparto de tierras se lo realizó desde Quito, pues formaba parte de la Real Audiencia de Quito. En la colonia se establecieron los marquesados: De Villa Orellana, de Maenza, y de Miraflores. Esta zona fue codiciada por la nobleza de Quito. Los jesuitas de ese tiempo instalaron la primera escuela en 1643 hasta su expulsión en 1653. La educación posterior corrió a cargo de los franciscanos, dominicos y agustinos. Por la cercanía a Quito, los ricos reforzaban allá la formación de sus hijos para una mejor preparación en lo académico. Así surgieron los grandes políticos y escritores que hasta hoy en día se los conoce por su gran trayectoria en su época. En el año de 1745 asumió la presidencia de la Real Audiencia de Quito, Fernando Sánchez de Orellana, Marqués de Solanda, natural de Latacunga. “Los marquesados, condados, títulos de nobleza llenan el Asiento. Grandes latifundios

son de su propiedad así como del marquesado de San José y los condes de Selva Florida, los Porcel, los Bonilla, los Carrera, los Sandoval, los Ramírez, los Montenegro o de comunidades religiosas”.

En diciembre de 1808, los marqueses se reunieron en Tilipulo y Salache para preparar el grito de la independencia del 10 de agosto de 1809. El 80% de los miembros de la Junta de Gobierno eran cotopaxenses. Luis Fernando Vivero, fue escogido el 9 de octubre de 1820 para secretario de la Junta de Gobierno de Guayaquil. Y muchos más contribuyeron a la causa libertaria. El 11 de noviembre de 1811, la Junta Superior de Quito elevó Tacunga a la categoría de Villa. El Cabildo reaparecerá después ya dentro del período de las luchas libertarias y para 1.820, los aires libertarios mueven a sus pobladores hasta que por coincidencia, un 11 de noviembre de 1.820 la ciudad alcanza su independencia por cuenta propia, cuando los latakungueños vencieron en gallardo enfrentamiento a la guarnición española comandada por Morales, que se encontraba acuartelada en lo que hoy es el convento de Santo Domingo.

Límites: Al norte la Provincia de Pichincha; Al sur el Cantón Salcedo; Al este, la Provincia de Napo; y, Al oeste, los cantones Sigchos, Pujilí y Saquisilí. Tiene una extensión de 5.287 km². En General la provincia posee una temperatura media anual de 12° C, por lo que cuenta con un clima templado, frío y cálido húmedo. Es uno de los cantones que cuenta con mayor insolación lo que favorece la producción de flores para exportación. Latakunga cuenta con importantes industrias, que aprovechan la ubicación geográfica, relativamente próxima de Quito. A corta distancia de la cabecera cantonal, al norte, se sitúa el aeropuerto internacional, con un importante tráfico de carga, de allí parte una parte importante de la producción de flores de la provincia. También funciona como aeropuerto alternativo para el aeropuerto de Quito. Existen distintos orígenes posibles para el nombre Latakunga. Probablemente proviene de las palabras quichuas "llacatakunka" que significa Dios de las Lagunas. La cabecera cantonal cuenta con varias de las siguientes parroquias urbanas: Eloy Alfaro (San Felipe), Ignacio

Flores (La Laguna), Juan Montalvo (San Sebastián), La Matriz, San Buenaventura. El cantón también se divide en las siguientes parroquias rurales: Toacaso, San Juan de Pastocalle, Mulaló, Tanicuchí, Guaytacama, Alaques, Poaló, Once de Noviembre, Belisario Quevedo y Joseguango Bajo.

2.2. Análisis e interpretación de resultados

La encuesta fue realizada el 8 de enero del 2010, tomando en consideración los siguientes datos:

- Al universo lo clasificamos en tres zonas.
- Zona de Cerámica (Cantón Pujilí- La Victoria) con 10 talleres.
- Zona de Marmolería (Cantón Salcedo) con 11 talleres.
- Zona de Vidriería (Cantón Latacunga) con 12 talleres.
- En este caso no es necesario calcular muestras ya que nuestro universo consta de 33 personas; obteniendo los siguientes resultados:

2.2.1. Análisis de la encuesta aplicada a los Artesanos de Talleres de marmolería, cerámica y vidrio

1.- ¿Ud. Se encuentra conforme con los métodos y técnicas utilizadas actualmente en su labor artesanal?

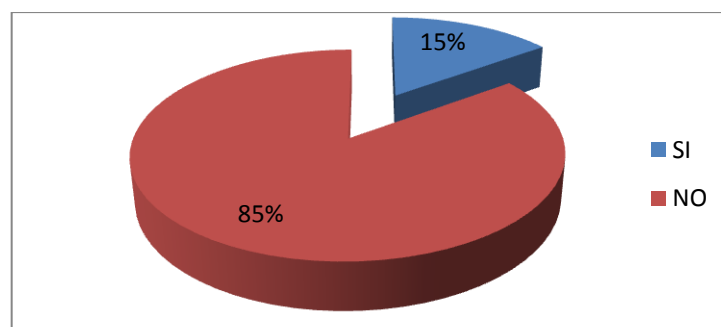
TABLA N° 2.1 PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	13	15 %
NO	20	85 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.1 PREGUNTA 1 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores

INTERPRETACIÓN

El cuadro contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, de los cuales 20 personas respondieron que no, equivalente al 85%, y 13 personas respondieron que sí, el equivalente al 15% si está conforme con su trabajo y técnicas utilizadas. Estos datos determinan que la mayoría de los encuestados no están conformes con los métodos y técnicas utilizadas para realizar sus trabajos y se deduce la factibilidad de la elaboración del catálogo.

2.- ¿Actualmente Ud. Se basa en bocetos, imágenes o fotografías para realizar sus artesanías?

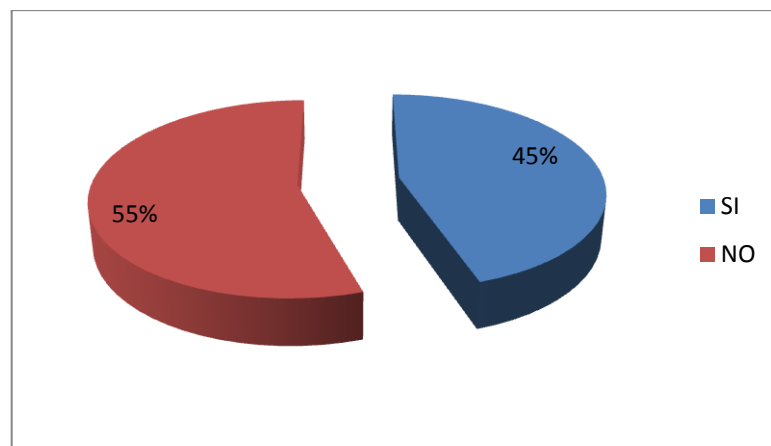
TABLA N° 2.2 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	15	45 %
NO	18	55 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.2 PREGUNTA 2 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores.

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 2.2, contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, de los cuales 18 personas respondieron que no, equivalente al 55%, los cuales no se encuentran conformes con los métodos y técnicas utilizadas y 15 personas respondieron que sí, el equivalente al 45%, ellos si expresan su conformidad. Estos datos permiten determinar que la mayoría de los encuestados no están conformes con los métodos y técnicas utilizadas para realizar su trabajo y utilizan imágenes repetitivas heredadas por sus padres o abuelos.

3.- ¿A Ud. Le interesaría mejorar técnicas que faciliten su trabajo?

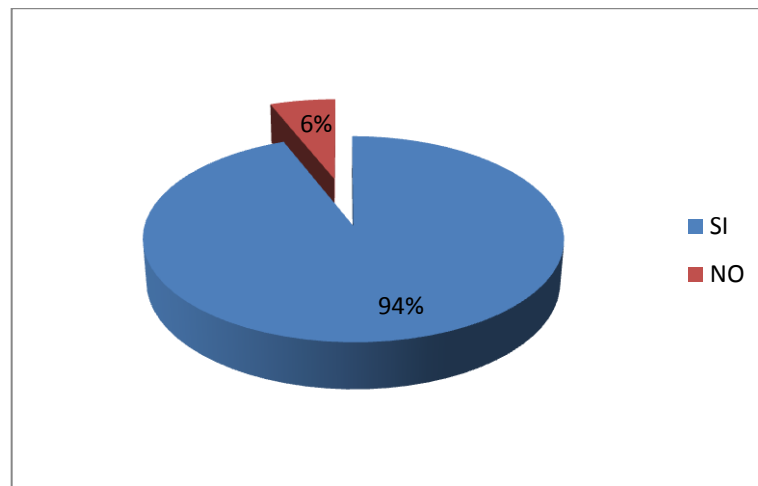
TABLA N° 2.3 PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	31	94 %
NO	2	6 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.3 PREGUNTA 3 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 2.3, contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, de los cuales 31 personas respondieron que si les interesa mejorar sus técnicas de trabajo, esto es equivalente al 94 %, y 2 personas respondieron que no, equivalente al 6%. Estos datos permiten determinar que la mayoría de los encuestados desean mejorar sus técnicas de trabajo, mediante nuevas alternativas, ya sean estas con imágenes nuevas, de preferencia de la misma provincia.

4.- ¿Considera que es necesario dar a conocer nuestra cultura y tradición por medio de las artesanías?

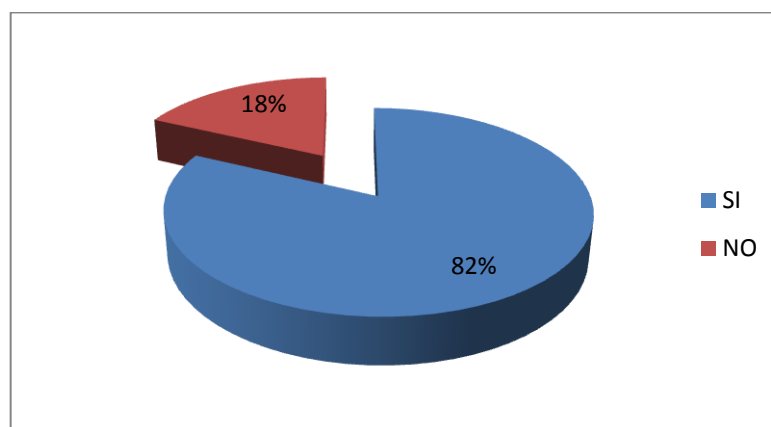
TABLA N° 2.4 PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	27	82 %
NO	6	18 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.4 PREGUNTA 4 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores.

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 2.4, contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, los cuales 27 personas respondieron que si considera necesario dar a conocer nuestra tradición y cultura esto es equivalente al 82 %, y 6 personas respondieron que no es necesario dar a conocer nuestra cultura y tradición equivalente al 18%. Los datos indican que la mayoría de los encuestados expresan que es necesario dar a conocer nuestra tradición y cultura por medio de la fabricación de las artesanías.

5.- ¿Se encuentra pre-dispuesto a aprender nuevas formas o técnicas para innovar sus artesanías?

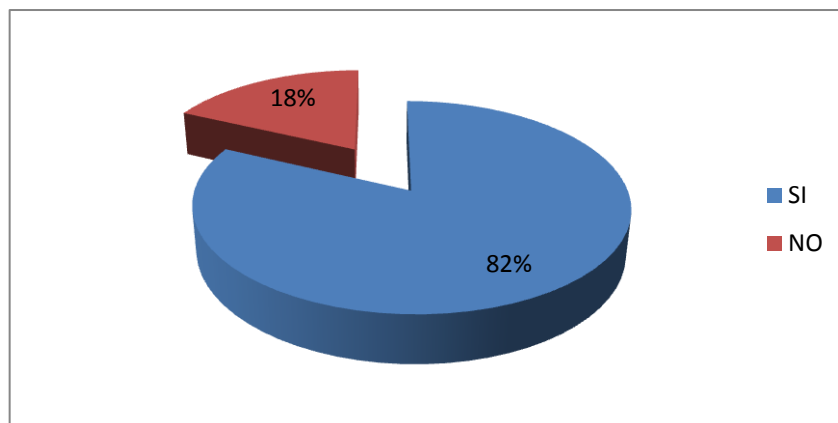
TABLA N° 2.5 PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	27	82%
NO	6	18 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.5 PREGUNTA 5 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 2.5, contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, de los cuales 27 personas respondieron que si están dispuestos a aprender nuevas técnicas y formas de trabajo esto equivale al 82 %, y 6 personas respondieron que no les interesa aprender nuevas técnicas de trabajo equivalente al 18%. Estos datos determinan que la mayoría de los encuestados se encuentran pre-dispuestos para aprender nuevas formas y técnicas de trabajo.

6.- ¿Desearía tener en su trabajo material de apoyo (catálogo de ilustraciones) para mejorar su trabajo?

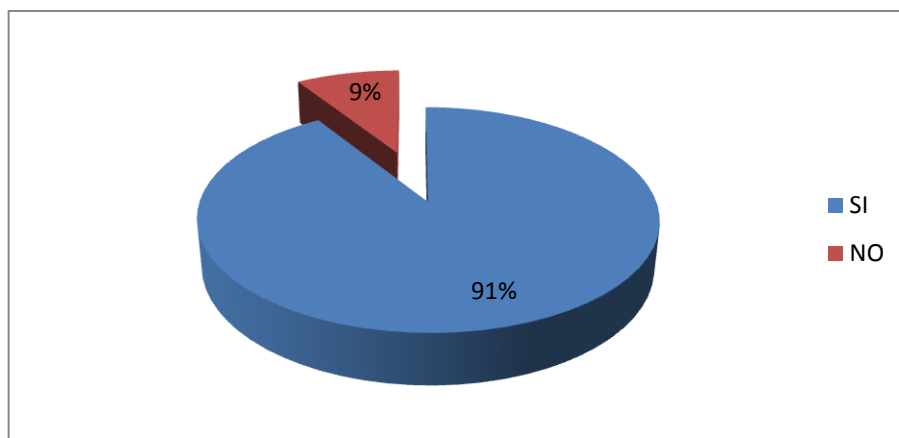
TABLA N° 2.6 PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	30	91%
NO	3	9 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.6 PREGUNTA 6 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 2.6, contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, de los cuales 30 personas respondieron que si desearían tener un catálogo de ilustraciones como apoyo en su trabajo, esto equivale al 91 %, y 3 personas respondieron que no les hace falta un material de apoyo correspondiente al 9%. Estos datos determinan que la mayoría de los encuestados desearían tener un catálogo de imágenes ilustradas como apoyo para mejorar su trabajo.

