



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD

DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
INTERACTIVO QUE DIFUNDA EN LOS
JÓVENES LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES
DE LA PARROQUIA NULTI.

AUTOR
ROBERTO ENCALADA

CARRERA
DISEÑO GRÁFICO

DIRECTORA
MGT. ANNA TRIPALDI

CUENCA - ECUADOR
2021

AUTOR
Roberto Encalada

DIRECTORA
Mgt. Anna Tripaldi

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN
Todas las imágenes e ilustraciones fueron
realizadas por el autor,
excepto aquellas que se encuentran con su
respectiva cita.

Cuenca – Ecuador
2021

**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
INTERACTIVO QUE DIFUNDA EN LOS JÓVENES
LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DE LA
PARROQUIA NULTI.**

DEDICATORIA

A mis padres, Luis y Carmen porque son el pilar fundamental en mi vida, gracias a sus palabras me han enseñado a salir adelante, aunque no pudieron estar presentes en este proceso, siempre estuvieron pendientes de mí a pesar de la distancia.

A mis abuelos, José y Rosalia porque me criaron como un hijo más, ahora entiendo todas las regañadas y consejos que supieron darme, sabias palabras que me inspiraron y motivaron para luchar por mis sueños.

A mi persona especial, Verónica porque fue la persona que siempre estuvo a mi lado desde que empecé esta etapa de vida.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme el valor y la fuerza para salir adelante con mis propósitos y sueños, por cubrirme con su manto sagrado para llevarme por el camino del bien.

A mis padres Luis y Carmen, por apoyarme en todo lo que me he propuesto, porque sin su ayuda no hubiera podido llegar a donde estoy. A mis abuelos Jose y Rosalia, por enseñarme el valor de las cosas y el luchar por los sueños, por motivarme siempre a seguir adelante y por todo el amor y el cariño que me brindaron desde pequeño.

A mis profesores en especial a mi tutora Annita por guiarme en todo este tiempo, por todos sus consejos y comentarios los cuales me sirvieron mucho para poder alcanzar este sueño.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
		2.1.1 Segmentación	
		2.1.2 Persona design	
			35
		2.2.1 Forma	
		2.2.2 Función	
		2.2.3 Tecnología	
			39
		2.3.1 Producto	
		2.3.2 Precio	
		2.3.3 Plaza	
		2.3.4 Promoción	
	15		
1.1 Descripción			
1.2 Cultura y tradiciones de Nulti			
	16		
2.1 Cultura popular			44
2.2 Cultura popular y Diseño			51
2.3 Etnografía y Diseño			53
	18		
3.1 Definición			
3.2 Definición de libro			
3.3 Imagen			56
3.4 Texto			57
3.5 Color			60
3.6 Retícula			62
	20		
	21		
5.1 Definición			63
5.2 Tipos de ilustración			64
5.2.1 Ilustración editorial			74
5.2.2 Ilustración de cómics			76
5.2.3 Ilustración de libros infantiles			
	22		80
	24		86
	29		88
			89
			90
			91
	32		

ÍNDICE DE IMAGENES

1. https://lh3.googleusercontent.com/oODCNhcBtUgnjn1yC7Hj_4HG0qQZXAwNTTf0faT-I0RI_O7UQucFhM2rTdpD-SalzujWA=s1512. http://4.bp.blogspot.com/-PX6ki1brRCM/UM4jFShN3hl/AAAAAAAAADw/ECbdDgDHPOs/s200/fiesta.jpg
3. https://utcradioec.files.wordpress.com/2018/05/tigua.jpg?w=610&h=312&crop=1
4. https://www.fotonostra.com/grafico/fotos/elcolor1.jpg
5. https://i.pinimg.com/564x/a9/60/be/a960be76ec5fb8e82cba4324325f7b77.jpg
6. https://cdn.domestika.org/c_limit,dpr_1.0,f_auto,q_auto,w_820/v1577760180/content-items/003/560/051/Ilustracion_400dpi_sinmarco-original.jpg?1577760180
7. https://thefoldmag.com/.image/c_limit%2Ccs_srgb%2Cq_auto:good%2Cw_904/MTYwNTMzNTE2NjA4NjExNDk5/books_revised.webp
8. https://cdn.shopify.com/s/files/1/2717/4124/products/WennIchMalGrossBinWerdelch_KleineGestalten_Kinderbuch_a3f300d8-be4b-435c-8633-e54c7097ef7c_2000x.png?v=1523956633
9. https://image.isu.pub/200901074134-c6b179da07e7239106cca59cd1b00196/jpg/page_1.jpg
10. https://image.isu.pub/200820002033-a589ae523719f25aa59a01f5049e4451/jpg/page_1.jpg
11. https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/a1fecb57765259.59e31ea77f067.jpg
12. https://image.freepik.com/vector-gratis/grupo-jovenes-posando-foto_52683-18563.jpg
13. https://image.freepik.com/vector-gratis/felices-ninos-lindos-nino-nina-abrazan-juntos_97632-1429.jpg
14. https://lh3.googleusercontent.com/rBxqAaCox_3IUgeVWmLcRQb-z9QS1MkqeyxhowmvsCwyt4zqPr0vPeVSR-Jrb0Zj95DPUYg=s113
15. https://lh3.googleusercontent.com/QdS4JYzsSNDbLY7HSaeTf94KWgnpbn4o95vn9viO91Kb1tu10h5eRBcxWPvU-y9z0QYNBTQ=s170
16. https://lh3.googleusercontent.com/ByzqagaHTE3gQcqyN-JRuij6D9SRlqLg5fOnIdl1U7pfUqgo6i7OWre-Q1uAsAZXvzPJK=s85
17. https://www.paredro.com/wp-content/uploads/2015/04/circulo.jpg
18. https://lh3.googleusercontent.com/Z5EgwtXqKok3A2Eniharfgyuc9ySLHTvsxs8NsDSdO11dZBrDXlaxdlDQu_ws-cPO46Bg=s151
19. https://assets.procreate.art/img/procreate-icon-search-display.png
20. https://image.freepik.com/vector-gratis/moneda-realista-dolares_1692-75.jpg
21. https://i.pinimg.com/564x/64/92/98/649298072212292eb44634c46ae49d18.jpg
22. https://i.pinimg.com/564x/de/e3/cb/dee3cbf1125632b39b7691c5d66cdfcd.jpg
23. https://www.estandarte.com/imagenes/fot_2010_gr.jpg
24. https://cloud10.todocoleccion.online/libros/tc/2017/05/28/21/87677320_59115803.webp
25. https://www.igac.gov.co/sites/igac.gov.co/files/catalogo/imagenes/colombia-3d-anaglifos.png
26. https://www.lasmanosdemama.es/wp-content/uploads/2017/07/melissadoug-e1499886759742.jpg
27. https://www.blogartesvisuales.net/wp-content/uploads/2006/09/secciones-solapas.jpg
28. https://www.sallybooks.es/wp-content/uploads/2018/10/blog_intro_ai.jpg
29. https://i.blogs.es/b65cbe/codigo-qr-zhara/1366_2000.jpg
30. https://ep01.epimg.net/verne/imagenes/2015/12/22/articulo/1450787166_802658_1450787435_noticia_normal.jpg
31. https://yalosabes.com/wp-content/uploads/2018/01/ilustracion-fotografia-sebastien-grosso-03.jpg
32. https://i.pinimg.com/564x/69/6d/ee/696dee56fc6fba2ea81468f8f20e775c.jpg

RESUMEN

En la actualidad las costumbres y tradiciones que posee la Parroquia Nulti casi no se practican entre los niños y jóvenes de la comunidad debido a diversos factores como la migración, el estudio, el trabajo y la falta de interés; esto ha provocado que estos valores culturales vayan desapareciendo lentamente. Para rescatar las costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti, se plantea la elaboración de un producto editorial interactivo, en el que se presenta información sobre varias prácticas culturales que aún son vividas por la comunidad. A partir de este producto editorial se busca contribuir a la difusión y preservación del patrimonio tangible e intangible entre las nuevas generaciones.

PALABRAS CLAVE

Ilustración, Cultura, Libro, Patrimonio, Diseño Editorial, Rescate, Fiestas Tradicionales, Oficios Tradicionales.

ABSTRACT

Currently, the customs and traditions of the Nulti Parish are almost not practiced among the children and young people of the community due to various factors such as migration, study, work and lack of interest. This has caused these cultural values to slowly disappear. In order to rescue the customs and traditions of the Nulti Parish, the elaboration of an interactive editorial product was proposed, in which information is presented about several cultural practices that are still lived by the community. This editorial product sought to contribute to the dissemination and preservation of tangible and intangible heritage among new generations.

KEYWORDS

Illustration, Culture, Book, Heritage, Editorial Design, Rescue, Traditional Festivities, Traditional Trades.

OBJETIVOS

GENERAL

Aportar en el rescate de las costumbres y tradiciones de la Parroquia Nulti, mediante el diseño de un producto editorial, que recopile esta información para que este conocimiento esté al alcance de las nuevas generaciones.

ESPECÍFICOS

Recopilar la información sobre las costumbres y tradiciones de la Parroquia Nulti.

Diseñar un producto editorial sobre las costumbres y tradiciones de la Parroquia Nulti.

INTRODUCCIÓN

Ecuador es un país rico en diversidad cultural, en nuestra provincia del Azuay se puede encontrar varias prácticas ancestrales que en la actualidad poca gente la sigue practicando, lo cual es un problema serio ya que se están perdiendo la identidad cultural. En la parroquia Nulti está sucediendo algo similar ya que se puede evidenciar el poco interés que los jóvenes le tienen a estas prácticas, esto se puede dar porque desde pequeños no se habló de estos temas, no se les inculcó el conocimiento sobre las costumbres y tradiciones. Para afrontar este problema que está viviendo la parroquia, se propone la elaboración de un producto editorial en donde estén presentes las costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti, estas prácticas se complementan con ilustraciones y fotografías. Para generar interés a nuestro público se propone aplicar el efecto 3D en las ilustraciones, así se puede presentar estas prácticas ancestrales de una manera llamativa para el público.

CAPÍTULO

1

CONTEXTUALIZACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN

La parroquia Nulti, es una antigua población ubicada al noroeste del cantón Cuenca, provincia del Azuay, es una de las parroquias cuencanas más pequeñas. La parroquia Nulti cuenta con terrenos fértiles en donde se practica la siembra de maíz, frejol, habas, etc. Posee varias tradiciones comunitarias, dentro de las cuales, la que más destaca es la minga, esta consta realizar una ayuda o un beneficio para la comunidad o personas dentro de ella. Las costumbres que más representan a esta parroquia son: el pan de horno, la cestería con carrizos, la agricultura, la pirotecnia, las fiestas tradicionales, el tejido de ponchos. Todas estas costumbres hacen que Nulti tenga renombre en la provincia.

Uno de los problemas que afronta Nulti es que en la actualidad los jóvenes ya no tienen mucho interés por sus costumbres, a esto se suma la migración de los jóvenes a la ciudad o a otros países, por lo que ya no hay quien mantenga vivas dichas costumbres y tradiciones, por lo cual estas se están olvidando y se pueden llegar a perder por completo en el futuro, entonces, ¿Cómo el diseño gráfico puede llegar a solucionar este problema que afronta la parroquia Nulti?

El objetivo principal de este proyecto es el rescatar y preservar nuestra identidad cultural y nuestras prácticas ancestrales. Con la ayuda del diseño se puede promover las costumbres a través de la producción de soportes gráficos diversos como libros, videos, aplicaciones, etc. Lo cual convierte al diseño en un apoyo al rescate de las culturas y tradiciones del país.

MARCO TEÓRICO

1. NULTI

1.1 DESCRIPCIÓN

Nulti es una parroquia que pertenece al cantón Cuenca, provincia del Azuay, sus orígenes se remontan a antes de la conquista española e incluso la conquista incásica. En la actualidad, y según el Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos (INEC), esta parroquia posee 4324 habitantes, distribuidos en una extensión de 2.802,19 ha, lo que en relación a las otras parroquias cercanas la determina como una parroquia pequeña, por lo que ocupa el 1% del territorial cantonal.

En el territorio de la parroquia Nulti, se asientan 14 comunidades que son pertenecientes a la parroquia, estas están divididas en 3 zonWas, cada zona posee costumbres y tradiciones que hacen que Nulti tenga una gran diversidad cultural.

1.2 CULTURA Y TRADICIONES DE NULTI

Nulti es una parroquia rica en costumbres y tradiciones, la pirotecnia, la cestería con carrizos, el tejido de sogas de cabuya, el pan de horno y la macanería son los oficios tradicionales más representativos de la parroquia, a estas se suman la agricultura, practican especialmente el sembrado con yunta, la deshierba y la segunda, lo que más se rescata de esto es la tradición comunitaria, las mingas donde varias personas se reúnen para ayudar a los demás, es un apoyo mutuo.

zLa parroquia también posee una tradición religiosa muy devota, todos los años se realizan festividades en honor a las imágenes

que ahí se veneran, El señor de los milagros de Nulti, y Nuestra señora del Rosario, son las imágenes principales de toda la parroquia, ya que dentro de esta como en todas las parroquias existen pueblos que veneran otras imágenes.

Aquí se practica aún el baile de caballos (escaramuza), como parte de la festividad que se realiza a las imágenes veneradas.



2. CULTURA

2.1 CULTURA POPULAR

En la actualidad, debido al bombardeo de información que cada día se nos presenta, se llega al punto de generar confusión sobre creer que es lo verdadero y que es falso, así nos convertimos en víctimas de la sociedad. Aunque se piense que debido a la globalización la sociedad ya está repleta de información sobre las culturas existentes y que no hay espacio para presentar más tipos de culturas, pues sea a visto que en los continentes que más cultura ancestral pura posee, se está generando un crecimiento de población, lo que genera que sus tradiciones y culturales se den a conocer a las sociedades del mundo.

Esto quiere decir que mientras la globalización crece, las identidades culturales se expanden, así adquieren un papel más importante en la sociedad. Entonces se debe comenzar a conocer más sobre nuestras raíces, provocar más interés en jóvenes y niños sobre encontrar su propia identidad cultural.



2.2. CULTURA POPULAR Y DISEÑO

Si al momento de diseñar, es indispensable requerir de la conciencia, es decir tener un conocimiento previo sobre lo que se va a hacer y de lo que se busca, esto se lo demuestra con acciones y un ordenamiento de ideas, diseñar es una actividad esencial y fundamentalmente cultural. (Malo, s.f).

