



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

“METODOLOGÍA PARA LA ELABORACIÓN DE ART TOYS APLICADO EN EL
DISEÑO DE UN PROTOTIPO DE LA FIESTA DE LOS DIABLITOS DE CHAMBO”

Tesis de Grado previa a la Obtención del Título de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

Presentado Por:

VERÓNICA ELIZABETH ANDRADE SAMANIEGO

RIOBAMBA – ECUADOR

- 2011 -

Agradezco a Dios por, permitirme vivir, a mi familia por ser el pilar fundamental en mi vida y ser quienes me apoyaron en todo momento. A mis profesores y amigos por ser parte de esta etapa académica.

Dedico esta tesis a mis padres Edita y Abel a mis hermanos Johny, Tatiana y Cristian porque ellos son mi razón de ser, a mis abuelitas que aunque ya no estén físicamente a mi lado les debo en gran parte ser quien soy.

FIRMAS DE RESPONSABLES Y NOTA

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Ing. Iván Menes DECANO FACULTAD INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA	_____	_____
Ing. Milton Espinoza DIRECTOR DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	_____	_____
Dis. Mónica Sandoval DIRECTOR DE TESIS	_____	_____
Lic. Ramiro Santos MIEMBRO DEL TRIBUNAL	_____	_____
Tlgo. Carlos Rodríguez DIRECTOR CENTRO DE DOCUMENTACIÓN	_____	_____

NOTA

“Yo, Verónica Elizabeth Andrade Samaniego, soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Verónica Elizabeth Andrade Samaniego

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

NTSC	National Television System Committee, en español Comisión Nacional de Sistema de Televisión.
PAL	Es la sigla de Phase Alternating Line (en español línea de fase alternada).
AVI	(siglas en inglés de Audio Video Interleave)
SHP	Es el archivo que almacena las entidades geométricas de los objetos.
PRJ	Es el archivo que guarda la información referida a sistema de coordenadas.
3DS	Es el nativo de la aplicación original 3D Studio de modelado y animación sobre DOS.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO	16
1.1. Diseño Gráfico	16
1.1.1 Elementos del Diseño Gráfico.....	16
1.1.1.2 Elementos Visuales.....	17
1.1.1.3 Elementos Conceptuales.....	17
1.1.1.4 Elementos de Relación	18
1.1.1.5 Elementos Prácticos.....	18
1.1.2 Sólidos Platónicos	19
1.1.3 Diseño y Semiología	22
1.1.3.1 Las Imágenes	23
1.1.4 Ilustración	24
1.1.5 Proporción	24
1.1.6 Bocetaje	26
1.1.7 Depuración de Ideas	27
1.2 Técnicas de Modelado	28
1.2.1 Modelado en Plastilina	28
1.2.2 Modelado 3D	30
1.2.2.1 Entorno Gráfico 3Dmax	30
1.2.2.2 Creación de Geometrías.....	35
1.2.2.3 Para la creación de otras Primitivas	41
1.2.2.4 Creación de Materiales	41
1.3 Art Toys.....	45
1.3.1 El Art Toy como técnica innovadora de comunicación	46
1.3.2 Prototipo base del Art Toy.....	46
1.3.3 El Art Toy como elemento de difusión	47
1.3.3.1 Porque utilizar una Fiesta Tradicional Chimborazo como fuente de	48
Inspiración.....	48

1.3.4	Pet Object	49
1.3.5	Sistema de Diseño	49
1.3.5.1	Forma.....	51
1.3.5.2	Materiales	51
1.3.6	Un Art Toys no puede considerarse solo una artesanía.....	52
1.3.7	Un Art Toy no se puede considerar solo un objeto	53

CAPÍTULO II

2.	PROVINCIA DE CHIMBORAZO	54
2.1	Culturas y Tradiciones de la Provincia de Chimborazo.....	54
2.1.1	Fiestas Representativas de la Provincia de Chimborazo	54
2.2	Fiestas Tradicionales del cantón Chambo.....	56
2.2.1	Fiesta de los “Diablitos.....	57
2.2.1.1	Danza de los Diablitos.....	57
2.2.1.2	Origen del Nombre Diablitos	59
2.2.2	Pasos para la celebración de los Diablitos.....	59
2.2.2.1	Las Vísperas.....	59
2.2.2.2	La Misa.....	60
2.2.3	Personajes	61
2.3	Iconografía de la provincia de Chimborazo	63
2.3.1	Origen de la Iconografía.....	63
2.3.2	Diseño e Iconografía Precolombina	64
2.3.3	Formas Básicas	65
2.3.3.1	Semiótica del Diseño Andino	65
2.3.3.1.1	El Lenguaje.....	66
2.3.3.1.2	La Composición.....	66
2.3.3.1.3	El Simbolismo	68
2.3.4	La Imagen Cosmológica Andina	69
2.3.4.1	Formas Básicas de la Iconología Geométrica	69
2.3.4.1.1	Estructuras de Ordenamiento.....	71
2.3.4.1.2	Estructuras de Formación	74
2.3.5.1	Cromática Relacionada con el Cristianismo	79

CAPÍTULO III

3. PROCESO DE INVESTGACIÓN PARA DETERMINAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LA FIESTA DE LOS DIABLITOS EN EL CANTON CHAMBO.....	81
3.1 Estudio de Mercado.....	81
3.1.1 Segmentación Geográfica.....	82
3.1.2 Segmentación Demográfica.....	83
3.1.3 Segmentación Psicográfica.....	84
3.1.4 Segmentación Conductual.....	85
3.1.5 Trabajo de Campo.....	85
3.1.5.1 Técnicas de investigación.....	85
3.1.7 Análisis de Resultados.....	86

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA METODOLÓGICA PARA ELABORACIÓN DE ART TOYS.....	94
4.1 Recopilación de Información.....	94
4.1.2 Acopio Fotográfico.....	94
4.2 Personalidad.....	95
4.3 Forma.....	96
4.4 Materiales.....	98
4.5 Pintura.....	100
4.6 Barnizado.....	101
4.7 Vestuario.....	102
4.8 Técnica de Modelado en 3D.....	105
4.8.1 Herramientas.....	105
4.8.2 Forma.....	105
4.8.3 Materiales.....	107
4.9 Aplicaciones del Prototipo en Souvenirs.....	110
4.10 Aplicaciones del Prototipo en material impreso para la promoción.....	111

CAPITULO V

5. VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	114
5.1 Antecedentes.....	114
5.2 Son agradables para usted los prototipos.....	115

5.2.1	Tabulación de datos	115
5.2.2	Análisis de Resultados.....	115
5.2.3	Interpretación de resultados.....	116
5.3	Cree que con estos prototipos se dará a conocer la Fiesta de los Diablitos de Chambo.....	116
5.3.1	Tabulación de datos	116
5.3.2	Análisis de Resultados.....	117
5.3.3	Interpretación de resultados.....	117
5.4	Cree que con este prototipo se logrará mantener viva la Tradición.	117
5.4.1	Tabulación de datos	118
5.4.2	Análisis de Resultados.....	118
5.4.3	Interpretación de resultados.....	119
5.5.1	Tabulación de datos	119
5.5.2	Análisis de Resultados.....	120
5.5.3	Interpretación de resultados.....	120
5.6	Esta propuesta le parece innovadora	121
5.6.1	Tabulación de datos	121
5.6.2	Análisis de Resultados.....	121
5.4.3	Interpretación de resultados.....	122
5.7	Validación de la hipótesis.....	122

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMMARY

GLOSARIO DE TÉRMINOS

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.I.01: Tetraedro	19
Fig.I.02: Cubo o Hexaedro	20
Fig.I.03: Octaedro	21
Fig.I.04: Dodecaedro	21
Fig.I.05: Icosaedro	22
Fig.I.06: Bocetos Gestuales	27
Fig.I.07: Formas Básicas	28
Fig.I.08: Entorno Gráfico	31
Fig.I.09: Barra de Menús	32
Fig.I.10: Barra de Herramientas	32
Fig.I.11: Panel de Comandos.....	33
Fig.I.12: Controles de Visores.....	33
Fig.I.13: Controles de Tiempo.....	33
Fig.I.14: Panel de Control	34
Fig.I.15: Panel de Modificar.....	35
Fig.I.16: Panel de Creación de Geometrías	36
Fig.I.17: Creación cajas y Cubos.....	38
Fig.I.18: Creación de Cilindros	39
Fig.I.19: Creación de Esferas y Hemisferios.....	40
Fig.I.20: Otras Primitivas	41
Fig.I.21: Ventana de materiales.....	43
Fig.I.22: Munny blanco estatuilla.....	47
Fig.I.23: Tenis Nike con la figura de Mario Bross.....	48
Fig.I.24: Formas Básicas Prototipo	51
Fig.I.25: Sistema de Elaboración.....	52
Fig.II.25: Danza de los Diablitos 2010.....	58
Fig.II.26: Danza dentro de la Iglesia	60
Fig.II.27: Personajes Capitán Diablitos 2010.....	61

Fig.II. 28: Personaje Sargento Diablitos 2010.....	62
Fig.II.29: Personaje Alférez Diablitos 2010.....	62
Fig.II. 30: Personaje Paje Diablitos 2010.....	63
Fig.II.31: Estructuras Iconológicas Elementales	67
Fig.II.32: Estructuras	70
Fig.II.33: Cuadrado – Unidad Espacial	71
Fig.II.34: Cerámica Puruhá	72
Fig.II.35: Figuras Incas.....	73
Fig.II.36: Figuras Incas - Tripartición	74
Fig.II.37: Figuras Incas-Diagonal.....	74
Fig.II.38: Figuras Incas – Triángulo.....	75
Fig.II.39: Figuras Incas -Rombo	75
Fig.II.40: Figuras Incas - Formación de la Espiral Doble	76
Fig.II.41: Figuras Incas - Ley de Formación de la Cruz Cuadrada	76
Fig.III.42: Segmentación de mercado	82
Fig.IV.43: Personajes Diablitos 2010.....	95
Fig.IV.44: Formas Prototipo.....	96
Fig.IV.45: Ilustración prototipo.....	97
Fig.IV.46: Prototipo Real para ser personalizado.....	98
Fig.IV.47: Materiales Utilizados	99
Fig.IV. 48: Paleta de Color.....	100
Fig. IV.49: Proceso de Pintura.....	101
Fig.IV.50: Laca en Espray	101
Fig.IV.51: Ilustración Prototipo - Vestuario y Detalles.....	102
Fig.IV.52: Art Toys Finalizado - material madera	103
Fig.IV.53: Art Toys Finalizado - material masa al frío.....	103
Fig.IV.54: Ilustración - vistas modelado base	106
Fig.IV.55: Renderizado - modelado básico, accesorios	107
Fig.IV.56: Ilustración -vistas para texturización	108
Fig.IV.57: Renderizado - vistas aplicados los materiales.....	109
Fig.IV.58: Souvenir camiseta y llaveros	110

Fig.IV.59: Souvenir vaso y pelota anti estrés.....	111
Fig.IV.60: Afiche Promocional Fiesta de los Diablitos 2011	112
Fig.IV.61: Anuncio en el periódico	113
Fig.V.58: Numero de encuestados a los que les agrada el prototipo presentado	115
Fig.V.59: Personas que creen que los prototipos darán a conocer la Fiesta de los Diablitos	117
Fig.V.60: Personas que creen que los prototipos ayudarán a mantener viva la tradición ..	118
Fig.V.61: Prototipo sirve como material promocional	120
Fig.V.62: Esta propuesta le parece innovadora	121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla I.I: Parámetros para las primitivas.....	37
Tabla I.II: Sistema de Diseño	50
Tab.III.II: Segmentación Geográfica.....	83
Tab.III.III: Segmentación Demográfica	84
Tab.III.IV: Segmentación Psicográfica	84
Tab.III.V: Segmentación Conductual.....	85
Tab.III.VI: Pregunta 1 (Ver anexo 1).....	87
Tab.III.VII: Pregunta 2 (Ver anexo 1).....	87
Tab.III.VIII N°: Pregunta 3 (Ver anexo 1)	88
Tab.III.IX: Pregunta 4 (Ver anexo 1).....	88
Tab.III.X: Pregunta 5 (Ver anexo 1).....	89
Tab.III.XI: Pregunta 6 (Ver anexo 1).....	89
Tab.III.XII: Pregunta 7 (Ver anexo 1).....	90
Tab.III.XIII: Pregunta 8 (Ver anexo 1).....	90
Tab.III.XIV: Pregunta 9 (Ver anexo 1)	91
Tab.III. XV: Pregunta 10 (Ver anexo 1).....	91
Tab.V.XVI: Pregunta 1 (Ver anexo 3)	115
Tab.V.XVII: Pregunta 2 (Ver anexo 3).....	116
Tab.V.XVIII: Pregunta 3 (Ver anexo 3).....	118
Tab.V.XIX: Pregunta 4 (Ver anexo3)	119
Tab.V.XX: Pregunta 5 (Ver anexo 3).....	121

INTRODUCCIÓN

Mirando la realidad de las nuevas tendencias de comunicación, un grupo de artistas, conscientes de los altos costos que suponía producir una pieza única, crearon un muñeco plataforma en blanco que sirviera como lienzo para que cada artista lo customizara a su gusto, al hacerse a mano, cada uno de estos objetos son únicos e irrepetibles y, además, se trata de pequeñas obras de arte. Se producen en ediciones limitadas (tan sólo 50 o hasta 2000 piezas), creado por artistas y diseñadores. Los juguetes están fabricados de diferentes materiales; el plástico y vinil son los más comunes, también existen de madera y metal. El término también abarca la felpa, tela y el látex. Los creadores de los juguetes de diseño suelen tener experiencia en diseño gráfico e ilustración o artistas visuales y plásticos, mientras que otros son autodidactas. Estas nuevas tendencias nos ayudan a buscar alternativas de difusión no tradicionales, con la elaboración de una metodología para crear un prototipo sustentado en las formas iconográficas de la Provincia de Chimborazo, se aportara al desarrollo de los Art Toys con una identidad propia aplicable en la reproducción en serie (limitada) de las culturas y tradiciones de la provincia. Aplicado a la “Fiesta de los Diablitos del Cantón Chambo” para que se conozca la identidad del pueblo.

La difusión cultural es importante para que las futuras generaciones mantengan el legado de nuestros antepasados, atesorando la historia que dejaron los primeros habitantes de San Juan Evangelista de Chambo, muchas de estas costumbres no son conocidas sin saber su origen ni a qué región pertenecen, se logrará identificar a Chambo no solo por su riqueza agrícola y turística sino también por su riqueza cultural.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Ésta 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

1.1.1 Elementos del Diseño Gráfico

Se clasifican en cuatro grupos:

Elementos Visuales

Elementos Conceptuales

Elementos de Relación

1.1.1.2 Elementos Visuales

Forma: Todo lo visible tiene una forma, la cual aporta para la percepción del ojo una identificación del objeto.

Medida: Todas las formas tienen un tamaño.

Textura: Tiene que ver con el tipo de superficie resultante de la utilización del material. Puede atraer tanto al sentido del tacto como al visual

Color: El color se utiliza comprendiendo no solo los del espectro solar, sino asimismo los neutros (blanco, negro, grises) y las variaciones tonales y cromáticas.

1.1.1.3 Elementos Conceptuales

Punto: Indica posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y el fin de una línea.

Línea: Es una sucesión de puntos, tiene largo, pero no ancho, tiene una posición y una dirección.

Plano: Un plano tiene largo y ancho, tiene posición y dirección y además está limitado por líneas.

Volumen: El recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen, tiene posición en el espacio.

1.1.1.4 Elementos de Relación

Dirección: La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.

Posición: La posición de una forma depende del elemento o estructura que la contenga.

Espacio: Todas las formas por más pequeñas que sean ocupan un espacio, el espacio así mismo puede ser visible o ilusorio (para dar una sensación de profundidad).

Gravedad: El efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad o inestabilidad a una forma o a un grupo de ellas.

1.1.1.5 Elementos Prácticos

Representación: Se refiere a la forma de realizar el diseño: puede ser una representación realista, estilizada o semi-abstracta.

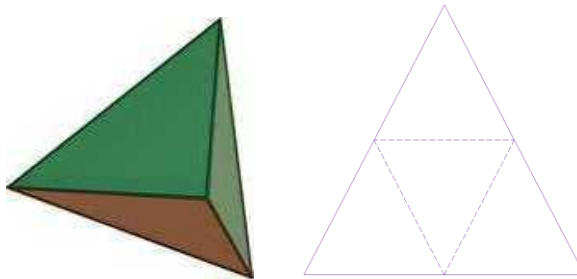
Significado: Todo diseño conlleva consiente o subconscientemente un significado o mensaje.

Función: Para lo que está creado dicho diseño.

1.1.2 Sólidos Platónicos

Los sólidos platónicos son el tetraedro, el cubo (o hexaedro regular), el octaedro, el dodecaedro y el icosaedro. También se conocen como cuerpos platónicos, cuerpos cósmicos, sólidos pitagóricos, sólidos perfectos, poliedros de Platón o, con más precisión, poliedros regulares convexos. Se caracterizan por ser poliedros convexos cuyas caras son polígonos regulares iguales y en cuyos vértices se unen el mismo número de caras. Reciben estos nombres en honor al filósofo griego Platón (*ca.* 427 adC/428 adC – 347 adC), a quien se atribuye haberlos estudiado en primera instancia.

Tetraedro: Cada cara tiene tres aristas, y es de hecho un Triángulo Equilátero, tiene seis aristas, tiene cuatro vértices (puntos en las esquinas), en cada vértice coinciden tres aristas, y es el único Sólido Platónico que no tiene caras paralelas. El tetraedro también tiene una propiedad bella y única, todos los vértices están a la misma distancia de los demás.

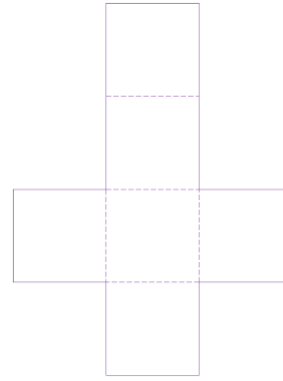
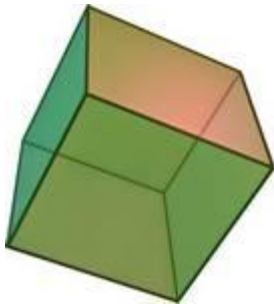


- 4 caras
- 4 vértices
- 6 aristas

Fig.I.01: Tetraedro

<http://www.disfrutalasmaticas.com/geometria/images/tetrahedron.jpg>

Cubo o Hexaedro Regular: Tiene seis caras, cada cara tiene 4 aristas, y es de hecho un cuadrado, tiene 12 aristas, tiene 8 vértices (puntos en las esquinas), y en cada vértice coinciden 3 aristas, Los cubos sirven para hacer dados de 6 caras, porque tienen forma regular, y cada cara tiene el mismo tamaño.

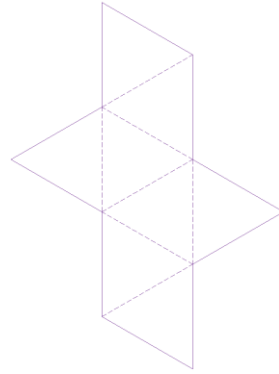
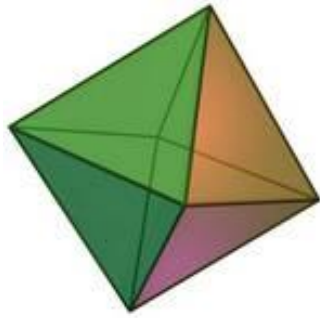


- 6 caras
- 8 vértices
- 12 aristas

Fig.I.02: Cubo o Hexaedro

<http://www.disfrutalasmaticas.com/geometria/hexaedros.html>

El Octaedro: Se llama Octaedro porque es un poliedro posee 8 caras, cada cara tiene 3 aristas, y es de hecho un triángulo equilátero, tiene 12 aristas, tiene 6 vértices (puntos en las esquinas), y en cada vértice coinciden 4 aristas.



