



UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

LA VINCULACIÓN ENTRE LAS  
TÉCNICAS ANALÓGICAS Y  
LAS TÉCNICAS DIGITALES,  
DENTRO DE LOS PROCESOS DEL  
DISEÑO GRÁFICO  
EN LA CIUDAD DE CUENCA.

TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

AUTORÍA: ALEXANDRA AGUILAR ARIAS  
DIRECTOR: MST. DIEGO LARRIVA

CUENCA - ECUADOR, JULIO 2015



LA VINCULACIÓN ENTRE LAS TÉCNICAS  
ANALÓGICAS Y LAS TÉCNICAS DIGITALES,  
DENTRO DE LOS PROCESOS DEL DISEÑO  
GRÁFICO EN LA CIUDAD DE CUENCA

Alexandra Aguilar Arias





**Autoría:**

Alexandra Aguilar Arias.

**Tutor:**

Mst. Diego Larriva

**Fotografías:**

Todas las imágenes son realizadas por la autora y la colaboración de Andrés Jarrín, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva.

**Diseño y diagramación:**

Alexandra Aguilar Arias.

**Impresión:**

SelfPrint Imprenta Digital

Cuenca - Ecuador

2015





## DEDICATORIA:

A mis padres, César y Elsa por su apoyo incondicional. Gracias.



## AGRADECIMIENTOS:

A todos los diseñadores que colaboraron para que este proyecto sea culminado con éxito, por las enseñanzas que me brindó cada uno y por cada momento compartido.

A todos mis amigos y amigas que estuvieron en cada etapa, brindándome su apoyo incondicional.

A mis tutores Juan, Diego y Esteban quienes me guiaron en el proyecto y a todos los profesores que aportaron en el mismo. A todos, muchas gracias.



## RESUMEN

LA VINCULACIÓN ENTRE LAS TÉCNICAS ANALÓGICAS Y LAS TÉCNICAS DIGITALES, DENTRO DE LOS PROCESOS DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA CIUDAD DE CUENCA.

Con el avance tecnológico los diseñadores se han alejado de las técnicas analógicas para adoptar las técnicas digitales. El problema radica en que varios de los diseñadores han desarrollado un divorcio entre las dos técnicas, utilizando solo una de ellas principalmente las digitales, sin recordar que las dos son complementarias en el proceso del diseño. El presente proyecto, investiga la vinculación entre las dos técnicas, además de aportar con estrategias propias de diseñadores de la ciudad de Cuenca. Mediante una investigación cualitativa y cuantitativa se logró revelar información importante para el diseño gráfico, y ser expuesta en un artículo reflexivo con las conclusiones más importantes.



**Topic:** Research in Graphic Design as a method for the generation of new knowledge

**Title:** The link between analogue techniques and digital techniques, within the processes of graphic design in the city of Cuenca.

#### ABSTRACT

Due to technological progress, designers have moved away from analog techniques to adopt digital techniques. The problem arises because several designers have developed a separation between the two techniques, using only one of them, mainly digital, without remembering that the two are complementary in the design process. This project investigates the connection between the two techniques; in addition, we contributed with unique strategies from designers of Cuenca. Through qualitative and quantitative research, it was possible to make known important information for graphic design, which was presented in a reflective article with the most important conclusions.

**Keywords:** Analysis, Survey, Interview, Traditional, Technology, Web, Multimedia, Advertising, Photography, Illustration, Editorial

Alexandra Aguilar  
STUDENT

Diego Larriva  
THESIS DIRECTOR



Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

# ÍNDICE

Dedicatoria 7  
Agradecimientos 9  
Resumen 11  
Abstract 13  
Índice 14  
Índice de imágenes 15  
Objetivos 17  
Introducción 21

## **Contextualización Capítulo 19**

Marco teórico 22  
Investigación de Campo (entrevistas) 37  
Análisis de Homólogos 39

## **Planificación Capítulo 2 41**

Definición de unidad de análisis, población, muestra, variables 42  
Métodos de la investigación 44

## **Desarrollo de la Investigación Capítulo 3 47**

Recolección de Data (Método Cuantitativo) 48  
Procesamiento Data (Método Cuantitativo) 54  
Análisis Data (Método Cuantitativo) 55  
Resultados y discusión (Método Cuantitativo) 91  
Recolección de Data (Método Cualitativo) 93  
Procesamiento Data (Método Cualitativo) 94  
Análisis Data (Método Cualitativo) 124  
Resultados y discusión (Método Cualitativo) 125

Conclusiones 126  
Recomendaciones 128  
Bibliografía 129

# ÍNDICE DE IMÁGENES

01	<a href="http://goo.gl/478Qbv">http://goo.gl/478Qbv</a>
02	<a href="http://goo.gl/l46SAf">http://goo.gl/l46SAf</a>
03	<a href="http://goo.gl/l46SAf">http://goo.gl/l46SAf</a>
04	<a href="http://goo.gl/dT9dnV">http://goo.gl/dT9dnV</a>
05	<a href="http://goo.gl/z9NTWY">http://goo.gl/z9NTWY</a>
06	<a href="http://goo.gl/vLvxYt">http://goo.gl/vLvxYt</a>
07	<a href="http://goo.gl/vYTy6C">http://goo.gl/vYTy6C</a>
08	<a href="http://goo.gl/LMFeQf">http://goo.gl/LMFeQf</a>
09	<a href="http://goo.gl/fzokmE">http://goo.gl/fzokmE</a>
10	<a href="http://goo.gl/fbFVdP">http://goo.gl/fbFVdP</a>
11	<a href="http://goo.gl/OGvUGu">http://goo.gl/OGvUGu</a>
12	<a href="http://goo.gl/9Zt0gZ">http://goo.gl/9Zt0gZ</a>
13	<a href="http://goo.gl/2wGomB">http://goo.gl/2wGomB</a>
14	<a href="http://goo.gl/sx7Mu8">http://goo.gl/sx7Mu8</a>
15	<a href="http://goo.gl/oOfWSU">http://goo.gl/oOfWSU</a>
16	<a href="http://goo.gl/2YAjVj">http://goo.gl/2YAjVj</a>
17	<a href="http://goo.gl/kt6V1J">http://goo.gl/kt6V1J</a>
18	<a href="http://goo.gl/o8OAZQ">http://goo.gl/o8OAZQ</a>
19	<a href="http://goo.gl/kmXLt1">http://goo.gl/kmXLt1</a>
20	<a href="http://goo.gl/oviHih">http://goo.gl/oviHih</a>
21	<a href="https://goo.gl/Y3ZepS">https://goo.gl/Y3ZepS</a>



# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Aportar en la demostración de importancia de la vinculación entre técnicas analógicas y digitales en los procesos del diseño gráfico.

## OBJETIVO ESPECÍFICO

Descubrir las diferentes estrategias de vinculación entre técnicas analógicas y digitales que utilizan los diseñadores en Cuenca.

## ALCANCES

La presentación final de la tesis, será un artículo de reflexión donde se manifieste toda la investigación planteada, con los resultados obtenidos.



# Contextualización

## Capítulo 1



## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de graduación tiene como objetivo general aportar en la demostración de importancia de la vinculación entre técnicas analógicas y digitales en los procesos del diseño gráfico y como objetivo específico descubrir las diferentes estrategias de vinculación entre técnicas analógicas y digitales que utilizan los diseñadores en Cuenca.

Iniciando con una investigación bibliográfica y de campo se llegó a la conclusión que con una buena metodología apoyada en la investigación se puede lograr datos interesantes. Las metodologías utilizadas fueron cuantitativa (encuesta) y cualitativa (entrevista).

Con las entrevistas personales a diferentes diseñadores se observará el trabajo que cada uno realiza y de esta manera se concluirá con datos interesantes mediante una documentación fotográfica de las mismas y se escribirá un artículo reflexivo con los datos más relevantes de la investigación.

---

# MARCO TEÓRICO

## Técnicas Analógicas

---

Las técnicas analógicas también conocidas como trabajo manual y llevadas al área de diseño como la realización de bocetos a mano que ayude a construir una idea previa al mensaje que se quiere plasmar, antes de usar el computador.

"En la era analógica antes del computador, la creación de un diseño era prácticamente desde cero. Ahora, a partir del uso del computador, la actividad creativa consiste en recrear lo existente, a través de la selección y la remodelación" (Manovich, 2005, p 186).

Es decir que, con la aparición de la tecnología (computador) el diseñador en muchos de los casos toma lo que ya está hecho, no crea, haciendo de su diseño en muchos de los casos algo mecánico, sin estética peor aún concepto alguno.

## Ilustración

"Es una palabra ambigua, o lo que era hasta poco. A pesar de no haber sido aceptada del todo por el negocio del arte ni por la industria del diseño, la ilustración ha continuado con su lucha. Considerada caprichosa por los artistas y artística por los diseñadores, se encontró subsistiendo en una tierra de nadie situada entre ambas disciplinas". (Lawrence, 1986, p 12).

Según Zeegen, El National Museum of Illustration declaró que "La ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es, por tanto, una forma de expresión artística trascendental y duradera" (p12).

Dando a entender que, la ilustración son imágenes contenidas captando la imaginación del receptor, funcionando como enlaces entre momentos de su historia personal y segundos presentes.



## La página en blanco

"Es ese momento "eureka" tienes la idea brillante y has de plasmarla en un papel, utilizando que quiera que se encuentre a mano. A pesar de la omnipresencia de los sistemas informáticos, los humildes lapiceros, bolígrafos y más todavía tienen su lugar en el equipo de medios del diseñador. (Pipes, 2008, p 12)

Hay que tener en cuenta que no hay nada tan desconcertante como una hoja de papel en blanco, el primer paso para crear una ilustración consiste en esto, en colocar el lápiz sobre el papel y observar cómo van tomando forma las ideas así como el proceso que se ha de seguir cuando no surgen con la facilidad que uno desea es crucial si se pretende que la ilustración sea una experiencia fructífera y no un fracaso.

---

## Funciones de la ilustración

Es un medio de exteriorizar y analizar pensamientos, así como de simplificar problemas multifacéticos para hacerlos más comprensibles.

Es un medio de persuasión que vende ideas a los clientes y les da la tranquilidad de que sus instrucciones se están llevando a cabo. Es un método para comunicar información de forma completa e inequívoca a los responsables de la fabricación, montaje y comercialización del producto. (p 15)

Para lograr un excelente resultado final este, debe tener un porqué y concepto detrás para comunicar de manera adecuada, además debe ser convincente, hablar por sí solo, no siempre irá con colores, tampoco de tener sus formas exactas, por lo tanto una ilustración debe ser lo suficientemente claro para mostrar la idea principal.

## Técnicas de ilustración

La ilustración se ha modificado, adaptando técnicas muchas veces creadas por el propio ilustrador. Para realizar una ilustración existen medios y métodos variados por lo que el ilustrador escogerá la más adecuada, teniendo en cuenta el soporte en el cual irá la ilustración.

### Ilustración con Acuarela

La acuarela, presenta una gran variedad de colores, se pueden obtener desde tonos muy opacos hasta obtener un color muy fuerte y sólido, se diluye con agua y son transparentes no existe el blanco, el color se controla a través de la cantidad de agua que a este se le adhiera y es de secado rápido.

### Ilustración con Guache

Esta técnica es una pintura al agua, la diferencia es que los colores son opacos, los colores se aclaran con la mezcla del color blanco.

### Ilustración con Rotuladores

Existen dos, los rotuladores hechos a base de agua, estos son de

secado más lento y los colores se mezclan al ser superpuestos incluso una vez secos, los hechos a base de alcohol son de secado rápido, además hay dos tipos de punta para sus trazos, los de punta fina y los de punta gruesa, su utilización depende del efecto que se desee aplicar en la ilustración.

### Ilustración con pasteles

Los pasteles son lo más cercano al color puro, pueden ser de tipo duro o blando los primeros sirven para dar un mayor detalle, estos dan una sensación aterciopelada, para concretar una ilustración se debe aplicar un fijador, permitiendo una mayor durabilidad de la misma.

### Ilustración con lápices de colores

Con estas técnica los colores pueden ser superpuestos, se pueden obtener acabados perfectos y detallados. Existe también el lápiz de color acuarelable que nos brinda excelentes resultados, pero hay que tener cuidado con el soporte debido que se funde con agua como la acuarela.



---

### Ilustración con Acrílico

Los acrílicos por lo general son de secado rápido, se los pueden manipular mientras está húmedo una vez seco su color se vuelve permanente, su consistencia sobre el soporte es como una película de plástico, por lo que en muchos casos no se puede alterar una vez seco.

### Ilustración al óleo

Es una técnica de textura muy cremosa, para rebajar su consistencia se utiliza esencia de trementina, esencia de petróleo o aguarrás, es de secado muy lento, mientras más espesa sea su textura más se tardará el secado, esto facilita mezclar colores y matizar en el mismo soporte.

### Ilustración con Carboncillo

Las barras de carboncillo son de diferentes medidas y grosores. Los gruesos son para manchar amplias zonas y los más pequeños para dibujar detalles, es una herramienta muy útil para realizar bocetos, estudios detallados de clarooscuro y para esbozar la composición de una pintura. Si se varía la presión se consigue una gama de grises desde un intenso negro aterciopelado hasta el gris más sutil.

### Ilustración con Grafitto

Según la dureza de la mina se emplea una porción mayor o menor de grafitto – arcilla. A mayor arcilla mayor dureza. Es utilizado para realizar dibujos rápidos aunque es posible realizar detalles.

### Ilustración con Sepia

La sepia es una sustancia marrón obtenida de un cefalópodo del mismo nombre. Se utiliza en lápices o barras para dibujar. La técnica general es la misma que la del lápiz o el carboncillo.

### Ilustración con Sanguina

Se trata de un material rojizo a base de hematitas que se utiliza en barra o diluida en agua. Se emplea para estudios de retratos y desnudos.



### Ilustración con Tinta

La tinta, generalmente tinta china, es un material líquido muy dúctil que se puede utilizar con pincel o plumilla. Sirve, para realizar dibujos finales como tonalidades.

### Ilustración con Bolígrafo

Esta técnica es de difícil manejo, ya que no admite correcciones como otros procedimientos, se trabaja por tramas formadas por puntos repartidos según diferentes densidades por pequeños trazos superpuestos por líneas alargadas que se diluye en sus extremos o por comillas encimadas hasta lograr los efectos deseados.

### Ilustración con Lápiz

Conocida también con el nombre de lápiz Conté, el lápiz de carbón compuesto presenta como características su estabilidad y la amplitud tonal que ofrece generalmente. Se emplea con el carboncillo pero es mucho más preciso que este.



---

### Impresión Lenticular

Se laminan lentes plásticas con graduación óptica sobre dos imágenes impresas dando la impresión de movimiento, o un efecto tridimensional o de doble imagen al mover la mano o el ojo. También se conocen con las imágenes "autoestéreo". Este proceso está experimentando un gran crecimiento, especialmente en impresión publicitaria.

### Transfer

Es un procedimiento muy reciente, que consiste en aplicar un calco por efecto del calor, previamente impreso, sobre superficies únicamente textiles.

De acuerdo a los conceptos de la guía se puede manifestar que en realidad hoy en día existen diversas maneras de obtener un diseño final, solo es cuestión de tener en cuenta el presupuesto con el cual cuenta el cliente debido a que, el escoge el tipo de material en que desea ver plasmado su producto y esto a la vez dependerá al tipo del consumidor final que se quiere llegar.

### Fotografía Analógica

El término fotografía procede del griego y quiere decir "diseñar o escribir con luz". (Definición ABC)

Como se menciona en uno de sus apartados de la página web Fotonostra "La fotografía se basa en el principio de la cámara oscura, en donde la fotografía analógica era necesario comprar la película, almacenarla en un lugar fresco y seco, disparar, revelar, manipular, imprimir y almacenar, en fin tener algunos conocimientos técnicos para obtener excelentes resultados. En otras palabras la fotografía analógica describe al proceso fotográfico tradicional, empezando por el proceso fisicoquímico que involucra el uso de material fotosensible para la obtención y el procesado de las imágenes.

La fotografía analógica tiene procesos complejos dando inicio desde el laboratorio fotográfico, el cual debe tener una temperatura

entre 20 a 22 °C. El laboratorio se encuentra dividido por una zona húmeda y otra seca. En la parte húmeda se colocarán las cubetas y los tanques para el proceso de revelado. En la zona seca del laboratorio es donde se manejará el papel fotográfico, negativos etc. para el posterior positivado.

También se encuentra una lámpara que va instalada en la cubeta de revelado esta deberá emitir una luz de color rojo o verdoso sin que esta llegue a perjudicar el papel fotográfico proporcionando al mismo tiempo la visión suficiente. No se debe colocar una lámpara con luz blanca, porque ésta velaría los negativos, dejándolos inservibles." (Fotonostra, 2014)

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente podemos darnos cuenta de que la fotografía analógica tiene tuvo procesos complejos que no debemos dejarlos a un lado ya que si no se seguían dichos procesos no se obtenían resultados eficaces.



5

---

## Acabados Terminados

También conocidos como postimpresión, los acabados es toda la amplia gama de procesos que proporcionan el toque final a un diseño una vez impreso o sea todo lo que puede transformar una pieza de aspecto normal en otra mucho más interesante y original.

Los procesos de acabado pueden añadir elementos decorativos a una obra impresa, además de proporcionar una funcionalidad añadida a un diseño e incluso formar parte constituyente del formato de una publicación.

Aunque la aplicación de técnicas de acabado señala el fin del proceso de producción, estas técnicas no deberían pensarse al final, sino considerarse parte integral de un diseño en la etapa de planificación.

Para lograr un terminado de calidad y que llame la atención al consumidor debemos tomar en cuenta el presupuesto con el cual contamos ya que si escogemos uno de los manifestados anteriormente nuestro diseño sobresaldrá ante otros teniendo ese plus de distinción.

### Tipos de Encuadernación

El encuadernado es el proceso mediante el cual se unen y aseguran las páginas de un trabajo para formar una publicación.

Existen numerosos tipos de encuadernación disponibles y todos poseen diferentes características de durabilidad, estética y coste, tal como se muestra en la página

Canutillo	Espiral
Wire-O	Cosido a la vista
Faja	Japonesa
Gomas elásticas	Clips y pernos
Americana o en rústica	Tapa dura
Canadiense	Cosido por el lomo

Todos estos se ajustan a los requerimientos del cliente y de cómo quiere mostrar su producto editorial final.

### Técnicas especiales

*Definiciones tomadas del libro Manual de producción de Ambrose & Harris.*



### Serigrafía

En tinta luminosa sobre papel oscuro para conseguir un aspecto oscuro y de contraste en una pieza que brilla en la oscuridad. Estampaciones suelen ser brillantes, pero las estampaciones mates añaden una sutileza a un trabajo.

### Tallado

En láser sobre acero y llenado con tinta para dejar un impresión memorable.

### Perforación

Es un proceso que crea unos cortes en un material para debilitarlo y así poder desprender una parte de él, aunque también se usa para conseguir un efecto decorativo.

---

### Contracolado

De papel o cartón es la unión de dos materiales para formar un sustrato único con diferentes colores y texturas en cada cara.

### Estampación

En calientes un proceso mediante el cual se presiona una lámina de color sobre un material con una estampa caliente. El proceso permite al diseñador añadir un acabado brillante a elementos concretos del diseño, como por ejemplo el título.

### Relieve

El relieve utiliza matrices de magnesio, cobre o latón con una imagen para estampar el material y dejar una impresión.

Como él debe realizar marcas en el papel, los diseños suelen ser de tamaño mayor, con líneas más gruesas y espacio adicional entre las letras de una palabra. El cobre y el latón son materiales más duraderos que el magnesio, y deberían usarse en tirajes grandes, con materiales gruesos o abrasivos y aquellos en los que el diseño es más detallado.

### Bajorrelieve

El bajorrelieve utiliza una matriz de metal que contiene un diseño que se estampa sobre un material hueco. El bajorrelieve también consigue mejores resultados en materiales más gruesos porque se consigue un hundido más profundo.

### Métodos de corte

#### Troquelado

Utiliza un troquel de acero para cortar una sección concreta de un diseño. Se utiliza, sobre todo, añadir un elemento decorativo en un trabajo impreso y para destacar el aspecto visual de la pieza.

#### Corte con láser

Utiliza un láser para recortar formas en el material, en lugar de usar una herramienta metálica.

El corte con láser puede producir recortes más intrincados con un borde más limpio que un troquel de acero, aunque el calor del láser

quema el borde de corte. La reducción del tiempo de corte implica una producción más rápida.

### Corte suave

Método de corte con troquel que suele usarse con materiales autoadhesivos, en los que se corta el papel adhesivo, pero no la hoja protectora, a fin de facilitar la extracción del adhesivo. El corte suave es muy común en la producción de pegatinas. El material gráfico suministrado para el corte suave debe incluir una guía de corte.

### Tipos de laminación

Son acabados impresos aplicados a un trabajo para añadir un toque final a la superficie.

La laminación es una capa de recubrimiento plástico sellada por el calor sobre el papel para conseguir un acabado suave e impermeable y proporcionar una capa protectora. El barniz es un revestimiento incoloro aplicado a una pieza impresa para protegerla del desgaste y la suciedad, y para mejorar el aspecto visual del diseño, como un barnizado por zonas.



---

# MARCO TEÓRICO

## Técnicas Digitales

---

"El progreso científico tecnológico mundial enriquece y a la vez cuestiona los procesos tradicionales de la producción de ciertas actividades humanas en sus diversas ramas. Indudablemente el diseño gráfico ha sido parte de esta situación ya que las herramientas informáticas han desarrollado la capacidad de convertirse en elementos cada vez más versátiles, precisos y expresivos a través del desarrollo del hardware y software utilizados para el estudio y la producción de diseños de calidad. La utilización de estos recursos digitales ha permitido que la experimentación del diseño gráfico se enriquezca, ya que se pueden desarrollar gran cantidad de análisis sobre los elementos de diseño como: forma, función y estética, de forma muy avanzada y en casos ahorrando tiempo y mejorando ciertas cualidades analíticas" (Pipes, 2008, p95 )

Con el avance tecnológico en el diseño gráfico, hoy en día podemos ahorrar tiempo y a la vez mejorar la calidad de nuestros diseños, sin olvidar que para lograr dicho objetivo debemos estar actualizados en los avances del mismo, pero teniendo en cuenta de que éste a su vez es un complemento del diseño analógico. Pero no dejemos de lado que los software son solo herramientas de apoyo ya que para lograr llamar la atención del cliente debemos ser creativos y diseñar desde cero.

### Diseño y tecnología

David Dabner menciona en su obra Diseño Gráfico que "La tecnología hoy en día no está exenta de ideología, ya que no se introduce a la sociedad un proceso de automatización de manera neutral debido a que las transformaciones de los ciudadanos y los cambios en la producción, toca incluso a aquellos que no están interesados en el proceso." (Dabner, 2005, p 71)



Todas las personas llegaremos a un punto donde necesitaremos adaptarnos a los avances tecnológicos para poder desenvolvernos en el medio profesional (Diseño Gráfico). Cabe recalcar que como diseñadores gráficos debemos adaptarnos a dichos avances porque nuestros diseños dependen del contexto en el cual nos encontremos ya que no es igual diseñar para oriente que para occidente.

### Diseño Asistido por ordenador

"El CAD (diseño asistido por ordenador) bidimensional solo estaba al alcance de las mayores empresas y estudios de diseño. Hace tan solo una década, la ejecución de fotorrealista solida 3D solo se podía intentar con superordenadores. Ahora es algo común y nos guste o no, el ordenador se ha convertido en un medio indispensable para el diseñador, integrando en casi cada etapa del proceso de diseño" (Pipes, 2008, p 17)

---

El avance tecnológico de los ordenadores y de los programas de Diseño asistido por ordenador, ha permitido que existan diversas posturas sobre su uso acerca de qué es lo que más conviene sobre su aplicación y de cómo facultan o disminuyen las potencialidades de los proyectos sobre todo en los estudiantes de diseño. Hoy en día la mayor parte de la población tiene acceso a dichos programas, sin tener un conocimiento adecuado de los beneficios que nos brindan éstos y en muchos casos usarlos sin tener el control de los mismos y saturando los diseños con cosas innecesarias o inapropiadas, haciendo que el diseño pierda fuerza en su estética.

## Tipos de imágenes

En la actualidad, la producción de imágenes para el diseño se realiza casi siempre con la tecnología informática. A fin de aprovechar al máximo las posibilidades disponibles, es básico que los diseñadores conozcan a fondo diferentes tipos de archivo de imagen existente.

### Vectoriales

Una imagen vectorial contiene numerosos objetos ampliables definidos por fórmulas matemáticas o líneas en lugar de píxeles. Por eso son ampliables y no dependen de la resolución.

