



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**  
50 AÑOS

**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**  
FACULTAD

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**  
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN PRODUCTO  
EDITORIAL INTERACTIVO PARA  
AYUDAR A TRANSMITIR EL SIGNIFICADO  
DE LAS LABORES UTILIZADAS EN  
“LA JUEGA DE LA ESCARAMUZA”

PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO  
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADOR GRÁFICO

AUTOR: FERNANDO ZUMBA GUAMÁN  
DIRECTOR: Dis. PAÚL CARRIÓN

CUENCA - ECUADOR - 2018

**AUTOR**

FERNANDO ZUMBA GUAMÁN

**TUTOR**

DIS. PAÚL CARRIÓN MARTÍNEZ

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN**

AUTOR

**FOTOGRAFÍAS E IMÁGENES**

TODAS LAS IMÁGENES FUERON REALIZADAS  
POR EL AUTOR, EXCEPTO AQUELLAS QUE SE  
ENCUENTRAN CON SU CITA RESPECTIVA

**CUENCA - ECUADOR**  
**2018**



# Dedicatoria

Para mis abuelas:



María Teresa de Jesús Yunga Gañan  
1935 - 2018



Sara Ester Chumbay Guamán  
1941

*Para mirarme en la madera de la cual fui hecho.*



Mi agradecimiento se divide en varias partes porque son únicas y distintas a la vez: para mis padres Ricardo y Mercedes, para mis hermanas Mónica y Grace, para mi sobrino Anthony; para el exigente veedor de mis metas el “reverendo” Marco Matamoros y para la Pastoral de la parroquia Santa Ana. Como dice Alberto Cortez, a ellos: *“...les adeudo la ternura y las palabras de aliento y el abrazo; el compartir con todos ellos la factura que nos presenta la vida, paso a paso”*.



- 1 <https://pixabay.com/es/revista-colores-806073/>
- 2 <https://www.pinterest.com/pin/543317142530327445/>
- 3 <https://pixabay.com/es/cartas-n%C3%BAmeros-bloques-alfabeto-691842/>
- 4 <https://pixabay.com/es/im%C3%A1genes-fotos-colecci%C3%B3n-de-fotos-381937/>
- 5 <https://pixabay.com/es/sitemap-pedigr%C3%AD-2488235/>
- 6 <https://www.google.com.ec/search?safe=active&sa=G&hl=es-EC&q=online>
- 7 <https://www.pinterest.es/pin/531002612293524793/>
- 8 <https://www.pinterest.es/pin/154529830934597725/>
- 9 <https://www.google.com.ec/search?safe=active&sa=G&hl=es-EC&q=realidad+aumentada+en+arquitectura>
- 10 Diseño de un producto editorial interactivo para la enseñanza de los bienes Patrimoniales tangibles en los niños cuencanos
- 11 Diseño gráfico de un catálogo con realidad aumentada para la promoción de mobiliario
- 12 La oscuridad también puede ser divertida
- 13 <https://pixabay.com/es/oficina-en-casa-apple-inc-negocio-569359/>
- 14 <https://pixabay.com/es/cmyk-impresora-colores-impresi%C3%B3n-534450/>
- 15 <https://pixabay.com/es/oficina-dos-personas-negocio-equipo-1209640/>
- 16 <https://pixabay.com/es/creatividad-idea-inspiraci%C3%B3n-819371/>
- 17 <https://pixabay.com/es/edici%C3%B3n-video-equipo-1141505/>
- 18 <https://pixabay.com/es/tinta-plumas-esbozo-2656528/>



1.1 Marco teórico.....	17
1.2 PROBLEMÁTICA.....	21
1.3 LA CULTURA.....	22
1.4 LA INTERCULTURALIDAD .....	24
1.5 Festividades en Santa Ana y Zhidmad.....	26
1.5.1 Desarrollo de “La Juega de la Escaramuza” <sup>28</sup>	
1.5.1.1 La Loa.....	29
1.5.1.2 Los jinetes .....	29
1.5.4 LABORES UTILIZADAS.....	31
Labores.....	32
1.6 DISEÑO.....	49
1.6.1 DISEÑO EDITORIAL.....	50
1.6.2 Que es el Color:.....	51
1.6.2.1 Como usar el Color:.....	51
1.6.3 La importancia de la tipografía .....	52
1.6.4 Imágenes.....	53
1.6.4.1 Fotografía .....	53
1.6.4.2 Infografías.....	53
1.6.5 Jerarquía de texto.....	54
1.6.7 La rejilla base .....	55
1.6.8 Retícula .....	55
1.7 Interactividad .....	56
1.7.1 Realidad Aumentada .....	57
1.8 INVESTIGACIÓN DE CAMPO .....	59
1.8.1.1 Entrevista a Jinete de la juega de la escaramuza .....	60
1.8.1.2 Entrevista a Jinete de la juega de la escaramuza.....	61
1.8.1.3 Entrevista a Dirigente Indígena .....	62
1.9 ANÁLISIS DE.....	63
HOMÓLOGOS .....	63
1.9.1 Diseño de un producto editorial interactivo para la enseñanza de los bienes Patrimoniales tangibles en los niños cuencanos .....	64
1.9.3 La oscuridad también puede ser divertida .	65

1.9.2 Diseño gráfico de un catálogo con realidad aumentada para la promoción de mobiliario.....	66
CONCLUSIONES.....	67

<b>2 PLANIFICACIÓN.....</b>	<b>69</b>
2.1 SEGMENTACIÓN DE MERCADO .....	70
2.2 PARTIDOS DE DISEÑO.....	71
2.2.1 FORMA:.....	72
2.2.1.1 Formato .....	72
2.2.1.2 Tipografía.....	72
2.2.1.3 Figuras .....	72
2.2.1.4 Soporte .....	72
2.2.1.5 Cromática .....	73
2.2.1.6 Imágenes: .....	73
2.2.1.7 Contenido .....	73
2.2.1.8 Usabilidad.....	73
2.2.2 Función.....	74
2.2.3 Tecnología .....	74
2.2.3.1 Software .....	74
2.2.3.2 Audio.....	74
2.2.3.3Materiales .....	74
2.2.3.4 Acabados.....	74
2.3 Plan de Negocios .....	75
2.3 Plan de negocios.....	77
2.3.1 Producto .....	77
2.3.2 Plaza.....	77
2.3.3 Promoción .....	77
2.3.4 Precio .....	77
<b>3 DISEÑO.....</b>	<b>79</b>
3.1 IDEACIÓN .....	80
3.1.1Lluvia de ideas.....	82
3.1.2Ideas Finales .....	84
3.2 Proceso .....	87



de diseño .....	87
3.2.1 Bocetación.....	88
3.2.2 Arquitectura de la página.....	89
3.2.2 Arquitectura de la página.....	90
3.2.3 Textura.....	91
3.2.4 Tipografía.....	92
3.2.5 Cromática .....	92
3.2.6 Gráficos .....	93
3.3.7 Propuesta Final .....	94
<b>4 PRODUCTO FINAL .....</b>	<b>101</b>
4.2 Validación .....	104
4.3 CONCLUSIONES.....	106
4.4 Recomendaciones.....	107
BIBLIOGRAFÍA.....	108
ANEXOS.....	109



# Resumen

“La juega de la Escaramuza” es una manifestación cultural representativa de las parroquias Santa Ana y Zhidmad, este es un juego que consiste en realizar diversas figuras (labores) al son de la música y al trote de los caballos, en un lugar plano denominado plaza.

La principal problemática es que los actores y espectadores de este ritual no conocen el significado de este juego, y que con el pasar de los años las nuevas generaciones han ido perdiendo el interés de este ritual. Se propone diseñar un producto editorial, tecnologías interactivas y teorías del diseño gráfico para concretar este proyecto.



Title: Design of an Interactive Editorial Product to Help Transmitting the Meaning of the Tasks Used in “La Juego de la Escaramuza” - The Skirmish Plays

## ABSTRACT

The playing of skirmish, called “La Juego de la Escaramuza” in Spanish, is a cultural manifestation representative of the Santa Ana and Zhidmad parishes. It is a game consisting on performing various figures (labors) to the sound of music and on trotting horses. The game takes place in a flat space called square. The problem is that nowadays, neither the actors nor the spectators know the meaning of the game since over the years, new generations have lost interest on the ritual. Therefore, an editorial product that includes interactive technology and graphic design theories has been proposed to materialize this project.

Key words: “La Juego de la Escaramuza”, culture, Graphics design, editorial design interactive

Tutor: Paúl Carrión

Student: Fernando Zumba

Translated by,  
Ana Isabel  
Andrade



## General

Aportar a la difusión de “La juega de la Escaramuza”, mediante la realización de un producto editorial interactivo.

## Específico

Diseñar un producto editorial interactivo sobre las labores de “La juega de la Escaramuza”





Este proyecto tiene como finalidad dar a conocer las labores(figuras) que e realizan en la juega de la escaramuza, tanto personas propias de la zona, como los de fuera. Para ello se trabajó en 4 capítulos que son:

En el primer capítulo se analizó, de forma especifica la juega de la Escaramuza con cada uno de sus componentes. Se investigó sobre la interactividad en libros analógicos, diseño editorial para la creación del producto, además del target al cual estará dirigido el producto. También se realizó entrevistas a los propios actores de la juega de la escaramuza con una gran trayectoria en el juego, como a un dirigente cañari.

En el segundo capítulo se definió el target, se estableció la forma, la función y la tecnología, basados en los resultados de la investigación, las entrevistas, además el producto cuenta con un plan de negocios que esta basado en las 4ps.

En el tercer capítulo se realizó; una la lluvia de ideas, y la respectiva bocetación. Al final cuenta con un registro fotográfico del producto final a nivel de prototipo, así como de las validaciones del producto editorial.





**CAPÍTULO**

**1**

**CONTEX  
TUALIZA  
CIÓN**

# 1 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA



## 1.1

# Marco teórico

El producto editorial interactivo propuesto, tiene como finalidad principal comunicar, gráfica y audiovisualmente las soluciones a los problemas de interpretación de los símbolos expresados en las labores realizadas por cada uno de los jinetes en la “juego de la Escaramuza”. Para ello, se contempla abordar visiones teóricas que nos ayuden a comprender de mejor manera esta problemática

Para el análisis de esta tradición, es necesario tomar como referencia no solamente los rasgos de sincretismo cultural, social y religioso, sino también el antecedente histórico que vivió en épocas pasadas las zonas comprendidas entre los ríos Quingeo y Jadán y Las antiguas haciendas de Lalcote Monjas de propiedad del monasterio de las Monjas Conceptas; antiguas poblaciones cañaris donde la población fue constantemente movida mediante el sistema de mitimaes por parte de los incas, y más tarde con la conquista española.



Jinete  
Santa Ana, 26, julio, 2017

Esta contextualización, da razón de la abrupta mezcla de tradiciones y costumbres, que con el paso de los años se fueron convirtiendo en formas de expresión autóctonas y mestizas -en unos casos como elementos de resistencia y en otros como franca manifestación del coloniaje ideológico- manifestadas en múltiples expresiones, bajo el ropaje de cultura y religión.

“La juega de la Escaramuza”, es una de esas tantas formas de expresión cultural que necesita una lectura reposada desde la memoria histórica y una revalorización en virtud de los desafíos de la sociedad global y la mundialización de las culturas.

Para ello, la creación de este producto, pensado en las necesidades de lectura y aplicación de las nuevas generaciones, actores de esta expresión cultural; así como a la población en general que gusta participar de este ritual.



Jinete  
Santa Ana, 26, julio, 2017



Fiestas Patronales  
Santa Ana, 26, Julio, 2016





Jinete  
Santa Ana, 26, Julio, 2017

## 1.2 PROBLEMÁTICA

La cultura popular azuaya es rica en fiestas y tradiciones, muchas de ellas expresadas en un amplio imaginario colectivo, repleto de símbolos ancestrales; que hoy impactadas por el fenómeno de la globalización, tienden a convertirse en expresiones de la sociedad de consumo, que fácilmente las vuelve mercancía.

Aquí conviene decir que, siendo la globalización un proceso económico, tecnológico, político, social, empresarial y cultural a escala mundial que consiste en la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos

países del mundo uniendo sus mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global; más bien me refiero a la globalización como: “La globalización ha sido un factor que ha incidido considerablemente en la calidad de vida de la sociedad, específicamente en los países en vías de desarrollo, en los cuales existen grupos vulnerados que están siendo víctimas cada día de grandes desigualdades, injusticia, inequidades, entre otros factores que han intentado sustituir los estilos de vida de estas personas, suprimiendo de esta manera los métodos tradicionales del hombre campesino e indígena, dejando a un lado las raíces, cultura y tradiciones del mismo”. (Eskiel Barradas, 2016. Ensayo) <https://geopolitica910.wordpress.com>

Las fiestas populares son la mejor manifestación de la fusión de símbolos que no solamente representan a las clases sociales y a la estructura étnica cultural, sino también a los cambios de mentalidad, a los vertiginosos procesos de aculturación y sincretismo, a las nuevas formas de comunicación e información; así como a la apropiación de estos elementos por parte de las culturas dominantes.





Jinete  
Santa Ana, 2017

## 1.3 LA CULTURA

El impacto que ha producido la cultura moderna con sus valores y contravalores: la centralidad del ser humano, la absolutización de la razón, los problemas de la conciencia individual, ha llevado a desafiar la comprensión de la cultura; por lo que se hace necesario reinterpretar y resignificar los signos, los símbolos, a la vez las tradiciones y costumbres de los pueblos.

El filósofo Bolívar Echeverría sostiene que: “La idea de cultura en el discurso moderno se construye en torno a la convicción inamovible pero contradictoria de que hay una substancia

“espiritual” vacía de contenidos o cualidades que, sin regir la vida humana ni la plenitud abigarrada de sus determinaciones, es sin embargo la prueba distintiva de la “humanidad”. Esta noción inconsciente, según la cual la vaciedad aparece como garantía de la plenitud, lo abstracto como emblema de lo concreto, constituye el núcleo de la idea de cultura en el discurso moderno. (Echeverría, 2010, pág. 26).

Lo que significa que la experiencia de la fe religiosa del pueblo (la substancia “espiritual”, lo abstracto), la necesidad de la mediación de una advocación religiosa (santo) se traduce en la garantía de que recibirá los favores encomendados (plenitud), a través de este ritual celebrativo (la juega de la Escaramuza). Don Germán Calle, un campesino de Zhidmad de 83 años, quien ha jugado Escaramuza durante 54 años ininterrumpidos, afirma con seguridad: “si no hay la fe en Dios y la devoción en el santo no hay Escaramuza”

Por lo que se puede considerar, que la cultura es todo un bagaje de experiencias humanas que se las vive y se las transmite en: celebraciones, ritos, expresiones artísticas o simbólicas que dan o definen la identidad del grupo al que se pertenece. (Echeverría, 2010)

Estas expresiones no sólo hacen referencia a la coexistencia de múltiples grupos humanos e identidades, sino a la construcción de una relación efectiva, entre ellas: interacción, solidaridad, reciprocidad; es decir, mantener sus propias identidades dentro de los esquemas de pertenencia a una sociedad. De aquí nace la interculturalidad que enfatiza lo que se tiene en común y la necesidad de compartirlo y visualizarlo. La juega de la Escaramuza se enmarca dentro de estas construcciones colectivas, que finalmente terminan siendo rituales de reciprocidad y redistribución.

Daniel Mato establece que: Cuando decimos interculturalidad, básicamente estamos hablando de relaciones entre “culturas”, sea que estas relaciones sean de trabajo, de compartir espacios físicos y sociales, de producción de conocimientos, de educación, o de lo que sea. En todos los casos se trata de relaciones entre “culturas”. Pero “las culturas” no son “seres”, en todo caso lo que se relacionan son personas y/o grupos sociales que se auto-identifican y/o son identificadas por otros, como “productoras” y/o “portadoras” de ciertas “culturas” que resultan ser diferentes entre sí. (Mato, 2003, pág. 120)



## 1.4 LA INTERCULTURALIDAD

La interculturalidad podemos entenderla como la aceptación de la diferencia entre los propios llegar a puntos de encuentro mediante el diálogo intercultural.

A la interculturalidad se la ha llegado a entender como la oportunidad de los pueblos ancestrales para relacionarse con el mundo occidental; sin embargo, la interculturalidad va más allá, porque significa, sobre todo, la posibilidad de construir puentes de diálogo en medio de la conflictividad propia de grupos humanos diferentes, pero que persiguen fines comunes.

Por consiguiente, la interculturalidad es la conversión de una sociedad que siendo heterogénea y diversa, se enriquece con el pluralismo epistemológico, para la convivencia armónica, ecuménica e inclusiva de las culturas; dado que vivimos tiempos complejos de construcción, deconstrucción y reconstrucción de nuestra identidad y de sus nuevas formas de conocimiento. (Matamoros, 2018).

Se refiere a la interacción entre las culturas, de una forma respetuosa entre las mismas, en donde ninguna de las culturas esta por encima de las otras. Cada cultura tienen varias formas de pensar, sentir, con lo cual la hace diferente.



Ruku.  
Zhidmad, 29, Septiembre, 2017



## 1.5 Festividades en Santa Ana y Zhidmad

La Escaramuza es un juego ecuestre, que consiste en realizar diversas figuras al son de la música y a trote de los caballos, en un lugar denominado plaza. La juega de la Escaramuza es una manifestación de la tradición religiosa y cultural que se realiza en honor santos patronos de las parroquias de Santa Ana y Zhidmad.

En las parroquias de Santa Ana y Zhidmad, se veneran a las imágenes de Santa Ana y San Miguel Arcángel, cuyas fiestas patronales se celebran el 26 de Julio y el 29 de septiembre, respectivamente.

La “juega de la Escaramuza” tiene varios actores, entre ellos: los guías derecho e izquierdo, los chakis guías derecho e izquierdo, la loa, el reto-capitán, las damas, los jinetes de cada guía (que usualmente varían entre 20 o más por cada guía), los Rukuyayas, y la banda de pueblo. Al cierre de la juega los jinetes lanzan ofrendas al público espectador. (Matamoros, 2018)





Mixson Pelaez(Teniente Político) Juan Calle (Guía de la escaramuza), Marco Matamoros(Ex-párroco de Santa Ana)Fiestas Patronales Santa Ana, 26, Julio,2017



## 1.5.1 Desarrollo de “La Juega de la Escaramuza”

Año tras año la juega de la Escaramuza sufre cambios, rupturas y transformaciones, introducidos por quienes aún la practican o por el desconocimiento de los orígenes y el significado histórico de cada una las “labores” ahí ejecutadas.

La interpretación y reinterpretación de todas estas manifestaciones por parte de los profesionales de la cultura, y no por los sujetos y actores de las mismas constituyen también, parte fundamental de la problemática planteada, ya que dichos estudios no aportan a que los mismos miembros de la sociedad vuelvan a sentir estas manifestaciones como parte de su identidad, quedándose como un material de consulta para otros.

La juega de la Escaramuza cuenta con varios actores los mismos que son:



Loa  
Santa Ana, 2017.

### 1.5.1.1 La Loa

Es una mujer vestida de blanco, con la que se representa a la Virgen María. Al momento de llegar a plaza o al finalizar la celebración Eurasiática, declama frente al público una suerte de poesía, escrita por algún inspirado vecino de la localidad, en honor al santo venerado en el lugar. La Loa en la búsqueda de la profundización de su mensaje, suele recurrir al uso armonioso de la voz, la sutileza del gesto y la mímica.

### 1.5.1.2 Los jinetes

Constituyen la totalidad de los jugadores. El juego de la Escaramuza es una escenificación con caballería en la que un grupo de jinetes y guías, van representando varias labores en una plaza al son de la música de una banda de pueblo. Los jinetes asumen personajes de la cultura pre-colonial, mezclados con las imposiciones de las culturas hispánica y republicana. A este conjunto de jinetes se le conoce con el nombre de “Partida” y tiene como bases 6 jinetes por punta, es decir un total de 24, pero se puede añadir más según se crea con-

veniente y en virtud de las labores que se puedan realizar. Estos jinetes están comandados por un Guía Derecho, un Guía Izquierdo, un Chaki Guía Derecho y un Chaki Guía Izquierdo; a la señal dada por cada Guía, consistente en un silbato, la “tropa” concentrada en cada una de las esquinas comienza a ejecutar su labor, dirigiéndose siempre hasta el centro de la plaza. Terminada la labor, cada Guía regresa a sus esquinas respectivas, seguido por sus jinetes.