Los pueblos a lo largo de su historia, han creado y continúan creando su identidad, sus tradiciones y costumbres, esto es hace que cada pueblo sea diferente. Demuestran su identidad partiendo de elementos culturales que plasman en utensilios, ropa de vestir, en su arquitectura, etc. Todo esto se genera debido a la experiencia y enseñanza que las personas mas longevas comparten con los jóvenes.



Cada sociedad posee un patrimonio intangible, son formas de conducta que provienen de una cultura tradicional, indígena o popular, a las cuales se les da un valor muy significativo. Estas pueden ser celebraciones, saberes, lugares y formas de expresión, se pueden transmitir a manera de gestos u oralmente, estos también llegan a tener cambios con el paso del tiempo ya que se genera un proceso de recreación colectiva, en donde nuevas generaciones crean otras maneras de poder expresar su patrimonio, esto puede ser mediante, videos, animaciones, libros, revistas y fotografías, aquí el diseño toma un rol importante para poder expresar y presentar un material que sea atractivo para su público.

2.3 ETNOGRAFÍA Y DISEÑO

Para Angrosino (2007), "La etnografía significa literalmente: descripción de un pueblo. Es importante entender que la etnografía se ocupa de las personas en sentido colectivo, no de los individuos" (p. 14). La etnografía es un método de investigación cualitativa. Con el cual los antropólogos forman sus teorías, realiza un estudio de primera mano de un ámbito cultural concreto, que quiere decir esto, que el etnógrafo no tiene otra opción más que ir a trabajar donde las cosas suceden, es decir en el campo.

Entonces ¿cómo esto se relaciona con el diseño?, pues gracias a todo el trabajo de campo que realiza, puede ser de apoyo para saber qué es lo que se puede cambiar y qué no, se podría decir que es una caja de herramientas. Toda cultura es cambiante y dinámica, una cultura que no cambia puede llegar a desaparecer. El diseño como cultura material y como espacio de difusión, ayuda al cambio, con innovación, pero sin provocar una ruptura. ¿Cómo se consigue el cambio sin provocar un daño?, pues simplemente conociendo, por eso es que el diseño mantiene la relación con la etnografía.

Al realizar una investigación sobre culturas y tradiciones, tal como lo hace la etnografía y a su vez transformarla en un producto de diseño, se logra que esta información pueda ser conocida de una manera diferente, incluso si esta información está en riesgo de perderse, con el producto de diseño se puede conservar y preservar, para que nuevas generaciones puedan tener conocimiento de su pasado e incluso que la puedan seguir practicando.

3. DISEÑO EDITORIAL

3.1 DEFINICIÓN

El diseño editorial es una especialización del diseño encargada en la comunicación visual, cuyo espacio específico de trabajo son las publicaciones impresas y digitales, su campo de trabajo es amplio y posee una larga trayectoria de evolución ya que incluye un gran número de piezas de comunicación que son destinadas a compartir información (Universidad Nacional de la Plata, 2020). Sus productos son las revistas, catálogos, libros, folletos y periódicos, estos en la actualidad son diagramados en un software. Lo que busca el diseño editorial es tener un mayor nivel de clasificación de la información, ya que su objetivo es generar una comunicación más pertinente y eficaz.

3.2. DEFINICIÓN DE LIBRO

El libro es un elemento que ha estado presente siempre en la vida de las personas. El libro es y ha sido siempre una vida suplementaria. Una oportunidad para vivir más de lo que la realidad ofrece. En el siglo XXI esa vida puede ser en papel o digital, o convertirse en un audiovisual, pero sigue siendo simplemente muchas más maneras de jugar alrededor de la ficción literaria, de la fantasía, del conocimiento y todo lo que siempre han tenido los libros (WMagazín, 2017).

3.3. IMAGEN

La imagen es un componente importante en el diseño editorial, para Pozos (2020), "Las imágenes se pueden comunicar y transmitir si se le da el uso adecuado. Se necesita que represente claramente el mensaje del contenido que no podemos expresar en palabras"(p:7). De ahí el famoso dicho que dice que una buena imagen habla más que mil palabras, el manejo de estas debe ser el adecuado dependiendo del formato utilizado, se debe pensar en una jerarquía, para que así las imágenes y el texto se complementan y se logre obtener un producto visualmente atractivo.

3.4 TIPOGRAFÍA

La tipografía se relaciona directamente con el diseño editorial, según Childers y Jass(año en Reyes, 2020) "tipografía es el arte o habilidad del diseño de comunicaciones por medio de palabras". Esta da un estilo y un aspecto visual al producto editorial, dependiendo del público al que va dirigida se puede utilizar sus diversos tipos y estilos de letra, generando así una comprensión más efectiva de los temas por parte de los lectores.

3.5 COLOR

Ambrose y Harris (2006) afirman que, "El color en un elemento clave del diseño gráfico, una herramienta que puede emplearse para llamar la atención, orientar y dirigir al observador, además de informarle del tipo de reacción que debe tener ante la información presentada"(p:10). El uso adecuado del color en los productos editoriales es fundamental, en el momento que el lector observa el contenido de un libro, aunque esté correctamente diagramado si el manejo del color no es el correcto, provoca desinterés.



3.6 RETÍCULA

La retícula es un elemento importante para el diseño editorial, según Pozos (2020), "Es un elemento básico y primordial en la composición, está representada como una plantilla que permite la ubicación de cada elemento"(p.11). Es decir, la retícula es la matriz para poder tener una diagramación precisa, se la debe planificar de una manera correcta para obviar posibles errores.

La retícula está compuesta por líneas horizontales y verticales, estas líneas generan un equilibrio y presentan un orden a la diagramación de la página, además, la retícula es usada en el diseño en general.

Retícula de múltiples columnas:
Este sistema de retículas es uno de los más utilizados, ya que nos ofrece una flexibilidad y versatilidad amplia, es decir nos da la opción de poder combinar e intercalar texto con imágenes u otros cuerpos, el número de columnas puede variar dependiendo, pero usualmente se mantiene en tres o cuatro, las cuales deben ser proporcionales. Si se tiene una gran cantidad de información se puede optar por un mayor número de columnas (los periódicos tienen hasta seis). Es fácil encontrarlas en revistas o folletos informativos.

4. DISEÑO INTERACTIVO

Se puede describir como interactividad a la relación de comunicación que se genera entre un sistema (este puede ser, un libro, video, etc.) y un receptor o usuario. Sharp et al (año en Verdines y Campbell, 2013) afirma que “el diseño de interacción se refiere al proceso de generar y evaluar productos, sistemas o dispositivos que cumplan con el objetivo para el que fueron diseñados, y que apoyen las actividades que la gente realiza” (p. 8).

El diseño de interactividad es una herramienta que el diseño editorial ha utilizado, resultado de esto son los libros pop up, libros con objetos 3D y libros con papers toys. La interactividad ayuda a captar un mayor nivel de atención y de interés sobre lo que se está presentando, en este caso ayuda a comunicar las costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti, de una manera diferente.



5

5. ILUSTRACIÓN

5.1 DEFINICIÓN

La ilustración ha sido un complemento narrativo en los libros, revistas, periódicos y manuscritos, se ha utilizado en pergaminos que datan de la época egipcia y otros libros importantes de la historia. De igual manera la ilustración resuelve problemas que se tienen con ciertas ideas creativas, para poder producir en los observadores interés y curiosidad, incluso en algunos casos que tengan un interés muy grande que se sientan identificados.

Para Domínguez y Solano (2018), “La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito. Puede ser de carácter literario o comercial” (p. 5). En la actualidad debido al avance tecnológico se dispone de softwares y hardwares que permiten ilustrar de manera digital.

5.2 TIPOS DE ILUSTRACIÓN

5.2.1 ILUSTRACIÓN EDITORIAL

La ilustración en el campo del diseño editorial, se expresa de una forma más personal, es decir expresa lo que uno siente, lo que la diferencia de las fotografías ya que estas muestran un acontecimiento que sucedió, aunque una mezcla entre ilustración y fotografía resulta un método más llamativo. En revistas, periódicos y libros el uso de la ilustración se ha vuelto indispensable, aquí es donde los ilustradores tienen la libertad de expresar su originalidad y creatividad. El tipo de ilustración depende del público al que va dirigido el producto editorial, se puede encontrar ilustraciones de comics, de libros infantiles, libros educativos, etc.

5.2.2 ILUSTRACIÓN DE CÓMICS

Para Mejía (2001), “El cómic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración de lenguaje icónico y el lenguaje verbal (fonético) a partir de sintagmas menores llamados viñetas” (p. 16). El cómic también es conocido como historieta, los primeros comics se desarrollaron en blanco y negro. Es tanto el impacto que los cómics han generado en las personas que suelen realizar diversos encuentros y eventos, el más conocido es la Comic-Con.

5.2.3 ILUSTRACIÓN DE LIBROS INFANTILES

Los libros ilustrados infantiles son los primeros con los que el ser humano entra en contacto, ya que como su nombre los dice son libros dirigidos a infantes, para que estos libros tengan una buena acogida por los niños, la ilustración debe ser amigable con trazos suaves y colores vivos.



6

6. ENTREVISTAS



DISEÑO EDITORIAL
ENTREVISTADO: PROFESOR Y
DISEÑADOR: FABIÁN CORDERO

El Diseño Editorial tiene un gran potencial, ya que este registra algún tipo de información que posee una extensión, con el fin de que después esa información pueda ser transmitida a las personas. Este podría ser un producto que puede ser impreso o digital. El reto del diseño editorial está en no dejarse ganar de las espectacularidades que ofrecen los otros medios, entonces ya no puede ser el libro típico que tiene una buena pasta, texto y buenas ilustraciones, sino más bien repensar en cómo complementar estos elementos para que se vuelva interesante para las personas. Hay que pensar en la solución, que pesa más si llegar a los

jóvenes es más fácil a través de un medio que sea digital o si es que se necesita esa importancia de que el producto, objeto pueda tener esa presencia más característica. El producto editorial tiene que tener una personalidad propia, es decir tiene que ser un objeto que desde el punto de vista del diseño tiene que tener su concepto.



ILUSTRACIÓN
ENTREVISTADO: PROFESOR JOSÉ
SANMARTÍN

El potencial que se tiene al ilustrar ciertas costumbres o tradiciones, es muy grande ya que así se puede recuperar, transmitir y tener una evidencia sobre nuestra historia. Esto ayuda a recuperar lo que está dentro de la memoria de nuestros adultos mayores, la ilustración gráfica lo que está contando el texto, lo que está contando la palabra. Ayuda a sacar lo que ya no hay, en cuanto a la gráfica. Esto quiere decir que la ilustración empieza dar vida a los recuerdos, a las tradiciones, a las costumbres.



SOBRE NULTI
ENTREVISTADA: SRA. ALICIA LUCERO

Al ser una persona nativa de la parroquia Nulti, desde la niñez estuve involucrada con las costumbres y tradiciones, como moradora de la parroquia si veo que hoy en día las costumbres y tradiciones se están dejando de practicar. Ya que las juventudes tienen otros intereses. En la parroquia se tiene miedo de que nuestros jóvenes dejen de practicar nuestras costumbres y tradiciones, por eso como antes de mencionar se está generando programas que los jóvenes se interesen más por lo nuestro.

7. ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS



HOMÓLOGO 1



Nombre: Wenn ich mal groß bin werde ich

Año de creación: 2017

Forma: Las ilustraciones contienen un orden orgánico, la cromática con que se maneja presenta colores planos, esto depende de la profesión que se esté presentando, el color que se maneja en los fondos resalta a las ilustraciones. Se puede apreciar un buen uso de la retícula, ya que mantiene su información de una manera organizada, en este caso la caja de texto está presente debajo de cada ilustración. Se puede apreciar que utiliza márgenes generosos.

Función: Da un ejemplo de los diversos oficios que las personas adultas ejercen, así los niños desde pequeños ya tienen una idea de lo que quieren ser cuando crezcan.

Tecnología: Se puede apreciar que se aplicó la ilustración digital, ya que las texturas que presentan en ciertas ilustraciones son pinceles que se pueden generar en programas digitales, producto es asequible en formato digital.

Comentario: Al presentar a los niños las diversas profesiones que pueden realizar cuando sean grandes, los niños ya tienen una idea de lo que quieren ser. Mantiene una relación con el proyecto planteado con la ilustración, los colores que maneja y sobre todo que va dirigida a los pequeños.

HOMÓLOGO 2



Nombre: Guía Ilustrada para ir por la montaña con seguridad FEDME

Año de creaciyn: 2020

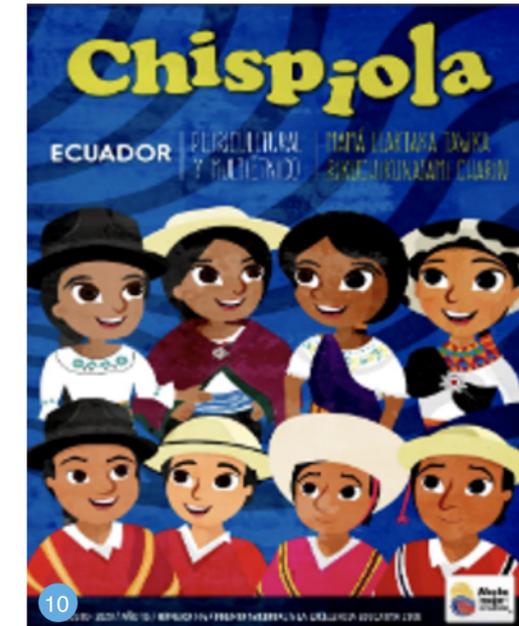
Forma: Las ilustraciones se manejan en una manera básica de expresión, lo que le complementa son las fotografías, la cromática que presenta es variadas ya que se puede ver como existe una mezcla de colores, presenta un manejo de retícula apesar de no poseer un gran cantidad de texto. La jerarquización que presenta evidencia que el estilo de ilustración, el uso de retícula, se complementan.

Funciyn: Ser una guía ilustrada para los niños, para que así sepan qué deben hacer y lo que no deben hacer.

Tecnologna: Ilustración estilo de acuarela, los trazos realizados dan a entender que se ilustró de una manera tradicional, presenta una mezcla entre fotografía e ilustración, para el tratamiento de las fotografías se evidencia que fueron recortadas, esto se puede generar en Adobe Photoshop.

Comentario: Maneja una ilustración simple que complementa con tipografía y fotografías, presenta una guía sencilla para que los niños comprendan más fácilmente y al mismo tiempo sea entretenido para ellos.

