



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

Universidad del Azuay
Facultad de Diseño,
Arquitectura y Arte
Escuela de Diseño Gráfico

**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL
ENFOCADO A NIÑOS,
QUE APORTE AL CONOCIMIENTO DE
LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES MÁS
REPRESENTATIVAS DE LA CIUDAD DE
AZOGUES.**

**Trabajo de graduación
previo a la obtención del
título de Diseñador Gráfico**

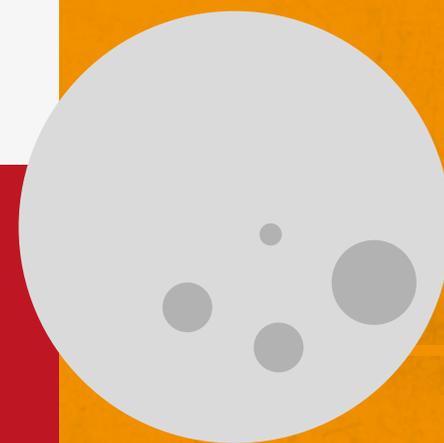
Autor:

Cristian Ormaza Rodríguez

Tutor:

Mst. Diego Larriva

Cuenca - Ecuador



**DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL ENFOCADO
A NIÑOS, QUE APORTE AL CONOCIMIENTO DE LAS
COSTUMBRES Y TRADICIONES MÁS
REPRESENTATIVAS DE LA CIUDAD DE AZOGUES.**

CRISTIAN ORMAZA RODRIGUEZ

Autor:
Cristian Ormaza Rodríguez.

Tutor:
Mst. Diego Larriva

Diseño y Diagramación:
Cristian Ormaza Rodríguez.

Impresión:
Impression Digital

**Cuenca - Ecuador
2018**

DEDICATORIA

A mis padres, hermanos, abuelitos y seres queridos que me han apoyado y de alguna manera han intervenido en el desarrollo de toda mi carrera y de este proyecto, han sido el motor y el aliento que siempre necesité y nunca me faltó.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todo lo que he conseguido hasta aquí, y por permitirme coincidir con personas maravillosas en éste largo trayecto.

A mi tutor Diego, por haberme sabido guiar y aconsejar en éste proyecto.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1

COSTUMBRES Y TRADICIONES

a. Importancia de las costumbres y tradiciones en la ciudad de Azogues.

DISEÑO Y CULTURA

DISEÑO EDITORIAL

- a. Maquetación.
- b. Jerarquización.
- c. Formato.
- d. Tipografía
- Tipografía en el escolar.
- Formas sencillas o agradables.
- Títulos o lectura.

ILUSTRACIÓN DIGITAL

- a. Elaboración de personajes.
- b. Proporciones.
- c. Expresiones.

CROMÁTICA

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

ENTREVISTAS

HOMÓLOGOS

CONCLUSIONES

CAPÍTULO 2

TARGET 57

PERFIL DE USUARIO 59

ESTUDIO PARALELO 61

PARTIDOS DE DISEÑO 67

- a. Forma 68
- b. Función 70
- c. Tecnología 72

17 **PLAN DE NEGOCIOS** 73

- 18 a. Producto
- 22 b. Precio
- c. Plaza
- d. Promoción

CAPÍTULO 3

IDEACIÓN 77

SISTEMA DE DISEÑO 91

- 32 a. Condicionantes
- 33 b. Determinantes
- 34 c. Desarrollo 92
- 35 - Machote del cuento
- 36 - Bocetación 94
- Digitalización
- Constantes
- 38 - Variables

39 **VALIDACIÓN** 111

45 **ANEXOS** 112

CONCLUSIONES 114

RECOMENDACIONES 115

52 **BIBLIOGRAFÍA** 117

ÍNDICE DE IMÁGENES

01.	http://bit.ly/2xgPnCw	18.	http://bit.ly/2xg41dq
02.	http://bit.ly/2ktpoid	19.	http://bit.ly/2xg41dq
03.	http://bit.ly/2ksleWI	20.	http://bit.ly/2kvsIDp
04.	http://bit.ly/2sgVcuk	21.	http://bit.ly/2IVPO6P
05.	http://bit.ly/2xjP7mJ	22.	http://bit.ly/2siybqT
06.	http://bit.ly/2xkWPNm	23.	http://bit.ly/2ky8IWN
07.	http://bit.ly/2LygRXO	24.	http://bit.ly/2GXSb7o
08.	http://bit.ly/2KXlhW0	25.	http://bit.ly/2JbSmkA
09.	http://bit.ly/2sgXARO	26.	http://bit.ly/2sk6BJK
10.	http://bit.ly/2LO4bYB	27.	http://bit.ly/2sdSJS2
11.	http://bit.ly/2J7xtaj	28.	http://bit.ly/2xg41dq
12.	http://bit.ly/2lQqDqi	29.	http://bit.ly/2scMm1A
13.	http://bit.ly/2sjKnHR	30.	http://bit.ly/2GWaCJJ
14.	http://bit.ly/2GW2FEk	31.	http://bit.ly/2IONhj0
15.	http://bit.ly/2GVis6u	32.	http://bit.ly/2sp9Kbx
16.	http://bit.ly/2kt6Qib	33.	http://bit.ly/2xht9AF
17.	http://bit.ly/2lNxe4Q	34.	http://bit.ly/2LxQTUe

Se utilizó bitly para optimizar espacio

Link: <https://bitly.is/2ky3Y3P>

RESUMEN

DISEÑO DE UN PRODUCTO EDITORIAL ENFOCADO A NIÑOS, QUE APORTE AL CONOCIMIENTO DE LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES MÁS REPRESENTATIVAS DE LA CIUDAD DE AZOGUES.

La información que existe en la ciudad de Azogues acerca de las costumbres y tradiciones es poco conocida por la sociedad en general el presente proyecto, mediante conceptos de diseño editorial e ilustración pretende comunicar estos conocimientos a niños de esta ciudad, con el fin de que se conozca, informen y aprecien de una mejor manera nuestra historia.

ABSTRACT

Topic: Editorial design focused on cultural contents.

Title: Design of an Editorial Product for Children to Promote the Most Representative Customs and Traditions of Azogues.

ABSTRACT

The purpose of the present proposal was to design an editorial product to promote the knowledge of old traditions and customs of Azogues among children. Through illustration and editorial design concepts, this study intended to revalue the practices and traditions of the people that lived in Azogues with the purpose of helping children appreciate and know the culture and history of the city. Based on the aforementioned concepts and through the correct channeling of information and layout, this project aimed to make it easier for children to grasp the information.

Key words: Editorial, children, culture, tradition, Azogues, customs.

Cristian Ormaza R.
Author

Dis. Diego Larriva
Tutor

Translated by,

Ana Isabel Andrade

INTRODUCCIÓN

La información que existe en la ciudad de Azogues acerca de las costumbres y tradiciones es poco conocida por la sociedad en general, por cuanto en escuelas, colegios y otros centros educativos no se ha dado a conocer de una manera amplia y positiva la riqueza cultural de esta ciudad.

Tampoco las autoridades tanto a nivel cantonal y provincial han tenido el interés necesario para que estos conocimientos vuelvan a ser parte de nuestra identidad.

Esto, ha generado que niños, jóvenes y ciudadanos en general desconozcan y no den el valor adecuado a esta parte de nuestra cultura.

Es necesario por lo mismo rescatar nuestras raíces aprovechando las vivencias y el saber de nuestros profesores, autoridades, adultos mayores e historiadores locales con el fin de recobrar, mejorar y profundizar los valores históricos, sus tradiciones y enriquecer la identidad de todos y cada uno de sus habitantes.

Por consiguiente “Es necesario, indispensable, consolidar los cimientos de la grandeza de los pueblos. Grandeza que no es otra que la historia con todos sus elementos, con la obligación de contribuir de la manera que fuese, a fin de identificar los hechos y acontecimientos, de precisar la verdad con todo su contenido.” (E. Domínguez, 1997).

OBJETIVOS Y ALCANCES

OBJETIVO GENERAL

Aportar a la difusión y permanencia de la historia y las tradiciones que existían en la ciudad de Azogues, mediante la generación de un producto editorial que incentive a niños a conocer más de su ciudad.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseñar un sistema gráfico editorial que aporte al conocimiento en los niños de 7 costumbres y tradiciones de la ciudad de Azogues.

ALCANCES

Se presentará un producto gráfico editorial basado en 7 costumbres y tradiciones de la ciudad de Azogues a manera de prototipo.

7 CAPÍTULO

MARCO TEÓRICO



01. Tradiciones Ecuador

COSTUMBRES Y TRADICIONES

Las costumbres y tradiciones son ritos, usos sociales, ideas, valores, normas de conducta, históricamente formados y que se transmiten de generación a generación; elementos del legado sociocultural que durante largo tiempo se mantienen en la sociedad o en distintos grupos sociales.

Son la expresión de una actividad que se ha repetido de generación en generación, y expresa un tipo específico de actividad acompañada de un vocabulario determinado, expresiones corporales, vestuario específico de un escenario participativo, de una fecha y se convierte en un elemento que aglutina a los grupos humanos, un elemento de participación cultural, sensibilidad y sentimiento de pertenencia.

LA IMPORTANCIA DE LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES EN LA CIUDAD DE AZOGUES

“La diversidad de temas que encuentre, no se limita únicamente a cuestiones culturales o históricas, si no incluye una enorme variedad de recursos, estructuras, emociones, entre muchos otros elementos que me han maravillado.” (Carrasco, F. 2016)

Siendo un tema tan relevante para nuestra ciudad no se debe pasar por alto, si podemos recuperar algo de lo que ya se ha perdido, o simplemente que las nuevas generaciones conozcan un poco de la riqueza cultural que teníamos podremos aportar a que poco a poco la cultura y tradición pueda irse recuperando.

Entre algunas costumbres y tradiciones podremos encontrar:

CARRERA DE CARROS DE MADERA

Las carreras de carro de madera; vieja tradición en Azogues, sé empezó a realizar hace muchas décadas atrás, las primeras carreras se las hacía con carros de ejes de madera que se engrasaba y lubricaba debidamente para poder realizar una buena competición.

Era simple, arrancaban desde la parte más alta de la ciudad (Bayas) y terminaban en la marginal al río, iban a mucha velocidad así que era muy peligroso cruzarse, obviamente ganaba el que más rápido llegaba a la meta.



02. Panorámica de Azogues

PALO ENSEBADO

El juego del palo ensebado o también conocido como cucaña consiste en escalar o trepar solo con la ayuda de brazos y piernas un palo vertical de 5 metros de altura que con anterioridad ha sido preparado y engrasado.

Este juego tiene su origen en Nápoles (Italia) en los siglos XVI, se juega en muchos países de Latino América y por supuesto en nuestra ciudad.

SARTÉN Y LAVACARAS MÁGICAS

Este juego muy tradicional se jugaba en barrios rurales y urbanos de la ciudad de Azogues.

El juego consistía en colocar en sartén en un alambre colgado de tal forma que el participante tenía que sacar solamente con su boca una moneda que con anterioridad se había pegado en el fondo del sartén.

CARRERA DE ENSACADOS

Un juego muy tradicional en los pueblos de Ecuador que todavía hay la costumbre de realizarlos, las reuniones familiares o en pueblos muy pequeños de nuestro país.

Consiste en que los participantes deben ponerse un saco de lona hasta su cintura y con ayuda de sus manos sostenerlos; tenían que desplazarse por unos cuantos metros y el que llegaba primero era el ganador.

CERDO CEBÓN

No solamente en el Ecuador se realizaba esta tradición, sino también en muchos países de latino América.

Consistía en que en un lugar cerrado se soltaba un puerco o cerdo previamente untado con manteca o grasa, los participantes, niños o adultos trataban de cogerlo; el que lograba hacerlo se llevaba muchos premios como comida, dinero y hasta ropa.



03. Carrera de sacos

GALLO PITINA

Gallo pitina era una costumbre muy ancestral, se realizaba comúnmente en las zonas rurales de nuestra ciudad en las fiestas de carnaval, o Corpus Cristi.