### Rasterizadas

Una imagen rasterizada es cualquiera compuesta por píxeles en una retícula donde cada píxel contiene información de color para la reproducción de la imagen. Las imágenes rasterizadas poseen una resolución, fija lo que significa que una ampliación de la imagen resulta en un descenso de la calidad.

Al momento de seleccionar un tipo de imagen debemos considerar el tipo de soporte en el cual la vamos a utilizar, para en el futuro no tener problemas de resolución o impresión.

## Tipografía

“La tipografía es la manifestación visual del lenguaje. Su papel es decisivo a la hora de convertir los caracteres individuales en

palabras y palabras en mensajes. En el terreno de la comunicación, la tipografía equivalente de una voz, el enlace tangible entre el escritor y el lector.

La tipografía en su definición más simple, es el uso de tipos de letras para expresar y comunicar mensajes. En una definición más amplia, la tipografía incluye toda la comunicación escrita, la caligrafía y tipografía en sentido estricto mediante el uso de letras de imprenta”. (Mata, 2004, p 6)

Por lo tanto, la tipografía no solamente hace que los mensajes sean legibles. La forma misma de los tipos matiza, incluso altera el propósito inicial del mensaje. Los caracteres tipográficos pueden estar cargados de poder simbólico. Algunos tipos representan comportamientos radicales (las fuentes góticas, por ejemplo, se asocian a las bandas callejeras), mientras que otros tipos representan lujo o jerarquía social. Además, la tipografía puede expresar emoción y personalidad.

### Lenguaje de la tipografía

La tipografía no solo hace que los mensajes sean legible sino que también alude los sentimientos negativos se pueden expresar con



---

tipos gruesos y formas afiladas, mientras que los pensamientos amables se pueden evocar mediante características elegantes y delicadas.

El lenguaje es la característica más significativa del ser humano. Podemos decir que la tipografía de una u otra manera se utiliza dependiendo de lo que uno se quiera comunicar reforzando de esta manera el mensaje que el emisor transmite al receptor, además debemos tener presente el tipo de lenguaje que vamos a utilizar para llegar de una manera correcta al público meta.

### **Anatomía Tipográfica**

Actualmente, el campo tipográfico, comprende todo en base a la elaboración de libros periódicos, anuncios publicitarios, revistas, y cualquier otro documento impreso que se comunique con nosotros, mediante palabras.

A pesar de no existir una nomenclatura específica que haya sido aceptada de manera definitiva para designar los caracteres de una letra, en los siguientes ejemplos gráficos se explicará de manera ordenada cada uno de los caracteres de una tipografía.

### **Clases de tipografía**

#### **Tipografías con Serif**

Los tipos de caracteres con Serif, pueden incluir adornos en sus extremos o no, estos adornos en sus terminaciones, se denominan sherriff, serif o serifas.

#### **Tipografías Sans Serif o de Palo Seco**

Es una tipografía que no contiene adornos, comúnmente llamada sans serif o (sin serifas), éstas no tienen serif y actualmente se utilizan en muchos tipos de publicaciones como texto impreso.

Dependiendo del soporte en el que se va a utilizar la tipografía debemos tomar en cuenta su anatomía, ya que todo debe tener un orden para que el lector mantenga un buen ritmo de lectura caso contrario será difícil entender su contenido.

De igual manera no debemos pasar por alto que no es lo mismo utilizar tipografía para un periódico que para un libro de cuentos



infantiles, es por eso que debemos estudiar e investigar a fondo la tipografía a utilizarse para no tener inconvenientes a futuro.

### **Boom de la Tecnología Digital**

“Aunque el mundo es analógico, la información es digital. Analógico significa continuo; entre dos valores analógicos cualquiera debería haber, en teoría, infinitos intermedios. Pero, al procesar esta señal, se suelen hacer agrupaciones, descartando las diferencias leves. Cada agrupación se identifica mediante un valor; es decir, se digitaliza. El desarrollo de la tecnología digital es el principal responsable de la “sociedad de la información”. La cantidad de valores analógicos puros siempre es infinita y, por tanto, difícil de manejar. Los valores digitales, en cambio, tienen un límite. Por eso se pueden manejar, almacenar, procesar y transportar; es decir, se pueden convertir en “información”. (Fotonostra, 2014)

Los valores analógicos son los que nos permiten dejar volar nuestra imaginación haciéndose difícil su control y manipulación para poderlo procesar, lo que no sucede con la tecnología digital que siempre nos da alternativas para poder procesarla y manipularla a nuestro gusto y transformándolas en información con ayuda de nuestras ideas, que nos será útil para poder llegar de una manera dinámica a las personas o al cliente.

---

## Fotografía Digital

El mundo está viviendo el paso de fotografía analógica a digital, con el pasar del tiempo se ha venido diciendo que los medios tradicionales de captar imágenes podrían desaparecer pero lo único que ha cambiado es el método de captación y almacenamiento ya que las reglas de tradicionales de iluminación y composición siguen siendo válidas.

"Mientras que antes era necesario comprar la película, almacenarla en un lugar fresco y seco, disparar, revelar, manipular, imprimir y almacenar, la nueva foto digital permite una única compra de una cantidad específica de memoria (que se puede utilizar una y otra vez); y las fotos se disparan, descargan y archivan el proceso de manipulación e impresión se puede realizar en cualquier momento; y los datos también se pueden compartir fácilmente por correo electrónico". (Dabner, 2008, p 64)

Básicamente gracias a la tecnología han ocurrido muchos cambios y se producen otros tipos de procesos para la obtención de la fotografía digital, muy distintas al de la fotografía analógica, dichos procesos son muy pequeños y no se los puede ver de manera directa.

Cabe mencionar que para llegar a los procesos de hoy en día se partió desde la fotografía analógica, por lo que es necesario saber de manera equitativa la dos para realizar buenas fotografías ya que la tecnología es una herramienta de apoyo pero debemos saberla manejar adecuadamente caso contrario no nos sería útil. Debido a los avances tecnológicos, hoy en día nos es fácil seleccionar el tipo de archivo en el cual debemos guardar nuestros trabajos teniendo en cuenta el uso de las mismas en un futuro.

### Revolución Digital en el Diseño Editorial

El mayor cambio que se ha producido en el diseño editorial en los últimos veinte años ha sido el avance tecnológico, conllevando a mejorar el diseño y la producción de publicaciones. La llegada de

ordenador doméstico y de internet, han permitido que más gente que nunca pueda crear sus propias publicaciones.

"Durante años, la gente ha profetizado la muerte de la palabra impresa. Muchos creían que al llegar al siglo XXI, los avances de la tecnología y las nuevas formas de comunicación resultarían en una sociedad sin papel, con lo que la publicación tal cual la conocemos, quedaría obsoleta". (Bhaskaran, 2005, p 28)

Como la tecnología está en boga podemos manifestar que tiene sus pro y sus contras debido a que con el pasar de los años puede llegar a desaparecer los medios impresos (periódicos, revistas, libros, etc.) y esto sería perjudicial ya que habría menos actividad económica en este campo. Hay que tener presente que el avance tecnológica también nos ahorra tiempo y producción.



---

# MARCO TEÓRICO

## Diseño Aplicado

---

Debido a que cada sector profesional tiene exigencias ligeramente distintas como la publicación de revistas y libros, que a primera vista pueden ser similares pero requieren técnicas distintas y específicas, por lo tanto, cada sector debe dirigirse a su rama y no intentar hacer algo que no está dentro de su perfil profesional.

### Diseño aplicado a periódicos

El mundo del diseño de periódicos es diferente a cualquier otro, debido a que el contenido cambia a diario a medida que llegan a la redacción las últimas noticias, historias e imágenes, pero el aspecto general del periódico permanece inalterable.

El diseñador es quien debe organizar y optimizar el contenido de forma que el lector se oriente con facilidad por él, un sistema de navegación integrado y una legibilidad óptima son básicos para un buen diseño de periódico, y se consiguen mediante la combinación de contraste, ritmo y armonía, además de utilizar una combinación de elementos como tipo, titulares, imágenes, espacios en blanco y color para conseguir el contraste en la página.

### Diseño aplicado a Folletos

Un folleto contiene información descriptiva o publicidad. Los folletos poseen uno de los formatos más flexibles de todas las publicaciones y se crean con todo tipo de formas tamaños. Para el diseñador, la oportunidad de experimentar y cruzar límites es enorme en este campo ya que tiene la libertad para hacer lo que se le antoje sin tener que preocuparse por repetir el diseño más adelante, además de que como herramienta de marketing, tanto el cliente como el diseñador suelen preferir diseños únicos e innovadores.



### Diseño aplicado a Catálogos

Cualquier diseño de catálogo debe complementarse con imágenes nítidas y de buena calidad de los productos presentados.

También debe estar bien organizado en diferentes secciones y categorías de productos para asegurar que los lectores puedan encontrar la información necesaria de manera rápida y fácil.

Existen muchos tipos de diferentes catálogos y, como sucede en la mayoría de las otras formas de diseño editorial, es la combinación de contenido y público objetivo lo que determina la dirección que seguirá el diseño. (p 114)

### Diseño aplicado a revistas

Estas son una combinación de texto con imágenes creada por un equipo principal de diseñador o director de arte y redactor.

Elementos como la política editorial de la revista y su filosofía, identidad y valores de marca son básicos en la forma de diseñar el contenido.

Uno de los aspectos que definen una revista es que publica a intervalos regulares, ya sea semanal, quincenal, mensual, trimestral o incluso anualmente; proporcionando al diseñador la oportunidad de ir construyendo o cambiando, el diseño en los números siguientes en algo muy parecido a un proceso de diseño orgánico.

---

# MARCO TEÓRICO

## Campos del Diseño Gráfico

---

El Diseñador profesional resuelve problemas de comunicación visual e incorpora tecnologías acordes a las necesidades del entorno donde se desenvuelve.

Tiene capacidad y el conocimiento general de paquetes informáticos relacionados a la gráfica impresa y digital, la producción audiovisual tradicional y alternativa así como en diseño publicitario, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño multimedia con creatividad, un alto sentido crítico y de responsabilidad social. Es por eso que a continuación se explicará de manera básica cada campo del diseño gráfico.

### Diseño Web

“La clave para un buen diseño web es entender al público objetivo, prestar atención a las necesidades de la persona que utilizara esa página o aplicación. Las técnicas que un diseñador deberá aprender y dominar dependerá del tipo de trabajo que va a realizar”  
(Dabner, 2005, p 166)

Un diseñador que se dedique al diseño web debe estar actualizado en las últimas tendencias y tecnologías. No es un trabajo fácil. Además de tener conocimientos de diseño de la interfaz, autoría web, navegabilidad, usabilidad. Todo esto en conjunto debe dar como resultado un diseño creativo que destaque el atractivo de la página web o aplicación móvil.

Con el boom de la tecnología el diseño debe ser un diseño web adaptable, esta es una tecnología innovadora que permite visualizar la página en diferentes pantallas (ordenadores, tablets, celulares).



### Diseño Multimedia

Dentro del diseño multimedia es la capacidad que poseen los ordenadores de mostrar textos y gráficos además de producir sonidos y de esta manera lograr comunicar un mensaje.

Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, vídeo, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido, además puede ser interactiva con el usuario, o sea que el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos acerca de qué es lo que desea ver y cuando.

La televisión, el cine el Internet, los videojuegos y la simulación son los principales destinatarios de la aplicación multimedia. Compañías y profesionales trabajan aplicando sus ideas más innovadoras y creativas mediante el lenguaje de la infografía.

---

## Diseño Corporativo

Como menciona David Dabner en su libro Diseño Gráfico, "Es muy importante ser consciente de que el diseño de un programa de identidad corporativa es mucho más que la creación de un logotipo. La identidad es diseño integral. Todas las manifestaciones internas o externas de una empresa forman parte de su imagen corporativa. El logotipo es únicamente una pequeña parte de esa imagen, y aunque importante, sin el apoyo del resto no es nada" (Dabner, 2005, p 158)

Es por ello que disponer de un sello de identidad en todo el material de una empresa supone una mayor proyección comercial para los clientes, al tiempo que proporciona sensación de coherencia y uniformidad además de dotar de personalidad a la empresa y que se diferencie del resto.

## Diseño Publicitario

"Hoy en día la buena publicidad depende de tres factores: sencillez, originalidad, y dominio de las técnicas de ejecución" (p 148)

De esta manera despertar el interés del público por el producto o servicio, para lo cual se debe tener en cuenta el lenguaje que se utiliza y el público al que se dirige la publicidad.

El ámbito publicitario es muy amplio y podemos distinguir varios tipos de diseños, algunos que podemos mencionar son: las vallas publicitarias, folletos, carteles, catálogos, logotipos de empresas, banderolas, exteriores, etc.

También comprende la creación, maquetación y diseño de publicaciones impresas, también el soporte para otros medios visuales, tales como la televisión, internet o radio.

## Diseño Editorial

La obra Diseño editorial. Primera edición, Manjarrez de la Vega Juan José (2004), define al Diseño Editorial así:

"El diseño editorial observa la forma, el formato, efectividad y funcionalidad del medio para transmitir un mensaje. No solo

es importante el contenido de un artículo u historia, todos los elementos de diseño y producción determinan que tan bien recibido es nuestro mensaje". (Manjarrez, 2004, p 4).

El diseño editorial es la estructura y composición de un sinnúmero de productos como libros, revistas, periódicos, catálogos, volantes, afiches y cada uno de estos tiene necesidades de comunicación diferentes.

El objetivo es alcanzar un equilibrio simétrico entre el texto y la parte gráfica.

Por lo que se debe tener una buena diagramación de un producto editorial ya que la misma es fundamental para el momento de comprar del público objetivo ya que una buena imagen aumentan la decisión de compra.

## Fotografía

Como ya se mencionó en un apartado anterior que el mundo está viviendo el paso de fotografía analógica a digital y como no mencionar los diferentes tipos de fotografías como comercial, publicitaria, artística, periodística, cinematográfica, aérea, submarina, etc.



---

Es por esto que se debe tener claro el concepto y el soporte para obtener un buen resultado final y cumplir con las expectativas del espectador y captar su atención.

La Fotografía tiene una amplia gama de principios relacionados con el diseño entre los que se incluyen el uso del espacio, la línea, la forma, el color, la textura y la luz, para crear imágenes atractivas y potentes

## Ilustración

La ilustración al igual que la fotografía con el avance tecnológico se ha ido acoplado a la misma y aparece la ilustración digital, la cual mediante un ordenador y una tableta digital se puede lograr resultados impresionantes.

Pero también está la ilustración analógica donde se puede utilizar un sinnúmero de medios y lograr cosas verdaderamente impresionantes.

Los programas de gráficos complementan las técnicas clásicas: podemos empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo en el ordenador. También es posible proceder al revés: escanear una pintura o imagen y aplicar toda una serie de filtros en el ordenador.

Además de que existen varios tipos de ilustración tenemos: conceptual, narrativa, decorativa, comic, humor gráfico, infantil, portadas, publicitaria, etc. Solo hay que tener claro para qué soporte se va a realizar la ilustración y el concepto que queremos lograr con la misma.



15

---

# INVESTIGACIÓN DE CAMPO

## Entrevistas

---

Las entrevistas fueron realizadas a diseñadores gráficos, enfatizados en diferentes campos del diseño, para pedir su opinión acerca del tema a investigarse, así también recibir sugerencias del mismo.

A continuación se muestra los datos más relevantes, donde consta su opinión acerca del tema a investigarse.



"Siempre es bueno empezar por la idea boceto y el concepto, más no ir directamente al software. Todo tiene un porqué!"

---

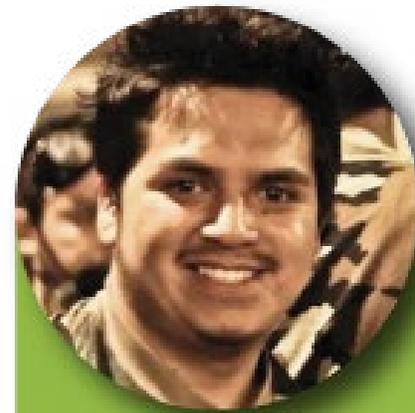
Johnny Gavilanes



"Las técnicas análogas van a ser siempre la base, nos sirven, pero depende del fin, que proyecto tengamos en mente, si las mezclamos con las digitales podemos tener propuestas interesantes, ya que el fin justifica los medios"

---

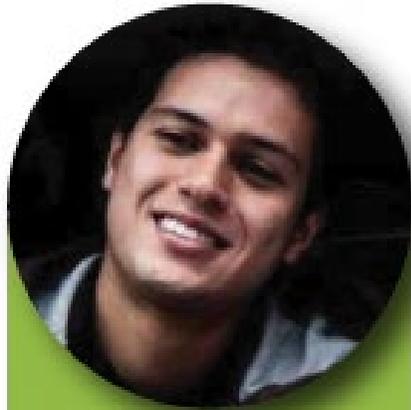
David Gutiérrez



"Para diseñar necesitas cultura, conocimientos básicos de diseño terminología y comunicación, no solo basta con manipular un programa"

---

Diego Villa



"La tecnología va a seguir siempre avanzando y hay que adaptarse, cabe recalcar que los procesos analógicos, en algún momento fueron las bases de dicho avance"

Jaime Gómez



"La tecnología ha avanzado y es muy bueno porque nos optimiza tiempo, pero en muchos casos ha dejado de lado la esencia del Diseño Gráfico"

Jairo Andrade



"Las personas muchas veces con la tecnología se vuelven inactivas, ya que no crean y se vuelven ideas de las ideas de alguien más. Lo analógico es más gratificante, pero a la final depende de lo que el cliente pida"

Pablo Crespo

## Conclusión entrevistas

Con las entrevistas realizadas se logró constatar que cada diseñador tiene su punto de vista en cuanto al proceso de Diseño además de ver la postura que cada uno tiene acerca del tema planteado para la investigación además de recibir consejos y recomendaciones para llevar a cabo el proyecto.

---

# ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

Objeto de estudio, variables, métodos, resultados

---

A continuación se realizará el análisis de homólogos para entender el objeto de estudio, variables, métodos y resultados de la investigación realizada.

Los homólogos tomados como ejemplo han sido por la profundidad en la investigación y los métodos utilizados en la misma.

## CREACIÓN DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD, EN LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO EN EL AÑO 2005.

### El objeto de estudio

Como objeto de estudio han tomado ciertas reglas, criterios y conceptos de todo el quehacer gráfico de forma directa o indirecta y de esta manera adecuada puedan lograr construir excelentes profesionales en Tecnología de Diseño Gráfico y Publicidad.

### Variables

La investigación se compone del siguiente grupo objetivo: estudiantes del primero al sexto semestre de la carrera tecnología en diseño gráfico y publicidad, profesores de la carrera en mención, empresarios con deseo de colaborar en el nuevos sistema de globalización del mercado, expertos en diseño gráfico y publicidad

*Objeto de estudio habla a quién se va a investigar .*

*Variables que es lo que se quiere investigar.*

*Métodos de qué manera se realizó la investigación, con que metodología.*

*Resultados los resultados que se obtuvo de la investigación.*

profesionales que ayudaran a la planificación de la carrera y por ultimo a las autoridades principales de la Universidad Estatal de Milagro quienes están planificando de ir incrementado carreras de acuerdo a la necesidad de Milagro.

### Métodos

La metodología se fundamenta en la investigación de encuestas dirigidas a los grupos objetivos específicos, y en la necesidad que presentado, enfatizando las grandes ventajas de

Ya que con el conocimiento y desarrollo de la cultura, servirá como un icono en los programas de estudios superiores para fortalecer la identidad de nuestro país; el nivel académico que aporte el conocimiento innovador en la Licenciatura, con los programas aplicados a la carrera tecnológica.

### Resultados

Como resultado final se obtuvo la creación de la Carrera de Licenciatura en diseño gráfico y publicidad, en la universidad estatal de Milagro.

---

## DISEÑO Y PLANIFICACIÓN EDITORIAL DE UNA REVISTA IMPRESA Y ELECTRÓNICA PARA LA CÁMARA DE TURISMO DE PICHINCHA, DIRIGIDA A LOS HABITANTES DE QUITO CON NUEVAS ALTERNATIVAS DE TURISMO.

### Objeto de estudio

Para el objeto de estudio se ha procedido a realizar un análisis de la situación actual de los habitantes de la Ciudad de Quito, investigando sobre la inconformidad de sitios por visitar a la hora de llegada de un fin de semana o feriados, además de un estudio extenso de la provincia, identificando las principales áreas turísticas a los alrededores de Quito y que no son visitadas de manera frecuente.

### Variables

Las variables utilizadas son dependiente e independiente. La dependiente en este caso es el diseño gráfico editorial que va a depender de una variable independiente para poder cumplir su función y dar como resultado un proyecto factible para la población

de Quito. La independiente que vendría a ser la necesidad que siente la gente de luchar contra la falta de información acerca de nuevos sitios fuera de la ciudad así como también alternativas de distracción en fin de semana.

### Métodos

El método es de gran importancia para el proceso de investigación con el fin de solucionar los problemas, el análisis de investigación está sustentado de manera cualitativa representado por entrevistas, que en base a preguntas asociadas con el tema y expuestas a profesionales, se resolvió algunos cuestionamientos, además se manejó una investigación cuantitativa a través de encuestas a una determinada población en base a una muestra que nos brinda una objetivación de los resultados y que ayuda a probar una hipótesis.

### Resultados

Como resultado final, se ha conseguido el diseño e información, de una guía completa subdividida por temas centrales que indica mediante imágenes didácticas y de fácil comprensión como llegar al destino, que elementos y riesgos debe tomar antes de realizar un viaje, sitios donde alimentarse, que tipo de comidas se podrán encontrar, cupones de descuento, etc.

## Conclusión de Homólogos

Se puede ver la complejidad que conlleva realizar una investigación, de las pautas que hay que tener en cuenta para no desviarse de los objetivos planteados y que toda investigación depende de los métodos utilizados y planteados.

Además de qué metodologías son adaptables a este tipo de proyectos, teniendo en cuenta el objeto de estudio, variables, métodos y resultados

# Planificación

## Capítulo 2

---

# PLANIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Unidad de análisis, población, muestra, variables

---

## Unidad de análisis

Teniendo en consideración la unidad de análisis la cual no es más que el problema a investigar y para que la investigación tenga un fin, en este caso la problemática es que, varios de los diseñadores han desarrollado un divorcio entre las dos técnicas, utilizando solo una de ellas principalmente las digitales, sin recordar que las dos son complementarias en el proceso del diseño, de esta manera llegar a una posible respuesta que nos manifieste que si la interrogante que se plantea es necesaria.

Para esto se ha realizado con anticipación un marco teórico apuntado netamente hacia el diseño gráfico, teniendo en cuenta la parte analógica como digital además de los diferentes campos del diseño, con el fin de dar a conocer el problema y así brindar posibles soluciones, es por eso, que se realizó una investigación de campo con un análisis cualitativo mediante entrevistas, que en base a preguntas realizadas a profesionales sobre el tema, se pudo resolver algunos cuestionamientos.

La investigación presentada tiene objetivos estos son aportar en la demostración de importancia de la vinculación entre técnicas analógicas y digitales en los procesos del diseño gráfico y descubrir las diferentes estrategias de vinculación entre técnicas analógicas y digitales que utilizan los diseñadores en Cuenca.

## Población

Llamado también universo o colectivo, es el conjunto de todos los elementos que tienen una característica común. Una población puede ser finita o infinita. Es población finita cuando está delimitada y conocemos el número

que la integran, por lo tanto en este proyecto de investigación la población son los:

Universidad del Azuay  
184 diseñadores gráficos  
380 diseñadores generales

Universidad de Cuenca  
100 diseñadores gráficos

## Población Total : 664 individuos

*Los datos de la Universidad de Cuenca fueron obtenidos mediante la ayuda del tutor de tesis Diego Larriva y los datos de la Universidad del Azuay solicitados en la secretaria de la Facultad de Diseño, por lo que se puede asegurar que los datos son confiables*



16

---

## Selección de la muestra

Para realizar una investigación clara se aplicó la fórmula para así determinar una muestra, representativa de la población de los diseñadores de Cuenca 664, bajo medidas estadísticas, con el fin de brindar información real y confiable.

Fórmula para calcular el tamaño de la muestra

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{(N-1) \cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}$$

Para realizar la investigación se ha aplicado la siguiente fórmula:  
Dónde: Matemáticamente

n = tamaño de la muestra.	n = ...?
N = tamaño de la población.	N = 664
p = desviación estándar de la población	p = 0.5
Z = niveles de confianza.	Z = 1.96
e = error muestra	e = 5%

## Determinación de la muestra

Resolviendo matemáticamente la fórmula para determinar el número de personas a aplicar las encuestas, tiene como resultado de 256, siendo esta la base cuantitativa del estudio para demostrar la factibilidad del proyecto.