7.- ¿Le gustaría tener imágenes ilustradas para ponerlas como adornos, formas graficas o en cualquier utilidad en su trabajo?

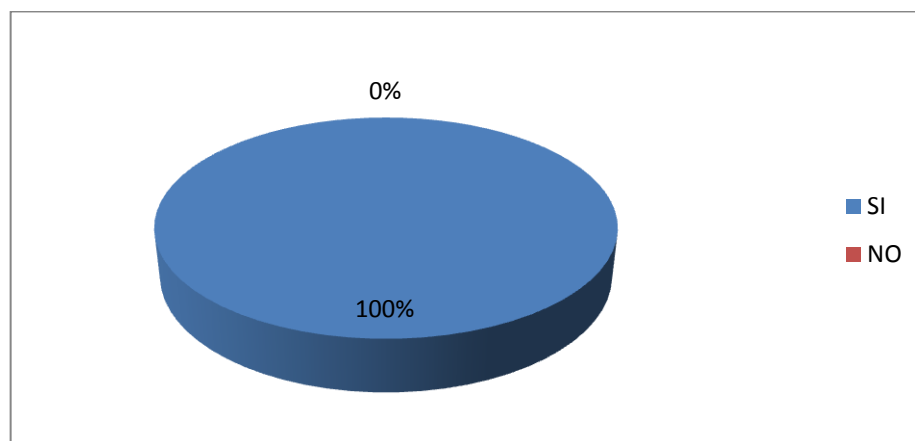
TABLA N° 2.7 PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	33	100%
NO	0	0 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.7 PREGUNTA 7 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 2.7, contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, de los cuales 33 personas respondieron que si están dispuestos a aprender nuevas técnicas y formas de trabajo, esto equivale al 100 %, y ninguna persona respondió lo contrario. Se deduce que en este gráfico, que es aplicable realizar dicho catálogo para mejorar sus opciones de comercialización de sus productos.

8.- ¿Está de acuerdo que los estudiantes de la UTC salgan a proporcionarles y enseñarles formas para innovar su producto?

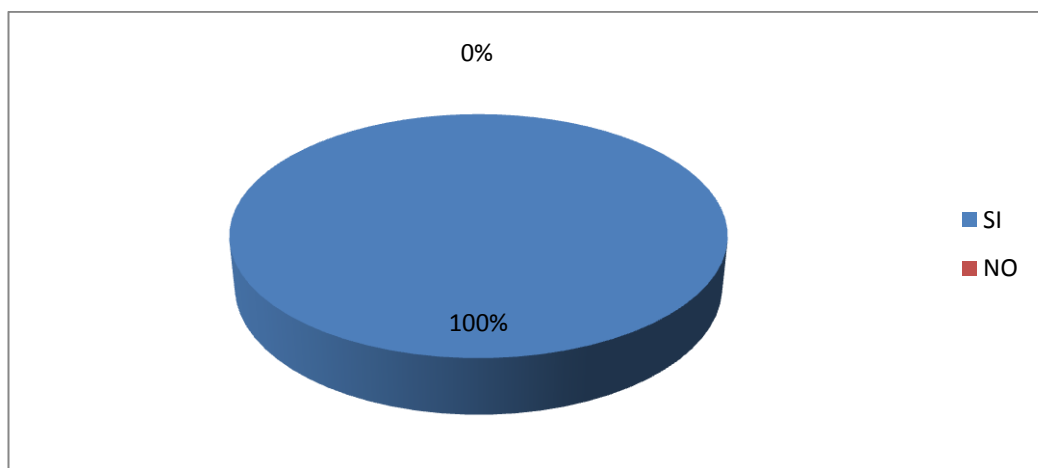
TABLA N° 2.8 PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA

Alternativa	F	%
SI	33	100%
NO	0	0 %
TOTAL	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 33 representantes de los talleres artesanales de los cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga

Elaborado por: Los autores.

GRÁFICO N° 2.8 PREGUNTA 8 DE LA ENCUESTA



Elaborado por: Los autores

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 2.8, contiene los datos de la encuesta realizada a los 33 representantes de los talleres artesanales, de los cuales 33 personas respondieron que si están de acuerdo en que los estudiantes de la UTC les proporcionen y les enseñen nuevas formas para mejorar su producto. Esto equivale al 100%, y ninguna persona respondió lo contrario. Estos datos establecen que el cien por ciento de los encuestados están de acuerdo en que los estudiantes de la universidad les proporcionen y les enseñen formas para mejorar su producto.

2.3. Comprobación de Hipótesis

La Hipótesis que se necesita comprobar en el presente trabajo de investigación es el siguiente:

¿El diseño de un catálogo con ilustraciones digitales mejorara el diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería en la Provincia de Cotopaxi?

Para su verificación se pone en consideración las tablas anteriores con los resultados de la encuesta realizada a 33 representantes de los talleres artesanales de los Cantones Salcedo, Pujilí y Latacunga, las cuales permitieron comprobar la hipótesis y la factibilidad de la realización del proyecto.

2.3.1. Análisis

Con los resultados de los porcentajes obtenidos en cada una de las preguntas efectuadas a los representantes de los talleres artesanales de cada cantón encuestado, se pudo observar que la mayoría de los artesanos desean mejorar su producto mediante la implementación de nuevas formas y técnicas de trabajo.

Con la encuesta realizada se pudo comprobar que la mayor parte de los artesanos tiene interés en no perder sus tradiciones y costumbres, esto solo se puede realizar mediante aplicación de proyectos como este, dedicados a rescatar sus orígenes culturales, por tal razón esta propuesta, tiene el objetivo de estudiar los lugares, personajes, arquitectura, etc., las más relevantes los mismos que se verán reflejados y aplicados en los productos artesanales que ellos los producen.

También es muy importante que los artesanos se encuentren pre-dispuestos a la utilización de un material de apoyo como un catálogo de ilustraciones donde se muestren identidad, cultura y tradición y que además sean innovadoras, llamativas y funcionales para emplearlas en su trabajo.

CAPITULO III

3. Tema:

“DISEÑO DE UN CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL MEJORAMIENTO DEL DISEÑO ARTESANAL EN EL ÁREA DE LA CERÁMICA, VIDRIERÍA Y MARMOLERÍA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI”

3.1. Presentación

Desde hace algunos años en el país se ha visto el incremento de la labor artesanal, esto ha hecho que los mismos artesanos busquen la manera de sobresalir y buscar formas de evolución, avance tecnológico para la proyección de cosas nuevas, pensando en estos antecedentes se ha visto la necesidad de investigar dentro de la provincia y sus diferentes cantones un proyecto artesanal con aplicación en medios gráficos para fortalecer esta labor dando empuje al pequeño productor artesanal.

En la Provincia de Cotopaxi la inversión de proyectos productivos que tengan que ver con el campo artesanal no es un objetivo para los empresarios; el interés en propuestas artesanales no generan la suficiente confianza para invertir, sin embargo los artesanos por cuenta propia tienen el deseo de superación, y es lo que les ha llevado a aprender de una u otra forma, técnicas que faciliten su trabajo. Con algunos conocimientos previos para esta investigación se puede mencionar que los artesanos de la cerámica, marmolería, vidriería, se han ido desempeñando

de una forma muy empírica y con conocimientos básicos; este es uno de los motivos por el cual se realizó esta investigación

La investigación a la que se enfoca es el aporte de ideas creativas e innovadoras dentro del diseño gráfico; creando un **Catálogo de imágenes ilustradas** inspirados en la belleza natural, arquitectónica y turística que se adentra en la riqueza cultural de cada cantón de la Provincia de Cotopaxi en especial para que los artesanos puedan utilizar una variedad de diseños e imágenes como: plantillas para grabados, iconos en sus formas de diseño, modelos para impresiones en cualquier tipo de material incluso como señalética para la provincia en una guía turística y en cualquier situación que un diseñador amerite estas ilustraciones.

3.2. Justificación

En la actualidad el país cuenta con una gran fuente de productividad artesanal sea esta textil, comercial o con la marmolería, vidriería y cerámica; sin ser suficiente la motivación o entusiasmo, a la dedicación e inversión de los mismos artesanos para mejorar su productividad.

En la Provincia de Cotopaxi, la productividad económica sin duda genera un gran crecimiento fructífero promovido gracias a la labor artesanal, promovido por los diferentes campos como: el mármol, cerámica, vidrio, carpintería, peluquería, textiles, entre otros.

Actualmente la innovación de los diferentes productos y diseños, la moda cambiante y el factor económico han hecho que los artesanos tengan también la necesidad de mejorar sus productos mediante técnicas de trabajo, que por lo general son heredados tradicionalmente, perfeccionando cada vez más, el artesano debe buscar la proyección de cosas nuevas, mediante el desarrollo e implementación de su área de trabajo.

Por esta razón se ha visto la necesidad de los artesanos de los diferentes cantones de nuestra provincia, este proyecto beneficiara y aportara para dar un enfoque con nuevas ideas para que no se limiten y al mismo tiempo dar a conocer la cultura, costumbres y tradiciones ya que la imagen dependiendo del uso y material en que se plasme estará a vista de clientes locales, nacionales y extranjeros porque si el producto artesanal es de exportación va a dar a conocer al extranjero las bellezas naturales y arquitectónicas que posee nuestra provincia. El motivo por el cual se toma en consideración los cantones de Salcedo, Pujilí y Latacunga para la realización de este proyecto es la ubicación geográfica de los artesanos que utilizan este tipo de ilustraciones para realizar su trabajo, además de ser cantones que tienen riqueza cultural.

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general:

- Mejorar el diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería apoyado del arte, cultura, tradición y arquitectura de la Provincia de Cotopaxi

3.3.2. Objetivos específicos:

- Fortalecer el arte, cultura, tradición y arquitectura de la Provincia de Cotopaxi.
- Desarrollar el sector artesanal de la provincia.

3.4. Ubicación sectorial y física

Para la presente investigación se consideró a los artesanos de la Provincia de Cotopaxi en las áreas de cerámica (La Victoria- Pujilí), vidriería (Latacunga) y la marmolería (Salcedo).

3.5. Factibilidad y aplicación de la propuesta

Mediante las investigaciones y la encuesta realizada la presente propuesta reúne las condiciones necesarias para plasmar esta investigación en cada uno de los cantones donde se encuentran el grupo investigado de la provincia, sectorizados de acuerdo al producto artesanal que en cada uno de ellos la producen.

3.6. Características del catálogo de ilustraciones digitales

El catálogo de ilustraciones digitales es una fuente de apoyo para los pequeños y grandes artesanos, los mismos pueden brindar alternativas diferentes para facilitar al artesano el implemento de propuestas nuevas a sus clientes.

Las imágenes que se consideraron para esta propuesta son tomadas de la representación cultural y autóctona de cada cantón, considerando a lugares turísticos, arquitectónicos, tradicionales y artísticos de los cantones donde se ha hecho la investigación.

3.6.1. Tamaño y formato

El primer elemento que se considera en el diseño es el tamaño y formato que tendrá el catálogo, por esta razón se ha visto factible la utilización de un tamaño único para los tres cantones, cada uno tendrá al costado derecho un troquel el mismo que tiene descrito el nombre del cantón al que pertenece y su numeración, logrando así una presentación visualmente agradable y original, el formato que se manejó es el siguiente:

Pujilí, Salcedo y Latacunga: 20 cm x 26 cm.

Este tamaño nos permite una mejor visualización de la fotografía e imágenes ilustradas, tanto en positivo como en su negativo. Además se eligió este tipo de formato porque ayuda a resolver el problema de diseño que surgió cuando se empezó con la aplicación de la diagramación, ya que en el catálogo cuenta con

imágenes verticales como horizontales, las mismas que no cuadraban con la utilización de otro tipo de formato.

3.6.2. Elección del papel

Para la elección del papel hemos considerado la manipulación que el artesano va a darle al catálogo, por esta razón se ha visto necesario la investigación de los siguientes puntos:

3.6.2.1. Grupo objetivo

Este proyecto toma en cuenta a los artesanos de tres cantones:

Pujilí: Cerámica

Salcedo: Marmolería

Latacunga: Vidriería

3.6.2.2. Aplicación

La utilidad y uso que tendrá el catálogo como proyecto gráfico son las siguientes:

Para la Portada y contraportada se utilizó couche de 250 gramos, para las hojas interiores: el papel couche de 150 gramos; este tipo de papel ayuda a que el catálogo tenga una superficie suave y lisa en las dos caras libre de pelusas con una superficie más compacta y con mejores propiedades de reflexión a la luz muy utilizado para este tipo de trabajo.

Además podemos mencionar que este tipo de papel es muy funcional y lo más importante resistente a la manipulación a la que estará expuesto.

3.7. Desarrollo de la propuesta

3.7.1. Recopilación y adaptación de la información utilizada para el catálogo

El texto que se ha recopilado para la información que tiene cada una de las imágenes ilustradas son fuentes bibliográficas del libro Páginas de Latacunga, de Eduardo Paredez Ortega, Recados sobre mi querencia, El Cantón Salcedo Síntesis de sus Valores Espirituales del Lcdo. Oswaldo Navas de las páginas web: www.visitaecuador.com, www.viajandox.com, y la Revista Cotopaxi Magazine (junio - Agosto 2011), que complementan el diseño del catálogo.