HOMÓLOGO 3



Nombre: Chispjola Ecuador Pluricultural y Multiétnico

Año de creaciyn: 2020

Forma: La cromática presente en el libro, muestra una mezcla de tonos planos en ciertas hojas, las ilustraciones presentan un manejo de colores estéticos, esto depende del tema que se presenta. Se puede ver que la retícula que se utiliza organiza el texto de forma correcta, donde existe un manejo de títulos, preguntas, espacios para las respuestas.

Funciyn: Presentar las culturas y tradiciones que posee el Ecuador, donde busca interacción con el público ya que presenta actividades como respuesta y pregunta, sopa de letras, es una revista que sale cada mes esta es correspondiente al mes de agosto.

Tecnologna: Las ilustraciones tienen texturas de pinceles que están presentes en photoshop digital

Comentario: Ilustración de personajes característicos del Ecuador, los cuadros de textos en partes son geométricos. Presenta juegos didácticos como sopa de letras y espacios para completar.

HOMÓLOGO 4



Nombre: Our universe

Año de creación: 2017

Forma: La cromática usada en los fondos tiene relación con el tema que presenta, el universo, las ilustraciones que emplea maneja colores planos que contrastan con el fondo aplicado, se ve la presencia de un buen uso de retícula, ya que los cuadros de texto se presentan de una manera limpia y adecuada. Lo que genera un agrado visual para el usuario. La tipografía empleada es de formato libre ya que se puede ver en sus trazos ciertas deformaciones que el carácter posee.

Función: La función del libro es generar un ambiente más dinámico hacia sus lectores, así atraen más su atención ya que este libro es dirigido para niños.

Tecnología: Material impreso, las ilustraciones tienen apariencia de que fueron trabajadas en aplicaciones digitales ya que se evidencia el uso de pincel que el ordenador genera. La diagramación de los contextos son realizados en Adobe Indesign.

Comentario: Mantiene una relación con la propuesta presentada ya que al ser un producto editorial ilustrado se tiene un guía de como se puede estructurar la información con la ilustración.

8. CONCLUSIONES

Con el tema de la ilustración se complementará más el producto editorial interactivo, ya que va dirigido para un grupo específico de usuarios, así se dará a conocer de una manera distinta las costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti.

Una vez que se obtenga más información sobre las costumbres y tradiciones, con los elementos del diseño editorial, se podrá generar el armado del libro, buscando que sea visualmente atractivo y que tenga rasgos propios de la parroquia.

CAPÍTULO

2

PLANIFICACIÓN

2.1 TARGET

2.1.1 SEGMENTACIÓN

NICOS Y JYVENES

Geografía

País: Ecuador
Ciudad: Cuenca - Nulti
Zona: Rural

Demografía

Edad: 9 a 14 años
Género: Masculino y Femenino
Ocupación: Estudiantes
Nacionalidad: ecuatoriana
Idioma: español



Psicografía

Clase social: media / media baja
Estilo de vida: Niños que viven en el campo, están en una edad en la cual están interesados por experimentar y descubrir nuevas cosas.
Gustos personales: Divertidos y curiosos.

Conducta:

Son niños que se interesan por conocer nuevas cosas, por aprender y vivir nuevas experiencias, tienen muchas dudas sobre el mundo que les rodea. Poseen un interés por los libros ya que es un medio por el cual ellos adquieren conocimientos, en las escuelas y colegios un libro es un requisito para poder aprender, entonces los niños y jóvenes están muy bien relacionados con el libro.

2.1.2 PERSONA DESIGN

Ana Pacurucu

Ana es una niña que vive en la parroquia Nulti, ella tiene 8 años de edad, vive con sus padres y tiene 2 hermanos mayores, estudia en la Unidad Educativa Francisco Eugenio Tamariz y está cursando el quinto de básica. En la escuela es la más aplicada en su clase.

Le interesa mucho leer libros sobre temas culturales, sobre tradiciones de otros pueblos, dentro de sus materias favoritas están las Ciencias Sociales. Es una niña a la que le gusta aprender todos los días cosas nuevas. Le gusta pasar tiempo libre con sus hermanos, también escuchar música nacional, dentro de sus colores favoritos el que más destaca es el celeste.



William Carpio

William es un niño que tiene 9 años, vive con sus padres y es hijo único en la parroquia Nulti, está en sexto de básica y estudia Unidad Educativa Fiscal Mixta Manuel Ramón Balarezo C.

Es un niño tímido, tranquilo, es muy estudioso y le interesa aprender más sobre su comunidad. Le agrada pasar tiempo con su familia y amigos del barrio. Le gusta asistir a las celebraciones que hay en los diferentes barrios que están en la parroquia.



Paul Carpio

Paul tiene 14 años de edad, él vive en la parroquia Nulti con sus padres, tiene 2 hermanos uno mayor y otro menor, estudia en la Unidad Educativa Francisco Eugenio Tamariz, está cursando primero de bachillerato.

Le gusta pasar tiempo con sus amigos, realiza actividades al aire libre, tiene una gran curiosidad por la cultura de su país, tiene una afición por los libros que tratan de temas históricos.

Por las mañanas realiza ejercicios, antes de empezar las clases, cuando regresa a casa ayuda a su mamá a hacer la comida y seguido se sienta en su escritorio y se pone a realizar sus tareas, para después ayudar a su hermano menor.



2.2 PARTIDOS DE DISEÑO

2.2.1 FORMA

Tamaco

El formato que tiene el libro es apaisado estándar, este posee aproximadamente una medida de 25 x 20 cm, se eligió este formato ya que al ser un libro que tiene ilustraciones, estas tienen un tamaño más grande lo cual llama la atención del público al cual está dirigido.



14

Tipografía

Al momento de pensar en qué información va a transmitir el libro y a qué público va dirigido, se pensó en una tipografía que refuerce el contenido del mismo. En el caso de los títulos se utilizará una tipografía serif, estos llamarán la atención de forma inmediata gracias a sus remates y para el resto del texto se optó por una tipografía sans serif para poder generar mayor facilidad de lectura.

SERIF

Aa

SANS SERIF

Aa

15

Ilustraciyn

Las ilustraciones que se implementarán, tendrán una estética llamativa. Aquí las texturas y los colores ayudan a mejorar la comprensión de los temas culturales y tradicionales, que ahí se presentan. Sus trazos suaves generarán un mayor grado de pregnancia y percepción, en su público.

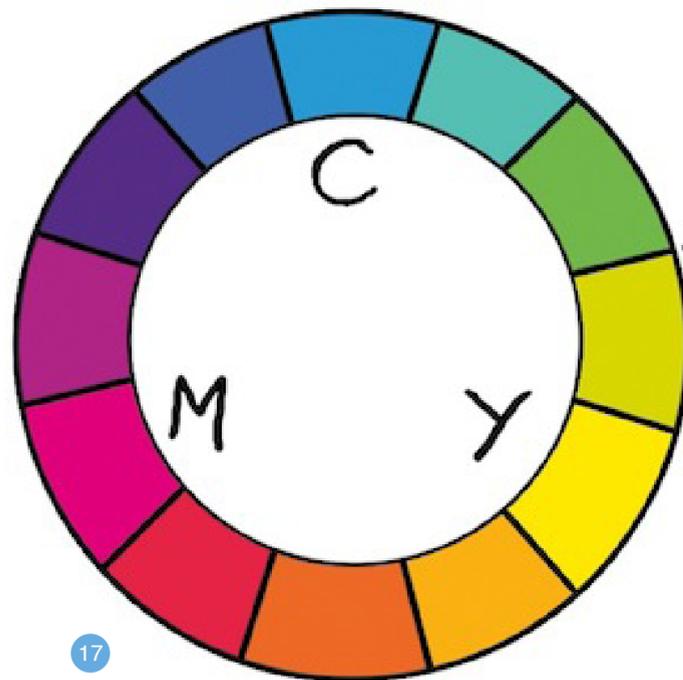


Cromótica

Al tratarse de un libro sobre costumbres y tradiciones, enfocado a niños y jóvenes, se utilizarán colores vivos en sus fondos y que generen un contraste con las ilustraciones y con el texto, esto dependerá de cada tema, así se podrá captar la atención del público de una manera más eficaz.

Temas:

- Pan de horno
- Pirotecnia
- Cestería de carrizos
- La macanería
- Sogas de cabuya
- Agricultura
- Gastronomía
- Escaramuza
- El Ruco (personaje)



2.2.2 FUNCIÓN

Función General

La función general del libro es preservar las costumbres y tradiciones que la parroquia Nulti posee.

Función Específica

Promover un conocimiento de estas prácticas en los niños y jóvenes, así poder generar una continuidad en la práctica de las costumbres y tradiciones. Para lograr esto se realizó entrevistas a artesanos de la parroquia, aquí se obtuvo material fotográfico, el cual va a estar presente en el libro, se desarrollaron ilustraciones para que el público meta vea de una manera diferente sus costumbres y tradiciones, se adjuntará también datos curiosos sobre cada tradición.



2.2.3 TECNOLOGÍA

Diagramaciyn

Se trabajará en el software de Adobe Creative Cloud, para la diagramación del producto final se utilizará Adobe Indesign, ya que este programa permite poder generar un archivo final listo para impresión o también para un formato digital.

Ilustraciyn

Para las ilustraciones como primer paso se elaboran bocetos a mano, luego se los pasará a digitalizar en el programa para ipad Procreate.

Complementos

En el caso que se de la necesidad de crear iconos, vectores o otros complementos, se trabajará en el software de Adobe Creative Cloud, el cual facilita la elaboración de los complementos antes mencionados, Adobe Illustrator, es uno de los programas principales en el Diseño Gráfico, debido a su gran cantidad de herramientas que posee.



18



19

2.3 PLAN DE NEGOCIOS

2.3.1 PRODUCTO

El producto que se presenta es un libro editorial interactivo, en el cual se presentará las diversas costumbres y tradiciones que posee la parroquia Nulti, el libro estará dirigido a niños y jóvenes, con la finalidad de difundir y preservar estas tradiciones propias de la parroquia, así se podrá generar una continuidad en la práctica de estas costumbres y tradiciones.

2.3.1 PRECIO

El precio del producto se fijará de acuerdo a la forma de producción que se elija, al ser un libro que está dirigido a niños y jóvenes, se piensa que el padre es el que toma la decisión de compra, entonces se pensó en dar un precio módico para las personas propias de la parroquia, pero para personas que sean de otros lugares tendrá un valor extra. Al tratarse de un producto editorial que va a contener temas culturales de un punto en específico, en este caso la parroquia Nulti, se puede generar una propuesta al GAD parroquial para sea patrocinador, incluso en la imprenta que se vaya a imprimir el producto editorial se lo puedo plantear, para que de esta manera al momento del lanzamiento se pueda obtener un número de productos que pueden ser regalados a las personas de más bajo recurso de la parroquia Nulti.



20

2.3.3 PLAZA

El libro se comenzará a ofertar en plataformas digitales, en donde se ofrecerá también la opción de forma física, estos se distribuirán en las papelerías de la parroquia, incluyendo el GAD parroquial y al final dependiendo del crecimiento que se obtenga se optará por distribuir también en papelerías y librerías a nivel provincial.

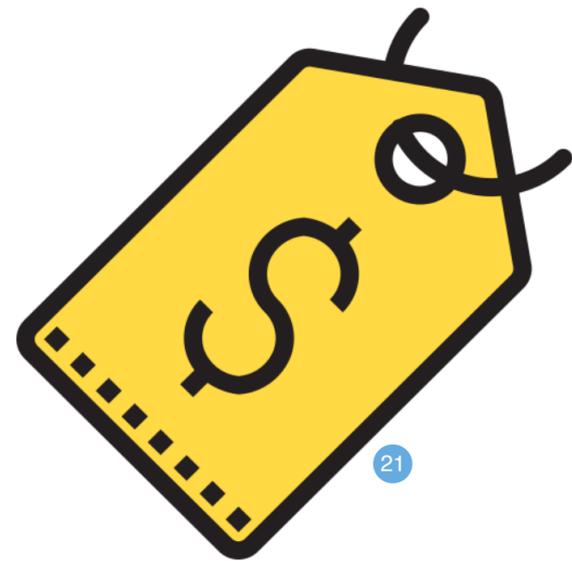


2.3.4 PROMOCIÓN

Como el libro está dirigido para los niños y jóvenes la promoción debe estar dirigida a estos y a padres de familia también, para esto se generará una campaña en los diferentes medios de comunicación: en redes sociales, radio, periódico. Para las papelerías de la parroquia y el GAD parroquial, se realiza un tótem publicitario, en donde se presentarán ilustraciones sobre las diversas costumbres y tradiciones, complementándose con frases que incentiven a la conservación de estas costumbres y tradiciones.

CONCLUSIONES

En esta fase se generó una breve idea como puede estar estructurado el producto editorial, se pensó en el público para el que va dirigido, su forma, las características que van a tener como por ejemplo, tipografía, cromática, estilo de ilustración.



CAPÍTULO
3

IDEACIÓN

3.1 GENERACIÓN DE IDEAS

Para la fase de ideación se genera una lluvia de ideas sobre diversos productos editoriales, en donde se manejan criterios de interactividad. Seguido de eso se realiza un cuadro comparativo y se explica brevemente cada idea. Se toman en cuenta los resultados y alcances que se plantearon en capítulos anteriores.

LLUVIA DE IDEAS

Se generan ideas pensando en el ámbito del diseño editorial y en interactividad.

DISEÑO EDITORIAL FORMATO	INTERACTIVIDAD TIPOS
Libro Revista Álbum Packaging	Pop up Pestañas plegables Ilustración Objetos 3D Papers toys Pegatinas Colorear

IDEA 1: LIBRO POP UP

Se plantea esta idea, por su interactividad y porque para los niños y jóvenes de la parroquia Nulti, no es común encontrarse con libros de este estilo. Se expresa cada costumbre y tradición en una pieza pop up.

Tipografía: Amigable (Cooper), limpieza (Boroto).

Orientación: Horizontal

Formato: (20 x 25) cm.

Cromática: Colores vivos y llamativos.



23

IDEA 2: LIBRO CON PAPERS TOYS

Esta idea se generó pensando en la función del libro, al comunicar costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti, se complementará con papers toys de distintas herramientas que se utilizan en las costumbres y tradiciones, así el target interactúa de una manera directa con el producto.

Tipografía: Respeto (Trajan), estabilidad (Helvética).

