



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnólogo en Diseño Gráfico

Autor: Haide Fernanda Espinosa Arboleda

Tutor: Lic. Anaya Cruz

Quito, Diciembre 2017

DECLARATORIA

Yo Haide Fernanda Espinosa Arboleda autor del proyecto de tesis, que la investigación es absolutamente original, autentica y personal en la cual se ha citado las fuentes correspondientes y se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos autor. Las ideas, resultados, conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron son mi absoluta responsabilidad.

Haide Fernanda Espinosa Arboleda

CC. 1719315424

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo Haide Fernanda Espinosa Arboleda portador de la cedula de ciudadanía signada con el No. 1719315424 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía social de los Conocimientos, la Creatividad y la innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicara a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado Diseño y maquetación de una revista sobre la arquitectura neoclásica existente en el centro histórico de quito aplicando técnicas mixtas (ilustración digital, ilustración manual y fotografía digital) para fomentar el aprendizaje de ese estilo en el distrito metropolitano de quito, con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Firma _____

Nombre Haide Fernanda Espinosa Arboleda

Cedula 1719315424

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

AGRADECIMIENTO

Estaré agradecida con el apoyo que me ha brindado mi familia, quienes me supieron guiar con valores y siempre alentándome para seguir adelante ante las dificultades que he tenido, a mis amigos quienes me colaboraron en todo aquello que estaba en sus manos, y a mi novio que me aportó su motivación y me brindó su ayuda para culminar este proceso.

A mis profesores que supieron forjarme como profesional y brindarme sus conocimientos y sin dejar de mencionar a mi tutora Anaya Cruz, quien supo guiarme de manera muy atenta en el desarrollo del proyecto.

DEDICATORIA

“Un milagro es otro nombre para el trabajo duro” Anónimo

Dedico este trabajo a mi madre, que a pesar de todas las dificultades que hemos pasado, nunca dejo de apoyarme y forjándome siempre bajo su ejemplo de esfuerzo y constancia, a mis hermanos que supieron ayudarme en todo lo que estaba a su alcance, y a mi tía que es otro ejemplo de superación que he aprendido de ella, y que en su momento supo apoyarme incondicionalmente. Por eso y más, dedico este documento a mi familia, ya que conté con ellos en los momentos más difíciles de mi vida, y que este nuevo logro es gracias a todos ellos.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA	I
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL	II
AGRADECIMIENTO	III
DEDICATORIA	IV
ÍNDICE GENERAL	V
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XII
RESUMEN EJECUTIVO.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN.....	3
Capítulo I.....	5
1. Antecedentes.....	5
1.01. Contexto.....	5
1.02. Justificación.....	7
1.03. Definición del problema central (Matriz T).....	9
Capítulo II.....	10
2. Análisis de involucrados.....	10
2.01. Mapeo de los Involucrados	10
2.02. Matriz de análisis y selección con los involucrados	11

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Capítulo III.....	12
3. Problemas y Objetivos	12
3.01. Árbol de problemas	12
3.02. Árbol de Objetivos	13
Capítulo IV	14
4. Análisis de alternativas	14
4.01. Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	14
4.01.01. Tamaño del proyecto	15
4.01.02. Localización del proyecto	16
4.01.03. Análisis ambiental	17
4.02. Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....	19
4.03. Diagrama de estrategias	20
4.04. Construcción de la matriz de marco lógico	21
4.04.01. Revisión de los criterios para los indicadores	21
4.04.02. Selección de indicadores	26
4.04.03. Medios de verificación	30
4.04.04. Supuestos	35
4.04.05. Matriz de marco lógico	39
Capítulo V.....	43
5. La propuesta.....	43
5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta.....	43
5.01.01. Marco teórico.....	43
5.01.01.01. La ilustración	43
5.01.01.02. Técnicas de ilustración.....	44
5.01.01.03. Tipos de ilustración.....	46

5.01.01.04. Diseño de identidades	47
5.01.01.05. Creación de marcas	48
5.01.01.06. Tipografía.....	48
5.01.01.07. Color	49
5.01.01.08. Modelos de color.....	49
5.01.01.09. Textil	50
5.01.01.10. Impresión Textil.....	50
5.01.01.11. Tipos de entretela.....	51
5.01.01.12. Bordado digital.....	52
5.01.01.13. Tipos de bordado digital	52
5.01.01.14. Circulo cromático.....	55
5.01.01.15. Hilos	55
5.01.01.16. Agujas	56
5.01.01.17. Packging.....	58
5.01.01.18. Símbolos	58
5.01.01.19. Publicidad 360	59
5.01.01.20. Leyendas	59
5.02. Descripción de las herramientas.....	60
5.02.01. Metodología (Materiales y métodos).....	60
5.02.01.01. Adobe Illustrator	60
5.02.01.02. Wilcom TrueZicer Pro	60
5.02.01.03. Máquina de bordar	61
5.02.01.04. Encuesta	61
5.02.01.05. Modelo de encuesta.....	62
5.02.01.06. Tabulación de la encuesta	65
5.03. Formulación del proyecto de aplicación	76
5.03.01. Identidad corporativa.....	76
5.03.01.01. Símbolo	76
5.03.01.02. Logotipo.....	77
5.03.01.03. Eslogan.....	77
5.03.01.04. Marca	78
5.03.01.05. Construcción gráfica de la marca.....	79

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.01.06. Zona de protección.....	81
5.03.01.07. Reducción mínima	82
5.03.01.08. Utilización de la marca full color positivo, negativo, escala de gris	82
5.03.01.09. Utilización cromática de la marca sobre fondos de color	83
5.03.01.10. Utilización cromática sobre las texturas	84
5.03.01.11. Usos incorrectos.....	84
5.03.01.12. Colores corporativos	85
5.03.01.13. Disposiciones correctas y incorrectas	85
5.03.01.14. Tipografía corporativa	86
5.03.01.15. Tipografía corporativa slogan	86
5.03.02. Estrategia de posicionamiento de la marca.....	87
5.03.02.01. Brief publicitario.....	87
5.03.02.02. Problemas comunicacionales	88
5.03.02.03. Objetivos publicitarios	88
5.03.02.04. Estrategia creativa.....	88
5.03.02.05. Reason Why	89
5.03.02.06. Eje de campaña	90
5.03.02.07. Marketing y distribución.....	90
5.03.02.08. Diseños de piezas gráficas	91
5.03.02.09. AIDA.....	93
5.03.03. Idea del producto	94
5.03.03.01. Alegoría a Atahualpa	94
5.03.03.02. El legendario general Quisquis	95
5.03.03.03. Nina Yaku	95
5.03.03.04. El muerto del candelerazo.....	96
5.03.03.05. La calavera de San Roque.....	98
5.03.03.06. El cucurucho de San Agustín.....	98
5.03.04. Diseños	99
5.03.04.01. Aplicación de herramientas de trabajo.....	99
Capítulo VI	108
6. Aspectos administrativos	108
6.01. Recursos	108

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

6.01.01. Tecnológico	108
6.01.02. Humano	108
6.01.03. Económico	109
6.02. Presupuestos	109
6.02.01. Gastos Operativos	109
6.02.02. Aplicación de Proyecto	110
6.03. Cronograma	112
Capítulo VII	114
7. Conclusiones y recomendaciones	114
7.01. Conclusiones	114
7.02. Recomendaciones	115
Bibliografía	117
Anexos	120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de Fuerzas T	9
Tabla 2. Matriz de análisis de involucrados	11
Tabla 3. Matriz de análisis de impacto de los objetivos	19
Tabla 4. Revisión de los criterios para los indicadores.....	21
Tabla 5. Selección de indicadores.....	26
Tabla 6. Medios de verificación	30
Tabla 7. Supuestos.....	35
Tabla 8. Matriz de marco lógico.....	39
Tabla 9. Resultados de rango de edad.....	65
Tabla 10. Resultados de la pregunta 1	66
Tabla 11. Resultados de la pregunta 2	67
Tabla 12. Resultados de la pregunta 3	68
Tabla 13. Resultados de la pregunta 4	69
Tabla 14. Resultados de la pregunta 5.	70
Tabla 15. Resultados de la pregunta 6.	71
Tabla 16. Resultados de la pregunta 7	72
Tabla 17. Resultados de la pregunta 8.	73
Tabla 18. Resultados de la pregunta 9	74
Tabla 19. Resultados de la pregunta 10	75

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Tabla 20: Marketing y distribución	90
Tabla 21: Recursos humanos	108
Tabla 22: Gastos operativos.....	109
Tabla 23: Aplicación del proyecto.....	110
Tabla 24: Costo del producto.....	111
Tabla 25: Cronograma	112

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa de involucrados	10
Figura 2: Árbol de Problemas.....	12
Figura 3: Árbol de Objetivos	13
Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....	14
Figura 5: Imagen google maps	16
Figura 6: Diagrama de estrategias	20
Figura 7. Gráfico de rango de edad.	65
Figura 8. Gráfico de la pregunta 1.	66
Figura 9. Gráfico de la pregunta 2.	67
Figura 10. Gráfico de la pregunta 3.	68
Figura 11. Gráfico de la pregunta 4.	69
Figura 12. Gráfico de la pregunta 5	70
Figura 13. Gráfico de la pregunta 6.	71
Figura 14. Gráfico de la pregunta 7	72
Figura 15. Gráfico de la pregunta 8	73
Figura 16. Gráfico de la pregunta 9	74
Figura 17. Gráfico de la pregunta 10.....	75
Figura 18. Imagen identidad corporativa.....	76

Figura 19: Imagen logotipo	77
Figura 20: Imagen eslogan.....	78
Figura 21. Imagen marca	78
Figura 22. Imagen construcción de la marca	79
Figura 23. Imagen construcción de la marca, símbolo	80
Figura 24. Imagen construcción de la marca, logotipo.....	80
Figura 25. Imagen construcción de la marca, eslogan.....	81
Figura 26. Imagen zona de protección.....	81
Figura 27. Imagen reducción mínima	82
Figura 28. Imagen de la marca full color.....	82
Figura 29. Imagen de la marca positiva y negativa	83
Figura 30. Imagen de la marca escala de grises.....	83
Figura 31. Imagen de la marca sobre fondos de color.....	83
Figura 32. Imagen de la marca sobre fondos de textura.....	84
Figura 33. Imagen de usos incorrectos.....	84
Figura 34. Imagen colores corporativos	85
Figura 35 Imagen disposición correcta de la marca	85
Figura 36. Imagen disposición incorrecta de la marca	86
Figura 37. Imagen tipografía corporativa	86
Figura 38. Imagen tipografía eslogan	87
Figura 39. Imagen flyer	91

Figura 40. Imagen fanpage	91
Figura 41. Imagen instagram	92
Figura 42. Imagen material POP	92
Figura 43. Imagen roll up.	93
Figura 44. Imagen diseño ilustrador.	100
Figura 45. Imagen diseño Cucurucho de San Agustín.	100
Figura 46. Imagen diseño Calavera de San Roque	101
Figura 47. Imagen diseño Nina Yaku	101
Figura 48. Imagen diseño Alegoría a Atahuallpa	102
Figura 49. Imagen diseño El muerto del candalerazo.....	102
Figura 50. Imagen diseño El general QuisQuis	103
Figura 51. Imagen redibujado para bordado	103
Figura 52. Imagen proceso de bordado.....	104
Figura 53. Imagen proceso de bordado.....	104
Figura 54. Imagen máquina de bordar digitalizado	105
Figura 55. Imagen camiseta bordada.....	105
Figura 56. Imagen bolso bordado	106
Figura 57. Imagen etiqueta	106
Figura 58. Imagen empaque	107

RESUMEN EJECUTIVO

El problema en el cual se ha basado para el desarrollo del siguiente proyecto es el desconocimiento de la población joven sobre las leyendas que tiene la ciudad de Quito, teniendo una gran importancia tanto en la historia de la ciudad como en los valores que en estas contienen, ya que se evidencia un gran desinterés por conocerlas debido a los limitados medios comunicacionales que las promuevan, afectando así la continuidad de la identidad cultural de un pueblo.

La influencia de ciertas culturas extranjeras y los medios que tienen para llegar a los jóvenes, hacen que estos adquieran nuevas costumbres o tradiciones además de la variedad de productos que poseen, hace que su consumo sea elevado en la población y que el producto nacional no sea una de las primeras opciones en el mercado, causando además, la pérdida de la producción económica del país.

Por estos motivos, se desarrolla el siguiente proyecto que realizará camisetas y bolsos que llevarán una variedad de diseños de los personajes de las leyendas de Quito, que serán plasmados por medio de la impresión textil de bordado digital, captando así la atención de la población, esperando tener como resultado la aceptación de la población en la adquisición del producto, logrando así el objetivo principal que es el conocimiento de las leyendas y que se transmitan a poblaciones futuras y teniendo como implicado a toda la población de Quito, se pretende potencializar el sector cultural y económico del país.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

ABSTRACT

The problem in which is based the present research project, is the ignorance of the young population about Quito's legends, getting a great importance, both in the history and the values of Quito city. It is evident a great disinterest to know about it because of the limited information that media of communication brings us. Thus affecting the continuity of the cultural identity of a town.

The influence of certain foreign cultures and the medias that these have to make teenagers improve their knowledge make them acquired news customs or traditions, the variety of the products that they have make their consumption be elevated in the population and the national product do not be the best option in the market, it causes the loss of economic production in the country.

For these reasons, the present research project will make t-shirts and bags which will have a variety of Quito's legends characters, these will be printed with a textile embroidery, trying to get the attention of the population. Expecting to result the acceptance of it and the acquisition of the new product, fulfilling with the main objective which is, to improve the knowledge of the legends of Quito and its knowledge be part of the future generations, implying to the population in general of Quito city. It is intended to potentiate the cultural sector and the economy of the country.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto se lo ha realizado por el motivo del desconocimiento que tiene la población joven de la ciudad de Quito, sobre su cultura y tradición, debido a su interés elevado en culturas extranjeras y su oferta de productos, y a la baja producción de soportes que tengan elementos gráficos con cierto impacto visual, que promuevan el conocimiento de la variedad de leyendas que tiene la ciudad.

Por ello se realizará ilustraciones digitales sobre los personajes de las leyendas de Quito, para ser plasmadas por medio del bordado digital, logrando que la información genere cierto interés, promoviéndolas por una red social, logrando que su difusión sea de mayor alcance.

El documento consta de los antecedentes del proyecto, justificación. Matriz T, involucrados del proyecto con su análisis respectivo, árbol de problemas y de objetivos los cuales definen las causas, los efectos, los medios y los fines, seguido por el análisis de alternativas, en donde se verán las acciones que se tomarán al respecto.

El tamaño del proyecto dará como resultado la cantidad de hacer muestras que se debe realizar, la localización del proyecto es donde se va a realizar todo el proceso de producción, en otro punto tenemos el análisis ambiental donde habla sobre el impacto que tendrá el proyecto. En la matriz de análisis de impacto de objetivos se calificará el impacto que tienen cada uno de ellos, en el diagrama de estrategias se ubicará toda la información deducida de los árboles de problemas y objetivos, junto con las acciones para generar la construcción de la matriz del marco lógico, la selección de indicadores, los medios de

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

verificación y por último los supuestos, en este último se podrá ver qué factores de riesgos comprometerían el proyecto.

En la matriz de marco lógico consta de todas las tablas ya desarrolladas previamente, en el capítulo V contiene toda la información de la propuesta, como son los antecedentes de las herramientas, descripción y formulación del proceso.

Por último, el Capítulo VI y VII contienen los aspectos administrativos como recursos humanos, tecnológicos, financieros y operativos; conclusiones de proyecto y la recomendación del producto.

Capítulo I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

La identidad cultural de un país es el conjunto de características como los valores, las tradiciones, los símbolos, las creencias, el arte, el idioma, la educación, la geografía y la historia, que permiten a un pueblo o a una sociedad identificarse. Todos estos elementos son la energía que impulsa el desarrollo del país y hace cambios posibles en la organización de una nación o estado.

Ecuador es una nación multiétnica y pluricultural, por la existencia de grupos étnicos como indígenas, mestizos, blancos y afro ecuatorianos, y la división geográfica regional, como son la Costa, la Sierra, el Oriente y la región Insular; hacen que su cultura sea diversa. Las relaciones sociales, la espiritualidad, ritos y creencias propias, son aspectos que se han mantenido como testimonios de un pueblo o civilización, rasgos que los hacen diferentes de unos con otros.

La cultura de Quito, con el pasar del tiempo, ha desarrollado una amplia variedad de una extensa diversidad de manifestaciones culturales, con características variables pero de identidades propias, que hasta ahora se han podido mantener.

Las tradiciones quiteñas tiene sus inicios en el período prehispánico, época donde surgieron grandes señoríos y confederaciones como los primeros grupos indígenas, los Quitus, los Cañaris, Cayambis, y los Incas, quienes conquistaron grandes territorios, extendiendo más su imperio, en ese entonces. Aquí es donde nacen las primeras leyendas indígenas sobre los primeros cimientos de la futura ciudad de Quito, historias que luego

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

fueron utilizadas por los españoles, para fundamentar otra identidad como parte de una valiosa raíz histórica.

Las historias como Nina Yaku, Alegoría a Atahualpa y el Legendario General Quisquis, son las leyendas tradicionales representativas de este período, de gran contenido ancestral, y sus costumbres consideradas patrimonio intangible de la ciudad.

Las leyendas son historias inverosímiles creadas a través del tiempo por el ingenio popular por medio de manifestaciones religiosas, culturales y sociales que han ido cambiando con el pasar del tiempo, reflejando mitos, costumbres y folclore de un pueblo.

La mayoría de las leyendas ecuatorianas, tienen su origen en la época española, nacen de las anécdotas de personajes célebres, que siendo narradas por los abuelos o escritas por historiadores en versiones distintas, conservan sus características principales.

La calavera del barrio de San Roque, El muerto del candelerazo y El cucurucho de San Agustín, son historias que llevan consigo valores morales de toda una comunidad, enriquecidas y difundidas mediante la tradición oral. En ellas se encuentran el color local, lo propio de los ambientes y escenarios que están presentes en las diferentes tradiciones quiteñas.

1.02. Justificación

Las leyendas que posee la ciudad de Quito, son historias que han pasado de generación en generación, cuyo potencial imaginativo es elevado y su narrativa es exquisita. Épocas y géneros diversos que se presentan en una ciudad múltiple y sugerente; leyendas y tradiciones, cuyo contraste, viene dado por algunos estudios históricos y biográficos.

En el Ecuador, el súbito desarrollo económico, tecnológico y social, han ido suprimiendo la costumbre de reunirse a escuchar las historias que han dejado como legado nuestros antepasados. En la actualidad, las nuevas generaciones de adolescentes, desconocen o tienen cierto desinterés en saber sobre las leyendas, tradiciones y costumbres que la ciudad de Quito posee en su historia. Esto debido al avance tecnológico, factor por el cual condiciona e influye en el estilo de vida de las nuevas generaciones, incentivando a conocer culturas extranjeras elevando así su consumismo y la posible adopción de estas.

Constituyendo la necesidad de la conservación de la cultura quiteña y la importancia que tiene en su historia, ya que forma parte de una identidad cultural, haciendo que los jóvenes concienticen y preserven un legado lleno de valores y costumbres que no se pueden perder. El siguiente proyecto a realizarse, pretende ilustrar a los personajes de las leyendas más significativas de Quito, mediante un estilo sugerente y de tendencia, para llamar la atención del grupo objetivo y preservar en la memoria la historia de la ciudad, utilizando el bordado digital como método de impresión, ya que siendo un trabajo manual, ahora es facilitado mediante el uso de softwares y máquinas, teniendo un resultado de trabajo más detallado.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Las leyendas quiteñas contienen un amplio repertorio de expresiones habituales, coloquialismos extendidos de carácter dialectal, que son incluidos en el momento de narrarlas, toque significativo que llama la atención para aquel que escucha. Este impacto es un tanto limitado, ya que el mensaje no es transmitido sino solo aquellos que prestan atención. Por lo que llegar a nuestro grupo objetivo por medio de un impacto visual, el mensaje o el interés por saber más de las historia, será despertado, por medio de la interpretación gráfica de los momentos de mayor impacto de las leyendas más emblemáticas. Este proyecto, tiene una vinculación directa, con el objetivo número diez del Plan Nacional del Buen Vivir, donde estipula lo siguiente: “Impulsar la transformación de la matriz productiva donde promueva la conformación de nuevas industrias y la promoción de nuevos sectores con alta productividad competitiva, sostenibles, sustentables y diversos, con visión territorial y de inclusión económica en los encadenamientos que genere” (Desarrollo, 2013).

Por lo que el proyecto busca impulsar nuevos instrumentos, que tendrán un potencial alto de producción, promoviendo nuevas tendencias de desarrollo sustentable económico en el área de Diseño y elevando la creatividad de las personas que deseen emprender en este tipo de proyectos. También está relacionado con el objetivo cinco del Plan Nacional del Buen Vivir donde menciona lo siguiente: “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, plurinacionalidad y la interculturalidad” (Desarrollo, 2013). El proyecto está relacionado con el impulso de fortalecer la identidad nacional, por medio de la creación de soportes gráficos, en donde se plasmará ilustraciones de personajes de las leyendas más representativas de la ciudad de Quito, preservándolas como parte de la identidad de nuestro país.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

1.03. Definición del problema central (Matriz T)

Tabla 1: Análisis de Fuerzas T

MATRIZ T					
Situación empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Pérdida de la identidad cultural en las nuevas generaciones	Insuficientes soportes gráficos innovadores que representen las leyendas quiteñas				Implementación de propuestas gráficas de alto impacto visual sobre las leyendas quiteñas.
Fuerzas Impulsadoras	I	P	I	P	Fuerzas Bloqueadoras
Motivación del conocimiento de las leyendas quiteñas con diseños llamativos	4	5	5	4	Desinterés en el conocimiento representativo de las leyendas quiteñas
Aumento de la difusión sobre las leyendas quiteñas	3	5	5	3	Escasa difusión de las leyendas quiteñas.
Información atractiva sobre las leyendas quiteñas	3	5	5	3	Limitada información sobre las leyendas.
Manejo correcto de las herramientas de ilustración, que permitan una representación gráfica llamativa y creativa sobre las tradiciones culturales	4	4	4	4	Inadecuado manejo de las herramientas de ilustración con un resultado gráfico inferior y monótono
Motivar el interés por el conocimiento de la cultura de la ciudad	4	5	5	3	Influencia de culturas extranjeras en el estilo de vida de las nuevas generaciones.

Realizado por: Haide Espinosa A.