Con el pasar del tiempo “La juega de la Escaramuza” ha sido desplazada de su lugar original, que eran las plazas frente a las iglesias, a otros lugares poco apropiados como potreros, chacras o planicies naturales. En el caso de Santa Ana y Zhidmad, parroquias de nuestra investigación, la parroquia eclesiástica ha construido nuevas plazas en los terrenos de la Iglesia, en aras de conservar la tradición. Este desplazamiento ocurrió en la década de los setenta, cuando dichas plazas fueron reemplazadas por canchas de cemento, frente a la irrupción del deporte balón, cuando como bien lo señala José Astudillo, en su libro “Tikkun Olam: Ayudando a reparar el mundo” cuando “la cultura cedió paso al progreso”.



### 1.5.1.3 Vestimenta

La vestimenta también ha sufrido cambios con el pasar del tiempo. Originalmente usaban ponchos de lana y zamarros, además de una careta y la chanta consistente en una especie de peluca atada a la frente. En la actualidad ha sido sustituida por la vestimenta ordinaria del lugar, o trajes alquilados en los lugares de disfraces, tales como: vestimentas con características sincréticas de los pueblos indígenas, charros mexicanos, gauchos argentinos, sombreros, coloridas camisas y pañuelos; poniendo en evidencia el fuerte sincretismo y la aculturación permanente a la que estamos sometidos.

“Es un juego que parece tener influencia Europea, con varios elementos autóctonos, adaptándolo de una batalla o riña a un juego a caballo donde las comunidades que la practican se preparan para lucirse con sus mejores labores en homenaje a su santo patrono”.



Jinete  
Santa Ana, 2017

## **1.5.4 LABORES UTILIZADAS**



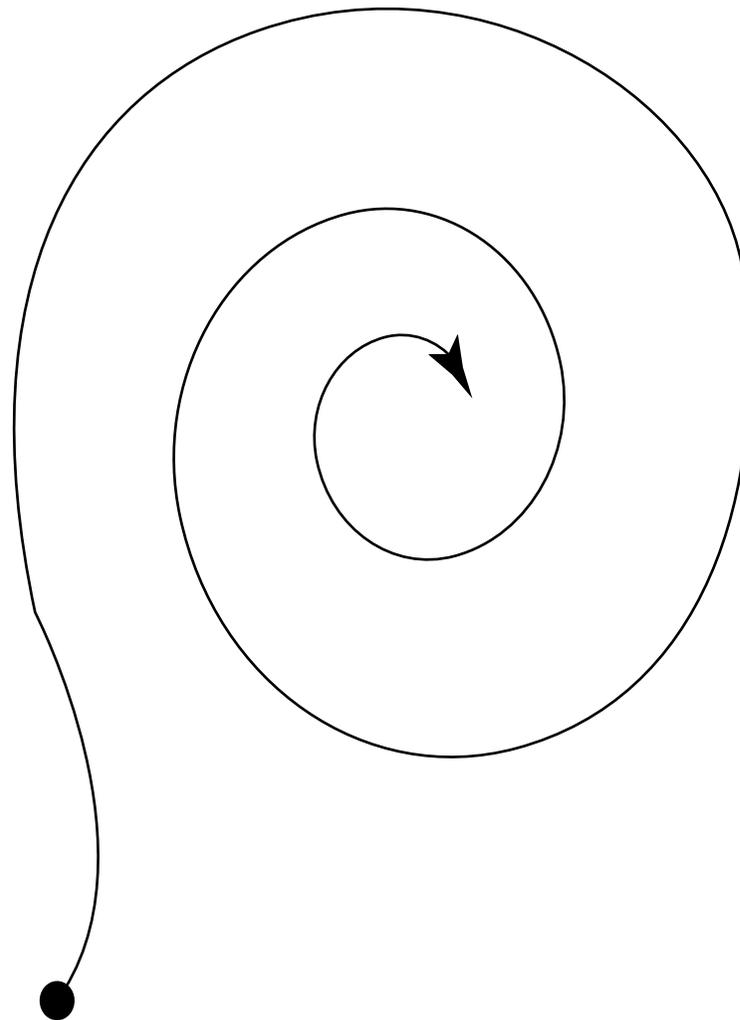
## Labores

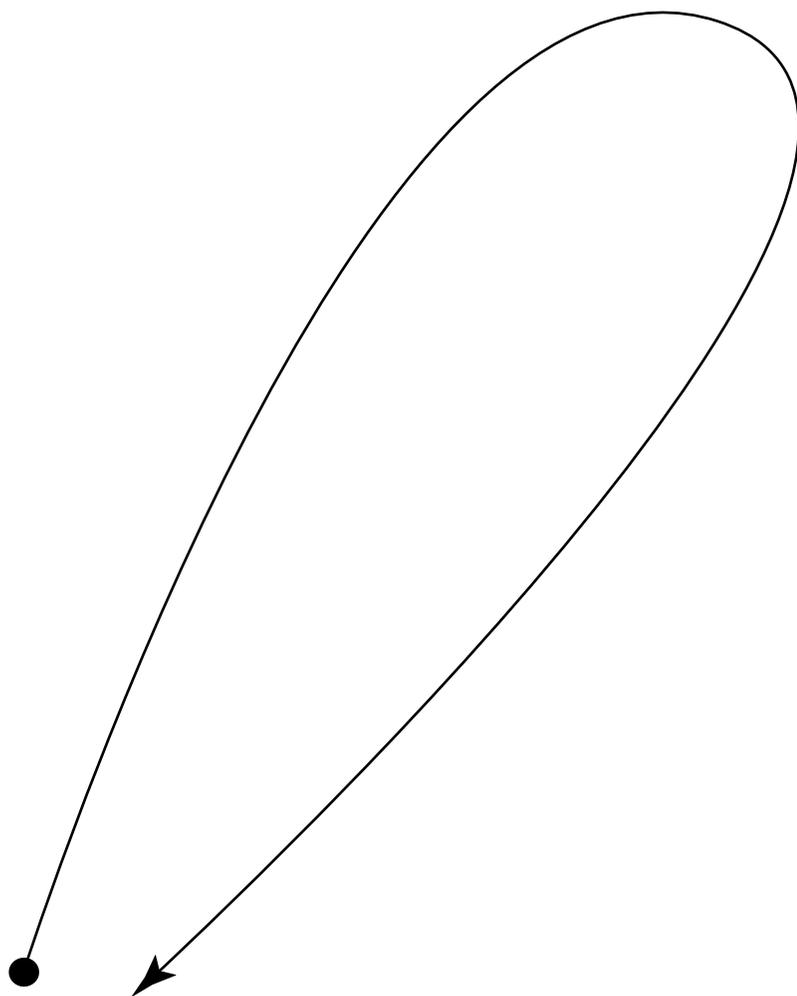
Se las denomina labores, porque son figuras elaboradas por los jinetes a través de las patas de los caballos en la llamada plaza. Así como las labores de las artesanías son elaboradas por las manos de los artesanos, las figuras de la Escaramuza son elaboradas por el arte de los jinetes montados en sus caballos.

La información sobre las Labores fue recolectada directamente con las personas que juegan la Escaramuza en estas dos parroquias.

# Entrada

Para la realización de la Labor de la Entrada, todos los jinetes ingresan por la esquina "C" hacia el centro, realizando tres vueltas. Al llegar al centro, regresan para colocarse en cada una de las esquinas y empezar la juega.





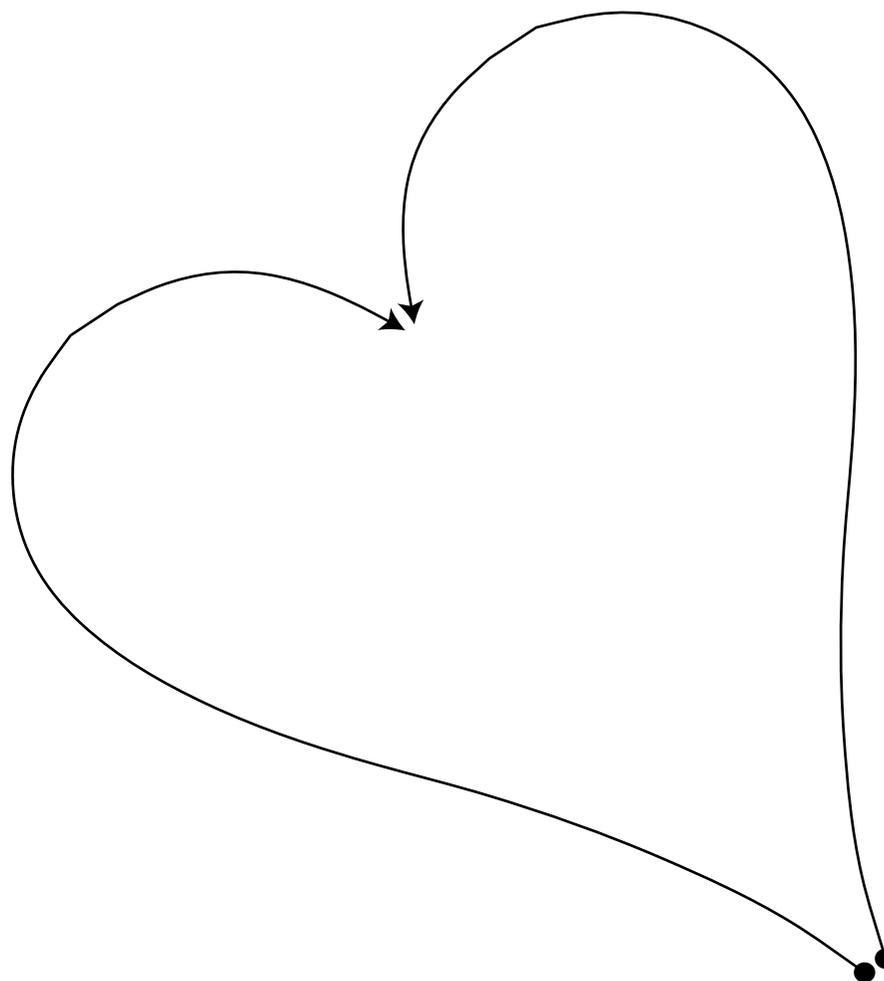
## Adoración

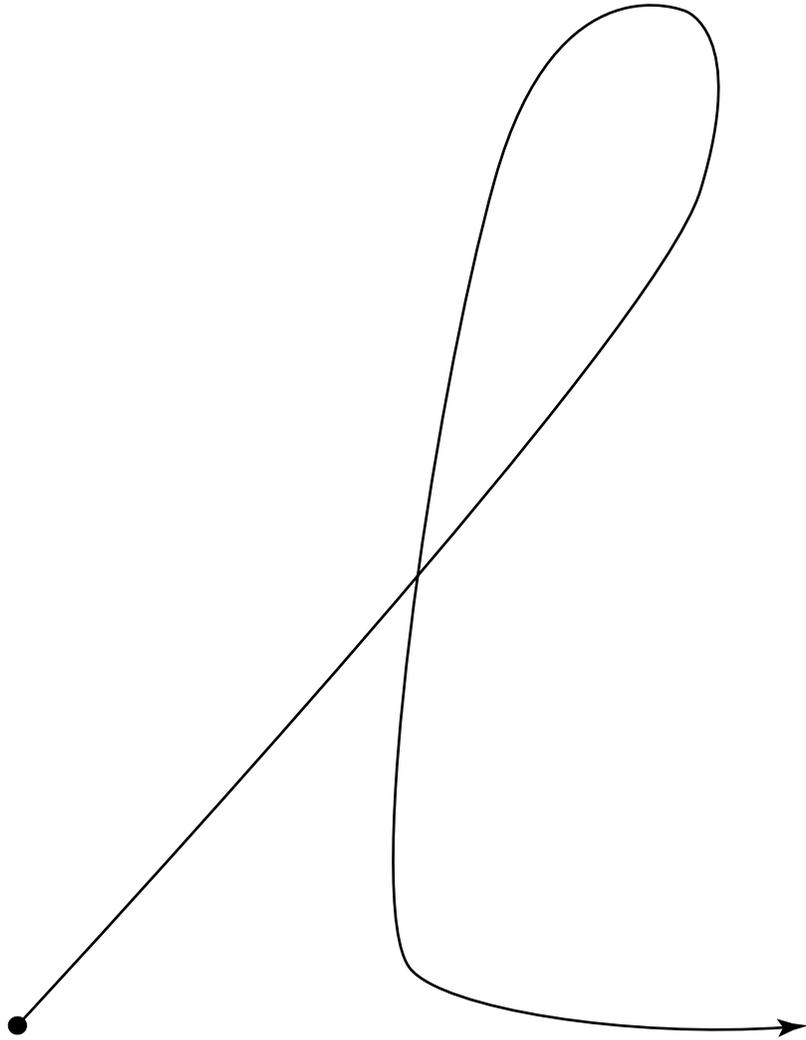
La labor la inicia el Guía derecho desde la esquina en la que se encuentre, realizan un ovalo deslizando hacia el otro extremo de la plaza y regresan a su posición de inicio.



# Corazón

El grupo sale de cada una de las esquinas e ingresa a la plaza en dos filas: formando cada una la mitad el corazón; cuando se encuentran en le centro de la plaza se completa la totalidad de la labor.





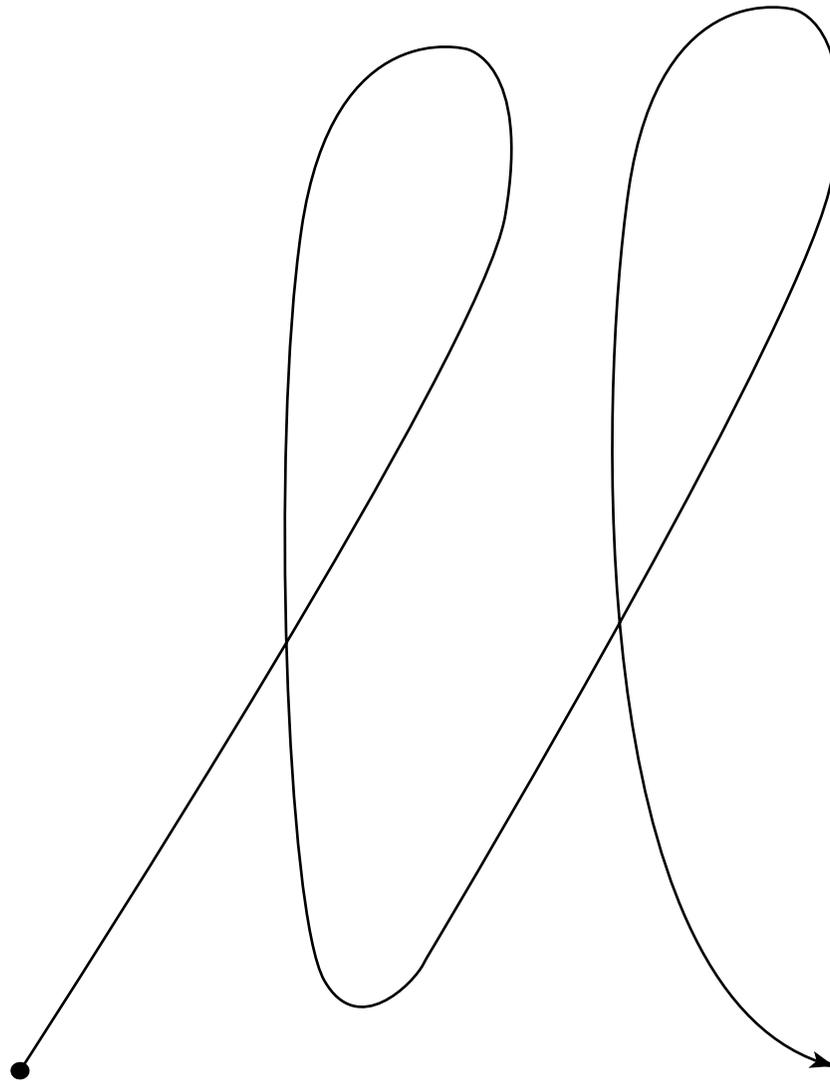
## Letra L

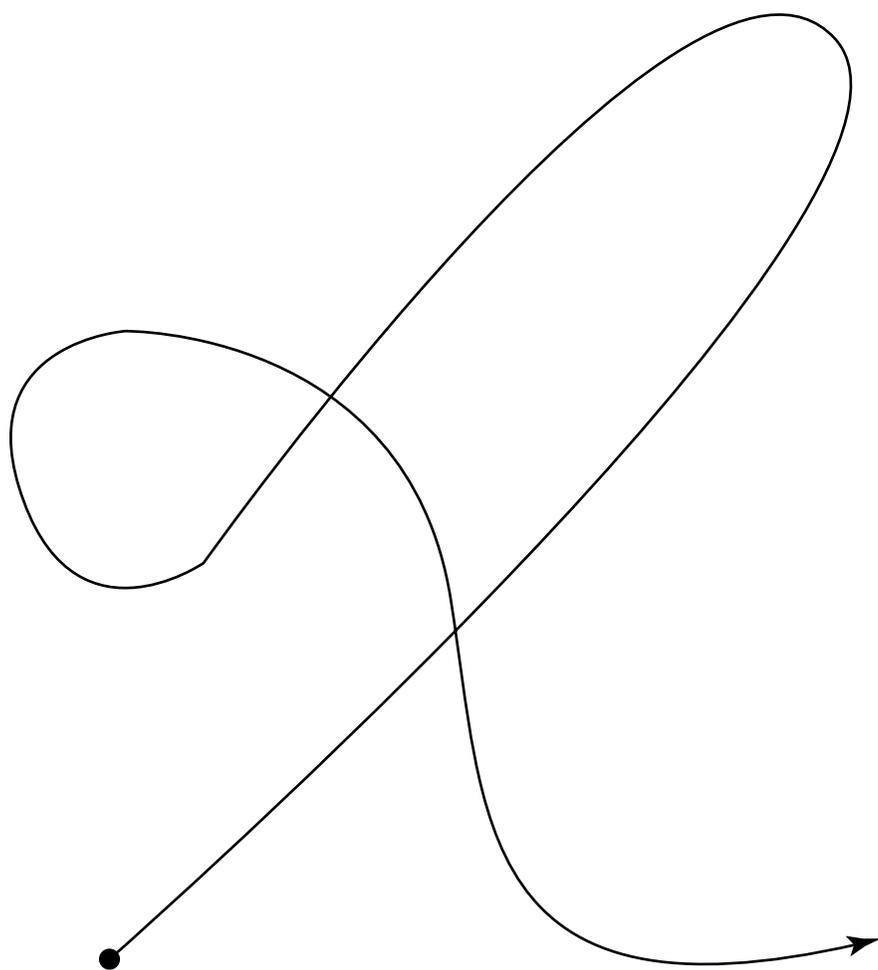
Para esta labor se empieza en una esquina, y se realiza una curva hacia el otro extremo utilizando toda la plaza.