Orientación: Horizontal

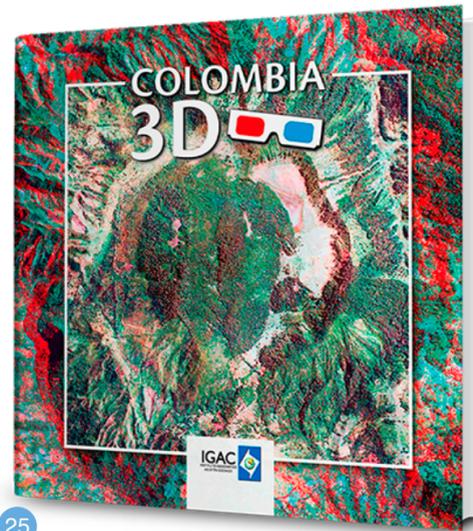
Formato: (20 x 25) cm.

Cromática: Pasteles.

Ilustración: Tradicional y luego digitalizada.



24



25

IDEA 3: LIBRO CON OBJETOS 3D

En esta idea busca trabajar con la técnica 3D, en la parte de tecnología, se utilizarán gafas 3D para poder dar una profundidad a las ilustraciones realizadas, generando una interactividad con el usuario.

Tipografía: Moderno (Myriad), adaptable (Montserrat).

Orientación: Vertical

Formato: (18 x 20) cm.

Cromática: Convencional.

Ilustración: Digital.

IDEA 4: LIBRO CON PEGATINAS

Se generó la idea de un libro con pegatinas, porque es un recurso que pocos libros sobre temas culturales, poseen. También este tipo de recurso que pocos libros poseen, esto es más utilizado en cuadernos.

Tipografía: Fuerte (Futura), estabilidad (Helvética).

Orientación: Horizontal

Formato: (20 x 25) cm.

Cromática: Cálida.

Ilustración: Tradicional.



26

IDEA 5: ÁLBUM ILUSTRADO

La técnica de ilustración es muy utilizada en los libros que son enfocados para los niños y jóvenes, ya que para ellos son muy llamativos, esto depende del estilo gráfico con el que estas se elaboren.

Orientación: Horizontal

Formato: (20 x 20) cm.

Cromática: Neutros, línea negra.

Ilustración: Tradicional y luego digitalizada.



28

IDEA 6: LIBRO CON PESTAÑAS PLEGABLES

Las pestañas plegables son un recurso que pocos libros han utilizado, esta técnica consiste en tener un espacio extra en el producto para que el usuario interactúe con él y así generar una atracción por el contenido.

Tipografía: Amigable (Cooper), adaptable (Montserrat).

Orientación: Horizontal.

Formato: (20 x 25) cm.

Cromática: Cálidos y fríos.

Ilustración: Digital.



27



IDEA 7: LIBRO CON CÓDIGOS QR

El código QR en la actualidad es un recurso que se utiliza en varios productos, sirve como enlace entre el usuario y una página web. Para los niños y jóvenes esto es factible ya que ellos son los que más utilizan las plataformas digitales.

Tipografía: Respeto (Trajan), Tradición (Times New Roman).

Orientación: Vertical

Formato: (25 x 20) cm.

Cromática: Fantasiosa.

Ilustración: Digital.

IDEA 8: LIBRO PARA COLOREAR

Este método de colorear permite al usuario interactuar con el producto, ya que permite que el usuario tenga la opción de pintar un gráfico a su gusto, así le estamos brindando una libertad y no obligando a ver algo que ya está definido.

Tipografía: Comodidad (Georgia), neutro (Raleway).

Orientación: Horizontal

Formato: (20 x 25) cm.

Cromática: Monocromática.

Ilustración: Tradicional y luego digitalizada.

Material: Resistente



IDEA 9: LIBRO CON KIT LATERAL

Para esta idea se necesitará de una caja que por su forma nos brinde espacios necesarios para cada material propuesto. Primero irá el libro, seguido del material auxiliar puede ser una pequeña caja de pinturas, borrador, lápiz.

Tipografía: Fuerte (Futura), atractivo (Century Gothic).

Orientación: Cuadro

Formato: (25 x 25) cm.

Cromática: Cálidos y fríos.

Ilustración: Tradicional y luego digitalizada.

Material: Cartón prensado, resistente.



IDEA 10: LIBRO CON FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES

En esta idea se planteó realizar una mezcla entre fotografías e ilustración, para obtener gráficos que sean atractivos visualmente, es un recurso que se utiliza poco en libros, en donde su target son niños y jóvenes.

Tipografía: Respeto (Trajan), objetivo (Franklin Gothic).

Orientación: Horizontal

Formato: (20 x 25) cm.

Cromática: Monocromática.

Ilustración: Tradicional y luego digitalizada.

Se presenta un cuadro en donde se evalúan las ideas generadas, se validan datos como: la relevancia de la problemática, la factibilidad de realización, su funcionalidad y su estética. El total

de puntos es 40, los resultados que más se acercan a este número son las ideas que más pueden aportar al proyecto.

IDEAS	RELEVANCIA DE LA PROBLEMÁTICA	FACTIBILIDAD DE REALIZACIÓN	FUNCIONANLIDAD	ESTÉTICA	TOTAL
1. Libro Pop Up	8	5	7	8	28
2. Libro con Papers Toys	8	8	8	7	31
3. Libro con objetos 3D	8	9	9	8	34
4. Libro con pegatinas	6	9	7	9	31
5. Álbum ilustrado	9	10	9	9	37
6. Libro con pestaña plegable	8	9	8	9	34
7. Libro con códigos QR	7	8	8	9	32
8. Libro para colorear	6	9	8	9	32
9. Libro con Kit lateral	9	9	9	9	36
10. Libro con fotografías e ilustraciones	8	9	7	8	32

3.2 IDEAS PRESELECCIONADAS

Una vez ya generadas las 10 ideas, se analizó sus variantes y su aporte al proyecto, se pre seleccionó 3 ideas finales, las más adecuadas, las que cumplan los objetivos planteados, se analizó sus ventajas y desventajas. Se complementaron estas 3 ideas para obtener una idea final y así avanzar con las concreciones de mi producto editorial interactivo.

Álbum ilustrado

¿Cómo?

Por medio de la ilustración se buscará llamar la atención de nuestro público objetivo.

¿Por qué?

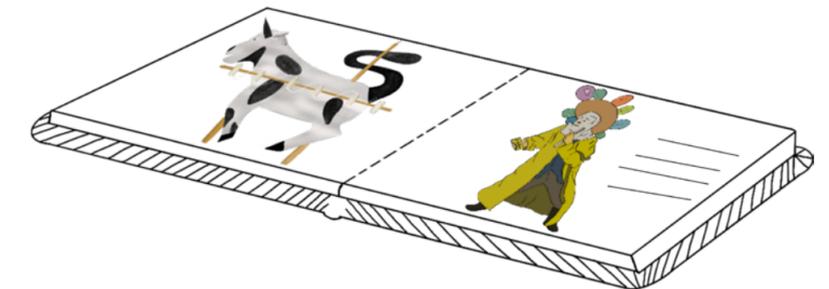
Se seleccionó esta idea debido a que en nuestros objetivos planteados para el proyecto la base primordial es la ilustración, también porque así los niños y jóvenes pueden ver sus costumbres y tradiciones de una manera diferente.

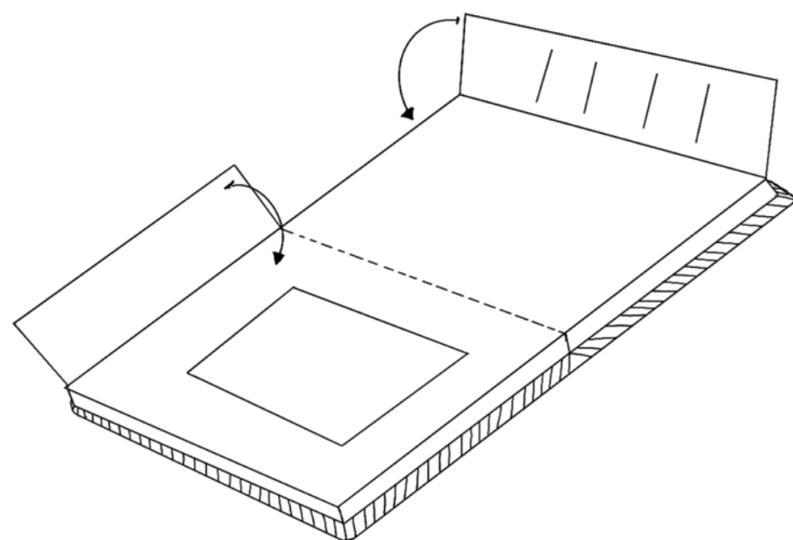
Ventajas

Permite describir eventos de una manera creativa.
Una nueva manera de ver las costumbres y tradiciones.

Desventajas

No puede llegar a ser atractivo para el público.
Puede existir un mal manejo de la cromática.





Libro con pestaña plegable

¿Cómo?

Las pestañas plegables sirven como material en donde se puede adjuntar más información e incluso dinámicas.

¿Por qué?

Al contener pestañas plegables el usuario puede interactuar de una manera diferente, el público objetivo no está muy relacionado con productos que tengan esta característica.

Ventajas

Se puede añadir más información, incluso fotografías, dinámicas, preguntas, etc. Brinda una manera nueva de apreciar un libro.

Desventajas

En un mal manejo la pestaña se puede arrancar. Puede llegar a ser incómodo para el usuario.

Libro con objetos 3D

¿Cómo?

La técnica 3D, tiene un gran nivel de interactividad con el usuario con ayuda de gafas propias para esta técnica, se puede generar una sensación de tridimensionalidad

¿Por qué?

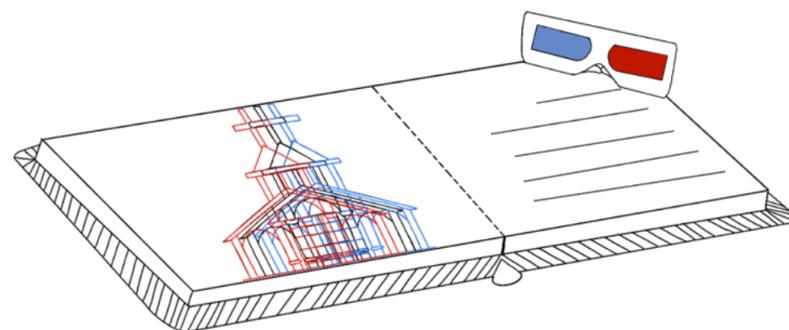
Se seleccionó esta idea ya que como en el título del proyecto, se menciona la interactividad, esta idea se acerca más a nuestros objetivos así también se genera una nueva experiencia a nuestro público meta.

Ventajas

Permite a nuestro público conocer una técnica poco utilizada en la parroquia. Una nueva manera de ver las costumbres y tradiciones.

Desventajas

En una mala composición no puede llegar a generar el efecto deseado. Las gafas 3D pueden perderse a futuro.



3.3 IDEA FINAL

En base a los objetivos que se plantean y pensando en el público al que va dirigido el producto editorial, se realiza una fusión de las diferentes características que tuvieron las 3 ideas preseleccionadas, estas se utilizan de manera complementaria para garantizar un impacto adecuado en el usuario.

Forma

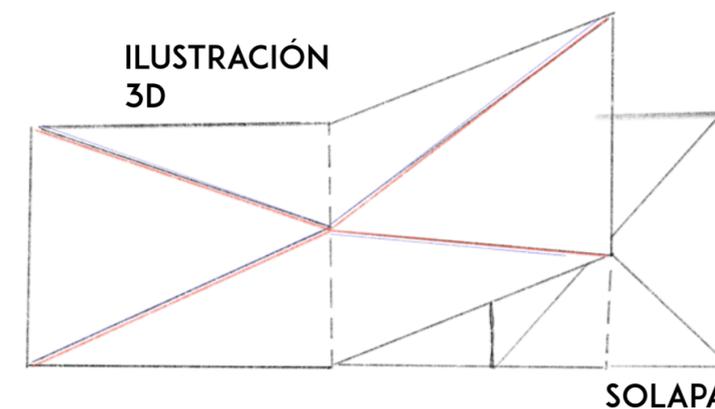
Se presenta información sobre las costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti, las ilustraciones representan cada costumbre y tradición.

Función

Aportar al rescate de las costumbres y tradiciones que la parroquia Nulti posee, mediante un producto editorial.

Tecnología

Contiene una tecnología más análoga, el libro presenta ilustraciones, en ciertas hojas se colocan imágenes con la técnica 3D, el producto contiene hojas plegables.



CAPÍTULO

4

PROCESO CREATIVO

4.1 ÍNDICE DE CONTENIDOS

Para comenzar con el proceso de diseño del libro ilustrado, es indispensable definir y profundizar los temas que se van a tratar dentro del mismo, así se garantiza la generación de un documento que realmente contribuya a la divulgación de las costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti. El índice de contenidos del libro se concreta en el siguiente orden:

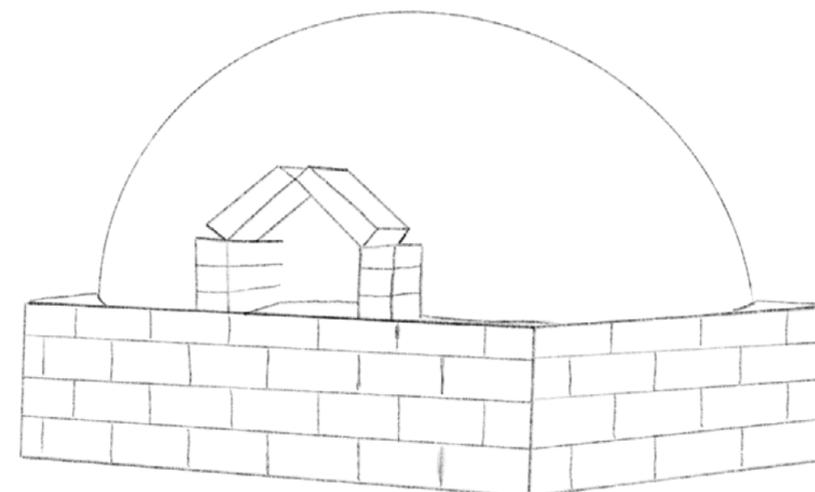
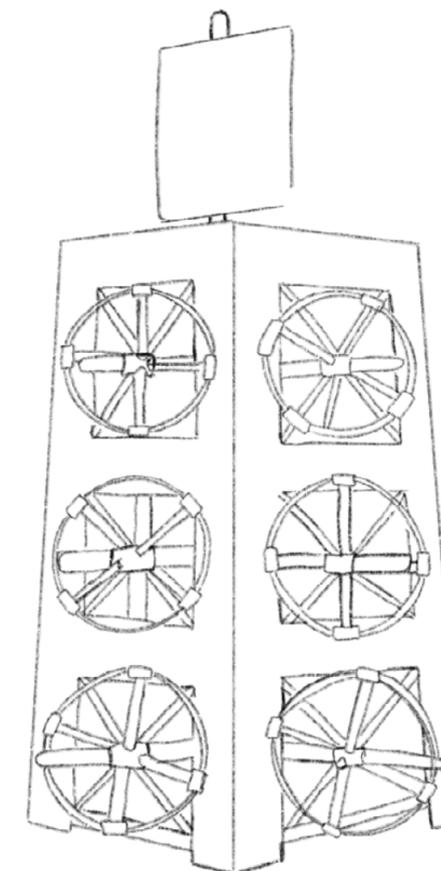
1. Nulti
2. Pan de horno
3. Poncho de lana
4. Cestería con carrizo
5. Escaramuza
6. Pirotecnia
7. Las sogas
8. Agricultura
9. Gastronomía
10. El Ruco

Al momento de seleccionar los temas se realiza un análisis profundo sobre la información que existe de las diferentes costumbres y tradiciones que tiene la parroquia, se complementa con los datos recopilados en la investigación de campo a través de registros fotográficos y entrevistas.