3.7.2. Recopilación de imágenes de los cantones

Para la recopilación de las imágenes de cada uno de los cantones se utilizó una cámara digital, con la cual se tomo fotografías de acuerdo a su importancia y también por recomendaciones de las personas oriundas del mismo lugar, y se consideró estas por su arquitectura, tradición cultural, turismo, etc. Las imágenes más relevantes han sido procesadas en el programa Photoshop para tener una mejor calidad de imagen.

3.7.2.1. Procesamiento de imágenes

3.7.2.1.1. Adobe Photoshop

Es uno de los programas más populares de la casa Adobe, junto con sus programas hermanos Adobe Illustrator y Adobe Flash, y que se trata esencialmente de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía, que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados). Su nombre en español significa "Taller de Fotos". Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha dado el rubro de ser el programa de

edición de imágenes más famoso del mundo. Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos gráficos y más en muy buena calidad.

3.7.3. Elección de la técnica de ilustración

Cuando las imágenes se emplean para comunicar una información concreta el arte suele llamarse ilustración. Se basa en las técnicas artísticas tradicionales por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración en este caso se ha utilizado una técnica mixta, que comprende la técnica del lápiz, combinada con ilustración digital. La implementación de estas dos técnicas permite que el catálogo sea capaz de transmitir mensajes visuales de forma directa, permitiendo que el grupo objetivo se interese por observar y leer el catálogo y sea fundamento para la realización del objeto artesanal.

A través del uso de la técnica mixta se ha aplicado las leyes de síntesis formal, que pertenece a la ley de la Gestalt, la misma que sirve, luego de realizar todos los procesos de digitalización de la imagen de una forma ordenada, para transformarlas en ilustraciones aplicables a las técnicas artesanales en mármol, vidrio y cerámica.

3.7.3.1. Técnica Mixta

El término, técnica mixta se refiere a utilizar dos o más técnicas artísticas como dibujo, óleo o collage, las mismas que son combinadas en una única obra. Aunque cada una de las técnicas es versátil en las manos de un artista con talento, añadir diferentes técnicas puede dar a una obra una mayor sensación visual y una riqueza de texturas. Otros artistas dan un paso más, añadiendo elementos encontrados en la superficie de la obra, lo que da, dimensiones escultóricas a una pieza bidimensional. En algunas ocasiones la mezcla de técnicas es muy resaltada, mientras que en otras ocasiones esta diversidad de medios puede aparecer velada e inapreciable a primera vista.

FIGURA N° 3.1 DANZANTE DE PUJILÍ



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.3.2. Bocetaje

Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o cualquier cosa en general. Sirve también para diseñar nuevas formas o composiciones, así como para crear figuras o espacios imaginarios.

El boceto suele ser un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrollará en el futuro de forma más compleja, también se los realizan para obtener habilidad y obtener una guía para el resultado final de un proyecto.

3.7.3.2.1. Bocetaje de ilustraciones aplicando técnicas de ilustración (lápiz)

El trabajo de bocetaje es esencial para seguir un método ordenado en la creación de imágenes. A través de estos dibujos vamos tomando contacto con el modelo que se desea representar o crear (en el caso de diseños creativos), con los diversos problemas que se plantean de tipo técnico y de esta forma se evita la improvisación y continuas correcciones.

La técnica del lápiz, gracias a su versatilidad y facilidad permite lograr ilustraciones con un alto grado de contraste y es ideal para representar volúmenes, sombras, luces y brillos en un dibujo.

Es por esta razón que se ha elegido esta técnica para realizar todos los bocetos, siendo esta la mejor que se adaptó al momento de manipular las diferentes ideas de ilustraciones de los lugares y personajes escogidos, previo a la digitalización en el ordenador; además, gracias a su facilidad de manipular los diferentes rasgos que se utilizó en la síntesis formal de cada una de las imágenes, fue una herramienta esencial para el proceso de bocetaje previo al diseño final.

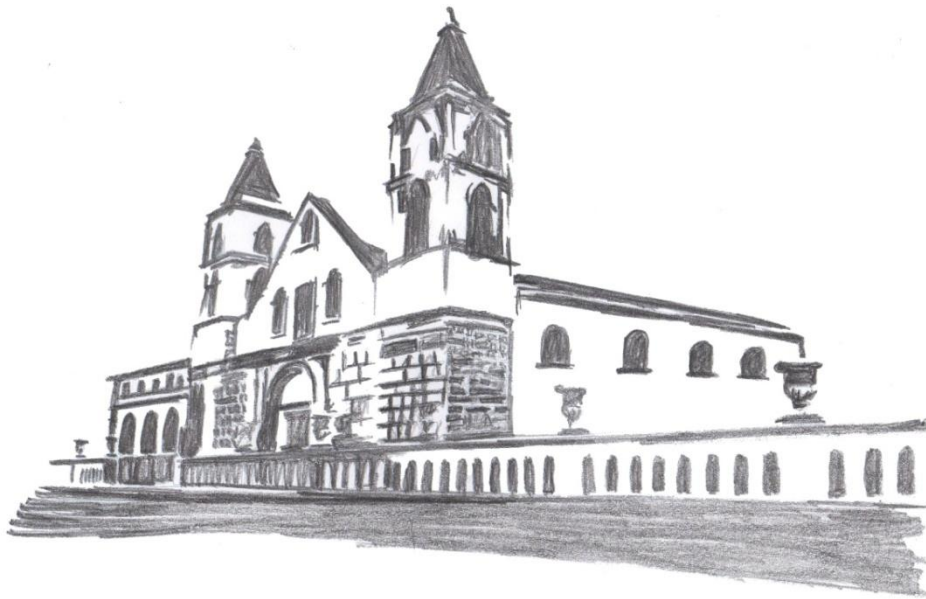
FIGURA N° 3.2 DANZANTE DE PUJILÍ



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.3 IGLESIA DE PUJILÍ



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.4 IGLESIA DE SALCEDO



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.5 PRINCIPE SAN MIGUEL



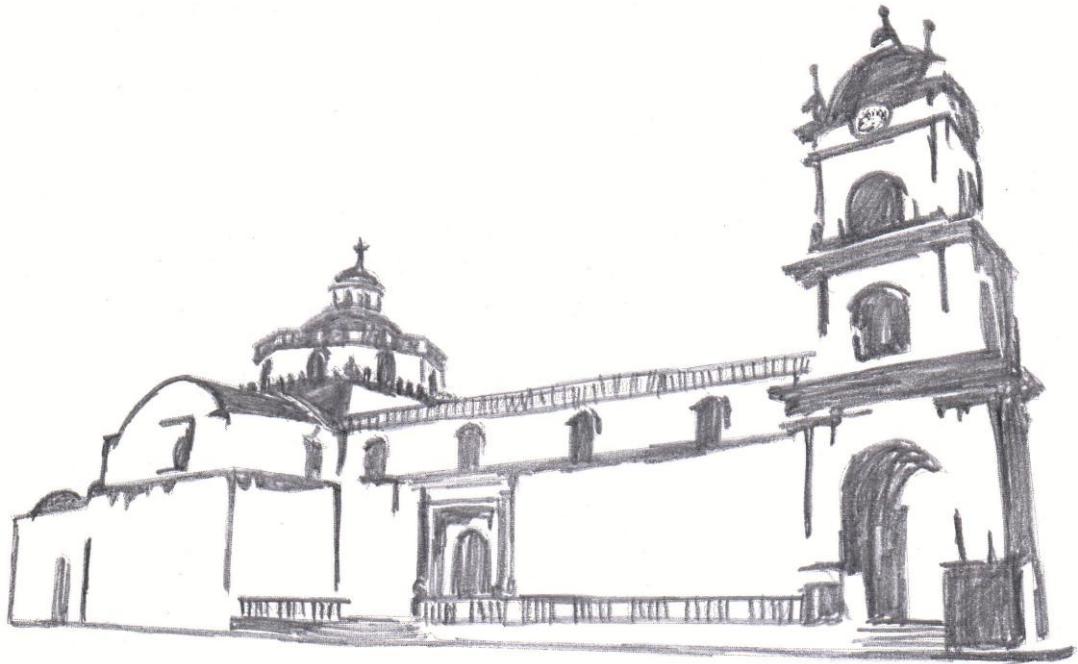
*Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores*

FIGURA N° 3.6 LA MAMA NEGRA



*Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores*

FIGURA N° 3.7 LA CATEDRAL



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.3.2.2. Aplicación de la teoría de la Gestalt (principios)

Todas las ilustraciones del catálogo, tienen el empleo de la teoría de la Gestalt, pero la principal y la que se encuentra en todas, es la ley del cierre; combinadas en algunas con la ley de proximidad y de similitud, cada una de estas se manejó de forma ordenada y con la correcta utilización de los puntos, líneas, contornos y direcciones, estas han sido elementales para que la ilustración sea funcional para todo tipo de aplicación.

La mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria; en la elaboración del catálogo, denota la forma con la que trabaja psicológicamente en la mente del ser humano estos principios, razón por la cual se explica las leyes utilizadas en este proyecto.

- *Ley del cierre*

El objetivo de esta ley, es la de observar una determinada imagen ilustrada, aunque estas se encuentren inconclusas o sin uniones, en este caso tenemos la ilustración a lápiz de “El Alfarero” del Cantón Pujilí. Podemos analizar que la mente complementa los vacios en forma ordenada, percibiendo líneas y rasgos psicológicamente uniéndolas.

FIGURA N° 3.8 EL ALFARERO



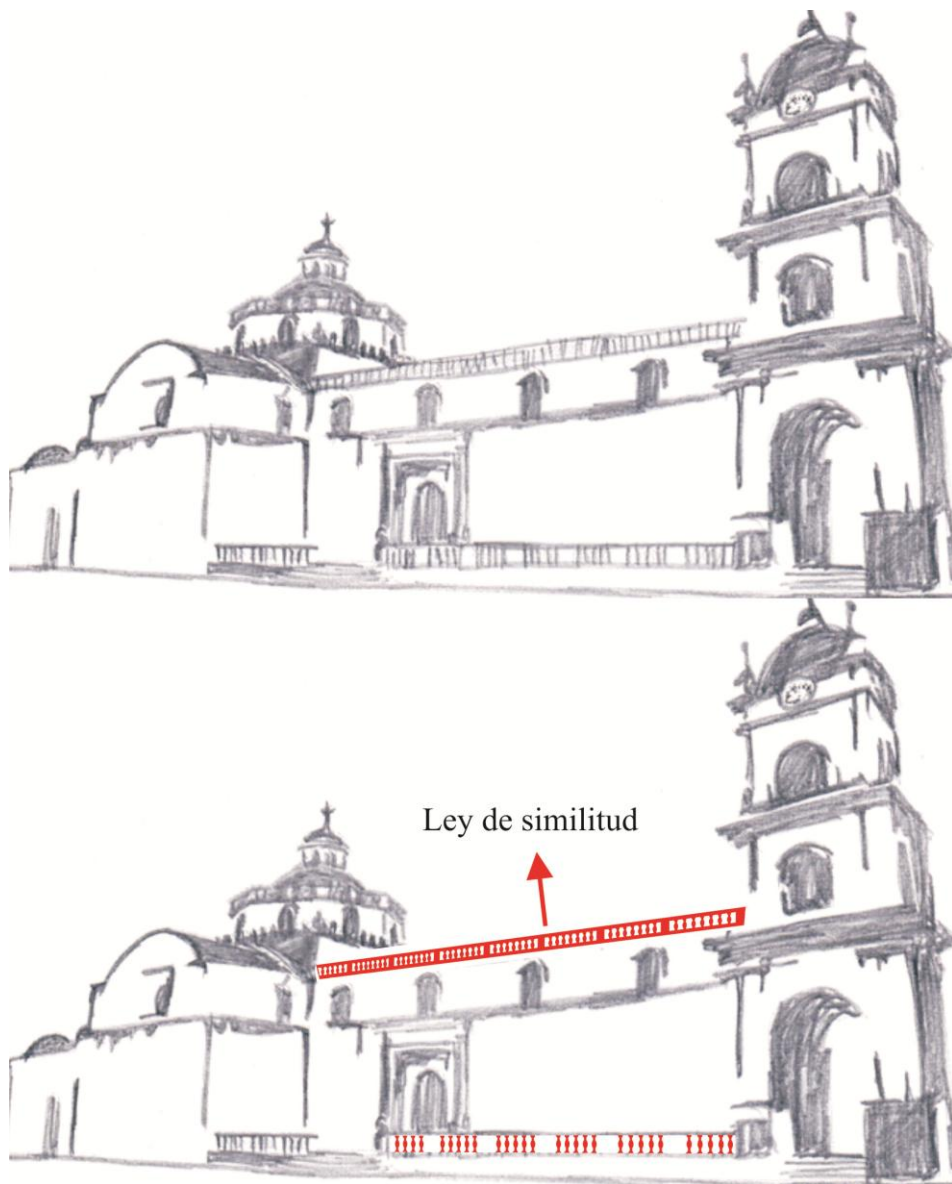
Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

- *Ley de similitud*

En esta imagen se observa claramente la necesidad de realizar formas y figuras similares en la ilustración de la Iglesia “La Catedral” de Latacunga. Esta ley esta utilizada en especial en la gran mayoría de la arquitectura de las imágenes tres cantones, ya sea en: pasamanos, gradas, techos y en pocos casos en la vestimenta.

