



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“RESCATE DE LA FIESTA POPULAR PAWKAR RAYMI DEL
CANTÓN EL TAMBO A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DE SUS
PERSONAJES, APLICADOS EN UN LIBRO DIGITAL”**

TRABAJO DE TITULACIÓN: PROYECTO TÉCNICO

Presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES: CARMEN ALEXANDRA GUAMÁN PINGUIL

RUTH ANA HUERTA CHIMBORAZO

TUTOR: LCDA. BERTHA ALEJANDRA PAREDES CALDERÓN.

RIOBAMBA-ECUADOR

2018

©2018, Carmen Alexandra Guamán Pinguil y Ruth Ana Huerta Chimborazo

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de Titulación certifica que: El proyecto Técnico: **“RESCATE DE LA FIESTA POPULAR PAWKAR RAYMI DEL CANTÓN EL TAMBO A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DE SUS PERSONAJES, APLICADOS EN UN LIBRO DIGITAL”**, de responsabilidad de las Srtas. Carmen Alexandra Guamán Pinguil y Ruth Ana Huerta Chimborazo, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

Dr. Julio Santillán

**VICEDECANO FACULTAD DE
INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

Lcdo. Ramiro Santos P.

**DIRECTOR DE LA ESCUELA
DE DISEÑO GRÁFICO**

Lcda. Bertha Paredes C.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Lcda. Pepita Alarcón.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

“Nosotros Carmen Alexandra Guamán Pinguil y Ruth Ana Huerta Chimborazo, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Trabajo de Titulación, **“RESCATE DE LA FIESTA POPULAR PAWKAR RAYMI DEL CANTÓN EL TAMBO A TRAVÉS DE LA ILUSTRACIÓN DE SUS PERSONAJES, APLICADOS EN UN LIBRO DIGITAL”**, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

Carmen Alexandra Guamán Pinguil

Ruth Ana Huerta Chimborazo

DEDICATORIA

A Dios por permitir llegar a culminar esta etapa de mi formación profesional. A mis queridos padres Manuela Pinguil y Segundo Guamán, que con su esfuerzo, amor, sacrificio y apoyo incondicional han sido partícipes de mis logros. A mis hermanos Segundo, Rosa, Isabel por su afecto y paciencia durante este periodo de mi vida. A mi hija Emily por llenar cada vacío con su amor y ternura y ser mi luz y guía de cada mañana. A todos los maestros que contribuyeron con sus conocimientos y preparada para el mundo laboral, de manera especial a mi directora de tesis Lcda. Bertha Paredes y como miembro Lcda. Pepita Alarcón.

Alexandra

Dedico esta meta cumplida principalmente a Dios, el que con su infinito amor me ha regalado la vida y por bendecirme en cada paso. A mis padres Jesús Huerta y Esperanza Chimborazo por todo el esfuerzo entregado desde un inicio, por su apoyo incondicional, por haberme extendido la mano y brindarme su amor, comprensión y la oportunidad de seguir estudiando. A mi esposo Antonio por su esfuerzo, amor, paciencia y estar ahí apoyándome, a mis hermanas y hermanos Erika, Clara, Sara, Alex, Ariel, que siempre me alentaron a ser mejor y luchar por alcanzar mis sueños, a mi hijo Nehemías que lo amo y lo adoro por ser la fuerza que me alienta para superarme cada día.

Ruth

AGRADECIMIENTO

A dios por guiarme y darme fortaleza para seguir adelante, mi cariño sincero a mi familia, amigos quienes me brindaron su amistad, consejos, apoyo, motivación a culminar la carrera de manera especial a mi mami Manuela Pinguil, quien me dio la vida y ha sido mi ejemplo a seguir, mi apoyo constante mi educación y formación personal gracias por su esfuerzo amor y sacrificio.

A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo por darme la oportunidad de estudiar y ser profesional. A todos los docentes de la escuela de diseño gráfico por las enseñanzas y consejos que contribuyeron en mi formación profesional, de manera especial a la directora de tesis Berthita Paredes y miembro Pepita Alarcón por su esfuerzo y dedicación compartieron sus conocimientos y experiencia en la elaboración del presente proyecto.

Alexandra

Agradezco a Dios por haberme dado la fuerza y el valor para culminar esta etapa de mi vida, a mis padres Jesús y Esperanza quienes siempre me han brindado su apoyo, amor, por haber confiado en mí. Ala Escuela Superior Politécnica de Chimborazo por ser el templo y el hogar que me ha brindado sus conocimientos hasta permitirme ser profesional.

A mis maestros especialmente a Berthita Paredes y Pepita Alarcón quienes, con sus acertadas ideas, conocimientos, paciencia y por ser las guías idóneas para culminar con éxito este trabajo. A todas las personas que contribuyeron y ayudaron con su conocimiento, tiempo para la realización del mismo.

Ruth

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	xx
SUMMARY	xxi
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	5
1.1 Antropología cultural	5
1.2 Cultura.....	5
<i>1.2.1 Cambios de cultura.....</i>	<i>6</i>
<i>1.2.1.1 Enculturación</i>	<i>6</i>
<i>1.2.1.2 Aculturación</i>	<i>7</i>
<i>1.2.1.3 Transculturación</i>	<i>7</i>
<i>1.2.1.4 Deculturación.....</i>	<i>7</i>
1.3 Identidad Cultural.....	7
1.4 Interculturalidad	8
1.5 Cantón Tambo	9
<i>1.5.1 Historia.....</i>	<i>9</i>
<i>1.5.2 Antecedentes</i>	<i>9</i>
<i>1.5.3 Agricultura y Ganadería.....</i>	<i>10</i>
<i>1.5.4 Gastronomía.....</i>	<i>11</i>
<i>1.5.5 Artesanías.....</i>	<i>12</i>
<i>1.5.6 Identidad</i>	<i>12</i>
<i>1.5.6.1 Mujer Cañari.....</i>	<i>12</i>
<i>1.5.6.2 Hombre Cañari.....</i>	<i>13</i>
<i>1.5.7 Vestimenta.....</i>	<i>14</i>
<i>1.5.8 Idioma</i>	<i>14</i>
<i>1.5.9 Música y Danza.....</i>	<i>15</i>
<i>1.5.10 Fiestas Tradicionales.....</i>	<i>15</i>
<i>1.5.10.1 Lalay Raymi o Pawkar Raymi (Fiesta del Carnaval).....</i>	<i>15</i>
<i>1.5.10.2 Killa Raymi (Fiesta de la luna)</i>	<i>16</i>
<i>1.5.10.3 Kapak Raymi (Navidad)</i>	<i>16</i>
<i>1.5.11 Atractivos Turísticos</i>	<i>16</i>
<i>1.5.11.1 Laguna de Culebrillas</i>	<i>16</i>

1.5.11.2	<i>Complejo Arqueológico de Coyoctor</i>	17
1.5.11.3	<i>Estación del Ferrocarril y Línea Férrea El Tambo Coyoctor</i>	17
1.5.11.4	<i>Museo Arqueológico de El Tambo</i>	18
1.5.11.5	<i>Cerro Yanacauri</i>	18
1.6	Fiesta Popular Pawkar Raymi	19
1.6.1	<i>Fiesta Popular</i>	19
1.6.2	<i>Historia del Pawkar Raymi</i>	19
1.6.3	<i>Descripción del Pawkar Raymi</i>	20
1.6.4	<i>Importancia del Pawkar Raymi</i>	20
1.6.5	<i>Pawkar Raymi celebrado en el Cantón El Tambo</i>	21
1.6.6	<i>Comparsas en el Pawkar Raymi del Tambo.</i>	21
1.6.7	<i>Visitas del Pawkar Raymi o Lalay Raymi</i>	23
1.7	Personajes en el Pawkar Raymi	23
1.7.1	<i>Tayta Carnaval</i>	23
1.7.1.1	<i>Función</i>	23
1.7.1.2	<i>Significado</i>	24
1.7.1.3	<i>Vestimenta</i>	24
1.7.1.4	<i>Instrumentos</i>	25
1.7.1.5	<i>Canto</i>	25
1.7.1.6	<i>Mitología</i>	25
1.7.2	<i>Mama Carnalera</i>	25
1.7.2.1	<i>Función</i>	25
1.7.2.2	<i>Significado</i>	25
1.7.2.3	<i>Vestimenta</i>	26
1.7.3	<i>Churi y Ushi Carnaval</i>	26
1.7.3.1	<i>Función</i>	27
1.7.3.2	<i>Significado</i>	27
1.7.3.3	<i>Vestimenta</i>	27
1.7.4	<i>Cuaresmero-Cuaresmera</i>	27
1.7.4.1	<i>Función</i>	27
1.7.4.2	<i>Significado</i>	27
1.7.4.3	<i>Vestimenta</i>	28
1.7.5	<i>Yachac</i>	28
1.7.5.1	<i>Función</i>	28
1.7.5.2	<i>Significado</i>	29
1.7.5.3	<i>Vestimenta</i>	29

1.7.6	<i>Cabildo Mayor</i>	29
1.7.6.1	<i>Función</i>	29
1.7.6.2	<i>Significado</i>	30
1.7.6.3	<i>Vestimenta</i>	30
1.7.7	<i>Ñusta</i>	30
1.7.7.1	<i>Función</i>	30
1.7.7.2	<i>Significado</i>	31
1.7.7.3	<i>Vestimenta</i>	31
1.7.8	<i>Vocero</i>	31
1.7.8.1	<i>Función</i>	31
1.7.8.2	<i>Significado</i>	31
1.7.8.3	<i>Vestimenta</i>	32
1.7.9	<i>Cuy-Ñaña</i>	32
1.7.9.1	<i>Función</i>	32
1.7.9.2	<i>Significado</i>	33
1.7.9.3	<i>Vestimenta</i>	33
1.7.10	<i>Ruku Yaya</i>	33
1.7.10.1	<i>Función</i>	33
1.7.10.2	<i>Significado</i>	33
1.7.10.3	<i>Vestimenta</i>	34
1.7.11	<i>Ura Llacta</i>	34
1.7.11.1	<i>Función</i>	34
1.7.11.2	<i>Significado</i>	34
1.7.11.3	<i>Vestimenta</i>	35
1.7.12	<i>Juevive</i>	35
1.7.12.1	<i>Función</i>	35
1.7.12.2	<i>Significado</i>	35
1.7.13	<i>Wasitupak</i>	36
1.7.13.1	<i>Función</i>	36
1.7.13.2	<i>Significado</i>	36
1.7.13.3	<i>Vestimenta</i>	37
1.7.14	<i>Ceremonia Ritual en la Fiesta Popular Pawkar Raymi</i>	37
1.7.15	<i>Gastronomía</i>	38
1.7.16	<i>Instrumentos musicales del Pawkar Raymi</i>	38
1.7.16.1	<i>Caja o Tambor</i>	38
1.7.16.2	<i>Pingullo</i>	39

1.7.16.3	<i>Quipa</i>	40
1.7.16.4	<i>Waraka</i>	40
1.7.17	<i>Cantos en honor al Tayta Carnaval o Pawkar Raymi</i>	40
1.8	Diseño gráfico	41
1.8.1	<i>Definición de Diseño Gráfico</i>	41
1.8.2	<i>Definición de color</i>	41
1.8.2.1	<i>Circulo cromático</i>	41
1.8.2.2	<i>Colores primarios</i>	42
1.8.2.4	<i>Colores terciarios</i>	42
1.9	La Ilustración	42
1.9.1	<i>Origen de la Ilustración</i>	42
1.9.2	<i>Definición de la Ilustración</i>	43
1.9.3	<i>Clasificación de la Ilustración</i>	43
1.9.3.1	<i>Ilustración histórica</i>	43
1.9.3.2	<i>Ilustración comercial</i>	44
1.9.3.3	<i>Ilustración Comic</i>	44
1.9.3.4	<i>Ilustración científica</i>	45
1.9.3.5	<i>Ilustración publicitaria</i>	45
1.9.3.6	<i>Ilustración literaria</i>	45
1.9.3.7	<i>Ilustración conceptual</i>	46
1.9.4	<i>Técnicas de Ilustración Análogas</i>	46
1.9.4.1	<i>Lápiz</i>	46
1.9.4.2	<i>Carboncillo</i>	46
1.9.4.3	<i>Lápices de colores</i>	47
1.9.4.4	<i>Pluma y tinta</i>	47
1.9.4.5	<i>Pasteles</i>	48
1.9.4.6	<i>Gouche</i>	48
1.9.4.7	<i>Acrílico y Oleo</i>	48
1.9.4.8	<i>Aerografía</i>	49
1.9.4.9	<i>Collage</i>	49
1.9.5	<i>Estilo</i>	50
1.9.5.1	<i>Abstracto</i>	50
1.9.5.2	<i>Artístico</i>	50
1.9.5.3	<i>Humorístico</i>	50
1.9.5.4	<i>Monumental</i>	50
1.9.5.5	<i>Fantástico/Ciencia</i>	50

1.9.5.6	<i>Manga</i>	50
1.10	Definición de Ilustración Digital	50
1.10.1	<i>Ventajas y desventajas de la ilustración digital</i>	51
1.10.2	<i>Técnicas de ilustración digital</i>	51
1.10.2.1	<i>Ilustración vectorial</i>	51
1.10.2.2	<i>Foto Ilustración</i>	52
1.10.2.3	<i>Ilustración 3D</i>	52
1.11	Proporción y Canon	53
1.11.1	<i>Proporción</i>	53
1.11.2	<i>Cánones de la figura Humana</i>	53
1.12	Libro Digital	55
1.12.1	<i>Definición de libros digitales</i>	55
1.12.2	<i>Importancia de los libros digitales</i>	56
1.12.3	<i>Ventajas de los libros digitales</i>	56
1.12.4	<i>Formatos digitales</i>	56
1.12.5	<i>Lectores de Libros Digitales</i>	57
1.12.5.1	<i>Ordenadores y Tablets</i>	57
1.12.5.2	<i>Smartphone</i>	57
1.12.5.3	<i>Otros dispositivos</i>	57
1.13	Definición de Diseño Editorial	57
1.13.1	<i>Elementos básicos</i>	58
1.13.1.1	<i>Maquetación</i>	58
1.13.1.2	<i>Imagen</i>	58
1.13.1.3	<i>Tipografía</i>	58
1.13.1.4	<i>Retícula</i>	59
1.13.2	<i>Tipos y estilo de página</i>	60
1.13.2.1	<i>Clasificación de acuerdo con la organización de los elementos compositivos:</i>	60
1.13.2.2	<i>Clasificación de acuerdo con el estilo</i>	61
 CAPÍTULO II		
2.	MARCO METODOLÓGICO	62
2.1	Tipo de investigación	62
2.2	Métodos	62
2.2.1	<i>Método analítico – sintético</i>	62
2.2.2	<i>Método inductivo – deductivo</i>	62
2.3	Técnicas	62

2.3.1	<i>Entrevista</i>	62
2.3.2	<i>Encuesta</i>	63
2.3.3	<i>Observación Directa</i>	63
2.4	Instrumentos	63
2.4.1	<i>Ficha de entrevista</i>	63
2.4.2	<i>El Cuestionario</i>	64
2.4.3	<i>Ficha de observación</i>	64
2.5	Estudio de Mercado	65
2.5.1	<i>Público objetivo</i>	65
2.5.2	<i>Segmentación de mercado</i>	65
2.5.2.1	<i>Demográfica</i>	65
2.6	Muestra	66
2.6.1	<i>Unidad de observación</i>	66
2.6.2	<i>Cálculo de la muestra</i>	66
2.6.3	<i>Tipo de muestreo</i>	67
2.7	Tabulación de resultados	68
2.7.1	<i>Resultado de las encuestas</i>	68
2.7.2	<i>Resultado de las encuestas</i>	73
2.7.3	<i>Resultado de las entrevistas</i>	74

CAPÍTULO III

3.	MARCO PROPOSITIVO	75
3.1	Metodología del Diseño	75
3.1.1	<i>Identificación del problema</i>	75
3.1.2	<i>Recopilación de datos</i>	75
3.1.3	<i>Síntesis</i>	91
3.1.4	<i>Gestión</i>	91
3.1.5	<i>Iluminación</i>	92
3.1.6	<i>Elaboración</i>	92
3.1.6.1	<i>Proceso de desarrollo de los personajes</i>	92
3.1.6.2	<i>Proceso de Diseño Editorial</i>	117
3.1.6.3	<i>Maquetación de Páginas</i>	121
3.1.7	Validación	131
3.1.7.1	<i>Modelo de guía de evaluación</i>	131
3.1.7.2	<i>Análisis final</i>	132

CONCLUSIONES.....	134
RECOMENDACIONES.....	135
GLOSARIO	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1: Comunidades que participan en las comparsas del pawkar raymi.....	22
Tabla 2-1: Visitas en el pawkar raymi.....	23
Tabla 1-2: Modelo de ficha de entrevista.....	63
Tabla 2-2: Modelo de encuesta.....	64
Tabla 3-2: Modelo de fichaje.....	64
Tabla 4-2: Segmentación de mercado.....	65
Tabla 5-2: Segmentación Psicográfica.....	65
Tabla 6-2: Población del Cantón el Tambo.....	66
Tabla 7-2: Población por grupos de edad del Cantón el Tambo.....	66
Tabla 8-2: Calculo de la muestra.....	67
Tabla 9-2: Cálculo por estratos.....	68
Tabla 1-3: Ficha No. 1 Tayta carnaval.....	76
Tabla 2-3: Ficha No. 2 Mama carnaval.....	77
Tabla 3-3: Ficha No. 4 Churi carnaval.....	78
Tabla 4-3: Ficha No. 4 Ushi carnaval.....	79
Tabla 5-3: Ficha No. 5 Cuaresmero.....	80
Tabla 6-3: Ficha No. 6 Cuaresmera.....	81
Tabla 7-3: Ficha No. 7 Yachac.....	82
Tabla 8-3: Ficha No. 8 Cabildo mayor.....	83
Tabla 9-3: Ficha No. 9 Ñusta.....	84
Tabla 10-3: Ficha No. 10 Cuy-ñaña.....	85
Tabla 11-3: Ficha No. 11 Vocero.....	86
Tabla 12-3: Ficha No. 12 Rukuyaya.....	87
Tabla 13-3: Ficha No. 13 Juevive.....	88
Tabla 14-3: Ficha No. 14 Urallacta.....	89
Tabla 15-3: Ficha No. 15 El wasitupak.....	90
Tabla 16-3: Creación de personajes.....	93
Tabla 17-3: Tabulación de datos.....	132

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1: Cultura.....	6
Figura 2-1: Identidad cultural.....	8
Figura 3-1: Interculturalidad.....	8
Figura 4-1: Cantón el Tambo.....	9
Figura 5-1: Agricultura y ganadería.....	10
Figura 6-1: Gastronomía.....	11
Figura 7-1: Artesanía.....	12
Figura 8-1: Mujer cañari.....	13
Figura 9-1: Hombre cañari.....	13
Figura 10-1: Vestimenta.....	14
Figura 11-1: Música y danza.....	15
Figura 12-1: Laguna de culebrillas.....	16
Figura 13-1: Complejo arqueológico de coyocotr.....	17
Figura 14-1: Estación ferrocarril.....	19
Figura 15-1: Museo del Tambo.....	18
Figura 16-1: Cerro yanacauri.....	18
Figura 17-1: Pawkar raymi.....	21
Figura 18-1: Comparsas en el pawkar raymi del tambo.....	22
Figura 19-1: Tayta carnaval.....	24
Figura 20-1: Mama carnavalera.....	26
Figura 21-1: Ushi y churi carnaval.....	26
Figura 22-1: Cuaresmero-cuaresmera.....	28
Figura 23-1: Yachac.....	29
Figura 24-1: Cabildo mayor.....	30
Figura 25-1: Ñusta.....	31
Figura 26-1: Vocero.....	32
Figura 27-1: Cuy-ñañas.....	32
Figura 28-1: Rukuyaya.....	34
Figura 29-1: Urallacta.....	35
Figura 30-1: Juevive.....	36
Figura 31-1: Wasitupak.....	36
Figura 32-1: Ceremonia ritual en el pawkar raymi del Tambo.....	37
Figura 33-1: Gastronomía en el pawkar Raymi.....	38
Figura 34-1: Caja o tambor.....	39

Figura 35-1: Pingullo.....	39
Figura 36-1: Quipa.....	40
Figura 37-1: Waraka.....	40
Figura 38-1: Circulo cromático.....	42
Figura 39-1: Ilustración histórica.....	44
Figura 40: Ilustración comercial.....	44
Figura 41: Ilustración comic.....	44
Figura 42-1: Ilustración científica.....	45
Figura 43-1: Ilustración publicitaria.....	45
Figura 44-1: Ilustración literaria.....	45
Figura 45-1: Ilustración conceptual.....	46
Figura 46-1: Técnica a lápiz.....	46
Figura 47-1: Técnica a carboncillo.....	47
Figura 48-1: Técnica lápices de colores.....	47
Figura 49-1: Técnica de pluma y tinta.....	47
Figura 50-1: Técnica de pasteles.....	48
Figura 51-1: Técnica gouache.....	48
Figura 52-1: Acrílico y oleo.....	49
Figura 53-1: Aerografía.....	49
Figura 54-1: Collage.....	49
Figura 55-1: Ilustración vectorial.....	51
Figura 56-1: Foto ilustración.....	52
Figura 57-1: Ilustración 3D.....	52
Figura 58-1: Canon 7 cabezas.....	54
Figura 59-1: Canon 8 cabezas.....	54
Figura 60-1: Canon 7 cabezas y media.....	54
Figura 61-1: Libros digitales.....	55
Figura 62-1: Anatomía de la letra.....	58
Figura 63-1: Elementos de una retícula.....	59
Figura 1-3: Tayta carnaval.....	76
Figura 2-3: Mama carnaval.....	77
Figura 3-3: Churi carnaval.....	78
Figura 4-3: Ushi carnaval.....	79
Figura 5-3: Cuaresmero.....	80
Figura 6-3: Cuaresmera.....	81
Figura 7-3: Yachac.....	82
Figura 8-3: Cabildo mayor.....	83

Figura 9-3: Ñusta.....	84
Figura 10-3: Cuy-ñaña.....	85
Figura 11-3: Vocero.....	86
Figura 12-3: Rukuyaya.....	87
Figura 13-3: Juevive.....	88
Figura 14-3: Ura llacta.....	89
Figura 15-3: Wasitupak.....	90
Figura 16-3: Contenido del libro digital.....	91
Figura 17-3: Proceso de vectorización.....	101
Figura 18-3: Proceso de aplicación de cromática.....	101
Figura 19-3: Tayta carnaval digitalizado y texturizado	102
Figura 20-3: Mama carnaval digitalizado y texturizado.....	103
Figura 21-3: Churi carnaval digitalizado y texturizado.....	104
Figura 22-3: Ushi carnaval digitalizado y texturizado	105
Figura 23-3: Cuaresmero digitalizado y texturizado.....	106
Figura 24-3: Cuaresmera digitalizado y texturizado.....	107
Figura 25-3: Yachac digitalizado y texturizado.....	108
Figura 26-3: Cabildo digitalizado y texturizado	109
Figura 27-3: Ñusta digitalizado y texturizado.....	110
Figura 28-3: Cuaresmero digitalizado y texturizado.....	111
Figura 29-3: Vocero digitalizado y texturizado.....	112
Figura 30-3: Rukuyaya digitalizado y texturizado.....	113
Figura 31-3: Juevive digitalizado y texturizado.....	114
Figura 32-3: Urallacta digitalizado y texturizado.....	115
Figura 33-3: Wasitupak digitalizado y texturizado.....	116
Figura 34-3: Formato de página.....	117
Figura 35-3: Márgenes de página.....	118
Figura 36-3: Retícula.....	118
Figura 37-3: Organización de interfaz gráfica.....	119
Figura 38-3: Diseño de portada y contraportada.....	121
Figura 39-3: Diseño final de página de contenido.....	122
Figura 40-3: Diseño final de hoja de editorial y agradecimiento.....	122
Figura 41-3: Maquetación de páginas 6-7.....	123
Figura 42-3: Maquetación de páginas 8-9.....	123
Figura 43-3: Maquetación de páginas 10-11.....	123
Figura 44-3: Maquetación de páginas 12-13.....	124
Figura 45-3: Maquetación de páginas 14-15.....	124

Figura 46-3: Maquetación de páginas 16-17.....	124
Figura 47-3: Maquetación de páginas 18-19.....	125
Figura 48-3: Maquetación de páginas 20-21.....	125
Figura 49-3: Maquetación de páginas 22-23.....	125
Figura 50-3: Maquetación de páginas 24-25.....	126
Figura 51-3: Maquetación de páginas 26-27.....	126
Figura 52-3: Maquetación de páginas 28-29.....	126
Figura 53-3: Maquetación de páginas 30-31.....	127
Figura 54-3: Maquetación de páginas 32-33.....	127
Figura 55-3: Maquetación de páginas 34-35.....	127
Figura 56-3: Maquetación de páginas 36-37.....	128
Figura 57-3: Maquetación de páginas 38-39.....	128
Figura 58-3: Maquetación de páginas 40-41.....	128
Figura 59-3: Maquetación de páginas 42-43.....	129
Figura 60-3: Maquetación de páginas 44-45.....	129
Figura 61-3: Maquetación de páginas 46-47.....	129
Figura 62-3: Maquetación de páginas 48-49.....	130
Figura 63-3: Maquetación de páginas 50-51.....	130
Figura 64-3: Maquetación de páginas 52-53.....	130
Figura 65-3: Maquetación de páginas 54-55.....	131
Figura 66-3: Guía de evaluación.....	131

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfica 1-2: Pasteles de la pregunta 1.....	68
Gráfica 2-2: Pasteles de la pregunta 2.....	69
Gráfica 3-2: Pasteles de la pregunta 1.....	69
Gráfica 4-2: Pasteles de la pregunta 4.....	70
Gráfica 5-2: Pasteles de la pregunta 5.....	70
Gráfica 6-2: Pasteles de la pregunta 6.....	71
Gráfica 7-2: Pasteles de la pregunta 7.....	71
Gráfica 8-2: Pasteles de la pregunta 8.....	72
Gráfica 9-2: Pasteles de la pregunta 9.....	72
Gráfica 10-2: Pasteles de la pregunta 10.....	73

RESUMEN

El presente trabajo de titulación tuvo como objetivo rescatar la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo, a través de la ilustración de sus personajes, aplicados en un libro digital, el problema principal fue la carencia de información tornándose difícil de difundir a generaciones futuras. En la recolección de información se aplicó el método analítico y deductivo se realizó entrevistas a las personas propias del Cantón quienes son los organizadores y portadores de información verídica sustentable y sobre todo confiable acerca de la fiesta del pawkar raymi, se recolecto datos a través de encuestas dirigida a niños jóvenes y adultos con una muestra de 262 personas para saber sus conocimientos sobre la fiesta sus gustos en cuanto a libros, estilo de ilustración, mediante la observación directa se logró documentar fotografías de los personajes que sirvieron de guía para la realización de fichas y sintetizar los atributos más importantes de cada personaje. En cuanto al proceso de diseño se aplicó la metodología de Guillermo Gonzalo Ruiz en donde brinda 7 fases permitiendo ordenar desde la identificación de problema, Recopilación de información, Síntesis, Gestación, Iluminación, Elaboración y Verificación. La aplicación de estos pasos facilitó la etapa de creación de las ilustraciones y la diagramación del libro en la cual se ilustro 15 personajes con un canon proporcional de 7 cabezas y medio al estilo realista y digitalizado con la técnica vectorial finalizando con el diseño del libro que contiene personajes en orden jerárquico e información concreta, además incluye temas como historia, comparsa, cantos e instrumentos, con un total de 54 páginas incluido la portada y contraportada. La validación fue realizada a docentes de la EDG, se obtuvo como resultado que el grupo tuvo buena percepción y aceptación del producto. Concluyendo que la difusión cultural es muy importante para las generaciones presentes y futuras, creando piezas únicas e irrepetibles y se recomienda a las personas que desarrollen proyectos de investigación involucre a la cultura y al rescate de la misma, con creatividad y el uso de nuevas tecnologías para buenos resultados.