Fuente para calcular la muestra: <http://www.feedbacknetworks.com>

## Tipo de la muestra

Para esta investigación se ha decidido utilizar el Muestreo probabilístico (aleatorio) debido a que en este tipo de muestreo, todos los individuos de la población pueden formar parte de la muestra.

## Variables

Las variables son los temas o elementos a investigar que se cuestionan y en el transcurso de la investigación se irán respondiendo y encontrando respuestas de los mismos. Dentro de la investigación se indagará en:

Qué técnicas conocen los diseñadores si las mismas son analógicas o digitales.

A qué campo del diseño se dedican si son ilustradores, fotógrafos, diseñadores web, multimedia, si realizan imagen corporativa etc.

En qué momento vinculan las dos técnicas si en la conceptualización del diseño o en la producción del mismo.

El proceso de Diseño que tienen será lo más importante dentro de la investigación, ya que de esta manera se cumplirá con el objetivo específico de la investigación.



17

---

# PLANIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

## Metodología

---

La investigación se dividió en dos etapas, método cuantitativo y método cualitativo. Estos métodos nos ayudarán a recolectar información necesaria para encaminar a la siguiente fase la investigación.

El método cuantitativo ayudará a mostrar información precisa y rápida de un grupo determinado acerca del tema a tratar, mientras que el método cualitativo, no ayudará a indagar más a fondo y obtener datos mucho más personalizados.

### Método Cuantitativo

Dentro de este método se aplicará un muestreo probabilístico aleatorio y el tipo de análisis a aplicar será la encuesta, la cual es un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra (244) indicada anteriormente, la misma que será enviada vía correo electrónico y la red social facebook.

Con este método se busca recopilar datos importantes sobre las variables mencionadas anteriormente, fundamentadas con datos sólidos y brindar así una encuesta de opinión que recoja datos del conocimiento de los diseñadores de Cuenca, con el fin de recolectar información definida para una mejor orientación del proyecto a ejecutar

### Método Cualitativo

Con los resultados obtenidos en la encuesta se seleccionará un grupo de expertos para profundizar en temas necesarios que surjan de los resultados de las encuestas.

El análisis en este caso será la entrevista como recurso informativo a través del dialogo donde la persona – entrevistador, realiza una serie de preguntas no estructuradas brindando una mayor flexibilidad y

libertad a personas en tendidas y relacionadas con el tema. Con el objetivo de conocer mejor sus ideas personales y opiniones acerca de un contenido específico en base a su experiencia, así buscar soluciones y fundamentarlas con datos profundos.



### Diseño de la encuesta

#### Material de la Encuesta

Para dar inicio al diseño del cuestionario hay que tomar en consideración el mismo depende en gran medida del tipo de encuesta y del público objetivo.

Además de que el cuestionario debe ser lo más breve posible ya que la gente se negará a llenar un cuestionario largo o se aburrirá antes de terminarlo y si, se incluye demasiada información, entonces ofrecer preguntas de opción múltiple o de calificación para hacerlo más fácil.

---

### Nota explicativa

Dentro del diseño del cuestionario se incluye una nota explicativa, especialmente en los cuestionarios enviados por correo, hay que enviar una breve nota explicando lo que se estás haciendo y cómo tiene que devolver la encuesta la persona. Además hay que agregar una pequeña presentación y así explicar el porqué de la investigación y qué sucederá con los resultados.

### Tipo de preguntas

Las preguntas escogidas fueron de opción múltiple debido a que la principal ventaja de este tipo de preguntas hace que el cuestionario

sea más fácil de completar y las respuestas pueden ser verificadas con facilidad y cuantitativamente, teniendo en cuenta de que la muestra es un poco grande entonces este tipo de preguntas nos felicitará la factibilidad del mismo.

Otro punto importante es el orden en el que se hacen las preguntas por lo que lo más recomendable es comenzar con las preguntas más relevantes ya que esto hace que las personas respondan con mayor rapidez y facilidad, también es necesario utilizar preguntas claras y sencillas, con un lenguaje cotidiano más no una gramática perfecta.

## Conclusiones Planificación

Luego de haber investigado y analizado todos los puntos anteriores se dio paso al diseño del cuestionario pretest además que cada pregunta tiene como objetivo, averiguar un punto en específico y ahondar en la siguiente etapa de la investigación.

Las preguntas estarán realizadas de manera general para que sean respondidas por todos los encuestados.



# Desarrollo de la Investigación

## Capítulo 3

---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Recolección de Data / Método Cuantitativo

---

En este capítulo se iniciará con toda la recolección de datos, los mismos que nos ayudarán a resolver la problemática planteada y principalmente a cumplir con los objetivos, para finalizar con los alcances propuestos.

Cada dato será documentado con gráficos y fotografías.

### Pretest

Es un cuestionario previo que se realiza para obtener la reacción de los encuestados, observar si las preguntas se encuentran bien formuladas y entendibles, de esta manera realizar los cambios respectivos para el cuestionario final.

Además de esta manera se valida la encuesta final.

### Desarrollo del Cuestionario (Pretest)

Para el inicio al cuestionario se debe tener un objetivo con el mismo, el cual es conocer el proceso del diseño que tienen los encuestados y principalmente las técnicas que aplican en los mismos, sus diferentes destrezas la experiencia que tienen en lo que hacen, por qué y para quien diseñan, los resultados que obtienen en sus diseños y como los medios influyen en los resultados y así obtener el paso para ejecutar el test final.



19

Para determinar una investigación profunda se ha realizado nueve preguntas a un número específico de diseñadores que viven en la ciudad de Cuenca, diferenciado por el tipo de sexo, edad, lugar de trabajo, con el fin de demostrar la factibilidad del proyecto.

Se tomó a un grupo de 10 personas de la facultad de Diseño, de la Universidad de Azuay, de los ciclos superiores, que son quienes entienden acerca del temas y se les aplicó el pretest.

---

## Modelo de Pretest (Preguntas)

La presente encuesta tiene como finalidad descubrir las diferentes estrategias de vinculación entre técnicas analógicas y digitales que utilizan los diseñadores en Cuenca, por tal motivo pido responderla con carácter formal para obtener resultados favorables. La información obtenida de la presente servirá como aporte fundamental para continuar con la siguiente fase del proyecto final de graduación.

Nombre:

-----  
-----

Año de graduación

-----

A qué campo del diseño se dedica profesionalmente

-----

Instrucciones: Por favor, coloque una marca "X" en la casilla de su respuesta.

1. ¿Cuál cree usted que es el campo de mayor desarrollo del Diseño Gráfico en la ciudad de Cuenca?

- a. Diseño Web
- b. Diseño Multimedia
- c. Diseño Editorial
- d. Diseño Corporativo
- e. Diseño Publicitario

2. En el campo al que usted se desenvuelve, ¿Qué técnicas prefiere aplicar en sus diseños?

- a. Técnicas analógicas
- b. Técnicas digitales
- c. Utiliza las dos técnicas

3. De acuerdo a su criterio personal, ¿La comunicación visual puede ser?

- a. Intencional o casual
- b. Creada o improvisada
- c. Abstracta o representativa

4. De acuerdo a su experiencia, ¿En qué porcentaje cree usted que el tiempo influye en los procesos del diseño gráfico?

- a. 100%
- b. 75%
- c. 50%
- d. 25%

5. En el medio en el cual usted desempeña su labor, ¿En qué momento vincula las técnicas analógicas con técnicas digitales?

- a. Proceso de concepción del diseño
- b. Proceso de postimpresión del diseño

6. ¿Al momento de resolver una problemática planteada, qué tiempo emplea para la obtención del concepto?

- a. 1 hora
- b. 8 horas
- c. 24 horas
- d. 1 semana

7. ¿Piensa que la experiencia influye en la obtención de un buen diseño?

- a. Mucho
- b. Poco
- c. Nada

8. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?:

- a. De la fuerza
- b. De la mente
- c. De la inteligencia
- d. De la investigación
- e. Del software

Instrucciones: Por favor, coloque un número en la/as casilla/as de su respuesta/as.

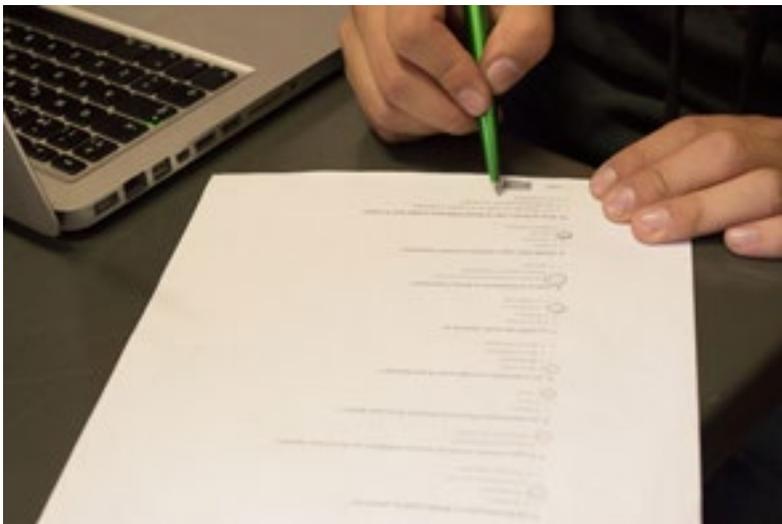
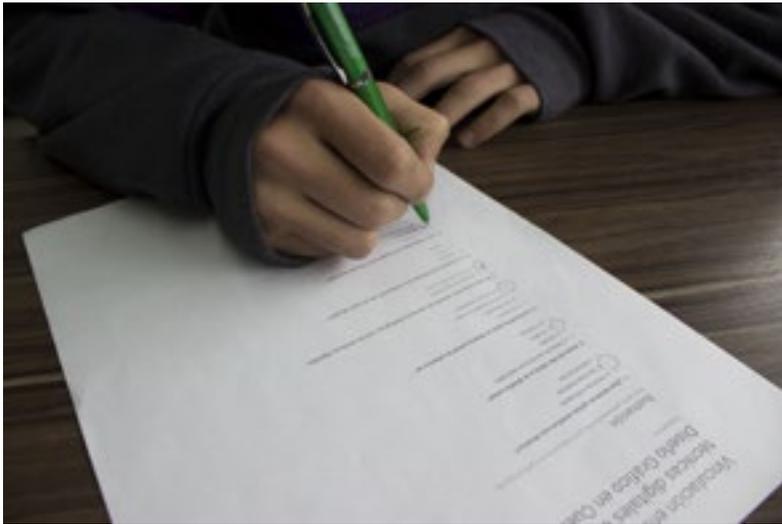
9. En la realización de un diseño general, ¿Cuál cree usted que sería el orden de la metodología a aplicarse?

- ( ) Lluvia de ideas
- ( ) Análisis de problemática
- ( ) Definición del concepto
- ( ) Bocetación de la ideas
- ( ) Análisis de homólogos
- ( ) Obtención del diseño final

---

## Aplicación del Pretest

A continuación se adjunta como evidencia fotografías de la aplicación del pretest



---

# Conclusión de Pretest

El pretest se realizó para validar la encuesta final, se escogió a un grupo de 10 personas y se aplicó el cuestionario de manera personal y así probar la usabilidad del mismo, la comprensión de las preguntas y las dificultades al momento de completarlo.

Se realizó los cambios pertinentes en el mismo como:

Dividir el cuestionario en diferentes campos de Diseño, debido a que no todos los diseñadores se dedican a todos, ya que en el pretest se vio esa dificultad, al momento de responder el cuestionario.

Como solución tomaron siete diferentes campos:

Diseño Web	Diseño Multimedia
Diseño Editorial	Diseño Corporativo
Diseño Publicitario	Fotografía
Ilustración	

Estos se definieron debido a que una pregunta aplicada en el pretest, fue que escogieran entre todas las opciones el campo que más desarrollo tiene en la ciudad del Cuenca, donde los resultados arrojaron que los cinco.

Sugerencias de los encuestados

Por sugerencia del grupo al que se les aplicó el pretest, se aumentaron dos opciones más: Fotografía e Ilustración, debido a que estos campos abarca gran parte en el Diseño Gráfico.

Otro resultado del pretest:

Es que las preguntas estaba desarrolladas de manera general, lo cual no iba a dar resultados favorables y así desviándose de los objetivos de la encuesta por lo que, al tener los siete campos definidos se realizó un cuadro de Necesidades de Información que van de acuerdo a las variables planteadas.





---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Recolección de Data / Método Cuantitativo

---

### Desarrollo del Test Final ( Encuesta )

Para el desarrollo de las preguntas del cuestionario del test final junto con las conclusiones del pretest se determinó:

El cuestionario estará estructurado en 8 páginas y dividido en:

Sección uno: perfil del diseñador

Sección dos: una página para cada campo

Siete preguntas generales

Tres preguntas para cada campo

### Modelo de Test Final (Preguntas)

#### Preguntas Generales

1. Qué técnicas aplica usted en sus diseños
2. Antes de dar inicio a un diseño usted
3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:
4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales
5. La experiencia influye en la obtención de un buen diseño
6. La creatividad y la imaginación de qué depende
7. La calidad del diseño depende de

#### Preguntas cada Campo

##### DISEÑO WEB

1. Al crear un diseño web usted que resultado espera
2. Para generar ganancias en un diseño web es indispensable
3. La necesidad del diseño web genera en el ser humano

##### DISEÑO MULTIMEDIA

1. Al crear un Diseño Multimedia usted espera

2. Dónde tiene mayor cobertura el Diseño Multimedia
3. El Diseño Multimedia genera

##### DISEÑO EDITORIAL

1. Al crear un Diseño Editorial usted espera.
2. Para que un Diseño Editorial se destaque sobre los demás debe tener.
3. Con el avance tecnológico que ha tenido el Diseño Editorial usted piensa que el mismo.

##### DISEÑO CORPORATIVO

1. Al crear un Diseño Corporativo usted espera
2. Una Imagen Corporativa hace que la empresa
3. El valor de la marca hace que

##### DISEÑO PUBLICITARIO

- 1.Cuál es la finalidad de un Diseño Publicitario
2. Dónde tiene mayor cobertura el Diseño Publicitario
3. Antes de llevar a cabo un Diseño Publicitario se debe tener en cuenta.

##### FOTOGRAFÍA

1. Antes de llevar a cabo una Fotografía se debe tener en cuenta
2. Para obtener una buena Fotografía usted cree que
3. De qué manera cree que el avance de la tecnología a repercutido en la Fotografía.

##### ILUSTRACIÓN

1. Antes de llevar a cabo una Ilustración usted tiene en cuenta
2. La técnica que usted utiliza en sus Ilustraciones es por
3. De qué manera cree que el avance de la tecnología a repercutido en las Técnicas de Ilustración

---

## Objetivos de las preguntas

### Preguntas Generales

Esclarecer la técnica que desarrolla cada diseñador y por cual se inclinan o si utilizan las dos, además de quienes utilizan las técnicas analógicas y quienes las digitales, para en la segunda etapa de la investigación (Método Cualitativo), ir con preguntas concretas del tema que cada diseñador maneja.

Considerar la calidad de diseño que manejan los diseñadores, cuando vincula las dos técnicas si en la etapa de contextualización o producción.

Observar si la calidad del diseño depende de la experiencia, de la habilidad o concepto que da cada uno de sus diseños y en las entrevistas personales obtener más expectativas de lo que el diseño puede abarcar.

Descubrir las destrezas que tienen los diseñadores para realizar su diseño partiendo de una lluvia de ideas.

Revelar si los diseñadores parten sus diseños de manera analógica o digital.

### Preguntas de cada campo

Mostrar información concerniente a cada campo con preguntas específicas, relacionadas a las expectativas que el usuario tiene con el producto final, campaña, animación, fotografía o ilustración.

Averiguar si los diseñadores realizan su trabajo en base al tiempo, la finalidad del diseño, el soporte en el cual estará plasmado el diseño o los medios con que cuenta para realizar sus diseños, etc.

Manifestar si el avance de la tecnología a repercutido en algún campo del diseño o si mas bien ayuda a mejorar la calidad del diseño, la producción o a optimizar tiempo.

Expresar que resultado esperan los diseñadores con la concreción de sus diseños.

Enunciar, lo que cada diseñador realiza o toma en cuenta antes de llevar a cabo un diseño.

### Necesidades del Información

Estas van de la mano con las variables a investigar pero mucho más a fondo. Se trata de lo que se quiere saber a lo largo de investigación.

En este proyecto se han realizado necesidades de información tanto para el método cuantitativo como para el cualitativo. Estas deben ser claras y tomadas en cuenta de acuerdo a cada método, ya que no todas podrán ir para la aplicación de la encuesta, sino que también hay que dejarlas para las entrevistas que serán necesidades de información más profundas y tener a donde indagar, de manera mucho más personal.

A continuación se enlista las necesidades de información:

Qué técnicas prefieren

Cuales utilizan

Tiempo que son diseñadores

En qué soporte diseñan

En qué momento vinculan las dos técnicas

Procesos que usan

Para qué diseñan

Qupe hacen antes de diseñar

En qué soporte realizan sus primeros trazos

Nuevas herramientas que usan

Como realizan sus fotografías

Resultados que esperan en sus diseños

Porqué diseñan

Qué métodos de comunicación utilizan

Cómo obtienen diseños de calidad

Cómo influye la experiencia en el diseño

Los pros y contras del avance tecnológico

Porqué prefieren las técnicas que usan

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Procesamiento de Data / Método Cuantitativo

### Aplicación del Test Final

La encuesta final fue realizada en Google Docs, para obtener una fácil tabulación.

Publicada y enviada vía la red social Facebook el 8 de abril del 2015. Se cerró la recepción de respuestas el 19 de mayo del 2015.

La encuesta se envió a 256 diseñadores, de las cuales se recibió 170 respuestas, siendo más del 66.40%, por lo tanto es factible para el proyecto.

### Link del cuestionario

<http://goo.gl/forms/VwB9Wkg36X>



---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Análisis Data / Método Cuantitativo

---

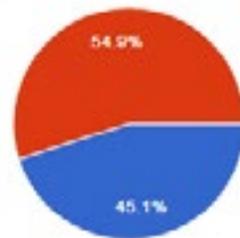
En este apartado se realizará el análisis de los datos con la tabulación de los mismos mediante gráficos estadísticos, con las respuestas que se han obtenido en la aplicación de la encuesta.

Se iniciará con la sección del perfil del diseñador para luego continuar con las preguntas de cada campo del diseño.

La tabulación se realizará de cada pregunta, debido a que no se puede obviar ninguna, porque se realizaron con un fin, por una necesidad de información y un objetivo.

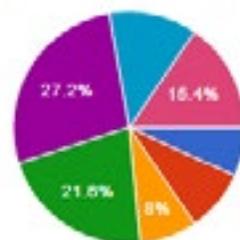
### Tabulación de datos de la sección del perfil del diseñador

#### Institución en la que obtuvo su título de Diseñador



Universidad de Cuenca	73	45.1%
Universidad del Azuay	89	54.9%

#### A que campo de Diseño se dedica actualmente

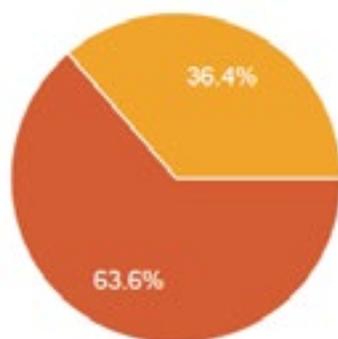


Diseño Web	11	6.8%
Diseño Multimedia	14	8.6%
Diseño Editorial	13	8.0%
Diseño Corporativo	35	21.6%
Diseño Publicitario	44	27.2%
Fotografía	20	12.3%
Ilustración	25	15.4%

---

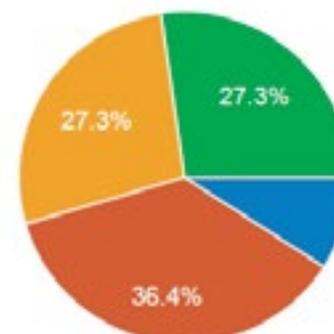
Tabulación de los datos del campo de Diseño Web

### 1. ¿Qué técnicas aplica usted en sus diseños?



a. Técnicas Análogicas	0	0%
b. Técnicas Digitales	7	63.6%
c. Utiliza las dos	4	36.4%

### 2. Antes de dar inicio a un diseño usted

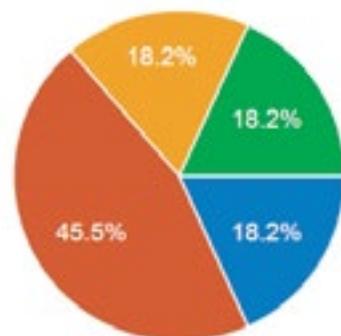


a. Parte de recursos ya realizados	1	9.1%
b. Boceta	4	36.4%
c. Imagina	3	27.3%
d. Investiga	3	27.3%

---

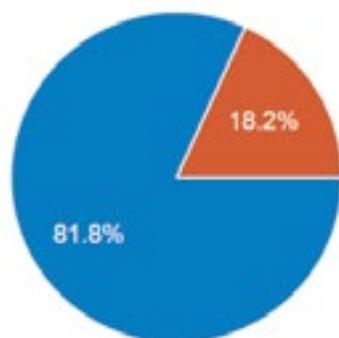
Tabulación de los datos del campo de Diseño Web

### 3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:



a. Un betero	2	18.2%
b. El ordenador	5	45.5%
c. Lo que tenga a la mano	2	18.2%
d. Una hoja cualquiera	2	18.2%

### 4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales

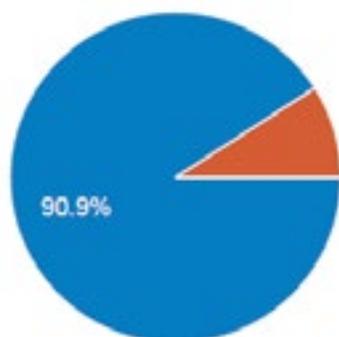


a. Concepción del Diseño	9	81.8%
b. Producción del Diseño	2	18.2%

---

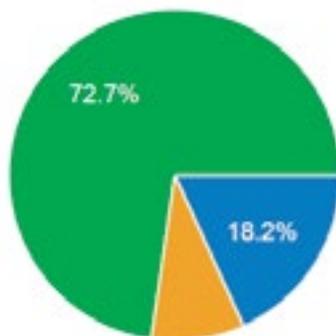
Tabulación de los datos del campo de Diseño Web

**5. ¿La experiencia influye en la obtención de un buen diseño?**



a. Mucho	<b>10</b>	90.9%
b. Poco	<b>1</b>	9.1%
c. Nada	<b>0</b>	0%

**6. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?**

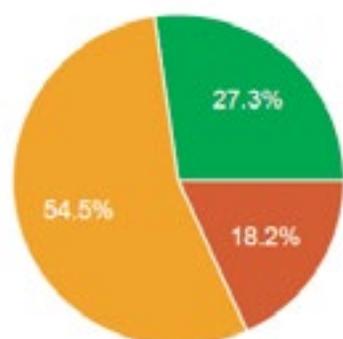


a. de la mente	<b>2</b>	18.2%
b. del software	<b>0</b>	0%
c. de la inteligencia	<b>1</b>	9.1%
d. de la investigación	<b>8</b>	72.7%

---

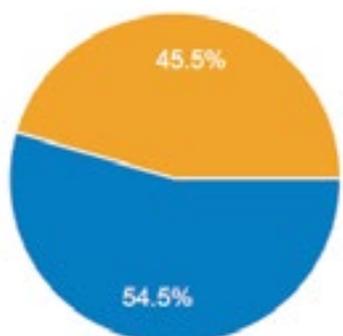
Tabulación de los datos del campo de Diseño Web

### 7. La calidad del diseño depende de:



a. El ordenador	0	0%
b. El tiempo	2	18.2%
c. La experiencia	6	54.5%
d. La Creatividad	3	27.3%

### 8. Al crear un diseño web usted que resultado espera

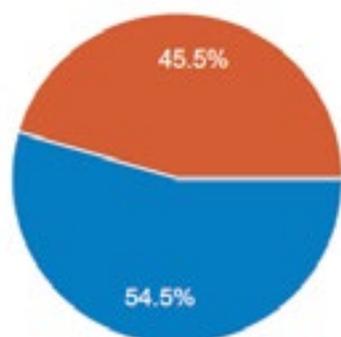


a. Satisfacer las necesidades del cliente	6	54.5%
b. Competitividad entre empresas	0	0%
c. Nuevas tendencias para un diseño de calidad	5	45.5%