FIGURA N° 3.9 LA CATEDRAL



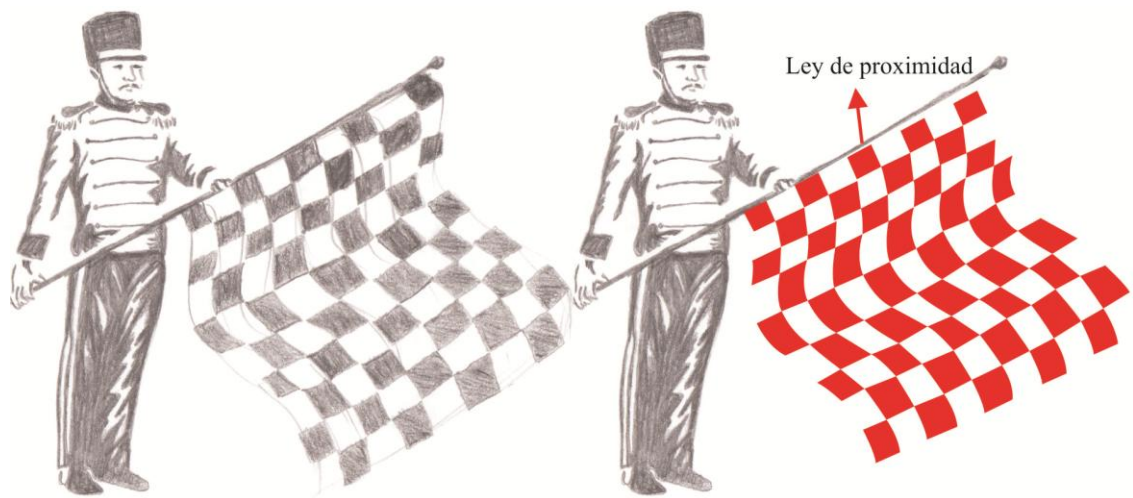
Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

- *Ley de proximidad*

La proximidad de los elementos en forma ordenada en un determinado espacio, permiten que se agrupen para dar forma a la imagen, se puede observar en la ilustración de “El Abanderado”, que los cuadros se encuentran cercanos, dando a notar que se figura una bandera en la mente.

FIGURA N° 3.10 EL ABANDERADO



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.3.3. Digitalización de bocetos

Digitalizar documentos es convertirlos en imágenes que se pueden ver en la pantalla de una computadora. Para esto se utilizan medios como el escáner, cámaras digitales, etc. Equipos donde se colocan los papeles para ser "barridos". Por ejemplo, una fotografía en papel puede digitalizarse para que pueda ser procesada en una computadora (u otro dispositivo similar).

Existen diferentes formas de digitalizar información, generalmente depende del tipo de información. Por ejemplo, una fotografía en papel suele digitalizarse empleando un escáner. En cambio, el sonido suele digitalizarse empleando un

micrófono, que lo transmite a la placa de sonido, donde se digitaliza. En cuanto a documentos de texto en papel, suelen realizar este proceso empleando sistemas OCR, que reconocen los símbolos escritos y los convierten en caracteres editables en la computadora.

FIGURA N° 3.11 ESCÁNER



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.7.4. Ilustración digital

Los programas gráficos nos permiten utilizar variadas formas de ilustrar una imagen ya sea por medios de filtro o por vectorización, se puede hacer o deshacer trazos para ir definiendo mejor la ilustración, sin que se eche a perder el trabajo, además ofrece una alta precisión.

Dado que los vectores son mucho más flexibles a la hora de manipular los elementos de una imagen, a menudo se prepara una ilustración en forma de trazados vectoriales, partiendo de una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, a una forma circular se adapta un vector en forma de círculo; a un contorno irregular,

una forma rellena que reproduzca su mismo contorno. A este proceso se le llama calcado o vectorización, aunque en muchos manuales lo traducen incorrectamente como trazado (del inglés trace, que significa calcar.) Para calcar de este modo lo que se hace es ajustar, de la forma lo más precisa posible, una serie de curvas y formas vectoriales a los contornos del mapa de bits.

Este proceso puede llevarse a cabo manualmente, con las herramientas del programa de ilustración, en especial la pluma. Esta tarea es larga y requiere paciencia, pero como compensación, el dibujante va decidiendo la colocación exacta de cada punto de anclaje, y la precisión puede ser muy elevada para esto se ha escogido el programa Corel Draw.

3.7.4.1. Corel DRAW

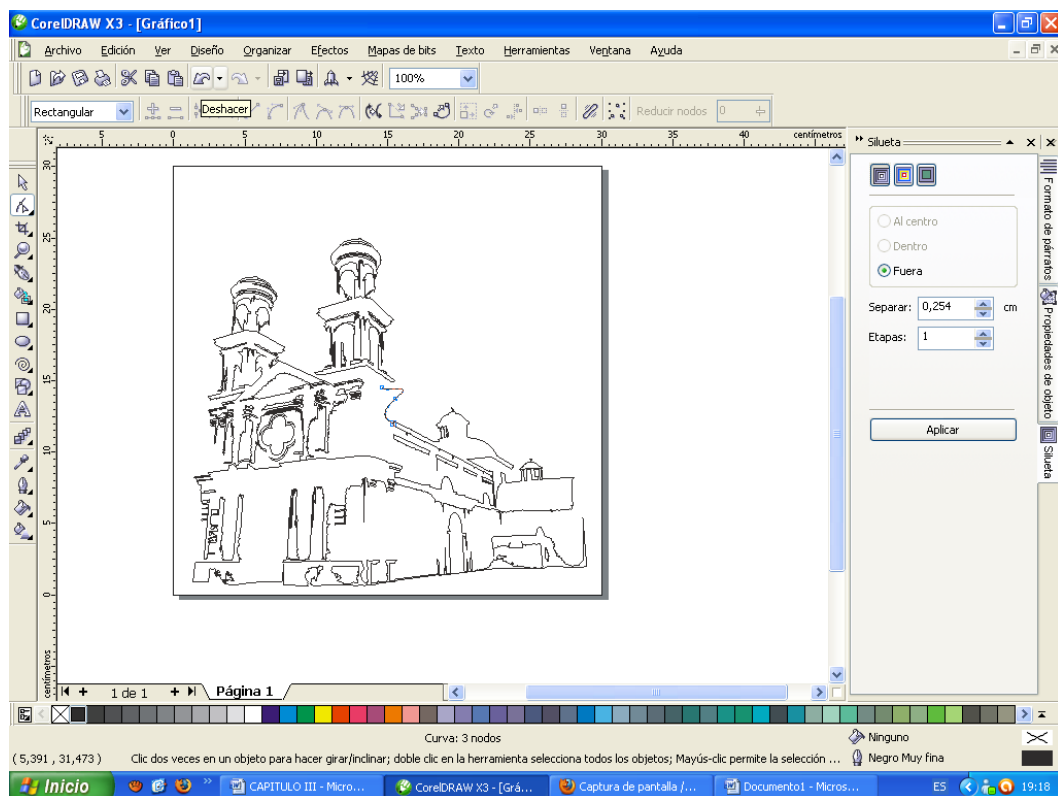
Es una aplicación informática de manejo vectorial, relativamente básica y sencilla de usar, que hace parte del paquete de aplicaciones Corel DRAW Graphics Suite, ofrecida por la corporación Corel y que está diseñada para suplir de forma rápida y fácil múltiples necesidades, como el dibujo, la maquetación de las páginas para impresión y/o la publicación web, todas incluidas en un mismo programa, sirve para editar gráficos basados en vectores.

Este tipo de gráficos se comportan como imágenes basadas en valores matemáticos para su geometría, haciéndolas escalables, es decir, que a diferencia de los gráficos en forma de píxeles, utiliza líneas o curvas para plasmar las figuras gráficas que representan. De esta manera, por ejemplo, la figura de un cuadrado puede ser representada por cuatro líneas y no por una sucesión de píxeles en un arreglo de dimensión estática, la cual haría distorsionar la imagen cuanto más grande se lo incremente. Como ejemplo, pueden ser dibujados utilizando herramientas vectoriales una invitación, logotipos, ilustraciones, folletos, calendarios, tarjetas, afiches, volantes, letreros, etc.

Un punto importante en las imágenes vectoriales, es que al estar definidas mediante curvas, estas pueden variar su tamaño y aun así tener la misma información, es decir, mantienen la calidad. De igual forma, estas están compuestas por un conjunto de curvas, Corel Draw permite modificar estas curvas para descomponer un dibujo en pequeñas partes y así modificarlo.

Corel Draw, es un programa que maneja la ilustración de imágenes gracias a su facilidad de manipulación al vectorizar las mismas, también por la simplificación al momento de formar un vector ya que todo el vector tiene que tener su lógica para que la línea no se distribuya de una forma incorrecta, gracias a las herramienta del programa de recorte, soldar y finalmente por su combinación que es cuando todo el vector se hace un solo conjunto.

FIGURA N° 3.12



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.5. Pintura digital de las ilustraciones

Es una técnica de ilustración que no utiliza medios tradicionales si no medios tecnológicos como el ordenador para lograr sus fines, esta puede ser modificada de acuerdo a las necesidades de la imagen, para pintar haciéndola atractiva y agradable a la vista del ojo humano.

Uno de los programas que puede utilizarse para esta función es Adobe Illustrator; aquí el diseñador puede trabajar conjuntamente con Adobe Photoshop con ciertas modificaciones ya sea utilizado Adobe Illustrator para dar color al vector debido a la compatibilidad del formato EPS para expórtalos de un programa a otro.

3.7.5.1. Adobe Illustrator

Es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más populares de la casa Adobe, junto con sus programas hermanos Adobe Photoshop y Adobe Flash, se trata de una aplicación para la creación y manipulación vectorial en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura de la ilustración.

Adobe Illustrator, contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (maquetación-publicación) impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles. Las impresionantes ilustraciones que se crean con éste programa le han dado una fama mundial a esta aplicación de manejo vectorial entre artistas gráficos digitales de todo el planeta.

Se consideró la utilización de este programa por ser de fácil manipulación para vectorizar y dar color a la imagen ilustrada.

FIGURA N° 3.13 IGLESIA DE PUJILÍ



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.14 NIÑO DE ISINCHE



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.15 DANZANTE DE PUJILÍ



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.16 PRINCIPE SAN MIGUEL



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.17 IGLESIA DE SALCEDO



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.18 IGLESIA LA CATEDRAL



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.19 LA MAMA NEGRA



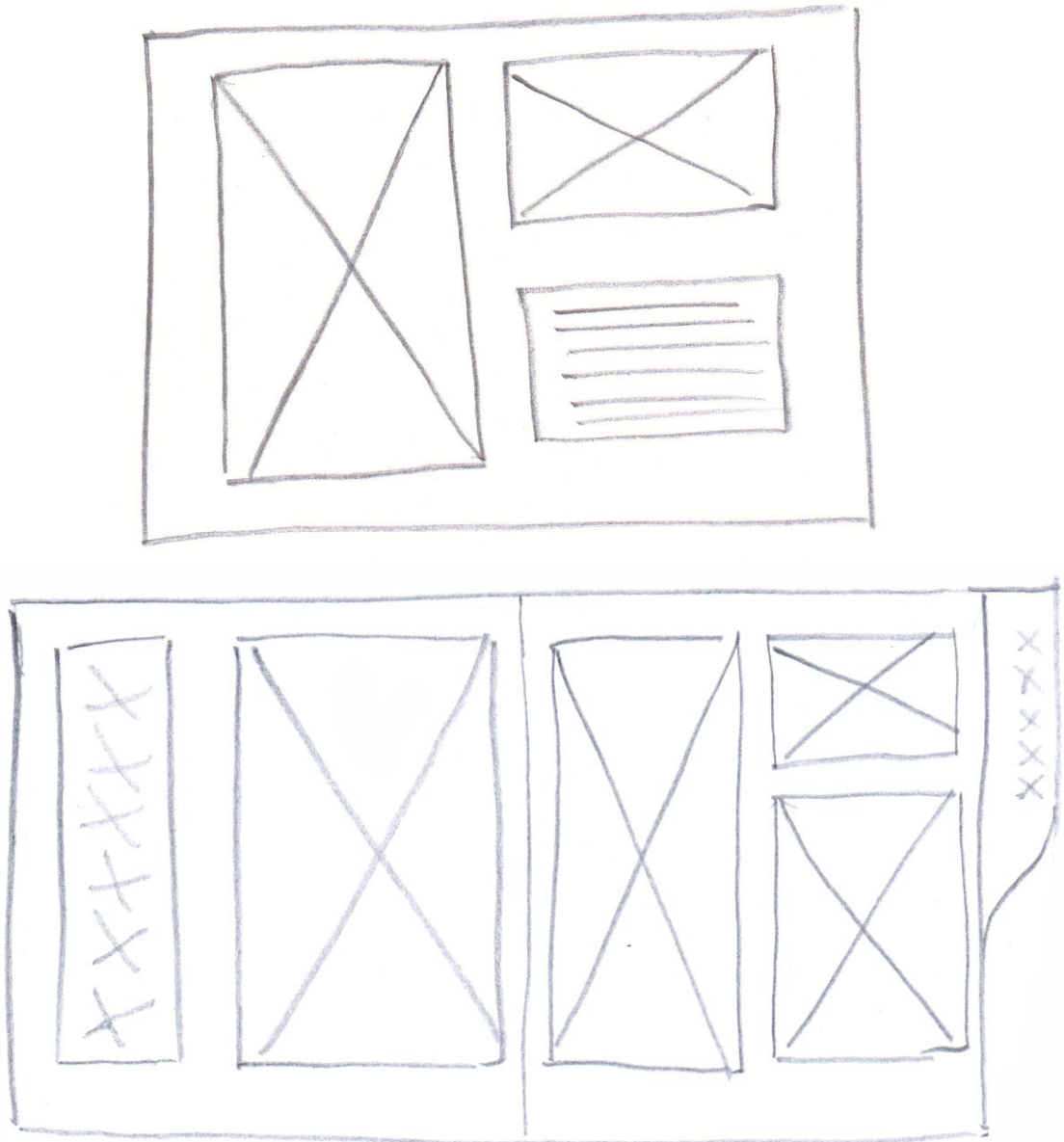
Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.7.6. Bocetaje de la retícula para el diseño del catálogo

Para realizar un boceto se tiene que seguir los siguientes pasos:

a. **Boceto burdo:** Es un dibujo rápido sin detalle pero con la idea.