Capítulo II

2. Análisis de involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

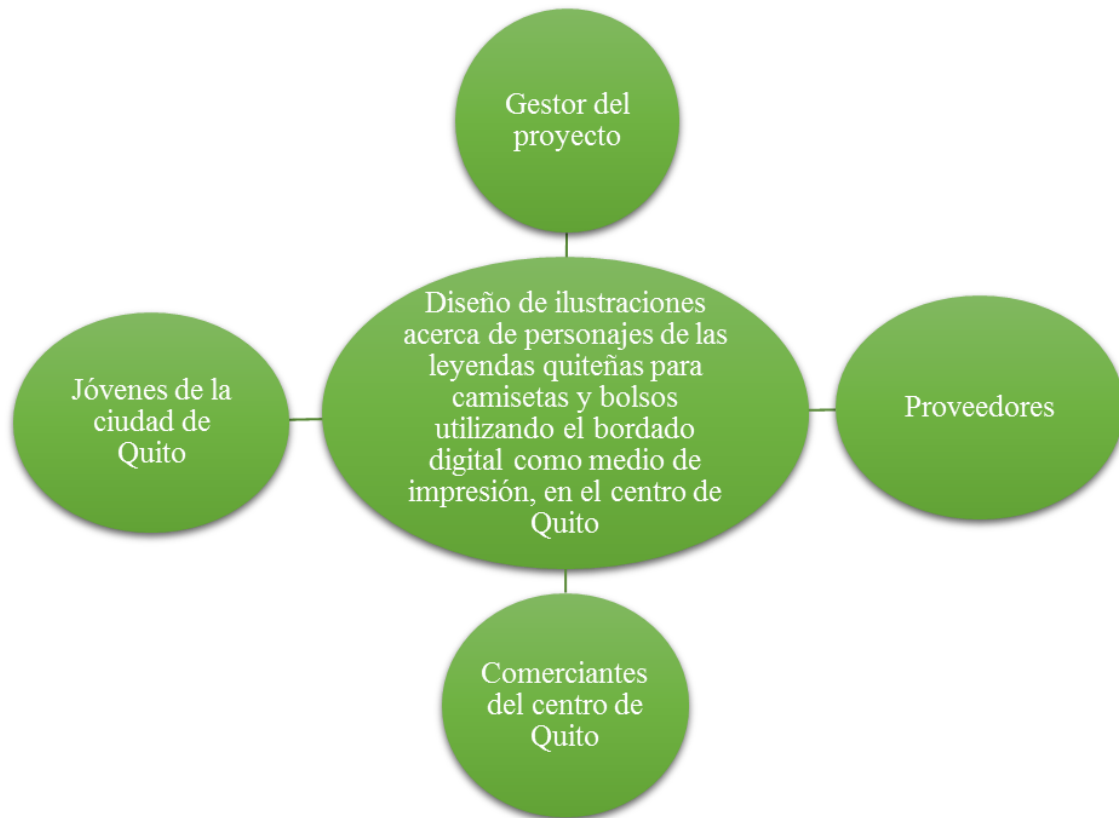


Figura 1. Mapa de involucrados

Realizado por: Haide Espinosa A.

2.02. Matriz de análisis y selección con los involucrados

Tabla 2. Matriz de análisis de involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
investigador	Diseño de ilustraciones llamativas para el conocimiento de las leyendas quiteñas	Información limitada sobre las leyendas quiteñas	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Recursos financieros • Recurso tecnológico • Capacidad intelectual • Leyes que rigen el proyecto • Información bibliográfica 	Comercialización de productos que incentiven potencialmente las leyendas quiteñas.	<ul style="list-style-type: none"> • Producto nuevo • Tiempo • Presupuesto
proveedores	Mayor adquisición de soportes innovadores enfocada en la cultura quiteña	Ventas limitadas de productos con soportes innovadores.	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Recurso tecnológico • Información general y específica 	Presentar técnicas de impresión alternas para la presentación de productos textiles, sobre la cultura quiteña	Recursos económicos y materiales limitados
Comerciantes del centro histórico	Incorporar a los negocios, productos de calidad con ilustraciones sobre las leyendas quiteñas	Limitada oferta de productos sobre las leyendas quiteñas	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Información general y específica 	Aumentar las ventas, ofreciendo productos de calidad, sobre las leyendas quiteñas, al mercado turístico	Desinterés por fomentar el producto nacional
Jóvenes de la ciudad de Quito	Adquisición de los diferentes soportes por su atractivo visual	Soportes limitados de productos innovadores que informen sobre la cultura del país	<ul style="list-style-type: none"> • Información general y específica. 	Conocimiento de cultura que tiene la ciudad de Quito.	Carente atractivo visual del producto que le llame la atención

Realizado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Capítulo III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de problemas

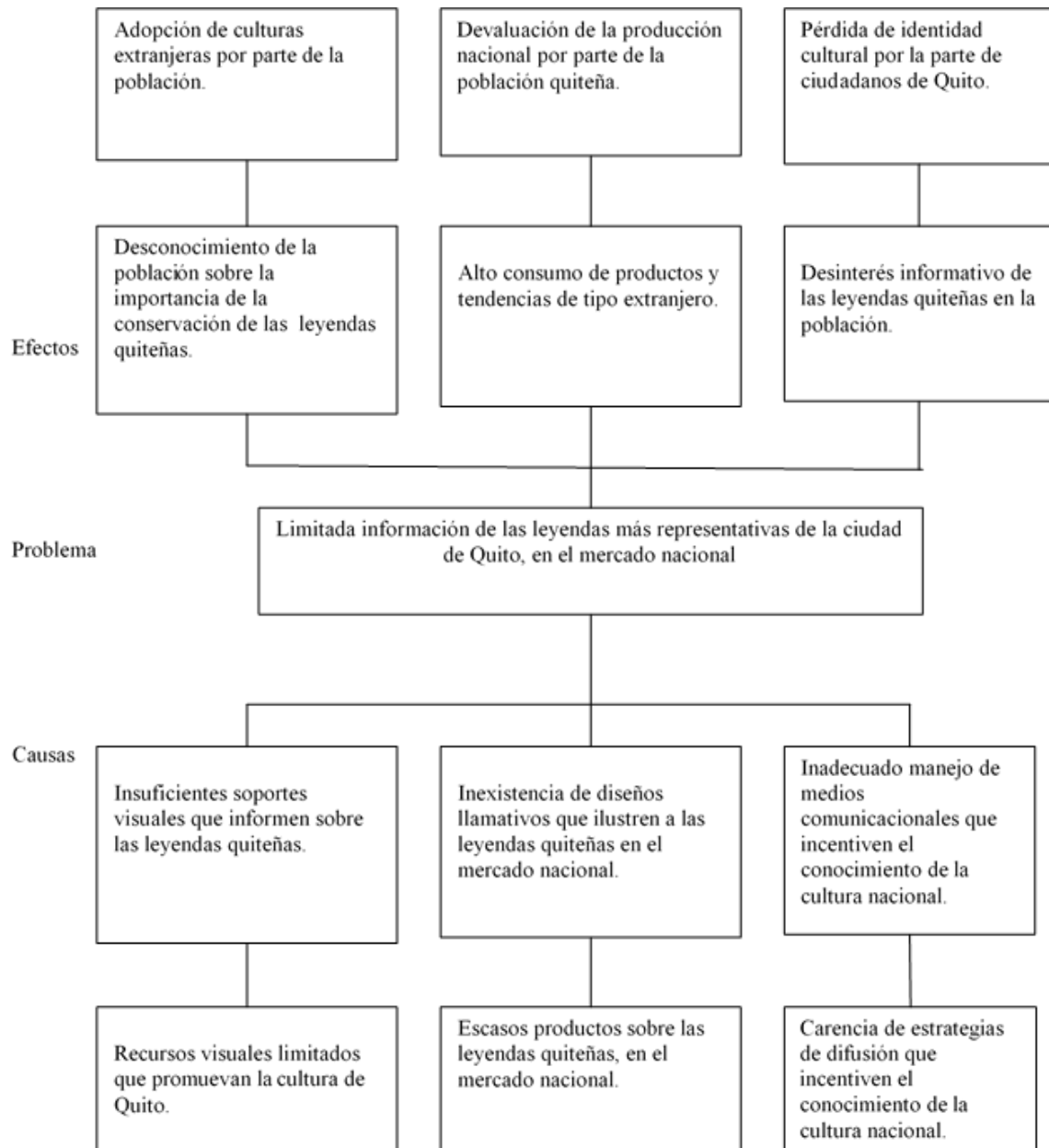


Figura 2: Árbol de Problemas

Realizado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

3.02. Árbol de Objetivos

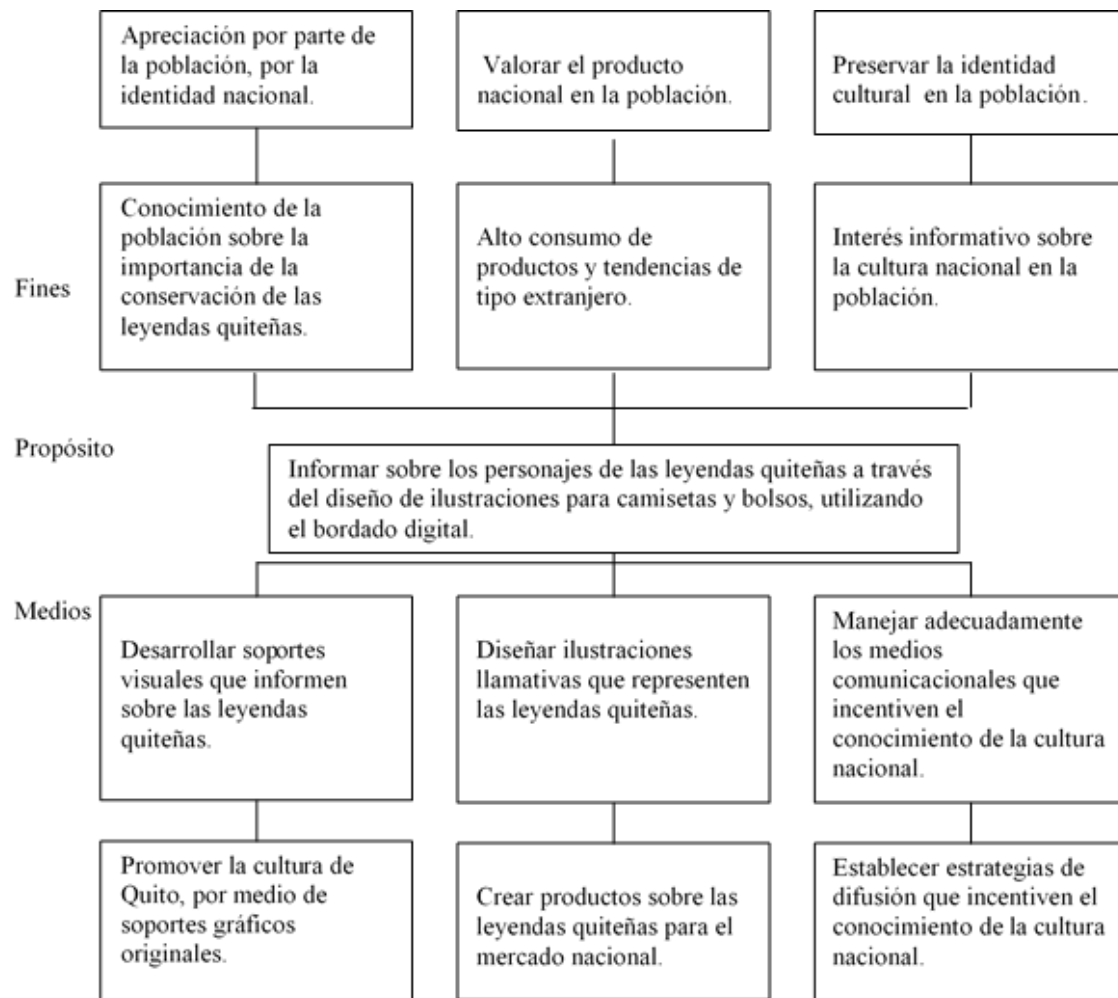


Figura 3: Árbol de Objetivos

Realizado por: Haide Espinosa A.

Capítulo IV

4. Análisis de alternativas

4.01. Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

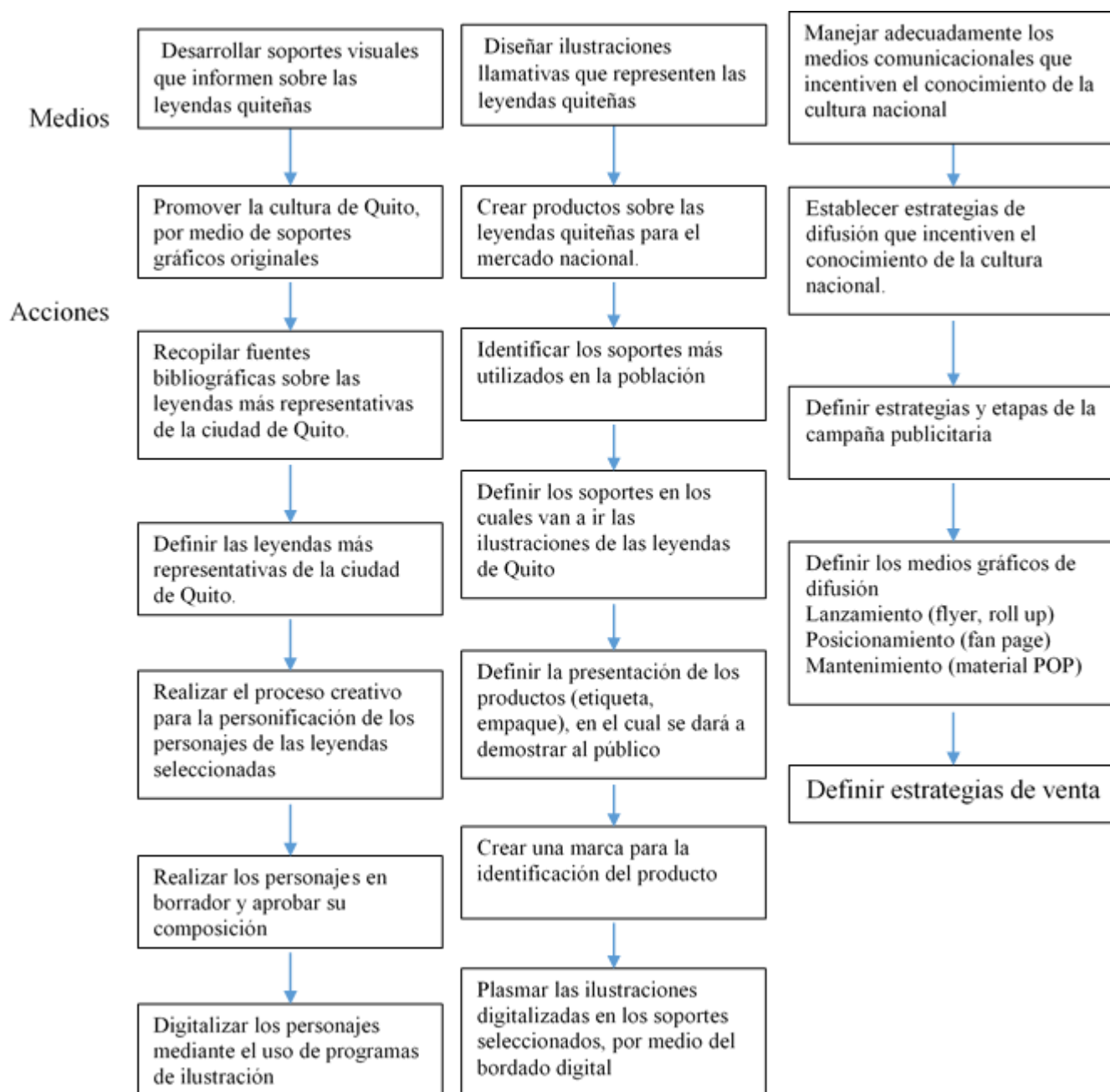


Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

Realizado: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

4.01.01. Tamaño del proyecto

El producto, será distribuido en diferentes locales del centro de Quito, donde exista mayor afluencia de jóvenes, motivándoles a conservar las tradiciones y leyendas de la ciudad, potenciando su adquisición y fomentando el interés en el valor histórico y cultural en la población. Grupo objetivo

- Edad: de 14 a 25 años
- Género: Masculino y femenino.
- Nivel económico: B- y B+, medio y medio alto
- Situación geográfica: Centro Histórico de Quito
- Ocupación: Estudiantes, trabajadores.

El Centro Histórico de Quito comprende de un espacio de 376 hectáreas, con una población aproximada de 40.587 habitantes, de la cual 12.222 personas, comprenden de 14 a 30 años según el censo del 2010 (INEC, 2013), por lo que se tomará como referencia este número de personas para generar una muestra cuantitativa.

N= Tamaño de muestra de habitantes

K= Nivel de confianza, teniendo una confianza de 1,95%

p= Población éxito, teniendo un éxito de 0,50%

q= Población fracaso, teniendo un margen de error del 0,50%

N= Valor población

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

$$n = \frac{K^2 \times p \times q \times N}{(E^2(N-1)) + K^2 \times p \times q}$$

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,50 \times 0,50 \times 10,000}{0,025^2 (10,000-1) + 1,65^2 \times 0,50 \times 0,50}$$

$$n = \frac{11.610,9}{31.5025} \qquad n = 364$$

4.01.02. Localización del proyecto

El presente proyecto se realizara en la zona del Centro Histórico de Quito en cual está en la ciudad de Quito, Pichincha, Ecuador delimitando hacia el norte con el Parque Alameda, al sur entre las avenidas Ambato y avenida Pedro Vicente, al este con la avenida Salvador y entre la estación de la Marín y en el oeste delimita con la calle Mariscal Sucre.

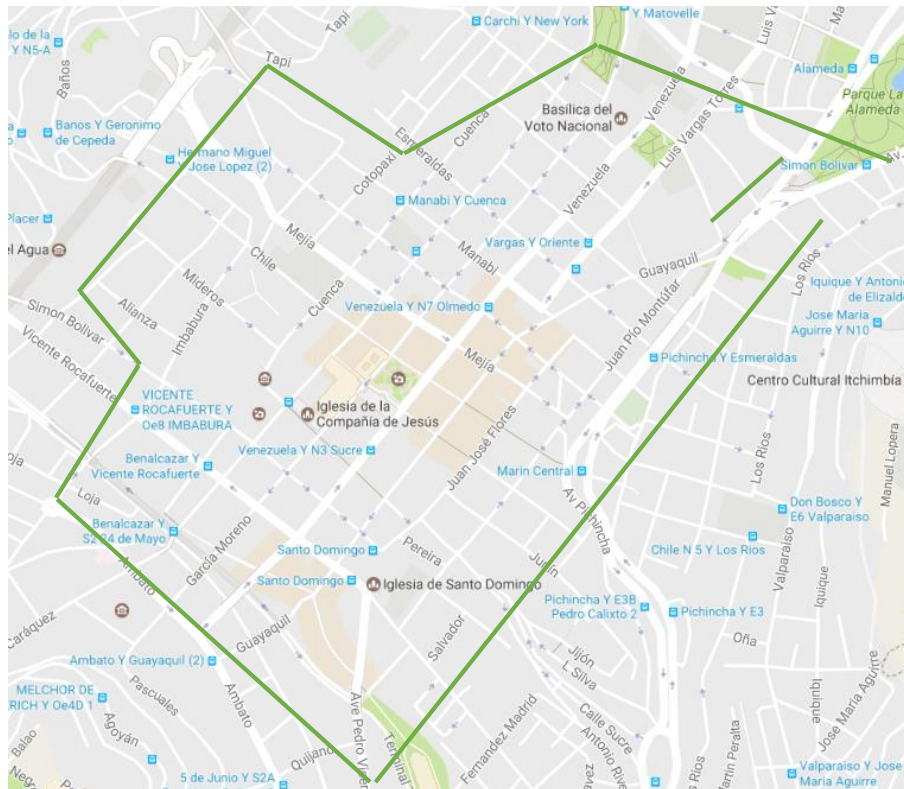


Figura 5: Imagen google maps

(maps, 2017)

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

4.01.03. Análisis ambiental

El análisis ambiental permite conocer las consecuencias ambientales que tendrá el proyecto en sus primeras etapas, para así tomar medidas que eliminen, minimicen o compensen los impactos adversos en la innovación.

Impacto negativo

El impacto negativo que tendrá el proyecto es la cantidad de energía eléctrica que utilizan las máquinas de bordado, ya que tanto en su digitalización como para plasmar el arte en el soporte, requiere de tiempo, por ello se prefiere producir en cantidades considerables, para regenerar la fuente de luz eléctrica y no sea de alto consumo.

De igual manera el tipo de papel que se utilizara será el papel ecológico, aportando con la reducción de la contaminación y reduciendo el consumo de agua y energía del que se requiere para su elaboración.

Impacto positivo

Las ilustraciones digitalizadas, se impregnarán en los diferentes soportes por medio del bordado digital, que tiene sus ventajas al utilizar los hilos de bordar, donde su buena calidad tanto en el material como los pigmentos que tiene no se degradan al lavarse, por lo que evita la contaminación del agua. No son tóxicos y al ser fabricados por medio del poliéster, evita irritaciones a la piel o el desarrollo de posibles alergias. Cabe mencionar, que para la presentación del producto, se utilizará papel reciclado, tanto en el empaque y etiqueta, como para medios impresos. Además de ser favorable para el medio ambiente, también será atractivo visualmente.

Cabe mencionar, que el proyecto no tendrá mayor impacto ambiental, ya que a diferencia de otras técnicas de impresión textil, se necesita de un control riguroso en el uso de tintas y en la producción de material, para que su impacto ambiental no sea muy alto. El bordado digital, al no tener mayor impacto ambiental, también una de sus ventajas es en la calidad que tiene el producto ya terminado, con mayores detalles y de larga duración del arte plasmado.