4.2 BOCETACIÓN

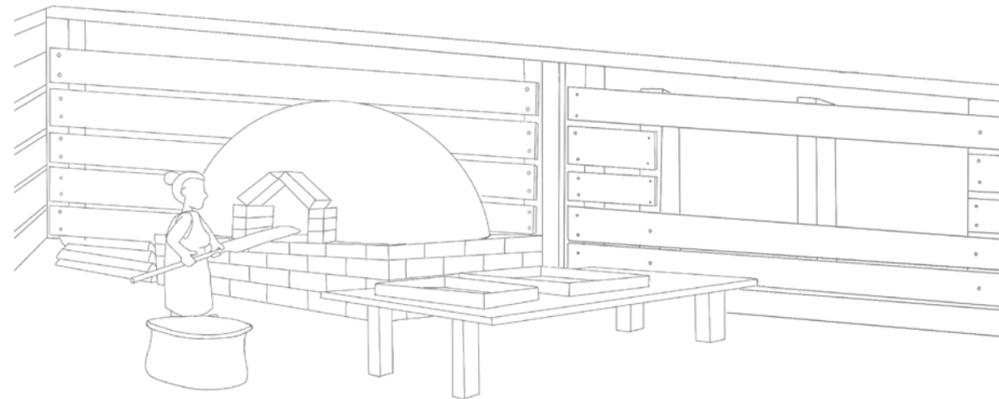
Para comenzar con el proceso de bocetación se toma como puntos de partida, las fotografías obtenidas en la investigación de campo. Se generan bocetos de los diversos elementos que posee cada costumbre y tradición. En el bocetaje se busca un estilo propio en el cual se represente adecuadamente al elemento cultural abordado. Para este proceso se usa el programa PRO-CREATE.

Se elige trabajar en este programa porque gracias a su amplia variedad de pinceles, se pueden llegar a obtener texturas que ayudan a marcar el estilo de la ilustración y de igual manera permiten generar acabados de buena calidad. Una vez obtenidos los bocetos de los elementos, se procede a generar escenas en donde se muestra como cada costumbre y tradición, se practican así como sus implementos más importantes.

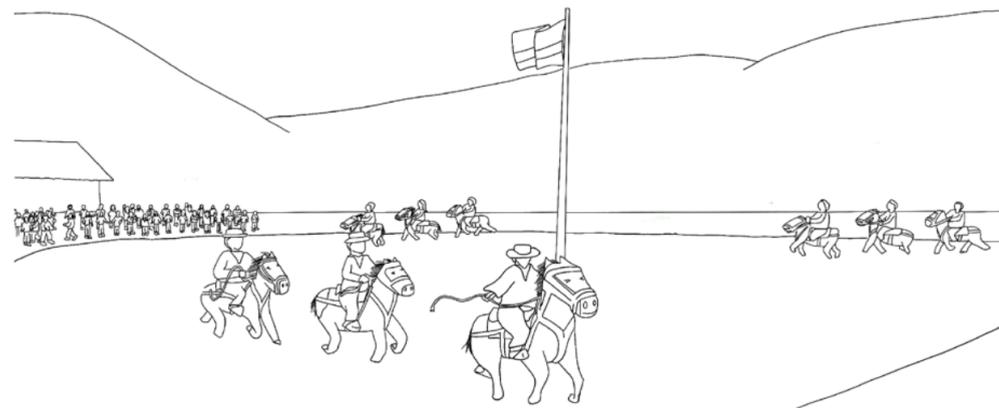


Una vez generado los bocetos de los elementos, se procede a generar bocetos de las escenas de cada costumbre y tradición. Las escenas son bocetadas a dos puntos de fuga, para generar perspectiva y profundidad en las ilustraciones, esta técnica ayuda a que todos los elementos de la ilustración mantengan la escala correcta. Las escenas se presentan en lineart, el color se presenta más adelante.

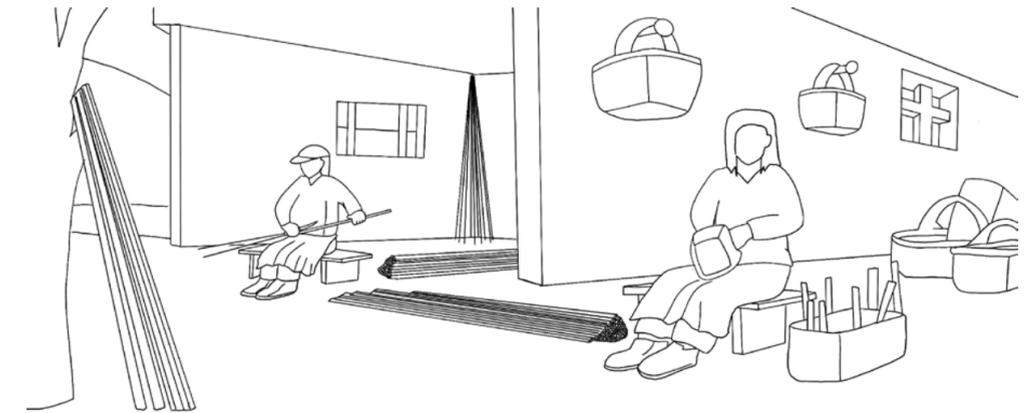
PAN DE HORNO



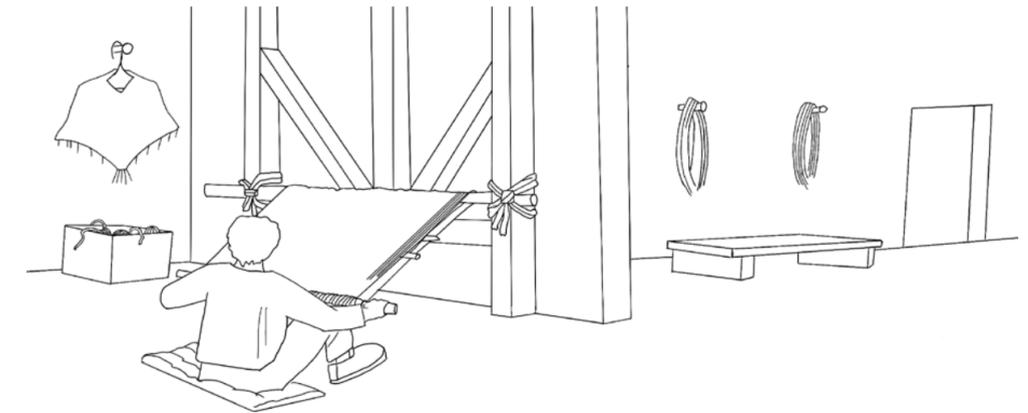
ESCARAMUZA



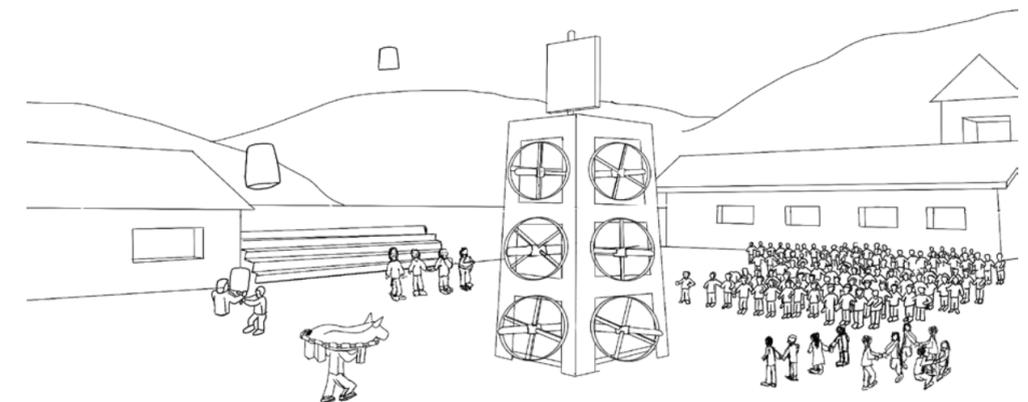
CESTERIA CON CARRIZO



PONCHO DE LANA



PIROTECNIA

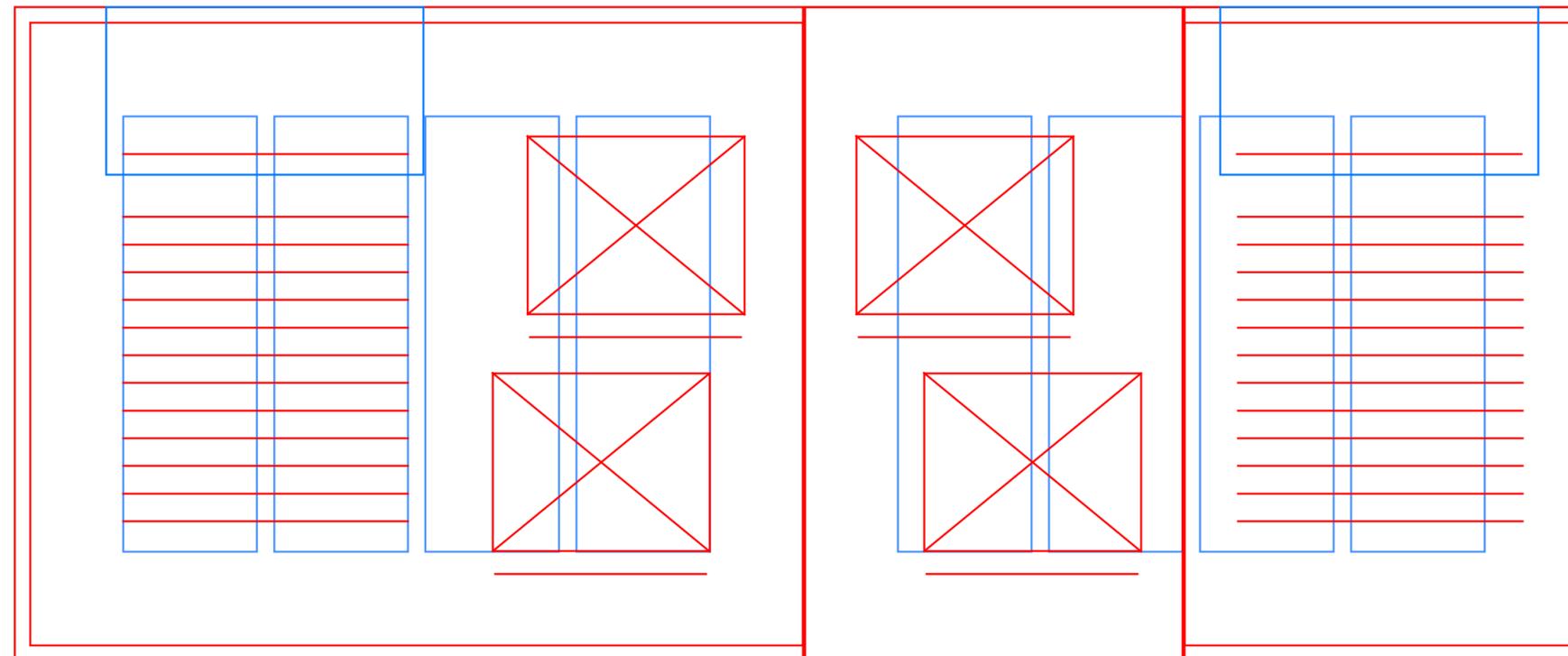


4.3 ARQUITECTURA DE LA PÁGINA

La diagramación del producto editorial se realiza en el programa Adobe Indesign. Las retículas están basadas en un sistema de 4 columnas, con un medianil de 5 mm, los márgenes tanto internos como externos son de 30 mm; lo cual permite varias posibilidades de combinación. El producto tiene una dimensión de 250 mm de anchura y 200 mm de altura. Al tratarse de un producto editorial impreso, se agrega un sangrado de 5 mm en todos sus lados.

La información que se encuentra en la página izquierda es el título de cada costumbre y tradición, se coloca textos en dos columnas, presentando la costumbre, se complementa con ilustraciones en el centro, estas ilustraciones comparten espacio con parte de la hoja derecha, en la página parte derecha se coloca el ¿Sabías que?. Esta información surge de las entrevistas realizadas.

HOJA IZQUIERDA



HOJA DERECHA

Para la hoja derecha se mantiene el texto en dos columnas, para resaltar esta información se coloca un recuadro con una cromática que contraste con el color del texto. Para la siguiente página se maneja la hoja izquierda de igual manera a dos columnas el texto, se incorporan ilustraciones para que la hoja no quede en blanco. En la parte derecha se coloca una fotografía, esta cubre todo el espacio derecho, la fotografía se obtuvo al momento de realizar las entrevistas, cabe recalcar que ciertas fotografías se obtuvieron buscando en el internet, ya que debido a la situación de la pandemia, algunas costumbres y tradiciones no se están realizando. Este formato se aplica de la misma manera en las demás costumbres y tradiciones, con excepción de ciertos temas, ya que se implementa la idea de la pestaña plegable.

4.4 TIPOGRAFÍA

Al momento de la selección de las distintas tipografías se busca que las mismas funcionen, asegurando una buena comunicación y que, de igual manera, presenten el contenido textual de una forma adecuada para los niños y jóvenes.

Tomando en cuenta estas prerrogativas, se define el uso de la tipografía Berkshire Swash en los títulos, la misma que cuenta con detalles que llenan de personalidad y estilo al contenido. Por sus trazos es adecuada para ser empleada en textos cortos. Para los subtítulos se trabaja con la tipografía Helvética Bold Condensed, su cuerpo se basa en formato de palo seco, al ser aplicada la variante Bold, se la puede distinguir de los títulos.

Para los cuerpos de texto se trabaja con la tipografía Helvetica Regular, la misma que permite fluidez y un buen ritmo de lectura. El tamaño de la tipografía que se emplea es de 13 pts, esta posee formas muy firmes y redondeadas que son ideales para los niños y jóvenes a los cuales está dirigido el producto, los espacios internos de cada letra son abiertos y claros, lo que genera un mayor nivel de fluidez al momento de la lectura. Dentro de los párrafos no existe gillotinado o división de palabras, se analiza esto para evitar confundir a los niños y jóvenes, al momento de realizar la lectura del contenido.

Berkshire Swash

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

Helvetica Regular

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

4.5 CROMÁTICA

Para dar color a las ilustraciones se manejan colores saturados para las distintas escenas bocetadas, la cromática se homogeniza generando así un solo ambiente en todas las escenas. Las ilustraciones contienen sombras y texturas para generar profundidad. Como el producto editorial es en formato analógico se emplean colores en CMYK, esto se realiza en el programa Adobe Photoshop.

El color naranja se utiliza como elemento para generar el sistema cromático en el producto editorial.



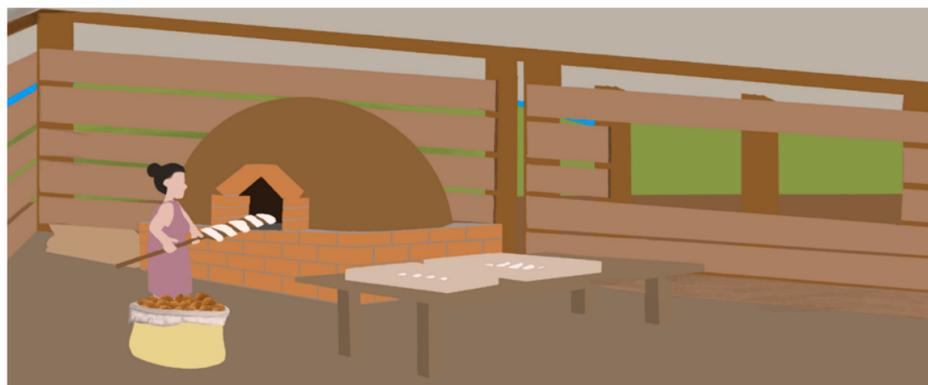
4.6 ESCENAS FINALES

PROCESO

Para las escenas finales se trabaja en etapas:

1. Las escenas bocetadas se pintan de colores planos implementando la cromática propuesta, para proceder a dar texturas.
2. Se dan texturas para que las ilustraciones no se queden planas, se aplica textura para generar un ambiente más fiel a las costumbres y tradiciones.
3. Se aplican los distintos modos de fusión que el programa PROCREATE ofrece, los más utilizados son multiplicar y luminosidad. Estos ofrecen un efecto de luces y sombras generando así un efecto de profundidad en la ilustración.

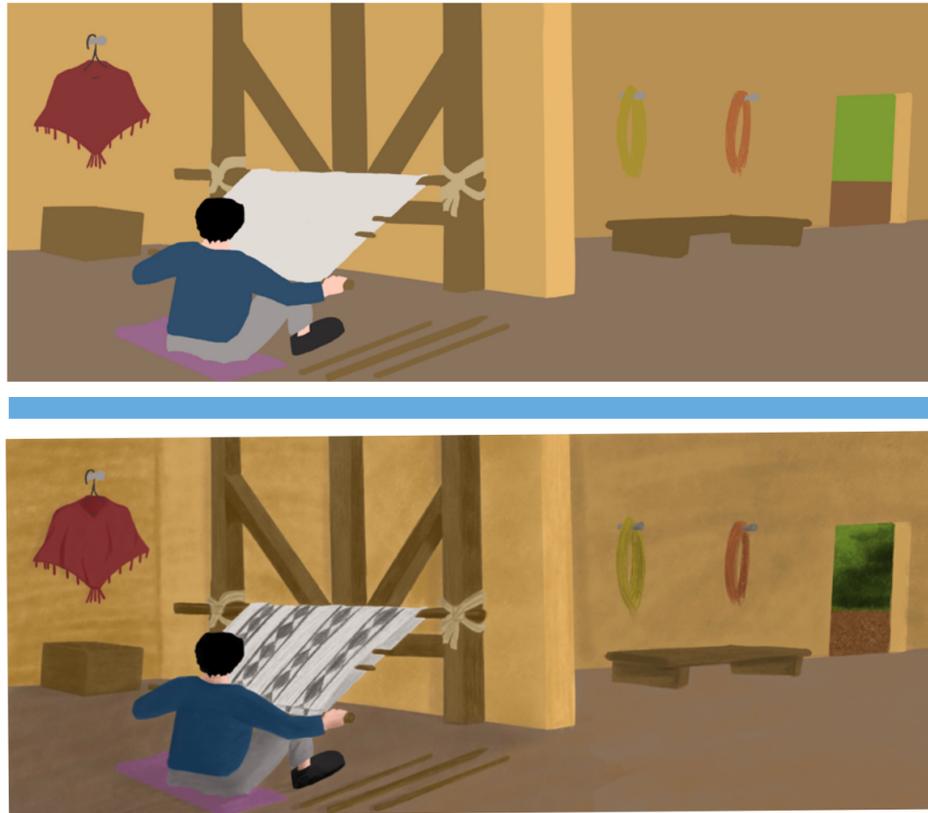
Estas etapas son aplicadas en las demás ilustraciones, así se generó un sistema cromático.



ESCENA FINAL



PROCESO



ESCENA FINAL



PROCESO



ESCENA FINAL



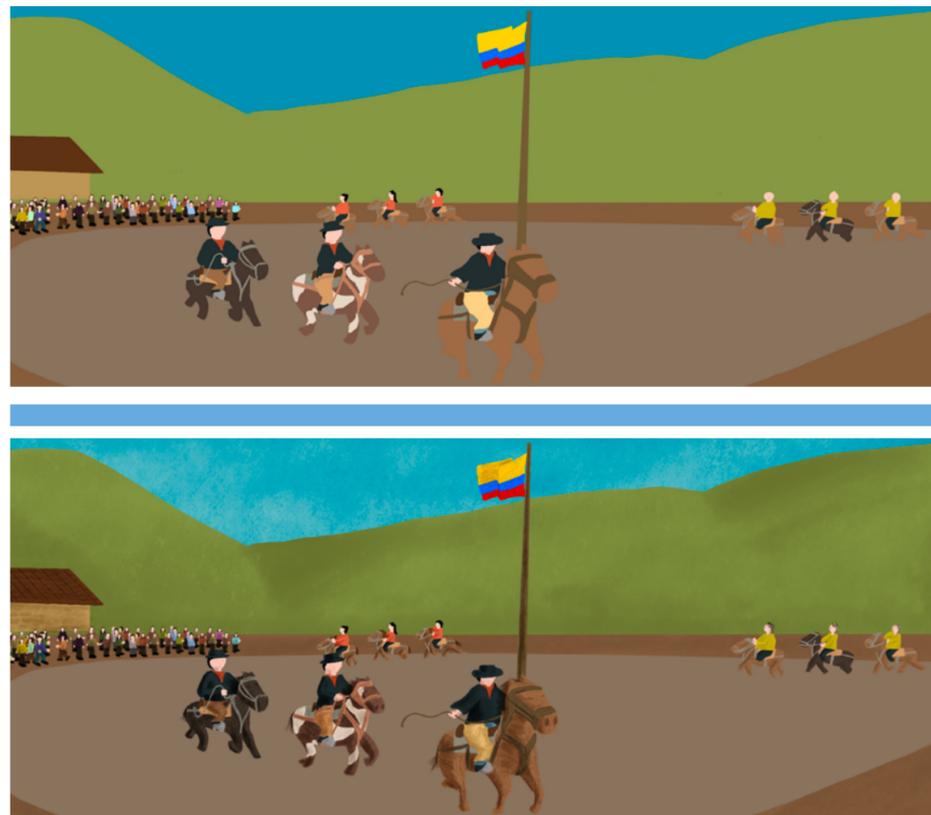
PROCESO



ESCENA FINAL



PROCESO



ESCENA FINAL

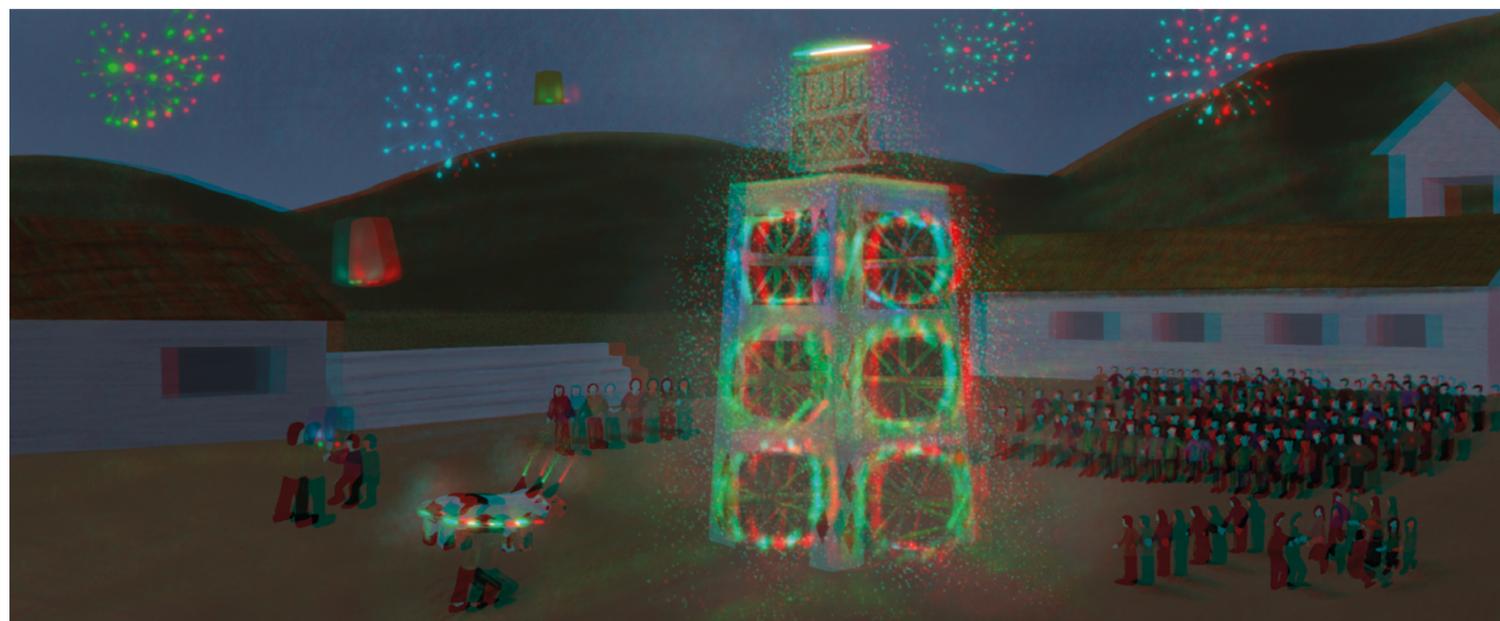
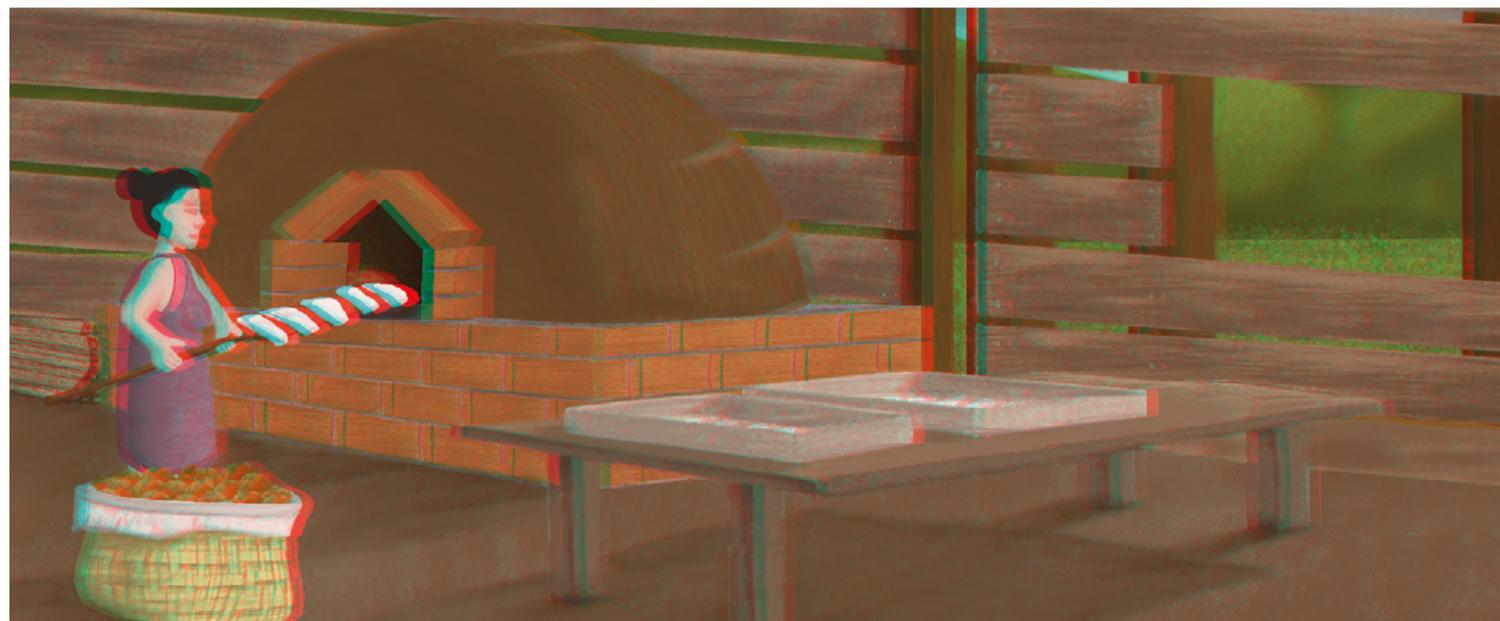
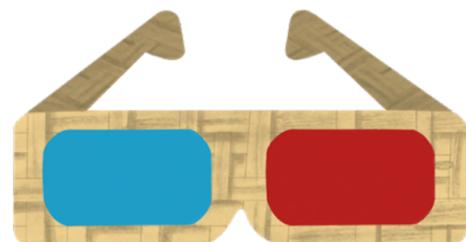


4.7 ILUSTRACIONES 3D

Una vez terminadas todas las ilustraciones se procede a dar el efecto 3d o anaglifo en el programa Adobe Photoshop, se trabaja en páginas enfrentadas para tener una mejor visualización de los detalles de cada una de las escenas ilustradas.

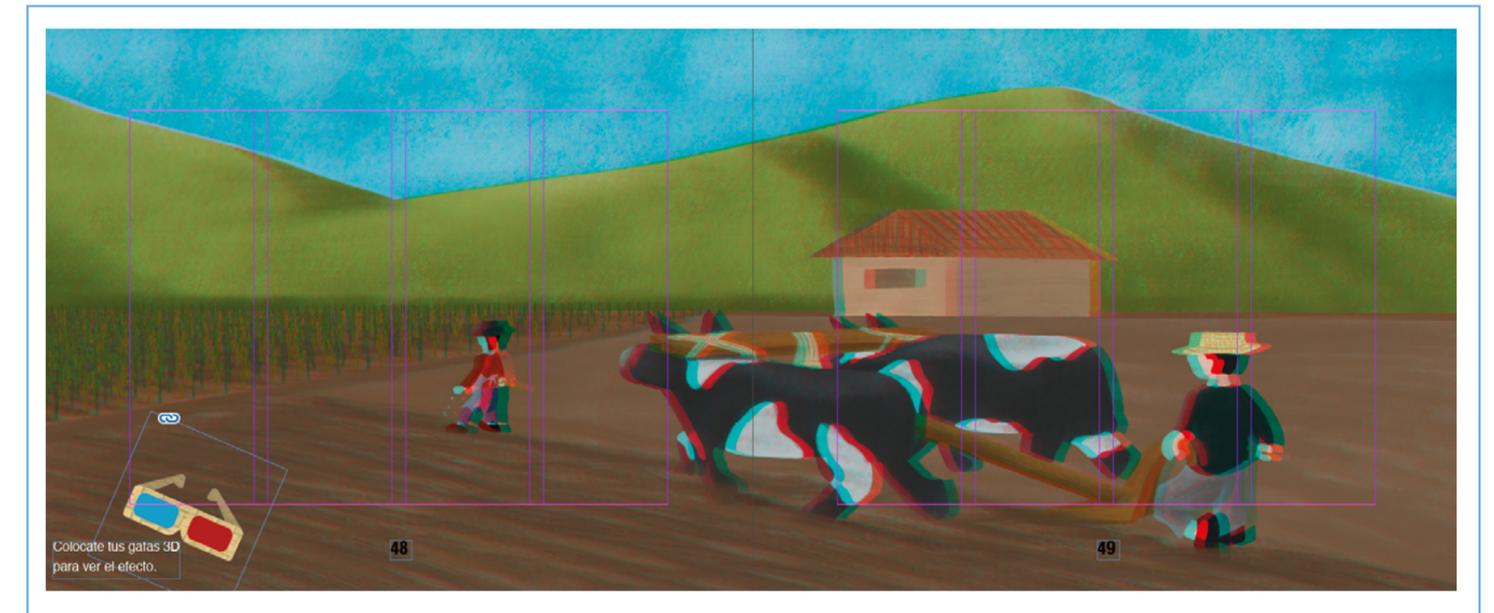
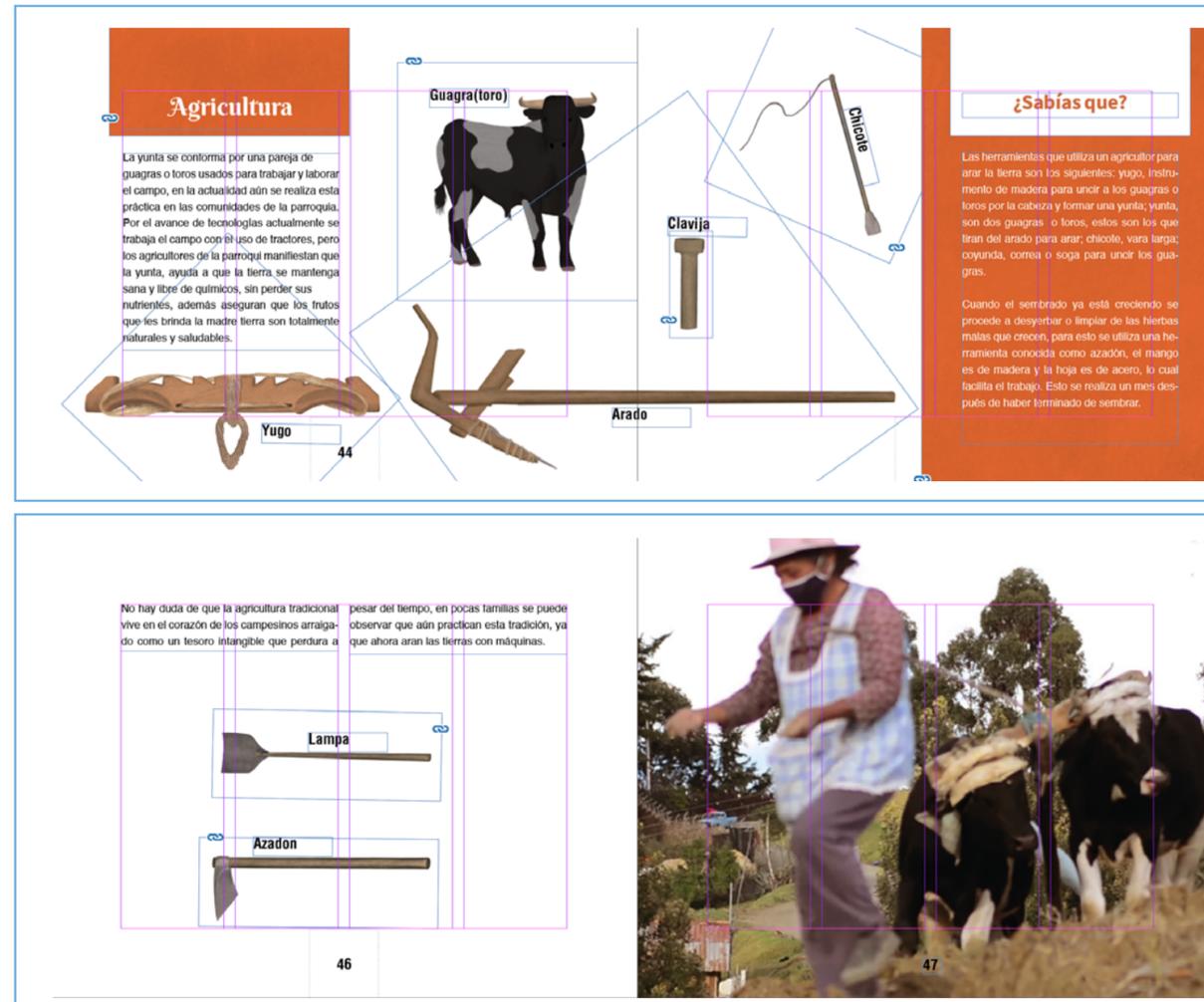
Las páginas 3D se muestran saltando un tema, dando un total de 5 escenas en donde se aplica el efecto 3D.

Se genera un ícono que acompaña a la escena ilustrada, para indicar al usuario que tiene que utilizar las gafas 3D, para poder apreciar la tridimensionalidad.



4.8 PROPUESTA FINAL

Una vez terminado de dar texturas a todas las ilustraciones, se procede a diagramar el contenido, generando un sistema con cuadros de color naranja, así se diferencian los títulos, los cuerpos de textos y los ¿Sabías que?, se coloca este último ítem en todo un apartado naranja para que pueda distinguirse de los demás cuerpos de texto. Se complementa con los elementos de cada costumbres y tradición, al lado se coloca el nombre de ese elemento así se puede dar a conocer mejor las costumbres y tradiciones. Se coloca una fotografía en donde se evidencia lo que los textos están presentando, estas fotografías son el resultado de las entrevistas realizadas. La escena ilustrada en donde se describe la costumbre o tradición se presenta en dos páginas enfrentadas, logrando que la ilustración pueda ser amplia y presentarse de mejor manera para el usuario.



Ponchos de lana

En la comunidad de Chocansí encontramos al Sr. Polivio Yanza quien desde hace 40 años trabaja en la elaboración de ponchos de lana, utilizando materiales que se obtiene de forma artesanal como la lana de borrego y otros que son elaborados de forma industrial como el hilo común, herramientas manuales como el hilo huarmaca, telar, callua, trancheche, zarines, amarrador de hilo, pilladores y el banco de urdir. Esta profesión fue aprendida por sus padres a muy temprana edad.

Hilado

Lana cortada

Borrego

Pilladores

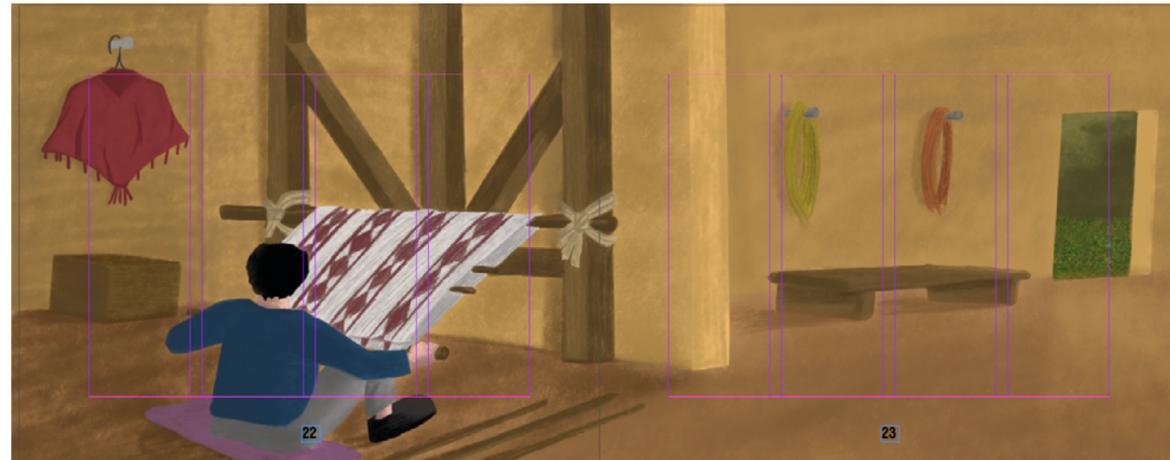
Zarinas

¿Sabías que?

Se puede llegar a coleccionar hasta dos ponchos por día, es una labor dura que implica ejercer mucha presión, al momento de entrelazar el hilo de lana y pasar con el madero, se ejerce presión para que el tejido no se deshaga.

Los tejidos realizados por nuestra gente nultense muestran la representación de una identidad cultural propia de su comunidad, las figuras de rombos, líneas son plasmadas en ponchos, paños, chompas.

20



Escaramuza

El juego de la escaramuza es una escenificación con caballería, que, al mando de un guía mayor, un grupo de jinetes y guías, van representando varias labores en una plaza mientras que la banda de pueblo acompaña con música tradicional. Al momento que se está jugando la escaramuza se escribe en la pampa el nombre del santo, el Señor de los milagros de Nulti, esto se lo realiza como una manera de agradecer por todas las bendiciones y cuidados que el santo nos brinda, claro que esto no se puede ver porque el público sólo admira las jugadas. Para poder planificar qué juego realizar se reúnen los sacerdotes y los guías principales.

Montura

Albarda

Caballo

Ropa del contrareto

Ropa del reto

Ropa de Loa

¿Sabías que?

La Loa, el Reto y el Contrareto son personajes que son parte de la escaramuza, estos intervienen con sus versos antes del juego, para alabar a los santos patronos, agradecer a los sacerdotes y devotos por patrocinarse la fiesta.

El juego de la escaramuza se divide en dos tiempos, esto se hace para poder dar un descanso a los caballos, ya que si se juega todo seguido, los caballos no aguantarían el esfuerzo y pueden llegar a morir.

Al comenzar y al finalizar el juego de la escaramuza se entona el Himno Nacional del Ecuador, es un acto cívico que todas las comunidades realizan.

30



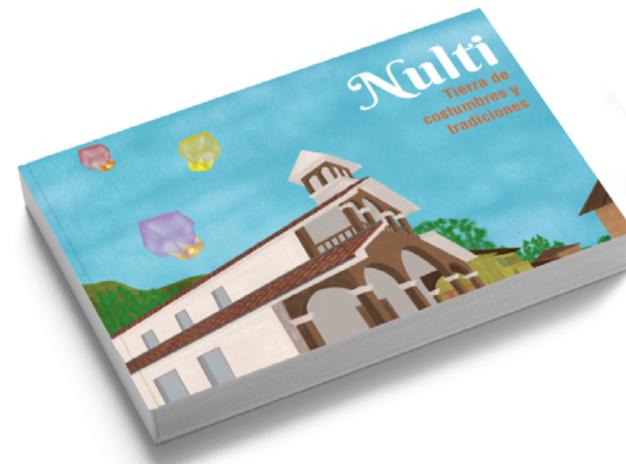
PRODUCTO FINAL

El prototipo final del producto editorial se exporta como un PDF, para su impresión se concreta en un papel estucado. Este tipo de papel tiene un acabado más brillante debido al uso de sustancias químicas que fijan el color. De hecho, es el más usado en libros que están impresos a todo color o, incluso, para revistas.