FIGURA N° 3.20

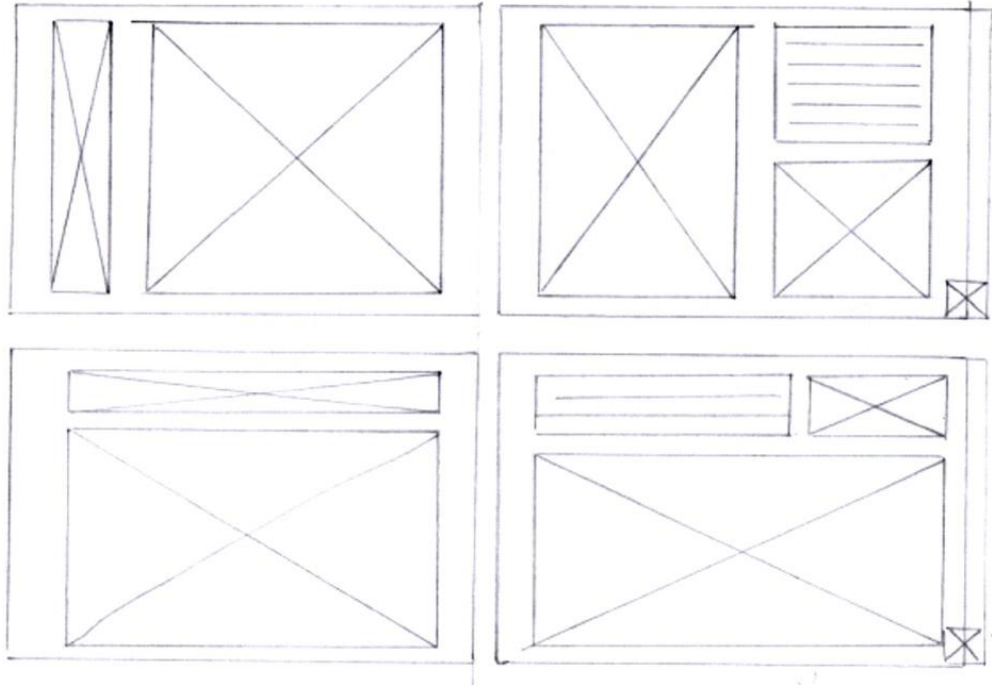


Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

b. **Boceto semiterminado:** Es un dibujo con poco detalle

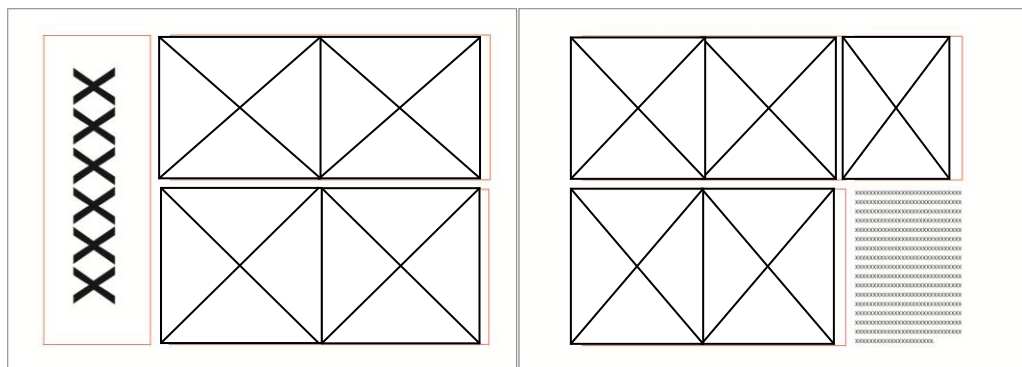
FIGURA N° 3.21



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

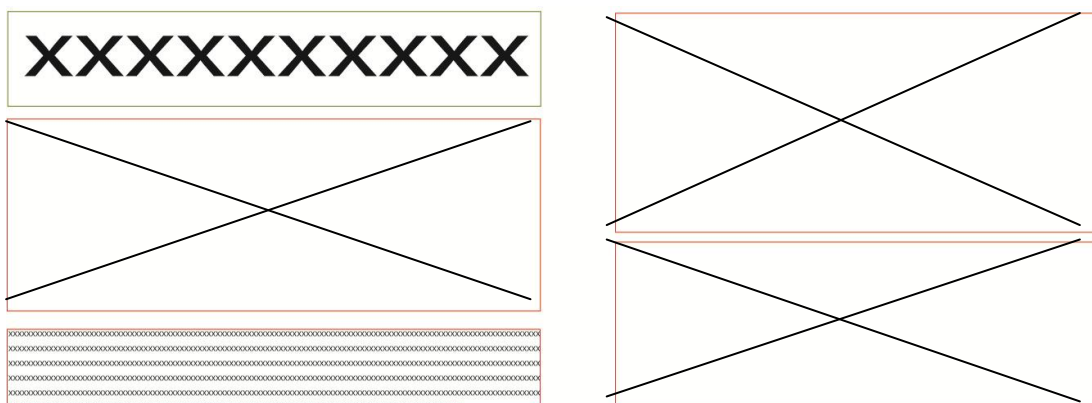
c. **Boceto terminado:** Este boceto ya está terminado, es como se entregaría un proyecto gráfico.

FIGURA N° 3.22 RETÍCULA MODULAR



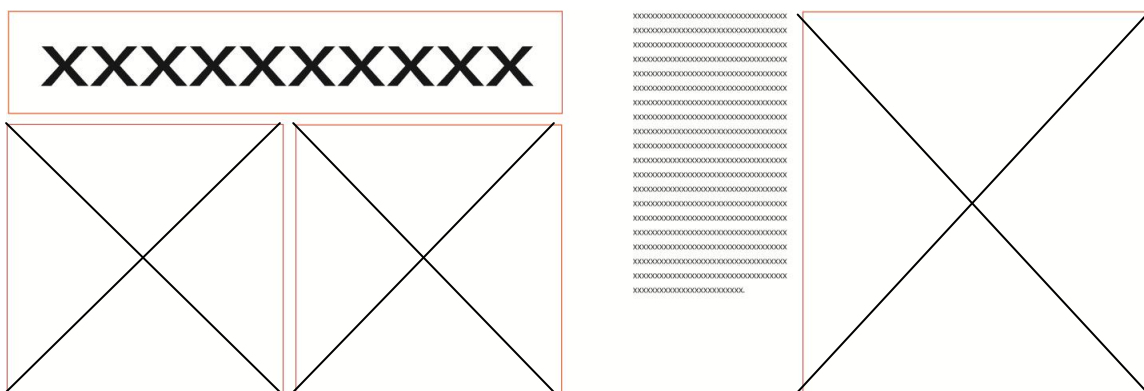
Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.23 DESCONSTRUCCIÓN DE LA RETÍCULA MODULAR



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.24 RETÍCULA MODULAR JERÁRQUICA



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.7.7. Selección de la retícula y márgenes

La retícula se seleccionó después de un proceso de bocetaje, que ayudó a la selección de las siguientes retículas: modular, modular jerárquica, de columnas y descomposición de retícula modular; la utilización de estas retículas se hizo por su: armonía, unidad y fácil visualización de páginas que son las que más funcionalidad tienen en el diseño de las páginas del catálogo.

Los márgenes se han definido con espacios iguales para el margen superior e inferior de 1,5 cm y para los márgenes externos e internos de 2,5 cm, esto se decidió así por los diferentes procesos de cierre y corte que el catalogo deberá pasar antes de estar completamente terminado. Para su mejor funcionalidad tendrá un troquel al costado del formato, el mismo que estará con los nombres de cada cantón para una mejor distribución de la información al momento de elegir una ilustración por parte de las personas que lo observen, quedando de la siguiente manera:

Margen superior e inferior: 1,5 cm

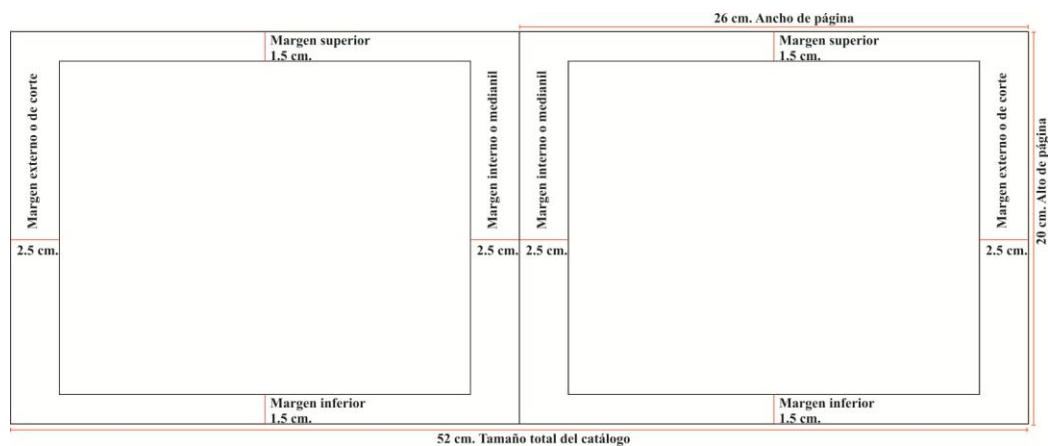
Margen externo o de corte: 2,5 cm

Margen interno o medianil: 2,5 cm

Ancho de la página: 26 cm.

Alto de la página: 20 cm.

FIGURA N° 3.25 MÁRGENES



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.8. Diagramación del catálogo

La diagramación es organizar o distribuir un espacio con elementos gráficos, o texto por parte del diseñador, su función es la de dar orden a la página para que esta tenga uniformidad y funcionalidad.

Existen varios programas que facilitan este proceso, uno de ellos es Adobe InDesign que es una aplicación en forma de taller que trabaja sobre un doblez de páginas conocido como pliego o sobre una sola página (a manera de simulación) y que está destinado a la maquetación de textos para propósitos impresos o web.

Para que el diseño del catálogo sea interesante funcional y agradable a la vista de los espectadores, en la diagramación se utilizó varios elementos; las páginas interiores tienen como fondo colores alusivos a cada cantón, y con la síntesis de un elemento orgánico de una flor de acuerdo a la tendencia que actualmente se está utilizando, en el diseño gráfico este detalle es parte de la diagramación en las páginas izquierdas del catálogo de esta forma la página tendrá equilibrio y armonía al visualizarlas, siendo este apropiado para no causar cansancio visual a las personas que la miran.

Los títulos de las ilustraciones van centrados, ya sean horizontales o verticales para que la tipografía se complemente con el detalle orgánico, y esté acorde al diseño de la retícula. La diagramación del catálogo con respecto a la distribución de imágenes evita que este sea monótono y canse la vista del lector proporcionando un diseño capaz de atraer el interés del grupo objetivo.

FIGURA N° 3.26 DIAGRAMACIÓN PÁGINAS DE PUJILÍ

Pujilí 2011



Personifica al sacerdote de la lluvia, con su vestimenta y baile, hace un ritual a favor de la siembra y la cosecha. El danza en una plaza pública del mundo y es el representante de la cultura e identidad de Pujilí. El traje del danzante es único en su clase. Y por ello a nivel mundial, es un baile que se distingue del resto y los visitantes que asisten a esta celebración quedan maravillados a los turistas nacionales y extranjeros les impacta como El Choroque se ve y realiza su danza tradicional.






