



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

CARTEL ILUSTRADO COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN DE
LA VESTIMENTA PURUHÁ DE LA PROVINCIA DE
CHIMBORAZO

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORA: ERIKA PAULINA MOROCHO GUAMÁN

DIRECTORA Ing. MARÍA LORENA VILLACRÉS PUMAGUALLE

Riobamba – Ecuador

2022

© 2022, Erika Paulina Morocho Guamán

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, ERIKA PAULINA MOROCHO GUAMAN, declaro que el presente Trabajo de Integración Curricular es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autora asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este Trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 16 de noviembre de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Erika Paulina Morocho Guaman', written in a cursive style.

Erika Paulina Morocho Guaman

C.I: 060563079-7

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular; Tipo: Proyecto Técnico, **CARTEL ILUSTRADO COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN DE LA VESTIMENTA PURUHÁ DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO**, realizado por la señorita: **ERIKA PAULINA MOROCHO GUAMAN**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Lcda. Rosa Belén Ramos Jiménez PRESIDENTE DEL TRIBUNAL	 <hr/>	2022-11-22
Ing. María Lorena Villacrés Pumagualle DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	 <hr/>	2022-11-22
Lcdo. Fabián Alfonso Calderón Cruz MIEMBRO DEL TRIBUNAL	 <hr/>	2022-11-22

DEDICATORIA

A mis padres; César Morocho y María Guamán por apoyarme en este largo camino de la educación, por inculcarme valores y formar el carácter de mi persona, a mis hermanos por motivarme en el trayecto de la carrera e impulsar a cumplir mis sueños, de manera especial a mi abuelito Alberto Morocho por sus palabras, su guía, su compañía, sus consejos que han hecho de mí una persona perseverante. De igual manera a mis maestros y a mis amigos que han apoyado este proyecto.

Paulina

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi guía y mi inspiración principal en todos los aspectos de mi vida, por brindarme sabiduría, perseverancia, responsabilidad y salud que han permitido cumplir una de mis principales metas.

A mis padres, mis hermanos; Jhenny, Silvia, César y mis abuelos, que han confiado y me han apoyado incondicionalmente, por sus consejos, apoyo económico, moral, así como también en lo espiritual, que a pesar de las circunstancias difíciles han estado para mí como un pilar fundamental.

A mi directora de titulación Ing. Lorena Villacrés por compartir sus conocimientos, experiencias, por sus recomendaciones que ayudaron a culminar el proyecto de grado.

Paulina

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	x
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xi
RESUMEN.....	xii
SUMMARY.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	2
1.1. Antecedentes.....	2
1.2. Planteamiento del Problema.....	4
1.2.1. Delimitación.....	5
1.2.2. Árbol de problema.....	5
1.2.3. Prognosis.....	6
1.3. Justificación.....	6
1.4. Objetivos.....	7
1.4.1. Objetivo general.....	7
1.4.2. Objetivos específicos.....	7

CAPÍTULO II

2. MARCO CONCEPTUAL DE DISEÑO.....	8
2.1. Cartel.....	8
2.1.1. Características del cartel.....	8
2.1.2. Tipos de Cartel.....	9
2.1.2.1. Carteles Publicitarios o Comerciales.....	9
2.1.2.2. Carteles Sociales.....	9
2.1.2.3. Carteles Culturales.....	10
2.1.2.4. Carteles Políticos.....	10
2.1.2.5. Carteles Expositivos.....	10
2.1.3. Diseño gráfico.....	10
2.1.4. Diseño editorial.....	11
2.1.4.1. Retícula.....	11

2.1.4.2.	<i>Tipografía</i>	12
2.1.4.3.	<i>Cromática</i>	12
2.1.5.	<i>Ilustración</i>	13
2.1.5.1.	<i>Ilustración digital</i>	13
2.1.5.2.	<i>Géneros de la Ilustración</i>	13
2.1.5.3.	<i>Ilustración conceptual</i>	14
2.1.5.4.	<i>Ilustración Narrativa</i>	14
2.1.5.5.	<i>Ilustración Decorativa</i>	14
2.1.6.	<i>Estilo Gráfico: Art Déco</i>	15
2.1.6.1.	<i>Art Déco en el cartel</i>	15
2.1.7.	<i>Poster Bienal en Latinoamérica</i>	16
2.1.7.1.	<i>Ecuador Poster Bienal</i>	17
2.1.7.2.	<i>Evento Póster Bienal 2022 en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo</i>	17
2.2.	Marco situacional del lugar de estudio	17
2.2.1.	<i>Provincia de Chimborazo</i>	17
2.2.1.1.	<i>Cantón de Colta</i>	18
2.2.1.2.	<i>Cantón Guamote</i>	19
2.3.	Marco conceptual del objeto de estudio	20
2.3.1.	<i>Identidad Cultural</i>	20
2.3.2.	<i>Cultura</i>	22
2.3.2.1.	<i>Cultura Andina</i>	23
2.3.3.	<i>Cultura Puruhá y su historia</i>	23
2.3.3.1.	<i>Vestimenta</i>	23
2.3.3.2.	<i>Evolución de la vestimenta Puruhá</i>	24
2.3.3.3.	<i>Vestimenta de la Mujer</i>	25
2.3.3.4.	<i>Vestimenta del Hombre</i>	26

CAPÍTULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	27
3.1.	Tipo de investigación	27
3.1.1.	<i>Etnográfica y exploratoria</i>	27
3.1.2.	<i>Cualitativo</i>	27
3.1.3.	<i>Método Analítico sintético</i>	27
3.1.4.	<i>Población</i>	27
3.1.4.1.	<i>Población 1</i>	27
3.1.4.2.	<i>Población 2</i>	28

3.1.5.	<i>Técnicas e instrumentos</i>	29
3.1.5.1.	<i>Entrevista</i>	29
3.1.5.2.	<i>Modelo de entrevista para los indígenas del cantón Colta y Guamote</i>	29
3.1.5.3.	<i>Ficha de análisis</i>	30
3.1.5.4.	<i>Modelo de la ficha de análisis de la indumentaria</i>	30
3.2.	Metodología de Bruce Archer	30
3.2.1.	<i>Fase Analítica</i>	31
3.2.2.	<i>Fase Creativa</i>	31
3.2.3.	<i>Fase de Ejecución</i>	31

CAPÍTULO IV

4.	MARCO DE RESULTADOS	33
4.1.	Introducción	33
4.2.	Fase Analítica	33
4.2.1.	<i>Definición del problema</i>	34
4.2.2.	<i>Preparación del programa detallado</i>	34
4.2.3.	<i>Obtener datos relevantes</i>	35
4.2.3.1.	<i>Resultado de las entrevistas</i>	35
4.2.3.2.	<i>Resultados de las fichas de análisis de la indumentaria</i>	38
4.3.	Fase Creativa	42
4.3.1.	<i>Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño</i>	42
4.3.1.1.	<i>Conclusiones de entrevistas</i>	42
4.3.1.2.	<i>Conclusiones fichas de análisis</i>	43
4.3.2.	<i>Desarrollo de prototipos</i>	43
4.4.	Fase de Ejecución	52
4.4.1.	<i>Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño</i>	53
4.4.2.	<i>Validación del diseño por un experto cartelista</i>	53
4.4.3.	<i>Análisis de resultados de la encuesta</i>	58
4.4.4.	<i>Preparar documentos para la producción</i>	61
4.4.4.1	<i>Conclusiones del Plan de Difusión</i>	65
4.4.4.2	<i>Conclusiones de encuestas del público objetivo</i>	65
	CONCLUSIONES	63
	RECOMENDACIONES	64
	GLOSARIO	
	BIBLIOGRAFÍA	
	ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-4:	Tabulación de resultados de entrevistas	36
Tabla 2-4:	Plan de difusión	61

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-1:	Detección de causas y efectos	5
Ilustración 1-2:	Radio Telefunken en un cartel. Año 1935.....	16
Ilustración 2-2:	Vestimenta de los Coltas	22
Ilustración 3-2:	Vestimenta de la cultura Puruhá.....	24
Ilustración 4-2:	Mama Chumbi.....	25
Ilustración 5-2:	Hombres Puruwaes.....	26
Ilustración 1-3:	Diseño de la población 1	28
Ilustración 2-3:	Diseño del público objetivo.....	28
Ilustración 3-3:	Diseño de la guía de entrevista.....	29
Ilustración 4-3:	Diseño de fichas de análisis	30
Ilustración 1-4:	Ficha de análisis de la indumentaria Mujer coltense.....	38
Ilustración 2-4:	Ficha de análisis de la indumentaria hombre coltense	39
Ilustración 3-4:	Ficha de análisis de la indumentaria mujer guamoteña.....	40
Ilustración 4-4:	Ficha de análisis de la indumentaria hombre guamoteño.....	41
Ilustración 5-4:	Proceso Creativo (Lluvia de ideas)	44
Ilustración 6-4:	Propuesta maquetación del Cartel ilustrado - Retícula	44
Ilustración 7-4:	Boceto indumentaria mujer coltense	45
Ilustración 8-4:	Boceto indumentaria mujer guamoteña.....	46
Ilustración 9-4:	Boceto indumentaria hombre coltense	46
Ilustración 10-4:	Boceto indumentaria mujer coltense	47
Ilustración 11-4:	Digitalización mujeres coltenses.....	48
Ilustración 12-4:	Digitalización indígenas de Colta	49
Ilustración 13-4:	Digitalización indígenas de Guamote.....	50
Ilustración 14-4:	aplicación de color indumentaria Colta.....	51
Ilustración 15-4:	aplicación de color indumentaria Guamote.....	52
Ilustración 16-4:	Propuesta 1 (Mujer Guamote).....	54
Ilustración 17-4:	Propuesta 1 (Hombre Colta).....	55
Ilustración 18-4:	Propuesta 1 (Mujer Colta).....	56
Ilustración 19-4:	Propuesta 1 (Hombre Guamote).....	57
Ilustración 20-4:	Porcentaje de legibilidad	58
Ilustración 21-4:	Porcentaje organización de elementos visuales.....	59
Ilustración 22-4:	Porcentaje de texto e imagen.....	59
Ilustración 23-4:	Porcentaje de conceptualización	60
Ilustración 24-4:	Porcentaje del estilo gráfico	60

ÍNDICE DE ANEXOS

- ANEXO A:** ENTREVISTAS A LÍDERES DE LAS COMUNIDADES DE COLTA Y GUAMOTE
- ANEXO B:** PUBLICACIÓN EN SECTORES ESTRATÉGICOS DEL SECTOR COLTA
- ANEXO C:** PUBLICACIÓN EN SECTORES ESTRATÉGICOS DEL SECTOR GUAMOTE
- ANEXO D:** ENCUESTAS AL PÚBLICO OBJETIVO

RESUMEN

La cultura Puruhá es una de las culturas representativas del Ecuador, al ser la más grande en cuanto a población y aspecto geográfico se delimita en dos sectores que cuentan con el mayor número de habitantes indígenas, Guamote y Colta; el presente trabajo tuvo como objetivo difundir la importancia de la vestimenta de la cultura Puruhá, para lo cual se inició con un trabajo de investigación tanto de aspectos culturales como aspectos técnicos del Diseño Gráfico. Siguiendo la metodología de Bruce Archer dividida en cuatro fases; Fase Analítica, en la que se especificó el problema o necesidad cubierta con el cartel ilustrado, además de preparar un programa en donde se organizó las etapas de elaboración del cartel, posterior a ello se recopiló datos de primera mano en cuanto a entrevistas se refiere, esta información fue organizada en fichas en las cuales se realizó un análisis de las personas entrevistadas y posterior a ello con el registro fotográfico, se completó las fichas de indumentaria en las cuales se determinó las prendas de vestir de cada cantón y de ambos géneros, en la fase creativa se estableció conclusiones de las fichas de entrevistas y fichas indumentarias, teniendo en cuenta toda la información y al público al cual se dirige el cartel ilustrado se elaboró prototipos de diseño basado en un concepto gráfico, se propone distintos bocetos en cuanto a ilustración, organización de elementos visuales como, la imagen y el texto, además de proponer colores, tipografía, jerarquía, etcétera, que permitan la correcta recepción del mensaje, la cual es presentada y evaluada por cartelistas profesionales para su posterior mejora, por último se creó un plan de difusión en cual se detalla los lugares estratégicos, materiales, cantidad que se publicará, tanto en Guamote como en Colta.

Palabras clave: <DISEÑO GRÁFICO>, <IDENTIDAD>, <CULTURA>, <VESTIMENTA INDÍGENA >, <CARTEL ILUSTRADO>, <COLTA (CANTÓN)>, <GUAMOTE (CANTÓN)>.



SUMMARY

The Puruhá culture is one of the representative cultures of Ecuador, being the largest in terms of population and geographical aspect, it is delimited into two sectors that have the largest number of indigenous inhabitants, Guamote and Colta; The objective of this work was to disseminate the importance of the clothing of the Puruhá culture, for which it began with research work on both cultural aspects and technical aspects of Graphic Design. Bruce Archer's methodology is divided into four phases: Analytical Phase, in which the problem or need covered by the illustrated poster was specified; in addition to preparing a program where the stages of making the poster were organized, after which first – hand data was collect in terms of interviews. This information was organized in files, after which an analysis of the people interviewed was carried out, after, the photographic record and the clothing files were completed, in which the garments of each town and gender were determined. In the creative phase, conclusions were established from the interview sheets and clothing sheets, taking into account all the information and the public to which the illustrated poster is directed. Design prototypes based on a graphic concept were developed, and different sketches in terms of illustration were proposed organization of visual elements such as images and text, in addition to proposing colors, typography, hierarchy, etc., allowing correct reception of the message, which is presented and evaluated by professional poster designers for its subsequent improvement, finally, a dissemination plan was created detailing the strategic places, materials, quantity to be published in Guamote and Colta town.

KEYWORDS: < GRAPHIC DESIGN >, < IDENTITY >, < CULTURE >, < INDIGENOUS CLOTHING >, < ILLUSTRATED POSTER >, < COLTA (TOWN) >, < GUAMOTE (TOWN) >.


Lic. Maritza Larrea Mg.
0603370784

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la evolución humana uno de los factores de comunicación fueron los pictogramas, presentes desde el inicio del hombre, esta forma de expresión plasmada en cuevas, rocas y demás superficies naturales así como también los materiales orgánicos, fueron evolucionando junto con el humano, la revolución industrial y el desarrollo tecnológico han hecho de los materiales, superficies y formas de distribución, innovadoras, de fácil uso y que permite la optimización del tiempo en cuanto al desarrollo y producción del mensaje.

La ilustración, que ahora se puede elaborar de forma digital gracias al avance tecnológico, es uno de recursos más usado como complemento importante de mensajes, recursos que pueden ser impresos como; libros, carteles, periódicos, banners etc., o también digitales como, animación, videos publicitarios, etc., a esto sumado los diferentes estilos y géneros que enriquecen más la forma de expresión, además de que facilitar la lectura rápida y la recepción correcta del mensaje.

Tomando en cuenta este importante hecho, el presente trabajo hace uso de este valioso instrumento y tiene como fin: **Difundir la importancia de la vestimenta de la cultura Puruhá de la provincia de Chimborazo**, mensaje plasmado en un cartel ilustrado, en el cual se pretende dar a conocer un aspecto importante de la cultura Puruhá como lo es la vestimenta, si bien es cierto que existen muchos rasgos que definen y diferencian una cultura de la otra como el idioma, religión, creencias, tradiciones, costumbres, cosmovisión, medicina, etc., la vestimenta trae consigo no solo la evidencia física de un pueblo o civilización, si no que en ella se plasma la sabiduría ancestral, costumbres y tradiciones, la feminidad y masculinidad, la flora y fauna que la rodea, por lo cual es importante conocer este tipo de rasgos que identifican la indumentaria de nuestros pueblos.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes

Como lo menciona la autora del proyecto “Identidad cultural y su incidencia en el desarrollo turístico de la parroquia Pilahuín cantón Ambato provincia de Chimborazo” Anabel Guamanquispe:

Ecuador se ha caracterizado por ser una nación multiétnica y pluricultural, con una población actual de aproximadamente 15.492.264 habitantes, de los cuales existen 14 nacionalidades y 18 grupos étnicos en las regiones Costa, Andes y Amazonía; la región insular o Galápagos no cuenta con ningún grupo étnico. (Guamanquispe, 2015, p. 5)

Haciendo referencia a la región de los Andes, Chimborazo se caracteriza ser considerada parte de la cultura andina, según los datos del Libro “Guía de bienes culturales de la provincia del Ecuador - Chimborazo”, en Chimborazo existe una población mayoritariamente mestiza (56,37%). En cuanto a los datos según los cantones Guamote presenta el mayor número de habitantes indígenas (92,69%), seguido por Colta (85,47%) y Alausí (54,26%). (Sector Público Gubernamental, 2010, pp. 31–32)

La cultura Puruhá hace parte del grupo étnico de la provincia de Chimborazo, caracterizado por sus costumbres, tradiciones, creencias ancestrales que hacen parte de la identidad cultural que poseen sus habitantes, que a lo largo de los años se ha visto perjudicado por la aculturación y otros factores que han deteriorado la identidad de los chimboracenses.