Palabras clave: <TECNOLOGÍAS Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>, <DISEÑO GRÁFICO>, <LIBRO DIGITAL>, <DISEÑO EDITORIAL>, <PAWKAR RAYMI>, <ILUSTRACIÓN DIGITAL>, <TAMBO (CANTÓN)>.

SUMMARY

The objective of the present degree work was to rescue the popular party pawkar raymi, from el Tambo Canton, through the illustration of their characters applied in a digital book, the main problem was the lack of information, becoming difficult to spread to future generations. The collection of information applied the analytical and deductive methods; then, interviews were carried out to the Canton citizens, who are the carriers of truthful, sustainable but above all reliable information about this celebration. Data were collected through surveys aimed to children, young and adult with a sample of 262 people to know about their likes in terms of books and styles of illustration, through direct observation, was able to document photographs of the characters that served as guide for making cards and synthesizing the most important attributes of each of them Regarding the design process the Guillermo Gonzalo Ruiz methodology was applied, which presents 7 phases, allowing ordering from the identification of problem, information recollection, synthesis, gestation, illumination, elaboration and verification. The application of these steps facilitated the stage of the illustrations creation and the layout of the book in which 15 characters were illustrated with a proportional canon of 7 and a half heads in a realistic and digitized style with the vectorial technique, ending with the design of the book. which contains characters in hierarchical order and specific information, including topics such as history, comparsa, songs and instruments, with a total of 54 pages including the cover and back cover. The validation was carried out by teachers of the Graphic Design School from the ESPOCH (Escuela Superior Politécnica de Chimborazo) and it was obtained as a result that 98% of the group had good perception and acceptance of the product. Concluding that the cultural dissemination is very important for the present and future generations, creating unique and unrepeatabe pieces and it is recommended to the people who develop research projects, involve culture and the revival of itself, with creativity and the use of new technologies in order to obtain optimal results.

KEYWORDS: <TECHNOLOGY AND ENGINEERING SCIENCES>, < GRAPHIC DESIGN>, <DIGITAL BOOK>, <EDITORIAL DESIGN>, <PAWKAR RAYMI>, <DIGITAL ILLUSTRATION>, <TAMBO (CANTON)>

INTRODUCCIÓN

Antecedentes

Ecuador, con una población que supera los 14 millones de habitantes, es un país multiétnico y multicultural, por ello es muy común encontrar en las fiestas indígenas una mezcla de personajes y de manifestaciones que responden a la aculturación que fueron sujetos nuestros antepasados, pero no por ello se puede negar que las fiestas populares todavía mantengan su gran colorido en cada uno de sus detalles. (Sarah, 2014)

Ramiro Velasco manifiesta que, según la cosmovisión andina, los pueblos de los andes celebran 4 fiestas anuales basadas en la posición de relación de la vida y su trayectoria, una de las fiestas es el pawkar raymi que en los últimos años ha forjado un espacio de intercambio cultural y el fortalecimiento de la identidad de pueblos indígenas, además se ha constituido como un lugar de encuentro entre familias donde busca lograr un proceso recíproco de apropiación de la cultura, de integración y de solidaridad con equidad de género.(Noboa, Velasco, 2013)

El gobierno autónomo descentralizado de el Tambo, juntamente con las comunidades, cada año comparte toda su alegría de las fiestas del pawkar raymi (Carnaval) unas de las principales celebraciones que se lleva a cabo en el mes de marzo donde intervienen muchos personajes, que son los actores principales de este hecho y constituyen la atracción central; entre los principales personajes tenemos: Tayta carnaval, Mama carnaval, Cuy ñaña, Cuaresmero.

En la actualidad la ilustración es una de las técnicas creativas que permiten expresar ideas, pensamientos y sentimientos dentro de la edición de libros digitales, cuentos y leyendas, esto dado la oportunidad de mejorar la presentación del contenido expuesto y facilitar su entendimiento, permitiendo al lector se adentre al mundo de la narrativa gráfica tal como dice en la publicación del diario EL COMERCIO (2014) *“El dibujo y la ilustración, desde luego, se han convertido en aliados infalibles en la creación de historias o también al momento de darles un trasfondo aún más poderoso del que ya tenían con las letras”*

Beltrán, (2015) realizó un proyecto denominado: **Diseño gráfico de un producto editorial para aportar al rescate cultural de las fiestas populares del Cantón Cañar**. Que aporta al rescate de las fiestas populares del Cantón Cañar a través de un libro ilustrado interactivo, partiendo de diversas vertientes del diseño gráfico, entre ellas la ilustración, la interactividad, el pop up, que contiene las actividades y elementos de la fiesta del Tayta carnaval.

En base a los antecedentes expuestos y conociendo que el pawkar raymi permite el espacio de intercambio cultural y el fortalecimiento de la identidad, se propone diseñar un libro digital con ilustraciones de los personajes más representativos de la fiesta dirigido a niños jóvenes y adultos de esta manera mostrar una fuente de información detallada y rescatar las tradiciones culturales heredadas de nuestros Taytas y vayan cultivándose de generación en generación.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Escasa información sobre los personajes de la Fiesta popular pawkar raymi, que permitan la comprensión del contenido y esto genera una pérdida de costumbres y tradiciones en el pueblo.

La presente investigación pretende dar a conocer y rescatar la importancia que tiene cada uno de los personajes de la Fiesta Popular pawkar raymi del Cantón El Tambo, se propone una alternativa diferente para saber y conocer más sobre las costumbres que han influenciado en el cantón Tambo. Para lo cual se propone la realización de un libro digital el cual va a ser muy importante para que la sociedad conozca sobre la historia y los diferentes personajes de la Fiesta.

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué tanto se conoce de la Fiesta Popular pawkar raymi del Cantón el Tambo?

¿Es importante dar a conocer los personajes característicos de la Fiesta Popular pawkar raymi del Cantón el Tambo?

¿Qué importancia tienen cada personaje?

JUSTIFICACION

Justificación Teórica

Las fiestas populares representan un aporte muy importante de las tradiciones y de la cultura intangible que cada pueblo hereda sus nuevas generaciones, sin embargo, debido a la aculturación que compone a la globalización, esta tradición va perdiendo interés en la población.

La interpretación gráfica y contextual de las características de los personajes de la Fiesta popular pawkar raymi ayudará como un aporte técnico informativo para el público en general que busquen información referente a esta cultura y puedan establecer su propia doctrina del pensamiento habitual, además con esta investigación se pretende incentivar a niños jóvenes y adultos a rescatar y conservar el patrimonio cultural de los cantones de su provincia. También servirá como un modelo aplicativo en la enseñanza de la cátedra Ilustración en la Escuela de Diseño Gráfico ya que es necesario implementarlo para mejorar la calidad creativa, interpretativa e inspiración de los estudiantes.

Justificación Aplicativa

Partiendo de diversas vertientes del diseño gráfico entre ellas la fotografía que servirá para la recolección de datos, la ilustración permitirá la digitalización de cada uno de los personajes con la técnica más idónea, por último, el diseño editorial para la maquetación del libro digital. Esta investigación aporta al reconocimiento y aprecio de las fiestas tradicionales, en este caso el pawkar raymi, a través de un libro ilustrado digital que contiene personajes y elementos de la fiesta.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Rescatar la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo, a través de la ilustración de sus personajes. Aplicados en un libro digital.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Investigar sobre la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo.
- Realizar un estudio sobre el público objetivo.
- Identificar los personajes y sus características, de la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo.
- Diseñar un libro digital, con los personajes característicos de la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

1.1 Antropología cultural

Aunque hoy en día la antropología forma parte de las disciplinas, históricamente sus orígenes sientan en la etnografía, que se ocupa de recoger material que permita describir e interpretar distintas culturas. Fueron los exploradores, colonizadores y misioneros quienes a través de sus experiencias transmitieron noticias que a su vez generaron un amplio conocimiento acerca de la descripción del comportamiento y rasgos culturales de los pueblos, es así como la compilación de estas vivencias resultó ser una de la primera colección etnográfica.

Este enunciado estudia al ser humano como miembro de un grupo social y como integrante de una cultura, ya que diversos grupos humanos tanto del pasado como del presente tuvieron o tienen una cultura que les proporciona identidad. Pretende descubrir, prioritariamente, elementos comparativos, las diferencias entre sociedades, a través de una descripción y análisis de estas, que incluye además el estudio de tradiciones socialmente aprendidas tanto del pasado como del presente (Garnica, 2016, pp. 20-21)

1.2 Cultura

Es un conocimiento de la ciencia que encierra sabiduría de vidas pasadas durante varios milenios atrás, la cultura está comprometida con el desarrollo y sostenibilidad de la colectividad, mediante ideas basadas en el aprendizaje y símbolos culturales como: arte, música, danza, teatro, religión, etc. Cada expresión tiene una forma distinta de manifestar sus raíces y mostrar su evolución que ha adquirido con el pasar de los años (GADM RIOBAMBA, 2013-2014, p. 160)



Figura1-1: Cultura

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

La UNESCO, en la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales, definió a la cultura como conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan una sociedad a un grupo social. Ella engloba las artes, letras, modos de vida, derechos fundamentales del ser humano, sistemas de valores, tradiciones y creencias (Córdova, 2010, pp.50-51)

1.2.1 Cambios de cultura

La cultura con el pasar de los años va adquiriendo nuevos cambios para bien o para mal, eso depende desde el punto de vista que quiera analizar el interpretador. Los cambios son cada vez más notorios en grupos que van evolucionando internamente, mientras más se vive más se adquiere experiencia que va a ser transmitida por otras generaciones y así continua con el ciclo interminable. Otra de las influencias que predomina para el cambio cultural son aspectos externos que de a poco se fueron impregnando en las culturas y dando paso a otros grupos culturales con costumbres nuevas.

1.2.1.1 Enculturación

Está basado en sucesos cotidianos que día a día vamos adquiriendo, de esta manera denominamos las cosas vividas como "*experiencias*". Cómo y dónde se adquiere los conocimientos en: la casa, escuela, iglesia, colegio, universidad, etc. Quien enseña y donde se enseña, son factores notables para la formación de los seres humanos y su expansión en la población.

1.2.1.2 Aculturación

Hablamos de una adquisición de cultura y posteriormente el acogimiento de nuevas formas de vida y tradiciones tales como música, arte, danza, religión, gastronomía, vestuario e idioma, en su mayoría son las culturas extranjeras; una de las más notorias en nuestro país es la aculturación de la cultura norte americana, por el simple hecho que la población ecuatoriana se ha visto en la obligación y necesidad de migrar a este país por buscar un estilo de vida mejor en el ámbito económico.

1.2.1.3 Transculturación

Son elementos tomados de otras culturas, las que nuestro sub-consiente cree que son más idóneos, que consecutivamente adoptamos a nuestras costumbres. De manera literal las hacemos nuestras, por lo tanto, al fin de cuentas, la adaptación nueva de otras culturas termina sustituyendo verdaderas prácticas culturales de nuestro país. Estos fenómenos de transculturación se dan por la emigración, residentes en otros países se adaptan a la nueva cultura y por ende cambia a su natal cultural (Guamán y Ortiz, 2015pp. 23-27)

1.2.1.4 Deculturación

Perdida de la cultura propia sustituida por una cultura foránea (externa). El proceso es muy lento y progresivo, se rechaza la cultura propia (Astudillo, 2013)

1.3 Identidad Cultural

Es un conjunto de características, está vinculado a diversos elementos y cada uno tiene su propio significado, su forma de ser y tipologías principales, que forman un solo rasgo y hace que sea única y diferente al resto del mundo. Un ejemplo que podemos tomar como referencia a la cultura Cañari.



Figura 2-1: Identidad cultural

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Ellos tienen rasgos que los hacen diferenciar del resto, algunas costumbres pueden ser similares a otras muy parecidas, pero siempre habrá cosas que les ayuden a saber identificarse como costumbres y tradiciones únicas que están grabadas definitivamente en la memoria de la gente.

1.4 Interculturalidad

Desde la ética y los valores sociales, se la promueve como el reconocimiento y respeto de la diversidad social, con acciones sobre dignidad, derechos de personas y colectivos sociales, para que estos se constituyan en factores sustanciales de sociedades integradas, democráticas y estables. Como un horizonte de vida, interculturalidad representa la apertura a nuevos escenarios, conocimientos y prácticas sin contradecir la estima, identidad y capacidades propias de las personas y colectividades (FENOCIN, 2015)



Figura 3-1: Interculturalidad

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Esta se refiere a la interacción entre culturas, de una forma respetuosa original y sinérgica, donde se concibe que ningún grupo cultural este por encima del otro favoreciendo en todo momento la integración y convivencia de ambas partes. Es importante aclarar que la interculturalidad se ocupa tanto de la interacción que ocurre entre un chino y un boliviano, sino además lo que sucede entre un hombre y una mujer, un niño y un anciano, un rico y un pobre, un marxista y un liberal, etc. (Rochina y Tiamba, 2012 p.32)

1.5 Cantón Tambo

1.5.1 Historia

Su nombre proviene del vocablo quichua TAMPU, que significa " lugar de descanso o posada", que tuvo sus inicios en los tiempos del incario, con una población de origen Cañari.

Esta parroquia eclesiástica fue creada el 05 de junio de 1835, con el nombre de "San Juan de El Tambo", como parte de Hatun Cañar teniendo como límites: al norte la parroquia de Achupallas, provincia de Chimborazo; por el sur la Vicaria Foránea de Cañar, por el oriente la parroquia Taday y por el occidente Suscal. Inicialmente el Tambo, formaba parte del Cañar en calidad de Parroquia Civil, posteriormente el 24 de enero de 1991, durante la Presidencia del Dr. Rodrigo Borja Cevallos, fue nombrado cómo Cantón de la provincia del Cañar (AJS, 2011)

1.5.2 Antecedentes

El Tambo se conoce como capital Ferroviaria del austro, el turismo es uno de sus ejes estratégicos de acción, pues tiene una gama de lugares, cultura, paisaje, etc.



Figura 4-1: Cantón el Tambo

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Este lugar es considerado uno de los lugares más importantes en la historia preincaica desde la cultura Cañari hasta la cultura Inca, ya que fue escenario de muchas batallas especialmente la guerra de Huáscar y Atahualpa; debido a su situación geográfica fue un lugar estratégico para los Cañaris como un cuartel de protección de eventuales ataques de los ejércitos del norte y para la comprensión radical de las tropas del inca Atahualpa.

La lengua indígena u original es el Cañari, con la llegada de los incas se impuso el kichua y el castellano con la conquista española, por su orografía es considerada como chirillacta que significa grande abundante y sumamente frío (Clex Ecuador, 2017)

1.5.3 Agricultura y Ganadería



Figura 5-1: Agricultura y ganadería
Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Este cantón destaca su agricultura sus tierras feraces son las mejores de la provincia para el cultivo de papa, maíz, ocas, mellocos y otros cultivos nativos, así como trigo, cebada, Quinua.

En todas las zonas se cría ganado vacuno, con fines de producción lechera, el ganado cumple un papel muy importante en los sistemas de producción agropecuario se considera que más del 80% de las familias campesinas poseen una vaca, un cerdo; cerca del 20% tienen una yunta, la gran mayoría de familias campesinas tienen animales menores que van desde los cuyes, conejos, ovejas, gallinas, etc. (DIPEIB, 2013)

1.5.4 Gastronomía



Figura 6-1: Gastronomía

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

La gastronomía del cantón está basada principalmente en los cultivos de la zona, tanto a nivel rural como urbano, entre las que sobresale es la planta ancestral como es el maíz.

Las comidas más importantes y tradicionales del pueblo son las siguientes:

- **Mote:** Que se obtiene de la planta de maíz, de la cual se utiliza los granos secos que se debe dejar en remojo, luego se procede a pelarlo con cal, se lava bien, se deja escurrir, luego es coloca en una olla de barro con abundante agua y se procede a cocinar, hasta que esté abierto y muy suave. Es una entrada muy tradicional y que se sirve incluso en fiestas, ocasiones especiales o como plato diario de los indígenas.
- **Cuy con papas:** Es un plato típico que se sirve en ocasiones especiales, para la preparación del cuy se lo debe adobar con bastante sal y ajo molido, se debe dejar reposar al cuy hasta que se condimente bien, luego el cuy debe ser asado al carbón, añadiéndole color alrededor de su cuerpo. Una vez que el cuy esta dorado y su carne cocida, se sirve acompañado de papas y mote.
- **Chicha de Jora:** Es una bebida tradicional de las fiestas, esta necesita de unos treinta días para su preparación, se comienza recogiendo agua, la mitad se vierte en el recipiente para que hierva y la otra se deposita en una tinaja cuyo fondo contiene zurrapa o cunshu de una chicha anterior. Luego se muele el maíz y se deposita en agua hirviendo y se agrega panela, luego es filtrada en la vasija con cunshu; Se guarda un poco para ser tomada como bebida diaria y el resto es enterrado para ser utilizada en las fiestas cuando para lo cual ya está muy fermentada (Cárdenas y Quinteros, 2011, pp.58-64)

1.5.5 Artesanías



Figura 7-1: Artesanía

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

La población de las comunidades del Cantón elabora sus tradicionales textiles como lana de borrego para la confección de bayeta, con la cual elaboran polleras bellamente bordadas con técnicas tradicionales y modernas; así como también ponchos, rebosos, entre otras cosas. Las blusas que usan las mujeres son bordadas a mano y a máquina, luciendo con atractivos collares de color rojo; al igual que los rebosos que son utilizadas para cubrir los hombros y la espalda, con filos bordados, sujetos con tupos de plata y metal, los sombreros que se usan, son de lana cubiertos con pasta blanca, que les da una especial identidad del poblador Cañari.

En las calles principales del Tambo se encuentran tiendas en las cuales se puede observar a las mujeres en la tarea del bordado de polleras y rebosos (GADIMET, 2014)

1.5.6 Identidad

1.5.6.1 Mujer Cañari

Constituyen el eje central de la familia, comunidad y sociedad, son generadoras de vida, al igual que la pachamama se encargan de proteger y alimentar a la familia y buscar su bienestar.



Figura 8-1: Mujer cañari

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Generan y reproducen la cultura, porque crean el arte, tejen saberes y conocimientos, religiosidad, principios, valores, símbolos y normas de comportamiento que se transmite de generación en generación a través de la lengua materna kichua.

1.5.6.2 *Hombre Cañari*

Altivo y aguerrido, están presentes desde los tiempos ancestrales, han marcado transcendencia en la construcción de la sociedad ecuatoriana. Se sienten orgullosos de la historia y cultura, son hombres sinceros y francos, muy trabajadores y honrados.



Figura 9-1: Hombre cañari

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

La cosmovisión es holística, conviven armónicamente con espíritus de las montañas, con el padre sol, madre luna, estrellas, madre tierra, viento, frío y abuelo fuego (CCE CAÑAR, 2011)

1.5.7 Vestimenta

Se caracterizan por tener vestimenta única y original, la indumentaria es más elaborada y trabajada en cuanto a colores, textiles y formas. Los tejidos son fabricados con lana de oveja, de buena calidad textil y sutil, con ella diseñan tejidos variados y coloridos.

En la actualidad los indígenas utilizan un sombrero hecho de lana de borrego de color blanco de forma semiesférica faldeada por una pequeña visera que está adornada con una elegante trenza.



Figura 10-1: Vestimenta

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

La vestimenta autóctona de la mujer, que ha venido utilizando hasta la actualidad está constituida por: el muchiku (sombrero), paychi (aretes), wallka (collares), como adorno utiliza tupu, wallkarina, talpa (camisa blanca), saya de bayeta (pollera), y oshotas (sandalias). Esta vestimenta se sigue utilizando hasta la actualidad en todos los eventos culturales que celebran en las comunidades del pueblo.

Los hombres visten camisa blanca con el codo bordado, kushma, pantalón de bayeta, chumpi (faja con figuras), zamarro (blanco y negro), poncho, oshotas, sortija (anillo), cinta de amarre de cabello: rojo o azul. (Gutiérrez y Siguencia, 2017 pp.23-27)

1.5.8 Idioma

Al igual que diversas culturas que se encuentran en el territorio ecuatoriano, la cultura conserva aún parte de su dialecto kichua es la lengua que se habla en su mayor parte, sin embargo, se ha visto como poco a poco se habla menos este idioma, las personas adultas son quienes hacen uso del kichua en su totalidad y transmiten a las nuevas generaciones su lengua tradicional y así

mantenerla viva. Este idioma se habla plenamente en las comunidades, pero cuando se relacionan con mestizos la lengua es bilingüe.

1.5.9 Música y Danza

La música y danza étnica tienen una gran trascendencia cultural, ya que se origina mediante la mezcla, entre la cultura inca y española. En épocas de la conquista inca, la música tenía un sentido místico, pues empleaban para la adoración y agradecimiento a su Dios *tayta Inti* por las buenas cosechas otorgadas. Las festividades e interpretaciones musicales giraban basándose en un ciclo agrícola, entonces la música Cañari siendo un tesoro histórico cultural del Ecuador, tiende a desaparecer poco a poco, por la falta de investigación, difusión, emigración de los indígenas, a otros continentes y de los medios de comunicación masiva que distorsionan el pensamiento étnico (Solano, 2005)



Figura 11-1: Música y danza
Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.5.10 Fiestas Tradicionales

Existen cuatro *raymis*, que marcan el proceso de vida personal, familiar, comunitaria y social de los pueblos y son las más importantes celebraciones del mundo andino: *killá raymi*, que se realiza en el mes de septiembre, *kapak raymi* se realiza en el mes de diciembre, *pawkar raymi*, se realiza en el mes de febrero o marzo e *inty raymi*, que se realiza en el mes de junio y se ejecuta en la Provincia de Cañar.

1.5.10.1 Lalay Raymi o Pawkar Raymi (Fiesta del Carnaval)

Pawkar raymi se celebraba en días circundantes al equinoccio de primavera, durante el mes de marzo; en el pasado se organizaban grandes solemnidades dedicadas a las relaciones entre las personas y la Naturaleza o *pachamama*.

1.5.10.2 *Killa Raymi (Fiesta de la luna)*

Esta fiesta se celebra el 21 de septiembre de cada año, es el inicio del calendario de las fiestas. Es la feminidad de la pareja y también de las plantas medicinales en este caso la adoración y veneración a la madre Luna, la fiesta se suele efectuar en el Complejo Arqueológico de Coyocotor, lugar conocido también como Baños del Inca.

1.5.10.3 *Kapak Raymi (Navidad)*

El kapak raymi es el nombre que se asigna al décimo segundo mes del año kichwa que coincide actualmente con las grandes celebraciones de navidad, según la tradición cristiana fue la gran fiesta del kapak que se celebraba en el incario, al finalizar de manera total la siembra del maíz, por lo que esta fiesta se convertía en la última fiesta del año (Dután, 2017)

1.5.11 *Atractivos Turísticos*

El Cantón constituye un destino turístico muy importante especialmente de tipo arqueológico, patrimonial del centro urbano del Cantón para brindar un turismo urbano, natural a propios y extraños.

1.5.11.1 *Laguna de Culebrillas*



Figura 12-1: Laguna de culebrillas

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Forma parte del Parque Nacional Sangay, está situada sobre el Nudo del Azuay a 3.940 metros sobre nivel del mar, en los alrededores existen testimonios, varias cimentaciones habitacionales de piedra que atestiguan la presencia de las culturas Cañari-Inca. Sus aguas son gélidas y transparentes apenas llegan a los 6 grados centígrados. El nombre de "Culebrillas" lo toma seguramente por la forma tortuosa y pintoresca de los canales zigzagueantes.

1.5.11.2 Complejo Arqueológico de Coyector



Figura 13-1: Complejo arqueológico de coyector
Fuente: gadimetambo.gob.ec

Dentro del complejo destaca los "Baños del Inca", conjunto formado por dos estanques que dan la apariencia de tinas interconectadas, esculpidas sobre una roca en forma de relieves. Su cercanía con Ingapirca, llevan a predecir que estos dos lugares estuvieron formado parte de un mismo complejo ceremonial-administrativo en la región.

1.5.11.3 Estación del Ferrocarril y Línea Férrea El Tambo Coyector



Figura 14-1: Estación ferrocarril
Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Más de dos décadas el Tambo es el centro Ferroviario del Austro se generaron numerosas fuentes de trabajo. Nuevas construcciones se edificaron la antigua caracterización de ser el Tambo un pueblo con vocación agropecuaria se transfirió a ser un pueblo comercial y turístico. Aquí confluirán viajeros de todas partes, pues era el punto de llegada y de partida al mismo tiempo. La estación está ubicada en la ciudad de El Tambo, en las calles Carrera Ingapirca y Juan Jaramillo.