Danzante

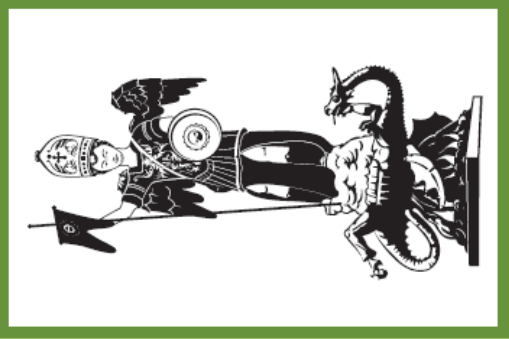
*Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores*

FIGURA N° 3.27 DIAGRAMACIÓN PÁGINAS DE SALCEDO

Salcedo 44-45



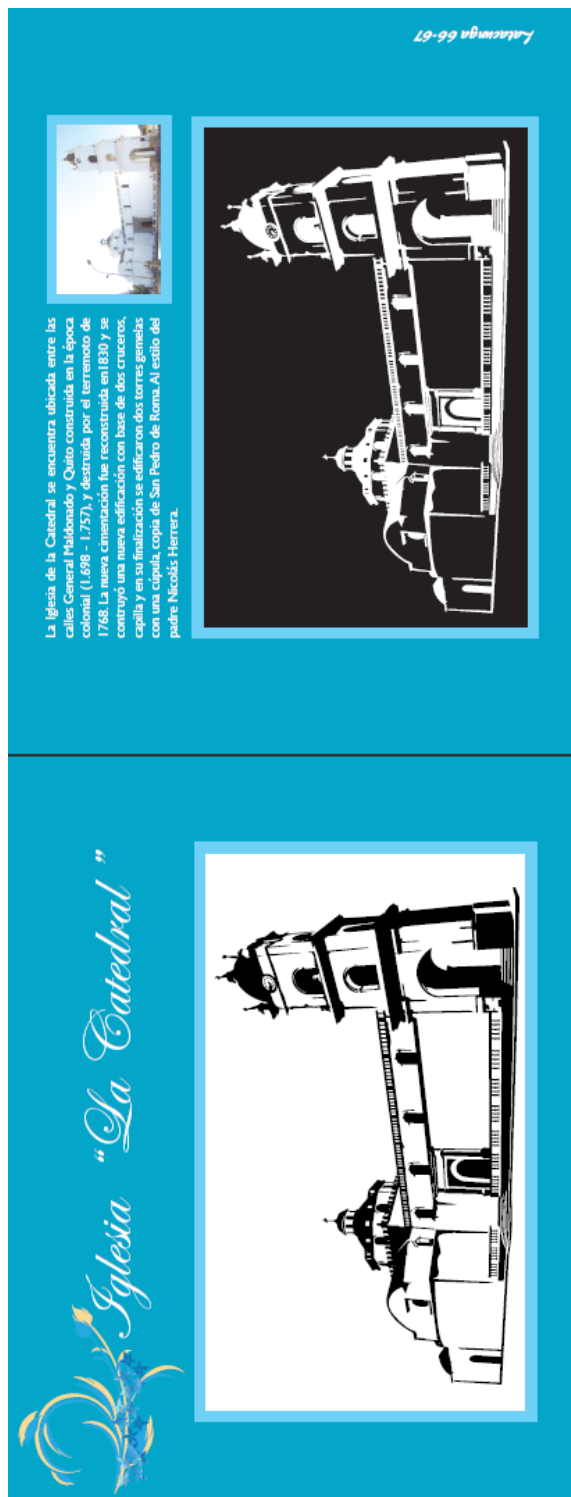
"El Príncipe San Miguel", cuenta la leyenda que hace unos 350 a 400 años, cuando imagen fue traída desde Roma con destino a uno de los templos de Quito; llegó a Guayaquil y en su trayecto se alojó en el Tambo de Molleambato, pero la más grande sorpresa fue cuando la imagen se hizo pesada y definitivamente se quedó en estas tierras, siendo esa su divina voluntad. Desde aquella época, los salcedenses festejan al "El Príncipe San Miguel". Esta fiesta reúne la gente de Salcedo de toda condición, movidos por la devoción y la fe al Príncipe.



Príncipe "San Miguel"

*Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores*

FIGURA N° 3.28 DIAGRAMACIÓN PÁGINAS DE LATACUNGA



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.7.9. Elección de tipografía

Se entiende por fuente tipográfica al estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por características comunes.

La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre. En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa diferente; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos, jeroglíficos e ideogramáticos.

Familia tipográfica, es un conjunto de tipos basado en una misma fuente con algunas variaciones, tales como por ejemplo, el grosor y la anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios. Cada fuente y familia tipográfica tiene características que la distinguen entre otras, que las hace únicas y le da personalidad al texto.

La tipografía que se ha utilizado como fuente primaria para la portada y numeración del catálogo: es la **PaletteD Regular**, elegida por ser una tipografía caligráfica o manuscrita, elegante de buena legibilidad dando personalidad, autoridad, tranquilidad y firmeza al título más relevante del trabajo.

PaletteD Regular

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

Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 +- / ! " . \$ % & () = , ; : ' ? @

La tipografía que se ha utilizado para los títulos del interior de las páginas es la **Edwardian Script**, debido a que es una tipografía caligráfica o manuscrita, ya sea mediante el manejo de pinceles, plumas, o cualquier otro instrumento de escritura; estas características permiten que el diseño del catálogo tenga elegancia, unidad con la cultura y tradición cotopaxense el tamaño utilizado es variado dependiendo del largo de la frase.

Esta tipografía se escogió debido a sus rasgos que transmiten tradicionalidad y son apropiados para el tipo de diseño que se ha realizado, por ser una tipografía de tipo orgánica la misma que proporciona elegancia, tradición y que complementa con el detalle orgánico que se sitúa junto a la tipografía, esto es lo que se quiere transmitir con el uso de la misma.

Edwardian Script

A B C D E F G H I J K L M N O

P Q R S T U V W X Y Z

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 +- / ! " . \$ % & () = , ; : ' ? @

La tipografía que se ha utilizado para los textos informativos o secundarios es la **Gill Sans MT Regular** elegida por ser una tipografía de fácil comprensión y legibilidad generando fluidez y limpieza al texto, el tamaño utilizado es de 13 puntos. Con esta tipografía el catálogo trasmite a más de legibilidad, una armonía visual al lector combinando la elegancia y sencillez del diseño.

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

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

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - / ! ; " ' \$ % & () = . , ; : ; ? @

3.7.10. Gama Cromática

Se define como gamas, a aquellas escalas formadas por gradaciones que realizan un paso regular de un color puro hacia el blanco o el negro, una serie continúa de colores cálidos o fríos y una sucesión de diversos colores.

3.7.10.1. El círculo cromático

El libro: *Manual del color para el artista*, JENNINGS Simón, 2003: Dice que: **“Puede describirse como el espectro plasmado en un círculo que refleja el orden natural los colores. Los colores primarios son el rojo, azul y amarillo y no están mezclados. Los colores secundarios surgen como resultado de la mezcla de dos colores primarios. Los colores complementarios (ejemplo,**

amarillo y violeta o rojo y verde) son colores que en el círculo diagramático de los colores se encuentran opuestos”. (P. 26)

El círculo cromático, nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada al diseño. Podemos encontrar diversos círculos de color, pero el que aquí se observa está compuesto de 12 colores básicos, dentro encontramos el negro, que se produce gracias a la mezcla de todos ellos. El blanco y el negro y el gris son colores acromáticos, es decir, colores sin color. Psicológicamente son colores dado que originan en el observador determinadas sensaciones y reacciones.

GRÁFICO N° 3.1



Fuente: <http://www.x4duros.com/>

Elaborado por: Los autores

3.7.10.2. Alto contraste

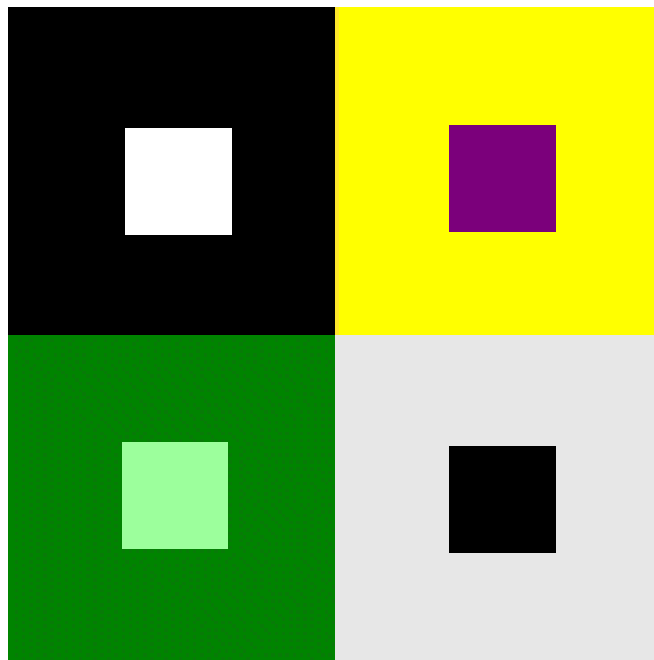
El contraste es un fenómeno con el que se pueden diferenciar colores atendiendo a la luminosidad, al color de fondo sobre el que se proyectan. Cuando dos colores

diferentes entran en contraste directo, el contraste intensifica las diferencias entre ambos. Todos los colores de una composición sufren la influencia de los colores con los que entran en contacto. Existen varios tipos de contraste como los que se citaran a continuación, un ejemplo de ellos es la aplicación en este proyecto; contraste de luminosidad.

3.7.10.3. Contraste de luminosidad

También denominado contraste claro-oscuro, se produce al confrontar un color claro o saturado con blanco y un color oscuro o saturado de negro. Es uno de los más efectivos, siendo muy recomendable para contenidos textuales, que deben destacar con claridad sobre el fondo.

GRÁFICO N° 3.2



Fuente: <http://www.x4duros.com>

Elaborado por: Los autores

En las ilustraciones se utiliza el alto contraste para que las mismas tengan una buena legibilidad de la imagen; la utilización del claro y oscuro que proporciona el color, es la técnica que da a conocer todos los detalles de la imagen aportando armonía e igualdad, el manejo de este contraste hace que la imagen ilustrada se exponga al positivo y negativo del color.

En este proyecto se consideró la exposición del contraste negro – blanco (positivo negativo), debido a que esta es la forma de aplicación más adecuada para la visualización de las imágenes, la síntesis y la utilización a la que será expuesta las ilustraciones, Además aportando al diseño del catálogo elegancia y equilibrio visual en cada una de las páginas.

FIGURA N° 3.29 DANZANTE DE PUJILÍ



Fuente: Los autores

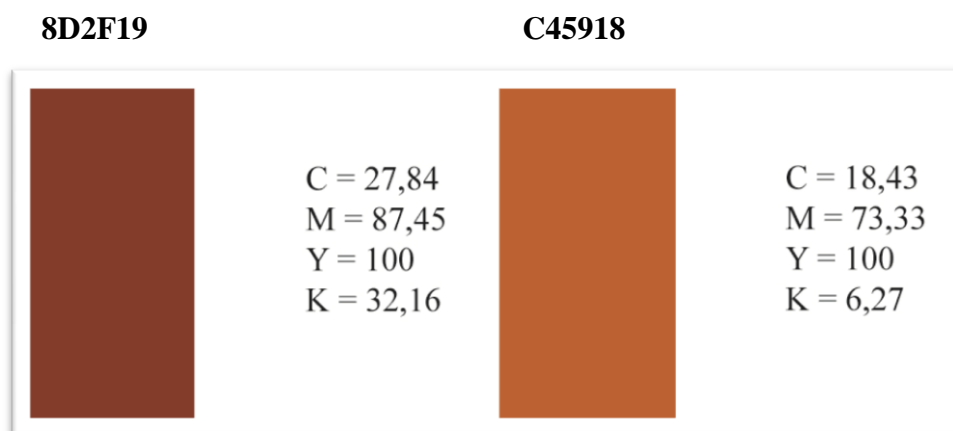
Elaborado por: Los autores

Para la diagramación de las páginas internas se utilizó varias proporciones de colores según el cantón al que se refiere, ya que se ha tomado como base una gama representativa a cada lugar.

Cantón Pujilí: Por tradición se lo conoce como la capital alfarera de Cotopaxi es por esta razón que se empleó colores de la gama café, que dan a conocer la cultura pujilense. Estos colores también son utilizados en el escudo que los representa.

Desde el punto de vista gráfico se toma en consideración el uso de dos tonos de color; uno de fondo y el otro para resaltar el marco de las imágenes y fotografías, esta cualidad tonal de los colores sirve para que las páginas armonicen y no causen desequilibrio visual.

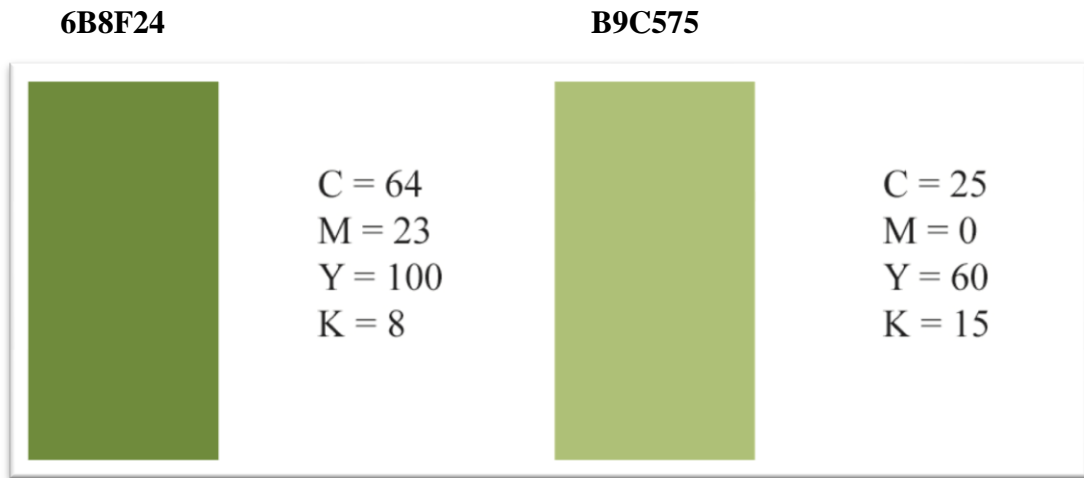
FIGURA N° 3.30



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

Cantón Salcedo: Para este cantón se tomó los tonos verdes que tiene el escudo, este color es alusivo a la frase “Salcedo Progresista” por despertar una actitud de crecimiento, exuberancia, fertilidad ,y que además expresa la naturalidad y frescura del sector.

FIGURA N° 3.31

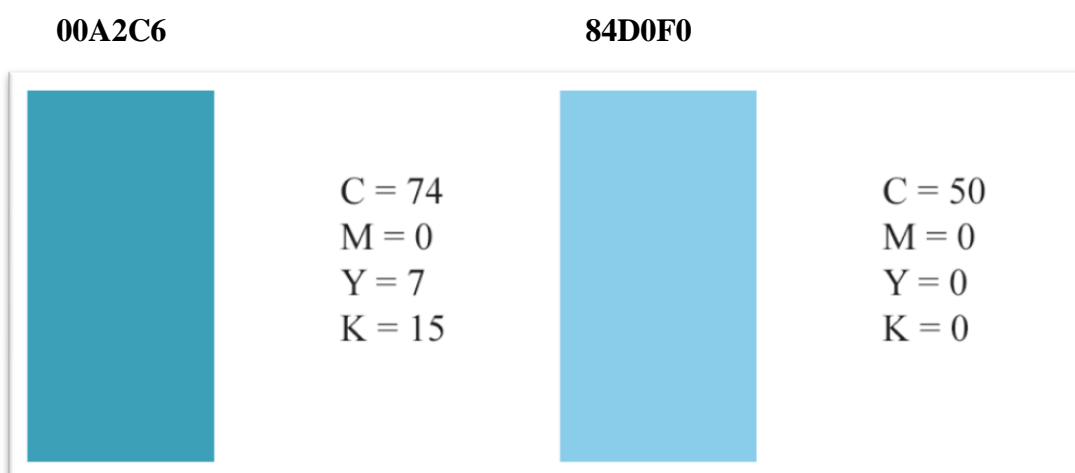


Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

Cantón Latacunga: Aquí se aplicó los tonos celéstes representados por el escudo y en la bandera, colores que representan la afectividad de su gente, su aire fresco, la frescura del ambiente colonial dando como resultado un diseño tranquilo, limpio y agradable.