4.02. Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Tabla 3. Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Desarrollar soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas	5	5	4	4	5	23	Alto
Promover la cultura de Quito, por medio de soportes gráficos originales	5	5	5	5	4	24	Alto
Diseñar ilustraciones llamativas que representen las leyendas quiteñas	5	4	5	5	5	24	Alto
Originar productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional.	5	5	4	4	5	24	Alto
Establecer estrategias de difusión que incentiven el conocimiento de la cultura nacional.	5	4	5	4	4	22	Alto
Promocionar las ilustraciones y productos por medio de redes sociales	5	4	5	4	4	22	Alto

Alta= 21-25 Media= 16-20 Baja= 15-0

Realizado por: Haide Espinosa A

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

4.03. Diagrama de estrategias

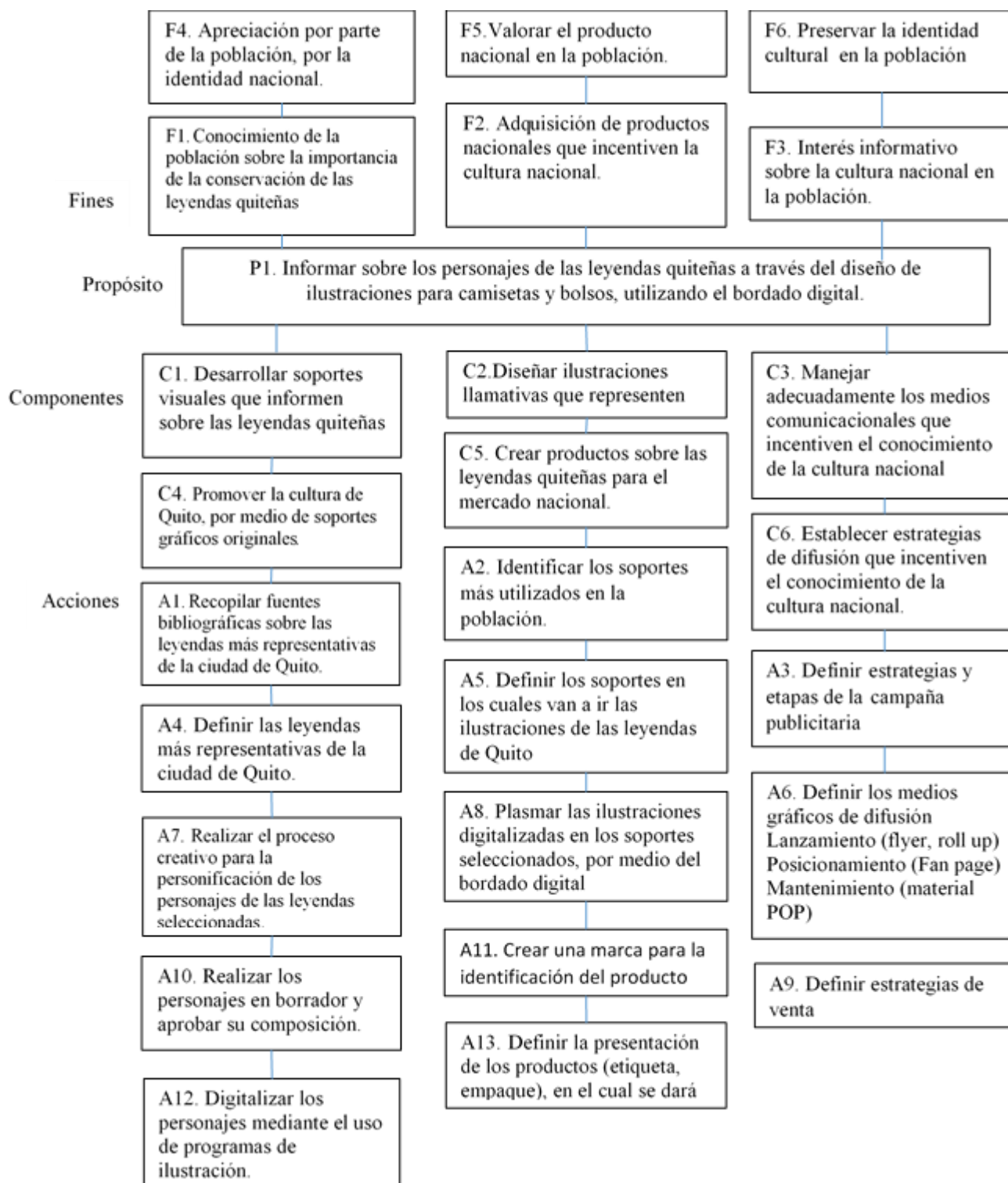


Figura 6: Diagrama de estrategias

Realizado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

4.04. Construcción de la matriz de marco lógico

4.04.01. Revisión de los criterios para los indicadores

Tabla 4. Revisión de los criterios para los indicadores

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo social
	(F1). Conocimiento de la población sobre la importancia de la conservación de las leyendas quiteñas	Dominio de los jóvenes en la identificación de las diferentes leyendas quiteñas al 60% del 30% actual.	364	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(F2). Adquisición de productos nacionales que incentiven la cultura nacional.	Predominio de los productos nacionales que incentiven la cultura nacional al 70% del 30% actual.	364	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(F3). Interés informativo sobre la cultura nacional en la población.	Frecuencia de visitas a centros culturales de historia al 60% del 30% actual.	364	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(F4). Apreciación por parte de la población, por la identidad nacional	Conservación de costumbres y tradiciones de la población al 80% del 30% actual	364	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(F5). Valorar el producto nacional en la población.	Mayor adquisición del producto nacional en la población al	364	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

		80% del 30% actual.					
	(F6). Preservar la identidad cultural en la población	Concesión de la importancia de la identidad cultural a futuras generaciones al 70% del 40% actual.	364	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
Propósito	(P1). Informar sobre los personajes de las leyendas quiteñas a través del diseño de ilustraciones para camisetas y bolsos, utilizando el bordado digital.	Acogida del producto con los diseños plasmados a través del bordado por el contenido informativo que posee al 90% del 20% actual.	3	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(C1). Desarrollar soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas	Existencia de soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	4	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(C2). Diseñar ilustraciones llamativas que representen las leyendas quiteñas	Existencia de ilustraciones llamativas que representen las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(C3). Manejar adecuadamente los medios de comunicación que incentiven el conocimiento de la cultura nacional	Prevalencia de material informativo sobre la cultura nacional en los medios de comunicación al 100% del 20% actual.	364	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	(C4). Promover la cultura de Quito, por medio de soportes gráficos originales	Interés de la cultura de Quito por el impacto visual de los soportes gráficos al 100% del 30% actual.	4	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(C5). Crear productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional.	Existencia de productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional al 100% del 20% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(C6). Establecer estrategias de difusión que incentiven el conocimiento de la cultura nacional.	Estrategias de difusión establecidas para el incentivo del conocimiento de la cultura nacional al 100% del 20% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
Actividades	(A1). Recopilar fuentes bibliográficas sobre las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de fuentes bibliográficas sobre las leyendas más representativas al 100% del 30% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A2). Identificar los soportes más utilizados en la población	Elección de los soportes más utilizados de la población al 100% del 10% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A3). Definir estrategias y etapas de la campaña publicitaria	Definición de los medios gráfico de difusión Lanzamiento (flyer, roll up)	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

		Posicionamiento (material POP) Mantenimiento (Fan page) al 100% del 15% actual.					
	(A4). Definir las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de las leyendas más representativas de la ciudad de Quito al 100% del 20% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A5). Definir los soportes en los cuales van a ir las ilustraciones de las leyendas de Quito	Existencia de soportes con las ilustraciones de las leyendas de Quito al 100% del 25% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A6). Definir los medios gráficos de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (Fan page) Mantenimiento (material pop)	Presencia de medios gráficos de difusión al 100% del 15% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A7). Realizar el proceso creativo para la personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas	Personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas al 100% del 20% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A8). Plasmear las ilustraciones digitalizadas en los soportes seleccionados, por medio del bordado digital	Soportes seleccionado con las ilustraciones plasmadas a través del bordado digital al	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

		100% del 10% actual.					
	(A9) Definir estrategias de venta	Práctica de las estrategias de venta del producto para establecer en el mercado nacional al 80% del 10% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A10). Realizar los personajes en borrador y aprobar su composición	Composición definida y terminada en borrador de los personajes que van a representar a las leyendas seleccionadas al 100% del 10% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A11). Crear una marca para la identificación del producto	Existencia de la marca el cual identifique al producto realizado al 100% del 10% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A12). Digitalizar los personajes mediante el uso de programas de ilustración	Ilustraciones digitalizadas completas los personajes de las leyendas de Quito al 100% del 10% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio
	(A13). Definir la presentación de los productos (etiqueta, empaque), en el cual se dará a demostrar al público	Etiquetas y empaques terminados para implementarlos en la presentación del producto al 100% del 20% actual.	1	Alto	6 meses	Centro Histórico de Quito	Medio

Realizado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

4.04.02. Selección de indicadores

Tabla 5. Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificador de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	(F1). Conocimiento de la población sobre la importancia de la conservación de las leyendas quiteñas	Dominio de los jóvenes en la identificación de las diferentes leyendas quiteñas al 60% del 30% actual.	X	X	-	X	X	4	Si
	(F2). Adquisición de productos nacionales que incentiven la cultura nacional.	Predominio de los productos nacionales que incentiven la cultura nacional al 70% del 30% actual.	X	X	X	-	X	4	Si
	(F3). Interés informativo sobre la cultura nacional en la población.	Frecuencia de visitas a centros culturales de historia al 60% del 30% actual.	X	X	-	-	X	3	Si
	(F4). Apreciación por parte de la población, por la identidad nacional	Conservación de costumbres y tradiciones de la población al 80% del 30% actual	X	X	-	X	X	4	Si
	(F5). Valorar el producto nacional en la población.	Mayor adquisición del producto nacional en la población al 80% del 30% actual.	X	-	X	X	X	4	Si
	(F6). Preservar la identidad cultural en la población	Concesión de la importancia de la identidad cultural a futuras generaciones al 70% del 40% actual.	X	X	X	-	X	4	Si
Propósito	(P1). Informar sobre los personajes de las leyendas quiteñas a través del diseño de ilustraciones para camisetas y bolsos,	Acogida del producto con los diseños plasmados a través del bordado por el	X	X	X	X	X	5	Si

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	utilizando el bordado digital.	contenido informativo que posee al 90% del 20% actual.							
Componentes	(C1). Desarrollar soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas	Existencia de soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(C2). Diseñar ilustraciones llamativas que representen las leyendas quiteñas	Existencia de ilustraciones llamativas que representen a las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	X	X	-	X	X	4	Si
	(C3). Manejar adecuadamente los medios comunicacionales que incentiven el conocimiento de la cultura nacional	Prevalcimiento de material informativo sobre la cultura nacional en los medios de comunicación al 100% del 20% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(C4). Promover la cultura de Quito, por medio de soportes gráficos originales	Interés de la cultura de Quito por el impacto visual de los soportes gráficos al 100% del 30% actual.	X	X	-	-	X	3	Si
	(C5). Crear productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional.	Existencia de productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional al 100% del 20% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(C6). Establecer estrategias de difusión que incentiven el conocimiento de la cultura nacional.	Estrategias de difusión establecidas para el incentivo del conocimiento de la cultura nacional al 100% del 20% actual.	X	X	-	X	X	4	Si
	(A1). Recopilar fuentes bibliográficas sobre las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de fuentes bibliográficas sobre las leyendas más	X	X	X	X	X	5	Si

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Actividades		representativas al 100% del 30% actual.							
	(A2). Identificar los soportes más utilizados en la población	Elección de los soportes más utilizados de la población al 100% del 10% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(A3). Definir estrategias y etapas de la campaña publicitaria	Definición de los medios gráfico de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (material POP) Mantenimiento (Fan page) al 100% del 15% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(A4). Definir las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de las leyendas más representativas de la ciudad de Quito al 100% del 20% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(A5). Definir los soportes en los cuales van a ir las ilustraciones de las leyendas de Quito	Existencia de soportes con las ilustraciones de las leyendas de Quito al 100% del 25% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(A6). Definir los medios gráficos de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (Fan page) Mantenimiento (material pop)	Presencia de medios gráficos de difusión al 100% del 15% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(A7). Realizar el proceso creativo para la personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas	Personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas al 100% del 20% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
	(A8). Plasmear las ilustraciones digitalizadas en los soportes seleccionados, por medio del bordado digital	Soportes seleccionado con las ilustraciones plasmadas a través del bordado digital al 100% del 10% actual.	X	X	X	X	X	5	Si

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

(A9) Definir estrategias de venta	Práctica de las estrategias de venta del producto para establecer en el mercado nacional al 80% del 10% actual.	X	X	X	-	X	5	Si
(A10). Realizar los personajes en borrador y aprobar su composición	Composición definida y terminada en borrador de los personajes que van a representar a las leyendas seleccionadas al 100% del 10% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
(A11). Crear una marca para la identificación del producto	Existencia de la marca el cual identifique al producto realizado al 100% del 10% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
(A12). Digitalizar los personajes mediante el uso de programas de ilustración	Ilustraciones digitalizadas completas los personajes de las leyendas de Quito al 100% del 10% actual.	X	X	X	X	X	5	Si
(A13). Definir la presentación de los productos (etiqueta, empaque), en el cual se dará a demostrar al público	Etiquetas y empaques terminados para implementarlos en la presentación del producto al 100% del 20% actual.	X	X	X	X	X	5	Si

Realizado por: Haide Espinosa A.

En la clasificación de indicadores se marcó según la siguiente nomenclatura:

A = Es clara, B = Es existe información C = Es tangible

D = Es recolectar datos y E = Si es representativo.

Ponderación: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media 0 y 1 = baja

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

4.04.03. Medios de verificación

Tabla 6. Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fin	(F1). Conocimiento de la población sobre la importancia de la conservación de las leyendas quiteñas.	Dominio de los jóvenes en la identificación de las diferentes leyendas quiteñas al 60% del 30% actual.	Primario	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(F2). Adquisición de productos nacionales que incentiven la cultura nacional.	Predominio de los productos nacionales que incentiven la cultura nacional al 70% del 30% actual.	Primario	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(F3). Interés informativo sobre la cultura nacional en la población.	Frecuencia de visitas a centros culturales de historia al 60% del 30% actual.	Primario	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(F4). Apreciación por parte de la población, por la identidad nacional	Conservación de costumbres y tradiciones de la población al 80% del 30% actual	Primario	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(F5). Valorar el producto nacional en la población.	Mayor adquisición del producto nacional en la población al 80% del 30% actual.	Primario	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	(F6). Preservar la identidad cultural en la población	Concesión de la importancia de la identidad cultural a futuras generaciones al 70% del 40% actual.	Primario	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
Propósito	(P1). Informar sobre los personajes de las leyendas quiteñas a través del diseño de ilustraciones para camisetitas y bolsos, utilizando el bordado digital.	Acogida del producto con los diseños plasmados a través del bordado por el contenido informativo que posee al 90% del 20% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del Proyecto
Componentes	(C1). Desarrollar soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas	Existencia de soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	Secundaria	Información	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(C2). Diseñar ilustraciones llamativas que representen las leyendas quiteñas	Existencia de ilustraciones llamativas que representen a las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	Primaria	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(C3). Manejar adecuadamente los medios comunicacional es que incentiven el conocimiento de la cultura nacional	Prevalcimiento de material informativo sobre la cultura nacional en los medios de comunicación al 100% del 20% actual.	Primaria	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(C4). Promover la cultura de Quito, por medio de soportes gráficos originales	Interés de la cultura de Quito por el impacto visual de los soportes gráficos al	Secundaria	Revisión bibliográfica	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

		100% del 30% actual.					
	(C5). Crear productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional.	Existencia de productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional al 100% del 20% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/ 6 meses	Gestor del proyecto
	(C6). Establecer estrategias de difusión que incentiven el conocimiento de la cultura nacional.	Estrategias de difusión establecidas para el incentivo del conocimiento de la cultura nacional al 100% del 20% actual.	Primaria	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
Actividades	(A1). Recopilar fuentes bibliográficas sobre las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de fuentes bibliográficas sobre las leyendas más representativas al 100% del 30% actual.	Primaria	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A2). Identificar los soportes más utilizados en la población	Elección de los soportes más utilizados de la población al 100% del 10% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A3). Definir estrategias y etapas de la campaña publicitaria	Definición de los medios gráfico de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (material POP) Mantenimiento (Fan page) al 100% del 15% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	(A4). Definir las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de las leyendas más representativas de la ciudad de Quito al 100% del 20% actual.	Primaria	Encuesta	Estadístico	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A5). Definir los soportes en los cuales van a ir las ilustraciones de las leyendas de Quito	Existencia de soportes con las ilustraciones de las leyendas de Quito al 100% del 25% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A6). Definir los medios gráficos de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (Fan page) Mantenimiento (material pop)	Presencia de medios gráficos de difusión al 100% del 15% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A7). Realizar el proceso creativo para la personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas	Personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas al 100% del 20% actual.	Secundaria	Revisión de bibliográfica	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A8). Plasmear las ilustraciones digitalizadas en los soportes seleccionados, por medio del bordado digital	Soportes seleccionado con las ilustraciones plasmadas a través del bordado digital al 100% del 10% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A9) Definir estrategias de venta	Práctica de las estrategias de venta del producto para establecer en el mercado nacional al 80% del 10% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	(A10). Realizar los personajes en borrador y aprobar su composición	Composición definida y terminada en borrador de los personajes que van a representar a las leyendas seleccionadas al 100% del 10% actual.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A11). Crear una marca para la identificación del producto	Existencia de la marca el cual identifique al producto realizado al 100% del 10% actual.	Primarios	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A12). Digitalizar los personajes mediante el uso de programas de ilustración	Ilustraciones digitalizadas completas los personajes de las leyendas de Quito al 100% del 10% actual.	Primarios	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto
	(A13). Definir la presentación de los productos (etiqueta, empaque), en el cual se dará a demostrar al público	Etiquetas y empaques terminados para implementarlos en la presentación del producto al 100% del 20% actual.	Primarios	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Gestor del proyecto

Realizado por: Haide Espinosa A.

4.04.04. Supuestos

Tabla 7. Supuestos

Nivel	Resumen narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	(F1). Conocimiento de la población sobre la importancia de la conservación de las leyendas quiteñas	Costumbres religiosas muy latentes en la forma de pensar de la población que incida en su forma de pensar	-	-	X	-	-
	(F2). Adquisición de productos nacionales que incentiven la cultura nacional.	Cambios en las medidas económicas que restrinjan la adquisición de los productos nacionales.	X	X	X	-	X
	(F3). Interés informativo sobre la cultura nacional en la población.	Adopción total de culturas extranjeras	-	-	X	-	-
	(F4). Apreciación por parte de la población, por la identidad nacional	Ideologías políticas que no fortalezcan la identidad nacional	-	X	X	-	X
	(F5). Valorar el producto nacional en la población.	Costos elevados de producción nacional por valores elevados de material necesario importado	X	-	X	-	X
	(F6). Preservar la identidad cultural en la población	Adopción de ideologías extranjeras	-	-	X	-	-
Propósito	(P1). Informar sobre los personajes de las leyendas quiteñas a través del diseño de	Costo elevado del servicio de bordados por elevación de precios de materiales principales	X	X	X	-	X

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	ilustraciones para camisetas y bolsos, utilizando el bordado digital.						
Componentes	(C1). Desarrollar soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas	Información restringida para la representación en soportes visuales	-	X	-	-	X
	(C2). Diseñar ilustraciones llamativas que representen las leyendas quiteñas	Daño imprevisto de equipos que facilitan el diseño de las ilustraciones	X	-	-	-	-
	(C3). Manejar adecuadamente los medios comunicacional es que incentiven el conocimiento de la cultura nacional	Restricción en los medios de comunicación para promover el conocimiento de la cultura nacional	-	X	X	-	X
	(C4). Promover la cultura de Quito, por medio de soportes gráficos originales	Restricción de las autoridades municipales para la promoción de la cultura de Quito	-	X	X	-	X
	(C5). Crear productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional	Condición económica inestable en los mercados nacionales para la adquisición de nuevos productos	X	X	X	-	X
	(C6). Establecer estrategias de difusión que incentiven el conocimiento de la cultura nacional.	Prohibición de las estrategias de difusión por nuevas leyes de comunicación	-	X	-		X
Actividades	(A1). Recopilar fuentes bibliográficas sobre las leyendas más	Carencia de libros sobre leyendas y tradiciones en las bibliotecas	-	-	X	-	-

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	representativas de la ciudad de Quito.	principales del distrito de Quito					
	(A2). Identificar los soportes más utilizados en la población	Uso de soportes restringido por carencia de materia prima	-	X	X	-	X
	(A3). Definir estrategias y etapas de la campaña publicitaria	Campaña publicitaria restringida por leyes de comunicación	-	X	X	-	X
	(A4). Definir las leyendas más representativas de la ciudad de Quito	Desaparición de las leyendas por imposición religiosa	-	-	X	-	-
	(A5). Definir los soportes en los cuales van a ir las ilustraciones de las leyendas de Quito	Soportes restringidos para su adquisición por la imposición de costos altos de material de buena calidad	X	-	-	-	-
	(A6). Definir los medios gráficos de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (Fan page) Mantenimiento (material pop)	Medios gráficos restringidos en su difusión por leyes de comunicación	-	X	X	-	X
	(A7). Realizar el proceso creativo para la personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas	Nueva imposición del proceso creativo en la creación de personajes por los principios de Diseño.	-	-	X	-	-
	(A8). Plasmar las ilustraciones digitalizadas en los soportes seleccionados, por medio del bordado digital	Máquina de bordado digital dañada por gasto de cabezales y carencia de materiales	-	-	-	-	X

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	(A9) Definir estrategias de venta	Restricción de estrategias de ventas por leyes de financiamiento económico y social del país.	X	X	X	-	X
	(A10). Realizar los personajes en borrador y aprobar su composición	Desaprobación de los personajes por ideologías religiosas	-	X	-	-	X
	(A11). Crear una marca para la identificación del producto	Diseño de la marca negada por nuevas imposiciones de Diseño en Marca e identidad corporativa	-	X	X	-	X
	(A12). Digitalizar los personajes mediante el uso de programas de ilustración	Programas de ilustración inhabilitados por permisos legales de software en el país	-	X	-	-	X
	(A13). Definir la presentación de los productos (etiqueta, empaque), en el cual se dará a demostrar al público	Elevación de costos en la impresión de etiquetas y empaques, por material y tinta de buena calidad	-	X	-	-	X

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

4.04.05. Matriz de marco lógico

Tabla 8. Matriz de marco lógico

Nivel	Resumen narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	(F1). Conocimiento de la población sobre la importancia de la conservación de las leyendas quiteñas	Dominio de los jóvenes en la identificación de las diferentes leyendas quiteñas al 60% del 30% actual.	Primaria Encuesta Estadístico C/6 meses Gestor del proyecto	Costumbres religiosas muy latentes en la forma de pensar de la población que
	(F2). Adquisición de productos nacionales que incentiven la cultura nacional.	Predominio de los productos nacionales que incentiven la cultura nacional al 70% del 30% actual.	Primaria Encuesta Estadístico C/6 meses Gestor del proyecto	Cambios en las medidas económicas que restrinjan la adquisición de los productos nacionales.
	(F3). Interés informativo sobre la cultura nacional en la población.	Frecuencia de visitas a centros culturales de historia al 60% del 30% actual.	Primaria Encuesta Estadístico C/6 meses Gestor del proyecto	Adopción total de culturas extranjeras
	(F4). Apreciación por parte de la población, por la identidad nacional	Conservación de costumbres y tradiciones de la población al 80% del 30% actual	Primaria Encuesta Estadístico C/6 meses Gestor del proyecto	Ideologías políticas que no fortalezcan la identidad nacional
	(F5). Valorar el producto nacional en la población.	Mayor adquisición del producto nacional en la población al 80% del 30% actual.	Primaria Encuesta Estadístico C/6 meses Gestor del proyecto	Costos elevados de producción nacional por valores elevados de material necesario importado
	(F6). Preservar la identidad cultural en la población	Concesión de la importancia de la identidad cultural a futuras generaciones al 70% del 40% actual.	Primaria Encuesta Estadístico C/6 meses Gestor del proyecto	Adopción de ideologías extranjeras
Propósito	(P1). Informar sobre los personajes de las leyendas quiteñas a través del diseño de ilustraciones para camisetitas y	Acogida del producto con los diseños plasmados a través del bordado por el contenido informativo que posee al 90% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Costo elevado del servicio de bordados por elevación de precios de materiales principales