# Letra LI

Para esta labor, se realizan los mismos movimientos que para la letra L, pero repetida en dos ocasiones





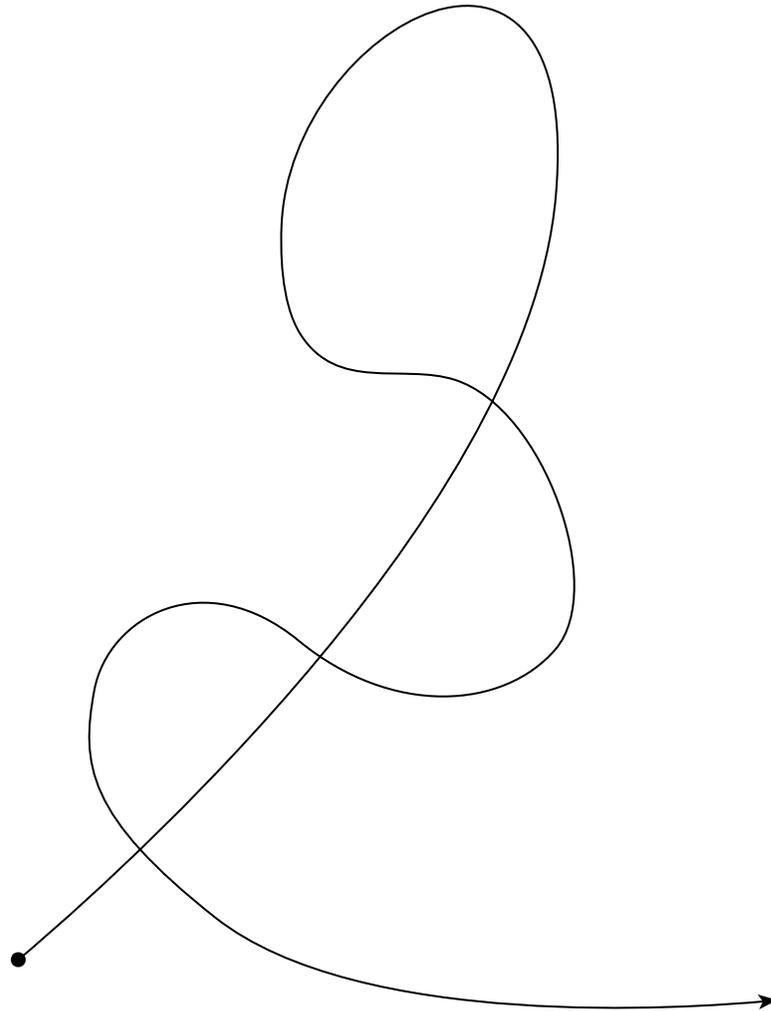
## Letra A

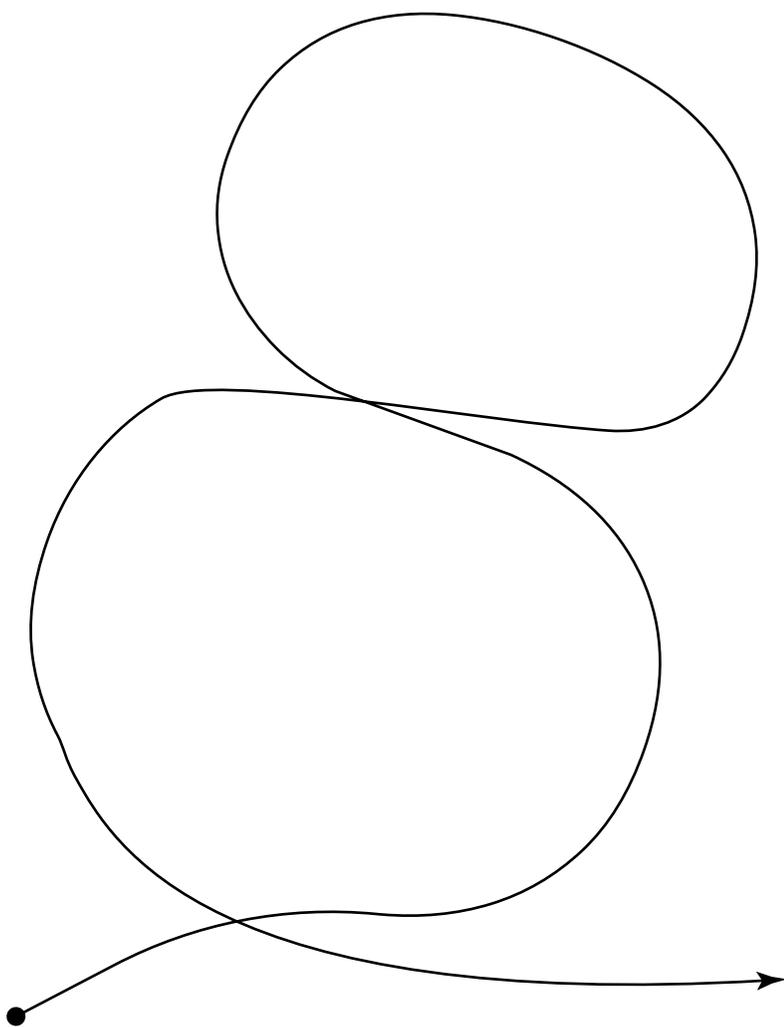
Comienza en una esquina y realizan una curva hacia el otro extremo de la plaza. Al regresar se realiza una curva hasta llegar a la otra esquina.



# Chicote

Se realiza con una curva grande hasta el extremo, y el regresar se realizan tres curvas en seguidilla, hasta la siguiente esquina.





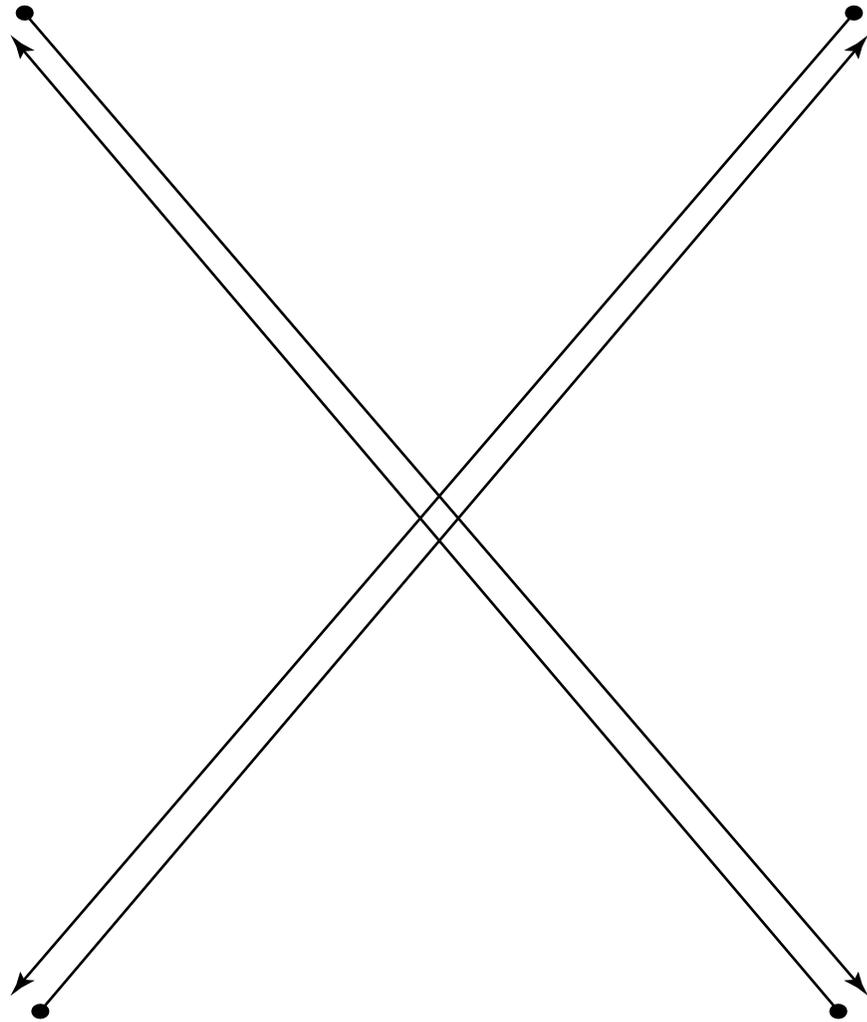
## Número 8

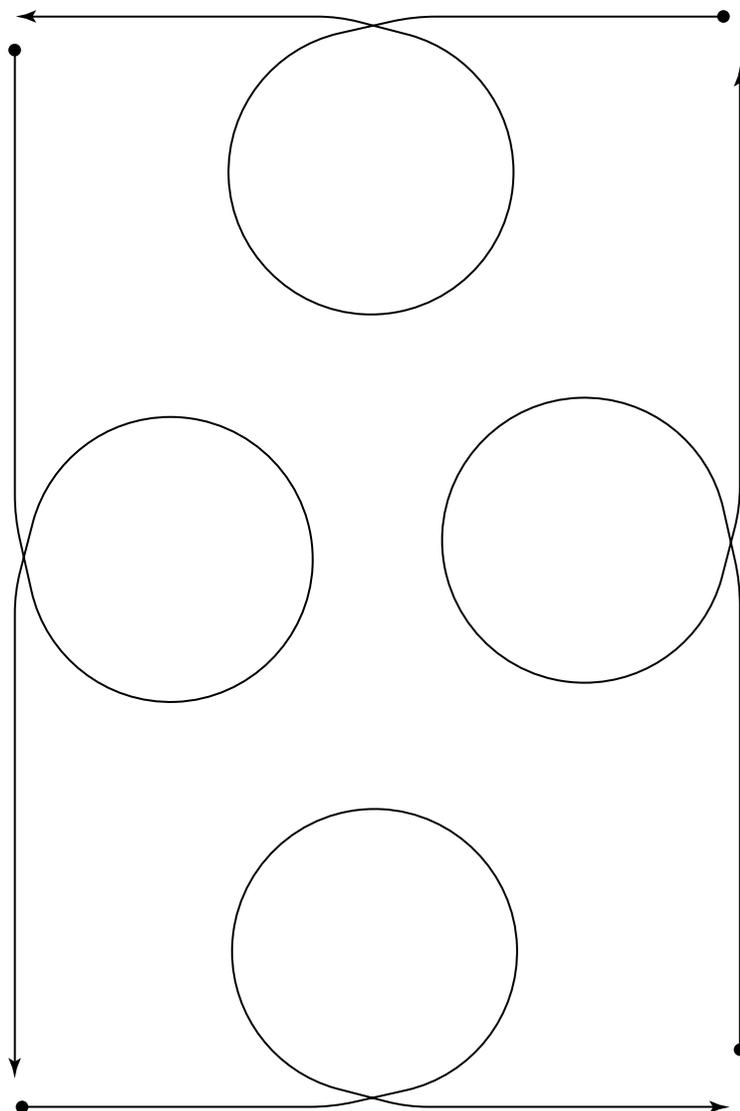
Para la elaboración de esta labor, se realiza el siguiente recorrido: partiendo de la esquina se realiza una S, al regresar se completa con otra S al lado contrario.



# Cruz

En esta ocasión participan las cuatro esquinas de jinetes, cada uno se dirige al medio y recorre en línea recta hasta llegar a la esquina.





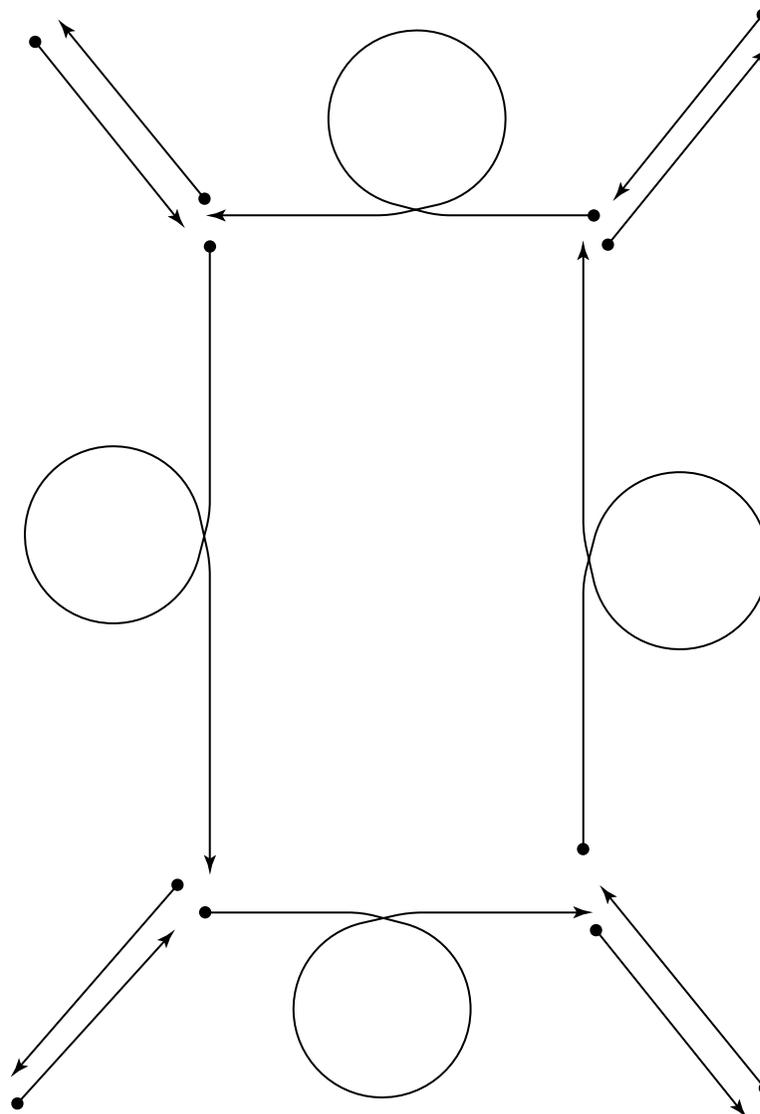
## Cadena al medio

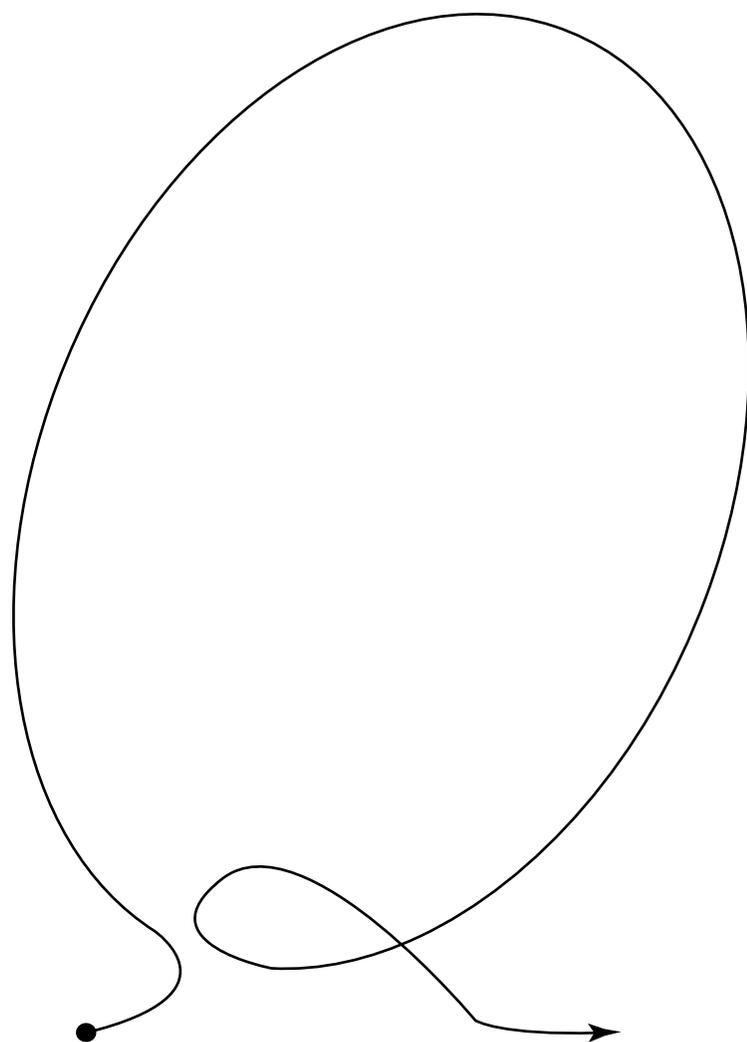
Los cuatro grupos se desplazan al mismo tiempo hacia la siguiente esquina, pero con una curva en el centro hacia adentro.



## Cadena al costado

En esta figura al contrario de la figura anterior, cada jinete se desplaza hacia la siguiente esquina, pero en el centro elabora una circunferencia hacia afuera.





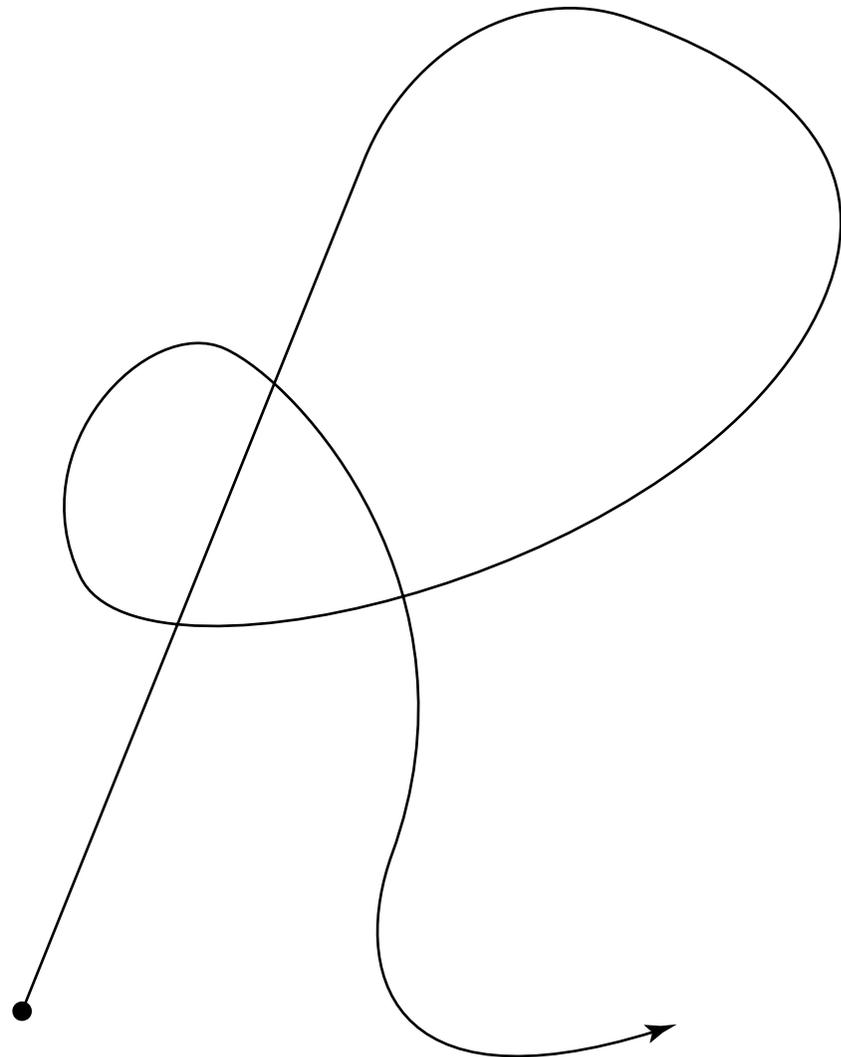
## Letra Q

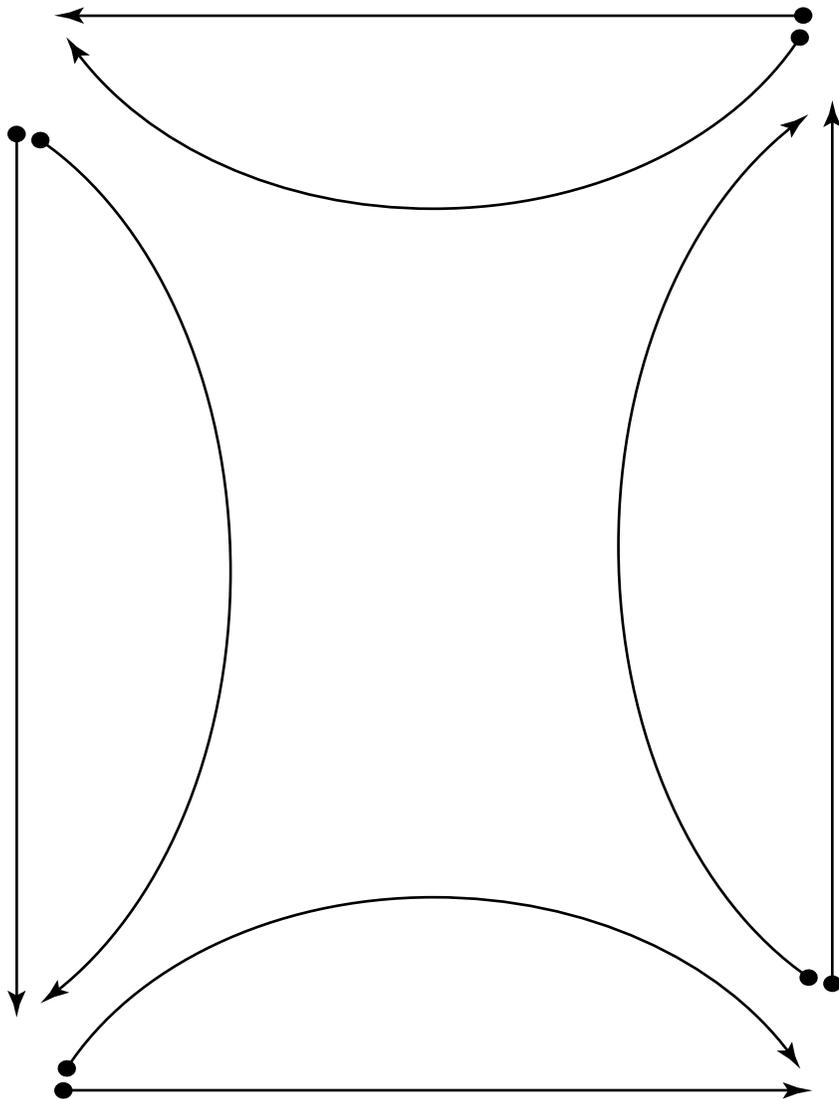
Se elabora con una gran circunferencia y al final con una pequeña curva para completar la letra.