- 8 caras
- 6 vértices
- 12 aristas

Fig.1.03: Octaedro

<http://www.disfrutalasmaticas.com/geometria/hexaedros.html>

El Dodecaedro: Se llama dodecaedro porque es un poliedro con 12 caras (del griego dodeca- que significa 12), cada cara tiene 5 aristas, y es de hecho un pentágono, tiene 30 aristas, tiene 20 vértices (puntos en las esquinas), y en cada vértice coinciden 3 aristas.

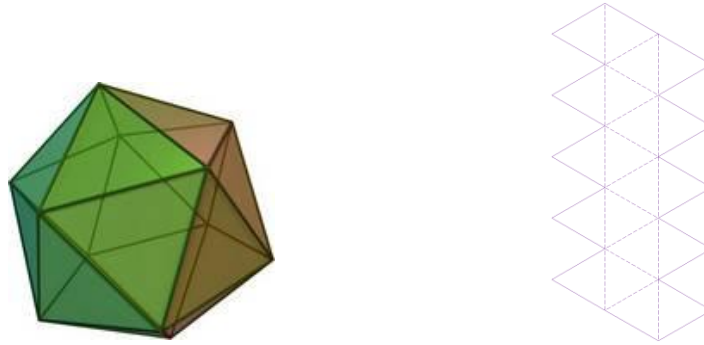


- 12 caras
- 20 vértices
- 30 aristas

Fig.1.04: Dodecaedro

<http://www.disfrutalasmaticas.com/geometria/dodecaedros.html>

El Icosaedro: Se llama icosaedro porque es un poliedro con 20 caras (del griego icos- que significa 20), cada cara tiene 3 aristas, y es de hecho un triángulo equilátero, Tiene 30 aristas, tiene 12 vértices (puntos en las esquinas), y en cada vértice coinciden 5 aristas.



- 20 caras
- 12 vértices
- 30 aristas

Fig.1.05: Icosaedro

<http://www.disfrutalasmaticas.com/geometria/icosaedros.html>

1.1.3 Diseño y Semiología

Semiología: Es el estudio de los signos, es el conjunto de sistemático de signos que permite la comunicación (lenguaje)


La primera persona en realizar estos estudios fue el suizo Ferdinand de Saussure, así también el mayor exponente de la semiología fue Humberto Eco.

Signo: Viene del latin Signum que significa señal o símbolo

Concepto: Es todo aquello que transmite un significado y permite adivinar preveer, conocer o reconocer algo.

Señal: Solicita o impide una acción

Símbolo: Es una representación

A..... fonético  Icónico

El signo tiene dos elementos

Significante: Las imágenes mentales que elaboramos luego de percibir observar o evocar un objeto determinado

Significado: Representación conceptual que elaboramos luego de percibir o evocar un objeto.

1.1.3.1 Las Imágenes

Representaciones Mentales

Figurativo: Es la característica que permite representar los objetos del mundo exterior a través de imágenes de forma concreta. Estas pueden ser mentales, escritas, gráficas etc.

Iconicidad: Es el nivel de realismo con el cual es representado un objeto real por medio de una imagen.

Denotatividad: Es el nivel de descripción de un objeto real por medio de los componentes propios de la imagen y que muestren claramente su composición externa. Tales componentes pueden ser la forma, los colores, las dimensiones y las texturas del objeto.

Connotatividad: Es el nivel de análisis e interpretación (significado) que permite un objeto real a través de su imagen representativa. La Connotatividad es la capacidad de la imagen de expresar por si misma y con claridad e mensaje.

Cabe recalcar que la señal por lo general connota algo, y el símbolo por lo general denota algo.

1.1.4 Ilustración

Se denomina ilustración al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro.

Ilustración (v.Latin, lat. *illustrare*), (de ilustrar) sust. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto. 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. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

Se trata de un movimiento relativamente moderno. En sus primeros momentos tuvo mucho que ver con la pintura de caballete, con la decoración arquitectónica y con los dibujos realizados para las revistas ilustradas.

El uso cotidiano de la ilustración ha sido básicamente el de la publicidad, prestándose a hacer anuncios de cualquier tipo de producto, a decorar la portada de un libro, un cómic, de un juego de ordenador, o a hacer aparecer la imagen descrita en un libro de cuentos.

1.1.5 Proporción

Podemos delimitar proporciones mediante el color, que nos puede ir definiendo progresivamente distintas áreas tonales que nos permiten distribuir de forma adecuada toda

la información gráfica. La proporción es una importante variante que influye en el modo en el que percibimos las cosas.

Las formas angulares, alargadas y las formas largas (dominantes en el periodo barroco) amplían el campo de visión, con lo que dan la impresión de captar más una escena particular, creando una estética dominante. Las formas angulares cortas dan la impresión de ser más tímidas y humildes

Cuando queramos realizar una transición suave de un plano a otro debemos tener en cuenta que si la proporción de tamaño de ambos planos es muy pequeña puede resultar extraña a la mirada del espectador.

- **Tamaño.-** El tamaño de un elemento, en relación al resto, también presenta diferentes definiciones. Las formas grandes, anchas o altas, se perciben cómo, más fuertes, pero las más pequeñas, finas o cortas, simbolizan la debilidad y delicadeza.
- **Forma.-** Todos los elementos visuales constituyen lo que generalmente llamamos “forma”, no es solo una forma que se ve, sino una figura de tamaño, color y textura determinados. La manera en que una forma es creada, construida u organizada junto a otras formas, es a menudo gobernada por cierta disciplina a la que se denomina “estructura” formando a si una composición gráfica.

1.1.6 Bocetaje

Concepto

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.

Funciones

El boceto, en el ámbito de las artes gráficas permite la realización de un estudio para tipos de trabajos, como arquitectura, escultura o pintura mural.

Historietas

En la historieta, es el inicio de lo que sería su fase gráfica de producción: El dibujante recibe el guión y siguiendo las anotaciones escritas en este, dibuja las páginas del cómic.

Expresión gestual

Uno de los mejores ejercicios de calentamiento para el dibujo de la figura humana es el dibujo gestual. Es una excelente manera de tomarle confianza a la figura, y le animará a desinhibirse y a trabajar de forma más espontánea.

Al dibujo gestual a menudo se le llama “garabato”. Es prácticamente tan fácil como hacer garabatos, pero hay unas cuantas diferencias, sencillas e importantes, que convierten el dibujo de garabatos en una de las mejores formas de mejorar sus dibujos de figuras.

Primero, el gesto no debe perder nunca la calidad de holgura, casi de libertad, de garabato.

Segundo, cuando se hace un dibujo gestual, no sólo se está haciendo un boceto holgado del aspecto del modelo, sino que también está intentando decir más sobre lo que es y sobre lo que está haciendo dicho modelo. No se dibuja lo que se ve, sino lo que el dibujante siente que es la esencia o la acción de su modelo. A menudo es difícil describir un dibujo gestual sin recurrir a términos casi místicos, porque el dibujo gestual plasma las impresiones, pensamientos y sentimientos que le transmite el modelo. El gesto es la anotación espontánea de lo que el dibujante cree que mejor plasma la vitalidad interior del modelo.



Fig.I.06: Bocetos Gestuales

http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/tecnicas_bocetaje.pdf

1.1.7 Depuración de Ideas

Para empezar con la creación de los personajes, se analizará las características físicas, expresiones, movimientos de cada uno de ellos, para facilitar la ilustración y autenticidad de estos.

Para la realización de este proyecto se ha tomado como referencia los personajes de la fiesta de los Diablitos de Chambo.

Cada personaje está definido fundamentalmente por 3 dimensiones: Física, Sociológica y Psicológica.

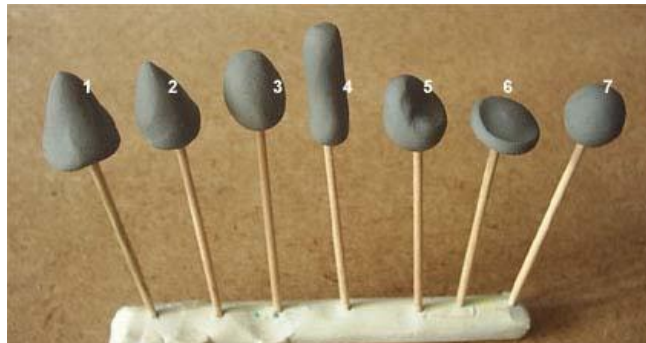
1.2 Técnicas de Modelado

1.2.1 Modelado en Plastilina

Para el modelado en plastilina, no se necesita de muchos materiales, con varias barras de plastilina en varios colores, una tabla de triplex o cualquier tabla limpia y palillos de esos que se usan para dientes y algunas tablitas de madera para usarlas como bases será más que suficiente.

Formas básicas

Para facilitar el estudio de esta técnica, usaremos las siguientes formas básicas:



1. Cono 2. Pera 3. Huevo 4. Cilindro 5. Cabza achatada en la frente 6. Queso o tortilla gorda 7. Esfera o Bola

Fig.I.07: Formas Básicas

<http://www.laescuelavirtual.com/plastilina01/01.jpg>

Lo bonito de la plastilina es que es muy fácil de modelar y pueden lograrse buena cantidad de detalles, a diferencia de otras masas.

Lo malo es que como no endurece, la figura puede estropearse con el tiempo, pero para protegerla más puede aplicársele 2 o 3 capas de pegamento blanco, aplicando una después de haber secado la anterior. Además con el pegamento nos quedará muy brillante. O en su lugar de colocar laca transparente en spray esta se encuentra en cualquier ferretería.

Si no se posee plastilina de colores muy variados, puede servir el mezclarlas entre si para obtener más colores, las mezclas más comunes son las siguientes:

Amarillo + azul = verde

Amarillo + rojo = anaranjado

Azul + rojo = violeta o morado

Blanco + rojo = rosa

Amarillo + un poco de rojo + un poquito de azul = café

Para obtener los colores claros, solo se necesita agregar blanco. El negro y el blanco se tendrá que conseguirlos aparte.

1.2.2 Modelado 3D

El 3D es una mera representación de coordenadas, que conforman estructuras envueltas por una textura. Más o menos como estructuras de alambre, recubiertas de papel de colores. El truco, es realizar la malla de manera simple, para luego crear el material por el cual le daremos sus características tales como metal, barro, agua, lo que sea. Por tanto, primero se deben construir un modelo, para ello hay técnicas de modelo comunes, en las cuales se encuentran:

1. Estructuras Predefinidas
2. Box Modeling
3. NURBS Modeling
4. Operaciones booleanas
5. Extrude - Lathe
6. Loft
7. Sistema de Partículas
8. Modelo por texturas

1.2.2.1 Entorno Gráfico 3Dmax

3D Studio Max es una aplicación basada en el entorno Windows (9x/NT) que permite crear tanto modelados como animaciones en tres dimensiones (3D) a partir de una serie de vistas o visores (planta y alzados). La utilización de 3D Studio Max permite al usuario la fácil visualización y representación de los modelos, así como su exportación y salvado en otros

formatos distintos del que utiliza el propio programa. Además de esta aplicación, existen muchas otras con los mismos fines, como pueden ser, por ejemplo, Maya, LightWave, etc.

El Entorno

El entorno representa lo que se muestra en la pantalla una vez accedemos al programa en cuestión. En este caso, se deben tener en cuenta todos los menús que aparecen, que serán explicados en el siguiente orden: Barra de menús, visores, barra de herramientas, panel de comandos menú de animación y zoom.

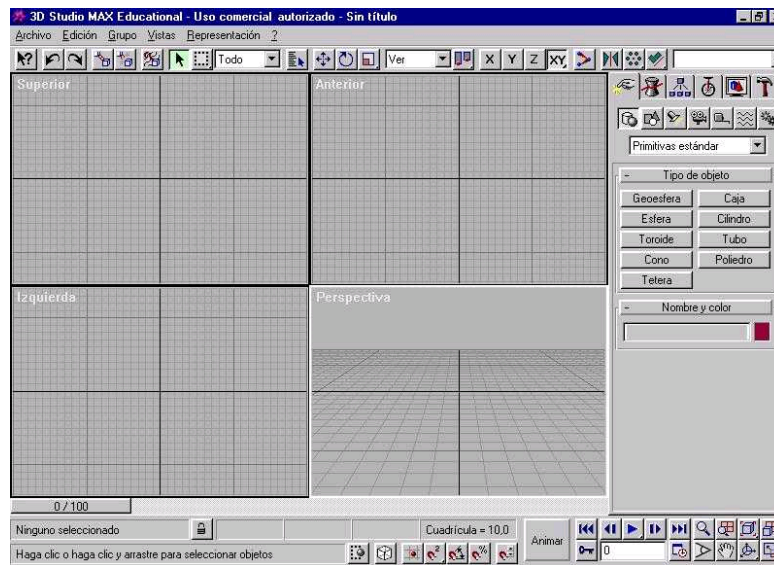


Fig.1.08: Entorno Gráfico

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image2.jpg>

Dentro del entorno, el mayor espacio lo ocupan los visores (por defecto son: superior, anterior, izquierda y perspectiva). Para cambiar el modo de representación de los visores se hace clic con el botón derecho del ratón en el nombre de cada visor y se selecciona en el menú pop-up que aparece en pantalla.

La barra de menús: Muestra seis elementos que son, por orden de izquierda a derecha, "Archivo", "Edición", "Grupo", "Vistas" y "Representación". Cada uno de estos menús se despliegan a su vez ofreciendo diversas posibilidades.

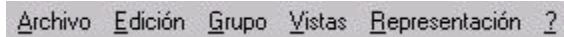


Fig.I.09: Barra de Menús

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image3.jpg>

Menú Archivo: Contiene funciones para administrar archivos.

Edición: Contiene funciones para seleccionar y editar objetos de la escena, además, presenta otras órdenes como el editor de materiales.

Grupo: Contiene funciones para agrupar y desagrupar objetos de la escena.

Vistas: Contiene funciones para configurar y controlar los visores de 3DS MAX.

Representación: Contiene funciones de representación de escenas, de establecimiento de efectos ambientales y para componer escenas e imágenes con Video Post.

Barra de Herramientas

Ofrece acceso rápido a herramientas y cuadros de diálogo para muchas de las tareas comunes de 3DS MAX, tales como el editor de materiales, la transformación, etc.

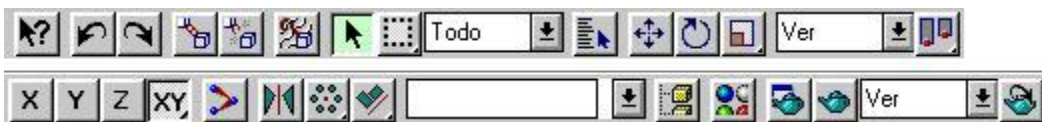
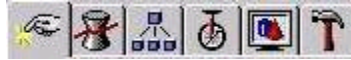


Fig.I.10: Barra de Herramientas

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image4.jpg>

Panel de Comandos

Proporciona comandos, controles y parámetros para crear, modificar, vincular animar y presentar los objetos y elementos de la escena de 3D Studio MAX. Entre los elementos que presenta el panel de comandos se encuentran: Crear, Modificar, Jerarquía, Movimiento, Presentación y Utilidades.



Figl.11: Panel de Comandos

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image5.jpg>

Controles de visores

Los botones reunidos en el ángulo inferior derecho de la ventana MAX sirven para moverse dentro de los visores, esto es, hacer un zoom, rotar la vista, etc.



Fig.I.12: Controles de Visores

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image6.jpg>

Controles de tiempo

Son botones para crear animaciones, reproducirlas y moverse entre sus cuadros.



Fig.I.13: Controles de Tiempo

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image7.jpg>

Barra de estado y línea de mensajes

Son dos líneas que se presentan en la parte inferior de la ventana MAX y presentan mensajes e información sobre la escena y el comando activo. También contienen conmutadores de sistema que controlan propiedades de la selección, precisión y presentación.

Panel de Comandos

Los controles del panel de comandos Crear varían según el tipo de objeto creado. Sin embargo, algunos controles siempre están presentes y otros son comunes a diversos tipos de objetos.

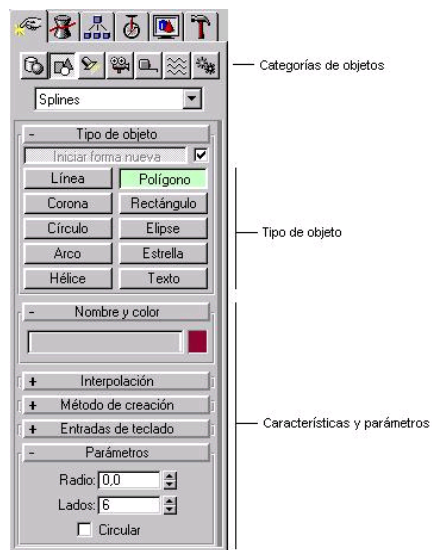


Fig.I.14: Panel de Control

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image39.jpg>

Panel de Modificar

En 3D Studio MAX, es posible modificar cualquier objeto un número ilimitado de veces, desde sus parámetros de creación hasta su geometría interna. 3D Studio MAX incluye una

gran variedad de modificadores de objeto que permiten aplicar curvaturas, torsiones, afilados y otros tipos de efectos a los objetos de la escena.

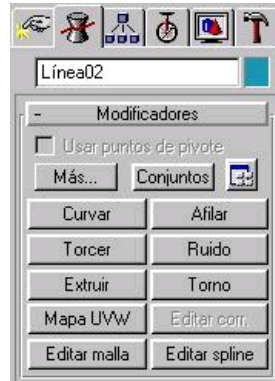


Fig.1.15: Panel de Modificar

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image48.jpg>

1.2.2.2 Creación de Geometrías

Las primitivas geométricas son las que en el entorno de MAX se denominan estándar, y son un grupo de ocho, caja, esfera, cilindro, toroide, tubo, cono, poliedro y tetera.

Para crear un objeto mediante el teclado, se ha de utilizar la persiana de Entradas del Teclado. La imagen presenta la persiana de la primitiva tubo. En la persiana entradas, se debe seleccionar un campo numérico, y a continuación escribir un número; para pasar al siguiente campo hay que presionar TAB, y para retroceder al anterior MAYUS+TAB. Una vez establecidos los campos, se pulsa crear.

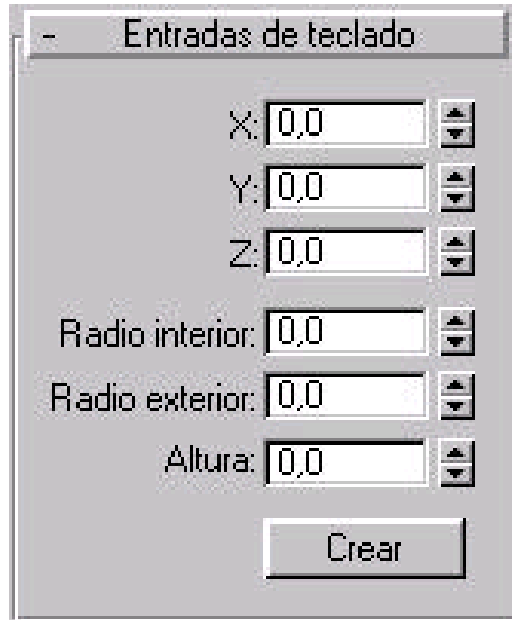


Fig.I.16: Panel de Creación de Geometrías

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image52.jpg>

Los parámetros de las primitivas son:

Primitiva	Punto XYZ	Parámetros
Caja	Centro de la base	Longitud, anchura y altura
Esfera	Centro	Radio

Cilindro	Centro de la base	Radio, Altura
Toroide	Centro	Radio 1, Radio 2
Tubo	Centro de la base	Radio 1, Radio 2, Altura
Cono	Centro de la base	Radio 1, Radio 2, Altura
Tetera	Centro de la base	Radio

Tabla 1.1: Parámetros para las primitivas

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Creación de cajas y cubos

Para crear una caja o un cubo se debe seleccionar en la persiana Tipo de Objeto la categoría *Caja* (dentro de Primitivas estándar). En cualquier visor se hace clic y se arrastra el ratón para definir la base rectangular de la caja (manteniendo pulsado CTRL se consigue una base cuadrada). Cuando se suelta el ratón se establece la longitud y anchura. Para definir la altura se arrastra el ratón hacia arriba o abajo y llegado el punto deseado, se hace clic.