Para determinar la magnitud del problema de pérdida de identidad se hace énfasis en una investigación realizada en el país vecino Perú en la ciudad de Huancavelica en la Universidad Nacional Huancavelica en la Facultad de Educación, titulada “VIGENCIA DE LA PRÁCTICA DE LA CULTURA ANDINA EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES Y DESARROLLO RURAL” en la cual el autor plantea el problema en base a la poca práctica de las costumbres andinas, puesto a que Perú pertenecía a la confederación incaica, el autor menciona que la desaparición de un rasgo cultural andino como; el idioma, filosofía, religión, ética, etc., es la desaparición de los andinos. (Benito y Meneses, 2016, p. 11)

La indumentaria es parte de la identidad de una cultura, haciendo referencia la Cultura Puruhá, la vestimenta es un ícono importante que define y distingue de las demás culturas, esta se ha considerado una forma de expresión o comunicación, que como se ha mencionado anteriormente también se ha visto afectada por alteración en la forma propia y original de la vestimenta Puruhá.

A nivel nacional se toma como referencia a la investigación realizada en Cuenca- Ecuador por la Universidad del Azuay – Facultad de Diseño denominado “Indumentaria del pueblo étnico Puruha – Cachas masculina y femenina”, (Méndez Esparza, 2014), en la cual establece dos principales factores que han afectado a la transformación de la vestimenta propia de la cultura Puruhá y en general los cambios de otras; la globalización y la migración, en este documento encontramos la definición desde el punto de vista del autor de la indumentaria como una forma de comunicación e identificación de distintos pueblos o culturas, para la mejor orientación y entendimiento del lector también define la cultura y como la vestimenta hace parte de la misma, en lo posterior documenta la cultura Puruhá, una pequeña e importante reseña histórica y todas las dimensiones que caracterizan a esta cultura en particular.

También se hace énfasis en la investigación de la Universidad Central en la tesis “Análisis de las tradiciones culturales y su contribución a la identidad del pueblo Puruhá, en el Cantón

Colta de la Provincia de Chimborazo”(Osorio y Reinoso, 2019, p. 35), realizada por la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, en la cual refiere a la vestimenta como parte de la identidad de una cultura, la importancia de dar a conocer a la sociedad sobre la cultura Puruhá, también considera la globalización como uno de los factores que intervienen en los cambios y alteraciones de la vestimenta Puruhá.

A nivel local podemos referenciar a los datos recopilados en Riobamba - Ecuador por la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación titulada “EVOLUCIÓN DE LA VESTIMENTA DE LOS DESCENDIENTES AUTÓCTONOS Y SU INFLUENCIA EN LA CULTURA ACTUAL DEL PUEBLO PURUHÁ, EN LAS COMUNIDADES PERTENECIENTES A LA PARROQUIA COLUMBE, CANTÓN COLTA, PROVINCIA CHIMBORAZO”, en la cual se evidencia la evolución de la vestimenta en esta población de estudio, concluye que la desvaloración de esta es dada mayormente por los jóvenes ya que se ven influidos por la migración y por la modernización (Curicama, 2021, p. 12), sin embargo, existe aún personas que se ven identificadas y desean mantener los rasgos de la vestimenta de la cultura en este caso Puruhá.

Por otro lado, el cartel ilustrado ha sido considerado una de las formas de comunicación más antiguas pero que aún prevalece en la actualidad debido a su eficacia en la trasmisión de mensajes sean estos de carácter ideológicos o comerciales (Arce, 2011, p. 10), tal y como lo afirma la autora Arce en su trabajo de investigación denominado “Características Comunes de Carteles de Eventos Culturales Latinoamericanos y su Identidad Gráfica”, que refiere que, pese al paso del tiempo y los avances tecnológicos, los nuevos estilos y técnicas, este no ha perdido no valor y función original de comunicación.

Rosalay Carri en su trabajo de investigación denominada “LAS TÉCNICAS TRADICIONALES DEL DISEÑO GRAFICO Y SU ESCASO USO EN LAS PROPUESTAS DE DISEÑO DEL CARTEL CULTURAL FOLKLORICO”, propone al cartel como un medio para expandir y enriquecer una cultura, puesto a las expresiones gráficas que esta posee, mismas que deben ir acorde al tipo y objetivo del mensaje, gracias a este medio de comunicación se puede crear conciencia nacional y a la vez ayude a la preservación y difusión de una cultura específica. (Carri, 2012, p. 5)

Con la recopilación de datos en fuentes documentales verificadas sobre la cultura Puruhá, el proyecto pretende proponer al cartel ilustrado como una herramienta visual para dar a conocer uno de los aspectos más importantes como lo es la vestimenta de la Cultura Puruhá, además de dar un aporte cultural al público al cual va dirigido, también es un aporte a las futuras investigaciones educativas.

1.2. Planteamiento del Problema

En la sociedad actual se ha observado la falta de interés y el desconocimiento de las culturas que conforman el Ecuador y los factores que las caracterizan, hablando de las culturas ancestrales andinas la investigación se enfoca en la cultura Puruhá. A lo largo de la años, el desarrollo del humano, la tecnología, los factores sociales han influido en la vestimenta propia de los sectores, dando paso a una transformación en la forma original de la vestimenta Puruhá e incluso una desvaloración en la misma, dado por las personas pertenecientes a la cultura y ajenos a esta, haciendo énfasis a estos cambios las nuevas generaciones de la sociedad se han adaptado en algunos casos manteniendo los rasgos principales de la vestimenta combinadas a la de otras culturas, y en otros su desaparición total al usar vestimentas de otra cultura.

Este desconocimiento y falta de interés conlleva a que la sociedad carezca de un sentido de identidad cultural, esta falta de identidad se ve reflejada sobre todo en un grupo de personas denominado jóvenes adultos, pues al estar en una etapa de construcción identidad, es decir que

aún no es sólida, son más propensos a un mestizaje en la vestimenta, esto sumando a que están en un acercamiento directo con otras culturas gracias al avance tecnológico y eventos migratorios que conllevan a la nula practica cultural a la cual pertenecen si no que optan por realizar prácticas ajenas a la misma, por lo cual es importante actuar en este grupo social.

1.2.1. Delimitación

Geográficamente el proyecto se efectuará en el cantón Guamote al presentar un mayor número de personas indígenas de la provincia, específicamente se habla de un 92,69% de la población, seguido por el cantón Colta con 85, 47% según la Guía de bienes culturales del Ecuador - Chimborazo publicado en 2010, considerando también que los Guamotis y Coltas son los subgrupos de la Cultura Puruhá por contar con características que lo autoidentifican, por ello el trabajo se enfoca en el grupo social de jóvenes adultos pertenecientes a la etnia mencionada, este se realizara en el periodo de abril- septiembre de 2022.

Para el estilo gráfico de la ilustración se opta por la elección del estilo Art Déco, la cual maneja elementos geométricos, colores planos y vibrantes que sintetiza la información visual en el cartel logrando captar la atención del público objetivo, así como también la rápida lectura del mensaje.

1.2.2. Árbol de problema



Ilustración 1-1: Detección de causas y efectos

Realizado por: Morocho, E. 2022.

1.2.3. Prognosis

Ecuador se considera un país pluricultural, siendo la cultura Puruhá una de ellas, misma que se ha visto afectada por el desconocimiento y poco interés en la sociedad joven actual sobre los rasgos, historia, característica e importancia de esta, por lo tanto, si las generaciones de jóvenes actuales y venideras continúan con este problema de la poca y nula práctica, es posible un deterioro en la identidad cultural de los jóvenes chimboracenses llegando a la desaparición de un legado importante de la cultura Puruhá como lo es la vestimenta no solo por la simbología que esta representa si no por la historia y conocimientos ancestrales que posee, además que afectaría la economía de hogares que se dedican a la comercialización y fabricación de estas prendas, afectaría al turismo local y nacional, contribuyendo así a los problemas económicos que sufre actualmente el país, por lo cual se recalca la importancia de fomentar actividades de investigación como la presentada en este proyecto, con soluciones desde el área profesional del investigador es decir del Diseño gráfico.

1.3. Justificación

La sociedad actual de la provincia carece de conocimientos sobre las características de la cultura Puruhá por lo cual es evidente la importancia de esta investigación debido a su aporte social y cultural, al dar a conocer la historia y evolución de la vestimenta de dicha cultura a través de herramientas de difusión visual como el cartel ilustrado, fomentando así la identidad cultural, sentido de pertenencia y formar en ciertos casos conocimientos nuevos.

En el aspecto social la investigación provee a las generaciones jóvenes- adultos de entre 20 a 26 años de la ciudad de Riobamba de información sobre la cultura Puruhá, la importancia, el valor y el sentido de una identidad que toda persona debe sentir al pertenecer en este caso a una cultura ancestral como lo es la Puruhá. En lo académico la investigación queda como un registro documental para posteriores investigaciones que sean de aporte las intuiciones educativas, para los estudiantes y personas de interés por el tema de cultura u otros factores mencionados en el proyecto. Para el desarrollo de este trabajo se considera los materiales a disponibilidad tales como dispositivos tecnológicos, físicos, también se considera la parte económica, la movilidad, disponibilidad de tiempo y por supuesto materiales documentales que ayuden a sustentar el proyecto de investigación.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Difundir la importancia de la vestimenta de la cultura Puruhá de la provincia de Chimborazo, a través de la aplicación del cartel ilustrado

1.4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el problema, causas y efectos sobre la evolución de la vestimenta de la cultura Puruhá
- Identificar las características de la vestimenta de la cultura Puruhá a través de un trabajo in situ
- Seleccionar la información más relevante de la vestimenta de la cultura Puruhá para el desarrollo de la ilustración de forma estética y funcional.
- Proponer al cartel ilustrado como un instrumento de difusión para dar a conocer la importancia de la vestimenta de la cultura Puruhá.

CAPÍTULO II

2. MARCO CONCEPTUAL DE DISEÑO

2.1. Cartel

De acuerdo a Chen y Tapia (2019, p. 44) se puede definir como un apoyo constante y visible y su finalidad es comunicar una idea o mensaje que actúa como un anuncio para difundir o promover información producto o evento. Se desarrolló en la segunda mitad del siglo XIX en sincronía con estilos como art Nouveau, futurismo, art-Deco y constructivismo – surrealismo y arte popular. Por ello, el cartel se ha convertido en un eco generalizado de todos los estilos plásticos los cuales siempre terminan imponiéndose. Un cartel tiene una calidad comunicativa que no se encuentra en otros medios gráficos, debido a su asociación natural con la sociedad y la relación del cartel con las habilidades y destrezas del autor o con su nivel de investigación, manejo de técnicas y conceptualización del tema.

Los carteles incluyen dos formas de comunicación: imágenes y texto. La combinación correcta de estos, crea una comunicación exitosa entre el remitente y el receptor. La imagen es el “rostro”, refleja su carácter, es lo que se recordará y, por tanto, debe ser categórica y memorable. El texto es asociado a la voz, el sonido de los mensajes es la palabra que se envía al espectador, que puede tener un tono bajo o alto dependiendo del hablante, en este caso el cartel, este tono viene dado por el estilo de tipografía escogida para lograrlo.

2.1.1. *Características del cartel*

Los carteles son un medio de comunicación simple, público y espontáneo. El mensaje que transmite debe ser único e indiscutible y todos los componentes que lo forman deben complementarse integralmente, ya que de esa forma se crea una unidad estética funcional.

Las características principales de un cartel son las siguientes:

- J Llamativo: el cartel debe ocasionar un impacto visual atraer por su diseño gráfico, colores y mensaje que desea transmitir.
- J Balance: gráficamente un cartel debe presentar un correcto equilibrio de todos los elementos que contiene, evitar la saturación de imágenes y procurar que el texto contraste con el color del cartel.
- J Comunicación: todos los elementos (gráficos, textos e imágenes) deben trazar o representar una línea de comunicación que permita informar claramente. (Chen and Tapia, 2019, pp. 44–45)

2.1.2. Tipos de Cartel

El cartel, se ha consolidado como un elemento fundamental para la expresión de ideas, de acuerdo a esto, existen seis tipos de carteles: publicitario, educativo, propagandístico, cultural, de autor y social (Traduversia , 2020).

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico dedicada a planificar y componer publicaciones como revistas, periódicos o libros. El diseño gráfico es una profesión y una disciplina cuyas actividades incluyen la concepción, organización, planificación e implementación de comunicaciones visuales, a menudo producidas por medios industriales y destinados a transmitir mensajes de información específicos a grupos sociales con objetivos claros y concretos. Algunas de las clasificaciones habituales del diseño gráfico incluyen el diseño de carteles ilustrados.

2.1.2.1. Carteles Publicitarios o Comerciales

Su objetivo principal es comunicarse y la simplicidad del mensaje, porque cuando se expone en sitios de alto tránsito vehicular, el mensaje debe ser corto y claro, capaz de atraer la atención del cliente al captar los productos o servicios ofrecidos, por lo que los colores y las líneas utilizadas en el diseño deben ser fijados para poder leer, diseñados todos con factores armoniosos y mantener la cohesión en el tiempo. En este punto de llamar la atención para leer, planes, componentes e incluso servicios visuales, juegan un papel importante ciertos elementos que se deberán tener en cuenta como el tamaño del póster, el diseño específico, el tipo de iluminación (luminarias), los horarios (día o noche) donde el mensaje puede ser leído por una multitud más grande (Plascencia & Untuña, 2018).

2.1.2.2. Carteles Sociales

Contiene las características de los temas políticos y culturales, el cual es considerado como un afiche formativo, porque incide en los hábitos y comportamientos de las personas, su propósito es formar nuevos hábitos y cambiar actitudes, es importante señalar que la capacidad de este tipo de cartel no es para un solo público objetivo, sino que cubre un público más amplio debido a los temas que tratan como por ejemplo: un enfoque relacionado con temas de medio ambiente o derechos humanos, desarrollado desde el punto de vista de la ética, los valores humanos y el valor de la imagen es más importante que la estética, es una función conectada con el receptor (Plascencia & Untuña, 2018).

2.1.2.3. Carteles Culturales

En este tipo de cartel no se debe restringir la creatividad, pues el autor puede moverse en su talento y lo que quiere expresar personalmente, es una poderosa herramienta para comunicar hechos y opinión propia. Sus principales características son: el lenguaje realista, el uso de fotomontajes, la influencia de las corrientes estéticas, la búsqueda y la identidad en el lenguaje. El proceso creativo de este, se basa en principios que van desde la recopilación de información sobre un tema, la creación y el uso de técnicas de creación de mensajes, hasta la difusión del mismo y la recopilación de información, enfocada en llamar la atención del destinatario durante unos segundos e invitarlo a leer todo (Plascencia & Untuña, 2018).

2.1.2.4. Carteles Políticos

Es el material gráfico que transmite mensajes el cual está constituido por imágenes que causan impacto y textos breves, que influyen en la razón de la conducta, por medio del cartel. Por lo general se usa una expresión, redacción o transcripción corta, directa y clara, que se pueda visualizar rápidamente, el cual en ocasiones es motivador y sea dirigida a un nivel cultural y social de las personas. En este punto, los intereses políticos y económicos suelen ser tan inteligibles y poderosos que urgen de una disposición, cada vez más similar a las de un producto comercial. Debido a esto, la mayoría de cruzadas políticas se procesan bajo el control casi excepcional de grandes agencias de publicidad, expertas en “erigir” imágenes apetecibles que se relacionen con las necesidades, expectativas e intereses de una sociedad (Satué, 1994, p. 214: citado en Marquinez, 2016, p. 20).