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	bolsos, utilizando el bordado digital.			
Componentes	(C1). Desarrollar soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas	Existencia de soportes visuales que informen sobre las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Información restringida para la representación en soportes visuales
	(C2). Diseñar ilustraciones llamativas que representen las leyendas quiteñas	Existencia de ilustraciones llamativas que representen a las leyendas quiteñas al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Daño imprevisto de equipos que facilitan el diseño de las ilustraciones
	(C3). Manejar adecuadamente los medios comunicacionales que incentiven el conocimiento de la cultura nacional	Prevalcimiento de material informativo sobre la cultura nacional en los medios de comunicación al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Restricción en los medios de comunicación para promover el conocimiento de la cultura nacional
	(C4). Promover la cultura de Quito, por medio de soportes gráficos originales	Interés de la cultura de Quito por el impacto visual de los soportes gráficos al 100% del 30% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Restricción de las autoridades municipales para la promoción de la cultura de Quito
	(C5). Originar productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional.	Existencia de productos sobre las leyendas quiteñas para el mercado nacional al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Condición económica inestable en los mercados nacionales para la adquisición de nuevos productos
	(C6). Establecer estrategias de difusión que incentiven el conocimiento de la cultura nacional.	Estrategias de difusión establecidas para el incentivo del conocimiento de la cultura nacional al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Prohibición de las estrategias de difusión por nuevas leyes de comunicación

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Actividades	(A1). Recopilar fuentes bibliográficas sobre las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de fuentes bibliográficas sobre las leyendas más representativas al 100% del 30% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Carencia de libros sobre leyendas y tradiciones en las bibliotecas principales del distrito de Quito
	(A2). Identificar los soportes más utilizados en la población	Elección de los soportes más utilizados de la población al 100% del 10% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Uso de soportes restringido por carencia de materia prima
	(A3). Definir estrategias y etapas de la campaña publicitaria	Definición de los medios gráfico de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (material POP) Mantenimiento (Fan page) al 100% del 15% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Campaña publicitaria restringida por leyes de comunicación
	(A4). Definir las leyendas más representativas de la ciudad de Quito.	Selección de las leyendas más representativas de la ciudad de Quito al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Desaparición de las leyendas por imposición religiosa
	(A5). Definir los soportes en los cuales van a ir las ilustraciones de las leyendas de Quito	Existencia de soportes con las ilustraciones de las leyendas de Quito al 100% del 25% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Soportes restringidos para su adquisición por la imposición de costos altos de material de buena calidad
	(A6). Definir los medios gráficos de difusión Lanzamiento (flyer, roll up) Posicionamiento (fan page) Mantenimiento (material POP)	Presencia de medios gráficos de difusión al 100% del 15% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Medios gráficos restringidos en su difusión por leyes de comunicación
	(A7). Realizar el proceso creativo para la personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas	Personificación de los personajes de las leyendas seleccionadas al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Nueva imposición del proceso creativo en la creación de personajes por los principios de Diseño.
	(A8). Plasmar las ilustraciones	Soportes seleccionado con las ilustraciones	Primaria Observación directa	Máquina de bordado digital

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	digitalizadas en los soportes seleccionados, por medio del bordado digital	plasmadas a través del bordado digital al 100% del 10% actual.	Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	dañada por gasto de cabezales y carencia de materiales
	(A9) Definir estrategias de venta	Práctica de las estrategias de venta del producto para establecer en el mercado nacional al 80% del 10% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Restricción de estrategias de ventas por leyes de financiamiento económico y social del país.
	(A10). Realizar los personajes en borrador y aprobar su composición	Composición definida y terminada en borrador de los personajes que van a representar a las leyendas seleccionadas al 100% del 10% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Desaprobación de los personajes por ideologías religiosas
	(A11). Crear una marca para la identificación del producto	Existencia de la marca el cual identifique al producto realizado al 100% del 10% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Diseño de la marca negada por nuevas imposiciones de Diseño en Marca e identidad corporativa
	(A12). Digitalizar los personajes mediante el uso de programas de ilustración	Ilustraciones digitalizadas completas los personajes de las leyendas de Quito al 100% del 10% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Programas de ilustración inhabilitados por permisos legales de software en el país
	(A13). Definir la presentación de los productos (etiqueta, empaque), en el cual se dará a demostrar al público	Etiquetas y empaques terminados para implementarlos en la presentación del producto al 100% del 20% actual.	Primaria Observación directa Simple verificación C/6 meses Gestor del proyecto	Elevación de costos en la impresión de etiquetas y empaques, por material y tinta de buena calidad

Realizado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Capítulo V

5. La propuesta

5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta

La cultura de Quito, a través de los siglos ha desarrollado una amplia variedad de manifestaciones culturales, con características variables pero de identidades propias, que han prevalecido a través de los años. Sin embargo corre riesgo a perderse por el avance tecnológico y la adopción de nuevas culturas, cambios que son visibles en la población joven del Centro Histórico de Quito. Por el cual, la idea de implementar soportes con ilustraciones de personajes de las leyendas de Quito, tiene el objetivo primordial de conservar y valorar las tradiciones que tiene la ciudad y así promover la importancia que tiene la cultura del país.

La propuesta está enfocada en generar interés en la cultura y tradiciones de la ciudad de Quito en la población, por medio de camisetas y bolsos con ilustraciones de las leyendas más representativas de la ciudad de Quito, por medio de la impresión textil de bordado digital, técnica que es comprometedora en su atractivo visual, en cuanto a su terminado y presentación. De esta forma, hacer llamativa la propuesta para el público joven.

5.01.01. Marco teórico

5.01.01.01. La ilustración

La ilustración es cualquier obra trazada con acuarela, tinta china, óleo, aerógrafo u otros materiales similares, que tiene su fortaleza en la facilidad de transmitir un mensaje de una manera más amena y hasta entretenida. Se utilizó desde sus inicios fundamentalmente con fines publicitarios, como en el caso de carteles, anuncios de

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

productos, decoración de portadas de libros, cómics o para describir en imágenes, las acciones de cuentos, fundamentalmente infantiles (López, 2016). El Diccionario del Diseñador, define la ilustración como la “expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual” (Design, 2011).

La ilustración es entonces, la imagen que complementa un texto o documento, haciendo que la comunicación del mensaje del cual se quiere transmitir, sea más fácil y entendible para el grupo objetivo al cual se quiere llegar. La ilustración permite la explotación del nivel creativo de una composición gráfica, permitiendo plasmarla sobre cualquier superficie, logrando el mayor impacto de comunicación visual ante el público (Ambrose & Harris, 2004).

5.01.01.02. Técnicas de ilustración

La ilustración tiene varias herramientas para llevarla a cabo (Salisbury, 2003, pág. 388), en donde se menciona las siguientes técnicas.

- **Dibujo.-** Es la base de cualquier ilustración, normalmente se realiza a lápiz y en forma manual. En la actualidad también se suele trabajar directamente con el ordenador. Cada tipo de ilustración requiere de estilo de dibujo diferente.
- **Tinta.-** Las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos prácticamente imposibles de rectificar. Tradicionalmente, casi todo el trabajo lineal se hacía con plumilla y tinta. En la actualidad existen muchos tipos de rotuladores que permiten todas las posibilidades de grosor y tipo de línea.

- Rotuladores.- Es un medio que sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y una calidad final, fácilmente reproducible por medios fotomecánicos. Ofrecen un acaba limpio, pero también frío. Puede dar espléndidos resultados en combinación con otros procedimientos como el pastel, los lápices de colores o acuarela.
- Lápices de color.- Su principal característica es la facilidad e inmediatez de su utilización. Tienen como ventaja la posibilidad de ilustrar con un alto grado de detalle, la permanencia y la inalterabilidad de los colores. El empleo más común de los lápices de colores es su combinación con acuarelas, ya que realzan, sombream y dan volumen a las formas previamente pintadas con colores planos.
- Pastel.- Se trata de barras de colores que pueden ser al óleo, estos últimos permiten obtener mejores efectos de mezcla. La técnica del pastel, permite trabajar a partir de trazos y manchas que se difuminan para conseguir superficies aterciopeladas.
- Acuarelas.- Es uno de los procedimientos más utilizados en ilustración. Facilita el coloreado de grandes superficies con un acabado de calidad. Ofrece muchas posibilidades de combinación con otros procedimientos pictóricos. Se utiliza de forma sencilla y directa.
- Pintura acrílica.- Es el más moderno de todos los procedimientos pictóricos. Aporte texturas y efectos ópticos originales. Se trata de un material de secado rápido y base acuosa que supone una buena alternativa a la pintura al óleo.

Su versatilidad los hace adecuados para los estilos de ilustración más variados.

- Pintura al óleo.- Es un procedimiento de representación sumamente realista, precisamente por eso ha decaído en desuso como técnica de ilustración. Sin embargo es empleado por los profesionales que buscan una obra artística de gran calidad artesanal.
- Collage.- Es un producto gráfico que abarca todas las técnicas imaginables. El interés de esta técnica reside en aprovechar las coloraciones de los materiales originales, de forma que pueda reconocerse su procedencia. Es una técnica muy sencilla que utilizan los ilustradores para lograr interesantes efectos decorativos.
- Informática.- Para el trabajo de ilustración más básico, el programa ideal es Adobe Photoshop, y para el dibujo, Illustrator. Los ordenadores se utilizan principalmente para añadir colores planos a la línea hecha a mano y escaneada.

Las técnicas de ilustración permiten concretar el tipo de herramienta que se puede utilizar para realizar las ilustraciones con el terminado que se desea obtener. Tanto el trabajo manual como digital ayudan a plasmar los gráficos con un buen terminado, para ser correctamente plasmados en los soportes que se desea. La técnica de ilustración a utilizar es la digital o informática, ya que tiene un mayor impacto visual por los acabados que esa técnica ofrece, como son en los colores, líneas y formas.

5.01.01.03. Tipos de ilustración

Los tipos de ilustración que se pueden aplicar en una composición gráfica son diversos, los cuales se describen en el portal de diseño, (Arteneo, 2015).

- Ilustraciones conceptuales.- Son representaciones metafóricas no realistas de escenas, objetos, ideas o teorías. Las imágenes pueden contener elementos de la realidad, pero en su conjunto tienen una forma o significado diferente.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

- Ilustraciones literales.- Estas ilustraciones tienden a representar verdades pictóricas. Generalmente tiene una descripción exacta de la realidad, e incluso si la imagen representa la ficción narrativa de carácter fantástico o dramático. Creación de una escena que sea creíble.

Los tipos de ilustración que se han mencionado, permiten definir el sentido que tendrá la ilustración a realizar y poder identificarla bajo cierto concepto. La ilustración que tiene más apertura a representar es la de tipo literal, ya que identifica aquellas ilustraciones que se basan en la narrativa de tipo ficción, y hace que la representación gráfica sea aceptable ante el público.

5.01.01.04. Diseño de identidades

La identidad es “(...) el yo de una institución, llámese empresa, partido político, club deportivo u organización de bien público. En todos los casos representa la piedra fundamental del edificio de la organización; se sustenta de la individualidad y en la diferenciación” (Borrini, 2006, pág. 89). La identidad es “(...) el yo de una institución, llámese empresa, partido político, club deportivo u organización de bien público. En todos los casos representa la piedra fundamental del edificio de la organización; se sustenta de la individualidad y en la diferenciación” (Gomez & Vit, Guía completa del Diseño Gráfico, 2011, pág. 24).

El diseño de identidades es un proceso visual que permite que un producto, un servicio o una organización sean fácilmente identificables, por medio de un conjunto reducido de elementos distintivos, como el color, la tipografía, y de más referencias visuales que permiten una composición gráfica que se dará al producto a realizar, lo que ayudará a identificar de forma precisa el tipo de producto que es ante el público.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.01.01.05. Creación de marcas

La marca es “(...) todo signo susceptible de representación gráfica que sirva para distinguir en el mercado los productos o servicios de una empresa de los de otra” (García M. , 2005, pág. 24). Teniendo en cuenta el concepto sobre la marca, su creación está, “(...) habitualmente asociada a productos y servicios de consumo, tiene por objetivo crear una percepción general sobre cualquier producto, servicio u organización en la mente del consumidor a través de varios medios.” (Gomez & Vit, 2011, pág. 26).

La creación de marcas permite que el producto sea conocido por el consumidor, y su buena composición hace que esta sea memorable. La realización de la marca deberá tener una buena composición gráfica ya que constituiría asociaciones positivas y expectativas consecuentes para el consumidor. Es muy importante establecer una identificación al producto ya que por medio de esta, el producto será reconocido ante la competencia.

5.01.01.06. Tipografía

La tipografía es “el medio por el cual una idea o concepto adopta una forma visual, así como uno de los elementos que mejor define la dimensión emocional de un diseño. La forma de la tipografía influye notablemente en la accesibilidad de la idea y el modo en que el lector reaccionara ante esta” (Ambrose & Harris, 2009, pág. 38).

La tipografía constituye de diferentes estilos de fuentes que facilitan la comunicación y va más allá de la disposición gráfica. Es un complemento en el diseño, el cual debe ser cuidadosamente elegido, ya que por medio de esta, se transmite el mensaje que se quiere dar en conjunto con la ilustración, por lo tanto cuya composición debe ser coherente y lógica.

5.01.01.07. Color

El color es “un elemento básico del diseño gráfico. El color da vida, ayuda establecer jerarquías y a destacar la información principal, y añade ritmo y emoción a un diseño” (Gomez & Vit, 2011, pág. 156).

El color se define como la descomposición de la luz, siendo así una sensación que se puede percibir visualmente, y se la puede reproducir sobre cualquier superficie. En el diseño es fundamental tener una distribución correcta de los colores ya que también cada color transmite cierto sentimiento en el individuo. El modo de color también es importante tomarlo en cuenta ya que depende del espacio de color en el que vamos a trabajar, para obtener buenos resultados en la impresión o en la presentación digital.

5.01.01.08. Modelos de color

El color está formado por diferentes cantidades de luz roja, verde y azul, que se presenta en diferentes proporciones y en distintos espacios de color. Por lo tanto se menciona que “el RGB es el sistema de colores primarios aditivos que usan las pantallas de los ordenadores, mientras que el CMYK es el espacio de colores primarios sustractivos que se utilizan en los procesos de impresión a cuatro colores”

(Gomez & Vit, 2011, pág. 156).

Los colores rojo, verde y azul son los colores primarios aditivos que dormán la luz blanca, y se usan para producir imágenes a color den la pantalla del ordenador. Por otro lado, el cyan, magenta, amarillo y negro son los colores primarios sustractivos empleados en el proceso de impresión a cuatro colores, donde cada tono representa uno de los colores de impresión.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.01.01.09. Textil

El textil es “un soporte realizado con muchos hilos trenzados. Los hilos son a su vez productos de fábrica, de forma lineal, delgados, flexibles, de longitud indefinida y de procedencia natural o sintética” (Gómez, 2013, P. S/N).

El soporte textil a utilizar e indicado para el tipo de impresión a utilizar, presentan una variedad de composiciones físicas y químicas, lo cual da como resultado que existan materiales rígidos, elásticos, ásperos, lisos, gruesos, delgados, de punto o sintéticos.

El bordado digital, no tiene una restricción alguna en el tipo de tela a utilizar, pero para prevenir ciertos resultados inesperados por el contacto con las agujas, necesita de las entretelas, que son unos soportes que utilizan para plasmar el diseño en el tipo de tela que se desea, sin que sufra algún daño en la fibra del textil a utilizar.

5.01.01.10. Impresión Textil

La impresión textil es plasmar una imagen diseño sobre tela, que “puede ser proveedora de múltiples mercados entre los más comunes está por supuesto la impresión de tela para vestidos y prendas como playeras, camisas y corbatas, o señalización digital para exteriores e interiores con banderas, plumas y colgantes” (Gómez, 2013, P. S/N).

El uso de este tipo de impresión, permite a que haya mayor oferta en el mercado, ya que se la puede aplicar de diferentes maneras en las prendas que más se utilicen. Elegir el modo de impresión correcto hará que el diseño sobresalga y sea vistoso al momento de plasmarlo sobre la superficie de la prenda. La prenda es un medio de soporte muy accesible ante el público, por el uso cotidiano que este tiene.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.01.01.11. Tipos de entretela

Los tipos de entretelas más adecuadas a elegir, se deberá tomar en cuenta múltiples variables como el tipo de material, el tamaño del bordado, la densidad del tejido, la longitud y cantidad de puntadas, la velocidad de bordado y el uso que se dará a la prenda bordada. Si el bordado tiene mayor o menor densidad de puntadas, se debe optar por una entretela más o menos rígida según sea el caso, incluso puede ser recomendable utilizar más de una capa de entretela o entretelas de diferentes características.

Los tipos de entretela que se pueden encontrar para el tipo de bordado son las siguientes, (Bordados, 2017).

- Para arrancar (Tear-Away).- Son entretelas que sólo se necesitan durante el bordado, por lo que tienen que ser fáciles de retirar, sin que al hacerlo se deforme el bordado. Muchas veces es conveniente sustituir una entretela gruesa por dos más finas, que serán más fáciles de arrancar.
- Para recortar (Cut-Away).- Estas entretelas se caracterizan porque se quedan en el bordado, como parte del acabado, son la mejor opción para géneros de puntos ya que impiden que los bordados se deformen con el uso o al lavarlos.
- Para fundir o pegar (fusión).- Esta tela se utiliza cuando se trabaja con tejidos demasiados delicados para arrancar, demasiados finos para un corte o que no sean lavables.
- Para disolver (al lavar).- Estas entretelas están diseñadas para disolverse al mojarlas y se presentan en varios formatos. Basta con pulverizar agua sobre ellas y tras

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

esperar que se sequen pueden retirarse cepillándolas, evitando dejar restos que podrían endurecerse sobre el tejido.

5.01.01.12. Bordado digital

El bordado digital es una técnica de marcaje textil con la cual, utilizando un software y una máquina de bordado digital, se puede reproducir cualquier dibujo a base de hilo.

La digitalización de bordados es “el proceso de convertir una imagen, en un patrón de bordado digital que puede ser leído por las máquinas de bordar. Las imágenes se convierten de un formato gráfico a un formato de costura, que se transfiere al formato de la máquina de bordar digital automática” (Diseños, 2013).

La digitalización de bordados consiste en convertir puntos físicos el trazado de la imagen y la creación de distintos tipos de puntadas de costura y colores, mediante un programa de computadora. Después de la digitalización de la imagen, se configura el formato de archivo que corresponde a la máquina de bordar que se usará.

5.01.01.13. Tipos de bordado digital

La búsqueda de nuevas creaciones únicas junto con el avance tecnológico fue remplazando la costura a mano por las máquinas de coser, hasta la actualidad donde este tipo de técnica es mayormente automatizado en las máquinas de bordado digital. Lo cual, para hacer buen uso de las herramientas digitales y obtener un bordado de calidad requiere de la aplicación de técnicas manuales, que son superiores a las habilidades de un programa informático.

Los artesanos textiles a través de la historia han creado nuevas técnicas para el bordado, haciendo uso de herramientas que son aprovechadas por su conocimiento y

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

habilidad. Una máquina de bordados, junto con la destreza y talento del personal, permite crear diseños, estilos y efectos para la ornamentación de textiles.

En el interés de mejor conocer las posibilidades abiertas para distintos resultados textiles en el bordado digital, la fábrica de textiles Uniformes 23-48 (Uniformes, 2002), menciona diferentes técnicas que expanden la clase de productos resultantes de un procedimiento de bordado en una máquina digital.

- Bordado tipo musgo.- Es un bordado visto comúnmente en alfombras o toallas de baño, donde un hilo suave que puede ser de algodón, lana o sintético es tejido por una aguja especializada para lograr un acabado de textura especial. Es un efecto decorativo para prendas de alta moda o decoraciones en telas de texturas esponjosas.
- Bordado de aplicación.- Técnica similar a un parche, cuyos resultados varían ampliamente según las propiedades de textura y color de una tela usada. Se realiza mediante el corte de una pieza de tela y se aplica sobre la prenda, para luego aplicar un bordado que siga los límites de la figura en el recorte. Toma tiempo al realizarse, pero no es difícil de hacerla y que se la completa con un equipo sencillo de bordado.
- Bordado de lentejuelas, cuentas o piedras.- Los añadidos como lentejuelas, piedras o cuentas son a menudo usados con la idea de darle brillo y elegancia a una pieza, haciéndola que resalte y llame la atención, mostrando relieves y complejidad en sus tramos. Este trabajo realizado manualmente requiere de tiempo y esfuerzo, como en una máquina de bordados donde debe contar con un equipo de instalación para ornamentos como lentejuelas, cuentas o piedras, donde puede ser un proceso laborioso en una simple orden que se ajuste al diseño deseado.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

- **Bordado con cordón.-** Es común en distintos janes o cualquier prenda que esté diseñada con un aspecto rústico. Es una técnica para realizar contornos y formas en hilos gruesos, lo que resulta una especialidad para máquinas textiles, ya que éstas poseen una mayor fuerza combinada con precisión para aplicar en telas y en hilos gruesos.
- **Bordado de variación de colores.-** Los bordados que se realizan en una máquina, no es necesario adherirse estrictamente a los colores sugeridos en el diseño del sistema, ya que pueden ser personalizados al colocar un diseño con un trama de colores y luego intercambiar cada tono, ya sea mediante la máquina o sustituyendo los hilos de cada color a usar.
- **Bordado de imagen espejo.-** Es una facilidad exclusiva de las máquinas de bordado, ya que puede realizar un diseño en imágenes invertidas, lo que es posible jugar con simetrías para hacer diseños más elaborados o igualar detalles entre solapas, mangas, zapatos y cualquier pieza que tenga dos lados.
- **Bordado con variación de puntadas.-** Mediante la variación se pueden crear nudos de distintos tipos en la máquina según la configuración deseada, y al mismo tiempo se pueden emplear distintos hilos para obtener resultados diferentes, dependiendo de la pericia en la labor del costurero.