# Letra R

Se elaboran 6 curvas, por el medio de la plaza de juego, una vez que todos los grupos realicen esta Labor, se procede a la salida.





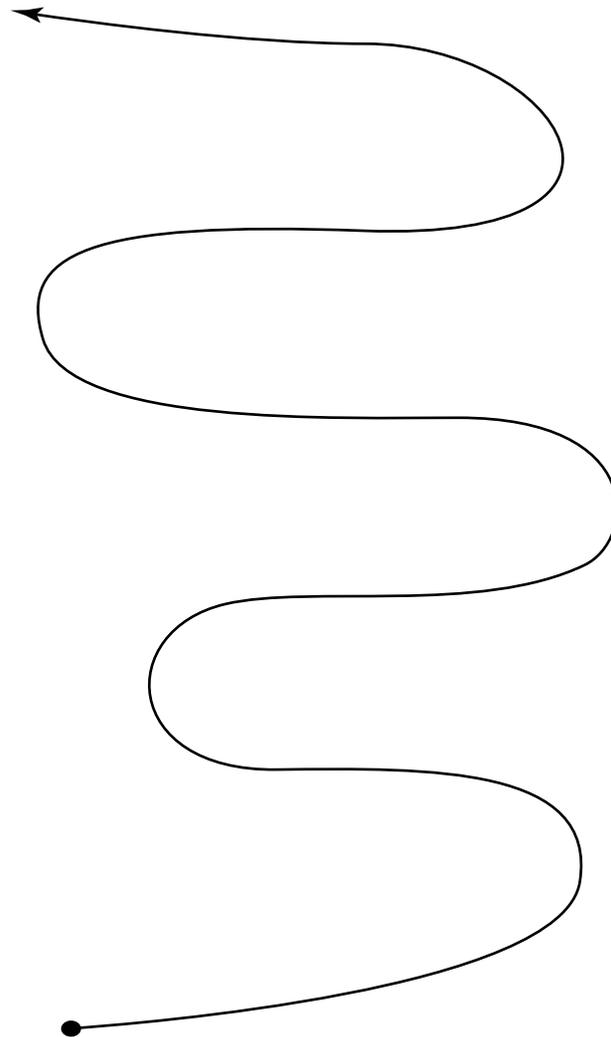
## Media luna

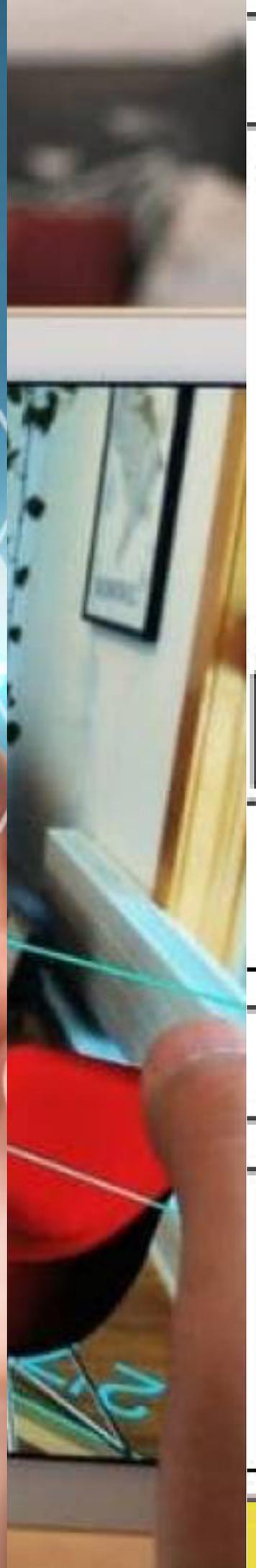
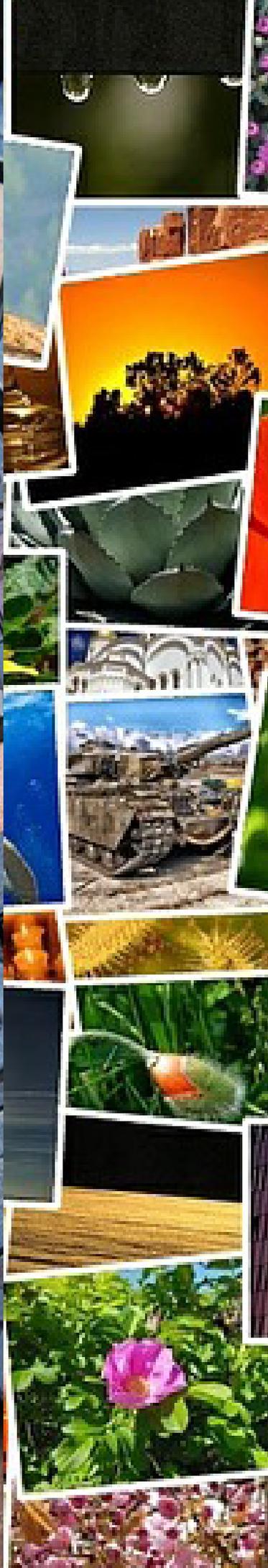
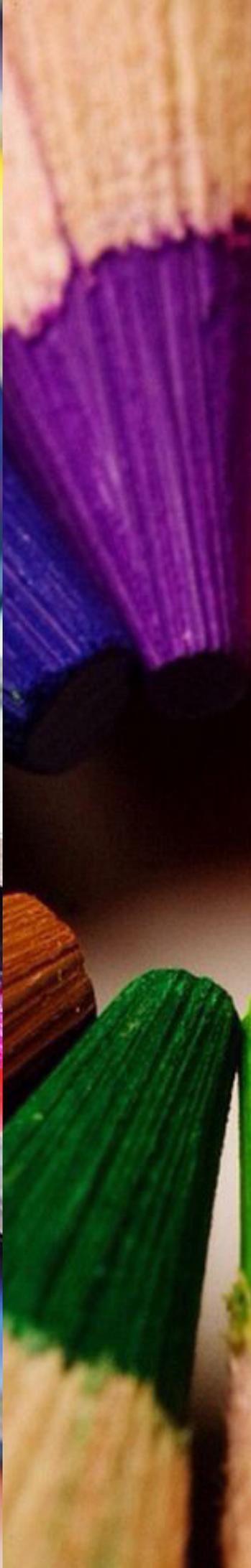
El grupo se divide en dos, una fila va en línea recta, mientras que la otra fila realiza una semicircunferencia.



# Culebra

Se elabora 6 curvas, por el medio de la plaza de juego, una vez que todos los grupos realicen esta Labor, se procede a la salida.





## 1.6 DISEÑO

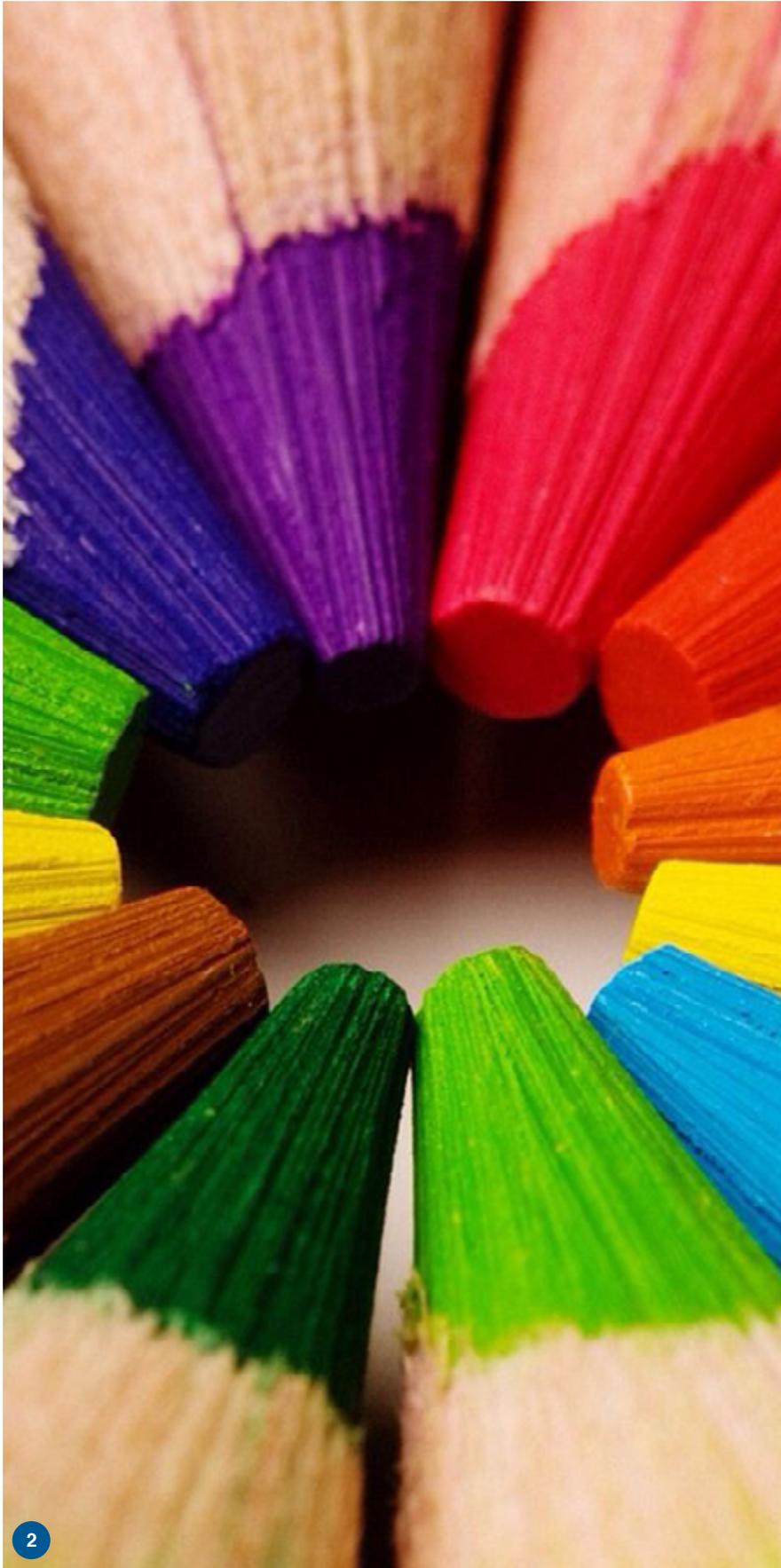
### 1.6.1 DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es una parte del diseño gráfico, que es especializado en la diagramación de revistas, periódicos, libros. Además incluye el diseño de portada y contraportada. El diseño editorial es una de las tantas ramas que se pueden identificar dentro del diseño gráfico. El diseño editorial se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas, o periódicos de la misma que incluye realización gráfica interior y exterior de los textos. (Lakshmi Bhaskaran, 2006)

Con esto el diseño editorial logra una armonía visual y comunicativa, entre el usuario y producto, además ayudará a comunicar de manera eficaz gracias a la coherencia gráfica de los contenidos del producto editorial.

El producto esta basado en los recurso o herramientas del diseño editorial, para que el usaurio puede tener una mejor visualización del la información que se desea transmitir, que en este caso seria las lasbores utulizadas en la juego de la Escaramuza.





## 1.6.2 Que es el Color:

El color es la impresión producida por un tono de luz en los órganos visuales, o más exactamente, es una percepción visual que se genera en el cerebro de los humanos y otros animales al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores en la retina del ojo. (Whelan, 1994)

El color ayudará a la captación de las labores de la juego de la Escaramuza, gracias a la percepción del cerebro de los humanos, por esta razón se escogieron colores llamativos para la ilustración de las figuras(labores) del producto.

### 1.6.2.1 Como usar el Color:

Trabajar con colores para obtener los resultados esperados puedes ser un desafío, pero también puede ser divertido. Un esquema de color efectivo puede hacer que una habitación se sienta como cálida y acogedora, un diseño gráfico sea capaz de atraer la atención, o un afiche ayude a evocar los días pasados. (Lakshmi Bhaskaran, 2006)

La cromática es una de las herramientas que ayuda a jerarquizar la información de las labores de la juego de la Escaramuza en el producto editorial.





### 1.6.3 La importancia de la tipografía

Hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a cómo percibimos el diseño. Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones. Un tipo de fuente puede ser autoritario, relajado, formal, informal, etc.. La tipografía es una herramienta muy poderosa en el diseño editorial, y su capacidad para transformar una publicación no debería subestimarse nunca. (Lakshmi Bhaskaran, 2006, pág. 68)

Existen varios aspectos al momento de escoger un tipografía como: el tamaño, el tipo de tipografía según los contenidos que se desee comunicar, cada uno de estos aspectos sirven para una mayor legibilidad del producto editorial.

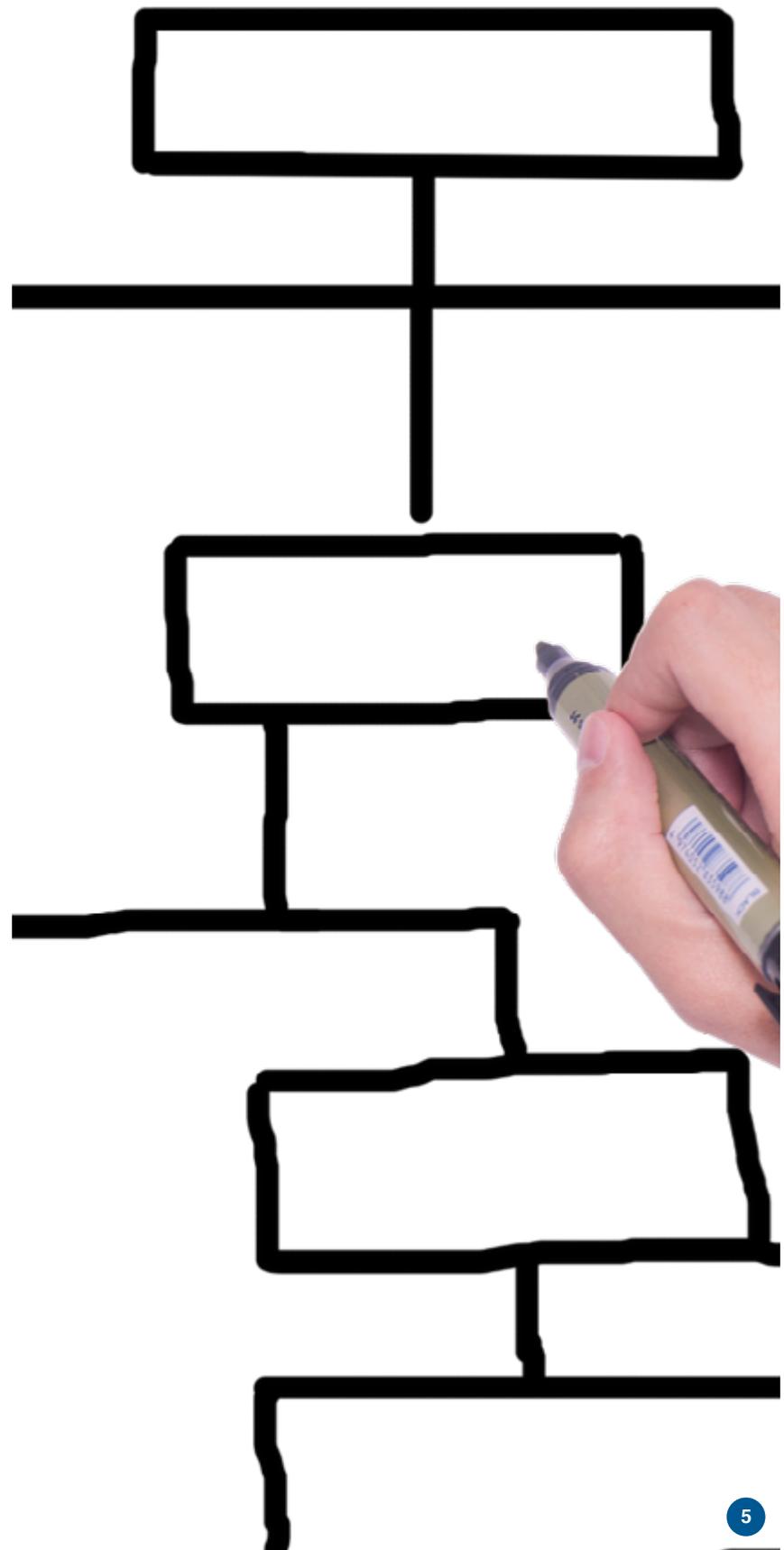




### 1.6.5 Jerarquía de texto

La jerarquía hace referencia a los diferentes estilos tipográficos empleados por el diseñador que es guiar al lector por la maquetación. En general, cuanto mayor y más dominante sea el elemento, más alta sería su posición en la jerarquía. Una de las principales tareas del diseñador cuando diseña cualquier publicación es crear una jerarquía visual fuerte y coherente en la que los elementos más importantes destacan y el contenido se organice de forma lógica y agradable. La jerarquía del texto permite al diseñador organizar el texto visualmente en la página, y denota diferentes niveles de importancia. (Lakshmi Bhaskaran, 2006)

Todo esto nos permitirá ordenar y dar importancia a los contenidos del producto editorial, sobre cada una de las labores de la juega de la Escaramuza. Además de generar una visión estética del producto



**The Grid System**

The ultimate resource in grid systems.

"The grid system is an aid, not a guarantee. It permits a number of possible uses and each designer can look for a solution appropriate to his personal style. But one must learn how to use the grid. It is an art that requires practice." Josef Müller-Brockmann.