2.1.2.5. Carteles Expositivos

Son un medio de comunicación en el que se utilizan textos e ilustraciones muy breves que separan y explican información sobre un concepto o tema que es interesante presentar. Este tipo de cartel se utiliza como ayuda para presentar una idea, aclarar, explicar o resumir la información a transmitir (Plascencia & Untuña, 2018).

2.1.3. Diseño gráfico

El diseño gráfico es una disciplina social y humanística. El arte de concebir, planificar e implementar las comunicaciones visuales necesarias para abordar y enriquecer las situaciones humanas, se ha arraigado directamente en el mundo de la vida urbana y la evolución de la tecnología, el diseño gráfico no se limita a técnicas, métodos o teorías específicas, sino al arte de

pensar e innovar, creando escenarios en los que la producción de imágenes incide en la vida de las personas, comportamiento del consumidor, hábitos de lectura y necesidades de información.

El arte de la comunicación juega un papel fundamental en esta profesión, además, implica una enorme responsabilidad social, pues con su construcción y difusión incide en el actuar de la sociedad, razón por la cual los expertos en este campo no estudian sólo lo esencial, principios o conceptos de todos los temas relacionados con ellos, sino también el estudio de las necesidades del cliente y cómo deben ser cubiertas por una solución ética y moral.

Al comienzo de la redacción del diseño, es necesario identificar la necesidad, el problema que puede ser apoyado por la comunicación visual, identificar la audiencia y crear objetivos de comunicación, cuando la base del mensaje sea específica, entonces es posible crear el trabajo visual, teniendo en cuenta los factores derivados de la misma, los componentes de comunicación, red, planificación y organización, etc., sujetos a la definición y uso justo de cada uno. En este punto, se podrá recopilar toda la información en un solo apartado o dependiendo de lo que el cliente requiera o necesite (Fuentes, 2020).

2.1.4. Diseño editorial

De acuerdo a Fuentes (2020) el diseño editorial le permite planificar y crear publicaciones, armonizar texto, imágenes, diseño y maquetación, creando y/o generando personalidad al transmitir mensajes. Es un medio de comunicar contenido visual a los lectores a través del diseño y aplicación de herramientas que ayudan en la producción de diversas publicaciones. El principal objetivo de las publicaciones editoriales es transmitir una idea o historia mediante la organización y presentación de imágenes con texto.

2.1.4.1. Retícula

Es un elemento básico y fundamental en la constitución de un cartel, está representada como una plantilla que facilita la ubicación de cada elemento. Está compuesta por líneas verticales y horizontales que le otorgan proporción y orden a la composición de la página, siendo la base fundamental para la diagramación, además, la retícula es usada en todo tipo del diseño gráfico y pueden ser: manuscrita (una sola columna que permite una lectura secuencial) retícula de columnas (es la elaboración de dos o más columnas permitiendo la distribución proporcionada de información) y la jerárquica (consiste en ajustarse a la necesidad de cada elemento informativo, combinando la proporcionalidad de tamaños, colores etc., de la información) (Fuentes, 2020).

2.1.4.2. Tipografía

Con el término tipografía se definen dos conceptos diferentes, por un lado, el arte de unir caracteres para imprimir texto para formar palabras, líneas y párrafos y por otro lado, un proceso de impresión por el cual los grabados fotográficos se escriben con tinta para reproducir una impresión. Hay muchos factores de forma en torno a la tipografía que incluyen: la percepción se relaciona con el tamaño, estructura, forma, peso, color y la textura del carácter. La legibilidad es el atributo gráfico y tipográfico de reconocer rápida y fácilmente la forma de las letras y también está el término tan discutido de legibilidad el cual es el que permite leer de manera ligera y breve el mensaje que se quiere emitir.

Escoger una tipografía adecuada permite identificar el tipo de publicación. La variación en los tamaños de tipografía puede resultar en un correcto uso visual sin que sea grandemente pequeño o grande el texto. No todas las tipografías son iguales en tamaño, aunque dispongan de la misma medida, ya que en algunos casos el mismo cuerpo en un tipo de letra (por ejemplo arial) es distinto a otro, esto debido a la variación de las alturas de las “x” (tamaño) por esta razón es necesario ser meticuloso en la elección de una tipografía adecuada, porque cada una presenta una serie de soluciones particulares que la hacen notable y la diferencia del resto (Bulgarin & Orellana, 2019).

2.1.4.3. Cromática

La importancia del color en los carteles es crítica porque hace efectiva la interacción visual a través del efecto visual, dependiendo de la aplicación adecuada sobre la información obtenida, sumado a una buena gestión y comprensión del color la cual, es esencial al diseñar un póster para considerar el efecto cualitativo del color. El uso de los colores está muy relacionado con la composición, debido a la luminosidad y armonía que aportan los colores, por lo que si no hay una buena selección y buenas proporciones, como consecuencia se tendrá una mala composición la cual restan estética y generan un impacto visual negativo. Al estar dirigido el cartel a las personas, el color, podría, de acuerdo a la psicología del color, hacer alusiones (recuerdos) a las sensaciones, dependiendo bastante de la temática del cartel, así mismo, el tono, saturación, espacio y superficie que ocupará el color, también deben ser tomados en cuenta para la captación de la atención del receptor, incluso es posible actuar sobre la capacidad emocional de las personas (Aguilar, 2017, pp. 13-14).

2.1.5. Ilustración

Es una disciplina que utiliza las artes de la expresión en su elaboración, sirve como elemento narrativo de apoyo al texto y vio su mayor desarrollo entre los siglos XIX y XX gracias a los avances tecnológicos de la época y la aparición de requerimientos. Los textos pictóricos, consideran a las imágenes como un elemento de comunicación más antiguo que el texto. En la antigüedad se buscaba la necesidad de la comunicación porque, según las fuentes, la más antigua de ellas eran diagramas (grafos) que hacían en cuevas, con pigmentos naturales, (sangre, heces) en la actualidad, los avances tecnológicos han transformado este tipo de comunicación en lo que ahora se conoce como ilustración digital (Aguilar, 2017).

2.1.5.1. Ilustración digital

De acuerdo a Cervantes (2016) es la producción de imágenes y gráficos utilizando todo tipo de herramientas digitales y equipos electrónicos; es un diseño que se efectúa partiendo desde cero, a través del uso de prácticas de dibujo ejecutadas por computador u otro soporte digital. La ilustración digital surgió después de la guerra mundial, pero fue hasta la década de los 60's que empezó a contar con cierta fuerza y empuje trayendo como consecuencia la expansión de las computadoras, su soporte más completo y útil hasta la actualidad. Las ilustraciones digitales se pueden dividir en vectorial y bitmap de acuerdo a la manera en el que se describe en la computadora u ordenador.

En la década de los años 80, la ilustración digital recibió una nueva promoción con la llegada de Photoshop a través de su desarrolladora adobe, el cual se convirtió en uno de los primeros programas de diseño digital en difundirse. Poco después llegarían otros, como Corel Draw y Paint, más económicos e incluso, gratuitos. Desde dicha década hasta la actualidad, la ilustración digital se ha ido desarrollando en recursos y adopción.

2.1.5.2. Géneros de la Ilustración

De acuerdo a López (2016, pp. 17-25) desde el género cómic hasta los estilos publicitarios, estos son los géneros ilustrativos más comunes:

Narrativo: es un estilo muy extenso, acá, todas las imágenes deben ajustarse y adecuarse a un guion precedente para apoyar con figuras e ilustraciones un texto determinado.

Infantil: se adapta al lector, normalmente suelen ser ilustraciones de tonos suaves y detalles sencillos. La imagen y la narrativa deberán ser legibles.

Publicidad: esta es distinta a las demás ya que su objetivo se basa en la venta (vender más) para ello se deberá diseñar imágenes sugestivas y atractivas del producto o servicio. El valor visual es lo más importante para este género.

Moda: captar la forma de la prenda, el tono y la actitud del modelo es fundamental para un trabajo eficaz.

Cómic: las historias gráficas cuentan con muchos estilos.

Ilustración de portadas: los diseños de portada deben ser impresionantes para llamar la atención a través de la composición o por el estilo.

Decorativa: la comunicación existente viene acompañada la mayoría de veces por la estética, ya que más allá de la fachada informativa, la técnica de embellecer por medio de imágenes se lleva utilizando desde hace años.

2.1.5.3. Ilustración conceptual

Es una ilustración que no está obligada a representar lo establecido en el texto y es libre en el ámbito literario, científico, etc., desarrolla una idea personal del tema. Este tipo de ilustración es fundamentalmente creativa y la mayor parte de su éxito reside en el estilo original y distintivo del autor. La imagen del concepto debe ser gráficamente audaz y debe llamar la atención rápidamente. Las ilustraciones conceptuales crean una atmósfera para la lectura o brindan expectativas para el lector y brindan pistas sobre el contenido del texto (Lopez, 2016, p. 18).

2.1.5.4. Ilustración Narrativa

Es aquella que cuenta, que explica una acción específica puede llegar a transmitir una sensación, se pueden llegar a crear ilustraciones extremadamente narrativas, tanto que no necesiten texto porque se entienden por sí solas o ilustraciones que cuenten pequeñas cosas, como una acción cotidiana: montar bicicleta, ir de paseo, admirar un paisaje (García, 2017).

2.1.5.5. Ilustración Decorativa

Se emplea para adornar la página y darle un toque de realce al acompañar los textos, siendo un complemento técnico, pedagógico o documental. Este tipo de ilustración es la más antigua de las formas de ilustración puesto que ejemplifica a las letras capitales de los textos y manuscritos,

deberá guardar una estrecha correspondencia con el contenido, puesto que, al ser interesante y poco relevante al mensaje, puede distraer la atención del lector (García, 2017).

2.1.6. *Estilo Gráfico: Art Déco*

Este movimiento surgió en París a lo largo de los años 1920 se caracteriza por la unión de todas las disciplinas del arte (diseño de producto, pintura, escultura, fotografía, moda, arquitectura) y tuvo una expansión tan amplia que ningún otro género ha sido tan evidente a lo largo de la historia. El Art Déco se caracteriza sobre todo por formas geométricas simplificadas, de la mano de una amplia decoración y de un ornato lineal también la mezcla de colores vibrantes, objetos ostentosos elaborados con materiales particulares, de la fauna y la flora se toman animales como por ejemplo el galgo, los helechos, los cactus. Además, se observa que las figuras humanas son suaves, elásticas, delgadas con vestidos rectos, modernos y brillantes.

El Art Déco se caracterizaba por el uso de elementos figurativos y en ciertos casos ornamentales, inspirados en la naturaleza que rodeaban al artista, es de cierto modo una abstracción de los objetos o sucesos del entorno, este tipo de movimientos, el enfoque del movimiento respondía las necesidades del momento por lo tanto siempre buscaban lo nuevo lo innovador en este tipo de expresión artística (Enciclopedia de Historia, 2021).

2.1.6.1. *Art Déco en el cartel*

En el período de entreguerras la sociedad solo quería recuperarse y mirar hacia delante, es decir volver a la luz. Una forma de transmitir estas ganas de vivir era a través de los carteles de todos los nuevos productos pertenecientes al nuevo estilo. Los carteles seguían también las características del Art Déco utilizando las formas fluidas, los colores vibrantes, elegancia y sofisticación.

El art déco constituyó un grito a la vida y a las ganas de vivir, refleja el sentimiento de la sociedad de entreguerras, una sociedad que ansiaba volver a ver la luz.



Ilustración 1-2: Radio Telefunken en un cartel. Año 1935

Fuente: Reddit, (2020).

Las principales características del art déco son las siguientes:

- J Es un movimiento caracterizado por la selección (eclecticismo) ya que se fue definiendo a partir de diversas influencias, algunas de las cuales fueron:

 - vida moderna, velocidad, tecnología.
 - Las avanzadas artísticas, especialmente el futurismo, el suprematismo, el constructivismo y el cubismo.
 - La arquitectura monumental del antiguo Egipto.
 - Las referencias a culturas exóticas para los europeos.
- J A partir de su expansión, el estilo se usó en todos los ámbitos de la vida habitual, (desde el diseño de automóviles hasta vajilla, joyas, ropa, mobiliario, juguetes, etc.)
- J Es un estilo asociado a la suntuosidad y los entretenimientos de las clases adineradas.
- J Es común las formas geométricas rígidas, volúmenes sólidos y líneas rectas en la arquitectura.
- J En la decoración, resaltaron materiales costosos como la baquelita, el cromo, el cristal, las lacas, los dorados, las pieles de animales exóticos, la madera de ébano, el carey (Enciclopedia de Historia, 2021).

2.1.7. *Poster Bienal en Latinoamérica*

Es un evento que se realiza cada dos años, donde se celebra el arte expuesto en los posters acompañado de gráficos, imágenes y dibujos que hacen que la información sea atractiva

estéticamente y cómodamente comprensible con exposiciones de las obras y artistas. El evento involucra a varios profesionales y se conforma como un proceso de diseño y creación fusionada (UDLA, 2018).

2.1.7.1. Ecuador Poster Bienal

El Ecuador Poster Bienal es un acontecimiento que congrega exposiciones, charlas y talleres orientados al desarrollo académico y profesional de diseñadores gráficos y de individuos involucrados en el arte y la comunicación visual, como: fotógrafos, ilustradores, diseñadores, y cualquier persona que maneje la imagen como medio de comunicación. La Bienal es el eje regente de la comunicación visual, encauzando sus esfuerzos a ser un evento académico, profesional y de creatividad, donde cualquier persona que se encuentre relacionada con el diseño y la cultura visual, disfrute la oportunidad de mostrar su trabajo y relacionarse en un evento con las mejores comunicadoras visuales del mundo. El objetivo principal de este evento es que los estudiantes se relacionen con los expertos del diseño y la comunicación visual, conectar la industria creativa ecuatoriana, y demostrar que desde la creatividad se puede construir una profesión respetable (UDLA, 2018).

2.1.7.2. Evento Póster Bienal 2022 en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

Es un evento internacional que expone los mejores carteles de diseñadores gráficos. Las creaciones que se exhiben en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) son las mejores 100 obras, de más de 11 mil muestras de 84 países. Los carteles fueron desarrollados en temas relacionados a valores culturales, sociales, académicos y profesionales. La selección de las obras es realizada por un jurado internacional compuesto por íconos de la industria del diseño. Christopher Scott, presidente de Ecuador Póster Bienal, resaltó que es la primera vez que este evento se realiza en Riobamba y la ciudadanía podrá observar obras de países como: China, Venezuela, Argentina, Polonia, Macedonia, Eslovaquia, Estados Unidos (ESPOCH, 2022).

2.2. Marco situacional del lugar de estudio

2.2.1. Provincia de Chimborazo

Chimborazo es una de las 24 provincias que conforman la República del Ecuador, ubicada en la región centro sur del país, es decir la región Sierra sobre la Cuenca del Champo en el noreste y la cuenca de Chimbo y Chanchán en el suroeste. Su capital administrativa es la ciudad de Riobamba,

abarcando una superficie de unos 5.999 km². Limita al norte con Tungurahua, al sur con Cañar, al oeste con Bolívar, al suroeste con Guayas y al este con Morona Santiago.

Según las Prospectivas Demográficas 2020 del INEC, en Chimboracense, es la novena provincia más poblada del país, habitan 524.004 personas el cual está conformado por 10 cantones, de los cuales son parroquias urbanas y rurales respectivamente. De acuerdo con la ordenanza regional final, el cantón Chimborazo formará parte de una región que también incluye los cantones de Cotopaxi, Tungurahua y Pastaza que, aunque aún no está formalmente formada, se conoce como la Región Central.

Es uno de los centros administrativos, económicos, financieros y comerciales más importantes del Ecuador. El desarrollo de la industria en la provincia se basa generalmente en las habilidades artesanales de la gente; tiene un significado muy singular en la historia del centro del Ecuador, ya que es el punto medio entre la costa y la Amazonía, desde la antigüedad se creó como un punto de encuentro entre culturas, comerciantes y eventos de trascendencia religiosa (Ministerio de Gobierno, 2020).

Su demografía está conformada por los siguientes datos:

- Población total: 611.421 habitantes (septiembre de 2018)
- Mujeres: 275.372 (52.1%)
- Hombres: 253.980 (47.9%)
- Población urbana: 330.680 habitantes (62%)
- Población rural: 198.722 habitantes (38%)
- Edad media de la población (años): 27.8
- Tasa de crecimiento anual (%): 3
- Promedio de hijos por hogar: 1.9 hijos
- Promedio de personas por hogar: 4.5 personas

La Provincia de Chimborazo en Ecuador está dividida en 10 cantones: Alausí, Riobamba, Chambo, Penipe, Chunchi, Pallatanga, Colta, Guano, Cumandá y Guamote.