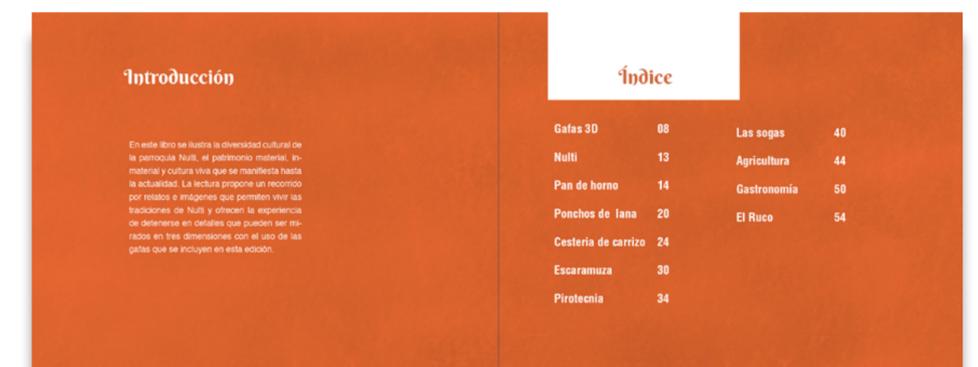
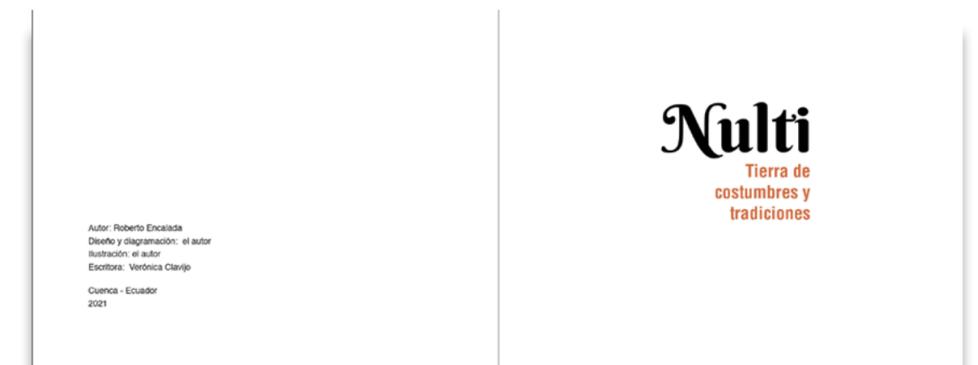
La cubierta es de tapa dura, impresa sobre papel de caña y laminada para asegurar la durabilidad del libro.

PORTADA

Para el desarrollo de la portada, se busca plasmar el elemento más representativo de la parroquia Nulti, en este caso la iglesia, esta se trabaja con la misma técnica y procesos que se implementan en las demás ilustraciones. El nombre elegido del libro representa a la ilustración de la portada y del contenido, estos elementos se complementan generando una coherencia sobre el tema que se está presentado.



HOJAS PRELIMINARES



GAFAS 3D

Arma tus gafas 3D

1. Recorta cada pieza por el borde, como indican las flechas.
2. Dobra los pliegues en donde se indique.
3. Para hacer los lentes 3D, utiliza papel celofán rojo y azul, aplicar do capas a cada lado.
4. Pega cada pieza.
5. Disfruta de las costumbres y tradiciones.

08

COSTUMBRES Y TRADICIONES

Nulti

Es una población antigua ubicada en el Cantón Cuenca de la Provincia del Azuay, con gente trabajadora y religiosa que manifiestan su fe mediante festividades acompañadas de bandes de pueblo ríacas, castillos y vicos locas. Está conformada por 17 comunidades, las más extensas son Chailabamba, San Juan Pamba, Llatcon, Chocarsi, Shashio, Arenai, Mole, Centro Parroquial.

La parroquia Nulti está conformada por artesanos comprometidos con el desarrollo económico y el rescate de actividades artesanales como la elaboración del pan de horno, la producción de la cestería de carrizo, la siembra de la gastronomía, la producción de ponchos de lana, sogas y otras tradiciones culturales, que han sido heredadas desde hace muchas generaciones.

13

Para presentar las diferentes culturas y tradiciones de la parroquia Nulti, se manejan cuadros de texto a dos columnas, se trabaja en este formato de retícula ya que el público al que va dirigido el producto editorial, es infantil y juvenil. Acompañado de ilustraciones en donde aparte de mostrar la costumbre y tradición se trata de educar al público presentando los diversos elementos que se utilizan para desarrollar estas prácticas, se acompaña con datos curiosos los cuales se obtuvieron de las entrevistas realizadas, este apartado tiene como objetivo aportar con más conocimientos a nuestro público.

Cestería con carrizo

El arte de la cestería es una artesanía tradicional que aún se practica en la parroquia Nulti, este grupo de artesanos se encuentran ubicados en estas tres comunidades, Llatcon, Chailabamba y Pulcay. El material que se utiliza para su elaboración es el carrizo verde, herramientas manuales como el cuchillo, sierras piquinatas, zinchon y pintura, con estos materiales, los adornos, floreros y canastos toman forma, a razón del ingenio y habilidad de los artesanos.

Canasta terminada

¿Sabías que?

Soledad Ávila nos comenta que al momento de leer las canastas, tiene que manipular con cuidado el carrizo porque puede llegar a lastimarse, ya que en su estado maduro es muy fino, por ese motivo es que la mayoría de las personas que practican este oficio tienen sus manos vendadas al manipular el carrizo. Para poder tejer un canasto se tiene que ejercer presión en el tejido así se asegura que este no se deshaga. Muchos artesanos y artesanas ya no se animan a practicar más el tejido de canastos con carrizo, ya que al pasar los años esto llega a afectar a la columna vertebral, para poder contrarrestar este daño se puede utilizar fajas.

24 Carrizo cortado

Base

Tejido

Los productos de carrizo son utilizados por las personas en diferentes actividades, entre ellas las canastas que se usan en la colocación de pan, compra de viveres, adornos para los hogares, cunas y otras labores artesanales.

Cuna

Canasto de frutas

26

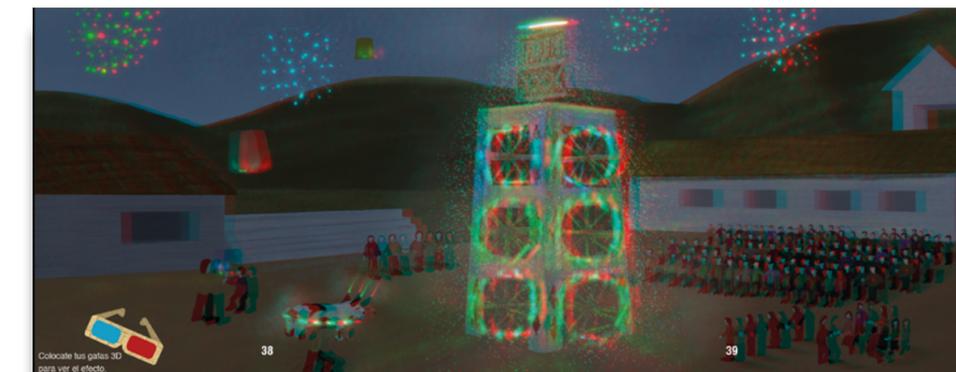
27

Colócate tus gafas 3D para ver el efecto.

28

29

Como se presenta en las ideas finales seleccionadas ciertas costumbres y tradiciones, contienen las ilustraciones con el efecto 3D y las demás se complementan con las solapas(pestañas plegables). Logrando así cumplir con el alcance planteado, presentando el producto editorial, con sus ilustraciones y los diversos elementos interactivos que se propone.



VALIDACIÓN

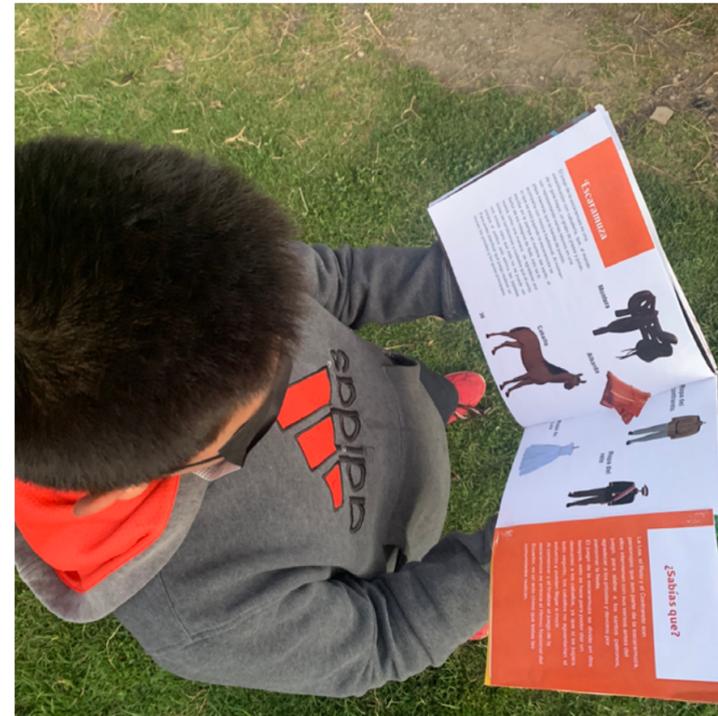
La validación se realiza con un prototipo análogo del producto editorial, el día 26 de junio en la parroquia Nulti, con la participación de un grupo de 5 niños(as) y 5 jóvenes que entran en el rango de edad de entre 9 a 14 años. Para poder realizar esta validación, debido a estos tiempos de cuidado personal por la pandemia que se está atravesando, se visita los hogares de los niños con todas las normas de bioseguridad. Se les entrega el prototipo del libro, junto con las gafas 3D.

El producto editorial tiene una buena acogida por parte de los niños y jóvenes a los cuales se presenta el producto y por parte de los padres y abuelos, que estuvieron presentes.

Una vez que el usuario terminó de leer la información que está presente en el producto y de interactuar tanto con las ilustraciones 3D y las solapas(pestañas plegables), se les pregunta ¿qué tal le pareció el producto editorial? a los que responden que les resulta muy atractivo el contenido ya que es la primera vez que ven a las costumbres y tradiciones de una manera distinta, la cual les genera un gran agrado.

Para obtener una validación completa del libro se toma en cuenta los parámetros de forma e interactividad. Se puede apreciar que desde el instante que se presenta el producto al público se genera un interés por parte de ellos en descubrir cada una de las páginas internas, y saber de qué es lo que trata el libro.

La gráfica y el estilo editorial implementada



en el producto dieron paso a que en cada página enfrentada los niños y jóvenes puedan visualizar una escena más completa y comprender de mejor manera cada uno de los temas que se presentan. Lo que resulta de más agrado para el público es la parte educativa que se presenta en las ilustraciones.

Los elementos interactivos dieron paso a que los niños y jóvenes se emocionen por el contenido y naveguen de manera divertida por cada página del producto editorial, las ilustraciones 3D causan fascinación, ya que se puede presenciar más cerca cada costumbre y tradición con el uso de las gafas 3D. El elemento externo, la gafa 3d y las instrucciones presentes en el producto editorial son claras y permiten que los niños y jóvenes tengan mayor interactividad con el producto.

CONCLUSIONES

Ecuador es un país lleno de costumbres y tradiciones, las cuales deben ser presentadas a la sociedad actual. Un gran número de personas no tienen conocimientos sobre las costumbres y tradiciones que las rodean, lo que genera una pérdida de identidad cultural. Esto se da porque a la población desde edades tempranas no se les explica sobre estos temas culturales, por ende crecen sin tener un conocimiento de sus raíces.

Al finalizar este proyecto de titulación, y una vez logrado alcanzar los objetivos y alcances planteados, se puede comprobar como el diseño gráfico, desde sus distintas ramas, llega a ser un pilar fundamental que aporta a la divulgación de conocimientos ancestrales, en este caso enfocada hacia el público infantil y juvenil. La ilustración de algunos temas culturales da lugar a que los niños y jóvenes se interesen más por estas costumbres y tradiciones, de igual manera mediante toda la información presentada, se promueve el rescate de las costumbres y tradiciones de la parroquia Nulti.

Así mismo la interactividad analógica permite que los niños se interesen por cada una de las costumbres y tradiciones presentadas en el producto editorial y que creen vínculos directos con estas prácticas ancestrales y de igual manera despierta su curiosidad e interés por explorar todas las costumbres y tradiciones que aun son practicadas en la parroquia Nulti.

Al momento de diseñar e ilustrar un producto editorial interactivo sobre temas ancestrales para niños y jóvenes permitió un mayor acercamiento respecto a la vinculación del diseño gráfico con las diferentes costumbres y tradiciones que puede tener una comunidad. Durante la elaboración de este proyecto se obtuvo un buen y amplio conocimiento sobre cómo estas prácticas ancestrales se desarrollan, así como también sobre las distintas áreas en la que se puede desenvolver un diseñador gráfico. Debido a la situación actual con la crisis sanitaria, se pudo evidenciar la versatilidad que puede llegar a tener un producto de diseño.

RECOMENDACIONES

Se recomienda seguir con la difusión de las costumbres y tradiciones de las parroquias aledañas a la ciudad de Cuenca, para que esta información sea conocida por una mayor cantidad de personas y de esta manera, estos patrimonios tangibles e intangibles se puedan difundir y logren preservarse en el tiempo.

Otra recomendación es llegar a pensar en otras soluciones y proponer nuevos soportes, en los que se pueda presentar costumbres y tradiciones. El rescate de los temas culturales, implica necesariamente el fortalecimiento de las identidades de las comunidades y pueblos.

REFERENCIAS

- Ambrose, y Harris. (2006). Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1ha2e0CPmnp4UOCoJyWQ16RQO2r4vTl-rX/view?usp=sharing>
- Angrosino, M. (2007). ISSUU. Obtenido de <https://issuu.com/ciramorlet/docs/etnografia-y-observacion-participan>
- Dominguez, y Solano. (2018). Obtenido de https://issuu.com/paad.disgraf.uac/docs/ebooknuevos_medios
- Malo, C. (s.f.). Obtenido de http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1445/1/Arte%20y%20cultura%20popular%20de%20Claudio%20Malo_Andr%c3%a9s%20Abad%20Merch%c3%a1n.pdf
- Mejia, P. (2001). Obtenido de https://drive.google.com/file/d/14drsdCY4Uu2lqvlyhldooQvOyc_PwOKG/view?usp=sharing
- Plata, U. d. (2020). ISSUU. Obtenido de ["https://issuu.com/guada.torelli/docs/entrega_1a06403318209a"](https://issuu.com/guada.torelli/docs/entrega_1a06403318209a)
- Pozos, M. (s.f.). ISSUU. Obtenido de ["https://issuu.com/pozosnayeli/docs/dise_c3_b1o_20editorial_revista"](https://issuu.com/pozosnayeli/docs/dise_c3_b1o_20editorial_revista)
- Pozos, M. (s.f.). Obtenido de ["https://issuu.com/pozosnayeli/docs/dise_c3_b1o_20editorial_revista"](https://issuu.com/pozosnayeli/docs/dise_c3_b1o_20editorial_revista)
- Reyes, C. (2020). Obtenido de <https://issuu.com/cristian.reyes/docs/tipografia>
- Verdines, & Campbell. (2013). Google. Obtenido de <http://prod77ms.itesm.mx/podcast/EDTM/ID094.pdf>
- WMagazín. (06 de junio de 2017). Youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=0LY1YUo2EPs>

ANEXOS