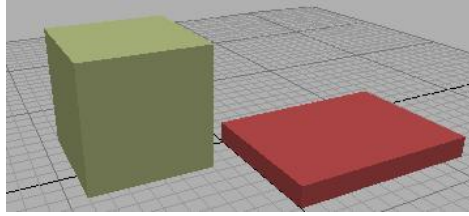


Fig.I.17: Creación cajas y Cubos

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image52.jpg>

Una vez creada la caja o el cubo se pueden transformar sus parámetros estableciendo nuevas unidades. Así, se puede dar una mayor altura, anchura, longitud, etc. a la caja o al cubo. Si se activa la casilla Generar Coordenadas de mapeado se determinan las coordenadas necesarias para la aplicación de mapas a un objeto.

Parámetros comunes a las primitivas circulares

Cuando se denomina primitivas circulares se hace referencia a las figuras geométricas basadas en círculos, tales son las esferas, los cilindros, los tubos, los conos.

Todas estas figuras presentan unos parámetros comunes que se explican a continuación:

Métodos de Arista y centro: El método arista es indispensable cuando se pretenden hacer objetos tangentes, mientras que en la creación por centro, lo esencial es especificar el centro del objeto. En la creación por arista se define primero el diámetro.

Rotación a alineación: Para conseguir rotar el objeto mientras se crea es preciso mantener pulsada la tecla CTRL, y así se ajusta simultáneamente el diámetro y la rotación.

Radio: Todas las primitivas circulares disponen de parámetros para uno o dos radios.

Lados, Segmentos y Suavizar: Con el parámetro Lados se determina el número de aristas que presenta la primitiva circular (y se puede modificar una vez creada). El parámetro Segmentos hace referencia a la altura, y supone el número de divisiones concéntricas del objeto en relación a su altura. Suavizar consigue una mejor visualización entre los segmentos a la hora de representar.

Segmentar: Consigue el corte de un objeto en un determinado ángulo, es decir, permite la creación de sectores circulares en cualquier primitiva circular excepto en la esfera. Esta opción se consigue introduciendo un ángulo en "hasta" y activando la casilla.

Creación de cilindros y prismas

Al igual que la creación de cajas, la creación de cilindros y prismas es muy sencilla, en lugar de seleccionar la categoría Caja, se selecciona Cilindro, y siguiendo los mismos pasos que para la caja, se consigue la creación de un cilindro o de un prisma dependiendo de la cantidad de aristas que se asignen, aunque pueden ser modificados una vez creado el objeto, al igual que se cambiaban las propiedades de las cajas y de los cubos.

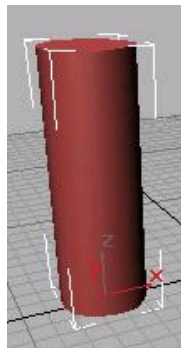


Fig.I.18: Creación de Cilindros

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image55.jpg>

Creación de esferas y hemisferios

Para crear una esfera se selecciona el botón esfera de Primitivas estándar, se pulsa sobre cualquier visor el botón izquierdo del ratón y se arrastra, cuando se suelta el ratón, se crea la esfera.

Para la creación de hemisferios se introducen valores comprendidos entre 0,0 y 1,0 (0,5 es el hemisferio) en el campo Hemisferio. La opción Tajar reduce el número de vértices y caras de la esfera, mientras que encoger mantiene el número de vértices y caras de a esfera original, encogiendo la geometría hacia la parte superior de ésta en un volumen cada vez menor.

Basar en pivote desplaza la esfera hacia arriba por su eje "Z", de forma que el punto del pivote queda en su base.

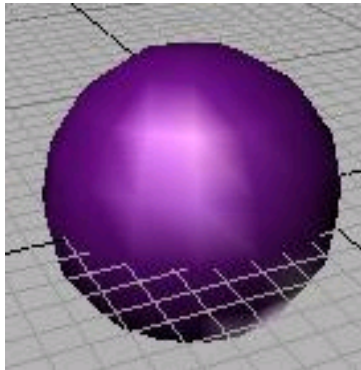


Fig.I.19: Creación de Esferas y Hemisferios

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image56.jpg>

1.2.2.3 Para la creación de otras Primitivas

La creación del resto de primitivas (tubos, toroides, etc) supone un proceso similar al anterior, con algunos parámetros extras en el caso del toroide, pero sin trascendencia alguna.

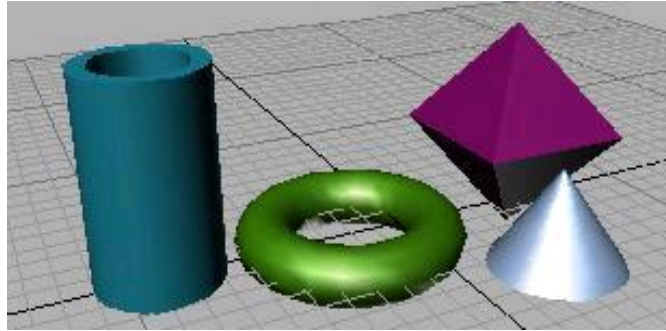


Fig.I.20: Otras Primitivas

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image57.jpg>

Creación de Correctores (Cuadrículas de corrección)

Para acceder a la creación de Correctores se debe seleccionar la categoría *Cuadrículas de corrección* en Tipo de objeto, y seleccionar Corrector Cuad o Corrector tri (Corrector cuadrilátero o triangular).

El proceso es el mismo para los dos, se hace clic en uno de los visores para definir la longitud y la anchura y a continuación, se suelta el ratón para la creación de la cuadrícula.

Los parámetros son los mismos que para el resto de primitivas.

1.2.2.4 Creación de Materiales

Permite mantener y ver la presentación preliminar de seis materiales a la vez.

Las ventanas de ejemplo contienen de forma predeterminada unas esferas sombreadas con los materiales estándar. Cuando tenga las seis ranuras de ejemplo llenas y haya asignado esos materiales a objetos de la escena, puede volver al primero para seguir creando materiales. Siempre puede volver a mostrar ejemplos de los materiales de la escena (presione Asignar material y elija Examinar desde escena).

Una ventana de ejemplo está activa cuando su material se asigna a una o más superficies de la escena y los ajustes del Editor de materiales afectan al material de la escena al mismo tiempo. Puede tener el mismo material (con el mismo nombre) en más de una ventana de ejemplo, pero sólo puede activarse una de ellas.

Si arrastra-copia un material de una ventana activa a otra ventana, la de destino no es activa. Este método permite trabajar con un material en el Editor de materiales sin que afecte a la escena. También puede desactivar una ventana presionando el botón Hacer copia de material que hay bajo las ventanas. Básicamente, el material se copia sobre sí mismo en la ventana de ejemplo de modo que ya no se emplea en la escena.

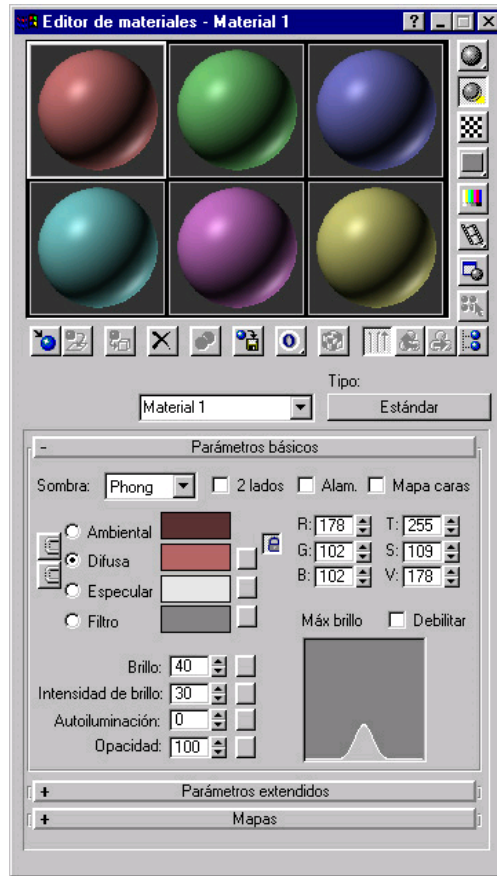


Fig.I.21: Ventana de materiales

<http://www.wikilearning.com/imagescc/4847/Image69.jpg>

Botones de herramienta del editor de materiales

Ofrece acceso a las herramientas y opciones siguientes:

Esfera, Cubo, Cilindro: Determina el tipo de objeto de previsualización empleado en las ventanas de ejemplo: esfera (valor predeterminado), cubo o cilindro.

Contraluz: Añade contraluz a la ventana de ejemplo. Esta opción está activada de forma predeterminada. El efecto se aprecia mejor con esferas de ejemplo, ya que la backlight ilumina su parte inferior derecha. Contraluz resulta especialmente útil cuando se crean

materiales con sombra metálica. Backlight permite ver y ajustar el resalte especular creado por una luz, que es mucho más brillante en los metales.

Fondo de patrón: Añade un fondo a cuadros multicolores a la ventana de ejemplo. El patrón de fondo sirve de ayuda cuando desea ver efectos de opacidad y transparencia.

Mosaico 1, 4, 9, 16: Ajusta la repetición del patrón bitmap en el objeto de ejemplo cuando representa materiales mapeados. Los botones especifican el número de veces que se repite el patrón en la superficie del objeto.

Comprobar color de vídeo: Comprueba el material del objeto de ejemplo en colores que superan el umbral de seguridad NTSC o PAL.

Crear presentación preliminar, Ver presentación preliminar, Guardar presentación preliminar: Permite ver una presentación preliminar AVI en tiempo real del efecto de animar el material de la esfera de ejemplo (o cubo o cilindro).

Opciones del Editor de materiales: Ofrece ajuste de presentación en las ventanas de ejemplo.

El cuadro de diálogo Opciones del editor de materiales tiene los siguientes controles:

Alisación: Activa la alisación en las ventanas de ejemplo.

Refinación paulatina: Activa la refinación paulatina en las ventanas de ejemplo.

Intensidad de iluminación ambiental: Establece la intensidad de la iluminación ambiental en las ventanas de ejemplo. El rango va de 0 a 1. Utilice el botón predeterminado para volver a los valores iniciales.

Intensidad de fondo: Define la intensidad de fondo en las ventanas de ejemplo. El rango va de 0 (negro) a 1 (blanco). Utilice el botón Predeterminado para volver a los valores iniciales.

Escala de muestra de mapa 3D: Define la escala de la esfera de ejemplo en cualquier tamaño, para que sea coherente con el objeto o los objetos de la escena que tengan la textura aplicada (esta opción cambia la escala de las seis ranuras de ejemplo). Permite previsualizar correctamente la escala de mapas de procedimiento 3D como ruido, sin necesidad de representarlos. Por ejemplo, si tiene un objeto que mida unas 50 unidades de ancho, defina este parámetro como 50 para ver el ruido bien escalado en la esfera de ejemplo. Utilice el botón predeterminado para volver a los valores iniciales.

Representación rápida/Representación detallada: Representa las muestras con representación rápida o la Representación detallada (valor predeterminado) completa

Seleccionar por material: Permite seleccionar objetos de la escena, según el material seleccionado en el Editor de materiales.

Asignar material (Visor de materiales/mapas): Accede al Visor de materiales/mapas, donde puede elegir un material o mapa.

1.3 Art Toys

Definición

Un grupo de artistas comenzaron a crear muñecos en series limitadas que nacían de un mundo imaginario, sus autores en general son artistas, ilustradores y diseñadores, su material predilecto son el plástico y el vinil también se los encuentra de madera y metal. El término también abarca la felpa, tela y el látex, lo que hoy llamamos Art Toys (para diferenciarlos de los juguetes comerciales) nacieron en Japón a mediados de los 90, para el 2002 este movimiento alcanzó Europa y Estados Unidos.

1.3.1 El Art Toy como técnica innovadora de comunicación

Siendo el diseño importante en conformar la imagen de una colectividad, es deseable que la cultura popular sea un elemento fundamental en cuanto fuente de inspiración y punto de partida para los diseñadores”.

Es por esto que el Art Toys se ha convertido en una técnica de comunicación, ya que el sentido de lo visual se ha transformado en el mayor poder de informar, educar o persuadir a una persona, a toda una población o target, en el diseño de este prototipo se trata de que la imagen de un personaje popular se convierta en un elemento fundamental para transmitir riqueza cultural llena de música, disfraces, colores, texturas y toda clase de estímulos. Se tomara en cuenta que es un objeto donde prevalece la función simbólica, y su utilidad de conectar afectivamente el usuario con el universo mítico, simbólico que le pertenece, es decir el Toy transmite significados culturales y hace que las personas se sientan identificadas por este personaje, a esto se lo podría definir como “Pet Object”.

1.3.2 Prototipo base del Art Toy

La idea es tener una figura-modelo en blanco preferencialmente y conseguir diferentes personajes pintándolas. Es una figura en blanco el propietario puede adornar con plumas, lápices, marcadores, pintura y otros suministros. Está hecha de vinilo y de articulaciones móviles.

La estatuilla de vinil que se aprecia a continuación es propiedad de la compañía americana Kidrobot el primer muñeco era blanco y desde entonces ha estado disponible en otros colores como el negro, rosa, azul y verde fosforescente, adopta el nombre de “Munny”



Fig.I.22: Munny blanco estatuilla.

http://www.wikipedia.org/wiki/Munny/commons/thumb/c/c5/Virgin_Virgin_munny.jpg_munny.jpg

El original Munny es de color blanco, se encuentra 7 pulgadas de alto, y pesa alrededor de 1 libra .

1.3.3 El Art Toy como elemento de difusión

El hecho es que estos Toys conquistaron a una gran cantidad de consumidores, por lo que muchas marcas, como Nike y Levi's, ya empezaron contratar “toyartists” para personalizar jeans y zapatillas.

No hace falta ir muy lejos en nuestro país se ha logrado difundir la cultura ecuatoriana, y que esta se valore dentro y fuera del país, con estos juguetes se ha logrado integrar a personas de otras culturas a nuestro universo simbólico mítico, aquí se adentra en el lenguaje de símbolos donde es mágica la percepción sin importar de donde vengamos .

Con esto se logra un lenguaje universal de símbolos, y hacen que el elemento visual sea uno de los primeros al momento de transmitir una idea o un mensaje.

Ya no hacen falta los típicos elementos de comunicación para llegar a posicionarse en la mente del consumidor, con una marca o un producto, este movimiento hace que el personaje actúe como publicidad directa e indirecta a la vez.



Fig.I.23: Tenis Nike con la figura de Mario Bros.

http://farm5.static.flickr.com/4100/4763661828_efe0d7e4d7_o.jpg

1.3.3.1 Porque utilizar una Fiesta Tradicional Chimborazo como fuente de Inspiración

El diseño es importante en conformar la imagen de una colectividad, y es por esto que la cultura tradicional se ha tomado como elemento fundamental en cuanto a fuente de

inspiración y punto de partida para crear nuevos diseños y una nueva propuesta de comunicación.

Estos personajes están llenos de riqueza cultural, sus trajes, colores, texturas, música, los hacen únicos, no están realizados estrictamente apegados a la realidad, pero tampoco se pierden las formas colores y vestimenta tradicional cada prototipo poseerá su propia personalidad.

1.3.4 Pet Object

El “pet object” debe ser un objeto de prevalente función simbólica, y su utilidad la de conectar afectivamente el usuario con el universo mítico simbólico que le pertenece. El toy transmite significados culturales, reflejados en la misma personalidad del público al que va dirigido, tomando en cuenta que cada prototipo tendrá personalidad y características igual que un ser humano.

Que los hace únicos

A pesar que están creados a partir de una misma fuente de inspiración, su autenticidad está dada en el diseño, la producción de las piezas en madera y en cerámica, la producción de su vestimenta la que lleva diferentes adornos en varios materiales, la pintura el barnizado son un proceso irrepetible.

1.3.5 Sistema de Diseño

Este es un sistema de Diseño para la elaboración de los Toys, haciendo que este siga un proceso metodológico en base a formas.

SISTEMA DE DISEÑO

FORMA
Nivel 1

PINTURA
Nivel 2

DECORADO
Nivel 3

Diseño y personalidad

TIPO DE MADERA
Parámetro 1

PALETA DE COLOR
Parámetro 2

MATERIALES
Parámetro 3

Tabla I.II: Sistema de Diseño

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

1.3.5.1 Forma

Las formas que se utilizarán en la creación del prototipo parten de formas básicas como el círculo el triángulo etc, estos sufrirán ciertas variaciones.

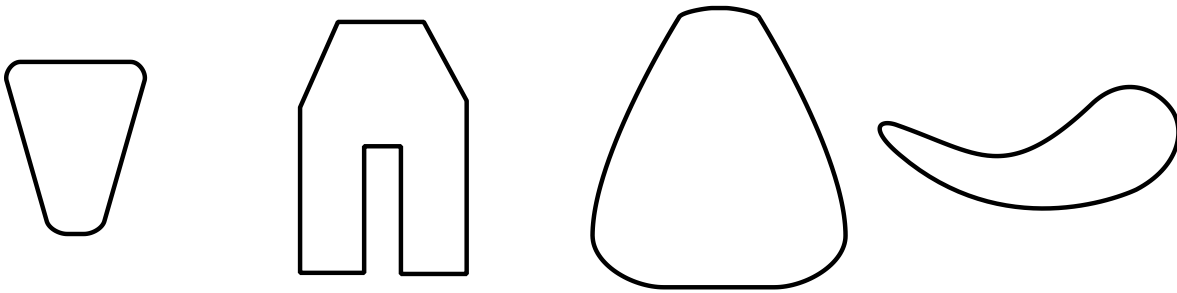


Fig.1.24: Formas Básicas Prototipo

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

1.3.5.2 Materiales

Madera: se utilizara para el prototipo es el laurel

Masa al frío: este es el segundo material a utilizarse es nuevo en el mercado

Pintura

La pintura que se utilizará será la pintura acrílica, en cuanto al color se creara una paleta de color.

Decorado

Para el decorado nos valdremos de todo lo que encontremos a nuestro alrededor y simule los accesorios del traje, pueden ser telas, cintas, plástico, mullos de colores, encaje, lanas, cuerdas, semillas, etc., etc.

1.3.6 Un Art Toys no puede considerarse solo una artesanía

Porque sus características son parte de un todo, de un diseño sistémico en su producción y distribución. Su unicidad está garantizada por un diseño. Porque se revaloriza el hecho a mano que es mal concebido y percibido en Latinoamérica.

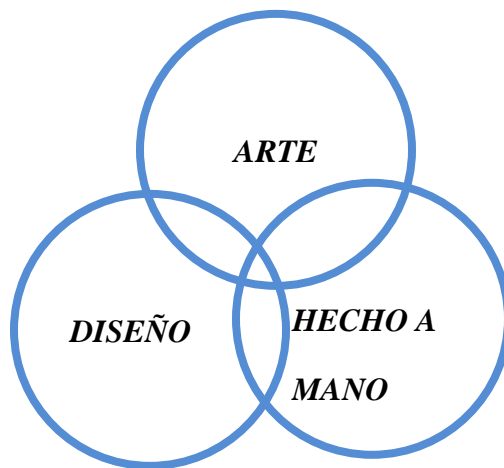


Fig.I.25: Sistema de Elaboración

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

1.3.7 Un Art Toy no se puede considerar solo un objeto

Son series muy pequeñas, No es una producción industrial; se unificaron determinadas variantes de forma, que combinadas con las variantes del tipo de madera, generan siempre distintos modelos. No está por demás señalar que todo el proceso lo controlan las manos, y se busca que el “hecho a mano” vaya más allá, para llegar a un proceso de diseño.

