



DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADOS

**Tema:**

“DESARROLLO DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA  
LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO  
BASADA EN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA  
SALASAKA”.

Tesis de grado previo a la obtención de título de Magister en  
Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

**Línea de investigación:**

Aprendizaje y Desarrollo

**Autora:**

MICHELE PAULINA QUISPE MORALES

**Directora:**

Mg. Verónica Maribel Pailiacho Mena

Ambato – Ecuador

Noviembre 2014

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE  
AMBATO**

**HOJA DE APROBACIÓN**

**Tema:**

“DESARROLLO DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA  
LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO  
BASADA EN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA  
SALASAKA”.

**Líneas de Investigación:**

Aprendizaje y Desarrollo

**Autora:**

MICHELE PAULINA QUISPE MORALES

Pailiacho Mena Verónica Maribel, Mg. \_\_\_\_\_

CALIFICADORA f.

Balseca Manzano José Marcelo, Mg . \_\_\_\_\_

CALIFICADOR f.

Mena Hernández Liliana del Rocío, Mg. \_\_\_\_\_

CALIFICADORA f.

Mayorga Zambrano Juan Ricardo, Phd. \_\_\_\_\_

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO f.  
DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADOS

Hugo Altamirano Villarroel, Dr. \_\_\_\_\_

SECRETARIO GENERAL PUCESA f.

**Ambato – Ecuador**

**Noviembre 2014**

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD**

Yo, Michele Paulina Quispe Morales portadora de la cédula de ciudadanía N° 1802530582 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la relación de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Michele Paulina Quispe Morales

C.I. 1802530582

## **AGRADECIMIENTO**

Dicen que cuando somos capaces de dar las gracias a Dios, comenzamos a comprender que todos los dones, buenos o malos, proceden de Él y que no hay nada que temer.

Además debo agradecer profundamente a mi familia, reconociendo todo su apoyo y colaboración, pues sin ellos no hubiera sido capaz de alcanzar todo lo que me he propuesto.

Por último reconocer el impulso y soporte de la PUCESA hacia sus docentes; a mis profesores, directora y compañeros de los cuales siempre he recibido palabras de aliento para culminar otra meta más.

Michele Quispe Morales

## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedico a Dios quien me ha dado la salud y fortaleza para culminar con un proyecto más en mi vida. A mis Padres por ser guías y ejemplo para mi formación, a más de estar ahí siempre cuando más los he necesitado; en especial a mi Mani. A mi esposo Jimmy por apoyarme y ayudarme en todo momento, a mis pequeños Joaquín y Samantha quienes han soportado prisas y ausencias, pero quienes son mi luz y mi más grande fuente de inspiración.

**LOS AMO HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ**

Michele

## RESUMEN

El presente trabajo pretendió indagar, rescatar y difundir la identidad del pueblo Salasaka, uno de los más representativos grupos étnicos de la provincia del Tungurahua, ya que se han ido perdiendo las características individuales con el transcurrir del tiempo debido a la intervención de distintos factores externos, como son los de carácter social, económico y cultural. Por otro lado, la Carrera de Diseño Industrial de la PUCESA como actor importante de la sociedad, procura establecer una nueva relación entre las distintas etnias y el fomento de las actividades productivas e industriales de la ciudad y la provincia, dentro de una visión estratégica de unidad e integración del país. Todo esto con el afán de promover el sentido de la identidad y apoyando el pensamiento académico al proporcionar información y asistencia para sus educandos y futuros profesionales. Es así que, se efectuó un análisis exhaustivo de los elementos gráficos de esta cultura representados en sus textiles, mediante la aplicación de fichas de observación; por otro lado se realizaron entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes de la EDI, para establecer condicionamientos y necesidades en el planteamiento de un CD interactivo como herramienta multimedia que permitirá integrar las sapiencias de los Fundamentos del Diseño, basados en la Cultura Salasaka; ya que se aspira a contribuir al desarrollo de las competencias básicas en esta área.

**Palabras Claves:** Elementos gráficos, identidad, integración, CD interactivo.

## ABSTRACT

*This work aimed to investigate, rescue and spread the identity of the Salasaka community, is one of the most representative ethnic groups in the province of Tungurahua. They have been losing individual characteristics over time, due to the intervention of external factors such as social, economic and cultural circumstances. These activities will be achieved through a comprehensive analysis of the graphical elements of their culture represented in their textiles. In addition, the Industrial Design Career of the PUCESA as important player in the society, seeks to establish a new relationship between the different ethnic groups and enhance productive and industrial activities of the city and the province within a strategic vision of unity and integration of the country. These events are eager to promote a sense of identity and support academic thinking to provide information and assistance to the students and future professionals. Thus, a comprehensive analysis of graphical elements of this culture represented in their textiles were made by using observation forms; on the other hand, teacher interviews and EDI's students surveys were performed to establish conditions and needs in the approach of an interactive multimedia CD, as a tool that will integrate the wisdom of the Basis of Design, based on Salasaka's Culture; as it is hoped to contribute to the development of basic skills in this area.*

**Keywords:** *Graphic elements, identity, integration, interactive CD.*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

### PRELIMINARES

HOJA DE APROBACIÓN .....	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT .....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICO .....	xii
TABLAS .....	xii
IMÁGENES .....	xii
GRÁFICOS .....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	2
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	2
1.1. Antecedentes .....	2
1.2. Definición del Problema .....	3
1.3. Delimitación del Problema.....	3
1.3.1. Preguntas Básicas.....	3
1.4. Planteamiento del tema .....	4

1.4.1. Delimitación del tema .....	4
1.5. Justificación.....	5
1.6. Objetivos .....	6
1.6.1. Objetivo General .....	6
1.6.2. Objetivos Específicos.....	6
1.7. Marco Teórico.....	6
1.7.1. Estrategias Didácticas .....	6
1.7.2. Material didáctico para la enseñanza .....	7
1.7.3. Multimedia .....	7
1.7.4. Herramientas Multimedia.....	8
1.7.5. Multimedia Interactivo.....	8
1.7.6. Tipos de Aplicaciones Multimedia .....	9
1.7.6.1. Aplicaciones Tradicionales .....	9
1.7.6.1.1. Los diaporamas .....	9
1.7.6.1.2. Los cursos de idiomas .....	9
1.7.6.2. Aplicaciones Actuales .....	9
1.7.7. Tipos de Programas Multimedia Educativos .....	10
1.7.8. Elementos de la Multimedia .....	11
1.7.9. Adobe Flash .....	11
1.7.10. Intercambio Cultural .....	12
1.7.11. Pictogramas .....	13
1.7.12. Cultura Ecuatoriana.....	16
1.7.13. Pueblos Indígenas del Ecuador .....	16

1.7.13.1. Pueblos Indígenas de Tungurahua .....	17
1.7.13.1.1. Cultura Salasaka.....	17
1.7.13.1.2. Elementos Gráficos Salasakas .....	17
1.7.14. Diseño Industrial .....	20
1.7.15. Fundamentos del Diseño.....	20
1.7.15.1. Principios de Organización .....	21
1.7.15.2. Factores Formales .....	21
1.7.15.3. Composición en el Diseño .....	22
1.7.15.4. Elementos del Diseño.....	22
CAPÍTULO II .....	25
2. METODOLOGÍA .....	25
2.1. Metodología de trabajo .....	25
2.1.1. Exploratoria.....	25
2.1.2. Descriptiva .....	26
2.2. Desarrollo de la metodología de material didáctico.....	26
2.2.1. Fase 1. Análisis .....	27
2.2.1.1. Fuentes de Información.....	28
2.2.1.2. Encuestas de análisis de factibilidad o requerimiento.....	30
2.2.1.2.1. Encuestas a estudiantes .....	30
2.2.1.3. Entrevistas .....	42
2.2.1.3.1. Entrevista docente MSc Pablo Vélez .....	42
2.2.1.3.2. Entrevistas a entendidos de la Cultura Salasaka .....	44

2.2.1.4. Fichas de observación .....	51
2.2.2. Fase 2. Diseño de la herramienta .....	53
2.2.3. Fase 3. Desarrollo de la herramienta.....	57
2.2.4. Fase 4. Experiencia y validación.....	70
2.2.5. Fase 5. Realización de la versión definitiva.....	72
2.2.6. Fase 6. Elaboración del material complementario .....	73
CAPÍTULO III.....	74
3. RESULTADOS.....	74
CAPÍTULO IV.....	84
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	84
4.1. CONCLUSIONES .....	84
4.2. RECOMENDACIONES.....	86
BIBLIOGRAFÍA .....	88
ANEXOS .....	90

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

### TABLAS

Tabla 2.1 : Lista de matriculados Enero – Mayo 2014 .....	28
Tabla 2.2 : Pregunta 1 .....	30
Tabla 2.3 : Pregunta 2 .....	32
Tabla 2.4 : Pregunta 3 .....	33
Tabla 2.5 : Pregunta 4 .....	34
Tabla 2.6 : Pregunta 5 .....	35
Tabla 2.7 : Pregunta 6 .....	36
Tabla 2.8 : Pregunta 7 .....	37
Tabla 2.9 : Pregunta 8 .....	38
Tabla 2.10 : Pregunta 9 .....	39
Tabla 2.11 : Pregunta 10 .....	40
Tabla 2.12 – Lista de cotejo para estudiantes .....	71
Tabla 2.13 – Lista de cotejo para el docente .....	72

### IMÁGENES

Imagen 1.1 : Interfaz inicial de Flash.....	12
Imagen 1.2 : Simbolismo de los indios Tukano del Vaupés .....	15
Imagen 1.3 : Figura Antropomorfa - Danzante .....	19
Imagen 1.4 : Figura Zoomorfa - Cóndor .....	19
Imagen 1.5 : Figura fitomorfa – Maíz.....	19
Imagen 1.6 : Figura geométrica .....	20
Imagen 2.1 : Chumbi Salasaka.....	58

Imagen 2.2: Redibujo de pictogramas en Adobe Ilustrador.....	58
Imagen 2.3: Interfaz de inicio de Adobe Flash .....	59
Imagen 2.4: Mesa de trabajo inicial .....	59
Imagen 2.5: Copiado de imagen vectorizada de Ilustrador.....	60
Imagen 2.6: Importando imagen en Flash.....	60
Imagen 2.7: Imagen copiada .....	61
Imagen 2.8: Fondo ajustado .....	61
Imagen 2.9: Copiado de pictograma en capa .....	62
Imagen 2.10: Líneas de tiempo y fotogramas .....	63
Imagen 2.11: Previsualización .....	63
Imagen 2.12: Programación de movimientos .....	64
Imagen 2.13: Previsualización .....	64
Imagen 2.14: Previsualización .....	65
Imagen 2.15: Escena 2 .....	65
Imagen 2.16: Creación de botones en Ilustrador.....	66
Imagen 2.17: Convertir símbolos en botones.....	66
Imagen 2.18: Programación de botones .....	67
Imagen 2.19: Importar video.....	68
Imagen 2.20: Selección de video .....	68
Imagen 2.21: Selección de video .....	69
Imagen 2.22: Finalizar la importación .....	69
Imagen 2.23: Video anexo.....	70
Imagen 3.1: Presentación Inicial.....	74
Imagen 3.2: Portada .....	75
Imagen 3.3: Inicio .....	75

Imagen 3.4: Introducción - video .....	76
Imagen 3.5: Elementos del Diseño.....	76
Imagen 3.6: Elementos Conceptuales .....	77
Imagen 3.7: Elementos Visuales .....	77
Imagen 3.8: Interrelación de formas, video .....	78
Imagen 3.9: Elementos de relación .....	78
Imagen 3.9: Elementos prácticos .....	79
Imagen 3.10: Composición .....	79
Imagen 3.11: Complementos de la composición .....	80
Imagen 3.12: Figura .....	80
Imagen 3.13: Módulo .....	81
Imagen 3.14: Submódulo .....	81
Imagen 3.15: Supermódulo .....	82
Imagen 3.16: Estructuras de organización .....	82
Imagen 3.17: Formas de organización .....	83
Imagen 3.18: Salir .....	83

## **GRÁFICOS**

Gráfico 1.1 : Programas Multimedia Educativos.....	10
Gráfico 1.2 : Pautas para el análisis de objetos artesanales .....	15
Gráfico 1.3 : Elementos del Diseño .....	24
Gráfico 1.4 : Composición .....	25
Gráfico 2.1 : Tabulación pregunta 1 .....	31
Gráfico 2.2 : Tabulación pregunta 2 .....	32

Gráfico 2.3 : Tabulación pregunta 3 .....	33
Gráfico 2.4 : Tabulación pregunta 4 .....	34
Gráfico 2.5 : Tabulación pregunta 5 .....	35
Gráfico 2.6 : Tabulación pregunta 6 .....	36
Gráfico 2.7 : Tabulación pregunta 7 .....	37
Gráfico 2.8 : Tabulación pregunta 8 .....	38
Gráfico 2.9 : Tabulación pregunta 9 .....	39
Gráfico 2.10 : Tabulación pregunta 10 .....	40

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo de grado tiene como finalidad dar una presentación demostrativa de los conocimientos adquiridos durante la formación académica dentro de la Maestría en Tecnologías para la Gestión y Práctica docente, considerando además la experiencia docente obtenida durante once años en el campo del Diseño Industrial.

Cabe mencionar que para el desarrollo del mismo fue necesario el aporte de alumnos, profesores del área y sin duda alguna la contribución de la comunidad Salasaka quienes proporcionaron datos relevantes para obtener el resultado final. Esto debido que a más de proporcionar conocimientos técnicos al estudiantado, también se pretende generar una conciencia de identidad en el diseño marcado en este proyecto por la representatividad que tiene esta cultura indígena en la provincia.

El aporte a nivel académico es aún más significativo ya que se desarrollará una herramienta multimedia de apoyo para profesores y estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los principios o fundamentos básicos del diseño. Esta intención desembocó en un CD interactivo para el cual se utilizó el programa Adobe Flash; una de sus ventajas es que la PUCESA cuenta con la licencia de este paquete, por otro lado las fortalezas y destrezas en el manejo del mismo, permitieron que se pueda obtener una interfaz dinámica, donde se manejaron distintos elementos como texto, imágenes, video y sonido, con la expectativa de que sea lo suficientemente didáctico para los alumnos de la carrera.

# **CAPÍTULO I**

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.1. Antecedentes**

La Escuela de Diseño Industrial, procura establecer una relación con las actividades productivas e industriales de la zona; dentro de una visión estratégica promueve el sentido de identidad proporcionando información y asistencia para sus educandos y futuros profesionales, con métodos de apoyo para la enseñanza del currículum académico de esta ingeniería, que dan lugar a la búsqueda de nuevas alternativas formales apoyadas en el núcleo cultural de las regiones.

La metodología que se mantiene dentro de las aulas sugiere una falta de adiestramiento práctico y creativo por el uso de instrumentos y programas tecnológicos. Por lo que se pretende reorientar la educación en la carrera con el manejo de un nuevo material didáctico multimedia, discurriendo en estrategias y herramientas que optimicen los procesos de enseñanza y aprendizaje con el impacto necesario para ofertar la información a los futuros profesionales.

Esto ha creado la posibilidad de buscar distintos medios que sean adecuados para la transmisión de conocimientos, y que permitan integrar la temática de los Fundamentos del Diseño para el desarrollo de estas competencias con los elementos

gráficos de la Cultura Salasaka, que es una de las más representativas de la provincia de Tungurahua, con el afán de establecer un vínculo de identidad cultural en la región.

Como referencia se retomará un trabajo de investigación realizada en el año 2002 para la obtención del título de tercer nivel en la Universidad del Azuay de Cuenca, nominada “Diseño de telas para tapicería de mobiliario y decoración basada en las formas y técnicas de la textilería artesanal Salasaka”, realizado por Andrea Castro Narváez y Michele Quispe Morales.

## **1.2. Definición del Problema**

La falta de una herramienta multimedia de apoyo en la enseñanza de los Fundamentos del Diseño y en el manejo de elementos gráficos de la Cultura Salasaka dentro de la Escuela de Diseño Industrial, provoca que sea un proceso lento, tedioso e inclusive difícil para algunos estudiantes.

## **1.3. Delimitación del Problema**

### **1.3.1. Preguntas Básicas**

1. ¿Cómo aparece el problema?

Aparece con la dificultad que tienen los docentes para impartir los fundamentos del diseño y por la falta de comprensión por parte de los estudiantes, en cómo aplicar estos conocimientos en el campo profesional.

## 2. ¿Por qué se origina el problema?

Porque los estudiantes no cuentan con material de apoyo multimedia que les permita identificar los Fundamentos del Diseño de una manera simple y rápida.

## 3. ¿Dónde se origina?

En la carrera de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

## 4. ¿Qué elementos o circunstancias lo originan?

El manejo de procesos lentos, tediosos e inclusive difíciles para algunos estudiantes que no les permite comprender fácilmente estos fundamentos; sin olvidar la escasa motivación para generar una identidad en el diseño de objetos en la zona.

## **1.4.Planteamiento del tema**

Desarrollo de una herramienta multimedia para la enseñanza de los Fundamentos del Diseño basada en los elementos gráficos de la cultura Salasaka.

### **1.4.1.Delimitación del tema**

- PERÍODO: 5 meses a partir de la aprobación del plan.
- ESPACIO: PUCESA y la Comunidad Salasaka
- ÁREA: Aprendizaje y desarrollo
- UNIDAD EXPERIMENTAL: Escuela de Diseño Industrial
- METODOLOGICA: Determinación del problema y planteamiento de un recurso para que los docentes y alumnos puedan aplicar en el aula de clase.
- FUNCIONAL: CD interactivo como herramienta didáctica que permita desarrollar una metodología clara y específica sobre las pautas para el análisis

y manejo de fundamentos del diseño con el intercambio de elementos gráficos de la cultura Salasaka.

### **1.5. Justificación**

Este proyecto tiene una importancia relevante a nivel académico y cultural, ya que el uso de una herramienta multimedia que asista al docente de la carrera con la impartición de los fundamentos del diseño basado en elementos gráficos de la Cultura Salasaka, conllevará a conseguir productos que a más de funcionales permitan rescatar y proporcionar una identidad, lo que generará nuevas proyecciones en el campo productivo con miras a mejorar la rentabilidad económica y el proceso de aculturación de la población tungurahuese. Además se debe considerar que el desarrollo de este tipo de propuestas permitirá difundir la labor que desempeña el diseño industrial en la zona.

El propósito principal del trabajo es facilitar una herramienta de intercambio académico que cumpla con características técnicas-culturales; el planteamiento de esta alternativa tecnológica será realizado gracias a los conocimientos teóricos y prácticos obtenidos dentro de esta maestría que ayuda al desarrollo integral de los profesionales y educandos del país.

## **1.6.Objetivos**

### **1.6.1.Objetivo General**

Desarrollar una herramienta multimedia para la enseñanza de los Fundamentos del Diseño basada en los elementos gráficos de la Cultura Salasaka.

### **1.6.2.Objetivos Específicos**

- Analizar los elementos gráficos representativos de la Cultura Salasaka.
- Definir los contenidos para el desarrollo de la herramienta multimedia facilitando el intercambio de información de los fundamentos del diseño.
- Diseñar el material didáctico multimedia basado en una metodología de desarrollo.
- Realizar una prueba piloto de la herramienta multimedia para la difusión de información en el proceso de enseñanza de los fundamentos del Diseño.

## **1.7.Marco Teórico**

### **1.7.1.Estrategias Didácticas**

Considerando el avance tecnológico que existe en la actualidad dentro de los procesos de formación en todas y cada una de las instancias educativas, es necesario rever y reestructurar las estrategias metodológicas que se han aplicado, con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza considerando a todos los involucrados, es decir alumnos, profesores e incluso entes administrativos, que permitan implementar ciertos sistemas que faciliten la comunicación y el aprendizaje de los estudiantes.

Los entornos virtuales son considerados como modelos de formación flexible para lo cual es necesario tomar en cuenta varios componentes como:

- Los tecnológicos
- Los curriculares
- Los elementos de aprendizaje
- Los componentes institucionales, y
- Los componentes didácticos

Mismos que permiten mantener una relación con el entorno de formación, su diseño, gestión y la investigación relacionada. (Salinas, 2004).

### **1.7.2. Material didáctico para la enseñanza**

A través de los años ejerciendo la práctica docente, se ha considerado como material didáctico a todos aquellos elementos impresos o no impresos que ayudan a proyectar o transmitir los conocimientos. Sin embargo las peculiaridades de los avances tecnológicos han hecho necesaria la utilización de otros medios como los digitales que respalden esta actividad.

### **1.7.3. Multimedia**

Es importante considerar que la parte estructural de las programaciones y la presentación que llega al usuario, son completamente distintas. (Castro, 2003).

#### **1.7.4.Herramientas Multimedia**

Las herramientas multimedia, están asociadas a la combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación, y video que llega a un usuario por computadora u otros medios electrónicos.

Una herramienta multimedia, brinda un sinnúmero de facilidades ya que está ideada para que se pueda interactuar con y en ella; logrando controlar diversos comandos para la activación e incluso edición de textos, imágenes, videos, música y otros similares, con los beneficios de permitir desarrollar ciertas destrezas.

Estos medios pueden ser manejados a nivel operativo o funcional como herramientas, dispositivos o aplicaciones que apuntan a mostrar recursos audiovisuales que pueden ser manejados fácilmente y con interfaces interesantes para los usuarios.

La adaptación y uso de estos por parte de la población en general, ha permitido generar una infinidad de programaciones y elementos digitales como íconos, imágenes y sonidos, destinados a mejorar la presentación y obtener interfaces intuitivas y amigables, para ganar mayor aceptación en el público. (López, 1997)

#### **1.7.5.Multimedia Interactivo**

Es aquel que proporciona un entorno hecho a medida, en el que los usuarios reciben y envían información o conocimientos, participando activamente en el proceso.

Mediante estos sistemas se obliga al usuario a intervenir en el proceso de transferencia de información, haciéndole elegir entre una u otra opción.

Los avances en el plano pedagógico y en aspectos psicológicos del usuario han hecho que las aplicaciones hayan avanzado para conseguir mejores canales de información con el usuario y los grados de interactividad en él.

### **1.7.6. Tipos de Aplicaciones Multimedia**

#### **1.7.6.1. Aplicaciones Tradicionales**

##### **1.7.6.1.1. Los diaporamas**

Se realizan a través del montaje de diapositivas, para lo cual se manejan básicamente tres medios de comunicación: palabra, imagen y sonido. El diaporama es un tipo de aplicación lineal, en la cual el usuario es un componente pasivo que se limita a asistir únicamente como observador.

##### **1.7.6.1.2. Los cursos de idiomas**

Se ha denominado así, a aquellos sistemas audiovisuales y electrónicos que permiten escuchar, preguntar y responder, e inclusive grabar y reproducir sus propias palabras con la orientación de una guía didáctica y el profesor.

#### **1.7.6.2. Aplicaciones Actuales**

Estas tienen como ventaja la interactividad con el usuario, esto, gracias a los avances informáticos en los sistemas de almacenamiento, velocidad, capacidades de

imágenes, video y audio, así como también por los sistemas de publicación y unificación de estándares.

Dichas aplicaciones deben cumplir las siguientes características:

- Interactividad.- comunicación recíproca entre la actividad y el usuario.
- Ramificación.- Acceso a respuestas de manera ordenada y precisa.
- Transparencia.- Evitar interfaces complicadas.
- Navegación.- Recorrido flexible y continuo de la información.
- Velocidad.- Velocidad de reacción.
- Evaluación.- Incorporar sistemas de evaluación cuando se tiene fines educativos. Pudiendo categorizarse en educativas, divulgativas y comerciales.

### 1.7.7. Tipos de Programas Multimedia Educativos

Gráfico 1.1 : Programas Multimedia Educativos

Ejercicios y prácticas	• Complementa tareas de explicación.
Programas de presentación	• demostración.- Publicación de cierta información a manera de libro.
Programas de simulación	• Permiten la modificación de datos o situaciones.
Juegos didácticos	• Refuerzan conceptos mediante actividades de consolidación
Sistemas expertos	• aprenden nuevos datos o relaciones durante la ejecución del programa.
Programas de evaluación	• Trabajan con cuestionarios y autoevaluaciones que ponen a disposición los resultados para un autocontrol.

Fuente: Castro, M. (2003). *Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video*. Madrid: Alfaomega.

### **1.7.8.Elementos de la Multimedia**

Como elementos multimedia se debe considerar *al texto* como el sistema de comunicación a través de símbolos, estos deben estar en los títulos, menús y ayudas procurando ser exactos y claros; por otro lado *el audio* a manera de sonidos estimula los sentidos, pudiendo ser un efecto especial o música; *el video* puede mejorar completamente un proyecto multimedia, sin embargo es fundamental conocer el entorno, sus limitaciones y su valor; y por último *las imágenes gráficas* que sirven para crear un vínculo visual con el público. La combinación de todos estos textos, símbolos, imágenes, gráficos, botones especiales y videos; acompañada de un correcto uso de colores, herramientas y trucos permitirán cautivar al usuario dentro del programa. (Castro, 2003).

### **1.7.9.Adobe Flash**

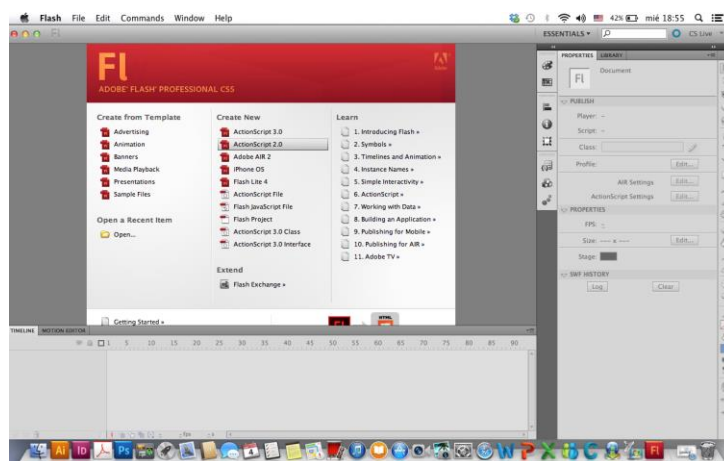
En el medio existen un sinnúmero de programas para generar animaciones, sin embargo el programa Flash es una herramienta efectiva para su creación. El concebir animaciones y contenidos interactivos en la actualidad se ha vuelto imprescindible, gracias al nivel tecnológico alcanzado en aplicaciones de este tipo en para materiales educativos, presentaciones comerciales y publicitarias a través de la televisión o cine, juegos virtuales y por supuesto páginas web.

El paquete Adobe proporciona varias alternativas que permiten trabajar en conjunto como Illustrator, Photoshop, After Effects, etc. Con el propósito de mejorar la calidad del trabajo, además de economizar el tiempo, por otro lado se puede utilizar

ActionScript para controlar las reproducciones de video, todo esto con el afán de optimizar los contenidos.

Para generar una presentación se deben considerar primeramente los elementos a utilizar (gráficos), para luego ordenarlos a todos y cada uno en capas dentro de líneas de tiempo que seguidamente se animará o programará. Por último se necesitara comprobar y reajustar, si fuese el caso, antes de ser publicado dependiendo de lo que se necesite o se quiera plasmar. Es importante mencionar que Flash trabaja únicamente con puntos vectoriales aunque en cada nueva versión de este programa son agregadas más opciones que permiten explotar los potenciales creativos. (Jackson, 2009).

**Imagen 1.1 : Interfaz inicial de Flash**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

### **1.7.10. Intercambio Cultural**

La Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural, señala que:

“La cultura adquiere formas diversas a través del tiempo y del espacio. Esta diversidad se manifiesta en la originalidad y la pluralidad de las identidades que caracterizan a los grupos y las sociedades que componen la humanidad. Fuente de intercambios, de innovación y de creatividad, la diversidad cultural, es para el género humano, tan necesaria como la diversidad biológica de los organismos vivos. En este sentido, constituye el patrimonio común de la humanidad y debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras”. (UNESCO, 2001, artículo 1).

Por lo tanto se puede decir que el intercambio cultural es el canje de creencias, costumbres, idioma, valores, leyes, religión, arte, tecnología y otros, entre dos o varias culturas con el fin de relacionarse y mejorar su supervivencia. Al investigar las características de una cultura como parte de un rescate y revalorización de la misma, es necesario indagar sobre sus verdaderas raíces en razón que los comportamientos permutan en el tiempo.

#### **1.7.11.Pictogramas**

Existen varias alternativas de comunicación, siendo uno de los principales el lenguaje escrito, mismo que abarca un sinnúmero de elementos gráficos, que permiten transmitir e interpretar mensajes o información. Estos pueden ser muchos y variados y por esto la semiótica o semiología se encarga de estudiar los rasgos, la interrelación y características de estos signos.

Los sistemas de escritura relacionan estos signos a través de reglas, lo que permite formar palabras y mensajes para divulgar información, pudiendo ser corroborada, examinada, refutada o simplemente servir de testimonio.

“Los primeros indicios de escritos han sido encontrados en superficies bajo tierra, construcciones, tumbas, cerámicas y otros objetos, estas han sido talladas o dibujadas y han dejado un legado importante, estas representaciones figuraban animales que veían o cazaban, o reflejaban sus costumbres, necesidades o aficiones.” (Relaño, 1949, pp. 17).

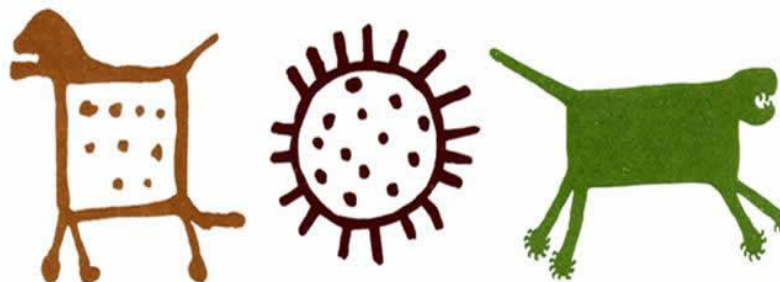
No obstante, la falta de sistemas de escritura por parte de los pueblos indios americanos, hizo que estos incluyan dentro de sus tradiciones dibujos de representación puros y simples mismas que hacen referencia a elementos corrientes y escenas comunes para su comunidad. Estos signos realizados por los antiguos indígenas incluían objetos, formas geométricas, flora, fauna y figuras humanas y han sido transmitidas a través de los tiempos de generación en generación para ser retomados en la actualidad para evitar su erradicación de su contexto y su cultura.

A estas figuras se las conoce con el nombre de pictogramas y para identificar el mensaje se deben reconocer los símbolos y asociarlos adecuadamente para poder interpretarlos. Muchos pictogramas también representan contextos y se pueden encontrar representaciones de montañas, ríos, bosques, selvas, etc.

También los objetos artesanales presentan muestras pictográficas y se ha podido apreciar esto en cerámicas, textiles, tablas de madera, etc.; resultando ser estos

medios eficaces para conservar y comprender lo ocurrido, proporcionando información que no sería accesible de otra manera. (Edgar Suárez, 2012).

**Imagen 1.2 : Simbolismo de los indios Tukano del Vaupés**



Reichel, D. (1968). *Desana: simbolismo de los indios Tukano del Vaupés*. Recuperado de <http://www.rupestreweb.info/pictogramas.html>

Para el análisis de objetos artesanales se propone las siguientes pautas:

**Gráfico 1.2 : Pautas para el análisis de objetos artesanales**

1. La escritura pictográfica es significativa cuando la narración es imitativa o descriptiva, pues existe relación entre la realidad y la naturaleza.

2. La existencia de figuras humanas, proporciona información sobre fenómenos sociales, leyes, tradiciones, forma de religión, etc.

3. Las figuras mitomórficas (seres no naturales) tienen un alto valor, ya que son conceptualizaciones e interpretaciones de ideas, en donde se juntan la imaginación mitológica y la abstracción.

4. Las narraciones y las representaciones permiten descifrar la organización social de los pueblos, por el alto valor iconográfico que poseen.

5. Los signos geométricos son elementos abstractos que identifican hechos conceptuales y no narrativos.

**Fuente:** Suárez, E. (2012). *Pictogramas e ideogramas: hacia una metamorfosis en la interpretación de la historia de la escritura*. Recuperado de <http://www.rupestreweb.info/pictogramas.html>

Aguilera (2013) en su publicación *Sellos Prehispánicos Patrimonio Nacional* en Foroalfa.org señala que “Una manera para estudiar a un pueblo, es por los signos culturales que han sido plasmados en sus objetos de uso, en sus objetos diseñados, en la evolución de su diseño”.

Dejando clara, la relevancia que tienen las artesanías indígenas para estudios y análisis intensos, ya que estas engloban un sinnúmero de características que vienen a formar parte de las reseñas históricas, de transición, leyendas y costumbres de los pueblos, permitiendo definir su origen y raíces.

#### **1.7.12.Cultura Ecuatoriana**

El hombre ha ido evolucionando y se ha visto impulsado a crear la cultura, gracias a esta ha podido vivir en su medio con relativo éxito, relacionándose con la naturaleza y con otros hombres para satisfacer todas sus necesidades.

En los últimos años se ha venido afirmando que el Ecuador es un país pluricultural y multiétnico, ya que la nación en donde vivimos por su posición geográfica es el punto de encuentro de una infinidad de cruces y mestizajes de grupos humanos.

#### **1.7.13.Pueblos Indígenas del Ecuador**

El Ecuador posee una inmensa riqueza cultural. A pesar de ser uno de los países más pequeños de Suramérica, existen 13 nacionalidades indígenas que hablan 7 lenguas diferentes, con dialectos heterogéneos. (SIDENPE, 2001).

### **1.7.13.1.Pueblos Indígenas de Tungurahua**

Entre los principales grupos étnicos de esta provincia están los Salasakas, Chibuleos, Quisapinchas, Pilahuines, Pillaros y Pasas. Estos grupos se distinguen por la indumentaria; son pueblos agricultores que además practican la artesanía y el comercio. También trabajan temporalmente como peones y cargadores. (Sisa, 2009).

#### **1.7.13.1.1.Cultura Salasaka**

Existe una diversidad de teorías sobre su origen, lamentablemente no se han encontrado fundamentos científicos que las sustenten, pero han sido tomadas por varios escritores por su contexto histórico. (Scheller, 1972).

Esta comunidad se encuentra ubicada en el cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua, en el centro del país. La parroquia Salasaka tiene una extensión de 14 Km<sup>2</sup>. y se encuentra localizada a 13 Km. al Sur Oriente de la ciudad de Ambato y a 5 Km. de Pelileo.

#### **1.7.13.1.2.Elementos Gráficos Salasakas**

Tras la conquista hispánica, este grupo indígena experimentó grandes cambios. En gran medida, hasta mediados del siglo anterior, la artesanía textil Salasaka se mantuvo al margen de la producción capitalista, manteniéndose la elaboración de estos dentro del núcleo familiar para su autoconsumo o el intercambio interfamiliar. Dentro de su producción se puede hacer referencia a bayetas, jergas, chumbis y

ponchos elaborados en telares de cintura, en tanto que el bordado era confeccionado en calzones, camisas, ucupachalinas y pañuelos. (CIDAP, 1992).

Lastimosamente a la par del desarrollo se da necesariamente cambios a nivel social, económico e inclusive tecnológico, evidenciándose esto en la incorporación de rasgos culturales de otros pueblos y de nuevos contextos, lo que ha incurrido en la adopción de nuevas formas gráficas que se han ido adaptando a su cotidianeidad. (Malo, 1996).

A pesar de esto, los salasakas disponen de una riqueza extraordinaria de diseños autóctonos, especialmente en sus implementos textiles, mismos que han sido los portadores de un sinnúmero de signos, es así que con el afán de buscar una identidad en el diseño ecuatoriano y preservar las tradiciones propias de los pueblos promoviendo de alguna manera los aspectos que definen e identifican a este grupo en específico, que no solamente contienen un gran valor cultural sino también originalidad y calidad estética, lo mismo que marca una diferenciación del resto de grupos indígenas del país.

Es necesario recalcar que predominan en los tapices los motivos zoomorfos y antropomorfos, aunque también existen los fitomorfos y geométricos, todos ellos ligados en muchos de los casos a ciertos fundamentos ideológicos. (Castro, 2002).

Según lo expuesto en este mismo trabajo se han encontrado símbolos que por sus características se los ha ubicado en 4 grupos:

- **Motivos Antropomorfos:** Es decir que tiene forma o apariencia humana.

**Imagen 1.3 : Figura Antropomorfa - Danzante**



Fuente: Quispe, M. (2014)

- **Motivos Zoomorfos:** Con forma de animal

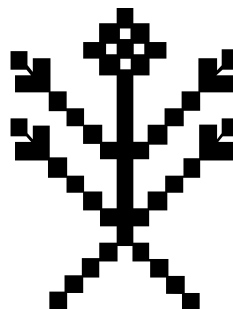
**Imagen 1.4 : Figura Zoomorfa - Cóndor**



Fuente: Quispe, M. (2014)

- **Motivos Fitomorfos:** Aspecto o forma de vegetal.

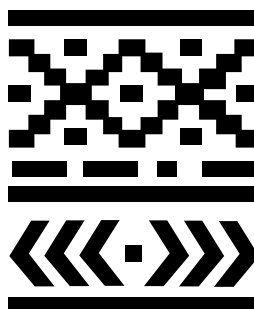
**Imagen 1.5 : Figura fitomorfa – Maíz**



Fuente: Quispe, M. (2014)

- **Motivos Geométricos:** Con estilo geométrico.

Imagen 1.6 : Figura geométrica



Fuente Quispe, M. (2014)

#### 1.7.14. Diseño Industrial

Según lo expuesto por Bernal (2005) “El diseño es el proceso de proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos con atractivo visual, personalidad propia y un gran equilibrio estético, destinados a grupos determinados”. El diseño va más allá de la convicción artística y creativa, pues este incurre en la práctica técnica y tecnológica de los procesos constructivos de los objetos, sin olvidar que este debe mantener competitividad en el mercado abriéndose a preceptos sociales, culturales y económicos.

#### 1.7.15. Fundamentos del Diseño

Wong (1995) describe que: “el lenguaje visual es la base de la creación del diseño, existiendo principios, reglas o conceptos para el manejo de una organización visual”.

Con esto se fortalece nuestro argumento de que los elementos que forman parte de un

contexto o entorno no pueden disponerse en desorden, razón por la cual siempre será necesario el manejo de ciertos parámetros organizacionales que garanticen un equilibrio visual y funcional en el momento de operar propuestas de diseño.

#### **1.7.15.1.Principios de Organización**

Existen varios principios para el desarrollo de sistemas en la reproducción organizacional dentro del diseño. Su finalidad, guiar en la disposición de elementos y en la manera de crear composiciones óptimas a nivel visual, que permitan cautivar y mantener un dinamismo.

Con estos principios se pueden obtener alternativas innovadoras para ser aplicadas de forma bidimensional y tridimensional en las diferentes áreas del diseño.

#### **1.7.15.2.Factores Formales**

Dentro de los factores formales se debe considerar:

1. ***La disposición y cualidades físicas*** de un objeto, que debe suponer el sustento material, es decir, la posibilidad de la existencia real.
2. ***Los instrumentos*** conceptuales teóricos y materiales, dentro del primero se pueden mencionar la geometría, el dibujo, las reglas, los principios y conceptos, en tanto que en la segunda instancia las herramientas, los procesos y las máquinas, los cuales generan o limitan las posibilidades de diseño y producción.
3. **Contexto Cultural** induce y determina ciertos lenguajes formales.

### **1.7.15.3.Composición en el Diseño**

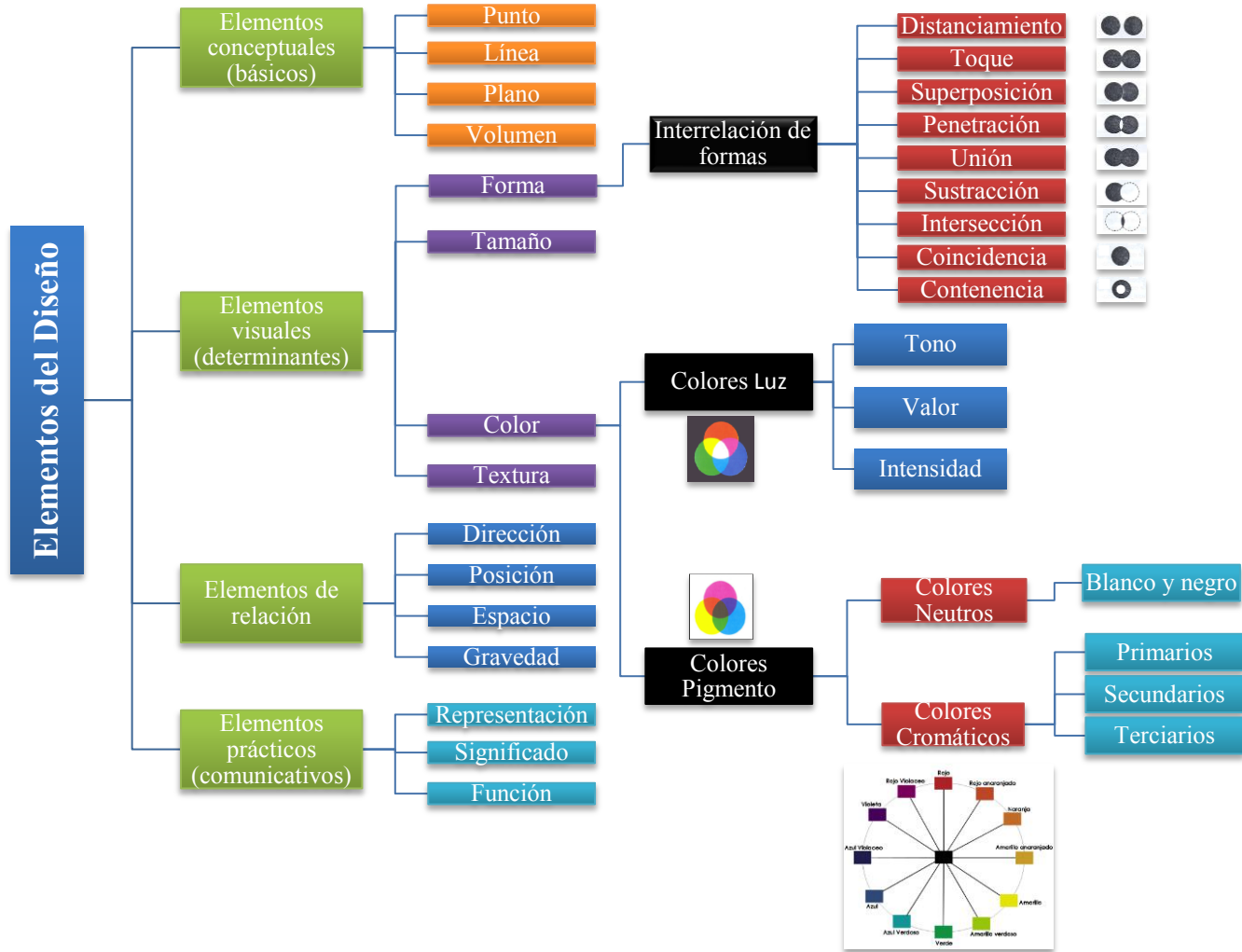
Es la relación de unidades con reglas como operatoria. El planteamiento de propuestas de partes con criterios de contactación.

La composición es una organización, una combinación, mezcla, unión, integración, montaje, sistema, síntesis.

### **1.7.15.4.Elementos del Diseño**

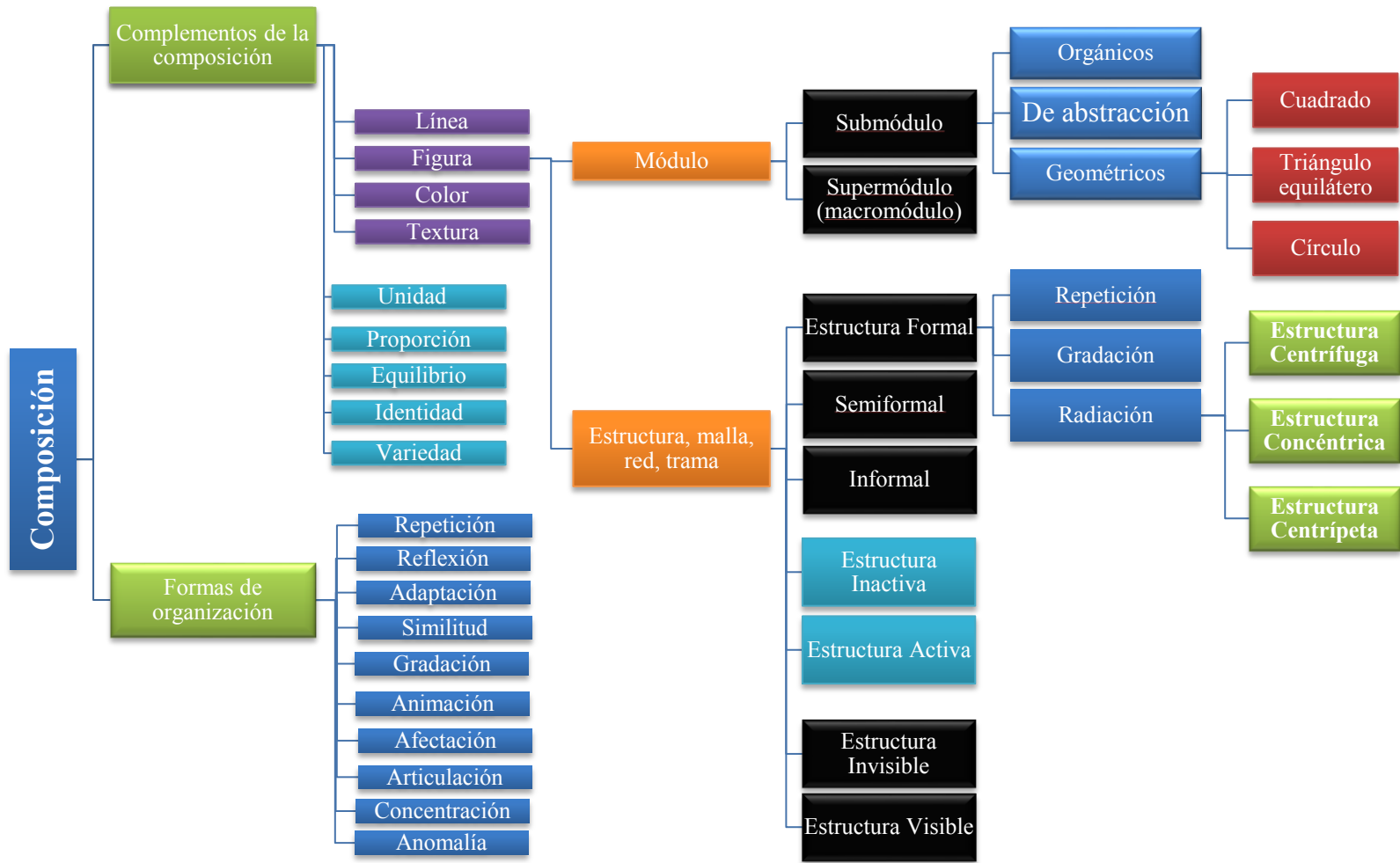
Estos forman la base para cualquier tipo de composición, determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño. Considerando la planificación para difundir dichos conceptos en la cátedra se toma como referencia el documento de Wocius Wong, *Fundamentos del diseño*, de donde se han obtenido los siguientes datos:

Gráfico 1.3 : Elementos del Diseño



Fuente: Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili

Gráfico 1.4 : Composición



Fuente: Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

El presente trabajo tuvo como base el método empírico-analítico, el cual se fundamenta en las experiencias de docentes de la carrera en relación al tema y su divulgación, y analítico porque tiene en cuenta las variables que se analizaron en forma particular para resolver la problemática.

Como método específico se usó el científico, este permitió observar y analizar los elementos gráficos que se presentan en la Cultura Salasaka, procurando un manejo adecuado según su simbología y significado, para lo cual se partió de indagaciones a los habitantes de la comuna, además de relacionarlas con las teorías existentes.

#### **2.1. Metodología de trabajo**

Para el presente trabajo se manejaron metodologías a nivel científico como:

##### **2.1.1. Exploratoria**

Se debe considerar que para esta investigación fue necesario un acercamiento con todas y cada una de las partes involucradas, tomando en cuenta que el propósito principal es el de generar un material de apoyo para docentes y alumnos de la carrera

de Diseño Industrial, para lo cual fue necesario evaluar su interés y disposición por los temas planteados.

### **2.1.2.Descriptiva**

Se aplicaron diferentes medios cualitativos y cuantitativos para obtener información, es así que se manejaron encuestas a los estudiantes de los niveles superiores con el fin de valorar su percepción sobre lo anteriormente estudiado y la viabilidad de aplicar una nueva herramienta didáctica en esta cátedra, por otro lado se efectuó una entrevista al docente encargado de la materia para tener un enfoque de sus metodologías, temáticas y opinión sobre la aplicación de materiales tecnológicos en su materia, además también se hicieron entrevistas a algunos personeros de la comunidad Salasaka que eran los entendidos y conocedores de la historia y tradiciones de su pueblo, quienes brindaron valiosa información; por último se generaron fichas de observación en las cuales se recopilaron cuarenta elementos gráficos y su simbolismo, estos fueron sugeridos como representativos por los expertos.

### **2.2.Desarrollo de la metodología de material didáctico**

A pesar de que existen diversas metodologías que se pueden emplear al momento de desarrollar aplicaciones multimedia; por las características y necesidades que este proyecto tiene al dilucidar un material didáctico que a más de cumplir académicamente, exponga la iconografía de la cultura indígena Salasaka con el propósito de difundir e incentivar al manejo de este tipo de elementos como base en el proceso de productos marcados con una identidad propia en la provincia, se estimó

conveniente manejar lo planteado por Consuelo Belloch Ortí de la Unidad de Tecnología Educativa de la Universidad de Valencia, como apoyo para el proceso del mismo, marcando el siguiente esquema:

- Fase 1. – Análisis
- Fase 2. - Diseño de la herramienta
- Fase 3. - Desarrollo de la herramienta
- Fase 4. – Experimentación y validación
- Fase 5. – Realización de la versión definitiva
- Fase 6 - Elaboración del material complementario

### **2.2.1.Fase 1. Análisis**

Por la modalidad de esta investigación, se manejaron técnicas como: la entrevista al docente de la materia, encuestas a los estudiantes de tercero a décimo nivel de la Escuela de Diseño Industrial de la PUCESA y fichas de observación en la comunidad de Salasaka, para obtener datos válidos a nivel formal, técnico y académico para el desarrollo de este trabajo.

Analizando documentalente las alternativas en relación a programas de animación fundamentado en las experiencias profesionales propias y de otros expertos, se determinó que Adobe Flash es el software óptimo para aplicarse en el desarrollo de la herramienta por las características y fortalezas que ofrece, lo cual permite una excelente presentación de los resultados.

### 2.2.1.1.Fuentes de Información

Para determinar la factibilidad y los requerimientos de desarrollo de la herramienta propuesta se consideró la información proporcionada por los estudiantes de Tercero, Cuarto, Quinto, Sexto, Séptimo, Octavo y Noveno niveles de la Escuela de Diseño Industrial de la PUCESA; ya que estos tienen las bases conceptuales e inician la aplicación dentro de los Talleres.

Según los datos arrojados en la nómina de alumnos al semestre Enero – Mayo 2014 existen 137 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 2.1 : Lista de matriculados Enero – Mayo 2014**

<b>SEMESTRE</b>	<b>NÚMERO DE ESTUDIANTES</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA</b>
Tercero “A”	13	Taller I
Cuarto “A” – “B”	38	Taller II
Quinto “A”	13	Taller III
Sexto “A” – “B”	30	Taller IV
Séptimo	4	Taller V
Octavo	21	Taller VI
Noveno	18	Taller VII
<b>TOTAL</b>	<b>137</b>	

**Fuente: Escuela de Diseño Industrial – PUCESA (2014)**

Cabe recalcar que estos datos sufrieron ciertas modificaciones en cuanto al número total de estudiantes, retiros académicos o inasistencia en el momento de realizar la indagación, lo que dio como resultado 122 estudiantes.

Las encuestas realizadas a los estudiantes (Anexo 1) marcaron la importancia de utilizar cada uno de los elementos multimedia; sin embargo, para este punto también se consideró la experiencia propia y la del docente MSc. Pablo Vélez responsable de la cátedra que conforma parte del pensum académico de la carrera, con el fin de investigar sobre las estrategias que maneja dentro del aula, todo esto permitió obtener un análisis de factibilidad y requerimientos de los involucrados. (Anexo 2).

Por otro lado el catedrático aportó con datos significativos como los temas que se manejan durante el semestre en base a los syllabus de programación (Anexo 3), que además están avalados dentro de la malla curricular de la carrera. Para lo cual se maneja como base lo expuesto por el diseñador industrial y gráfico Wucius Wong en su libro Fundamentos del Diseño. Esto marca las secuencias sistemáticas en las temáticas, que deberán presentar.

Además se establecieron relaciones con la comunidad Salasaka, las mismas que fueron imprescindibles para obtener la información necesaria sobre sus elementos gráficos autóctonos, por lo que se planteó una serie de entrevistas con artesanos del sector que aporten con la investigación a nivel ideológico, técnico y cultural, sin embargo la falta de conocimientos de algunos nos llevó hacia algunos expertos en el tema como investigadores y antropólogos; con el propósito de obtener datos para el desarrollo metodológico del material didáctico. (Anexo 4).

En base a lo anteriormente dicho se recopiló en fichas de observación iconos salasakas; para esto, los historiadores aportaron con la delimitación de estos, pues por la extensa variedad que tienen pueden ser divididos por su categoría, etapa

temporal, técnica e inclusive representación simbólica. (Anexo 5). Tomando como los más relevantes y representativos a los expuestos en los chumbis por su tradición y reseña histórica.

## 2.2.1.2. Encuestas de análisis de factibilidad o requerimiento

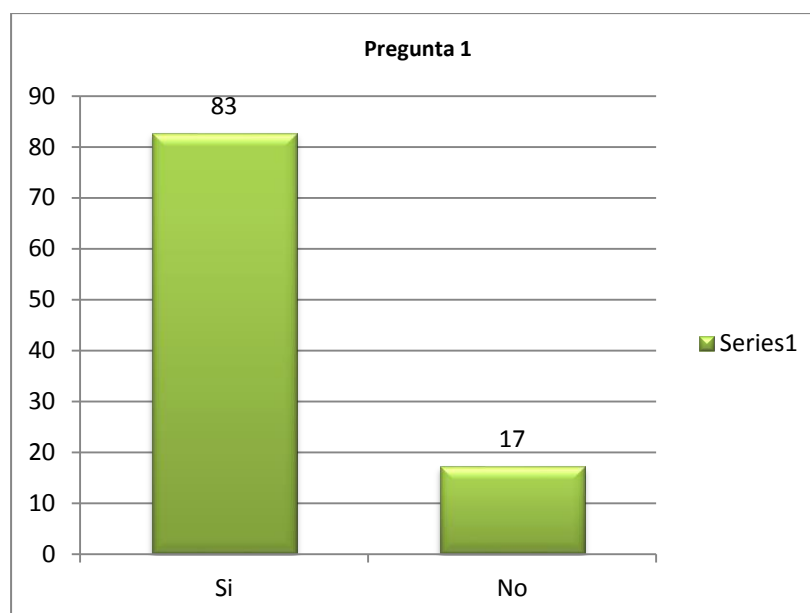
### 2.2.1.2.1. Encuestas a estudiantes

#### 1. ¿Conoce la definición de Fundamentos del Diseño?

Tabla 2.2 : Pregunta 1

Variables	Resultados	Porcentaje
Si	101	83%
No	21	17%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

**Gráfico 2.1 : Tabulación pregunta 1**

Fuente: Quispe, M. (2014)

## ANÁLISIS DE DATOS

Es claro que los estudiantes de los niveles superiores en su mayoría (83%), conocen sobre la definición de Fundamentos del diseño, lo que permite establecer que la metodología aplicada hasta ahora ha dado resultado, sin embargo la existencia de un porcentaje menor de alumnos que tiene dudas sobre la temática es un tanto preocupante, ya que a pesar de haber recibido esto como parte de su formación académica no lo tienen claro, permitiendo ver la posibilidad de establecer otras vías para dicho propósito.

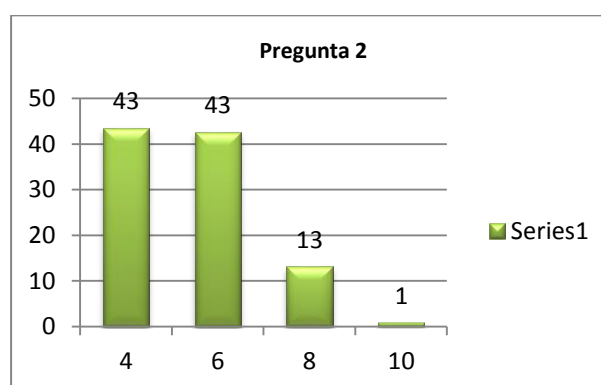
## 2. ¿Existen varias alternativas de organización para generar una composición, recuerda cuantas?

Tabla 2.3 : Pregunta 2

VARIABLES	Resultados	Porcentaje
4	53	43%
6	52	43%
8	16	13%
10	1	1%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

Gráfico 2.2 : Tabulación pregunta 2



Fuente: Quispe, M. (2014)

### ANÁLISIS DE DATOS

Las distintas alternativas de organización (10 en total) dan varias opciones para el manejo formal de elementos en el diseño, este punto es alarmante ya que tan solo el 1% confirmó esto, ya que un alto porcentaje del alumnado solo recuerda tener 4 o 6 opciones, lo que representa un nivel bajo en percepción y retentiva, mismo que puede ser efecto, en parte, de las metodologías tradicionales aplicadas hasta hoy, considerando que la juventud actualmente se deja llevar mucho por el manejo de tecnología, es importante abordar nuevas alternativas de instrucción.

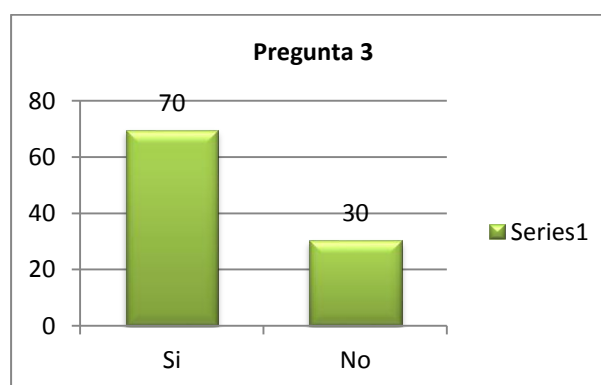
### 3. ¿Tiene claro la aplicación de las formas de organización en el Diseño?

Tabla 2.4 : Pregunta 3

Variables	Resultados	Porcentaje
Si	85	70%
No	37	30%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

Gráfico 2.3 : Tabulación pregunta 3



Fuente: Quispe, M. (2014)

## ANÁLISIS DE DATOS

Los datos arrojan una respuesta positiva con un 70%, lo que permite establecer que los estudiantes tienen claro para que o como pueden utilizar estas alternativas compositivas para la concepción de diseños, sin embargo prevalece la intención de proponer el manejo de otras estrategias para facilitar la fase de enseñanza-aprendizaje de las conceptualizaciones fundamentales en un proceso técnico y organizado de elementos en un espacio determinado.

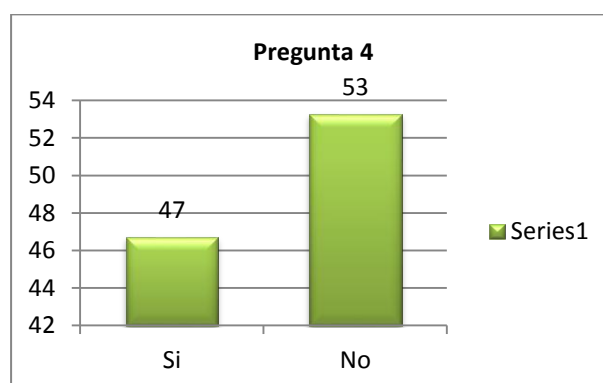
#### 4. ¿Ha manejado elementos gráficos indígenas como referente en sus propuestas?

Tabla 2.5 : Pregunta 4

Variables	Resultados	Porcentaje
Si	57	47%
No	65	53%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

Gráfico 2.4 : Tabulación pregunta 4



Fuente: por Quispe, M. (2014)

### ANÁLISIS DE DATOS

A pesar de la corta diferencia que existe entre los educandos que han usado (47%) y los que no han usado (53%) elementos indígenas como inspiración para conceptualizar diseños, se debe recalcar que estos son manejados fortuitamente, sin lograr mayor trascendencia ni mucho menos establecer una identidad creativa, esto a causa de la globalización existente en el medio ya que se considera como mejor a lo copiado o traído de fuera del país.

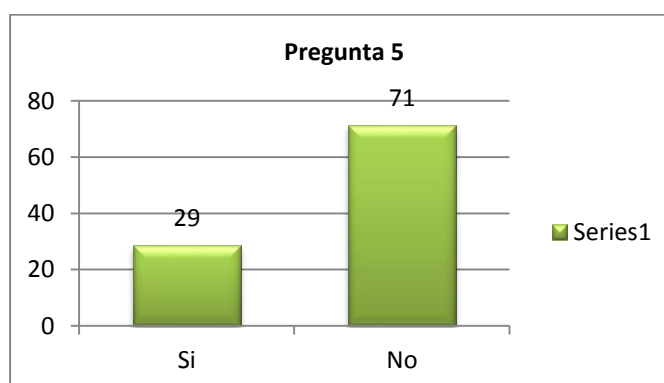
## 5. ¿Conoce de la gran variedad de referencias formales de la Cultura Salasaka?

Tabla 2.6 : Pregunta 5

VARIABLES	Resultados	Porcentaje
Si	35	29%
No	87	71%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

Gráfico 2.5 : Tabulación pregunta 5



Fuente: Quispe, M. (2014)

## ANÁLISIS DE DATOS

Esto es claro y confirma lo anteriormente dicho, ya que el 71% de los encuestados carece de referencias de las culturas indígenas ecuatorianas y en especial la Salasaka guardan un sinnúmero de referencias formales que pueden ser utilizadas con el afán de generar una identidad como país. Su análisis puede resultar fascinante, a más de acrecentar los conocimientos de los jóvenes por sus raíces.

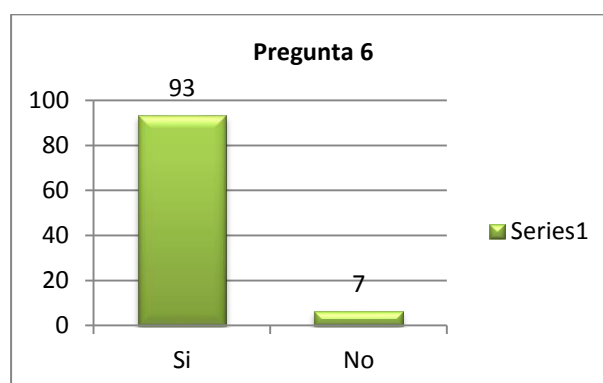
**6. ¿Piensa Ud. que el uso de estos pictogramas ayudaría a generar un diseño con identidad?**

**Tabla 2.7 : Pregunta 6**

Variables	Resultados	Porcentaje
Si	114	93%
No	8	7%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

**Gráfico 2.6 : Tabulación pregunta 6**



Fuente: Quispe, M. (2014)

## **ANÁLISIS DE DATOS**

El resultado altamente positivo en un 93% sobre el uso de este tipo de alternativas formales incentiva al planteamiento de proyectos que cuiden, mantengan y estimule a los estudiantes su uso, buscando que en la provincia y porque no en el país, se establezcan nuevas alternativas innovadoras y creativas dentro del diseño industrial que acojan preceptos culturales propiamente ecuatorianos, que a través del tiempo sean reconocidos dentro y fuera del país.

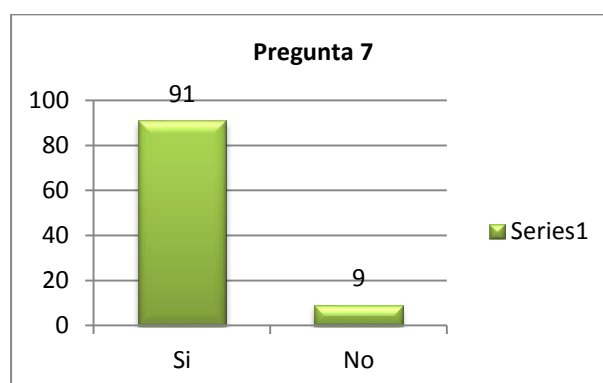
## 7. ¿Utilizaría estos elementos con la opción de marcar una identidad ecuatoriana dentro del diseño?

Tabla 2.8 : Pregunta 7

Variables	Resultados	Porcentaje
Si	111	91%
No	11	9%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

Gráfico 2.7 : Tabulación pregunta 7



Fuente: Quispe, M. (2014)

## ANÁLISIS DE DATOS

Es claro el interés de los jóvenes en un 91% por utilizar elementos culturales que marque una diferenciación con las creaciones de otros países, esto puede marcar una gran relevancia para el diseño ecuatoriano, pudiendo mostrar al mundo los atributos que se tiene como país, lo que incurriría en diversos beneficios sociales y económicos.

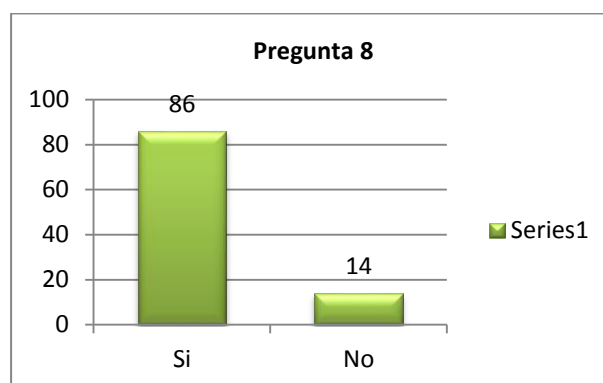
## 8. ¿Sabe Ud. qué es una herramienta multimedia?

Tabla 2.9 : Pregunta 8

Variables	Resultados	Porcentaje
Si	105	86%
No	17	14%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

Gráfico 2.8 : Tabulación pregunta 8



Fuente: Quispe, M. (2014)

## ANÁLISIS DE DATOS

El 86% de los jóvenes tiene conocimiento por las opciones y elementos tecnológicos que tienen a su disposición en el mercado, lo cual ha generado que los avances en este campo vayan en auge, lo que conlleva al cambio y mejoramiento en la enseñanza de las doctrinas. En tanto que el 14% restante mantiene una respuesta negativa debido al poco conocimiento sobre este tipo de términos.

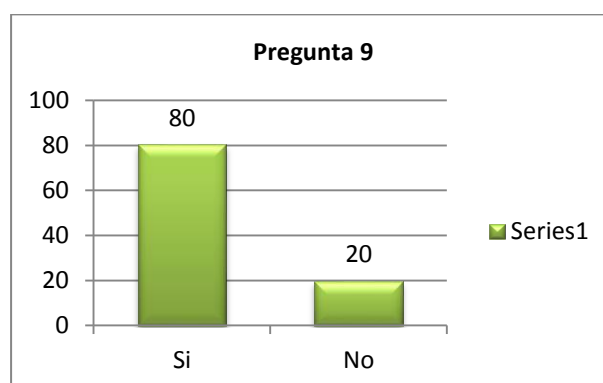
**9. ¿Cree Ud. que la implementación de un CD interactivo le ayudarían a entender y comprender conceptualizaciones básicas dentro de la carrera?**

**Tabla 2.10 : Pregunta 9**

<b>Variables</b>	<b>Resultados</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	98	80%
<b>No</b>	24	20%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

**Fuente: Quispe, M. (2014)**

**Gráfico 2.9 : Tabulación pregunta 9**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

## **ANÁLISIS DE DATOS**

El manejo de software, juegos e interfaces multimedia en internet por parte de los estudiantes, hace que consideren a este tipo de herramientas en un 80% como parte de su formación, considerando que puede ser una nueva alternativa de aprendizaje que estimule su afán por adquirir mayores conocimientos y que los mantenga en su retentiva, en tanto que el 20% restante considera que no es necesario un Cd interactivo como parte de su instrucción.

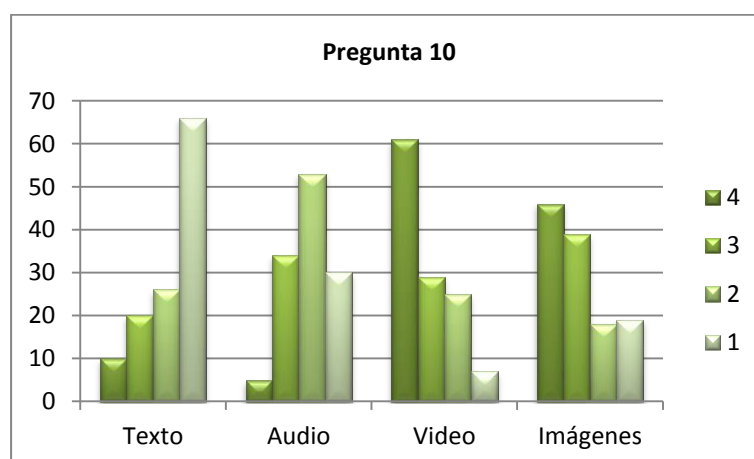
**10. ¿En escala de 1 a 4 (en donde 4 es el mayor), establezca grado de importancia de los elementos multimedia?**

**Tabla 2.11 : Pregunta 10**

Nivel de Importancia	Variables							
	Texto		Audio		Video		Imágenes	
<b>4 (alto)</b>	10	8%	5	4%	61	50%	46	38%
<b>3</b>	20	16%	34	28%	29	24%	39	32%
<b>2</b>	26	21%	53	43%	25	20%	18	15%
<b>1 (bajo)</b>	66	54%	30	25%	7	6%	19	16%
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>	<b>122</b>	<b>100%</b>

Fuente: Quispe, M. (2014)

**Gráfico 2.10 : Tabulación pregunta 10**



Fuente: Quispe, M. (2014)

## ANÁLISIS DE DATOS

Esta pregunta sirvió como referencia para establecer los elementos multimedia propicios que permitan mejorar la enseñanza – aprendizaje, se puede considerar que los alumnos de carreras prácticas son más visuales, por lo que es lógico que lo que consideran videos e imágenes (50% y 38% respectivamente) como parte importante para una herramienta multimedia, sin embargo se deberá recurrir al texto y audio como complemento para infundir conceptos de forma clara y eficaz.

## **Análisis Global**

Considerando el alto porcentaje de estudiantes de los niveles superiores que conocen la definición de Fundamentos del diseño, se puede establecer que la metodología empleada hasta el momento ha dado resultado; sin embargo esto es arbitrario, ya que al tocar ciertos temas específicos como las alternativas de organización la situación se vuelve preocupante, puesto que la cantidad de jóvenes que respondió acertadamente es mínima, esto puede deberse a la aplicación de estas mismas técnicas tradicionales.

El eminente uso de la tecnología por parte de los estudiantes, hace considerar a herramientas multimedia como instrumentos de formación académica, abriendo la posibilidad de abordar nuevas alternativas de instrucción que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje y que estimule su afán por adquirir conocimientos o ayuden a mantener su retentiva. Al tratar de establecer los elementos multimedia propicios que permitan mejorar la impartición de la doctrina, queda claro que los alumnos de la carrera son netamente visuales, considerando una alta aceptación por el uso de videos e imágenes, sin embargo no se puede dejar de lado el texto y audio como complemento para infundir conceptos de forma clara y eficaz.

Por otro lado se evidenció el interés de los educandos por conocer sus raíces y usar elementos indígenas salasakas que son parte de su cultura; tomando en cuenta que estos puede ayudar a conceptualizar el diseño para establecer una identidad creativa dentro del diseño industrial del país, incurriendo en diversos beneficios sociales y económicos.

### **2.2.1.3. Entrevistas**

#### **2.2.1.3.1. Entrevista docente MSc Pablo Vélez**

Él es el encargado de doctrinar a los alumnos del primer nivel sobre las temáticas que aborda este proyecto, razón por la cual era fundamental indagar con su persona, sobre el planteamiento de generar nuevas alternativas tecnológicas como apoyo para el proceso de enseñanza - aprendizaje de las mismas, así como también sobre las bases teóricas de soporte para dirigir las clases, la concordancia secuencial y lógica de los datos, el manejo de elementos indígenas entre otros, que serán de vital importancia para el desarrollo del trabajo. En esta entrevista supo manifestar que:

Al hablar de la fundamentación conceptual que se maneja en Diseño Básico I, se está hablando de parámetros o bases iniciales, creo que esto es el punto inicial para poder entender el diseño. Existen varios autores en relación a estas temáticas como Adrian Frutiger o Bruno Munari, pero principalmente se trabaja con Wucius Wong, es el más conocido y su aplicación en la carrera es una experiencia bastante acertada ya que dentro de la formación como diseñador se necesita tener un sustento teórico.

En relación a la metodología que empleo para la enseñanza de los contenidos de esta materia, creo en el aprender haciendo, esto es necesario para que al final los estudiantes tengan la capacidad de entender, relacionar y manejar términos técnicos del lenguaje conceptual bidimensional.

El manejo de elementos gráficos indígenas como referente para la enseñanza del Diseño han sido limitados, aunque sí se ha trabajado en otros ámbitos como en el

señalético en relación a esto. Lastimosamente no tengo referencias formales de la Cultura Salasaka, a veces como académico uno se centra más en lo técnico o conceptual. Aunque definitivamente pienso que el uso de estos pictogramas si ayudaría a generar un diseño con identidad ya que se está hablando de elementos que tienen una información ancestral.

Una herramienta multimedia tiene múltiples medios sonido, imágenes, video, interacción con el usuario, como para respuestas, la multimedia es una herramienta que hoy se tiene en muchos dispositivos electrónicos, el planteamiento de un material de este tipo es bastante interesante siempre y cuando de más de una opción ante algo. Pienso que el texto o las imágenes deben ser manejadas de una forma muy perceptiva, el texto es importante para manejar conceptos así que se puede manejar un veinte y cinco por ciento de texto y setenta y cinco por ciento de imágenes.

### **Análisis entrevista docente MSc Pablo Vélez**

Dentro de la formación académica como diseñadores se necesita tener un sustento teórico; existen varias fundamentaciones básicas como las de Adrian Frutiger o Bruno Munari, pero principalmente en la EDI (Escuela de Diseño Industrial) se trabaja con Wucius Wong, porque por experiencia docente este autor es el más acertado, al momento de plasmar conceptos claros que demuestren la obtención de resultados.

Dentro del diseño son muy aplicadas metodologías demostrativas y prácticas, en donde se aprende haciendo, además en la EDI se mantiene una enseñanza

personalizada con cada uno de los estudiantes procurando intercambiar ideas y conocimientos. Lastimosamente el sistema educativo al que vienen acostumbrados hace que muchas veces la tarea del entendimiento y razonamiento sea complicada para algunos estudiantes, lo que hace difícil el manejo conceptual, por lo que resulta interesante buscar nuevos medios que permitan lo anteriormente dicho. Como sería el caso de una herramienta multimedia que presente una interfaz dinámica y elocuente combinando textos, sonidos, imágenes o videos, y que mantenga una interacción con el usuario.

El considerar el uso de pictogramas indígenas salasakas como base para la generación de propuestas es notable, ya los temas culturales juegan también un papel importante en la elaboración de productos que van dirigidos a un conglomerado humano.

#### **2.2.1.3.2. Entrevistas a entendidos de la Cultura Salasaka**

**José Rumiñahui Masaquiza (Representante de la comunidad Salasaka en el Movimiento Indígena de Tungurahua).**

Este movimiento apoya en el desarrollo de sus pueblos a nivel cultural, social y económico. Como representante de la comunidad conoce mucho de la historia y tradiciones de Salasaka, defendiendo la conservación y difusión de sus costumbres.

Es así que supo relatar que:

La cultura Salasaka es amplia y diferente en muchas cosas a otros grupos indígenas, a pesar de la globalización se ha tratado que esta se mantenga, especialmente en los

jóvenes. Es interesante todo lo que se tiene y no se conoce de esta. Los pictogramas son una clara representación de nuestra identidad.

Hay muchas imágenes representadas en chumbis y tapices, entre ellas destacan las de animales, plantas y danzantes. Existen simbolismos que vienen desde nuestros antepasados y otros que se han creado recientemente, siendo los primeros a los que se les puede considerar como los verdaderamente representantes de nuestra tradición ya que simbolizan mensajes, tradiciones y leyendas.

Las únicas referencias que se tienen son los relatos de los ancianos de la comunidad, ya que no existen documentos sobre nuestra historia, así por ejemplo cuentan que los danzantes forman parte de las celebraciones para agradecer a la Pacha Mama y al sol en tiempos de cosecha.

A pesar de no tener muchos conocimientos de sistemas de comunicación tecnológicos, considero que esto impulsaría el turismo por lo tanto a mejorar la economía de la comunidad, puesto que nuestra cultura no es muy conocida como otras porque nos hemos mantenido un tanto herméticos.

**Franklin Caballero (Director del Museo Etnográfico del Pueblo Salasaka)**



Su tarea como director del Museo Etnográfico del Pueblo Salasaka no ha sido fácil, sin embargo el recopilar historia, mitos, leyendas, tradiciones y costumbres de su pueblo le han permitido fortalecer su identidad y conocer datos notables e inéditos de su pueblo, como es la tradición de los chumbis y su iconografía; pudiendo revelar que:

Para poder poner en pié el museo se hicieron muchas investigaciones y se tomó principalmente referencias de los ancianos, porque nunca se han escrito libros sobre nuestras tradiciones, que como se puede ver están en todo nuestro contexto. Las leyendas hablan de dioses, creencias, de nuestro pasado.

Los artesanos tejen porque lo han aprendido de generación en generación, aunque también hay elementos del contexto actual, en donde se manejan dibujos de volcanes, animales, plantas o de indígenas. Lógicamente los íconos antiguos representan nuestra verdadera cultura, ya que cuentan nuestras leyendas y creencias.

Existen referencias de que la técnica del telar de pedal aparece en los años 60 adiestrados por extranjeros, ya que antes se trabajaba en el telar de cintura, con el cual se confeccionaba la vestimenta como el anaco, el rebozo y el chumbi. Este último tiene antecedentes sagrados, así se pueden encontrar imágenes de animales que representan a seres mitológicos; o también se registraba nuestra historia o vivencias, por ejemplo el mono juguetón y chistoso, representa el intercambio de productos con indígenas de la amazonia, por eso es un símbolo de trueque.

Me parece importantísima la preservación de nuestra cultura, por eso se ha tratado de mantener nuestras costumbres, sin embargo los jóvenes se han visto influenciados por la modernidad, no hay mucha información sobre nuestra cultura en virtud que nuestro pueblo ha sido más cerrado que otras comunidades indígenas, pero esto ayudaría a que nos conozcan.

**Pilar Masaquiza (Principiante del Museo Etnográfico del Pueblo Salasaka)**



Esta joven mujer indígena conocedora de sus raíces, trabaja en el Museo Etnográfico del Pueblo Salasaka, su cargo la ha llevado a involucrarse con la parte cultural de la comunidad, relatando historias que transportan al pasado y permiten apreciar las costumbres de este pueblo, develando creencias religiosas y mitológicas; es así que supo mencionando que:

La cultura Salasaka es muy amplia, y está conformada por una infinidad de ritos o cultos a nuestros Dioses de la naturaleza como la tierra, el sol, la luna y animales, estos están presentes en leyendas y son parte de nuestra vida, muchos de ellos son representados de distintas maneras en los tejidos, en la música, en las casas, etc.

El telar de cintura es usado para el tejido de los chumbis o fajas salasakas, el artesano debe tener la habilidad de interpretar las ideas, conversaciones y eventos de la

comunidad, estos dibujos expresan mensajes y simbolismos. Esta técnica es enseñada de padres a hijos o nietos, con estos también se realizan los tapices que por primera vez lo realizaron los salasakas en los años de 1960 en telares de cuatro pedales esto incentivo el comercio y la producción de su vestimenta como: ponchos, anacos, varimédias (pachalina), rebosos; que solo se hacen para uso de la familia.

El simbolismo es trascendental, los animales tienen diferentes representaciones, por ejemplo el chugshuc (ave con cabeza de serpiente) representa a la noche, el anuncia la muerte, si llora tres veces en la esquina de una casa se cree que alguien va a morir dentro de la familia. El cóndor representa a la montaña sagrada que es el volcán Chimborazo, el puma representa a las selvas nativas de donde se obtienen las hierbas para teñir o para hacer remedios y el búho es el protector del río del cual se obtienen otras hierbas.

Para nosotros el cuidar nuestra identidad es muy importante, los jóvenes han cambiado su forma de vestir y se han ido olvidando de nuestras costumbres, hemos tratado de que esto no cambie pero con la globalización es difícil. El uso de tecnología en la comunidad es todavía limitada, sin embargo considero importante la difusión de nuestra cultura, esto aumentaría el turismo.

**Juan Carlos Jerez (Artesano de chumbis salasakas)**



Artesano por tradición, empezó a tejer chumbis desde muy pequeño por influencia de su padre, actualmente es su fuente de sustento y trabajo junto a sus hermanos, su conocimiento iconográfico es narrado por tradición de la misma manera como lo hicieron sus antecesores, pudiendo expresar que:

Hay tradiciones culturales que compartimos con otras comunidades, pero también existen cosas propias nuestras como este tejido de chumbis, que son usados por hombres y mujeres, a diferencia de los que usan otros indígenas, los nuestros tienen elementos que representan símbolos de nuestras creencias y que los hemos venido haciendo desde hace cientos de años.

Es técnica la aprendí junto con mis hermanos de mi padre y abuelo. Esto lo llevamos en la sangre y es una tradición en mi familia. Hacemos diseños de animales que representan lo que han vivido nuestros antepasados, por ejemplo monos, venados, llamas, mariposas, aves y diseños en zigzag.

El dibujo del venado es de los más antiguos, ya que en antaño habían muchos en el Teligote, al igual que el cóndor eran considerados como animales fuertes por eso se los ponía en los chumbis de los guerreros por su fuerza, para que los proteja y les de suerte, estos son parte de muchas leyendas. Las plantas de maíz son parte de nuestro alimento, simbolizan a la mujer y su fertilidad.

Es importante que se conozca esta artesanía, eso nos haría conocer ante el mundo, ya que los turistas solo tienen referencias de los tapices hechos en telares de pedal.

Yo no sé mucho de tecnología, pero creo que sí sería bueno divulgar las tradiciones de nuestro pueblo.

### **Análisis de las entrevistas a entendidos en la Cultura Salasaka**

La cultura Salasaka es amplia y diferente en muchos aspectos a otros grupos indígenas; está conformada por una infinidad de ritos o cultos a Dioses de la naturaleza, mismos que están presentes en leyendas y son parte de su vida. Lastimosamente las investigaciones realizadas a esta cultura son pocas, y en la mayoría de casos, únicamente son referentes de los argumentos verbales transmitidos por los más ancianos a sus predecesores, como en el caso de la técnica y simbología de los chumbis.

Esta representación de elementos propios de sus costumbres, de su contexto y de su diario vivir pretende interpretar sus creencias, ideas, conversaciones y eventos de la comunidad; existiendo una variedad notable de pictogramas, unos antiguos y otros actuales, por lo que en referencia a lo expuesto por los entrevistados serían los primeros los que realmente representarían sus propias raíces.

El tratar de preservar su cultura es importante para los salasakas y ven a la difusión de la misma como un aporte social y económico, pero al no tener mucho conocimiento sobre las herramientas tecnológicas se muestran un tanto restrictivos por temor a ser explotados como en épocas anteriores. Sin embargo, ven en sus jóvenes el arma de apoyo para solucionar estas dificultades ya que actualmente son ellos los que ya tienen acceso a estos servicios.

#### **2.2.1.4.Fichas de observación**


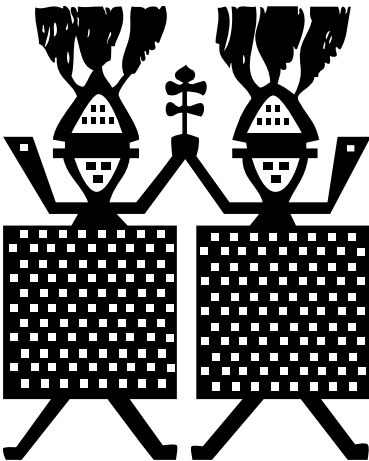
Tomando en cuenta lo expuesto por los entrevistados, se realizó la recopilación de elementos gráficos únicamente de los chumbis ya que la elaboración de estos es considerada como la artesanía tradicional y original de esta cultura, ya que los tapices recién fueron introducidos a partir de los años sesentas.

Esta compilación se realizó en talleres artesanales, el museo, así como también gracias a la colaboración de comerciantes y pobladores de la comunidad. Dentro del compendio, se puede apreciar algunas variaciones de un mismo elemento, esto debido al sinnúmero de interpretaciones que de forma particular han sido manejadas en el tiempo. Dentro de las más comunes esta por ejemplo la planta de maíz que dependiendo de su ciclo de vida, también depende su interpretación y aplicación.

Cabe recalcar que los elementos geométricos resultaron difíciles de descifrar, ya que los mismos han ido perdiendo su conceptualización en el tiempo, sin embargo su estudio podría dar origen a otra investigación más profunda a nivel semiótico.

A continuación se puede apreciar el modelo de las fichas de observación que se manejaron para la investigación, pudiendo visualizar todo el extracto en el anexo 5, página 126 de este trabajo.

### Ficha de Observación 2.1

 <b>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA</b> <b>FICHA No 1</b>	
<b>1. Comunidad:</b> Salasaka	<b>2. Fecha:</b> 05/04/2014
<b>3. Fuente:</b> Chumbis – Juan Carlos Jerez	<b>4. Clasificación:</b> Antropomorfo
<b>5. Especificación:</b> Danzantes	<b>6. Investigador:</b> Michele Quispe Morales
<p><b>7. Imagen:</b></p> 	
<p><b>8. Descripción:</b></p> <p>Este es un diseño muy tradicional, representa a una figura importante dentro de las fiestas de Corpus Christi, su origen parece estar en el período Pre-Incásico (antes del año 1500) como una representación de danzas guerreras y fue ligado al Inti Raymi, el ritual Inca del Sol, el cual viene en tiempo de cosecha. El traje del danzante es muy colorido e incluye plumas de pájaros en el sombrero (anteriormente de cóndor).</p> <p>Identificable por la vestimenta y el humatuju (cabeza de paños rojos, terminado en tres penachos). El danzante es asociado con el alcalde y en las fiestas en su honor, este es acompañado por otros tres danzantes, un músico tocando bombo y un pingullo. Este motivo es frecuente en los chumbis y pintado en una de las caras del bombo, donde está acompañado por el alcalde y la alcaldesa. En una mano lleva el aljunki, un pendón con cuatro pájaros estilizados.</p>	

**Fuente:** Quispe, M. (2014)

### 2.2.2.Fase 2. Diseño de la herramienta

Para iniciar con el diseño de un proyecto es necesario incurrir primeramente en las necesidades de los involucrados, es así que se realizaron encuestas a los estudiantes y una entrevista al docente de la materia, determinando su entusiasmo por el uso de una herramienta tecnológica; así se incursionó en las temáticas a tratar y se conoció del interés por aprender de elementos indígenas que marcan las raíces culturales de su país, en especial de la población vecina de Salasaka, como incentivo a la búsqueda de un diseño con identidad para la provincia.

A partir del análisis de esta información se fijaron los contenidos a tratar, cabe recalcar que dicha información es sustraída del libro Fundamentos del Diseño del autor chino Wucius Wong quien ha sido uno de los precursores del diseño en esta época y el cual ha servido como base formativa dentro de Diseño Básico I de la Escuela de Diseño Industrial de la PUCESA. Así se tiene:

#### **Fundamentos del Diseño**

- Elementos de Diseño
  - Elementos Conceptuales
    - Punto
    - Línea
    - Plano
    - Volumen
  - Elementos Visuales
    - Forma
      - Interrelación de Formas
        - Distanciamiento
        - Toque
        - Superposición
        - Penetración
        - Unión
        - Sustracción
        - Intersección
        - Coincidencia

- Contenencia
  - Tamaño
  - Color
    - Colores Luz
      - Tono
      - Valor
      - Intensidad
    - Colores pigmento
      - Colores Neutros
        - Blanco y negro
      - Colores cromáticos
        - Primarios
        - Secundarios
        - Terciarios
  - Textura
  - Elementos de Relación
    - Dirección
    - Posición
    - Espacio
    - Gravedad
  - Elementos Prácticos
    - Representación
    - Significado
    - Función
  - Composición
    - Elementos Complementarios
      - Línea
      - Figura
        - Módulos
          - Submódulos
          - Supermódulos
        - Estructuras
          - Formal
            - Repetición
            - Gradación
            - Radiación
              - Centrífuga
              - Concéntrica
              - Centrípeta
          - Semiformal
          - Informal
          - Inactiva
          - Activa
          - Invisible
          - Visible
      - Color
      - Textura
    - Formas de Organización

- Repetición
- Reflexión
- Adaptación
- Similitud
- Gradación
- Animación
- Afectación
- Articulación
- Concentración
- Anomalía

Por otro lado al considerar que parte de la investigación es el acercamiento a la cultura Salasaka, se estableció contacto con personas del MIT (Movimiento Indígena de Tungurahua) y de la Casa de la Cultura de Ambato, quienes a su vez permitieron el acercamiento con directivos del Museo Etnográfico de Salasaka y con los pocos artesanos dedicados a la elaboración de chumbis, para conocer y comprender el simbolismo de los pictogramas que tejen. A estos personajes se les formuló entrevistas, siendo claves en la obtención de información sobre la iconografía y su representación cultural, la recopilación gráfica se la hizo mediante fichas de observación, misma que fue extenuante pero interesante al escuchar relatos de asombroso misticismo, siendo el empuje para indagar aún más.

Sin olvidar la parte técnica, se procedió al arranque del proyecto y se fue visualizando de a poco el objetivo final, en base a referencias obtenidas se estimó el manejo de un CD interactivo como herramienta didáctica que permita difundir conceptos para el manejo de elementos formales dentro del diseño. El informe otorgado permitió confirmar su importancia para orientar eficazmente al alumno en el entendimiento y razonamiento lógico de la información, esto afianzado en la relación que tienen los jóvenes con equipos tecnológicos como parte de su cotidiano vivir.

Con el propósito de obtener un producto de calidad y después de buscar software que trabaje con la animación de esquemas para lograr el instrumento interactivo, se estipuló el uso del programa Flash de Adobe como el más óptimo para ejecutar este trabajo. Además este también es determinado por el manejo de los recursos multimedia sugeridos por los encuestados y por los contenidos a tratar; es así que el uso de imágenes con animación es parte relevante del trabajo, ya que mediante su aplicación se dan ejemplos que apoyan los saberes facilitando su comprensión y razonamiento.

Por otro lado los videos son el apoyo para divulgar reseñas de la comunidad Salasaka, razón por la cual se creyó conveniente la colocación de una primera presentación en la tercera escena como introducción, esta contiene imágenes secuenciales y relatos, siendo necesaria la participación de una interlocutora y la elaboración de un guion. La segunda exposición, es un video hecho en Fotos Narradas, que muestra la recopilación investigativa de pictogramas, apoyada por una clasificación según su tipo, esto es Antropomorfos, Zoomorfos y Fitomorfos, mismo que estará en el enunciado de forma. No cabe duda que todo lo anteriormente dicho está apoyado por texto para que resulte clara la información; el sonido es manejado a través de una tonada andina denotando tradición, sin embargo es un tanto intrascendental con el objetivo de evitar la desconcentración de los estudiantes.

Para el diseño de la interfaz, se discurió en el uso de los pictogramas indígenas como parte estética de las escenas, además de una composición atractiva y de fácil navegación, que sea intuitiva para los usuarios. Recordando que el objetivo principal del trabajo es el de facilitar el proceso enseñanza – aprendizaje. Se evitó la

acumulación de elementos para lograr una clara visualización, el color es fundamental, razón por la cual se tomaron tonos claros y con cierta opacidad para el fondo, este además sirvió como plantilla para todas las escenas; por otro lado en el resto de imágenes prevalece el negro o tonos fuertes para manejar contrastes, lo que asegura una correcta legibilidad.

### **2.2.3.Fase 3. Desarrollo de la herramienta**

Ratificado el manejo del paquete Adobe con su aplicación Flash ya que es uno de los más completos, permitiendo tener un resultado de óptima calidad, por sus herramientas y su versatilidad permite introducir texto, imágenes y videos con secuencias de tiempo, el trabajo en conjunto con otros como Ilustrador o Photoshop garantiza una buena publicación, otro causal para el uso de este grupo de programas es el beneficio que tiene la institución al ser poseedor de la licencia, lo que permite la viabilidad en este sentido.

#### **Creación del escenario**

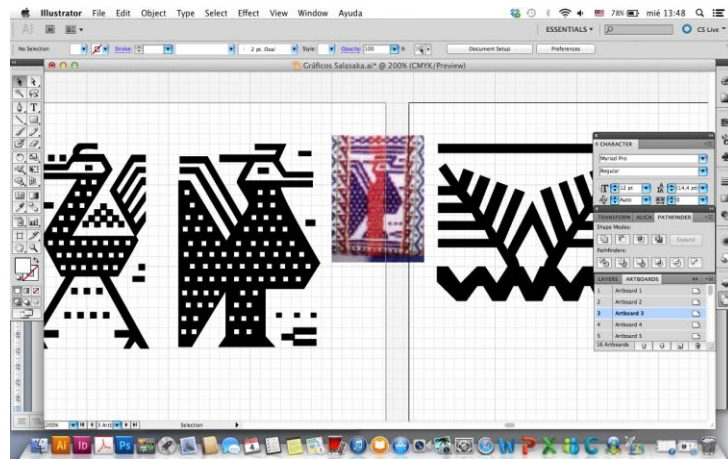
Uno de los primeros pasos después de la recopilación de datos, fue el redibujar las imágenes de los pictogramas obtenidos de los chumbis, mismos que fueron vectorizados en Ilustrador, con el propósito de dar una mejor definición al trabajo ya que flash recepta de mejor manera elementos vectorizados, en tanto que las fotografías pueden sufrir pixelación.

**Imagen 2.1 : Chumbi Salasaka**



**Fuente: Castro, A. (2002)**

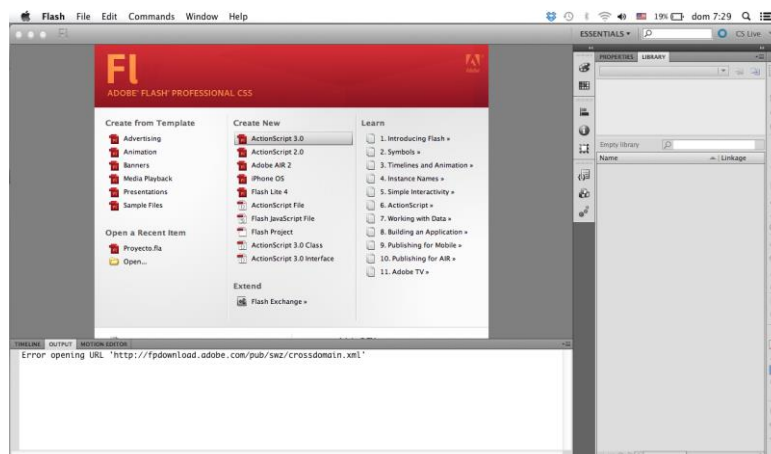
**Imagen 2.2: Redibujo de pictogramas en Adobe Illustrator**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

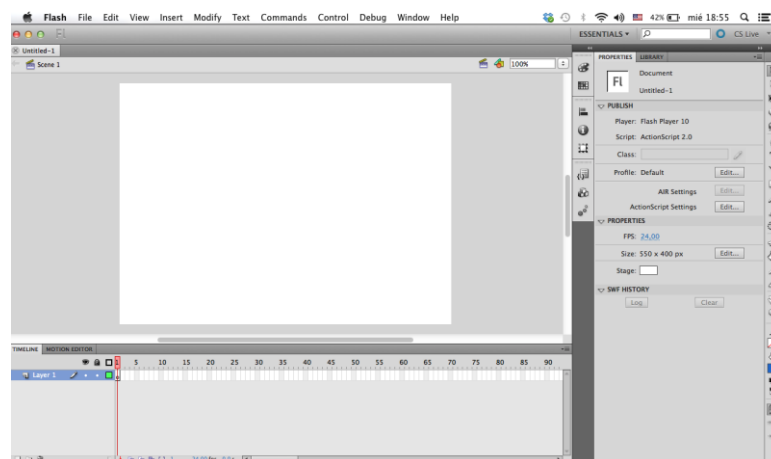
Para iniciar con la creación de un escenario para animar, es necesario abrir un nuevo documento.

**Imagen 2.3: Interfaz de inicio de Adobe Flash**



Fuente: Quispe, M. (2014)

**Imagen 2.4: Mesa de trabajo inicial**

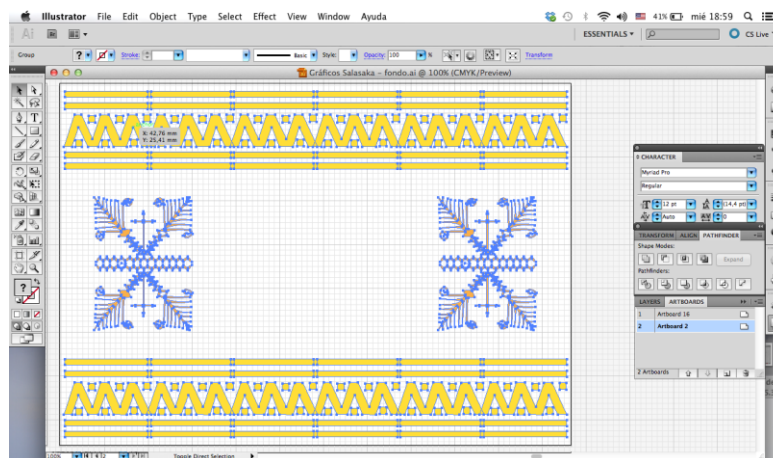


Fuente: Quispe, M. (2014)

## Anexar Imágenes

Para colocar imágenes en un trabajo existen dos opciones, la primera es subir a la biblioteca del archivo todas aquellas que se vayan a utilizar en la presentación y la otra es importarlas desde programas compatibles como Illustrator o Photoshop con un simple copiado como se realizó mayormente en este caso.

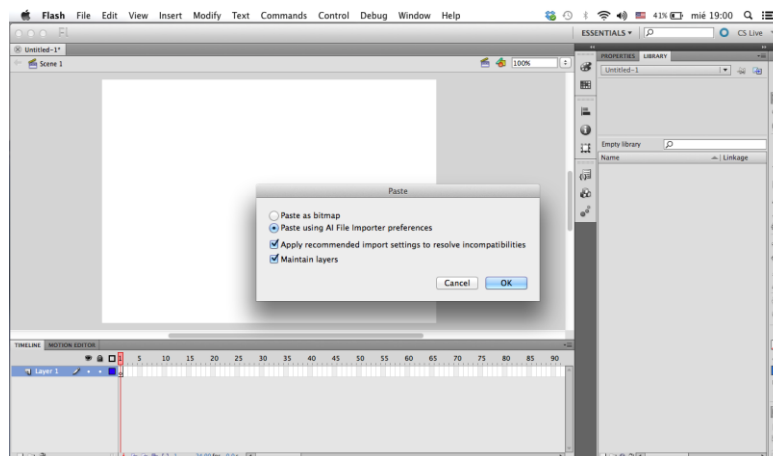
**Imagen 2.5: Copiado de imagen vectorizada de Illustrator**



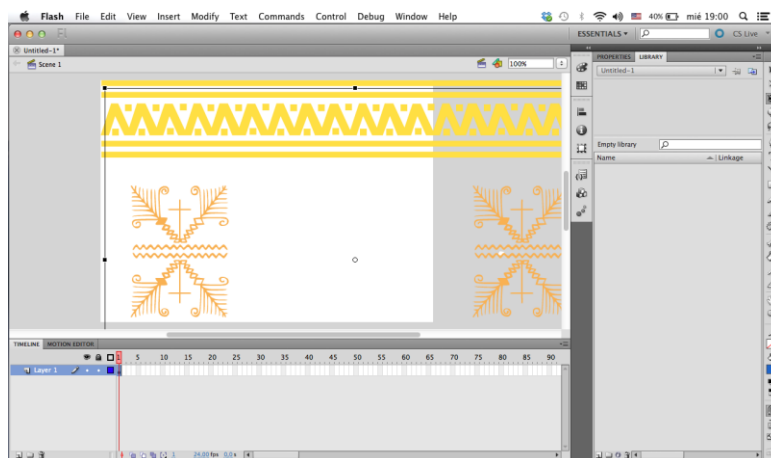
**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Al importar la imagen en la mesa de trabajo primeramente se presenta un cuadro de diálogo para confirmar el formato de pegado de la misma.

**Imagen 2.6: Importando imagen en Flash**

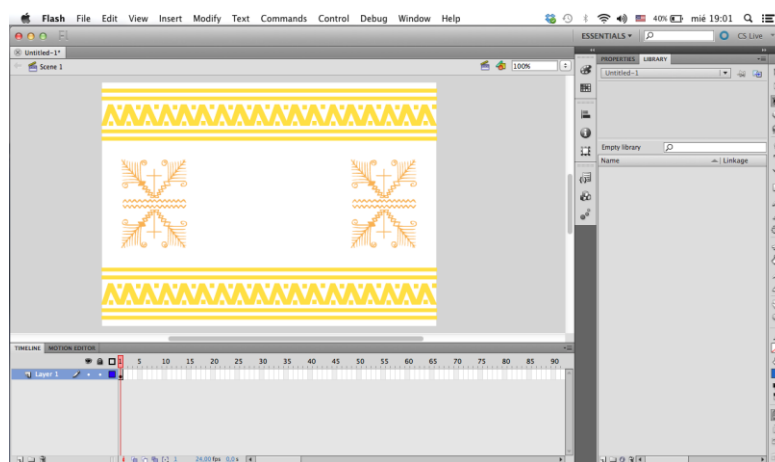


**Fuente: Quispe, M. (2014)**

**Imagen 2.7: Imagen copiada**

**Fuente: Quispe, M. (2014)**

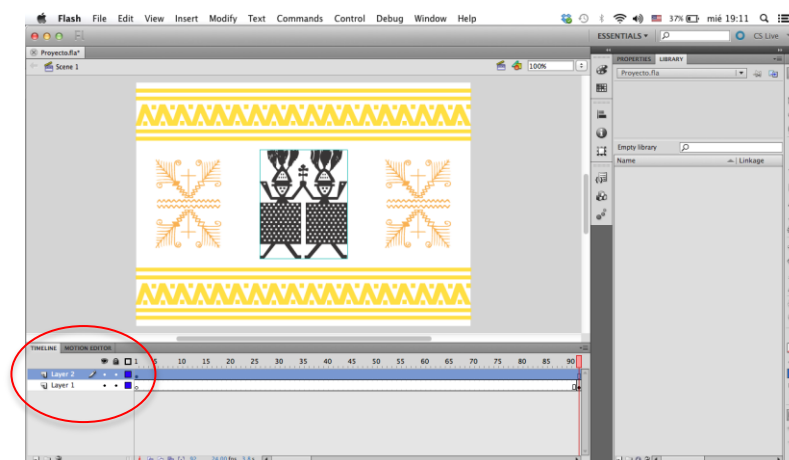
Cabe recalcar que cada vez que se inserten imágenes, estas tendrán que ser ajustadas en tamaño y proporción dependiendo de la necesidad.

**Imagen 2.8: Fondo ajustado**

**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Las imágenes se abren en diferentes capas, esto facilita la colocación de tiempos y movimientos.

**Imagen 2.9: Copiado de pictograma en capa**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

## **Animaciones**

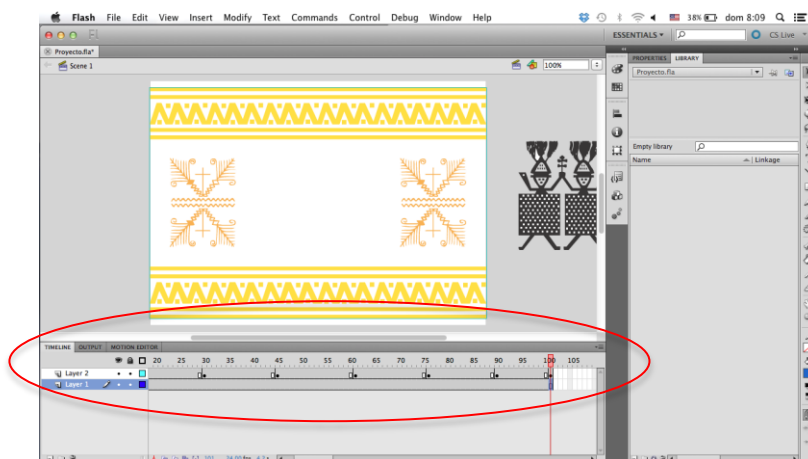
Las animaciones en imágenes, es decir, marcar movimientos de forma virtual se realizó con el propósito de crear presentaciones dinámicas. La clave de este proceso es generar variaciones de forma, tamaño, posición, dirección, etc., en las imágenes, Para esto primero se debe tener clara la acción que va a ejecutar el elemento y seguir los siguiente pasos:

1. Verificar la ubicación de la escena, la capa y seleccionar la imagen.
2. Arrastrar la línea de tiempo estimando la duración total del efecto y las fases que se necesiten para determinar la acción.
3. Este segmento tendrá que ser dividido dependiendo de la cantidad de movimientos, con la imagen selecciona colocar un fotogramas (F6 o botón derecho del mouse opción agregar)
4. Cada vez que se coloque un fotograma la imagen tendrá que modificarse de alguna manera (forma, tamaño, posición, dirección, etc.), dependiendo de la

velocidad con las que son marcadas en las líneas de tiempo, serán ejecutadas las acciones de los elementos.

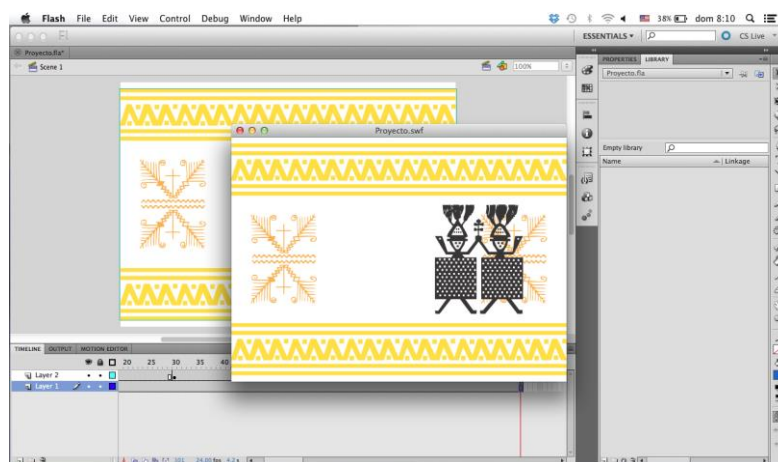
5. Para verificar la animación presionar Command+enter y se podrá obtener una previsualización de lo que se ha logrado.

**Imagen 2.10: Líneas de tiempo y fotogramas**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

**Imagen 2.11: Previsualización**

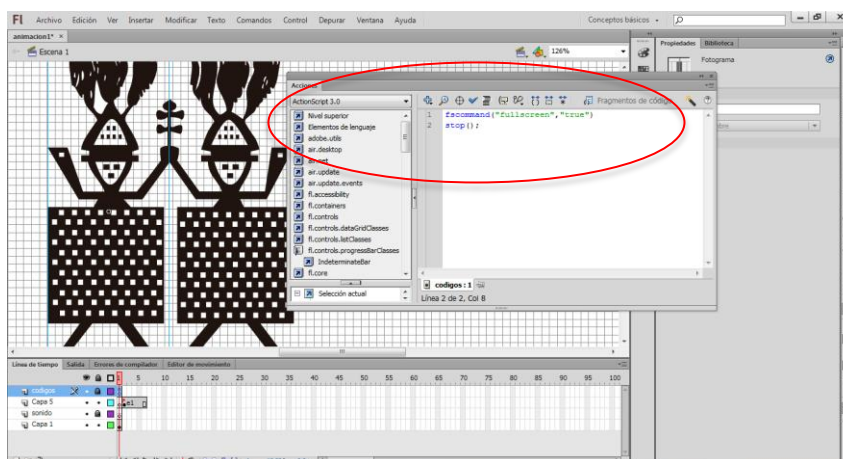


**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Dependiendo de los movimientos, también podrá ser necesario programar las secuencias de los gráficos, es decir codificar el comportamiento deseado, para lo cual

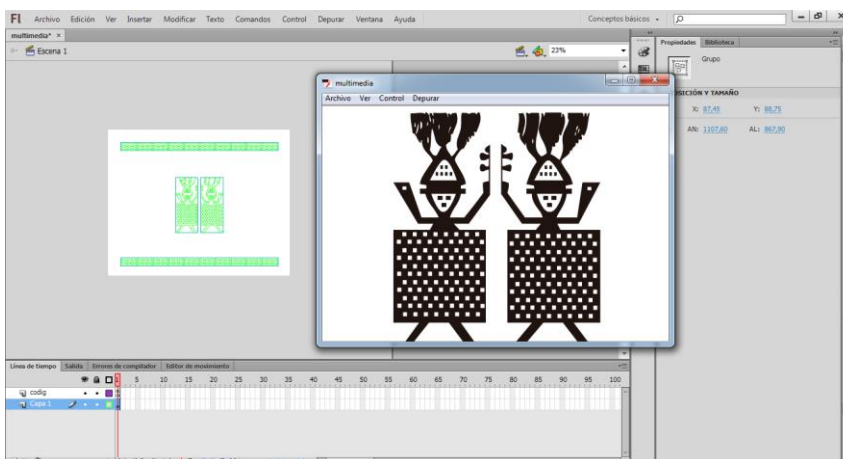
es necesario dar click en la opción Ventana (Window) / Acciones (Actions) y en el cuadro de diálogo determinar lo deseado.

**Imagen 2.12: Programación de movimientos**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

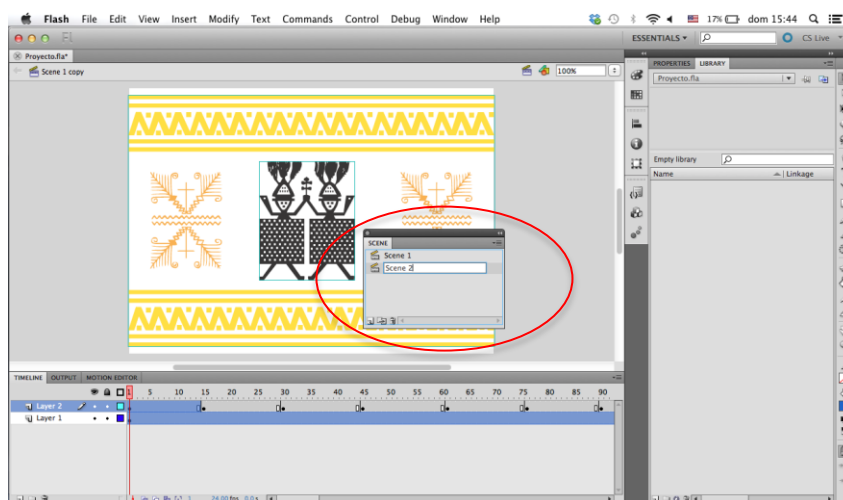
**Imagen 2.13: Previsualización**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

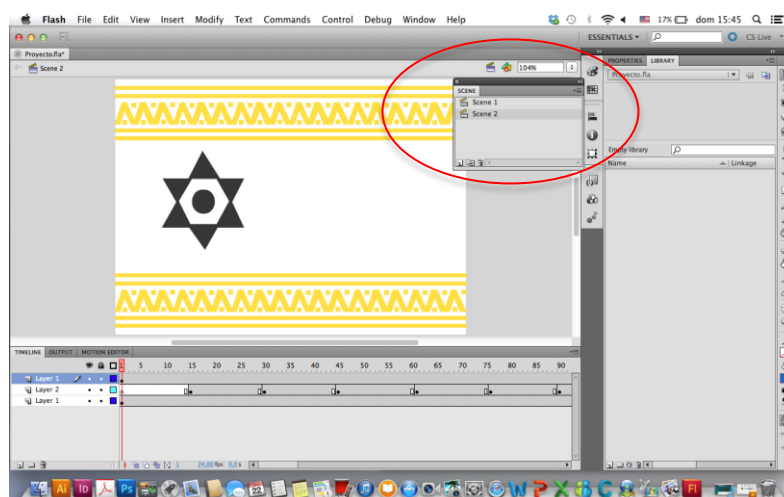
Una presentación estará dispuesta en escenas, por lo cual será necesario crear todas las requeridas, para esto hay que dar click en las opciones Ventana / Otros paneles / Escena > en el cuadro de diálogo que aparece se puede editar el nombre, duplicar o crear una nueva.

**Imagen 2.14: Previsualización**



Fuente: Quispe, M. (2014)

**Imagen 2.15: Escena 2**



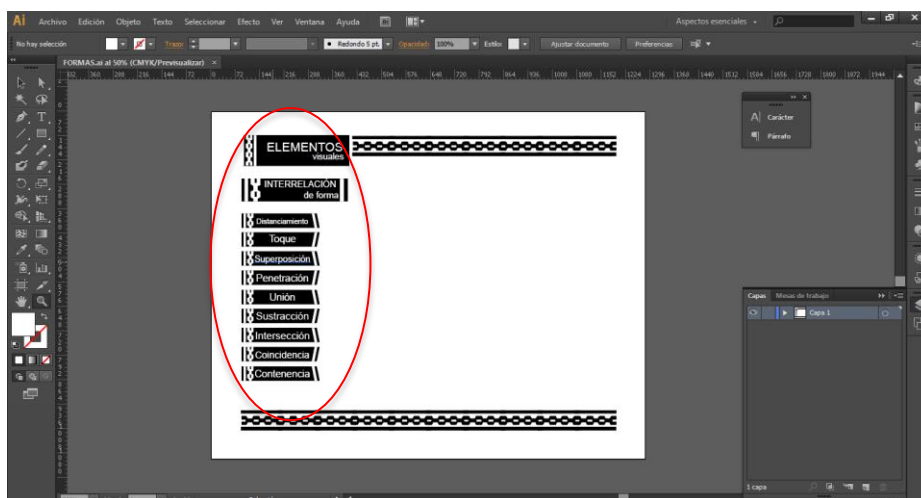
Fuente: Quispe, M. (2014)

## **Anexar botones**

Por otro lado también está la programación de botones, los mismos que tendrán tres características básicas: iniciar, pausar o ir a. Estas opciones son programadas dependiendo del destino de los enlaces, esto podrá ser desarrollado de la siguiente manera:

1. Crear los botones y ubicar en el lugar deseado

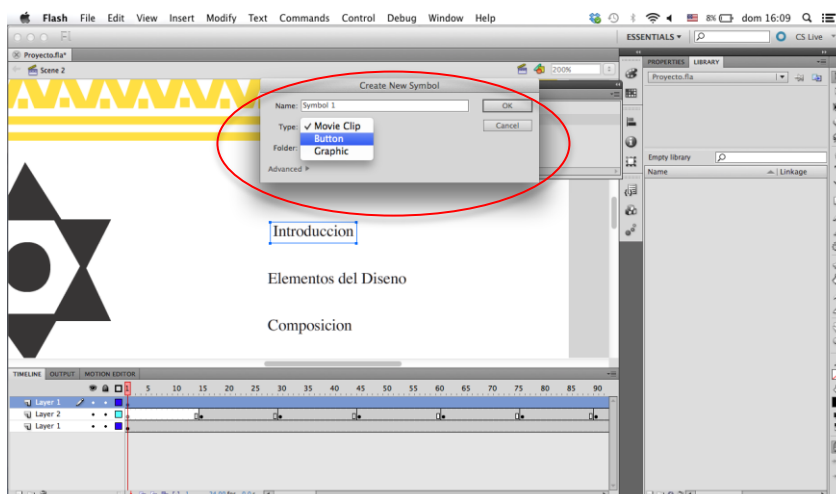
**Imagen 2.16: Creación de botones en Illustrator**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

2. Seleccionado el elemento que va a funcionar como botón presionar F8, ó en Insertar buscar Nuevo símbolo, en el cuadro de diálogo que aparece a continuación aplicar la opción botón.

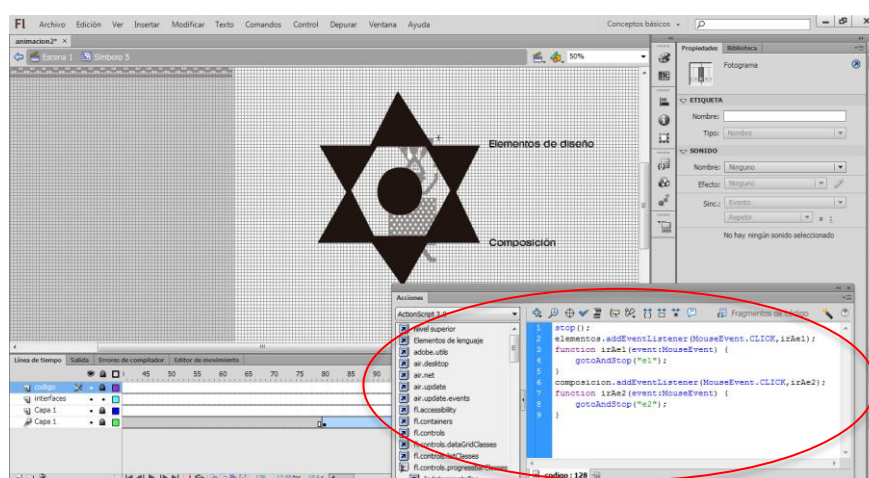
**Imagen 2.17: Convertir símbolos en botones**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

- Para programar la reproducción de los botones, seleccionar la imagen y activar el fotograma, en acciones Ir a ayudante de contenido, control de tiempo y en el cuadro diálogo pulsar Ir a y buscar la opción apropiada como: Ir y Detener, Regresar, entre otras, aquí mismo se coloca el número de fotograma o escena a donde se quiera ir.

**Imagen 2.18: Programación de botones**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

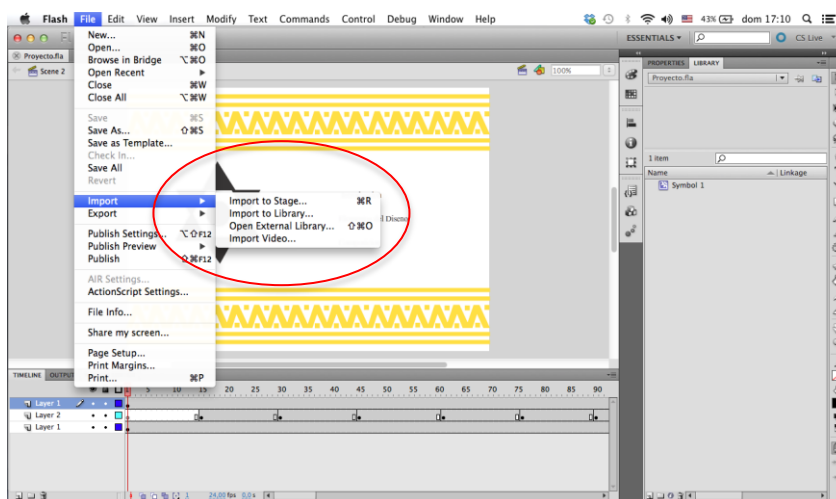
- Se debe verificar el desarrollo de la secuencia animada, en este caso que exista una secuencia sistemática y lógica de los fundamentos del diseño básico.

## **Anexar videos**

Para colocar videos en la presentación previamente se deberá obtener o generar el material necesario, para luego proceder de la siguiente manera:

- Ubicarse en la escena requerida para ingresar en Menú principal > Archivo > Importar > Importar Video

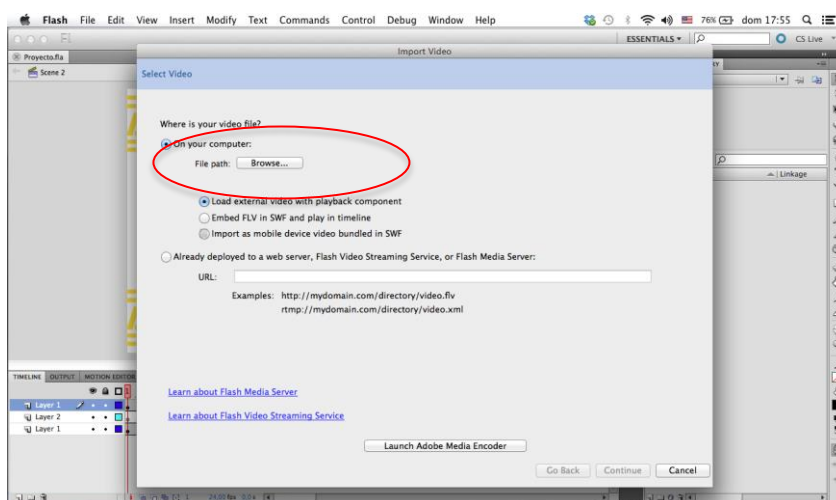
**Imagen 2.19: Importar video**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

2. Al abrirse la ventana de diálogo, se podrá examinar y seleccionar el o los videos deseados, mismos que deberán estar en formato FLV., que son los compatibles con el programa. Otra opción sería colocar una dirección URL para obtener el material de la web.

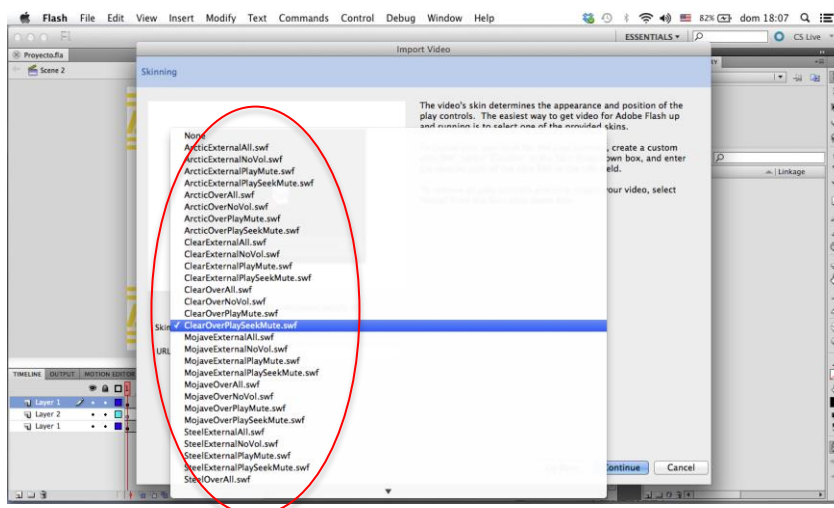
**Imagen 2.20: Selección de video**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

- Luego de seleccionado, presionar CONTINUAR, aparecerá otra ventana en donde se escoge la apariencia del reproductor de video.

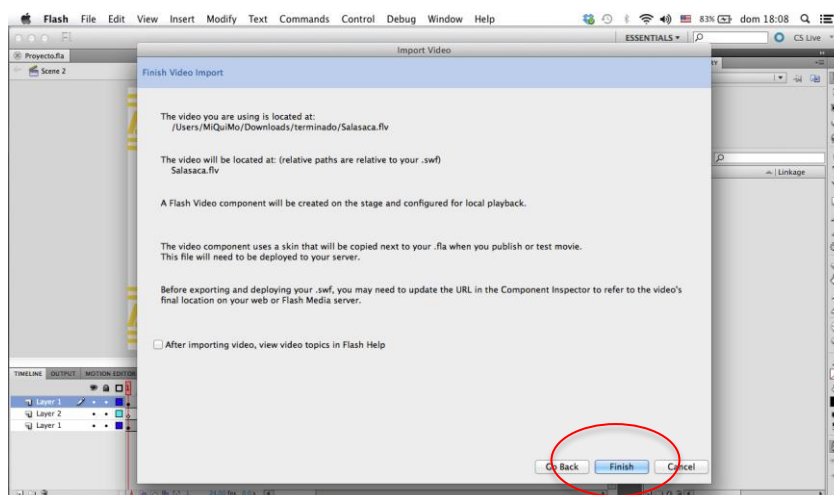
**Imagen 2.21: Selección de video**



Fuente: Quispe, M. (2014)

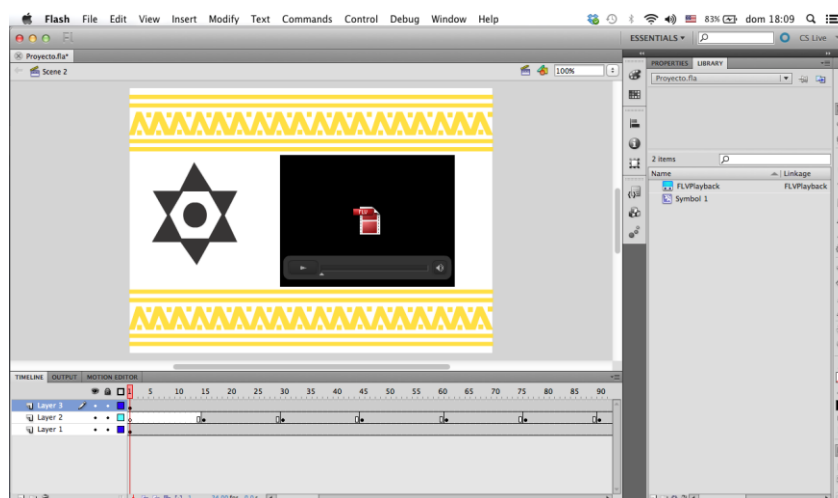
- El próximo paso es finalizar la aplicación y el video será adicionado en la presentación.

**Imagen 2.22: Finalizar la importación**



Fuente: Quispe, M. (2014)

**Imagen 2.23: Video anexo**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

5. Si es necesario se puede reubicar la posición y el tamaño de la presentación del video, extender los fotogramas necesarios para marcar la duración del video.

#### **2.2.4.Fase 4. Experiencia y validación**

Después de organizar las escenas y publicarlas se procedió a verificar la correspondencia y funcionalidad de los diferentes componentes, para luego socializar el trabajo con diferentes docentes como: MSc. Angélica Tirado, Lcda. Ayda Rico y MSc. Pablo Vélez, de igual manera se hizo una demostración a la Directora de la Escuela Arq. Concepción Bedón, acogiendo ciertas sugerencias planteadas con el propósito de pulir el producto final como el tamaño y cambio de minúsculas por mayúsculas de la tipografía, la velocidad en la animación de algunos elementos, reajustes en los botones de regreso a escenas anteriores y acondicionamiento de videos.

Después de realizadas las correcciones, se procedió a hacer una presentación y

prueba piloto a un grupo de 17 estudiantes de la unidad, los cuales pertenecen a los cursos vacacionales, recalcando que corresponden a diferentes niveles como segundo, tercero, cuarto, sexto, séptimo, octavo y décimo; de esta manera se obtuvieron criterios respecto a la herramienta, en base a una lista de cotejo (ver el modelo de la lista de cotejo en anexo 6), de donde se obtuvieron los siguientes resultados:

**Tabla 2.12 – Lista de cotejo para estudiantes**

APLICACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO A ESTUDIANTES DE LA EDI			
INDICADORES		SI	NO
<b>Texto</b>	- Es pertinente de acuerdo a las temáticas	17	0
	- Es claro y preciso	17	0
	- Es legible e identificable	17	0
<b>Audio</b>	- Es atractivo	15	2
	- Aporta al trabajo	13	4
	- Está relacionado con el tema	16	1
<b>Video</b>	- Son adecuados al tema	17	0
	- Aportan con información relevante	17	0
	- Su formato es fácil de manejar y controlar	17	0
<b>Imágenes</b>	- Son las necesarias	15	2
	- Tienen correspondencia con las temáticas	17	0
	- Son claras y definidas	17	0
<b>Estructura</b>	- El orden es lógico y secuencial	17	0
	- La interfaz fácil e intuitiva para el manejo	15	2
	- Hay una relación general de todos los componentes	17	0

**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Tabla 2.13 – Lista de cotejo para el docente

APLICACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO A DOCENTES DE LA EDI		
“DESARROLLO DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BASADA EN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA”.		
Docente: Msc Pablo Vélez		
Asignatura: Diseño Básico I		
Nivel: Primero		
INDICADORES	SI	NO
¿Piensa Ud. que este material cumple con las temáticas de impartición conceptual básica que se maneja en Diseño Básico I hacia el estudiantado?	X	
¿La uso de esta herramienta multimedia ayudará a los estudiantes a conocer, entender y retener las conceptualizaciones básicas de organización dentro de la carrera?	X	
¿Considera que esta herramienta permitirá agilizar en los educandos el proceso de aprendizaje de los contenidos de esta materia?	X	
¿El manejo de elementos gráficos indígenas Salasakas como referente en la enseñanza del Diseño ayudará a generar un diseño con identidad a nivel profesional?	X	
¿Es adecuado el manejo de elementos multimedia como: texto, audio, video, imágenes gráficas para ayudar a la comprensión de los temas en los alumnos?	X	
El material es fácil e intuitivo en su manejo	X	

**Fuente: Quispe, M. (2014)**

A partir de estos datos queda verificado el cumplimiento de la estructura del CD a nivel funcional, como herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se determinó que su interfaz es clara y manejable; conjugando los contenidos necesarios a nivel escrito, con el apoyo de imágenes y videos que permiten reforzar las conceptualizaciones, esperando a partir de la prueba piloto que este sea un material eficaz e indispensable para estudiantes y docentes, al momento de trabajar sobre las temáticas tratadas.

### 2.2.5.Fase 5. Realización de la versión definitiva

Definido el producto con una correcta programación de las escenas y el manejo claro de las interfaces, mismo que obtuvo aceptación después de ser probado por docentes y estudiantes, permite dar apertura para que en un futuro se pueda llevar a cabo la

generación de las copias necesarias para dar un uso correcto a esta herramienta.

#### **2.2.6.Fase 6. Elaboración del material complementario**

Como material complementario será necesaria la generación de una portada y un índice para la presentación del CD, con el propósito de que los usuarios tengan una guía que permita un recorrido eficaz dentro de la interfaz de la herramienta, complementando esto al aporte que de la herramienta.

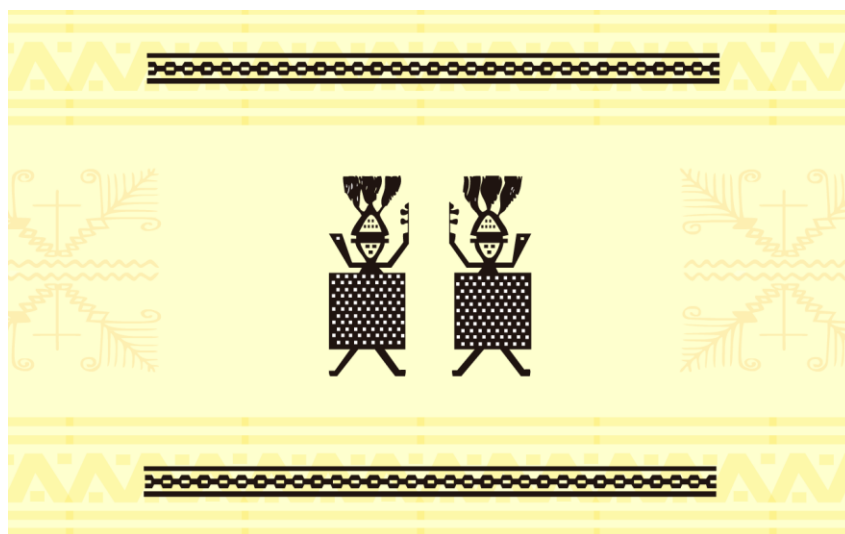
## CAPÍTULO III

### RESULTADOS

A continuación se presenta de forma sistemática cada una de las escenas presentadas en el CD como parte de una contribución al proceso de enseñanza y aprendizaje de los Fundamentos de Diseño en la carrera de Diseño Industrial de la PUCESA, mismo que además tiene la iniciativa de instaurar el manejo de elementos indígenas como parte de una revalorización de los pueblos en búsqueda de su identidad, esto permitirá que los productos elaborados en la provincia tengan características propias a nivel estético y simbólico cultural.

Como preámbulo se manejaron íconos en movimiento con fondo musical que funcionan como telón de presentación.

**Imagen 3.1: Presentación Inicial**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

La portada marca la temática general de la herramienta, manteniendo como parte de su configuración la iconografía Salasaka

**Imagen 3.2: Portada**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

El inicio tiene animación y aparece la introducción que es un referente de la cultura Salasaka y temáticas relevantes como elementos de diseño y composición, cabe recalcar que cada uno de estos son botones que trasladan a otras escenas.

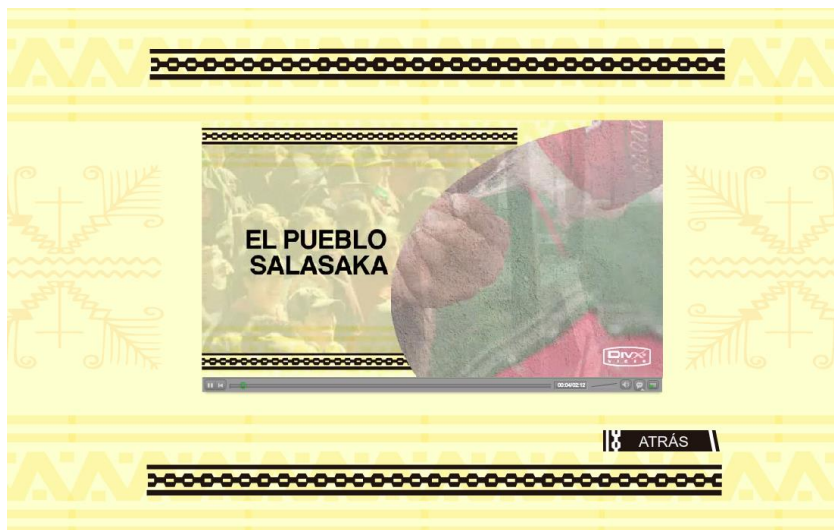
**Imagen 3.3: Inicio**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

La introducción es un video con reseñas del pueblo Salasaka, y además contiene un botón de regreso al inicio.

**Imagen 3.4: Introducción - video**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

En la interfaz de Elementos del Diseño existe una reseña teórica y la clasificación de estos en botones para pasar a cada interfaz, dependiendo de la selección y otro de retorno al inicio.

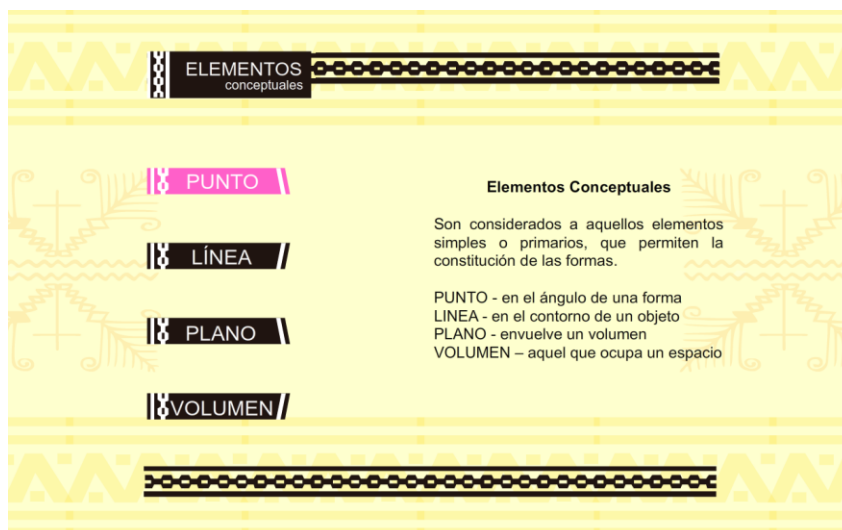
**Imagen 3.5: Elementos del Diseño**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

En la escena de Elementos Conceptuales existe una subdivisión que permite ingresar a datos relevantes de cada uno con ejemplos gráficos. Además del botón de regreso.

**Imagen 3.6: Elementos Conceptuales**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

De igual manera que el caso anterior el resto de episodios, tiene la misma programación existiendo en algunos casos como en los Elementos visuales más alternativas de selección.

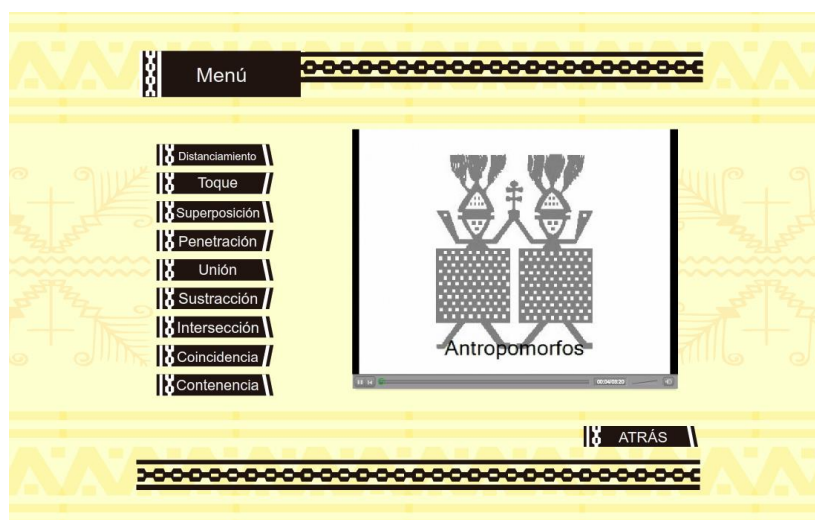
**Imagen 3.7: Elementos Visuales**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

En este caso los botones abren nuevas interfaces con descripción teórica y ejemplo con imágenes, por otro lado el video anexo es una muestra de la recopilación investigativa de varios íconos, clasificándolos de acuerdo al tipo.

**Imagen 3.8: Interrelación de formas, video**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

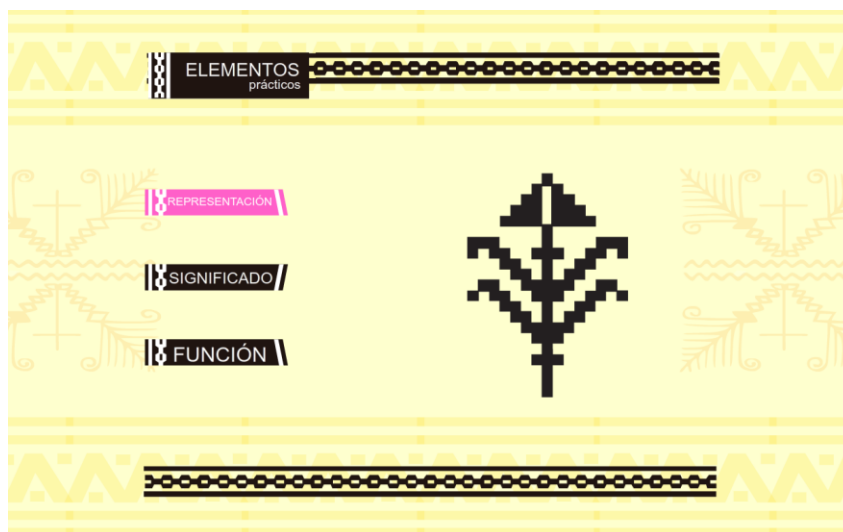
Como se mencionó anteriormente todas estas interfaces muestran estructuración similar, lo que marca una concordia en la propuesta.

**Imagen 3.9: Elementos de relación**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

**Imagen 3.10: Elementos prácticos**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

El siguiente gran tema está en lo relacionado a la composición, aquí se puede constatar la ubicación de enlaces por botones a complementos, estructuras y formas de organización. Sin dejar de lado botones de regreso a escenas anteriores.

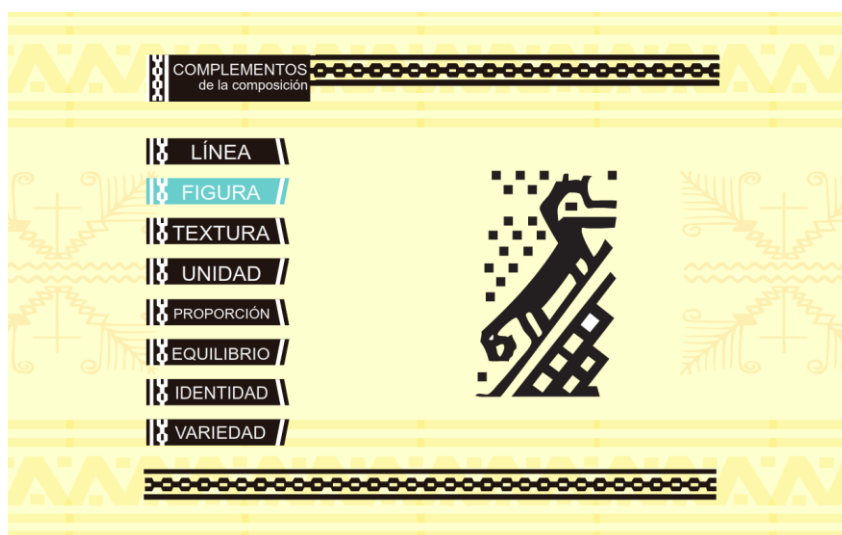
**Imagen 3.11: Composición**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

En la escena de complementos se puede apreciar varias alternativas que enlazan a nuevas interfaces con contenidos conceptuales que son completadas con imágenes que mejoran su comprensión.

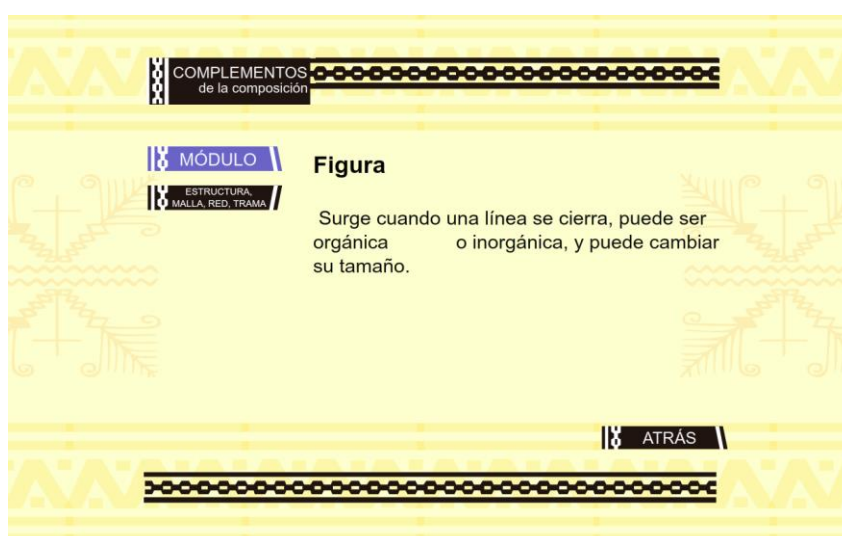
**Imagen 3.12: Complementos de la composición**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

En el caso de la figura la secuencia es mayor hacia otras páginas que mantienen formato similar a las mencionadas anteriormente.

**Imagen 3.13: Figura**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Para poder continuar con los enlaces al presionar el botón “módulo”, encontramos nuevas alternativas de ingreso, en este caso submódulo y supermódulo.

**Imagen 3.14: Módulo**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Como se puede apreciar, todas las páginas mantienen definiciones teóricas, elementos visuales y botones de regreso.

**Imagen 3.15: Submódulo**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

**Imagen 3.16: Supermódulo**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Dentro de las estructuras de organización su clasificación mantienen relación y se puede remarcar el manejo de animación en la presentación de los diversos ejemplos gráficos.

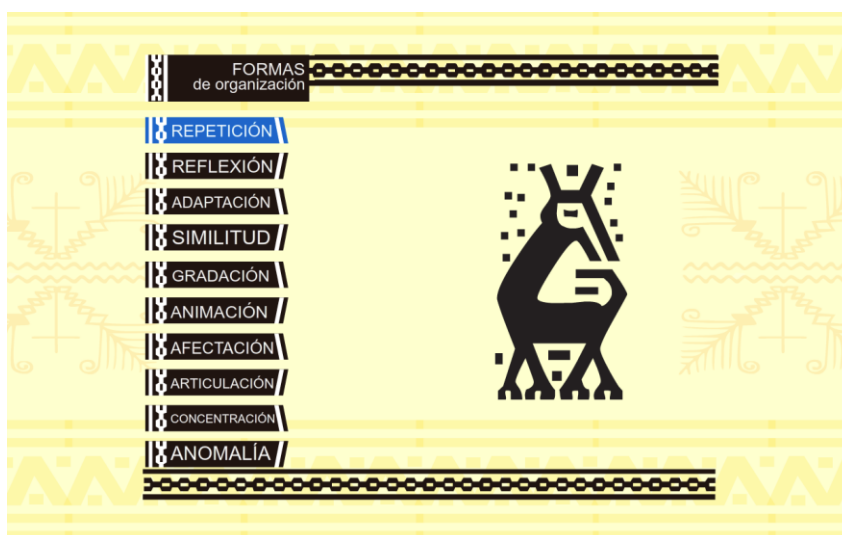
**Imagen 3.17: Estructuras de organización**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Igual referencia se puede tener de la escena de Formas de organización en donde se trató de manejar dinamismo en la presentación de los esquemas con el propósito de mantener el interés de los estudiantes.

**Imagen 3.18: Formas de organización**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

Por último al volver al inicio se puede visualizar el botón de salida, que permite abandonar la presentación.

**Imagen 3.19: Salir**



**Fuente: Quispe, M. (2014)**

## **CAPÍTULO IV**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **4.1.CONCLUSIONES**

- Después de tratar de recopilar los elementos gráficos representativos de la Cultura Salasaka para analizarlos, se concluye que existe una variedad extensa de pictogramas, esto debido a que estos dependen de la interpretación de cada artesano que los ejecuta, además que a través del tiempo estos han ido sumándose debido a que este tipo de representación va contando experiencias y contextos vividos, razón por la cual después de realizadas las entrevistas se decidió tomar muestras de los elementos más tradicionales y ancestrales según lo relatado por los informantes.
- Los fundamentos del diseño son extensos, por este motivo dentro de la carrera se dictan en dos niveles diferentes, el primero esta direccionado a la bidimensión y el segundo a la tridimensión; todo esto basado en la malla curricular de la carrera, en el conocimiento del docente que imparte la materia y la experiencia instructiva propia. Lo que permitió definir y separar contenidos para el desarrollo de la herramienta multimedia para facilitar el intercambio de información, puesto que las conceptualizaciones bidimensionales también son parte de las tridimensionales. Hay que recalcar

que Wucius Wong es tomado como guía para la enseñanza de estos parámetros dentro de la EDI.

- Para diseñar el material didáctico multimedia fue necesario indagar sobre las metodologías aplicadas actualmente y los requerimientos de los alumnos, ya que se pudo constatar que lastimosamente en los niveles superiores muy pocos recuerdan los conocimientos dados al respecto, sin embargo se pudo rescatar el interés de las partes por ocupar este tipo de material de apoyo que ayude a receptar información con una nueva alternativa tecnológica atractiva y fácil de usar.
- Para la prueba piloto de la herramienta multimedia fue necesario presentar este material a profesores y estudiantes de la carrera, con el afán de comprobar si la difusión de información era clara y eficaz para el proceso de enseñanza de los fundamentos del Diseño, además probar con los usuarios en manejo de la interfaz y por último evidenciar si estos toman interés por iconos indígenas que infundan en propósito de generar un diseño con identidad propio de la provincia.

## 4.2.RECOMENDACIONES

- Es recomendable que antes de analizar los elementos gráficos representativos de una cultura indígena se establezca relaciones con los representantes de la comunidad y con personas que realmente conozcan de la historia, ya que lastimosamente sus indicios ancestrales a nivel bibliográfico son pocos y con las únicas referencias que se pueden contar hasta cierto punto son recuentos contados por los más ancianos y que son pasados por generaciones, actualmente se está tratando de rescatar por parte de las cabezas políticas, ya que su autenticidad se está perdiendo, es así que ellos apoyan este tipo de proyectos, motivados por su difusión en el mundo.
- Es más factible un proyecto de este tipo cuando se conoce sobre los contenidos a tratar para el buen desarrollo de la herramienta multimedia, es así que si se desconocen las temáticas se consulte a expertos que permitan generar un trabajo que realmente facilite el intercambio de información, como es el caso de los fundamentos del diseño, además que dentro del mundo del diseño es imprescindible manejar nuevas alternativas formales que permitan expandir la visión de los estudiantes para que a más de plasmar una identidad tengan opciones para competir en el mercado.
- Es necesario diseñar material didáctico multimedia a nivel educativo, basado en metodologías que consientan un desarrollo sistemático y elocuente, que permita la comprensión clara de conocimientos, además que el diseño de la interfaz debe resultar fácil y no complicar el

entendimiento de los conceptos o mucho menos confusión en su manejo. Es por eso que se sugiere al software Flash de Adobe, ya que este provee de los recursos necesarios para obtener un buen producto.

- Se debe realizar pruebas pilotos de la herramienta multimedia para verificar si la difusión de información en el proceso de enseñanza es apta, y de esta manera hacer modificaciones si fuese necesario, ya que es elocuente tomar las sugerencias que se realicen en esta etapa, porque permitirán lograr un mejor resultado, por lo tanto mayor aceptación de los mismos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arboleda, Á. (2006). *Cuentos y tradiciones orales del Ecuador*. Quito: Eskeletra editorial.
- Anaya, A. (2013). *Investigación y creación audiovisual de la influencia del entorno en el arte y el diseño producido por las comunidades indígenas de Tungurahua*. Ambato: DIP-PUCESA.
- Bautista, G. (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones
- Benítez, L. y GARCÉS, A. (1993). *Culturas ecuatorianas: ayer y hoy*. Quito: Editorial Abya Yala.
- Botero, L. F. (2001). *Movilización indígena, etnicidad y procesos de simbolización en Ecuador*. Quito: Editorial Abya Yala.
- Castro, A. (2002). “Diseño de telas para tapicería de mobiliario y decoración basada en las formas y técnicas de la textilería artesanal Salasaka”, Universidad del Azuay. Cuenca - Ecuador
- Castro, M. (2003). *Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video*. Madrid: Alfaomega.
- Cidap. (1992). *La Cultura Popular en el Ecuador: Tomo VII-Tungurahua*. Cuenca: CIDAP.
- Córdova, A. (2013). Nacionalidades y Grupos Étnicos del Ecuador. Recuperado de <http://gruposetnicosdeecuador.blogspot.com/search?updated-min=2013-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2014-01-01T00:00:00-08:00&max-results>
- Granda, S. y Martínez, A. (2007). *Derechos de los pueblos indígenas del Ecuador*. Quito: Editorial Abya Yala
- Hernández, R. (2010) *Metodologías de la Investigación*, México – DF: Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Jackson, CH. (2009). *Animación y efectos con Flash y After Effects*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Jinez, T. (2004). *Diseño de Material Didáctico Multimedia de las Asignaturas Básicas de la Escuela de Ingeniería de Sistemas de la PUCESA - Disertación (Ingeniero en Sistemas) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Unidad de Ingeniería en Sistemas*.
- Larrea, C. y Montenegro, F. (2007). *Pueblos indígenas, desarrollo humano y discriminación en el Ecuador*. Quito: Editorial Abya Yala.
- López, A. (1997). *Multimedia*. Madrid: Cultural S.A.
- Mondelo, P. (2009). *Bases del Diseño*. Cataluña: Ediciones de la UPC, S.L
- Prieto, L. (2007). *Autoeficacia del profesor universitario: eficacia percibida y práctica docente*. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones
- Ratner, P. (2005). *Animación 3D*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Rebollo, M. (2007). *Metodología docente y materiales didácticos para la enseñanza a distancia*. Recuperado de <http://mrebollo.webs.upv.es/tic4edu/docs/materialesEaD.pdf>
- Salvat. (1980-1982). *Historia del Ecuador*. Ecuador: Salvat Editores Ecuatoriana.
- Serrano, M. (2007). *Teoría de la comunicación: la comunicación, la vida y la sociedad*, McGraw-Hill España: Interamericana de España.

- Simón, G. (2010). *La Trama del Diseño: Porque Necesitamos Métodos para Diseñar*. México: Editorial Designio SA de CV.
- Suárez, E. (2012). *Pictogramas e ideogramas: hacia una metamorfosis en la interpretación de la historia de la escritura*. Recuperado de <http://www.rupestreweb.info/pictogramas.html>
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili

## ANEXOS

### Anexo 1. FORMATO DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES



DIRIGIDA A DESARROLLAR UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BASADA EN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA.

Nombre: \_\_\_\_\_

Nivel: \_\_\_\_\_

INDICACIÓN: Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio

1. ¿Conoce la definición de Fundamentos del Diseño?

Sí

No

2. ¿Existen varias alternativas de organización para generar una composición, recuerda cuantas?

4

6

8

10

3. ¿Tiene claro la aplicación de las formas de organización en el Diseño?

Sí

No

4. ¿Ha manejado elementos gráficos indígenas como referente en sus propuestas?

Sí

No

5. ¿Conoce de la gran variedad de referencias formales de la Cultura Salasaka?

Sí

No

6. ¿Piensa Ud. que el uso de estos pictogramas ayudaría a generar un diseño con identidad?

Sí

No

7. ¿Utilizaría estos elementos con la opción de marcar una identidad ecuatoriana dentro del diseño?

Sí

No

8. ¿Sabe Ud. qué es una herramienta multimedia?

Sí

No

9. ¿Cree Ud. que la implementación de un CD interactivo le ayudarían a entender y comprender conceptualizaciones básicas dentro de la carrera?

Sí

No

10. ¿En escala de 1 a 5 (en donde 5 es el mayor), establezca grado de importancia de los elementos multimedia?

Texto

Audio

Video

Imágenes Gráficas

Muchas gracias por su amabilidad y tiempo

## Anexo 2. FORMATO DE LA ENTREVISTA A DOCENTE



DIRIGIDA A DESARROLLAR UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BASADA EN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA.

Nombre: \_\_\_\_\_ Nivel: \_\_\_\_\_  
Área Profesional: \_\_\_\_\_

INDICACIÓN: Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio

1. ¿Qué opina de la Fundamentación conceptual básica que se maneja en Diseño Básico I?
2. ¿Ha manejado elementos gráficos indígenas como referente para la enseñanza del Diseño?
3. ¿Conoce Ud. de la gran variedad de referencias formales de la Cultura Salasaka?
4. ¿Piensa Ud. Que el uso de estos pictogramas ayudaría a generar un diseño con identidad?
5. ¿Sabe Ud. qué es una herramienta multimedia?
6. ¿Cree Ud. que la implementación de un CD interactivo le ayudarían al momento de enseñar conceptualizaciones básicas dentro de la carrera?
7. ¿Dentro de los elementos multimedia se tiene texto, audio, video, imágenes gráficas, como cree que se deberían manejar estos para la enseñanza del Diseño?

Muchas gracias por su amabilidad y tiempo

## Anexo 3. SYLLABUS DE DISEÑO BÁSICO I



### Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

ESCUELA: Diseño Industrial	
CARRERA: Ingeniería Diseño Industrial	
Asignatura/Módulo: Diseño Básico I	Código: E.D.I. 1.1.1
Plan de estudios: Ninguno	Nivel: Primero A
Prerrequisitos Ninguno	
Correquisitos: Ninguno	
Período académico: Enero – Mayo 2014	Nº Créditos: 6
DOCENTE.	
Nombre:  Pablo Xavier Vélez Ibarra	Grado académico o título profesional: • Magíster en Administración y Dirección de Empresas. • Diplomado Superior en Gestión de proyectos en Línea y Educación a Distancia. • Ingeniero en Diseño Gráfico Empresarial. • Tecnólogo en Diseño Gráfico.
Indicación de horario de atención al estudiante: Lunes 16:00 a 18:00 Martes 10:00 a 12:00 Jueves 07:00 a 09:00	
Teléfono: 2586153-2586183 – ext. 118 - Cel: 0908474444	

#### 2. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En esta materia los alumnos se introducirán en el mundo del diseño, abordando temas de diseño y sus elementos fundamentales; los mismos que mediante principios bidimensionales de composición, cromática y otros, serán aplicados correctamente en ejercicios y proyectos, de composición de nuevas formas ya sean geométricas, orgánica, mixtas o libres desarrollando su capacidad creativa, de experimentación, estética y lógica; expresando visualmente la esencia de “algo” cuya creación no debe ser sólo atractiva sino también funcional, los que se abordarán en los siguientes capítulos:

- Introducción
- Organización de figura
- Seriación de figuras
- Tramas

#### 3. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar en el estudiante la capacidad de conceptualizar proyectos de diseño bidimensional y sentar bases para la carrera de Diseño Industrial.

#### 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso, el/a estudiante estará en capacidad de	Nivel de desarrollo de los resultados de aprendizaje
	Inicial / Medio / Alto
Resolver necesidades de comunicación visual mediante un lenguaje gráfico coherente, basado en conceptos y elementos del diseño y en composiciones gráficas.	Inicial

5. RELACIÓN CONTENIDOS, ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS (UNIDADES Y TEMAS)	SEMANA	N° HORAS			TRABAJO AUTÓNOMO DEL/A ESTUDIANTE		ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	
		CLASES		Tutoría	Actividades	N° de horas			Descripción	Valoración
		Teóricas	Prácticas							
UNIDAD I. INTRODUCCIÓN										
1.1. Elementos de la Forma			3		Revisar video sobre cómo generar ideas creativas <a href="http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/496-guia-neuronilla-para-generar-ideas-video">http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/496-guia-neuronilla-para-generar-ideas-video</a>	1	-Ciclo experiencial del aprendizaje -Experiencia -Reflexión a través de preguntas -Conceptualización	Demstrar comprensión detallada de los elementos de la forma determinado, desde sus elementos más básicos hasta su contextualización.	Elaboración de un álbum de los elementos de la forma	2
1.2. Geometría de las Formas			3		Lectura sobre Brainstorming o Lluvia de Ideas	1	-Ciclo experiencial del aprendizaje -Experiencia -Reflexión a través de preguntas -Conceptualización	Justificar los elementos de una manera detallada cómo funcionan en la forma para la generación de una nueva figura, partiendo de su geometría básica	Elaboración de segmentaciones geométricas a partir de matrices básicas	2
1.3. Generación Sistemática de Figuras			9		Investigar sobre técnica de desarrollo de la creatividad El porqué de las cosas (la brújula)	1	- Estudios de casos y - Creatividad y pensamiento lateral	Diseñar nuevas formas de una manera lógica partiendo de su matriz básica.	Elaboración de nuevas formas partiendo de su geometría básica	2
1.4. Teoría del Color			3		Lectura sobre cómo aplicar el color en espacios.	1	Estudios de casos y Creatividad y Pensamiento lateral	Proponer nuevas figuras utilizando los diferentes elementos cromáticos	Elaboración de módulos utilizando las diferentes gamas cromáticas	3

<u>1.5. Examen primer parcial</u>			3	Elaboración de ejercicios de aplicación de color en figuras	1	-Creatividad y pensamiento lateral -Gráfico y maquetación	Evaluar conocimientos adquiridos durante el primer parcial, evidenciando los conocimientos adquiridos	Examen teórico y práctico	6
UNIDAD II. ORGANIZACIÓN DE FIGURAS									
2.1. Generación de Superformas			4	Lectura sobre Técnica Dalí (imágenes hipnagógicas)	1	-Ciclo experiencial del aprendizaje -Creatividad y pensamiento lateral	Generar nuevas figuras partiendo de elementos básicos, utilizando diferentes gamas cromáticas.	Elaboración de superformas partiendo de figuras básicas	2
2.2. Organizaciones Simétricas			4	1 Elaboración de ejercicio según la técnica de Técnica de Da Vinci	1	Ciclo experiencial del aprendizaje -Creatividad y pensamiento lateral -Gráfico y maquetación	Generar nuevas formas partiendo de elementos básicos para la generación de formas simétricas	Generar figuras simétricas partiendo de formas básicas	2
2.3. Síntesis gráfica			4	1 Investigar sobre técnica de desarrollo de la creatividad TRIZ	1	-Estudios de casos creatividad y Pensamiento lateral	Proponer organizaciones libres partiendo de formas básicas, vistas desde diferentes puntos de vista.	Desarrollo de organizaciones libres partiendo de formas básicas	2
UNIDAD III. SERIACIÓN DE FIGURAS									
3.1. Composiciones con Repetición radiación, gradación, anomalía, contraste, concentración.	0 1		9	Investigar sobre técnica de desarrollo de la creatividad SCAMPER	1	-Ciclo experiencial del aprendizaje -Experiencia -Reflexión a través de preguntas -Conceptualización	Presentar composiciones partiendo de conceptos básicos para la generación de nuevas formas.	Elaboración de composiciones partiendo de conceptos básicos.	3
<u>3.2. Examen segundo parcial</u>	2		3	Investigar sobre los temas desarrollados en clases	1	-Creatividad y pensamiento lateral -Gráfico y maquetación	Evaluar conocimientos adquiridos durante los dos primeros parciales, evidenciando los conocimientos adquiridos	Examen teórico y práctico	6
UNIDAD IV. TRAMAS									
4.1. Elementos y clasificación de las Tramas	3		3	Investigar sobre técnica de desarrollo de la creatividad según el Método	1	-Ciclo experiencial del aprendizaje	Generar tramas partiendo de las diferentes	Examen final: Álbum de tramados	1

				Delphos		-Experiencia -Reflexión a través de preguntas -Conceptualización	clasificaciones para el desarrollo de nuevas propuestas		
4.2. Organizaciones y composiciones de Tramas	4 5		9	Investigar sobre técnicas para el desarrollo de la creatividad.	1	-Creatividad y pensamiento lateral -Gráfico y maquetación	Diseñar organizaciones en tramas pre definidas logrando composiciones que aporten a futuras aplicaciones.	Examen final: Álbum de tramas	1
4.3 Aplicaciones generales	6 7		9	Leer sobre técnicas de desarrollo de la creatividad	1	-Creatividad y pensamiento lateral -Gráfico y maquetación	Aplicar tramados en diferentes suvenires aportando carácter a los diferentes productos	Examen final: Aplicación	3
<u>4.4. Examen final</u>	8		3	Investigar sobre los temas desarrollados en clases		-Creatividad y pensamiento lateral -Gráfico y maquetación	Evaluar conocimientos adquiridos durante el parcial, evidenciando los conocimientos adquiridos	Examen final teórico – práctico 20 puntos	

## 6. METODOLOGÍA Y RECURSOS

Modelo Educativo de la PUCE, Paradigma Pedagógico Ignaciano

Paradigma Pedagógico Ignaciano que está centrado en la formación integral de la persona y fundamentado en los principios del humanismo cristiano y la pedagogía ignaciana. Los ejes esenciales son ejes que integran un proceso interdependiente de enseñanza y de aprendizaje orientado a la vinculación de la propuesta académica con la realidad de la sociedad ecuatoriana. Se proyecta hacia la interdisciplinariedad en el marco del pensamiento complejo y está estructurado por un diseño curricular flexible basado en competencias y resultados de aprendizaje. Los ejes esenciales son:

- 1.- El paradigma pedagógico ignaciano basado en competencias y logros de aprendizaje.
- 2.- El aprendizaje significativo basado en el estudiante.
- 3.- El aprendizaje a lo largo de la vida.
- 4.- La utilización de nuevas tecnologías.

### a. RECURSOS

Tecnológicos (proyector, computadoras)

Textos especializados en la materia

Materiales básicos (pizarras, marcadores)

Material para maquetaría (hojas, cartulinas, chavetas, tijeras, tablas de cortes, reglas metálicas)

## 7. EVALUACIÓN

TIPO DE EVALUACIÓN	CRONOGRAMA	CALIFICACIÓN
1. PARCIAL	17-21 febrero de 2014	15
2. PARCIAL	31 marzo al 04 de abril de 2014	15
FINAL	12-16 mayo de 2014	20

## 8. RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE EVIDENCIAS

UNIDADES Y TEMAS	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
UNIDAD I. INTRODUCCIÓN			
1.1. Elementos de la Forma	Demostrar comprensión detallada de los elementos de la forma determinado, desde sus elementos más básicos hasta su contextualización.	Elaboración de un álbum de los elementos de la forma	- Se evaluará 2 Referencias bibliográfica. 0.2 puntos. -Definirá todos los elementos de diseño. 0.6 puntos. -Realizará 6 ejemplos de cada uno 3 recortes y 3 ilustraciones full color. 1.0 puntos. - Presentará en formato A5. 0.2 puntos.  Total 2 puntos

<p>1.2. Geometría de las Formas</p>	<p>Justificar los elementos de una manera detallada cómo funcionan en la forma para la generación de una nueva figura, partiendo de su geometría básica</p>	<p>Elaboración de segmentaciones geométricas a partir de matrices básicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluará 2 referencias Bibliográficas. 0.1 puntos.</li> <li>-Definirá tipos de segmentaciones. 0.1 puntos.</li> <li>- Realizará 10 ejemplos de cada de las segmentaciones utilizando vinilos adhesivos cada una de las segmentaciones. 1.6 puntos</li> <li>- Presentará en formato A5. 0.1 puntos.</li> <li>- Se evaluará anillados con caratula. 0.1 puntos.</li> <li>-Total 2 puntos.</li> </ul>
<p>1.3.Generación Sistemática de Figuras</p>	<p>Diseñar nuevas formas de una manera lógica partiendo de su matriz básica.</p>	<p>Elaboración de nuevas formas partiendo de su geometría básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluará 2 referencias bibliográficas. 0.1 puntos.</li> <li>-Definirá tipos de segmentaciones. 0.1 Puntos</li> <li>- Realizará 10 ejemplos de cada una de las segmentaciones y operaciones de movimiento utilizando vinilos adhesivos cada ejercicio. 1.6 puntos</li> <li>- Presentará en formato A5. 0.1 puntos.</li> <li>- Se evaluará anillados con caratula. 0.1 puntos.</li> <li>Total 2 puntos.</li> </ul>
<p>1.4. Teoría del Color</p>	<p>Proponer nuevas figuras utilizando los diferentes elementos cromáticos</p>	<p>Elaboración de módulos utilizando las diferentes gamas cromáticas y procesos morfológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se evaluará 2 referencias bibliográficas. 0.1 puntos.</li> <li>-Elaborará el círculo cromático. 1.1.puntos.</li> <li>- Realizará 6 ejemplos de cada una de las segmentaciones y operaciones de movimiento utilizando vinilos adhesivos y colocarla según la escala del círculo cromático aplicando procesos morfológicos. 1.6 puntos.</li> <li>- Presentará en formato A4.</li> </ul>

			<p>0.1 puntos</p> <p>- Se evaluará anillados con caratula.</p> <p>0.1 puntos.</p> <p>Total 3 puntos.</p>
1.5. Examen primer parcial	Evaluar conocimientos adquiridos durante el primer parcial, evidenciando los conocimientos adquiridos	Examen teórico y práctico	<p>-Desarrollará un examen teórico con 2 preguntas de opción múltiples 4 de conteste cada ítem valorado 0.5 cada ítem. 3 puntos.</p> <p>- Realizará 24 ejercicios de los diferentes temas tratados en clase:</p> <p>6 de tipos de segmentación. 1 punto</p> <p>6 de tipos de contactación. 1 punto</p> <p>6 aplicaciones morfológicas. 1 punto.</p> <p>-Total 6 puntos.</p>
<b>UNIDAD II. ORGANIZACIÓN DE FIGURAS</b>			
2.1. Generación de Superformas	Generar nuevas figuras partiendo de elementos básicos, utilizando diferentes gamas cromáticas.	Elaboración de ejercicios partiendo de figuras básicas	<p>- Se evaluará 2 referencias bibliográficas. 0.1 puntos.</p> <p>-Definirá figuras gestoras. 0.1 puntos.</p> <p>- Realizar 10 ejemplos de organizaciones asimétricas utilizando vinilos adhesivos aplicando color. 1.6 puntos.</p> <p>- Presentará en formato A5. 0.1 puntos.</p> <p>- Anillados con caratula. 0.1 puntos.</p> <p>Total 2 puntos.</p>
2.2. Organizaciones Simétricas	Generar nuevas formas partiendo de elementos básicos para la generación de formas simétricas	Generar figuras simétricas partiendo de formas básicas	<p>- Se evaluará 2 referencias bibliográficas. 0.1 puntos.</p> <p>-Definirá figuras gestoras. 0.1 puntos.</p> <p>- Realizará 10 ejemplos de organizaciones simétricas utilizando vinilos adhesivos aplicando color. 1.6 puntos.</p> <p>Presentará en formato A5. 0.1 puntos.</p> <p>- Se evaluará anillados</p>

			<p>con caratula. 0.1 puntos.</p> <p>Total 2 puntos.</p>
2.3. Organizaciones Libres	Proponer organizaciones libres partiendo de formas básicas, vistas desde diferentes puntos de vista.	Desarrollo de organizaciones libres partiendo de formas básicas	<p>- Se evaluará 2 referencias bibliográficas. 0.1 puntos.</p> <p>-Definirá figuras gestoras. 0.1 puntos.</p> <p>- Realizará 10 ejemplos de organizaciones asimétricas y simétricas utilizando vinilos adhesivos aplicando color. 1.6 puntos</p> <p>Presentará en formato A5. 0.1 puntos.</p> <p>-Se evaluará anillados con caratula. 0.1 puntos.</p> <p>Total 2 puntos</p>
<b>UNIDAD III. SERIACIÓN DE FIGURAS</b>			
3.1. Composiciones con Repetición radiación, gradación, anomalía, _contraste, concentración.	Presentar composiciones partiendo de conceptos básicos para la generación de nuevas formas.	Elaboración de composiciones partiendo de conceptos básicos.	<p>- 2 Referencias bibliográficas 0.1 puntos.</p> <p>- Definirá figuras gestoras 0.2 puntos.</p> <p>- Realizará 10 ejemplos de organizaciones asimétricas y simétricas utilizando tramas y desarrollando con vinilos adhesivos aplicando color 2.6 puntos.</p> <p>- Presentará en formato A5 y - Anillados con caratula. 0.1 puntos.</p> <p>Total puntos 3</p>
3.2.Examen parcial segundo	Evaluar conocimientos adquiridos durante los dos primeros parciales, evidenciando los conocimientos adquiridos	Examen teórico y práctico	<p>Desarrollará un examen teó con 2 preguntas de opción múltiples 4 de conteste cada ítem valorado 0.5 cada ítem. 3 puntos</p> <p>- Realizará 24 ejercicios de los diferentes temas tratados en clase: 6 de tipos de segmentación. 1 punto. 6 de tipos de contactación. 1 punto. 6 aplicaciones</p>

			morfológicas 1 punto  Total 6 puntos
<b>UNIDAD IV. TRAMAS</b>			
<b>EXAMEN FINAL</b>  4.1. Elementos y clasificación de las Tramas	Generar tramas partiendo de las diferentes clasificaciones para el desarrollo de nuevas propuestas	<b>EXAMEN FINAL</b>  Elaborar un álbum de tramados	<b>EXAMEN FINAL</b>  - Se evaluará 2 referencias bibliográficas. 0.1 puntos. - Se evaluará 20 tipos de tramas combinadas. 0.8 puntos. - Presentará en formato A5 y - Anillados con caratula. 0.1 puntos. Total 1 punto (nota para el examen final).
<b>EXAMEN FINAL</b>  4.2. Organizaciones y composiciones de Tramas	Diseñar organizaciones en tramas pre definidas logrando composiciones que aporten a futuras aplicaciones.	<b>EXAMEN FINAL</b>  Elaboración de un álbum de tramas	<b>EXAMEN FINAL</b>  - Elaborará figuras gestoras. 0.3 puntos. - Realizará 20 tramas aplicando diferente mallas según disponga el docente Digitalizadas. 0.6 puntos. - Presentará en formato A5 y Anillados con carátula. 0.1 puntos.  Total 1 punto. (nota para el examen final).
<b>EXAMEN FINAL</b>  4.3. Aplicaciones generales	Aplicar tramados en diferentes suvenires aportando carácter a los diferentes productos	<b>EXAMEN FINAL</b>  Aplicación en diferentes suvenires	<b>EXAMEN FINAL</b>  - Elaborará figura o figuras gestoras. 1 punto. - Realizará 40 tramas aplicando diferente mallas según disponga el docente Digitalizadas. 1.9 puntos. - Presentará en formato A5. - 3 suvenires físicos. - Anillados con caratula. 0.1 puntos.  Total 3 puntos  (nota para el examen final).

4.4. Examen FINAL	Evaluar conocimientos adquiridos durante el parcial, evidenciando los conocimientos adquiridos	Examen teórico y práctico	<p>- Desarrollará un examen teórico con 2 preguntas de opción múltiples 4 de conteste cada ítem valorado 0.5 cada ítem. 3 puntos.</p> <p>- Realizará 24 ejercicios de los diferentes temas tratados en clase: 6 de tipos de segmentación 3 puntos. 6 de tipos de contactación 3 puntos. 6 aplicaciones morfológicas 3 puntos.</p> <p>- Elaborará 1 ejercicio en formato A 2 sobre soporte de madera con pintura acrílica 3 puntos.</p> <p>TOTAL 20 PUNTOS</p>
-------------------	--	---------------------------	---

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### a. BÁSICA

Bibliografía (basarse en normas APA)	¿Disponible en Biblioteca a la fecha?	No. Ejemplares (si está disponible)
• Wong, W. (1992). Fundamentos del diseño Bi y Tridimensional. México: Gustavo Gili.	SI	1
• WONG, W.(1992). “Principios de Diseño en Color”, México: Gustavo Gili.	SI	1
• KUPPERS, H.(1990). “Fundamentos de la Teoría de los Colores”, México: Gustavo Gili, S.A.	SI	1

### b. COMPLEMENTARIA

Bibliografía (basarse en normas APA)	¿Disponible en Biblioteca a la fecha?	No. Ejemplares (si está disponible)
SANZ, J. (1985) “El Lenguaje del Color”, Ed. Hermann Blume.	SI	1
FRUTIGER, Adrian. (1999.)“Signos, Símbolos, Marcas, Señales”.Gustavo Gili, Barcelona.	SI	1
CAMPOS, CRISTIAN, “Diseño De Productos”, Maomao	SI	1

c. RECOMENDADA

Bibliografía (basarse en normas APA)	¿Disponible en Biblioteca a la fecha?	No. Ejemplares (si está disponible)
LUPTON, ELLEN & MILLER, ABBOTT., "El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño", Ed. Gustavo Gili, S.A.	SI	1
GRAY, PETER, "Aprender a Dibujar", Taschen.	SI	1
Hofmann, Armin. (1996) Manual de diseño gráfico: formas, síntesis, aplicaciones. Gustavo Gili.	SI	1

d. BIBLIOTECAS VIRTUALES Y SITIOS WEB RECOMENDADOS

<p>Consortio de bibliotecas universitarias COBUEC en convenios con el SENESCYT para el acceso a base de datos científicos THOMSON, EBSCO y BLACKWELL.          Base de datos multidisciplinarios PROQUEST, E-LIBRO, EBRARY y PRISMA.          Echegaray Carosio, Mario E. Pastor de Samsó, Elida E. El espacio en el Diseño. Editorial: B - Universidad Nacional de Cuyo, Argentina, 2009.</p>
--

Revisado:

\_\_\_\_\_

f) Coordinación de Docencia

Fecha: \_\_\_\_\_

Aprobado:

\_\_\_\_\_

f) Director de Escuela

Fecha: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Por el Consejo de Escuela

Fecha: \_\_\_\_\_

Anexo 4. FORMATO DE LA ENTREVISTA A ENTENDIDOS EN LA CULTURA SALASAKA



DIRIGIDA A DESARROLLAR UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BASADA EN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA.

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_


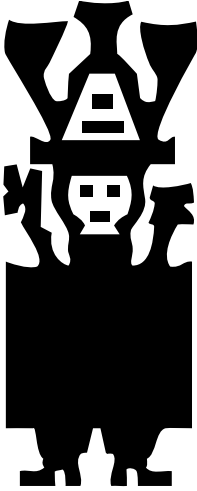
INDICACIÓN: Por favor conteste el presente cuestionario según su criterio

1. ¿Conoce Ud. de la gran variedad de referencias formales de la Cultura Salasaka?
2. ¿Qué tipo de elementos gráficos utiliza en sus tapices y por qué?
3. ¿Qué pictogramas considera Ud. que son parte de la verdadera identidad de este comunidad?
4. Tiene conocimiento sobre el significado semiótico de estos signos
5. ¿Piensa Ud. que el uso de estos pictogramas ayudaría a generar un diseño con identidad para nuestra provincia?
6. ¿Sabe Ud. qué es una herramienta multimedia?
7. ¿Cree Ud. que la implementación de elementos virtuales ayudarían difundir su cultura?

Muchas gracias por su amabilidad y por el tiempo


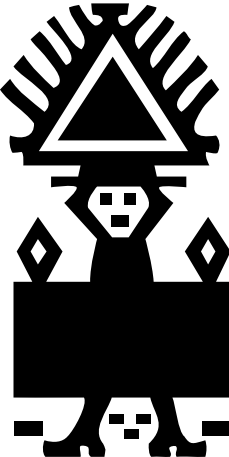
## Anexo 5. FICHAS DE OBSERVACIÓN

### Ficha de Observación 2.2

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 2	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Danzante 1	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Este es un diseño muy tradicional, representa a una figura importante dentro de las fiestas de Corpus Christi, su origen parece estar en el período Pre-Incásico (antes del año 1500) como una representación de danzas guerreras y fue ligado al Inti Raymi, el ritual Inca del Sol, el cual viene en tiempo de cosecha. El traje del danzante es muy colorido e incluye plumas de pájaros en el sombrero (anteriormente de cóndor).</p> <p>Identificable por la vestimenta y el humatuju (cabeza de paños rojos, terminado en tres penachos). El danzante es asociado con el alcalde y en las fiestas en su honor, este es acompañado por otros tres danzantes, un músico tocando bombo y un pingullo. Este motivo es frecuente en los chumbis y pintado en una de las caras del bombo, donde está acompañado por el alcalde y la alcaldesa. En una mano lleva el aljunki, un pendón con cuatro pájaros estilizados.</p>	


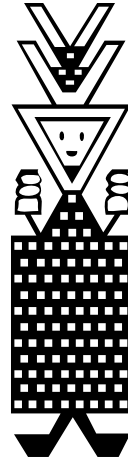
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.3

	<b>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA</b> FICHA No 3	
<b>1.</b> Comunidad: Salasaka	<b>2.</b> Fecha: 05/04/2014	
<b>3.</b> Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	<b>4.</b> Clasificación: Antropomorfo	
<b>5.</b> Especificación: Danzante 2	<b>6.</b> Investigador: Michele Quispe Morales	
<b>7. Imagen:</b> 		
<b>8. Descripción:</b> <p>Este es un diseño muy tradicional, representa a una figura importante dentro de las fiestas de Corpus Christi, su origen parece estar en el período Pre-Incásico (antes del año 1500) como una representación de danzas guerreras y fue ligado al Inti Raymi, el ritual Inca del Sol, el cual viene en tiempo de cosecha. El traje del danzante es muy colorido e incluye plumas de pájaros en el sombrero (anteriormente de cóndor).</p> <p>Identificable por la vestimenta y el humatuju (cabeza de paños rojos, terminado en tres penachos). El danzante es asociado con el alcalde y en las fiestas en su honor, este es acompañado por otros tres danzantes, un músico tocando bombo y un pingullo. Este motivo es frecuente en los chumbis y pintado en una de las caras del bombo, donde está acompañado por el alcalde y la alcaldesa. En una mano lleva el aljunki, un pendón con cuatro pájaros estilizados.</p>		


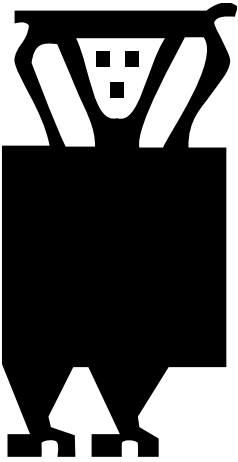
**Fuente: Quispe, M. (2014)**

## Ficha de Observación 2.4

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 4	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Danzante 3	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Este es un diseño muy tradicional, representa a una figura importante dentro de las fiestas de Corpus Christi, su origen parece estar en el período Pre-Incásico (antes del año 1500) como una representación de danzas guerreras y fue ligado al Inti Raymi, el ritual Inca del Sol, el cual viene en tiempo de cosecha. El traje del danzante es muy colorido e incluye plumas de pájaros en el sombrero (anteriormente de cóndor).</p> <p>Identificable por la vestimenta y el humatuju (cabeza de paños rojos, terminado en tres penachos). El danzante es asociado con el alcalde y en las fiestas en su honor, este es acompañado por otros tres danzantes, un músico tocando bombo y un pingullo. Este motivo es frecuente en los chumbis y pintado en una de las caras del bombo, donde está acompañado por el alcalde y la alcaldesa. En una mano lleva el aljunki, un pendón con cuatro pájaros estilizados.</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.5

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 5	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Danzante 4	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>En las fiestas de Chishi Octava concurren varios disfrazados, como monos, mestizos, venados, osos, lobos, pájaros, etc. Es una fiesta muy alegre y los disfrazados se burlan de los blancos y mestizos, mientras que osos y monos asustan a los niños.</p> <p>Los disfrazados de mestizos son muy comunes en los calzones de hierbabuena, mientras que nunca en los bordados se ve a una persona vestida de Salasaka. Además solo se ven representaciones masculinas y en algunos casos aparece “la doña”, un hombre disfrazado de mujer. Los animales representados como el oso, el lobo, el venado y el mono, son simbólicamente asociados al alcalde.</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.6

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 6</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Vaca loca	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Este danzante tiene sus bases en los juegos populares de la serranía. Por lo regular es un triángulo abierto de madera para que se pueda colocar sobre los hombros, es adornado con cuernos en su cabeza, y varios papeles de colores, además lleva en sus costados fuegos artificiales, voladores y persigue a la multitud tratando de sorprender a los distraídos, la gente corre de un lado a otro a cuesta de risas. Por lo que es sinónimo de entretenimiento y diversión.</p>	


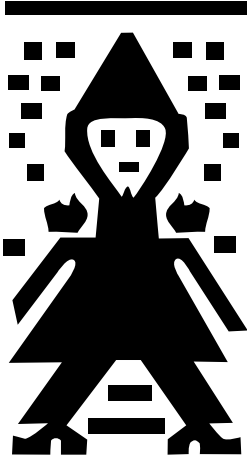
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.7

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 7	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Yumbo	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es un indígena quichua del oriente, y se identifica por las plumas encima de la cabeza y el palo que lleva en sus manos. Anteriormente los salasakas tenían frecuentes contactos con los yumbos que les visitaban cuando iban a la sierra para hacer negocios. A través de ellos los salasakas consiguieron plumas y una fibra especial muy apreciada que se usaba en la elaboración de shigras. Es la única representación humana que no está vinculada con las fiestas. Sin embargo existe la posibilidad, que el yumbo también represente un disfraz en las fiestas de Chishi Octava o que haya sido importado de celebraciones de otras zonas.</p>	


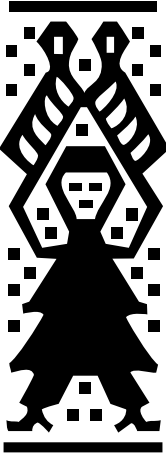
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.8

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 8	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Kaporal	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>La fiesta del Kaporal se celebra al mismo tiempo que la fiesta del rey, misma que se festeja en algunas comunidades mestizas vecinas a Salasaka, sin embargo su parecido llama la atención, como por ejemplo que el caporal, al igual que el rey, siempre es acompañado por disfrazados negros, que llevan espadas para defender a los muertos del diablo.</p>	


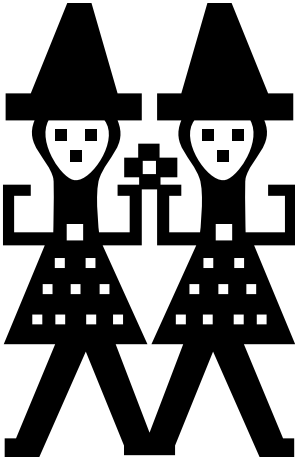
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.9

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 9</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Soldado	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los soldados son representados con fusil o espada, y tiene uniforme militar. Actualmente en las fiestas del Capitán los soldados que lo acompañan han sido sustituidos por disfraces de policías. Este motivo es común en los calzones hierbabuena y también en los chumbis.</p>	


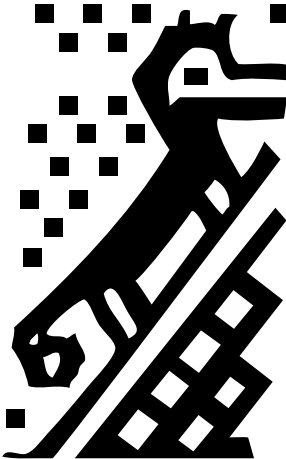
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.10

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 10	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Antropomorfo
5. Especificación: Gemelos	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Estos son niños. Los gemelos son representativos de belleza y suerte para sus familias.</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.11

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 11</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Ardilla	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Identificable por la cola. Motivo que aparece en los chumbis y en el calzón hierbabuena.</p> <p>En la selva y en la costa es un enemigo para los sembríos.</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.12

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 12</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Cóndor	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Identificable por el pico curvado, las alas grandes y patas fuertes. El cóndor es relacionado con la mitología, divinidad solar y de la lluvia, es un pájaro sagrado para este pueblo, razón por la cual aparece en algunas leyendas. Este motivo se encuentra frecuentemente en los hierbabuena y los chumbis o fajas.</p> <p>Una leyenda cuenta que esta ave fue seducida por la belleza de la hija de un líder de la comunidad. La raptó y tuvo un hijo con ella, así que para identificarlo, lo vistieron con un poncho negro con una abertura en V en el cuello que deja ver su camisa blanca, razón por la cual los salasakas se autodenominan como “los hijos del cóndor”.</p>	


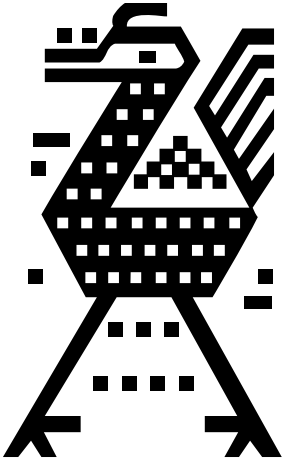
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.13

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 13	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Conejo	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Hay varios cuentos sobre el conejo, que es un símbolo de astucia. El conejo sabe engañar al lobo que le quiere comer. Comerlo es un símbolo de prestigio y algunas veces se ponen los pelos en el camino, para que los vecinos puedan ver que lo han comido. Sonar con un conejo es un augurio de mala suerte. El diseño se lo encuentra en el calzón de hierbabuena, en el calzón catatumba y en el calzón del danzante.</p>	


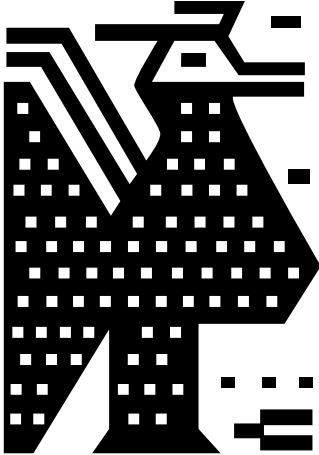
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.14

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 14</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Gavilán	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Este pájaro ataca a los pequeños pillitos de las granjas.</p> <p>Beber su sangre ayuda a hacerse fuerte. Las grasas del gavilán, también son cocinadas y usadas como crema para los labios partidos.</p>	


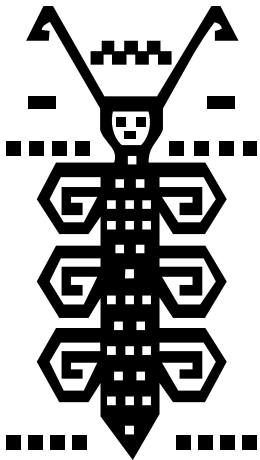
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.15

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 15	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Gallo	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Simboliza el tiempo, ya que su canto es el reloj del campesino.</p> <p>Existe un juego llamado “gallo pugyi”, que se juega solo en los velorios. En este juego las personas se suben al techo y saltan imitando el canto del gallo tratando de caer parados sobre la tierra y apagan velas sobre el suelo. Ninguno de los familiares del difunto puede jugar. A continuación la familia del difunto sirve comida hecha con gallo a todos los jugadores.</p> <p>Es un motivo común en los calzones hierbabuena.</p>	


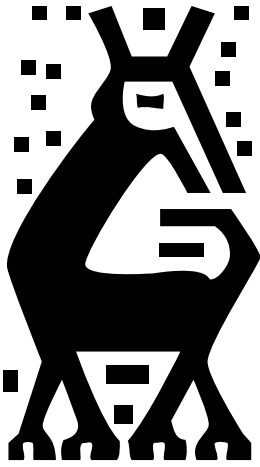
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.16

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 16</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Gusano (kochinilla)	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es una constante amenaza, un enemigo de los cultivos. Este motivo se encuentra principalmente en los chumbis.</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.17

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 17</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Llama	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Ha desaparecido en la zona de Salasaka, pero anteriormente era común. La llama es otro de los animales más representados. Algunas veces con montados. La llama fue utilizada para transporte, pero también se empleaba la lana como protección contra el kuku, el peor demonio.</p> <p>La llama aparece en las hierbabuenas, pero con banderas y cajas refiriéndose a las fiestas del caporal.</p>	


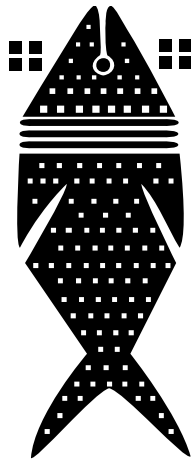
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.18

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 18	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Cuy	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>El cuy es comida de fiesta, y el caporal tiene que dar de comer un cuy a todos los montados y los disfrazados de negros que le siguen.</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.19

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 19</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Zoomorfo
5. Especificación: Pez	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es usualmente comido durante la pascua como un recordatorio de la muerte de Cristo.</p> <p>Las escamas del pescado también proveen protección en contra de un animal que caza pequeños animales de granja. El predador es llamado “llanta cara” (literalmente, cara de leña”), y este muerde al animal y le chupa la sangre, pero come su carne. Para prevenir el ataque del llanta cara a los animales de la granja, las escamas de pescado son arrojadas en un círculo alrededor de la casa.</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.20

	<b>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA</b> FICHA No 20	
<b>1.</b> Comunidad: Salasaka	<b>2.</b> Fecha: 05/04/2014	
<b>3.</b> Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	<b>4.</b> Clasificación: Zoomorfo	
<b>5.</b> Especificación: Venado o taruga	<b>6.</b> Investigador: Michele Quispe Morales	
<b>7.</b> Imagen:		
		
<b>8.</b> Descripción:		
<p>El venado es el motivo más común de todos, y alrededor de la cuarta parte de los motivos son representados en los calzones hierbabuena, calzón catatumba y en los chumbis. Actualmente no se encuentran venados en Salasaka, pero anteriormente en el monte del Teligote fue un animal muy común. El venado ha sido un animal importante en la mitología Salasaka, relacionada con la divinidad del culto al lago, razón por la que lo bordan o tejen con mayor intensidad saltando, corriendo y jugando.</p> <p>Además es considerado como un ser benéfico relacionado con el “alcalde”.</p> <p>El brujo utilizaba cuernos raspados del venado para dar a beber a los aspirantes a “Alcalde” con el criterio de que esa pócima les fortalecería físicamente y les dotaría de virtualidades inherentes al venado como agilidad, capacidad visual, oído, olfato; también es usado en la preparación de remedios medicinales de curanderos para sanar la epilepsia, trastornos emocionales, recuperación de la virilidad y la infertilidad. Por otra parte es símbolo de protección en contra de espíritus malignos.</p>		


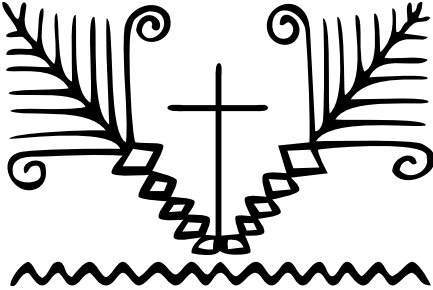
**Fuente: Quispe, M. (2014)**

## Ficha de Observación 2.21

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 21</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Frutilla 1	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>A manera de estilización se las encuentra principalmente en la ucupachalina, y en menor proporción en las camisas de novia y en los calzones hierbabuena sobre el quingo.</p>	


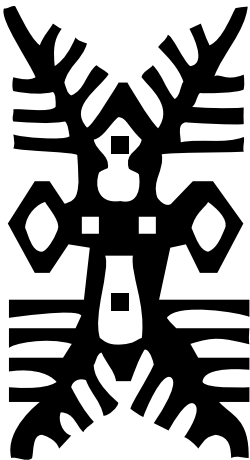
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.22

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 22</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Frutilla 2	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>A manera de estilización se las encuentra principalmente en la ucupachalina, y en menor proporción en las camisas de novia y en los calzones hierbabuena sobre el quingo.</p>	


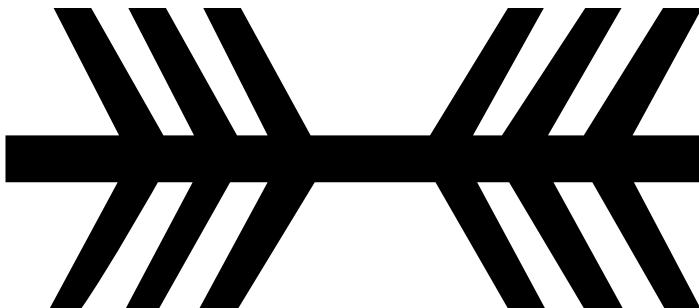
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.23

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 23</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Frutilla 3	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>A manera de estilización se las encuentra principalmente en la ucupachalina, y en menor proporción en las camisas de novia y en los calzones hierbabuena sobre el quingo.</p>	


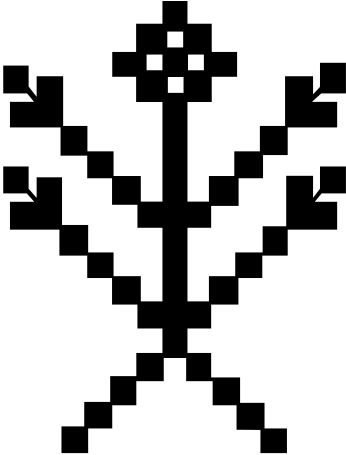
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.24

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 24	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Frutilla 4	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>A manera de estilización se las encuentra principalmente en la ucupachalina, y en menor proporción en las camisas de novia y en los calzones hierbabuena sobre el quingo.</p>	


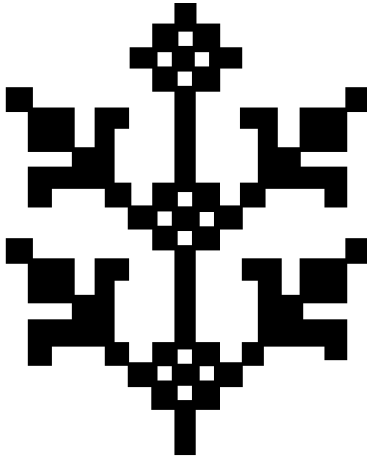
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.25

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 25</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Maíz 1	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es considerado el alimento básico de la comunidad, por lo tanto el producto principal de cultivo.</p> <p>Esta estilización se la encuentra en las camisas de novia. En varios casos se notan secuencias de matas en flor y matas con fruto. El maíz florecido es símbolo femenino y el maíz con fruto de masculinidad. En muchos casos se ve pájaros con colas que representan maíz (u otras plantas).</p>	


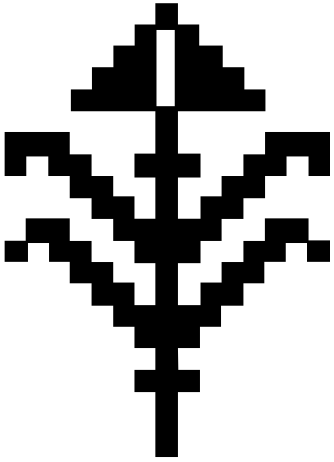
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.26

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 26</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Maíz 2	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es considerado el alimento básico de la comunidad, por lo tanto el producto principal de cultivo.</p> <p>Esta estilización se la encuentra en las camisas de novia. En varios casos se notan secuencias de matas en flor y matas con fruto. El maíz florecido es símbolo femenino y el maíz con fruto de masculinidad. En muchos casos se ve pájaros con colas que representan maíz (u otras plantas).</p>	


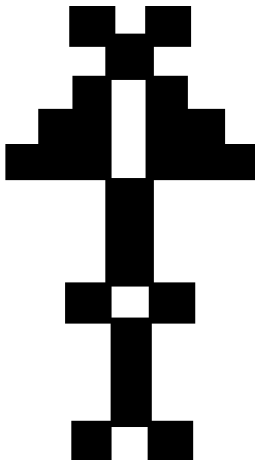
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.27

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 27</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Maíz 3	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es considerado el alimento básico de la comunidad, por lo tanto el producto principal de cultivo.</p> <p>Esta estilización se la encuentra en las camisas de novia. En varios casos se notan secuencias de matas en flor y matas con fruto. El maíz florecido es símbolo femenino y el maíz con fruto de masculinidad. En muchos casos se ve pájaros con colas que representan maíz (u otras plantas).</p>	


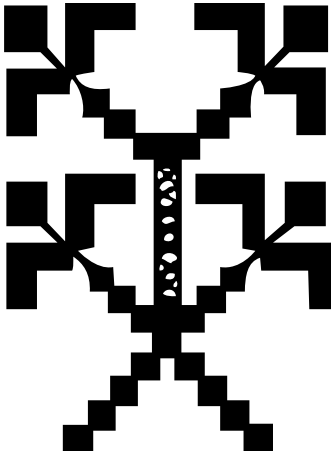
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.28

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 28	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Maíz 4	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es considerado el alimento básico de la comunidad, por lo tanto el producto principal de cultivo.</p> <p>Esta estilización se la encuentra en las camisas de novia. En varios casos se notan secuencias de matas en flor y matas con fruto. El maíz florecido es símbolo femenino y el maíz con fruto de masculinidad. En muchos casos se ve pájaros con colas que representan maíz (u otras plantas).</p>	


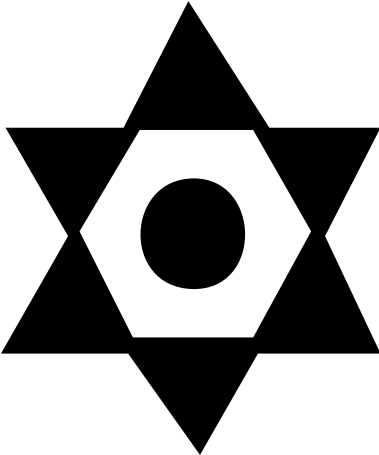
Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.29

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 29</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Maíz 5	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Es considerado el alimento básico de la comunidad, por lo tanto el producto principal de cultivo.</p> <p>Esta estilización se la encuentra en las camisas de novia. En varios casos se notan secuencias de matas en flor y matas con fruto. El maíz florecido es símbolo femenino y el maíz con fruto de masculinidad. En muchos casos se ve pájaros con colas que representan maíz (u otras plantas).</p>	


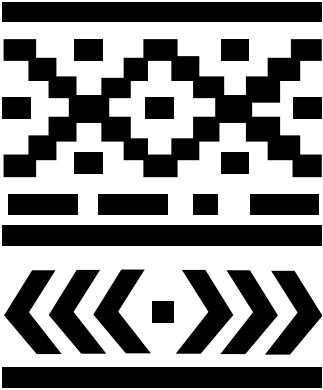
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.30

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 30</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Fitomorfo
5. Especificación: Flor de papa	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Se considera que la papa ha sido cultivada desde los años 8000 o 5000 a.C., en lo que actualmente se conoce como la región interandina, Ecuador, Perú y Bolivia. Desde aquellos días se ha convertido en el alimento básico de muchos países alrededor mundo.</p> <p>Los pueblos nativos cultivaron muchas variedades de papas. El calendario Cayambi culminaba con el tiempo de cosecha de este producto. La papa era el principal sustento de estos pueblos. En el país, las papas se cultivaban hasta en altitudes de 4000 metros.</p>	


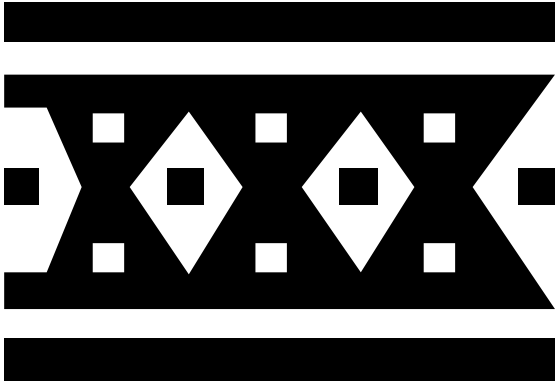
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.31

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 31</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Geométricos
5. Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.32

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 32</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Geométricos
5. Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.33

 <p style="text-align: center;">ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 33</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Geométricos
5. Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>	


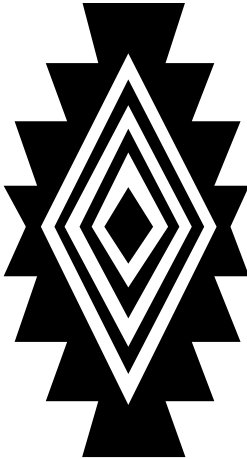
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.34

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 34	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Geométricos
5. Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>	


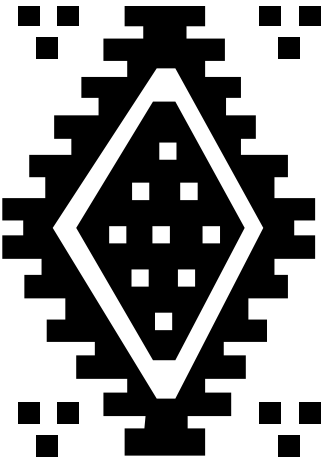
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.35

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 35</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Geométricos
5. Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>	


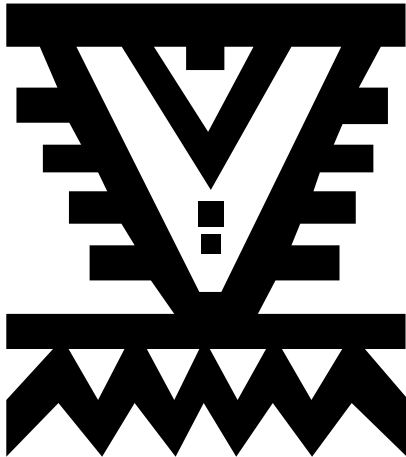
Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.36

 <p>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 36</p>	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Geométricos
5. Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>	



Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.37

	<b>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA</b> FICHA No 37	
<b>1.</b> Comunidad: Salasaka	<b>2.</b> Fecha: 05/04/2014	
<b>3.</b> Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	<b>4.</b> Clasificación: Geométricos	
<b>5.</b> Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	<b>6.</b> Investigador: Michele Quispe Morales	
<b>7.</b> Imagen:		
		
<b>8.</b> Descripción:		
<p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>		


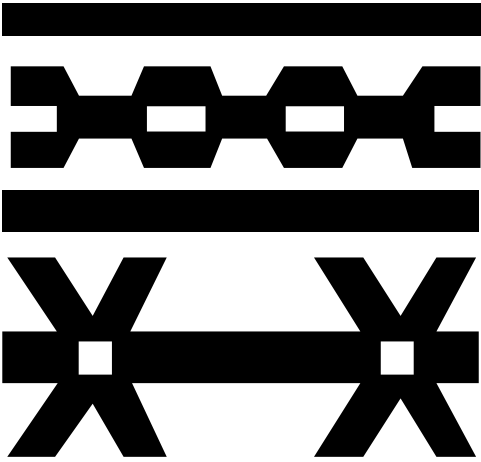
**Fuente: Quispe, M. (2014)**

### Ficha de Observación 2.38

	<b>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA</b> FICHA No 38	
<b>1.</b> Comunidad: Salasaka	<b>2.</b> Fecha: 05/04/2014	
<b>3.</b> Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	<b>4.</b> Clasificación: Geométricos	
<b>5.</b> Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	<b>6.</b> Investigador: Michele Quispe Morales	
<b>7.</b> Imagen: 		
<b>8.</b> Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>		



Fuente: Quispe, M. (2014)

### Ficha de Observación 2.39

	<b>ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA</b> FICHA No 39	
<b>1.</b> Comunidad: Salasaka	<b>2.</b> Fecha: 05/04/2014	
<b>3.</b> Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	<b>4.</b> Clasificación: Geométricos	
<b>5.</b> Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	<b>6.</b> Investigador: Michele Quispe Morales	
<b>7.</b> Imagen:		
		
<b>8.</b> Descripción:		
<p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012)</p>		

Fuente: Quispe, M. (2014)

## Ficha de Observación 2.40

 ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA FICHA No 40	
1. Comunidad: Salasaka	2. Fecha: 05/04/2014
3. Fuente: Chumbis – Juan Carlos Jerez	4. Clasificación: Geométricos
5. Especificación: Cosmología o fenómenos naturales	6. Investigador: Michele Quispe Morales
7. Imagen: 	
8. Descripción: <p>Los signos geométricos comunican elementos de la cosmología y tienen que ver con fenómenos naturales y categorización cognoscitiva. Hay cuatro signos geométricos que dominan el diseño de las superficies pintadas y son la espiral/el disco/el círculo, el escalón, la cruz/estrella/diamante y la línea demarcadora. (Suárez. 2012).</p>	

Fuente: Quispe, M. (2014)

Anexo 6. FORMATO LISTA DE COTEJO A ESTUDIANTES

LISTA DE COTEJO A ESTUDIANTES DE LA EDI			
INDICADORES		SI	NO
Texto	- Es pertinente de acuerdo a las temáticas		
	- Es claro y preciso		
	- Es legible e identificable		
Audio	- Es atractivo		
	- Aporta al trabajo		
	- Está relacionado con el tema		
Video	- Son adecuados al tema		
	- Aportan con información relevante		
	- Su formato es fácil de manejar y controlar		
Imágenes	- Son las necesarias		
	- Tienen correspondencia con las temáticas		
	- Son claras y definidas		
Estructura	- El orden es lógico y secuencial		
	- La interfaz fácil e intuitiva para el manejo		
	- Hay una relación general de todos los componentes		

Anexo 7. FORMATO LISTA DE COTEJO A DOCENTE

APLICACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO A DOCENTES DE LA EDI		
“DESARROLLO DE UNA HERRAMIENTA MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BASADA EN LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA SALASAKA”.		
Docente:		
Asignatura:		
Nivel:		
INDICADORES	SI	NO
¿Piensa Ud. que este material cumple con las temáticas de impartición conceptual básica que se maneja en Diseño Básico I hacia el estudiantado?		
¿La uso de esta herramienta multimedia ayudará a los estudiantes a conocer, entender y retener las conceptualizaciones básicas de organización dentro de la carrera?		
¿Considera que esta herramienta permitirá agilizar en los educandos el proceso de aprendizaje de los contenidos de esta materia?		
¿El manejo de elementos gráficos indígenas Salasakas como referente en la enseñanza del Diseño ayudará a generar un diseño con identidad a nivel profesional?		
¿Es adecuado el manejo de elementos multimedia como: texto, audio, video, imágenes gráficas para ayudar a la comprensión de los temas en los alumnos?		
El material es fácil e intuitivo en su manejo		