1.5.11.4 Museo Arqueológico de El Tambo



Figura 15-1: Museo del Tambo

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

En el museo se puede apreciar las fotografías del antiguo Tambo y una exhibición de una maqueta que muestra el paso de las tres culturas por esta tierra: como fue la época Colonial. El museo cuenta con 2.300 objetos arqueológicos, los que están divididos en 5 colecciones: hueso, concha, piedra, metal y cerámica. Pertenecientes a los periodos Narrio, Tacalshapa y Cashaloma. El museo se sitúa en las instalaciones del antiguo Hotel Estación, en lo que hoy conocemos como la estación del ferrocarril.

1.5.11.5 Cerro Yanacauri



Figura 16-1: Cerró Yanacauri

Fuente: gadimetambo.gob.ec

Es una elevación con 3.180 metros s.n.m. de esqueleto rocoso y de forma piramidal, por su falda sur occidental siguiendo la cuchilla existe un sendero de ascenso seguramente muy antiguo.

Identificándola con función religiosa, como ídolo sagrado de los Coyoctores, también le asimilar la función de un reloj solar natural, tiene un significado que traducido al castellano quiere decir coloso negro. Se ubica al este del Cantón El Tambo a 2km del Complejo Arqueológico de Coyoctor (Caguana, 2015, pp.50-66)

1.6 Fiesta Popular Pawkar Raymi

1.6.1 Fiesta Popular

La fiesta constituye una costumbre, una manera de hacer lo transmitido, mientras que la tradición es la forma de pensar y sentir lo que se transmite.

Esta contiene en sí las distintas tradiciones, creencias, ritos religiosos, música, danza, juegos o competencias, comidas y bebidas relacionadas con ellas, la ornamentación, expresiones de literatura oral, vestuario, medios de transporte y otros aspectos de la cultura espiritual y material del pueblo. Estas pueden estar vigentes o no y poseer un contenido religioso o laico. Su realización puede ocurrir en el medio urbano o rural. Es por tanto una manifestación de la cultura tradicional que resulta básica para el estudio integral de un núcleo social, cada vez que muestra las principales costumbres, hábitos y comportamientos

1.6.2 Historia del Pawkar Raymi

El Magister Pedro Solano oriundo de la Comunidad de Quilloac, afirma que con la llegada de los incas a tierras Cañarís se fusionó el Lalay raymi con el pawkar raymi, pero ambas celebran el florecimiento y la maduración de la siembra y se lo hacen el equinoccio de marzo. Los indígenas nativos de lo que hoy se denomina Cañar celebran rituales de acuerdo con el calendario agrícola o cruz cuadrada (Chakana), ellos denominan que pawkar raymi proviene del vocablo kichua Pawkar: Marzo y Raymi: fiesta, que significa fiesta de marzo.

Los taytas cuentan que la fiesta se celebra en honor a un espíritu que sale del cerro Chavar y al ritmo de La- la-la-lay la-la-la lay demora un año para llegar “6 meses sobre la tierra y 6 meses sobre el mar” o según la variante otro informante “demora 6 meses para venir y 6 meses para regresar” y cuando este llega aparece relámpagos truenos sobre cimas de los cerros y entre truenos y relámpagos desaparece en segundos. La tradición oral narra que se trata de un hombre con una estatura de 50 centímetros de altura, bien vestido con su zamarro, sombrerera colorida, pingullo, waraka y la caja, siempre bien vestido y fachoso, que llega a visitar las casas para bendecir a los pueblos andinos y predecir abundancia en sus cosechas, así lo describen los mayores que todavía cuentan esta historia. (Galán, 2018a)

Los cañarís tienen la tradición de representar a ese espíritu también conocido como “urku yayakuna”, los hombres se disfrazaban igual que el en épocas de florecimiento y la tradición

consistía en que este espíritu, que ahora se conoce como tayta carnaval, iba acompañado del yarcay o el espíritu del hambre y pasaban de casa en casa (Dután y Solano 2017)

En el Tambo siempre se festeja con este tipo de actividades, incluyendo el lanzarse agua que se vuelve un símbolo universal de limpieza, purificación, sanación y que normalmente se hace en un tiempo de fecundidad de floración, a eso también se suma el uso de las harinas que antes se relacionaba con la harina de maíz, elemento que se empleaba para cubrirse de los espíritus, porque al salir el tayta carnaval de los cerros, con el también salía el yarcay de los que había que protegerse y que mejor que ponerse harina. (Galán, 2018b)

Estos argumentos, demuestran que el pawkar raymi es una fiesta muy popular, ya que en las comunidades indígenas tiene origen español, se encuentra un amalgamamiento de elementos culturales; por ejemplo: el agua, polvo, velación de santos, gallos, etc, corresponden a la cultura europea, mientras que el pequeño tambor, pingullo, huajuru, son originales y autóctonos (Zaruma, Zhinin, 2016 pp. 27-32)

1.6.3 Descripción del Pawkar Raymi

Es una manifestación cultural andina milenaria de carácter etnográfico que abarca un sinnúmero de tradiciones y creencias populares que están directamente relacionados con ciclos agrícolas y el calendario ritual, esto se refiere a la época de floración o sisay pacha, en el mes de marzo representan el periodo de fecundidad y reproducción, observado en la floración de las cemerteras y en la aparición de los primeros frutos tiernos (AGN, 2016)

1.6.4 Importancia del Pawkar Raymi

En la actualidad la fiesta se ha constituido en un festival, sustentado en tres contextos: mítico, social y simbólico, el mito se vislumbra en él Pucara, que consiste en ofrendar a la pachamama la energía humana concebida como “sangre”, lo social se objetiviza en la reciprocidad de familias mediante los grandes banquetes de carnaval mientras que lo simbólico se sustenta en la ritualidad de las ofrendas. Este evento pretende recuperar y vivir la cultura originaria de los pueblos indígenas, además de contribuir la integración y reconstrucción social, política, cultural y espiritual entre las comunidades de El Tambo.

1.6.5 Pawkar Raymi celebrado en el Cantón el Tambo

El Tambo es intercultural en donde conviven los pueblos como: indígenas, mestizos, campesinos por lo tanto con este evento del PAWKAR RAYMI se fortalece la unidad en la diversidad; ya que en el cantón se busca rescatar manifestaciones culturales en cada una de las comunidades: como la gastronomía, danza, música, vestimenta y estos elementos son recursos potenciales para desarrollar el turismo rural en las comunidades.



Figura 17-1: Pawkar raymi

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.6.6 Comparsas en el Pawkar Raymi del Tambo.

El Consejo de gobierno de la Unión de organizaciones del cantón El Tambo (**UCOIT**) y las 13 comunidades, están encargados de realizar la celebración año tras año; ya que esta ceremonia aporta a la valoración de nuestra cultura tanto interna como externa beneficiando culturalmente a la comunidad (Quiroz, 2015)



Figura 18-1: Comparsas en el pawkar raymi del tambo

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Tabla 1-1: Comunidades que participan en las comparsas del pawkar raymi.

Comunidades del Cantón			
1	Sunicorral	8	Cuchocorral
2	Tambo Centro	9	Romerillo
3	Cachi	10	Absul
4	Sarapamba Yutuloma	11	Jalupata
5	Molinohuayco	12	Chuichun
6	Coyoctor	13	Caguanapamba
7	Marcopamba		

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Fuente: Ortiz, 2014

Los comuneros que llegan desde diferentes lugares inician el ritual de bienvenida entonando ritmos y melodías propias de su cultura, el largo recorrido se inicia en la Comunidad que fue galardonada el año anterior que reciben con una excelente gastronomía preparada por los mismos del lugar. Ese día hombres y mujeres lucen sus mejores galas, hombres con sus sombreros, camisas, ponchos, pantalón negro y oshotas son la combinación perfecta junto a las mujeres que resplandecen con sus polleras bordadas, blusas con bordados multicolores, sus oshotas forman parte de esta celebración; tanto hombres y mujeres al ritmo de la caja y el pingullo acompañado de sus versos en su idioma nativo continúan el recorrido visitando las diferentes posadas

(Comunidades) preparadas por los comuneros con una variedad de productos. Así transcurre el día recorriendo largos caminos, pasando ríos y quebradas, escalando montañas y soportando el páramo propio de la época invernal hasta concentrarse en la Comunidad designada (Córdova, 2012)

1.6.7 Visitas del Pawkar Raymi o Lalay Raymi

La cultura Indígena todavía no ha encontrado un término, o nombre para estas visitas de carnaval, pero se dice que cada año viene un carnaval diferente, como puede ser la Mama carnaval, tayta carnaval, hijo carnaval, hija carnaval.

Tabla 2-1: Visitas en el pawkar raymi

VISITA	CELEBRACIÓN
El Tayta carnaval	Las festividades son bien tranquilas la gente bebe, canta, come, existe armonía entre la Comunidad, y donde festejan más los Taytas.
La Mama carnaval	Es más grandioso, porque existe más abundancia de comidas y bebidas. Las mujeres festejan más, visitan a las familias.
Churi carnaval	Es muy peligroso, hay que cuidarse porque existen peleas, tristezas, y hasta problemas más fuertes como es la muerte.

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Solano, 2017

1.7 Personajes en el Pawkar Raymi

1.7.1 Tayta Carnaval

1.7.1.1 Función

Transmite la armonía a la familia, para esto el personaje debe prepararse un mes antes del festejo porque debe realizar su ropa. Se dice que entre el Tayta carnaval y el Cuaresmero existe una competencia en el día de las comparsas, pero el personaje mediante la música y el canto "El Torito lucero" discuten uno al otro.

1.7.1.2 *Significado*

Tayta carnaval viene de la denominación kichua que en español significa "Padre Carnaval", es considerado como un ser mítico y sagrado, que no muestra el rostro es por eso que utiliza un sombrero muy grande para protegerse y no ser reconocido por nadie porque representa la riqueza para el pueblo y deja suerte en las familias.



Figura 19-1: Tayta carnaval
Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.1.3 *Vestimenta*

El personaje lleva vestuario nuevo y elegante, su sombrero es muy grande hecho de cuero de ganado color blanco y negro compuesta con hilos multicolores, kushma negra, camisa blanca bordada de colores, en su cuello lleva un pañuelo rojo, zamarro blanco de cuero de borrego, llevan oshotas (sandalias), en su mano lleva pingullo, caja, cargado una piksha y la waraka.

La vestimenta del Tayta carnaval se caracteriza por varios diseños: la camisa está adornada con diseños de flores, plantas y animales míticos. la kushma está confeccionada con hilo fino de borrego, conocido como (pacha puchka), y bordada con figuras denominadas churuku (espirales) y ramilla (arboles), símbolos del tiempo cíclico y de la vida.

El chumpi tiene diseños de personas, animales, aves, plantas, paisajes y figuras tomadas de la interacción con la naturaleza y el cosmos, símbolos que en la cosmovisión Cañari confieren poder y fuerza a la persona que lo lleva puesto.

1.7.1.4 Instrumentos

Utiliza pingullo, ya que el sonido es tan triste, llamativo y sentimental que hacen contacto con los cerros, otros son hechos de madera como la caja; depende de la habilidad de quien lo haga, esta es realizada de los intestinos del borrego o vaca (ishpa puro) se hace de 3 a 4 meses anticipado.

1.7.1.5 Canto

Las letras de canciones describen las historias, características de las mujeres, hombres, animales, aves, finalmente la época en que se encuentran.

1.7.1.6 Mitología

Para los indígenas del cantón el Tambo, Tayta carnaval es una persona forastera, que cada año viene cruzando el ancho mar en una pequeña balsa de remos, por un espacio de seis meses, luego le espera una larga caminata por los pajonales y los cerros más ponderados.

Muchos indígenas del cantón manifiestan haber escuchado a la distancia estos sonidos en una especie de neblina; el tayta carnaval, tiene la obligación de visitar todas las casas de la comunidad por eso la gente tiene que mantenerlas bien limpias, con abundante comida y chicha. El lunes de carnaval, en la noche, la mesa ritual de ninguna manera debe faltar en las casas, en caso contrario queda impregnada la mala suerte porque llegara un personaje miserable, que es el cuaresmero.

1.7.2 Mama Carnavalera

1.7.2.1 Función

Coordina y guía juntamente con el tayta carnaval, ellas son las encargadas de realizar y asegurar el alimento para el recorrido del viaje, cantan al sonido del tambor y pingullo, ellas cantan temas de llegada a la posada de agradecimiento a la pachamama entre otros.

1.7.2.2 Significado

Mujer, madre carnavalera que sale a pasear en las festividades del carnaval, demostrando una persona guerrera, luchadora y trabajadora.



Figura 20-1: Mama carnavalera
Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.2.3 *Vestimenta*

Su traje típico es un sombrero hecho de lana de borrego de color blanco de forma semiesférica faldeada por una pequeña visera, sosteniendo a la sombrerera hecho de ganado, que está compuesta por hilos de diversos colores y adornada con una elegante trenza y envuelta con cinta rosada, utiliza collares de perlas rojas, camisa bordada de multicolores, una hualcarina que traspasa un tupo por el centro, dos polleras una de color rosado y amarillo, la amarilla por debajo y la rosada por la cintura lo hacen una (miglla), oshotas, piksha (bolso).

1.7.3 *Churi y Ushi Carnaval*



Figura 21-1: Ushi y churi carnaval
Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.3.1 Función

La aparición de jóvenes en la comparsa es expresar su parte angelical dedicando alegría y cantos a los observantes, la idea del mismo es generar espacios que inviten a la reflexión sobre los cambios culturales necesarios para construir un pueblo igualitario y que respete la diversidad.

1.7.3.2 Significado

Palabra kichua que en español significa hija carnaval e hijo carnaval son miembros y componentes de la fiesta, otorgando al pueblo la elegancia y el corazón desmedido en cada canción, como si sus voces rasgadas en la locura y pasión del veneno salieran de sus almas para regalarles a los jóvenes un momento inolvidable.

1.7.3.3 Vestimenta

Mujer: Su traje es una sombreroera, que está compuesta por hilos de diversos colores y adornada con una elegante trenza, utiliza collares de perlas rojas o amarillas, blusa bordada de multicolores, hualcarina que traspasa un tupo por el centro, pollera de color rosado o amarillo, sandalias, piksha (bolso).

Joven: Su sombrero es muy grande hecho de cuero de ganado de color blanco y negro compuesta con hilos multicolores, kushma negra, camisa blanca bordada de colores, pantalón negro, llevan botas de caucho o zapatos, lleva una caja en sus manos.

1.7.4 Cuaresmero-Cuaresmera

1.7.4.1 Función

Este ser es la competencia del tayta carnaval, es decir el cuaresmero deja hambruna, problemas, desea malas producciones y que el pueblo viva con hambre.

1.7.4.2 Significado

Cuaresmero también conocido como yarkay, es un personaje que significa el "hambre o la necesidad", este ser llega cuando las personas temen no poder entregar al tayta carnaval, suficiente tributo, porque entonces vendría su compañero, la pobreza, a quedarse con ellos. Si al día

siguiente, los campesinos prueban algún cambio como la pérdida del sabor de los alimentos o la evaporación del licor, se cree que el tayta carnaval ha visitado ese hogar.



Figura 22-1: Cuaresmero-cuaresmera
Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.4.3 *Vestimenta*

Hombre: Es un personaje que utiliza un pantalón de baeta de lana de los borregos sin teñir, sombrero descolorido, la cushma, camisa con bordados de un solo color, sin zapatos, cabello suelto y maltratado, llevado su caja, un bastón, y carga un bolso pequeño.

Mujer: Su atuendo es pollera de baeta, sombrero descolorido, camisa bordada, una huallcarina sin color hecho de lana del borrego, cabello suelto y maltratado, no lleva zapatos, sostiene un bastón para poder equilibrarse.

1.7.5 *Yachac*

1.7.5.1 *Función*

Este personaje está encargado de realizar la ceremonia ritual del florecimiento de productos, para bendecir, pedir permiso y agradecer a la pachamama por los nuevos frutos, y así iniciar el mes festivo del pawkar raymi.



Figura 23-1: Yachac

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.5.2 Significado

Yachac es un hombre de sabiduría, conocimiento, que ha recibido las iniciaciones simbólicas de un maestro, que le han permitido alcanzar conocimientos en astrología, medicina, arte y ciencia, para ponerlas al servicio del pueblo, este ser tiene la capacidad de entrar en contacto con el ser supremo sagrado, con los elementos sagrados de la naturaleza, y que tiene la potestad de conocer al individuo.

1.7.5.3 Vestimenta

La vestimenta del yachac es dependiendo de qué cultura indígena viene, hablando de la cultura Cañari, lleva una corona de plumas en su cabeza, viste de camisa blanca bordada, un pantalón negro, en la cintura lleva un chumpi (faja), y con unas oshotas o sandalias negras.

1.7.6 Cabildo Mayor

1.7.6.1 Función

Resalta la convivencia armónica de los pueblos es el encargado de coordinar y hacer cumplir las disposiciones, normas, leyes, principios y costumbres de los ayllus (familia).

1.7.6.2 *Significado*

Es el presidente de la comunidad o jefe de la localidad, siempre está coordinando todos los actos de las comparsas, es considerado una de las personas más importantes de la familia, comunidad o localidad.



Figura 24-1: Cabildo mayor

Fuente: gadimetambo.gob.ec

1.7.6.3 *Vestimenta*

Su atuendo es un sombrero blanco de lana prensada, de forma redondeada, camisa bordada en el cuello y mangas de muchos colores, poncho rojo corto de lana, pantalón negro de lana, zapatos, y en su mano derecha contiene el bastón de mando fabricado de madera representado por la chakana.

1.7.7 *Ñusta*

1.7.7.1 *Función*

Se encarga de guiar juntamente con el cabildo a las comunidades designadas, las personas le consideran como la personificación de una diosa de la cosmovisión indígena, ahí la doncella es el centro de atención, todos obedecen a su voluntad, constituye la parte esencial para la reproducción social, cultural y biológica.



Figura 25-1: Ñusta

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.7.2 Significado

Ñusta es el nombre en kichua para las reinas o princesas, en la cosmovisión andina es una joven, virgen, una doncella símbolo de la pachamama aún no fecundada, no sembrada.

1.7.7.3 Vestimenta

Lleva un traje típico, como es el sombrero blanco adornado con una cinta blanca, huallkarina negra obsequiada por el cabildo, banda, blusa blanca, dos polleras con bordados elegantes, usa oshotas, collares de perlas rojas, aretes brillantes de plata.

1.7.8 Vocero

1.7.8.1 Función

Es el encargado de anunciar, llamar a toda la gente comunicándoles que las comparsas del pawkar raymi van llegando a la posada hecha por cada comunidad, esto lo realiza con su instrumento llamado bocina, se anuncia en cada comunidad que llegan.

1.7.8.2 Significado

Hace referencia a la persona que comunica, en nombre de otra o de un grupo u organización.



Figura 26-1: Vocero

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.8.3 *Vestimenta*

Este personaje apareció recientemente en el cual viste sombrero blanco, rostro lleno de polvo (maicena), camisa bordada, cushma, pantalón negro, poncho rojo pequeño, y un pañuelo multicolor representando al pachakutik y nunca falta su instrumento de mano la bocina que está realizado de un tubo largo que en la terminación lleva un cacho de toro, y envuelta a su alrededor con cintas multicolores.

1.7.9 *Cuy-Ñaña*



Figura 27-1: Cuy-ñañas

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.9.1 *Función*

Se ha visto muy importante que las mujeres participen no solamente como objeto si no como objetivo, últimamente se ha hablado de la interculturalidad y del género que la mujer tiene

igualdad de poder comunitario, político, actos tradicionales culturales es por esta razón que las mujeres elegidas por la comunidad cargan a la cuy-ñaña esta contiene todos los productos de la zona alta y baja, lleva cuy asados y vivos, pollos, conejos etc.

1.7.9.2 Significado

Del quichua cuy: cobayo, ñaña: hermana, se coloca 12 cuyes que representa los doce meses del año, ñaña son mujeres con amplia experiencia de criar animales y ellas son las responsables de juntar frutas y animales.

1.7.9.3 Vestimenta

La vestimenta de las mujeres que son encargadas de cargar la cuy-ñaña es un sombrero adornado con cinta blanca, blusa bordada, wallcas (collar) de color rojo, una hualcarina intersectada por el medio un tupo adornado con cinta rosada, aretes de plata, sayas (polleras) de color rosado y amarillo, oshotas negras.

1.7.10 Rukuyaya

1.7.10.1 Función

Este personaje se encarga de cuidar y poner en orden a las comparsas que no se salgan del límite, que estén siempre protegiendo al tayta carnaval; durante el recorrido hace bromas basadas en sus realidades, manteniendo así alegres a los observadores.

1.7.10.2 Significado

Rukuyaya es un vocablo en kichua esta palabra lo utilizan dentro de la cultura indígena, que tiene mucha energía para hacer reír a la gente y organizar el orden de las comparsas.

También llamado payaso andino son los encargados de amenizar las fiestas son los únicos a los que se les está permitido decir la verdad y bromear sobre cualquier persona que se encuentre junto a ellos.



Figura 28-1: Rukuyaya

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.10.3 Vestimenta

La vestimenta que utiliza es una máscara con colores opacos, en la parte superior están cocidas cerdas de animales, lleva un sombrero de paja colgado al cuello su nariz es realizada de tela, grande cocida a la máscara, utiliza un pantalón por dentro, y por encima una pantaloneta, medias de diferente color, zapatos diferentes, un buzo por dentro y una camiseta por fuera de diferente color, cargado un wajuro (recipiente hecho de cuero de toro)y por ultimo lleva en su mano derecha un chicote de cuero.

1.7.11 UraLlacta

1.7.11.1 Función

Este personaje conjuga las costumbres y tradiciones, con el ánimo de rescatar las prácticas ancestrales y que se recuperen en las nuevas generaciones, mostrando su poncho de multicolor y que es envidiado por todos los observadores, ya que este es un símbolo que representa el carnaval.

1.7.11.2 Significado

Ura llacta palabra en kichua que significa personas de la zona baja (muco), que llegan a las comparsas y buscan una buena oportunidad para dar a conocer la riqueza cultural, y que estos eventos a más de fomentar la interculturalidad es cultivar la interrelación entre culturas indígenas y mestizas.



Figura 29-1: Urallacta

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.11.3 Vestimenta

Su traje es muy colorido visten pantalones de tela, camisa de color azul adornada, cushma negra, poncho pequeño de multicolor, sombrero desgastado adornada con una cinta negra, zapatos de caucho, siempre carga un tambor grande en su espalda, entona ritmos de la zona baja con su pingullo (Dután, Solano, Zaruma, 2017)

1.7.12 Juevive

1.7.12.1 Función

Es el líder de la fiesta y representa la fortaleza de los Cañaris, porque el cóndor mira por lo alto, sabe y ve todo, las formas de vida de cada pueblo y familia, mira todos los problemas que hay, trata de ayudar y solucionarlos.

1.7.12.2 Significado

Es un ave de gran tamaño y belleza, simboliza pukara (la fortaleza) del hombre Cañari, por su grandeza se nombra en los cantos de rebeldía durante la celebración del Lalay (Carnaval) así como en el haway o inty raymi Cañari (fiesta del sol), cantar al cóndor durante el carnaval es incitar a luchar y ofrendar sangre.



Figura 30-1: Juevive

Fuente: <http://pueblokanari.blogspot.com/p/el-tayta-carnaval.html>

1.7.13 Wasitupak

1.7.13.1 Función

Encargados de recibir a los carnavaleros con mucha cortesía y fraternidad, les invita a tomar chicha o trago, además les formulan una serie de preguntas por medio de canciones propias de la época, que son o deben ser conocidas por los carnavaleros; si éstos responden bien a las preguntas, también a través de canciones; tiene acceso a la mejor comida tradicional.



Figura 31-1: Wasitupak

Fuente: <http://direccionculturaicanar.blogspot.com/2012/02/pawkar-raymi-canari.html>

1.7.13.2 Significado

Wasitupak viene de la lengua Kichua que significa personas de hogares, encargados de recibir a las comparsas, y compartir productos consagrados por la pachamama.

1.7.13.3 Vestimenta

Dependiendo la comunidad se elige hombre o mujer que reciben a las comparsas, el atuendo de este personaje es una camisa blanca bordada, una cushma llena de polvo (maicena) envuelta por el centro un chumpi (faja), un pantalón negro, sombrero blanco hecho de lana y amarrado por la mitad con un pañuelo de color rojo, espera con ansias a los visitantes con diferentes manjares producidos en la zona (Solano, 2017)

1.7.14 Ceremonia ritual en la fiesta Popular pawkar raymi

En el Tambo la ceremonia del **PAWKAR RAYMI** o tayta carnaval está institucionalizado, para recuperar y mantener la sabiduría milenaria que se viene transmitiendo de generación en generación desde nuestros antepasados y es un deber seguir rescatando nuestros valores culturales.



Figura 32-1: Ceremonia ritual en el pawkar raymi del Tambo

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Esta ceremonia se dirige a las cuatro direcciones del cosmos a la pachamama. Primero se dirige hacia el norte y al cielo, evocando al dios pachakamak y dando gracias por la creación del universo y los beneficios recibidos por todos los seres vivos. Luego, se dirige hacia el sur evocando a la madre tierra (allpamama) y la pachamama o madre naturaleza que también nos da la vida a todos los seres, nos da el sustento diario y nos protege, ya sea en el presente, pasado y el de venir. Luego, se ofrece al padre sol en dirección Oriente dando gracias por la fuerza y energía que dota a todo ser vivo; Y finalmente se postula la ceremonia hacia el occidente, en agradecimiento a la madre agua (Yacumama), que gracias a ella se dota de humedad todo ser vivo del universo.

En relación con la fertilidad, para obtener buenas cosechas suelen realizar rogativas, sahumeros, música y danzas durante el periodo de siembra de maíz, deshierbe y floración. En estas ceremonias también se relatan mitos y cuentos sobre la siembra, producción y cosecha (Dután, 2017)

1.7.15 Gastronomía



Figura 33-1: Gastronomía en el pawkar raymi

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

En esta temporada las mujeres, piden permiso a la allpamama (madre tierra) e ingresan a las chacras para cosechar los primeros frutos, actividad conocida como chakrana.

De misma forma, en la mesa se colocan las variedades de frutas, comidas, tortilla de trigo, mote, papas, especialmente variedades de carnes. Es muy conocido que en las comunidades esperan con mesas compuestas, son las que esperan hasta la llegada, en caso de no llegar, se desesperan porque la visita es un alto prestigio de la familia, en caso de que no llega la visita, la familia se siente mal, preocupado y se preguntan por qué no llegan.