CAPÍTULO II

2. PROVINCIA DE CHIMBORAZO

2.1 Culturas y Tradiciones de la Provincia de Chimborazo

2.1.1 Fiestas Representativas de la Provincia de Chimborazo

Chimborazo es la sexta, provincia de la región interandina llamada también sierra, esta ubicada en la parte central del territorio ecuatoriano cuenta con los más bellos y esplendorosos paisajes del Ecuador rodeada y protegida por seis nevados como el Chimborazo, la montaña más alta del país, Carihuairazo, Tungurahua, el Altar Quillimas y Cubillín, su capital es la ciudad de Riobamba conocida como la Sultana de los Andes cuenta con sitios de gran interés turístico. Rica en su Folklore y Tradición. Estos elementos

de grande riqueza para el hombre de Chimborazo se los vive en cada uno de los cantones que forman parte de esta gran provincia.

Cantón Chunchi: tiene excelente folklore, cuenta con cuatro parroquias rurales Capzol, Compud, Gonzol y Llagos, todos estos lugares tienen sus encantos, viven anclados en sus tradiciones y paisajes como por ejemplo la fiesta principal, celebra la cantonización el 4 de Julio con un programa que incluye toros, bailes, desfiles, deportes, etc.

Cantón Colta: se ubica al Sur de Riobamba, Se venera a la virgen de Balvanera. Los meses de agosto y septiembre se realizan festejos en su honor.

Cantón Alausí: se localiza al Sur de la provincia, aquí se celebran las tradicionales fiestas en honor a San Pedro, patrono del cantón la última semana de junio, en esta fecha se disfruta del extenso programa que incluye desfiles comparsas, bailes, toros de pueblo, exposiciones, verbenas y gallos, los toros constituyen la principal atracción.

Cantón Guamote: se localiza al sur de Riobamba, a 38 Km por la vía Panamericana, la fiesta principal de este sector es Carnaval, que se extiende durante una semana o más, lo que caracteriza estas fiestas son los personajes que se nombran tales como los reyes y embajadores que presiden todos los actos programados.

Cantón Guano: se encuentra al noreste de la ciudad de Riobamba su principal fiesta es bajo la advocación de la Virgen Inmaculada festividad que se celebra el 8 de Diciembre.

Cantón Penipe: se encuentra a 15 minutos de la ciudad en la antigua vía Riobamba – Baños, sus parroquias El Altar, Matus, Puela, Santo Domingo de Bayushig, son dueños de

tradiciones y festejos con aspectos singulares como la quema de la chamiza, la celebración del carnaval.

Cantón Cumandá y el Cantón Pallatanga: celebran su cantonización como fiesta principal de estos lugares.

Después de conocer un poco acerca de todos los cantones de la provincia y sin desvalorizar su importancia cultural, se profundizará más en la Fiesta de los Diablitos del cantón Chambo, ya que este sector carece de representatividad en su cultura y tradición ancestral, através del tiempo se ha olvidado este legado y se ha priorizado lo que es la agricultura, ganadería y elaboración de ladrillos, fuentes principales de su economía, sin pensaren rescatar e inmortalizar la cultura.

2.2 Fiestas Tradicionales del cantón Chambo

La princesa del río y la Señora del Agro Chambo, se encuentra ubicada, a 8 Km de la ciudad de Riobamba, limita al norte con la quebrada de Puculpala, al sur con las parroquias de Pungalá y Licto del cantón Riobamba, al este con la cordillera oriental de los Andes y con la provincia de Morona Santiago al Oeste con el río Chambo y las parroquias San Luis y Licto de Riobamba; y, al Noroeste con el cantón Riobamba, en este lugar de bellos paisajes y de gente generosa y solidaria, se cultivan tradiciones que fomentan la identidad del sector, entre las principales fiestas están la cantonización que se celebra el 18 de marzo, la peregrinación de Semana Santa donde se dan cita fieles católicos, provenientes de distintas partes del país, la veneración a la Virgen del Carmen de Catequilla celebrada el

16 de Julio, y Carnaval. Una de las principales expresiones que recoge la tradición la cultura y el folklore es la “Fiesta de los Diablitos” celebrada los días 26 y 27 de Diciembre, esta fiesta llena de colorido, y sobre todo devoción católica a san Juan Evangelista patrono del cantón.

2.2.1 Fiesta de los “Diablitos”

Las fiestas tradicionales la mayoría de ellas legado de la conquista española, en ciudades como Cataluña, Málaga, aun se celebra estas fiestas de forma ancestral, aunque talvez con diferente significado, sus ropajes son similares, este legado se quedó prendado, en el pueblo de la raza indígena, haciendo que resurjan creencias, costumbres y tradiciones, irrumpidas en el cristianismo.

2.2.1.1 Danza de los Diablitos

En la actualidad Chambo celebra sus fiestas patronales de San Juan Evangelista con la Danza de los Diablitos, hasta hoy conocida con este nombre. La Historia dice que Chambo es cuna de hombres valientes que tiene un pasado con la tradición, un presente como testimonio, y un futuro interrogante, recogemos el sentir en forma de creencias que siguen vivas a pesar de las alteraciones sufridas. Juan Atienza dice que en el proceso de dominación a través de los últimos siglos, sin duda que existen vacíos en esta recopilación sin embargo dan las pistas suficientes para conclusiones válidas al respecto y para el futuro.

La creencia de la simbolización del folclor permanece hoy extremadamente viva interpretada y acomodada según las necesidades de la comunidad. Si algo llama la atención

es el apego práctico a la tradición, el seguir rígidamente pautas repetitivas del pasado y enquistadas en un perpetuo presente cargado de brumas sobre el pasado y el futuro.

Desde hace algunas décadas Guayllabamba y San Francisco celebran la Fiesta de los Diablitos en honor a San Juan Evangelista, a las melodías del pingullo y el tambor y hoy acompañados de la banda del pueblo seguido de los amigos y la comunidad, el día 27 bajaban a Chambo desde estas comunidades a las vísperas y se quedaban en el pueblo, buscaban con anticipación posadas, al día siguiente celebraban la misa y danzaban por las calles, luego se regresaban a su comunidad y hacían la rueda, que consiste en que los priostes hacen la comida recibiendo las jochas, antiguamente el sacerdote hacía a los Priostes limpiar las calles para que el día de la misa esté limpio.

Todos los años se celebra esta fiesta con gran pompa y alegría, los priostes se esmeran para que no falte ningún detalle es así como asumen esta responsabilidad con años de anticipación, semanas antes se reúnen para preparar la eucaristía que es el punto central, luego preparan las vestimentas, las comparsas, los curiquingues para dar mayor relace a estas fiestas.



Fig.II.25: Danza de los Diablitos 2010

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

2.2.1.2 Origen del Nombre Diablitos

Dicen que los malos espíritus espantaban a la Comunidad entonces los personajes de la danza al bailar haciendo ruidos y golpes espantaban también al supai (diablo) y a todos los malos espíritus, y es por eso que la Comunidad los llama con cariño los Diablitos, acompañando con las melodías de la Chuso banda que consiste en el pingullo y el tambor de esta manera se les fueron los males y cada 27 de Diciembre ofrecen esta celebración a San Juan Evangelista Patrono de Chambo.

Al iniciar su peregrinaje de la danza hacen una oración pidiendo al Santo, que traiga la lluvia para sus sembríos, de ahí la creencia y la fe que esos días llueve.

Los acompañantes con días de anticipación hacen el maquimañachi, es darse las manos para terminar todos los trabajos de sembríos y con la llegada de la fiesta vendrán las lluvias y tendrán tiempo para darles las jochas y compartir la chicha para pasar bien.

Esta jocha que dan a los priostes es como un préstamo voluntario, de esta manera el prioste consigue quedar bien y tienen el esplendor necesario en su fiesta, esto les da un matiz religioso de desprendimiento y contribución al rito, esta fiesta de prestigio y endeudamiento tiene las siguientes exigencias.

2.2.2 Pasos para la celebración de los Diablitos

2.2.2.1 Las Vísperas

Es la celebración que anticipa la fiesta grande con frecuencia está la banda, la vaca, Iluctcha con cuernos de toro llamada también la vaca loca, en los cachos ponen trapos con kerosene para alumbrar la oscuridad, bajan danzando desde el Barrio San Juan hasta llegar al templo

acompañado de una gran muchedumbre participan en la misa de ofrendas que los priostes y los integrantes de fe novena hacen la procesión de ofrendas que va dirigido a las personas que más lo necesitan, luego de esto se concentran en la Plazoleta del mismo Barrio para celebrar las vísperas.

2.2.2.2 La Misa

La celebración de la Misa es el acto más importante ya que hacen la entrada danzando agradeciendo a Dios por haberles dado la salud y la vida para culminar con este acto participan en toda la misa con saludo, oraciones, lecturas, ofrendas, y un agradecimiento a todo el público por haber colaborado acompañándoles a esta gran celebración de las Fiestas Patronales en honor a San Juan Evangelista de Chambo, lo hacen con mucha fe y devoción.



Fig.II.26: Danza dentro de la Iglesia

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

2.2.3 Personajes

Cada uno de los personajes reviste un matiz que identifica una realidad dentro de la cultura de Chambo, se detallan sus características a continuación:

Capitán: Este personaje es de alto rango tiene como símbolo el bastón es insignia de poder o mando.



Fig.II.27: Personajes Capitán Diablitos 2010

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Sargento: El baile de este personaje es de ida y vuelta lleva como símbolo una lanza en su baile coloca la punta de esta en la tierra.



Fig.II. 28: Personaje Sargento Diablitos 2010

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Alférez: Su danza y movimientos son rápidos lleva un escudo y un machete como símbolo propio de la comunidad.



Fig.II.29: Personaje Alférez Diablitos 2010

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Paje: parte de su indumentaria es la bandera, su danza es bastante agitada de un lado a otro, de vez en cuando se acerca al capitán.



Fig.II. 30: Personaje Paje Diablitos 2010

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Cada uno de estos personajes representan la identidad cultural del pueblo lastimosamente no han tenido la valoración y difusión necesarias para que esta fiesta tenga la trascendencia en las futuras generaciones.

2.3 Iconografía de la provincia de Chimborazo

2.3.1 Origen de la Iconografía

Iconografía es la ciencia que estudia el origen y formación de las imágenes, su relación con lo alegórico y lo simbólico, así como su identificación por medio de los atributos que casi siempre les acompañan.

Esta ciencia tiene su origen en el siglo XIX y fue desarrollada a lo largo del XX. El gran estudio de la iconografía y su desarrollo se dio especialmente en el instituto Warburg de Londres, bajo la dirección del historiador y crítico de arte Erwin Panofsky. A partir de entonces vieron la luz numerosas obras de estudio sobre el tema, enciclopedias y diccionarios. En España, hay que citar al historiador del arte Santiago Sebastián.

Los tres grandes campos de la iconografía son la mitología clásica, la mitología cristiana y la temática sobre las representaciones civiles.

2.3.2 Diseño e Iconografía Precolombina

La forma del diseño precolombino, ha permitido descubrir lo profundo del conocimiento indígena, la memoria histórica que perdura en los diseños de sus ponchos y vestidos, constatando, que encajan perfectamente, tanto en el volumen como en el espacio con los diseños precolombinos. Ellos poseen una perspectiva diferente para apreciar la Naturaleza y el Cosmos, a partir de ahí, estos símbolos nos llevan a comprender el paisaje, el movimiento, la luz, el agua, las montañas, el viento, el fuego, el color; y a los seres que caminamos, inmersos en la exuberante selva o los fríos páramos. Todo corresponde a un espacio-tiempo adquirido a través de milenios de observación y participación.

Algunos investigadores opinan que los diseños fueron creados para pintarse el cuerpo, o para estampar los tejidos; este planteamiento parece muy superficial, ya que las formas encontradas, corresponden más bien a un sistema de escritura en ideogramas. Hay piezas, que al desarrollarlas, describen instrucciones para sembrar, modos de cultivo alternado,

módulos habitacionales, pirámides vistas desde arriba, fauna y flora, canales de riego, e incluso, una especie de ábaco para sumar.

Se posee una fuente de información viva, el indígena que puebla este territorio, conserva el conocimiento para ayudarnos a traducir los mensajes del pasado, la memoria histórica está presente, aún tejen sus ponchos, o tallan sus tótems, con símbolos identificables en los diseños; así como los conocimientos agrícolas para saber cuándo sembrar; cómo utilizar las laderas inclinadas de las montañas; cómo llevar el agua o la humedad a los camellones horizontales, para no perder el humus con las lluvias; qué planta se ayuda con otra en sus nutrientes; cuáles son las yerbas para curar qué enfermedad.

2.3.3 Formas Básicas

2.3.3.1 Semiótica del Diseño Andino

Se debe observar la fenología de las formas del arte, asociándolas con el contexto cultural que las origina. En su metodología dirige el análisis a través de dos causas principales. El conocimiento del principio conceptual e el hecho simbólico, y el manejo de los procedimientos de diseño implícitos en el diseño estético.

Para ello recurre a la Semiología de las Artes Visuales que trata sobre el estudio comparativo del origen, formación interpretación de los símbolos y los lenguajes, estableciendo las leyes de su sintaxis y su semántica; la Topología que estudia las propiedades geométricas cualitativas del espacio, al margen de su medida o significación concreta pero que permite comparar los principios geométricos de la forma con los valores culturales de su significado; y la Estética que determina los valores conceptuales,

compositivos y estilísticos del objeto artístico en relación las condicionantes de su creación.

En la semiótica del diseño Andino se trata tres aspectos fundamentales: El Lenguaje, La Composición y el Simbolismo.

2.3.3.1.1 El Lenguaje

Comprendido como vehículo de comunicación, todo lenguaje conformado por un universo de signos y símbolos, en el arte Precolombino todo mensaje visual contiene tres niveles de códigos o lenguajes:

- **Lenguaje Visual** : Que presentan los aspectos morfológicos y sintácticos, que delimitan el universo gráfico de la imagen.
- **Lenguaje Plástico**: Determinado por la concepción estética de la forma, definiendo su carácter estilístico figurativo abstracto.
- **Lenguaje Simbólico**: establecido por las correspondencias entre signo, discurso y contenido, que determinan su carácter representativo, interpretativo o creativo y su forma de excepción visual.

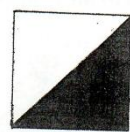
2.3.3.1.2 La Composición

El carácter de síntesis que califica al Pensamiento Andino, ha dado lugar en el manejo de la composición, a una forma de ordenamiento del espacio , en la cual se conjugan los aspectos visuales, plásticos y simbólicos,, dando como resultante una forma particular de sintaxis denominada Composición Simbólica, en esta las estructuras iconológicas

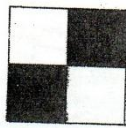
geométricas, constituyen el principio de organización de los elementos sobre el plano básico y de construcción de las formas del diseño.

Dichas estructuras conforman un Código general mediante el cual se ordenan los valores sintácticos que definen los caracteres del espacio y la forma, que rigen tres aspectos básicos de la composición que son la estructura de orden, la estructura proporcional y la estructura formal.

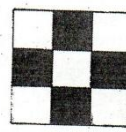
- **Estructura de Orden:** Establece las distribuciones y correspondencias simétricas que organizan la composición del espacio.
- **Estructura Proporcional:** Define las relaciones de medida de la red de construcción o del trazado armónico, que constituyen el soporte para las simetrías estáticas o dinámicas que forman toda composición modular.
- **Estructura Formal:** Manifiesta la serie de signos geométricos que participan de la temática iconográfica del diseño, y que expresan compositivamente el carácter semántico de la frase gráfica. El aspecto compositivo de la Semiótica del Diseño Andino, se comprende por lo tanto como una forma de lenguaje interior, cuyos valores simbólicos complementan y dan sentido a formas exteriores o evidentes del diseño.



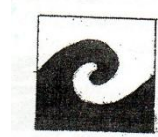
Diagonal



Tawa



Cruz



Espiral

Fig.II.31: Estructuras Iconológicas Elementales

2.3.3.1.3 El Simbolismo

El compendio iconográfico del Arte Precolombino, está comprendido básicamente por tres géneros de imágenes, aquellas que reconocemos del mundo real, otras que pertenecen al campo de la imaginación fantástica mitológica y finalmente aquellas otras procedentes del razonamiento calculador. Si bien no existen límites definitivos entre cada uno de estos universos, e su totalidad conforma las representaciones de la concepción del mundo, la cual se ordena respectivamente en tres niveles de comprensión.

- **La Cosmovisión:** Que observa el entorno natural y social, y que representa en la Iconografía Naturista. Hombres, animales y plantas conviviendo en un mismo hábitat fueron motivo permanente de estilización.
- **La Cosmogonía:** Que explica los orígenes y poderes de las entidades naturales interpretando las concepciones mágico-religiosas en las cuales lo mítico se explica por los valores de correspondencia y las relaciones de analogía entre lo real y lo sobrenatural, lo conocido y desconocido.
- **La Cosmología:** Que expresa los conceptos de orden, número y ritmo, cohesionando lógicamente y orgánicamente a las concepciones del espacio en una visión integral del todo y sus partes reflejado en la unidad de la multiplicidad de la composición. Se manifiesta en la Iconología Geométrica y en la Composición Simbólica del Diseño, como una forma de abstracción de las leyes de Ordenamiento Universal.

Cosmovisión, Cosmogonía y Cosmología constituyen los planos de significación de los cuales se generan el naturalismo, el simbolismo y la abstracción geométrica como una respuesta estética de la forma al contenido.

2.3.4 La Imagen Cosmológica Andina

La cosmología comprende el conjunto de concepciones que estructuran el orden universal, y se constituye como la unidad lógica esencial de la cual deviene el sentido de los arquetipos simbólicos e ideológicos del pensamiento cultural.

A partir del principio de analogías simbólicas, los diversos íconos aparecen referidos entre sí según sus planos y polaridades de correspondencia, creándose un discurso visual en el cual los componentes del universo se ordenan en tres pares genéricos: La dualidad manifestada por los seres que habitan los mundos de arriba, de aquí y de adentro.

Este concepto sustancial de ordenamiento se presentó bajo la forma de una cruz, cuyo brazo vertical está integrado por tres elementos, y en el brazo horizontal manifiesta la contraposición de otros dos. Los tres mundos “Hanan Pacha” o mundo de arriba “kay pacha” o mundo de aquí y “Ucku Pacha” o mundo de adentro son la expresión de ordenamiento mítico del universo y se encuentran relacionados entre sí.

2.3.4.1 Formas Básicas de la Iconología Geométrica

Existen tres géneros principales de estructuras básicas: Estructuras de ordenamiento, Estructura de formación, Estructura de Síntesis.

- **Estructura de Ordenamiento:** Son aquellas que definen las cualidades del plano básico como espacio simbólico, y que por lo tanto posibilitan la distribución simétrica de los elementos signícos interiores.

Dichas estructuras son principalmente el “espacio unitario”, la “dualidad”, la “tripartición” y la “cuatripartición”. Todas las demás formas de medida y

proporcionalidad del espacio derivan de una u otra manera de estos cuatro principios e ordenamiento.

- **Estructuras de Formación:** Se definen como aquellas que grafican el tema iconográfico, concediéndole sentido significativo o descriptivo a la imagen iconológica. En este género pueden determinarse dos tipos de lenguaje estrictamente geométrico y el lenguaje geométrico figurativo que lo representa.

Como estructuras geométricas principales se encuentran el cuadrado, la diagonal, el triángulo, el rombo, las diagonales, la espiral, la cruz y el escalonado, de cuales devienen series de estructuras complejas derivadas y dobles.

- **Las estructuras de Síntesis:** Se constituyen por aquellos signos que conjuncionan orgánicamente varias estructuras de formación simples, para formar estructuras complejas que, por definición sintetizan en un signo final esquemas compositivos que establecen su carácter iconológico .

Entre las estructuras de síntesis fundamentales, por su carácter totalizante, se encuentran el signo doble, escalera espiral, el signo complejo cruz cuadrada.

Dentro de este se encuentran los fundamentos gráficos del Diseño Andino.

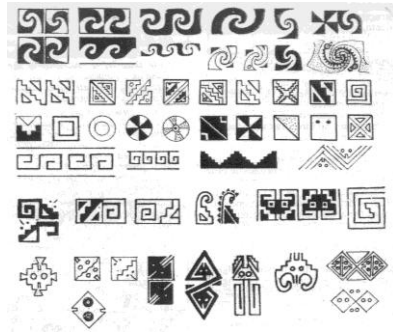


Fig.II.32: Estructuras

2.3.4.1.1 Estructuras de Ordenamiento

La Unidad Pacha, El Cuadrado: En el simbolismo de la cosmología Andina, el concepto de unidad se denomina “Pacha” que se traduce del quechua como “mundo”, plano o espacio de tiempo.

Dicho concepto que presenta toda unidad espacial, se expresa iconológicamente en el signo del “cuadrado”, el cual encierra las cualidades formativas estructurales de todo rectángulo en general. De ésta manera las leyes de formación implícitas en el cuadrado se reflejan operativamente en cualquier espacio rectangular, con la proporcionalidad propia a cada medida.

La estructura cuadriculada y la estructura iconológica constituye la unidad estructura de la forma. Su interrelación crea simetrías de organización de signos complejos y composiciones modulares en escalas de unidades que forman submódulos, módulos y supermódulos.

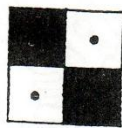


Fig.II.33: Cuadrado – Unidad Espacial

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 53

La Dualidad “Hanan -Urin” Los pares Ordenados: Las concepciones de la dualidad se sintetizan en el término Hanan – Urin que se traduce como “arriba-abajo”, y que expresa los dos polos de la unidad en un sentido general.

Como principio lógico toda dualidad se ordena en pares de opuestos y en pares de complementarios, generados a partir de una estructura inicial o principal, análogamente

como el cuadrado y se ordena en pares de perpendiculares y en pares de diagonales formando “cruces”.

La oposición manifiesta el encuentro de géneros y sentidos contrarios, inversos o contrastados. S la negación de una forma dada.

La complementariedad pertenece a un orden integrador, es el equilibrio natural entre los polos de la unidad o las partes componentes del todo.



Fig.II.34: Cerámica Puruhá

Almeida Echeverría José, El Lenguaje Simbólico de los Andes Septentrionales pag. 263

La Cuatripartición, “Tawa”: La cuatripartición del plano expresa la paridad de la dualidad, y se ordena en un cuadrado dividido perpendicularmente en cuatro partes iguales. Su configuración resulta de las estructuras “cuadrado y “cruz”, y se compone simétricamente bajo la estructura de las diagonales. El elemento centro como componente de la estructura iconológica se constituye como eje de distribución compositiva, siendo el lugar de cruce de las diagonales del cuadrado, y por lo tanto punto refencial básico en el

ordenamiento de las leyes de formación compositivas. Su significado se ve connotado enfáticamente en el signo hélice.

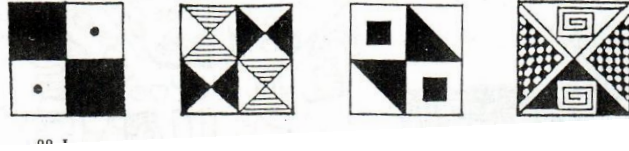


Fig.II.35: Figuras Incas

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 53

La Tripartición: El concepto espacial de la tripartición deviene de la idea de dualidad ordenada a partir de un centro originario o de encuentro.

El principio se expresa en la cosmología andina como la concepción del universo ordenado en tres planos de existencia. El mundo de arriba, el mundo de aquí y el mundo de adentro, representado iconológicamente como un óvalo alargado conformado por tres círculos virtuales, o por su análogo rectangular formado por tres cuadrados.

Dicho simbolismo presente en todas las épocas, adoptó diversas figuras mitológicas según el lenguaje de uso, ya sea como la forma de un personaje antropomorfo, o como la representación zoomorfizada en el ave (cóndor), el felino y la serpiente o pez, correspondientes a cada plano de la naturaleza.

El principio de tripartición aplicado al plano “cuadrado”, origina en la iconología geométrica una serie de estructuras formales, que sobre la cuadrícula de tres unidades por lado, resultan de las composiciones ortogonales y diagonales.

El signo cruz expresa la unión de la polaridad manifiesta en sus sentidos de tripartición de la verticalidad y de dualidad en la horizontalidad.



Fig.II.36: Figuras Incas - Tripartición

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 55

2.3.4.1.2 Estructuras de Formación

La Diagonal: El signo de la diagonal es de primera importancia en el diseño andino, al ser expresión de la fuerza del movimiento y desarrollo de las leyes de formación compositiva.

La diagonal del cuadrado denota la unión de los extremos y la división de las partes en función de las tensiones de sus esquinas. Por este principio se dan lugar las operaciones de división y multiplicación geométricas de módulos espaciales unitarios

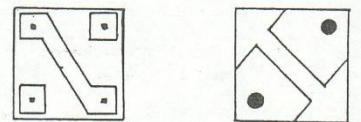


Fig.II.37: Figuras Incas-Diagonal

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 62

El Triángulo: Se presentó en el Diseño Andino bajo formas de triángulo rectángulo como uno de los valores del signo diagonal, de triángulo escaleno en la resultante por reflexión del mismo signo, y de triángulo equilátero relacionado a la tripartición del círculo. Su serie modular dio lugar a diversos motivos simétricos y estilísticos.



Fig.II.38: Figuras Incas – Triángulo

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 64

El Rombo: Expresa simultáneamente los valores por inversión de los signos diagonales y cuadrados con los cuales se alterna estructuralmente en los procesos de ley de formación compositiva.

Por su forma cuadrada, su representación figurativa redonda en el signo cabeza.

Los Signos Escalonados: constituyen la expresión de los esquemas diagonales definidos como parte de una estructura estructurada que les confiere magnitud.

El símbolo escalonado expresa el sentido de ascensión, vinculándose a la forma de andenes aterrizados, pirámides escalonadas y cruces cuadradas según su correspondencia con la diagonal, el triángulo o el rombo.



Fig.II.39: Figuras Incas -Rombo

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 64

La Espiral: Es el concepto que indica la noción de ciclo, que es retorno al mismo principio y crecimiento por unidades o etapas de desarrollo.

El signo espiral que expresa este concepto, se presenta como una línea de crecimiento centrífugo en rotación y en progresión estática o dinámica, con caracteres estilísticos

cuadrados, circulares y triangulares en lo geométrico, y figurativamente bajo la forma de serpientes, olas, cabezas y colas entre otros.

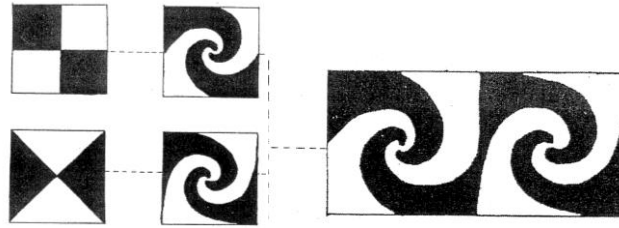


Fig.II.40: Figuras Incas - Formación de la Espiral Doble

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 65

La Cruz Cuadrada: El símbolo de la Cruz Cuadrada constituye la síntesis del sistema de leyes de formación armónicas y de composición simbólica de la iconología geométrica Andina.

Simbólicamente, este signo conjuga los planos de significación en cuya síntesis se ordenan las connotaciones geométricas míticas y naturalistas del Pensamiento Andino.

En sus características morfológicas encierra todos y cada uno de los principios estructurales básicos que se han detallado anteriormente de tal manera que, en las series de variables que presentan sus formaciones y estilísticas, se enfatizan uno u otro esquema iconológico. De una manera general, este signo se gráfica bajo la forma de una cruz escalonada con su centro marcado a manera de eje de cuatripartición.

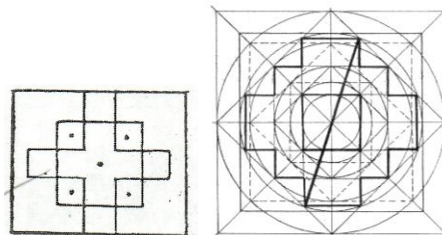


Fig.II.41: Figuras Incas - Ley de Formación de la Cruz Cuadrada

Milla Euribe Zadir, Introducción a la Semiótica del Diseño Andino, pag. 64

2.3.5 Psicología de la Cromática Andina

Los colores en el mundo andino también tienen su significado en los ritos y su relación con los principios masculino y femenino, a continuación su significado.

BLANCO.

Yurak en Kichwa, para ellos se trata de un símbolo de fertilidad, de fecundidad y de abundancia de productos de la tierra. Es de carácter “femenino” y naturalmente asociado a la tierra, al agua y en cierto modo al trueno.

En relación al blanco hay un metal precioso, la plata o Kkolkke en Kichwa, la cual igualmente esta asociada con la diosa de la tierra, el agua y a veces el trueno, este metal también es considerado de carácter femenino, se notará que todo significado que se dé tiene relación con la Pachamama o tierra.

AMARILLO.

Killu en Kichwa, es asociado con los espíritus de los antepasados y considerado como un principio activo ‘masculino’, por eso se dirigen determinadas ofrendas de este color, en especial lanas, a ellos en particular. En relación con este color tenemos el oro que igualmente es considerado como el metal de estos mismos espíritus, representa al sol Dios de los antepasados indígenas, asociado también con la alegría del pueblo.

ROJO.

Puka en Kichwa, tiene un valor simbólico de sacrificio, asociación con el color de la sangre. Está relacionado tanto con los espíritus de los antepasados como la diosa tierra y

constituye una ofrenda particularmente apropiada de algún otro modo ligada con el principio de la vida. Por otra parte este color se utilizó más a partir de la llegada de los españoles por los sacrificios, dolor, sufrimiento y sometimiento.

ROSADO

Wamintsi en Kichwa, este color se utilizaba en las ceremonias matrimoniales, resalta la belleza de la mujer.

VERDE.

Waylla en Kichwa, tal como se debe es el símbolo de la fertilidad. Color 'femenino' está en relación con la Pachamama como también con el trueno que provoca la lluvia.

Las lanas verdes en particular sirven siempre de ofrendas a la Pachamama, normalmente en las fiestas que han traído a la fertilidad del suelo y a la lluvia, se asocia con la naturaleza, el campo, la esperanza.

CAFÉ

Chuku en Kichwa, tiene un simbolismo maléfico y está, en cierto modo asimilado a los excrementos. Es asociado con diversos espíritus masculinos. En particular, las lanas cafés son siempre indicativas de propósitos malévolos.

VIOLETA.

Maywa en Kichwa, hasta qué punto su simbolismo no estaría prestado de los españoles. De hecho se lo considera como significativo de grandes sufrimientos cuando, por ejemplo lanas violetas son usadas contra una persona en un acto de magia negra o de brujería.

NEGRO.

Yana en Kichwa, es especialmente nefasto y simboliza muy a menudo la muerte. Evidentemente está asociado con los espíritus masculinos más peligrosos y perversos, simboliza duelo bastaba que una persona tenga una prenda de color negro en señal de luto.

2.3.5.1 Cromática Relacionada con el Cristianismo

Después de la conquista española y la incursión del cristianismo los colores tomaron otro significado relacionados con la religión.

BLANCO.

Imagen de pureza y de la luz, expresa la alegría, la inocencia, el triunfo la gloria, la inmortalidad; se emplea en las fiestas del señor, de la virgen, de los santos ángeles y de los confesores, en las ceremonias nupciales.

ROJO

Significa fuego y sangre, amor divino; se lleva en las fiestas del Espíritu Santo, que enciende la llama del amor divino, y en las fiestas de los mártires, en la pasión y en Pentecostés.

VERDE

Simboliza la esperanza, los bienes que vendrán, el deseo de vida eterna, es el color propio del año eclesiástico, y el gran número de fiestas, solo, es la razón por la cual no se lleva sino en algunos domingos que preceden Pentecostés.

VIOLETA

Insignia de penitencia, se emplea en adviento, en cuaresma, en las vigiliás y en Cuatro Témporas, Septuagésima y Rogaciones.

NEGRO

Color de duelo, se reserva para las misas de los muertos y para el Viernes Santo.

CAPÍTULO III

3. PROCESO DE INVESTGACIÓN PARA DETERMINAR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO DE LA FIESTA DE LOS DIABLITOS EN EL CANTON CHAMBO

3.1 Estudio de Mercado

Para realizar un estudio de mercado se debe seguir el proceso de dividir un mercado en segmentos o grupos identificables, más o menos similares y significativos, se llama segmentación de mercados.

Mediante la segmentación de mercados se identifica o selecciona un grupo de consumidores homogéneos, y acto seguido se divide el mercado en varios submercados o

segmentos de acuerdo a los diferentes hábitos de compra y requerimientos de los consumidores. A continuación se cumple un proceso que consiste en:

- Conocer las necesidades del consumidor
- Crear un producto y un programa de mercadotecnia para alcanzar ese submercado y satisfacer sus necesidades
- Producir una variedad distinta del mismo producto para cada mercado.



Fig.III.42: Segmentación de mercado

<http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRyK1c9hOZvl1wKi5sWjNRsdnSHcwgEV4YpZFzknc0wYHt - 2M&t=1&usg= mTLWSje6QaCrFLmFIPTg3P5uHzA=>

3.1.1 Segmentación Geográfica

El mercado se divide según variables como estado, región, tamaño del municipio, densidad, clima, etc. basándose en la idea de que las necesidades de los consumidores varían según el área geográfica donde viven.

En el caso del tema expuesto la segmentación geográfica se presenta de la siguiente forma:

VARIABLES GEOGRAFICAS	NIVELES, INTERVALOS, CLASES
Región	Noroeste de la provincia de Chimborazo
Tamaño Población	Proyección 2010, 14.000 hab.
Densidad	Urbano
Clima	Frío, Templado

Tab.III.II: Segmentación Geográfica

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

3.1.2 Segmentación Demográfica

En esta segmentación, el mercado está dividido en diferentes grupos en base a variables como edad, sexo, tamaño de la familia, estado civil. Con características demográficas similares a los cuales se desea servir.

Problema: Determinar cuál es el nivel de conocimientos que tienen los habitantes del cantón Chambo sobre la Fiesta Tradicional De los Diablitos, y determinar la elaboración del prototipo que se utilizará como material promocional.

VARIABLES	IDETIFICACION	CARACTERISTICAS
Edad	25 – 30 años	<ul style="list-style-type: none"> - Personas selectivas - Personas con criterio formado - Solventes
Nacionalidad	Ecuatoriana	<ul style="list-style-type: none"> - Con residencia en otra

		ciudad o país
Religión	Católicos	- Prácticante - Creyente

Tab.III.III: Segmentación Demográfica

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

3.1.3 Segmentación Psicográfica

Consiste en dividir al segmento demográfico en grupos de personas con características psicográficas similares.

- Estilo de Vida
- Personalidad

Los encargados de marketing se sienten cada vez más atraídos por una segmentación basada en los factores de interés para una persona, sus opiniones y actividades que conforman su estilo de vida.

El conocimiento de esta variable proporciona una información altamente valiosa al responsable de marketing y puede servirle de ayuda en el diseño de estrategias efectivas.

VARIABLES PSICOGRAFICA	NIVELES, INTERVALOS, CLASES
Estilo de Vida	Trabajo – Diversión
Clase Social	Media – Alta

Tab.III.IV: Segmentación Psicográfica

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

3.1.4 Segmentación Conductual

Consiste en dividir al segmento demográfico- psicográfico en grupos de personas con características conductuales similares.

Características Conductuales:

- Beneficios buscados

PRODUCTO	CARACTERISTICAS	ATRIBUTOS	BENEFICIOS
Art Toys	Realizados con materiales biodegradables.	Mantendrán vivas las costumbres y tradiciones.	- Conocer el Origen de las costumbres. - Identificación cultural

Tab.III.V: Segmentación Conductual

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

3.1.5 Trabajo de Campo

3.1.5.1 Técnicas de investigación

Encuesta: Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El

investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

Fuentes de Información

Pueden ser:

- **Primarias:** Estas pueden ser los consumidores.
- **Secundarias:** Son de carácter bibliográfico se los encuentra en forma documentada.

Ventajas:

- Estos datos se consiguen con rapidez y facilidad.
- Su costo es bajo

Las fuentes de información secundarias pueden ser:

- **Internas :** Puede ser la empresa
- **Externas:** Son aquellas instituciones que tienen información documentada, (periódico, revistas, internet, etc.).

En este caso se ha utilizado fuentes de información secundaria, llegando directamente al público objetivo mediante una encuesta.

3.1.7 Análisis de Resultados

En este punto se va a definir el análisis de cada una de las preguntas realizadas a través de una encuesta a las personas que asistieron a la Fiesta de los Diablitos el 26 y 27 de Diciembre del año 2010.

1.- ¿Usted vive en Chambo?

Personas	Lugar	Porcentaje
97	Chambo	82,20%
21	Otra Ciudad	17,80 %
118		100%

Tab.III.VI: Pregunta 1 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: la mayoría de personas que acuden a la Fiesta de los Diablitos de Chambo habitan en este cantón siendo este un porcentaje del 82,20%.

2.- ¿Conoce usted el origen de la fiesta De Los Diablitos?

Personas	Conoce el Origen	Porcentaje
15	SI	12,71
103	NO	87,29
118		100

Tab.III.VII: Pregunta 2 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: El 87,29% de las personas encuestadas NO conocen el origen de la fiesta de los Diablitos.

3.- ¿Usted sabe de personas o instituciones dentro del cantón que se preocupen por mantener vivas las costumbres y tradiciones del cantón?

Personas	Conocimiento	Porcentaje
26	SI	22,03
92	NO	77,97
118		100

Tab.III.VIII N°: Pregunta 3 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: El 77,97% de las personas encuestadas NO conocen de personas o instituciones que se encarguen de mantener vivo el legado cultural, esto quiere decir que no existen, o no funcionan adecuadamente.

4.- ¿Le gustaría conocer más acerca de la Fiesta de los Diablitos?

Personas	Información	Porcentaje
74	SI	62,71
13	NO	11,02
31	Talvez	26,27
118		100

Tab.III.IX: Pregunta 4 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: Al 62,71% de la población le gustaría conocer el origen de la Fiesta de los Diablitos.

5.- ¿Cree usted que es importante conservar el legado cultural, para conocimiento de las futuras generaciones?

Personas	Conocimiento	Porcentaje
89	SI	75,43
29	NO	24,57
118		100

Tab.III.X: Pregunta 5 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: Para el 15,43% de los habitantes del cantón Si es importante conservar las costumbres y tradiciones.

6.- ¿Cuál de estos colores es el que más le agrada?

Personas	Colores	Porcentaje
61	Rojo	51,70
42	Blanco	35,59
15	Negro	12,71
118		100

Tab.III.XI: Pregunta 6 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: El color que más agrada a las personas es el rojo con un porcentaje del 51,70%.

7.- Señale la figura con la que se identifica más

Personas	Figuras	Porcentaje %
45	Triángulo	▲ 38,46
22	Círculo	● 18,80
51	Cuadrado	■ 42,74
118		100

Tab.III.XII: Pregunta 7 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: La figura con la que más se identifican las personas que asisten a la fiesta de los Diablitos es el cuadrado con un 42,74%.

8.- ¿Cuál de estos objetos es el que le llama más la atención en la Fiesta de los Diablitos?

Personas	Objetos	Porcentaje
16	Sombrero	13,56
73	Lanza	61,86
17	Espejos	14,41
12	Gafas	10,17
118		100

Tab.III.XIII: Pregunta 8 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: El objeto que más llama la atención es la lanza con un 61,86%.

9.- Las gafas que utilizan los personajes de la Fiesta de los Diablitos que significado tienen para usted?

Personas	Significado	Porcentaje
22	Moda	18,64
43	Posición Social	36,44
0	Burla	0
53	Elegancia	44,92
118		100

Tab.III.XIV: Pregunta 9 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: la mayoría de personas asocio las gafas con elegancia, siendo este un porcentaje de 44,92% esto quiere decir que las personas no asocian correctamente el verdadero significado.

10.- ¿Con que forma se identifica más?

Personas	Forma	Porcentaje
53		44,92
65		55,08
118		100

Tab.III. XV: Pregunta 10 (Ver anexo 1)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: la forma con la que se identificaron las personas fue con la línea con la terminación en punta esto quiere que son personas de carácter estable, emprendedoras, y en ciertos aspectos fuertes.

3.2 Análisis de Resultados

Este segmento pertenece al cantón Chambo provincia de Chimborazo, son personas adultas entre los 25 y 30 años de sexo masculino y femenino son personas selectivas con criterio formado, solventes.

El beneficio que buscan estas personas, es su identificación cultural, para que se mantengan vivas las costumbres y tradiciones, del cantón.

Se ha podido determinar que las personas encuestadas no conocían el origen de la Fiesta de los Diablitos, que no se conoce el porqué de la vestimenta, de sus accesorios, a estos se los relaciona de forma errónea, a pesar de que la mayoría de ellos participa regularmente de estos días de celebración.

A pesar de que es una tradición ancestral las autoridades no se han preocupado en su difusión, aunque ni siquiera el cantón cuenta con una publicidad que lo identifique, se ha dejado de lado la difusión publicitaria no se busca dar a conocer lo que es Chambo, lo que posee, su riqueza no solo agrícola y ganadera sino también la riqueza cultural, se sabe que se han encontrado vestigios de la cultura Puruhá pero nada se hace para poner a buen recaudo estas valiosas piezas, son un patrimonio tangible, y las costumbres legados de los antepasados que se niegan a desaparecer.

Además se ha investigado la inclinación gráfica de estas personas, ellos se identifican con el cuadrado, figura que significa la unicidad, es el inicio de todas las formas, el color que más llama la atención es el rojo, al que se lo asocia con el principio de la vida, el objeto que utiliza uno de los personajes y que más llama la atención es la lanza, se ha llegado la conclusión que inconscientemente se nos hacen familiares las formas y colores que los antepasados dejaron.

A todo esto se, puede decir que es necesario dar a conocer de alguna forma la tradición y su origen, buscando nuevas alternativas de comunicación estas técnicas innovadoras puede ser la elaboración de los Art Toys basados en un proceso de Diseño, y valorando el trabajo a mano que no solo sea visto como una artesanía.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA METODOLÓGICA PARA ELABORACIÓN DE ART TOYS

4.1 Recopilación de Información

4.1.2 Acopio Fotográfico

Se tuvo la oportunidad de vivir las Fiestas, y poder analizar de cerca todos los detalles, que hacen que esta tradición, sea única y una de las más ricas en legado cultural, recogiendo material fotográfico como referencia para el estudio y realización del prototipo.



Interior de la Iglesia de Chambo



Danza de los personajes



Capitanes 2010



Paje, Sargento, Alférez 2010

Fig.IV.43: Personajes Diablitos 2010

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

4.2 Personalidad

Nombre: Juanito

Edad: 58 años

Raza: Mestizo

Profesión: Ladrillero

Clase Social: Media

Aspecto Físico: Talla, mediana 1,58 Cm, Rostro Amable, es algo regordete y su estómago no deja ver sus pies.

Personalidad: Juanito a trabajado todo el año para poder festejar la Fiesta de los Diablitos, este año alcanza su más alto Rango tendrá en sus manos el Bastón, el Capitán el mandamás, es muy alegre, pero le gusta mucho el trago si usted logra ver sus ojos tiene cara de chuchaqui, después de los dos días de Fiesta tendrá que volver a trabajar duro para recuperar lo que a gastado en trago, comida, baile juegos pirotécnicos, y hasta lo de la limosna del Curita , pero lo bailado nadie le quita.

4.3 Forma

La principal concentración fue esta fiesta popular, ahí se encuentran formas colores y diseños, sin embargo gran parte de estas fiestas ecuatorianas están ligadas al santoral católico es por esto que las formas pueden tener dos significados el andino y el religioso.

Se trabajará con las siguientes formas:

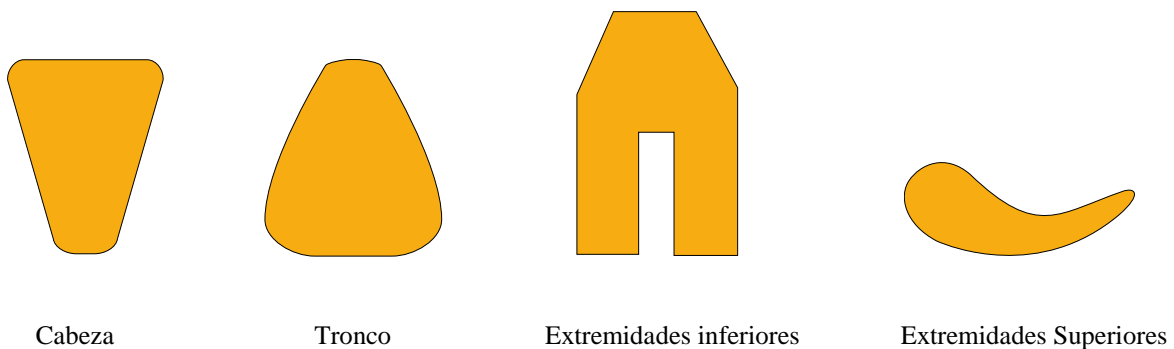


Fig.IV.44: Formas Prototipo

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

A partir de las formas antes expuestas se trabajara la estructura y la personalización del Art Toys, utilizando lo mejor que nuestra cultura ofrece, se explicará cómo fueron utilizadas y cuál es su significado en la estructura base del prototipo, tomado en cuenta que el referencial cultural que se ha investigado, no limitará el campo de acción.

Este primer personaje puesto a consideración consta de 4 formas básicas que podrán ser modificadas, y personalizadas de distintas formas, pero sin perder el objetivo inicial.

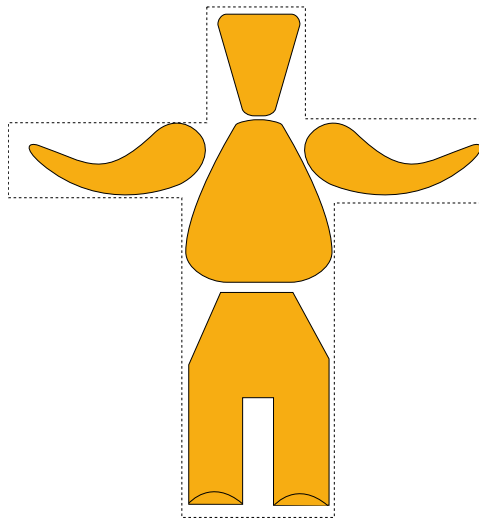


Fig.IV.45: Ilustración prototipo

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico



Fig.IV.46: Prototipo Real para ser personalizado

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: Se mencionaba que la unidad principal era el cuadrado, desde esta figura se hicieron modificaciones para tener las formas del prototipo.

Así mismo las formas se encuentran ordenadas armónicamente dentro de lo que es la Cruz Cuadrada o Chacana como se le conoce en el lenguaje indio, figura que sintetiza todas las formas que encontramos en la iconografía representativa de la provincia.

4.4 Materiales

Los materiales para el modelado de las propuestas presentadas son:

Madera: La madera en la que se realizarán será el laurel esta madera es muy común en el oriente y la costa ecuatoriana, es fácil de encontrarla y no afectamos el medio ambiente

puesto que para su elaboración se utilizará los desperdicios que se encuentran en los talleres de carpintería, no se utiliza el pino originario del provincia porque con el tiempo tiende a deformarse.

Masa al frío: Este es el segundo material aquí se aplicara la técnica del modelado en plastilina este material es de marca Lyra color blanco, código Art.-Nr 8001050.

Otros materiales: Para la personalización del prototipo se necesita materiales secundarios y que los podemos encontrar dentro de nuestro entorno, estos se utilizaran en el prototipo de madera , ya que en el prototipo de plastilina el vestuario y los accesorios se elaboraran de este mismo material.

Estos son los materiales secundarios a utilizarse: Tela, CD (esto se utilizará como espejo), mullos, encajes, entre otros.



Fig.IV.47: Materiales Utilizados

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

4.5 Pintura

Se utilizará pintura acrílica Roseta , para los detalles serán válidos algunos pinceles finos como también rapidográficos esto para la madera.

Para la masa en frío se utilizará pintura acrílica de distintos colores maraca Roseta.

Se ha creado una paleta de color en este caso se utilizará la paleta A, el resto de paletas fueron creadas con la finalidad de no limitar la imaginación el momento de diseñar y personalizar el producto, dejando una propuesta abierta a futuras aplicaciones con otros contenidos pero sin cambiar el concepto.

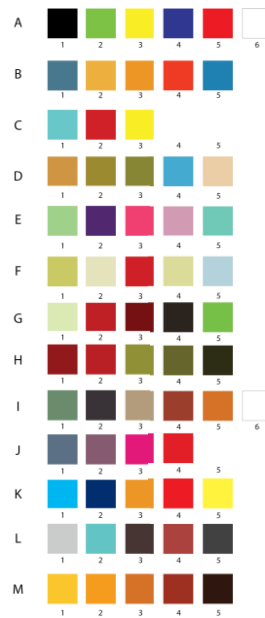


Fig.IV. 48: Paleta de Color

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico



Fig. IV.49: Proceso de Pintura

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

4.6 Barnizado

Para el proceso de Barnizado se tendrá que esperar que la pintura y los detalles que con ella se den estén completamente secos, tanto en la madera como en la masa al frío, se utilizará laca en spray.



Fig.IV.50: Laca en Espray

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

4.7 Vestuario

El Capitán, el Sargento, el Alférez, y el Paje llevan la misma vestimenta, solo se diferencian los símbolos a continuación se detalla la vestimenta del personaje prototipo el Capitán.

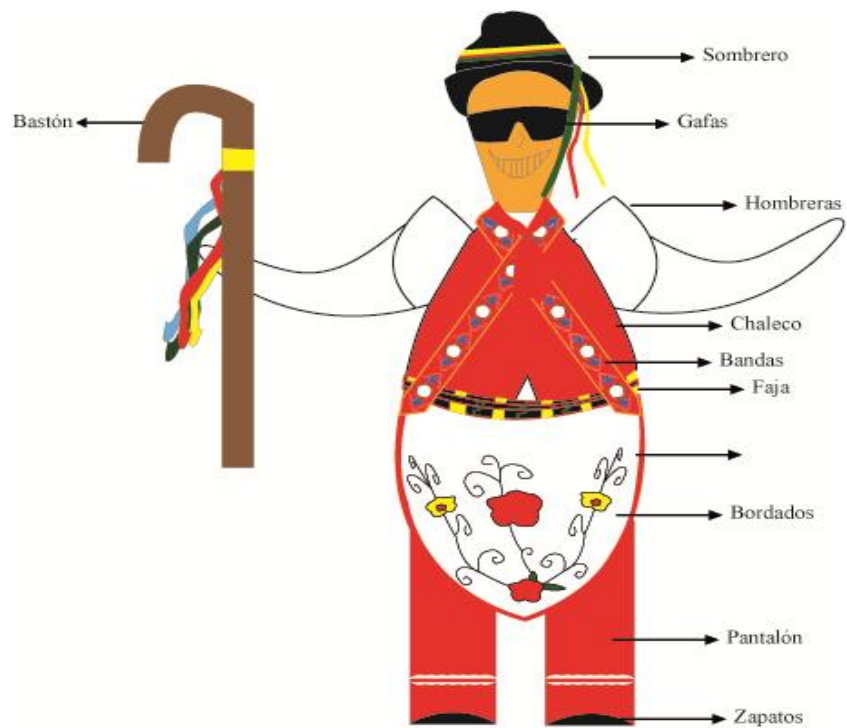


Fig.IV.51: Ilustración Prototipo - Vestuario y Detalles

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico



Fig.IV.52: Art Toys Finalizado - material madera

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico



Fig.IV.53: Art Toys Finalizado - material masa al frío

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

Análisis: Se va a analizar cada una de las prendas y accesorios tomando en cuenta el estudio iconográfico y Cromático.

Chaleco, Pantalón, Gafas, Sombrero, Zapatos, Hombreras: Como se mencionó anteriormente esta fiesta está ligada al Santoral Católico, y es por esto que también se asocia a costumbres que en la conquista española se hicieron parte de nuestra gente, los accesorios hacen referencia a esta etapa, como burla a los conquistadores.

A pesar de esto tienen ornamentos con colorido propios de nuestra raza indígena.

Banda: Está asociada con la estola que utilizan los sacerdotes así mismo estas bandas, para los indígenas significa estar frente a frente o Chimba Pura en Kichwa, los enfrentamientos entre blancos e indios.

Faja: Propia de la cultura Andina esta faja tiene Formas que a simple vista no pasan de ser adornos, su significado es mucho más detallamos las que se encuentran aún presentes.

- **Fajas con decorados con terminaciones en Punta (triángulos):** Estas fajas son llamadas Cuzco que quiere decir poder.
- **Fajas con decorados formando la cruz Cuadrada:** O también llamada chacana que significa calendario, y se asocia con los puntos cardinales , la parte superior, llamado Haguac Pacha, lo que apunta siempre para arriba, sabiduría verdad, Hucu Pacha, es el centro de la Cruz , nuestra vida el corazón en kichwa shungo, La parte inferior todo después de la muerte.
- **Fajas con decorados en Zic – zac:** Llamadas Yacu Quingo, simbolizan las quebradas, montañas, chaquiñanes.

- **Faja de Utilizada por los Hombres:** Esta faja es la que utiliza el personaje, no es regla que lleve esta, puede usar cualquiera de las anteriores pero aquí se encuentra una forma que simula una S este icono se lo llama Caguiña, y es la transición de Febrero a Marzo, celebración del Carnaval donde empieza la época de siembra de maíz.

Delantal: Su terminación en punta en forma de un triángulo invertido evoca la fertilidad, el útero de la mujer, donde empieza la vida para el pueblo indígena la mujer era considerada importante en su cultura, aquí se puede entender mejor la utilización de esta figura geométrica.

Bastón: Su significado mando y Poder.

Bordado: En el bordado de las prendas se impregnan formas que se encuentran en la naturaleza, la Pacha Mama o Madre Tierra, involucrada en la vida diaria del pueblo indígena.

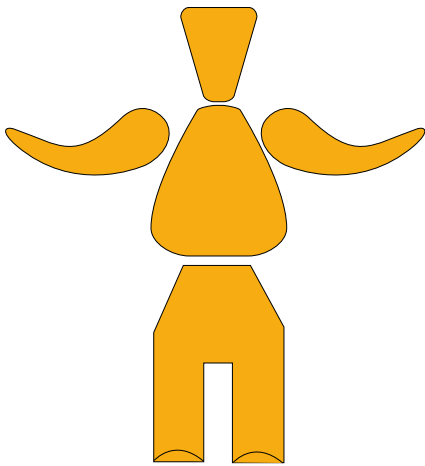
4.8 Técnica de Modelado en 3D

4.8.1 Herramientas

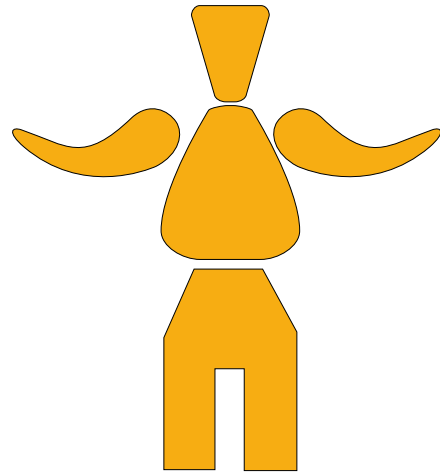
La principal herramienta para esta técnica será el programa 3Dmax.

4.8.2 Forma

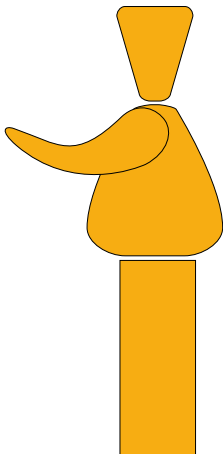
Es necesario que para empezar con el modelado que se cuente con la forma del prototipo base, este será el primer paso, visualizando la vista Frontal, Lateral Derecha, Lateral Izquierda, y Vista Posterior.



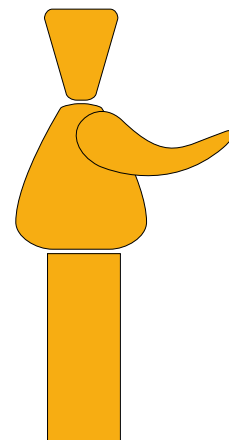
Vista Frontal



Vista Posterior



Vista Lateral Izquierda



Vista Lateral Derecha

Fig.IV.54: Ilustración - vistas modelado base

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

El resultado de este proceso es el siguiente

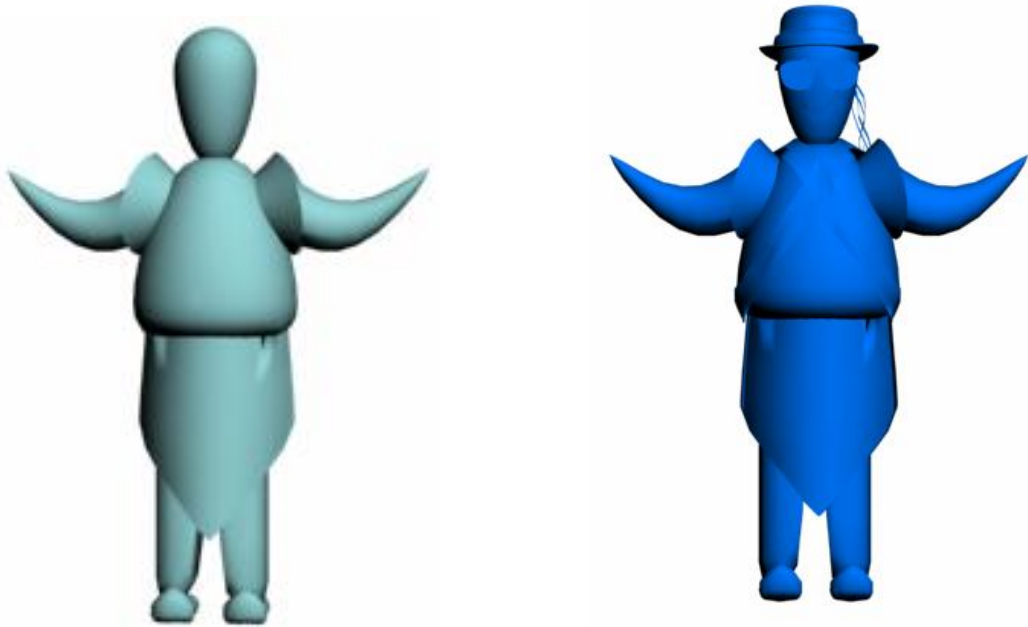


Fig.IV.55: Renderizado - modelado básico, accesorios

Fotografía: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

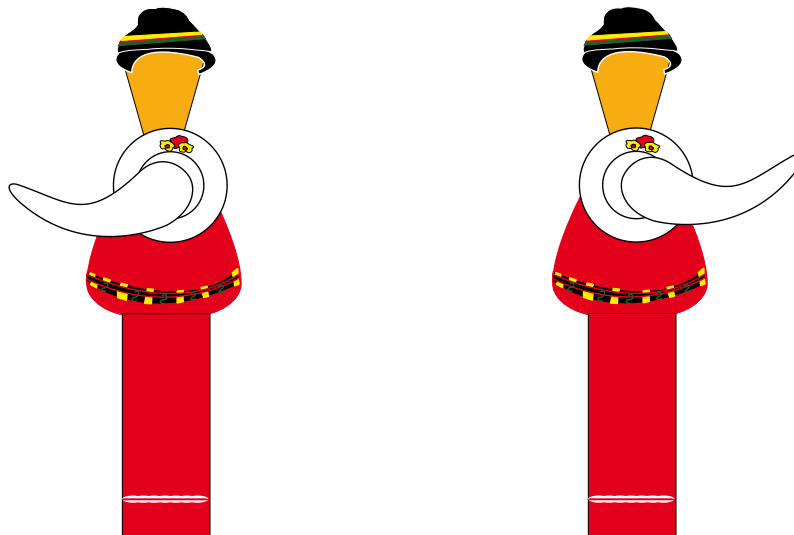
4.8.3 Materiales

Para empezar a texturizar igual que en la forma serán necesarias las vistas básicas con los detalles de vestuario, personalidad y rostro del personaje.



Vista Frontal

Vista Posterior



Vista Lateral Izquierda

Vista Lateral Derecha

Fig.IV.56: Ilustración -vistas para texturización

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

El 3Dsmax tiene la ventaja de hacer que los modelados se acerquen a la realidad, posee varias opciones para editar materiales.

Al finalizar este proceso los resultados son los siguientes:

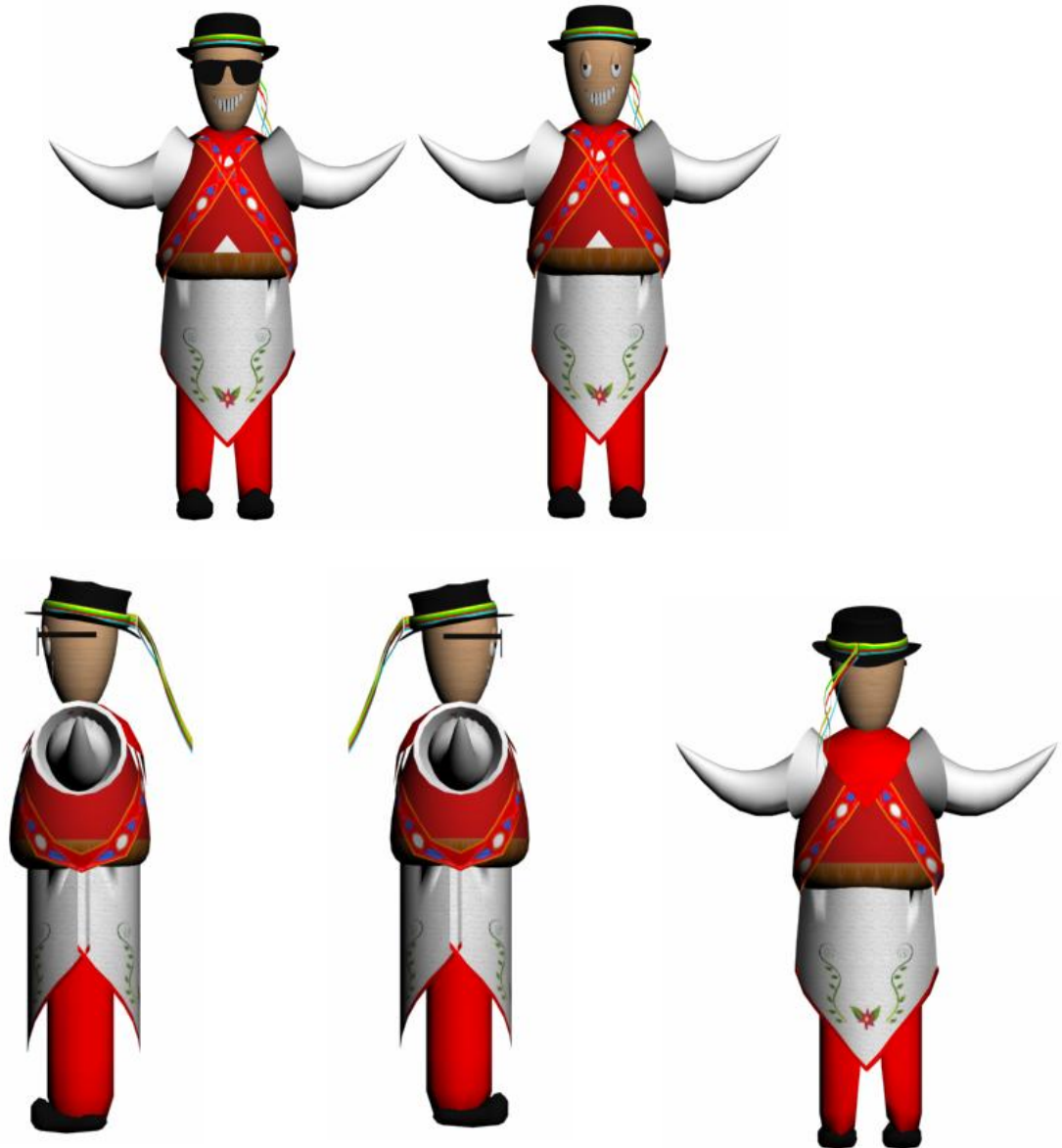


Fig.IV.57: Renderizado - vistas aplicados los materiales

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

4.9 Aplicaciones del Prototipo en Souvenirs

Se aplicó la creación del prototipo en diferentes artículos como camisetas, vasos, llaveros, y pelotas anti estrés, pensando en su funcionalidad para el target.

Camisetas: Serán de color amarillo y en algodón.

Llaveros: Serán de madera

Vasos: Se buscara en material de porcelana

Pelotas Anti Estrés: Se buscará un material blando en color naranja.



Fig.IV.58: Souvenir camiseta y llaveros

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico



Fig.IV.59: Souvenir vaso y pelota anti estrés

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

4.10 Aplicaciones del Prototipo en material impreso para la promoción

Se promocionara la fiesta en material impreso para esto se ha realizado un afiche y un anuncio en el periódico.

Afiche: Para el afiche se utilizaron algunos elementos de diseño como texturas, fotos, tipografía, el objetivo de este afiche es promocionar la Fiesta de los Diablitos, este material impreso ayudará a que el prototipo realizado cumpla mejor con su función.

Anuncio en el Periódico: Aprovechando que el periódico es un medio de comunicación que llega directamente a las manos del público objetivo, y que la gran mayoría lo adquiere se realizará la invitación a participar de esta celebración.

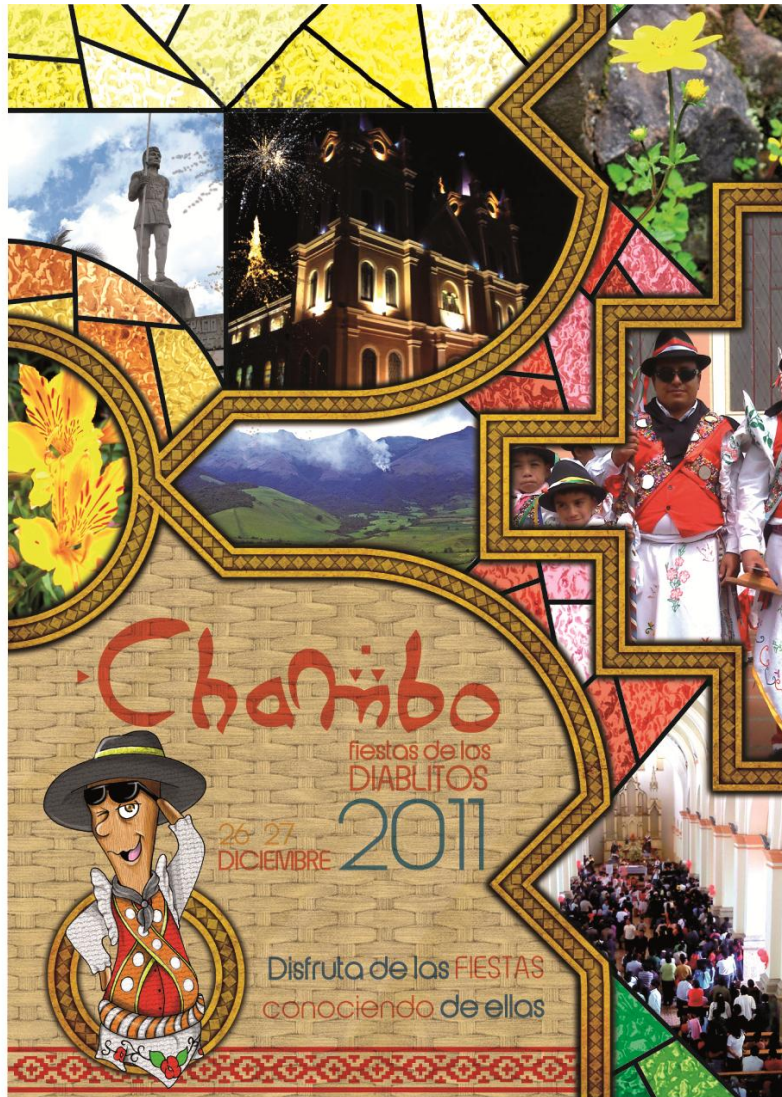


Fig.IV.60: Afiche Promocional Fiesta de los Diablitos 2011

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

MÉRCOLES 27 de marzo de 2013 SAN VICENTE GUAYQUE CALCHI www.eluniverso.com PRIMERA EDICIÓN

EL UNIVERSO

177 folios en papel ha aumentado una décima para el próximo "Bernal".

3 SECCIONES • 34 PÁGINAS • AÑO 88 • NÚMERO 383 EL BA YORDIARIO NACIONAL PVP FINAL US\$ 0,30



Avanza el ferrocarril
TRAMO DURÁN-YAGUACHI. Se espera culminación de trabajos y abrir la ruta a fines de mayo. Pág. 6



Haití tiene varias historias llenas de pura **entrega**
MANRIQUE. Acá voluntario es él. Pág. 10

Comisión no dio paso al control de los medios

Informe sobre rechazo al veto a Ley de Participación Ciudadana pasará al pleno. Se necesitan 82 votos para ratificar negativa.

El veto puntal que hizo el Ejecutivo al proyecto de Ley de Participación Ciudadana (LPC) que en su artículo 10 obliga a los medios de comunicación a emitir de manera un año al año - fue el más fuerte por la Comisión de Participación Ciudadana y Control Social de la Asamblea.

Una ley de participación ciudadana que exige a los medios de comunicación a emitir de manera un año al año - fue el más fuerte por la Comisión de Participación Ciudadana y Control Social de la Asamblea.

Una ley de participación ciudadana que exige a los medios de comunicación a emitir de manera un año al año - fue el más fuerte por la Comisión de Participación Ciudadana y Control Social de la Asamblea.

DAMAS DE BLANCO PROTESTAN EN CUBA



Protestan por sus hijos o esposas, presentadas en la lista
LAMBANA. Integrantes del grupo Damas de Blanco realicen una marcha de protesta, en el antiguo aeropuerto de Maracaibo con el objetivo de conseguir el regreso de 75 opositores encarcelados en el 2013. Pág. 10

SUMARIO

Mundo
Pedofilia en Brasil
 El Vaticano reconoció que acusaciones contra curas llegaron a Brasil y Chile. Pág. 6

Actualidad
Salida temporal
 Error de Póveda para tratar a gas en Punta Los Añes por ahora. Pág. 6

El País
Dengue aumenta
 Marabí, con más casos que todo el 2009. Pág. 6

Juicio al Fiscal se decide hoy
 El juicio al fiscal se decide hoy. Pág. 6

Audacia en una oleada de asaltos
 Una oleada de asaltos en la zona de Marabí. Pág. 6

Día clave para posible retorno de Bucaram

Una posible renuncia de la orden de prisión contra el ex presidente de Colombia Bucaram podría permitir a volver de su exilio.

La posibilidad solo porque la Procuraduría de la Corte Constitucional trate la orden de prisión de la exoneración de la orden de prisión de Bucaram, que le permite al ex presidente volver a Colombia para poder salir al extranjero de la orden de prisión de Bucaram.

Detalles
REGULAMENTOS DE DEFENSA

Artículo 84
 Las fuerzas de Bucaram han sido declaradas en estado de guerra por la Corte Constitucional. Este artículo que hace el deber de defender la independencia de la nación de Colombia.



Charibo
 fiestas de los **DIABLITOS**
 26-27 **2011**
 DICIEMBRE
 Disfruta de las **FIESTAS**
 conociendo de ellas

Fig.IV.61: Anuncio en el periódico

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

CAPITULO V

5. VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS

5.1 Antecedentes

La hipótesis que se planteo es “La metodología para el diseño de Art Toys aportará a la difusión cultural y tradicional de la provincia de Chimborazo aplicado en la elaboración de un prototipo de la “Fiesta de los Diablitos de Chambo” a ser difundido como material promocional.

Y después de desarrollar el marco teórico donde se conocen los conceptos que se van a utilizar, e investigar la iconografía de la provincia de Chimborazo, el Art Toys como técnica innovadora, para la aplicación en un prototipo de la fiesta de los Diablitos de Chambo.

Para la validación de la hipótesis se realizara una encuesta y en base a la tabulación de datos se verá si la hipótesis arroja resultados positivos o negativos en la aceptación del prototipo.

Análisis Preguntas Tabuladas

5.2 Son agradables para usted los prototipos

Investigamos en el público objetivo si les agradan los prototipos presentados

5.2.1 Tabulación de datos

Personas	Aceptación	Porcentaje
4	NO	16
21	SI	84
25		100

Tab.V.XVI: Pregunta 1 (Ver anexo 3)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

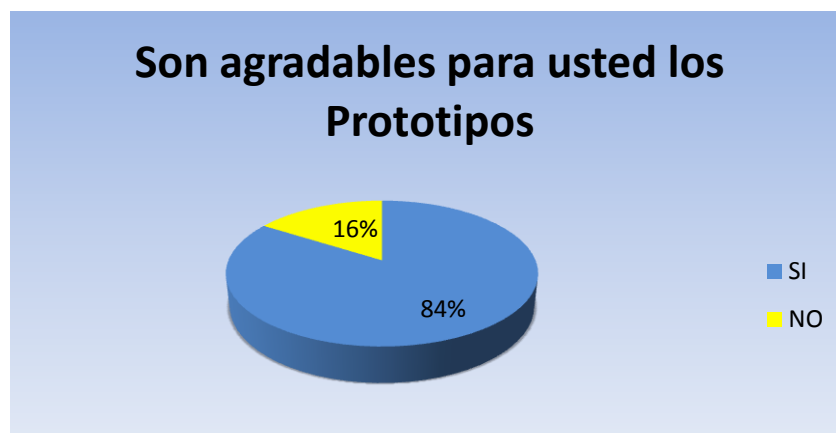


Fig.V.58: Numero de encuestados a los que les agrada el prototipo presentado

Fuente: Análisis del autor

5.2.2 Análisis de Resultados

El 84% de las personas encuestadas les agrada la presentación del prototipo

El 16% de las personas encuestadas no les agrada la presentación del prototipo

5.2.3 Interpretación de resultados

De acuerdo a la encuesta para la mayoría de las personas el prototipo es agradable y tiene aceptación.

5.3 Cree que con estos prototipos se dará a conocer la Fiesta de los Diablitos de Chambo

Esta Fiesta es poco conocida, a pesar que es rica en cultura y tradición, muchas de las personas que habitan dentro de la provincia ni siquiera han escuchado nunca de esta tradición mucho menos su vestuario, origen y desarrollo.

5.3. 1 Tabulación de datos

Personas	Apreciación	Porcentaje
2	NO	8
23	SI	92
25		100

Tab.V.XVII: Pregunta 2 (Ver anexo 3)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

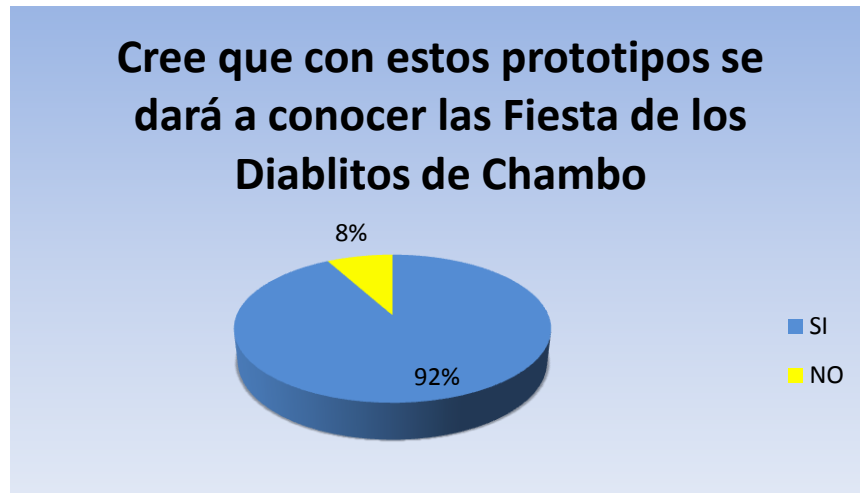


Fig.V.59: Personas que creen que los prototipos darán a conocer la Fiesta de los Diablitos

Fuente: Análisis del autor

5.3.2 Análisis de Resultados

El 92% de las personas creen que el prototipo dará a conocer la Fiesta de los Diablitos

El 8% de las personas cree que el prototipo no dará a conocer la Fiesta de los Diablitos

5.3.3 Interpretación de resultados

La difusión cultural es muy importante para saber de la existencia de los pueblos este prototipo será de gran ayuda, para que propios y extraños participen de esta tradición, y Chambo sea reconocido no solo por ser agrícola sino también por su cultura.

5.4 Cree que con este prototipo se logrará mantener viva la Tradición.

Las futuras generaciones, tendrán un precedente, para seguir celebrando esta Fiesta cada 26 y 27 de Diciembre, y no pase a ser solo un recuerdo que se pierda al transcurrir el tiempo.

5.4. 1 Tabulación de datos

Personas	Apreciación	Porcentaje
1	NO	4
25	SI	96
25		100

Tab.V.XVIII: Pregunta 3 (Ver anexo 3)

Fuente: Análisis del autor



Fig.V.60: Personas que creen que los prototipos ayudarán a mantener viva la tradición

Fuente: Análisis del autor

5.4.2 Análisis de Resultados

El 96% de las personas creen que este prototipo ayudará a mantener viva la tradición

El 4% de las personas creen que este prototipo no ayudará a mantener viva la tradición

5.4.3 Interpretación de resultados

El prototipo es considerado una buena alternativa para mantener viva la tradición, porque a través de él se podrá llegar a las futuras generaciones para que entiendan y conozcan el origen de esta Fiesta y no pase a ser un entretenimiento más.

5.5 Está de acuerdo que los prototipos sirvan como material promocional del cantón Chambo.

Aquí se conocerá si las personas están de acuerdo en que los prototipos sean considerados un objeto identificador de Chambo y sus tradiciones.

5.5.1 Tabulación de datos

Personas	Apreciación	Porcentaje
3	NO	12
22	SI	88
25		100

Tab.V.XIX: Pregunta 4 (Ver anexo3)

Autor: Verónica Andrade – Estudiante de Diseño Gráfico

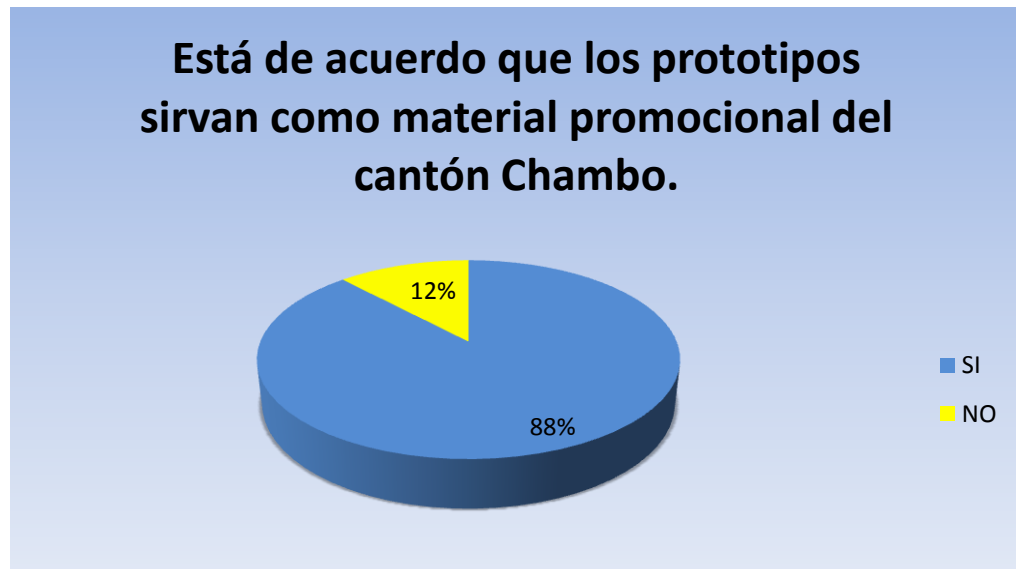


Fig.V.61: Prototipo sirve como material promocional
Fuente: Análisis del autor

5.5.2 Análisis de Resultados

El 88% considera que la realización de los prototipos como material promocional favorecerá el reconocimiento cultural del cantón y el 12% no está de acuerdo tal vez porque sus intereses son más el ladrillo y la agricultura.

5.5.3 Interpretación de resultados

Chambo se ha dado a conocer como la tierra de los brujos y en la mayoría de veces se ha enviado como recuerdo una bruja, pero sin tomar en cuenta que su origen viene de leyendas y no hay explicaciones lógicas de su origen, por otra parte la Fiesta de los Diablitos posee un origen cultural de costumbres ancestrales relacionadas con las costumbres Andinas.

5.6 Esta propuesta le parece innovadora

Tomando en cuenta que es una técnica de comunicación muy poco utilizada en nuestro medio, se investigó la aceptación que tiene en el grupo de personas encuestadas

5.6.1 Tabulación de datos

Personas	Apreciación	Porcentaje
0	NO	0
25	SI	100
25		100

Tab.V.XX: Pregunta 5 (Ver anexo 3)

Fuente: Análisis del autor

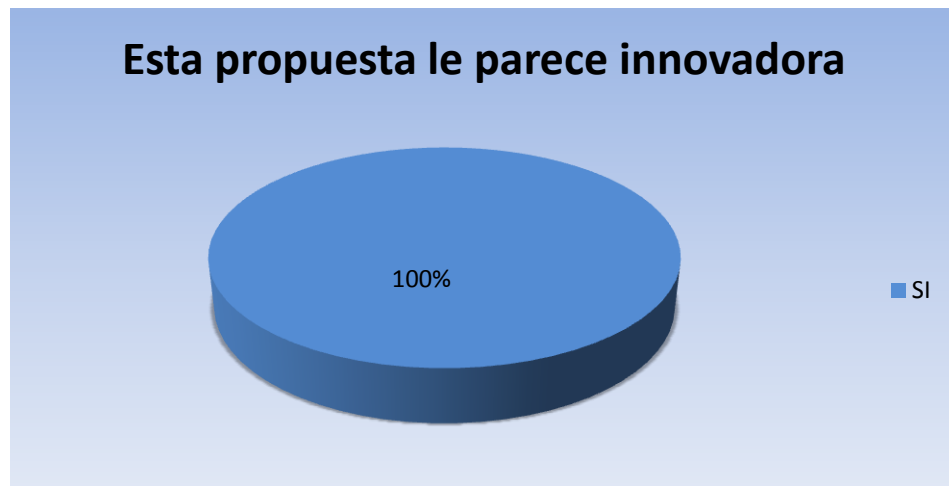


Fig.V.62: Esta propuesta le parece innovadora

Fuente: Análisis del autor

5.6.2 Análisis de Resultados

Al 100% de las personas encuestadas, les parece una nueva forma de comunicación

5.4.3 Interpretación de resultados

A pesar de que existen muchas formas de material promocional esta es muy poco utilizada y no se la ha difundido como tal, la explicación cromática, iconográfica, y el proceso metodológico al que se ha introducido, hacen que sea mucho más que una artesanía.

5.7 Validación de la hipótesis

Después del análisis y la interpretación de datos se llegó a la validación de la hipótesis, en donde se obtuvo el siguiente resultado.

De la hipótesis planteada “La metodología para el diseño de Art Toys aportará a la difusión cultural y tradicional de la provincia de Chimborazo aplicado en la elaboración de un prototipo de la “Fiesta de los Diablitos de Chambo” a ser difundido como material promocional.

Mediante esta investigación se comprobó que las personas encuestadas no daban ningún valor cultural a esta tradición si no se limitaba a ser considerada una fiesta y no trascendía más allá de esto.

Por otra parte la evaluación de la presentación de los prototipos fueron favorables, lo que significa que la propuesta metodológica es válida y por tanto la hipótesis arrojó resultados positivos.

CONCLUSIONES

La investigación que fue realizada se ha concretado con un nuevo proceso y comunicación con visión sobre cómo pueden ser las nuevas metodologías.

1. Que la provincia de Chimborazo posee una riqueza cultural principalmente en sus pueblos, que son mayormente representativos en sus fiestas y tradiciones, sobresaliendo, los Diablitos de Chambo, el Carnaval de Guamote, la Fiesta de San Pedro de Alausí, la celebración bajo la advocación de la Virgen Inmaculada en Guano, etc.
2. Que la cultura plasmada en las fiestas, artículos y vestimenta no es valorada, porque no se conoce su verdadero significado, perdiendo así la identidad cultural de la provincia, corriendo el riesgo de que las futuras generaciones sean ignorantes de su auténtico origen.
3. Que hasta el momento no hay un producto de difusión cultural, que sirva como símbolo distintivo de las fiestas, siendo este un punto negativo, ya que pasado dichas fiestas las personas se olvidan del lugar visitado, y no poseen un referente para transmitir sus vivencias dentro de su entorno.
4. La metodología planteada, permite un ordenado proceso en la creación de Art Toys, simplificando su elaboración, ya que está basada en un estudio previo de conocimientos y necesidades de la fiesta.
5. El Art Toy diseñado, nace en base a un proceso metodológico, siendo así un producto de un proceso de Diseño Gráfico más no una artesanía, conjugando el diseño manual con el digital.
6. El Art Toy, es un producto que ayuda a promocionar en este caso la fiesta del cantón Chambo y por ende a la provincia de Chimborazo, de manera innovadora, ya que estos artículos no son muy conocidos pero son agradables.
7. El modelado 3D, ayuda a tener una visualización más realista del Art Toys, dejando abierta la posibilidad, para futuros trabajos de reproducción de personajes y animación digital.

RECOMENDACIONES

1. Que se estudie profundamente las costumbres y tradiciones del Ecuador, sin sintetizar la información, limitando la biodiversidad cultural que posee, para dar a conocer a propios y extraños nuestros orígenes.
2. Que se valore la utilidad de los Art Toys en el proceso de Diseño Gráfico, tomando en cuenta que es una nueva e innovadora forma de material promocional dentro del proceso de difusión.
3. Crear un distintivo de Chambo que este sea el embajador, que invite a conocer del lugar su gente y sus tradiciones.
4. Para todo tipo de creación de productos, basarse en una metodología porque simplifica los procesos de creación sustentado en un estudio de mercado que ayuda a conocer las debilidades y fortalezas del segmento al cual se dirige.
5. Valorizar el trabajo a mano, a pesar que la tecnología cada vez avanza nada podrá reemplazar el trabajo manual, hay que saber armonizar estos dos aspectos.
6. No hay que ser demasiado tradicionalistas en cuanto a lo que diseño y publicidad concierne se deben buscar nuevas alternativas sin dejar que se limite la creatividad por reglas impuestas, si no explorar nuevas alternativas.
7. Relacionar el diseño manual con el digital, para que se asocie directamente con las formas, texturas y materiales de los productos elaborados, y tener una visión más realista del modelado 3D.

RESUMEN

El objetivo es proponer una metodología para la elaboración de Art Toys, sustentado en las formas iconográficas de la provincia de Chimborazo.

Este Art Toys se diseñó y construyó en madera, masa al frío y modelado 3D, con el estudio de la cultura de los Diablitos del cantón Chambo, esto se apoyó con la aplicación en souvenirs, (llaveros, camisetas, vasos,).

Se aplicó el método Deductivo, recopilando la información para la elaboración de Art Toys y método Cualitativo para llegar al objetivo, respaldados en el recurso humano y documentos relacionados con el tema.

Fueron aplicadas técnicas de entrevistas, recurriendo a personas de edad avanzada observación y vivencias de la tradición en el mes de diciembre del 2010 ayudándonos a elaborar material fotográfico para la elaboración de los Art Toys.

Se determinó las necesidades y requerimientos del target de 118 personas, arrojando los siguientes resultados al 51,7% de personas les agrada el color rojo, el 90% de personas comprarían el prototipo de los Diablitos, el 62,71% desearían conocer acerca de la cultura de Chambo. El Art Toys presentado se construyó en base a figuras básicas como el cuadrado y deformaciones que parten de este, rigiéndose a la estructura de la Cruz Cuadrada

Se concluye que la investigación realizada ha concretado un nuevo proceso de comunicación, con visión sobre cómo se pueden llevar las nuevas tendencias de publicidad que ayudarán a difundir la cultura del cantón.

SUMMARY

The aim is to propose a methodology for the development of Art Toys, based on the iconographic forms of the province of Chimborazo.

This Art Toys was designed and built in wood, the cold mass and 3D modeling, the study of the culture Little Devil of the canton Chambo, this was supported by the application souvenirs (key chains, t-shirts, glasses).

Deductive method was used, collecting information for the development of Art Toys and qualitative methods to reach the goal, backed in human resources and documents related to the topic.

Interview techniques were applied, using elderly observation an experiences of the tradition in December 2010 helping to develop photographic processing material of Art Toys.

We determined the needs and requirements of thee target of 118, yielding the following results to 51.7% of people like the color red, 90% of people would buy the prototype of Little Devil, the 62,71% would like to know about Chambo culture. The Art Toys submitted was built based on basic shapes such as square and depart from this deformation, governed the structure of the Cross Square.

We conclude that research has specified a new process of communication, wuith vision and can bring new advertising trends that will help spread the culture of the canton Chambo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Antropomorfo:	Que tiene forma o apariencia humana.
Análogo:	Que tiene analogía con algo.
Bocetaje:	Es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos. Tener una palabra, además de su significado propio o específico, otro secundario y subjetivo por su asociación con otras ideas.
Connota:	Estudio del desarrollo y cambios que tienen lugar periódicamente en plantas y animales.
Fenología:	Es la ciencia que estudia el origen y formación de las imágenes, su relación con lo alegórico y lo simbólico, así como su identificación por medio de los atributos que casi siempre les acompañan.
Iconografía:	Propiedad que tienen algunos agentes físicos de acumular sus efectos en puntos opuestos de ciertos cuerpos.
Polaridad:	Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otros iguales, o molde original con el que se fabrica.
Prototipo:	Se define como el estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado.
Semiótica:	Que ocurre al mismo tiempo que otro hecho o circunstancia. Unidad de medida que se toma como modelo de las demás partes de un objeto
Sincrónico:	considerado artístico o perfecto:
Módulo:	

ANEXOS

Anexo 1. Test del Segmento de Mercado

MARQUE CON UNA X

1.- Usted vive en

Chambo.....

Otra ciudad.....

2.- Conoce usted el origen de la Fiesta de los Diablitos de chambo

SI.....

NO.....

3.- ¿Usted sabe de personas o instituciones dentro del cantón que se preocupen por mantener vivas las costumbres y tradiciones del cantón?

SI.....

NO.....

4.- Le gustaría conocer más acerca de las Fiestas de los Diablitos

SI.....

NO.....

TALVEZ.....

5.- ¿Cree usted que es importante conservar el legado cultural, para conocimiento de las futuras generaciones?

SI.....

NO.....

TALVEZ.....

ELEMENTOS GRÁFICOS

6.- ¿Cuál de estos colores es el que más le agrada?

Rojo.....

Blanco.....

Negro.....

7.- Señale la figura con la que se identifica más



.....



.....



.....

8.- ¿Cuál de estos objetos es el que le llama más la atención en la Fiesta de los Diablitos?

Sombrero.....

Lanza.....

Espejos.....

Gafas.....

9.- Las gafas que utilizan los personajes de la Fiesta de los Diablitos que significado tienen para usted?

Moda.....

Posición Social

Burla.....

Elegancia

10.- ¿Con que forma se identifica más?

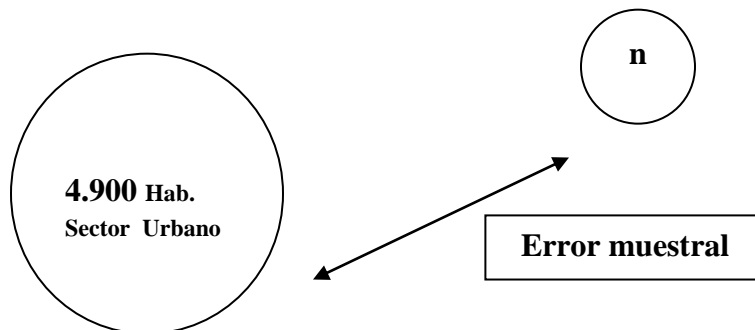
.....

>

Anexo 2. Cálculo de la muestra

Población y Muestra de Investigación

Aquí se hará un Plan de Muestreo.



Cálculo de la muestra

Se tomarán en cuenta los siguientes parámetros:

N: Población, **NC:** Nivel de Confianza, **E:** Error muestral, **P:** Aceptación de las personas que están dispuestas a adquirir el producto, **1-P:** Rechazo, personas que no están dispuestas a adquirir el producto, **Z:** # de desviaciones típicas.

N: 4.900 Habitantes del sector Urbano.

NC: 97%

E²: 3%

P: 0.5

1 - P: 0.5

Z²: 2.17

$$\frac{0.97}{2} = 0.485 = 2.17$$

2

Z	7
2.10	0.485

Fórmula:

$$n = \frac{P(1-P)}{\frac{E^2 + P(1-P)}{Z^2 N}}$$

Se reemplaza la fórmula:

$$n = \frac{0.25}{\frac{0.06 + 0.25}{4.34 \cdot 4.900}}$$

$$n = \frac{0.25}{0.013824884 + 5.102040816}$$

$$n = \frac{0.25}{0.0138759044081633}$$

n= 644

Anexo 3. Test Validación de la Hipótesis

MARQUE CON UNA X

1.- ¿Son agradables para usted los Prototipos?

SI..... NO.....

2.- ¿ Cree que con estos prototipos se dará a conocer las Fiesta de los Diablitos de Chambo?

SI..... NO.....

3.- ¿Cree que con este prototipo se logrará mantener viva la Tradición?

SI..... NO.....

4.- ¿Está de acuerdo que los prototipos sirvan como material promocional del cantón Chambo?

SI..... NO.....

5.- ¿Esta propuesta le parece innovadora?

SI..... NO.....

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- 1.- AGUIRRE, Ermel. - Almanaque Ecuatoriano, 1999. Quito, Bristol, 1998. pp. 23,24,
- 2.- CORTEZ, Teresa, - Monografías de Chambo, 2009. pp. 45-66
- 3.- FREIRE, Carlos - Guía turística de Chimborazo, Pedagógica Freire, 1ª Edición, 1 de Abril, 1997. pp. 76, 77, 78,79
- 4.- ZADIR, Euribe - Introducción a la semiótica del diseño Andino Precolombino, Concytec, 1991. pp. 45-56
- 5.- VARGAS, José María – patrimonio artístico ecuatoriano, Editorial santo Domingo. pp. 45-59

BIBLIOGRAFÍA RELACIONADA AL TEMA

- 1.- Art Toy

I AM PLASTIC THE DESIGNER TOY EXPLOSION, an imprint of Harry N. Abrams, Inc.
pp. 31 - 68

- 2.- Diseño Gráfico

ANCHA Juan. Introducción a la Teoría de los Diseños. México 2001. pp. 32,33,34,35

CURSO PRÁCTICO DE DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR "PACKAGING".
Ediciones Génesis Madrid-España 1991. pp. 67 - 89

MARCA REGISTRADA. IDEAS ÚTILES. Editora Printer Latinoamericana Ltda. Bogotá-Colombia 2002. pp. 56 - 85

MILLER A., LUPTON E. LA Bauhaus y la Teoría del diseño. Barcelona 1989. pp. 45, 46, 47,48

3.- Ilustración

COLECCIÓN BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO "ILUSTRACIÓN", Madrid España 1996. Pp. 76, 77, 78,79

LAWRENCE, Zeegen/ Crush. Principios de Ilustración, Editorial Gustavo Gili. pp. 67, 68,69,70

4.- Modelado 3D

CASANOVA, Alberto - 3d MAX 7 al límite, 2010. pp. 54 - 87

MEDIAACTIVE - 3D STUDIO MAX 7/7.5, 2005. Pp. 23 - 65

DIRECCIONES DE INTERNET

1.- ART TOYS

[http://www.artenlared.com/Munny intervenido](http://www.artenlared.com/Munny_intervenido)

<http://www.compradiccion.com/exposiciones/art-toys-2020>

<http://qoonas.com>

2010-11-15

2.- ICONOGRAFIA

<http://www.chimborazo.net>

<http://www.chimborazo.gov.ec/>

<http://riobamba.olx.com.ec/cacha-cultura-y-tradicion>

2010-11-20

3.- DISEÑO GRAFICO

<http://www.cristalab.com/tutoriales/fundamentos-del-diseno-grafico>

<http://www.fotonostra.com/grafico/index.htm>

2010-11-20

4.- ILUSTRACION

<http://ciudadesilustracion.org/ilustracion.php>

<http://www.printastic.org>

<http://www.xuletas.es/ficha/tema1-21/>

http://palmera.pntic.mec.es/~falarcon/4eso/ud2.html#4._las_leyes_compositivas.

2010-12-02

5.- PROPORCION

<http://jazbuitrigo.blog.com.es/2009/07/29/proporcion-en-el-dibujo-6608797/>

http://www.galeriatallerartex51.com/index.php?option=com_content&task=view&id=190&Itemid=110

http://todacultura.com/talleres/taller_dibujo/personas_perspectiva.htm

2010-12-08

6.- STORY BOARD

<http://es.wikipedia.org/wiki/storyboard>

<http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/storyboard>

2010-12-10

6.- 3DS MAX

http://www.wikilearning.com/curso_gratis/curso_de_3d_studio_max/4847-2

2010-12-15

7.- COLOR

<http://www.ifeanet.org/temvar/siii-antsc23.pdf>

2010-12-22

8.- SEGMENTO DE MERCADO

http://www.marketinet.com/ebooks/manual_de_marketing/manual_de_marketing.php?pg=10

<http://www.estoesmarketing.com/estrategias/posicionamiento.pdf>

2010-12-22