FIGURA N° 3.32



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

La utilización de todas estas tres gamas cromáticas expresan unidad y armonía al unirse los tres cantones, dando a notar en el catálogo un diseño moderno, orgánico, sencillo y elegante.

Los colores de cada una de las secciones del catálogo de ilustraciones, permiten resaltar una composición gráfica unificando las imágenes con el fondo para causar impacto visual en los observadores y así transmitir psicológicamente emociones de identidad mediante las imágenes.

3.7.11. Bocetaje del diseño de la portada del catálogo.

Para el bocetaje de la portada del catálogo se considero el formato, con una retícula modular jerárquica.

FIGURA N° 3.33



Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.34

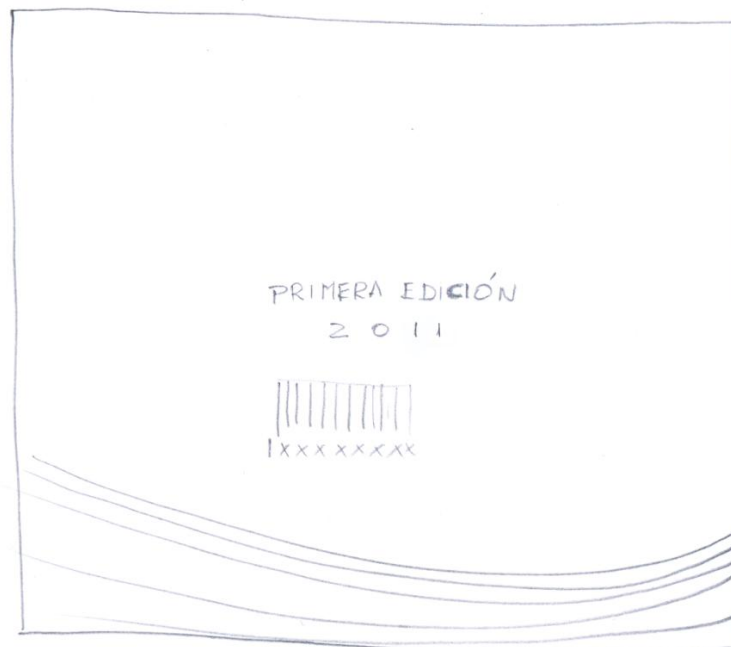


Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.12. Bocetaje del diseño de la contraportada del catálogo.

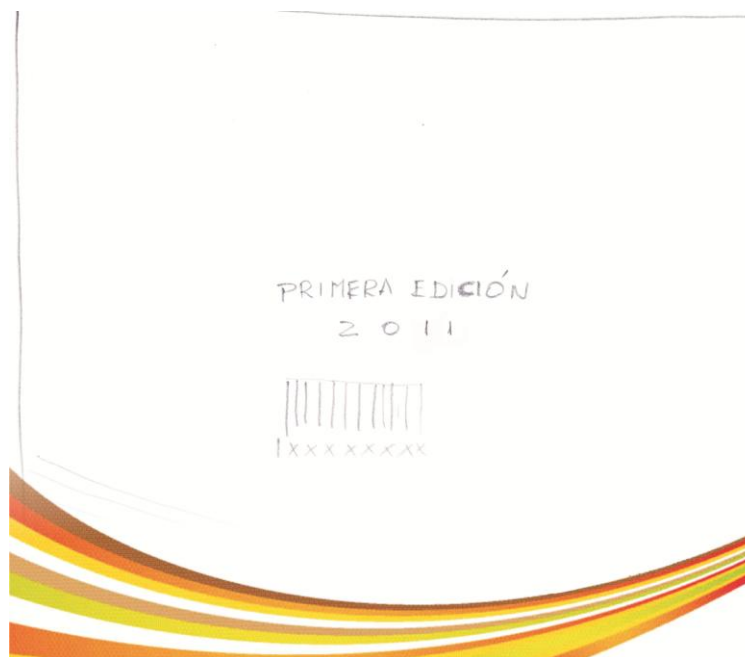
FIGURA N° 3.35



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.36



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.13. Diseño final de la portada y contraportada

Para la portada se manejó un tamaño de formato de 24 cm. de ancho por 20 cm. de alto, menor al tamaño de las páginas internas, para que de esta manera se pueda observar el troquel en las páginas internas.

El troquel tiene dos tamaños de recorte para que pueda ser visualizada la segmentación de cada cantón y al mismo tiempo se muestre con claridad la su numeración, el ancho de este es de 2 cm.

La portada tiene la fusión de una fotografía, ilustración a lápiz e ilustración digital de una imagen representativa a la Provincia de Cotopaxi, en este caso “El Danzante” del Cantón Pujilí, elegida por ser un personaje al que lo encontramos en todos los cantones de la provincia, esta imagen demuestra los tres procesos que tuvo cada imagen para llegar a su diseño final.

Se aprobó la retícula modular jerárquica para que la imagen de la portada se visualice de mejor manera y exprese todo los pasos que se han realizado en la elaboración del catálogo.

El nombre con el que se identifica el catálogo es: *Ilustraciones digitales de Cotopaxi*, y en la parte de abajo se encuentra el año de la publicación y la descripción de todo lo que internamente consta en el catalogo: *Arte, arquitectura, cultura y tradición*, que es el texto secundario de la portada.

La tipografía utilizada en la portada mantiene unidad con la numeración del contenido del catálogo esta es la **Paletted Regular** para el título y para el texto secundario la **Gill Sans MT Regular** expresando elegancia y fluidez a la portada.

El color está basado en la pureza cultural que aún mantienen los cantones y esta ha sido reflejada en el blanco de fondo y en la parte inferior contiene una variedad de colores planos que dan a reflejar la vitalidad y vivencia autóctona propia de estos lugares.

De igual manera a la contraportada se la manejo el mismo fondo blanco con la franja multicolor en la parte inferior, aquí consta su código de barras y año de edición en la parte central.

FIGURA N° 3.37 PORTADA



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.38 CONTRAPORTADA



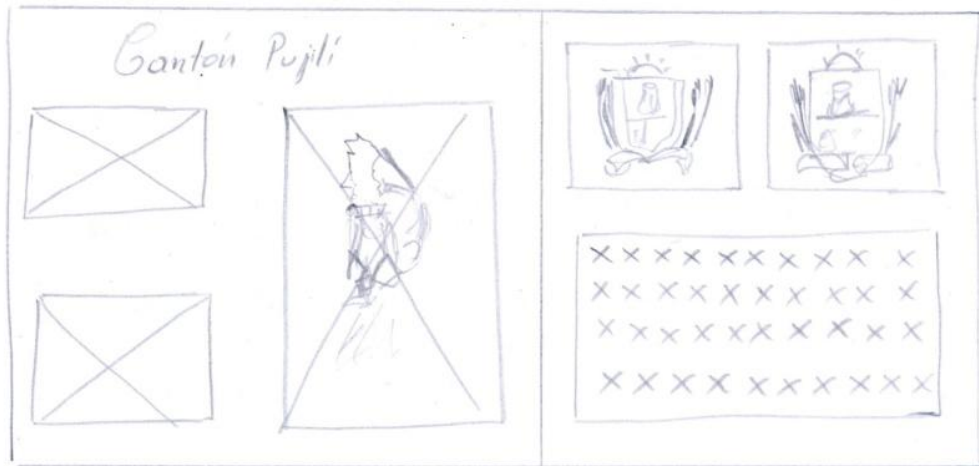
Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.14. Bocetaje del diseño de las portadillas del catálogo.

De igual manera para las portadillas se utilizó una retícula modular jerárquica, con una unificación igual a la del fondo correspondiente a cada cantón y al igual de las páginas, se maneja la misma tipografía manteniendo así su uniformidad en el manejo del diseño.

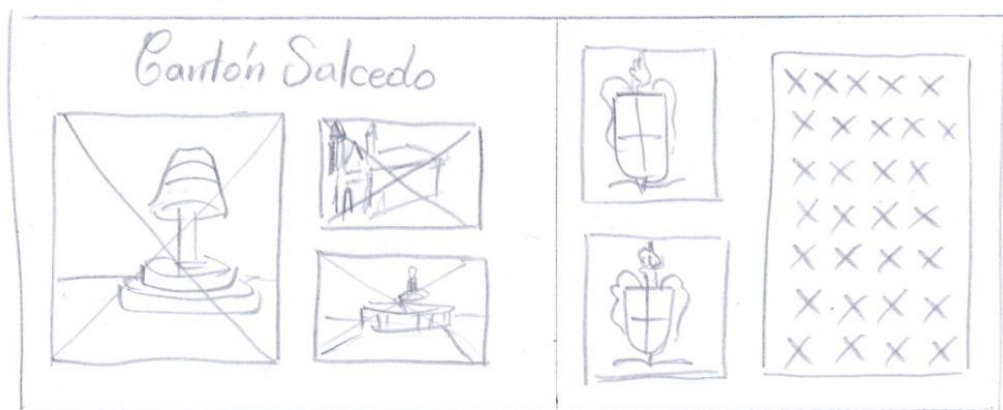
FIGURA N° 3.39 PORTADILLA DEL CANTÓN PUJILÍ



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

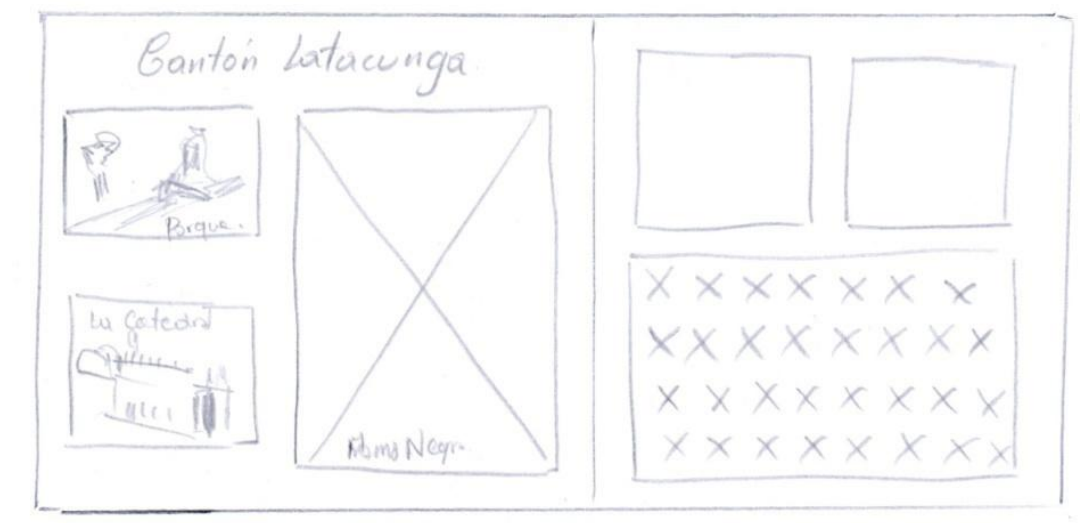
FIGURA N° 3.40 PORTADILLA DEL CANTÓN SALCEDO



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.41 PORTADILLA DEL CANTÓN LATACUNGA




Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.7.15. Diseño final de las portadillas del catálogo.

En las portadillas se maneja una retícula modular jerárquica, la misma que contiene como jerarquía, una fotografía relevante a cada cantón y también contiene fotografías y una breve reseña histórica de cada uno. En la parte superior está el nombre del cantón como título al que corresponde, la misma que da paso a las ilustraciones.

FIGURA N° 3.42 PORTADILLA DEL CANTÓN PUJILÍ




Pujilí 6-7





Este pedacito de tierra cotopaxense, cobijado por el blanco de la paz en su Bandera, está situado 12 Km. al Oeste de la ciudad de Latacunga, unido por su carretera principal y tiene como su Monte sacro al bello Sinchahuasi. Pujilí quiere decir posada de los juguetes, es una de las poblaciones más antiguas de la provincia. Este es un pueblo eminentemente indígena con características propias de los mismos. Calles estrechas y empedradas, su iglesia de tipo colonial, casas con patios internos, gente amable y gentil. Pujilí tiene fama por su artesanía de cerámica. Durante la Colonia fue asiento misionero. Cuenta con un mercado indígena interesante que ofrece los días miércoles y domingo además de trabajos artísticos hechos en barro.

Cantón Pujilí

Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.43 PORTADILLA DEL CANTÓN SALCEDO

Salcedo 40-41

Salcedo, pueblo progresista. Esta canción de gran producción agrícola y ganadera lleva el nombre del sacerdote agustino Manuel Salcedo. En 1573 fue fundado como San Miguel de Molleambato; en 19 de Septiembre de 1919 en la administración del Dr. Alfredo Barquerro Moreno, con el nombre de San Miguel de Salcedo en honor al Príncipe San Miguel Patrono del Cantón. Análogamente la región estuvo habitada por los Panzaleos y jugó un importante papel en la lucha contra la invasión inca. La rebeldía de su gente se demostró en repetidas ocasiones, como en las insurrecciones independentistas durante el dominio hispano.