1.7.16 Instrumentos musicales del Pawkar Raymi

Algunos visitantes entonan instrumentos para revelar en la música la visita y la fiesta del lalay, por este motivo se puede conocer que la cultura Cañari, ha desarrollado los tonos musicales, desde las culturas Valdivia hasta la actualidad, hoy los músicos siguen componiendo instrumentos musicales y canciones

1.7.16.1 Caja o Tambor

La caja se elabora de madera de arboles de la zona y cuero de borrego. Al golpearlo produce un sonido melodioso, cuya función es establecer comunicación con los espíritus de los urkukuna como el Tayta Bueran, Charon Tayta, Zhinzhun Mama (nombre de cerros). Los mayores manifiestan que la caja no se debe elaborar con cuero de perros y gatos, ya que provocaría conflictos entre los paseadores durante las noches de carnaval.



Figura 34-1: Caja o Tambor

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

1.7.16.2 Pingullo

Existen variedades de pingullos pequeños, medianos, grandes.



Figura 35-1: Pingullo

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

- *El ruku Pingullo:* Es entonado por las personas de mayor edad, porque es simbolizado la sabiduría de los padres, más tiene un sonido muy grave, su estructura es de un metro y más, es fabricado de caña guadua, en nuestra generación por no existir esa materia se han construido por tubo de plástico.
- *Pingullo Pequeño:* El instrumento musical es interpretado en su mayoría por los jóvenes, que es un instrumento de identificación por el sonido se escucha que los visitantes están por llegar a las casas, entonces los que esperan el encuentro se preparan a la llegada.

1.7.16.3 *Quipa*



Figura 36-1: Quipa

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

La quipa, churo o caracol marino es un instrumento aerófono ancestral que es utilizado desde hace miles de años para convocar a mingas, fiestas, ceremonias y rituales ancestrales y como matices sonoros en las comparsas de fiestas y grupos musicales.

1.7.16.4 *Waraka*



Figura 37-1: Waraka

Fuente: Realizado por: Alexandra G., Ruth H., 2018

Es un arma de disputa utilizada en el pukara o combate ritual, suelen ser elaboradas de cuerda de fibra con una piedra atada en uno de los extremos unas son cortas y otras largas, dependiendo la intención del portador.

1.7.17 *Cantos en honor al Tayta carnaval o Pawkar Raymi*

Los cantos se denominan en kichua con la palabra LALAY, son canciones propias de la fiesta, se inician unas dos semanas antes del carnaval.

Entonces el lalay Cañari, es una práctica cultural viva con realidades de cada comuna, las letras de las canciones describen la historia, características de las mujeres, hombres, animales, aves, finalmente la época en que se encuentran.

Existen 24 canciones de lalay, pero no se puede cantar cualquier canción, más bien son canciones con funciones normadas en cada tiempo o momento del visitante, así, por ejemplo, cantan en el camino, antes de la entrada, para que reconozcan el personaje que está girando en el círculo de la vuelta. De misma forma para entrar en la casa visitada se canta una canción de respeto a la familia, en este caso saludan y narran de donde vienen, porqué llegan y quiénes SON (Zaruma y Zhinin, 2016b: p.)

1.8 Diseño gráfico

1.8.1 Definición de Diseño Gráfico

Es una disciplina creativa de las artes visuales que engloba, entre otros ámbitos, la dirección artística, tipografía, composición, de textos y tecnologías de la información. En otras palabras, es un campo multidisciplinario en el que cada diseñador se especializa en una o varias áreas.

Con frecuencia, el diseñador gráfico gestiona el proceso de diseño y coordina el trabajo del resto de las disciplinas creativas. El ámbito de responsabilidad de un diseñador incluye la compra de imágenes, programación de sitios web, retoque fotográfico, composición, selección de materiales, dirección artística, ilustración manual y digital, etc (Ambrose y Harris, 2009, pp. 12-13).

1.8.2 Definición de color

“El color está directamente relacionado con la luz”, es el elemento visual más complejo y el que mayor vinculación tiene con las emociones. Los objetos poseen un atributo denominado color, el mismo que se percibe de la materia cuando hay presencia de luz.

1.8.2.1 Circulo cromático

Sabemos que el círculo cromático hace referencia a la variedad cromática existente para su pigmentación como lo menciona (Idrobo, 2006, p.47), El círculo cromático pigmentario el cual contiene doce diferentes tonos, mismos que nacen de la mezcla de los colores primarios pigmentarios, este círculo cromático contiene los colores: complementarios, análogos y triadas cromáticas.



Figura 38-1: Circulo cromático

Fuente: <https://www.cultura10.com/colores-terciarios/>

1.8.2.2 *Colores primarios*

Los colores primarios son aquellos que no pueden obtenerse mediante la mezcla de ningún otro, por lo que se consideran únicos. Tres son los colores que cumplen estas características: amarillo, azul y rojo.

1.8.2.3 *Colores secundarios*

Los colores secundarios verde, naranja y violeta o purpura son la combinación de dos colores primarios mezclados en partes iguales, esto hace que los colores secundarios más complejos y versátiles funcionan bien cuando se usan uno con otro o en combinación con los primarios. Debido a su intensidad, los colores secundarios se usan frecuentemente para acentuar, especialmente con colores neutrales (Santos, 2010, p. 3)

1.8.2.4 *Colores terciarios*

Los colores terciarios son los que se obtienen de la mezcla de un color primario y un color secundario, esto los define como simples matices de un color (Bayona, 2013)

1.9 La Ilustración

1.9.1 *Origen de la Ilustración*

El origen de la ilustración no puede definirse con exactitud, el mismo se encuentra estrechamente ligado al surgimiento de la escritura, y se pueden considerar los jeroglíficos como la primera forma de manifestación de estos (wenyuravch, 2013)

En la antigüedad los libros eran ilustrados a mano, en el antiguo Egipto se acostumbraba a acompañar con imágenes la descripción de escenas, También fue evidente su utilización en la Edad Media, y con el surgimiento de la imprenta, también se crearon impresiones de imágenes

para continuar ilustrando los textos, entre estos están los cuentos del Decamerón, las fabulas de Lafontaine, y otros. (Ecured, 2010)

Caplin y Banks (2003) Señalan que desde que se crearon las pinturas rupestres hasta el día de hoy, la realización de imágenes se ha servido de los avances tecnológicos y continúan haciéndolo. Actualmente los poderes de la computadora en combinación con la sofisticación del software están haciendo una contribución que va más allá de una simple herramienta, ya que la tecnología no solamente opera en la configuración de los procesos y herramientas en las que se construyen las imágenes.

1.9.2 Definición de la Ilustración

Son representaciones gráficas que informan un contenido, se utiliza como elemento gráfico dentro de la portada, aludiendo al contenido de la edición, dependiendo de la tipología de revista, es decir la ilustración es la asociación de la imagen con la palabra. El autor produce una imagen a través de la palabra.

Es usado como un instrumento de comunicación de primer orden, en todos los tiempos, en todas las culturas y en cualquier edad. Como todo lenguaje desempeña diferentes funciones, desde aquella cuyo objetivo es identificar un objeto o una imagen mental hasta la que permite transmitir intenciones, estados de ánimo y sentimientos (Aguilar, 2010)

1.9.3 Clasificación de la Ilustración

1.9.3.1 Ilustración histórica

Se aplicada para hechos que se han dado en la historia y también en representación de personajes de la antigüedad, o a su vez relatos que se conocen, pero no existe información fotográfica.



Figura 39-1: Ilustración histórica

Fuente: <http://www.illustrationweb.us/artists/SharifTarabay/view>.

1.9.3.2 Ilustración comercial

Desarrollada para crear piezas gráficas como los afiches, publicitarios, iconos representativos, fue muy utilizada ya que antiguamente no se contaba con los medios y la tecnología necesaria para la utilización de fotografías u otro tipo de implementos. tanto impresas como multimedia.



Figura 40-1: Ilustración comercial.

Fuente: <http://octolabs.com/portfolio/ilustracion-comercial-ribs-9/>.

1.9.3.3 Ilustración Comic

Es la ilustración que interpreta un guion y permite plasmarlo de forma similar a una película de cine y cuenta una historia con personajes plenamente característico por el autor.

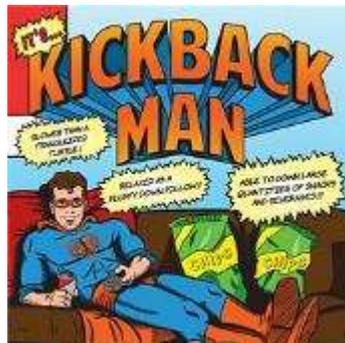


Figura 41-1: Ilustración comic

Fuente: <http://www.illustrationweb.us/styles/comic>.

1.9.3.4 *Ilustración científica*

Estas ilustraciones tienen la característica de ser más realistas y a la vez muy complejas, pues deben indicar todas las características del elemento que se quiere indicar y facilitan el entendimiento de textos científicos.



Figura 42-1: Ilustración científica.

Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/91/cb/90/91cb90652e20130a22b164bac2934218.jpg>

1.9.3.5 *Ilustración publicitaria*

Se aplica a la etiqueta de envases y al packaging de productos variados, folletos promocionales o carteles, y se usa para ofrecer una información sobre el producto a simple vista.



Figura 43-1: Ilustración publicitaria.

Fuente: https://c1.staticflickr.com/5/4150/5012584459_f64d67f39c.jpg

1.9.3.6 *Ilustración literaria*

Sirve para acompañar un texto literario y dar información sobre él, creando imágenes referentes a lo que se narra.

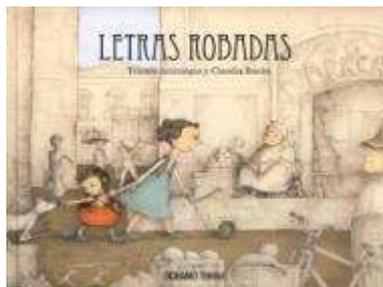


Figura 44-1: Ilustración literaria.

Fuente: <http://www.oceano.mx/ficha-libro.aspx?id=12307>

1.9.3.7 *Ilustración conceptual*

Aquella que no está obligada a ceñirse a datos proporcionados por un texto, argumento literario o una información, sino que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar (Quiles, Galán y Ruiz, 2012)



Figura 45-1: Ilustración conceptual

Fuente: <http://www.illustrationweb.us/styles/conceptual>

1.9.4 *Técnicas de Ilustración Análogas*

Hay diferentes tipos de técnicas que se han ido trabajando y perfeccionando a lo largo de los años, entre los cuales se menciona.

1.9.4.1 *Lápiz*

El trabajo a lápiz es la base de todo buen ilustrador, con el lápiz se consigue captar características esenciales que se quiere expresar en la ilustración, se debe tomar factores muy importantes que es la perspectiva, el encaje, la simetría y la proporción.



Figura 46-1: Técnica a lápiz

Fuente: <https://co.pinterest.com/pin/525584219000084533/?lp=true>

1.9.4.2 *Carboncillo*

Es probablemente el primer material que utilizó el hombre para dibujar, a lo largo de la historia los artistas se han enfrentado al dibujo, pintura y escultura, utilizándolo para bocetar y como material final.

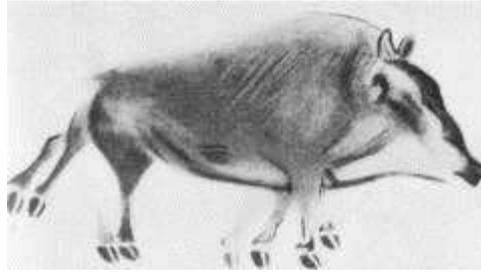


Figura 47-1: Técnica a carboncillo

Fuente: <https://estudiosimonpico.wordpress.com/2012/11/07/tecnica-del-carboncillo/>

1.9.4.3 *Lápices de colores*

El color permite muchas tonalidades, conserva el sentido del dibujo. Se maneja igual que un lápiz, obteniendo un terminado poco grueso, de textura suave y también se puede aplicar sombras y luces.



Figura 48-1: Técnica Lápices de colores

Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/xarol72/dibujos-lapiz-collor/>

1.9.4.4 *Pluma y tinta*

Es un medio tradicional la calidad del dibujo es decisiva ya que se necesita mucha dedicación al momento de realizar las ilustraciones con esta técnica, son instrumentos de escritura y de dibujo es uno de los medios de dibujo que no pasa de moda.



Figura 49-1: Técnica de pluma y tinta.

Fuente: <http://www.waxnasbc.com/10-tecnicas-de-dibujo-de-pluma-y-tinta-y-consejos/>

1.9.4.5 *Pasteles*

Se asocia con ilustraciones suaves o irreales, se puede usar de distintas formas, sus colores limpios y puros no son usados para detalles pequeños, generalmente se usa para grandes superficies para su mejor apreciación también se pueden difuminar los colores.



Figura 50-1: Técnica de pasteles.

Fuente: <https://www.domestika.org/es/projects/200158-ilustracion-al-pastel>

1.9.4.6 *Gouche*

Se trata de una técnica de acuarela opaca, es generalmente usada para producir efectos pincelados con un flujo espontaneo.



Figura 51-1: Técnica gouche

Fuente: <http://www.rodriguezgil.arteargentino.com/rodriguezgil/delmar/27.htm>

1.9.4.7 *Acrílico y Oleo*

Se trata de una técnica de emulsión de la acuarela parecido al óleo, esta técnica es más cómoda para el ilustrador.



Figura 52-1: Acrílico y oleo.

Fuente: <https://nahsknights.files.wordpress.com/2015/06/1.jpg>

1.9.4.8 *Aerografía*

Se trata de una técnica usada inicialmente para retoques fotográficos, es aplicada en la ilustración para dar respectivamente efectos pulidos y realistas.



Figura 53-1: Aerografía

Fuente: <http://www.oocities.org/es/bajodesdeaerografia/loro50.jpg>

1.9.4.9 *Collage*

Se trata de una técnica flexible porque usa recortes permiten realizar buenos resultados. (Vega, 2014)



Figura 54-1: Collage

Fuente: <https://en.wiktionary.org/wiki/collage>

1.9.5 Estilo

1.9.5.1 Abstracto

Expresión artística que no intenta representar el mundo que nos rodea. Aplicable al arte del dibujo que no represente objetos reconocibles abandonando cualquier referencia artística a la naturaleza que conocemos

1.9.5.2 Artístico

Representación más esencial y primigenia de cualquier forma de arte en su concepción más clásica. Tiene entidad propia como obra en sí o como concepto primero de obra mayor (boceto) en todas las demás artes: pintura, escultura, arquitectura.

1.9.5.3 Humorístico

Ilustraciones que representan de forma crítica, irreverente y/o burlesca a la realidad.

1.9.5.4 Monumental

Ilustraciones que representan construcciones históricas o tradicionales.

1.9.5.5 Fantástico/Ciencia

Ficción de forma narrativa y de ilustración fantástica que explota las perspectivas imaginativas de la ciencia moderna.

1.9.5.6 Manga

Estilo de cómic de origen japonés, basado en las expresiones y las emociones de los personajes; se compone de viñetas grandes y suelen resaltar sobre todo la personalidad y el estado de ánimo de los personajes (Cuzco, Inca, 2016a)

1.10 Definición de Ilustración Digital

La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador digitalizado y editando imágenes (en ocasiones a partir de un boceto análogo) dando como

resultado generalmente, imágenes vectoriales producto de la suma de miles de trazos independientes que un conjunto forman la ilustración. (Redondo, 2005, p. 13)

Básicamente nace como una consecuencia de dichos eventos, con la aparición del software de retoque y de generación de imágenes, la técnica digital se empieza a convertir en una constante alternativa en el campo de la edición, fortaleciendo el uso de la computadora como herramienta de trabajo, convirtiéndola en un elemento indispensable para el desempeño de la gran mayoría de profesionales gráficos y artistas de la actualidad (Guzmán, 2005)

1.10.1 Ventajas y desventajas de la ilustración digital

Esta proporciona comodidad en cuanto a la facilidad de traslado y manejo de los archivos que la contienen, lo cual es de gran importancia en el campo de autoedición que se maneja a nivel editorial e industrial. Además, a través de este medio se puede desarrollar y perfeccionar imágenes, correcciones de la misma, sin que el trabajo sufra grandes modificaciones. Por otra parte, la ilustración digital facilita al ilustrador herramientas de trabajo, ya que todas se engloban en un mismo lugar.

Como desventaja, la ilustración digital al ser una imagen virtual no se puede nombrar como un objeto artístico único, aun cuando se trasladó a medios impresos (Cuzco, Inca, 2016b)

1.10.2 Técnicas de ilustración digital

1.10.2.1 Ilustración vectorial



Figura 55-1: Ilustración vectorial

Fuente: http://www.vectorizo.com/vectorizar_imagen.htm

Según la imagen vectorial está definida por una serie de puntos (llamados nodos) que son definidos y ubicados matemáticamente, haciendo posible que se pueda dibujar en líneas rectas, curvas, triángulos, cuadrados, círculos y muchas otras formas básicas. Este tipo de imágenes se puede modificar fácilmente y se almacena en muy poco espacio, además son totalmente ajenas a los problemas de resolución generados por aumento o disminución de tamaño.

1.10.2.2 Foto Ilustración

Esta técnica consiste en usar una fotografía en donde se puede aplicar una variedad de pinceles y efectos para poder transformar la foto real en una ilustración. La ventaja es que, al momento de finalizar el arte, este se puede modificar el tamaño, ya que una foto real podría “pixelarse” al momento de agrandarla, y podría perder su calidad.



Figura 56-1: Foto ilustración

Fuente: <http://hau.media/arte/wilson-art-ilustraciones-realistas-de-personajes-populares/>

1.10.2.3 Ilustración 3D

Esta técnica es de forma más realista, tomando en cuenta los elementos principales que son, volumen, luz y sombra se puede realizar en programas 3d (Jaramillo y Condo, 2017)



Figura 57-1: Ilustración 3D

Fuente: <https://www.cice.es/noticia/pursuit-at-venice-3d-heidy-curbelo/>

1.11 Proporción y Canon

1.11.1 Proporción

La proporción es la relación de las partes con el todo y el canon es la justa relación que utiliza como unidad a un módulo. “Policleto definió la relación adecuada entre uno y otro dedo, entre los dedos y la mano, entre la mano y el antebrazo, entre el antebrazo y el brazo y finalmente, entre cada miembro y el cuerpo entero”.

Es la relación comparativa de una cosa con respecto a otra o de una parte con el todo.

La proporción puede ser: estética, estética objetiva, técnica y expresiva.

- **Proporciones estéticas:** Utilizadas con fines antropométricos o artísticos.
- **Proporciones estéticas objetivas:** Representan elementos de la naturaleza. Estas relaciones proporcionales se obtienen de la observación directa del modelo.
- **Proporciones estéticas técnicas:** Deducidas de las proporciones estéticas objetivas se establecen como norma (canon) para la reproducción artística del cuerpo humano.
- **Proporciones estéticas expresivas:** Son relaciones antinaturales (deformación de la figura) en función del carácter simbólico que se le otorga al objeto representado (Panofsky. p.85)

1.11.2 Cánones de la figura Humana

Canon, significa regla y es de origen griego, mediante fórmulas matemáticas se establece las proporciones ideales del cuerpo humano, el cual se divide en partes llamadas módulos. Ya lo usaban los egipcios para establecer las medidas perfectas de la figura.

El griego Policleto fue el precursor del término y estableció las proporciones ideales usando la medida básica llamada módulo, y así creó el canon de 7 cabezas basado en que la altura de una persona son 7 veces la altura de la cabeza.

Los cánones del cuerpo humano que más influencia ha tenido en la cultura occidental nos sirven para poder dibujar una figura humana adecuadamente. Así para poder comenzar un figurín, empezaremos por la cabeza; tomándola como referencia para el tamaño del resto del cuerpo.

Estos nos ayudan a colocar adecuadamente zonas del cuerpo en nuestro boceto; por ejemplo, el pubis se sitúa en el centro de la figura sin importar su altura. Así la anchura de las sienes establece lo ancho de los hombros, el muslo tiene la misma longitud que las piernas, los brazos llegan hasta la cintura, el antebrazo tiene el mismo tamaño que el brazo o la muñeca llega hasta el pubis. Por tanto, los cánones son guías que nos ayudan a la hora de hacer un boceto de un figurín.

Por último, vamos a nombrar los 3 cánones que existen actualmente:

- Canon de 7 cabezas y media que corresponde a la figura común.
- Canon de 8 cabezas, corresponde con la figura ideal. Usado por escultores y pintores.
- Canon de 8 cabezas y media, usado en comics y figurines (Valero, Ruiz, 2013)

1.12 Libro Digital

1.12.1 Definición de libros digitales

Conocidos también como e-books son textos electrónicos que contienen características de formato especiales, las cuales permiten un software especializado. Los libros electrónicos tienen aspecto de una pantalla que imita al libro o un libro que imita a la pantalla.



Figura 61-1: Libros digitales

Fuente: <https://www.designthepplanet.com/new-old-technology/>

Cuyo soporte no es papel sino un archivo electrónico, su texto se presenta en formato digital y se almacena en un dispositivo electrónico, CD- ROM o en Internet. El libro electrónico permite incorporar elementos multimedia como video, audio, y en el caso de internet, posibilita enlaces a otras páginas de libros digitales de la red (Sanz, p. 2).

1.12.2 Importancia de los libros digitales

- Mayor comodidad en la portabilidad y almacenamiento del texto con contenido multimedia
- Posibilidad de enriquecimiento del texto con contenido multimedia.
- Posibilidad de hacer anotaciones y comentarios al margen.
- Mayor facilidad y velocidad en publicar.
- Menor coste en publicación.
- Menor coste en distribución.
- Mayor cercanía entre escritores y lectores.
- Integración con redes sociales.

1.12.3 Ventajas de los libros digitales

Los libros electrónicos presentan numerosas ventajas tanto como para el lector como para el autor y para el editor. Las principales son:

- Acceso universal, da igual en que parte del mundo vivas, mientras tengas acceso a internet.
- Para las opciones en internet, puedes bajar una obra en diferentes partes del mundo en donde te encuentres.
- Algunos sitios brindan lecturas gratuitas
- Cuentan con herramientas adicionales que te ofrecen el software diseñados para la lectura de los libros electrónicos.
- Almacenan varios libros a la vez, por lo que se convierte automáticamente en una biblioteca de bolsillo.

1.12.4 Formatos digitales

Es una norma para la maquetación digital de los libros electrónicos, estos formatos hacen posible que los libros puedan o no ser leídos por distintos programas y dispositivos.

- **Pub:** Es un formato libre basado en el estándar XML desarrollo por el IDPF (International Digital Publishing Forum), los libros con este formato pueden ser leídos por diferentes lectores, a diferencia de los libros bloqueados con DRM.
- **PDF:** adobe Portable Document, es el formato más utilizado debido a que su uso se ha generalizado, ya que es muy fácil y ver documentos en el ordenador.

- **Doc. y docx:** Formato de Microsoft Word, que es un procesador de textos más utilizados en el mundo y por lo tanto el formato en el que se genera la mayoría de la documentación.
- **HTML:** Formato de las páginas web. Existen multitud de otros formatos que son menos conocidos y menos utilizados (Salazar, 2011)

1.12.5 Lectores de Libros Digitales

1.12.5.1 Ordenadores y Tablets

Son los primeros dispositivos de lectura que, como hemos visto, un ebook es un archivo con texto almacenado. La tecnología ha avanzado y cada vez se hacen ordenadores más pequeños y potentes. Además, se han construido portátiles, ultra portátiles y tablets; que son ordenadores dotados de una batería que les proporciona autonomía, y que además son dispositivos completos; cpu, teclado y pantalla en un único aparato.

Las tablets tienen pantalla táctil, lo que permite reducir además su tamaño. Por lo general, las tablets actuales tienen pantallas entre 7 y 10 pulgadas

1.12.5.2 Smartphone

Un Smartphone es un teléfono móvil con una funcionalidad adicional, disponen de programas, navegador web, conexión WIFI, 3G y tienen pantallas retro iluminadas de entre 3 y 5 pulgadas.

1.12.5.3 Otros dispositivos

Televisores con conexión a internet, proyectores, dispositivos multifunción, mp3, mp4, cada uno de estos dispositivos es susceptible de ser utilizados como dispositivos de lectura, la diferencia de tamaño forma y calidad de cada uno de los dispositivos hace que tengamos que utilizar formatos “adaptables” al medio que se utilice para leer (Terán, Valverde, 2014, p. 39)

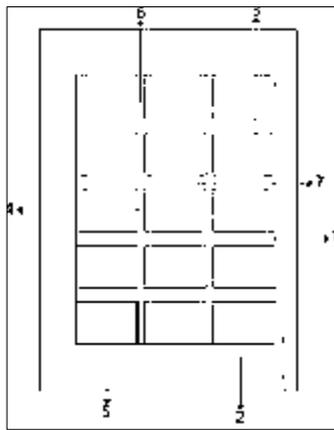
1.13 Definición de diseño editorial

Es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos, incluye la realización de la gráfica interior y exterior de textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de percepción. se busca

1.13.1.4 Retícula

(Caiza, 2015), indica que: la retícula da orden a los elementos de página y trata de organizar mentalmente el trabajo lineal que son marcadas en la página, pero no aparecen en la impresión final.

La retícula es un conjunto de líneas y guías que se trazan sobre el espacio de un proyecto gráfico para poder organizar y unificar el espacio a nivel compositivo. Sobre esta se asientan todos los elementos que componen la producción gráfica.