La tecnología a diario avanza a pasos acelerados, las técnicas de bordado del pasado, en vez de perderse, siguen siendo perfeccionadas en cada paso del oficio textil. La automatización de cada proceso de costura resulta conveniente, pero no disminuye la habilidad de una persona dedicada a la costura, al contrario, expande enormemente las posibilidades para la creación.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.01.01.14. Circulo cromático

El círculo cromático es una forma de clasificar los colores y es un elemento que facilita la armonía del color. Básicamente, los colores pueden clasificarse en primarios y secundarios. Entre los PRIMARIOS se encuentran el amarillo, el azul y el rojo; de la mezcla de estos resultados los colores SECUNDARIOS, que son el verde, el violeta y el naranja. (Cristancho, 2006, pág. 56).

El círculo cromático permite identificar los distintos colores que existen, mediante esto se puede obtener una buena combinación entre sí, para complementar una composición y generar cierto impacto visual e interés del grupo objetivo, logrando así transmitir un mensaje claro y legible, por medio de las sensaciones que este provoca ya que también se toma en cuenta la psicología del color.

5.01.01.15. Hilos

El hilo es uno de los componentes más esenciales para la elaboración de bordados, en la cual la tecnología ha desarrollado fibras y colores, haciendo de esta técnica, una actividad hermosa y creativa. El proceso de bordado utiliza dos tipos de hilos, (Bordados, 2017).

- El hilo principal, el cual se verá en el bordado.
- El hilo secundario, de boina o carretel, el cual fijará los puntos.

El uso de los diferentes tipos de hilos, depende del tipo del diseño y las necesidades del bordado. Actualmente, las innovaciones técnicas han añadido materiales de mejor o igual calidad, de los que utilizaban antiguamente.

5.01.01.16. Agujas

Las agujas, es uno de los elementos importantes en el proceso del bordado, para un buen terminado en el trabajo con el uso de esta técnica. Para seleccionar una aguja, se debe tener en cuenta el modelo de máquina, el tejido en el que se va a trabajar y el tipo de hilo que se va a utilizar. Estos factores van a determinar el grosor de aguja precisa, la punta adecuada, y cuando sea posible seleccionarlo, el tamaño del ojo de la aguja. Al respecto se menciona sobre los diferentes tipos de agujas que se utilizan para cada tipo de bordado y textil (Bordados, 2017).

- Punta redonda normal R, punta con agudo tallado cónico, forma de punta standard.

Aplicaciones: Se utiliza para tejidos ligeros, materiales de diferentes capas de poco espesor, materiales laminados con plástico blando y cartón delgado. Confección con pieles y cueros, combinación de tejidos con cuero.

- Punta redonda aguda SPI, aguja de punta muy delgada

Permite una perforación exacta de materiales de tejido tupido o en varias capas, da un aspecto impecable y minimiza el fruncimiento.

Aplicaciones: Se utiliza para material muy tupido (micro-fibra, seda). Materiales de varias capas, muy tupidos (toldos) materiales delgados (tafetán), costuras de pespunte en cuellos o puños de camisa.

- Punta de bola fina SES, la pequeña bola desplaza los hilos del tejido, penetra directamente en los intersticios del tejido evitando así el deterioro del material.

Aplicaciones: Se utiliza en géneros de puntos finos y medianos como son jeans, materiales tupidos y ligeros, tejidos medianos a gruesos. Especialmente se aplica para géneros y tejidos de punto (jersey).

- Punta de bola mediana SUK, aguja con punta de bola mediana, más redondeada.

Aplicaciones: Denim y tejidos similares medianos y gruesos. Género de puntos gruesos y corsetería. Es la mejor aguja para coser vaquero prelavado.

- Punta de bola grande SKF, aguja con punta de bola grande. En mallas gruesas y anchas, su tipo de punta permite el desplazamiento de los hilos del tejido sin deteriorarlos.

Aplicaciones: Materiales elásticos finos con hilos elastómeros insertados.

Tejidos de punto muy gruesos.

- Punta de bola especial SKL.- aguja con punta de bola muy ancha y redondeada.

Esta combinación favorece la penetración puntual de tejidos y mallas debido al mayor desplazamiento posible de cada hilo.

Aplicaciones: Materiales elásticos gruesos y medianos con hilos elastómeros insertados y tejidos de punto grueso. Es la mejor aguja para coser licras, producción de corsetería, especialmente en agujas finas.

Los tipos de agujas que existen para realizar el bordado, depende del terminado que se necesite apreciar en el trabajo, como también el tipo de material de tejido en el que se va a plasmar el diseño. Es muy importante tomar en cuenta el tipo de aguja a utilizar, ya que es factor que interviene en la presentación del trabajo que se desea

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

obtener por medio de esta técnica de impresión textil y que el producto sea acogido en el mercado nacional.

5.01.01.17. Packaging

El packaging se le define como “toda clase de envase o recipiente que contiene un producto y comunica las características a través de su diseño”

(Design, 2011, pág. 84).

El diseño de packaging es “un área especializada que implica el uso del marketing, la utilización de espacios bidimensionales de los productos en entornos de venta” (Gomez & Vit, 2011).

El tipo de empaque además proteger a su contenido de posibles daños, y de los cambios de temperatura y luz, los envases incluyen comunicaciones impresas, como la información del producto y su precio. El diseño de empaque para las camisetas, pretende ser original, para llamar la atención del grupo objetivo y mantener la marca en la mente del consumidor.

5.01.01.18. Símbolos

El icono se basa en la comprensión común de un elemento. Por ejemplo, el término “perro” también podría ser un símbolo, es decir, un elemento pictórico que comunica un concepto, una idea o un objeto (como un signo, un pictograma o un elemento gráfico) y que describe una acción o una serie de acciones a través de referencias visuales o pistas. (Ambrose & Harris, 2004, pág. 66)

El icono es una representación estilística de un objeto de fácil reconocimiento, en el cual se puede percibir un concepto claro y preciso, el cual no pierde sus características y definición, utilizado con frecuencia en lo que es la señaléticas de

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

grandes empresas y como tendencia en diseño gráfico al diseñar artes gráficas para potenciales clientes.

5.01.01.19. Publicidad 360

La publicidad se la define como el proceso y acción de comunicación que se difunde a través de los medios de comunicación colectiva, siendo el término genérico de anuncio su contenido específico. Pretende dar a conocer un producto, una idea un servicio una imagen, sobre le público consumidor, para influir en su compra y aceptación (Design, 2011, pág. 92).

La publicidad 360 o estrategia 360, es “una estrategia que se realiza en diversos medios publicitarios; televisión, radio, prensa, exterior, medios Online, entre otros para llega al público objetivo” (García M. , 2011, pág. 360).

5.01.01.20. Leyendas

Los cuentos, los mitos o las leyendas son “los vehículos más universales por los que se expresa el pensamiento simbólico y el imaginario de toda una comunidad, por eso son expresiones vinculadas a las experiencia colectiva y a los anhelos de la humanidad” (Núñez, 2007, pág. 300). Las leyendas son “(...) acontecimientos pasados cuyo fundamento histórico, no siempre verificable, aparece desarrollado e interpretado por la imaginación popular. Está lejos de difuminar la raigambre local de los hechos relatados, ensalza el orden espacio-temporal de los mismos, así como el protagonismo de quienes los llevaron a cabo” (Rubio, 2000, pág. 29).

Las leyendas son historias que se han transmitido oralmente a través del tiempo, con narraciones que tienen tanto de realidad como de ficción, y que dejan cierta

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

enseñanza para quienes las escucha. El narrar historias pasadas, tiene el objetivo de conservar la cultura de un pueblo, sus tradiciones y creencias.

5.02. Descripción de las herramientas

5.02.01. Metodología (Materiales y métodos)

Las herramientas a utilizar para la realización del producto son mecanismos investigativos y tecnológicos. Las herramientas tecnológicas a usar son los softwares tanto de ilustración, como de bordado.

5.02.01.01. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator es una aplicación informática dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo.

(Carretero, 2014)

El programa Adobe Ilustrador, facilita la ilustración digital del material gráfico. Crea una composición visual sofisticada para la creación de marcas y gráficos. En la realización del proyecto se utilizará el programa para el desarrollo de los personajes previamente realizados en bocetos, concretando los colores y la composición que tendrán.

5.02.01.02. Wilcom TrueZicer Pro

El software Wilcom TrueZicer Pro, es un programa que permite “crear y guardar múltiples combinaciones de colores, visualizar diseños sobre prendas y en aros, así como imprimir hojas de aprobación de diseño con una visión realista del bordado sobre el producto, para facilitar las aprobaciones de los clientes” (Shultz, 2015).

El uso de este programa es muy usado en las empresas que realizan bordado digital, ya que por las herramientas que posee en su ventana de trabajo, dan un manejo adecuado al diseño a realizar, además hace que el trabajo sobre este sea más eficiente y completo, dando seguridad también al cliente con una muestra de cómo iría el diseño final sobre un papel, para corregir ciertos detalles como el uso de colores de los hilos.

5.02.01.03. Máquina de bordar

La máquina a utilizar para el bordado digital es la PR-655, que es una “máquina de bordar electrónica con pantalla táctil de sobremesa con cambio automático de seis colores. Es una máquina completa y profesional en la que se puede realizar todo tipo de bordados, rápidos, personalizados y de máxima calidad” (Maquinarias FB, 2016).

El tipo de máquina a utilizar es muy importante tomar en cuenta, ya que cada máquina tiene un potencial diferente según el trabajo que tenga que realizar, tanto sobre el tipo de tela como el diseño que se tiene que plasmar. Este tipo de máquina facilitará el proceso de bordado sobre los soportes que se presentarán, ya que permitirá el uso de un aproximado de seis colores y el resultado esperado para el diseño a realizar.

5.02.01.04. Encuesta

La encuesta es “una herramienta fundamental para el estudio de las relaciones sociales. Las organizaciones contemporáneas, políticas, económicas o sociales, utilizan esta técnica como un instrumento indispensable para conocer el comportamiento de sus grupos de interés y tomar decisiones sobre ellos” (Galindo, 1998, pág. 33).

El método de investigación que se empleará en el proyecto es la encuesta, misma que será aplicada en la muestra tomada en el centro de Quito. Este método sirve como

verificación de tabulación sobre el producto a realizar, permitiendo determinar si el proyecto es acogido por el grupo objetivo.

5.02.01.05. Modelo de encuesta

El modelo de encuesta a aplicar, contiene preguntas cerradas y referentes al tema al proyecto a realizar, que permitirán determinar ciertas observaciones en la población para implementar en el proyecto, asegurando su aceptación en el mercado nacional.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Encuesta

Estimado ciudadano, su opinión es importante para la investigación que se está realizando, sobre el diseño de ilustraciones de los personajes de las leyendas de Quito, para conservar su cultura y tradiciones en la población.

Lea cuidadosamente cada pregunta y por favor, elija solo una alternativa.

Elija su rango de edad

- a. De 14 a 18 años
- b. De 19 a 24 años
- c. De 25 a 30 años

1.- ¿Cuál es su ocupación?

- a. Estudia
- b. Trabaja
- c. Ninguna

2.- ¿Con qué frecuencia visita el Centro Histórico de Quito?

- a. Una vez por semana
- b. Cada fin de semana
- c. Una vez por mes
- d. Feriados

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

3.- ¿Conoce usted, qué es la identidad cultural?

- a. Si
- b. No

4.- ¿Con qué frecuencia adquiere usted vestimenta y accesorios de producción nacional?

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

5.- ¿Conoce usted las leyendas que tiene la ciudad de Quito?

- a. Si
- b. No

6.- Seleccione de la siguiente lista de leyendas, aquellas que conoce o ha escuchado.

- a. La calavera del barrio de San Roque
- b. El muerto del candelerazo
- c. El cucurucho de San Agustín
- d. Nina Yaku

7.- ¿Adquiriría productos con ilustraciones de personajes de las leyendas de Quito, plasmados mediante la técnica de bordado digital?

- a. Si
- b. No

8.- ¿Qué tipo de promoción le gustaría tener por la compra del producto?

- a. Segundo producto a mitad de precio
- b. Descuento del 20% en los productos
- c. Sorteo para un producto gratis
- d. 2x1 en la compra del producto

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

9.- ¿Cuál sería el valor que estaría dispuesto a pagar por el producto con bordados?

- a. \$ 10⁰⁰ a \$ 14⁰⁰
- b. \$ 15⁰⁰ a \$ 19⁰⁰
- c. \$ 20⁰⁰ a \$ 25⁰⁰

10.- ¿En qué medio le gustaría conocer sobre las leyendas de Quito y sobre el producto?

- a. Redes Sociales
- b. Anuncios publicitarios
- c. Flyers mensuales

Los resultados obtenidos tendrán un fin investigativo, asegurando total confidencialidad y seriedad en este proceso.

5.02.01.06. Tabulación de la encuesta

Datos Generales

Rango de edad

Tabla 9. Resultados de rango de edad

RESPUESTAS	NÚMERO	PORCENTAJES
a) 14 a 18 años	78	21,4%
b) 19 a 24 años	222	61,0%
c) 25 a 30años	64	17,6%
TOTAL	364	100,0%

Realizado por: Haide Espinosa A.

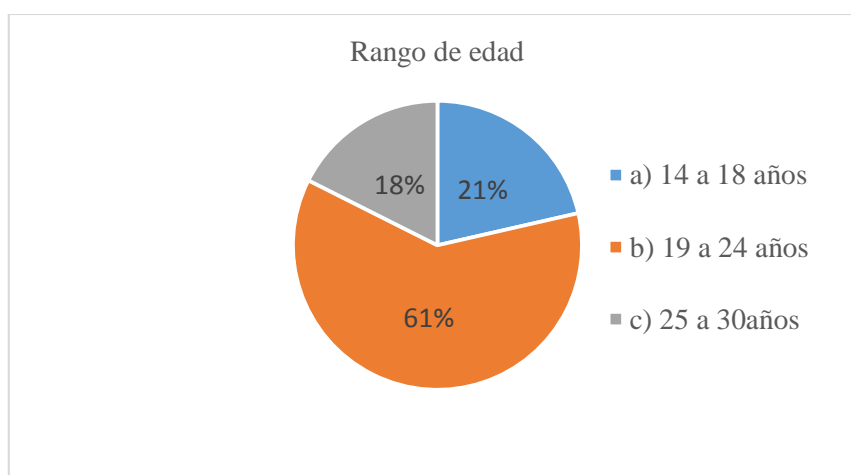


Figura 7. Gráfico de rango de edad.

Realizado por: Haide Espinosa A.

Análisis

El rango de edad de edad más encuestada fue de la edad de 19 a 24 años con el 61%, seguido por la edad de 14 a 18 años con el 21% y por último la edad de 25 a 30 años, con el 18%. Por lo cual el público de interés en el proyecto fue de las personas cuya edad comprende de 19 a 24 años.

Pregunta 1.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Cuál es su ocupación?

Tabla 10. Resultados de la pregunta 1

RESPUESTAS	NUMERO	PORCENTAJES
a) Estudia	244	67,0%
b) Trabaja	110	30,2%
c) Ninguna	10	2,7%
TOTAL	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

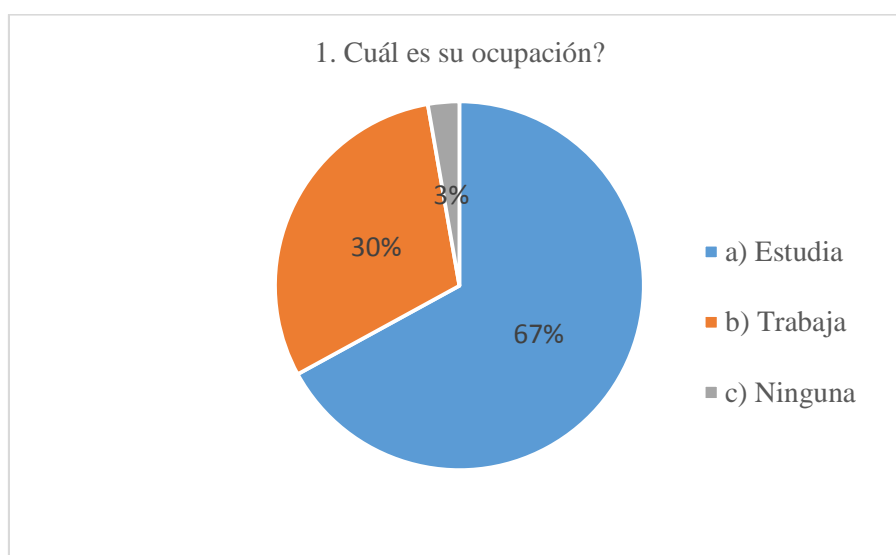


Figura 8. Gráfico de la pregunta 1.

Elaborado por: Haide Espnosa A.

Análisis.

La mayoría de la población que se ha tomado como muestra, el 67% estudia, el 30% trabaja y el 3% no realiza ninguna de las dos actividades. Por la cual, el grupo objetivo en el cual se basa el proyecto es en estudiantes.

Pregunta 2.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Con qué frecuencia visita el Centro Histórico?

Tabla 11. Resultados de la pregunta 2

RESPUESTAS	NÚMERO	PORCENTAJES
a) Cada semana	61	16,8%
b) Cada fin de semana	43	11,8%
c) Cada mes	140	38,5%
d) Solo feriados	120	33,0%
TOTAL	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

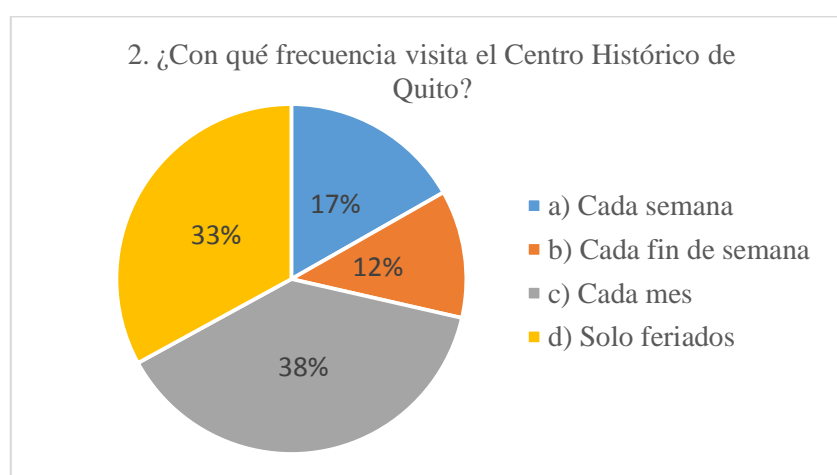


Figura 9. Gráfico de la pregunta 2.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Análisis.

La frecuencia de visita de la población al Centro Histórico de Quito, es de 38% cada mes, el 33% solo feriado, el 17% cada semana y el 12% cada fin de semana. Por lo que la frecuencia de la población para visitar el Centro Histórico es cada mes, y en la menos se visita es cada fin de semana.

Pregunta 3.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Conoce usted, qué es la identidad cultural?

Tabla 12. Resultados de la pregunta 3

RESPUESTAS	NÚMERO	PORCENTAJES
a) Si	195	53,6%
b) No	169	46,4%
TOTAL	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

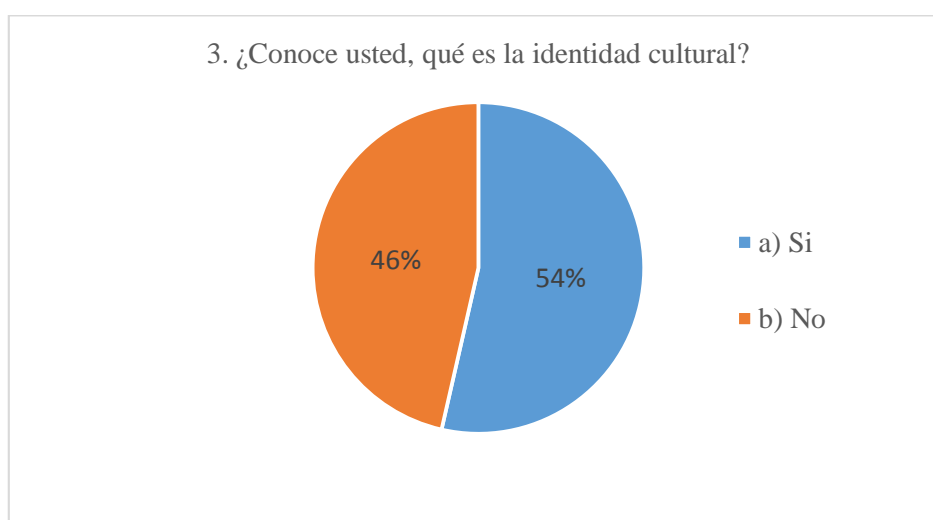


Figura 10. Gráfico de la pregunta 3.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Análisis

La mayoría de la población encuestada conoce que es la identidad cultural con un 54%, el resto de las personas no la conoce con un 46%. Por lo que el conocimiento de la identidad cultural es evidente en la población, sin embargo hay un porcentaje igual de significativo para aquellas personas que no saben de qué trata la identidad cultural de un país.

Pregunta 4.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Con qué frecuencia adquiere usted vestimenta y accesorios de producción nacional?

Tabla 13. Resultados de la pregunta 4

RESPUESTAS	NUMERO	PORCENTAJES
a) Siempre	60	16,0%
b) A veces	227	63,4%
c) Nunca	77	20,6%
Total	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

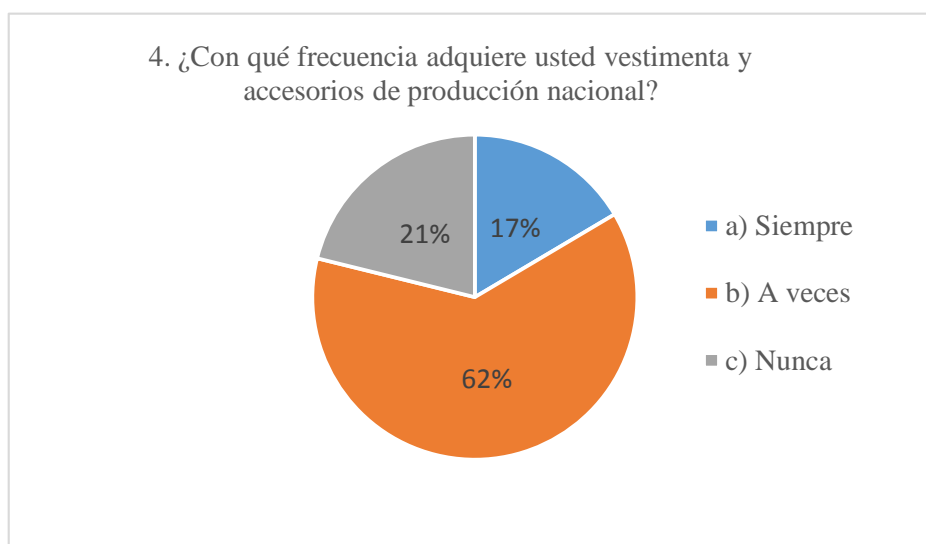


Figura 11. Gráfico de la pregunta 4.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Análisis

La frecuencia que la población adquiere la vestimenta y accesorios de producción nacional es de 63% a veces, el 21% nunca y el 16% siempre. Por lo tanto la mayoría de la población a veces adquiere la vestimenta y accesorios de producción nacional y hay un mínimo de personas que adquieren siempre artículos de producción nacional.