2.2.1.1. Cantón de Colta

Colta es un cantón de la Provincia de Chimborazo en el Ecuador. Se sitúa en una altitud promedio de 3.212 msnm. Villa La Unión es considerada una de las ciudades más altas del país. La temperatura media es de 12 °C. Su proximidad a la ciudad de Riobamba, está a solo 18 km, hace de ella una ciudad turística importante. Está limitada al norte por el cantón Riobamba, con sus parroquias San Juan y Licán, al sur con los cantones Pallatanga y Guamote, al este con el cantón

Riobamba con sus parroquias Cacha, Punín Flores y la parroquia Cebadas del cantón Guamote, al oeste con la provincia de Bolívar.

En el cantón Colta existen una amplia gama de actividades y acciones que identifican y rescatan la identidad cultural de un pueblo que se encuentra arraigado por su autonomía y rescate de valores, primicias y cultura. Cada festividad está acompañada de una mezcla de diversión y folklore, acompañados por desfiles, presentaciones de danzas y otras actividades que tienen una organización y planificación previa a cargo de las instituciones cantonales, actividades que cuentan con la afluencia masiva de turistas nacionales y extranjeros.

La población de Colta en su mayoría son indígenas que conservan la práctica de la medicina ancestral, patrimonio cultural inmaterial vivo que se conserva en la memoria colectiva heredada de los Puruháes e Incas; ejercida por curanderos, Yuyeros, parteras, Yachags, que aún perduran pese a sus limitaciones por influencias externas de tipo social, religioso y económico.

En el cantón Colta existe la nacionalidad Puruhá, que según algunos historiadores esta fue una nación poderosa, con la característica de ser una de las más grandes en número de habitantes. En la actualidad los pobladores del cantón Colta aún conservan costumbres, tradiciones, formas de vivencia, etc. de la cultura Puruhá, por ejemplo, el idioma propio de los Puruháes era el Puruhuay anterior a la conquista Inca. Actualmente en las comunidades con rezagos Puruháes usa el idioma Kichwa en especial en la población adulta (algunos son bilingües hablando Kichwa y español) el español en conversaciones con mestizos y blancos es común entre los jóvenes.

2.2.1.2. Cantón Guamote

El cantón Guamote está situado en la parte central del callejón interandino, al sur de la provincia de Chimborazo, junto a la panamericana Sur que atraviesa el cantón, a 50 Km de la ciudad de Riobamba, en el centro oriente de la provincia de Chimborazo entre las coordenadas 78° 34' 18" a 70° 06' de longitud occidental y de 1° 58' 34" de altitud del sur. Por su cabecera cantonal atraviesa la vía panamericana que une al norte, centro y sur del Ecuador.

Posee un territorio de 122.180, 38 ha que representa el 18.5% del total de la provincia de Chimborazo, por su extensión territorial Guamote se constituye en el segundo cantón más amplio de la provincia. Limita al norte con los cantones Riobamba y Colta, por el oeste y sudoeste con el cantón Pallatanga, al sur con Alausí y al este con la provincia de Morona Santiago. El Cantón

posee un relieve irregular debido a la influencia de las cordilleras Central y Occidental de los Andes, la mayor parte de los territorios del cantón exhiben pendientes pronunciadas, que en algunos casos sobrepasan los 50 grados de inclinación. Los territorios de las comunidades tienen pendientes superiores a los 15 grados. Este fenómeno natural sumado a la acción de los ríos se constituye en las principales causas de la erosión de los suelos, especialmente en la cuenca del río Cebadas (GADGUAMOTE, 2019).

El territorio actual del cantón Guamote es producto de una figura anterior a la conquista española incluso anterior al período de la conquista de los Incas, lo que lo ubica como un pueblo con una larga historia llena de costumbres y tradiciones. En el territorio del actual cantón Guamote, se asentaron los Puruháes los cuales tenían una estrategia de defensa del territorio en contra de ataques externos. En la planicie del Tiocajas (hoy Guamote) se desarrollaron culturas guerreras que se resistieron a las conquistas incásicas primero y luego a la española.

Entre sus manifestaciones culturales está la fiesta de Carnaval en Guamote la cual reúne a los indígenas y de los mestizos; una celebración pintoresca que se celebra desde hace más de un siglo en este cantón de Chimborazo. Cada febrero se hace la festividad de esta fiesta que mezcla los símbolos y las formas tradicionales de dos cosmovisiones.

Por un lado está presente la religión católica representada por la figura de San Carlos, patrono del carnaval y la agricultura y por otro, la población de ganado y gallos, todo encerrado en la alegría y de humor popular que cala los actos, rituales y ceremonias de las fiestas de Guamote desde la presentación hasta la investidura del rey, hasta el entierro del Carnaval en donde aparece su viuda, quien a la vez lleva en su vientre al carnaval del año siguiente, en una simbología que representa la vida como un ciclo sin fin de nacimiento y muerte (GADGUAMOTE, 2019).

2.3. Marco conceptual del objeto de estudio

2.3.1. *Identidad Cultural*

En la provincia de Chimborazo es innegable la influencia de la cultura oriental, la cual, es una razón de peso para la realización del presente proyecto de investigación por ser un tema de preeminencia en el contexto social, cultural y educativo de la ciudad.

Aislados miles de años entre sí, diferentes culturas, orientales y occidentales han desarrollado diferentes visiones del mundo en casi todos los aspectos, de la estética a la filosofía, como predice

la ética empresarial o la simple relación humana con su entorno, el sistema de valores a partir del cual fue creado cada sociedad es diferente, aunque en un mundo globalizado parecen converger.

A diferencia de las últimas décadas, el actual dinamismo económico de las culturas orientales impulsó un mayor nivel de actividad en las relaciones con los países de América Latina, tal es el caso que Ecuador y Perú poseen una mayor presencia de capital de origen oriental, buscando asegurar materias primas para sustentar lo que ahora es el taller del mundo, todo a partir de la visión del economista sobre el fenómeno oriental que invisibiliza la situación social y político de los gigantes asiáticos (Terán 2014: citado en Chen & Tapia, 2019, p. 1).

La Identidad cultural es el sentimiento de pertenencia a una determinada comunidad, área social o grupo de referencia. Esta entidad a menudo se puede ubicar geográficamente, pero no necesariamente, se ubica en físico. Algunas formas de expresión cultural muestran un sentido de identidad más fuerte que otras, lo que las distingue de otras actividades de la vida diaria; por ejemplo, banquetes y procesiones, música, baile y vestimenta. La UNESCO ha reconocido que estos representantes culturales gozan de gran resonancia entre el público bajo el concepto de patrimonio cultural inmaterial.

Con respecto a la vestimenta del pueblo Puruhá, específicamente, los cantones o provincias de Coltas y Guamote, se caracterizan por contar con una diversidad cultural que requiere de un estudio lingüístico, histórico y cultural con el fin de que cada grupo o pueblo tenga su propio auto identificación. Las mujeres pertenecientes a estas provincias, usan trajes típicos que resaltan los bordados y colores llamativos, sin embargo, cada uno tiene sus características particulares ya que varían de acuerdo a la zona de la que descienden o proceden. En Colta y Guamote las mujeres usan ropa, atuendos y adornos diferentes; la razón es porque la ropa se ha convertido en un símbolo de identidad, a pesar de la llegada de tendencias modernas, la naturaleza se mantiene igual, sobre todo, en la población adulta.

La vestimenta popular y común en estas zonas es donde las mujeres usan anacos negros sujetos en la cintura con una faja kawina y una faja chumbi. Además, visten una camisa larga con estampas bordadas en el pecho y mangas, que se coloca debajo del anaco; sobre sus hombros usan dos fachalinas largas de colores diferentes que se aseguran con un tupo de plata. Estas prendas se elaboran con hebra de borrego y en la antigüedad se matizaban con tinturas naturales extraídos de las verduras, plantas y flores, en la actualidad se hacen con hilos teñidos. Los botones o corsés también tienen una función particular y es la de mantener el abdomen caliente para proteger la fertilidad de la mujer. Estos cinturones están bordados con símbolos que representan una visión del mundo de los pueblos indígenas, en los dibujos se puede distinguir animales, montañas y agua.



Ilustración 2-2: Vestimenta de los Coltas

Fuente: Guamán (2015)

El uso de vestimenta original radica su importancia en la preservación de la identidad cultural, cuando se asocia este tipo de vestimenta con el fenómeno de la moda actual, se ignora el tipo de vestimenta original de cada persona. El propósito de usar ropa aborigen define la identidad y revela aspectos de la historia individual y el patrimonio cultural, mediados por una combinación de factores colectivos (Padilla Samaniego, 2022, pp. 26-32).

2.3.2. Cultura

Es todo lo que la sociedad humana hace sin diferenciar su complejidad, desde monumentos y museos famosos hasta prácticas de patrimonio vivo y formas de arte contemporáneo, la cultura enriquece la vida de muchas maneras y ayuda a construir comunidades inclusivas, transformadoras, nuevas y resilientes. Proteger y preservar el patrimonio cultural y natural del mundo, al mismo tiempo que se apoya a sectores culturales vibrantes y creativos, es esencial para enfrentar los desafíos del tiempo actual y moderno, desde el cambio climático hasta los cambios culturales. Las consecuencias de la pobreza, la desigualdad, la brecha digital y los conflictos son cada vez más urgentes y complejos. La UNESCO cree firmemente que el desarrollo no puede ser sostenible sin un fuerte componente cultural. De hecho, sólo puede conducir a una paz duradera a través de un enfoque del desarrollo centrado en las personas, basado en el respeto mutuo y el diálogo abierto entre culturas (UNESCO, 2017).

2.3.2.1. Cultura Andina

Lo andino es aquella área cultural dominada por la Cordillera de los Andes, en la cual se desarrollaron las principales civilizaciones precolombinas de América del Sur. Las civilizaciones andinas fueron un grupo de culturas precolombinas, es decir, habitaron el continente americano antes de Cristóbal Colón, quien llegó desde el oeste de América del Sur. Específicamente, las civilizaciones andinas se utilizan para referirse a aquellas que se originaron en el corazón de los Andes, ocupando lo que ahora es Perú, Bolivia, Ecuador y partes de Chile. Fueron muchas las culturas que constituyeron parte de todo esto, pero todas ellas tenían una sucesión de particularidades afines, que permitieron clasificarlas no solo como un conjunto de territorios territorialmente adyacentes, sino también como una gran cultura en muchos aspectos (Villena, 2018, pp. 27-36).

2.3.3. Cultura Puruhá y su historia

Tiene su origen en los lapsos 300 a 1.500 años dC.; en la región de la sierra los Puruhás se desarrollaron en lo que hoy son las provincias de Chimborazo, Tungurahua y una parte de Bolívar. Los análisis efectuados en textiles adheridos a piezas de metales, procedentes del sitio llamado Alacao, ubicado en Guano, se tiene la fecha de presencia de pueblos organizados en el año 300 d.C. Las fuentes etnohistóricas han comprobado la preexistencia de centros de poder: Punín, Yaruquíes y Guano. Otros pueblos trascendentales en época incaica fueron: Chambo, Pungalaá, Químiac, Pallatanga, Licán, Calpi, Licto y Penipe.

Ocuparon y residieron en una extensa área integrada horizontalmente, desde las selvas tropicales del alto Amazonas hasta los bosques cálidos de la cuenca del Papahuyo, atravesada por una intrincada red de caminos. Organizados en dominios, ocupan muchos nichos ecológicos en valles y laderas de montañas, cada uno adaptado simbióticamente para mantenerse erguido sobre ellos (Paca, 2021, pp. 13-14).

2.3.3.1. Vestimenta

Cabe señalar que los Puruhá experimentaron cambios circunstanciales en su vestimenta como resultado de los choques culturales con los incas y los españoles, pero su vestimenta ahora indica su herencia: la herencia cultural que les transmitieron sus antepasados. Los hombres usaban una simple túnica y ahora cambio al uso de una camisa blanca, acompañada de un poncho de color rojo y líneas negras, (el color rojo hace referencia a la sangre derramada por su pueblo a través de

los guerreros e indígenas y el negro significa el luto por su muerte) un pantalón blanco que cubre hasta por debajo de las rodillas y un sombrero del mismo color hecho con lana de ovejas.



Ilustración 3-2: Vestimenta de la cultura Puruhá

Realizado por: Morocho, E. 2022.

Lo mismo ocurre con la ropa de mujer, se ha cambiado el camión largo por una blusa blanca con bordados en cuello y mangas. Se trata de un trozo de fieltro rojo, que se lleva al hombro y se abrocha con un alfiler llamado tupu, que viene con un collar rojo y una camisola negra sujeta a la cintura por chumbi, el atuendo es uno de los casos es característico cultural del Puruhá, pero debido a la globalización en los últimos años, las nuevas generaciones de jóvenes se están modernizando con ropa diferente, lo que hace que las descendencias pierdan su identidad.

Debido a lo anteriormente expuesto, se llega a la conclusión de que la base fundamental con referencia al atuendo Puruhá son las personas mayores o los adultos, ya que ellos conservan de forma orgullosa la cultura a través del vestuario heredados de su ascendencia, con la finalidad de diferenciarse ante los demás, demostrar sus raíces y la historia que los precede (Osorio y Reinoso, 2019, pp. 34–35).

2.3.3.2. *Evolución de la vestimenta Puruhá*

Ecuador es un país con una vibrante variedad de elementos culturales, entre ellos las comunidades indígenas que luchan por preservar la identidad cultural frente a la agresión occidental moderna y la aceleración del progreso que, junto con el avance de la tecnología, ha hecho que muchas personas pierdan una parte de su identidad cultural, en particular, su ropa o vestimenta originaria. Históricamente, la vestimenta o indumentaria fue uno de los primeros lenguajes utilizados por los humanos. Este ha sido estudiado desde diversas disciplinas como la semiótica, la psicología, la

sociología; además la indumentaria es vista como significado de pertenencia a un determinado grupo o comunidad.

Al estudiar la evolución de la vestimenta Puruhá se puede concluir e inferir su existencia a través de diversos factores como: clima, ubicación geográfica, materiales y tecnología, especialmente en tendencias actuales de la moda en el país y en el extranjero, para la gente local. Los pueblos indígenas del territorio ecuatoriano han erosionado su notoria identidad cultural como pueblo originario (Curicama, 2021, pp. 12-13).

2.3.3.3. Vestimenta de la Mujer

Las mujeres indígenas coltenses en su vestir demuestran más allá de la estética, el estatus social o el rol familiar, por ello que es importante saber los elementos que la conforman, blusa bordada a mano con patrones orgánicos, el anaco para la parte inferior, que debe ser puesta después de la enagua para la protección del frío y los fuertes vientos, también la bayeta que pueden variar entre dos o tres dependiendo la ocasión e incluso la edad de la aportante, el sombrero, y las alpargatas, la joyería dependerá como se mencionó anteriormente del estatus social o nivel económico (Guamán, 2015).



Ilustración 4-2: Mama Chumbi

Fuente: Guamán (2015).

Las principales características de la mujer puruwa es que viste por tradición el anaco negro o azul, bayetas rojas, rosadas, verdes, moradas que son elaboradas con lana de borrego, camión con bordados de flores, la mama chumbi es un elemento importante ya que su función es ajustar el anaco y proporcionar seguridad a la mujer para realizar sus actividades de uso diario y para las

fiestas, el sombrero con cintas de colores y sus particulares accesorios de coral que son las prendas del atuendo original de la cultura Puruhá.

2.3.3.4. *Vestimenta del Hombre*

Los hombres puruwaes ya no visten sus ponchos, camisas y pantalones blancos, en la actualidad los utilizan para ocasiones especiales. En su vida cotidiana se visten con jean, zapatillas y camisetas.

Si bien es cierto que la actual forma de vestir de los indígenas del cantón Colta han evolucionado, las personas pertenecientes a estas etnias procuran mantener ciertos rasgos propios de la vestimenta, en los hombres el uso del poncho es imprescindible además de su significación de hombría, es protección del clima que hay en el sector, el uso de pantalón de tela en reemplazo del zamarro original, camisa de tela, zapatos de cuero, y por lo general el sombrero característico del mencionado lugar.