Había muchas modalidades de jugarlo entre estas está la siguiente:

Se enterraba al gallo con tierra hasta el cuello y el participante encima de un caballo en movimiento tenían que agarrarlo de la cabeza; el que lograba hacerlo se llevaba al gallo y el año entrante tenía que traer un nuevo gallo.

TORNEO DE CINTAS EN BICICLETAS

Los torneos de las cintas era uno de los juegos que más gustaban a la ciudad, era uno de los números principales de las fiestas locales.

El premio era ganarse corbatas donadas por las mujeres de la ciudad, la mayor ambición de los participantes era llevarse la corbata de su amada.

DISEÑO Y CULTURA

La identidad y costumbres nos define como un pueblo, la cultura nos sirve como una gran referencia a los diseñadores por su diversidad al momento de crear y revalorizar ciertos aspectos de un pueblo o ciudad.

Como nos describe Alejandro Musso en su artículo del diseño como estrategia cultural "Los diseñadores latinoamericanos hemos sido un importante factor de modernización de nuestros países al integrar inteligencia en el desarrollo de productos y servicios, y contribuir en la creación de discursos formales y estéticos, coherentes y significativos, que aportan identidad y calidad a bienes y servicios, generando condiciones para el desarrollo cultural y mejorando las condiciones de vida de nuestros pueblos." (Musso, A. 2006)

El hombre necesita del diseño para poder establecer una comunicación necesaria que nos ayude a diferenciarnos unos de otros, con diferentes formas de pensamiento y cultura por lo tanto Según Catalina Serrano (2011) "En este mundo globalizado empezamos a sentir que el diseño puede convertirse en un factor diferenciador. Si bien las necesidades humanas pueden ser similares alrededor del mundo, la manera particular de resolver estas situaciones de carencia percibida, es lo que hace que podamos mantener como pueblos nuestra identidad cultural.

Las soluciones de diseño originales son el vivo reflejo de lo que cada sociedad es; por tanto, es responsabilidad de los centros de enseñanza esforzarse para encontrar las mejores alternativas en la formación de los futuros profesionales en las áreas de la creatividad"

ting

— Welcome to ting

31 January 2015
Christopher Robbins
3424 Wilford Drive,
London SE1 4SS
UK

Dear Marius,

On the Graphics List the other day, I got the strangest request, for a dummy letter! Surely a letter is easy enough to fake, and not something I would have thought needed special dummy text. Perhaps I am ignorant, but I kind of assumed it was a joke. Except that it wasn't very funny. Unless I'm just too ignorant to understand it. Is there some sort of official dummy letters? I certainly find that "lorem ipsum" stuff incredibly useful on large documents, so I assume it could be used for a letter a designer (corporate funster, whatever) of course would have or her own date and name and address.

I usually take the time to write utter bollocks a la automatic something as short as a letter. As long as it doesn't have the "bollocks" in it, it amuses me and helps prepare myself for hand.

ting

STUDIO

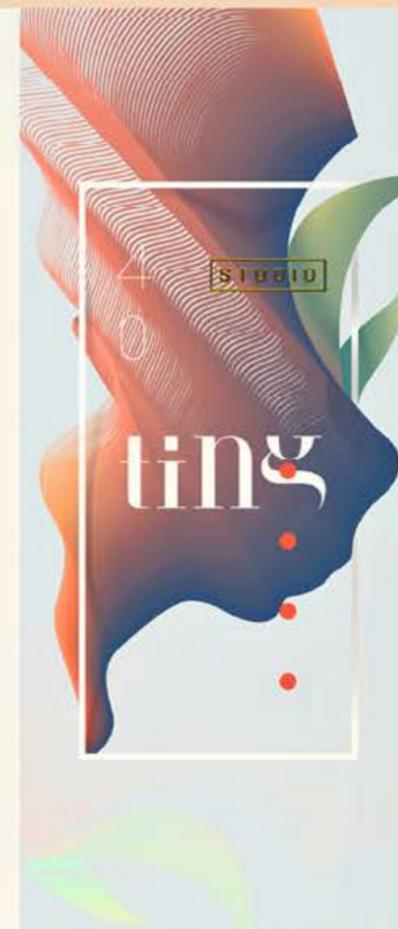
Ostrum: 10-20, Voluptate 10-16
t: 715 707 344 e: info@support@tinge.ee

f t i tinge.ee

uL porspiciatis A/07, 00-033 unde omnis
www.tinge.ee

STUDIO

ting



DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial nos brinda de una mejor forma la comprensión de la información que existe en un producto editorial, nos ayuda a entender de una manera clara y concisa lo que queremos representar a través de texto y gráfica.

Según Shelline Rosas (2012) "El diseño editorial es la rama del diseño gráfico y del diseño de la información que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación."

A) MAQUETACIÓN

La maquetación es la disposición de los elementos de diseño con relación al espacio que se dispone, siguiendo el mismo esquema de diseño.

El objetivo de la maquetación es presentar todos los elementos visuales y de texto de forma que el lector entienda el mensaje con el mínimo esfuerzo posible, permitiendo que así el lector pueda moverse visualmente de una forma fácil por una información relativamente compleja.

La maquetación tiene en cuenta consideraciones prácticas y estéticas del producto como la visión que se tendrá del contenido, independientemente de si el formato es una revista, una página web, un gráfico de televisión o una botella de shampoo.

Los diversos elementos se distribuyen en la maqueta mediante una cuadrícula, una serie de líneas de referencia que permite colocar cada uno rápidamente con precisión, y mantener una identidad visual de una página a otra, o entre los diferentes elementos de una gama de productos. (Bhaskaran, 2006, p. 60).

Un diseño organizado nos ayuda a entender de una mejor forma el mensaje que deseamos presentar y así nuestro lector tenga un mejor entendimiento de la misma.



06. Maquetación

07. Jerarquización

B) JERARQUIZACIÓN

La jerarquía hace referencia a los diferentes estilos tipográficos utilizados por el diseñador para guiar al lector por la maquetación. En general, cuanto mayor y más dominante sea el elemento, más alta será 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 destaquen 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 según el uso de diferentes tamaños y estilos de fuentes.

Los lectores tienen que poder encontrar informaciones concretas de manera rápida y fácil y una jerarquía visual eficiente les ayudará. La organización y equilibrio gráfico generales de la página es lo que atrae o distrae al lector.

Una página sin estructurar con texto gris sólido que no ofrezca ninguna guía visual sobre cómo consumir la información es realmente difícil de leer y aburrida de mirar. Igualmente una página dominada por atrevidos elementos tipográficos distraerá la atención del contenido en lugar de llevar al lector hacia él. (Bhaskaran, 2006, p. 61).

C) FORMATO

El formato de un libro está determinado por la relación entre la altura y la anchura de la página. En edición, el término "formato" se utiliza en ocasiones de forma errónea, haciendo referencia a un tamaño determinado; sin embargo, libros de tamaños distintos comparten el mismo formato.

Existen tres formatos característicos: vertical (la altura es mayor que la anchura), apaisado (la anchura es mayor que la altura) y cuadrado.

Un libro puede ser de cualquier formato y tamaño, pero por razones prácticas, de producción y estéticas, hay que obrar con prudencia al diseñar un formato para la experiencia lectora. Una guía de bolsillo debe caber en un bolsillo; un atlas despliega sobre una mesa y su contenido detallado requiere una página grande; en términos prácticos, elegir el formato de un libro determina la forma del continente de las ideas del autor.

Los diseñadores tienden a desarrollar estilos personales en la toma de decisiones sobre la proporción, pero resulta conveniente empezar a familiarizarse con las distintas posibilidades del formato. (Haslam, 2007, p. 30).



08. Formto de libro

1960s fashion was an evolving scene, as a number of emblematic styles came out of this decade. Many of the influences on the 60s fashion related to the social atmosphere of the time. *By Jane Adams*

FASHION Then & Now

The 1960s was a decade of sweeping change throughout the fashion world generating ideas and images which still appear modern today. Whereas fashion had previously been aimed at a wealthy, mature elite, the tastes and preferences of young people now became important. At the beginning of the decade, the market was dominated by Parisian designers of expensive haute couture garments. Formal suits for women underwent a structural change resulting in looser lines and shorter skirts.

Yet the shape of clothes was soon transformed by new ideas emerging from the London pop scene. In Britain, musical taste and styles of dress were closely linked and it was the mod look which first popularised the simple geometric shapes typical of the 1960s. By the mid-sixties, the flared A-line was in style for dresses, skirts and coats. Slim fitting, brightly coloured garments were sold cheaply in boutiques all over warring London and had tremendous influence throughout Europe. Men's suits became sleeker and were often accessorised with bright, bold shirts and high-heeled boots. The flamboyant look was in, signalled by wider trousers and lapels, like those belonging to the blue checked Tommy Nutter suit seen below. Designers experimented with shiny new waterproof materials with a modern look like PVC and perspex. Paco Rabanne pioneered dresses made from plastic discs and metal

09. Tipografía

D) TIPOGRAFÍA

La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas recibe una forma visual y puede afectar radicalmente a como percibimos un 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, austero o humilde, mientras que un tipo de fuente gráfico es casi una imagen por derecho propio. El debate entre visibilidad y legibilidad es una consideración importante para el diseñador de publicaciones.

Por ejemplo, una guía telefónica requiere un nivel alto de orden y coherencia visual; un informe anual debe ser autoritativo y captar los valores de marca de la empresa. La tipografía puede usarse para conseguir excelentes efectos en ambos tipos de publicación han de conseguir dichos objetivos.

En general, los diseñadores utilizan más de una fuente al diseñar una publicación. Ello crea de inmediato una jerarquía y proporciona un punto focal a la página. La jerarquía del tipo es la guía visual usada para distinguir entre diferentes titulares y cuerpos de texto. (Haslam, 2006, p. 68).

TIPOGRAFÍA EN EL ESCOLAR

-FORMAS SENCILLAS Y AGRADABLES

Las formas deben ser sencillas ya que la cultura visual de un niño es menor a la del adulto.

No debe haber distracciones, se recomienda la figura de Pocoyo, solo hay personajes y su fondo es blanco.

Las formas deben ser sinuosas, redondas que no contengan ángulos.

Las tipografías más angulares son las más agresivas.



-TÍTULOS O LECTURA

Es un tema muy importante; para un título se puede utilizar las que sean más divertidas, que destaquen, utilizar las mayúsculas, etc.; pero si estamos hablando de un libro de texto que va dirigido a niños que están empezando a leer no podemos utilizar una tipografía que dificulte la lectura. (Anairagm, 2013)

ILUSTRACIÓN DIGITAL

La ilustración cumple un papel importante para enfocar de una mejor manera lo que queremos representar, siendo así más directos al momento de informar, según Zeegen, L. (2007) "Ilustrar es una palabra ambigua, o lo era hasta hace poco. A pesar de no haber sido aceptada del todo por el negocio del arte ni por la industria del diseño, la ilustración ha continuado su lucha. Considerada caprichosa por los artistas y artística por los diseñadores, se encontró subsistiendo en una tierra de nadie situada entre ambas disciplinas"



11. Ilustración digital



12. Elaboración personaje

A) ELABORACIÓN DE PERSONAJES.

La ilustración puede ser considerada como imágenes bi-dimensionales con ayuda de textos para plasmar la idea que el creador desea expresar. Lo que se narra por medio de ilustraciones va desde escenarios, personajes, entornos, sensaciones, etc.