---

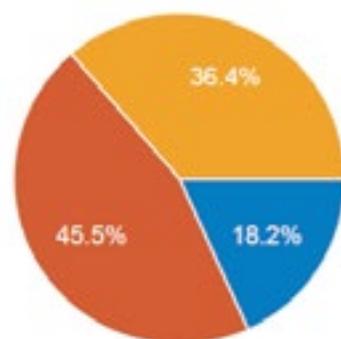
Tabulación de los datos del campo de Diseño Web

### 9. Para generar ganancias en un diseño web es indispensable



- |   |   |       |
|---|---|-------|
| a. El tiempo que se emplea para la creación del mismo | 6 | 54.5% |
| b. Los medios con los que se cuenta                   | 5 | 45.5% |

### 10. La necesidad del diseño web genera en el ser humano

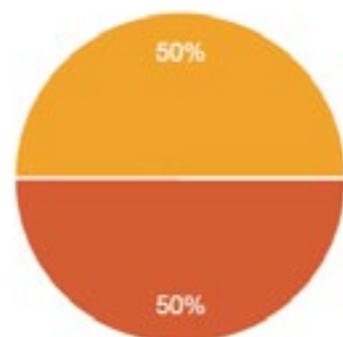


- |                                 |   |       |
|---------------------------------|---|-------|
| Comodidad                       | 2 | 18.2% |
| Calidad                         | 5 | 45.5% |
| Hacerse conocer a nivel mundial | 4 | 36.4% |

---

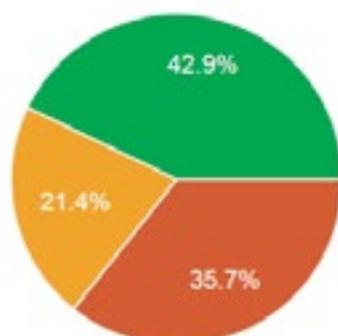
Tabulación de los datos del campo de Diseño Multimedia

### 1. ¿Qué técnicas aplica usted en sus diseños?



a. Técnicas Análogicas	<b>0</b>	0%
b. Técnicas Digitales	<b>7</b>	50%
c. Utiliza las dos	<b>7</b>	50%

### 2. Antes de dar inicio a un diseño usted

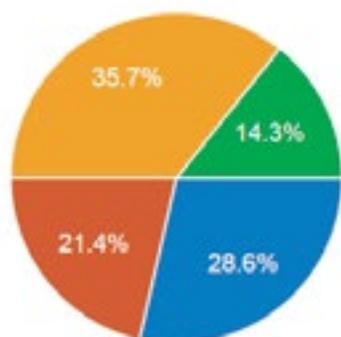


a. Parte de recursos ya realizados	<b>0</b>	0%
b. Boceta	<b>5</b>	35.7%
c. Imagina	<b>3</b>	21.4%
d. Investiga	<b>6</b>	42.9%

---

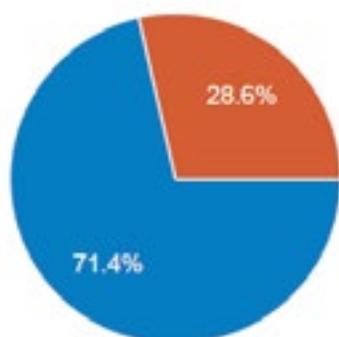
Tabulación de los datos del campo de Diseño Multimedia

### 3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:



a. Un betero	4	28.6%
b. El ordenador	3	21.4%
c. Lo que tenga a la mano	5	35.7%
d. Una hoja cualquiera	2	14.3%

### 4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales



a. Concepción del Diseño	10	71.4%
b. Producción del Diseño	4	28.6%

---

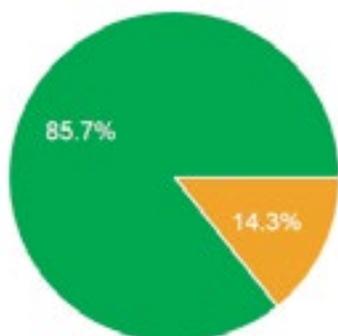
Tabulación de los datos del campo de Diseño Multimedia

**5. ¿La experiencia influye en la obtención de un buen diseño?**



a. Mucho	14	100%
b. Poco	0	0%
c. Nada	0	0%

**6. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?**

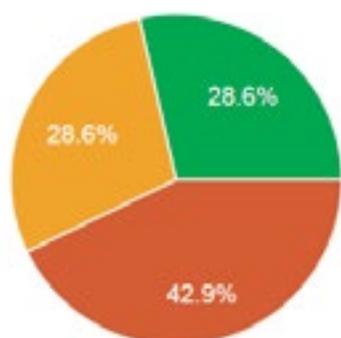


a. de la mente	0	0%
b. del software	0	0%
c. de la inteligencia	2	14.3%
d. de la investigación	12	85.7%

---

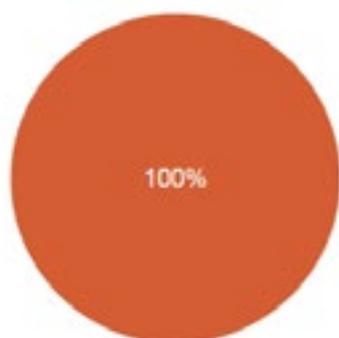
Tabulación de los datos del campo de Diseño Multimedia

**7. La calidad del diseño depende de:**



a. El ordenador	0	0%
b. El tiempo	6	42.9%
c. La experiencia	4	28.6%
d. La Creatividad	4	28.6%

**8. Al crear un Diseño Multimedia usted espera**

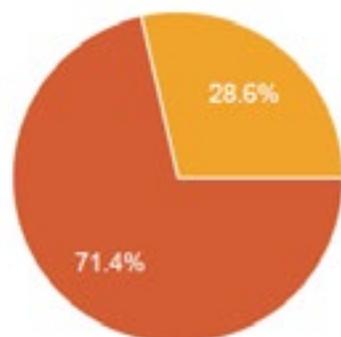


a. Generar ganancias	0	0%
b. Cumplir con el objetivo para el que fue hecho	14	100%
c. Competitividad entre empresas	0	0%

---

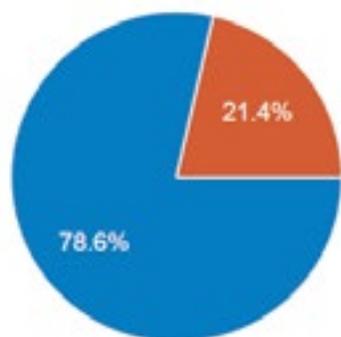
Tabulación de los datos del campo de Diseño Multimedia

### 9. ¿Dónde tiene mayor cobertura el Diseño Multimedia?



a. Radio	0	0%
b. Internet	10	71.4%
c. Televisión	4	28.6%

### 10. El Diseño Multimedia genera

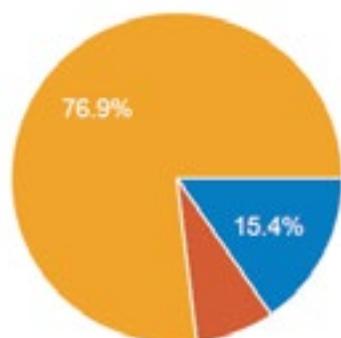


a. Experiencia en los espectadores	11	78.6%
b. Mayor duración y distribución	3	21.4%

---

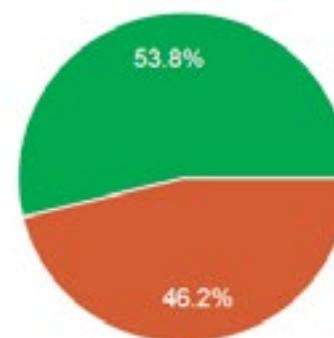
Tabulación de los datos del campo de Diseño Editorial

**1. ¿Qué técnicas aplica usted en sus diseños?**



a. Técnicas Análogicas	2	15.4%
b. Técnicas Digitales	1	7.7%
c. Utiliza las dos	10	76.9%

**2. Antes de dar inicio a un diseño usted**

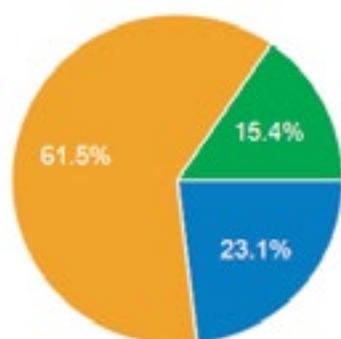


a. Parte de recursos ya realizados	0	0%
b. Boceta	6	46.2%
c. Imagina	0	0%
d. Investiga	7	53.8%

---

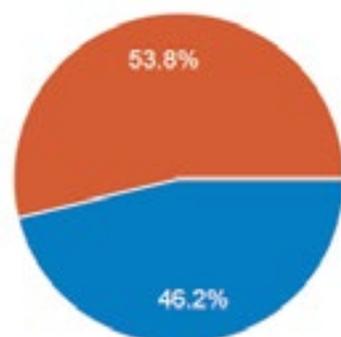
Tabulación de los datos del campo de Diseño Editorial

### 3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:



a. Un betero	3	23.1%
b. El ordenador	0	0%
c. Lo que tenga a la mano	8	61.5%
d. Una hoja cualquiera	2	15.4%

### 4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales

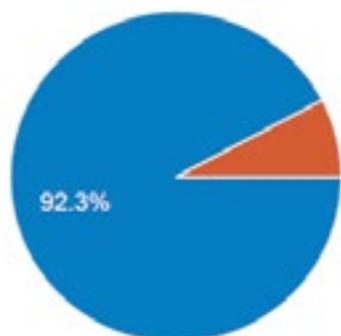


a. Concepción del Diseño	6	46.2%
b. Producción del Diseño	7	53.8%

---

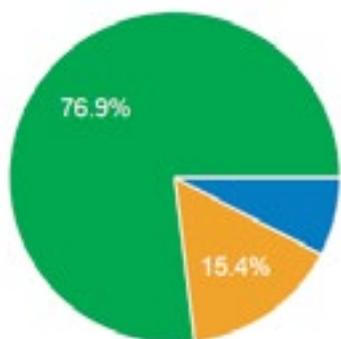
Tabulación de los datos del campo de Diseño Editorial

### 5. ¿La experiencia influye en la obtención de un buen diseño?



a. Mucho	<b>12</b>	92.3%
b. Poco	<b>1</b>	7.7%
c. Nada	<b>0</b>	0%

### 6. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?

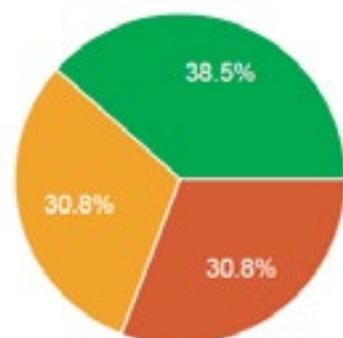


a. de la mente	<b>1</b>	7.7%
b. del software	<b>0</b>	0%
c. de la inteligencia	<b>2</b>	15.4%
d. de la investigación	<b>10</b>	76.9%

---

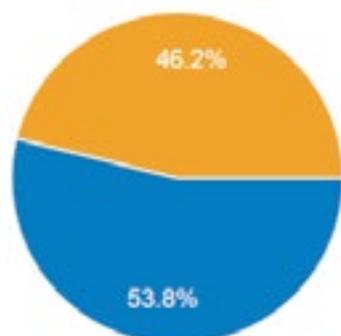
Tabulación de los datos del campo de Diseño Editorial

**7. La calidad del diseño depende de:**



a. El ordenador	0	0%
b. El tiempo	4	30.8%
c. La experiencia	4	30.8%
d. La Creatividad	5	38.5%

**8. Al crear un Diseño Editorial usted espera**

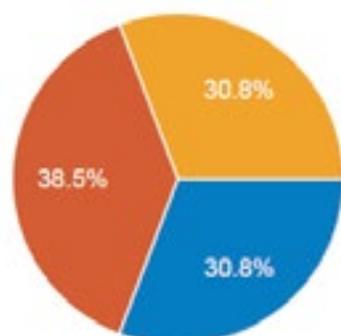


a. Obtener productos originales y creativos	7	53.8%
b. Generar Ganancias	0	0%
c. Cumplir con el objetivo para el que fue hecho	6	46.2%

---

Tabulación de los datos del campo de Diseño Editorial

**9. Para que un Diseño Editorial se destaque sobre los demás debe tener**

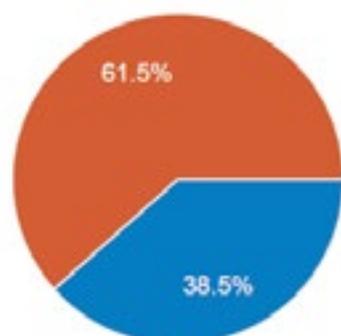


a. Una buena diagramación 4 30.8%

b. Una imagen limpia 5 38.5%

c. Tener un equilibrio entre el texto y la parte gráfica 4 30.8%

**10. Con el avance tecnológico que ha tenido el Diseño Editorial usted piensa que el mismo**



a. Ahorra tiempo 5 38.5%

b. Ayuda a que la producción de las publicaciones sea masiva 8 61.5%

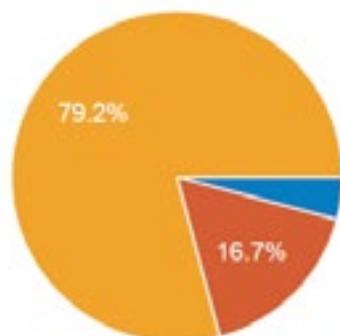
c. Cause a que los medios impresos desaparecieran 0 0%

---

---

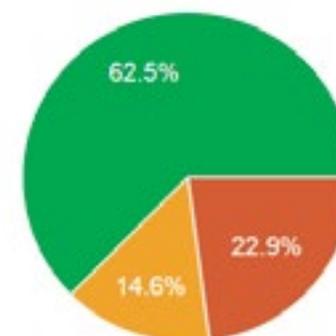
Tabulación de los datos del campo de Diseño Corporativo

### 1. ¿Qué técnicas aplica usted en sus diseños?



a. Técnicas Análogicas	<b>2</b>	4.2%
b. Técnicas Digitales	<b>8</b>	16.7%
c. Utiliza las dos	<b>38</b>	79.2%

### 2. Antes de dar inicio a un diseño usted

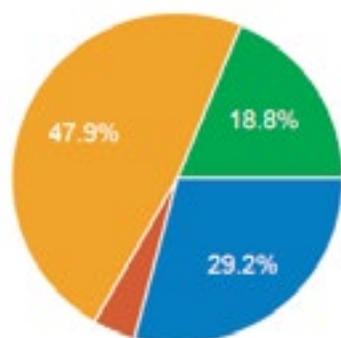


a. Parte de recursos ya realizados	<b>0</b>	0%
b. Boceta	<b>11</b>	22.9%
c. Imagina	<b>7</b>	14.6%
d. Investiga	<b>30</b>	62.5%

---

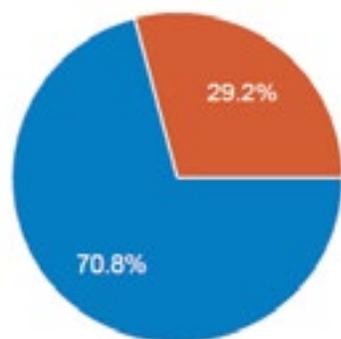
Tabulación de los datos del campo de Diseño Corporativo

### 3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:



a. Un betero	14	29.2%
b. El ordenador	2	4.2%
c. Lo que tenga a la mano	23	47.9%
d. Una hoja cualquiera	9	18.8%

### 4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales

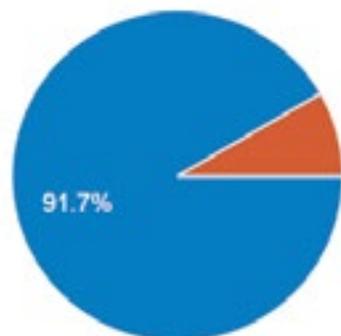


a. Concepción del Diseño	34	70.8%
b. Producción del Diseño	14	29.2%

---

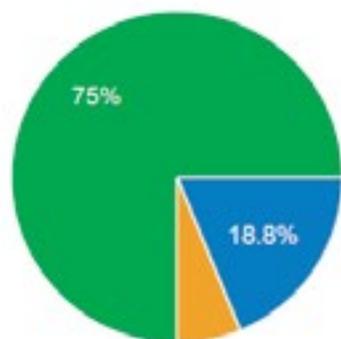
Tabulación de los datos del campo de Diseño Corporativo

### 5. ¿La experiencia influye en la obtención de un buen diseño?



a. Mucho	<b>44</b>	91.7%
b. Poco	<b>4</b>	8.3%
c. Nada	<b>0</b>	0%

### 6. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?

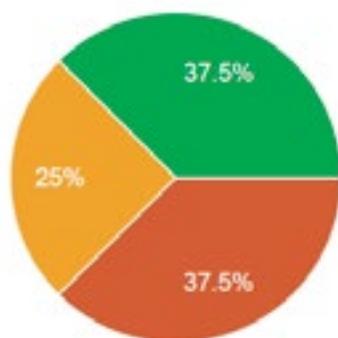


a. de la mente	<b>9</b>	18.8%
b. del software	<b>0</b>	0%
c. de la inteligencia	<b>3</b>	6.3%
d. de la investigación	<b>36</b>	75%

---

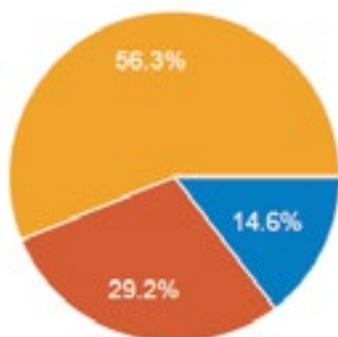
Tabulación de los datos del campo de Diseño Corporativo

**7. La calidad del diseño depende de:**



a. El ordenador	0	0%
b. El tiempo	18	37.5%
c. La experiencia	12	25%
d. La Creatividad	18	37.5%

**8. Al crear un Diseño Corporativo usted espera**

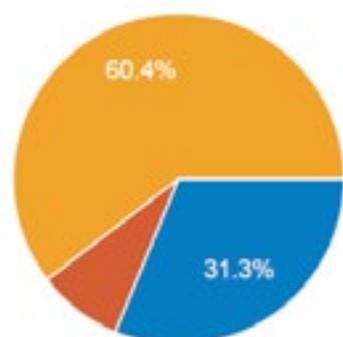


a. Alcanzar el grupo de destino	7	14.6%
b. Una imagen positiva de la empresa	14	29.2%
c. Dotar de personalidad a la empresa	27	56.3%

---

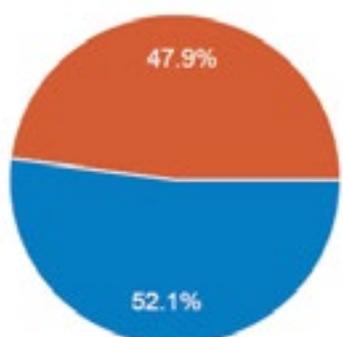
Tabulación de los datos del campo de Diseño Corporativo

### 9. Una Imagen Corporativa hace que la empresa



a. Sea identificable a primera vista	15	31.3%
b. Ocupe un puesto de relevancia	4	8.3%
c. Perdure por más tiempo en la memoria del consumidor	29	60.4%

### 10. El valor de la marca hace que

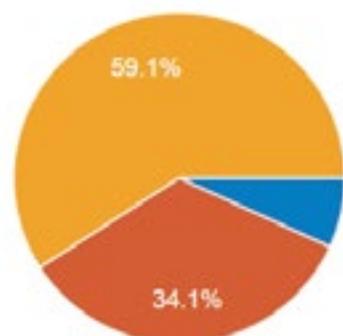


a. La empresa genere ganancias	25	52.1%
b. Exista competitividad entre empresas	23	47.9%

---

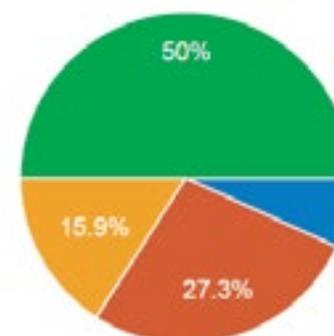
Tabulación de los datos del campo de Diseño Publicitario

**1. ¿Qué técnicas aplica usted en sus diseños?**



a. Técnicas Análogicas	<b>3</b>	6.8%
b. Técnicas Digitales	<b>15</b>	34.1%
c. Utiliza las dos	<b>26</b>	59.1%

**2. Antes de dar inicio a un diseño usted**

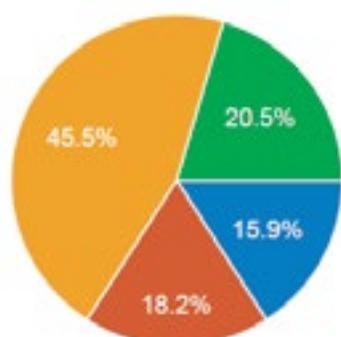


a. Parte de recursos ya realizados	<b>3</b>	6.8%
b. Boceta	<b>12</b>	27.3%
c. Imagina	<b>7</b>	15.9%
d. Investiga	<b>22</b>	50%

---

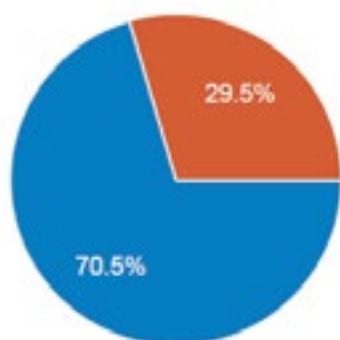
Tabulación de los datos del campo de Diseño Publicitario

### 3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:



a. Un betero	7	15.9%
b. El ordenador	8	18.2%
c. Lo que tenga a la mano	20	45.5%

### 4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales



a. Concepción del Diseño	31	70.5%
b. Producción del Diseño	13	29.5%

---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Discusión y resultados/ Método Cuantitativo

---

Con la tabulación de los datos obtenidos en la encuesta, se realizó la discusión de los mismos llegando a las siguientes conclusiones generales.

### Conclusiones de los datos de la Encuesta

Se puede percibir que los encuestados en la mayoría de los campos señalados, prefieren utilizar las dos técnicas en sus procesos de diseño. Además que prefieren trabajar la etapa de bocetación en una hoja que tengan a la mano, pero depende de el campo al que se dediquen.

Uno de los datos que sobresalió fue a que la mayoría de ilustradores preferían hacer sus ilustraciones en un betero para llevarlos a todos lados y tener una mejor documentación de sus obras, sin embargo muchos de ellos los realizan directamente en el ordenador. Más del 70% de los encuestados vinculan las dos técnicas en la conceptualización del diseño

Los encuestados respondieron que, la experiencia influye en la obtención de un buen diseño, pero en cuanto a la calidad del mismo respondieron que depende del tiempo y la creatividad, que cada

diseñador tenga para realizar obtener un buen resultado final, esto va ligado con la investigación previa que se realizó.

Dentro del proceso de diseño se constató que la mayoría antes de dar inicio a un diseño, lo primero que hace es investigar, para tener buenos fundamentos para sustentar los resultados finales. Los resultados que esperan los diseñadores en los diferentes campos, es satisfacer las necesidades del cliente y cumplir con los objetivos para los cuales fue realizado el diseño. Muchos de los diseñadores toman en cuenta los soportes en los cuales estará el diseño final y el concepto que quieren lograr con el mismo.

El 100% de los diseñadores dedicados a la Fotografía e Ilustración respondieron que el avance de la tecnología ha repercutido en estos campos del diseño, pero también ha ayudado a acortar tiempo en las entregas de los trabajos finales.

También se toma en cuenta por las respuestas recibidas que las técnicas que utilizan es por los resultados que se obtienen y por optimizar tiempo

Además de que algunos campos generan interactividad con el usuario y que se sientan identificados.

---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Recolección Data / Método Cualitativo

---

Se dio inicio a la segunda parte de la investigación. Considerando los resultados obtenidos en la encuesta, junto con las variables a investigar y las necesidades de información, se planteó el cuestionario para realizar las entrevistas.

El cuestionario va en base a las variables que requieren información más profunda, esto porqué la encuesta fue realizada a cualquier persona que estaba dentro del universo.

El objetivo de la entrevista es obtener datos más específicos de cada campo.

### Desarrollo del Cuestionario (Entrevista)

Para el desarrollo del cuestionario se tomó en consideración muchos aspectos que se dejaron de lado en la aplicación de la entrevista, debido a que la misma fue realizada de la manera general para saber la postura de los diseñadores, en este caso tomaremos a un grupo de expertos (diseñadores) para la aplicación del cuestionario.

De toda la muestra encuestada se consideró a un diseñador que encasille en cada campo propuesto y que a su vez posean cierta fama en el campo en el que se desenvuelve.



### Modelo de la Entrevista (Preguntas)

Cabe recalcar que la primera pregunta varía de acuerdo al campo al que cada diseñador se dedica.

1. ¿Qué piensas del Diseño ..... en Cuenca ?
2. ¿Cuáles son tus estrategias para obtener un buen diseño ?
3. ¿Crees que haya una separación entre las técnicas analógicas y digitales? ¿Por qué?
4. ¿Cómo defines a tus diseños o al estilo de tus diseños ?
5. ¿En qué momento dentro de los procesos del diseño, vinculas las dos técnicas ? ¿Cómo?
6. ¿Cómo es tu proceso de diseño ?

### Modelo Entrevista (Técnica Gráfica)

Se han recopilado trabajos de cada uno de los entrevistados, de esta manera evidenciar el trabajo que realizan, sus procesos de diseño y sus estrategias de diseño.

### Procesos de Diseño

La metodología que cada uno tiene o los pasos que siguen desde la conceptualización del diseño hasta la producción del mismo.

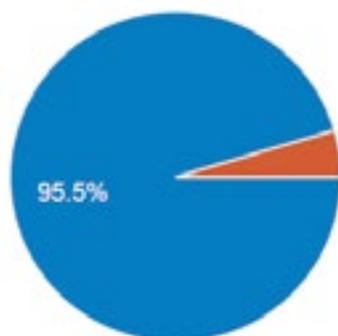
### Memoria Gráfica

Con fotografías se ha documentado una memoria gráfica de los trabajos realizados por cada experto a su vez con su respectiva explicación, luego será analizados y discutidos para sacar conclusiones generales y cumplir con los objetivos de la investigación.

---

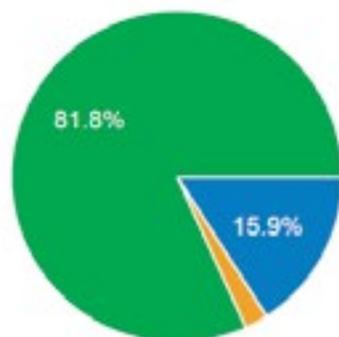
Tabulación de los datos del campo de Diseño Publicitario

**5. ¿La experiencia influye en la obtención de un buen diseño?**



a. Mucho	<b>42</b>	95.5%
b. Poco	<b>2</b>	4.5%
c. Nada	<b>0</b>	0%

**6. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?**

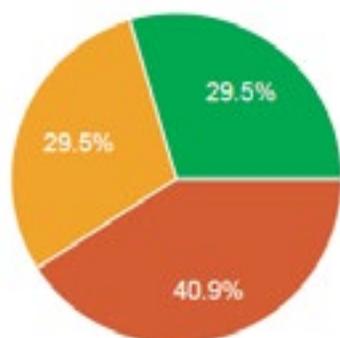


a. de la mente	<b>7</b>	15.9%
b. del software	<b>0</b>	0%
c. de la inteligencia	<b>1</b>	2.3%
d. de la investigación	<b>36</b>	81.8%

---

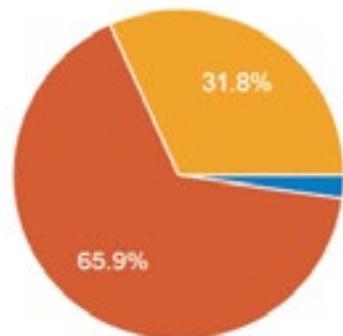
Tabulación de los datos del campo de Diseño Publicitario

### 7. La calidad del diseño depende de



a. El ordenador	0	0%
b. El tiempo	18	40.9%
c. La experiencia	13	29.5%
d. La Creatividad	13	29.5%

### 8. ¿Cuál es la finalidad de un Diseño Publicitario?

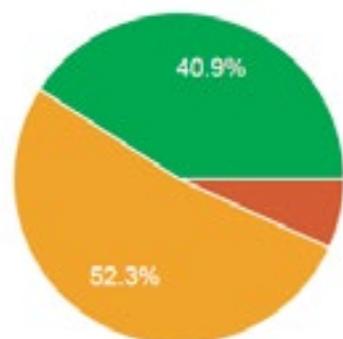


a. Que haya competitividad entre empresas	1	2.3%
c. Atraer a posibles compradores	29	65.9%
d. Informar	14	31.8%

---

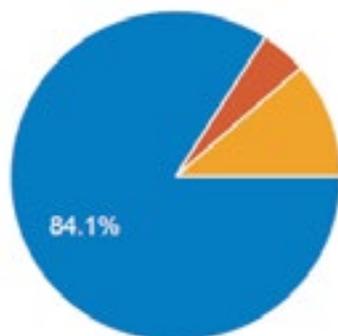
Tabulación de los datos del campo de Diseño Publicitario

### 9. ¿Dónde tiene mayor cobertura el Diseño Publicitario?



a. Radio	0	0%
b. Televisión	3	6.8%
c. Internet	23	52.3%
d. Medios impresos	18	40.9%

### 10. Antes de llevar a cabo un Diseño Publicitario se debe tener en cuenta

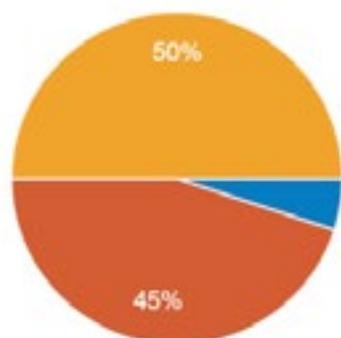


a. Los medios por los cuales se va a realizar la publicidad	37	84.1%
b. Las ganancias que este va a generar	2	4.5%
c. La competencia	5	11.4%

---

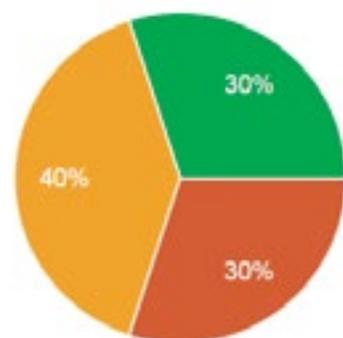
Tabulación de los datos del campo de Diseño Fotografía

### 1. ¿Qué técnicas aplica usted en sus diseños?



a. Técnicas Análogas	1	5%
b. Técnicas Digitales	9	45%
c. Utiliza las dos	10	50%

### 2. Antes de dar inicio a un diseño usted

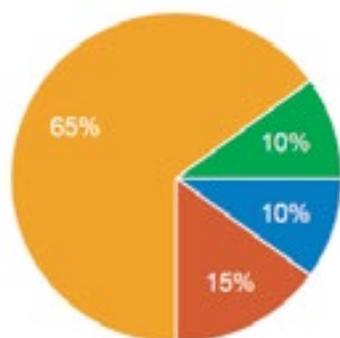


a. Parte de recursos ya realizados	0	0%
b. Boceta	6	30%
c. Imagina	8	40%
d. Investiga	6	30%

---

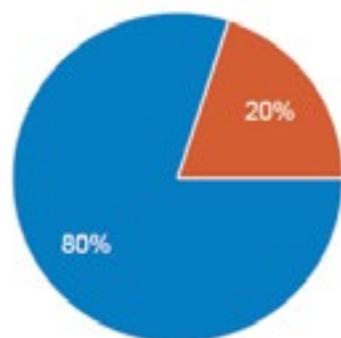
Tabulación de los datos del campo de Diseño Fotografía

### 3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:



a. Un betero	2	10%
b. El ordenador	3	15%
c. Lo que tenga a la mano	13	65%
d. Una hoja cualquiera	2	10%

### 4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales

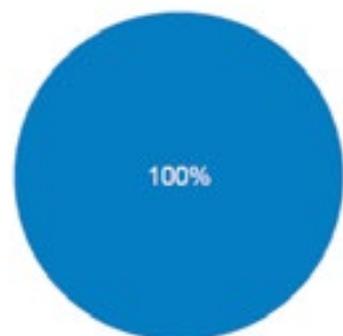


a. Concepción del Diseño	16	80%
b. Producción del Diseño	4	20%

---

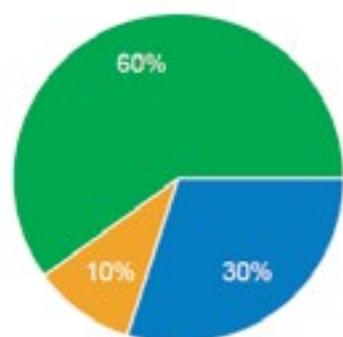
Tabulación de los datos del campo de Diseño Fotografía

**5. ¿La experiencia influye en la obtención de un buen diseño?**



a. Mucho	<b>20</b>	100%
b. Poco	<b>0</b>	0%
c. Nada	<b>0</b>	0%

**6. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?**

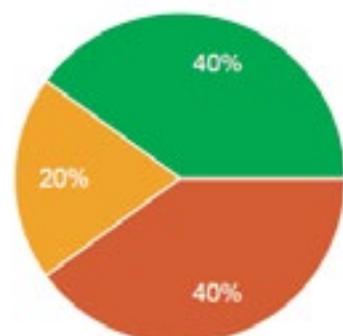


a. de la mente	<b>6</b>	30%
b. del software	<b>0</b>	0%
c. de la inteligencia	<b>2</b>	10%
d. de la investigación	<b>12</b>	60%

---

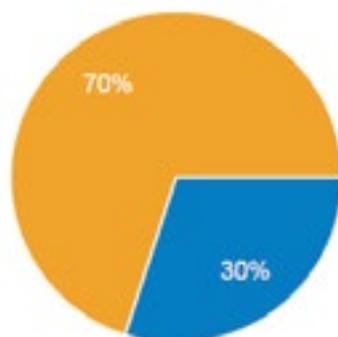
Tabulación de los datos del campo de Fotografía

**7. La calidad del diseño depende de:**



a. El ordenador	0	0%
b. El tiempo	8	40%
c. La experiencia	4	20%
d. La Creatividad	8	40%

**8. Antes de llevar a cabo una Fotografía se debe tener en cuenta**

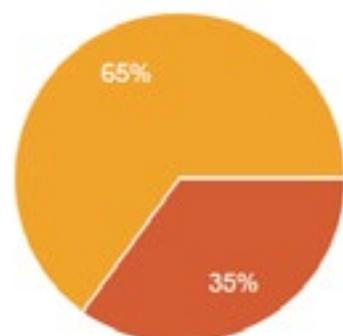


a. Los soportes en los cuáles estará plasmada la Fotografía	6	30%
b. Las ganancias que esta va a generar	0	0%
c. El tipo de Fotografía que se quiere lograr	14	70%

---

Tabulación de los datos del campo de Fotografía

### 9. Para obtener una buena Fotografía usted cree que



a. Basta con tener una buena cámara	0	0%
b. Se debe tener conocimiento de los principios del diseño	7	35%
c. Hay que tener claro el concepto que se quiere lograr con la misma	13	65%

### 10. ¿De qué manera cree que el avance de la tecnología a repercutido en la Fotografía?

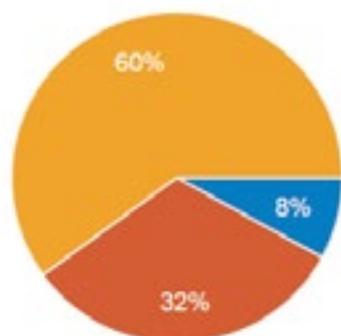


a. Mucho	20	100%
b. Poco	0	0%
c. Nada	0	0%

---

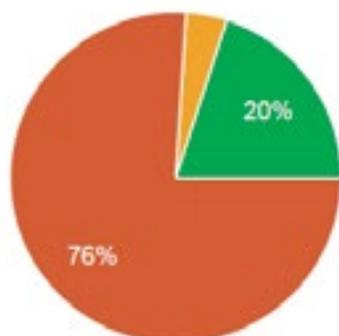
Tabulación de los datos del campo de Ilustración

### 1. ¿Qué técnicas aplica usted en sus diseños?



a. Técnicas Análogicas	2	8%
b. Técnicas Digitales	8	32%
c. Utiliza las dos	15	60%

### 2. Antes de dar inicio a un diseño usted

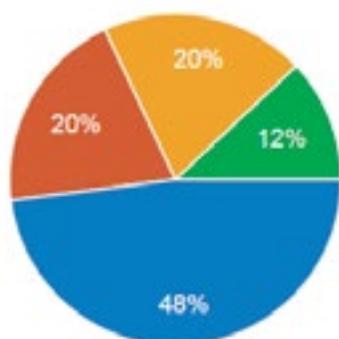


a. Parte de recursos ya realizados	0	0%
b. Boceta	19	76%
c. Imagina	1	4%
d. Investiga	5	20%

---

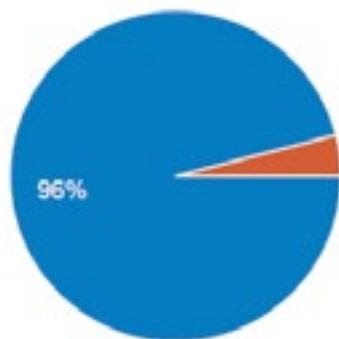
Tabulación de los datos del campo de Ilustración

### 3. Los bocetos para su diseño usted los plasma en:



a. Un betero	12	48%
b. El ordenador	5	20%
c. Lo que tenga a la mano	5	20%
d. Una hoja cualquiera	3	12%

### 4. En qué momento vincula las técnicas analógicas con las técnicas digitales

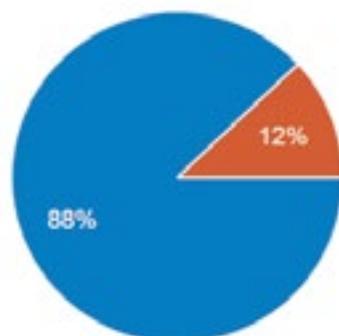


a. Concepción del Diseño	24	96%
b. Producción del Diseño	1	4%

---

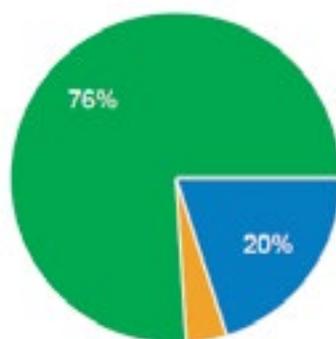
Tabulación de los datos del campo de Ilustración

**5. ¿La experiencia influye en la obtención de un buen diseño?**



a. Mucho	<b>22</b>	88%
b. Poco	<b>3</b>	12%
c. Nada	<b>0</b>	0%

**6. ¿La creatividad y la imaginación de qué depende?**

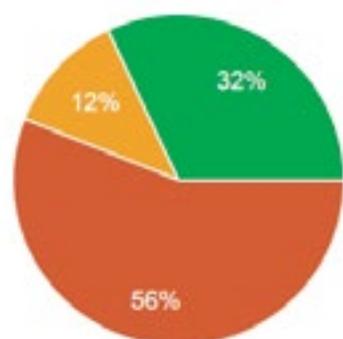


a. de la mente	<b>5</b>	20%
b. del software	<b>0</b>	0%
c. de la inteligencia	<b>1</b>	4%
d. de la investigación	<b>19</b>	76%

---

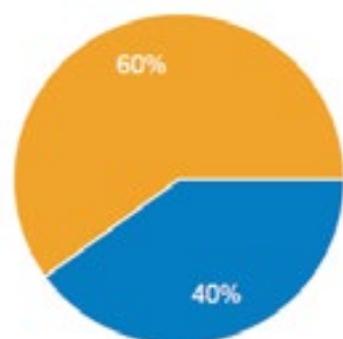
Tabulación de los datos del campo de Ilustración

**7. La calidad del diseño depende de:**



a. El ordenador	0	0%
b. El tiempo	14	56%
c. La experiencia	3	12%
d. La Creatividad	8	32%

**8. Antes de llevar a cabo una Ilustración usted tiene en cuenta**

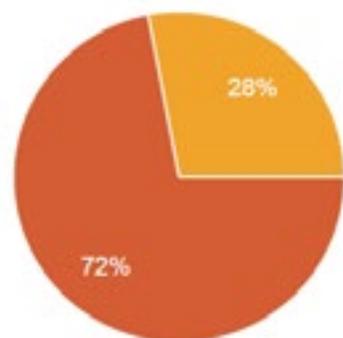


a. Los soportes en los cuáles estará plasmada la Ilustración	10	40%
b. Las ganancias que esta va a generar	0	0%
c. El tipo de Ilustración que se quiere lograr	15	60%

---

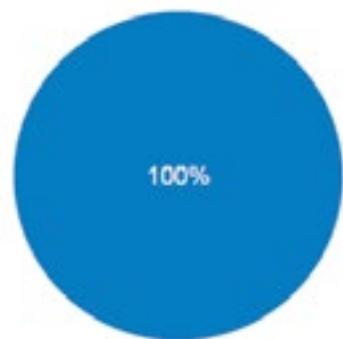
Tabulación de los datos del campo de Ilustración

### 9. La técnica que usted utiliza en sus Ilustraciones es por



a. Optimizar tiempo	0	0%
b. Los resultados que se obtiene al finalizarla	18	72%
c. Los medios que puede utilizar	7	28%

### 10. ¿De qué manera cree que el avance de la tecnología a repercutido en las Técnicas de Ilustración?



a. Mucho	25	100%
b. Poco	0	0%
c. Nada	0	0%

---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Resultados y discusión / Método Cuantitativo

---

### Pre - Requisito

El análisis de información se basa en el documento del cuestionario elaborado para el método cuantitativo (la encuesta), y distribuido a la muestra o grupo objetivo.

### Procesamiento de la información

La información obtenida se ubicó en gráficos estadísticos para la codificación y tabulación de la información.

### Análisis e interpretación de datos

La información tabulada está sujeta y evaluada en porcentajes (del 0 al 100%) matemático la misma que ya está dada por el mismo Google Docs, fuente en la que se realizó la encuesta, además de la aplicación del análisis descriptivo para cada pregunta del cuestionario, en relación con las variables (Cap 2).

### Presentación de datos

Se utilizó la tabulación de los datos con gráficos estadísticos, utilizando el porcentaje para encontrar la diferencia.

### A quienes

La muestra establecida fue realizada a los diseñadores generales y diseñadores gráficos graduados, de la ciudad de Cuenca, dedicados a los diferentes campos del Diseño.

### Qué dificultades

Las dificultades fue encontrar a cada diseñador para enviar el cuestionario y la recepción de respuestas de los mismos ya que la mayoría de los casos, tienen su oficina o trabajan impidiendo la respuestas del cuestionario.

### Diagnóstico del problema investigado

Se ha realizado un resumen de conclusiones de las preguntas del cuestionario, que sirve para observar la realidad del problema.



---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Procesamiento Data / Método Cualitativo

---

Se han realizado las entrevistas individuales de cada diseñador, junto con su memoria técnica gráfica para realizar su respectivo análisis.

### Diseñadores seleccionados

Se ha tomado a los siguientes diseñadores representando a un campo en específico:



Diseño Web  
Cristian Ramón



Diseño Multimedia  
Fabricio Salazar



Diseño Editorial  
Diego Morales



Diseño Corporativo  
David Arévalo



Diseño Publicitario  
Daniel Ordóñez



Fotografía  
David Gutiérrez

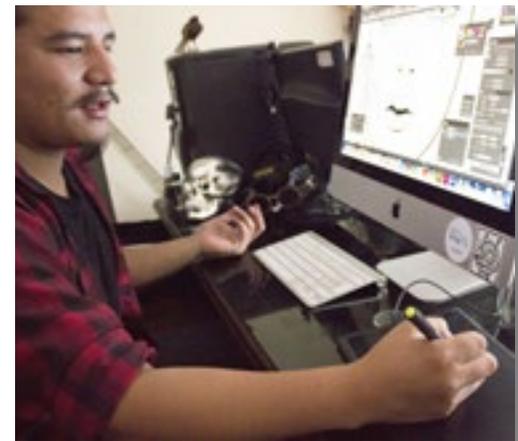


Ilustración  
Johnny Gavilanes

---

# CRISTIAN RAMÓN

## Diseño Web

---

*"Tómate más tiempo en el concepto no para que se vea bonito sino para que dé una solución"*

Cristian desde siempre tuvo una afinidad por las interfaces y las aplicaciones móviles, es por ello que decidió estudiar diseño gráfico en la Universidad de Cuenca, consiguió graduarse en el 2012, desde ahí empezó a meterse de lleno en el campo del diseño web.

En cuanto al diseño web en Cuenca opina, aún no se explota como otros campos, aludiendo de que aún estamos en un proceso de aprendizaje y que falta mucho por educarnos, principalmente en las universidades, es por ello que él en muchos casos es autodidacta, sin embargo, piensa que este proceso es secuencial y no pierde las esperanzas de se llegue al objetivo de encontrar buenos diseñadores de interfaces y experiencia de usuario.

### Estrategias

Para Cristian el diseño web es parte de su día a día por lo que nos comenta que la principal estrategia de diseño es tener pasión por lo que haces, investigar, inspirarse en diseñadores buenos tanto locales como internacionales y posteriormente ver la competencia sobre todo, que en algún momento como diseñadores vamos a fracasar y hacer alguna propuesta que no funcione inicialmente, pero hay que seguir intentándolo para así obtener experiencia y reconocimiento ante el resto de la comunidad de diseñadores y no solo pensar en



realizar diseño para Cuenca sino para todo el mundo y eso a su vez va hacer que después de un oportuno tiempo se logre proponer diseños tanto aquí, como en EEUU o Alemania.

Actualmente Cristian acota que existe separación de las técnicas analógicas de las digitales, pero que depende de las carreras que uno elija, sin embargo, en cuanto al diseño de interfaces él está ligado a las dos ya que según su experiencia no se pueden hacer un UX si lo ejecutamos directamente en la computadora, sino que este deber tener un proceso del cual nace del lápiz y el papel para saber que es lo que vas a hacer en cada interfaz.

### Estilo

Este diseñador considera su estilo bastante minimalista, le gusta la simpleza, esta a su vez va de la mano con la experiencia de usuario y la usabilidad de la aplicación o página web, entonces sus diseños siempre van a ser primeramente a mano, funcionales y estables, aunque hoy existe el flat design de IOS y material design para android.

---

## Memoria Técnico - Gráfica

### Proceso de Diseño

#### Proceso

Al proponer el diseño de interfaz y la experiencia de usuario que se lo conoce como UX Cristian, habla que es ahí donde justamente se plasma con el papel y con el lápiz, se empieza a bocetar las interfaces, considerando que estarían adecuadas para el uso a manera prototipo y que después de eso pasa su idea al diseño de interfaces como el Photoshop o a cualquier programa gráfico que ayude a terminar todo lo que está en el papel.

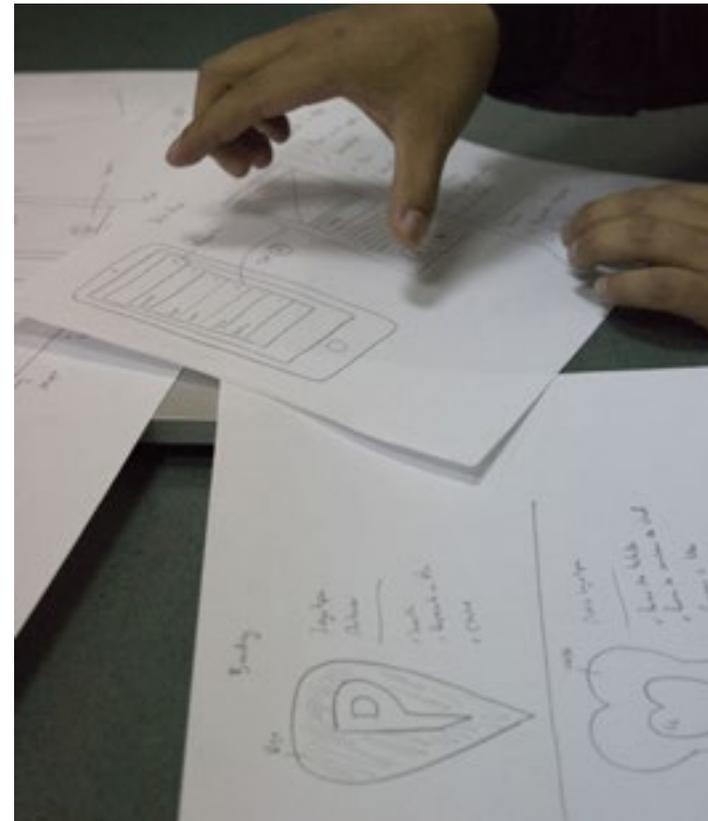
Cristian si se trata de renovar una app nos dice que empieza por una esquematización de todo lo que tiene la app, busca problemas y da una solución.