Ilustración 5-2: Hombres Puruwaes

Fuente: Guamán (2015)

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

3.1.1. *Etnográfica y exploratoria*

Basados en los objetivos de la presente investigación, se realizará el estudio de un grupo cultural pertenecientes al pueblo Puruhá, tanto del cantón Colta y Guamote, a través de una observación directa, además de realizar entrevistas a los participantes, en un intento de comprender las prácticas culturales en relación a la indumentaria tanto del hombre y de la mujer.

3.1.2. *Cualitativo*

Este tipo de investigación ayuda a comprender el fenómeno social desde un punto de vista y de la experiencia individual de las personas entrevistadas, observadas o cuestionadas, no tienen valores numéricos como resultado, sino que es subjetivo en cuanto al conocimiento de las significaciones de las prendas de la indumentaria indígenas de los lugares descritos.

3.1.3. *Método Analítico sintético*

Por medio de fichas se realizará un análisis de la significación y descripción de las prendas que conforman la vestimenta indígena Puruhá, la cual estará estructurada y organizada de tal forma que se pueda diferenciar tanto a hombres y mujeres Guamotis y Coltas, esto en lo posterior será de ayuda para la propuesta gráfica del cartel.

3.1.4. *Población*

Se ha seleccionado dos tipos de poblaciones, la población 1 serán quienes compartirán sus conocimientos sobre la indumentaria indígena, y la población 2 que será el público objetivo al cual va dirigido el trabajo sobre todo el arte gráfico.

3.1.4.1. *Población 1*

Personas adultas de entre 55 a 60 años de edad, las cuales aún porta la indumentaria y reconocen el valor cultural al portarlas, conocen la significación de los elementos que conforman la

vestimenta, considerados informantes calificados como pueden ser líderes comunitarios y comerciantes



Ilustración 1-3: Diseño de la población 1

Realizado por Morocho, E. 2022.

3.1.4.2. Población 2

Jóvenes adultos de entre 18 a 25 años de edad que carecen de valor identitario al portar la vestimenta propia de los pueblos a los que pertenecen.



Ilustración 2-3: Diseño del público objetivo

Realizado por Morocho, E. 2022.

3.1.5. Técnicas e instrumentos

Se consideran a la entrevista y a la observación como técnicas que puedan ser de ayuda para la recolección de información de la vestimenta indígena de cada cantón respetivamente.

3.1.5.1. Entrevista

La técnica de la entrevista estará dirigida hacia los adultos pertenecientes a la mencionada cultura, con el fin de conocer la situación de la identidad en la indumentaria, características y elementos que la conforman, para lo cual previamente se realizará un modelo de guion para la efectividad de la entrevista. Debido a la poca comunicación que tienen los pobladores indígenas con las personas ajenas a su pueblo, se realizará a tres personas de los dos sectores mencionados, las cuales serán: autoridades de la localidad y personas comunes, a fin de recolectar información directa y confiable.

3.1.5.2. Modelo de entrevista para los indígenas del cantón Colta y Guamote


 ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	
Guía de entrevista	Preguntas
Objetivo: Recopilar información del valor identitario, la funcionalidad y la representación de la indumentaria indígena de Colta - Guamote	1.- ¿Que valor o que sentimiento genera en usted al usar su vestimenta indígena? 2.- ¿Qué prendas y colores de su vestimenta le distinguen de los demás pueblos? 3.- ¿Tienen alguna representación para usted las prendas que usa? 4.- ¿Qué representan los bordados en la blusa y en la faja? 5.- ¿Las autoridades indígenas y el pueblo común visten de distinta forma? 6.- ¿Existe alguna distinción al vestir cotidianamente y al vestir para un evento especial? 7.- ¿Cuáles son las joyas que usan en vestimenta de la mujer? 8.- ¿Qué prendas se deben conservar para identificarlas como indígenas de Chimborazo? 9.- ¿Existen los bordados en las prendas de los hombres? 10.- ¿Los jóvenes de su localidad portan la vestimenta? 11.- ¿Cuál es la razón por la que los jóvenes de hoy en día no portan la vestimenta indígena? 12.- ¿Cuáles son las diferencias más notorias entre la vestimenta de los jóvenes y de los adultos?
Datos del entrevistado	
1.- Nombre: _____	
2.- Edad: _____	
3.- Sexo: _____	
4.- Lugar de residencia: _____	
5.- Ocupación: _____	

Ilustración 3-3: Diseño de la guía de entrevista

Realizado por: Morocho, E. 2022.

3.1.5.3. Ficha de análisis

El instrumento servirá para recabar información de cada prenda que conforman la vestimenta tanto de hombres como mujeres de los cantones mencionados, así como también los colores y lo que representa para las personas pertenecientes a la etnia.

3.1.5.4. Modelo de la ficha de análisis de la indumentaria

PRENDA	FOTOGRAFÍA	PRENDA	FOTOGRAFÍA	FOTOGRAFÍA
PRENDA	FOTOGRAFÍA	PRENDA	FOTOGRAFÍA	
PRENDA	FOTOGRAFÍA	PRENDA	FOTOGRAFÍA	
PRENDA	FOTOGRAFÍA	PRENDA	FOTOGRAFÍA	

Ilustración 4-3: Diseño de fichas de análisis

Realizado por: Morocho, E. 2022.

3.2. Metodología de Bruce Archer

El método sistemático fue propuesto en 1963 y 1964 por la revista inglesa Design por el Ingeniero mecánico Archer, el cual propone seleccionar correctamente los materiales a los cuales se les da la forma correcta que cubra una necesidad funcional y estético, este método está dividido en tres etapas: Analítica, Creativa, Ejecución, y estas a su vez están subdivididas en las fases.

3.2.1. *Fase Analítica*

Según Archer en esta fase se recoge la información necesaria de la empresa para el conocimiento y desarrollo del proyecto, el problema a solucionar, los límites de este y las condiciones que debe seguir.

- **Definición del problema y preparación del programa detallada:** Identificar el problema, las necesidades del usuario especificando las condiciones iniciales que deben tener el producto o servicio que vamos a desarrollar con el proyecto, así como también investigaciones similares.
- **Preparación del programa detallado:** En esta esta fase se especifican las fechas de inicio y de fin de cada actividad a desarrollar para la culminación del diseño de nuestro producto, idea o servicio.
- **Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y retroalimentar la fase:** Consiste en investigar las herramientas, materiales, componentes y datos importantes para el desarrollo de la idea o producto.

3.2.2. *Fase Creativa*

Se aplica la práctica en base a la información recopilada en la fase analítica, se inicia el desarrollo de ideas y selección de las mismas para llegar a una solución, en la cual se deben seguir ciertos pasos para su elaboración

- **Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño:** Consiste conocer los datos más comunes y generales del producto que se va desarrollar y elaborar propuestas de diseño
- **Desarrollo de prototipos:** Consiste en utilizar un medio para plasmar el prototipo de diseño basado en las propuestas

3.2.3. *Fase de Ejecución*

Se presenta la idea diseñada al cliente y se pide su respectiva autorización u opinión para la realización de cambios y así mejorar la idea principal o dar inicio a la producción y distribución del producto.

- **Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño:** Validar el proceso de ejecución del diseño con la interacción de especialistas del producto a desarrollarse, y así presentar el prototipo final al cliente, con las pruebas necesarias para la validación.
- **Prepara documentos para la producción:** Consiste en preparar redactar los documentos que confirmen la aceptación del diseño, así como también el manual de uso o documentos de manejo del producto como tal para continuar con la producción final.

CAPÍTULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS

4.1. Introducción

En el presente capítulo se determinan los resultados de las técnicas e instrumentos, así como también de la metodología de diseño de Bruce Archer, los resultados están en función a la problemática planteada sobre la falta de identidad cultural en los jóvenes indígenas pertenecientes a la etnia Puruhá de los cantones de Colta y Guamote, con respecto a la vestimenta que los identifica.

Para la realización de las entrevistas se considera como población uno a las personas propias de la cultura, que posean conocimientos de la indumentaria, es decir personas adultas de entre 50 y 55 años de edad, además de considerar la personalidad reservada de estos pueblos, para lo cual se delimita tres personas que mantengan algún tipo de liderazgo en el sector y a comerciantes de las prendas que conforman la vestimenta tanto de hombres como para mujeres.

Las entrevistas se realizan con el fin de recolectar información del valor identitario que posee la vestimenta para los indígenas de los cantones mencionados.

En el capítulo también se da a conocer la ficha de análisis que junto a la entrevista se pudo realizar de forma organizada, detalles como los colores, usos y representaciones de cada una de las prendas que conforman la vestimenta de ambos lugares, datos que se complementan con un registro fotográfico.

4.2. Fase Analítica

En esta fase se define el problema referente a una necesidad comunicacional visual que puede ser cubierta por el cartel ilustrado, se detalla el proceso de elaboración que se debe seguir, posterior a ello se recopila la información necesaria que sirva como base en el desarrollo del cartel.

4.2.1. Definición del problema

Falta de material visual para la difusión de aspectos culturales como la vestimenta indígena, dirigido a los jóvenes adultos quienes tienen capacidades de reflexión para recibir el mensaje.

El cartel de tipo cultural tiene como propósito difundir la importancia de la vestimenta indígena de Colta y Guamatepe tanto de hombres como mujeres, importancia que se ve relegada en la transición que ha tenido la misma, y como actualmente intenta preservar los rasgos más característicos de la vestimenta, esta ilustración presenta elementos identificativos como prendas y colores de cada sector mencionado, acompañado de texto que complementa el mensaje, motivando un sentido de identidad y pertenencia en los jóvenes adultos con los personajes expuestos.

4.2.2. Preparación del programa detallado

Posterior a la conceptualización se procede al desarrollo del diseño del cartel para lo cual se siguen ciertos pasos para una mejor organización, optimización de tiempo y recursos en la elaboración del arte.

- **Formato del cartel.** – En este punto se establece las medidas del cartel, para lo cual se ha considerado el formato A2 usado en muchas ocasiones para el diseño de un arte, 420mm de ancho por 594mm de alto, permitirá la visualización óptima de este.
- **Bocetos.** – El bocetaje de las ilustraciones está basado en la anatomía del cuerpo femenino y masculino siguiendo el estilo geométrico del Arte Deco, dichos bocetos se realizan a mano en formatos A4, en técnica grafito para su posterior digitalización, para el bocetaje se considera la conceptualización del mensaje que se va transmitir.
- **Digitalización.** - Una vez seleccionado el boceto adecuado para el mensaje, se procede a ilustrar en digital, haciendo uso del programa Adobe Ilustrador.
- **Retícula.** - Para la organización de elementos presentes en el cartel se estructura retículas que permita la lectura del mensaje, la retícula modular permite esta organización dividida en columnas y filas consideradas para la división de información.
- **Selección de tipografía.** - La tipografía a usarse es de la familia en Serif y Sans Serif, debido a la elegancia que estas transmiten, adecuándose a una de las características del Art Deco, la legibilidad del texto es importante puesto a que la información textual complementa la información gráfica y esta debe ser leída a una distancia considerable.

- **Cromática.** - La cromática a usarse está basada en los colores más representativos referente a la indumentaria de cada zona (Colta, Guamote) y haciendo uso de colores complementarios para la armonía, luces y sombra en el gráfico.

4.2.3. Obtener datos relevantes

La información se obtuvo de seis personas, hombres y mujeres de Colta y Guamote, pertenecientes a la cultura Puruhá que porten y tengan conocimientos de la indumentaria indígena.

4.2.3.1. Resultado de las entrevistas

Tabla 1-4: Tabulación de resultados de entrevistas

N°	COLTA			GUAMOTE		
	Persona 1	Persona 2	Persona 3	Persona 1	Persona 2	Persona 3
1	Rosendo Guamán	Alicia Inguillay	Francisco Guamán	María Daquilema	María Marcatoma	Segundo Guaman
2	73 años	57 años	56 años	49 años	50	55
3	M	F	M	F	F	M
4	Pastor evangélico Agricultor	Comerciante de ropa	Funcionario del Municipio de Colta	Comerciante de ropa Agricultora	Dirigente de la comunidad Chacaza	Docente del colegio Velasco Ibarra
5	Pulucate Centro	Colta	Columbe	Galte	Chacaza	Santa Ana
PREGUNTAS						
1	Orgullo	Importante por reflejar nuestras raíces	Orgullo por seguir los valores de nuestros padres	Alegría de mostrar mi origen	Identificado con mi pueblo	Pleno
2	Por el poncho rojo, poncho lacre, poncho blanco, pantalón blanco, sombrero de lana de borrego, tejido a mano	Poncho gris, rojo, sombrero blanco, pantalón blanco, sombrero, las mujeres bayetas, anaco, collares y manillas	Poncho rojo, bayeta roja	Bayetas de colores vivos; anacos con los filos bordados, el sombrero redondo, a los hombres por el poncho de varios colores vivos también y el grosor, el zamarro.	Por los colores en las bayetas, la forma de los tupos de las mujeres, por la forma de ponerse el anaco ancho, por el color de las cintas de los sombreros, por el tejido de los ponchos	El poncho de lana u orlón con rayas, sombrero amestizado y las mujeres el anaco de paño poliéster o casimir sujetado con faja o chumbi, bayeta o reboso sujetado al pecho con collares y pulseras
3	Puso poncho representa el campo que está arado con el ganado, y también el poncho blanco después de la cosecha, poncho colorado representa sangre de nuestros héroes, las alpargatas no se usaban antiguamente, las mujeres vestían anaco azul, bayetas hechas con las manos	Demuestra nuestra sangre, demuestra nuestra producción, los valores indígenas, costumbre que identifican nuestra raza	Representa le rebeldía, el poncho gris representa autoridad, el rojo coraje se usa para decisiones importantes, la faja representa fuerza en el trabajo.	Los colores vivos de las bayetas representan para las mujeres la alegría al igual que el color en el poncho del hombre, el zamarro antiguamente representaba el estatus social de varón, representa la fuerza y la decisión en el trabajo, el sombrero	Representan nuestros pueblos, a nuestros abuelos, la perseverancia de	Nuestra vestimenta representa el legado de nuestros ancestros los Puruhaes de la cual somos descendiente
4	Chumbys de varios colores que representa el campo, las producciones, colores de las frutas, legumbres, plantas silvestres	Representan la naturaleza y la producción de diferentes productos, flores, la alegría la estética de la mujer.	Paisaje, animales, las constelaciones, la faja	En los chumbis y las blusas se bordan nuestros paisajes, cultivos, animales como las aves, las llamas.	Los granos que producimos en nuestras tierras, hay muchos colores y formas en la naturaleza	Es un símbolo de identidad. A pesar de que han llegado nuevas modas y tendencias que han hecho que la ropa se modifique un poco, la esencia sigue siendo la misma.
5	Actualmente las autoridades no portan la vestimenta.	No hay una diferencia, solo en el material.	Una bufanda blanca y un Asiel	La autoridad usaba zamarros de lana de oveja negra abundante lana, bufandas blancas y sombreros de buena calidad	Las autoridades se mantienen con el poncho y el sombrero	Hay ciertos políticos que han dejado de lado su vestimenta autóctona, y solo lo utilizan cuando a ellos les conviene.