- 1) Caja
- 2) Márgenes (superior, inferior, laterales)
- 3) Columnas
- 4) Filas
- 5) Módulos
- 6) Medianil o espacio entre columnas

Figura 63-1: Elementos de una Retícula

Fuente: Ana Rivera

Según el número de columnas se divide en los siguientes tipos:

- **Retícula de una columna:** Las columnas son utilizadas comúnmente para los textos es por eso por lo que debemos tener en cuenta su funcionalidad.
- **Retículas de 3 y 6 columnas:** Esta retícula es muy acertada para los folletos brinda anchas y legibles columnas de texto. Las 6 columnas son muy usadas para emplear información, catalogo donde también se pueden aplicarse imágenes.
- **Retículas de 2 y 4:** Esta retícula es la más aplicada debido a que es muy flexible, aquí no es necesario ocupar todos los espacios en texto, se puede dejar varias columnas sin utilizar dejando así espacios para aplicar elementos de diseño.
- **Retículas de 5 o 7 columnas:** Las retículas de un número impar de columna cambiaria totalmente el concepto de unidad al texto dando así una nueva apariencia del diseño (Timothy, 2006, pp. 24-29)

1.13.2 Tipos y estilo de página

1.13.2.1 Clasificación de acuerdo con la organización de los elementos compositivos:

- **Solo texto:** Página cuyas retículas contienen 100% de texto, no solo de una familia tipográfica, pueden aplicarse varias, también pueden crearse efectos con áreas de descanso visual, manchas de color, pero nada de gráficos.
- **Ventana:** Maneja aproximadamente 70% de gráfico y 30% de texto, se pueden aplicar manchas de color, áreas de descanso visual, y su característica fundamental. Es la de tener un solo gráfico.
- **Multipanel:** La proporción anterior se mantiene, 30% texto, 70% gráfico., manchas de color y descanso visual aplicables, pero la particularidad de esta es que están presentes por lo menos dos gráficos y son regulares también.
- **Rebus:** Presenta un equilibrio entre texto e imágenes, ya que contiene un 50% de cada uno, los gráficos son regulares, de tal manera que es más fácil calcular el espacio que ocupan dentro de la retícula e igualarlo con el área que ocuparía el texto.
- **Silueta:** Hace referencia a la imagen que se utiliza, ya que es una sola imagen tipo silueta o ilimitada, que ocupa aproximadamente el 80% y el 20% destinado al texto que generalmente es primario.
- **Mondria:** Compuesta 70% de imágenes y un 30% aproximadamente de texto, se caracteriza por tener mínimo 2 imágenes, pero su particularidad es que todas ellas solamente una será la principal, sea por su tamaño, por su forma o por su color, pero esa es la característica de esta página que destaque solo una de todas las imágenes.
- **Circus:** Contiene un gran número de imágenes, ocupan el 80% aproximadamente, son tipo silueta y el texto que contiene es mínimo, es de pie de foto (Precios, indican lugares o autores, etc.), ya que estas páginas se aplican en catálogos, muestrarios, folletos de venta de productos.
- **Frame:** Páginas más difíciles de lograr, mediante sus imágenes que son irreales, se pretende reforzar una frase o slogan que generalmente constituye una publicación o propaganda.

1.13.2.2 Clasificación de acuerdo con el estilo

Los bloques elementales que virtualmente forman una composición son los mismos cuatro elementos antes mencionados: titulares, texto, ilustraciones y de primordial importancia el espacio.

- **Convencional:** Compacto y texto denso, con el título en la parte superior y una foto en la inferior.
- **Clásico:** Sencillo, formato a dos columnas con el título en el centro y una fotografía insertada en el texto.
- **Moderna:** Medidas anchas, gran interlineado, titular con espacio muy amplio y filetes gruesos.
- **Técnico:** Composición angular con corondel (filete entre columnas) y gran cantidad de espacio en blanco, claro y fuerte.
- **Agresivo:** Titular subrayado de gran tamaño, texto en negrita con pequeños titulares.
- **Juvenil:** Divertido en cuanto a gráficos y texto, titular con letras de diferentes cuerpos y combinación de fondo blanco o negro con impresión negra o blanca respectivamente.
- **Infantil:** Composición activa con una gran letra capitular al inicio del titular, corondel con filete discontinuo y texto en letra grande.
- **Natural:** Elegante, texto y titular amplio y espacioso, y uso de gráficos ovalados.
- **Prestigioso:** Letra capitular, simplicidad e idea acertada del uso del espacio es la clave para una composición elegante (Rivera, 2013)

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Tipo de investigación

La presente investigación se realiza mediante un estudio cualitativo, ya que estudia, analiza y clasifica la información necesaria con el fin de obtener características y rasgos importantes de los personajes más representativos de la Fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo, para así con los resultados obtenidos, garantiza la confiabilidad de la investigación.

2.2 Métodos

2.2.1 *Método analítico – sintético*

Este método estudia las costumbres y tradiciones del pueblo para a continuación analizar por separado características, vestimenta, función, significado, y la cromática de cada uno de los personajes de la fiesta popular pawkar raymi, la cual es aplicada en un libro digital con el propósito de brindar más información acerca del tema planteado.

2.2.2 *Método inductivo – deductivo*

La elaboración de ilustraciones de personajes es un método inductivo – deductivo porque conlleva a un proceso de diseño, es decir este método permite deducir la información general en premisas más concretas, partiendo desde la recopilación, sistematización y organización de ideas hasta llegar al producto final de diseño cuyo contenido se muestre de manera más simple y resumida.

2.3 Técnicas

2.3.1 *Entrevista*

La entrevista permite pláticas con personas propias del Cantón en donde se obtiene información muy verídica, efectiva y sustentable sobre la fiesta pawkar raymi y la importancia de cada personaje en el Tambo, la ventaja es que son los mismos actores que organizan el evento y quienes proporcionan dicha información.

2.3.2 Encuesta

Esta técnica conformada por un conjunto de preguntas abiertas y cerradas que es aplicada a grupos definido cuya finalidad es conocer sus gustos en cuanto a las ilustraciones de personajes y sobre todo si están dispuestos a adquirir y leer un libro digital.

2.3.3 Observación Directa

Mediante esta técnica se capta fotografías y con este se define los aspectos físicos de los personajes tales como: sexo, nombre, edad, vestimenta, cromática, accesorios, instrumentos, cantos y en el aspecto social como la función, significado y mitología que muestra cada uno de los personajes.

2.4 Instrumentos

2.4.1 Ficha de entrevista

Tabla 1-2: Modelo de ficha de entrevista

<p>Objetivo: La entrevista se dirige al público adulto originarios del Cantón, ejecutada de forma verbal, y la respuesta del mismo modo. Con el propósito de recolectar información relacionada al Pawkar Raymi, la misma que será grabada para su respectivo registro.</p>
<p>Nombre: _____ Lugar: _____ Ocupación: _____ Fecha de entrevista: _____</p>
<p>¿Conoce acerca de la Fiesta Popular Pawkar raymi? ¿De dónde proviene el nombre de Pawkar raymi? ¿Ha participado en las comparsas del Pawkar raymi del Cantón? ¿Cuáles son los preparativos de la fiesta Pawkar raymi? ¿Quiénes son los personajes principales que intervienen en las Comparsas? ¿Cuál es la vestimenta representativa de cada personaje? ¿Qué función cumple cada personaje? ¿Qué instrumentos utiliza los personajes? ¿Por qué razón cree que la Fiesta del Pawkar raymi ha perdido importancia en la actualidad?</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

2.4.2 El Cuestionario

Tabla 2-2: Modelo de encuesta

<p style="text-align: center;">  ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO </p> <p style="text-align: center;">ENCUESTA</p> <p>La presente tiene como finalidad conocer tu criterio sobre los personajes representativos de la Fiesta Popular Pankar Raymi del Cantón El Tambo, ya que nos servirá para la realización de un libro digital interactivo.</p> <p>Nombre: _____ Edad: _____</p> <p>1. ¿Conoce acerca de la Fiesta Popular Pankar Raymi del Cantón El Tambo? Sí _____ No _____</p> <p>2. ¿Que datos importantes conoce sobre la Fiesta Popular Pankar Raymi del Cantón El Tambo? Historia _____ Personajes _____ Gastronomía _____ Costumbres _____ Música _____</p> <p>3. ¿Conoce los personajes característicos de la Fiesta Popular Pankar Raymi del Cantón El Tambo? Sí _____ No _____</p> <p>Si la respuesta es SI contéstalo. Si caso de que responda un NO, la encuesta ha finalizado.</p> <p>4. ¿Quié personajes de la Fiesta Popular Pankar Raymi son reconocidos por usted?</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Teyo Camaral</td> <td><input type="checkbox"/> Viceroy</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Mama Camaral</td> <td><input type="checkbox"/> Cay-kala</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Hijo Camaral</td> <td><input type="checkbox"/> Uro Elicha</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Hija Camaral</td> <td><input type="checkbox"/> Puku-paya</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Cacrenero</td> <td><input type="checkbox"/> Jankivo</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Cacrennata</td> <td><input type="checkbox"/> Sinda</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Yachac</td> <td><input type="checkbox"/> Los ventipaki</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Cabildo Mayor</td> <td></td> </tr> </table> <p>5. ¿Qué características son las que le llaman la atención de los personajes de la fiesta popular Pankar Raymi? Diosa _____ Colores _____ Vestimenta _____ Instrumentos _____</p>	<input type="checkbox"/> Teyo Camaral	<input type="checkbox"/> Viceroy	<input type="checkbox"/> Mama Camaral	<input type="checkbox"/> Cay-kala	<input type="checkbox"/> Hijo Camaral	<input type="checkbox"/> Uro Elicha	<input type="checkbox"/> Hija Camaral	<input type="checkbox"/> Puku-paya	<input type="checkbox"/> Cacrenero	<input type="checkbox"/> Jankivo	<input type="checkbox"/> Cacrennata	<input type="checkbox"/> Sinda	<input type="checkbox"/> Yachac	<input type="checkbox"/> Los ventipaki	<input type="checkbox"/> Cabildo Mayor		<p>8. ¿Cree usted que la ilustración puede facilitar a la comprensión de los personajes de la Fiesta Popular Pankar Raymi? Sí _____ No _____</p> <p>(Por qué) _____</p> <p>9. De los siguientes estilos de ilustración cuál es el más apropiado para representar a los personajes de la Fiesta Popular Pankar Raymi.</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Estilo abstracto _____</td> <td>Estilo Realista _____</td> <td>Estilo Caricaturesco _____</td> </tr> </table> <p>10. ¿Considera que la Ilustración es un soporte para mejorar la comprensión de textos en libros? Sí _____ No _____</p> <p>(¿Por qué?) _____</p> <p>11. ¿Ha tenido la oportunidad de leer un libro con ilustraciones de personajes representativos? Sí _____ No _____</p> <p>(¿Cuál?) _____</p> <p>12. ¿Le gustaría tener un libro interactivo con ilustraciones de los personajes de la Fiesta Popular Pankar Raymi del Cantón El Tambo? Sí _____ No _____</p> <p>(¿Por qué?) _____</p> <p style="text-align: center;">Gracias por su gentil colaboración.</p>				Estilo abstracto _____	Estilo Realista _____	Estilo Caricaturesco _____
<input type="checkbox"/> Teyo Camaral	<input type="checkbox"/> Viceroy																						
<input type="checkbox"/> Mama Camaral	<input type="checkbox"/> Cay-kala																						
<input type="checkbox"/> Hijo Camaral	<input type="checkbox"/> Uro Elicha																						
<input type="checkbox"/> Hija Camaral	<input type="checkbox"/> Puku-paya																						
<input type="checkbox"/> Cacrenero	<input type="checkbox"/> Jankivo																						
<input type="checkbox"/> Cacrennata	<input type="checkbox"/> Sinda																						
<input type="checkbox"/> Yachac	<input type="checkbox"/> Los ventipaki																						
<input type="checkbox"/> Cabildo Mayor																							
																							
Estilo abstracto _____	Estilo Realista _____	Estilo Caricaturesco _____																					

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

2.4.3 Ficha de observación

Tabla 3-2: Modelo de Fichaje

Aspecto físico	Nombre:
 <p>Imagen</p>	Sexo:
	Edad:
	Vestimenta:
	Accesorios:
	Material:
	Instrumento:
	Canto:
Aspecto social	Función:
	Personalidad
	Mitología

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Fuente: Cuzco, Inca, 2016

2.5 Estudio de Mercado

2.5.1 Público objetivo

El público objetivo son niños de 5 a 11 años, jóvenes de 12 a 18 años, adultos de 20 a 50 años cada target con diferentes características, las cuales se detallan en la segmentación demográfica y Psicográfica.

2.5.2 Segmentación de mercado

2.5.2.1 Demográfica

Tabla 4-2: Segmentación de mercado

Segmentación	Niños/as	Jóvenes	Adultos
Edad	5-11 años	12-18 años	20-50 años
Género	Masculino-Femenino	Masculino-Femenino	Masculino-Femenino
Etnia	Indígena-Mestizo	Indígena-Mestizo	Indígena-Mestizo
Ocupación	Estudiantes	Estudiantes-Profesionales	Profesionales-obreros-turistas-amas de casa
Clase social	Media-Baja	Media-Baja	Media-Baja

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

2.5.2.2 Psicográfica

Tabla 5-2: Segmentación Psicográfica

Psicográfica	Niños/as	Jóvenes	Adultos
Estilo de vida	Cantar Jugar Bailar Estudiar	Bailar Jugar Estudiar Trabajar	Bailar Leer Cantar Trabajar
Personalidad	Alegres Amigables Obedientes Sociables Afán de saber	Éticos Motivados Entretenidos Preocupados Serviciales	Colaboradores Puntuales Independientes Responsables Optimista

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

2.5.2.3 Tamaño de población

Tabla 6-2: Población del Cantón El Tambo

Género	Datos
Hombres	4.364
Mujeres	5.111
Total	9.475

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/canar.pdf>

Tabla 7-2: Población por grupos de edad del Cantón el Tambo

Edad	Perfil Demográfico	Nº de habitantes	Total
Niños/as: 5-11 años	Urbano	1,220	2,606
	Rural	1,386	
Jóvenes: 12-18 años	Urbano	1,621	3,406
	Rural	1,785	
Adultos: 20-50 años	Urbano	1,842	3,463
	Rural	1,621	
Total: 9,475			

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/canar.pdf>

2.6 Muestra

2.6.1 Unidad de observación

- Niños/as de 5 a 11 años del Cantón el Tambo.
- Jóvenes de 12 a 18 años del Cantón el Tambo.
- Adultos de 20 a 50 años del Cantón el Tambo.

2.6.2 Cálculo de la muestra

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

n= Tamaño de muestra

N= Tamaño de población

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se toma en relación al 90% de confianza equivale a 1,64.

p = Probabilidad de éxito

q = Probabilidad de fracaso

e = Límite aceptable de error muestral.

Tabla 8-2: Calculo de la muestra

Población de niños/as, Jóvenes, Adultos: 9,475	
Calculo Manual	Calculo Online
$n = \frac{9475 * (1,64)^2 * 0,5 * 0,5}{(9475 - 1)0,05^2 + 1,64^2 * 0,5 * 0,5}$ $n = \frac{6370,99}{24,3574}$ $n = 261,56 = 262$	

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/canar.pdf>

Muestra Total: 262 personas del Cantón el Tambo, para las encuestas.

2.6.3 Tipo de muestreo

Al calcular el tamaño de la muestra, se utiliza el tipo de muestreo estratificado proporcional, en la medida que la población está dividida en subgrupos o extractos.

El cálculo de factor de proporción:

Dónde:

n = el tamaño de la muestra

f= n/N

N= tamaño de la población

f= 262/9475

f=Factor de proporción.

f= **0,0277**

Tabla 9-2: Cálculo por estratos.

Estrato de la población del Cantón El Tambo.	Tamaño de la población de cada estrato.	Determinación del tamaño de los estratos muestrales.	Estratos de la muestra.
Estrato 1	2606	2606 * 0,0277	72
Estrato 2	3406	3406 * 0,0277	94
Estrato 3	3463	3463 * 0,0277	96
Total:	9475		262

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/canar.pdf>

72 niños/as del Cantón el Tambo, para las encuestas.

94 jóvenes del Cantón el Tambo, para las encuestas.

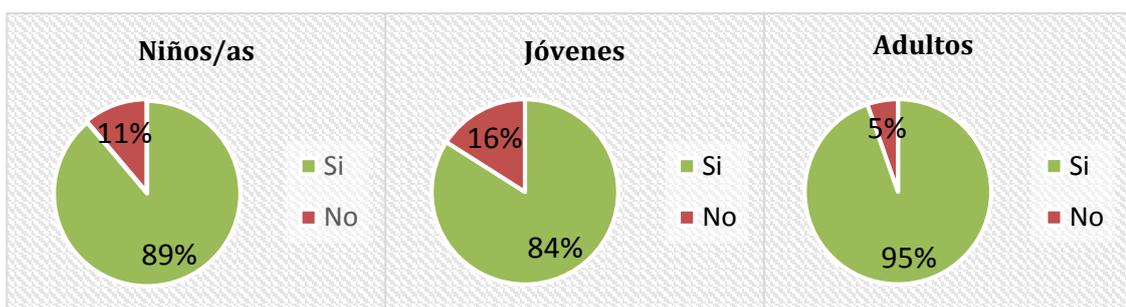
96 adultos del Cantón el Tambo, para las encuestas

2.7 Tabulación de resultados

2.7.1 Resultado de las encuestas

Al revisar cada una de las encuestas se obtiene los siguientes resultados.

Pregunta 1.- ¿Conoce acerca de la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo?

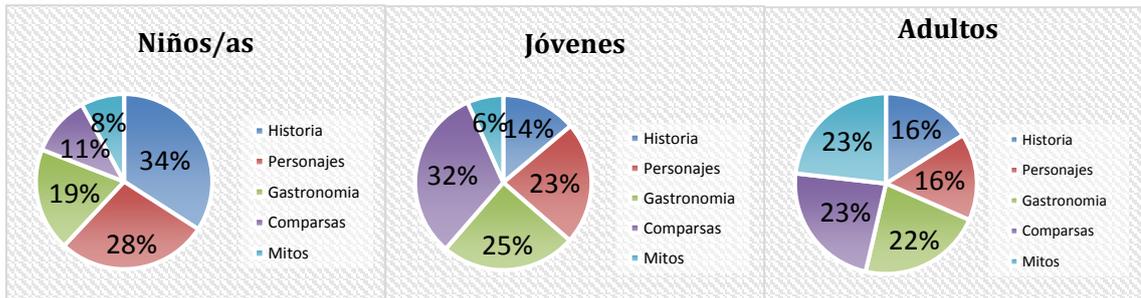


Gráfica 1-2: Pasteres de la pregunta 1

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: El 95% de adultos, 84% jóvenes y 89% Niños/as conocen sobre la fiesta con la cual se determina que es una costumbre que se viene practicando desde hace años, los datos obtenidos son de gran utilidad para la elaboración del libro digital.

Pregunta 2.- ¿Que datos importantes conoce sobre la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo?

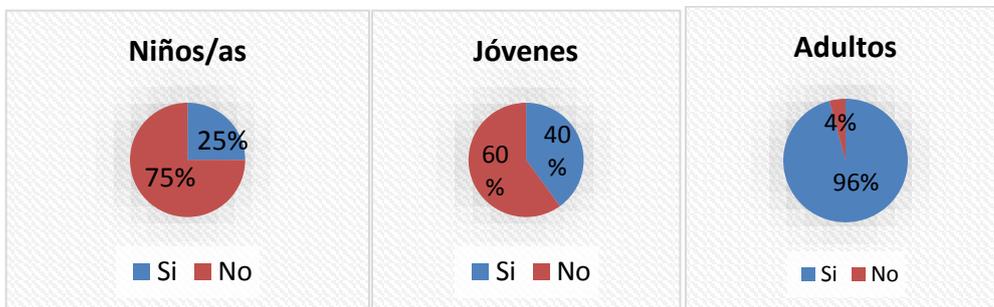


Gráfica 2-2: Pasteles de la pregunta 2

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: En la encuesta realizada, la historia, personajes, y gastronomía son datos importantes para los niños, jóvenes y adultos ya que con esta deducción pueden conocer más sobre la fiesta.

Pregunta 3.- ¿Conoce los personajes característicos de la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo?

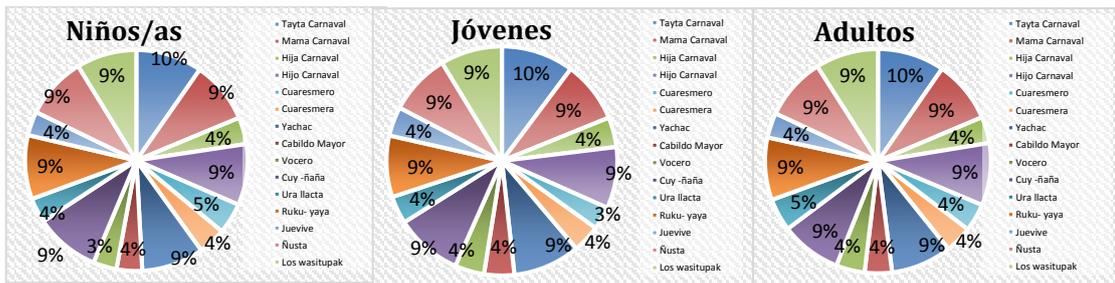


Gráfica 3-2: Pasteles de la pregunta 3

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: Se tiene como resultado que el 96% de adultos poseen conocimiento acerca de los personajes, datos importantes que sirve para definir qué personajes participan en la Fiesta, pero el 25% de niños y el 40% de jóvenes no conocen a los personajes.

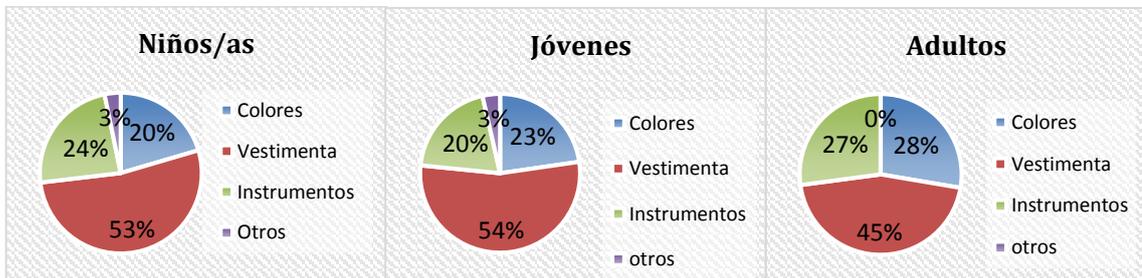
Pregunta 4.- ¿Qué personajes de la fiesta popular pawkar raymi son reconocidos por usted?



Gráfica 4-2: Pasteles de la pregunta 4
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: El 9% de las personas encuestadas niños, jóvenes y adultos conocen los personajes del pawkar raymi, con un porcentaje más alto son: El Tayta carnaval, Mama carnaval, Hijo Carnaval, Yachac, Cuy- ñaña, Ruku-yaya, Ñusta y Wasitupak, debido a que son originarios y usan una vestimenta tradicional además son alegres y divertidos. Se determina que son los personajes más conocidos y que se ilustraran para ser aplicados en el libro.

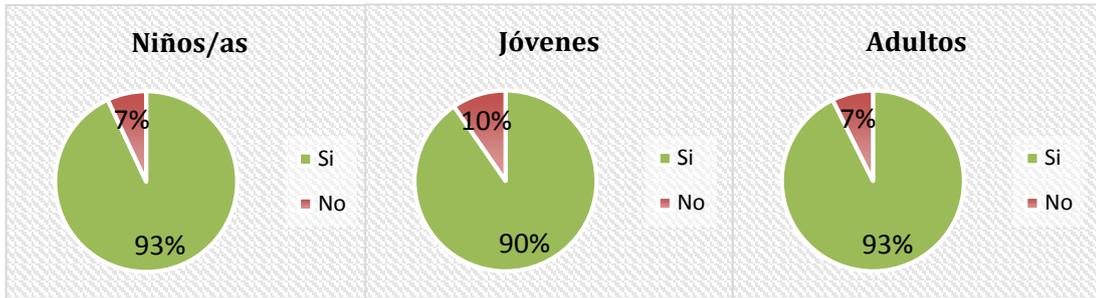
Pregunta 5.- ¿Qué características son las que le llaman la atención de los personajes de la fiesta popular Pawkar Raymi?



Gráfica 5-2: Pasteles de la pregunta 5
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: A los niños, jóvenes y adultos les llama la atención la vestimenta, colores e instrumentos de los personajes que participan en las comparsas de la fiesta del pawkar raymi. Ya que cada personaje cuenta con una vestimenta e instrumento único. Estos resultados servirán para la realización de cada personaje.

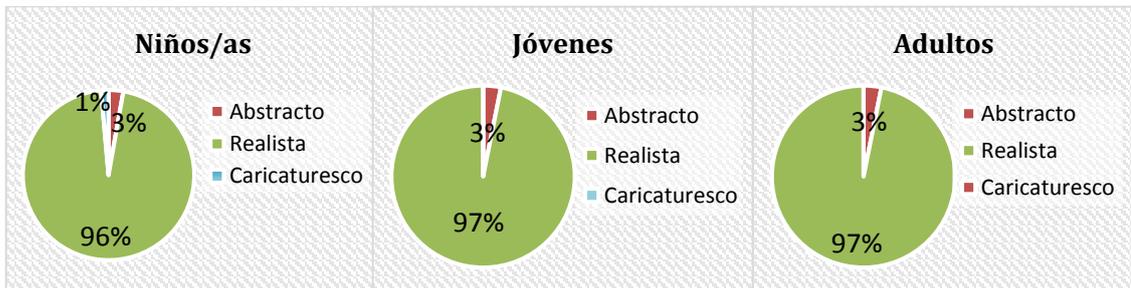
Pregunta 6.- ¿Cree usted que la ilustración puede facilitar a la comprensión de los personajes de la fiesta Popular Pawkar Raymi?



Gráfica 6-2: Pasteles de la pregunta 6
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: El 93% de niños y adultos y el 90% de jóvenes, piensan que la ilustración facilita la comprensión, porque al mirar la ilustración se puede identificar de qué personaje se trata y qué significado tiene en la fiesta. Estos datos facilitan aplicar la técnica más adecuada.

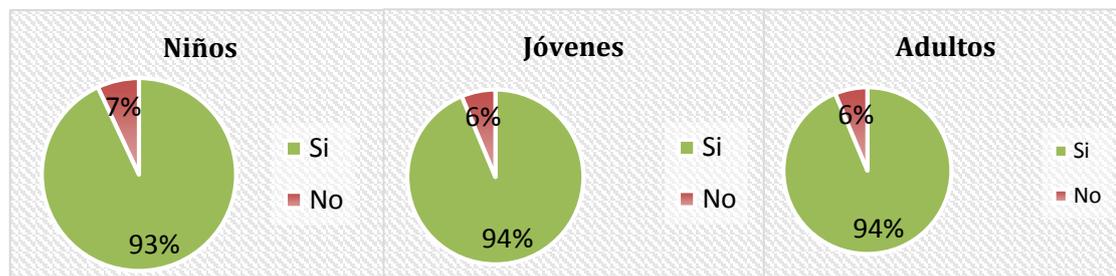
Pregunta 7.- ¿De los siguientes estilos de ilustración señale cuál es el más apropiado para representar a los personajes de fiesta popular Pawkar Raymi?