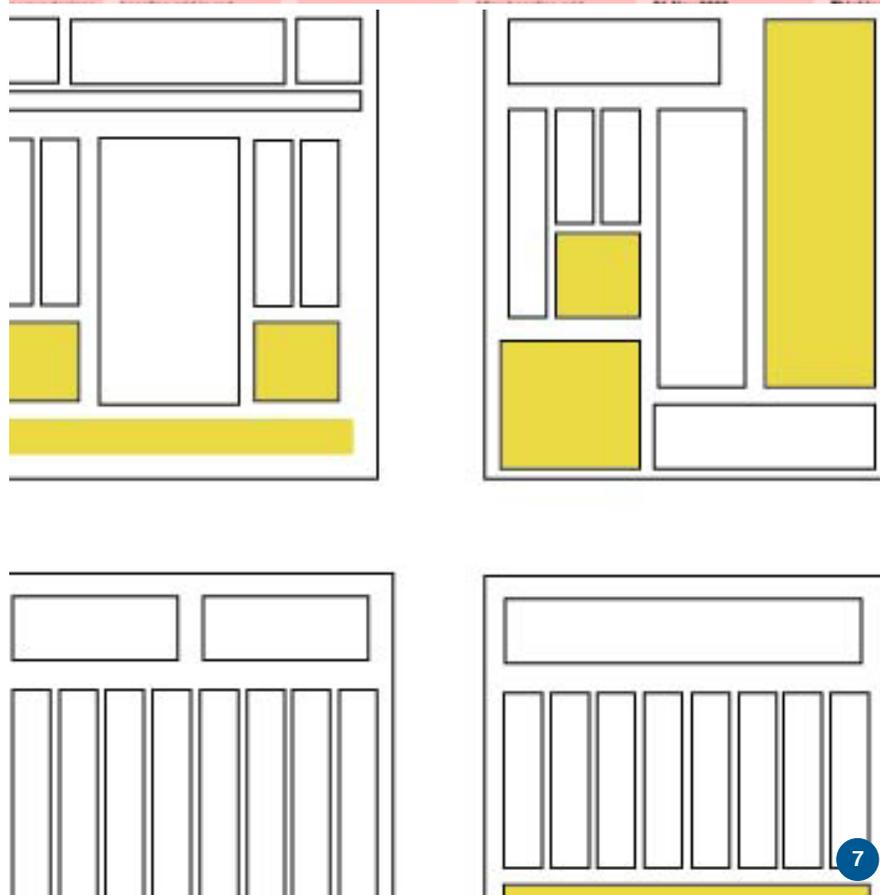
Search

Tools	Books	Templates	Blog	Inspira
<p><b>960 Grid System</b></p> <p>An effort to streamline web development workflow by providing commonly used dimensions, based on a width of 960 pixels. There are two variants: 12 and 16 columns, which can be used separately or in tandem.</p> <p>04.Dec.2008</p>	<p><b>Geometry of Design</b></p> <p>The book focuses on the classic systems of proportioning, such as the golden section and root rectangles, as well as systems such as the Fibonacci Series.</p> <p>04.Dec.2008</p>	<p><b>InDesign 8.5x11 Grid System (12)</b></p> <p>Adobe InDesign file with a grid system for an 8.5"x11" page that is divided into 12 columns and rows using the Rule of Thirds (Golden Ratio). Includes a 12pt baseline grid.</p> <p>29.Nov.2008</p>	<p><b>UX Magazine</b></p> <p>A well designed, collaborative site, with a very nice grid structure, that focuses on user experience.</p> <p>02.Dec.2008</p>	<p>Acc Jet 17</p> <p>AliaOne</p> <p>Athletics</p> <p>BBCK</p> <p>Blanka</p> <p>Build</p> <p>Corporate</p> <p>David Aire</p> <p>Dirty Mous</p> <p>Experim</p> <p>Experim</p> <p>Form Fifty</p> <p>Grafik Ma</p> <p>Grain Edit</p> <p>Graphic H</p> <p>Helvetica</p> <p>I Love Typ</p> <p>Lamosac</p> <p>magCultur</p> <p>Mark Boul</p> <p>Minimal Si</p> <p>Monocle</p> <p>Neubau</p> <p>NewWork</p> <p>OK-IM</p> <p>Original L</p> <p>Robin Ule</p> <p>Sampson</p> <p>Schmid To</p> <p>Septembe</p> <p>Savijer</p> <p>Savijer</p> <p>Savijer</p> <p>Savijer</p> <p>Savijer</p>
<p><b>Graph Paper by Konig</b></p> <p>This graph paper is made for visual designers, interaction designers, and information architects. You'll find styles for wireframing, storyboarding, plotting values and for drafting sketches.</p> <p>03.Dec.2008</p>	<p><b>The Typographic Grid</b></p> <p>We consider this to be the academic part two to "Grid Systems." Hans Rudolf Bosshard tackles a deeper understanding of the complex grid.</p> <p>30.Nov.2008</p>	<p><b>InDesign 11x17 Grid System (12)</b></p> <p>Adobe InDesign file with a grid system for an 11"x17" page that is divided into 12 columns and rows using the Rule of Thirds (Golden Ratio). Includes a 12pt baseline grid.</p> <p>29.Nov.2008</p>	<p><b>Doane Paper Utility Notebook</b></p> <p>A portable notebook featuring a patent pending Grid+Lines stationery design that combines the benefits of grid and ruled lines onto a single sheet of paper.</p> <p>28.Nov.2008</p>	
<p><b>Syncotype</b></p> <p>Syncotype is a simple tool to help align your text to a baseline grid. Enter your line height and offset in pixels in the Syncotype control box and click "Syncotype it" to overlay a</p>	<p><b>Grid Systems</b></p> <p>Grid Systems provides a rich, easy-to-understand overview and demonstrates a step-by-step approach to typographic composition.</p> <p>21.Nov.2008</p>	<p><b>Photoshop 975px Grid System (12)</b></p> <p>Adobe Photoshop file with a grid system for a 975px wide page that is divided into 12 columns and rows using the Rule of Thirds (Golden Ratio). Includes a</p>	<p><b>Replica Typeface</b></p> <p>Replica is a new typeface by Norm that was designed on a strict grid system. Available in the following weights: Regular, Italic, Light, Light Italic, Bold and Bold Italic.</p>	

## 1.6.7 La rejilla base

La rejilla base es una rejilla imaginaria sobre la que se asientan los tipos, en algunos casos, se fuerza a la línea base de un tipo a, "encajar", en la rejilla para mantener una continuidad a lo largo de la páginas de un diseño. (Lakshmi Bhaskaran, 2006)

Esto facilitara que la información pueda ser ordenada de mejor manera, de esta manera el usuario podrá tener una mayor legibilidad del producto.



## 1.6.8 Retícula

La retícula es una de las herramientas más importantes en el diseño editorial. La retícula se usa para ubicar y contener los diferentes elementos en un único diseño, asegurando un resultado mucho más exacto.(Bhaskaram, 2006).

Se usan en el diseño editorial para una mejor diagramación de la información de los elementos, además de proporcionar claridad y orden, también se utiliza para la colocación de títulos, subtítulos, imágenes, etc.



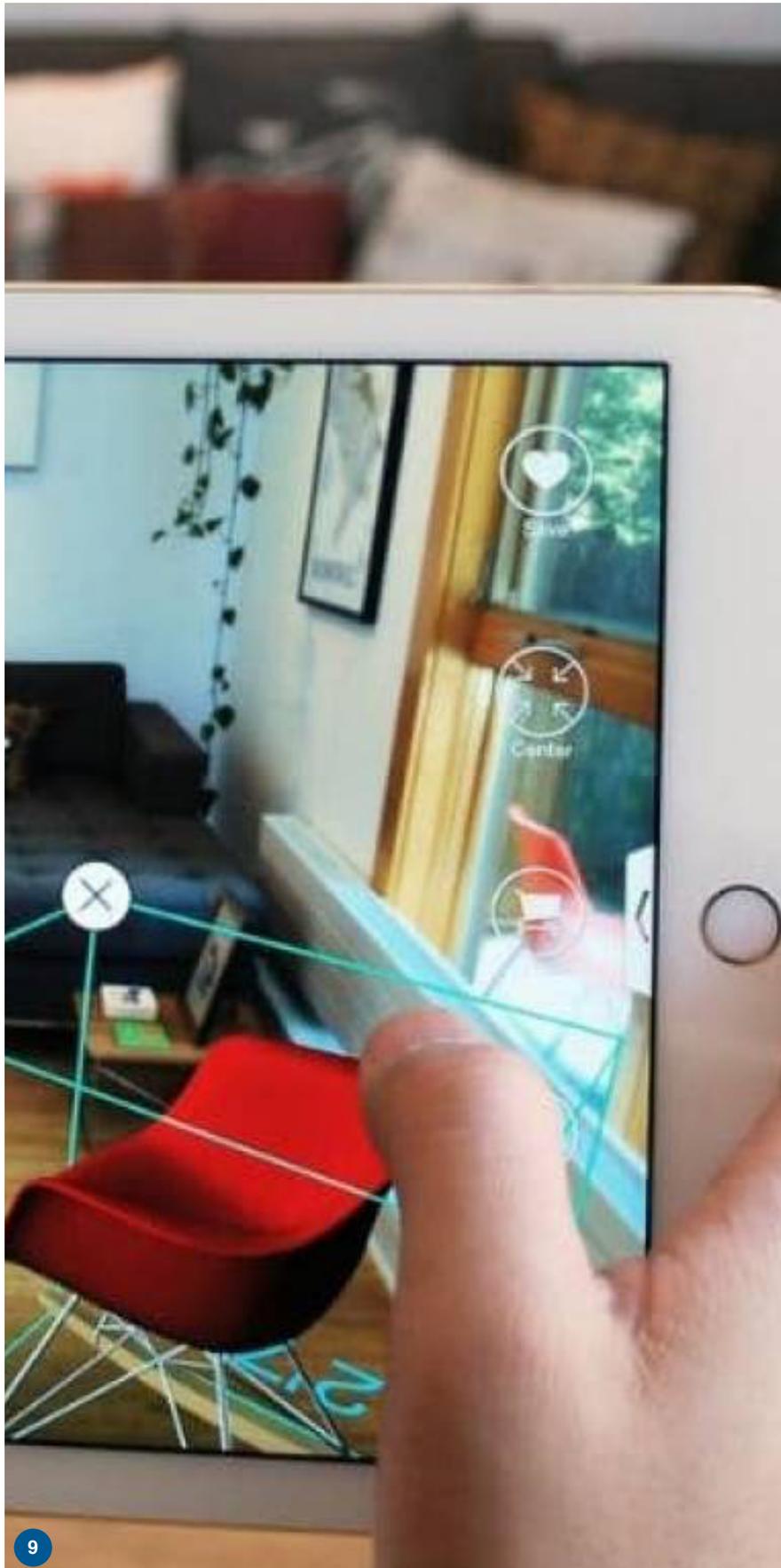
## 1.7 Interactividad

La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, video u otro). El grado de interactividad del producto viene definido por la existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa comunicativa con los materiales.

“Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico” (Alejandro G. Bedoya, Septiembre 1997, Publicado: Usuario, Revista Electrónica)

La interactividad será una de las herramientas que ayudará para el producto editorial pueda comunicar las labores de la escaramuza, de una manera diferente e innovadora, y así hacerlo más llamativo para nuestro meta.





### 1.7.1 Realidad Aumentada

Es una tecnología en la cual se mezcla la realidad con lo virtual; se podría dar el concepto de realidad aumentada como la mezcla de un entorno real con lo virtual.

Algunos de los componentes para poder realizar Realidad Aumentada son: el monitor, un lente de una cámara de un dispositivo móvil, con lo cual se podrá visualizar la animación, la aplicación, que en este caso serían el programa: hp reveal. (okhosting,s.f.)

Gracias al avance de la tecnología, se puede incorporar a proyectos innovadores y así hacerlos mas llamativos, ya que la gran mayoría de empresas, la utilizan para sus productos, además de las empresas que desarrollan aplicaciones.







## 1.8 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

### 1.8.1 ENTREVISTAS

Las entrevistas realizadas a los actores propios de la juego de la Escaramuza, como a un dirigente indígena, ayudará a resolver el problema planteado, ya que con los conocimientos de cada persona apoyará para la realización del producto editorial interactivo.



### **1.8.1.1 Entrevista a Jinete de la juego de la escaramuza**

Se realizó una entrevista al Sr. Germán Calle, de la parroquia de Zhidmad, quien tiene una larga trayectoria como jinete de la escaramuza.

#### ***¿Cuántos años lleva jugando la escaramuza?***

Llevo jugando 54 años.

#### ***¿Quién lo incorporó a la Escaramuza?***

Mi padre, desde que era niño me enseñó a montar a caballo y desde ahí lo he venido realizando.

#### ***¿Por qué lo realiza?***

Lo realizó por fe. Ahora muchos de los jóvenes solo lo realizan por diversión.

#### ***¿Cómo está conformada la Escaramuza?***

La escaramuza está formada por una base de 24 caballos, pero se puede aumentar según sea el grado de amistad entre los guías con la comunidad.

#### ***¿Cuáles son los actores principales de la Escaramuza?***

Se tienen 3 actores específicos como son: El Rukuyaya, que se encarga en ayudar a dirigir la Escaramuza en la plaza, además de lanzar frases sarcásticas o en otras ocasiones de lanzar los cohetes.

La Loa es una mujer entre los 10 a 25 años, que está encargada de dar un poema al santo venerado en la parroquia. Por último los jinetes que se encargan de realizar las Labores en la plaza.

#### ***¿Cómo vestían antes los Escaramuzas?***

Vestían de poncho y zamarros que los hacían ellos mismo. Ahora se visten de saraguros, mexicanos, la mayoría son disfraces alquilados.



## 1.8.1.2 Entrevista a Jinete de la juega de la escaramuza

Se realizó una entrevista al Sr. Julio Chumbay, de la parroquia de Zhidmad, quien tiene una larga trayectoria como jinete de la escaramuza.

### ***¿Cuántos años lleva jugando la Escaramuza?***

Llevo jugando 50 años. El 2017 fue mi último año ya que por la edad me da miedo a caerme.

### ***¿Qué pasó con la Escaramuza?***

La Escaramuza ha perdido su identidad ya que en los inicios usaban ropa de la zona, como ponchos de lana y pantalones de tela pero con el pasar del tiempo han ido añadiendo cosas que no tienen nada que ver con la Escaramuza. Recuerdo que a los hijos de los Guías de la Escaramuza se les dejaba crecer el cabello hasta los 7 años, edad a la que ingresaban a la escuela; y el cabello cortado lo guardaban hasta cuando el hijo se haga cargo de la Escaramuza y pueda usarlo. (Don Julio se refiere a la elaboración de la Chanta, una especie de peluca usada como trenza o pelo suelto, atada a la frente o cocida en el sombrero).

### ***¿Se perderá la juega de la Escaramuza?***

Es una tradición que no se perderá, ya que los jóvenes son ahora los más interesados. En las pasadas fiestas patronales se vio un gran número de jóvenes que integraban las Escaramuza.

### ***¿Por qué se llaman Labores?***

Se llaman labores porque los caballos elaboran las figuras y letras con sus patas al ritmo de la banda de música. Por ejemplo las personas elaboran sombreros de paja toquilla a mano, las artesanías son elaboradas por manos de los empleados.

### ***¿Las personas entienden las Labores?***

Lastimosamente no, solo van acompañar a sus familiares.





### 1.8.1.3 Entrevista a Dirigente Indígena

Se realizó una entrevista al Lc. Xavier Guamán Encalada, de la parroquia de Santa Ana

#### ***¿Qué es la cultura?***

Por cultura se entiende como las manifestaciones que hace el ser humano dentro de sus actividades personales, familiares, o comunitarias; sean éstas de rito, o celebración con signos y símbolos que los identifica y que los hace específicos.

#### ***¿Porque sería importante rescatar la cultura?***

Para nosotros como runas cañaris, la importancia no está en el rescate, sino en la valoración de los aspectos culturales de nuestros pueblos; lo que lleva a conservar y transmitir la identidad, y promover diálogo cultural. Cabe recalcar que como pueblo milenario nos identificamos con muchos rasgos culturales y festivos que resisten y perviven hasta la actualidad. Es nuestro compromiso promover dialogo, reflexión y difusión.

#### ***¿Cual es el rol de la escaramuza dentro del pueblo cañari?***

Nuestros pueblos realizan actividades festivas que sean mezclado con otras culturales el caso de la escaramuza que se lo baila o practica en los pueblos del Azuay y Cañar, en cada uno de ellos las practicas de cabalgata se lo combina con música autóctona o en la actualidad con banda de pueblo. Esta expresión de unión entre culturas española y autóctona perduran desde los últimos 400 años, en la cual las comunidades cañaris lo han asumido como parte de un prestigio de quien lo asume y a esto se suma la fe o devoción católica cristiana.



# 1.9 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

## 1.9.1 Diseño de un producto editorial interactivo para la enseñanza de los bienes Patrimoniales tangibles en los niños cuencanos

**Autor:** Angeliza Arízaga, Mauricio Belisela

**Año:** 2017

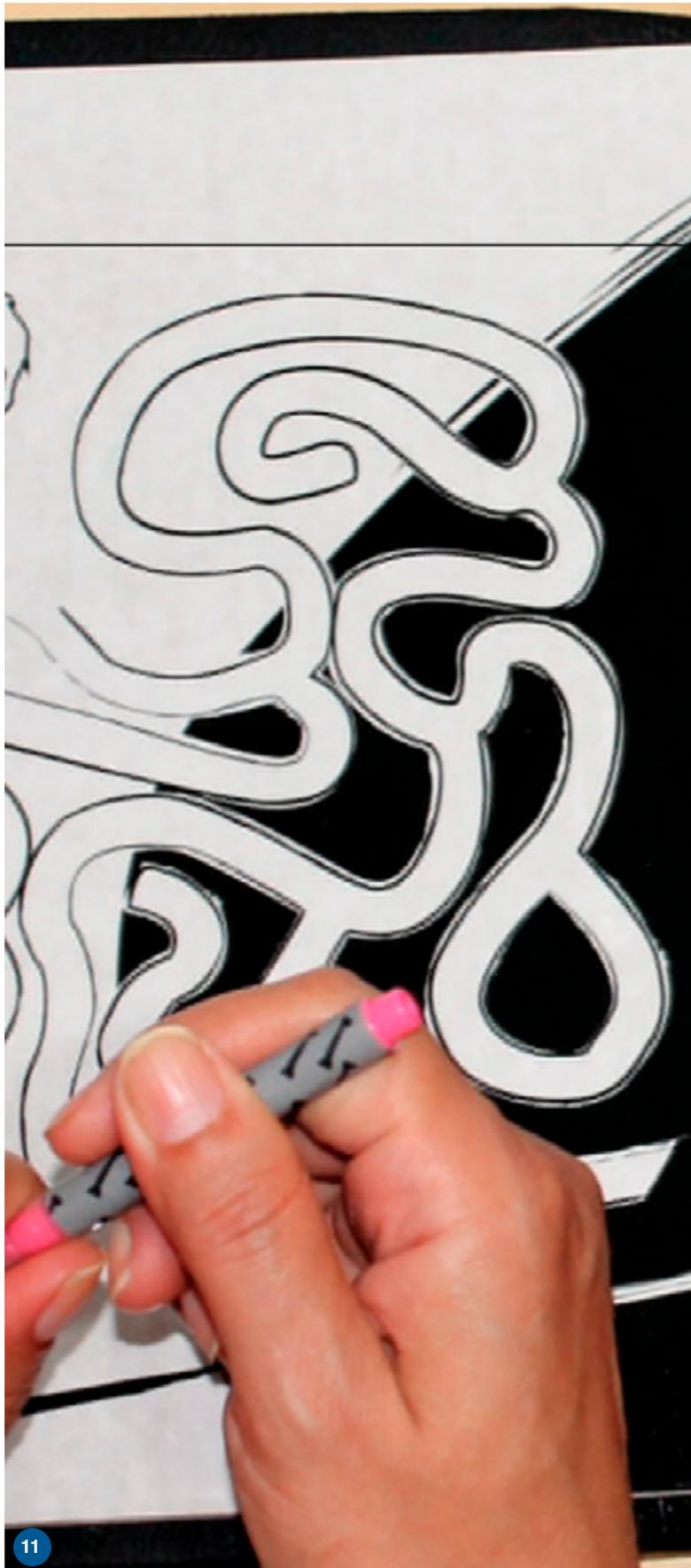
Este proyecto trata de dar a conocer el patrimonio tangible de Cuenca, además de fundamentar el conocimiento de las culturas de la Ciudad, mediante pop-up, acetatos, paper toy y magnetos con la ilustración permite a los niños aprender de una manera distinta sobre el patrimonio de la Ciudad, y no ser como los otros libros que no permiten esta funcionalidad.

Los gráficos al igual que la cromática son utilizados de una manera muy llamativa, ya que trata de dar a conocer a los niños los personajes y el patrimonio más representativos de la ciudad de Cuenca, así que sean captados con mayor facilidad en la mente de los niños

### FORMA

La diagramación de los textos e imágenes ayudará para que las labores utilizadas en La Juega de la Escaramuza, sean transmitidas de manera directa a los usuarios. La cromática estará basada en colores vivos por tratarse de manifestaciones de la cultura popular y sus tradiciones, todas siempre llenas de vivacidad y color.