6	En el campo indígena hay una diferencia para cada evento, las personas nos organizamos para identificarnos.	La ropa formal como poncho y bayetas nuevas y la ropa para actividades diarias	Para eventos especiales usan pantalones blancos, las mujeres se visten muy formal con el changalli	Para las fiestas nos vestimos más tradicionalmente para representar el lugar de donde venimos.	Si hay diferencia cuando estamos trabajando y en la casa, para cosas importantes nos vestimos con las mejores ropas que tengamos	utilizamos prendas más autóctonas, en lo cotidiano no
7	Eso es para el adorno, actualmente no es distinción de pobreza o riqueza, se ponen collares, sus orejeras largas y también en el pecho se ponían rosarios	Las manillas las hualcas, orejeras, y distinguen por el precio de la joya y la calidad	Usan muchos tipos de joyas, orejeras que van hasta las rodillas, piedras antiguas, son caros.	Tiene que ver con las posibilidades económicas de la mujer, pero no distingue la clase social del todo.	Estilizan la vestimenta de la mujer, las hualcas, el tupo, las vichas, las manillas hay muchos colores y formas representando la naturaleza	Las joyas utilizadas común mente por la mujer indígena son: wuashka, tupo, manillas, orejeras.
8	El hombre debe utilizar el poncho, las mujeres con sus anacos y su bayeta.	Poncho en el hombre, en la mujer; bayeta, el anaco, las alpargatas	Poncho, sombrero, las mujeres anaco y bayeta, sombrero	El poncho para los varones con el sombrero, las mujeres las bayetas, hualcas y anaco	El sombrero de nuestro sector, el poncho, el anaco, la bayeta, el chumby,	los hombres, el poncho de lana u orlón con rayas, sombrero amestizado y las mujeres el anaco de paño poliéster o casimir sujetado con faja, bayeta sujetada al pecho con collares y pulseras.
9	En el poncho no	En algunas comunidades si	No tiene bordados	No hay bordados solo tejidos	Normalmente no	las camisas de los hombres llevan bordados con símbolos y signos típicos de cada nacionalidad
10	Depende de la educación de los padres.	La mayor parte si, depende de la educación y respeto de los jóvenes.	Los que viven aun en mi comunidad sí.	En mi comunidad si tanto hombres como mujeres	Se visten, pero modificado a las modas actuales	Lamentablemente ya no.
11	Vienen aculturizando, copian las palabras, idiomas y la vestimenta, tiene vergüenza al estar con gente blanca.	Por la facilidad, la economía.	Migrado a ciudades grandes	Porque se avergüenzan de sus raíces cuando salen a ciudades grandes	No conocen la historia de nuestros pueblos, no les importa dejar atrás su vestimenta	carece del amor por el terruño y adopta las costumbres de otras culturas y no de su entorno
12	Los adultos mayores utilizan el sombrero el poncho, la bufanda, el joven; camiseta, las mujeres anacos y blusas.	Las mujeres jóvenes; anaco, blusa, chumby, los varones; pantalón.	Los adultos usan ponchos, sombrero, pantalones, acieles, las mujeres anaco, sombrero, bayeta, changalli, chumbys, los jóvenes de hoy en día solo usan camisa, las mujeres blusas y anacos	Las mujeres usan todas las bayetas de varios colores, de algunos sectores las falas y anacos, sombreros, los mayores usan mucho el zamarro, los jóvenes varones ya no usan ni el poncho, las jovencitas usan anacos y baetas	Los jóvenes usan vestimentas indígenas mezcladas con material y moda de hoy en día, los adultos fabrican sus vestimentas y visten de forma antigua	el hombre tradicional conserva sus atuendos que lo identifica como indígena, mientras que en los jóvenes ya no se sabe ya que imitan la vestimenta y moda de otros países dejando de lado su propia identidad

Realizado por: Morocho, E. 2022.

4.2.3.2. Resultados de las fichas de análisis de la indumentaria

Basados en las entrevistas se procede a realizar fichas de análisis que contengan la descripción, connotación o uso, además de agregar una foto de las prendas individuales y una general, información importante para la realización de la ilustración del cartel.



Ilustración 1-4: Ficha de análisis de la indumentaria Mujer coltense

Realizado por: Morocho, E. 2022.

<p>PRENDA: Sombrero</p> <p>Descripción: Tejido con lana de borrego, en color blanco, filos bordados, rodeado de una cinta negra y filo de colores.</p> <p>Connotación o uso: Protege del fuerte sol y de la lluvia, los hombres lo usan en eventos especiales.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Camisa</p> <p>Descripción: La camisa es blanca de tela en algodón, lana u otros materiales.</p> <p>Connotación o uso: Representa la elegancia y pureza, la camisa blanca es usado para eventos importantes como bodas.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>FOTOGRAFÍA</p> 
<p>PRENDA: Poncho</p> <p>Descripción: Tejido en varios colores normalmente opacos, gris, rojo, violeta y blanco con bordados lineales.</p> <p>Connotación o uso: Representa la masculinidad y cubre de los fuertes vientos. El poncho blanco se usa para ceremonias como bodas, el rojo para tomar decisiones importantes representando el coraje. Blanco: tierra labrada, Gris: Tierra sembrada, Rojo: Sangre.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Zapatos</p> <p>Descripción: en la actualidad ya no usan alpargatas, usan zapatos de cuero de color negro, café.</p> <p>Connotación o uso: Protección para sus pies al salir a la ciudad.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	
<p>PRENDA: Pantalón</p> <p>Descripción: Normalmente negra, hecho de tela sujeta con correa.</p> <p>Connotación o uso: El pantalón negro es para el uso cotidiano, blanco para eventos especiales.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 			

Ilustración 2-4: Ficha de análisis de la indumentaria hombre coltense

Realizado por: Morocho, E. 2022.

<p>PRENDA: Sombrero</p> <p>Descripción: Tejida con lana de borrego, en color blanco acompañada de una cinta de varios colores; naranja, verde, azul.</p> <p>Connotación o uso: Protege del fuerte sol y de la lluvia.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Faja</p> <p>Descripción: El chumby posee bordados de colores; negro, rojo, amarillo, que identifican al lugar.</p> <p>Connotación o uso: Representa la fuerza para el trabajo, sujeta el anaco.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>FOTOGRAFÍA</p> 							
<p>PRENDA: Camisón</p> <p>Descripción: Tejida con lana de borrego, posee bordados de muchos colores, figuras, formas, tamaños.</p> <p>Connotación o uso: Prenda de uso interior los bordados representan la diversidad de flora y fauna.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Cinta</p> <p>Descripción: Cinta larga tejida en varios colores vivos.</p> <p>Connotación o uso: Usaba como decoración en las bayetas y con las cual se sujeta los extremos de esta y el tupo, o adomar el recogido del cabello.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 								
<p>PRENDA: Anaco</p> <p>Descripción: Tejida con lana de borrego, en colores oscuros; verde, azul, negro, en forma rectangular, bordado en los filos.</p> <p>Connotación o uso: Cubre la parte inferior de la mujer.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Changalli</p> <p>Descripción: Normalmente blanca, verde, negra; con bordados lineales y decoraciones.</p> <p>Connotación o uso: Se usaba para llevar el cucáhi, (refrigerio) o herramientas para la agricultura.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 								
<p>PRENDA: Bayeta</p> <p>Descripción: Hecha con lana de borrego teñido con materias orgánicas; colores variados en tonos claro y cálidos.</p> <p>Connotación o uso: Cubre los vientos y lluvias, representa la alegría.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Joyas</p> <p>Descripción: Realizada con piedras y perlas de diferentes colores y tamaños.</p> <p>Connotación o uso: Decora la vestimenta, representa la variedad de colores en los granos, antiguamente era un símbolo del estatus social de la mujer.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 								

Ilustración 3-4: Ficha de análisis de la indumentaria mujer guatemoteña

Realizado por: Morocho, E. 2022.

<p>PRENDA: Sombrero</p> <p>Descripción: De color blanco, envuelta en una cinta negra, la forma del sombrero varía en la zona que habitan.</p> <p>Connotación o uso: Protege del fuerte sol y de la lluvia.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Camisa</p> <p>Descripción: La camisa es blanca actualmente de tela, en colores fríos y cálidos.</p> <p>Connotación o uso: Se usa debajo de las chompas para mayor abrigo, si el clima es templado se hace notar el cuello de las camisas.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 
<p>PRENDA: Poncho</p> <p>Descripción: Tejido con lana de borrego, en colores opacos y vivos: rojo, azul, crema, naranja, café, con bordados lineales.</p> <p>Connotación o uso: El grosor del tejido se debe al clima muy bajo del sector, protegiéndolos del mismo.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Zamarro</p> <p>Descripción: Hecho con lana de borrego y con el cuero de chivo o ganado.</p> <p>Connotación o uso: Representativo de los hombres de la zona, cubre del frío y de las lluvias al andar en el páramo.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 
<p>PRENDA: Pantalón</p> <p>Descripción: El pantalón de tela de diferentes colores: verdes, café, azul, negro.</p> <p>Connotación o uso: Se ponían debajo del zamarro, cubre la parte inferior del cuerpo del hombre.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 	<p>PRENDA: Zapatos</p> <p>Descripción: Zapatos de cuero de color negro.</p> <p>Connotación o uso: Cubren sus pies al salir a la ciudad, para el trabajo de la agricultura usan botas que los cubren de piedras y escombros de los terrenos.</p>	<p>FOTOGRAFÍA</p> 



Ilustración 4-4: Ficha de análisis de la indumentaria hombre guamoteño

Realizado por: Morocho, E. 2022.

4.3. Fase Creativa

En la presente fase, con la recopilación de datos, las conclusiones de ambos instrumentos metodológicos utilizados, se procede a dar una solución gráfica ante el problema planteado en el anterior procedimiento, así como también el desarrollo de bocetajes que comprendan las características de las indumentarias de los cantones Colta y Guamote de hombre y mujer respectivamente.

4.3.1. Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño

Con la información de las entrevistas y las fichas de análisis se procede a establecer conclusiones que sustente la conceptualización del diseño.

4.3.1.1. Conclusiones de entrevistas

1. Tanto en el cantón Colta y cantón Guamote los indígenas adultos conocen de la representación de ciertas prendas que conforman la indumentaria, sin embargo, los jóvenes han olvidado la historia detrás de la vestimenta por lo tanto han perdido el valor de identidad que posee la misma.
2. La modernización de la vestimenta es notoria, desde la fabricación industrial de estas, hasta la forma, cantidad, calidad, pues éstas están apegadas a modas occidentales que alteran la forma original de la indumentaria, en especial el de mujer.
3. Las mujeres indígenas son quienes mantienen en mayoría la indumentaria de las culturas, a diferencia de los hombres quienes han dejado de lado la vestimenta que los caracteriza.
4. Si bien es cierto que el cantón Colta y Guamote pertenecen a la cultura Puruhá, en cada comunidad la forma de vestir varía en el material, las prendas, el color en las bayetas o en poncho es identificativo de cada comunidad, por ende, si salen a otros sectores estos serán reconocidos.
5. En lugares más cálidos y cercanos a las ciudades grandes, las prendas son finas y en menor cantidad, mientras que en lugares alejados y de climas bajos, el grosor es mayor por lo tanto la cantidad en bayetas y anaco es superior a la de otros sectores.
6. La importancia, el respeto y valor que tienen los indígenas para con la naturaleza, se ven reflejados en los bordados de las blusas, en los chumbys o fajas, así como también en la representación del color de las joyas.
7. Antiguamente no usaban zapatos, ni alpargatas que protegieran sus pies, actualmente en Colta comúnmente se usan las alpargatas en el caso de las mujeres coltenses, zapatos romulos en las mujeres de Guamote y zapatos de cuero en los hombres coltenses y guamoteños.

8. Los camisones que usaban las mujeres han sido reemplazados por la blusa y la enagua, aunque cumplen la misma función, la fabricación, material y formas son diferentes

4.3.1.2. Conclusiones fichas de análisis

1. La representación de algunas prendas es similar en ambos cantones, como la bayeta, el anaco y el poncho.
2. El color en las bayetas del cantón Colta es totalmente diferente a la del cantón Guamote, sin embargo, el color del anaco es negro en ambos cantones.
3. Los ponchos de los cantones son diferentes, en grosor, en forma de tejido y en color. En el Cantón Colta el color más representativo es el color rojo, delgado tejido con líneas negras, en Guamote las líneas son más gruesas de color naranja, negro, cremas, café.
4. La forma de los sombreros es distinta, en Colta la forma las alas son más anchas, las copas redondas son bajas, poseen cintas negras y bordados en los filos, en Guamote las alas son cortas, las copas son altas y más circulares, poseen cintas anchas en el sombrero de distintos colores vivos, así como también en el filo de la misma.
5. Las joyas actualmente se usan como adorno a la vestimenta de la mujer, resaltado la feminidad de estas, realizada con perlas y piedras de varios tamaños y colores.
6. Los colores en el cantón Colta son opacos y mayormente se identifica con el color rojo tanto en las bayetas como el pocho.
7. En el cantón Guamote los colores de las prendas de vestir de las mujeres son cálidos y vivos, en los filos en los anacos y bayetas poseen las mismas características.
8. Se puede diferenciar la cantidad de prendas en hombres y mujeres, puesto a que la mujer posee más prendas y accesorios en su vestir, a diferencia del hombre que es mínimo.

4.3.2. Desarrollo de prototipos

La siguiente fase considera el proceso gráfico, desde la maquetación y la elaboración de bocetos hasta la digitalización de los mismos, con prototipos de alta fidelidad de los carteles, así como también alternativas de solución gráfica.

- **Proceso Creativo.** – Previo a la parte gráfica, se considera primero una lluvia de ideas con respecto a elementos, situaciones, valores que complementen el concepto del mensaje requerido.



Ilustración 5-4: Proceso Creativo (Lluvia de ideas)

Realizado por: Morocho, E. 2022.

- **Maquetación.** – Tomando en cuenta que las medidas del formato que son; 310mm X 660mm, se organiza la información en retícula manuscrita la cual facilita la organización de elementos de forma lineal en este caso vertical.

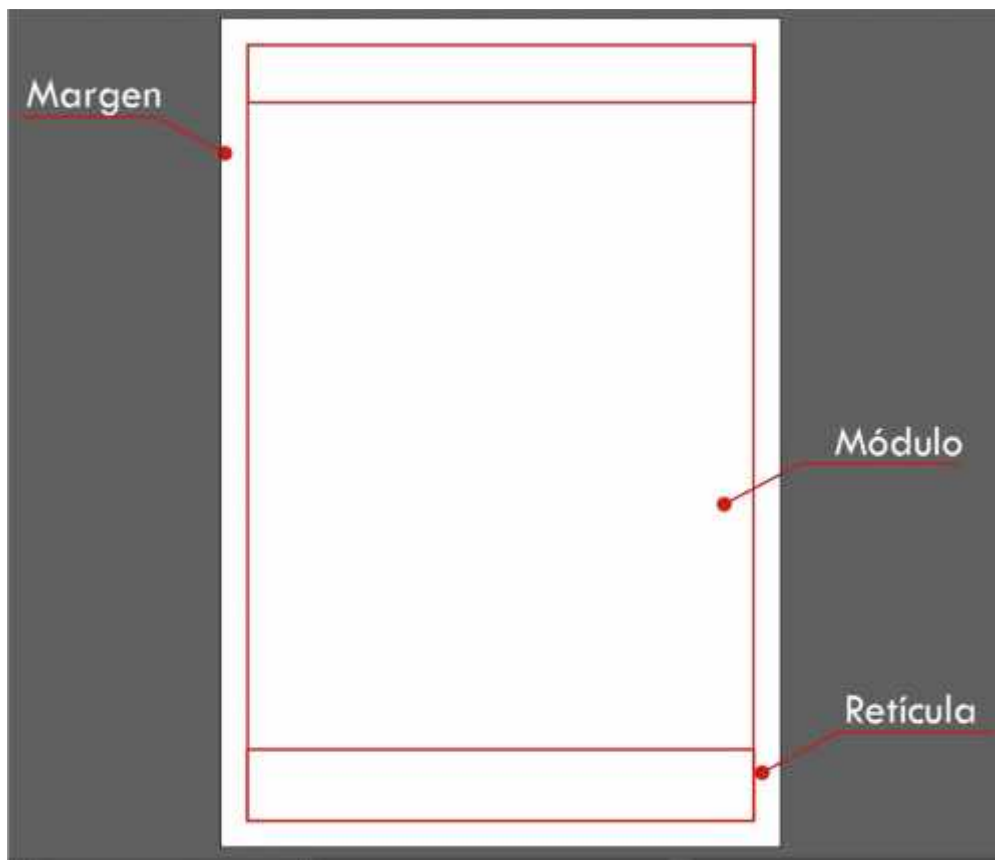


Ilustración 6-4: Propuesta maquetación del Cartel ilustrado - Retícula

Realizado por: Morocho, E. 2022.

- **Bocetos en estilo Art Déco**

Desarrollo de ilustraciones, hombres - mujeres de Colta y Guamote con su respectiva indumentaria antigua y actual, para lo cual se ha presentado dos ideas principales que muestra la evolución de la vestimenta Puruhá de hombres y mujeres.



Ilustración 7-4: Boceto indumentaria mujer coltense

Realizado por: Morocho, E. 2022.



Ilustración 8-4: Boceto indumentaria mujer guamoteña

Realizada por: Morocho, E. 2022.



Ilustración 9-4: Boceto indumentaria hombre coltense

Realizado por: Morocho, E. 2022.