En San Miguel se desarrollan las ferias más importantes del cantón, en donde se dan cita comerciantes de varias partes del país de allí Salcedo Progresista. La ciudad se ha convertido en un verdadero paradero turístico; convirtiéndose a esta actividad en su principal fuente de ingreso. Además de progresista en el comercio, los Salcedo cuenta con una muy buena calidad de artesanos como los marmolistas del norte de la ciudad las tejedoras de Collanas, agricultores, carpinteros de Santa Ana, y lo más tradicional los famosos helados y el pinol de Salcedo.




Cantón Salcedo



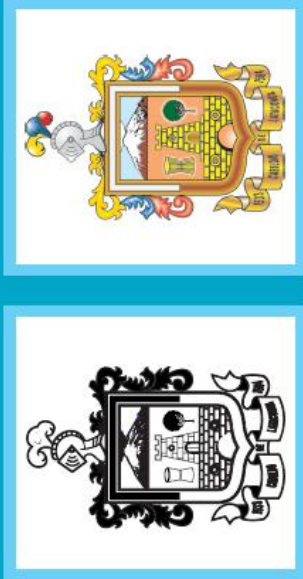



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

FIGURA N° 3.44 PORTADILLA DEL CANTÓN LATACUNGA

Latacunga 66-67



Latacunga es la capital de la provincia de Cotacachi. Es una acogedora ciudad, que con sus iglesias muestran la belleza del arte religioso, ambientadas con estrechas calles adoquinadas. Latacunga viene de dos voces quechuas *llacta* kanka que significa Dios de las Lagunas. Cuando llega noviembre sus empedradas calles se llenan de alegría por la celebración de la fiesta organizada por el Ilustre Municipio; esta festividad ha sido nombrada "Patrimonio Cultural Intangible de la Nación", por su gran despliegue de colorido y cultura. "La Mama Negra", que simboliza la fertilidad y la productividad de la tierra. Latacunga es famosa por sus hallullas, quesos de hoja y las chiguchucas; es un importante centro comercial y turístico de la región centro-norte del país. La ciudad de Latacunga fue fundada en 1534 y ha sido destruida tres veces en el pasado por las erupciones del volcán Cotopaxi en 1742, 1769 y en 1877.

Cantón Latacunga

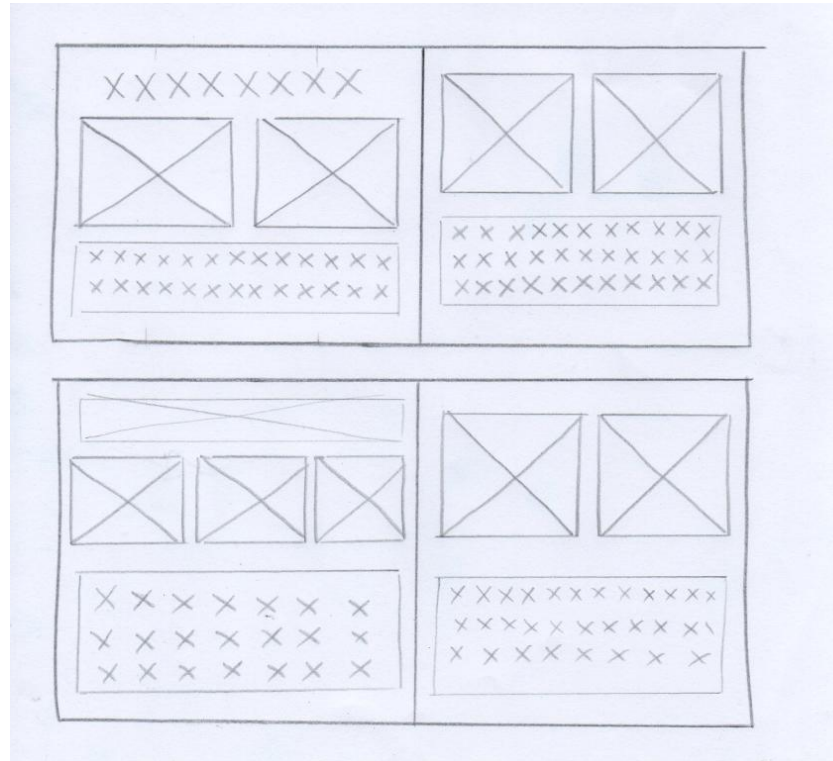


*Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores*

3.7.16. Bocetaje del diseño de fichas técnicas

Para el espacio de las fichas técnicas se eligió la siguiente diagramación, una desconstrucción de retícula de columnas.

FIGURA N° 3.45 FICHAS TÉCNICAS





Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.7.17. Diseño final de fichas técnicas

El diseño final de las fichas técnicas son con la desconstrucción de la retícula de columnas, estas páginas mantienen uniformidad con el diseño tanto en el color como en la tipografía que tiene cada cantón, este tipo de diagramación es muy funcional para que el lector visualice los procesos en cada ficha, y de esta manera el lector pueda tener una idea de la utilidad del catálogo.


FIGURA N° 3.46 FICHA TÉCNICA DEL CANTÓN PUJILÍ

Aplicación a la Cerámica

1.- Los artesanos que trabajan con la cerámica y la quieren adornar el primer paso que dan es la elección de la imagen adecuada para la pieza que están trabajando cabe destacar que en catálogo de ilustraciones digitales de Cospaor existen múltiples opciones.


2.- Después de elegir la imagen se adapta a la pieza en tamaño y forma (depende de la forma de la pieza). En este caso el artesano calca o dibuja la imagen seleccionada en la pieza.



3.- Dibujada la imagen a la pieza, el artesano procede a pintar con pinceles y acrílico la pieza con colores que hagan de esta pieza atractiva a la vista del público.

4.- Al terminar de pintar la imagen se realiza una mano de laca o barnizado para que el color perdure y se realice la pieza. Después de realizados todos estos pasos los artesanos de la Victoria, exhiben sus productos a los turistas que los visitan.

Pujilí 2019



Fuente: Los autores

Elaborado por: Los autores

3.7.18. Impresión y cierre

Para la impresión del catálogo se ha considerado el sistema de impresión offset el mismo que provee bajo costo, rapidez, variedad en el tamaño de papel y una fiel reproducción del detalle de la imagen.

Por la característica que da el sistema, podemos realizar los negativos y láminas para su reproducción siempre y cuando la cantidad sea más de 1000 ejemplares, por lo que estará al alcance de todos las personas interesadas.

Ya que se trata de un catálogo netamente funcional se ha elegido para la unificación de las hojas sueltas el espiral metálico doble, ya que este sistema de cierre móvil, nos da la facilidad de abrir y cerrar porque su perforación es cuadrada dándonos un rango de apertura de 360° y también por la manera de inserción del espiral permite que las pastas puedan ser más largas que las hojas por el lado de perforación dando una presentación más estética y profesional.

3.8. Producción del catálogo con ilustraciones digitales para el mejoramiento del diseño artesanal en el área de la cerámica, vidriería y marmolería en la Provincia de Cotopaxi”.

3.8.1. Costo general del proyecto:

TABLA N° 3.1

DETALLE	V. UNITARIO	VALOR
Investigación realizada en el proyecto		500.00
Materiales		800.00
Ilustración de imágenes	6.00	366.00

Diseño y diagramación del catálogo por hoja	3.00	396.00
Impresión		1200.00
10% imprevistos		325.00
TOTAL		3587.00

Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.8.2. Características del catálogo

TABLA N° 3.2

Tamaño del catálogo	20 x 26 cm
Número de ejemplares	1000
Numero de hojas	66 hojas
Papel interior del catálogo	Couche 150 gr.
Papel portada y contraportada	Couche 250 gr.
Proceso de impresión	Impresión offset full color
Proceso de cierre	Espiralado de doble anillo

Fuente: Los autores
Elaborado por: Los autores

3.9. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

El catálogo de: *Ilustraciones Digitales de Cotopaxi*, contiene imágenes con la aplicación de algunas leyes de la Gestalt para obtener figura y forma brindando imágenes en vectores bien trabajados para cualquier uso gráfico acorde y agradable a la vista, sin perder los rasgos autóctonos de cada una ellas.

Proporciona una interesante variedad de imágenes ilustradas pertenecientes a cada uno de los cantones, expresando naturalidad turística, además de exponer una bella arquitectura de la época colonial.

Se puede concluir que las imágenes ilustradas del catálogo son aptas para la utilidad requerida por los artesanos o personas que necesiten de ella.

En el transcurso de la elaboración del catálogo se pudo conocer los procesos y software más ventajosos y de fácil manipulación para llevar a cabo el proceso de diseño y diagramación del arte propuesto.

La adecuada selección de las imágenes ilustradas, permite que estas den a conocer los orígenes y valores culturales de la provincia, que es uno de los objetivos planteados al iniciar este proyecto investigativo.

La utilización del catálogo por parte del artesano permitirá que este sea una herramienta de apoyo para ellos, al tratar con sus clientes y les sea más fácil expresar sus propuestas.

El transcurso del diseño del catálogo se ha podido estudiar fuentes teóricas importantes para el desarrollo personal y profesional de los postulantes.

Recomendaciones

El aporte del catálogo como material impreso con un buen diseño para publicitar un producto o servicio es de gran utilidad ya que por medio de este podemos exponer cualquier tipo de producto o servicio y debe ser estéticamente agradable y dar apariencia de seriedad y profesionalismo.

Las técnicas de la ilustración mixta combinada con la digital son recomendables para aplicarla en cualquier tipo de diseño, permitiendo que el artista mejore y facilite su arte.

Para el estudio del diseño editorial como material impreso, se recomienda utilizar una buena fuente bibliográfica que permita establecer conocimientos claros y definidos al momento de realizar la práctica del mismo.

La utilización del catálogo sirve de aporte gráfico a todo tipo de personas pudiendo ser manipuladas por diseñadores, artesanos o cualquier persona con conocimientos básicos de diseño.

Se recomienda incentivar a este tipo de proyectos, interesados en rescatar la cultura y tradición de la provincia para que esta no pierda sus orígenes.

Las imágenes ilustradas en este catálogo deben ser manipuladas de una forma adecuada para que no pierdan sus rasgos o formas naturales.

En las fichas técnicas se redacta una breve explicación de la utilización y aplicación de las ilustraciones digitales, pudiendo ser de gran utilidad para las personas que estén interesadas.

Es importante que el catálogo de ilustraciones digitales sea revisado como una fuente de información cultural y turística de la Provincia de Cotopaxi.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

ALVAREZ, Pedro. *Historia del diseño gráfico en Chile*. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile, 2004.- ISBN 9562990818.

AUSTIN, Wigan Mark, *Lenguaje, ideas y técnicas de ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008, ISBN: 9788425221965

ANERELLA, Luciana, *Diseño Editorial: El libro*, Editorial UNNE, Catedra Tipografía.

COSTA, Joan. *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Editorial Costa Punto Com., 2000.- ISBN 9788461181377.

DABNER, David, *Diseño Gráfico, Fundamentos y prácticas*, Editorial Blume, Primera edición lengua española 2005, ISBN: 978-84-8076-577-8

DONDIS, D.A. *La sintaxis de la imagen; introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006.- ISBN 842520609X

FRASCARA, Jorge. *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito, 2007.- ISBN 9879393422

HESKETT, John. *Historia de la artesanía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.

SAMARA Timothy, *Diseñar con o sin retícula*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2004. ISBN: 9788425215667

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

DABNER, David, *Diseño Gráfico, Fundamentos y prácticas*, Editorial Blume, Primera edición lengua española 2005, ISBN: 978-84-8076-577-8

DE BUEN, Jorge, *Manual de diseño editorial*, Editorial Santillana S.A, Segunda edición 2003, ISBN: 970-29-0974-0

FREUNDE, Fünf, *Más de 100 ideas de diseño de catálogos*, 2009, ISBN: 978-84-96449-74-9

JENNINGS, Simon, *Manual del Color para el artista*, 2003, ISBN: 848076-550

HELLER, Eva, *Psicología del color*, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona – España, 2011. ISBN: 9788425219771

KOREN, Leonard y MECKLER Wiippo, *Recetario de diseño gráfico*, Gustavo Gili, 2003, quinta edición, México 1992, ISBN: 968-887-188-5.

LEWIS, Brian, *Introducción a la Ilustración*, 1995, ISBN: 968-24-5273-2

NAVAS, Oswaldo, *El cantón Salcedo*, SENDIP, Primera edición, Ecuador, 1987

ORTIZ, Gustavo, *Estudio digital técnicas e ilustración vectorial*, 2001, ISBN: 958-699-021-4

TURNBULL, Arthur y BAIRD Russell, *Comunicación gráfica*, quinta edición 2001.

WIEDEMANN, Ed. Julius, *Ilustración Now!*, 2008, ISBN: 978-3-8365-0510-9

ZAPATERRA, Y, *Diseño Editorial, periódicos y revistas*, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona – España, 2006

ZEEGEN, Lawrence, *Ilustración Digital*, 2005-2007, ISBN: 84-611-2710-2

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

Fuente: FOTONOSTRA, *Diseño gráfico, evolución y tendencias*, 15/09/ 2010
<http://www.fotonostra.com/>

Fuente: FOTONOSTRA, *La impresión digital: el arte de imprimir*, 17/09/ 2010
<http://www.fotonostra.com/>

Fuente: VECTORALIA, *Manual de la ilustración*, 13/11/ 2010 <http://vectoralia.com/>

Fuente: VISITAECUADOR, *Cotopaxi*, 15/03/ 2011 <http://www.visitaecuador.com/>

Fuente: VIAJANDOX *Cotopaxi, Latacunga, Pujilí*, 15/03/ 2011
<http://www.viajandox.com/>