Gráfica 7-2: Pasteles de la pregunta 7
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: Se evidencia que el 96% de niños y 97% de jóvenes, adultos, desean que sea realizado en el estilo realista se considera que es el más idóneo para representar a los personajes de la fiesta, mediante este se puede observar a los personajes con más detalles, parecido a la realidad y tendrá mejor comprensión.

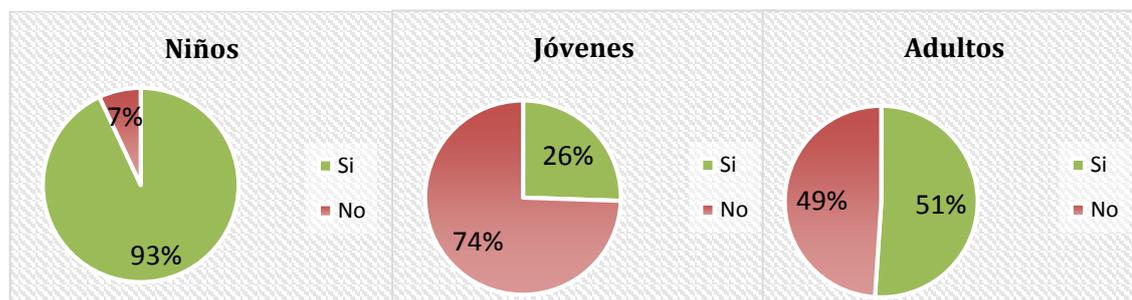
Pregunta 8.- ¿Considera que la ilustración es un soporte para mejorar la comprensión de textos en libros?



Gráfica 8-2: Pasteles de la pregunta 8
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: El 93% de niños y 94% de jóvenes y adultos indican que la ilustración es considerada como un soporte para mejorar la comprensión de textos en libros. Considerando que la ilustración es un apoyo y complementa al texto, mediante este se selecciona elementos como formato, márgenes, retícula, tipografía, etc.

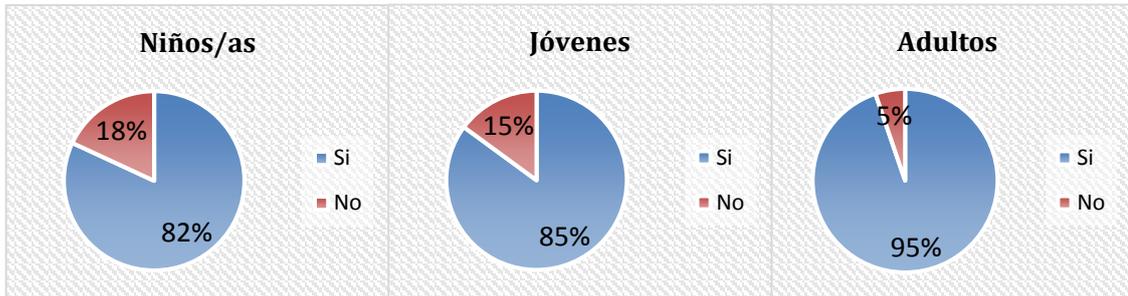
Pregunta 9.- ¿Ha tenido la oportunidad de leer un libro con ilustraciones de personajes representativos?



Gráfica 9-2: Pasteles de la pregunta 9
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: Se evidencia que el 93% de niños han leído un libro con ilustraciones mientras que el 26% de jóvenes no han tenido la oportunidad de leer un libro y un 51% de adultos si leen libros ilustrados. Estos resultados ayudan a la correcta ubicación de elementos así sea más interesante la lectura.

Pregunta 10.- ¿Le gustaría tener un libro digital con ilustraciones de los personajes de la fiesta popular pawkar raymi del Cantón el Tambo?



Gráfica 10-2: Pasteles de la pregunta 10

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Análisis: Indican que el 82% de niños/as, 85% jóvenes y 95% de adultos están dispuestos a adquirir un libro digital ilustrado, este es un formato actual que se adapta a las nuevas tecnologías que cada vez más se van actualizando, mediante este se tiene una mejor apreciación de las ilustraciones y mejorar la comprensión, esta ayuda a fomentar la lectura en la población indígena del cantón El Tambo.

2.7.2 Resultado de las encuestas

Encuesta realizada a niños, jóvenes y adultos, con un total de 262 personas establecida mediante la fórmula de la muestra, con la finalidad de obtener resultados analizando cada una de las preguntas.

Se comprueba que en el cantón El Tambo la fiesta popular pawkar raymi es conocido e importante por las personas adultas en edades de 20 a 50 años.

La fiesta es considerada una tradición cultural del Tambo, mediante esta tabulación se evidencia que 15 personajes son característicos y representativos de la fiesta y brindan diversión a los espectadores, rescatando la vestimenta única y sus colores atractivos. Los más originarios son Tayta carnaval, Mama carnaval, Hijo Carnaval, Yachac, Cuy- ñaña, Ruku yaya, Ñusta y Wasitupak, estos personajes se ilustrarán y para posteriormente ser aplicados en un libro digital así mejorar el entendimiento del texto, tomando el estilo realista con este se aprecia de mejor manera los detalles que posee cada uno.

El público menciona incluir contenidos de gran importancia como historia, gastronomía, Música e instrumentos.

2.7.3 Resultado de las entrevistas

Al concluir con las entrevistas al público adulto originarios del cantón, se registró que la fiesta popular del pawkar raymi es una tradición que se viene realizando desde años atrás, y es en el mes de marzo donde los espectadores pueden observar a los personajes y probar la gastronomía típica del pueblo, pero en la actualidad por la escases de información en centros educativos las personas pierden el interés a causa de la migración a otros países, es por esto que se pretende diseñar un libro digital con ilustraciones de los personajes de la fiesta.

CAPÍTULO III

3. MARCO PROPOSITIVO

3.1 Metodología del Diseño

Para combinar todos los elementos necesarios e interpretar la información requiere de un proceso creativo debidamente planificado, de tal manera que, durante el transcurso del diseño se logre dar diversas soluciones al problema; es por eso que se plantea seguir la metodología proyectual de Guillermo González Ruiz que permite la efectividad en el proceso de diseño.

Su método consiste en los siguientes pasos:

3.1.1 *Identificación del problema*

Como punto de partida se procede a identificar el problema fundamental que impulsa a la realización de un libro digital con los personajes ilustrados de la fiesta popular pawkar raymi.

Para ello se analiza problemáticas referentes a la utilización de libros digitales, de los cuales se consideran las siguientes:

- No existen libros ilustrados referentes a los personajes de la fiesta pawkar raymi
- Escasa información sobre los personajes.
- Pérdida de costumbres y tradiciones a causa de la migración.
- Falta de interés por las nuevas generaciones.
- En ciertas instituciones educativas, no se imparte información acerca de la fiesta.

3.1.2 *Recopilación de datos*

La recolección de datos despliega fichas que ayuda a definir la información necesaria de cada uno de los personajes de la fiesta pawkar raymi.

Tabla 1-3: Ficha No. 1 Tayta Carnaval

<p>1. Aspecto Físico</p>	<p>Nombre: Tayta Carnaval</p>
	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulta</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero grande compuesto de hilos multicolores, kushma negra, camisa blanca bordada, pañuelo rojo, zamarro blanco o gris, oshotas (sandalia).</p>
	<p>Accesorios: Carga un piksha (bolso), waraka.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero de cuero de ganado. • Zamarro de cuero de borrego. • Camisa de tela • kushma confeccionada de hilo fino y bordada con figuras denominadas churuku (espirales) y ramilla (arboles). • Chumpi hecho de hilo, tiene diseños de personas, animales.
	<p>Instrumento: En sus manos lleva un pingullo, junto a una caja.</p>
<p>Figura 1-3: Tayta carnaval Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Canto: Canciones que describen la historia, características de mujeres, hombres, animales, aves, etc.</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Función: Transmitir la armonía a la familia, para esto el personaje debe prepararse un mes antes del festejo.</p> <p>Personalidad: Bueno y generoso que bendice cosechas y confiere poder al pueblo y deja suerte en las familias.</p> <p>Mitología: Ser mítico que sale del interior de las montañas, viaja 6 meses por el mar y 6 meses por tierra y llega visitar las casas y comunidades a servirse los banquetes preparados por las familias dejando la buena suerte, pero si alguna familia no le ofrece ningún alimento les deja la mala suerte</p> <p>Este espíritu no deja ver su rostro, porque utiliza un sombrero grande que le protege del sol, lluvia y usada como arma de defensa, durante el viaje.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 2-3: Ficha No. 2 Mama Carnaval

<p>2. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Mama Carnaval</p>
 <p>Figura 2-3: Mama carnaval Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Femenino</p>
	<p>Edad: Adulta</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero grande con hilos multicolores, talpa (camisa) blanca, utiliza 2 sayas (polleras) de baeta bordadas, gruesa de color rosado que va sinturada y la pollera tomate va por debajo, huallkarina, oshotas (sandalia).</p>
	<p>Accesorios: collares de perlas rojas, aretes brillantes de plata, cinta rosada traspasado por el tupo, carga un piksha (bolso),</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero hecho de cuero de ganado • Talpa (camisa) de tela adornada con diseños de flores. • La huallkarina hecho de lana de borrego. • Sayas (polleras) hecho de lana de borrego y teñido de diferentes colores.
	<p>Instrumento: En su mano derecha lleva una caja y en el izquierdo lleva un palo de madera para dar sonido a la caja.</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Canto: Entonan ritmos alegres de agradecimiento a la pachamama</p>
	<p>Función: Coordina y guía juntamente con el Tayta carnaval, encargadas de realizar y asegurar el alimento para el recorrido del viaje.</p> <p>Personalidad: Persona con voluntad para ayudar y guiar en las comparsas.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 3-3: Ficha No. 3 Churi Carnaval

<p>3. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Churi Carnaval</p>
 <p>Figura 3-3: Churi carnaval Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Joven</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero grande compuesta de hilos multicolores, kushma negra, camisa blanca bordada, pantalón negro, botas negras o zapatos.</p>
	<p>Accesorios: Carga un piksha (bolso).</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero de cuero de ganado de color blanco y negro. • Camisa de tela. • Kushma de hilo de borrego y bordada con figuras. • Chumpi tiene diseños de personas, animales, aves, plantas, paisajes. • Pantalón de tela.
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Instrumento: En su mano derecha lleva una caja.</p>
	<p>Canto: Canciones que describen la belleza de las señoritas.</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Función: Viven experiencias con seres fantásticos y maravillosos quienes son las chicas, que representan sus sueños y anhelos.</p>
	<p>Personalidad: Alegres, carismáticos, pero al mismo tiempo bravos al ver que otra conquista a su chica preferida.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 4-3: Ficha No. 4 Ushi carnaval

<p>4. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Ushi carnaval</p>
	<p>Sexo: Femenino</p>
	<p>Edad: Señorita</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero grande de color blanco y negro compuesto de hilos multicolores, blusa blanca, utiliza 1 saya (pollera) bordada que puede ser de color rosado, amarillo o tomate, huallkarina negra, sandalias o zapatos actuales.</p>
	<p>Accesorios: Collar de perlas rojas, aretes brillantes de plata, cinta rosada traspasado por el tupo.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero hecho de cuero de ganado • Blusa de tela adornada con diseños de flores. • La huallkarina hecho de lana de borrego. • Saya (pollera) de bayeta.
<p>Figura 4-3: Ushi carnaval Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Instrumento: En su mano derecha lleva una caja.</p> <p>Canto: Entonan ritmos alegres de agradecimiento a la pachamama conjuntamente con la Mama carnavalera.</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Función: Muestra la alegría de quienes comparten el carnaval celebrando con agua, espuma, e identificando el baile carnavalero.</p> <p>Personalidad: Alegres, carismáticas, coquetas.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 5-3: Ficha No. 5 Cuaresmero

<p>5. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Cuaresmero</p>
 <p>Figura 5-3: Cuaresmero Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulto Mayor</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero pequeño descolorido, kushma de baeta sin teñir, camisa bordada de un solo color, pantalón de baeta sin teñir, descalzo, cabello suelto maltratado,</p>
	<p>Accesorios: Carga un piksha (bolso), un bastón.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero hecho de lana de borrego. • Camisa de tela. • Kushma confeccionada de lana de borrego.
	<p>Instrumento: En su mano lleva una caja.</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Canto: no posee.</p>
	<p>Función: Este ser es la competencia del Tayta carnaval, es decir el Cuaresmero deja hambruna, problemas, desea malas producciones y que el pueblo viva con hambre.</p>
	<p>Personalidad: Personaje mítico, triste porque no tiene alimentos.</p> <p>Mitología: Al salir el Taita Carnaval de los cerros, con el también sale otro espíritu el yarcay, del que había que protegerse y que mejor ponerse harina (maicena) en el rostro.</p> <p>Este es lo contrario al festivo del tayta carnaval, también acompaña y sabe en qué casa quedarse y dejar impregnada de mala suerte.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 6-3: Ficha No. 6 Cuaresmera

<p>6. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Cuaresmera</p>
 <p>Figura 6-3: Cuaresmera Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Femenino</p>
	<p>Edad: Adulta Mayor</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero pequeño descolorido, pollera de baeta sin teñir, blusa, huallkarina de baeta sin teñir, descalza, cabello suelto maltratado.</p>
	<p>Accesorios: Carga un pequeño kipi (canasta, tonga), un bastón.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero hecho de lana de borrego. • Blusa de tela. • La pollera y huallkarina son confeccionada de lana de borrego.
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Instrumento: En sus manos lleva una caja.</p>
	<p>Canto: no posee.</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Función: Desea malas producciones y que el pueblo viva con hambre.</p>
	<p>Personalidad: Personaje mítico, triste porque no tiene alimentos.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 7-3: Ficha No. 7 Yachac

<p>7. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Yachac</p>
 <p>Figura 7-3:Yachac Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulta</p>
	<p>Vestimenta: En su cabeza lleva corona de plumas, cabello trenzado, camisa bordada, pantalón negro, chumpi (faja), oshotas (sandalias).</p>
	<p>Accesorios: Collar en representación a la chakana.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa de tela adornada con diseños de flores.
	<p>Instrumento: Quipa(concha marina)</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Canto: Dedicado a la pachamama.</p>
	<p>Función: Encargado de realizar la ceremonia ritual para iniciar el florecimiento de productos, pedir permiso, bendecir y agradecer a la pachamama por los nuevos frutos, y así iniciar el mes festivo del pawkar raymi.</p> <p>Personalidad: Hombre con sabiduría ancestral.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 8-3: Ficha No. 8 Cabildo Mayor

<p>8. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Cabildo Mayor</p>
<div data-bbox="368 456 595 1066" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="316 1084 647 1144">Figura 8-3: Cabildo mayor Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulta</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero blanco, camisa blanca, poncho rojo, pantalón negro, zapatos, cabello trenzado.</p>
	<p>Accesorios: Lleva en su mano derecha el bastón de mando realizado de madera y compuesta por varias cintas de colores.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa de tela bordada. • Pantalón de tela. • Poncho hecho de lana de borrego. • Sombrero hecho de lana de borrego.
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Instrumento: no posee</p>
	<p>Canto: no posee</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Función: Resalta la convivencia armónica de los pueblos es el encargado de coordinar y hacer cumplir las disposiciones y costumbres del ayllu (familia).</p>
	<p>Personalidad: Persona trabajadora, responsable y respetada por la comunidad.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 9-3: Ficha No. 9 Ñusta

<p>9. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Ñusta</p>
	<p>Sexo: Femenino</p>
	<p>Edad: Joven</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero blanco pequeño adornada con cinta blanca, blusa blanca, utiliza 2 sayas (polleras) de baeta gruesa de color rosado que va sinturada y la pollera tomate va por debajo, huallkarina, oshotas (sandalia).</p>
	<p>Accesorios: Collares de perlas rojas, aretes brillantes de plata, cinta rosada traspasado por el tupo, la banda representado por los colores de la bandera de El Tambo.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero de lana de borrego. • Blusa de tela adornada • Huallkarina hecho de lana de borrego. • Sayas (polleras) hecho de lana de borrego y teñido de color rosado y tomate, con bordados.
<p>Figura 9-3: Ñusta Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Instrumento: no posee</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Canto: no posee</p>
	<p>Función: Desfila como símbolo de la pachamama, sin ella no había producción ni reproducción cultural.</p> <p>Personalidad: Inteligente, bella de las familias más afamadas, por su honestidad.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 10-3: Ficha No. 10 Cuy-ñaña

10. Aspecto físico	Nombre: Cuy-ñaña
 <p>Figura 10-3: Cuy-ñaña Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	Sexo: Femenino
	Edad: señoritas
	Vestimenta: Sombrero blanco con una cinta blanca que llega hasta la cintura, blusa blanca, utilizan 2 sayas (polleras) de color rosado y tomate, la una sinturada y la otra por debajo, huallkarina negra, sandalias o zapatos actuales.
	Accesorios: Collares de perlas rojas, aretes brillantes de plata, cinta rosada traspasado por el tupo.
	Material: <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero de lana de borrego. • Blusa de tela con diseños de flores. • Huallkarina de lana de borrego. • Saya (pollera) de bayeta.
Aspecto Sociales	Instrumento: Cargan un objeto hecho de madera, en ello se colocan toda clase de frutos de zona baja y alta, y lo más importante el cuy debe dar un alto realce, a las cuy-ñañas.
	Canto: No posee
Aspecto Sociales	Función: Presentar los productos brindados por la pachamama, celebrando con la carne de cuy.
	Personalidad: Mujeres hermosas, alegres, con deseos de desfilan en las comparsas.

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 11-3: Ficha No. 11 Vocero

<p>11. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Vocero</p>
<div data-bbox="316 461 651 1182" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="352 1249 609 1312"> Figura 11-3: Vocero Fuente: Solano, Dután, 2017 </p>	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulto</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero blanco, camisa blanca, poncho rojo, cushma negra, chumpi (faja), pantalón negro, y un collarín multicolor, oshotas (sandalias) negras.</p>
	<p>Accesorios: bocina</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa de tela. • Poncho de lana de borrego. • Pantalón de baeta. • Kushma de hilo fino de borrego
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Instrumento: bocina grande, compuesta por cacho de animales (toro), y un tubo largo envuelto por cintas multicolores.</p>
	<p>Canto: no posee</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Función: Encargado de anunciar a la gente que las comparsas del pawkar raymi va llegando a la posada hecha por cada comunidad.</p>
	<p>Personalidad: Persona alegre, divertida y dinámica</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 12-3: Ficha No. 12 Rukuyaya

<p>12. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Rukuyaya</p>
 <p>Figura 12-3: Rukuyaya Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulto</p>
	<p>Vestimenta: Máscara de colores opacos, en la parte superior están cocidas cerdas de animales, un sombrero de paja colgado al cuello, pantalón por dentro, y por encima una pantaloneta, medias de diferente color, zapatos diferentes, un buzo por dentro y una camiseta por fuera de diferente color.</p>
	<p>Accesorios: Mascara de cuero de animales, cargado un wahuru (recipiente hecho de cuero de toro).</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nariz realizada de tela • Camiseta y buzo de tela. • Pantalón y pantaloneta de tela.
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Instrumento: En la mano derecha jala un chicote de cuero.</p>
	<p>Canto: no posee</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Función: Se encarga de cuidar y poner orden a las comparsas que no se salgan del límite, que estén siempre protegiendo al tayta carnaval. Durante el recorrido hace bromas basadas en sus realidades, manteniendo así alegres a los observadores.</p>
	<p>Personalidad: Persona bromista, pero grotesca.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 13-3: Ficha No. 13 Juevive

<p>13. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: Juevive</p>
	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulta</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero grande formada por un cóndor y compuesta con hilos multicolores, kushma negra, camisa blanca, zamarro de color blanco o negro, oshotas (sandalia).</p>
	<p>Accesorios: Pañuelo amarillo.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero hecho de cuero de animales, con una cabeza de cóndor. • Zamarro de cuero de borrego. • Camisa de tela. • Kushma confeccionada con hilo fino. • Chumpi de hilo, tiene diseños.
	<p>Instrumento: En sus manos lleva un pingullo y una caja.</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Canto: Canciones que describen la historia, del cóndor.</p>
	<p>Función: Transmitir por medio del cóndor la fortaleza de los Cañarís, porque el cóndor vuela por lo alto él sabe y ve todo, sabe las formas de vida de cada pueblo y familia, mira todos los problemas que hay, trata de solucionar.</p> <p>Personalidad: muy atento observa todo lo que está pasando en las comparsas.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017

Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 14-3: Ficha No. 14 Ura llacta

14. Aspecto físico	Nombre: Urallacta
	Sexo: Masculino
	Edad: Adulto mayor
	Vestimenta: Sombrero pequeño con una cinta negra, kushma negra, chumpi (faja), camisa azul o blanca, poncho multicolor, pantalón negro, oshotas (sandalia).
	Accesorios: Carga un piksha (bolso).
	Material: <ul style="list-style-type: none"> • Sombrero de lana de borrego • Camisa de tela adornada. • Kushma hecho de hilo fino de borrego • Chumpi hecho de hilo
	Instrumento: Carga un bombo grande, hecho de cuero de animales y madera, un pingullo grande en su mano derecha.
Figura 14-3: Ura llacta Fuente: Solano, Dután, 2017	Canto: Canciones anunciando la llegada del Carnaval.
Aspecto Sociales	Función: Transmitir la amistad entre pueblos de zona alta y baja.
	Personalidad: Es una persona colaboradora, líder, responsable, de acuerdo a la tradición andina es el seleccionado de mostrar la cultura de la zona baja.

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Tabla 15-3: Ficha No. 15 El Wasitupak

<p>15. Aspecto físico</p>	<p>Nombre: El Wasitupak</p>
 <p>Figura 15-3: Wasitupak Fuente: Solano, Dután, 2017</p>	<p>Sexo: Masculino</p>
	<p>Edad: Adulto/a</p>
	<p>Vestimenta: Sombrero blanco, amarrado con un pañuelo rojo, su rostro está cubierta con polvo, camisa blanca, cushma negra maltratado, Chumpi, pantalón negro, oshotas, cabello trenzado.</p>
	<p>Accesorios: En la mesa colocan comida preparada para los carnavaleros, ofrecen una variedad de frutas y carnes, mote, papas, chicha, etc.</p>
	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camisa bordada de diseños de flores. • Pantalón de tela. • Poncho de lana de borrego. • Sombrero de lana de borrego.
	<p>Instrumento: no posee</p>
<p>Aspecto Sociales</p>	<p>Canto: no posee</p> <p>Función: Encargados de recibir a los carnavaleros con mucha cortesía y fraternidad, invita a tomar chicha o trago, además les formulan una serie de preguntas por medio de canciones propias de la época, que son o deben ser conocidas por los carnavaleros; si éstos responden bien a las preguntas, a través de cantos, tienen acceso a la mejor comida.</p>
	<p>Personalidad: Persona responsable y respetada por la comunidad.</p>

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2017
Fuente: Investigación realizada, 2017

Para la presente realización del fichaje se obtiene información de diversas fuentes como: observación directa, entrevistas, encuestas, videos, revistas, repositorios, sitios web, blogs, entre otros en los cuales se adquirió información como la antropología cultural, costumbres, Fiestas populares del Tambo, pawkar raymi, personajes, vestimenta, idioma, música, entre otros.

3.1.3 Síntesis

Luego de haber seleccionado la información más relevante de las encuestas, entrevistas, fichas, observación se inicia a organizar en el cuadro de contenido del libro, puntos importantes de la Fiesta popular pawkar paymi del Cantón el Tambo que se organiza de la siguiente forma:

Contenido			
	Pawkar Raymi	Principales Personajes	Instrumentos
Presentación El Tambo	Historia Significado Comparsas Visitas Preparativos Ceremonia Ritual	Tayta carnaval Mama carnaval Cuaresmera Cuaresmero Ushi carnaval Churi carnaval Cuy ñaña Cabildo Juevive Ñusta Yachac Vocero Ruku yaya Ura llacta Wasitupak	Caja Pingullo Waraka Quipa Cantos Significado Balsita Papasanto Yupaichani

Figura 16-3: Contenido del libro digital
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

3.1.4 Gestación

Para el diseño del libro digital, se selecciona ideas importantes como gráficos, tipografía, color, retícula que facilite el proceso de diseño del libro.

- Las ilustraciones se reflejan de acuerdo con los resultados obtenidos de las encuestas.
- Tienen rasgos propios de la cultura, sin perder la identidad.
- La tipografía aplicada en el libro es legible, coherente y visualmente agradable, tomando en cuenta el público objetivo.
- La cromática se aplica en base a los colores de la vestimenta aplicando sus posibles combinaciones de acuerdo a la identidad del pueblo.
- Para el diseño del libro digital se considera la estructura que contiene un libro como es la portada, contraportada, márgenes, retícula, numeración etc.

3.1.5 Iluminación

Luego de haber establecido las ideas en la fase anterior, se procede a generar un orden jerárquico para crear las ilustraciones y el diseño del libro digital.

Pasos para el desarrollo de personajes

- Fotografía
- Canon de proporción
- Creación de bocetos
- Digitalización de personajes
- Aplicación de cromática a cada personaje

Proceso para el diseño del libro digital

- Formato
- Márgenes
- Diseño de retícula
- Organización de página
- Elementos compositivos
- Maquetación de página

3.1.6 Elaboración

Una vez realizado el ordenamiento de datos, en este punto se plasma de manera adecuada la realización de ilustraciones de los personajes de la fiesta pawkar raymi, de manera constructiva y representativa

Para la realización de personajes, se emplea el proceso mencionado anteriormente.

3.1.6.1 Proceso de desarrollo de los personajes

- **Fotografía**

El registro fotográfico es indispensable puesto que desde la percepción de la realidad se toman referencias que luego se utiliza para la creación de ilustraciones y de esta manera ser permanentes.

- **Proporción**

El Canon Griego establece que las proporciones ideales del personaje andino son de 7 cabezas y media, es por esto que se aplica estas medidas en los personajes de la cultura.

- **Bocetos**

Para el proceso de bocetaje se toma en cuenta rasgos y características mencionadas en las fichas anteriores, esto es muy importantes para que todo represente claramente a la cultura, para ello se desarrolla a lápiz porque permite la facilidad de manipulación y sujetas a cambios y mejoras, aplicando el estilo realista para a continuación ser digitalizados.