Ilustración 10-4: Boceto indumentaria mujer coltense

Realizado por: Morocho, E. 2022

Digitalización. – Se procede al redibujado de ambas ideas en programas que faciliten el proceso, tomando en cuenta que cada elemento tendrá su respectivo color, por lo cual se procura ilustrar de forma organizada en capas.



Ilustración 11-4: Digitalización mujeres coltenses

Realizado por: Morocho, E. 2022



Ilustración 12-4: Digitalización indígenas de Colta

Realizado por: Morocho, E. 2022.

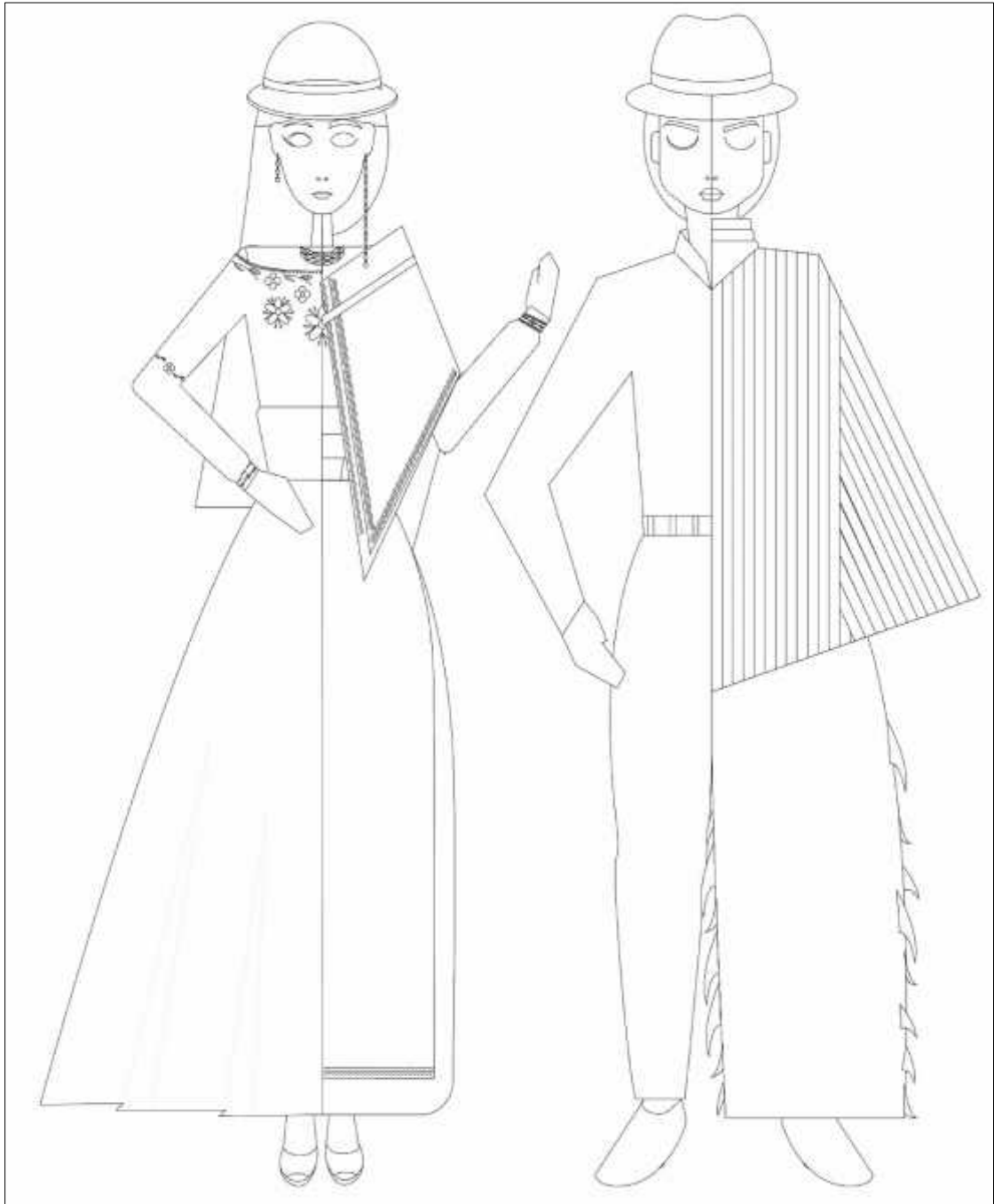


Ilustración 13-4: Digitalización indígenas de Guamote

Realizado por: Morocho, E. 2022.

- **Aplicación de cromática y fondos.** – La propuesta mostrada propone un diseño de pasarela, un evento importante en la cual se pueda mostrar la indumentaria indígena de 4 personas 2 de Colta y 2 de Guamote de ambos géneros, la cromática basada en los colores más representativo de los pueblos mencionado de la cultura Puruhá en referencia a la vestimenta.



Ilustración 14-4: aplicación de color indumentaria Colta

Realizado por: Morocho, E. 2022.



Ilustración 15-4: aplicación de color indumentaria Guamote

Realizado por: Morocho, E. 2022.

4.4. Fase de Ejecución

En la fase de ejecución se prepara el material gráfico para su posterior producción, en este caso físico, previo a esta se consulta con expertos en el tema del cartelismo los cuales por medio de

parámetros validan si es adecuado o no el diseño y en su defecto se corregirá el cartel para proceder con los aspectos de producción del mismo.

4.4.1. Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño

Para la validación del diseño se considera un especialista en cartelismo que califique 5 parámetros técnicos del cartel presentados en una breve encuesta, la misma que en lo posterior ayude a la construcción adecuada del cartel.

4.4.2. Validación del diseño por un experto cartelista.

En esta fase se ha contactado con un profesional dedicado a esta área del diseño, Felipe Jacome Lopez, comunicador visual imbabureño, dedicado al diseño de carteles sociales, culturales a nivel nacional e internacional, jurado y miembro de importantes eventos en cuanto a carteles tiene que ver, también se considera al diseñador Luis Bolaños, participe y representante del Ecuador en eventos de cartelismo, experimentado en esta área del diseño gráfico, ambos con la suficiente experiencia en años cantidad y calidad de trabajos realizados razón por la cual se considera validar el cartel ilustrado, para lo cual se ha creado una pequeña encuesta sobre aspectos técnicos que debe seguir el cartel, con el propósito de saber si cumple o no con los parámetros del mismo, en su defecto hacer los respectivos cambios que mejoren el diseño.



Ilustración 16-4: Propuesta 1 (Mujer Guamote)

Realizado por: Morocho, E. 2022.



Ilustración 17-4: Propuesta 1 (Hombre Colta)

Realizado por: Morocho, E. 2022.



Ilustración 18-4: Propuesta 1 (Mujer Colta)

Realizado por: Morocho, E. 2022.



Ilustración 19-4: Propuesta 1 (Hombre Guamote)

Realizado por: Morocho, E. 2022.

4.4.3. Análisis de resultados de la encuesta

Con el fin de mejorar el cartel ilustrado se realiza 5 preguntas a los encuestados, preguntas que están relacionadas con los aspectos funcionales y estéticos.

a) Pregunta 1

1.- ¿Considera que la tipografía es legible?

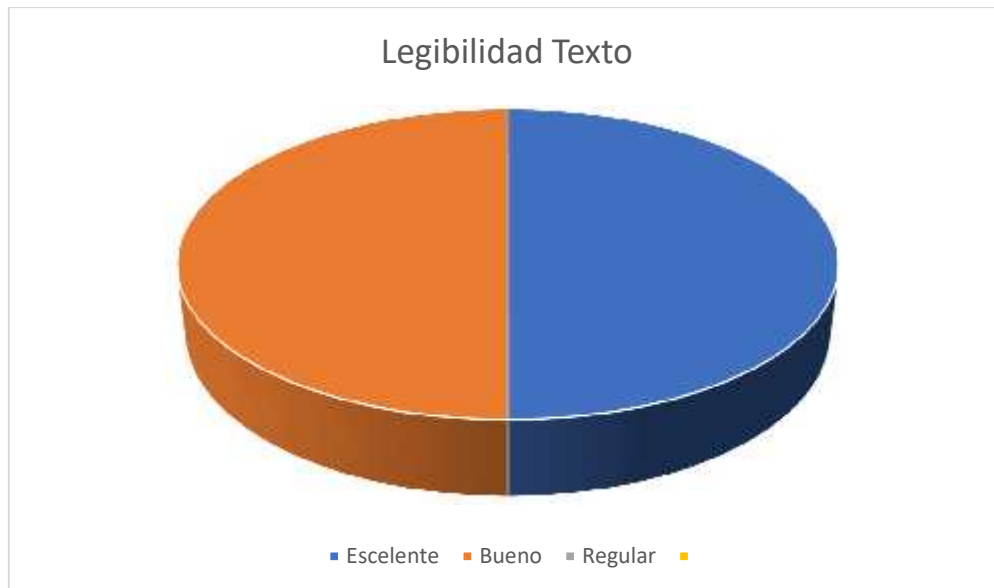


Ilustración 20-4: Porcentaje de legibilidad

Realizado por: Morocho, E. 2022.

Análisis: El 50% considera que la legibilidad del texto es excelente y el otro 50% lo considera buena, por lo cual se deduce que la legibilidad es aprobada para el cartel, la tipografía sans serif permite la lectura adecuada del mensaje textual

b) Pregunta2

2.- ¿Considera que la organización de los elementos permite la lectura correcta del mensaje?



Ilustración 21-4: Porcentaje organización de elementos visuales

Realizado por: Morocho, E. 2022.

Análisis: El 50% considera que la organización de los elementos es excelente y el otro 50% lo considera buena, por lo cual se deduce que la estructuración de elementos gráficos y textuales permite que el público diferencie estos elementos y estos pueden ser leídos de forma correcta

c) Pregunta 3

3.- ¿El porcentaje de texto e imagen es adecuado para un cartel?

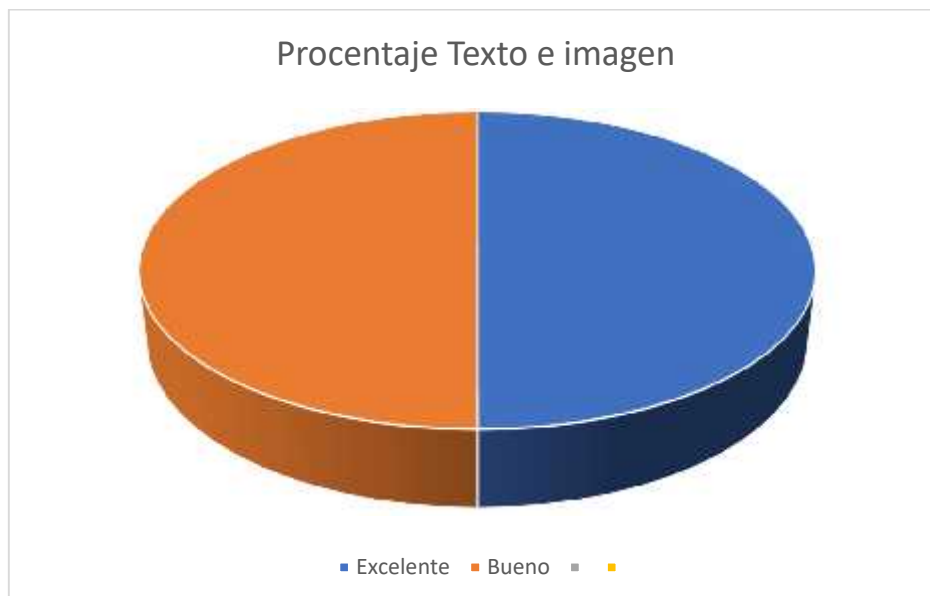


Ilustración 22-4: Porcentaje de texto e imagen

Realizado por: Morocho, E. 2022

Análisis: El 50% considera que la organización de los elementos es excelente y el otro 50% lo considera buena, por lo cual se concluye que el cartel cumple uno de las características en cuanto a división de información gráfica y textual

d) Pregunta 4

4.- ¿Existe una adecuada conceptualización del mensaje?



Ilustración 23-4: Porcentaje de conceptualización

Realizado por: Morocho, E. 2022

Análisis: El 100% de los encuestados considera la conceptualización del mensaje se ve reflejada en el cartel, cumpliendo así con uno de los objetivos del arte gráfico.

e) Pregunta 5

5.- ¿La ilustración hace referencia al estilo Art Déco?



Ilustración 24-4: Porcentaje del estilo gráfico

Realizado por: Morocho, E. 2022.

Análisis: El 50% considera que la organización de los elementos es excelente y el otro 50% lo considera buena, esto traducido a la aprobación del estilo gráfico presente en las ilustraciones, texto, diagramación.

4.4.4. Preparar documentos para la producción

Diseño de una guía de planeación en la cual se establezca la forma en la cual se va a exponer, los lugares y días de publicación, y por puesto establecer cuantos carteles se van a imprimir según la cantidad de lugares estratégicos determinados tanto en Colta como en Guamote.

Tabla 2-4: Plan de difusión

PLAN DE DIFUSIÓN						
Objetivo. – Crear vías de difusión del arte gráfico para ser receptado y cumpla con el objetivo del cartel						
ETAPAS	COLTA			GUAMOTE		
Planeación	Día	Hora	Lugar	Día	Hora	Lugar
Se analiza los días y horas, así como también los lugares de concentración o de tránsito del público objetivo.	Viernes	12pm-16pm	-Parque central -Parada de buses	Jueves	9am-15pm	-Parque Eugenio Espejo -Estación del tren
	Domingos	10am-15pm	-Plaza Cultural -Mercado de ropa	Domingos	10am-17pm	-Parque central -Plaza de Productores
Formato: A2 Considerando la distancia con la cual se puede hacer lectura correcta del cartel se establecen las medidas.	Medidas: Horizontal: 310 mm Vertical: 660 mm Material: Vinil			Medidas: Horizontal: 310 mm Vertical: 660 mm Material: Vinil		
Canales:	Impreso Cajabamba: Lugares de mayor tránsito Cantidad: 8			Impreso Guamote: Lugares de mayor tránsito Cantidad: 8		

Realizado por: Morocho, E. 2022.

4.4.4.1 Conclusiones del Plan de Difusión

- 1.- En sector Colta se pudo observar entre horarios de 10h00-12h00 y de 14h00-16h00, que el mayor flujo de personas fue en la mañana por lo tanto la lectura del cartel se dio de gran manera en dichas horas.
2. La cantidad de personas que se acercaron fue entre un rango de 45- 50 personas de las cuales 30 a 33 personas se acercaron a escanear el código QR y por lo tanto además de visualizar la ilustración, se observó un interés de adquirir mayor información al respecto.
3. El rango de edad de las personas además de la buena recepción del público objetivo (18 a 24 años), se pudo observar también el interés de adolescentes del sector de entre 14 a 16 años que transitaban los sectores.
4. Además de considerar los lugares de tránsito del público objetivo, es importante colocar el cartel en un muro o soporte que este despejado y que sea visible para el lector, también se debe considerar la altura a la que será colocado y considerar la altura promedio de los habitantes.

4.4.4.2 Conclusiones de encuestas del público objetivo

1. Se concluye que el color ha influido de forma importante a la hora de captar la atención de las personas que se encontraban en el lugar, dando paso a la lectura detallada de la información textual y gráfica
2. La captación del mensaje fue adecuada debido a que en la ilustración se puede observar detalles de la vestimenta tanto antigua como moderna, además de la información agregada a la cual se puede acceder con el código QR.
3. Los jóvenes Sí consideran importante tocar temas culturales que aporten a la identidad de los mismo, debido a que son conscientes que se han perdido costumbres y tradiciones de la cultura a la que pertenecen.
4. La organización de los elementos ha sido óptimo a la lectura correcta del cartel, el tamaño del cartel influye en la lectura de los pequeños detalles de la ilustración aportando valor al mismo.

CONCLUSIONES

El problema radica en la falta de identidad cultural en los jóvenes adultos pertenecientes a la cultura Puruhá de los cantones Colta y Guamote, debido a la migración de los jóvenes a las ciudades grandes y como consecuencia la aculturación en la vestimenta.

La cultura Puruhá posee en sus pueblos distintas formas de vestir, por lo cual en el presente trabajo se ha enfocado en realizar el análisis general de la vestimenta de Colta y Guamote, concluyendo que existen variaciones en los colores y la cantidad de prendas al vestir dependiendo del clima en donde se encuentren las personas.