### 1.9.3 La oscuridad también puede ser divertida

**Autor:** Luisa Zamora

**Fuente:** <http://goo.gl/xYEEWa>

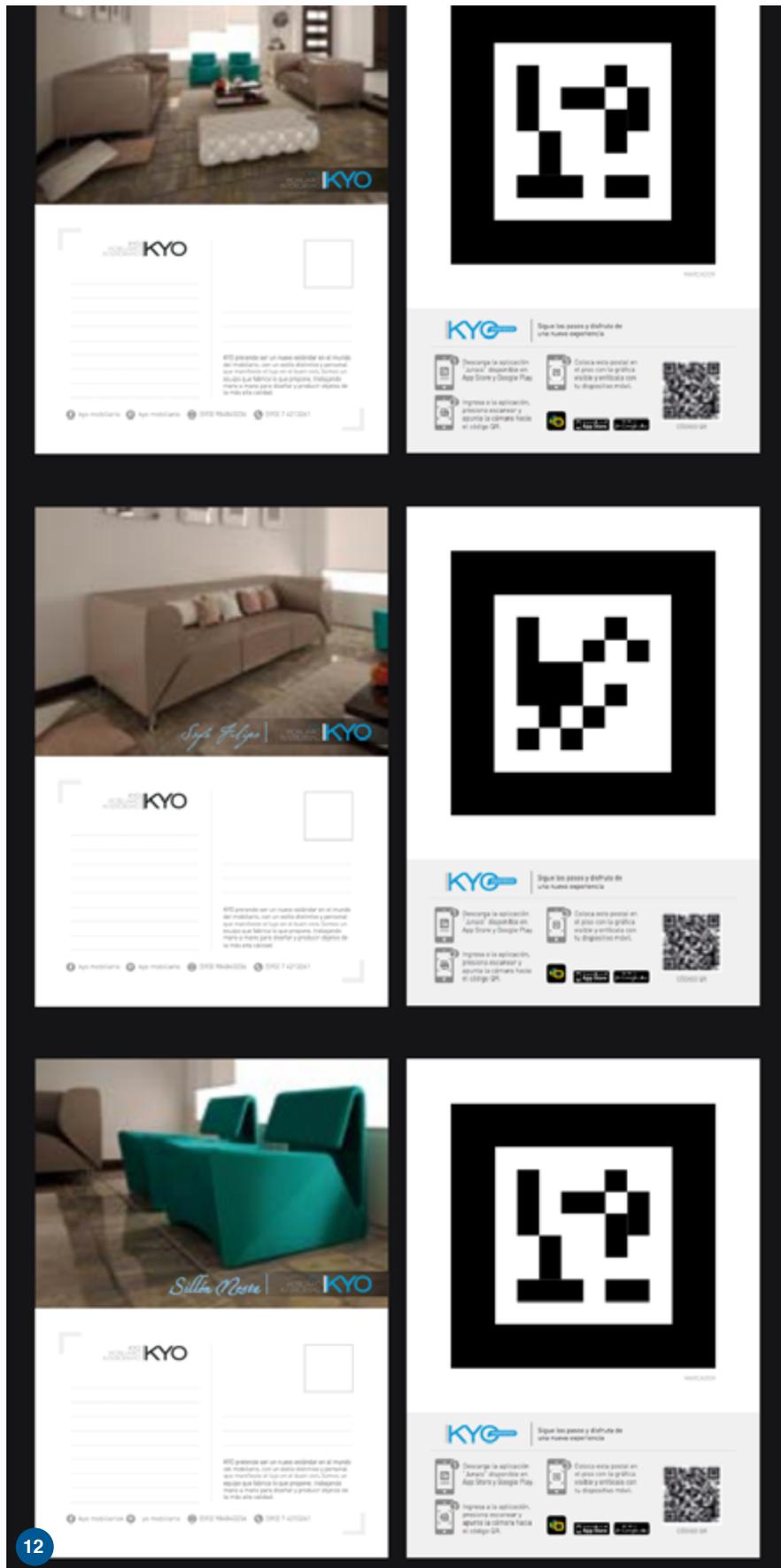
**Año:** 2014

Este libro esta realizado de papel adhesivo sobre cartón, algunas paginas fueron laminadas para el uso de marcadores sobre las hojas, la portada esta realizada con la técnica de serigrafía, ademas su portada tiene tinta plateada y las paginas interiores tienen la textura para un mejor manejo. La interactividad con utilizada con las paginas lamidas que ayuda a transmitir el mensaje, y a la misma ves a retener el mensaje, además de la propuesta gráfica que es utilizada en este producto aporta para la intercicidad visual de los elementos, ademas los usuarios.

### FUNCIÓN

Ayudar a difundir las labores utilizadas en la juega de la Escaramuza a través del libro interactivo, para que más personas conozcan su significado y colaboren en la difusión de esta tradición, contribuyendo de esta manera a su prolongación en el tiempo.





## 1.9.2 Diseño gráfico de un catálogo con realidad aumentada para la promoción de mobiliario

**Autor:** Denis Torres

**Año:** 2015

Este proyecto trata de usar al máximo las ventajas de la tecnología en realidad aumentada y algunas de las teorías de la interactividad, además del diseño multimedia, que aportaría de mejor manera a la promoción del mobiliario, ya que la mayoría de los catálogos son solo de lectura.

Además captaría de mejor manera en los usuarios o clientes ya que podrían apreciar de mejor manera y de forma directa en sus hogares como realmente quedaría sus muebles.

Esta aplicación ayudaría para la transmisión de las labores de la jugada de la escaramaza,

## TECNOLOGÍA

Con la ayuda de la interactividad y con los materiales adecuados, ayudará al usuario a manipular y captar las labores de la jugada de la Escaramuza. Se podrá utilizar dispositivos para la interactividad



# 1.10

## CONCLUSIONES

El producto interactivo estar diseñado con el fin de dar a conocer las labores de la juega de las escaramuza, en donde la utilización de medios y de los canales perceptivos como vista, oído.

Seguir una estructura rígida, y así mantener al usuario entretenido en el producto. El contenido gráfico debe estar diseñado para un tipo específico de usuario ya que existen varios criterios.



**CAPÍTULO**

**2**

**PLANIFI  
CACIÓN**

# 2.1 SEGMENTACIÓN DE MERCADO

## 2.1.1 Geográfica:

País: Ecuador  
Región: Sierra  
Ciudad: Cuenca  
Zona Población: indistinta

## 2.1.2 Demográfico:

Edad: 23 - 28  
Sexo: Masculino  
Ingreso: sueldo básico  
Ocupación: Empleado, estudiante  
Nivel de educación: Tercer nivel  
Religión: Indistinta  
Etnia: Indistinta  
Nacionalidad: Ecuatoriana

## 2.1.3 Psicográfico:

Según su estilo de vida:  
Clase social: Media, Media Baja  
Características de la personalidad: Sencillo,  
humilde

## 2.1.4 Conductual

Posición del usuario: no es usuario  
Estado de lealtad: Ninguna  
Etapa de distorsión favorable: Interesados  
Actitud hacia el producto: Entusiasta

## **2.2**

# **PARTIDOS DE DISEÑO**

## 2.2.1 FORMA:

### 2.2.1.1 Formato

El formato que se utilizará para el libro será de 20x25, de esta el usuario tendrá mayor facilidad en el momento de usarlo.

### 2.2.1.2 Tipografía

Se utilizará una tipografía San Serif, para que ayude en la legibilidad en la lectura en los jóvenes y para la jerarquización de contenidos

### 2.2.1.3 Figuras

Se utilizarán formas y figuras simples, colores planos.

### 2.2.1.4 Soporte

El proyecto será un producto impreso, con lo cual ayudará a la utilización de la aplicación de Realidad aumentada.





### **2.2.1.5 Cromática**

La cromática para el producto esta escogida de acuerdo a las teorías de las psicología del color, base cromática es la concepción de los colores la tierra.

### **2.2.1.6 Imágenes:**

Las imágenes serán fotografías en las cuales se pueda ver parte de la juego de la Escaramuza, para que sea atractivo para los jóvenes, Además el contenido de las labores serán las figuras con ilustradas de cada una.

### **2.2.1.7 Contenido**

La información será netamente sobre las Labores de la juego de la Escaramuza, además de las respectivas entrevistas.

### **2.2.1.8 Usabilidad**

Con los programas de realidad aumentada como Hp reveal, el usuario podrá sentir comodidad en la navegabilidad del producto. Ya que la aplicación es responsive, y puede adaptarse a cualquier dispositivo móvil.



## 2.2.2 Función

El objetivo principal del producto es difundir las Labores de la juego de la Escaramuza y que propios y extraños entiendan el significado de las mimas, contendrá el contenido de las labores de la juego de la Escaramuza, además de combinar el juego con el aprendizaje de la labores, su formato nos permite sustituir los contenidos por videos en formato horizontal.

## 2.2.3 Tecnología

### 2.2.3.1 Software

Se utilizara: Adobe After Effects Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Premier; también programas como: Hp reveal, para la utilización de realidad aumentada, el producto le permitirá al usuario entender las Labores de la juego de la Escaramuza.

### 2.2.3.2 Audio

Uso de canciones que se relacionen con las Labores de la juego de la Escaramuza.

### 2.2.3.3 Materiales

Se utilizara papel Bond, couche, papeles a colores.

### 2.2.3.4 Acabados

Para la impresión del prototipo se utilizó impresión a láser, pero para la producción en serie se utilizara impresora offset.



## **2.3 Plan de Negocios**





15

## 2.3 Plan de negocios

Un plan de negocios es una estrategia en donde se describe y explica un negocio que se va a realizar, así como diferentes aspectos relacionados con éste, tales como sus objetivos, las estrategias que se van a utilizar para alcanzar dichos objetivos, el proceso productivo, la inversión requerida y la rentabilidad esperada.

### 2.3.1 Producto

El producto tendrá una tapa Resistente, y hojas impresas en offset que centenar la información de las labores de la juega de la Escaramuza, con texto informativos, y mediante la utilización de la realidad aumentada se visualizara animaciones de cada Labor.

### 2.3.2 Plaza

Como principal lugar será Cuenca-Ecuador, se podrá vender o distribuir en las diferentes fiestas patronales parroquias aledañas a la ciudad, en las cuales se mantiene esta manifestación cultural

### 2.3.3 Promoción

La promoción del producto estará basada mediante redes sociales, ya que los jóvenes son los que más utilizan.

### 2.3.4 Precio

El precio se establecerá con una análisis con productos similares,





**CAPÍTULO**

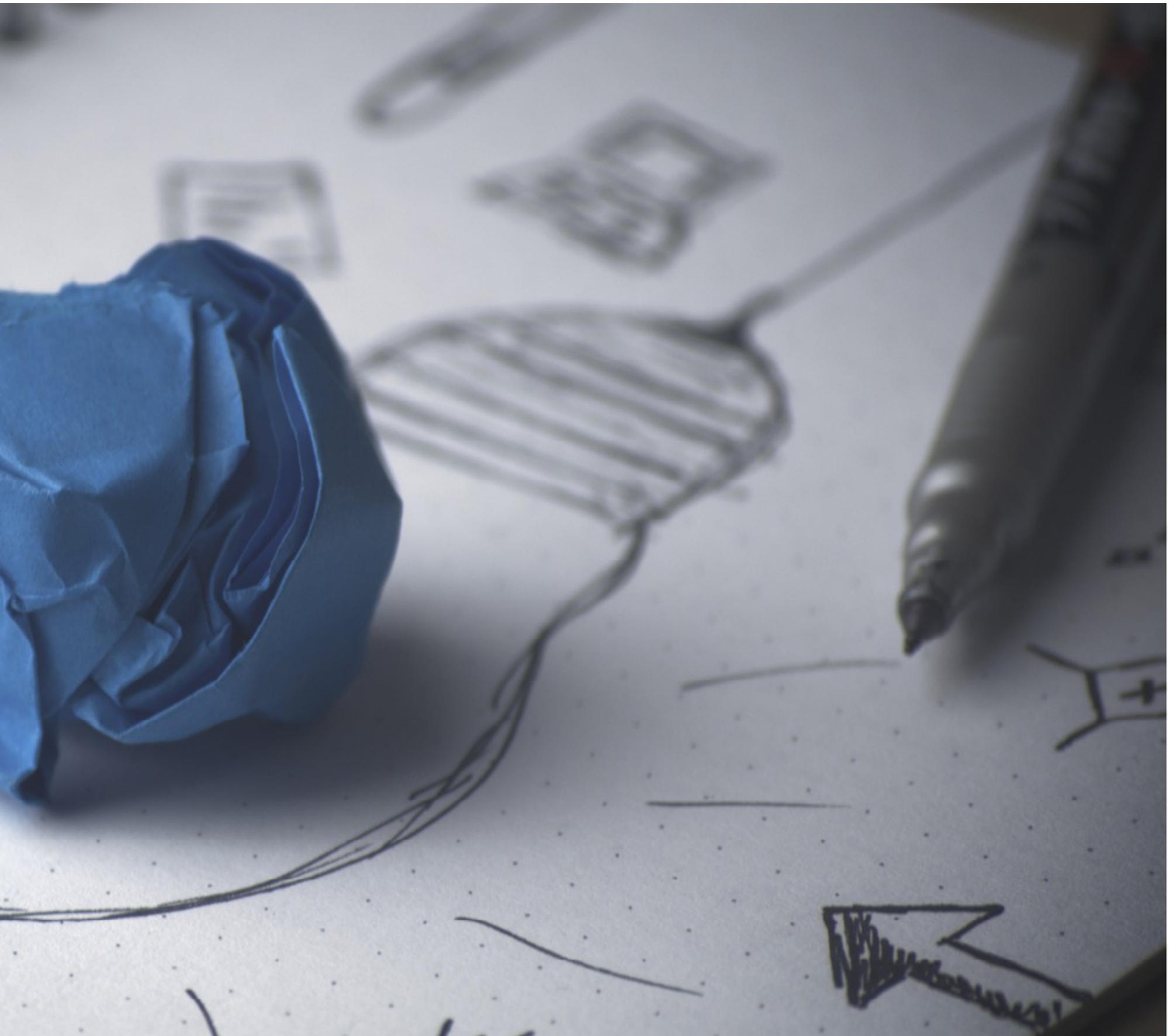
**3**

**DISEÑO**

## 3.1 IDEACIÓN

Para el proceso de ideación de partió de una lluvia de ideas, tomando en cuenta las nuevas tendencias, además de involucrar la multimedia, la interactividad, entre otras herramientas de comunicación, para que de esta forma podamos llegar a los alcances esperados.





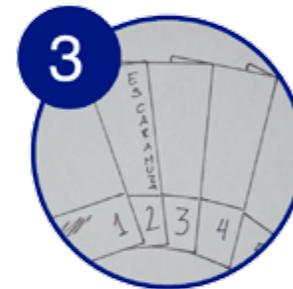
Libro pop up, se propone realizar un libro pop up, con cada una de la labores de la juego de la escaramuza.



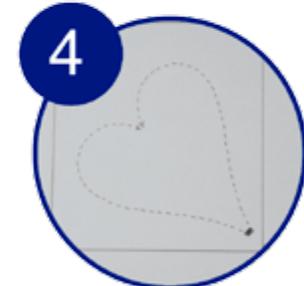
Ilustraciones, con la ayuda de la ilustración realizar un folleto de ilustraciones.



Folleto coleccionables, realizar un folleto con cada labor de la juego de la escaramuza.



Infografías animadas, realizar a modo de infografía animada cada una de las labores.



Fotografía, realizar una recopilación de fotografías, y gracias a ello realizar una exposición con cada una de las labores.



## 3.1.1 Lluvia de ideas





6

Motion Graphics, con la ayuda de las herramientas de computación se podrá incluir una gráfica a los vídeos en las cuales se realizan las labores de la juego de la escaramuza.



7

Realidad Virtual, con esta herramienta se podrá realizar una visualización en 360° de las labores de la juego de la escaramuza.



8

Comic, como herramienta de enseñanza, estaría más enfocado a los niños. Para que así vean de una manera más divertida las labores.



9

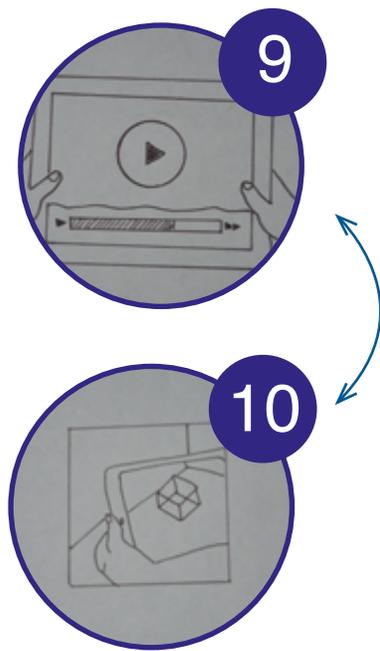
Video con descripción, en este caso cada actor, jinete de la juego de la escaramuza podrá dar su propia versión, y a la ves poder describir cada labor.



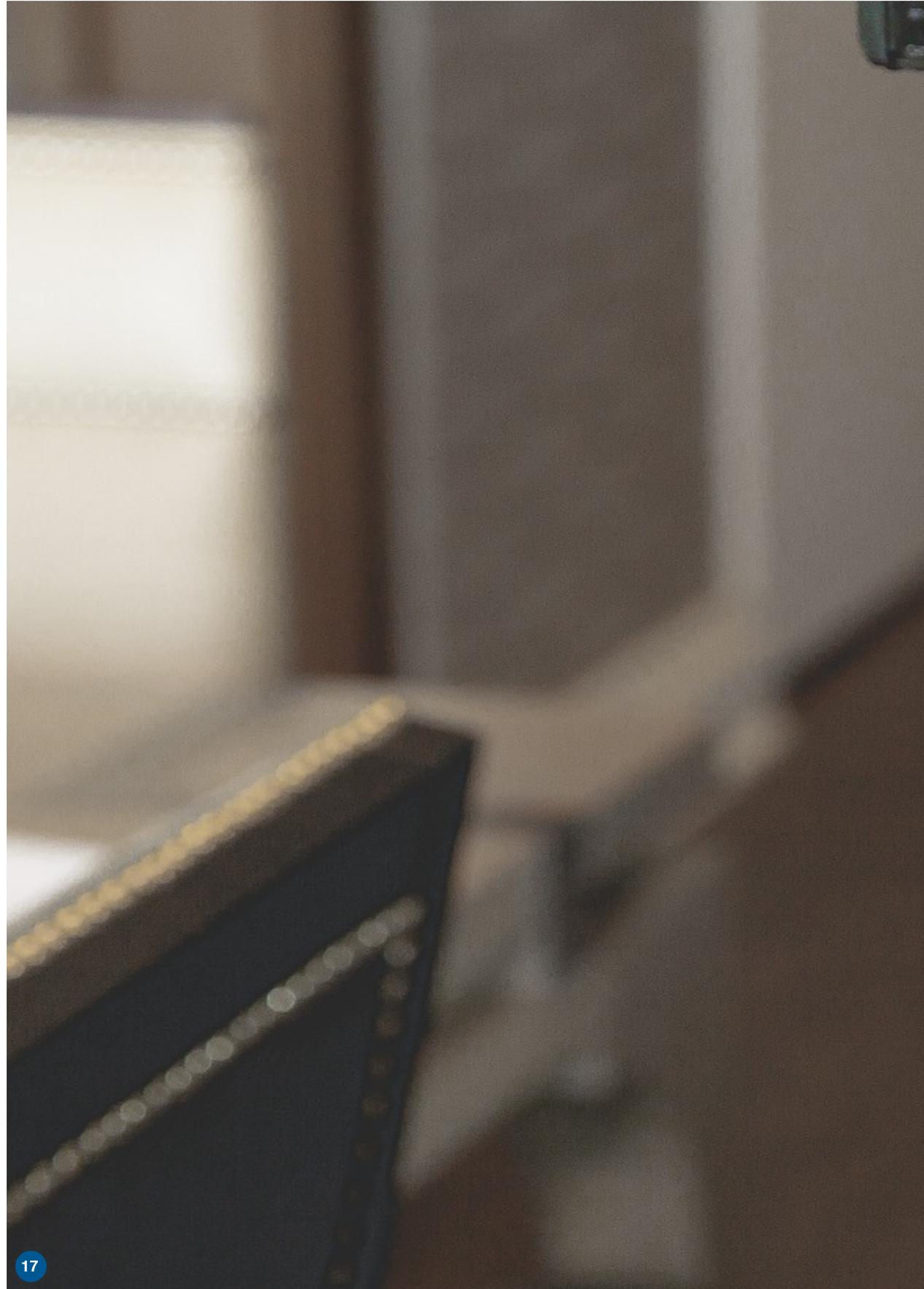
10

Realidad Aumentada, con el programa de HP reveal, el programa sera de mayor interés para el target.

## 3.1.2 Ideas Finales



Las ideas escogidas para la realización del producto editorial es la interactividad de realidad aumentada con la aplicación de Hp-reveal, la cual ayudara a la visualización de vídeos en donde los propios actores expliquen o narren cada una de las labores utilizadas en la “juego de la Escaramuza”, de esta manera tendrán la oportunidad de ser ellos quienes transmitan el mensaje directamente, ya que en ocasiones la información es presentada por terceros sin recibir el crédito correspondiente.