Luego del esquema (boceto manual) realiza el diseño de campo en Photoshop

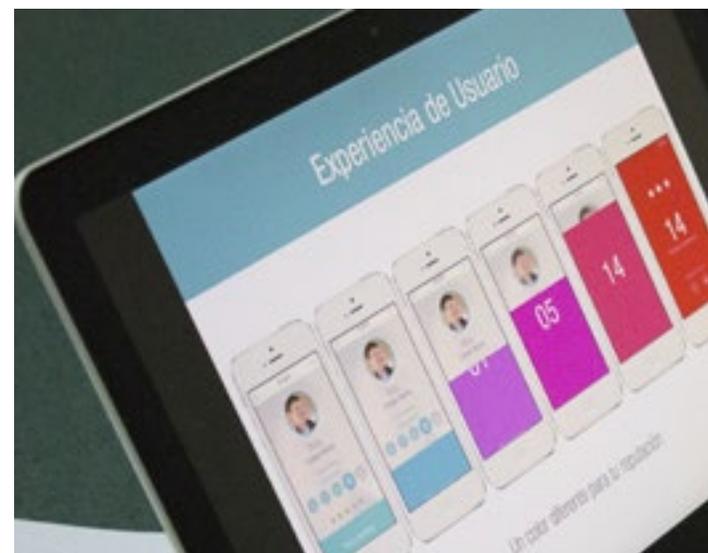
Tanto la web debe tener el mismo estilo que la app, en cuanto a maquetación y programación

Terminado es empieza a ejecutar la programación con códigos realiza la maqueta 0% en el programa (sublime text 20), crea estilos propios y tiene control de todo. Es por esto que es una ventaja de hacer a mano todos los esquemas así vas controlando cada pantallazo y que es lo que quiere que la app o web vaya haciendo, señala.

### Memoria Gráfica

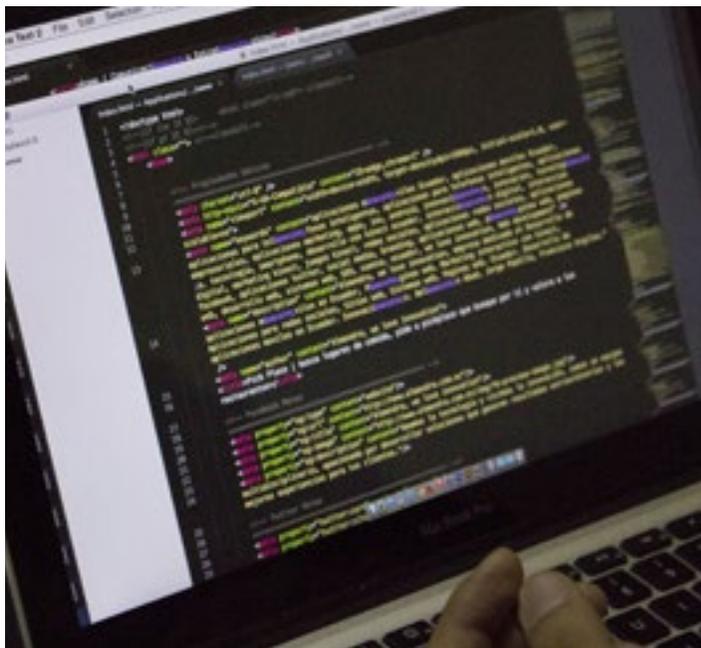


Esquematización de la app

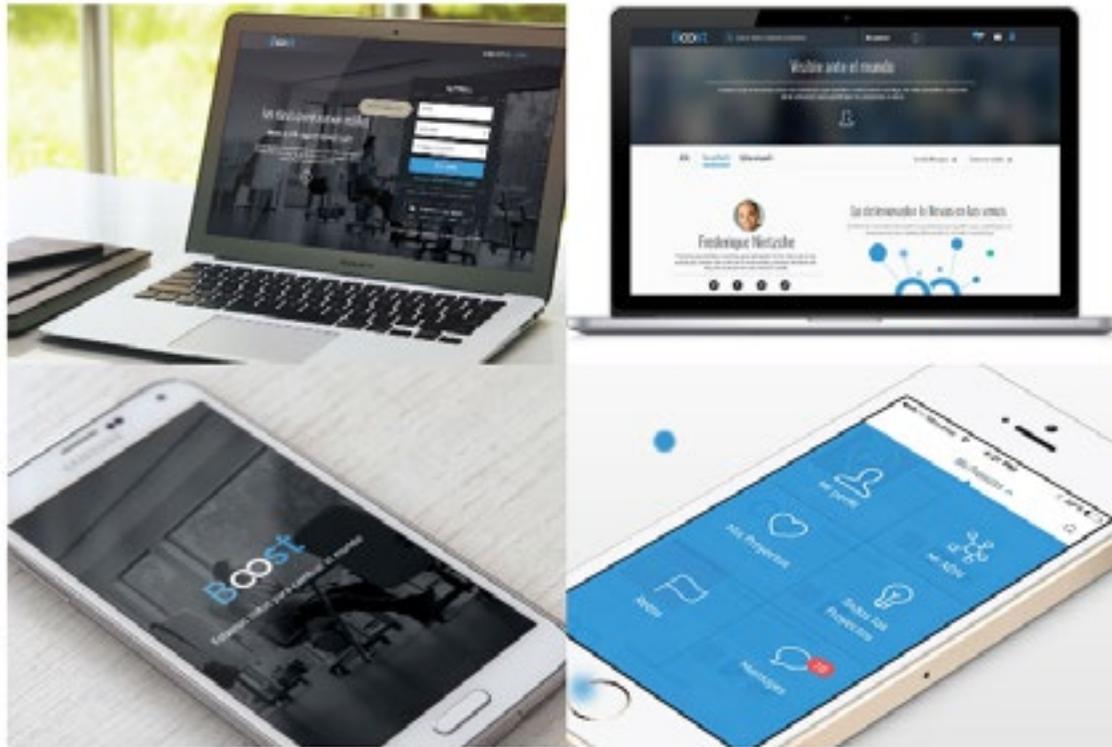


---

Aplicación móvil este proyecto de una aplicación para la Universidad Yachay que pretende mostrar toda la información institucional, además los estudiantes gozarán de una experiencia única al navegar por la aplicación Yachay



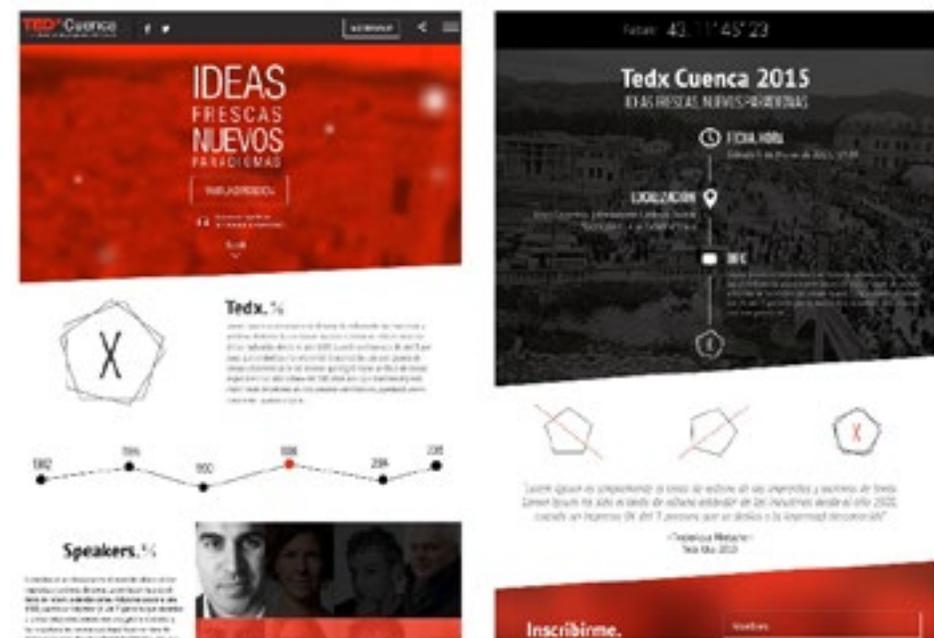
Como se mencionó Cristian empieza la codificación desde cero de esta manera tiene el control de cada pantalla y que es lo que quiere que haga cada una. Realizó un proyecto para Tedx Cuenca 2014, un sitio web adaptado a todos los dispositivos móviles. Una colaboración de Almendra para la organización sin fines de lucro de TEDx.



ProyectoWebBoost es un proyecto mediante el cual se busca crear una plataforma de innovadores, donde se podrá participar en retos impuestos por diferentes tipos de instituciones o empresas. Uno de los proyectos mas fuertes actualmente sigue en proceso de desarrollo para mejorar la experiencia de usuario.

## APLICACIÓN FINAL

Proyctoweb según nos comentó Cristian para el 2015 está re-diseñando Tedx, en donde se incorporarán todas las tendencias actuales web, sintiéndose afortunado de que forme parte de un proyecto y así le permita mostrar su nivel técnico y creativo



---

# FABRICIO SALAZAR

## Diseño Multimedia

---

*"En la conceptualización sino cuentas un mensaje no sirve de nada. Si estéticamente se ve bien pero no dice nada antes como funciona simplemente echaste tú tiempo al vacío y lo perdiste"*

Fabricio estudió la carrera de diseño gráfico en la Universidad de Cuenca pero en cuanto impartieron la cátedra de animación, descubrió lo que quería hacer siempre, se sintió identificado de alguna manera con esta área, se graduó en el 2013 y desde ese entonces se dedica al diseño multimedia y video mapping.

Acerca de este campo en la ciudad, cuenta que hay mucho por descubrir ya que hay que ser prolijos en lo que se quiere lograr, que no hay oportunidad para la tener equivocaciones debido que es muy notorio en el diseño multimedia y argumentó que, "si amas lo que haces adelante y has cosas fuera de lo común que muchos se sienten identificados con lo nuevo con lo novedoso e innovador". Pero que siempre tengamos claro que la proyección 3D mapping, consiste en crear loops de vídeo, a partir del modelado virtual para alterar la perspectiva visual del movimiento y las formas a través de juegos visuales que engañan a la mente de los asistentes en una perspectiva 3D.

### Estilo

Para Fabricio el diseño es un estilo que uno va adquiriendo a lo largo que se va dando a conocer, pero prefiere dedicarse a realizar diseño experimental, minimalista y limpio ya que trabaja mediante gráficas en 3D, por lo que hay que obviar un poco los detalles debido a que el trabajo final se lo aplica sobre fachadas mediante proyecciones audiovisuales.



### Estrategias

Este amante de las proyecciones visuales dice que "Todo diseño debe tener una base investigativa si tienes eso tendrás tu diseño asegurado ya que en base a eso lograrás una buena conceptualización del mismo y defender tu diseño ante los demás". Además que realizar la etapa de bocetación es primordial ya que el papel es el lugar perfecto donde podemos equivocarnos e ir descubriendo las formas, pero después no debido a que el diseño multimedia es en cierto punto complejo y que es imposible dejar de lado dicho proceso base ya que todo lo multimedia tiene su raíz en los bocetos, en este caso story board que se realiza como guía principal para que la proyección sea exitosa.

---

## Memoria Técnico – Gráfica

### Proceso de Diseño

Fabricio al enfrentar una propuesta de diseño empieza por el papel definiendo que es lo que quiere mostrar y ante todo proyectar. Grafica líneas hasta formar las ilustraciones finales las cuales las realiza primeramente a mano tomando en cuenta que cada una tiene un concepto, un porqué de estar allí, no simplemente por hacerla. Luego realizó las animaciones en 3D y para pasarlas a otro programa, en este caso cinema 4D para el modelado de todo. Hay que tener en cuenta que todo esto depende de las formas que se utilizan. Para finalizar todo se proyecta con en un infocus más un servidor que llegaría a ser la misma computadora, se necesitan fondos blancos, además de un análisis previo de la composición definida por la estructurada de proyección, es decir los soportes de superficies irregulares. La idea principal es pensar en ¿Qué quiero comunicar?, y ¿Cómo lo voy a comunicar? La iluminación es el factor primordial, para realizar el mapping 3D, por esta razón se consideran las zonas más oscuras para proyectar, siendo necesario realizar un estudio de la luz y en la transición de sus formas. Para crear efectos visuales se rige a un sistema ordenado y sistemático en la construcción del video mapping, para conectar la animación con la estructura.

### Memoria Gráfica



Ilustración de gráficos

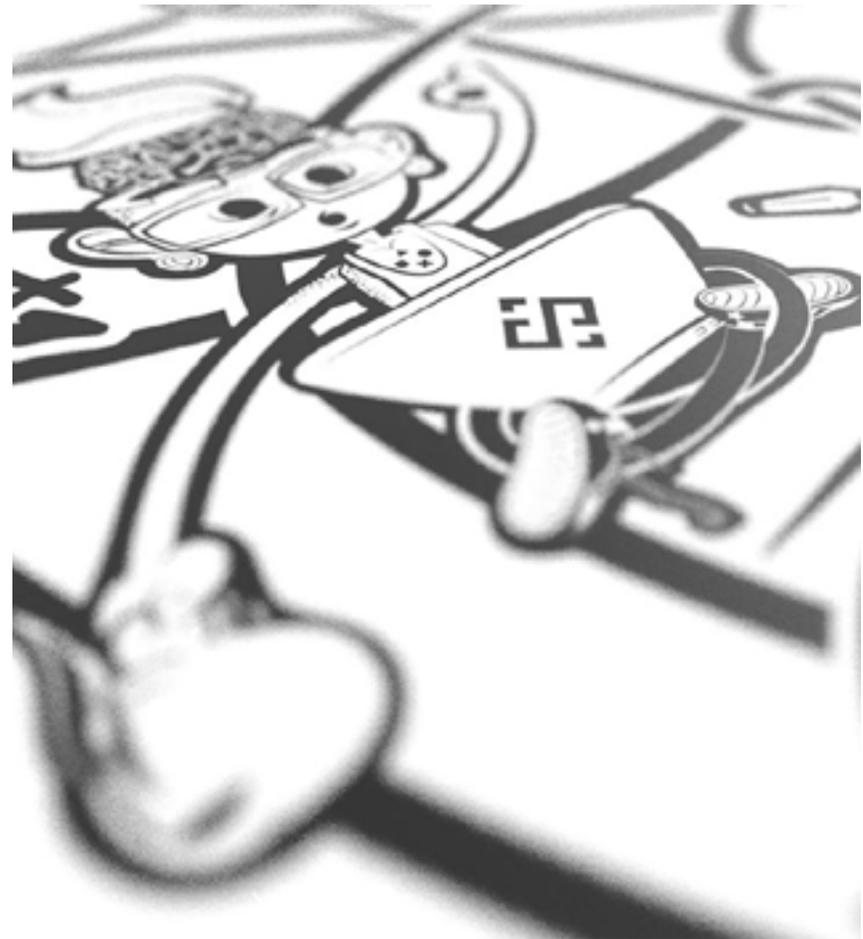
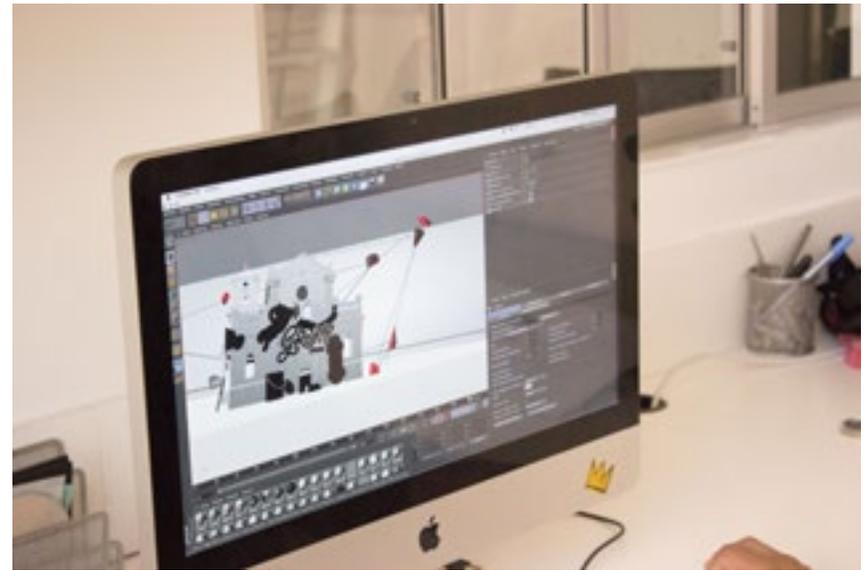


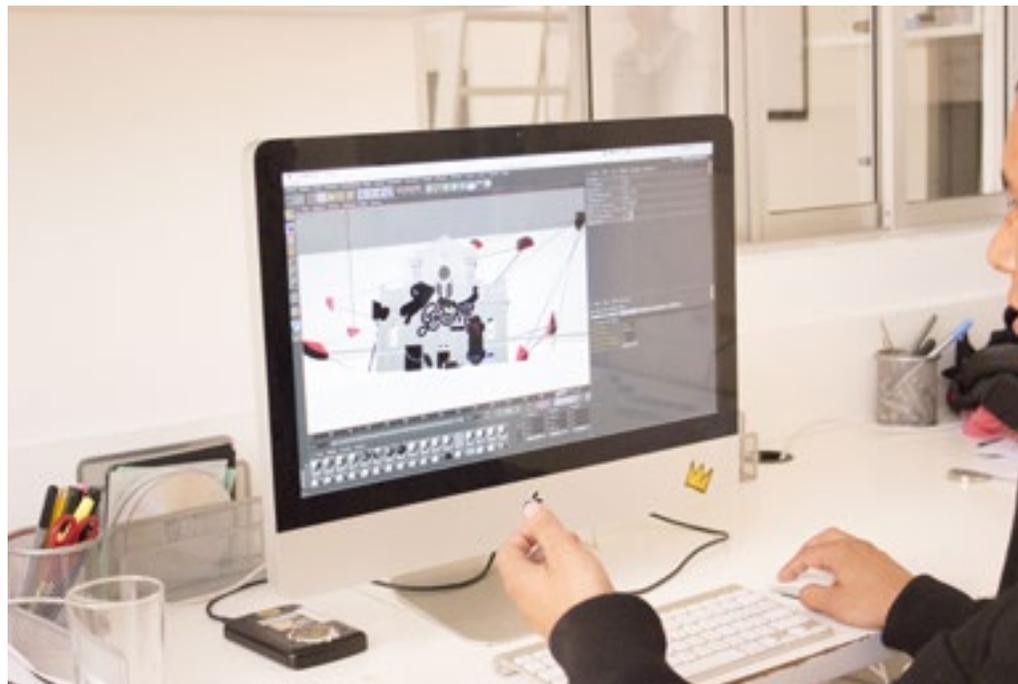
Gráfico en papel

---

Vectorización de gráficos

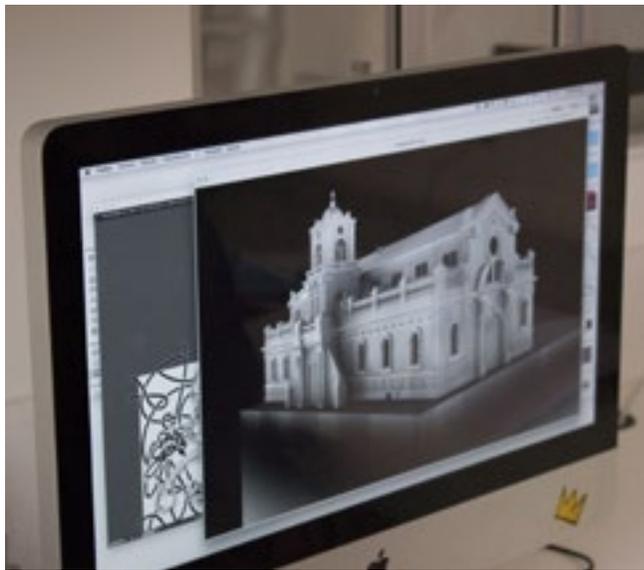


Modelado de gráficos



---

Prueba y render del Mapping antes de la aplicación final, se realiza prueba para ubicar de manera correcta cada gráfico, más aún si la superficie no es en su totalidad regular



Aplicación del Mapping final se lo realizó en el centro histórico de la ciudad

---

# DIEGO MORALES

## Diseño Editorial

---

*"Cada diseño tiene un porqué debe verse como único no convencional, no todo igual, más bien diseñar pequeños detalles ya que los mismos siempre se los apreciará más"*

Diego estudió diseño gráfico en la Universidad del Azuay y se graduó en el 2010, pero su afición por crear productos finales como libros, cuadernos y más hizo que se dedicará al diseño editorial y diseño publicitario.

Con respecto al diseño editorial opina que en nuestro medio se ha venido desarrollando progresivamente. Años atrás pocos son los diseñadores que tenían éxito en el campo editorial debido a las antiguas casas editoriales que ya existían y las personas tenían temor a lo que los diseñadores proponían y pocos se aventuraban a los nuevos diseños. Pero en los últimos años entidades públicas invierten dinero en publicidad y por lo tanto para los diseñadores gráficos se han abierto una gran gama de oportunidad para demostrar nuestro trabajo y de esta manera el mercado ha ido creciendo paulatinamente, pero a la vez dando una enorme apertura para extenderse aún más.

### Estrategias

Diego siempre ha buscado la manera de sobresalir ante los demás por lo que ha sido autodidacta desde que salió de la universidad y nos dice que un buen diseño no se obtiene al primer intento, que en muchos casos se necesita realizar bocetos, pero en otros no y que no hay un parámetro lineal para obtener un buen diseño. A veces el boceto supera mucho más al producto final, lo importante es tener en consideración no solo la visión que se tiene de diseño o lo que el cliente necesita sino que en muchos casos el cliente no tiene una



visión correcta de que es lo que quiere, por lo que es necesario sacar varias propuestas, tener varias ideas de lo que quieres sacar, poner a prueba y pedir opiniones a los demás (no diseñadores) preguntando sobre la respectiva valoración del diseño, y de esa manera primeramente ver si se entiende el mensaje del diseño y segundo si está realmente impactando, ya que una cosa es diseñar algo que se entienda claramente, pero la empatía que la gente tenga con el mismo es un caso separado para lo cual es fundamental encontrar un adecuado equilibrio entre estas dos partes.

### Estilo

El estilo de este diseñador está muy bien definido ya que le gusta mantenerse en una línea tecnológica y demostrar a través de líneas rectas y oblicuas su identidad en el diseño y así obtener un buen producto final, sin embargo, argumenta que no puede hacerse solo a una tendencia ya que el diseño debe adaptarse a las necesidades y a la estética de cada producto y cada cliente y que en muchos casos no será posible poner ese toque diferenciador de cada diseñador que lo distingue de otros diseñadores debido a que no siempre se estará en los mismos lineamientos.

---

---

## Memoria Técnico - Gráfica

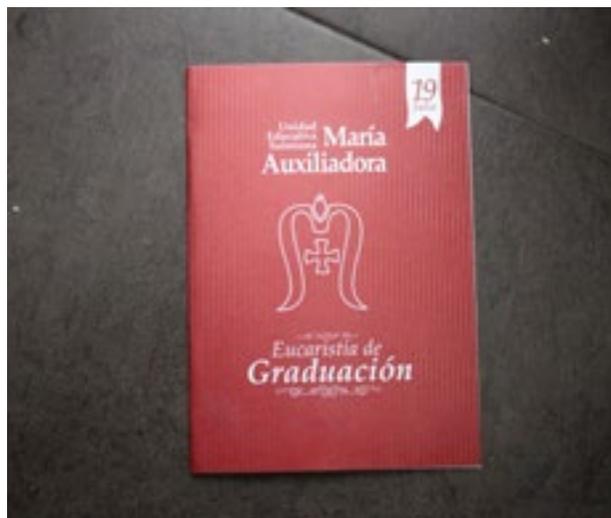
### Proceso de Diseño

Diego realiza varias lineamientos en cuanto al proceso de diseño debido a que el diseño editorial es muy amplio pero en breves pasos nos comentó, que lo principal y como punto número uno realiza una reunión con el cliente y acata todo lo que este le pide. Luego investiga a cerca del trabajo que se le encomendó, de esta manera realiza una lluvia de ideas y diseña varias propuestas y la que mejor se apegue a lo que cliente necesita la trabaja hasta logra el producto final.