Pregunta 5.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Conoce usted las leyendas que tiene la ciudad de Quito?

Tabla 14. Resultados de la pregunta 5.

RESPUESTAS	NUMERO	PORCENTAJES
a) Si	295	81,0%
b) No	69	19,0%
TOTAL	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

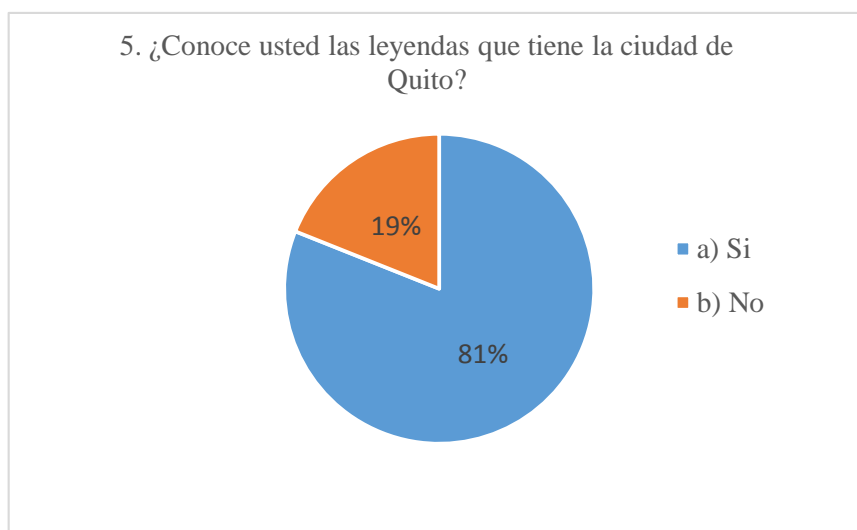


Figura 12. Gráfico de la pregunta 5

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Análisis

El conocimiento de la población sobre las leyendas que tiene la ciudad de Quito, es del 81%, mientras que el 19% restante las desconoce. Por lo tanto, la mayoría de la población encuestada conoce sobre las leyendas que tiene la ciudad, y hay una minoría que no.

Pregunta 6.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Seleccione de la siguiente lista de leyendas, aquellas que conoce o ha escuchado.

Tabla 15. Resultados de la pregunta 6.

RESPUESTAS	NUMERO	PORCENTAJES
a) La calavera de San Roque	47	12,9%
b) El muerto del candelerazo	98	26,9%
c) Cucurucho de San Agustín	103	28,3%
d) Nina Yaku	24	6,6%
e) Ninguna	92	25,27%
Total	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

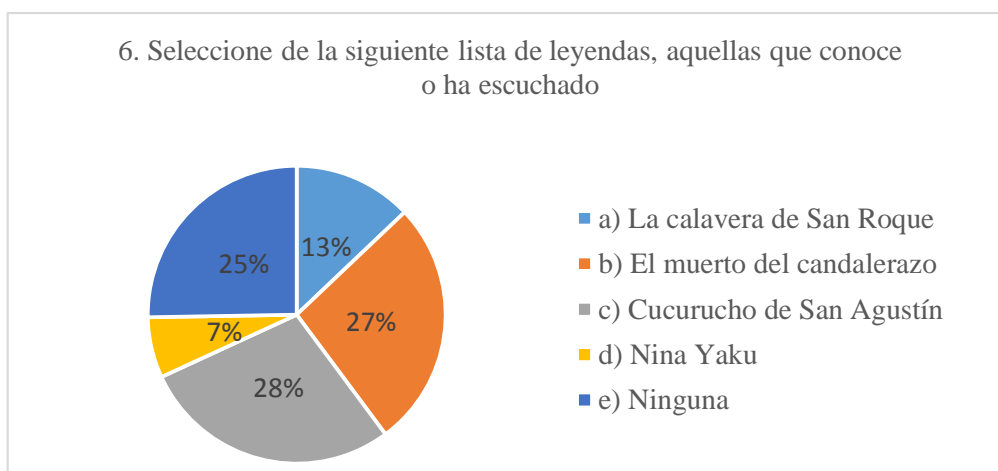


Figura 13. Gráfico de la pregunta 6.

Elaborado por: Haide Espinosa A

Análisis

Las leyendas que conocen las personas son, el 28% Cucurucho de San Agustín, el 27% el muerto del candelerazo, el 25% no conoce ninguna, el 13% la calavera de San Roque, y el 7% Nina Yaku. Por lo que la leyenda más conocida es sobre el cucurucho de San Agustín, y la que menos conocen es sobre Nina Yaku.

Pregunta 7.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Adquiriría productos con ilustraciones de personajes de las leyendas de Quito, plasmados mediante la técnica de bordado digital?

Tabla 16. Resultados de la pregunta 7

RESPUESTAS	NÚMERO	PORCENTAJES
a) Si	234	64,3%
b) No	130	35,7%
TOTAL	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

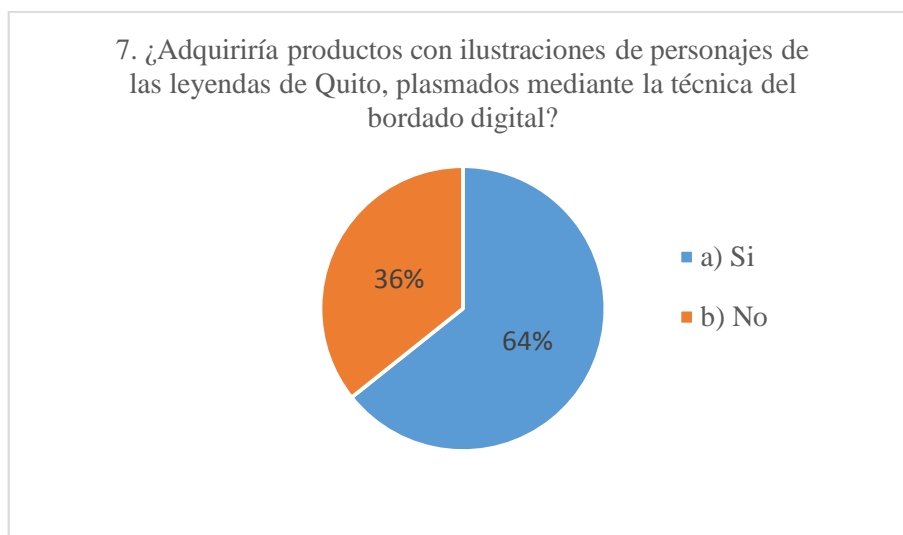


Figura 14. Gráfico de la pregunta 7

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Análisis

Las personas que adquirirían productos con ilustraciones de personajes de las leyendas de Quito, plasmados mediante la técnica del bordado digital es del 64%, mientras aquellas que no adquirirían es del 36%. Por lo que la mayoría de la población adquiriría productos con ilustraciones de las leyendas de Quito, que estén plasmadas mediante el bordado digital.

Pregunta 8.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Qué tipo de promoción le gustaría tener por la compra del producto?

Tabla 17. Resultados de la pregunta 8.

RESPUESTAS	NUMERO	PORCENTAJES
a) Segundo producto a mitad de precio	60	16,5%
b) Descuento del 20% en los productos	42	11,5%
c) Sorteo para un producto gratis	118	32,4%
d) 2x1 en la compra del producto	144	39,6%
TOTAL	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

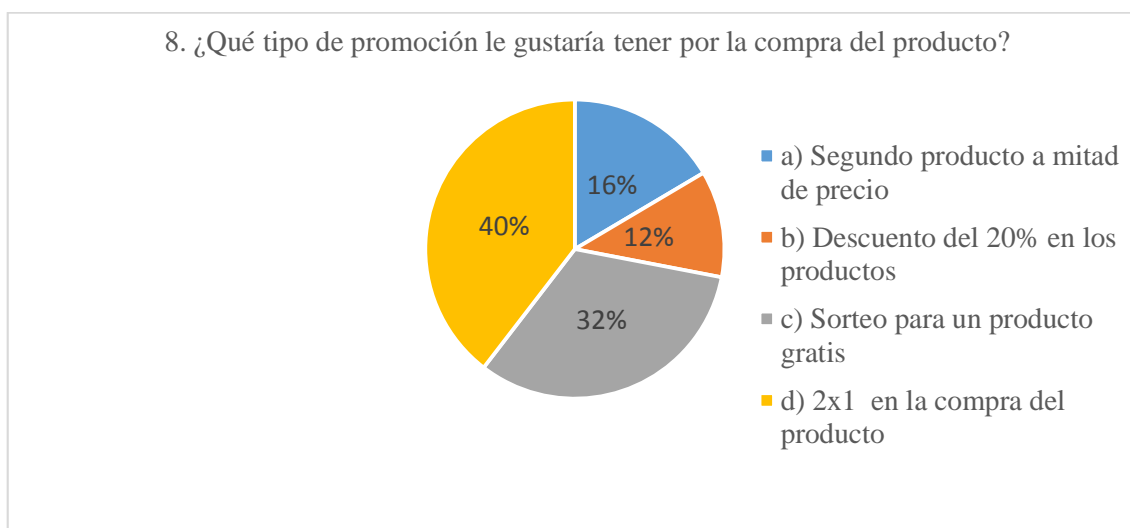


Figura 15. Gráfico de la pregunta 8

Elaborado por: Haide Espinosa A

Análisis

El tipo de promoción que a las personas les gustaría obtener por la compra del producto es del 40% en 2x1 por la compra del producto, el 32% en el sorteo para un producto gratis, 16% en el segundo producto a mitad de precio y el 12% en el descuento del 20% en los productos que estén a la venta. Por lo que la mayoría prefiere la promoción de 2x1 y la minoría en el descuento del 20%.

Pregunta 9.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

¿Cuál sería el valor que estaría dispuesto a pagar por el producto con bordados?

Tabla 18. Resultados de la pregunta 9

RESPUESTAS	NUMERO	PORCENTAJES
a) \$10 a \$ 14	272	74,73%
b) \$15 a \$19	82	22,53%
c) \$20 a \$25	10	2,75%
TOTAL	364	100,00%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

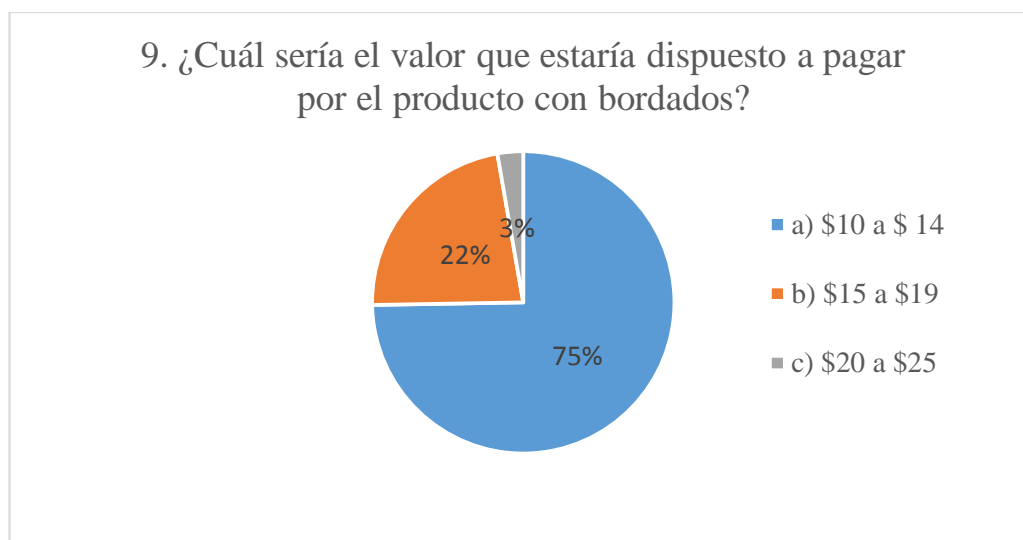


Figura 16. Gráfico de la pregunta 9

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Análisis

El valor que las personas estarían dispuestos pagar por el producto es del 75% de \$10 a \$14, el 22% de \$15 a \$19 y el 3% de \$20 a \$25. Por lo que el valor que la mayoría de la población estaría dispuesta a pagar es de \$10 a \$14, y la minoría de esta, pagaría un valor mayor a los \$20.

Pregunta 10.

¿En qué medio le gustaría conocer sobre las leyendas de Quito y sobre el producto?

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Tabla 19. Resultados de la pregunta 10

RESPUESTAS	NÚMERO	PORCENTAJES
a) Redes Sociales	291	79,9%
b) Anuncio Publicitario	61	16,8%
c) Flyers mensuales	12	3,3%
TOTAL	364	100,0%

Elaborado por: Haide Espinosa A.

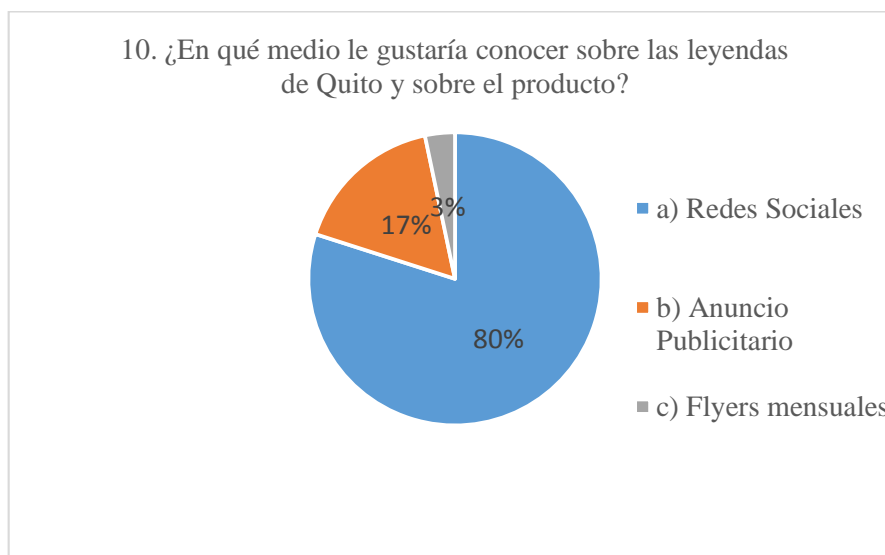


Figura 17. Gráfico de la pregunta 10

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Análisis

Los medios en que las personas les gustaría recibir información sobre las leyendas y el producto son del 80% en redes sociales, el 17% en anuncio publicitario, el 3% en flyers mensuales. Por lo que el medio de mayor aceptación por parte de la población es en redes sociales, y el medio menos aceptado es el flyer mensual.

5.03. Formulación del proyecto de aplicación

5.03.01. Identidad corporativa

La identidad corporativa es “configurar una personalidad coherente en la que se perciba que todos los elementos de la empresa van en una misma dirección” (Diéz, 2006, pág. 109). La identidad que se decida tener para la presentación del producto, debe tener una buena composición gráfica ya que el conjunto de las diferentes formas y colores que se maneje, será recibida por los clientes, los proveedores, competidores, medios de comunicación, incluso incidirá en la opinión pública.

5.03.01.01. Símbolo

El símbolo es aquello que “indica lo que la organización quiere representar y lo que pretende” (Diéz, 2006, pág. 111). Es la forma más resumida y estilizada que identifica, desde una empresa, hasta un producto o servicio.

El símbolo corporativo que tendrá el producto, tiene una careta del diablo huma, como un símbolo representativo de la diversidad de cultura que hay en la ciudad de Quito, y un personaje muy reconocido por la mayoría de la población, cuyos colores denotan armonía y juventud.

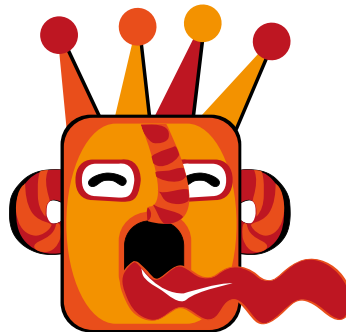


Figura 18. Imagen identidad corporativa

Elaborado por: Haide Espinosa A

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.01.02. Logotipo

El logotipo es “un diseño tipográfico exclusivo, un tipo de letra distintivo, creado estratégicamente para identificar y personalizar una marca, empresa o institución” (Pol, 2005, pág. 65). La buena composición del logotipo del proyecto a realizar, permitirá a que sea identificado ante el mercado y sea diferente ante la competencia, por ello es muy importante tener en cuenta la tipografía a utilizar para que sea memorable al público.

El logotipo está conformado por la palabra “Longo”, que está situada en la parte derecha del símbolo, con una tipografía sans serif, con un carácter tipo black, que denota sencillez y a la vez genera cierto impacto en la composición del logo. La palabra tiene su origen del vocablo quichua que significa joven, con ello se quiere resaltar el grupo objetivo al cual se va a dirigir.



*Figura 19: Imagen logotipo
Realizado por: Haide Espinosa A.*

5.03.01.03. Eslogan

El slogan (...) es una frase breve, que expresa alguna cualidad del producto, que acompaña siempre a la marca, que tiene una duración superior a una campaña y que, en la publicidad gráfica, suele figurar en el ángulo inferior derecho y en el audio visual en el plano final (Curto, Rey, & Joan, 2008).

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

La tipografía del slogan es de tipo sans serif, regular, distinta a la del logo, ya que se podrá diferenciar y llegar el mensaje al grupo objetivo y su interletreado tiene 444 pts. El eslogan significa restablecer la diversidad de cultura y tradiciones que tiene el país.

| r e v i v i v e t u c u l t u r a |

Figura 20: Imagen eslogan

Realizado por: Haide Espinosa A.

5.03.01.04. Marca

La marca “es el elemento principal de la identidad corporativa y está formado por el símbolo, el logotipo o el imago tipo” (Caldevilla, 2007, pág. 262)

El símbolo, el logotipo y el slogan constituyen la identidad de la diversidad de cultura que tiene la ciudad de Quito, haciendo que cada una de estos elementos sean importantes para resaltar el logo y llegar hacia el grupo objetivo.



Figura 21. Imagen marca

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.01.05. Construcción gráfica de la marca

Para la construcción de la marca, se ha tomado en cuenta una cuadrícula, que consta de módulos que miden 1cm cada uno, en la que se ha tomado como referencia 13 módulos en la parte superior y 8 módulos en los lados, con ello la marca tomará las siguientes medidas.

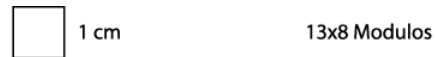


Figura 22. Imagen construcción de la marca

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISetas Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

De igual manera se toma en cuenta esta medición para los elementos que conforman la marca, como es en el símbolo, en la cual se ha medido cada uno de los elementos que posee.

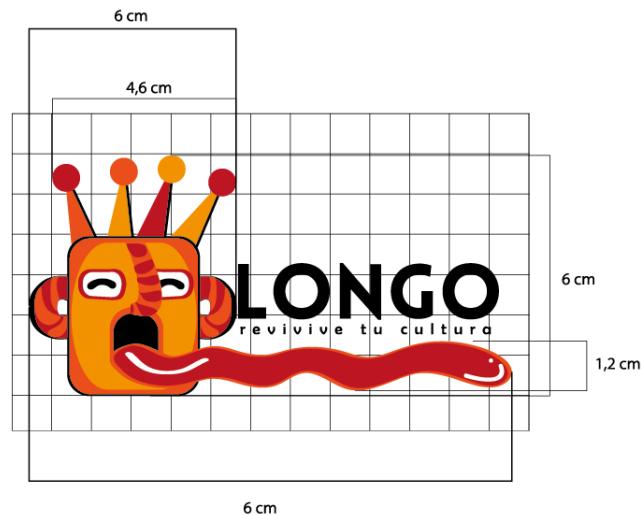


Figura 23. Imagen construcción de la marca, símbolo

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Para la tipografía que tiene el logo, se han tomado en cuenta las siguientes medidas.

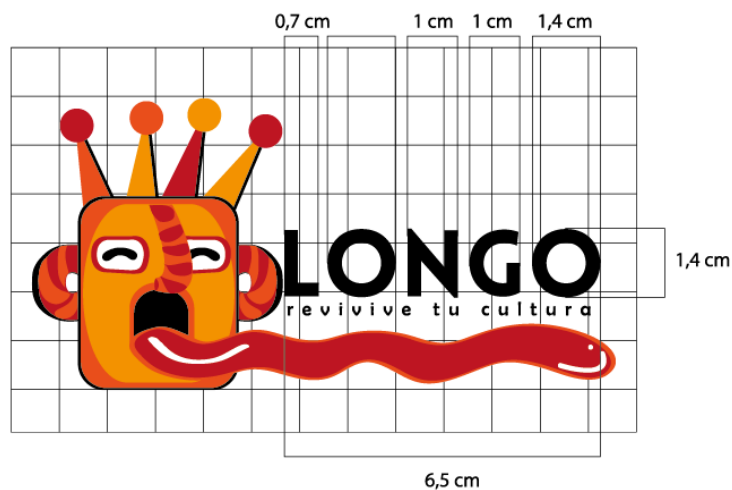


Figura 24. Imagen construcción de la marca, logotipo

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

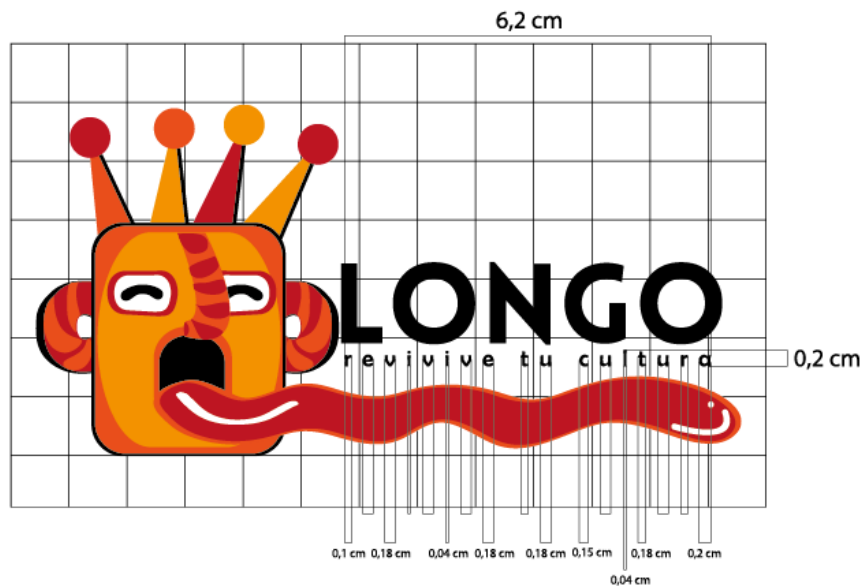


Figura 25. Imagen construcción de la marca, eslogan

Elaborado por: Haide Espinosa A

5.03.01.06. Zona de protección

Para evitar que algún elemento exterior interfiera en la presentación de la marca, se ha tomado en cuenta el espacio que estará alrededor de esta, cuyas medidas recomendadas son las siguientes.