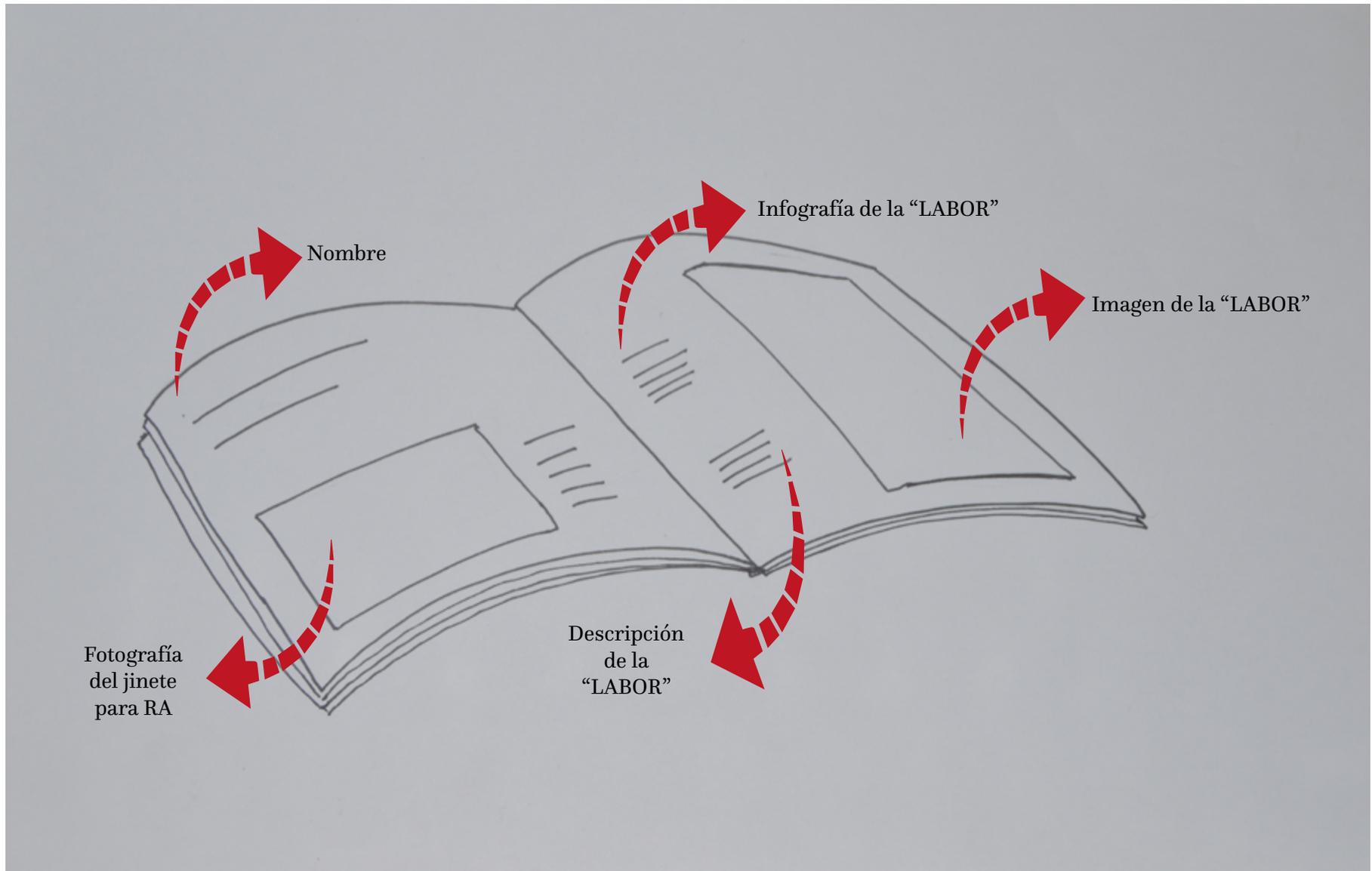
18



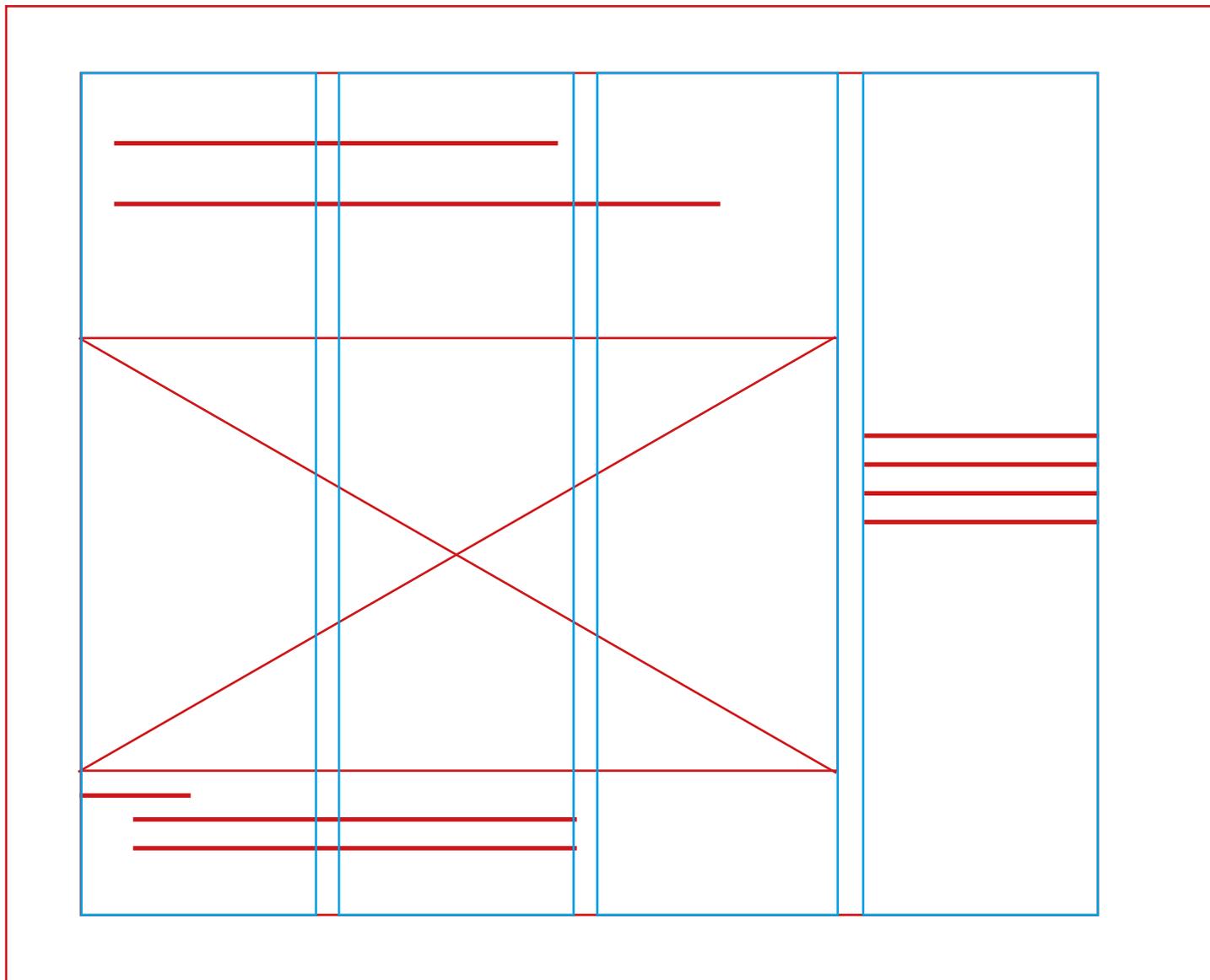


## 3.2 Proceso de diseño

### 3.2.1 Bocetación



### 3.2.2 Arquitectura de la página



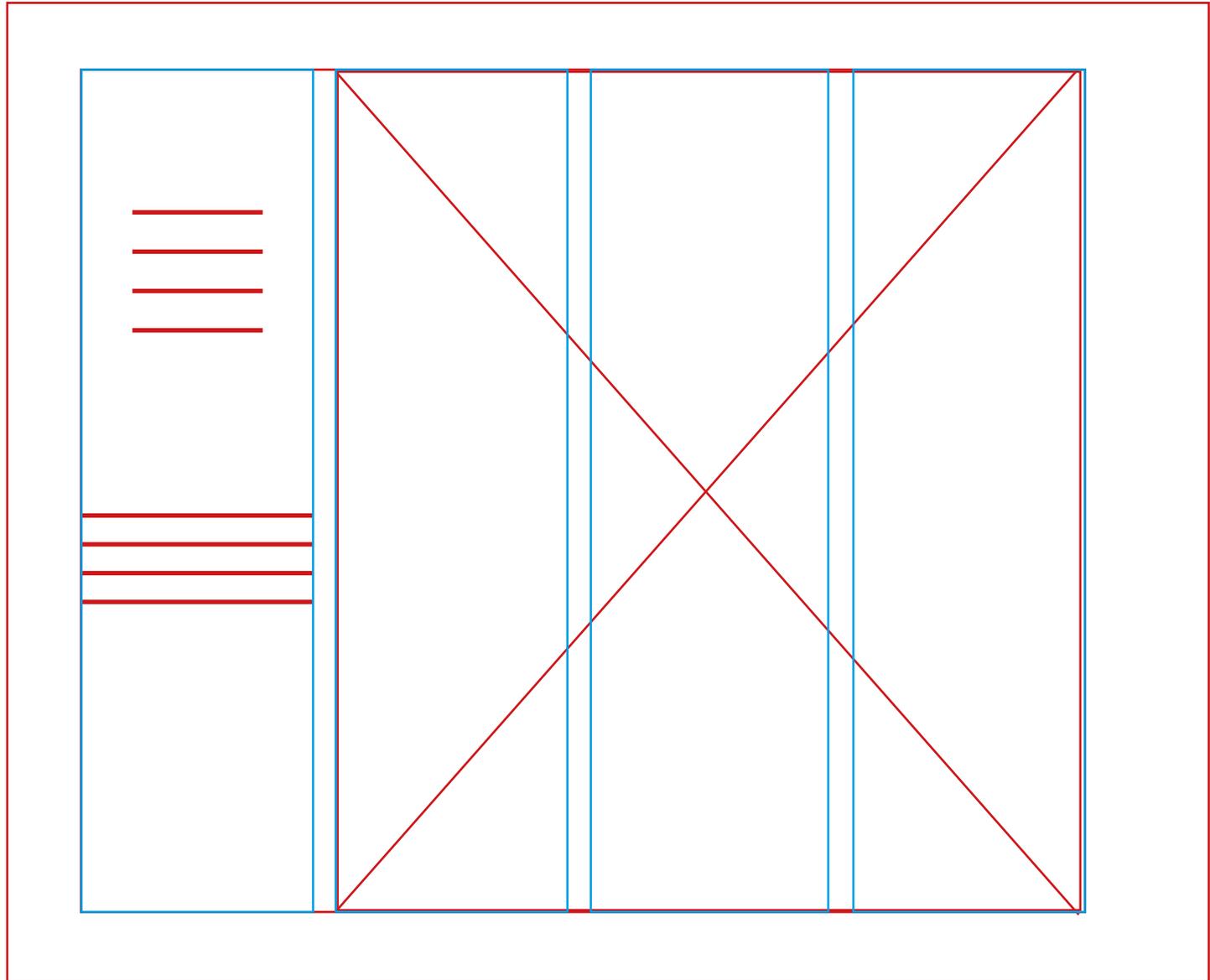
Las retículas basadas en un sistema de 4 columnas, con un medianil de 5mm, con un margen superior de 15mm; margen interior de 25mm; margen exterior 15mm; margen inferior de 15 mm; la cual nos permite varias posibilidades de combinación. Las medidas del producto son de 20x25cm.

La información que contiene la pagina izquierda son: en la cabecera un titulo, en este caso el nombre de la Labor; una foto del actor, con la cual podremos visualizar mediante un dispositivo móvil un vídeo en el cual narra de como se elaboras las Labores, en la parte derecha un reseña del jinete de la Escaramuza, en la parte baja instrucciones de como utilizar el programa.

### 3.2.2 Arquitectura de la página

Para la página izquierda se mantiene el sistema de columnas, y márgenes y el medianil.

La información de que contiene es: la imagen de la labor que utiliza gran parte de la página, en esta imagen también se puede utilizar la aplicación de Hp-reveal, con la cual podremos visualizar una animación de como se forman cada una de las labores; una infografía de los gráficos utilizados en la imagen de la labor, además de una pequeña descripción de la misma.



### 3.2.3 Textura



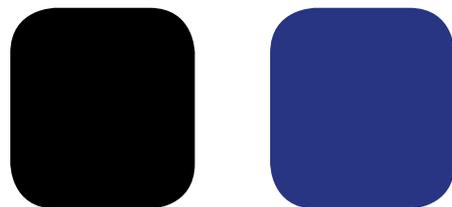
La textura se basa en las quince labores utilizadas en la juego de la Escaramuza, la cual es utilizada por toda la pagina como marca de agua con una opacidad del 30%, las cuales están colocadas en forma lineal, repitiéndolas varias veces hasta completar la hoja, de color negro y en otras de color blanco según sea el color de pagina.

### 3.2.4 Tipografía

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J K, L, LL, M,  
N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z  
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j k, l, ll, m, n, ñ,  
o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z  
1-2-3-4-5-6-7-8-9-0

La tipografía que se utiliza en los títulos es Questa, esta tipografía ayuda para una mejor legibilidad para el usuario, con un tamaño de 32 y 51 pt, para generar jerarquía en los títulos. Para el texto se utiliza el tipografía helvética en sus diferentes variaciones con un tamaño de 12pt.

### 3.2.5 Cromática



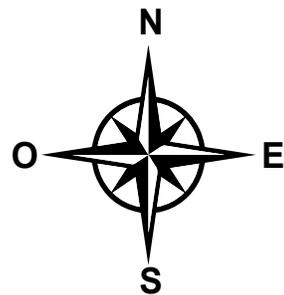
Se escogió el color azul ya que la psicología del color lo asocia con la parte más intelectual de la mente además de ser tranquilizante. Además del color negro para los cuerpos de texto en el producto editorial.



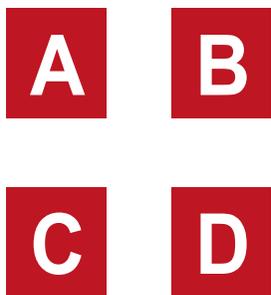
### 3.2.6 Gráficos



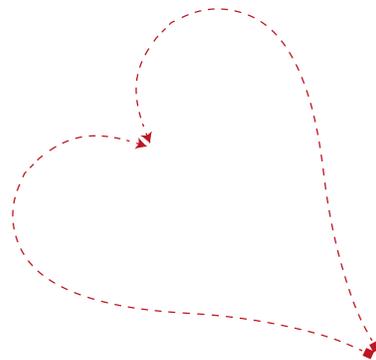
Representa la plaza de juego



Representa los puntos cardinales



Representa los nombres de las esquinas de la plaza



Representa las figuras de las Labores de la juego de la Escaramuza

Esta parte esta compuesta por varios elementos que son: Un fondo de color café claro con una línea de borde de color rojo para la plaza del juego, con los puntos cardinales, letras como la: A, B, C, D, que representan los nombres de cada esquina, finalmente las imágenes de las labores.

### 3.3.7 Propuesta Final

## Nombre de la labor: **CORAZÓN**



**Nombre:** Luis Tigre  
**Edad:** 23 años  
**Parroquia:** Zhidmad  
**Tiempo de juego:** 15 años  
Juega la escaramuza.

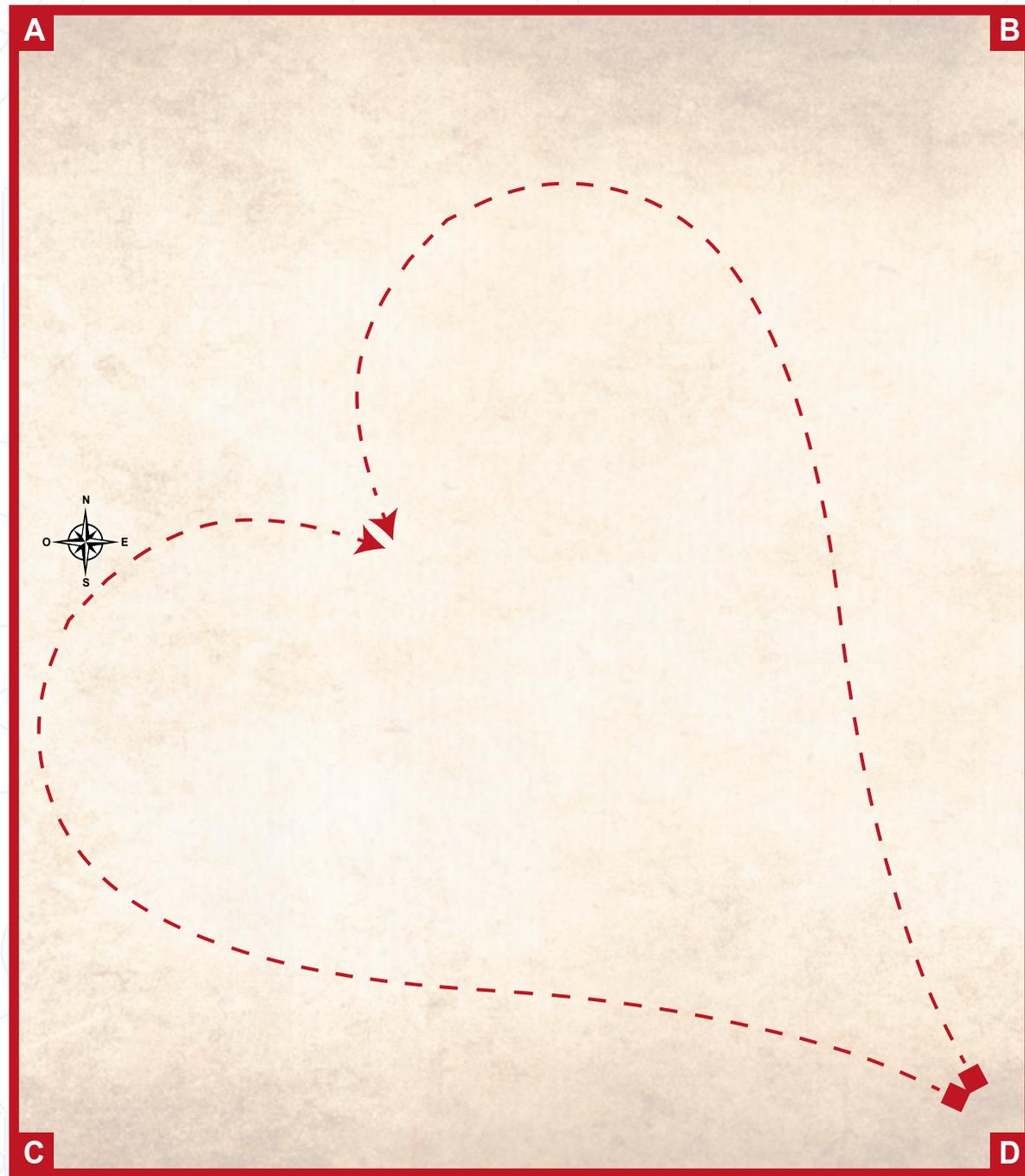
#### INSTRUCCIONES

- Busca y descarga la aplicación "HP reveal"
- Apunta tu dispositivo móvil hacia la fotografía y mira el vídeo.



-  INICIO
-  RECORRIDO DE ENTRADA
-  NOMBRE DE LA ESQUINA
-  PLAZA DE JUEGO

El grupo de la escaramuza se divide en dos filas, las cuales al mismo tiempo realizan una curvatura hacia en centro, regresando por el medio hacia la esquina de partida.



# Nombre de la labor: **ENTRADA**



**Nombre:** Enrique Cabrera

**Edad:** 63 años

**Parroquia:** Zhidmad

**Tiempo de juego:** Lleva jugando 35 años, en los cuales ha sido, Guía, Chaqui-guia.

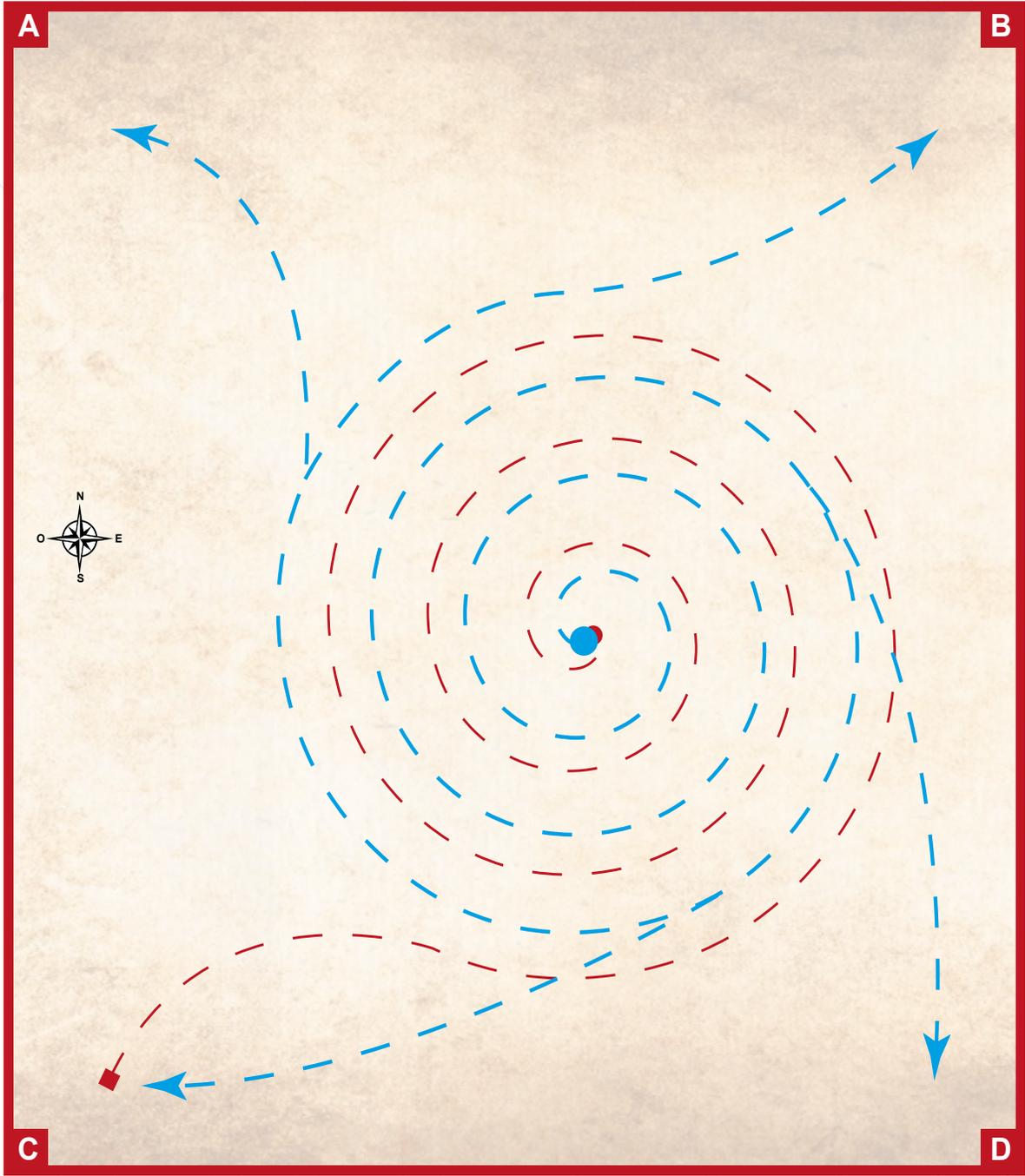
## INSTRUCCIONES

- Busca y descarga la aplicación “**HP reveal**”
- Apunta tu dispositivo móvil hacia la fotografía y mira el vídeo.



-  INICIO
-  FINAL
-  RECORRIDO DE ENTRADA
-  RECORRIDO DE SALIDA
-  NOMBRE DE LA ESQUINA
-  PLAZA DE JUEGO

El grupo de la escaramuza ingresa por el sur, en este caso sería por a la esquina "C", se desplazan realizando tres vueltas, al llegar el centro se regresan, pero en este caso cada grupo se va posicionando en la esquina correspondiente.



Nombre de la labor:

# LETRAL



**Nombre:** Diana Balarezo

**Edad:** 23 años

**Parroquia:** Zhidmad

**Tiempo de juego:** 8 años

Juega la escaramuza desde los 15 años, la tradición fue impartida por sus abuelos, en varias ocasiones fue “Loa” de La juega de la Escaramuza

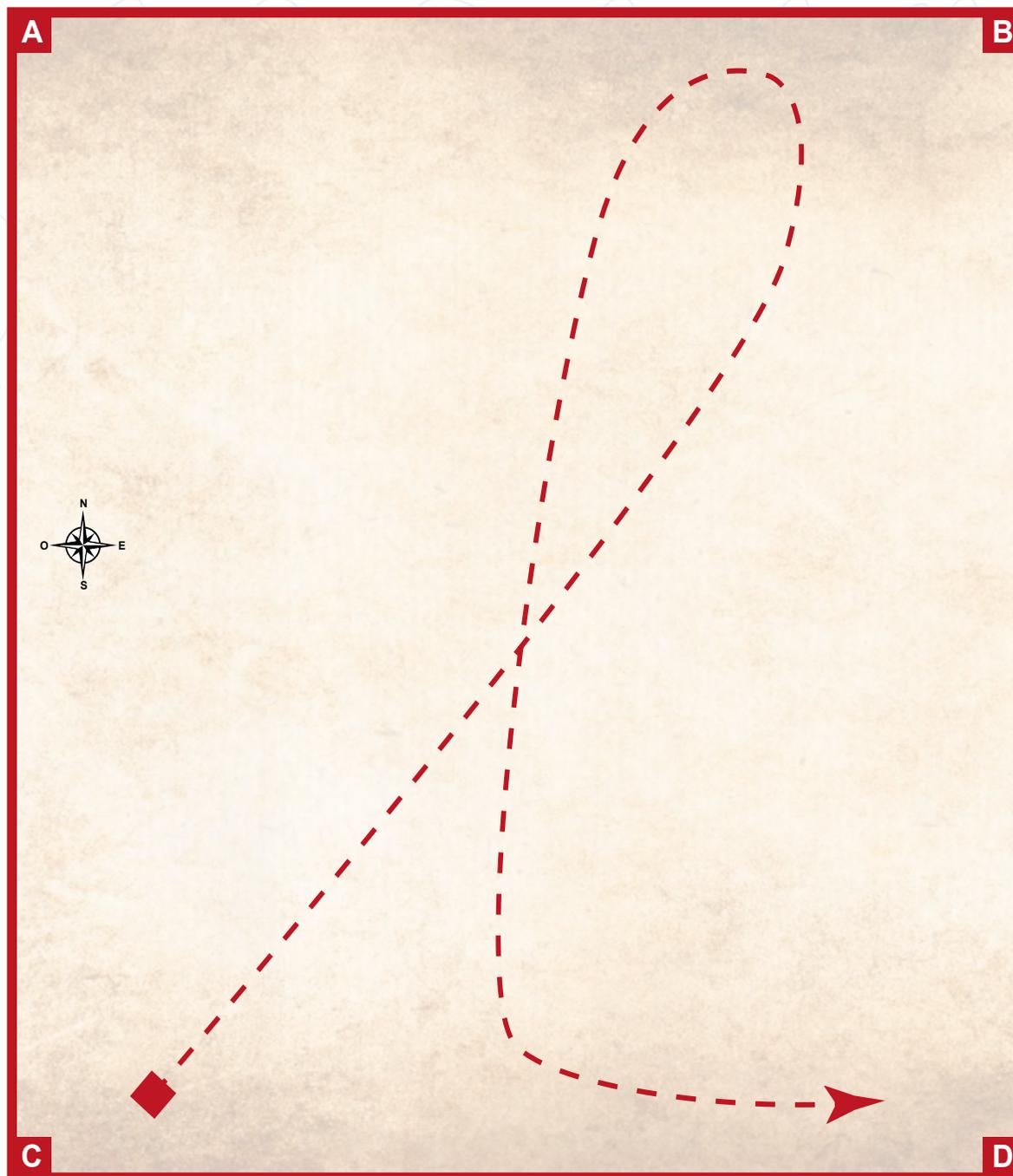
## INSTRUCCIONES

- Busca y descarga la aplicación “HP reveal”
- Apunta tu dispositivo móvil hacia la fotografía y mira el vídeo.



-  INICIO
-  RECORRIDO DE ENTRADA
-  NOMBRE DE LA ESQUINA
-  PLAZA DE JUEGO

El grupo de la escaramuza ingresa por el sur, en este caso sería por a la esquina "C", se desplazan realizando tres vueltas, al llegar el centro se regresan, pero en este caso cada grupo se va posicionando en la esquina correspondiente.





**CAPÍTULO**

**4**

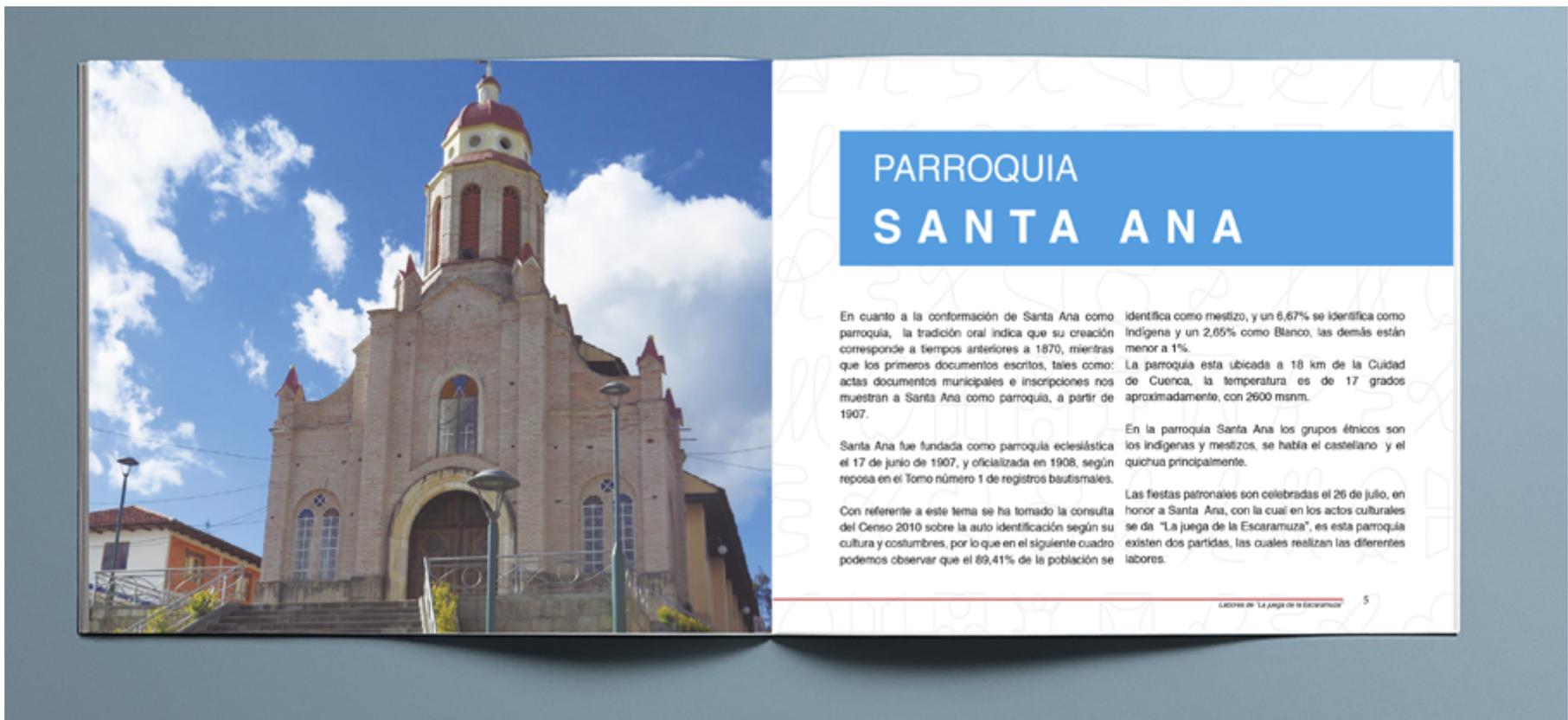
**PRODUCTO**

**FINAL**

## 4.1 PRODUCTO

El prototipo fue impreso en formato de 20x25(cm), el mismo que contiene una portada rígida, además de las páginas interiores son engomadas y posteriormente encuadernadas





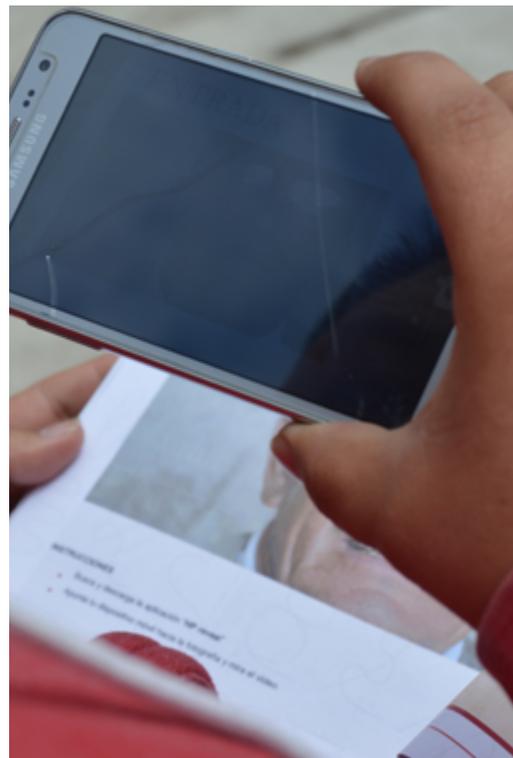
## 4.2 Validación

La validación se realizó durante el mes de junio y julio; con jóvenes de las parroquias de Santa Ana y Zhidmad; jóvenes de La ciudad de Cuenca, entre las edades de 23 a 28 años.

Para la evaluación se realizaron preguntas acerca si conocen las figuras realizadas en la juego de la Escaramuza, a los que conocían se les pidió que nombren los nombres de las labores, Al ir revisando el libro les pareció una manera innovadora de dar a conocer las tradiciones de las parroquias, y tratar de continuar transmitiendo de generaciones en generaciones.

Se realizaron algunas preguntas como ¿que les pareció el producto editorial?, a lo que respondieron que una buena iniciativa que los propios actores narren, la descripción de cada labor, y de esta manera la información no sea distorsionada; con lo cual no se relaciona con los objetivos planteados, que es aportar a la difusión de las labores de la juego de la Escaramuza, y que las personas propias y externas conozcan las Labores.

Con esta validación se pudo medir la legibilidad del producto editorial, además de la facilidad con la que el usuario puede interactuar con el producto. También la gráfica utilizada, la cromática, el contenido multimedia como herramienta de comunicación.





## 4.3 CONCLUSIONES

El objetivo de mi proyecto fue Aportar a la difusión de “La juega de la Escaramuza”, mediante la realización de un producto editorial interactivo, gracias a la investigación de campo se pudo evidenciar que los pobladores de las parroquias de Santa Ana y Zhidmad, no conocían las figuras(labores) que se utiliza en la juega de la Escaramuza, para esto se creo un vídeo en donde sus propios actores de la Juega son quienes difunden las labores con la narración de cada elaboración. Además se incorporo un infografía animada la cual ayuda a que el usuario capte la información sobre las labores de la juega de la Escaramuza.

La interactividad sirvió de apoyo para que las labores de la juega de la Escaramuza se puedan difundir de una manera diferente en las personas; con las animaciones de las labores ayudo a que el mensaje llegue de forma directa al target.

Con la validación se pudo comprobar que el producto puede transmitir el mensaje de una manera fácil, ya que gracias al color, la tipografía y la estética y realidad aumentada.

Con todo esto se cumplió con los objetivos plateados en el proyecto.

La recomendación de este proyecto es seguir con la difusión de las tradiciones culturales de las parroquias aledañas a la ciudad de Cuenca, para que de esta manera una mayor cantidad de personas puedan conocer cada una de las diferentes tradiciones que identifica a cada parroquia, y de esta manera, se pueda difundir y que persevere en el tiempo.

Realizar entrevistas a personas que tengan un gran conocimiento en cultura, como por ejemplo, en las labores de la juega de la Escaramuza, pero no solo en las parroquias aledañas de la ciudad, si no que en las diferentes ciudades en las cuales mantienen esta tradición cultural.

Así como también la investigación de la contradanza, el juego del pucara, que también son manifestaciones culturales que identifica y caracteriza a cada parroquia en la que se realiza.

## 4.4 Recomendaciones

# BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

Andrade, L. A. (Febrero de 2015). Doce modalidades de juegos de la Escaramuza aplicados en los niños de cuatro años y quinto nivel de la escuela general de Rimiñahui de la comunidad de “Quilloac”. Cuenca, Azuay, Ecuador.

Andy Pratt, J. N. (2013). Diseño Interactivo. En A. Pratt. Océano, S.L.

Barradas, E. (2016). Geopolítica. Geoestrategia y Desarrollo humano. Obtenido de <https://geopolitica910.wordpress.com>

Bhaskaram, L. (2006). ¿Que es el Diseño Editorial? En L. Bhaskaram, ¿Que es el Diseño Editorial? (págs. 60-64-68-74-80).

Calle, G. (15 de Mayo de 2018). Juega de la Escaramuza. (F. Zumba, Entrevistador)

Chumbay, J. (15 de Mayo de 2018). Juega de la Escaramuza. (F. Zumba, Entrevistador)

Echeveria. (2010). Definición de cultura. México: ITACA/UMAN.

Gad parroquial Santa ana. (s.f.). Obtenido de [santana.gob.ec](http://santana.gob.ec)

Gad Zhidmad. (s.f.). Obtenido de [zhidmad.gob.ec/azuay/](http://zhidmad.gob.ec/azuay/)

Guamán, L. X. (24 de Junio de 2018). Juega de la Escaramuza. (F. Zumba, Entrevistador)

José Astudillo, A. C. (2007). TIKKUN OLAM Ayudando a reparar el mundo. Obtenido de [http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r6ybP55oPswC&oi=fnd&pg=PA11&dq="Tikkum+Olam:+Ayudando+a+reparar+el+mundo"&ots=bfqWBC5wDC%sig=aIW-e0-r2SPs4r-ccLI8G5Brv8#v=onepage&q&f=false](http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r6ybP55oPswC&oi=fnd&pg=PA11&dq=)

Matamoros, P. M. (27 de Mayo de 2018). Escaramuza. (F. Zumba, Entrevistador)

Mato. (2003). Políticas de identidad y diferencias sociales en tiempos de globalización. Caracas: universidad Central de Venezuela.

Peña, P. E. (octubre de 2013). Composición coreográfica del estilo contemporáneo de la danza, utilizando y analizando 7 labores del juego de la Escaramuza (figuras coreográficas) del canton de Girón. Cuenca, Azuay, Ecuador.

Valarezo, J. P. (2009). LA fiesta popular tradicional del Ecuador. Fondo Editorial, Ministerio de Cultura.

Whelan, B. M. (1994). La armonía en el color.



# ANEXOS

**Title:** Design of an Interactive Editorial Product to Help Transmitting the Meaning of the Tasks Used in “*La Juega de la Escaramuza*” - The Skirmish Plays

## ABSTRACT

The playing of skirmish, called “La Juega de la Escaramuza” in Spanish, is a cultural manifestation representative of the Santa Ana and Zhidmad parishes. It is a game consisting on performing various figures (labors) to the sound of music and on trotting horses. The game takes place in a flat space called square. The problem is that nowadays, neither the actors nor the spectators know the meaning of the game since over the years, new generations have lost interest on the ritual. Therefore, an editorial product that includes interactive technology and graphic design theories has been proposed to materialize this project.

Tutor: Paúl Carrión

Student: Fernando Zumba



Translated by,

Ana Isabel Andrade  
Ana Isabel Andrade