Tabla 16-3: Creación de personajes

Personaje	Fotografía	Boceto
<p>Tayta Carnaval</p>		

Mama
Carnaval



Churi
Carnaval



Ushi
Carnaval



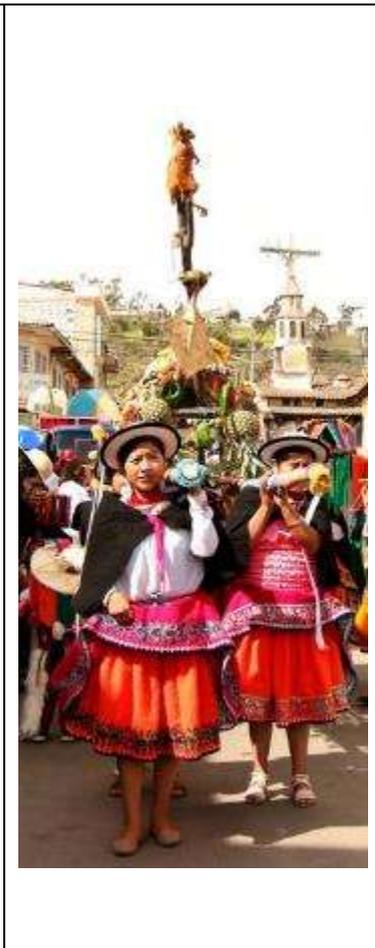
Cuaresmero



<p>Cuaresmera</p>		
<p>Yachac</p>		

<p>Cabildo</p>		
<p>Ñusta</p>		

Cuy-ñaña



Vocero



Rukuyaya



Juevive



<p>Ura llacta</p>		
<p>Wasitupak</p>		

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018
Fuente: Investigación realizada, 2017

- **Digitalización**

Se desarrolla mediante la técnica vectorial, delineando perfiles y perfeccionando ciertos detalles faltantes para ello se utiliza la herramienta Pluma y Lápiz en el software de Adobe Illustrator este programa es el más eficiente para la creación de ilustraciones.

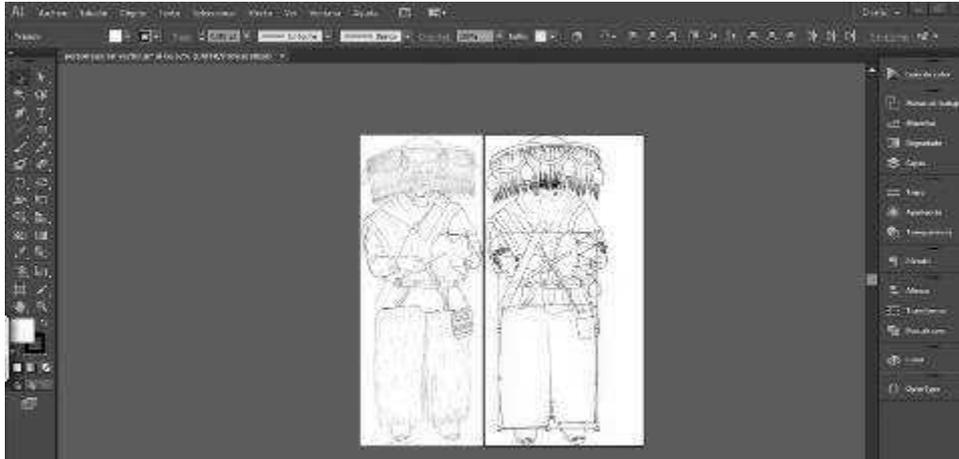


Figura 17-3: Proceso de vectorización
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

- **Aplicación de Cromática**

Al culminar con la vectorización (redibujado) de cada personaje se procede a aplicar colores y texturas representados en las fotografías expuestas anteriormente para ello se maneja mediante el estilo realista, tomando en cuenta la composición de los colores principales y complementarios, sus posibles combinaciones y comportamientos esta se aplica de acuerdo a la cultura del Cantón para así no distorsionarla.



Figura 18-3: Aplicación de cromática
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

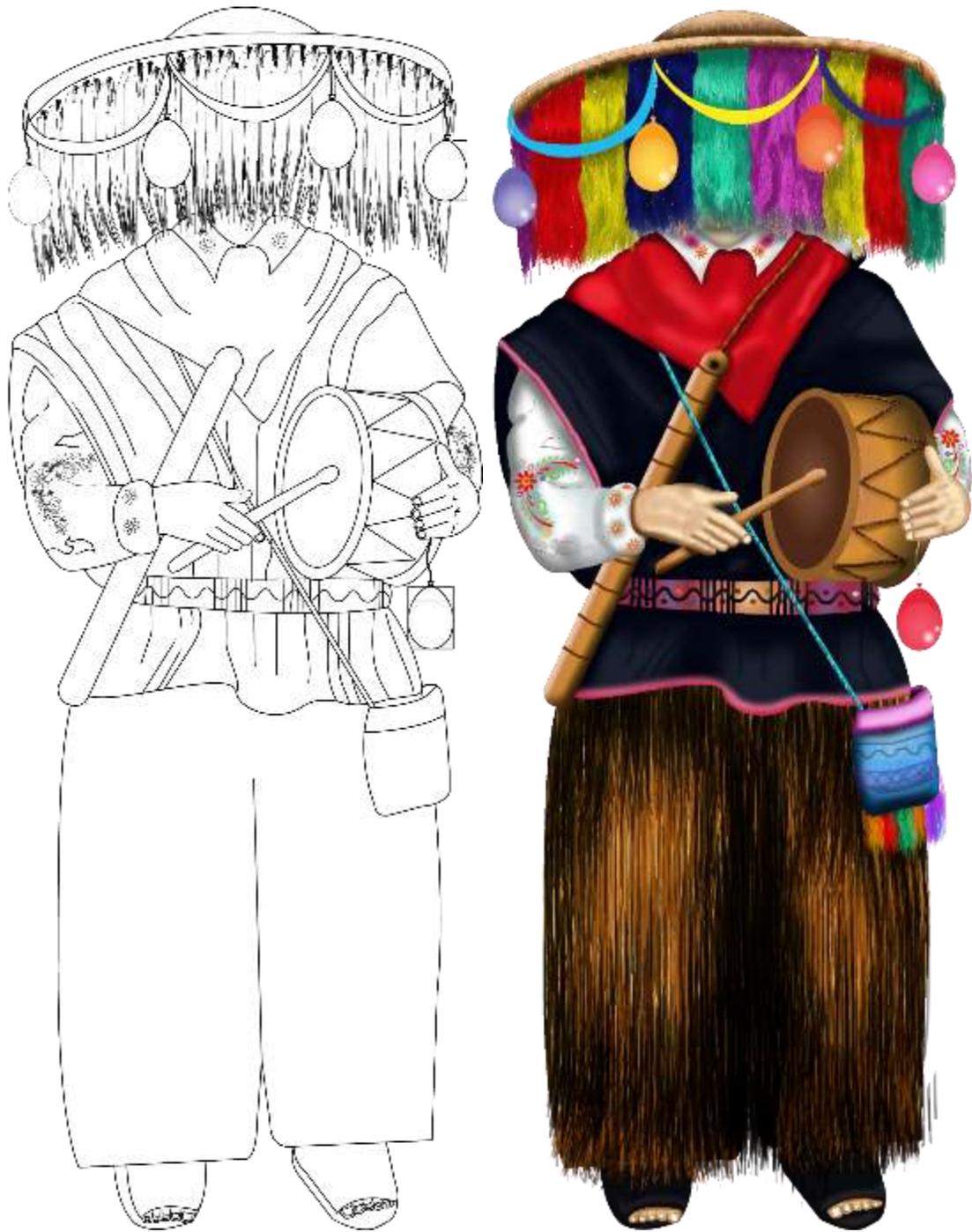


Figura 19-3: Tayta carnaval digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 20-3: Mama carnaval digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 21-3: Churi carnaval digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 22-3: Ushi carnaval digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 23-3: Cuaresmero digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 24-3: Cuaresmera digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 25-3: Yachac digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 26-3: Cabildo digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 27-3: Ñusta digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 28-3: Cuaresmero digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 29-3: Vocero digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 30-3: Rukuyaya digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 31-3: Juevive digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

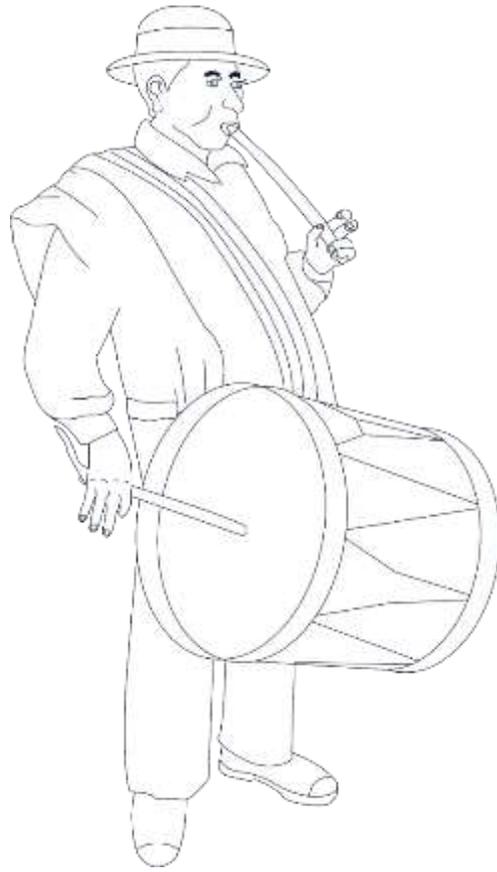


Figura 32-3: Urallacta digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 33-3: Wasitupak digitalizado y texturizado
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

3.1.6.2 Proceso de Diseño Editorial

- **Formato**

Para ello se aplica un formato de sistema libre con medidas de 869px de ancho por 982px de altura, con una resolución de 72ppp.

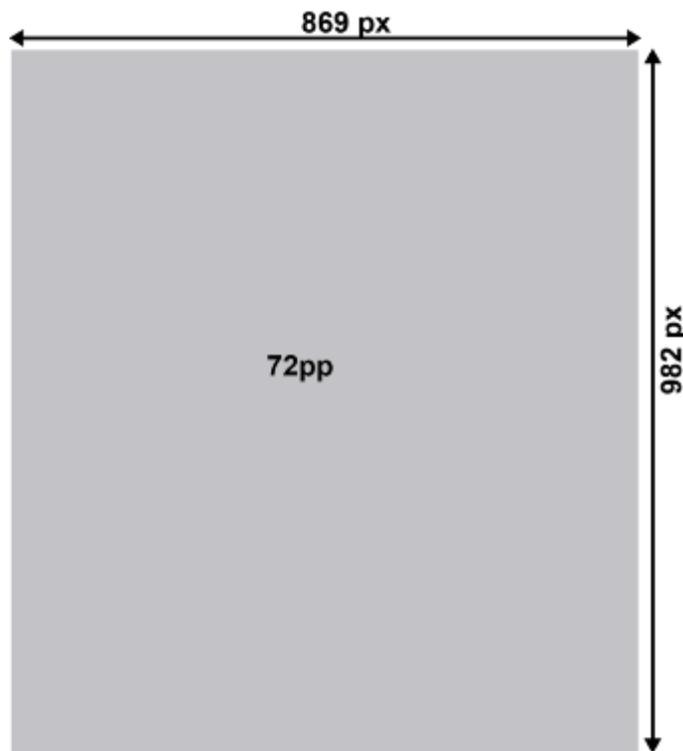


Figura 34-3: Formato de página.
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

- **Márgenes**

Esta delimita hasta donde se coloca los elementos gráficos que permite aumentar o disminuir la zona de trabajo, para ello se emplea el sistema libre que consta como medidas de Lomo y corte 75 pixeles, margen superior 36 pixeles y margen inferior 56 pixeles.

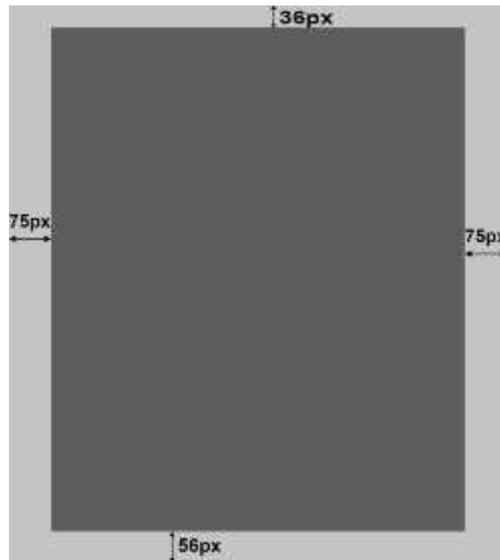


Figura 35-3: Márgenes de página.
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

- **Retícula**

Se emplea la retícula de 4 columnas que permite una distribución equilibrada entre los elementos gráficos y la más recomendada y utilizada por los diseñadores para la maquetación de libros.

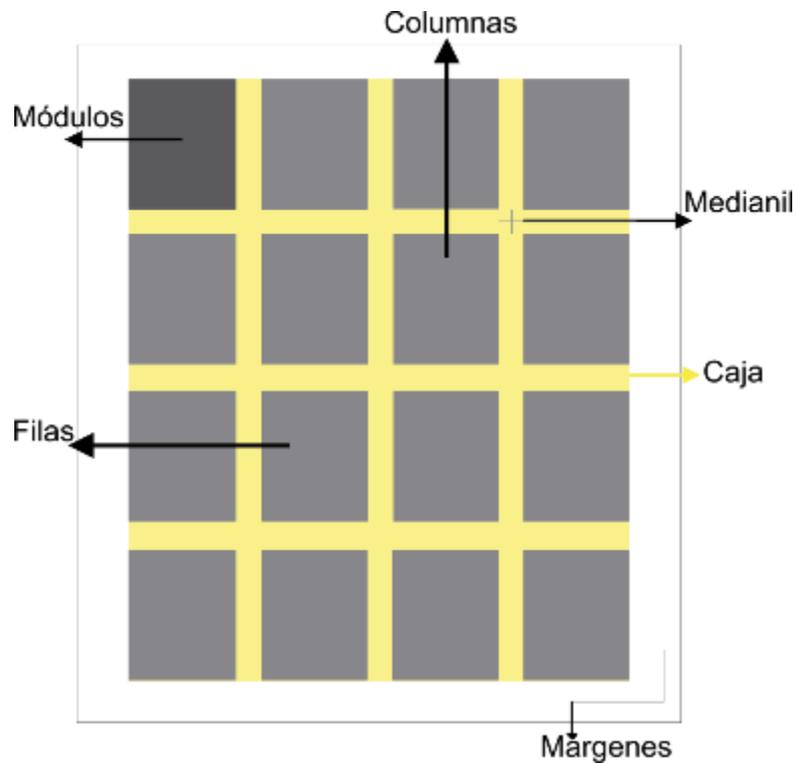


Figura 36-3: Retícula.
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

- **Organización de la página**

Es indispensable puesto que esta proporciona: precisión, orden y claridad en el libro, la cual está organizado de la siguiente manera:

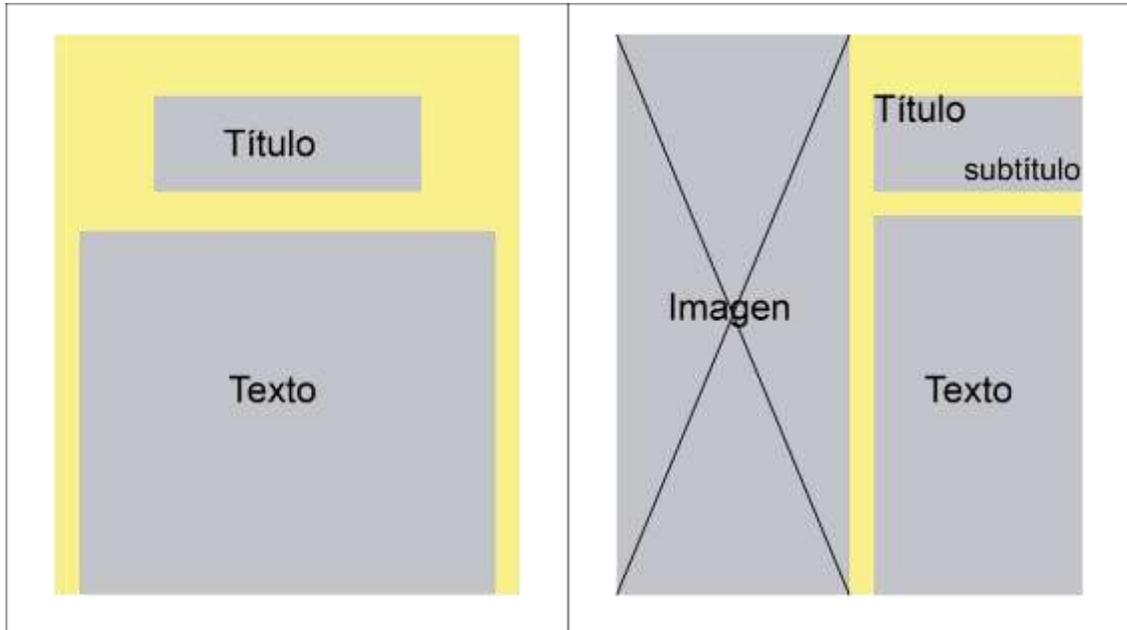


Figura 37-3: Organización de interfaz gráfica.
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

- **Elementos compositivos**

- *Gráficos: Ilustraciones*

Es claro que lo primero que llama la atención de un libro son las ilustraciones, es por ello que se aplica personajes ilustrados de la fiesta popular Pawkar Raymi y así conservar atributos propios de la cultura, todo esto es para comunicar y representar de manera correcta la información.

- *Fondo*

Se aplica un contraste de degradado en las páginas pares y en las impares se usa manchas de color con espacios de blanco que denoten la alegría y la espuma del carnaval, con el fin de resaltar el texto y los personajes.

- *Tipografía*

La tipografía a utilizar es de acuerdo a su estética y funcionalidad, como es clara, coherente, y visualmente agradable.

Texto principal: Títulos

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

Texto secundario y Terciario: subtítulos, Cuerpo y Texto general

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

Texto complementario: Numeración

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

- *Texto: Sangría*

Se aplica la Sangría negativa a la izquierda para que el lector no pierda la atención.

- *Tipo de página*

Página con 70% de imagen y 30% de texto correspondiente a la información sobre los personajes. Esto ayuda al público adquirir y fortalecer sus conocimientos sobre la fiesta.

3.1.6.3 Maquetación de Páginas

- **Software Desarrollador**

Para plasmar el contenido del libro se hace uso del programa Adobe InDesign este permite la creación de libros, folletos, revistas, etc., de una forma adecuada en lo estético y creativo, proporcionando herramientas para la organización del espacio para imágenes, contenidos escritos, audiovisuales o multimedia para distintos medios comunicaciones y electrónicos.

- **Formato de archivo**

Para la facilidad de visualizar el libro se considera usar el formato PDF, este medio es muy aceptado y difundido para la visualización de archivos que permite conservar ante todo la disposición y apariencia del documento original por su mayor compatibilidad con los lectores actuales.

- **Diseño de la interfaz gráfica**

Al cumplir con cada uno de fases puntualizadas anteriormente, se aplica las ilustraciones realizadas, y la información detallada en el libro digital, se obtiene los siguientes resultados.



Figura 38-3: Diseño de portada y contraportada
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 41-3: Maquetación de páginas 6-7
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

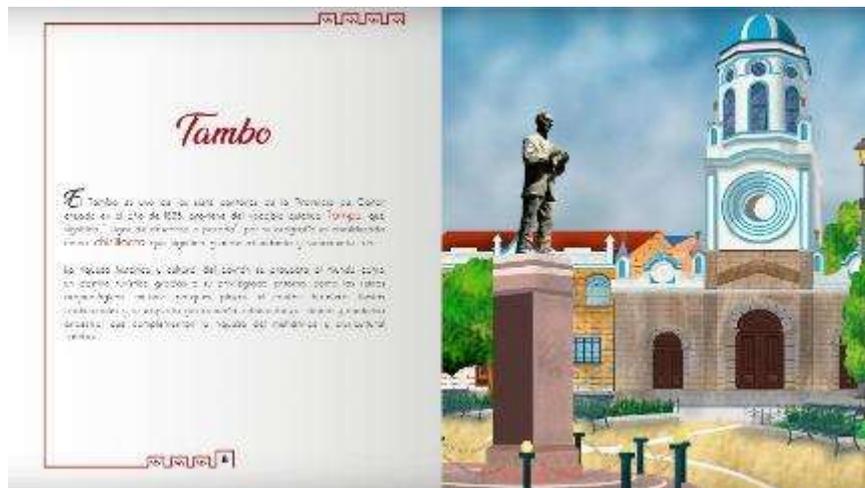


Figura 42-3: Maquetación de páginas 8-9
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 43-3: Maquetación de páginas 10-11
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 44-3: Maquetación de páginas 12-13
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

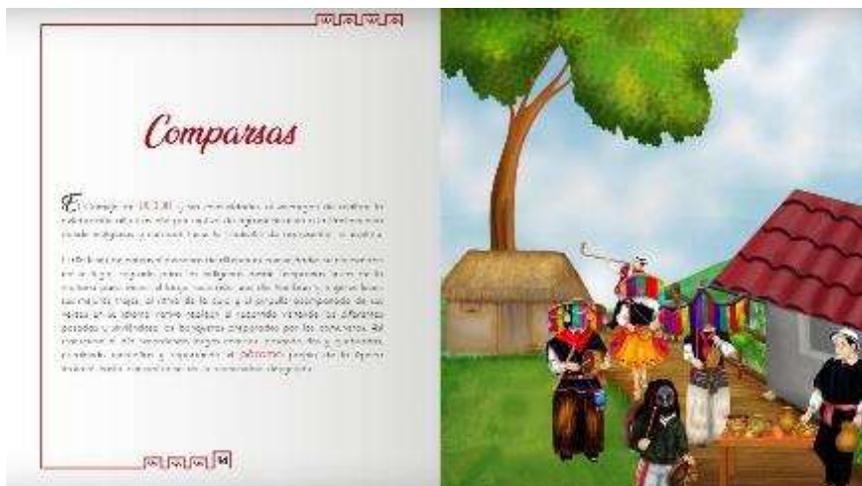


Figura 45-3: Maquetación de páginas 14-15
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 46-3: Maquetación de páginas 16-17
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

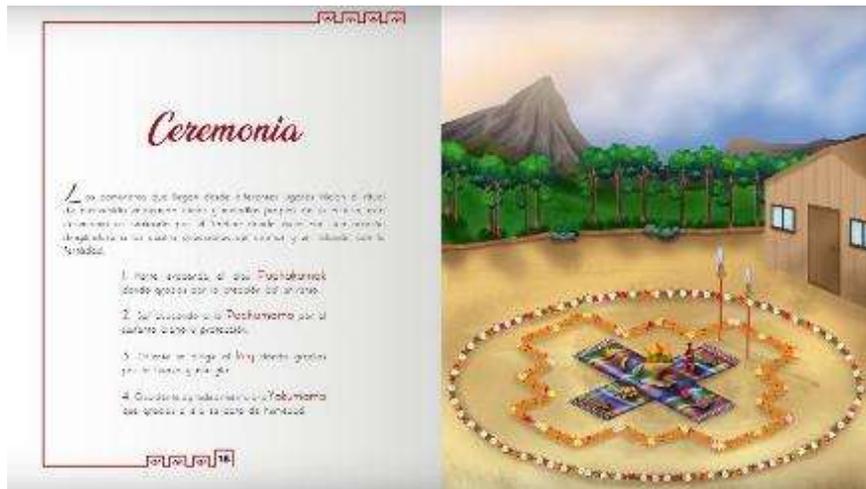


Figura 47-3: Maquetación de páginas 18-19
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 48-3: Maquetación de páginas 20-21
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 49-3: Maquetación de páginas 22-23
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 50-3: Maquetación de páginas 24-25
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 51-3: Maquetación de páginas 26-27
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 52-3: Maquetación de páginas 28-29
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

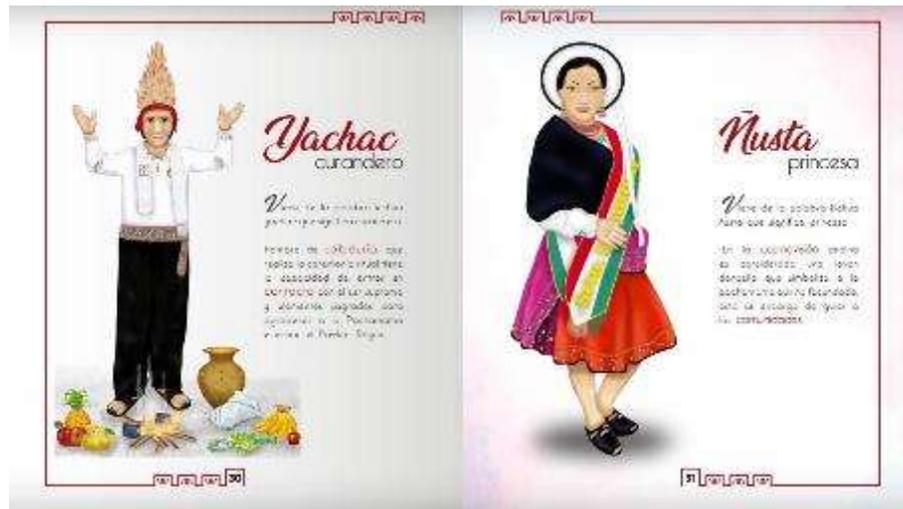


Figura 53-3: Maquetación de páginas 30-31
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 54-3: Maquetación de páginas 32-33
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

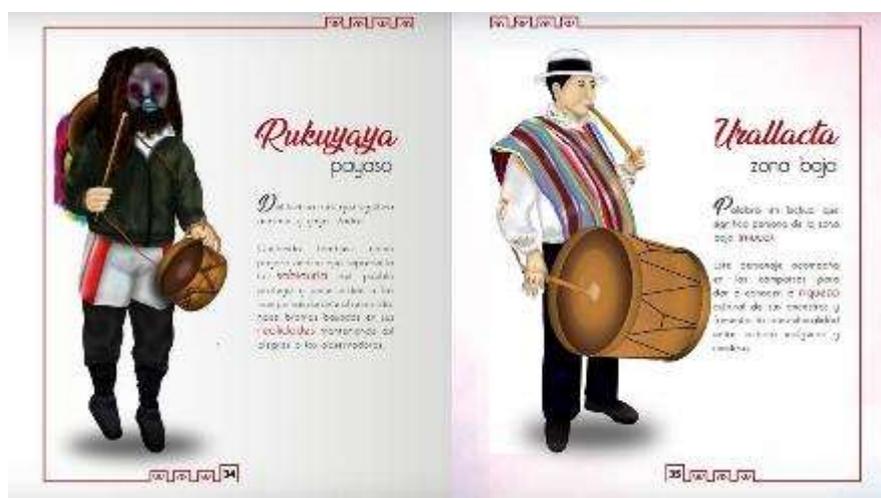


Figura 55-3: Maquetación de páginas 34-35
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 56-3: Maquetación de páginas 36-37
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 57-3: Maquetación de páginas 38-39
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 58-3: Maquetación de páginas 40-41
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

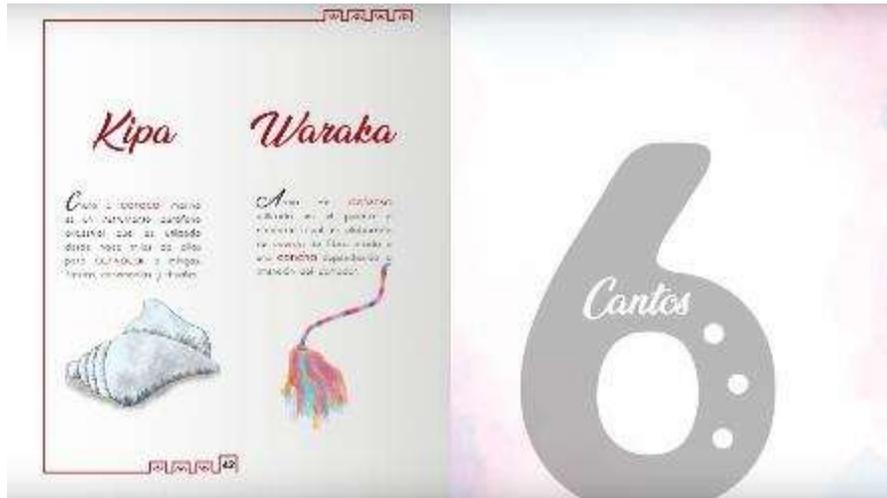


Figura 59-3: Maquetación de páginas 42-43
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 60-3: Maquetación de páginas 44-45
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

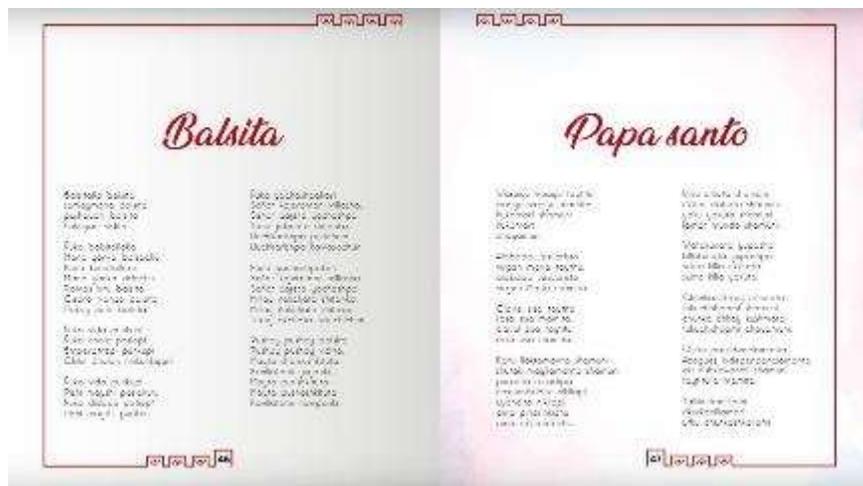


Figura 61-3: Maquetación de páginas 46-47
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 62-3: Maquetación de páginas 48-49
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 63-3: Maquetación de páginas 50-51
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 64-3: Maquetación de páginas 52-53
 Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018



Figura 65-3: Maquetación de páginas 54-55
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

3.1.7 Validación

3.1.7.1 Modelo de guía de evaluación

La guía de evaluación es realizada a un focus group de 10 docentes de la Escuela de Diseño Gráfico. Donde la evaluación está dividida en tres secciones que son personajes ilustrados, diseño, y el libro digital hecha efectivamente para evaluar la aceptación del libro en general.

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Objetivo: Validar el libro digital Pawkar Raymí, bajo criterios de Diseño Gráfico.

Instrucciones: Al haber observado el libro digital, califique de acuerdo a su nivel de apreciación del 1 al 5, según las características de la columna de parámetros.

Docente: _____

Parámetros		CALIFICACIÓN				
		1 (Pésimo)	2 (malo)	3 (bueno)	4 (muy bueno)	5 (excelente)
PERSONAJES ILUSTRADOS	Calidad de ilustración					
	Técnica					
	Cromática					
DISEÑO	Fundamentos del diseño					
	Maquetación					
	Composición					
	Estética					
LIBRO DIGITAL	Portada					
	Hoja tipo					
	Función					
	Comprensión del contenido					

Figura 66-3: Guía de evaluación
Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

Tabla 17-3: Tabulación de datos

		CALIFICACIÓN				
Parámetros		1 (Pésimo)	2 (malo)	3 (bueno)	4 (muy bueno)	5 (excelente)
PERSONAJES ILUSTRADOS	Calidad de ilustración			2	5	3
	Técnica			2	2	6
	Cromática			1	1	8
Total				5	8	17
DISEÑO	Fundamentos del diseño				4	6
	Maquetación				7	3
	Composición			1	3	7
	Estética			1	2	7
Total				2	16	23
LIBRO DIGITAL	Portada				6	4
	Hoja tipo				5	5
	Función					10
	Comprensión del contenido					10
Total					11	29

Realizado por: Alexandra Guamán, Ruth Huerta, 2018

3.1.7.2 Análisis final

Tras tabular los datos, se hizo un sumatorio general de todas las calificaciones y se obtiene que la aceptación del libro digital es positiva, al obtener una calificación mayoritaria de 4 y 5, que se considera entre muy bueno y excelente; mientras que los parámetros planteados de modo individual denotan lo siguiente:

a) Personajes ilustrados

- *Calidad de ilustración:* Considerando que uno de los aspectos fundamentales de un libro es la imagen, la valoración obtenida es satisfactoria, al estar entre muy buena y excelente en un porcentaje de 90%, mientras que solo el porcentaje restante es decir un docente le considero bueno.
- *Técnica:* Seis de diez docentes lo consideran excelente, mientras otros dos lo calificaron como muy bueno y los docentes restantes piensan que es bueno, con lo que se concluye que el estilo de ilustración tiene una valoración positiva.

- *Cromática*: Se evaluó de una forma global y se obtiene un porcentaje de 100% satisfactorio, les agrado la aplicación de los colores llamativos que dan un realce único a cada personaje.

b) Diseño

- *Fundamentos del diseño*: De acuerdo con el conjunto de elementos que ayudan a concebir, organizar y realizar la pieza gráfica, se obtiene que seis lo califican como excelente y los cuatro restantes consideran que es muy bueno.
- *Maquetación*: Cuatro docentes consideran que la diagramación es excelente, mientras que los 6 restantes dicen que es muy bueno la organización de contenidos escritos y visuales.
- *Composición*: Hace referencia al lenguaje visual que de acuerdo con la tabulación se obtiene que siete docentes consideran que la composición es excelente, mientras que otros tres dicen que es muy buena y una le considera buena, como resultado se evidencia que la composición tiene unidad y orden.
- *Estética*: Se obtiene que siete de diez docentes le consideran excelente, 2 piensan muy buena y uno dice que es buena, teniendo como resultado positivamente agradable y evoca atención al lector.

c) Libro digital

- *Portada*: En este paramatro se tiene que a cuatro docentes le parece excelente y el restante dicen que es muy bueno.
- *Hoja tipo*: En este parametro se califica de manera general que cinco de diez docentes lo valoran de manera excelente mientras que el resto dicen que es muy bueno.
- *Funcion*: De una forma general el 100% de docentes estiman que es excelente el libro ya que cumple con los parámetros de diseño.
- *Comprension del contenido*: Resulto altamente satisfactorio ya que 100% de docentes que lo evaluaron, consideraron que el libro digital diseñado le da una facilidad de lectura y entendimiento excelente.

CONCLUSIONES

- Tambo posee una importante cultura en costumbres y tradiciones que no es conocida por la mayoría de la gente, la información obtenida de fuentes primarias, ayudo a los principales medios de análisis cultural del pueblo, logrando comprender elementos representativos que caracteriza a la fiesta popular pawkar raymi y como guía primordial para la realización del libro digital aportando significativamente un papel muy importante en la difusión cultural.
- Las encuestas aplicadas a niños jóvenes y adultos del Tambo establecen como resultado que conocen algo sobre la fiesta, y que prefieren la ilustración digital vectorial para el entendimiento de libros y porque las imágenes digitales pueden ser reducidas o expandidas sin perder la calidad, generando con esto el deseo de adquirir el material.
- Los personajes principales de la fiesta popular pawkar raymi son el Tayta carnaval y el Yarkay desde esta vertiente se ilustro 15 personajes con un canon de 7 cabezas y media, al estilo realista que paso por un proceso de bocetaje, digitalización con la técnica vectorial, aplicado colores únicos y llamativos que evidencien los rasgos importantes de cada personaje.
- El diseño del libro con ilustraciones de personajes de la fiesta popular pawkar raymi, contiene una estética visual agradable en ilustraciones, texto, diseño y composición de los elementos que constituye un importante legado para niños, jóvenes y adultos, esto permitirá mantener viva la cultura del Tambo.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que exista más apertura de fuentes bibliográficas en bibliotecas, municipio, instituciones educativas del Tambo donde se evidencie y documente su trascendencia e identidad cultural, con un material de fácil acceso para la difusión de la misma a las diferentes generaciones.
- El enfoque del medio de comunicación digital fue destinado a un grupo objetivo, por tal razón se recomienda trabajar con un mercado más masivo para lograr un reconocimiento nacional e internacional.
- A futuros diseñadores se recomienda tomar como referencia el proceso de diseño aplicado en este proyecto utilizando ilustraciones con la técnica vectorial con un estilo realista en la elaboración de piezas gráficas para la obtención contenidos atractivos y sustentables que otorguen el trabajo como un estilo autentico y sin influencias extranjeras.
- Se recomienda a las autoridades del Municipio del Cantón el Tambo imprimir el libro digital, así tener como un sitio bibliográfico en las unidades educativas, biblioteca, instituciones.
- Se invita a las personas que desarrollen proyectos de investigación involucre a la cultura y al rescate de esta, con creatividad y el uso de nuevas tecnologías así lograr buenos resultados.

GLOSARIO

Allpamama: Madre Tierra, ser sagrada que permite habitarlo y enseña a vivir en armonía.

Ayllus: grupo familiar en toda la sociedad que abarca responsabilidades y obligaciones.

Bayeta: Tejido de lana de borrego usada como tela para la producción de polleras, chalinas, ponchos, cobijas, etc.

Caja: Instrumento musical semejante al tambor con una membrana fabricada con pieles de animales.

Chacra: Terreno de extensión reducida destinado al cultivo de plantas.

Chakrana: Cosechar, cultivar los primeros frutos del terreno.

Chirillacta: Lugar sumamente frío.

Chumpi: Especie de correa larga pero tejida en lana con lo que los indígenas se sujetan los pantalones.

Churi: hijo descendente directo de una persona.

Diseño gráfico: es una profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual.

Ilustración: Dibujo o lámina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto y hacerlo más atractivo el resultado.

Ishpa puro: Viseras de animales insertada a la botella.

Jora: Harina de maíz fermentada que se utiliza para la preparación de la chicha.

Kushma: Especie de túnica negra de corte vertical a la altura de los hombros, que cae casi hasta las rodillas y suele amarse en la cintura con una faja.

Lalay: fiesta de carnaval en la región andina.

Oshotas: Tipo de zapato elaborado con caucho de llantas.

UCOIT: Unión de organizaciones del Canto el Tambo

Pachakamak: Es el Dios creador del todo.

Pawkar: Representa en el calendario el mes de marzo.

Pingullo: Instrumento de viento, hecho de fémur de cóndor, hueso de venado, madera u otro material que tiene cuatro orificios y es muy melódico, de sonoridad aguda.

Pucará: combate ritual.

Piksha: Bolsa generalmente hecha de fibras vegetales que contiene alimentos para la redistribución.

Raymi: Nombre que los incas daban a sus principales fiestas.

Sahumerios: incienso con la combinación de elementos resinosos que surge una fragancia agradable al quemarse.

Saya: pollera usada como prenda de vestir de la mujer con variedad de colores y llevan bordados de diferentes diseños.

Sombrerera: Sombrero hecho de pieles de vacuno o venado que protege la cabeza.

Tayta: Se refiere a un padre, aquel ser vivo de sexo masculino que ha tenido descendencia.

Tupu: Es una joya que utiliza la mujer para sujetar la bayeta, hecha de plata con una perla de color en el centro.

Urku: Cerros montañas de una elevación natural del terreno de gran altura.

Waraka: Arma de disputa utilizada en el combate ritual, suelen ser elaboradas en cuerdas de fibra, con una piedra endurecida atada a la intención del portador.

Yarcay: Hambre o necesidad.

Zamarro: Prenda de vestir que cubre los pantalones, está hecha con las pieles y lana de oveja o alpaca y en algunos casos de venado.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR CAJAS, Héctor Oswaldo. *Análisis de las características de las ilustraciones producidas en la ciudad de Riobamba en el periodo 1980-2008* [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2010. pp. 33-34. [Consulta: 2017-12-05]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/388>

AJS. *Mi Tambo, Corazón del Turismo Andino* [blog]. Tambo: Enero, 2011. [Consulta: 2017-11-13]. Disponible en: <https://mitambo.wordpress.com/>

AMBROSE, Gavin, & HARRIS, Paul. *Fundamentos del diseño gráfico*. Barcelona-España: Norma de América Latina, 2009, pp. 12-13.

BAYONA, Jackeline. *Colores terciarios* [blog]. [Consulta: 16 de noviembre del 2017]. Disponible en: <http://artebayona.blogspot.com/p/colores-terciarios.html>

CAGUANA GUAMÁN, Daniel Amaru. *Diseño de una ruta turística dentro del límite cantonal de Cañar y el Tambo para el fomento y desarrollo turístico, provincia del Cañar* [En línea] (Tesis de grado) Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social, Escuela de Turismo Histórico Cultural, Quito-Ecuador. 2015. pp. 50-66. [Consulta: 2017-11-29]. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6035/1/T-UCE-0009-495.pdf>

CAIZA, Ana. *Elaboración de un cuento infantil ilustrado del grupo étnico chola Cuencana*, [En línea] (Tesis de grado) Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Diseño Gráfico, Latacunga-Ecuador. 2015. p. 17. [Consulta: 2017-11-12]. Disponible en: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2299/1/T-UTC-3421.pdf>

CÁRDENAS ORDOÑEZ, Graciela Soledad, & QUINTEROS VICUÑA, Gladis Estrella. *Cañar, capital arqueológica y cultural del Ecuador: Análisis de su declaración y proyecciones* [En línea] (Tesis de grado) Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, letras y ciencias de la educación, Escuela de Historia y Geografía, Cuenca-Ecuador. 2011. pp. 58-64. [Consulta: 2017-11-24]. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1959/1/thg411.pdf>

CCE Cañar. *Tayta Carnaval Cañari Pawkar Raymi* [En línea]. Ecuador: septiembre 2011. [Consulta: 2017-11-26]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Z69DHng5v5s>

CHAPLIN, S, & BANKS, A. *The complement to guide digital illustration*. Reino Unido, Inex 2003.

CLEX ECUADOR. *Documental el Tambo* [En línea]. Ecuador: Juank Criollo, Junio 2017. [Consulta: 2017-11-14]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Bu1zvajmY8E>

CÓRDOVA PIEDRA, Sandra Isabel. *Elaboración de un manual turístico para la enseñanza en el décimo año de educación básica en siete colegios fiscales de los cantones de la Provincia del Cañar* [En línea] (Tesis de Pregrado) Universidad de Cuenca, Escuela de Ingeniero en Turismo, Cuenca-Ecuador. 2010. pp. 50-51. [Consulta: 2017-10-27]. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1737>

CÓRDOVA, Francisco. *Carnaval de la Parroquia Socarte (General Morales) del cantón Cañar, provincia del Cañar* [En línea]. Ecuador: Noviembre 2012. [Consulta: 2017-12-01]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oEoOPXmpO8w>

CUZCO AGUALSACA, Héctor Iván, & INCA URGILES, Diego Armando. *Investigación de los personajes más representativos de la Dinastía Duchicela y la creación de un libro histórico ilustrado digital interactivo* [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2016. p. 61. [Consulta: 2017-12-07]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/6493>

DIPEIB, CAÑAR. *Cañari Runakunapa kawsaymanta Yachac - La nación Cañari y sus expresiones culturales.* Cuenca-Ecuador: Perspectivas Comunitarias, 2013.

DUTÁN, Carlos, & SOLANO, Pedro. *Entrevista sobre la Fiesta Pawkar Raymi y sus personajes.* Tambo – Quilloac - Cañar- Ecuador: Noviembre, 2017.

ECURED. *Ilustración (Diseño gráfico).* [en línea]. [Consulta: 30 de octubre del 2017]. Disponible en: [http://www.ecured.cu/Ilustraci%C3%B3n_\(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://www.ecured.cu/Ilustraci%C3%B3n_(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

EL TIEMPO. *Personajes de la Cultura Cañari* [En línea]. Cuenca-Ecuador: Febrero 2017. [Consulta: 2017-12-01]. Disponible en: <http://www.eltiempo.com.ec/noticias/region/12/408334/personajes-de-la-cultura-canari>

FENOCIN. *La identidad e interculturalidad* [En línea]. Quito-Ecuador:2015. [Consulta: 2017-11-15]. Disponible en: <http://www.fenocin.org/interculturalidad/>

GADIMET. *Emblemas* [En línea]. Municipio el Tambo: 2014. [Consulta: 2017-11-22]. Disponible en: <http://www.gadimetambo.gob.ec/tambo/>

GALÁN, Danny, EL TIEMPO [en línea]. *Lalay Raymi, fiesta de colores*. Cuenca: 01 de Febrero del 2018 [Consulta: 05 de Marzo del 2018]. Disponible en: <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/intercultural/27/428933/lalay-raymi-fiesta-de-colores>

GARNICA HEREDIA, Mónica Noemí. *El uso de la fotografía como técnica de registro antropológico de la ciudad de Riobamba* [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2015. pp. 20-21. [Consulta: 2017-10-23]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/5524>

GHINAGLIA, DANIEL. *Taller de Diseño Editorial: Entre corondeles y tipos*. [En línea] Buenos Aires, Argentina. 2009, p. 3. [Consulta: 30 de octubre del 2017]. Disponible en: http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf

GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL. "Cultural". *Revista cultura*, (2013 – 2014), (Riobamba) pág. 160.

GUAMÁN YUPA, Manuel Patricio, & ORTIZ GODOY, Tania Isabel. *Difusión de leyendas relacionadas con la laguna de Colta en niños y niñas de 8 años. Mediante material didáctico* [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2015. pp. 23-27. [Consulta: 2017-11-07]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/5528>

GUBERN, R. *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona, España. Anagrama, 1996

GUTIÉRREZ CRUZ, Andrea Paola, & SIGUENCIA PILLAGA, Paula Beatriz. *Diseño de productos gráficos basados en la iconografía Cañari como medio de difusión cultural* [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2017. pp. 23-27. [Consulta: 2017-11-24]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/6680>

GUZMÁN, D. *Imagen, tecnología y realidad: nuevas tecnologías y nuevos procesos para la creación de imágenes Propuesta de un modelo de análisis- síntesis de imágenes de síntesis*. [En línea] Tesis doctoral, Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco, México 2005. [Consulta: 2018-01-15]. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/128742627.pdf>

IDROBO, Ximena. *Texto básico de diseño bidimensional*. Riobamba, 2006, ESPOCH-FIE-EDG, pp. 47- 49

JARAMILLO ESTRADA, Rosa Germania, & CONDO MOREIRA, Alexander Andrés. *Ilustración de los personajes característicos de la fiesta popular milenaria Tres Reyes del Cantón*

Saraguro, provincia de Loja y diseño de un libro digital [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2017. p. 39. [Consulta: 2018-01-15]. Disponible en: <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/7898>

OLTRA, Benjamín. *Cultura y tiempo Aguaclara*. Madrid-España: 1995, p.24.

QUILES, Cristina, & GALÁN, Patricia, & RUIZ, Juan. *Géneros, medios y usos de la ilustración* [blog]. Junio 2012[Consulta: 2017-12-06] Disponible en: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/>

QUIROZ, Isaura. *Unión de organizaciones del Cantón el Tambo, Ucoit y la comunidad de Marcopamba celebra el Pawkar Raymi-Taita Carnaval 2015*. Tambo-Ecuador: Febrero, 2015.

REDONDO, Miguel. *Ilustración Digital. 1ª ed.* España: Editorial Mentor, 2005, p.13.

RIAÑO, C. *La ilustración de la perspectiva de lo digital*. Colombia, 2009, Universidad Nacional de Colombia.

RIVERA, Ana. *Diseño Editorial-Diseño de páginas*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador, 2013

ROCHINA MANOBANDA, Laura Piedad, & TIAMBA CALERO, Elvia Morayma. *Fortalecimiento de las raíces socioculturales del carnaval indígena para el desarrollo del potencial turístico del Cantón Guaranda durante el periodo 2009-210* [En línea] (Tesis de grado) Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias Administrativas Gestión Empresarial e Informática, Escuela de Administración de Empresas de Turismo y Hotelería, Guaranda-Ecuador. 2012. p. 32. [Consulta: 2017-11-09]. Disponible en: <http://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/1450/1/TESIS.pdf>

RUIZ, Noelia. *Cánones de la figura humana*. [En línea]. España, 2017 [Consulta: 16 de enero del 2018]. Disponible en: <https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-moda/canones-de-la-figura-humana>

SALASAR, PEDRO. *Libros electrónicos (e-book)*. [En línea]. España 2011 [Consulta: 2018-02-19]. Disponible en: <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/5861>

SANTOS, Aníbal. *Fundamentos visuales II: La teoría del color* [en línea]. Perú, 2010 [Consulta: 30 de octubre del 2017]. Disponible en: <https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>

SANZ, PEDRO. *Libros electrónicos, el nuevo concepto del libro.* [En línea]. [Consulta: 30 de octubre del 2017]. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/8751/1/Documento1.pdf>

SOLANO, Juan. *Música Cañari.* Ecuador-Cañar Instituto Quilloac: Perspectivas comunitarias, 2005.

TERÁN ARELLANO, Ivonne Johana, & VALVERDE OLIVO, Víctor Orlando. *Recopilación de leyendas de la Provincia de Chimborazo en una serie de libros digitales infantiles* [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2014. p. 39. [Consulta: 2017-12-13]. Disponible en: <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/3333>

TERENCE, Dalley: *Guía complete de ilustración y diseño: técnicas y materiales.* [en línea]^{1ª} ed. Madrid, España, Editorial Tursen 1992 S.A p.213

TIMOTHY, Samara: *Diseñar con y sin Retícula.* Barcelona- España: Gustavo Gili. 2007, pp. 24-29.

VALERO. *Canon del cuerpo humano* [En línea]. España: 2013 [Consulta: 2017-12-11]. Disponible en: <http://valero7.webnode.es/tecnicas/a16-canon-del-cuerpo-humano/>

VEGA, Bernardo. *Ilustración género, técnica y estilo.* [En línea]. Alemania, 2014 [Consulta: 30 octubre del 2017]. Disponible en: <https://es.slideshare.net/Martu128/ilustracin-genero-tnicas-y-estilos>

VERA, David. *Fascículo Provincial Cañar de resultados del censo 2010 de población y vivienda en el Ecuador* [En línea]. Ecuador: 2010 [Consulta: 2017-11-14]. Disponible en: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/canar.pdf>

ZAMBRANO VINUEZA, Diana Valeria. *Diseño de familia tipográfica basada en rasgos de la cultura Puruha* [En línea] (Tesis de grado) Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Informática y Electrónica, Escuela de Diseño Gráfico, Riobamba-Ecuador. 2009. p. 39. [Consulta: 2017-12-21]. Disponible en: <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/144>

ZARUMA PINGUIL, Luis Gilberto. *Entrevista sobre la Fiesta Pawkar Raymi y sus personajes.* Rosario-Tambo-Ecuador: Noviembre, 2017.

ZARUMA, Jesenia, & ZHININ, Rosa. *Lalay Cañari en el área del Tucayta* (Monografía) Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac”, Nivel Bachillerato, Quilloac-Cañar-Ecuador. 2016. pp. 27-32.

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Objetivo: Validar el libro digital Pawkar Raymi, bajo criterios de Diseño Gráfico.

Instrucciones: Al haber observado el libro digital, califique de acuerdo a su nivel de apreciación del 1 al 5, según las características de la columna de parámetros.

Docente: Paula Paula A

Parámetros		CALIFICACIÓN				
		1 (Pésimo)	2 (malo)	3 (bueno)	4 (muy bueno)	5 (excelente)
PERSONAJES ILUSTRADOS	Calidad de ilustración			X		
	Técnica			X		
	Cromática				X	
DISEÑO	Fundamentos del diseño					
	Maquetación					X
	Composición					X
	Estética					X
LIBRO DIGITAL	Portada				X	
	Hoja tipo				X	
	Función					X
	Comprensión del contenido					X

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Objetivo: Validar el libro digital Pawkar Raymi, bajo criterios de Diseño Gráfico.

Instrucciones: Al haber observado el libro digital, califique de acuerdo a su nivel de apreciación del 1 al 5, según las características de la columna de parámetros.

Docente: Paula Paula A

Parámetros		CALIFICACIÓN				
		1 (Pésimo)	2 (malo)	3 (bueno)	4 (muy bueno)	5 (excelente)
PERSONAJES ILUSTRADOS	Calidad de ilustración					
	Técnica					/
	Cromática					/
DISEÑO	Fundamentos del diseño					/
	Maquetación				/	
	Composición				/	
	Estética				/	
LIBRO DIGITAL	Portada				/	
	Hoja tipo				/	
	Función					/
	Comprensión del contenido					/