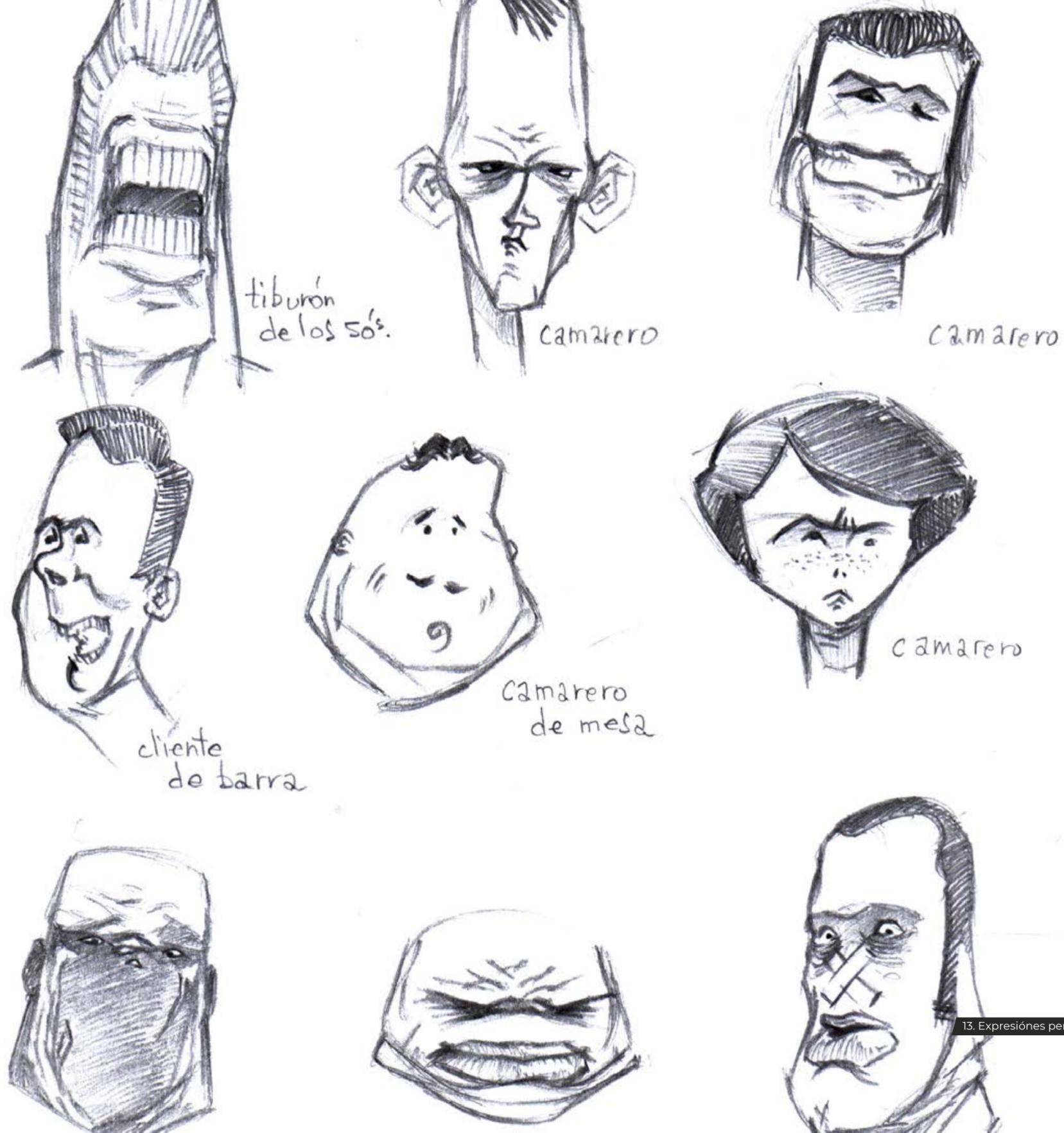
Para empezar hay que decidir qué tipo de trabajo se va a realizar es decir: cuantos personajes, escenarios, técnicas, cromática, soportes, etc.; buscando siempre que sea funcional hacia el target que va dirigido.

Un personaje de dibujo animado, además, debe tener características peculiares, fuera de lo común; un personaje promedio no tiene lugar en el mundo del cartoon; por ejemplo, debe de haber millones de marineros en el mundo, que colectivamente han creado una imagen-tipo en la imaginación popular y Popeye se manifiesta con esa imagen tomándola como propia. Con el uso de la espinaca incluye la exageración; se vuelve súper fuerte, y su carácter excéntrico ayuda a su identificación inmediata. Sus facciones y sus distintas posturas nos ampliarán su información sobre su carácter y como el hábito hace al monje, su vestimenta nos ayudará a completar la información necesaria. (Sáenz, 2008, p. 243).

B) PROPORCIONES

Las proporciones son uno de los factores más importantes a tener en cuenta cuando construimos un personaje. Básicamente van a estar dadas por los tamaños relativos de las distintas partes del cuerpo. Este detalle requiere mucha atención porque pequeñas diferencias en las proporciones provocarán personajes muy diferentes. Casi todos los estudios utilizan la altura de la cabeza como unidad para medir la altura total de un personaje. Estas medidas resultan de gran ayuda cuando se deben mantener la altura y las proporciones de un personaje invariables. Si bien cada personaje requiere proporciones distintas, una combinación correcta, además de consolidarlo formalmente, debe corroborar los datos que poseemos de él. (Sáenz, 2008, p. 247).

Quiere decir que mientras más información tengamos del personaje que vamos a crear nos ayudara a darle una mejor formación visual de lo que deseamos mostrar.



C) EXPRESIONES

Una de las cualidades más importantes de un animador es que debe ser capaz de mostrar emociones a través de sus dibujos, utilizando un espejo, estudie los cambios en la forma de sus facciones cuando pasa de un gesto a otro; intente reproducirlos en su personaje, respetando y teniendo en cuenta sus características.

Una cabeza debe aplastarse y estirarse para comunicar mejor una expresión; la parte superior hasta la base de la nariz cambia poco, pero el área de las mandíbulas y la forma de la boca varía mucho. Note como las pequeñas partes modifican su forma cuando son arrastradas por la deformación de las grandes, que las contienen. Al variar una expresión, los ojos deben reflejar no solo el cambio interno, sino también el efecto de aplastamiento o estiramiento causado por las otras deformaciones. (Sáenz, 2008, p. 250).

CROMÁTICA

El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar.

Ahora la impresión a color no es el proceso caro que fue en su momento, así que se usa la impresión con cuatricromía incluso en los trabajos de impresión más básicos. (Haslam, 2006, p.80).



INVESTIGACIÓN DE CAMPO

ENTREVISTAS

RICARDO RODRIGUEZ CALLE

EX DIRECTOR DE LA ESCUELA EMILIO ABAD
Referente de la educación en la ciudad de Azogues,
siempre viéndose muy entusiasta en temas cultura-
les de su ciudad.



“Para mí la cultura de nuestra ciudad es un tema que se debe rescatar a como de lugar.”

Lo positivo de crear un producto que ayude a enfatizar a nuestros niños nuestra cultura es muy importante ya que así lo poco que queda de información se la puede recuperar.

El apoyo de las autoridades es fundamental, ya que ellos son los que pueden hacer que este proyecto crezca y llegue a cualquier rincón de nuestra ciudad y por que no al resto del país.

“Sin apoyo no hay educación, ni visión”

“Nuestra riqueza cultural es tan grande que es necesario fomentarla en nuestros niños, ellos son los que a futuro pueden dar una revalorización a la misma”

JORGE LUIS SÁNCHEZ

INGENIERO CIVIL
Padre de Familia.



En los 20 años que resido aquí en Azogues nunca he escuchado y tampoco que difundan temas culturales de nuestra ciudad o que las autoridades pongan énfasis en tratarlos.

Los padres de familia debemos tomar responsabilidad en este tipo de temas, es de suma importancia conocer lo que antes se realizaba y poder volver a hacerlo como una actividad dentro de nuestra casa o reuniones familiares.

Me parece un proyecto muy interesante el rescatar nuestras costumbres por medio de un producto editorial como un cuento o libro, así mejoramos muchos aspectos positivos que tienen nuestros niños hoy en día.

ISRAEL ABAD

ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA - SEDE AZOGUES.

En lo personal de las costumbres que me ha enumerado solo he escuchado de dos, palo encebado y carrera de ensacados, el cual solo he practicado la carrera.

En el colegio no recuerdo que me hayan dado algún tema cultural de nuestra ciudad, mucho menos en la escuela.

Me parece importante poder rescatar algunas tradiciones que antes había y que he escuchado hablar a mis abuelitos.

Mezclar el diseño en temas culturales se me hace chevere, sobre todo si va enfocado a los niños por que ellos son los que luego podrán enseñar, espero también que se pueda realizar uno para jóvenes estaría muy interesante.



ANA SÁNCHEZ

ESTUDIANTE DE LA LA UNIDAD EDUCATIVA MIXTA LA PROVIDENCIA.

Nunca he escuchado algún juego tradicional de nuestra ciudad siempre en el recreo jugamos basket o a las congeladas pero algo de nuestra ciudad me parece que no.

Si me gustaría aprender algún juego tradicional de nuestra ciudad sería chevere jugarlo con mis amigas.

En verdad si sería bonito tener un cuento sobre algunos juegos o costumbres sobre nuestra ciudad por que así nos enteramos lo que antes se hacía acá y nosotros mismo podríamos practicarlo con nuestros amigos.





OUR UNIVERSE

BY
SUA BALAC

DISEÑADOR GRÁFICO ALEMAN

FORMA:

Tipografía:

Lineal - Humanista

Nos ayuda a que la lectura sea entretenida y legible.

Cromática:

Colores fríos y pasteles.

Nos ayuda a desbordar imaginación.

FUNCIÓN:

Tipografía informativa y legible.

Cromática representativa.

La función de estos aspectos es de que se crea un ambiente más amigable para nuestro lector que en este caso son los niños.

TECNOLOGÍA:

Soporte impreso en colores CMYK; nos sirve para realizarlo en cualquier soporte impreso que queramos mostrarlo.

Blancanieves era una  muy bella.

La  malvada no la quería mucho.

Y preguntaba a su  cuán bella se veía.

El espejo dijo  es la más bella.

Entonces la  se enojó muchísimo.

Ordenó a un valiente  llevarla lejos.

El cazador llevó a  al fondo del bosque.

En el  reinaba la tranquilidad.

CLÁSICOS MINI | PICTOCUENTOS CON STICKERS

BY
LULI BUNNY

DISEÑADORA GRÁFICA ARGENTINA

FORMA:

Tipografía:

Lineal - Humanista - San serif.
Una lectura más amigable.

Cromática:

Colores Saturados.
Una mayor concentración en nuestro lector, crea un mayor énfasis de lo que deseamos transmitir.

FUNCIÓN:

Tipografía informativa y legible.

Cromática representativa, muestra interactividad con el público, eso hace que nuestro lector no solamente se concentre en la lectura si no puede realizar más actividades.

TECNOLOGÍA:

Soporte impreso.
Ayuda a que tengamos un contacto directo con el producto.



BUILD TO WIN BY LULI BUNNY

DISEÑADORA GRÁFICA ARGENTINA

FORMA:

Tipografía:
Lineal - Humanista- San serif
Cromática:
Colores saturados.

FUNCIÓN:

Tipografía informativa y legible.
Cromática representativa, muestra interactividad con el público.

TECNOLOGÍA:

Soporte impreso



CAPÍTULO 1 CONCLUSIONES

MARCO TEÓRICO

-Es importante conocer la estructura e historia de lo que vamos a realizar, así realizaremos un adecuado diseño hacia el público que deseamos dirigirnos.

-Reforzar las ideas con teorías fundamentadas que nos ayuden como un apoyo en el diseño que realizaremos.

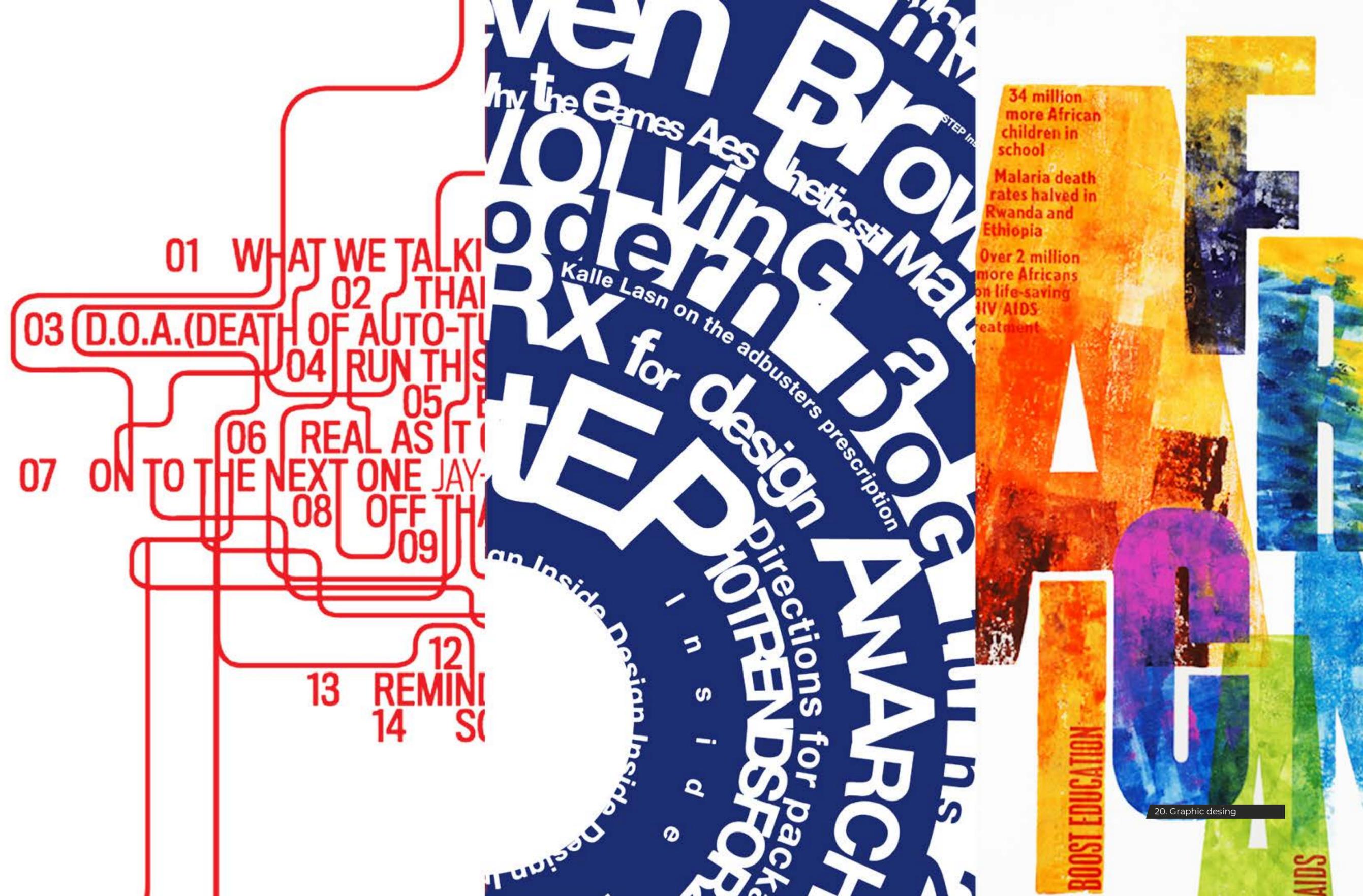
INVESTIGACIÓN DE CAMPO

-Falta de información sobre las tradiciones que existían en la ciudad y una escases de material informativo en las escuelas.

-Falta de interés por parte de las autoridades de la ciudad hace que se pierda las costumbres que existían en nuestra ciudad.

HOMÓLOGOS

Importancia de elementos funcionales del diseño.



20. Graphic desing

CAPÍTULO 2



TARGET

TARGET

- Edad de 7 a 8 años
- Sexo: Femenino y Masculino
- País: Ecuador
- Ciudad: Azogues
- Zona urbana y rural
- Economía: Abierta

-Criterios psicológicos: Desarrollo emotivo, imaginación, agresividad, miedo al ridículo, tímida.

-Motivaciones: descubrimiento, libertad, aprendizaje.



PERFIL DE USUARIO

Mi nombre es María Cecilia Calle me gusta que me digan Mary, tengo 7 años y el 17 de febrero cumpliré 8 años.

Nací en la ciudad de Azogues y vivo ahí, pero estudio por el sector del descanso en la escuela Asian American School, me gusta el color rosado, violeta, celeste; me gusta comer helado, los nachos con queso, los Doritos y la pizza.

Entro a mi escuela a las 8 de la mañana, me viene a ver una buseta a las 7:30 am; salgo a las 2 de la tarde de mi escuela, igualmente me regreso en la buseta y llego 2:20 pm.

Soy alegre me encanta el baile, el modelaje y el canto, participo en las danzas de mi escuela, soy también del coro, pero a veces soy un poco nerviosa y tímida.

Voy a cursos de baile por las tardes los lunes, miércoles y viernes de 3 a 4 de la tarde y por esa razón como rápido para poder llegar puntual. Me va a dejar mi mamá y también me va a retirar y cuando ella no puede va a verme mi abuelito o mis tías.

Muchas veces llevo para hacer mis deberes en la oficina de mi mamá pero me sé distraer en los juegos de computadora y por esa razón llego a hacerlos noche.

No me gusta comer mucho de noche por que no me sabe dar hambre ya que después del baile me saben comprar algunas golosinas, me gusta también ver la televisión y leer cuentos.

Me encanta ir a las fiestas de mis amigos porque me gusta jugar con ellos y comer los dulces de las fiestas siempre sé ir llevando bastantes a mi casa, pero no me gusta compartirlos con mis hermanos.

Vivo con mis 2 hermanos que están en la universidad y con mis papás, que siempre me consienten en lo que puedan puesto que soy la última hermana y la única mujer de 3 hermanos hombres, entonces me miman un poco.

Para dormir todas las noches sé leer un libro que me llame la atención, ya sea de historia o de algún cuento que le vea interesante, lo leo hasta quedarme dormida.



ESTUDIO PARALELO

ACTORES E INVOLUCRADOS



REALIZADO EN DISEÑO Y CONTEXTO, PARA VER LA FACTIBILIDAD DEL PROYECTO

CUADRO DE INVOLUCRADOS

ALTO RIESGO	BAJO RIESGO	
ALIADOS ESTUDIANTES	SIMPATIZANTES PADRES PROFESORES	ALTO PODER
APOYO MINISTERIO DE CULTURA MUNICIPIO	AMIGOS INSTITUCIONES BIBLIOTECAS	BAJO PODER

ESTUDIO DEL LUGAR

CIUDAD DE AZOGUES

ESCUELAS

CONTEXTO SOCIAL

Asumen la responsabilidad de la educación en los niños que ha futuro pueden dar ciertos criterios de comportamiento.

CONTEXTO CULTURAL

Es el espacio donde se exponen todos los contextos culturales y se pueden reunir todos en un solo ambiente.

CONTEXTO POLÍTICO

Uso de los libros brindados por el estado o empresa privada genera un conocimiento general

CONTEXTO AMBIENTAL

Contexto del lugar en dónde se aplica el proyecto que es en zonas urbanas y rurales de la ciudad de Azogues

BIBLIOTECAS

CONTEXTO SOCIAL

Se constituye dentro de un establecimiento con libre acceso al conocimiento

CONTEXTO CULTURAL

Participa en el desarrollo de muchos aspectos como la ciencia, cultura, etc.

CONTEXTO POLÍTICO

Aporta al enriquecimiento cultural con leyes y normas de propiedad intelectual.

CONTEXTO AMBIENTAL

Depende de la zona que esté ubicada, si es en la zona rural cuenta con mucha menos información que la zona urbana

LIBRERÍAS

CONTEXTO SOCIAL

Se prefiere otro tipo de adquisición de un producto como: sacar copias o simplemente descargas online.

CONTEXTO CULTURAL

Se trata de implementar nuevos soportes que llamen la atención del consumidor como: libros interactivos.

CONTEXTO POLÍTICO

Se implementan formas de distribución y más específicas.

CONTEXTO AMBIENTAL

Contamos con librerías únicamente en la zona urbana para que los usuarios puedan adquirir sus productos.





Ilustración para cuento

PARTIDOS DE DISEÑO

A) FORMA

FORMATO

El formato que se utilizará para el libro es de 16cm x 16cm (cuadrado) que ayuda a una mejor visualización, una mejor interactividad con el producto y una mayor facilidad de llevarlo a cualquier lado por parte de nuestra persona design.

DIAGRAMACIÓN

El tipo de diagramación que se utilizará será previamente estudiado en el marco teórico, esto hará que los niños entiendan de una mejor manera el mensaje que deseamos transmitir.

TIPOGRAFÍA

Para mi producto utilizaré una tipografía San Serif que me ayude en la legibilidad de la lectura corrida, una mayor comprensión de la misma y en la jerarquización del contenido, se utilizará tipografía artística para datos importantes del cuento enfatizando así ciertas palabras que deseamos resaltar.

CROMÁTICA

Las costumbres y tradiciones es una mezcla de toda una región, por lo que cada costumbre y tradición representado con colores representativos sin salirse del sistema. El sistema cromático a usar en el libro será en colores cálidos, fríos con sus contrastantes y saturaciones.

ILUSTRACIÓN

El tipo de ilustración que se utilizará es en 2D el cual nos facilitará detallar los personajes como más sea conveniente creando así una empatía entre nuestro lector y el producto editorial.

ESTÉTICA

La estética que manejaré en mi proyecto son asimetrías ya que a los niños les parece más llamativo, sin romperlos del sistema podremos crear algo armónico.

SOPORTE

Al finalizar el proyecto se podrá contar con un producto impreso.



B) FUNCIÓN

FUNCIÓN DEL PRODUCTO

La diagramación de un libro que contendrá información de las costumbres y tradiciones de la ciudad de la ciudad de Azogues utilizando un sistema gráfico con contenido teórico servirá para el aprendizaje de los niños para que conozcan un poco más de lo que años antes hacían en nuestra ciudad.

FORMATO

El formato CUADRADO está más familiarizado con una lectura comprensiva para los niños, aparte de aportar para su fácil manejo y poder llevarlo a cualquier parte que el niño desee.

DIAGRAMACIÓN

El estilo de diagramación por medio de retículas permitirá un correcto uso de imágenes y textos para una composición armónica.

TIPOGRAFÍA

Al usar la tipografía San Serif los niños tendrán un uso correcto de la jerarquización para un correcto recorrido visual, aparte la tipografía artística le dará de una cierta forma “vida” al cuento.

CROMÁTICA

El uso de colores cálidos, fríos con sus contrastes y saturaciones permitirá a los niños crear imaginación, diversión y emociones plasmados por las costumbres y tradiciones de una ciudad.

LUSTRACIÓN

El tipo de ilustración que se usará 2D permitirá con facilidad la presentación de cada personaje con su ambientación, facilitando al usuario una correcta identificación.

ESTÉTICA

La estética mediante asimetrías permitirá generar una buena composición artística para los niños.

SOPORTE

El soporte impreso contendrá la información necesaria y específica que acompañada con ilustración hará que el niño sepa con exactitud lo que se trata el proyecto y le resulte llamativo



C) TECNOLOGÍA

MEDIO:

Se utilizará un producto impreso.

SOFTWARE:

Se utilizará los programas como: ADOBE ILLUSTRATOR y ADOBE PHOTOSHOP para la creación de ilustraciones, y ADOBE INDESIGN para la diagramación correcta del producto.

MATERIALES:

Papel couche, adhesivos, para darle diversidad y originalidad al proyecto.

ACABADOS:

Los tipos de colores a usar son: CMYK.

Para la impresión, será impresión láser.



Portada de un cuento

PLAN DE NEGOCIOS

A) PRODUCTO:

Libro de tapa resistente, y hojas impresas en láser que contendrá información de las costumbres y tradiciones más representativos de la ciudad de Azogues, en forma de ilustraciones y textos informativos.

El formato será cuadrado (16cm x 16cm) encuadernado y su sistema de embalaje será sobrio.

B) PRECIO:

El precio será acorde a la calidad del producto, costos directos e indirectos.

C) PLAZA:

Como principal lugar será Azogues - Ecuador.

Este libro se encontrará en las escuelas de la ciudad.

D) PROMOCIÓN:

Para la promoción del producto se realizará publicidad mediante material visual en redes sociales; además de publicidad impresa.

3 CAPÍTULO



IDEACIÓN

10 IDEAS



24. Editorial simple

- 1**
- Producto editorial simple
 - Tamaño vertical A4
 - Tipografía palo seco
 - Ilustración plana - vectorial

Serie de cuentos individuales-
Crea dinamismo e interactividad-
Una serie de cuentos para cada tradición y costumbre-

2



25. Serie de cuentos



26. Editorial más souvenirs

Editorial 90% ilustración-
 Páginas en su totalidad ilustradas.-
 Maquetación dinámica-
 Formato cuadrado-

4

3 -Producto editorial más juegos
 -Formato 20cm x 20cm
 -Caja incluye souvenirs
 -Tarjetas informativas con datos curiosos



27. Editorial ilustrado



28. Build to win

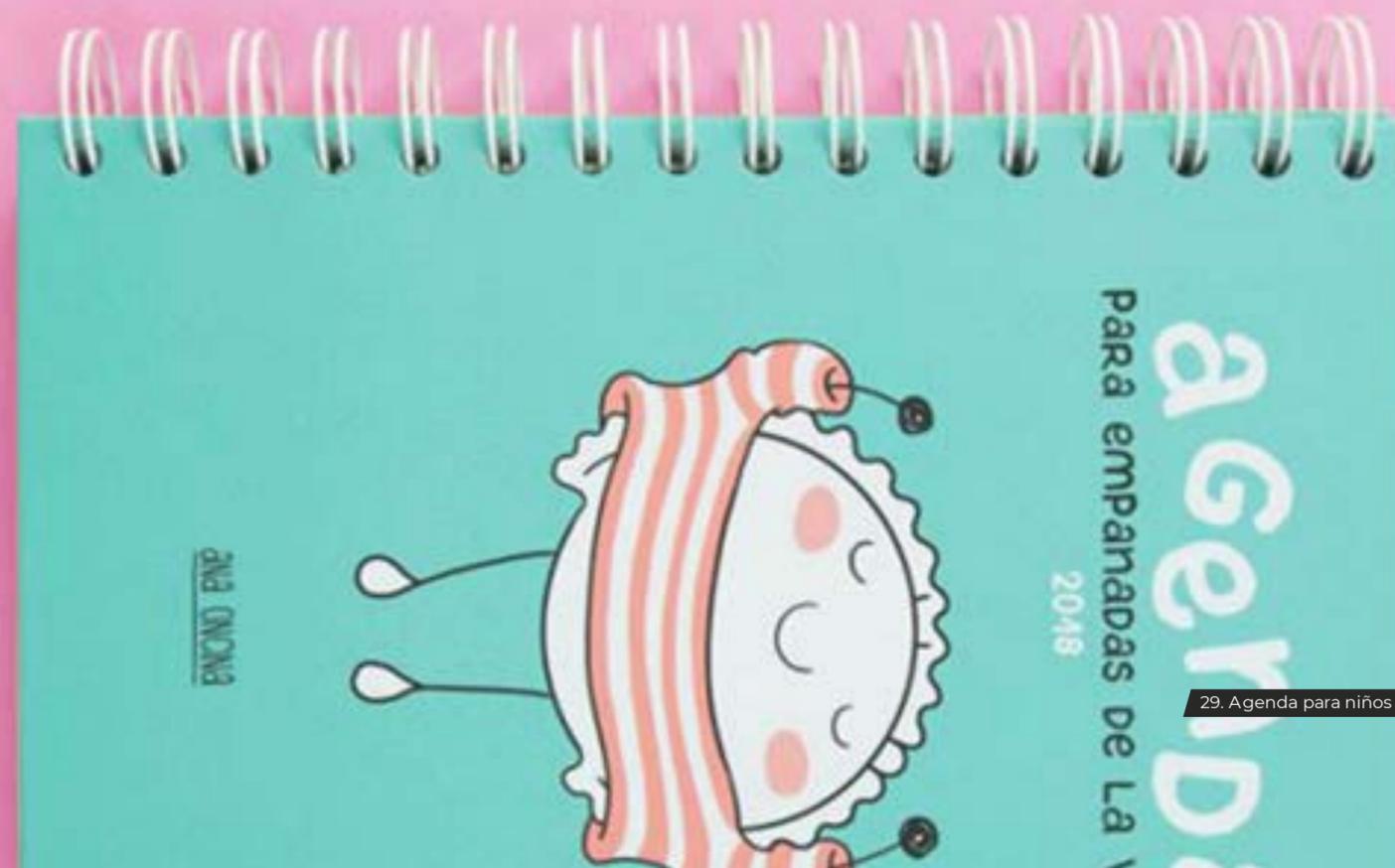


Mini agenda tamaño A5-
Cada mes tiene una tradición-
Se puede utilizar de forma diaria y dinámica-

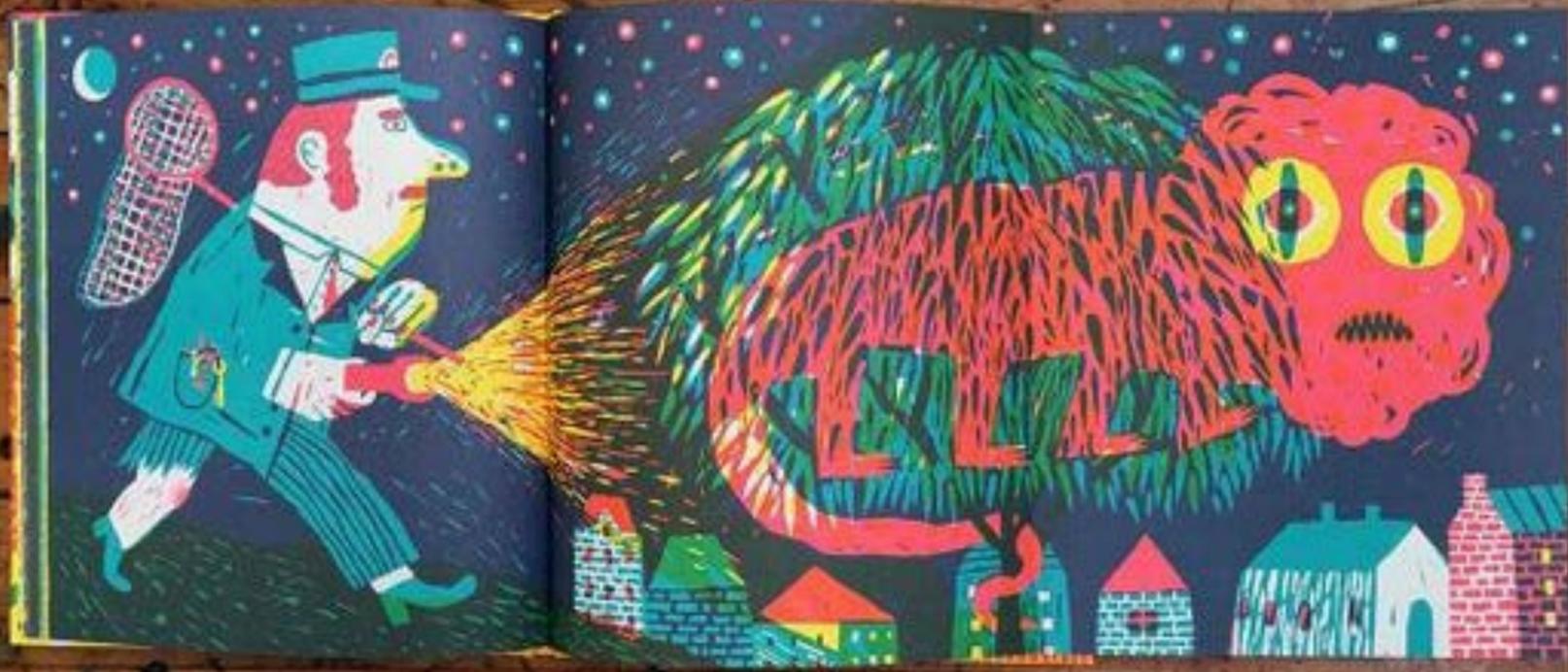
6

5

- Minicuentos ilustrativos
- Formato 15 cm x 15cm
- Facilita el aprendizaje
- Incluye juegos interactivos



29. Agenda para niños



30. Editorial con despliegue

Libro pop up -
Tamaño A4 -
Crea dinamismo y énfasis en la lectura-
Promueve el aprendizaje práctico-

8

7 -Editorial con diferentes tipos de material
-Con pliegues que creen identidad
-Formato A5



La alegría es contagiosa.
Brilla como el sol,
parpadea como las estrellas.

Cuando estás alegre, ríes, saltas, bailas, juegas
y quieres compartir tu alegría con los demás.

31. Editorial pop u p



34. Libro para colorear

10

Cofre con colección de cuentos-
Ayuda al aprendizaje tradicional-
Mantiene una organizaci6n-

9

- Producto editorial simple
- Tama1o vertical A4
- Tipograf1a palo seco
- Ilustraci6n plana - vectorial



32. Cofre de cuentos disney



33. Cuento del cofre

ELECCIÓN DE 3 IDEAS

4

- Editorial 90% ilustración
- Páginas en su totalidad ilustradas
- Maquetación dinámica
- Formato cuadrado

9

- Producto editorial simple
- Tamaño vertical A4
- Tipografía palo seco
- Ilustración plana - vectorial

10

- Cofre con colección de cuentos
- Ayuda al aprendizaje tradicional
- Mantiene una organización

IDEA FINAL

4

- Editorial 90% ilustración
- Páginas en su totalidad ilustradas
- Maquetación dinámica
- Formato cuadrado

10

- Cofre con colección de cuentos
- Ayuda al aprendizaje tradicional
- Mantiene una organización

PALO ENSEBADO

El juego del palo ensebado o también conocido como cucaña consiste en escalar o trepar solo con la ayuda de brazos y piernas un palo vertical de 5 metros de altura que con anterioridad a sido preparado y engrasado.

Este juego tiene su origen en Nápoles (Italia) en los siglos XVI, se juega en muchos países de Latino América y por supuesto en nuestra ciudad.



SISTEMA DE DISEÑO CONDICIONANTES

TARGET

Niños de 7-8 años.

MORFOLOGÍA

Colores cálidos y fríos con contrastes y saturaciones, planos sin contorno.

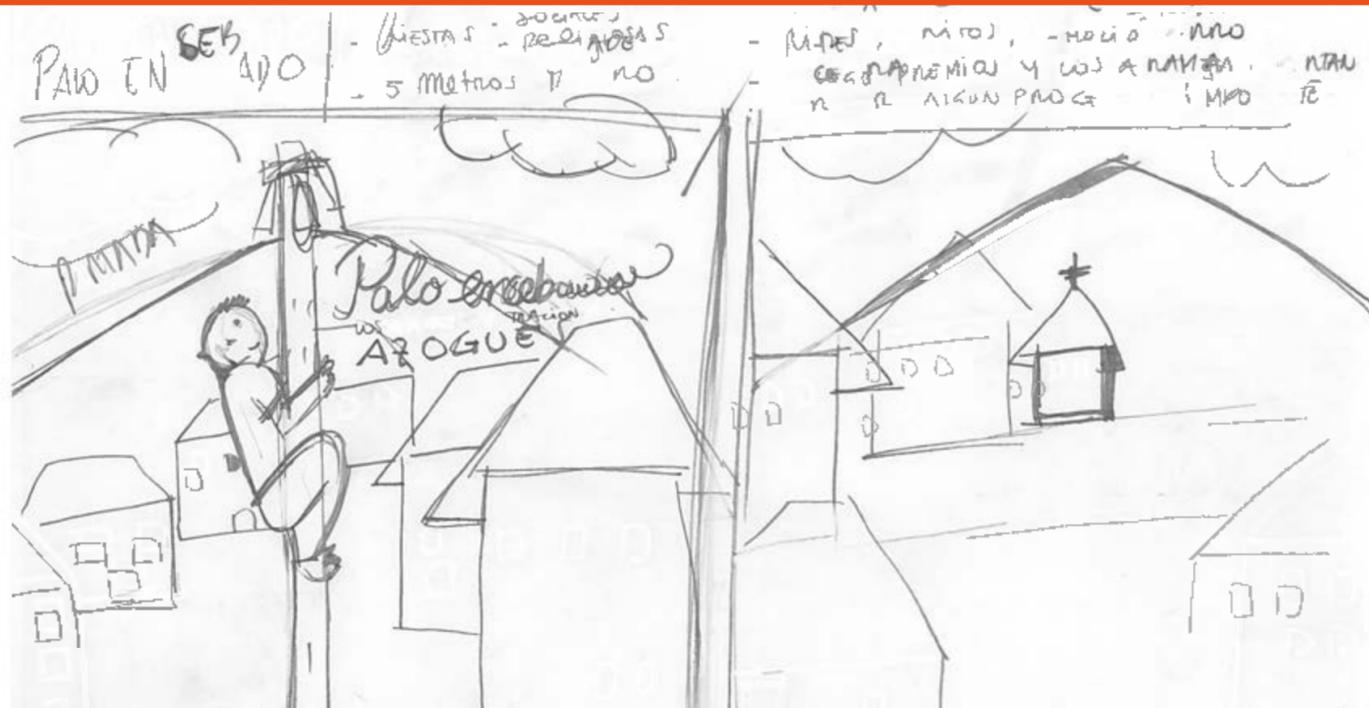
TECNOLOGÍA

Colores CMYK

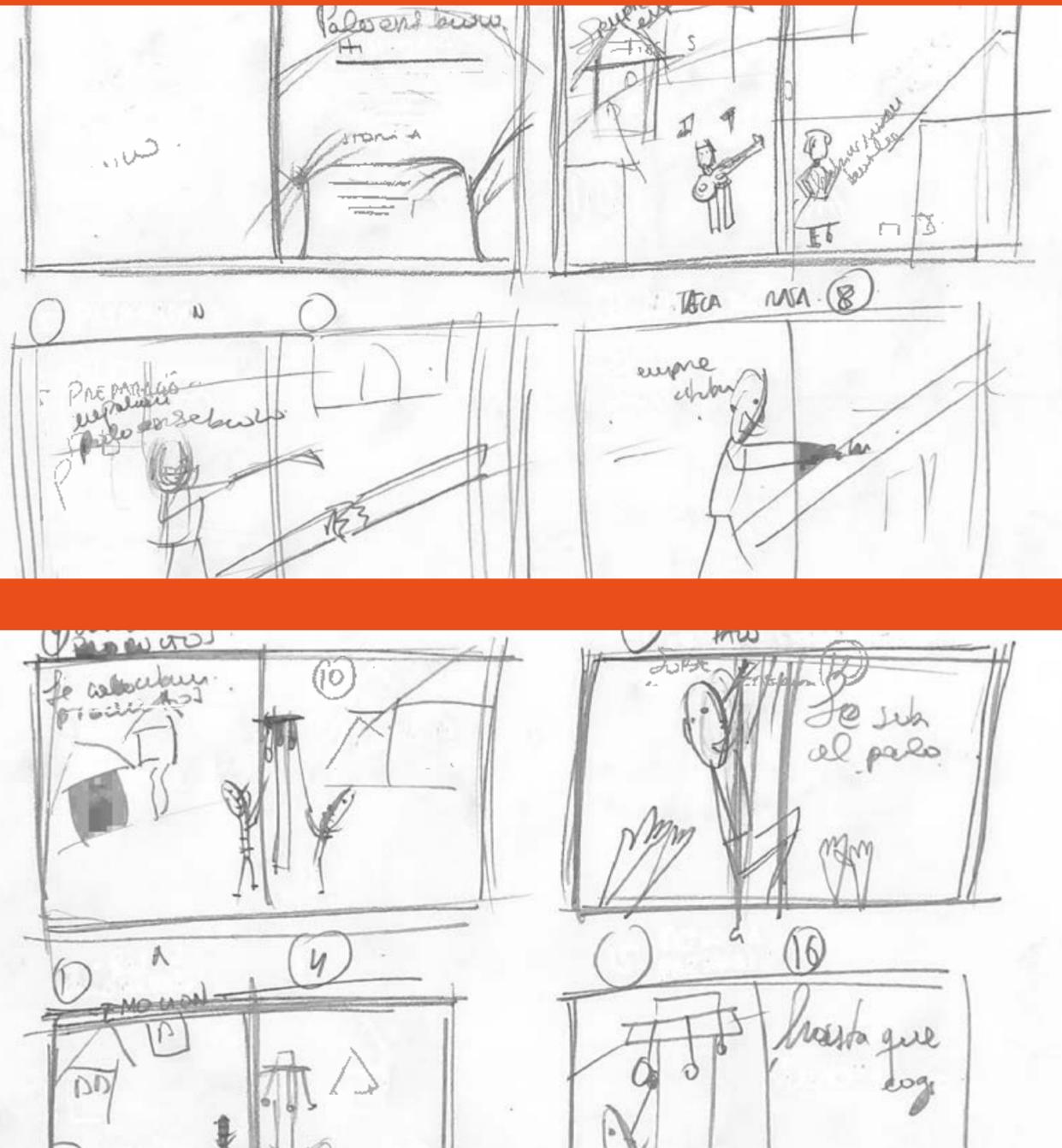
SOPORTE

Impreso.

DESARROLLO MACHOTE DEL CUENTO



Se desarrolla la arquitectura del cuento a una manera de bocetación para identificar cada cosa en su lugar.



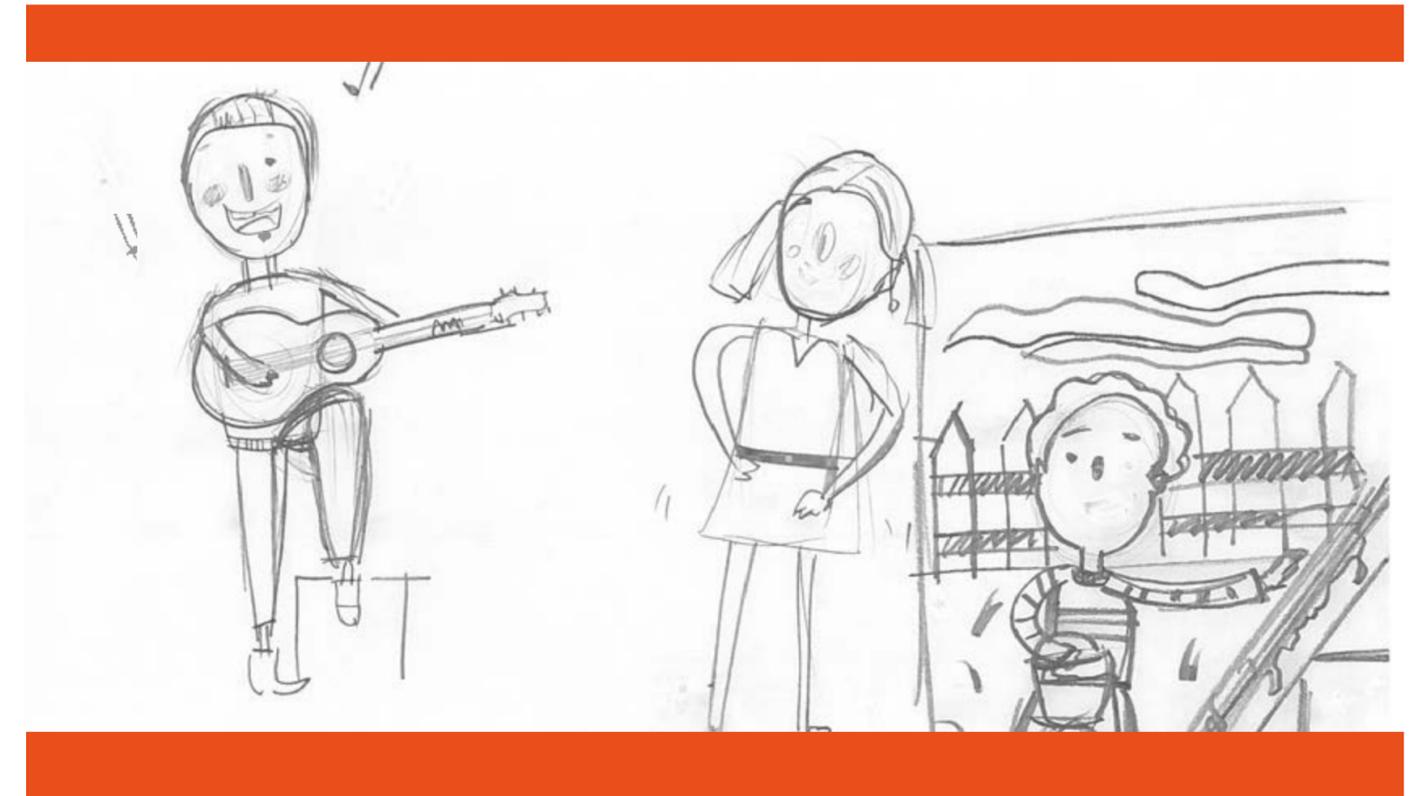
BOCETACIÓN Y DIGITALIZACIÓN

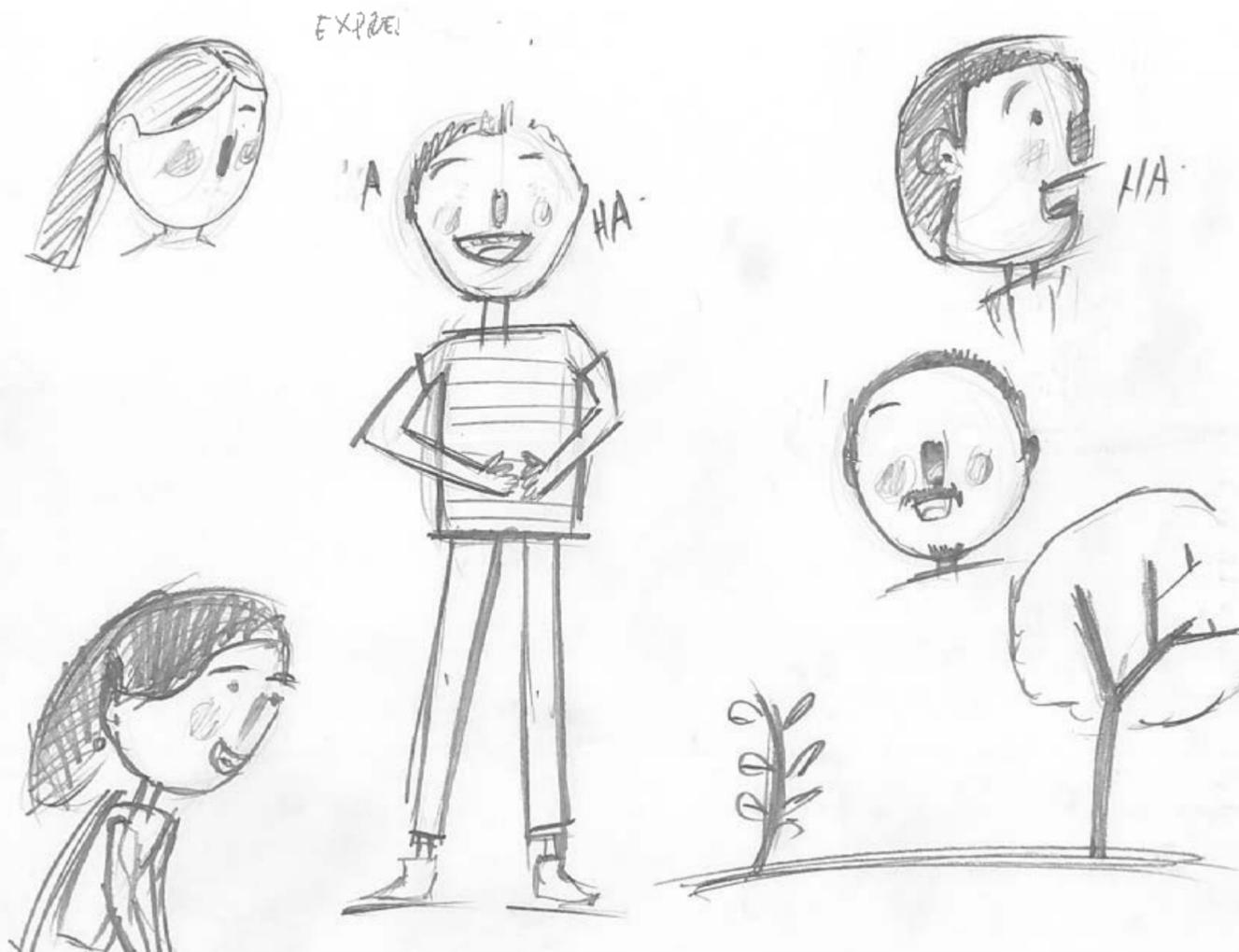
CONSTANTES

ESTILO
VECTORIAL 2D

VARIABLES

ROPA
COLOR
RASGOS FACIALES
PEINADOS
PAISAJES, ESCENAS



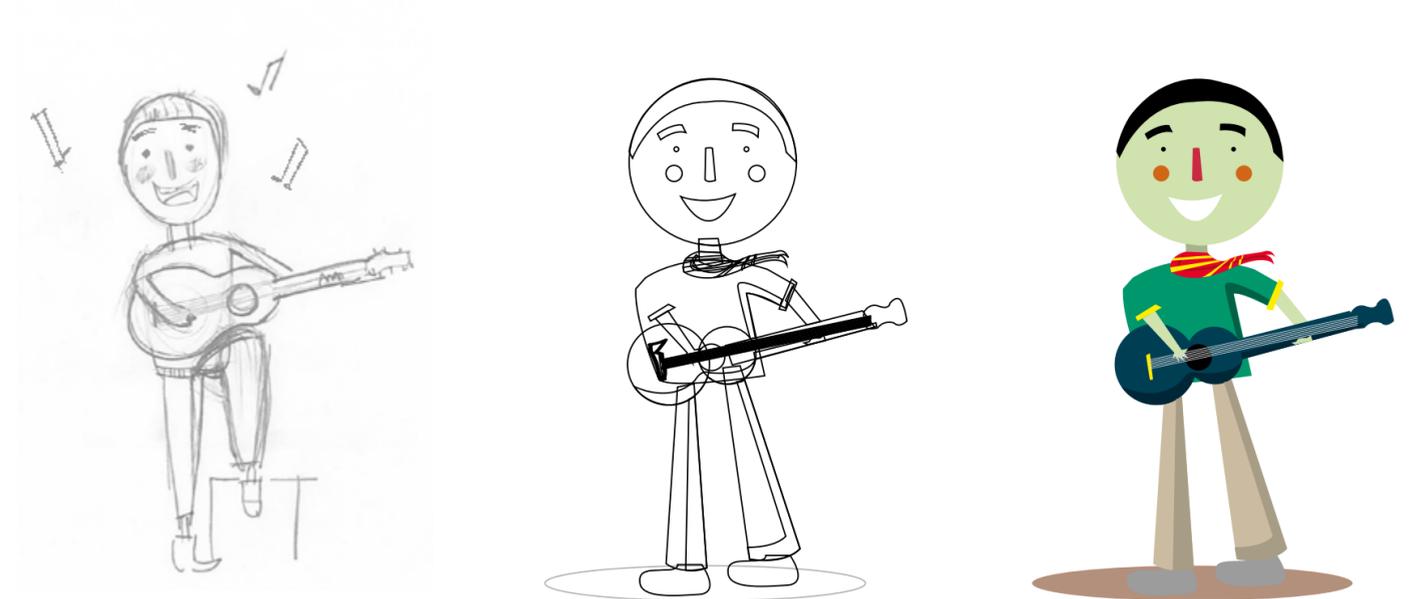


BOCETOS PERSONAJES O MOVIMIENTOS



Se realiza un proceso de bocetación a mano para idealizar de una mejor manera al personaje o escenario que tenemos en mente, con sus expresiones y movimientos

EVOLUCIÓN

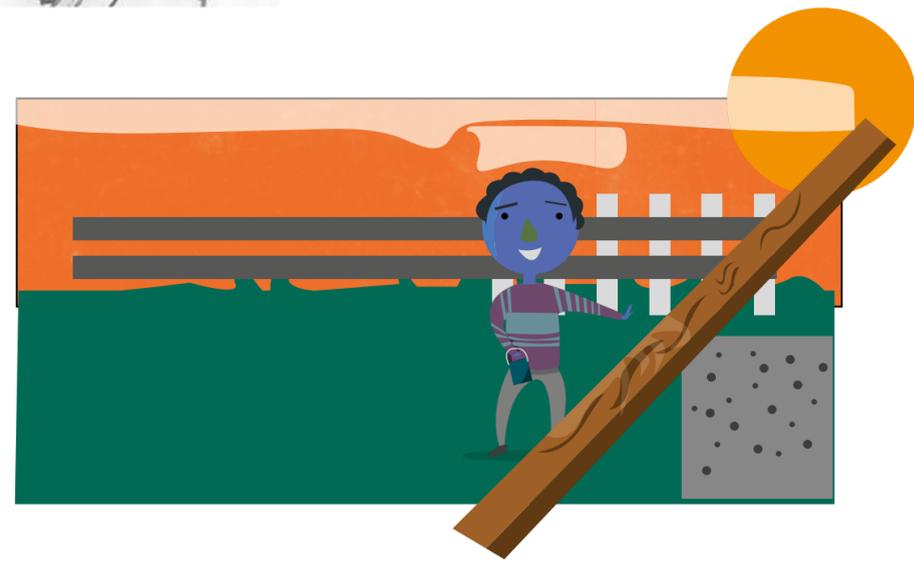
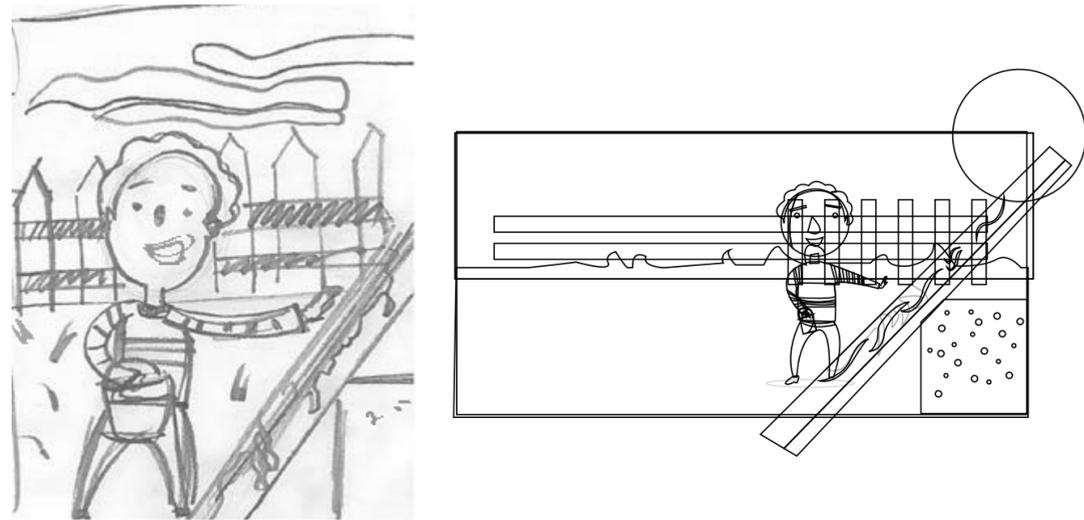


Realizamos el proceso de digitalización de los personajes, dando así los acabados finales que deseamos que tengan nuestros prototipos.

SISTEMA DE PERSONAJES



ESCENARIOS

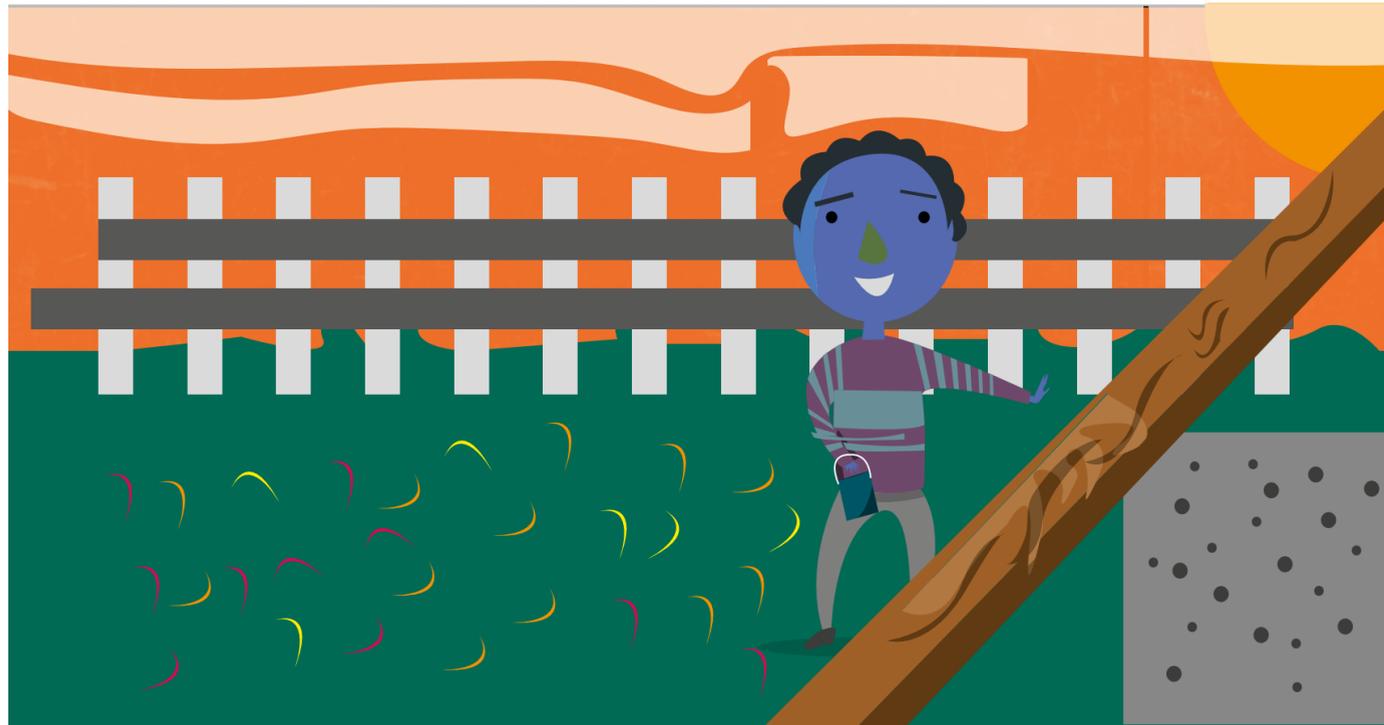


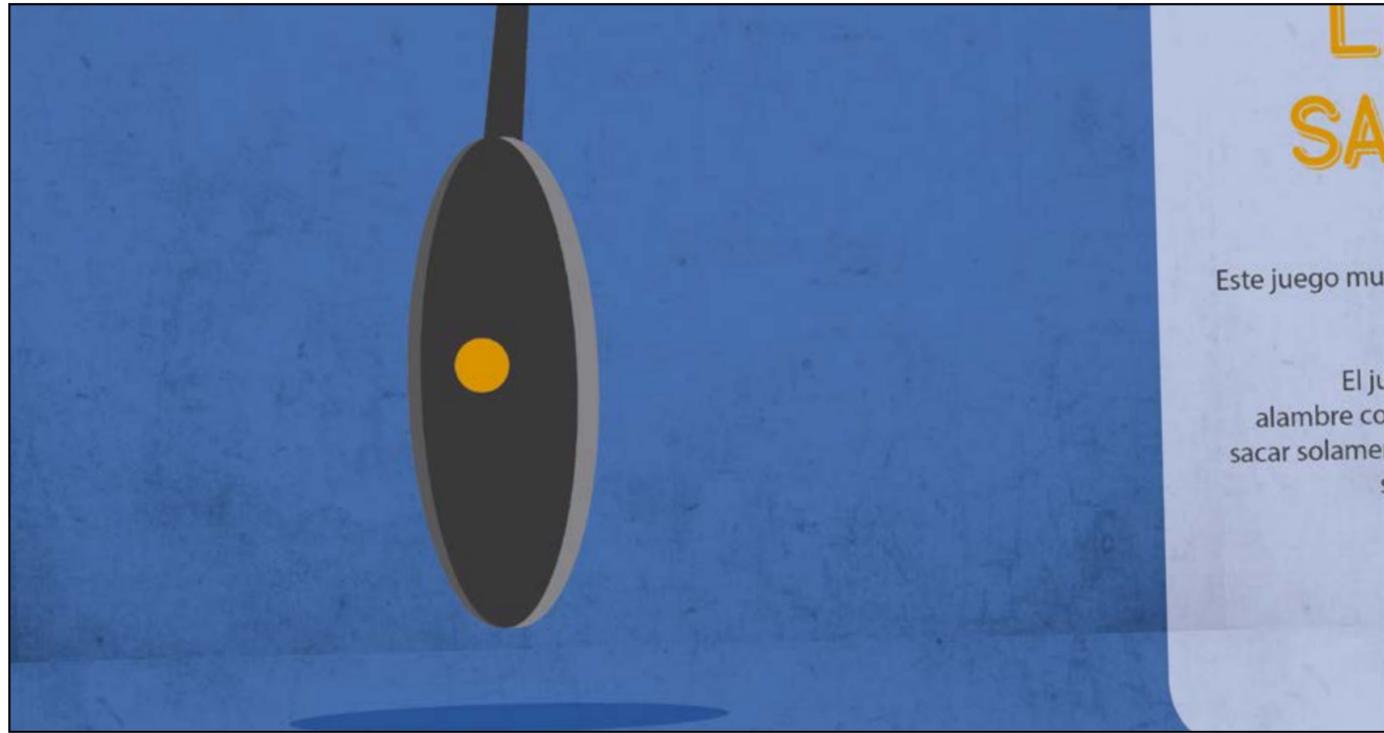
PALO ENSEBADO

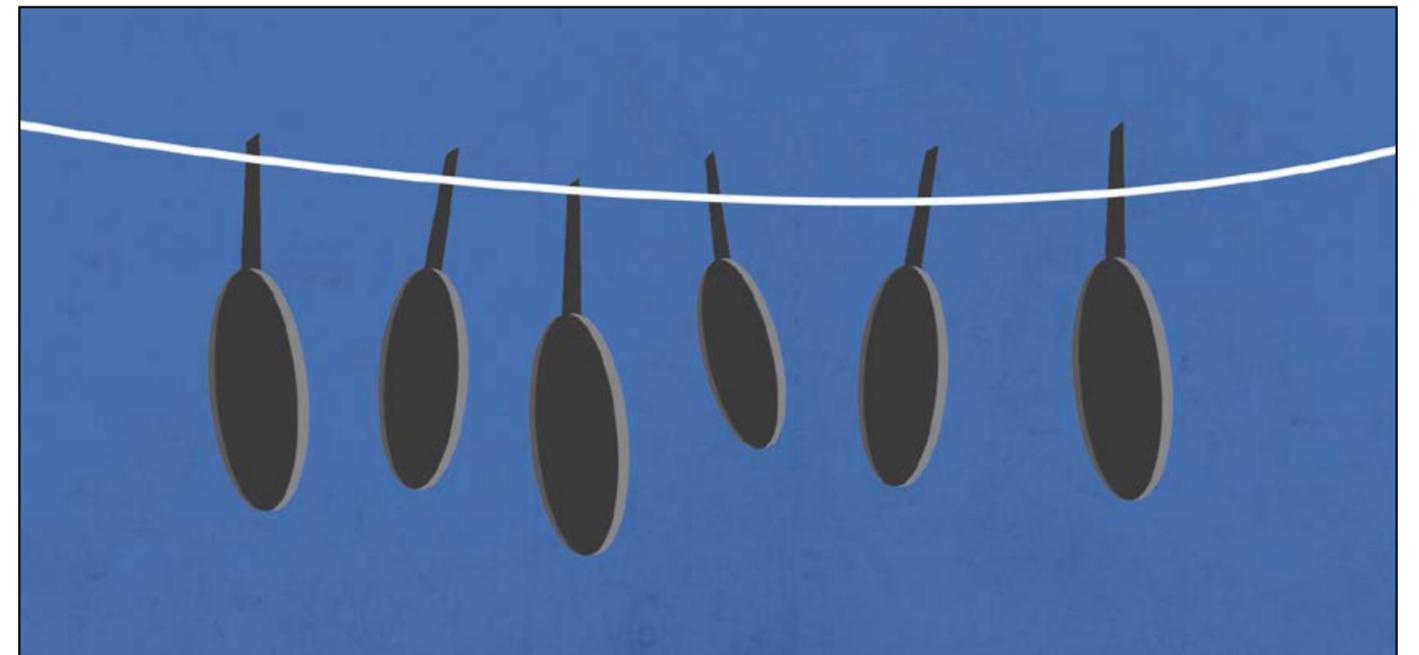
El juego del palo ensebado o también conocido como cucaña consiste en escalar o trepar solo con la ayuda de brazos y piernas un palo vertical de 5 metros de altura que con anterioridad a sido preparado y engrasado.

Este juego tiene su origen en Nápoles (Italia) en los siglos XVI, se juega en muchos países de Latino América y por supuesto en nuestra ciudad.











VALIDACIÓN

Validación realizada en el colegio "La Providencia" de la ciudad de Azogues.

Se realizó la validación del prototipo del proyecto dando como resultados una muy buena aceptación por parte de los niños de nuestro target.

Lanzando frases e inquietudes como:

¿Por qué ya no se realizan en nuestra ciudad estos juegos?

"Esto está mejor que un video-juego"

"Quisiera jugar esto con mis ñaños y mis pas"

ANEXOS

Memoria fotográfica de la validación final.



PREGUNTAS ENTREVISTAS

Preguntas entrevistas Ricardo Rodríguez Calle

¿Le parece positivo crear un producto editorial sobre nuestras costumbres?

¿Qué tan importante es el apoyo de las autoridades para usted en este proyecto?

Hay tanta riqueza cultural en nuestro país, ¿por qué es necesario rescatarla?

Preguntas entrevista Jorge Luis Sánchez

¿Ha escuchado a usted los juegos o costumbres que existían en la ciudad de Azogues?

¿Qué papel juegan los padres de familia en este proyecto?

¿Qué tan importante le parece a usted este proyecto para nuestros niños?

Preguntas entrevista Israel Abad

¿Ha jugado algunos de estos juegos que le he enumerado alguna vez?

¿En la época del colegio le han aportado conocimiento sobre las costumbres de nuestra ciudad?

¿Qué tan importante le parece rescatar las costumbres y tradiciones de nuestra ciudad?

¿Qué le parece el proyecto en el que estoy trabajando?

Preguntas entrevista Ana Carolina Sánchez

¿Has escuchado o jugado sobre alguna de estas tradiciones en la escuela?

¿Te gustaría aprender alguno de estos juegos y practicarlos?

¿Te gustaría tener un cuento para tu casa sobre estas tradiciones?

CONCLUSIONES

El objetivo del proyecto fue incentivar y dar a conocer a los niños de la ciudad de Azogues sobre las costumbres y tradiciones que existían en esta ciudad mediante un producto editorial sobre las costumbres y tradiciones de la ciudad de Azogues.

Investigar y estudiar a fondo sobre esta hermosa ciudad es gratificante, conocer sobre su cultura en general a través de las memorias de nuestros adultos mayores nos ayudó a crear una empatía con el proyecto dando así mayor facilidad en la realización del mismo.

Las ilustraciones fueron realizadas tomando en cuenta fotografías referentes, con personajes totalmente originales que eso crea originalidad y un recorrido visual armónico.

El tipo de diagramación que se utilizó fue investigado con anterioridad en el marco teórico dando así la mejor solución para la problemática.

Se comprobó que el proyecto funciona creando prototipos del mismo y realizando una validación que nos confirmó que fue una aprobación total.

RECOMENDACIONES

Recomiendo a los / las futuros/as diseñadores/as que hay que aprovechar cada uno de los conocimientos que hemos podido aprender dentro de nuestra Universidad.

Cada detalle es importante, cada trabajo es diferente, la única manera de realizarlo correctamente es siguiendo todas las recomendaciones que nuestros profesores nos indican, puesto que cada uno nos aportan de manera positiva en nuestro proyecto.

El tema cultural puede ser muy amplio pero es importante estudiarlo e investigarlo a fondo para un buen desarrollo del mismo.

Aprovechemos la diversidad cultural que existe en nuestro país dando a conocer al mundo las maravillas que nos rodean.

Los proyectos que abarcamos tiene como objetivo principal siempre ayudar a las demás personas de algún modo; nunca olvidemos que esa es la parte fundamental de nuestro trabajo.

Por último la ilustración es un mundo lleno de creatividad que nos puede ayudar a reforzar una idea que deseamos presentar, siguiendo todas las recomendaciones de lo antes investigado podemos llegar a realizar un buen producto final.

BIBLIOGRAFÍA

E. Domínguez. (1997). Históricos Fragmentos. Azogues: Gráficas Hernández.
Elsa Tamay. (2014). Ciudad de Azogues. 02 Noviembre 2017, de rodasc Sitio web:<http://azogues-rrodasc.blogspot.com/2014/03/descripcion-general.html>

Rafaela Macias Reyes. (2012). Tradición. Noviembre 03, 2017, de eumed Sitio web: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1171/tradicion.html>

Zeegen, L. (2007). Principios de la Ilustración. España: Editorial Gustavo Gili.

Sisalima, V. (2014). Diseño de un libro interactivo multimedia para promover la música popular ecuatoriana. Cuenca: La huella digital.

Toaquiza, C. (2011). "ELABORACIÓN DE UN FOLLETO SOBRE HISTORIA Y TRADICIONES DE LA COMUNIDAD LA COCHA PARA MEJORAR LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE LA ESCUELA "ZUMBAHUA" DE LA COMUNIDAD LA COCHA, PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010 - 2011 . Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Musso, A. (2006). El diseño como estrategia cultural. Noviembre 6, 2017, de Foro Alfa Sitio web: <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-estrategia-cultural>

Serrano, C. (2011). Diseño y Sociedad. Cuenca: Universidad del Azuay

Oyervide, X. (2015). Relevamiento y análisis semántico – morfológico de la producción gráfica de la cultura precolombina Cañari. Cuenca: Selfprint.

Barreto, A. (2015). Diseño de elementos gráficos basados en los signos y símbolos de las etnias ecuatorianas aplicadas en productos textiles. Cuenca: N

Topic: Editorial design focused on cultural contents.

Title: Design of an Editorial Product for Children to Promote the Most Representative Customs and Traditions of Azogues.

ABSTRACT

The purpose of the present proposal was to design an editorial product to promote the knowledge of old traditions and customs of Azogues among children. Through illustration and editorial design concepts, this study intended to revalue the practices and traditions of the people that lived in Azogues with the purpose of helping children appreciate and know the culture and history of the city. Based on the aforementioned concepts and through the correct channeling of information and layout, this project aimed to make it easier for children to grasp the information.

Key words: Editorial, children, culture, tradition, Azogues, customs.

Cristian Ormaza R.

Author

Dis. Diego Larriva

Tutor



Translated by,

Ana Isabel Andrade
Ana Isabel Andrade