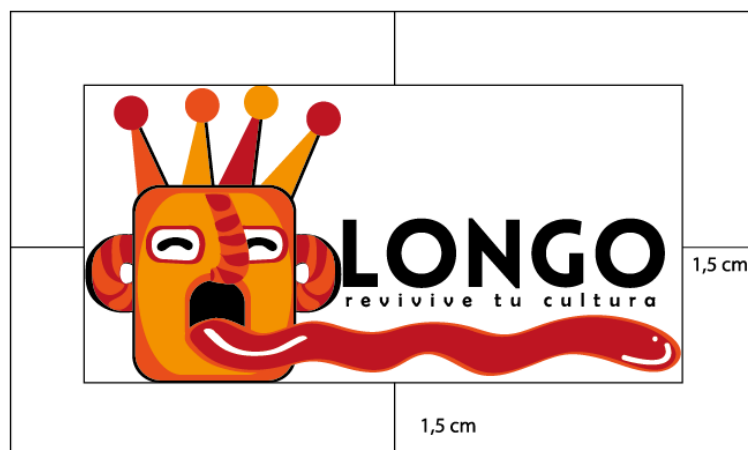


Figura 26. Imagen zona de protección

Elaborado por: Haide Espinosa A

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.01.07. Reducción mínima

Para reducción mínima recomendada para la marca, se ha sugerido las siguientes medidas, con el objetivo de que la marca sea reconocible hasta cierto tamaño y no pierda su composición principal.



Figura 27. Imagen reducción mínima

Elaborado por: Haide Espinosa A

5.03.01.08. Utilización de la marca full color positivo, negativo, escala de gris

La marca puede ser manejada para facturas, papelería interna y demás medios impresos, por lo que se toma en cuenta la diferente tonalidad que va a tener la marca para cada caso. Por lo que la presentación de la marca se representará de las siguientes maneras de color.



Figura 28. Imagen de la marca full color

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



Figura 29. Imagen de la marca positiva y negativa

Elaborado por: Haide Espinosa A.



Figura 30. Imagen de la marca escala de grises.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

5.03.01.09. Utilización cromática de la marca sobre fondos de color

Los colores que se utilizarán como fondo para la marca, son diversos entre los sugeridos se encuentran los siguientes.



Figura 31. Imagen de la marca sobre fondos de color.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.01.10. Utilización cromática sobre las texturas

Los fondos de textura recomendado para el uso de la marca, son los siguientes.



Figura 32. Imagen de la marca sobre fondos de textura.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

5.03.01.11. Usos incorrectos

Se coloca a la marca en las diferentes formas en las que no se debe utilizar, ya que varía en cada disposición de color y texturas en la que la marca se hace irreconocible para el grupo objetivo.

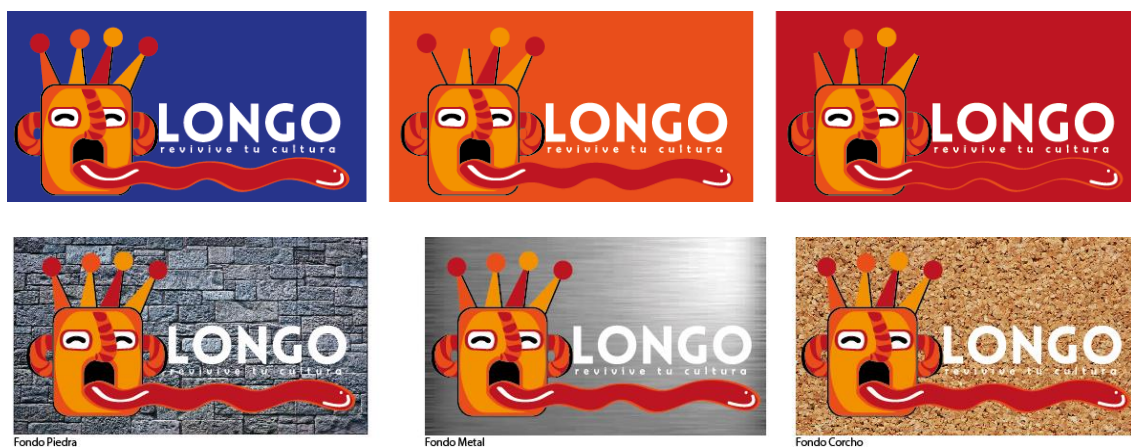


Figura 33. Imagen de usos incorrectos.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.01.12. Colores corporativos

Los colores de la marca tienen los siguientes valores hexadecimales, CMYK y RG

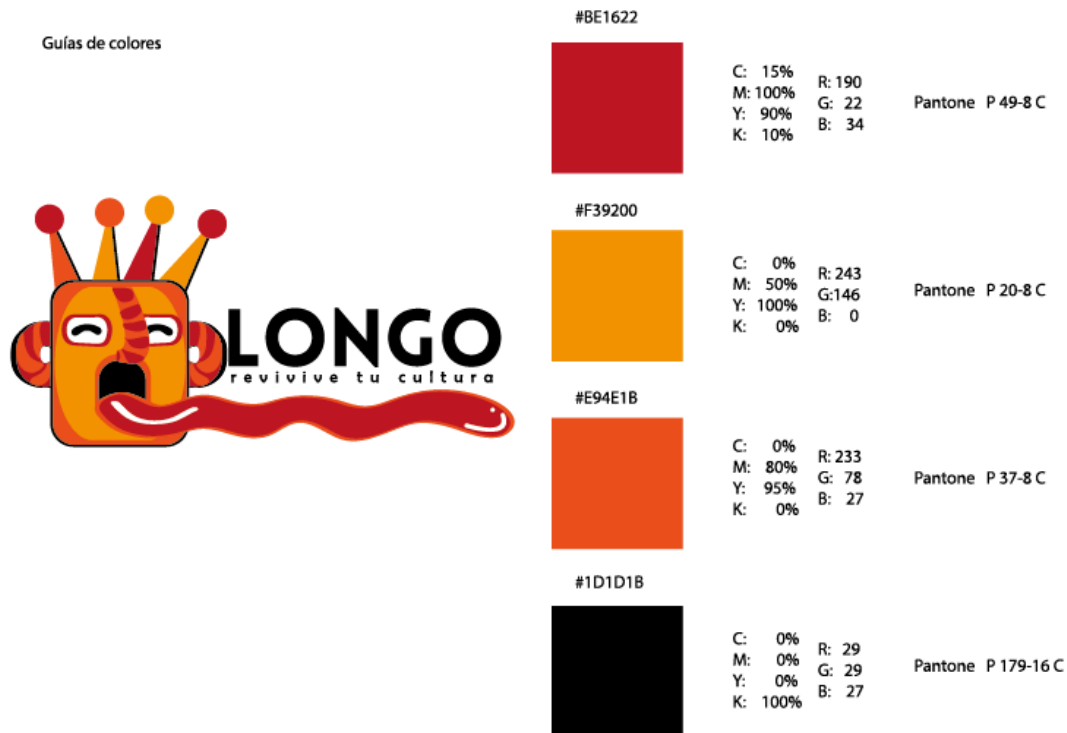


Figura 34. Imagen colores corporativos

Elaborado por: Haide Espinosa A.

5.03.01.13. Disposiciones correctas e incorrectas

El uso de la marca debe ser correctamente utilizada, para que no pierda el sentido que quiere transmitir a su grupo objetivo.



Figura 35 Imagen disposición correcta de la marca

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

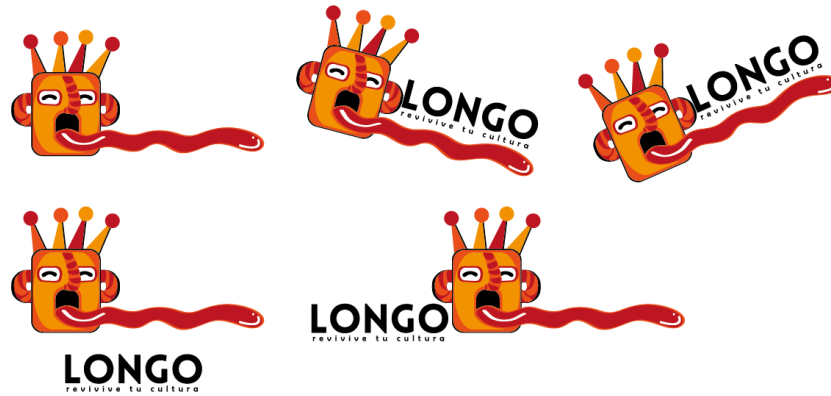


Figura 36. Imagen disposición incorrecta de la marca

Elaborado por: Haide Espinosa A.

5.03.01.14. Tipografía corporativa

La tipografía presente en el logotipo “LONGO”, es lovelo ya que por su sencillez y el impacto que tiene, forma una buena composición para la marca que se va a utilizar.

LONGO

Lovelo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ 1234567890
 ¿ ¡ ? ! ' + { } ^ * ç " @ ~ # \$ % & / () = ¬ \ []

Figura 37. Imagen tipografía corporativa

Elaborado por: Haide Espinosa A

5.03.01.15. Tipografía corporativa slogan

La tipografía que se utilizó para el slogan “revive tu cultura”, es Berlin Sans FB, ya que por la simplicidad de su composición, hace que la marca se vea sencilla pero llamativa a la vez.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Berlin Sans FB
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 Abcdefghijklmnoñopqrstuvwxyz 1234567890
 ¿ ¡ ? ! ´ + { } ^ * ç “ @ ~ # \$ % & / () = - \ []

Figura 38. Imagen tipografía eslogan

Elaborado por: Haide Espinosa A.

5.03.02. Estrategia de posicionamiento de la marca

La estrategia que se utilizará para el posicionamiento de la marca en el mercado nacional, será por medio del uso de una red social que más sea utilizada por la mayoría del grupo objetivo, en el cual se informará y promocionará al producto que se va a realizar, creando una conexión directa con el usuario y haciendo que el conocimiento del producto a realizar sea accesible.

5.03.02.01. Brief publicitario

La marca “Longo”, se encuentra ubicada en el sector centro de la ciudad de Quito, que presta servicios de diseño y medios de impresión textil por medio de bordados, que con la ayuda de la tecnología, es realizada digitalmente; para así satisfacer al cliente por medio de la eficiencia, responsabilidad y creativa que brinda en los diferentes trabajos realizados.

Esta marca también se enfoca en el aporte cultural y al rescate de las tradiciones que tiene el país, a través del diseño de ilustraciones de los personajes de las diversas leyendas que tiene la ciudad de Quito, logrando así su conservación a través de nuevas generaciones.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.02.02. Problemas comunicacionales

Información: El producto a realizar posee de mínima información sobre sus características y beneficios, ya que es nuevo en el mercado.

Persuasión: El producto no genera cierta confianza en el usuario, para que este sea adquirido.

Posicionamiento: Nulo

Mantenimiento: No posee el impacto visual que sea memorable para el usuario.

5.03.02.03. Objetivos publicitarios

- Información: Informar al grupo objetivo sobre el nuevo producto y sus beneficios por medio de la fanpage en Facebook.
- Persuasión.- Convencer al grupo objetivo por medio de sus características y la información de la adquisición del producto, que se detallarán en flyers.
- Posicionamiento.- Resaltar las características del productos junto con las ilustraciones por medio de la fanpage.
- Mantenimiento.- Recordar al grupo objetivo del producto por medio de su imagen a través de material POP.

5.03.02.04. Estrategia creativa

- Beneficio emocional: Identidad
- Mensaje básico: forma parte de tu historia
- Tono: Indiferente
- Estilo: Juvenil
- Insight: tu cultura a través del tiempo.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.02.05. Reason Why

- Beneficio emocional: Identidad.

Porque es importante conocer que la identidad es el conjunto de características que se identifica a un pueblo un pueblo, a través de su historia, tradiciones y costumbres, las cuales son importante conocerlas y valorarlas a través de nuevas generaciones.

- Mensaje básico: forma parte de tu historia

Las nuevas generaciones deben sentirse orgullosos de su identidad, como también conocerlas y conservarlas, para que se sigan transmitiendo las tradiciones que tiene su ciudad.

- Tono: Indiferente

Porque no existe la necesidad de establecer una competencia ante el mercado.

- Estilo: Juvenil

Porque nuestro objetivo son los jóvenes de la ciudad de Quito, de 14 a 25 años de edad.

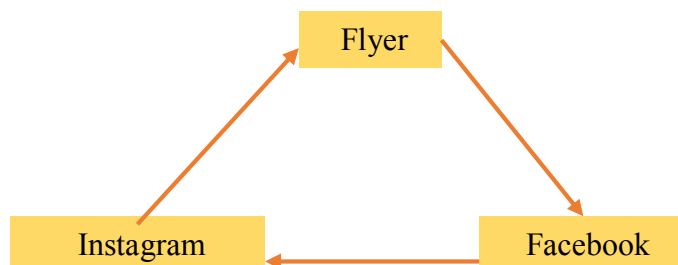
- Insight: tu cultura a través del tiempo.

Porque el proyecto está enfocado a la conservación de la cultura, a través de diferentes medios innovadores. Y destacar que el avance tecnológico puede ser aliado para la historia de un pueblo si se lo usa y potencializa bien.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.02.06. Eje de campaña

- Eje de campaña: Identidad
- Eslogan: Marcamos nuestra historia en el tiempo
- Medios



5.03.02.07. Marketing y distribución

Para la distribución de la revista informativa, se realizará una campaña publicitaria que será difundida en las redes sociales que se han seleccionado, los cuales ampliarán el conocimiento y adquisición del producto.

Tabla 20: Marketing y distribución

Etapas	Tipo de medio	Dimensiones generales	Cantidad	Costo	Tiempo
Lanzamiento	Flyer	10,5 cm x	1000	\$ 39	6 meses
	Roll up	14,8cm 180 cm x 80cm	4	\$ 25	6 meses
Posicionamiento	Fan page		1	\$ 135	6 meses
Mantenimiento	Material P.O.P	Varía según del material a utilizar	100	\$50	6 meses
			Total	249	

Elaborado por: Haide Espinosa A

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.02.08. Diseños de piezas gráficas



Figura 39. Imagen flyer

Elaborado por: Haide Espinosa A



Figura 40. Imagen fanpage

Elaborado por: Haide Espinosa A

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



Figura 41. Imagen instagram

Elaborado por: Haide Espinosa A.



Figura 42. Imagen material POP

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



Figura 43. Imagen roll up.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

5.03.02.09. AIDA

- Atención: Se obtendrá la atención del consumidor por medio del flyer con el slogan que caracteriza a la marca teniendo los contactos de Facebook e Instagram.
- Interés: Una vez que se ha logrado tener la atención del grupo objetivo, se describirá todo sobre el producto por medio de la red social Facebook.
- Deseo: Ya logrado que el grupo objetivo conozca el producto que se ofrece, se le motivará a que lo obtenga a través de ilustraciones llamativas y originales por medio de la red de Instagram.
- Acción: Para tener un cierre de una venta eficaz por medio de la fanpage, se hará las promociones sobre los productos que se va a ofrecer.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.03. Idea del producto

El producto que se va a realizar es la presentación de dos tipos de soportes, bolsos y camisetas, con ilustraciones de las leyendas de la ciudad de Quito tanto de las leyendas indígenas que se originaron antes de la colonización de los españoles como después de la fundación de la ciudad, estas serán plasmadas mediante la impresión textil del bordado digital.

5.03.03.01. Alegoría a Atahualpa

Tres carabelas sobre el mar.

Y allá a lo lejos el viejo inca contempla la noche y pide un hijo a las estrellas.

¿Dentro de cuántos años nacerá el nuevo Inca como el día?

¡Salud, oh miel de la caña con tu largo corredor interno más dulce que la música del más desgraciado de tus indios!

Atahualpa, Atahualpa, empieza tu larga noche.

La noche cae sobre tus dominios. Allá a lo lejos hay un olor a tierra sin hombres. Huye con tus sueños, salva a las que amas y a los que te aman.

Viene el sacrificio a paso de noche y con aliento de lobo.

Atahualpa, se acerca tú larga noche.

Pero mañana la misma ley dialéctica que te hizo víctima romperá tus cadenas, y la tierra y el sol serán para los hombres de tu raza, aprenderán o través a sonreír.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

El águila sube sobre el mar el ruido de sus alas, el cóndor se picotea entre las plumas, las llamas contemplan el horizonte con sus ojos de niña que sabe versos, los árboles contemplan el cielo y saludan a tu sol (Freire, 2000, pág. 105).

5.03.03.02. El legendario general Quisquis

En fuerza de la experiencia sangrientamente adquirida en la lucha contra los caballos desde tierra, esos indoblegables quiteños, acaban por dejar tendidos en el páramo a 53 jinetes españoles y un número más o menos igual de cabalgaduras.

Qusiquis y aquellos 12.000 bravos sobrevivientes al cabo de una campaña de cinco años extremadamente dura y gloriosa al acercarse a su tierra natal buscaron el refugio inexpugnable de los Llanganatis (Cordillera de los Andes Orientales)

Un agotamiento total estaba pintado en los rostros de esos guerreros. La mayoría no deseaban otra cosa que volver a sus hogares y descansar. Pero el heroico e indomable general Quisquis, a pesar de ser ya un anciano de sesenta años, no tenía otra ilusión que reanudar la lucha contra Benalcázar y su gente, que había acabado de fundar la villa española de Quito. Ante la presión de Quinquis a la alta oficialidad, un medio hermano de Atahualpa, Huaynapalcón, le atravesó el pecho con su lanza y otros altos oficiales acabaron de rematarlo (Freire, 2000).

5.03.03.03. Nina Yaku

Descendiente de los Shyris, Chaloya padre de Nina, huyendo de Rumiñahui, subió a lo alto del Pichincha. Al mirar columnas de humo y entender que Quito ardía, alzo su mirada al cielo y postrase de rodillas. El pensamiento y las huellas de su padre siguió a la hija, y en esta vez asustados, otros a ella la seguían. Resbalando entre en la nieve, ante todos llega Nina, ve a su padre, mira al cielo, llora y como él se arrodilla.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Rumiñahui valeroso quiso defender al Inca, más nuestro monarca manso se entregó cula tortolilla. Era fama que Atahualpa viendo bella y pura a Nina, quiso al templo consagrarla. Por el sur ya Benalcázar avanzaba a toda brida, aliado con Duchicela de la estirpe de los Incas. Por el norte ya Otavalo con ingeniosa perfidia había dejado indefensa y airada la raza quechua. Más en tiempos venideros, según viejas profecías, iluminará la Patria el espíritu de Nina (Freire, 2000).

5.03.03.04. El muerto del candelerazo

Contaban las abuelitas que hace muchos años, en la ciudad de San Francisco de Quito, se acostumbraba velar los muertos en las iglesias. Los deudos acompañaban al velorio hasta las once de la noche y los más valientes hasta las doce a lo más. Porque no hay que ignorar que en aquellos tiempos los aparecidos y los fantasmas, parece que estaban a sus anchas en los rincones quiteños, molestando de diversas maneras a los prójimos que se trasnochaban o vagaban por los alrededores en busca de aventuras gratas para el corazón, o que gozaban yendo a casa ajena a tomar el sabroso chocolate con queso o pan de huevo, después de las tertulias. Pasada la media noche, quedaban velando el cadáver los coristas o los sacristanes que, si eran devotos, se entregaban al rezo de largas oraciones por el descanso del alma del fallecido o pasaban el tiempo relatando historietas espeluznantes o también haciéndose cualquier broma. Siguiendo aquella costumbre se velaba en el templo de San Agustín el cadáver de un destacado militar que había muerto de una fuerte epidemia, después de salvarse de un sinnúmero de peligros en muchos combates. Durante el día y al comienzo de la noche, los familiares y amigos del difunto le acompañaron cumplidamente, pero al acercarse la media noche, el velorio quedó sin acompañamientos.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Todos se habían ido, excepto dos sacristanes. Pedro Illescas y Toribio Fonseca, muchachones traviesos y amigos de las bromas pesadas, sin embargo de la cual jamás habían roto su amistad. Quedaron pues estos dos sacristanes en cuidando el cadáver del militar, que yacía en una lujosa caja. Ambos cansados del aburrimiento, Pedro se le ocurre mandar a Toribio a comprar dos quintos dobles (pan con queso y raspadura), fue Toribio entonces a comprar, mientras Pedro sin perder un instante, se subió sobre la tarima donde descansaba el muerto y con extraordinaria sangre fría lo levantó. En un momento lo desnudó de chaqueta y pantalones cambiándolos por los suyos, que en abrir y cerrar de ojos se sacó. Luego tomó en sus brazos el cadáver, y le hizo sentar cerca de la capilla y Pedro, ocupó su lugar en la caja mortuoria y esperó. Al cabo de un momento, Toribio regresó con los quintos, cuando vio que el muerto se levantaba lentamente del ataúd y exclamó,

-¿A dónde fuiste Toribio?

Este sintió una corriente de frío y sin dudar pidió perdón, y Pedro continuó haciendo que su amigo se arrodillara y pidiera perdón con lágrimas en los ojos. De pronto el verdadero muerto se incorporó y abrió sus ojos desorbitados. Luego con potente fuerza se apoderó de los candelabros, buscando a los intrusos para perseguirles, los siguió y les tiró los candelabros con una fuerza sobrehumana, en el preciso instante en el que los sacristanes salían hacia la puerta de la iglesia, en donde salieron corriendo despavoridos y rogando auxilio. Los más curiosos habían acudido al templo y vieron que el muerto estaba rígido en la caja, pero los candelabros estaban rotos y que habían dejado una honda huella por el golpe fuerte del impacto.

A través del tiempo, la huella ha desaparecido un tanto, sin embargo aún se puede distinguir con cierta observación cuidadosa (Freire, 2000).