A través de la información obtenida de fuentes calificadas como líderes comunitarios se puede concluir que existen prendas muy necesarias para identificación del pueblo kichwa Puruhá de Colta y Guamote correspondientemente, en mujeres las bayetas y anacos lo consideran indispensable para la distinción con otros pueblos, así como también en varones es importante el uso del poncho, también se concluye que en los jóvenes varones se han perdido considerablemente la vestimenta a diferencia de la mujer joven que a pesar de la modernización prevalecen prendas importantes como la blusa, anaco y chumby.

Se concluye que el cartel ilustrado es una de las tantas herramientas de difusión en la cual se puede transmitir temas importantes como temas culturales en las cuales se rescaten valores de nuestra descendencia, como lo es la indumentaria indígena uno de los aspectos identificativos visuales de cada pueblo que conforma la nacionalidad Puruhá, y la cual debe ser conocida tanto por las nuevas generaciones indígenas, así como también de pueblos diferentes a estos.

RECOMENDACIONES

Se recomienda promover desde los hogares e instituciones de educación la identidad cultural en las personas, sobre todo en la vestimenta debido a que es la forma de identificación visual de un pueblo.

Se recomienda a las autoridades de las comunidades y autoridades cantonales en poner a disposición de los interesados como estudiantes, turistas, instituciones de educación, documentos sobre la vestimenta Puruhá en al cual se refleje la historia de nuestros pueblos, las diferentes formas de vestir de las mimas.

Se recomienda a los jóvenes indígenas del cantón Colta y Guamote a conocer la importancia de la vestimenta en la identidad y a realizar acciones que puedan ayudar a prevalecer la herencia cultural que han dejado nuestros antepasados.

A los jóvenes futuros profesionales del diseño gráfico a llevar a la práctica los conocimientos teóricos obtenidos en carrera mantener un equilibrio y una constante aplicación de ambos aspectos en cada trabajo designado, que fortalezca nuestro desenvolvimiento en situaciones reales y llenen de conocimientos la vida profesional del diseñador.

GLOSARIO

Art Déco. - Estilo artístico referido a las artes decorativas y surgido en Europa en la década de 1920, que utiliza formas geométricas, líneas ornamentales y colores primarios, y está destinado en gran medida a la producción en serie. (RAE, 2021)

Bitmap. - conjunto de puntos conocidos como píxeles que poseen información del color las cuales forman una imagen.

Boceto. - Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.(RAE, 2021)

Composición. - Arte de agrupar las figuras y combinar los elementos necesarios para conseguir una obra plástica lo más armoniosa y equilibrada posible. (RAE, 2021)

Conceptualizar. - Reducir algo a un concepto o representación mental.(RAE, 2021)

Cultura. - Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. (RAE, 2021)

Diseño. - Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial. (RAE, 2021)

Erigir. - Dar a alguien o algo un carácter o categoría que antes no tenía. (RAE, 2021)

Identidad. - Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás. (RAE, 2021)

Ilustración. - Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro. (RAE, 2021)

Legible. - Que se puede leer. (RAE, 2021)

Maquetación. - Hacer la maqueta de una publicación que se va a imprimir. (RAE, 2021)

Pictogramas. - Signo de la escritura de figuras o símbolos. (RAE, 2021)

Póster. - Cartel que se fija en la pared sin finalidad publicitaria o habiendo perdido ese carácter. (RAE, 2021)

Prototipo. - Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa. (RAE, 2021)

Publicidad. Conjunto de medios que se emplean para divulgar o extender la noticia de las cosas o de los hechos (RAE, 2021)

Retícula. - Conjunto de hilos o líneas que se ponen en un instrumento óptico para precisar la visual. (RAE, 2021)

Suntuosidad. Dicho de una persona: Magnífica en su gasto y porte. (RAE, 2021)

Tipografía. - Modo o estilo en que está impreso un texto. (RAE, 2021)

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR CEVALLOS, Harvey Kevin. *La Psicología del color y su influencia en la comunicación visual aplicada a la publicidad en las redes sociales para los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de diseño periodo lectivo 2016-2017* [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. 2017. pp. 1-70. [Consulta: 18 junio 2022]. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23080>

ARCE, María. Características Comunes de Carteles de Eventos Culturales Latinoamericanos y su Identidad Gráfica [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad Abierta Interamericana, Argentina. 2011. pp. 10. [Consulta: 12 junio 2022]. Disponible en: <https://docplayer.es/15329777-Tesis-universidad-abierta-interamericana-caracteristicas-comunes-de-carteles-de-eventos-culturales-latinoamericanos-y-su-identidad-grafica.html>

BENITO, Albino. y MENESES, Juan. Vigencia de la práctica de la cultura andina en los estudiantes de la especialidad ciencias sociales y desarrollo rural. [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. 2016. pp. 11-25. [Consulta: 12 junio 2022]. Disponible en: <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/519/TP%20-%20UNH%20HH.CC.SS.%200012.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Perú: Universidad Nacional de Huancavelica.

BULGARIN SALAZAR, Marcos Antonio & ORELLANA VALLEJO, Genesis Merari. La Tipografía y su incidencia en el Diseño Grafico Publicitario aplicado para los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Grafico FACSO. [En línea] (Trabajo de titulación) Universidad de Guayaquil, Guayaquil. 2019. pp. 20-23. [Consulta 18 junio 2022]. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/46789>

CARRI, R., *Las tecnicas tradicionales del diseño grafico y su escaso uso en las propuestas de diseño del cartel cultural folklorico* [en línea]. Thesis. S.l.: s.n. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/1835>.

CERVANTES GARCIA, Miguel. Ilustración digital: Propuesta metodológica como recurso interactivo-discursivo en sitios web. [En línea] (Trabajo de maestría) Universidad Autonoma del Estado de Mexico, Mexico. 2019. pp. 9-15 [Consulta 10 junio 2022]. Disponible en: <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/49328>

CHEN, Janice & TAPIA, Kevin. Diseño de carteles como estrategia de Difusion de la Cultura Oriental en el contexto Riobambeño. [En línea] (Trabajo de titulación) Universidad Nacional del Chimborazo, Riobamba. 2019.pp. 1- 44 [Consulta: 17 junio 2022]. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5728>

CORAPE. *Vestimenta del Pueblo Puruwa Guamote.* [En línea]. 2019. [Consulta: 21 junio 2022]. Disponible en: <https://www.corape.org.ec/centrodedocumentacion/documento/item/vestimenta-pueblo-puruha-guamote>.

VILLENA, C. *Revista de Ciencias Sociales y huamanidades Chakiñan "Cultura e Identidad en los Paises Andinos".* [en línea], 2018, (Ecuador), pp. 27-36. [Consulta: 30 junio 2022]. ISSN 2550-6722. Disponible en: <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/217>

CURICAMA, Erick. Evolucion de la Vestimenta de los Descendientes Autoctonos y su Influencia en la Cultura actual del Pueblo Puruhá en las comunidades pertenecientes a la Parroquia Columbe, Canton Colta, Provincia Chimborazo. [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad Nacional del Chimborazo, Riobamba. 2021.pp. 10-15. [Consulta: 14 junio 2022]. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7723>

ENCICLOPEDIA de Historia. *Enciclopedia de Historia.* [En línea]. 2021. [Consulta: 20 junio 2022]. Disponible en: [https://enciclopediadehistoria.com/art-deco/#:~:text=Editorial%20Grudemi%20\(2021\).%20Art%20d%C3%A9co.%20Recuperado%20de%20Enciclopedia%20de%20Historia%20\(https%3A//enciclopediadehistoria.com/art%20deco/\).%20%C3%9Altima%20actualizaci%C3%B3n%3A%20junio%202020](https://enciclopediadehistoria.com/art-deco/#:~:text=Editorial%20Grudemi%20(2021).%20Art%20d%C3%A9co.%20Recuperado%20de%20Enciclopedia%20de%20Historia%20(https%3A//enciclopediadehistoria.com/art%20deco/).%20%C3%9Altima%20actualizaci%C3%B3n%3A%20junio%202020).

ESPAÑOLA, Real Academia. *Real Academia Española.* [En línea]. 2021. [Consulta: 01 julio 2022].

ESPOCH. *La ESPOCH es sede por primera vez del 'Ecuador póster bienal'.* [En línea]. 2022. [Consulta: 22 junio 2022]. Disponible en: <https://www.espoch.edu.ec/index.php/component/k2/item/5729-la-espoch-es-sede-por-primera-vez-del-%E2%80%98ecuador-p%C3%B3ster-bienal%E2%80%99.html>.

FUENTES, Eloisa. *El diseño grafico: un dialogo constante* . Universidad Autonoma Metropolitana. Mexico Dtto. Capital : Unidad Xochimilco, Division de Ciencias y Arte para el Diseño , 2020.

GADGUAMOTE. *Gobierno Autonomo Descentralizado Municipal del Canton Guamote.* [En línea]. 2019. [Consulta: 19 julio 2022]. Disponible en: <https://www.gadguamote.gob.ec/guamote/informacion-general.html>

GARCÍA, Javier. *La ilustración narrativa.* [En línea]. 2017. [Consulta: 19 junio 2022]. Disponible en: <https://es.slideshare.net/jarolloid/la-ilustracion-narrativa#:~:text=La%20ILUSTRACION%20NARRATIVA%20es%20aquella%20que%20cuenta%20que,concreta%20y%20o%20que%20nos%20trasmite%20una%20sensacion%20n..>

CHEN, J. & TAPIA, K., “*Diseño de carteles como estrategia de difusión de la cultura oriental en el contexto riobambeño*” [en línea]. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5728>.

GONZÁLEZ, M., *Metodología del Diseño* [en línea]. Londres: s.n. [Consulta: 1 octubre 2022]. Disponible en: <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Metodologia%20del%20Dise%C3%B1o.pdf>.

GORAYMI. *Pueblo indígena Puruwá.* [En línea]. 2020. [Consulta: 25 junio 2022]. Disponible en: <https://www.goraymi.com/es-ec/chimborazo/riobamba/culturas-nacionalidades/pueblo-indigena-puruwa-aok9evhls>.

GUAMÁN, Tatiana. *Sintiendo y viviendo el arte de los puruwaes.* [En línea]. 2015. [Consulta: 30 junio 2022]. Disponible en: https://issuu.com/artepuruwa/docs/libro_digital_puruwa.

GUAMANQUISPE, A., *Identidad cultural y su incidencia en el desarrollo turístico de la parroquia pilahuín cantón AMB.pdf* [en línea]. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. [Consulta: 11 mayo 2022]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13995/1/IDENTIDAD%20CULTURAL%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20TUR%C3%8DSTICO%20DE%20LA%20PARROQUIA%20PILAHU%C3%8DN%20CANT%C3%93N%20AMB.pdf>.

PADILLA, Joselin. *Patrimonio Cultural Inmaterial y Desarrollo Turístico en la Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo* [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad Nacional del Chimborazo, Riobamba. 2022. pp. 26-32. [Consulta: 25 de junio de 2022]. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8758>

LOPEZ, Jhon. Diseño y Elaboracion de un Catalogo Impreso de Productos de la Libreria Arquidiocesana de la Ciudad de Guayaquil [En línea] (Trabajo de titulación) Universidad de Guayaquil, Guayaquil. 2016. pp.123. [Consulta: 11 junio 2022]. Disponible en: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/10150>

MARQUINEZ, Fernanda. La efectividad comunicacional en los carteles políticos propagandísticos del Movimiento Alianza País en las elecciones generales del Ecuador, periodos 2006-2013 [En línea] (Trabajo de titulación). Pontificia Universidad Catolica del Ecuador (PUCESE), Esmeraldas. 2016. pp.20. [Consulta: 16 junio 2022]. Disponible en: <http://localhost/xmlui/handle/123456789/939>

MINISTERIO de Gobierno. *Gobernación Chimborazo.* [En línea]. 2020.[Consulta: 30 junio 2022]. Disponible en: <https://www.ministeriodegobierno.gob.ec/chimborazo/indicadores>.

OSORIO TOAPANDA, Ramiro Ernesto & REINOSO PACHECO, Ramiro Alberto. Análisis de las tradiciones culturales y su contribución a la identidad del pueblo Puruhá, en el Cantón Colta de la Provincia de Chimborazo [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad Central del Ecuador, Quito. 2019. pp. 33-37. [Consulta: 26 junio 2022]. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18295>

PACA, Jessica. Determinación de la presencia prehispánica puruhá en la comunidad Llallas de la parroquia San Luis, mediante la prospección arqueológica superficial [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad Nacional del Chimborazo, Riobamba. 2021. pp. 12-15. [Consulta: 31 junio 2022]. Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8664>

PLASCENCIA, Martha & UNTUÑA, Daysi. Diseño de un catálogo que recoja la gráfica popular de carteles comerciales de los cantones Salcedo y Pijilí [En línea] (Trabajo de titulación). Universidad Tecnica de Cotopaxi, Latacunga. 2018. pp. 10-20. [Consulta: 17 junio 2022]. Disponible en: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4423/1/PI-000637.pdf>

SECTOR PÚBLICO GUBERNAMENTAL, *Guía de Bienes Culturales del Ecuador – Chimborazo – Instituto Nacional de Patrimonio Cultural* [en línea]. 1. Quito: Sector Público Gubernamental. [Consulta: 11 mayo 2022]. ISBN 978-9978-92-944-5. Disponible en: <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/guia-de-bienes-culturales-del-ecuador-chimborazo/>.

TRADUVERSIA . *Diseño Gráfico y Diseño Editorial*. [En línea]. 2020. [Consulta: 19 junio 2022]. Disponible en: <https://traduversia.com/unit/disenio-grafico-y-diseno-editorial-definiciones-conceptos-basicos-y-ejemplos/>.

UDLA. *Ecuador Póster Bienal arranca en Quito*. [En línea]. 2018. [Consulta: 17 junio 2022]. Disponible en: <https://www.udla.edu.ec/2018/11/ecuador-poster-bienal-arranca-en-quito/>.

UNESCO. *Cultura*. [En línea]. 2017. [Consulta: 19 junio 2022]. Disponible en: <https://www.unesco.org/es/culture>.

ANEXOS

ANEXO A: ENTREVISTAS A LÍDERES DE LAS COMUNIDADES DE COLTA Y GUAMOTE







ANEXO B: PUBLICACIÓN EN SECTORES ESTRATÉGICOS DEL SECTOR COLTA









ANEXO C: PUBLICACIÓN EN SECTORES ESTRATÉGICOS DEL SECTOR GUAMOTE









ANEXO D: ENCUESTAS AL PÚBLICO OBJETIVO

Guía de encuesta		Preguntas	
Objetivo: Analizar la correcta difusión del mensaje hacia el público objetivo Colta - Guamoto.		1.- ¿Qué fue lo que más le llamó la atención?	
		Color	<input checked="" type="checkbox"/>
		Forma	<input type="checkbox"/>
		Ilustración	<input type="checkbox"/>
		Texto	<input type="checkbox"/>
Datos		2.- ¿Sobre qué considera que se trató el cartel?	
1.- Nombre:		Moda Puruhá	<input type="checkbox"/>
<u>Paul Roberto</u>		Publicidad de marca indígena	<input type="checkbox"/>
<u>La Etnia Shuar</u>		Vestimenta Puruhá actual y antigua	<input checked="" type="checkbox"/>
2.- Edad:		Libros Infantiles	<input type="checkbox"/>
<u>24</u>		3.- ¿Considera adecuado la difusión de temas culturales?	
3.- Sexo:		Si	<input checked="" type="checkbox"/>
<u>M</u>		No	<input type="checkbox"/>
4.- Lugar de residencia:		4.- ¿Se lee el texto y la imagen?	
<u>Reserva Inpaquí Alto</u>		Si	<input checked="" type="checkbox"/>
		No	<input type="checkbox"/>



FIE

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Guía de encuesta

Objetivo: Analizar la correcta difusión del mensaje hacia el público objetivo Colta - Guamote.

Datos

1.- Nombre:

Nathaly Silvano
Hija Mto

2.- Edad:

25

3.- Sexo:

Femenino

4.- Lugar de residencia:

Colta

Preguntas

1.- ¿Qué fue lo que más le llamó la atención?

- Color
Forma
Ilustración
Texto

2.- ¿Sobre qué considera que se trató el cartel?

- Moda Puruhá
Publicidad de marca indígena
Vestimenta Puruhá actual y antigua
Libros Infantiles

3.- ¿Considera adecuado la difusión de temas culturales?

- Si
No

4.- ¿Se lee el texto y la imagen?

- Si
No