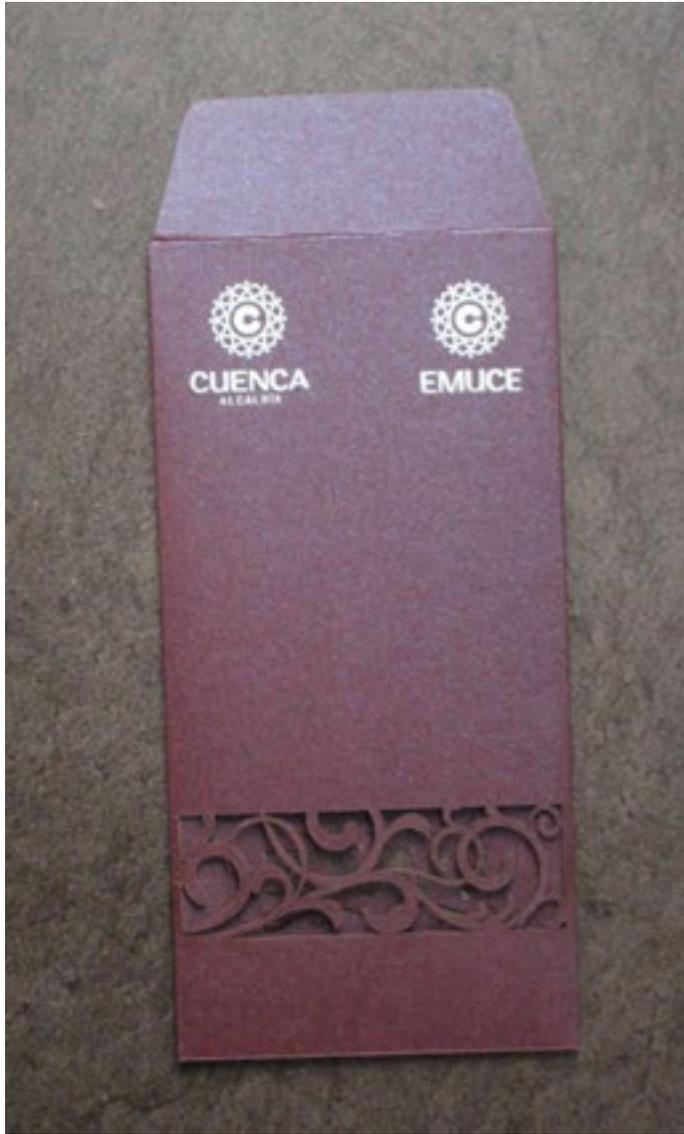
Él dice que no tiene una sistematización de pasos ya que no es lo mismo realizar un libro, una revista, o un terminado con troquel para una tarjeta de invitación.

### Memoria Gráfica

A continuación se mostrará una galería de sus trabajos.



Este producto lo propuso, como afiche pero a la vez con un tríptico, por lo que podía ser usado de las dos formas





---

# DANIEL ORDÓNEZ

## Diseño Publicitario

---

*"La clave es seguir y ver diseñadores de calidad y harás diseños de calidad, caso contrario te estancarás, nunca tengas miedo a expresar todo lo que pasa por tú cabeza, ahí está el éxito, así que ve búscalo y se diferente"*

Daniel es diseñador gráfico graduado en la Universidad del Azuay en el año 2009. En la actualidad es director de arte en la revista BG y dedicado al diseño publicitario.

Apasionado por lo que hace, él dice que si no existiera el diseño no sabría qué hacer, no se hallaría haciendo otra cosa más que diseñando.

Nos comentó que el diseño publicitario en Cuenca le falta mucho por explotarse, pero que con las nuevas leyes de comunicación se abrirá más esta área en nuestra ciudad, pero que depende de los diseñadores que esto se cumpla.

Además argumenta que debemos abrir nuestras mentes más allá de lo que nos brindan nuestros profesores en las aulas de clase, haciendo referencia a que los diseñadores debemos ser autodidactas y avanzar más no quedarnos con las bases que se nos imparten en la Universidad.

### Estrategias

Dentro de sus estrategias de diseño, nos cuenta que una buena idea se la consigue investigando, empapándonos del producto y el cliente caso contrario, estamos perdidos, y además esto lo reforzamos con un buen boceto de lo que queremos expresar y comunicar.

Daniel no es de los diseñadores que toma su computadora y deja que la misma haga todo, sino que le gusta tener el control sobre el diseño.



También habla que la etapa de bocetación en muchos diseñadores se está perdiendo y que no debería ser así ya que la idea nace del papel y tiene mucho más fuerza y a más de eso tener un respaldo de lo que nace antes de digitalizarlo, sin embargo, hay muchos diseñadores se casan con una de las dos técnicas y eso no debería ser así, debemos tener un equilibrio entre las dos.

En cuanto a los productos o diseños opina que aparte de verse estéticamente bien estos deben ser funcionales y que eso se consigue con ideas claras y sobretodo con una buena etapa de investigación y conceptualización.

### Estilo

Él define al estilo de sus diseños como lineales, no es orgánico en sus formas, es un apasionado por la precisión y lo prolijo tanto que añade dibujo técnico en sus artes como puntos de fuga para realizar las respectivas perspectivas.

Puntualiza que es muy formal cuando debe serlo pero libre cuando no.

Este diseñador funciona las dos técnicas al momento de conceptualizar sus diseños para generar ideas y después pulirlas y conseguir el resultado que el cliente desee.

---

## Memoria Técnico – Gráfica

### Proceso de Diseño

Daniel para dar inicio a cualquiera de sus diseños realiza un BRIEF. Para después analizar todo lo que necesite y plantearse el concepto que quiere lograr con su arte final. El no dice que las formas, colores y texturas dependen del concepto ya que el mismo es el que manda en el diseño, que sin concepto no hay diseño. Luego realiza los bocetos respectivos y dice que no realiza uno, ni dos, sino los necesarios hasta conseguir lo que quiere expresar y conceptualizarlo de la mejor manera. Para finalizar escanea los bocetos y para digitalizarlos utiliza programas como Illustrator y Photoshop, pero que ha habido muchos casos en los que el boceto está muy bien concebidos y prefiere quedarse con el escaneado y trabajar sobre el mismo.

### Memoria Gráfica

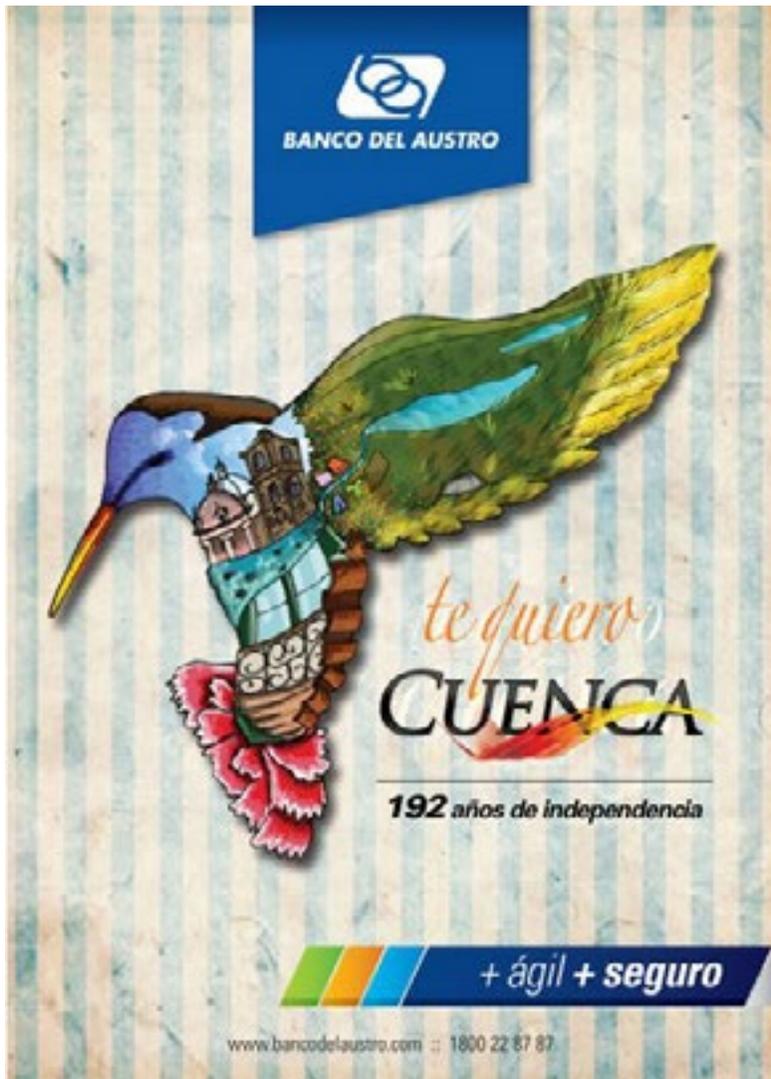
Ilustración creada para celebrar a Cuenca – Ecuador en sus fiestas. La ilustración compone de tradiciones, lugares, fauna y flora de la ciudad. Aplicación para Banco del Austro – Publicidad impresa



Boceto – ilustración



Detalle relleno de color – Photoshop



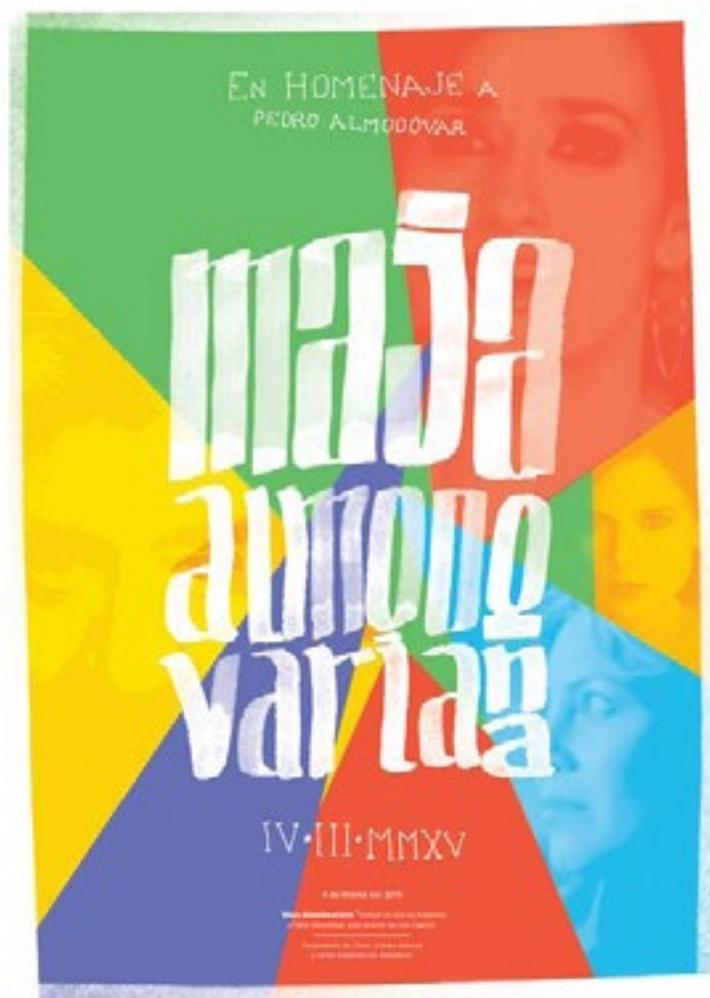
ARTE FINAL

Homenaje a Pedro Almodóvar. La solución gráfica se realizó pensando en la cromática que el director usa y la tipografía manual hecha con tinta, que le da estética "almodovariana" que ser algo único contemporáneo pero sin dejar atrás la cultura pop que él artista admira.

Maja alude a una chica que por su aspecto agrada a los demás. Las chicas de Almodóvar son majas buscadas por él, para el papel preciso.



Tipografía realizada a mano



#### ARTE FINAL

Nos comentó que este proyecto se realizó en Argentina mientras en tomaba un curso, pero que por falta de tiempo no pudo participar, pero que a pesar de eso lo realizó y lo subió a su BEHANCE personal y recibió un insignia del grupo, PANTONE, siendo este un grupo en donde publica en su página y que es muy bueno ya que este grupo publica en su página los mejores trabajos.

Como nos había comentado Daniel en la entrevista él es un diseñador le gusta mucho realizar sus diseños de manera analógica a continuación algunos de ellos:



---

# DAVID ARÉVALO

## Diseño Corporativo

---

*"Debes tener un carácter innovador con espíritu emprendedor y arriesgado, esto te llevará a ser propositivo, original en cada proyecto y reto y recuerda que la estética del diseño siempre va a depender a quien te vas a dirigir"*

David es una persona muy carismática, hizo su carrera de diseño gráfico en la Universidad del Azuay graduándose en el año 2010, este diseñador tiene afición al diseño corporativo, publicitario e ilustración y realiza una fusión de las tres para obtener excelentes resultados.

Desde su punto de vista dice que el diseño corporativo tiene criterios de diseño y ese es el plus o el valor agregado de las empresas o negocios. Dichos criterios se basan en cuanto al manejo de marca, proporciones y composición siendo todos muy importantes debido a que el diseño tiene objetivos, ya sea este un cartel gráfico o conceptual o si el diseño tiene que vender y ese es el objetivo, de la misma manera tiene que cumplir ciertos criterios como cromática, los elementos de composición, debe obtener mensajes claros y esto se logra con la jerarquizando de los textos, por lo tanto el diseño y la publicidad van de la mano. El tema corporativo visto desde el marco de la publicidad el diseño está dentro del mismo, siendo que el diseño corporativo implica una etapa en donde están las estrategias y objetivos de marca, definiendo un desarrollo conceptual pero que a esta ligado con comunicación y a su va de la mano de una estrategia de marketing.

### Estrategias

Para David más que una estrategia se debe realizar un proceso de diseño, cabe recalcar que no existe una receta porque a veces los procesos comunes o normales cambian, pero como primer paso



de una buena estrategia, para este diseñador es reunirse con el cliente, donde solo se limita a escuchar, y apuntar lo más relevante, para generar el BRIEF en base a todas las ideas que tenga el cliente, argumenta que en muchos casos habrán clientes que ya tengan una marca definida pero la misma tendrá problemas de aplicación o proporción, entonces en base a eso empiezas a trabajar ya que no puedes desechar todo el trabajo que ya realizaron antes, algo se ha de rescatar de eso para rediseñar la marca.

Es por ello que para David la reunión es vital dependiendo de los casos para conocer y empaparse de todos los parámetros ya que para él toda información sirve, pero siempre dependerá del tema y ese es el primer paso y ya con eso podemos pasar a un proceso de boceto de ideas y la concreción del diseño que impacte a primera vista.

Este recomienda que jamás haya que mostrar a los clientes el boceto de las ideas sino más bien ir más allá e ir con algo ya definido y como se vería el diseño final y argumentar cada elemento que hace parte de la composición.

### Estilo

Para David es complicado definir un estilo ya que se desenvuelve en muchos campos, sin embargo, para él es importante realizar diseños

---

innovadores que sean captados a primera vista, dice que el estilo simplemente lo puedes poner en tus propios artes, caso contrario debemos regirnos a lo que el cliente pida y que el diseño cumpla con su fin dotar de personalidad a las empresas.

## Memoria Técnico - Gráfica

### Proceso de Diseño

Depende de a quién te vas a dirigir por ejemplo en el tema de identidad corporativa, si me dirijo a empresas grandes o gerentes comerciales no puedo llegar con bocetos, si existen otros recursos más formales y elegantes pero si de pronto quiero hacerme notar con un enfoque más creativo y quiero llegar de otra manera esto va a depender de lo marques como estrategia que ese va a ser el paso anterior a generar el diseño sobre todo cuando se realiza campañas o identidad corporativa cuando uno trabaja hay marcas que se han posicionado de alguna manera ya que utilizan diferentes recursos como la fotografía, colores y todo pero en algún momento utilizar cosas diferentes como ilustraciones analógicas y animadas, entonces eso ya depende mucho de la estrategia de marca, hay marcas que lógicamente necesitan mostrarse mucho más formales entonces hay no hay como realizarlas mucho a lápiz, de pronto en la idea dependiendo del ilustrador, pero siempre va a depender del objetivo de la campaña o identidad corporativa. Ambas técnicas están bien sino que depende de la estrategia y la intención.

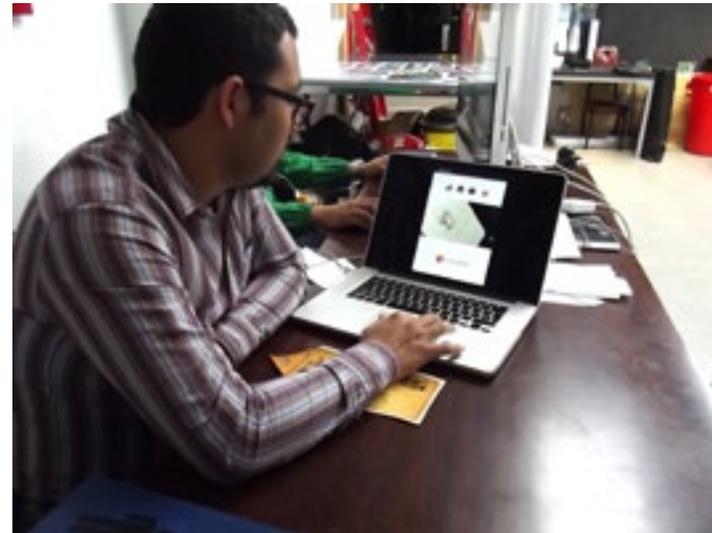
### Memoria Gráfica

Recopilación de las marcas que ha realizado David, son muchas por lo que no fueron explicadas una a una, pero en la entrevista lo hizo a manera general.



---

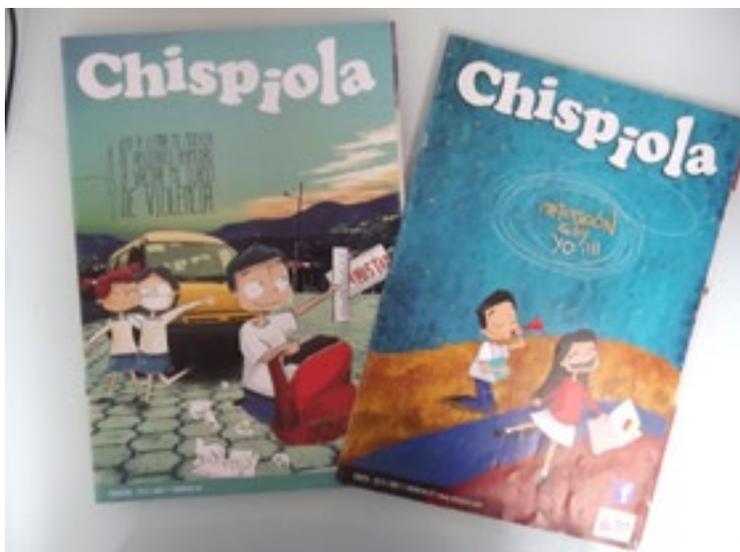
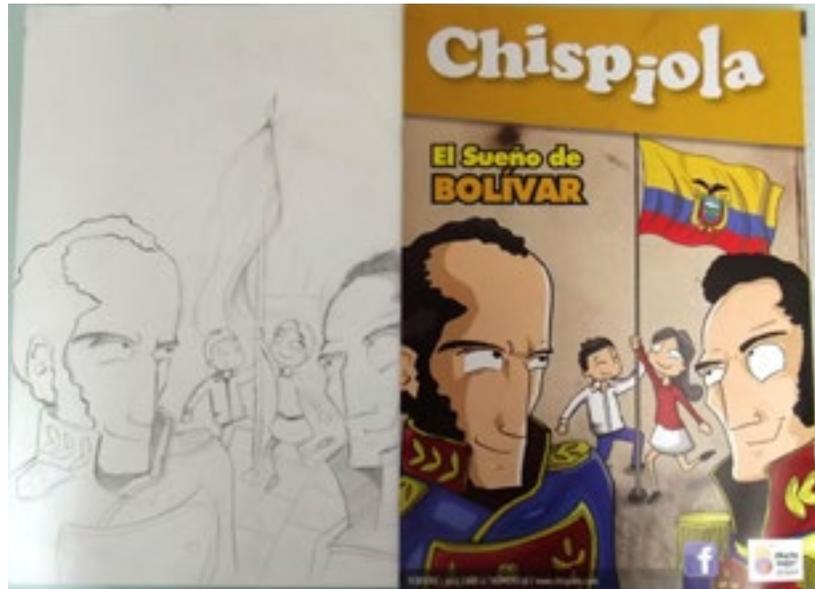
En cuanto a publicidad e ilustración, se ha realizado también una pequeña recopilación



Campaña Mejor Prevenir, en este flyer David, comentó que tuvo que realizar varias pruebas hasta que el producto tenga la funcionalidad que el quería darle

---

En el caso de las ilustraciones para la Revista Chispola, acotó que siempre realiza primero el boceto de manera manual y luego lo digitaliza



**Chispola**  
UN PRODUCTO  
ECUATORIANO  
DE CALIDAD



---

# DAVID GUTIÉRREZ

## Fotografía

---

*"El éxito está desde el antes hasta el momento en el que entregas la fotografía, es importante cada detalle, por mínimo que parezca, experimenta nuevas cosas y a cambio obtendrás calidad"*

David hace algún tiempo atrás tomaba la fotografía como un hobby pero con el paso del tiempo se convirtió en su estilo de vida a pesar de haberse graduado en la Universidad del Azuay en el año 2010, en la carrera de diseño gráfico.

Con referente a la fotografía él dice que en la actualidad en nuestra ciudad ha mejorado mucho y uno de los factores principales remonta a la accesibilidad de los equipos fotográficos, recalca que comparte el tema de que la fotografía no es solo esto sino más bien del ojo, pero mucho tiene que ver la calidad de imagen que se puede lograr con uno u otro equipo.

También argumenta que, está bien que como oportunidad es bueno debido a que muchas empresas están a la par con la tecnología haciendo de esta manera que exista más competencia y cada quien quiere llegar a tener una mejor imagen que otros.

No hay mucha gente que está dedicada a hacer fotos para publicidad comercial pero hay muchos que se dedican al área de bodas y por otro lado muchos experimentan en el tema de la moda, dice el talentoso fotógrafo, sin embargo, recomienda que hay que tener en cuenta que Cuenca es un mercado pequeño pero los que hacen fotografía han encontrado su nicho.

### Estrategias

Es ingenioso fotógrafo dice que sus estrategias es un proceso y que lo aprendió mediante la prueba y error, que realmente para obtener una buena fotografía hay que verla desde el punto de



vista técnico y punto de vista comunicacional, aclarando que técnicamente hay un tema de equipos de luz, esquema de escenario, comunicación y principalmente tema de concepto por qué no se empieza a disparar porque sí, sino que se debe tener la idea clara asumiendo el tipo de fotografía que se quiere lograr tanto como comercial, artística o boda

Dice que esto es muy importante ya que si en el caso de necesitarse hacer una luz dramática o más light o quiero que se vea producido o no muy producido y en base a eso determinó que si va a usar una luz o más, entonces primero se debe analizar el concepto, la idea y que es lo que se quiere lograr y que toma se necesita sacar, si bien la fotografía está a cargo del fotógrafo pero para David, es más que eso es un trabajo en equipo, ya que el éxito de una fotografía es debido a la gente con la que se trabaja como la maquilladora, la peinadora, la persona que se encarga del estilismo en la ropa, la modelo, en fin todo eso va a conjugar para tener un buen equipo y por ende una buena fotografía.

### Estilo

Para David este tema es complicado porque muchas veces tocará experimentar de todo sin embargo, a lo largo del tiempo se va

---

adquiriendo una línea, por lo que él define a sus fotografías quizá algo perfeccionista, con cierto grado artístico. Nos cuenta que no ha hecho muchas fotos comerciales debido a que existen muchos fotógrafos en ese mercado. Además argumenta que, el plus es el toque artístico que le da a sus fotografías, debido a que hay un concepto detrás. Un fuerte a su favor es que, es diseñador y aplica esos conocimientos en sus fotografías, gracias a los parámetros, a la estética, composición y concepto es puede llegar a concebir todo un ambiente dentro de la fotografía así sea una foto en fondo blanco eso estéticamente tiene una preparación y una conceptualización detrás.

Otro valor que David señala en sus fotografías es el tema de la postproducción, comenta, que puede quedarme cuatro horas en una foto, no cambiando a una persona, esto debido a que existen diferentes posturas de que si se realiza o no hago retoque, pero él piensa que si se lo realiza de manera correcta dará realce a la fotografía sin abusar, ya que nadie le va a gustar que le diga que no es esa persona que está en la fotografía, la idea es hacer el retoque con prolijidad y mesura con el fin de coger algunos detalles que hayan salido mal y hacerlos que se vean bien, tal puede ser una arruga en la ropa o manchas, la piel. Todo esto siempre que la toma este bien caso contrario, es una pérdida de tiempo retocarla.

## Memoria Técnico – Gráfica

### Proceso de Diseño

David señala que su proceso es similar en la mayoría de fotografías que realice, pero que para empezar a disparar su cámara lo principal es tener un buen equipo de trabajo, comolas maquilladoras, las peinadoras, las personas encargadas del vestuario y principalmente las modelos y si hay que realizar algún tipo de intalación previa la realiza máximo en 30 minutos. Comenta de que en muchos casos ha realizado una producción de tres horas para obtener cinco fotos, pero para el ahí está el reto de sacar una buena toma. Luego de esto como ya mencionó en la entrevista realiza la

postproducción de sus fotos que nos es más que el retoque. Para el este es un plus en sus fotografías, jamás he entregado una sin retocar, añadió.

Este talentoso fotógrafo afirma que para el siempre el fin justificará los medios, así que si tiene en sus manos buenos equipos de producción, no tendrá que pasarse horas en Photoshop tratando de cambiar una toma.

### Memoria Gráfica

Postales realizadas para el Ministerio de Deporte, tiene varios tipos de terminados, como laminado mate, laca de reserva y tintas fluorescentes.

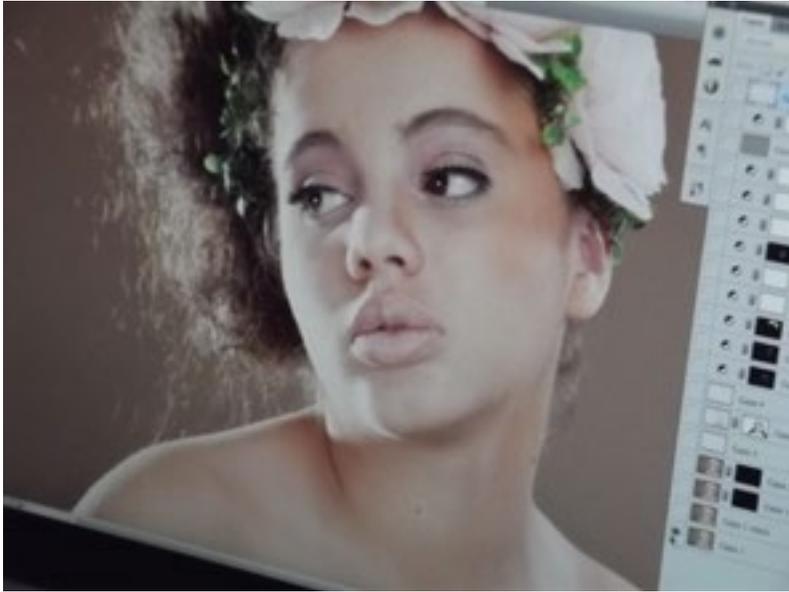




Angelical, una noche de Diseño, Arte y Moda. David fue uno de los promotores del evento y dijo estar muy contento por la acogida que tuvo el mismo.

---

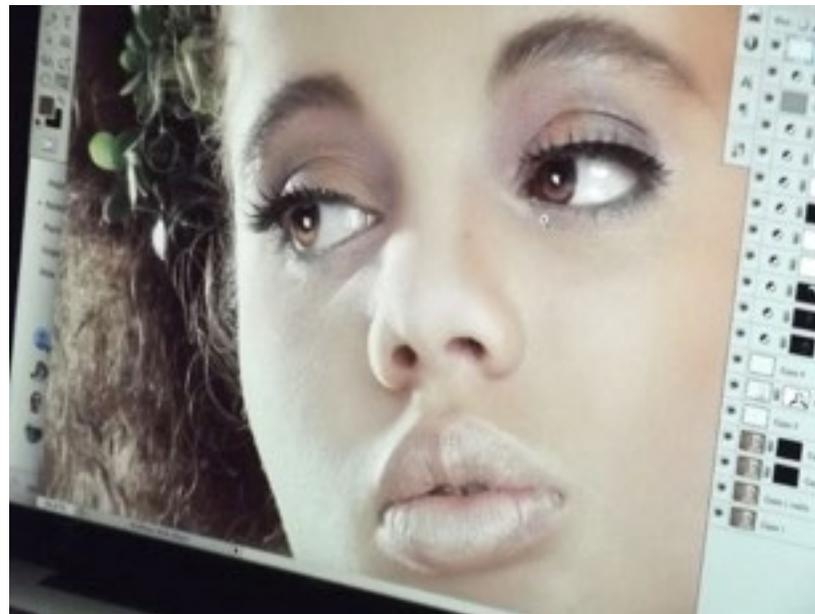
Retoque de una fotografía, como ya mencionó antes, su objetivo no es cambiar a la persona de la fotografía sino más bien arreglar pequeños detalles, que favorezca a la persona y se obtenga una foto espectacular



Antes del retoque



Después del retoque



Fotografía Final

---

# JOHNNY GAVILANES

## Ilustración

---

*"Dibujo porque es una extensión de mi mente. Personalmente pienso que los detalles mínimos se ven bien y hace fuerte la ilustración"*

Johnny más conocido como "Don Choto" es un diseñador gráfico graduado en la Universidad de Cuenca en el año 2012, desde ese entonces ha encontrado una pasión por la Ilustración, y nos cuenta que este campo en Cuenca está incursionándose debido a que los nuevos profesionales están abriendo nuevas tendencias aportando con trabajos más innovadores a realizar propuestas más estéticas, artísticas y conceptuales.

### Estrategias

Acercas de sus estrategias para obtener una buena ilustración no cuenta que, lo que le ha ayudado es el proceso que sigue para realizarlas, él las llama pasos sistemáticos o lineamientos dentro de la ilustración, dando inicio con la conceptualización, luego dar paso a la bocetación y el detalle puro que es lo que más lo caracteriza de otros ilustradores de la ciudad.

Johnny es un talentoso ilustrador y piensa acerca de la separación de las técnicas que no existe sino que bien es como cada uno va evolucionando su propia técnica innata o digital, debido a que él plantea muchas cosas digitales en vector pero dice que hay personas que hacen cosas increíbles de manera manual entonces



no piensa que sea un distanciamiento sino más bien es como llegar a lograr los objetivos con las técnicas planteadas. Este ilustrador ejecuta la parte analógica cuando realiza los bocetos o también depende del trabajo, en muchos casos se lo piden hecho a mano. Además de vincular las dos técnicas con esta estrategia, el recurso de los bocetos, el scanner y la foto copia, experimentación de materiales y soportes, son los recursos más usuales que utiliza en su trabajo.

### Estilo

La ilustración es su estilo de vida, hizo de ella un estilo de vida por lo que, ya lleva tres años utilizando una técnica especial en sus artes, esta es conocida como Voxel que según su definición no es más que la superposición de planos vectoriales para dar un efecto realístico o de cierta forma más contemporánea por la conjugación de los mismos.

## Memoria Técnico – Gráfica

### Proceso de Diseño

El proceso que realiza Johnny es similar en todos sus trabajos. El empieza por crear un pincel con la herramienta pluma de Adobe Illustrator, este le sirve para realizar el delineado de sus ilustraciones y los detalles los pone con la herramienta lápiz y va agregando elementos.

Es así como va generando la estética de la ilustración, añade que cuando hace caricaturas o personajes traza bocetos, utiliza collage o fotografía.

La parte de los ojos, realiza trazos más sutiles y controla las direcciones vixel "figuras superpuestas" va superponiendo y profundizando el color, trama y sombras. Para luego continuar con sombras y luces

Cuando del cabello se trata a Johnny no le importa hacerlo uno a uno, dice que es ahí donde pone a prueba su capacidad para utilizar la técnica de vixel, lo realiza con el lápiz trazando en zigzag luego lo detalla con el pincel que creo al inicio, va utilizando varios grosores y opacidad.

Continúa con las luces las realiza con la herramienta de fusión luces, con dos figuras superpuestas que luego le permite un difuminado y así lograr una doble luz.

Algunas recomendaciones que dio fueron que es importante generar una paleta de color, de esta manera ir creando luces, sombras y tonalidades medias, y que seamos ordenados al momento de realizar una ilustración que se trabaje por capas. Al inicio era no era ordenado trabajaba en una sola capa, añadió.

Los detalles más significativos lo realizan con el trazo normal (pluma) y complementa con el pincel del inicio.

## Memoria Gráfica



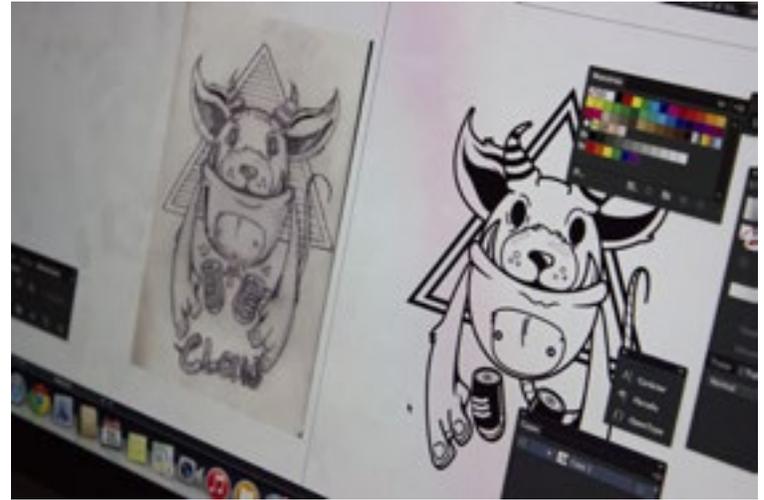
Pincel que crea al inicio



Delineado de la Ilustración



Detalle en los ojos



Boceto y delineado



Detalle en el cabello



ARTE FINAL

---

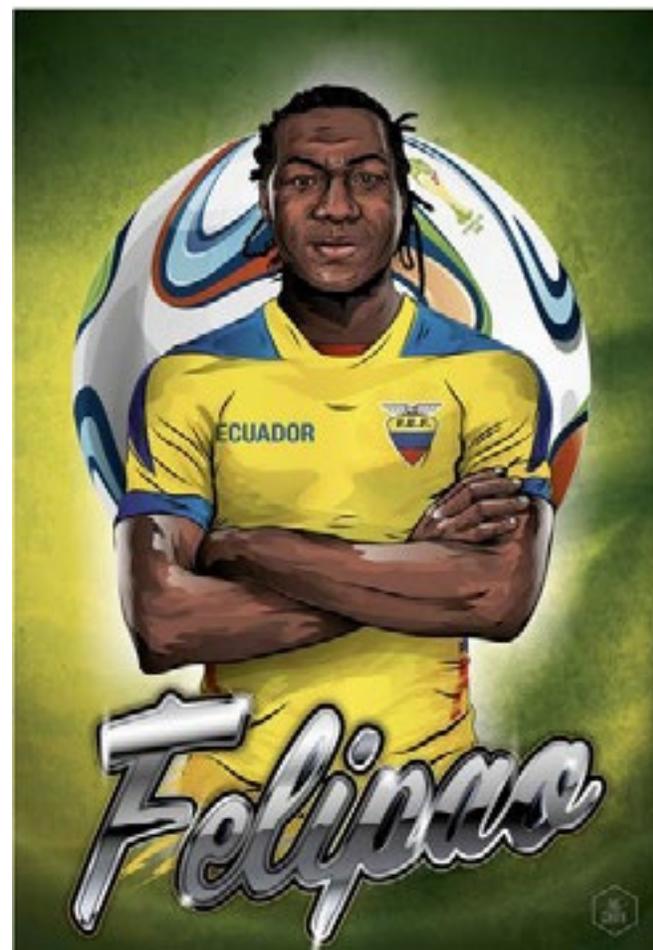
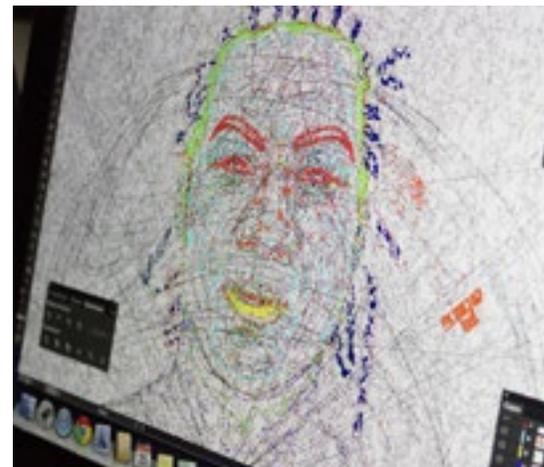
Esta ilustración fue realizada en homenaje a los 140 mejores futbolistas, que participaban en la copa América 2015  
Johnny decidió crear a Felipe Caicedo



Delineado



Detalle



ARTE FINAL

---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Análisis Data / Método Cualitativo

---

Se han realizado las entrevistas a las personas planteadas y se ha escrito las respuestas de cada diseñador a manera de ensayo individual junto con su análisis técnico gráfico.

El análisis técnico - gráfico fue dividido en el proceso que realiza cada diseñador, según el criterio personal de cada uno y una memoria gráfica a base de fotografías que fueron recolectadas y documentadas en cada entrevista realizada y otras facilitadas de manera personal por parte de los diseñadores.

---

# DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

## Resultados y discusión / Método Cualitativo

---

Con la culminación de las entrevistas al grupo de expertos se procedió a recolectar los resultados y a ponerlos en discusión. Enfocándonos en las variables a investigar, necesidades de información y sin dejar de lado los objetivos de la investigación los cuales son: objetivo general aportar en la demostración de importancia de la vinculación entre técnicas analógicas y digitales en los procesos del diseño gráfico y el específico descubrir las diferentes estrategias de vinculación entre técnicas analógicas y digitales que utilizan los diseñadores en Cuenca.

Daremos inicio por la opinión que cada diseñador dio acerca del campo al que se dedican, con tomando como referencia el contexto de la ciudad de Cuenca.

Los campos de diseño web, publicitario, fotografía e ilustración sus respectivos representantes dieron una respuesta similar a que en nuestra ciudad falta explotar más, ya que recién esta tomando posición en el medio

En muchos casos debido al alcance de los equipos para producir muchos piensan que ya hacen fotografía, mencionó David Gutiérrez. Por otro lado Johnny Gavilanes acota que la ilustración esta abriendo campo debido a las nuevas propuestas de los nuevos profesionales, sin embargo, Cristian Ramón cree que hace falta más aprendizaje dentro del campo del diseño web. Pero para Daniel Ordóñez las nuevas leyes de comunicación ayudarán a abrir más el diseño publicitario en Cuenca.

Se pudo apreciar que cada diseñador tiene sus propias estrategias de diseño que van desde tener una investigación previa al diseño para poder sustentarlo, hasta la producción del mismo.

La gran mayoría realiza una etapa de bocetación en sus propuestas, excepto David Gutiérrez, pero el asumió que un plus para sus fotografías es que es diseñador gráfico y aplica todos esos

conocimientos al momento de realizarlas, tales como estética, composición y concepto.

Cada diseñador tiene sus propias estrategias, de esta manera diferenciándose a los demás.

Reunirse con el cliente es una de las principales estrategias que utilizan estos amantes del diseño, el escuchar lo que necesitan les ayuda al segundo paso que es el realizar un BRIEF que en muchos casos es dejado de lado.

Acerca de este tema David Gutiérrez y Fabricio Salazar, se catalogan como diseñadores experimentales, que en algunos casos realizan proyectos en base a la prueba y error, logrando resultados sorprendentes.

Los representantes de diseño web, publicitario y editorial dicen que una de sus estrategias es ser autodidáctas e investigar por su cuenta, eso los hace cada vez mejores, además de seguir a buenos diseñadores tanto nacionales como internacionales.

Cada diseñador tiene su propio estilo bien definido, pero todos argumentan que en la mayoría de casos no se puede aportar ese toque personal que los diferencian de los demás, debido a que las propuestas de los clientes son totalmente diferentes. Pero cuando pueden lo hacen y son reconocidos por la misma razón.

Este grupo de expertos realizan proyectos que principalmente cubran un problema y segundo sean funcionales, ya que no sirve de nada si no cuenta un concepto o no funcionan, menciona Fabricio Salazar, sin embargo David Arévalo, piensa que todo esto depende de a quién o a quienes nos estamos dirigiendo y lograr satisfacer al cliente sin olvidar que el cliente es quien siempre tiene la razón.

# CONCLUSIONES

El objetivo de mi proyecto es aportar a la demostración de importancia de la vinculación entre las técnicas analógicas y digitales en los procesos del diseño gráfico, las fuentes de información que he tenido a mi alcance han sido amplias en cuanto técnicas analógicas y digitales contando con información actualizada.

Los campos del Diseño que se he analizado durante el marco teórico han sido diseño web, multimedia, corporativo, publicitario, editorial, ilustración y fotografía que han sido las áreas en las cuales he decidido basar mi estudio de campo para poder concluir si en el campo laboral se hace uso de las técnicas analógicas y digitales. Para poder tener una mirada más profunda se realizaron entrevistas a diseñadores gráficos que ejercen en el medio con algunos años de experiencia, logrando constatar que los diseñadores consideran que se debe enfatizar en la idea a plasmar de manera análoga para que pueda llegarse a una concepción de lo que se desea hacer para luego hacer un buen uso de la tecnología.

En base a los homólogos analizados se ha decidió tomar la estructuración de la Universidad de Milagro donde se profundiza la investigación basados en su metodología cuantitativa a base de encuestas y su método cualitativo el cual se realiza con entrevistas. Durante la planificación se tomó una base de datos la cual consta de un total de 664 individuos con una subdivisión de 184 diseñadores gráficos y 380 diseñadores generales graduados de la Universidad del Azuay, y 100 diseñadores gráficos de la Universidad de Cuenca, para la selección de la muestra se aplicó la fórmula para poder calcular el tamaño de la muestra dando un resultado de 256 individuos para la aplicación del método cuantitativo. El tipo de

muestreo aplicado es el probabilístico aleatorio el cual selecciona individuos de la base de datos para ser encuestados.

Durante el desarrollo de la investigación en cuanto al método cuantitativo se inició por la aplicación del pretest el cual se aplicó de manera personal y así probar la usabilidad, la comprensión de las preguntas y las dificultades al momento de completar como base para la creación del test que será aplicado finalmente a la muestra de 256 individuos, los cambios que se vieron necesarios era la división del cuestionario por campos del diseño, logrando como resultado un test con 7 preguntas generales y 3 preguntas específicas basadas en el campo laboral que los diseñadores ejercen.

Para el procesamiento de la encuesta final fue realizada en Google Docs, para poder abarcar un mayor número de la muestra, esta fue publicada y enviada vía redes sociales durante un periodo desde el 8 de Abril del 2015 hasta el 19 de mayo del 2015 en donde se cerró la recepción de respuestas. De las cuales se recibieron 170, representando el 66,40% de la muestra, por lo tanto es factible para el proyecto. Se obtuvo la respuesta de 73 Diseñadores graduados de la Universidad de Cuenca y 89 de la Universidad del Azuay, los campos del diseño a los que estos se dedican en el mercado laboral son del 7% Web, 9% multimedia, 8% editorial, 21% corporativo, 27% publicitario, 12% fotografía y 16% ilustración, estos datos han sido redondeados teniendo como respuesta que el campo de mayor desarrollo en la Ciudad de Cuenca es el diseño publicitario. De la muestra se obtuvo de que de las 170 individuos encuestados 110 consideran que para el diseño es necesario la combinación de las técnicas analógicas como digitales. Las técnicas analógicas

son vinculadas con las técnicas digitales durante la concepción del diseño fue la respuesta de 130 encuestados, 40 entrevistados respondieron que lo realizan durante la producción. Se puede percibir que los encuestados en la mayoría de los campos señalados, prefieren utilizar las dos técnicas en sus proceso de diseño. Además que prefieren trabajar la etapa de bocetación en una hoja que tengan a la mano, pero depende de el campo al que se dediquen. Uno de los datos principales que sobresalió fue a que la mayoría de ilustradores preferían hacerlo en un betero para llevarlos a todos lados y tener una mejor documentación de sus obras. Dentro de su proceso se constató que la mayoría antes de dar inicio a un diseño, lo primero que hace es investigar, para tener fundamentos para sustentar los resultados finales, satisfaciendo las necesidades del cliente y cumplir con los objetivos para los cuales fue realizado. El 100% de los diseñadores dedicados a la Fotografía e Ilustración respondieron que el avance de la tecnología ha repercutido en estos campos del diseño, que ha ayudado a acortar tiempo en las entregas de los trabajos finales.

Para el campo cualitativo se realizaron 8 entrevistas a diseñadores de renombre, con la culminación de las entrevistas al grupo de expertos se procedió a recolectar los resultados y a ponerlos en discusión. Enfocándonos en las variables a investigar, necesidades de información y sin dejar de lado los objetivos de la investigación. Los campos de diseño web, publicitario, fotografía e ilustración sus respectivos representantes dieron una respuesta similar a que en nuestra ciudad falta explotar más, ya que recién esta tomando posición en el medio. Johnny Gavilanes acota que la ilustración esta abriendo campo debido a las nuevas propuestas de los nuevos

profesionales, sin embargo, Cristian Ramón cree que hace falta más aprendizaje dentro del campo del diseño web. Pero para Daniel Ordóñez las nuevas leyes de comunicación ayudarán a abrir más el diseño publicitario en Cuenca. Se pudo apreciar que cada diseñador tiene sus propias estrategias de diseño que van desde tener una investigación previa al diseño para poder sustentarlo. Y que la gran mayoría realiza una etapa de bocetación en sus propuestas, excepto David Gutiérrez, pero el asumió que un plus para sus fotografías es que es diseñador gráfico y aplica todos esos conocimientos al momento de realizarlas, tales como estética, composición y concepto. El reunirse con el cliente es una de las principales estrategias que utilizan estos amantes del diseño. David Gutiérrez y Fabricio Salazar, se catalogan como diseñadores experimentales, que en algunos casos realizan proyectos en base a la prueba y error, logrando resultados sorprendentes. Los representantes de diseño web publicitario y editorial dicen que una de sus estrategias es el ser autodidactas e investigar por nuestra cuenta nos hace cada vez mejores, es por ello que ellos siguen a buenos diseñadores tanto nacionales como internacionales. Los resultados del proyecto fueron expuestos a manera de infografías las cuales se encuentran en un folleto, la información tabulada ha sido evaluada sobre un 100%, la dificultad que se me presento durante la realización de este proyecto fue localizar a cada miembro de la muestra para ser evaluado. En conclusión hemos podido demostrar que el uso de las técnicas análogas no es algo de pasado si no que es un medio que nos ayuda a llegar a un mejor resultado al momento de ser aplicados en los medios digitales.

# RECOMENDACIONES

Antes de iniciar con un proyecto de investigación, es necesario plantear un objetivo claro, para rescatar los rasgos y características principales que identifiquen al grupo al cual se realizará la investigación. La investigación de campo, es la forma mas clara y concisa, para obtener datos certeros, y saber lo que piensan, sienten y quieren. Interactuar directamente con los objetivos planteados obteniendo nuevas experiencias y conocimientos en la investigación. En cuanto a las metodologías que se usan en una investigación, es necesario que se ajusten al tipo de investigación que se quiere lograr, ya que de estas dependen el desarrollo de la misma Cabe señalar que indispensable desde un inicio contar con personas que tengan disponibilidad de tiempo, en este caso se habló con el grupo de expertos para que pudiesen aportar con datos relevantes para la investigación. Lo más importante, es crear un calendario con límites de tiempo estrictos, para realizar cualquier proyecto, para que no haya problemas en la conclusión del mismo.

# BIBLIOGRAFÍA

Adobe. (s.f.). *Guía de impresión profesional*.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *Manual de producción*. Barcelona: Norma de America Latina.

Barragán, J. L. (mayo de 2011). *Paso de lo analógico a lo digital, proceso creativo*.

Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el diseño editorial?* Barcelona: Index Book S.L.

Borrini, A. (2006). *Publicidad, diseño y empresa*. Buenos Aires: Infinito.

Dabner, D. (2005). *Diseño Gráfico*. Barcelona: Blume.

Dalley, T. (1982). *Guía Completa de ilustración y Diseño*. New Jersey: Blume Ediciones.

Fotonostra. (s.f.). *Fotonostra*. Recuperado el 18 de diciembre de 2014, de <http://www.fotonostra.com/digital/index.htm>

Lawrence, Z. (2009). *Principios de Ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili.

Lev, M. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de Comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Marfil, R. (2004). *Diseño tipográfico*. Barcelona : Parramón.

Otl, A. (2001). *Analógico y Digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

Pelta, R. (2004). *Diseñar Hoy*. Madrid: Paidós.

Pipes, A. (2008). *Dibujo para diseñadores*. Barcelona: Blume.