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

5.03.03.05. La calavera de San Roque

En las noches, encima de una casa de tejado, aparecía una figura bien parecida a una calavera, que quienes pasaban por ese sector hasta las altas horas de la noche, si la veían llegaban a sufrir terribles mareos, bajada de presión y un malestar terrible del cuerpo, imposibilitándole a sus actividades diarias al siguiente día. Dos muchachos, quienes eran muy curiosos fueron a investigar qué mismo acontecía en el lugar. Fueron entonces a la media noche en aquella casa, y vieron la calavera saliendo del techo que parecía que votaba fuego de los ojos, pero ellos se dieron cuenta que a lo lejos se acercaba un jinete que bien toca la puerta aquel espectro desapareció.

Se acercaron más y vieron que una mujer se encontraba con aquel jinete que había entrado para un encuentro amoroso. La calavera era una vasija de barro envuelta en Itela negra. Era la señal para decir a aquel hombre, que la mujer, casada por supuesto, se encontraba sola. Los niños no dudaron en contar al dueño de casa en cuanto llegó y la decepción por aquella traición. Lo llevo a salir de la ciudad para radicar en Colombia, bueno, es fue lo último que se supo del señor, en cambio, para la mujer decidió ir a un convento, para ser monja y pagar por sus errores (Freire, 2000).

5.03.03.06. El cucurucho de San Agustín

Por los años de 1650 en la ciudad de Quito, vivía en el pueblo de El Cucurucho, un noble español D. Lorenzo de Moncada, casado con una señora tan linajuda como él doña María de Peñaflores y Velasco, de este matrimonio naciera una hermosa niña Doña María de Moncada y Peñaflores. D. Lorenzo, tenía como administrador o mayordomo de sus cuantiosos bienes un tal D. Jerónimo de Esparza quien se había metido en ciertos negocios infructuosos, perdiendo toda su hacienda, haciendo que D. Lorenzo, lo acogiera a él y a su familia, su esposa Doña Josefa Piñera y su hijo D. Pedro. Después

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

de un tiempo la señorita se fijó mucho en Pedro, formando una gran amistad, y donde se enamoraron. En tiempo de guerra, Pedro tuvo que marcharse a alistarse para defender la Patria. Magdalena, no supo más de él, tiempo después su padre le compromete con un señor de buenos bienes, sin tener más que aceptar tal deseo. Una noche sin previo aviso, le llegó una carta de Pedro, diciéndole que no se comprometiera y que quiere verla, Magdalena, consternada le contesta por el mismo medio, que no puede verlo, ya se había comprometido y tiene que cumplir con esa promesa. Entonces se comprometió y no recibió más noticias del supuesto Pedro, que aún vivía. En una mañana de iglesia, la señorita se acerca a dar una limosna, no se percató que aquel ser vestido de cucurucho iba a terminar con su vida, con una daga, que clavó directo a su pecho. Falleció y Pedro sacándose la máscara del cucurucho, le detuvieron y le apresaron de por vida (Freire, 2000).

5.03.04. Diseños

5.03.04.01. Aplicación de herramientas de trabajo

El diseño previamente realizado en boceto, es plasmado mediante el uso del programa Adobe Ilustrador, que con las herramientas que posee, se definirá la composición gráfica.



Figura 44. Imagen diseño ilustrador.

Elaborado por: Haide Espinosa A.



Figura 45. Imagen diseño Cucurucho de San Agustín.

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



Figura 46. Imagen diseño Calavera de San Roque

Elaborado por: Haide Espinosa A.



Figura 47. Imagen diseño Nina Yaku

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



Figura 48. Imagen diseño Alegoría a Atahuallpa

Elaborado por: Haide Espinosa A.



Figura 49. Imagen diseño El muerto del candalero

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



Figura 50. Imagen diseño El general Quisquis

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Ya realizados los diseños y que cada composición este correcta, se procede a redibujarlos en el software de bordado, donde se definirá el tipo y color de hilo.

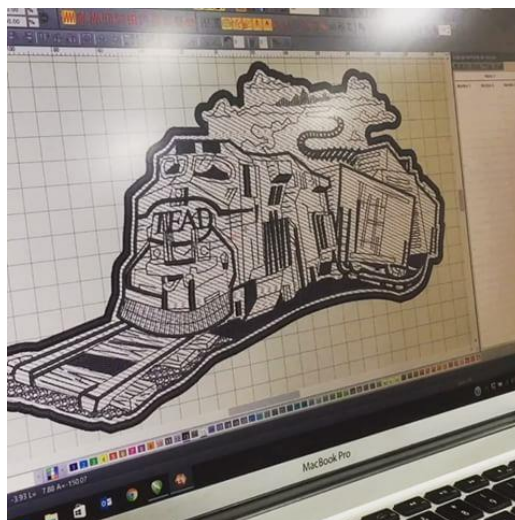


Figura 51. Imagen redibujado para bordado

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Los diseños previamente digitalizados en la máquina para su bordado, se prepara la tela en donde irá cada diseño.



Figura 52. Imagen proceso de bordado

Elaborado por: Haide Espinosa A.

La máquina prosigue a realizar el diseño que se ha digitalizado, sobre la tela ya preparada.

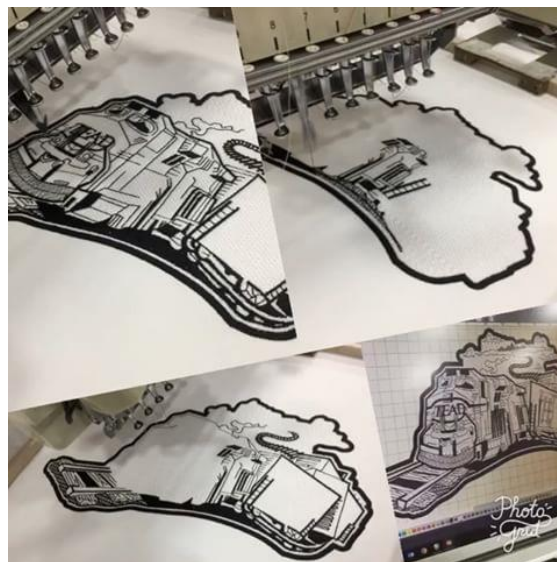


Figura 53. Imagen proceso de bordado

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

La máquina de bordado que se utilizó para plasmar cada diseño, es Double needle embroidery machine, ya que su composición técnica y tecnológica, permitió que los diseños sean plasmados hasta con el uso de cuatro colores de hilos.



*Figura 54. Imagen máquina de bordar digitalizado
Cnjinyu group*

Se remueve la tela base, y el producto ya está listo para su comercialización.



*Figura 55. Imagen camiseta bordada
Elaborado por: Haide Espinosa A.*

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



*Figura 56. Imagen bolso bordado
Elaborado por: Haide Espinosa A.*

Una vez terminada la realización del producto, este se presentará mediante una etiqueta y empaque.



*Figura 57. Imagen etiqueta
Elaborado por: Haide Espinosa A.*

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.



Figura 58. Imagen empaque

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Capítulo VI

6. Aspectos administrativos

6.01. Recursos

6.01.01. Tecnológico

Los recursos que se manejarán de forma técnica y tecnológica son las herramientas como:

Computador: Es el que nos permite realizar el 90% del proyecto ya que en este se hace las ilustraciones procederemos a dar efecto en Photoshop y todo referente a la imagen del producto.

Máquina de Impresión: La cual facilita la impresión del arte terminado.

Máquina de bordado: La cual plasmará el arte finalizado en los diferentes soportes que se han seleccionado.

Soportes (camisetas y bolsos): Son los soportes de los cuales se van a presentar el producto en físico con las ilustraciones de los personajes de las leyendas seleccionadas.

6.01.02. Humano

El apoyo humano es importante ya que brinda apoyo en la redacción correcta del proyecto y los aspectos importantes que debe contener.

Tabla 21: Recursos humanos

Gestor del Proyecto	Haide Fernanda Espinosa
Tutor	Lic. Anaya Cruz
Población	Habitantes del Centro Histórico de Quito Comerciantes del Centro Histórico
Autoridades	Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Elaborado por: Haide Espinosa A

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

6.01.03. Económico

El recurso económico es uno de los más importantes ya que para la realización del presente proyecto se tuvo que tener un capital elevado, el cual es aportado por parte del investigador.

6.02. Presupuestos

El presupuesto que se utilizó para el presente proyecto está dividido detalladamente, los cuales se describen a continuación

6.02.01. Gastos Operativos

Tabla 22: Gastos operativos

Cantidad	Detalle	V. Unitario	Valor
9	Luz	\$ 4	\$ 36
100	Transporte (bus público)	\$ 0.25	\$ 25
9	Internet	\$ 24	\$ 216
600	Impresiones	\$ 0.02	\$ 12
160	Impresión de tesis	\$ 0.10	\$16
8	Alimentación	\$ 4	\$ 32
1	Empastado	\$ 18	\$ 18
4	CDs	\$ 1.5	6
Valor total de gastos operativos			\$ 361

Elaborado por: Haide Espinosa A.

6.02.02. Aplicación de Proyecto

Tabla 23: Aplicación del proyecto.

Medios de lanzamiento			
	Cantidad	V. Unitario	V. Total
Roll up	1	\$ 25	\$ 25
Flyers	5	\$ 0.35	\$ 1.75
Total de medios de lanzamiento			\$ 26.75
Medios de posicionamiento			
Fan page	1	\$ 135	\$ 135
Total de medios de posicionamiento			\$ 135
Medios de mantenimiento			
Material P.O.P:			
Llaveros	2	\$ 2	\$ 4
Botones	3	\$ 1.5	\$ 4.5
Total de medios de mantenimiento			\$ 8.5
Total de medios			\$ 170.25
Medios de lanzamiento			\$ 26.75
Medios de posicionamiento			\$ 135
Medios de mantenimiento			\$ 8.5
Total de medios			\$ 170.25
Total de producción			\$ 165
Total de medios + producción			\$335.25
10%			\$ 33.53
Total general			\$ 368.78

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Total de producción

Tabla 24: Costo del producto

Producto	Costo por unidad	Cantidad	TOTAL
Camisetas	\$6.00	4	\$24.00
Bolsos	\$5.00	2	\$10.00
Impresiones	\$10.00	6	\$60.00
Empaque y etiquetas	\$2.00	6	\$12.00
TOTAL			\$106.00

Elaborado por: Haide Espinosa A.

Precio del producto

Costo total= 106/10

Costo por unidad= 10.60

Precio= $cxu / 1\%$

Precio= 10.60 (1-0.40%)

Precio= 3.24 cxu + Mano de obra(\$11)

PVP= \$14.24

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

6.03. Cronograma

Tabla 25: Cronograma

N°	Actividades	Responsable	Tiempo				Resultados esperados	
			Mes	Semana				
				1	2	3		4
1	Aprobación de tema	Dirección de Escuela	Abril	X	X	X		Aprobación de tema para iniciar la investigación
2	Desarrollo de los antecedentes del proyecto	Gestor del proyecto	Abril				X	Recopilación de informan relevantes
3	Capítulo I finalizado	Gestor del proyecto	Mayo		X			Capitulo finalizado correctamente
4	Análisis de involucrados	Gestor del proyecto	Mayo			X	X	Desarrollo del mapeo de involucrados y matriz de involucrados
5	Capitulo II finalizado	Gestor del proyecto	Junio	X				Capitulo II Finalizado correctamente
6	Solicitud de aval al Instituto Nacional de Patrimonio Cultural	Gestor del proyecto	Junio	X				Presentación de solicitud para adquirir aval
7	Árbol de problemas y de objetivos	Gestor del proyecto	Junio		X			Análisis de los problemas y objetivos para obtener y desarrollar el proyecto
8	Obtención de aval por parte del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural	Gestor del proyecto	Junio		X			Documentos para el proyecto en regla
9	Capitulo III finalizado	Gestor del proyecto	Junio			X		Capitulo III corregido y finalizado correctamente
10	Desarrollo de análisis alternativas, tamaño del proyecto e	Gestor del proyecto	Julio				X	Identificación de las alternativas, el grupo objetivo y el impacto de la revista informativa en la sociedad

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITENAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

	impacto ambiental							
11	Diagrama de estrategias, revisión de criterios, selección de indicadores y medios de verificación.	Gestor del proyecto	Agosto	X				Identificación, análisis y toma de decisiones
12	Supuestos, matriz demarco lógico	Gestor del proyecto	Agosto	X	X			Realización de indicadores y de las posibles contingencias que presente el proyecto
13	Capitulo IV finalizado	Gestor del proyecto	Agosto	X	X			Corregido y aprobado
14	Desarrollo de la propuesta	Gestor del proyecto	Agosto	X	X	X	X	Diagramación y diseño de la revista
15	Presupuestos	Gestor del proyecto	Agosto			X		Verificación de los costos y gastos que tuvo el desarrollo del proyecto
16	Conclusiones, recomendaciones y anexos	Gestor del proyecto	Agosto				X	Análisis de las conclusiones al cual se llegó por medio del presente proyecto
17	Finalización de proyecto	Gestor del proyecto	Septiembre				X	Entrega de proyecto a lectura
18	Corrección del proyecto	Gestor del proyecto	Octubre		X			Revisión del proyecto
19	Realización del producto	Gestor del proyecto	Noviembre		X			Producto a presentar terminado

Elaborado por: Haide Espinosa A.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

Capítulo VII

7. Conclusiones y recomendaciones

7.01. Conclusiones

- Los soportes visuales que se desarrollaron, informaron a la población sobre las leyendas quiteñas, promoviendo así su cultura, para ser difundidas en el mercado nacional.
- La cultura extranjera, conocida por la mayoría de los jóvenes de la ciudad de Quito; optan por adquirirla incidiendo en la economía del país ya que esta tiende a consumirla de forma frecuente.
- El manejo adecuado de medios comunicacionales incentivan el conocimiento de la cultura nacional, ya que las redes sociales son los medios principales que recurre la población para acceder a cierta información que requiere sobre un producto o lugar.
- La técnica de impresión textil por medio de bordado es de baja demanda en el mercado textil, ya que es un medio alternativo que cuyo conocimiento, en cuanto su manejo, beneficios y potencial; es notablemente desconocido.
- Por medio del producto se dio el conocimiento de la población sobre la importancia de la conservación de las leyendas quiteñas, teniendo cierta apreciación por la identidad nacional.
- El presente proyecto generó conocimiento y aprendizaje de las leyendas quiteñas, por lo que el producto es valorado y optan por su adquisición, apreciando así la identidad cultural.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

- El interés informativo sobre la cultura nacional en la población para preservar la identidad cultural en la población, se generó mediante las artes realizadas que fueron publicadas en las diferentes redes sociales que se seleccionó.
- Los soporte gráficos fueron desarrollados acorde a las investigaciones realizadas sobre las leyendas que posee la ciudad de Quito, escogiendo aquellas que no son muy reconocidas por la población.
- Los medios comunicacionales en los que fueron establecidos, para difundir el producto, los que más llegan a la población, fueron las redes sociales, siendo Facebook, la primera red social más aceptada y con resultados favorables.
- La población, no conoce en su totalidad sobre las leyendas que tiene la ciudad de Quito, sobre todo aquellas que fueron relatadas antes de la llegada de los españoles, siendo éstas más importantes ya que fueron base de la historia del país.

7.02. Recomendaciones

- Incentivar a los jóvenes a la valoración de la cultura y tradiciones de la ciudad de Quito, mediante la realización de soportes innovadores que llamen su atención.
- Apoyar el producto nacional mediante su difusión por redes sociales, para fomentar la economía del país.
- Generar nuevos medios innovadores que incentiven la valoración de las tradiciones y la cultura del país, ya que es muy diverso en cuanto a historia e identidades.
- Explotar el sector cultural y turístico del país, ya que el país tiene diversas etnias con costumbres y tradiciones que las identifica; de esta manera obtener una

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

fuentes de ingresos económicos extras que requiere el país dejando de lado la explotación de recursos naturales y perjudicando la diversidad natural que posee.

- Fomentar la investigación bibliográfica, ya que la adquisición de información relevante es más confiable si proviene de libros y textos. El medio de internet, posee información que no es comprobable y perjudica en el desarrollo de diferentes proyectos de investigación.
- Manejar los medios de comunicación masiva de una forma efectiva, ya que son accesibles para el público en general.
- Incentivar el uso de medios alternativos de impresión por medio del aprendizaje y manejo de estos, para fomentar la producción nacional.
- Realizar proyectos sobre el rescate cultural de nuestras tradiciones, ya que estos permiten compartir y fomentar la información de la identidad propia del país.
- Expandir la información que hay sobre la cultura del país, por medio de las instituciones municipales y gubernamentales ya que estos contienen información verificada y recomendada para el investigador, haciendo que el proyecto sea confiable.
- Acudir al presente proyecto como un anexo de investigación tanto cultural como de diseño gráfico, ya que toma en cuenta las alternativas de ilustración digital, medios en que se pueden pautar y medios de impresión textil que puede ser aplicable para ciertos trabajos de investigación e innovación.

Bibliografía

Ambrose & Harris. (2004). Fundamentos del diseño. Barcelona: Ava Publishing.

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). Fundamentos del Diseño Gráfico. Barcelona:

PAD, Parramón, Arquitectura y Diseño.

Arteneo. (2015). Arteneo. Obtenido de Definición de ilustración y tipos de ilustración:

<https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

Bordados, P. (2017). Programas y Bordados. Obtenido de Aprendiendo a bordar:

<http://www.programasybordados.com/p/tablas-de-colores.html>

Borrini, A. (2006). Publicidad, diseño y empresa. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Caldevilla, D. (2007). Manual Relaciones Públicas. Madrid: Vision Net.

Carretero, A. (2014). creativosonline.org. Obtenido de creativosonline.org:

<https://www.creativosonline.org/blog/adobe-illustrator-que-es-y-para-que-sirve.html>

Cristancho, L. S. (2006). Atlas ilustrado de fotografía digital creativa con photoshop.

Madrid: Susaeta Ediciones, S. A.

Curto, V., Rey, J., & Joan, S. (2008). Redacción Publicitaria. Barcelona: UOC.

Desarrollo, S. N. (2013). Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. Obtenido

de Plan Nacional: <http://www.buenvivir.gob.ec>

Design, R. (2011). Pequeño diccionario del diseñador. Estados Unidos: Autoedición.

Diéz, S. (2006). Técnicas de comunicación. La comunicación en la empresa. España:

IdeasPropias.

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS
QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO
DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

- Diseños, B. M. (2013). Diseños y Bordados MYM. Obtenido de Digitalización:
<http://www.bordadosmm.com/digitalizacion.html>
- Freire, E. (2000). Quito: Tradiciones, leyendas y memoria. Quito: LIBRESA.
- Galindo, L. (1998). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación.
México: S.A. Alhambra Mexicana.
- García, M. (2005). Arquitectura de Marcas, modelo general de construcción de macas y
gestión de sus activos. Madrid: ESIC.
- García, M. (2011). Las claves de la publicidad. ESIC.
- Gomez, & Vit. (2011). Guía completa del diseño gráfico. Barcelona: Pad parramon
diseño.
- Gómez, A. (2013, P. S/N). Materia y productos en impresión. Malaga: IC Editorial.
- Gómez, A. (2013, P. S/N). Materia y productos en impresión. Malaga: IC Editorial.
- Gomez, B., & Vit, A. (2011). Guía completa del Diseño Gráfico. Barcelona: PAD.
- Gomez, B., & Vit, A. (2011). Guía completa del Diseño Gráfico. Barcelona: PAD.
- INEC. (2013). Instituto Nacional de Estadística y Censos. Obtenido de Instituto
Nacional de Estadística y Censos:
<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/home/>
- López, E. (2016). Roast Brief. Obtenido de Roast Brief:
<http://www.roastbrief.com.mx/2016/04/la-ilustracion-en-el-diseno-grafico/>
- maps, g. (2017). google.com.ec. Obtenido de google.com.ec:
<https://www.google.com.ec/maps/place/Quito+EC170130/@-0.2195114,->

DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS
QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO
DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.

78.5225057,15z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x91d59a2c220f1eaf:0x6ae3413a0
8cfaa32!8m2!3d-0.222846!4d-78.5170995

Maquinarias FB, S. (2016). Brother at your side. Obtenido de Brother at your side:

<http://brotherie.es/producto/pr-655/>

Núñez, E. (2007). Cuentos y leyendas tradicionales: teoría, textos y didáctica. España:

Universidad de Castilla La Mancha.

Pol, A. (2005). Secretos de marcas, logotipos y avisos publicitarios. Buenos Aires:

DUNKEN.

Rubio, E. (2000). Quito: Tradiciones, leyendas y memoria. Quito: LIBRESA.

Salisbury, M. (2003). Todo sobre la técnica de ilustración. Barcelona: Parramon.

Shultz, E. (7 de Octubre de 2015). WILCOM. Obtenido de True Sizcer Pro:

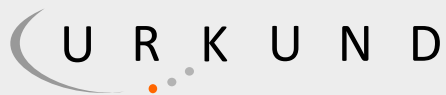
<https://www.wilcom.com/es-es/productos/truesizerpro.aspx>

Uniformes, 2. (2002). Uniformes 23-48. Obtenido de Artesanía tecnológica, técnicas de

bodados digitales: <http://www.uniformes2348.com/noticias/artesania->

[tecnologica-tecnicas-de-bordado-digital/](http://www.uniformes2348.com/noticias/artesania-)

Anexos



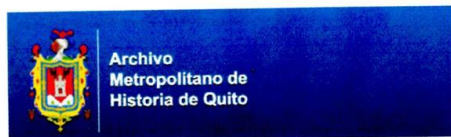
Urkund Analysis Result

Analysed Document:	HAIDE ESPINOSA.pdf (D30283931)
Submitted:	2017-08-29 19:04:00
Submitted By:	kellinfer14@gmail.com
Significance:	3 %

Sources included in the report:

PROYECTO DE TITULACIÓN Sofia y michelle antiplagio (2).docx (D20772260)
tesis para pasar por el ukun.docx
(D30113947) proyecto Pablo
Jarrin.docx (D26502998)

Instances where selected sources appear:



Oficio Nro. AMHQ-ETCT- 2017-0054 –O

Asunto: Autorización para acceso a la información de la Dirección Metropolitana de Gestión Documental y Archivo.

Haide Fernanda Espinosa Arboleda

Estudiante

TECNOLOGICO SUPERIOR CORDILLERA

En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta a su solicitud, del 19 de noviembre de 2017, me permito informarle que autoriza el acceso a la información sobre patrimonio cultural que reposa en el Centro Documental de la institución, así como las facilidades para el desarrollo de su investigación.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente.

Dr. Juan José Paz y Miño Cepeda

DIRECTOR

Referencia

- AMHQ – DDA – 2017-0555- E

Copia

Señora Licenciada

Marisol Catañeda

Referencia de centro documental



DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITAÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO.