



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN DE UN FOTO LIBRO PARA DIFUNDIR LA
CULTURA COSPLAY EN LA CIUDAD DE QUITO EN EL SECTOR DEL
CENTRO HISTÓRICO LA RONDA, LA TOLA Y EL EJIDO.**

Proyecto de trabajo de graduación que se presenta como requisito para optar por el
título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: Michell Carolina Lara Vera

Tutor: Ing. Laura Cajamarca

Quito, Octubre del 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Michell Carolina Lara Vera con documento de identificación 1725493389, estudiante de Diseño Gráfico del Instituto Superior Cordillera declaro que soy el único autor del proyecto de grado titulado:” Diseño y diagramación de un foto libro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.”, asumiendo la autoría del presente trabajo y el desarrollo del fotolibro.

Establezco que aquellos aportes intelectuales de otros autores se han citado correctamente en el texto de dicho proyecto.

Michell Carolina Lara Vera

C.C.: 1725493389

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Lara Vera Michell Carolina portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1725493389 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 aplicará 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 UIO Cosplay con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA

NOMBRE

Lara Vera Michell Carolina

CÉDULA

1725493389

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

AGRADECIMIENTO

Agradezco la culminación de este proyecto ante todo a mis padres Lucia Vera y Cesar Lara, que sin su ayuda no hubiera llegado tan lejos, a Jesús Gudiño mi novio por siempre acompañarme y aportar ideas creativas, a mi hermano Boris Lara por sus críticas constructivas y a mis siempre fieles compañeras caninas Cereza y Lola que siempre me acompañaron en todas las noches de trabajo y por último pero no menos importante a toda la comunidad Cosplay que sin su apoyo incondicional no se hubiera concluido con el proyecto.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a toda la comunidad Cosplay que me abrieron las puertas para obtener toda la información necesaria para este proyecto, esperando que algún día sea reconocida como la gran cultura que es.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	i
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi
CAPÍTULO I.....	1
1. Antecedentes.....	1
1.01. Contexto.....	1
1.02. Justificación	3

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)	6
CAPÍTULO II.....	7
2. Análisis de Involucrados	7
2.01. Mapeo de los Involucrados	7
2.02. Matriz de Análisis de Involucración.....	8
CAPÍTULO III.....	10
3. Problemas y Objetivos	10
3.01. Árbol de Problemas.....	10
3.02. Árbol de Objetivo.....	11
CAPÍTULO IV	12
4. Análisis de Alternativas	12
4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones	12
4.01.01. Tamaño del Proyecto.....	13
4.01.03. Análisis Ambiental.....	18
4.03. Diagrama de Estrategias.....	22
4.4. Construcción de la Matriz de Marco Lógico	22
4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores	24
4.04.02. Selección de Indicadores.....	27

4.04.03. Medios de Verificación	30
4.04.04 Supuestos	34
4.04.05. Matriz de Marco Lógico.....	38
CAPÍTULO V	41
5. Propuesta	41
5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta	41
5.01.01.06. Fotografía.....	44
5.01.01.07. Ilustración	44
5.01.01.08. Software a utilizar	45
5.02. Adobe Indesign	
5.02.01. Metodología	49
5.02.02. Resultados	50
5.02.02.01. Encuesta	50
5.02.02.01.01. Modelo de encuesta.....	53
5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas.....	56
5.03. Formulación del Proceso de Aplicación.....	67
5.03.01. Concepción	68
5.03.02. Diseño	69

5.03.03. Tipo de Publicación.....	69
5.03.04. Temática.....	69
5.03.11. Imagen Corporativa.....	81
5.03.06. Marketing y Difusión	85
CAPÍTULO VI.....	99
6.01. Recursos.....	90
6.01.01. Técnicos – Tecnológico	90
6.01.02. Humano.....	90
6.02.01. Gastos Operativos	91
CAPÍTULO VII.....	94
7.01. Conclusiones.....	94
7.02. Recomendaciones	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T del Fotolibro de Cosplay	18
Tabla 2: Análisis de involucrados de Quito, 2017	20
Tabla 3: Impacto de los objetivo del Foto libro de la Cultura Cosplay, 2017	32
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2017	3
<i>Tabla 5: Selección de indicadores</i>	<i>3</i>
<i>Tabla 6: Medios de verificación</i>	<i>4</i>
<i>Tabla 7: Supuestos</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 8: Matriz de Marco Lógico</i>	<i>49</i>
<i>Tabla 9: Pregunta uno</i>	<i>65</i>
<i>Tabla 10: Pregunta dos.....</i>	<i>66</i>
<i>Tabla 11: Pregunta tres</i>	<i>67</i>
<i>Tabla 12: Pregunta cuatro.....</i>	<i>68</i>
<i>Tabla 13: Pregunta cinco</i>	<i>69</i>
<i>Tabla 14: Pregunta seis</i>	<i>70</i>
<i>Tabla 15: Pregunta siete.....</i>	<i>71</i>
<i>Tabla 16: Pregunta ocho</i>	<i>72</i>
<i>Tabla 17: Pregunta nueve.....</i>	<i>73</i>

Tabla 18: Pregunta diez.....	74
Tabla 19: Presupuesto del proyecto	99
<i>Tabla20: Cronograma de actividades.....</i>	<i>101</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de involucrados	19
Figura 1: Árbol de Objetivos del cantón Quito, 2017	23
Figura 2: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	24
Figura 3: Cálculo de Muestra.....	26
Figura 7: Pregunta uno.....	65
Figura 8: Pregunta dos	66
Figura 9: Pregunta tres	67
Figura 10: Pregunta cuatro.....	68
Figura 11: Pregunta cinco.....	69
Figura 12: Pregunta seis.....	65
Figura 13: Pregunta siete.....	66
Figura 14: Pregunta ocho	67
Figura 15: Pregunta nueve	68
Figura 16: Pregunta diez	69
Figura 17: Mapa de contenido.....	79

Figura 18: Retícula.....	84
Figura 19: Portada.....	84
Figura 20: Historia del Cosplay	84
Figura 21: Modelaje de Trajes	88
Figura 22: Eventos	84
Figura 23: Contra portada	84
Figura 24: Logotipo	89
Figura 25: Logotipo blanco y negro.....	95
Figura 26: Aplicaciones	96
Figura 26: Aplicaciones	96
Figura 27: Fan page	97
Figura 28: Roll up	97
Figura 29: Roll up	97
Figura30: Portada.....	98
Figura31: Índice	98
Figura 32: Historia del cosplay	98

Figura 33: Historia del cosplay	98
Figura 34: Modelaje trajes	98
Figura 35: Modelaje trajes	98
Figura 36: Fabricación del cosplay	98
Figura 37: Fabricación del cosplay	98
Figura 38: Fabricación del cosplay	98
Figura 39: Eventos	98
Figura 40: Eventos	98
Figura 41: Eventos	98

RESUMEN EJECUTIVO

La cultura Cosplay ha existido en nuestro país hace varios años, pero debido a la falta de información de la misma los pobladores de la ciudad de Quito no conocen de su existencia ni si existen personas que la practican y debido a esto sus adeptos se sienten discriminados por parte de la sociedad que al no conocer de sus prácticas los convierten en objetos de burla al no comprender por qué se disfrazan, con el fotolibro UIO Cosplay se despejan las dudas acerca del Cosplay y explica el por qué las personas la realizan, de esta manera se genera tolerancia y respeto para la comunidad de Cosplay de Quito, el proyecto se desarrolla en el Centro histórico de Quito al ser una zona con gran afluencia de personas en especial en los Barrios de el Ejido, La Tola y la Ronda por ser lugares donde antes se han generado eventos de esta cultura.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

ABSTRACT

The cosplay culture existed in our country for several years, but due to the lack of information of the same the habitants of the city the Quito, they don't know of its existence if there are people who practice this and its followers they feel discriminated by part of the society that dont known of their practices and is motive for joke they dont understand why disguise themselves, the Photobook UIO Cosplay clear the questions about the Cosplay are cleared explain why people do it, in this way there is tolerance and respect for the Cosplay community of Quito, the Project is developed in the historic center of Quito in a large area of lot of people in particular the neighborhoods of El Ejido, La Tola and the Ronda for being places where they have been generated events of this culture.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

INTRODUCCIÓN

Debidos al desconocimiento de la Cultura Cosplay por parte de los pobladores de la ciudad de Quito, se ha generado discriminación hacia los adeptos de esta cultura, el principal inconveniente del proyecto es la información acerca del Cosplay y sus adeptos de Quito ya que no existe un archivo escrito o gráfico que nos cuente como llegó la al país.

La principal idea del proyecto es generar conocimiento hacia la población para que se puede respetar a la cultura Cosplay como un movimiento urbano de la ciudad,. una de las principales limitaciones del proyecto es el tiempo que se establece para el desarrollo del mismo ya que al no haber una fuente de datos el buscar y recolectar la información toma más tiempo de lo estimado. El propósito principal del proyecto es el generar respeto y tolerancia hacia la Cultura Cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

El término “cosplay” es el resultado de la combinación entre la palabra “costume y play” que significa juego de costuras, el mismo consiste en actuar y disfrazarse de un personaje ficticio entre los favoritos de esta cultura son aquellos que se encuentra en los animes, mangas, comics, videojuegos, películas y series, los trajes que usan son fabricados por ellos mismo.

El cosplay es un fenómeno que comenzó en Japón desde los años 70 siendo un movimiento creado por los fans de los mangas y animes de la época y en la actualidad es toda una cultura que ha ganado adeptos en todas las partes del mundo, lugares como Estados Unidos, España, México, Brasil, entre otros, en estos países se realizan convenciones para promover el crecimiento de la cultura cosplay.

En Ecuador la cultura cosplay llego en los años ochentas con la llegada del anime y series japonesas a la televisión ecuatoriana, animes como Mazinger, La abeja Maya, Heidy, Candy, entre otros y series como Layman, Ultraman, Jiban, Super Senta, entre otros.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Estas series fueron parte de la infancia de muchas generaciones las personas que se sintieron atraídas por este tipo de animaciones fueron buscando más series para saber información sobre ellas en especial las que no fueron traídas a la televisión ecuatoriana, muchas de esta series está en japonés con subtítulos en español, estas son la principal inspiración para los cosplayers que se disfrazan de sus personajes favoritos.

“La comunidad Otaku, formada en Quito desde 1994, se mostró en dichos actos lúdicos. El show, que cuenta con el apoyo del Municipio de Quito y la Fundación Museos de la Ciudad, reúne actividades como concursos de karaoke, proyección de anime y espacios para jugar videojuegos” (Telégrafo, 2013)

A pesar de que la cultura cosplay existe en Ecuador desde 1994, la población ecuatoriana desconoce los motivos por los cuales se práctica y si existe una comunidad en el país, esto se debe a que no hay medios de comunicación por los cuales dar a conocer esta cultura y las personas que lo practican no suelen decir que son parte de esta cultura al sentir que no los van a comprender.

En nuestro país las ciudades con más adeptos son lugares como Quito, Guayaquil, Riobamba, Ambato y Machala, en estos sitios se generan convenciones de la cultura Otaku y del Cosplay para promover el crecimiento y generar puntos de encuentro para los seguidores.

Quito es una de las ciudades donde más adeptos de esta cultura encontramos por lo que se generan varias convenciones al año, donde se reúnen varios de los asistentes

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

con disfraces y armaduras mostrando lo mejor en trajes que son fabricados por ellos mismo, se realizan competencias entre los cosplayers para demostrar su creatividad y puesta en escena.

Por varios años los fotolibros han sido medios de difusión para la cultura cosplay mostrando los mejores trajes de los cosplayers famosos en el mundo donde se destacan cosplayers reconocidas como Yaya Han y Jessica Nigri, a través de estos medios gráficos muestran sus mejores trabajos en cosplay, esto se realiza en varios países para dejar un registro del arte de esta cultura y expandirla a través de la difusión del fotolibro, pero en Ecuador no se ha creado un fotolibro que muestre la cultura cosplay.

1.02. Justificación

La cultura cosplay es muy conocida en los países con un mayor desarrollo cultural, económico y tecnológico, sin embargo en Ecuador, se realizan convenciones en las que se reúnen personas aficionadas para mostrar sus trabajos como trajes, armaduras, artículos coleccionables, presentaciones, entre otros.

Sin embargo, se percibe incompreensión por parte de la sociedad que en ocasiones al verlos disfrazados los toman como objetos de burla ya que el desconocimiento de esta cultura produce efectos como el bullying, el cual genera en sus seguidores un aislamiento social.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

A través de un medio gráfico se busca explicar en qué consiste esta práctica y de donde proviene, se escogió como medio gráfico el fotolibro ya que al ser una cultura que se expresa de manera visual este formato gráfico permitirá explotar al máximo el talento de los cosplayers, a través de este fotolibro queremos mostrar el esfuerzo y creatividad con la que los cosplayers realizan sus trajes, también mostrar cómo ha cambiado esta cultura la vida de sus adeptos.

Se lo difundirá en las zonas de mayor afluencia de gente nacional y extranjera como la Ronda, la Tola y el Ejido. En estos lugares ya se han realizado eventos de la cultura cosplay, pero por el desconocimiento de la población no está claro lo que la cultura implica, por eso se desarrolla el presente proyecto en estas zonas en específico, y por la afluencia de personas de estos lugares se estima llegar a una gran parte de la población quiteña sobre todo mostrando los lugares tradicionales de Quito, haciendo alusión que esta cultura urbana también es parte del entorno que nos rodea.

Con la difusión del fotolibro los habitantes podrán entender de qué se trata esta cultura y comprender por qué sus adeptos la practican, de esta manera generar respeto y estima, así como reconocimiento de esta, como una cultura urbana de los jóvenes ecuatorianos.

El proyecto es un aporte positivo del objetivo número 5 del Plan Nacional del Buen Vivir el cual indica “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad”

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



(Senplades, 2013). Ya que a través del fotolibro la difusión de la cultura Cosplay se quiere fortalecer la interculturalidad generando espacios de inclusión para los seguidores de esta cultura.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T del Fotolibro de Cosplay

Análisis de las Fuerzas T					
Situación empeorada	Situación actual				Situación mejorada
Escasa acogida de la cultura cosplay en la población Quiteña	Desconocimiento por parte de la población de Quito sobre la cultura cosplay				Conocimiento por parte de la población de Quito sobre la cultura cosplay
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Persuadir a la población para conocer de otras culturas.	4	4	2	1	Desinterés por parte de la población para conocer de otras culturas.
Implementar información de la cultura cosplay en la ciudad de Quito.	3	4	1	1	Falta de información de la cultura cosplay en la Ciudad de Quito.
Implementar métodos novedosos de diseño para llamar a atención de la población quiteña.	5	4	2	3	Bajos recursos económicos.
Persuadir a las autoridades para generar eventos de inclusión de otras culturas urbanas en la ciudad.	3	4	2	2	Desinterés de las autoridades por generar eventos de inclusión de otras culturas urbanas en la ciudad.
Difundir de manera correcta la información para que llegue a la población	5	4	3	3	Inadecuado uso de los medios de difusión.

En la tabla que antecede encontramos las siguiente nomenclatura: I = Impacto y PC = Potencial de cambio. Que nos muestra el impacto actual y a donde va a cambiar una vez que hayamos ejecutado el proyecto.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

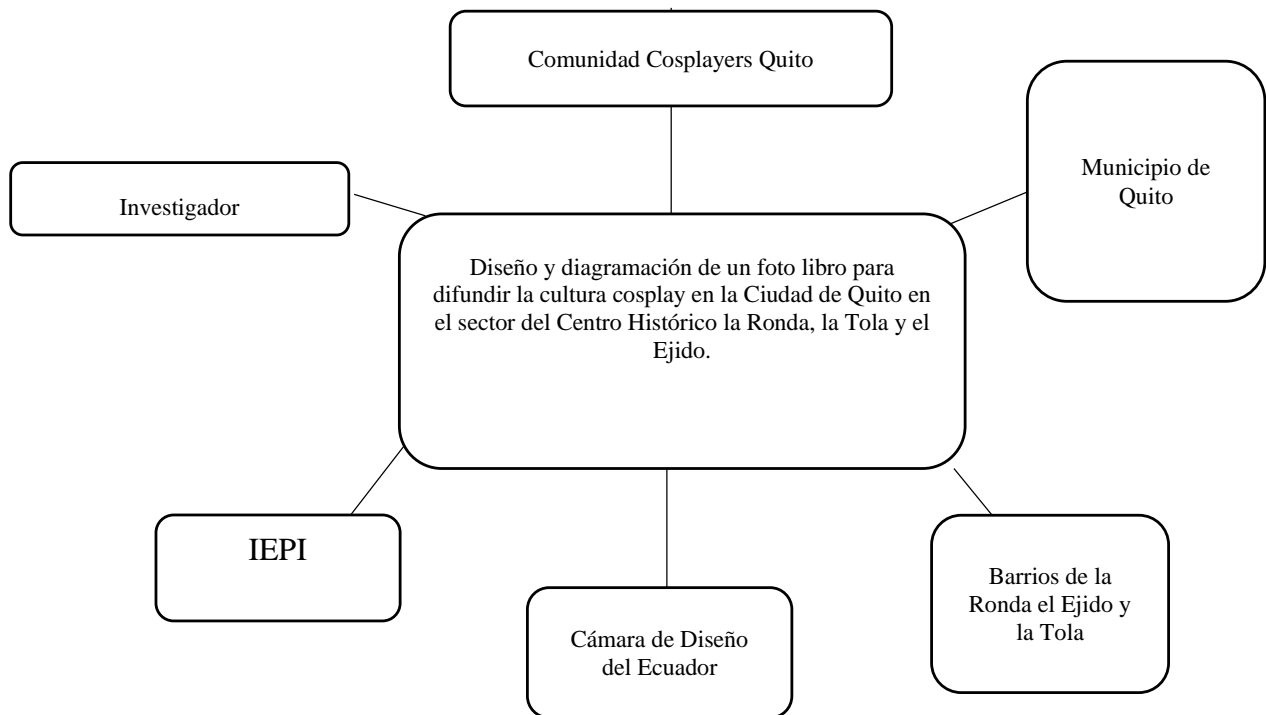


Figura 1: Mapa de involucrados del cantón Quito ,2017

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2: Análisis de involucrados de Quito, 2017

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibido	Recursos mandatos capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Comunidad cosplayer en Quito.	Dar a conocer la cultura cosplayer.	Desconocimiento de la cultura por parte de la población Quiteña.	Recurso humano.	Ser reconocidos como una cultura existente en el país.	Recursos limitados.
Municipio de Quito	Autorizar que se realicen eventos de este tipo para tener un incremento económico en la zona comercial.	Escaso apoyo de la administración para realizar eventos en espacios públicos por la falta de conocimiento de la cultura.	Recurso humano.	Atraer más visitantes a estas zonas turísticas por los eventos que se realizan.	Falta de apoyo por parte de las autoridades.
Barrios de la Ronda el Ejido y la Tola	Conocer por qué se realizan tantos eventos de este tipo en esta zona.	Desinterés de los pobladores por conocer de otras culturas urbanas.	Recurso Humano.	Conocer sobre las diferentes culturas urbanas que hay en el país.	Falta de interés de la población.
Cámara de Diseño del Ecuador	Promover el desarrollo del proyecto y de la cultura de diseño en el Ecuador.	No ser una contribución para la innovación del diseño en el Ecuador.	Dirección y Capacidades Técnicas.	Innovar el diseño ecuatoriano.	Falta de recursos económicos.
IEPI	Legalización y protección de la propiedad intelectual del proyecto.	Inexistencia de documentos que respalden el creador y desarrollador del proyecto.	Patentes, marca y derechos.	Respaldos para evitar el plagio del el proyecto.	Suspensión del proyecto.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplayer en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Investigador	Solucionar problemas relacionados con la comunicación visual.	Crear una inadecuada imagen acerca la Cultura Cosplay.	Recurso humano y analítico Capacidades Técnicas.	Aportar en la Cultura Cosplay y llegar a obtener un título.	Presupuesto bajo y falta de tiempo.
--------------	---------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	--------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	-------------------------------------

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

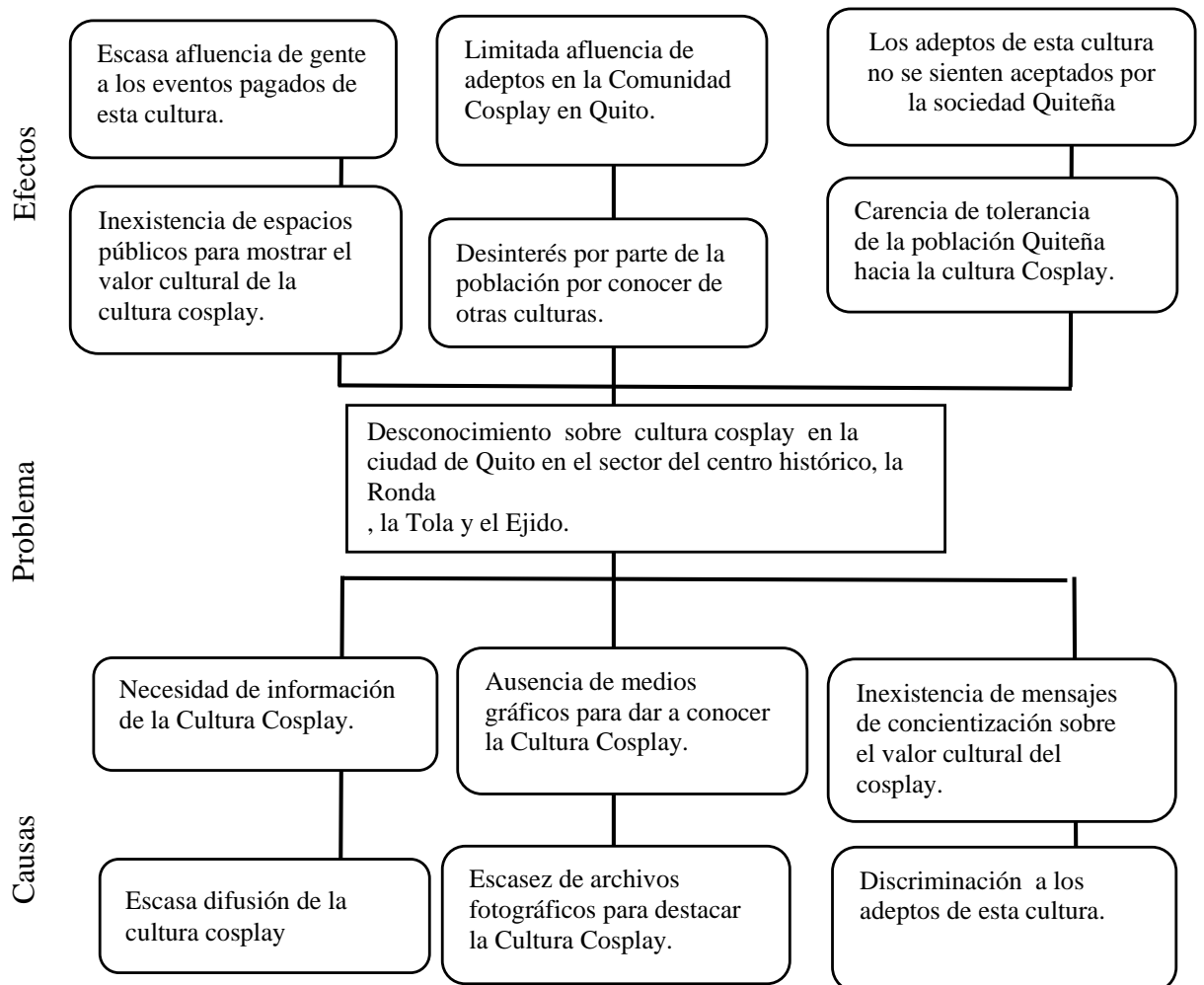


Figura 2: Árbol de Problemas del cantón Quito, 2017

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

3.02. Árbol de Objetivo

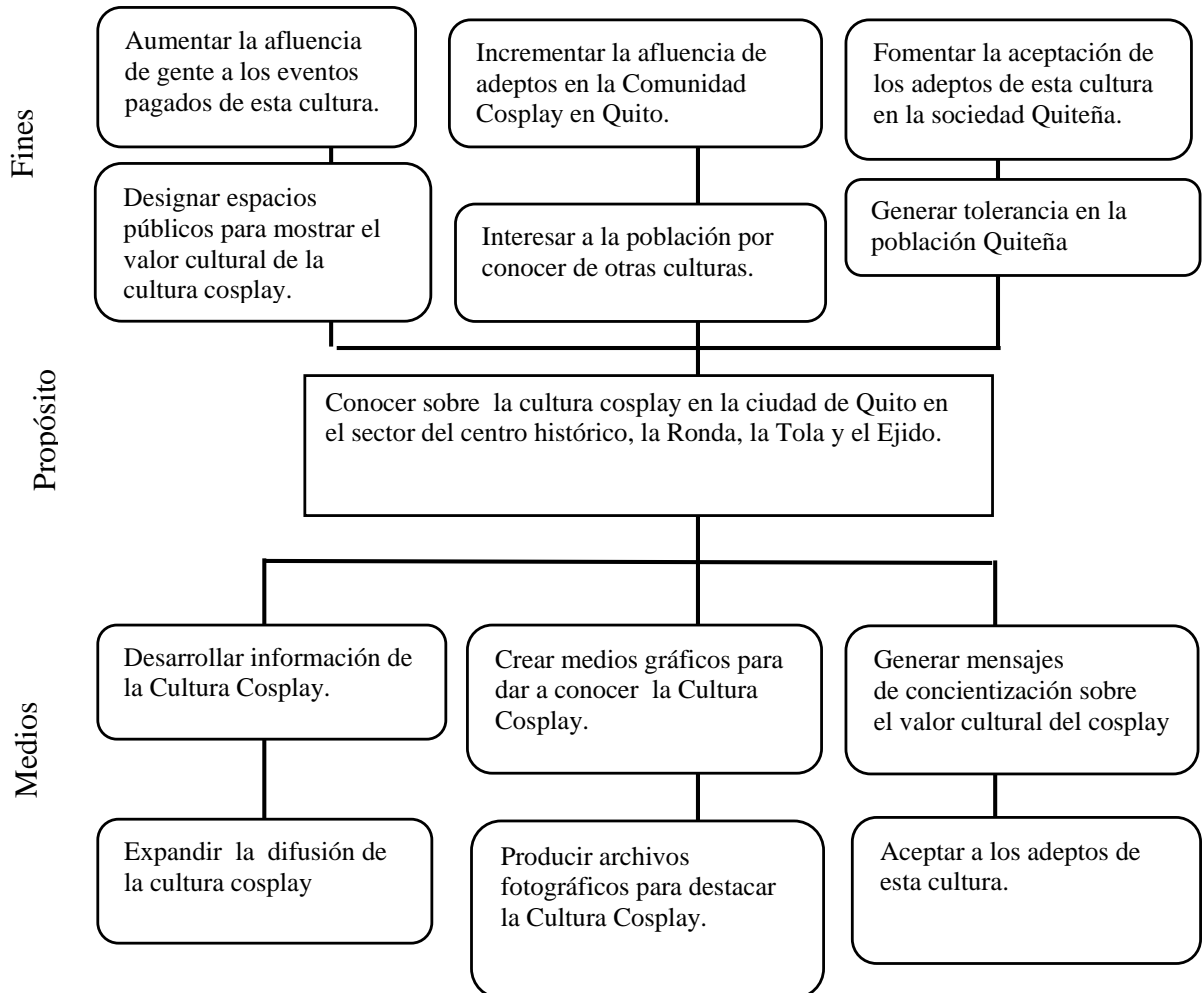


Figura 3: Árbol de Objetivos del cantón Quito, 2017

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

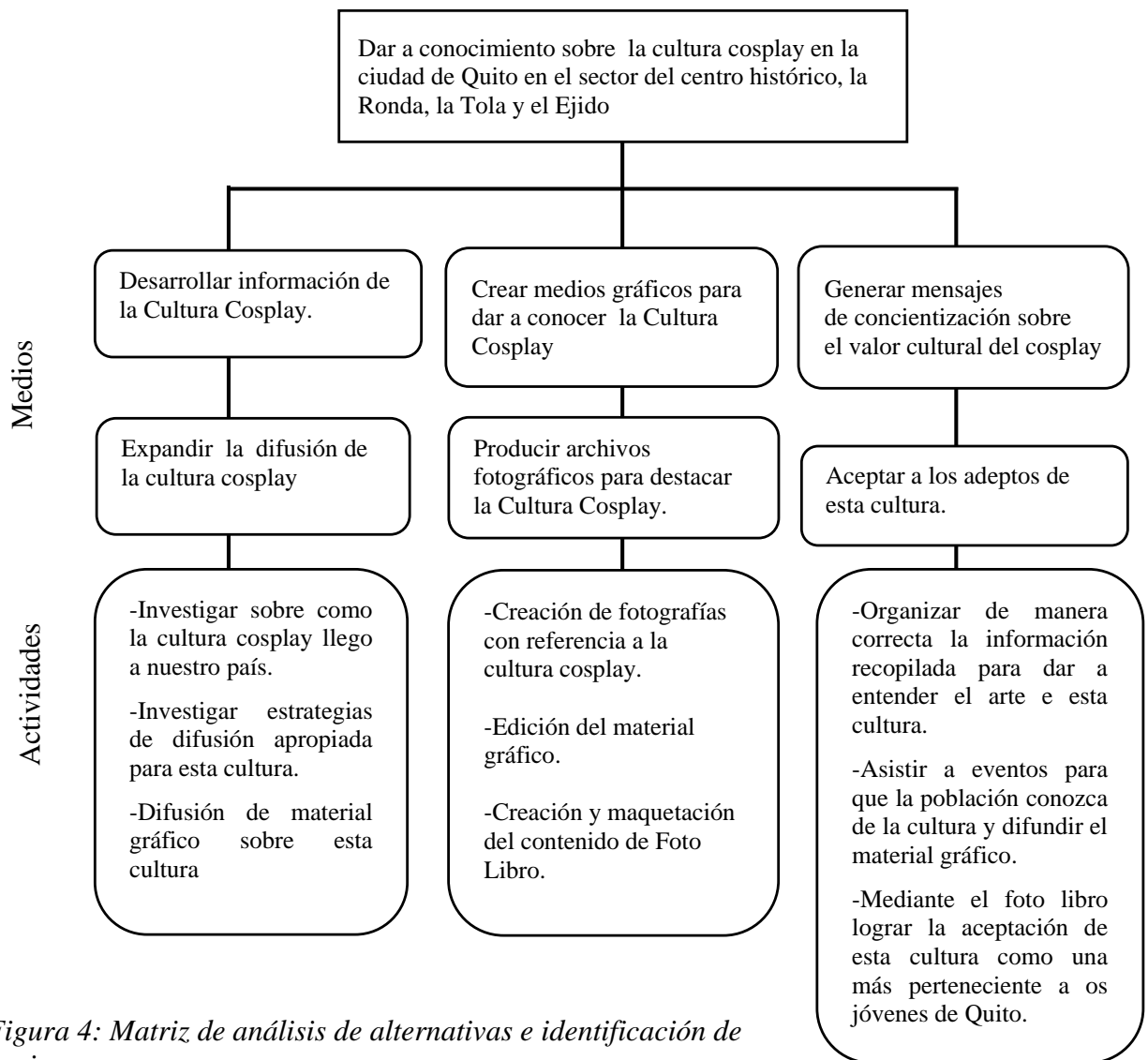


Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.01.01. Tamaño del Proyecto

En Sector del Centro Histórico encontramos tres barrios importantes de la capital como son El Ejido, La Ronda y la Tola, existen habitantes entre 15 a 35 años del género masculino y femenino del nivel socio económico medio y medio alto, con ocupaciones profesionales estudiantes y padres de familia, la población total de estos tres sectores se aproxima a 3000 personas.

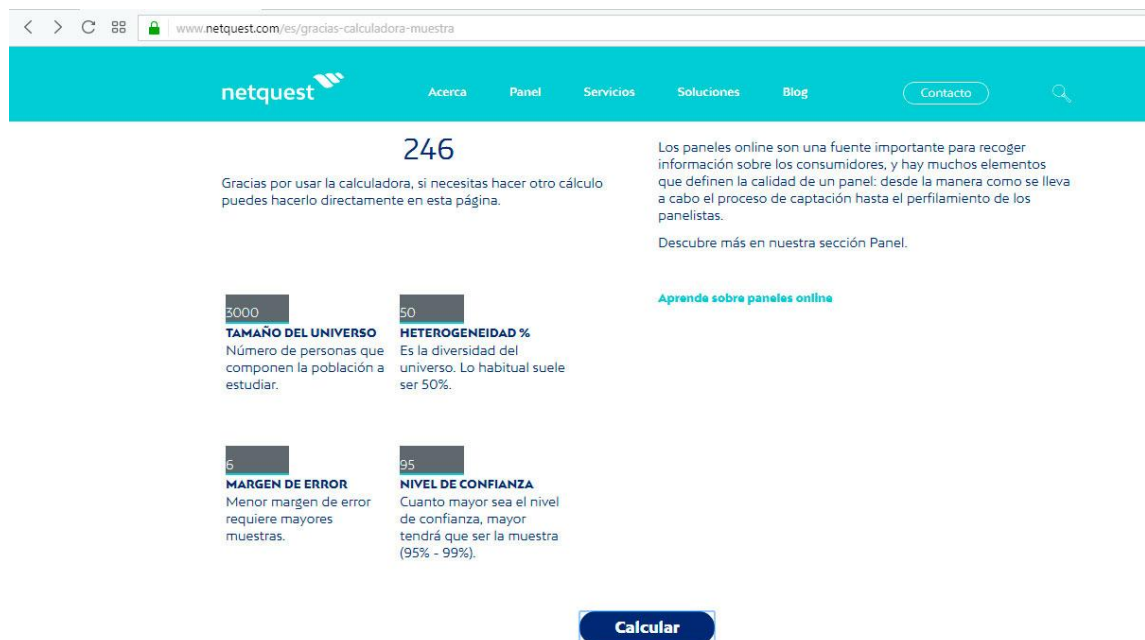


Figura 5: Cálculo de Muestra

Fuente: Netquest.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



El tamaño de universo de los sectores El Ejido, La Tola y La Ronda habla sobre la población que se va a estudiar para el proyecto el cual se aproxima a las 3000 personas, la Heterogeneidad nos indica la diversidad que existe en nuestra muestra que debe ser en un porcentaje del 50%, el margen de error es un porcentaje del 6% de la muestra, es la mínimo cantidad que debe tener de error sobre un 95% del nivel de confianza. “Si mide 246 personas, los datos reales que busca será el 95% de las veces en el intervalo de 5% en relación a los datos que se observa en la encuesta” (Netquest, 2017).

La muestra se genera tomando en cuenta el tamaño del universo ,la heterogeneidad, el margen de error y el nivel de confianza de nuestro proyecto ,como resultado obtenemos un valor numerico con el cual podemos trabajar para nuestro proyecto.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.01.02. Localización del Proyecto

Según la página www.Quito.com.ec el sector centro de la ciudad de Quito ,
centrándonos en las tres zonas específicas de nuestro proyecto como lo es:

“El Ejido” comprende desde avenidas principales que son: Avenida 10 de Agosto, Avenida Patria, Avenida 6 de Diciembre y Avenida Tarqui. Allí encontramos que los edificios más altos de la ciudad como la Torre CFN, Hotel Hilton Colón, Edificio Banco Internacional y Edificio del Consejo Provincial de Pichincha.

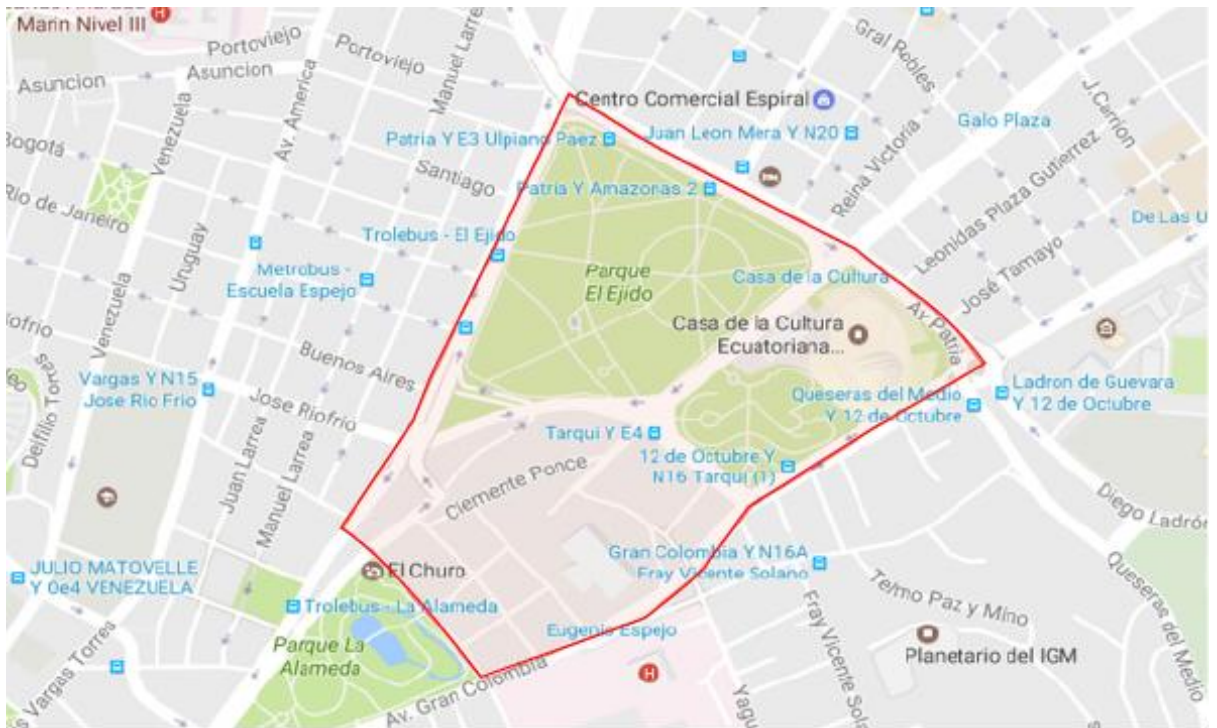


Figura 6: Localización El Ejido.

Fuente: Google Maps.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

La Ronda es el sector más conocidos del centro de Quito, está ubicado en la calle Morales se encuentra también el Parque Regenerado Cumandá, ubicado en el antiguo Terminal Terrestre de la ciudad.

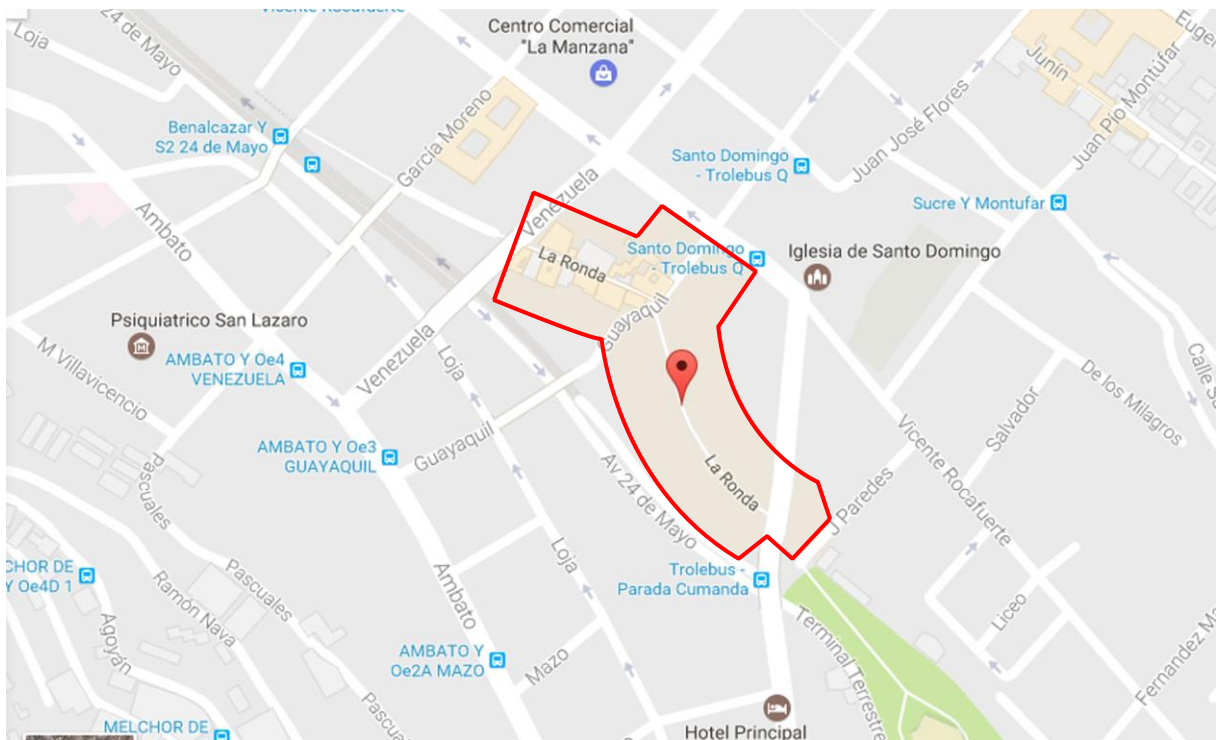


Figura 7: Localización La Ronda.

Fuente: Google Maps.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

La Tola barrio tradicional de Quito, ubicado al lado occidental del parque Itchimbin encontramos allí la Plaza de Toros Belmonte, el centro de vigilancia ECU-911, el palacio de cristal de parque Itchimbia y el Colegio Don Bosco.



Figura 8: Localización La Tola.

Fuente: Google Maps.

Estos barrios cuentan con un aproximado de 1000 habitantes en “El Ejido” entre hombres, mujeres y niños, “La Ronda” con 500 habitantes entre hombres, mujeres y niños y en “La Tola” con 1000 habitantes entre hombres, mujeres y niños, son los barrios más turísticos del centro histórico.

Fuente: www.Quito.com.ec

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.01.03. Análisis Ambiental

El análisis ambiental habla de la responsabilidad que cada proyecto debe tener frente al ecosistema generando un impacto positivo al mismo. “El Medio Ambiente tiene que tomarse en cuenta como un factor más en el desarrollo de un proyecto. En el caso de diseño de productos, un producto que no considere el factor medioambiental no se puede considerar un producto de calidad” (Ecolaningeniería, 2017).

4.01.03.01. Impacto Positivo.

En las imprentas modernas se utilizan materiales que puedan ayudar al medio ambiente, se puede hacer derivados del papel, existen tintas de impresión para maquinas laser y demás.

Todo esto ayuda a que al imprimir el foto libro con materiales ecológicos ayudará a que se disminuya el daño al medio ambiente, si usamos derivados de papel reciclable se puede evitar el acceso de la tala de árboles, existen muchas clases de papel hoy en día que son perfectos para un buen acabado grafico sin dañar el ambiente, se tiene marcas como lo es Yura papel ecológico que está disponible dentro de país y es biodegradable, esto ayudara a que nuestro foto libro sea amigable con el medio ambiente.

En tintas ecológicas tenemos a HP o Bio ink, que ayudarán a que se disminuya el daño que genera la tinta normal en el medio ambiente ya que el mismo no es fácil de

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

biodegradar no se puede reciclar, a diferencia de esta tinta que es de un material amigable con el ambiente y no genera daños. “Los avances para reducir los efectos del calentamiento global no conocen límites. Y una de las últimas tendencias en cuanto a conservación se refiere, está íntimamente ligada al uso de tintas ecológicas. La industria gráfica ha puesto su mirada en las innovaciones referentes al cuidado de la naturaleza con mucho interés. Pero, ¿qué diferencia a las tintas ecológicas de las normales? Las tintas consideradas ecológicas están elaboradas en base a materias primas renovables y de origen orgánico. Y cuentan con la cantidad mínima posible de compuestos orgánicos volátiles (COV). En este sentido, muchas tintas pueden considerarse ecológicas: acuosas, de base agua, de secado por energía, de secado por radiación ultravioleta (UV) y las procedentes de pastas.” (Comercio, 2014).

Estos materiales se pueden encontrar en el mercado ayudaran a que la creación y difusión del fotolibro no genere daños en el ambiente y sea un referente de productos de primera calidad amigables con el medio ambiente.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



4.01.03.02. Impacto Negativo.

La edición editorial desde hace varios años ha sido enemigo del medio ambiente generando gran destrucción en la naturaleza sobre todo en la tala de árboles para la impresión de los libros

“Nuestro consumo de papel no deja de aumentar, lo que no ocurre con el uso de papel reciclado. La industria papelera, una de las mayores consumidoras de energía y agua, trata de imponer el uso de papel blanco de fibra virgen. Mientras tanto, el 40% de la madera talada para uso industrial se usa para fabricar papel.” (Soto, 2005)

El papel al ser el uno de los principal elemento de la producción editorial genera un impacto negativo en el ambiente pese a que se han desarrollado en estos últimos años hojas de material reciclado la calidad de estas hojas no es la misma que la encontramos en materiales no reciclados ya que brindan un mejor acabado y por ello son preferidos para las impresiones generando un mayor daño en nuestro ambiente.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3: Impacto de los objetivo del Foto libro de la Cultura Cosplay, 2017

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Desarrollar información de la cultura Cosplay.	5	4	4	4	3	20	Media
Expandir la difusión de la cultura Cosplay	5	4	4	5	3	21	Alta
Crear medios gráficos para dar a conocer la cultura Cosplay.	5	4	4	4	3	20	Media
Producir archivos fotográficos para destacar la cultura Cosplay.	4	5	4	4	3	20	Media
Generar mensajes de concientización sobre el valor cultural del cosplay.	4	5	4	5	2	20	Media
Aceptar a los adeptos de esta cultura.	4	5	4	5	2	20	Media

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

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.03. Diagrama de Estrategias

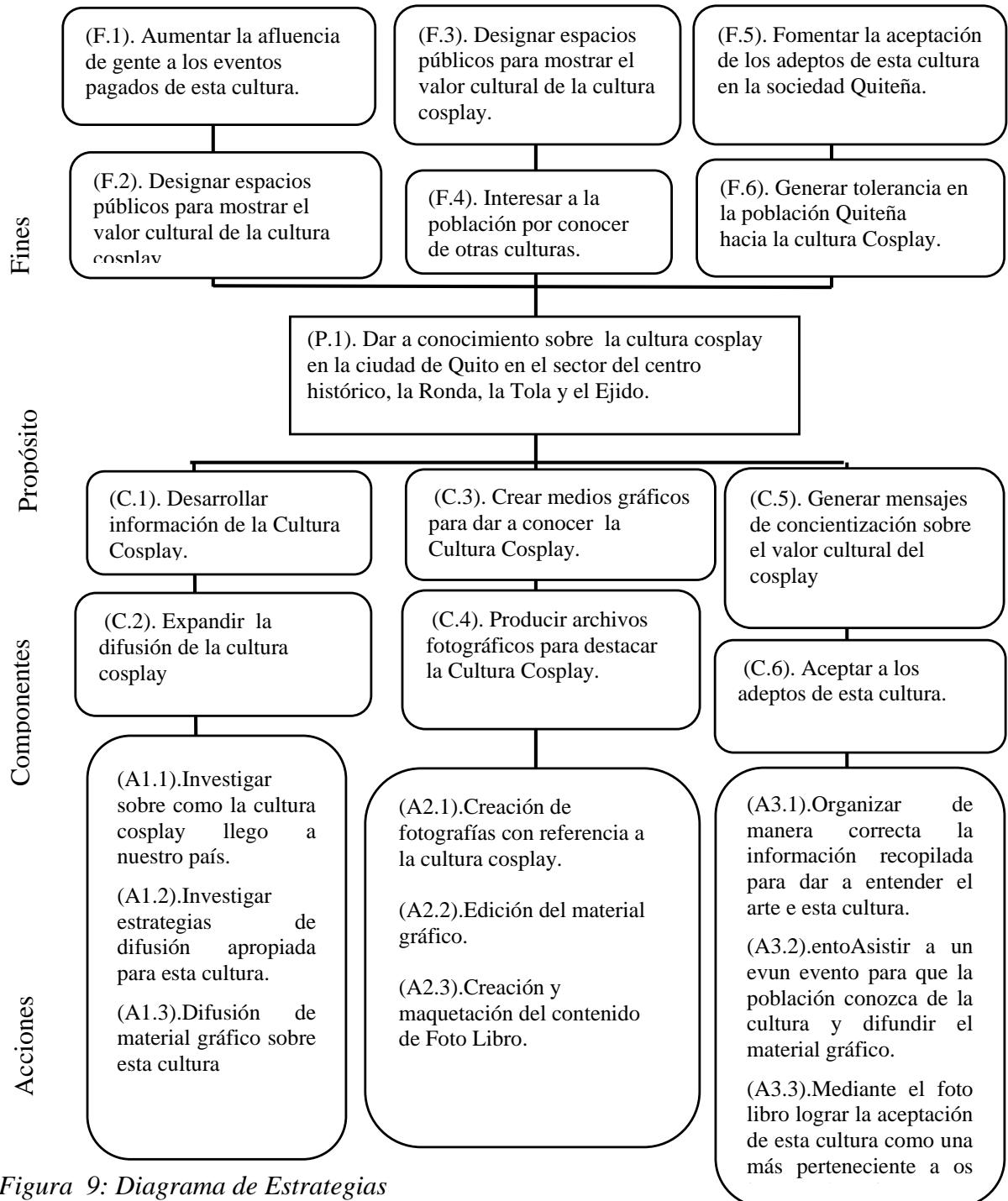


Figura 9: Diagrama de Estrategias

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



4.4. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

Marco lógico es una herramienta que nos ayuda a elaborar las respuestas de los tres problemas en los proyectos, está centrada en la orientación de objetivos y facilitar la participación de las partes.” La Metodología de Marco Lógico es una herramienta para facilitar el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos. Su énfasis está centrado en la orientación por objetivos, la orientación hacia grupos beneficiarios y el facilitar la participación y la comunicación entre las partes interesadas.” (Ortegón, 2015). Es una herramienta que nos facilitará el desarrollo del proyecto para cada nivel del mismo nos brindara la orientación que necesitamos para concluir con el trabajo.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Tabla 10: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2017

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	Aumentar la afluencia de gente a los eventos pagados de esta cultura. (F.1).	Incrementar el interés de la población (60%)	246	Excelente	6 meses	Quito	Medio
	Designar espacios públicos para mostrar el valor cultural de la cultura cosplay. (F.2).	Incrementar el apoyo del municipio (40%)	246	Bueno	6 meses	Quito	Medio
	Incrementar la afluencia de adeptos en la Comunidad Cosplay en Quito. (F.3).	Aumentar en un 60% los asistentes de los eventos	246	Excelente	6 meses	Quito	Medio
	Interesar a la población por conocer de otras culturas. (F.4).	Incrementar en un 50% el interés de la población por otras culturas	246	Excelente	1 año	Quito	Medio
	Fomentar la aceptación de los adeptos de esta cultura en la sociedad quiteña (F.5).	Aumentar en un 50% la aceptación de la cultura en la población	246	Excelente	1 año	Quito	Medio
	Generar tolerancia en la población quiteña (F.6).	Incrementar en un 50% la tolerancia de la población hacia la cultura cosplay	246	Excelente	1 año	Quito	Medio

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Propósito	Dar a conocer sobre la cultura cosplay en la ciudad de Quito en el sector del centro histórico, la Ronda, la Tola y el Ejido. (P.1)	Incrementar en un 70 % el conocimiento de la cultura cosplay en la población Quiteña	246	Excelente	1 año	Quito	Medio
	Componentes	Desarrollar información de la Cultura Cosplay. (C.1)	Obtener la información de cultura cosplay se sus adeptos en Quito.	1	Excelente	3 meses	Quito
Expandir la difusión de la cultura cosplay (C.2)		Difundir la cultura cosplay en un 60% a través de la población Quiteña	246	Excelente	6 meses	Quito	Medio
Crear medios gráficos para dar a conocer la Cultura Cosplay. (C.3)		Crear los medios gráficos de la cultura	1	Excelente	5 meses	Quito	Medio
Producir archivos fotográficos para destacar la Cultura Cosplay. (C.4)		Producir los archivos fotográficos	1	Excelente	2 meses	Quito	Medio
Generar mensajes de concientización sobre el valor cultural del cosplay (C.5)		Difundir en un 60% de la población quiteña	246	Excelente	6 meses	Quito	Medio
Aceptar a los adeptos de esta cultura. (C.6)		Incrementar en un 70% la aceptación de la población	246	Excelente	1 año	Quito	Medio
Investigar sobre como la cultura cosplay llego a nuestro país. (A.1)		Obtener información sobre la cultura	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
Actividades	Investigar estrategias de difusión apropiada para esta cultura. (A.2)	Difundir el material gráfico de manera apropiada	1	Buena	1 semana	Quito	Medio
	Difusión de material gráfico sobre esta	Creación del material grafico	1	Excelente	3 meses	Quito	Medio

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

	cultura (A3)						
	Creación de fotografías con referencia a la cultura cosplay. (A1.1)	Creación de archivos fotográficos.	1	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	Edición del material gráfico. (A1.2)	Mejorar la estructura visualmente.	1	Excelente	2 meses	Quito	Medio
	Creación y maquetación del contenido de Foto Libro. (A1.3)	Producir una estructura visualmente correcta.	1	Excelente	2 meses	Quito	Medio
	Organizar de manera correcta la información recopilada para dar a entender el arte e esta cultura. (A2)	Producir una estructura visualmente correcta.	1	Buena	3meses	Quito	Medio
	Asistir a un evento para que la población conozca de la cultura y difundir el material gráfico. (A3)	Captar la atención de la población quiteña	246	Excelente	3 meses	Quito	Medio
	Mediante el foto libro lograr la aceptación de esta cultura como una más perteneciente a os jóvenes de Quito. (A3.1)	Incrementar en un 60% la aceptación de la población	246	Excelentes	1 año	Quito	Medio

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 11: Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	Aumentar la afluencia de gente a los eventos pagados de esta cultura. (F.1.)	Incrementar el interés de la población (60%)	X	X		X	X	4	Alto
	Designar espacios públicos para mostrar el valor cultural de la cultura cosplay. (F.2.)	Incrementar el apoyo del municipio (40%)	X	X	X	X		4	Alto
	Incrementar la afluencia de adeptos en la Comunidad Cosplay en Quito. (F.3.)	Aumentar en un 60% los asistentes de los eventos	X	X	X			3	Medio
	Interesar a la población por conocer de otras culturas. (F4.)	Incrementar en un 50% el interés de la población por otras culturas	X	X	X	X	X	5	Alto
	Fomentar la aceptación de los adeptos de esta cultura en la sociedad quiteña (F5.)	Aumentar en un 50% la aceptación de la cultura en la población	X	X	X		X	4	Alto
	Generar tolerancia en la población quiteña (F6.)	Incrementar en un 50% la tolerancia de la población hacia la cultura cosplay	X		X		X	3	Medio
Propósito	Dar a conocer sobre la cultura cosplay en la ciudad de Quito en el sector del centro histórico, la Ronda, la Tola y el Ejido. (P.1)	Incrementar en un 70 % el conocimiento de la cultura cosplay en la población Quiteña	X	X	X	X	X	5	Alto

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
Componentes	Desarrollar información de la Cultura Cosplay. (C1)	Obtener la información de cultura cosplay se sus adeptos en Quito.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Expandir la difusión de la cultura cosplay (C2)	Difundir la cultura cosplay en un 60% a través de la población Quiteña	X	X	X	X	X	5	Alto
	Crear medios gráficos para dar a conocer la Cultura Cosplay. (C3)	Crear los medios gráficos de la cultura	X	X	X	X	X	5	Alto
	Producir archivos fotográficos para destacar la Cultura Cosplay. (C4.)	Producir los archivos fotográficos	X	X	X	X	X	5	Alto
	Generar mensajes de concientización sobre el valor cultural del cosplay (C5.).	Difundir en un 60% de la población quiteña	X		X		X	3	Medio
	Aceptar a los adeptos de esta cultura. (C6.).	Incrementar en un 70% la aceptación de la población	X		X		X	3	Medio
Actividades	Investigar sobre como la cultura cosplay llego a nuestro país. (A1).	Obtener información sobre la cultura	X	X	X	X	X	5	Alto
	Investigar estrategias de difusión apropiada para esta cultura. (A2)	Difundir el material gráfico de manera apropiada	X	X	X	X	X	5	Alto
	Difusión de material gráfico sobre esta cultura (A3)	Creación del material grafico	X	X	X	X	X	5	Alto
	Creación de fotografías con referencia a la cultura cosplay. (A1.1)	Creación de archivos fotográficos.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Edición del material gráfico.(A1.2)	Mejorar la estructura visualmente.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Creación y maquetación del contenido de Foto Libro. (A1).	Producir una estructura visualmente correcta.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Organizar de manera correcta la información	Producir una estructura visualmente	X	X	X	X	X	5	Alto

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
	recopilada para dar a entender el arte e esta cultura. (A2)	correcta.							
	Asistir a un evento para que la población conozca de la cultura y difundir el material gráfico. (A3)	Captar la atención de la población quiteña	X	X	X	X	X	5	Alto
	Mediante el foto libro lograr la aceptación de esta cultura como una más perteneciente a os jóvenes de Quito. (A1.1)	Incrementar en un 60% la aceptación de la población	X	X	X	X	X	5	Alto

En la clasificación de indicadores se marcó según la siguiente nomenclatura: x. Por otro lado para la selección se ha utilizado los siguientes valores: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media y 0 y 1 = baja.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.04.03. Medios de Verificación

Tabla 12: Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	Aumentar la afluencia de gente a los eventos pagados de esta cultura. (F.1.).	Incrementar el interés de la población (60%)	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Designar espacios públicos para mostrar el valor cultural de la cultura cosplay. (F.2.).	Incrementar el apoyo del municipio (40%)	Primaria	Entrevista	Cualitativo	2 meses	Investigador
	Incrementar la afluencia de adeptos en la Comunidad Cosplay en Quito. (F.3.).	Aumentar en un 60% los asistentes de los eventos	Primaria	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
	Interesar a la población por conocer de otras culturas. (F4.).	Incrementar en un 50% el interés de la población por otras culturas	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Fomentar la aceptación de los adeptos de esta cultura en la sociedad quiteña (F5.).	Aumentar en un 50% la aceptación de la cultura en la población	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	Generar tolerancia en la población quiteña (F6.).	Incrementar en un 50% la tolerancia de la población hacia la	Primaria	Observación	Cualitativo	1 año	Investigador

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

		cultura cosplay					
Propósito	Dar a conocer sobre la cultura cosplay en la ciudad de Quito en el sector del centro histórico, la Ronda, la Tola y el Ejido. (P.1.).	Incrementar en un 70 % el conocimiento de la cultura cosplay en la población Quiteña	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
Componentes	Desarrollar información de la Cultura Cosplay. (C1)	Obtener la información de cultura cosplay se sus adeptos en Quito.	Primaria	Entrevista	Cualitativo	2 meses	Investigador
	Expandir la difusión de la cultura cosplay (C2)	Difundir la cultura cosplay en un 60% a través de la población Quiteña	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Crear medios gráficos para dar a conocer la Cultura Cosplay. (C3)	Crear los medios gráficos de la cultura	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Producir archivos fotográficos para destacar la Cultura Cosplay. (C4.).	Producir los archivos fotográficos	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Generar mensajes de concientización sobre el valor cultural del cosplay (C5.).	Difundir en un 60% de la población quiteña	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Aceptar a los adeptos de esta cultura. (C6.).	Incrementar en un 70% la aceptación de	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

		la población					
Actividades	Investigar sobre como la cultura cosplay llego a nuestro país. (A1).	Obtener información sobre la cultura	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Investigar estrategias de difusión apropiada para esta cultura. (A2)	Difundir el material gráfico de manera apropiada	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Difusión de material gráfico sobre esta cultura (A3)	Creación del material grafico	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Creación de fotografías con referencia a la cultura cosplay. (A1.1)	Creación de archivos fotográficos.	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Edición del material gráfico. (A1.2)	Mejorar la estructura visualmente.	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
	Creación y maquetación del contenido de Foto Libro. (A1).	Producir una estructura visualmente correcta.	Primaria	Observación	Cualitativo	4 meses	Investigador
	Organizar de manera correcta la información recopilada para dar a entender el arte e esta cultura. (A2)	Producir una estructura visualmente correcta.	Primaria	Observación	Cualitativo	4 meses	Investigador
	Asistir a un evento para que la	Captar la atención de la población	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



población conozca de la cultura y difundir el material gráfico. (A3)	quiteña						
Mediante el foto libro lograr la aceptación de esta cultura como una más perteneciente a los jóvenes de Quito. (A1.1)	Incrementar en un 60% la aceptación de la población	Primaria	Observación	Cualitativo	1 año	Investigador	

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.04.04 Supuestos

Tabla 13: Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	Aumentar la afluencia de gente a los eventos pagados de esta cultura. (F.1.).	Presupuesto limitado de la población para asistir a os eventos pagados	X		X	X	X
	Designar espacios públicos para mostrar el valor cultural de la cultura cosplay. (F.2.).	Falta de apoyo por parte del municipio		X	X		X
	Incrementar la afluencia de adeptos en la Comunidad Cosplay en Quito. (F.3.).	Falta de aceptación de la sociedad por pertenecer a esta cultura.			X		
	Interesar a la población por conocer de otras culturas. (F4.).	Desinterés de la población			X		
	Fomentar la aceptación de los adeptos de esta cultura en la sociedad Quiteña (F5.).	Escasa comprensión de la sociedad, sobre la cultura			X		
	Generar tolerancia en la población Quiteña (F6.).	Incomprensión de la sociedad de el porque se practica la cultura cosplay.			X		

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Propósito	Dar a conocer sobre la cultura cosplay en la ciudad de Quito en el sector del centro histórico, la Ronda, la Tola y el Ejido. (P.1.).	Carencia de presupuesto para difundir la información.	X		X		
Componentes	Desarrollar información de la Cultura Cosplay. (C1)	Falta de colaboración de los adeptos de la cultura.	X		X		X
	Expandir la difusión de la cultura cosplay (C2)	Escasa acogida del fotolibro en la población			X		
	Crear medios gráficos para dar a conocer la Cultura Cosplay. (C3)	Clima desfavorable para obtener fotografías de buena calidad				X	
	Producir archivos fotográficos para destacar la Cultura Cosplay. (C4.).	Carencia de presupuesto para tener los equipos necesarios para producir los archivos fotográficos.	X				
	Generar mensajes de concientización sobre el valor cultural del cosplay (C5.).	Falta de aceptación de la sociedad.			X		

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	Aceptar a los adeptos de esta cultura. (C6.).	Falta de tolerancia de la sociedad.			X		
Actividades	Investigar sobre como la cultura cosplay llevo a nuestro país. (A1).	Escasa información de relevancia sobre la cultura cosplay			X		
	Investigar estrategias de difusión apropiada para esta cultura. (A2)	Información proporcionada de poco interés para la población.			X		
	Difusión de material gráfico sobre esta cultura (A3)	Carencia de presupuesto para difundir el producto.	X				
	Creación de fotografías con referencia a la cultura cosplay. (A1.1)	Carencia de locaciones para producir los archivos.	X		X	X	
	Edición del material gráfico. (A1.2)	Carencia de equipos para editar el material gráfico.	X				
	Creación y maquetación del contenido de Foto Libro. (A1).	Manejar conceptos erróneos para la creación de producto			X		

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	Organizar de manera correcta la información recopilada para dar a entender el arte e esta cultura. (A2)	No transmitir de manera correcta todo lo que representa la cosplay	X		X		X
	Asistir a un evento para que la población conozca de la cultura y difundir el material gráfico. (A3)	Escaso presupuesto para asistir a eventos pagados.	X		X	X	
	Mediante el foto libro lograr la aceptación de esta cultura como una más perteneciente a os jóvenes de Quito. (A1.1)	Discriminación de la sociedad a la cultura cosplay.			X		X

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML)

Tabla 14: Matriz de Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	Aumentar la afluencia de gente a los eventos pagados de esta cultura. (F.1.).	Incrementar el interés de la población (60%)	Primaria Entrevista Cualitativo	Presupuesto limitado de la población para asistir a os eventos pagados
	Designar espacios públicos para mostrar el valor cultural de la cultura cosplay. (F.2.).	Incrementar el apoyo del municipio (40%)	Primaria Entrevista Cualitativo	Falta de apoyo por parte del municipio
	Incrementar la afluencia de adeptos en la Comunidad Cosplay en Quito. (F.3.).	Aumentar en un 60% los asistentes de los eventos	Primaria Entrevista Cualitativo	Falta de aceptación de la sociedad por pertenecer a esta cultura.
	Interesar a la población por conocer de otras culturas. (F4.).	Incrementar en un 50% el interés de la población por otras culturas	Primaria Entrevista Cualitativo	Desinterés de la población
	Fomentar la aceptación de los adeptos de esta cultura en la sociedad quiteña (F5.).	Aumentar en un 50% la aceptación de la cultura en la población	Primaria Encuesta Cuantitativo	Escasa comprensión de la sociedad, sobre la cultura
	Generar tolerancia en la población quiteña (F6.).	Incrementar en un 50% la tolerancia de la población hacia la cultura cosplay	Primaria Observación Cualitativo	Incomprensión de la sociedad de el porque se practica la cultura cosplay.
Propósito	Dar a conocer sobre la cultura cosplay en la ciudad de Quito en el sector del centro histórico, la Ronda, la Tola y el Ejido.	Incrementar en un 70 % el conocimiento de la cultura cosplay en la población Quiteña	Primaria Observación Cualitativo	Carencia de presupuesto para difundir la información.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

	(P.1.).			
Componentes	Desarrollar información de la Cultura Cosplay. (C1)	Obtener la información de cultura cosplay se sus adeptos en Quito.	Primaria Entrevista Cualitativo	Informacion
	Expandir la difusión de la cultura cosplay (C2)	Difundir la cultura cosplay en un 60% a través de la población Quiteña.	Primaria Observación Cualitativo	Escasa acogida del fotolibro en la población
	Crear medios gráficos para dar a conocer la Cultura Cosplay. (C3)	Crear los medios gráficos de la cultura.	Primaria Observación Cualitativo	Clima desfavorable para obtener fotografías de buena calidad
	Producir archivos fotográficos para destacar la Cultura Cosplay. (C4.).	Producir los archivos fotográficos.	Primaria Observación Cualitativo	Carencia de presupuesto para tener los equipos necesarios para producir los archivos fotográficos.
	Generar mensajes de concientización sobre el valor cultural del cosplay (C5.).	Difundir en un 60% de la población quiteña.	Primaria Observación Cualitativo	Falta de aceptación de la sociedad.
	Aceptar a los adeptos de esta cultura. (C6.).	Incrementar en un 70% la aceptación de la población.	Primaria Observación Cualitativo	Falta de tolerancia de la sociedad.
Actividades	Investigar sobre como la cultura cosplay llego a nuestro país. (A1).	Obtener información sobre la cultura.	Primaria Observación Cualitativo	Escasa información de relevancia sobre la cultura cosplay
	Investigar estrategias de difusión apropiada para esta cultura. (A2)	Difundir el material gráfico de manera apropiada	Primaria Observación Cualitativo	Información proporcionada de poco interés para la población.
	Difusión de material gráfico sobre esta cultura (A3)	Creación del material gráfico.	Primaria Observación Cualitativo	Carencia de presupuesto para difundir el producto.
	Creación de fotografías con referencia a la cultura cosplay. (A1.1)	Creación de archivos fotográficos.	Primaria Observación Cualitativo	Carencia de locaciones para producir los archivos.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Edición del material gráfico. (A1.2)	Mejorar la estructura visualmente.	Primaria Observación Cualitativo	Carencia de equipos para editar el material gráfico.
Creación y maquetación del contenido de Foto Libro. (A1).	Producir una estructura visualmente correcta.	Primaria Observación Cualitativo	Manejar conceptos erróneos para la creación de producto.
Organizar de manera correcta la información recopilada para dar a entender el arte e esta cultura. (A2)	Producir una estructura visualmente correcta.	Primaria Observación Cualitativo	No transmitir de manera correcta todo lo que representa la cosplay.
Asistir a un evento para que la población conozca de la cultura y difundir el material gráfico. (A3)	Captar la atención de la población quiteña.	Primaria Observación Cualitativo	Escaso presupuesto para asistir a eventos pagados.
Mediante el foto libro lograr la aceptación de esta cultura como una más perteneciente a os jóvenes de Quito. (A1.1)	Incrementar en un 60% la aceptación de la población.	Primaria Observación Cualitativo	Discriminación de la sociedad a la cultura cosplay.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

“Los libros aparecieron hace muchos siglos desde la aparición de los egipcios, griegos y romanos, los que fueron los primeros en inventar formas de plasmar la escritura de su época en diferentes materiales como los papiros y paredes.” (Fernández, 2009)

Desde la aparición de los primeros libros han existido infinidad de escritos de diversos temas para todos los gustos y edades.

Los fotolibro o libro fotográfico como también se lo conoce es una recopilación de fotografías organizadas en una secuencia que sirve para contar una historia, las fotografías que se muestran son relevantes y se potencian con las tipografías y el diseño.

“La fotografía es una herramienta de expresión muy potente. Con una sola imagen se pueden contar historias verdaderamente complejas. ¿Cómo se consigue esto? Mediante la foto-narración o narrativa fotográfica. Esta técnica consiste en utilizar la fotografía única y exclusivamente como medio para contar una historia.” (Vidal, 2012)

Los fotolibros en países del primer mundo son más apreciados debido a la cultura que en ellos se practica de apreciar el diseño en cualquiera de las ramas que este

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

exponga, pero en países del tercer mundo como el nuestro no se suele destacar mucha estas publicaciones, pero con el presente proyecto buscamos cambiar este panorama para ampliar la cultura de la población.

5.01.01. Marco teórico

5.01.01.01. Diseño Editorial

“El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que basa en la maquetación y composición de publicaciones como revistas, periódicos, libros etc.” (Maria, 2014). Esta es la rama del diseño en el cual se basa nuestro proyecto.

5.01.01.02. Tipografía

La tipografía juega un papel importante en la creación del diseño editorial con los años este ha ido variando para crear un sin número de tipografías para mejorar el diseño.” La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.”

(Fotonostro, 2015) .La tipografía es la parte esencial del diseño y que la misma da el tono que buscamos para nuestra composición y puede transmitir lo que queremos expresar.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



5.01.01.03. Color

El color existe desde los principios del tiempo, siempre están presente en nuestra vida diaria en los últimos años el color a jugado una parte importante para la humanidad expresando a través de ellos sentimientos o sensaciones.

“El color nos produce muchas sensaciones, sentimientos, diferentes estados de ánimo, nos transmite mensajes, nos expresa valores, situaciones.” (Fotonostro, 2015).El color es parte vital de nuestro proyecto ya que a través del mostraremos los sentimientos y sensaciones de la cultura Cosplay.

5.01.01.04. Maquetación

“La maquetación o diagramación como también se la conoce se trata del organizar los espacios que ocuparan cada uno de los elementos que estarán dentro del diseño, delegar los espacio para los textos y las imágenes.” (Correa, 2012).La maquetación juega un papel importante en nuestro proyecto y que nos permitirá designar los espacios de todos los elementos que usaremos en el diseño.

5.01.01.05. Retícula

“La retícula es un conjunto de líneas verticales y horizontales que ayudan a organizar los elementos dentro de un diseño editorial como los títulos, encabezado, texto, etc.” (Pepe, 2014). A través de la retícula le daremos un orden coherente al diseño de nuestro fotolibro.

5.01.01.06. Fotografía

“La fotografía es la técnica de obtener una imagen a través de un proceso químico de la luz sobre una superficie de determinadas características.” (Michael, 2012). La fotografía es la pieza más importante de nuestro proyecto ya a través del arte de la fotografía mostraremos lo que es la cultura cosplay.

5.01.01.07. Ilustración

“La ilustración es el arte de poder conceptualizar un pensamiento a través de un dibujo ya sea digital o a mano.” (Guzmán J. y Ríos D., 2016). Dentro de nuestro proyecto encontraremos la ilustración de muchos objetos que representaran el concepto de la Cultura Cosplay.

5.01.01.08. Tendencias

Las tendencias son ciertas inclinaciones así una actitud, concepto y objeto que se coloca de moda por una temporada determinada. “Tendencia también se utiliza como sinónimo de moda, en el sentido de tratarse de una especie de mecanismo social que regula las

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

selecciones de las personas.”(Pérez J. y Gardey A., 2010) Para nuestro proyecto se investigaran las tendencias en el diseño editorial y en la fotografía para crear un producto con una tendencia visual correcta.

5.01.01.08. Software a utilizar

Adobe Illustrator



Es uno de los programas más usados y conocidos de la familia de Adobe que ayuda para poder ilustrar o dibujas a través de los llamados vectores que nos permiten crear elementos dentro de una mesa de trabajo y poderlos modificar a nuestro gusto.

“Illustrator es el programa de Adobe de dibujo vectorial que lleva más de 25 años de existencia (recordad hace un cuarto de siglo, lo cual quiere decir que en 1989 ya estaba funcionando) siendo un claro referente dentro de la industria del diseño.” (Carretero, 2014). Este programa nos ayuda a crear los elementos que necesitamos para diagramar nuestro fotolibro, al igual que ayuda para la creación del logotipo y línea grafica del producto.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Adobe Photoshop



Photoshop es uno de los programas más conocidos a nivel mundial por su alta capacidad en edición de fotografías y montajes que en él se puede desarrollar. “Pintar el cabello, reducir algunas libritas de más o simplemente cambiar la posición de la imagen son algunas de las opciones que ofrece Photoshop. Este programa de edición de fotografías ha sido tan popular en el mundo del espectáculo y la publicidad ya que se ha utilizado para dar algunos retoques a las modelos, cantantes y artistas de cine.” (Gordón, 2015). Este programa nos ayuda con la edición del material fotográfico de nuestro proyecto.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Adobe Indesign



Este programa es el número uno en diagramación de diseño editorial el mismo permite crear retículas, paginas maestras, índices y un sin fin de acciones que ayudan al momento de la creación de un material editorial, también ayuda a exportar el diseño en Pdf convirtiéndolo en un libro digital listo para la web.

“El programa Adobe Indesign es una aplicación de maquetación de diseño editorial, es decir, permite montar en un layout textos e imágenes para documentos tales como libros, revistas, folletos y otros.” (DesignoACA, 2011). Es el principal programa a utilizar en nuestro proyecto ya que el mismo compactara todo lo antes realizado en un solo producto final.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Adobe Flash



Este programa ayuda a crear archivos interactivos con diferentes funciones, es muy utilizado para crear presentaciones, juegos, programas, entre otros ya que es un programa muy flexible que ayuda en diferentes campos.

“Cómo herramienta para hacer animaciones 2D Flash CS6 es una aplicación que permite generar distintos tipos de entregables, ya sean para la web o como archivos multimedia independientes.” (Polanía, 2015). Este programa nos ayudara a crear la presentación con la cual se defenderá el proyecto ante los jurados de titulación.

Cámara

La cámara que se utilizó para tomar las fotografías es un Nikon D3100, lente objetivo 18-55mm y una Nikon D3000, lente objetivo 18-55mm.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.02. Descripción de la Herramienta

5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)

El método de investigación que se utilizó para el proyecto fue la encuesta, entrevista y observación.

Diseño: El experimento es aleatorio ya que no podemos conocer sus resultados con anterioridad, nuestro material es experimental y se realizaron encuestas y entrevistas al azar para tener un panorama más claro sobre el proyecto y así evitar errores en el proyecto.

Población: En la población se investigó a los sector del Centro Histórico personas de entre 15 a 35 años del género masculino y femenino del nivel socio económico medio y medio alto, con ocupaciones profesionales estudiantes y padres de familia, la población total de estos tres sectores se aproxima a 3000 personas.

Entorno: El estudio para el proyecto de desarrollo en los sectores del Centro Histórico en los barrios de El Ejido, La Ronda y La Tola.

Intervenciones: Para el estudio de nuestro proyecto se utilizó como técnica principal para la población la encuesta basándonos en 10 preguntas acerca sobre el interés que presentan hacia otras culturas urbanas y el conocimiento que presentan acerca de la Cultura Cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Análisis estadístico: señala los métodos estadísticos utilizados y cómo se han analizado los datos.

La sección de material y métodos debe ser lo suficientemente detallada como para que otro autor pueda repetir el estudio y verificar los resultados de forma independiente.

5.02.02. Resultados

Para el proyecto se desarrolló como medio de investigación la observación, la entrevista y la encuesta. Para la observación se analizó a las personas que pertenecen a esta cultura para conocer sus hábitos y costumbres, también se observó a las personas que los ven pasara por las afueras de la locación de algún evento de la cultura Otaku, de esta manera podemos ver los dos grupos estudiados para el proyecto.

Se realizó una entrevista a los adeptos de esta cultura para obtener información básica con preguntas que nos ayuden a determinar su comportamiento. Y por último se realizó la encuesta con 10 preguntas cerradas que comienzan desde temas irrelevantes hasta temas específicos, que nos ayuda a conocer la forma de pensar de la población estas preguntas solo se las realizo a la población mas no a los adeptos de esta cultura.

5.02.02.01. Encuesta

La encuesta nos ayudó con información valiosa para el proyecto se tomó en cuenta los siguientes puntos.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

¿Usted cree que los disfraces son solo para los niños? Se inicia con esta pregunta ya que se busca saber qué es lo que piensan acerca de los disfraces si solo pueden usarlo los menores de edad o son para todas las edades sin excepción.

¿Usted está de acuerdo con que los jóvenes y adultos desarrollen su creatividad elaborando disfraces? Esta pregunta corresponde a verificar si reconocen uno de los valores más grandes de la cultura Cosplay que es la creatividad y nuevamente confirmar si están de acuerdo a que todas las personas sin excepción de edad usen disfraces.

¿Cree usted que elaborar a mano un disfraz, es un arte? Con esta pregunta busca confirmar si las personas consideran un arte el esfuerzo que se realiza al crear un traje a mano.

¿Le interesaría conocer de las culturas urbanas? La siguiente pregunta más abierta busca responder la interrogante de si la población se interesaría por conocer de otras culturas eh introducir allí a la cultura Cosplay.

¿Usted ha escuchado sobre la cultura cosplay? Nos ayudó a saber si la población ha escuchado o conoce de la Cultura Cosplay, para sí dar a conocerla o erradicar conceptos equivocados de la misma.

¿Le atrae la idea de que los jóvenes se disfracen de personajes de ficción? Fundamental para nuestro proyecto es saber la opinión de la población cuando ve a las personas que practican el cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



¿Usted conoce de eventos que se hayan realizado en Quito que hable sobre la cultura Cosplay u Otaku? A través de esta pregunta introducir lo que son los eventos de esta cultura para que la población conozca que existe una comunidad en la ciudad.

¿Asistiría a un evento de esta cultura? Con esta pregunta sabremos si las personas están dispuesta a conocer más de esta cultura.

¿Considera usted importante el conocer y respetar todas las culturas urbanas de Quito? Fundamental para nuestro proyecto el saber qué opina la población sobre el respeto a las culturas urbanas de la ciudad ya que a través de ello podríamos generar tolerancia y aceptación a todos las culturas urbanas.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.02.02.01.01. Modelo de encuesta

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Por favor, complete la siguiente encuesta de estudio de mercado.

Señale con una X una sola vez, dependiendo de la opción que escoja.

1.- Cual es tu Género

- Masculino
- Femenino
- Otros _____

2.¿Usted cree que los disfraces son solo para los niños?

- Si
- No

3.- ¿Usted está de acuerdo con que los jóvenes y adultos desarrollen su creatividad elaborando disfraces?

- Si
- No

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



4 ¿Cree usted que elaborar a mano un disfraz, es un arte?

Si

No

5.- ¿Le interesaría conocer de las culturas urbanas?

Si

No

6.- ¿Usted ha escuchado sobre la cultura cosplay?

Si

No

7¿Le atrae la idea de que los jóvenes se disfracen de personajes de ficción?

Si

No

¿Por qué? _____

**Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la
Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.**



8.- ¿Usted conoce de eventos que se hallan realizado en Quito que hable sobre la cultura Cosplay u Otaku?

Si

No

9.- ¿Asistiría a un evento de esta cultura?

Si

No

10.- ¿Considera usted importante el conocer y respetar todas las culturas urbanas de Quito?

Si

No

¿Por qué? _____

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

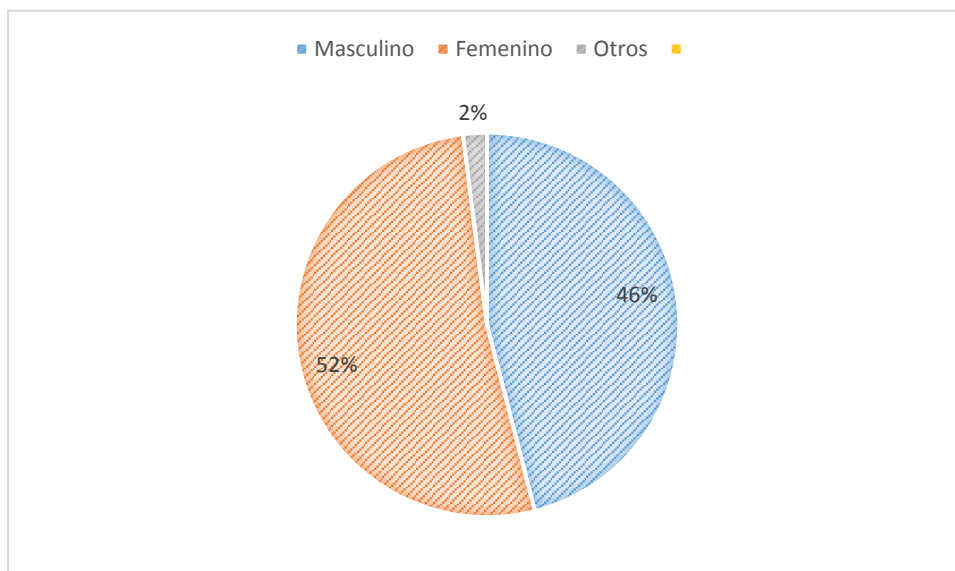
5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas

1.- ¿Cuál es tu Género?

Tabla 15: Pregunta uno

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Masculino	114	46%
Femenino	126	52%
Otros	6	2%
Total	246	100

Figura 7: Pregunta uno



Análisis:

Según la investigación el 52% de los encuestados son de género femenino, el 46% es de género masculino, y el 2% se consideran de otros géneros.

Elaborado por: *Michell Lara*

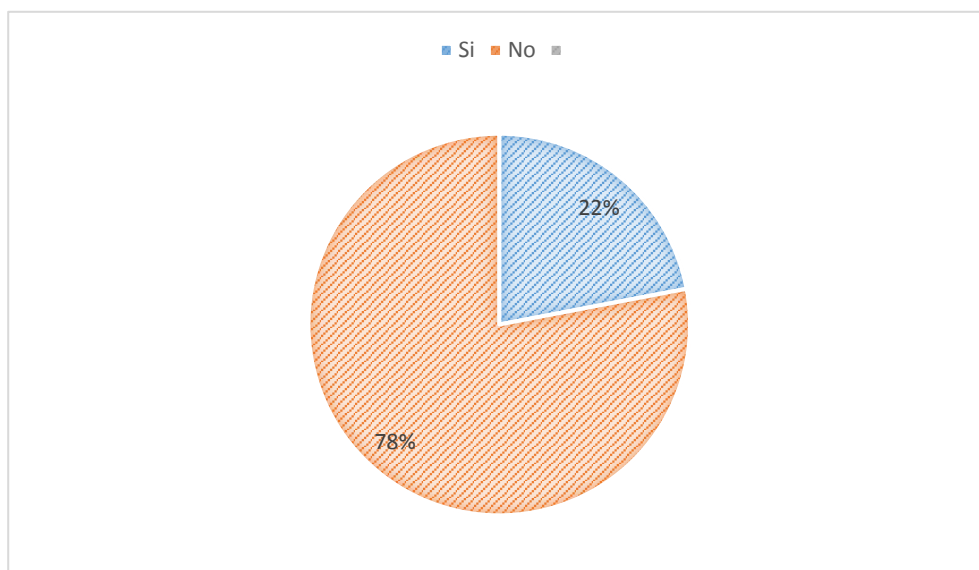
Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

2.- ¿Usted cree que los disfraces son solo para los niños?

Tabla 10: Pregunta dos

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	55	22%
No	191	78%
Total	246	100

Figura 9: Pregunta dos



Análisis:

Según la investigación el 78% de las personas opinan que los disfraces no son solo para niños seguido del 22% que indica que solo los niños deben usar disfraces.

Elaborado por: Michell Lara

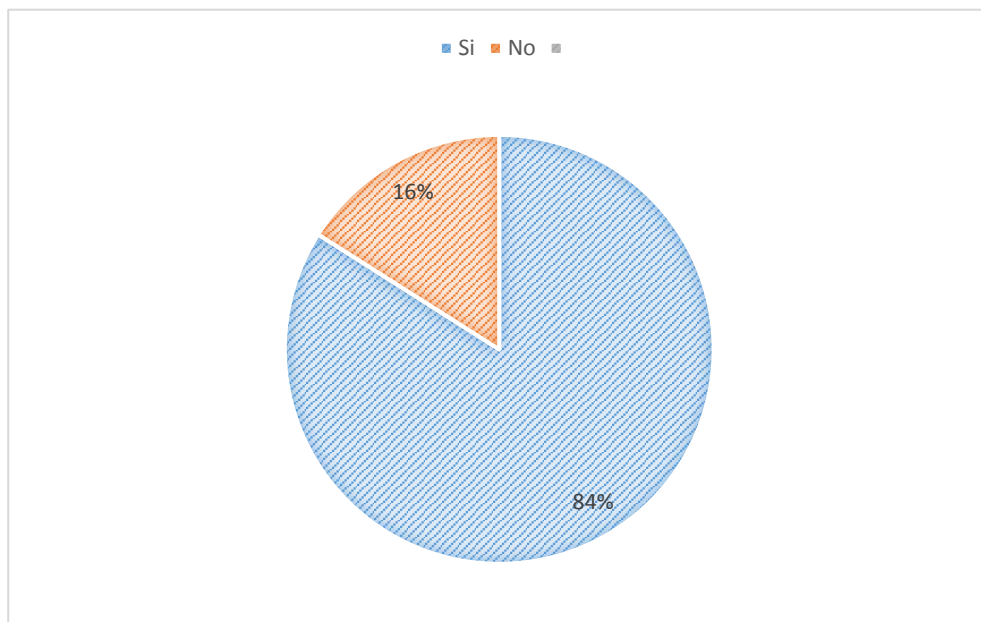
Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

3.- ¿Usted está de acuerdo con que los jóvenes y adultos desarrollen su creatividad elaborando disfraces?

Tabla 11: Pregunta tres

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	206	84%
No	40	16%
Total	246	100

Figura 10: Pregunta tres



Análisis:

Según la investigación el 84% de las personas están de acuerdo con que los jóvenes y adultos elaboren disfraces desarrollando su creatividad seguido del 16% que indica que no están de acuerdo con la elaboración de los disfraces.

Elaborado por: Michell Lara

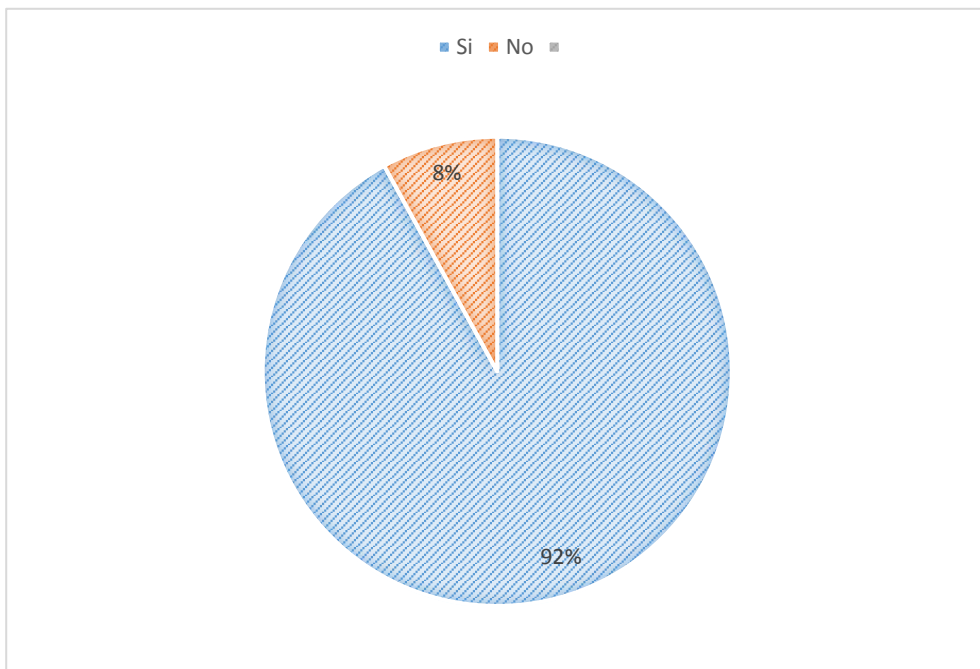
Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

4 ¿Cree usted que elaborar a mano un disfraz, es un arte?

Tabla 12: Pregunta cuatro

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	226	92%
No	20	8%
Total	246	100

Figura 11: Pregunta cuatro



Análisis:

Según la investigación el 92% de las personas considera que la elaboración de disfraces a mano es un arte seguido del 8% que indica no consideran un arte la elaboración de disfraces a mano.

Elaborado por: Michell Lara

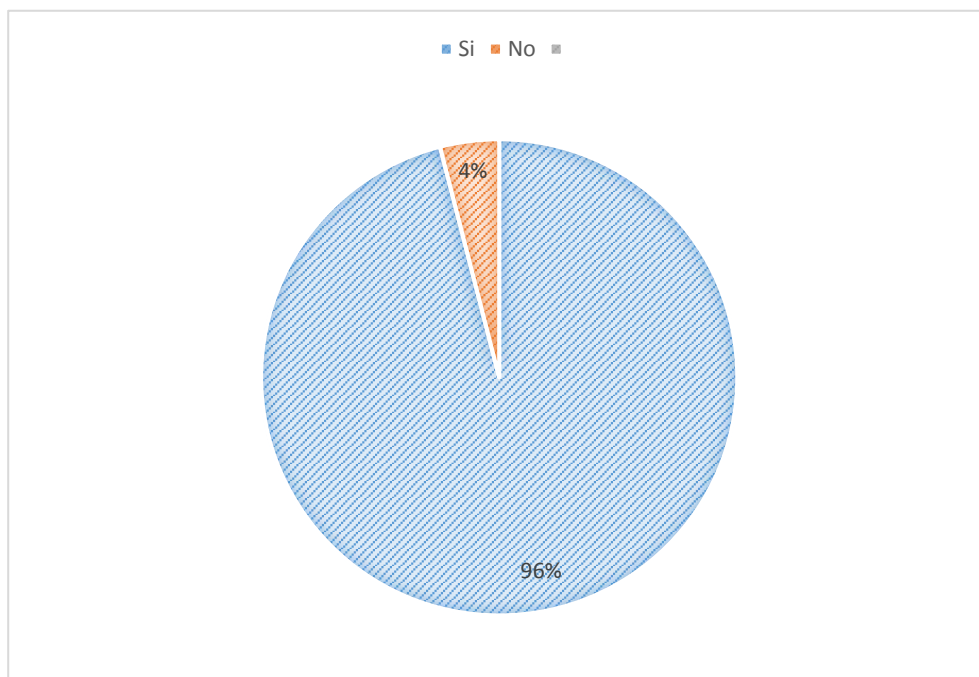
Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.- ¿Le interesaría conocer de las culturas urbanas?

Tabla 13: Pregunta cinco

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	236	96%
No	10	4%
Total	246	100

Figura 12: Pregunta cinco



Análisis:

Según la investigación el 96% de las personas les gustaría conocer otras culturas urbanas seguidas del 4% que indica no estar interesado por conocer de otras culturas urbanas.

Elaborado por: Michell Lara

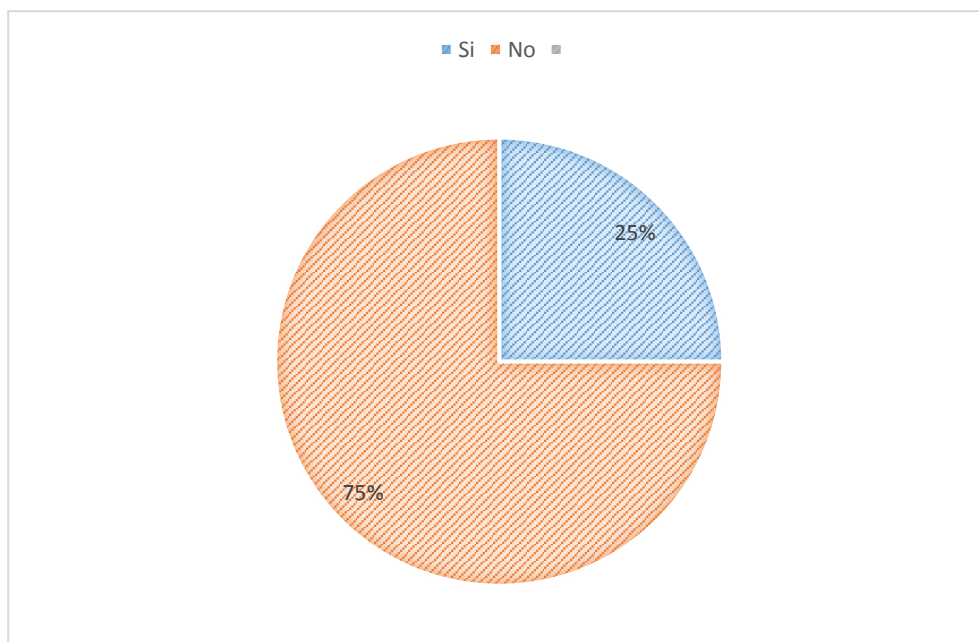
Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

6.- ¿Usted ha escuchado sobre la cultura cosplay?

Tabla 14: Pregunta seis

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	61	25%
No	185	75%
Total	246	100

Figura 13: Pregunta seis



Análisis:

Según la investigación el 75% de las personas indica no haber escuchado hablar sobre la cultura cosplay seguidas del 25 % que indica si haber escuchado hablar sobre la cultura cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

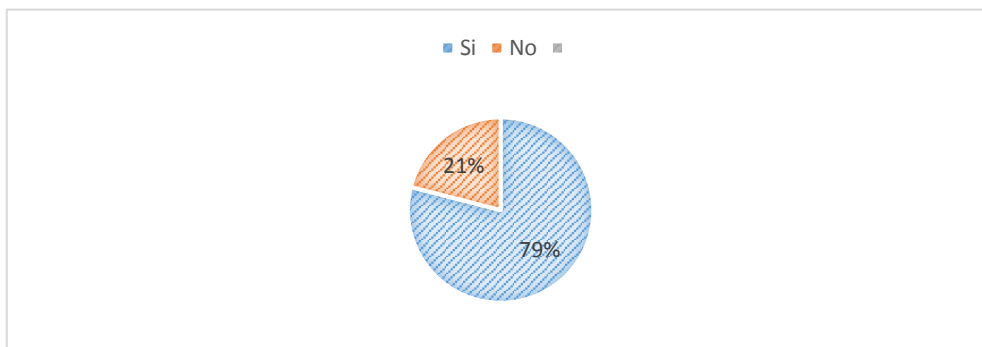
Elaborado por: Michell Lara

7¿Le atrae la idea de que los jóvenes se disfrazen de personajes de ficción?

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	195	79%
No	51	21%
Total	246	100

Tabla 15: Pregunta siete

Figura 14: Pregunta siete



Análisis:

Según la investigación el 79 % de las personas indica que les atrae la idea de que los jóvenes se disfrazen de personajes de ficción seguidas del 21 % que indica no les atrae la idea de que los jóvenes se disfrazen.

Algunas de las opiniones expuestas para esta pregunta indican les agrada que los jóvenes se disfrazen para pasarla bien ya que es una forma de expresarse, desarrollan su creatividad, aprenden de otras culturas pero que esta actividad no la lleven al extremo

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

olvidándose de la realidad, también indican que les gustaría ver que creen sus propios personajes y que no usen otros que ya existen.

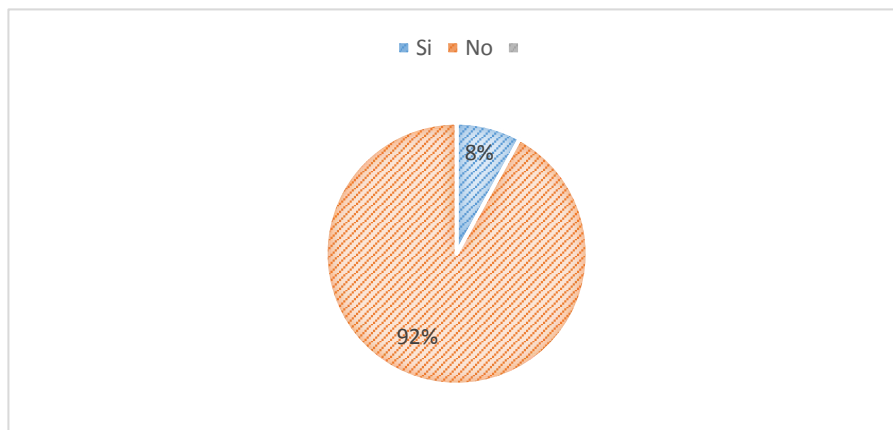
Elaborado por: Michell Lara

8.- ¿Usted conoce de eventos que se hallan realizado en Quito que hable sobre la cultura Cosplay u Otaku?

Tabla 16: Pregunta ocho

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	20	8%
No	226	92%
Total	246	100

Figura 15: Pregunta ocho



Análisis:

Según la investigación el 92 % de las personas indica que nunca han escuchado sobre algún evento realizado en Quito sobre la cultura Cosplay y Otaku seguidas del 8% que indica haber escuchado de eventos realizados en Quito relacionados con esta cultura.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

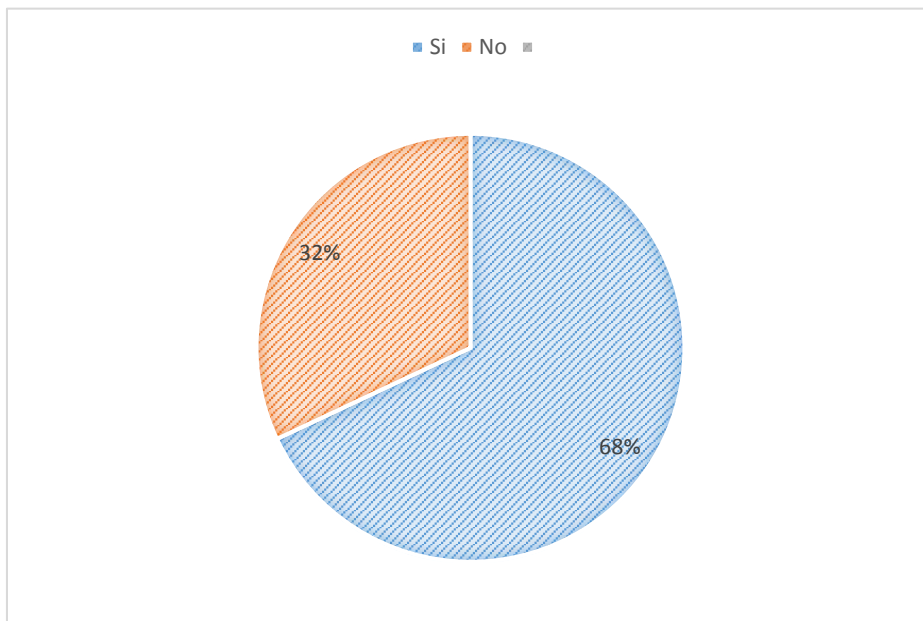
Elaborado por: *Michell Lara*

9.- ¿Asistiría a un evento de esta cultura?

Tabla 17: Pregunta nueve

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	166	68%
No	80	32%
Total	246	100

Figura 16: Pregunta nueve



Análisis:

Según la investigación el 68 % de las personas indica que les interesaría asistir a un evento de esta cultura seguida del 32 % que indica no estar interesado por asistir a un evento relacionado con esta cultura.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

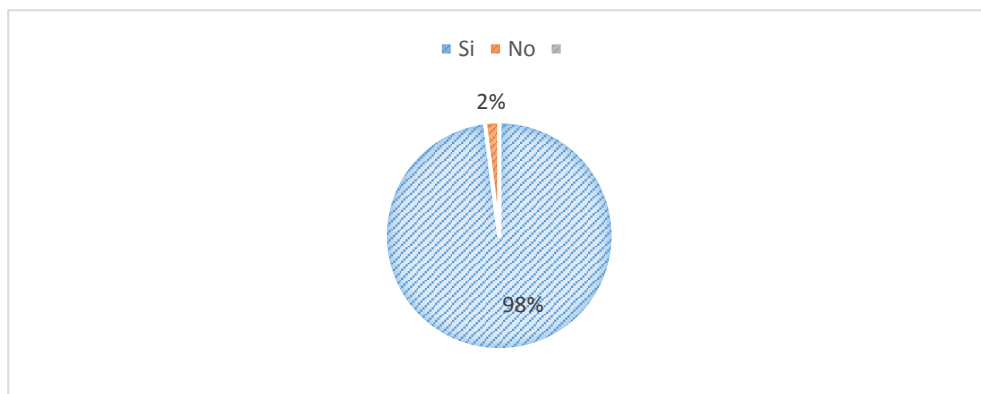
Elaborado por: Michell Lara

10.- ¿Considera usted importante el conocer y respetar todas las culturas urbanas de Quito?

Tabla 17: Pregunta nueve

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	241	98%
No	5	2%
Total	246	100

Figura 17: Pregunta diez



Análisis:

Según la investigación el 98 % de las personas indica que es importante el conocer y respetar a todas las culturas urbanas seguida del 2 % que indica no consideran importantes conocer ni respetar de las culturas urbanas de Quito.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Algunas de las opiniones emitidas hacia esta pregunta nos indican que hay que respetar cualquier cultura, las ideologías de todos los grupos sociales ya que es importante la diversidad de pensamiento el compartir nuevas ideas y el involucrarse en nuevas actividades pero sin causar daño al resto de la población ya que hay algunas culturas que les parecen inservibles y que no son un aporte.

Elaborado por: Michell Lara

5.02.02.02. Observación

Para el presente proyecto se usó el método de Observación el cual se utilizó tanto como en los adeptos de la Cultura Cosplay como en la población de que uso para la investigación.

5.02.02.03. Análisis de la observación

Como resultado de la observación en los adeptos de esta cultura se deja como conclusión que no se encuentran satisfechos con el pensamiento de la población que no conoce de esta cultura ya que por varias ocasiones han sido objetos de burla e incomprensión no solo de personas ajenas a ellos, sino también de familiares que al no tener una información completa sobre la cultura toman la misma como un acto de inmadurez o desperdicio de tiempo.

Por parte de la población al ser una cultura que tomó fuerza en la ciudad de la noche a la mañana, muchos de ellos no saben de dónde vienen ni por qué se practican,

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

las pocas personas que tiene una leve idea de la cultura manejan un concepto errado de la misma al pensar que solo es para los menores de edad a forma de juego.

5.02.02.04. Entrevista

La entrevista se la practicó a los adeptos de esta cultura ya que se busca saber cómo se sienten al respecto del desconocimiento de su cultura.

5.02.02.03. Análisis de la entrevista

Como resultado de entrevista se destaca que los adeptos de esta cultura buscan reconocimiento de sus familiares y de la sociedad como una cultura urbana con fundamentos y valores que fomentan la creatividad y el dejar los vicio para invertir ese tiempo en la construcción de majestuosos trajes, también desean que la comunidad crezca con el apoyo del municipio para que existan más eventos de esta cultura gratuitos en la ciudad.

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación

La creación de un Fotolibro para impulsar la cultura cosplay se ha ido desarrollando en base al escaso conocimiento que tiene la población acerca de esta cultura, el proyecto busca implementar esa información necesaria para que la población conozca la cultura y se genere respeto y tolerancia hacia los adeptos de esta cultura, siendo esta la principal razón de la creación del proyecto.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.01. Concepción

Propósito: La creación del proyecto se basa en aumentar el conocimiento de la población sobre la Cultura Cosplay y de esta manera generar respeto y tolerancia hacia los adeptos de esta cultura.

Usuario: La población del Centro Histórico de Quito en los sectores El Ejido, La Ronda y La Tola personas entre un margen de 15 a 35 años de edad de nivel socioeconómico medio, entre profesionales y estudiantes.

Herramientas: Se utilizará principalmente los programas de la familia Adobe tales como Illustrator, Photoshop, Indesign y Flash, cada uno de ellos esencial para la creación y presentación del fotolibro.

Género: La clasificación sería "A" (apto para todo público) al no tener violencia, ni lenguaje ofensivo y al ser un documento netamente informativo.

Gameplay: El funcionamiento es sencillo se entregará al usuario para que el mismo pueda interactuar con el fotolibro obteniendo información a través de mismo

Concepto: El fotolibro contará con 4 divisiones específicas que cuentan partes importantes de la cultura iniciando con la historia del Cosplay, fotografías de cosplayers con su biografía correspondiente mostrando diferentes trajes, la creación de los trajes y por último fotografías de eventos que se han realizado en la ciudad y opiniones de las personas que asistieron al mismo.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Servicios: Los servicios que prestará serán informar a la población e impulsar la Cultura Cosplay.

Benchmarking o análisis de la competencia: Al ser el primer fotolibro de esta cultura en el país no existe competencia de proyectos similares.

5.03.02. Diseño

Historia: Al tener un bajo índice de conocimiento por parte de la población quiteña de una de las culturas urbanas más practicadas en varios países a nivel mundial como lo es la cultura Cosplay se busca ser un aporte positivo para esta cultura mostrando los conceptos y valores que los adeptos de esta cultura practican.

5.03.03. Tipo de Publicación

Fotolibro

5.03.04. Temática

Diseño y diagramación de un foto libro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico, La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.05. Formato

A4 (21CM X29, 7) Horizontal

5.03.05. Número de páginas 93 páginas

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.06. Mapa de contenidos

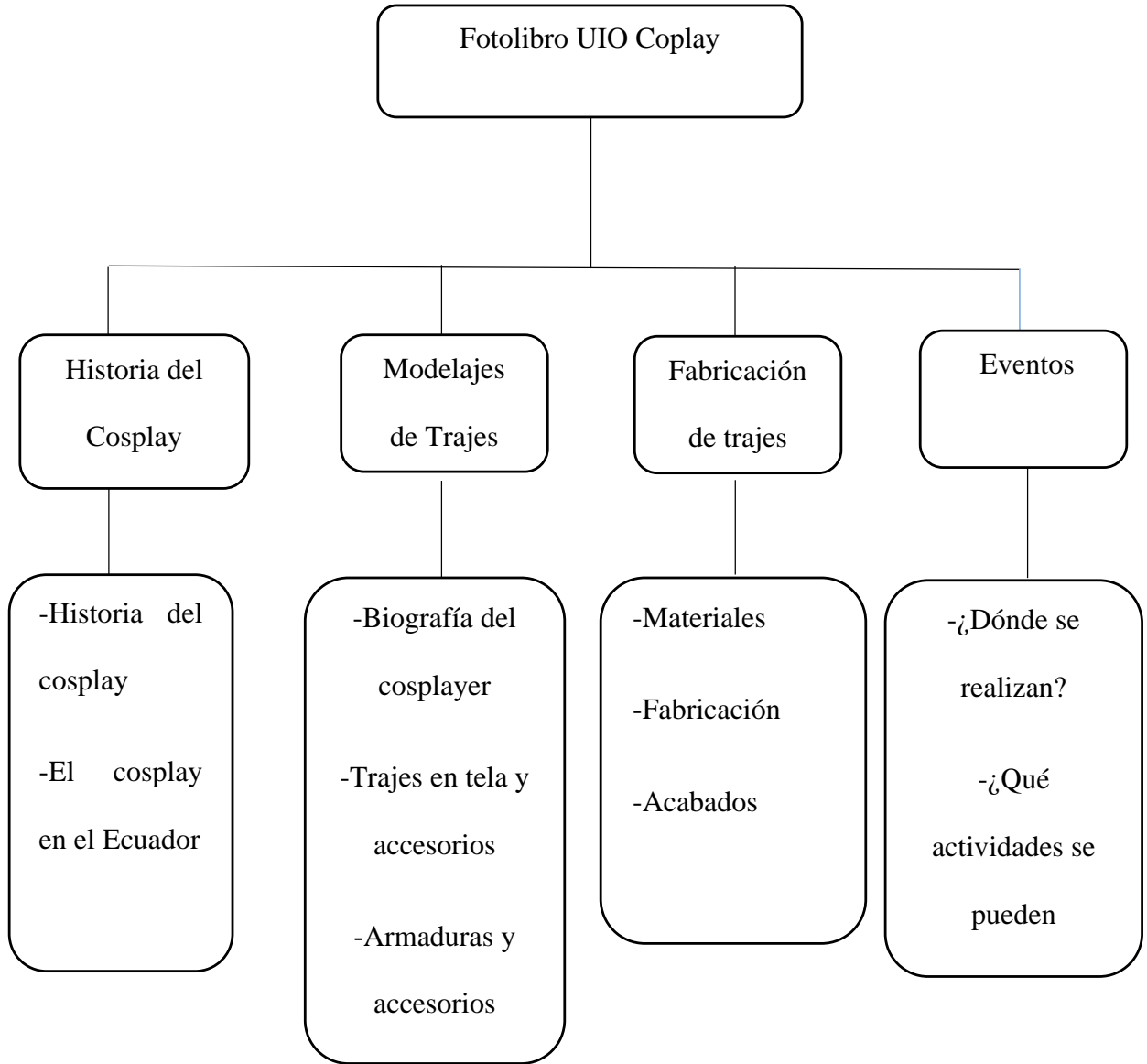


Figura 17. Mapa de contenidos

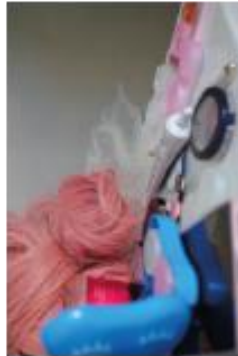
Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.07. Índice de imágenes



Img 001



Img 002



Img 003



Img 004



Img 005



Img 006



Img 007



Img 008



Img 009



Img 010



Img 011



Img 013

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Img 013



Img 014



Img 015



Img 016



Img 017



Img 018



Img 019



Img 020



Img 021



Img 022



Img 023



Img 024

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Img 025



Img 026



Img 027



Img 028



Img 025



Img 026



Img 027



Img 028



Img 029



Img 030



Img 031



Img 032



Img 032



Img 033



Img 034



Img 035z

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Img 036



Img 037



Img 038



Img 039



Img 040



Img 041



Img 042



Img 043



Img 044



Img 045



Img 046



Img 047



Img 048



Img 049



Img 050



Img 051

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.08 Tipografía

Nyala está tipografía la utilizamos para los títulos de nuestro fotolibro es de tipo serifa con remates en las puntas ya que es entendible y elegante.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w y z

1234567890.,;()_-'

Nirmala UI esta tipografía la utilizamos para el contenido de nuestro fotolibro la cual es san serif que no tiene remates en las puntas,al ser muy clara y legible es perfecta para hacer la lectura liviana.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w y z

1234567890.,;()_-'

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.09 Pagina Master o retícula

29.7 cm

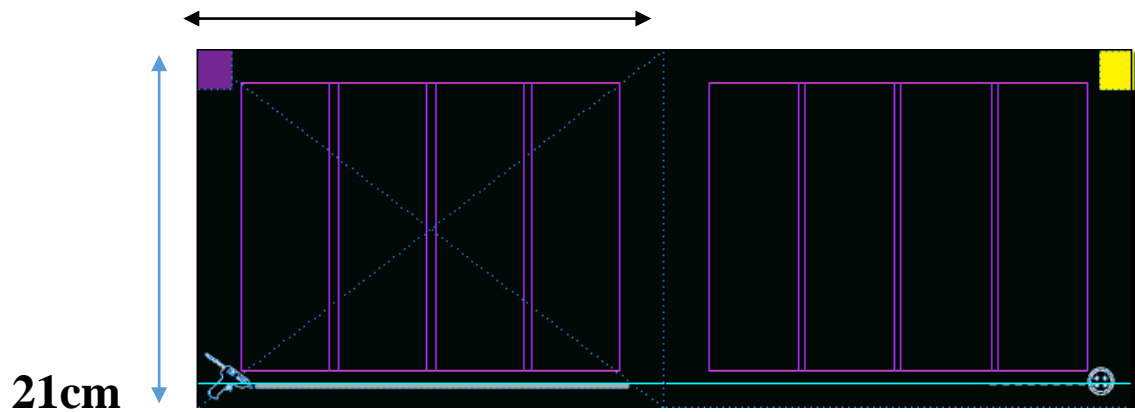


Figura 18. Retícula

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.10. Diagramación

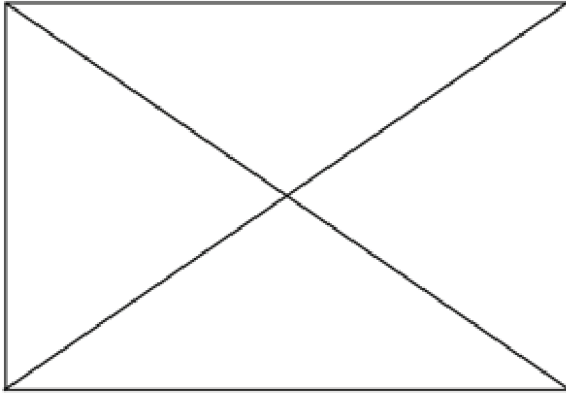


Figura 19: Portada

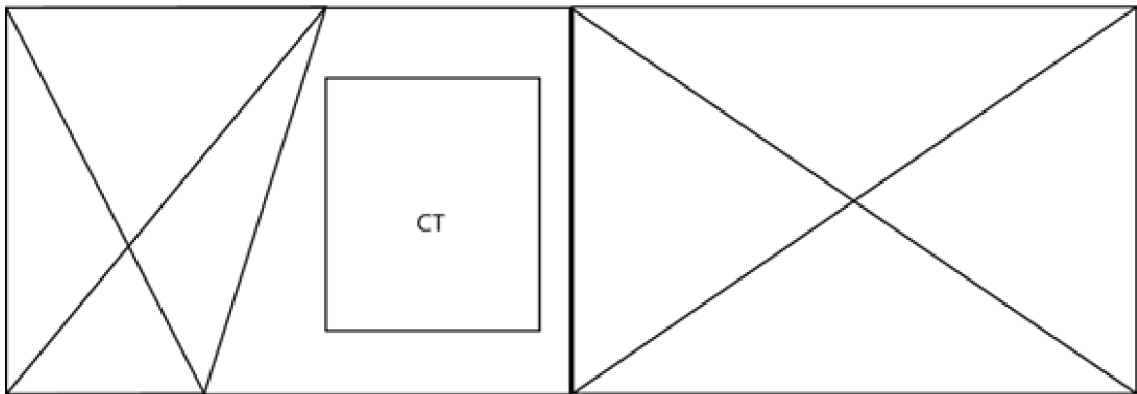


Figura 20: Índice

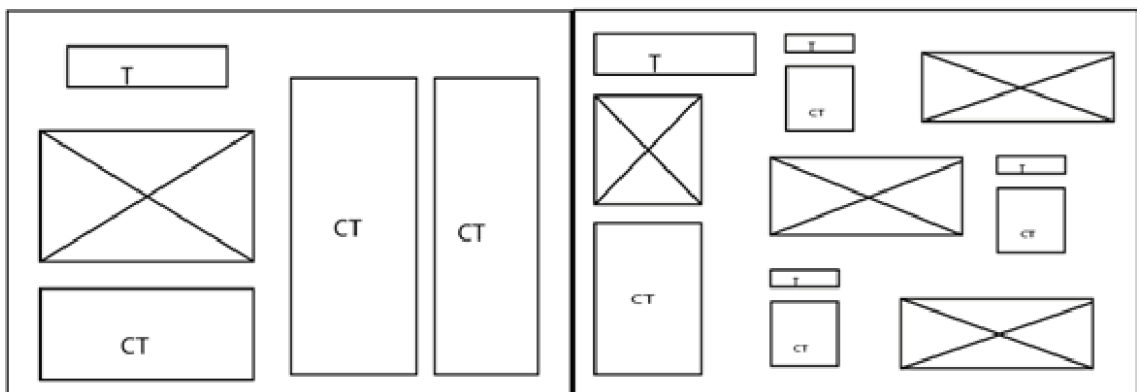


Figura 21: Historia del cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

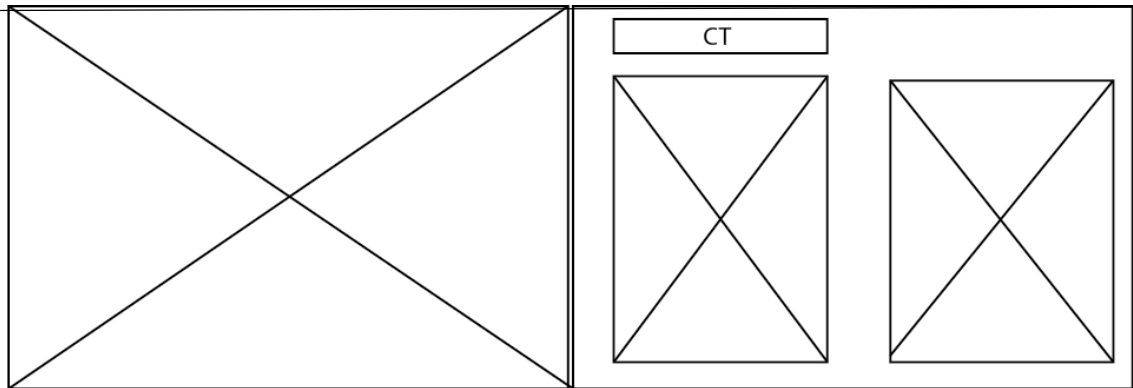


Figura 22: Historia del cosplay.

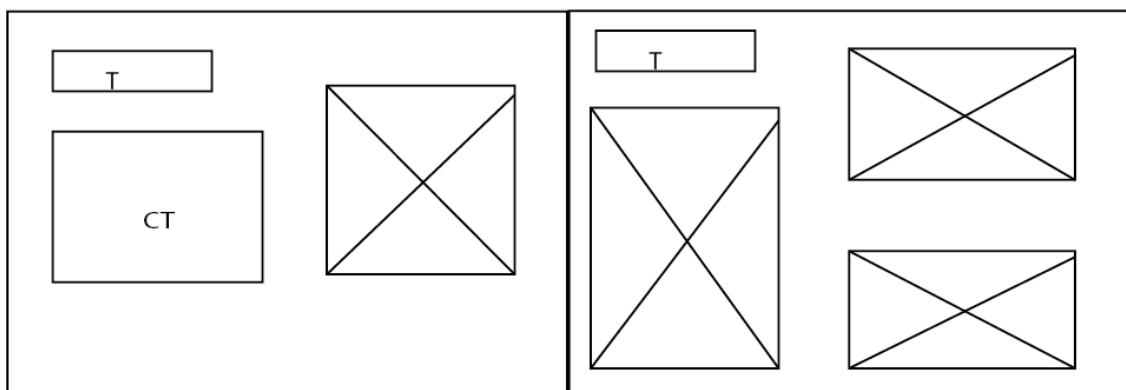


Figura 23: Historia del cosplay.

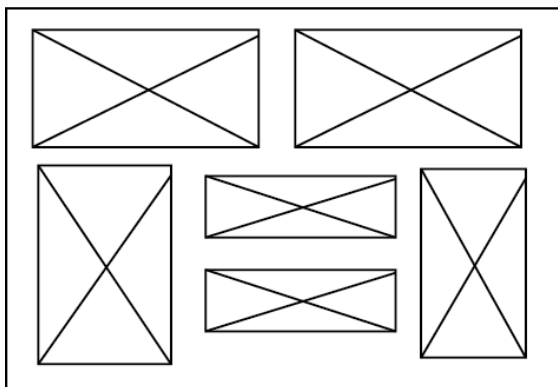


Figura 24: Historia del cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

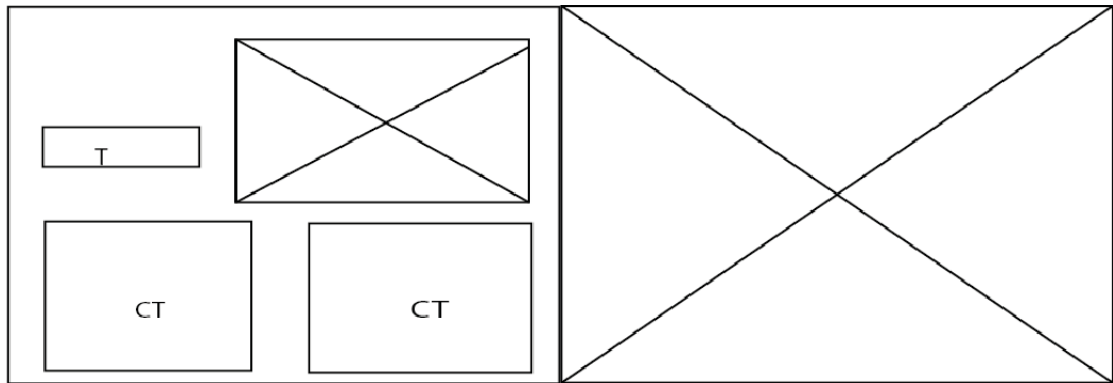


Figura 25: Historia del cosplay.

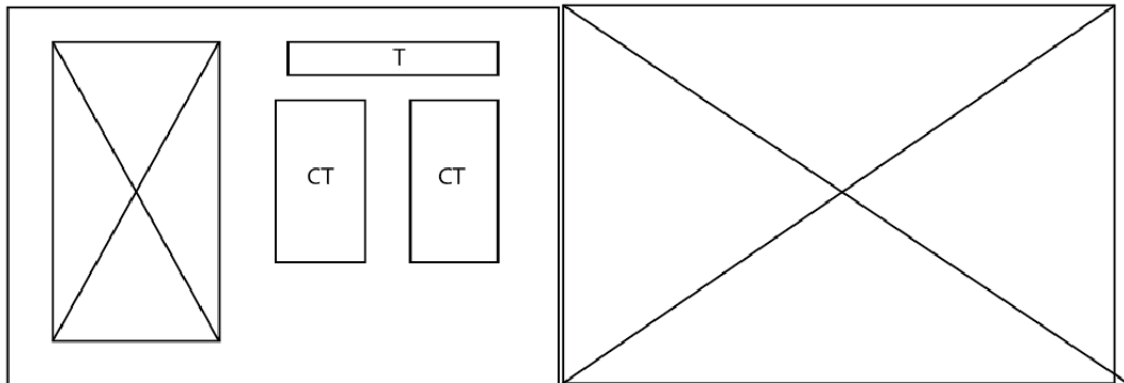


Figura 26: Historia del cosplay.

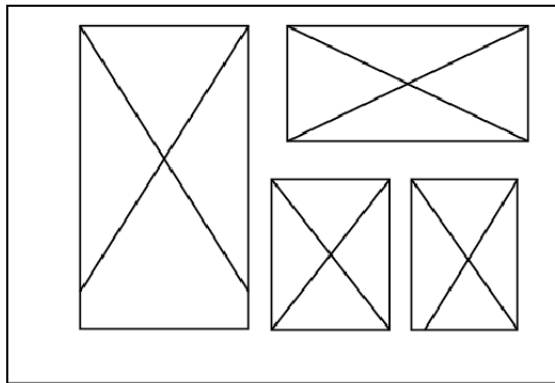


Figura 27: Modelaje e trajes.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

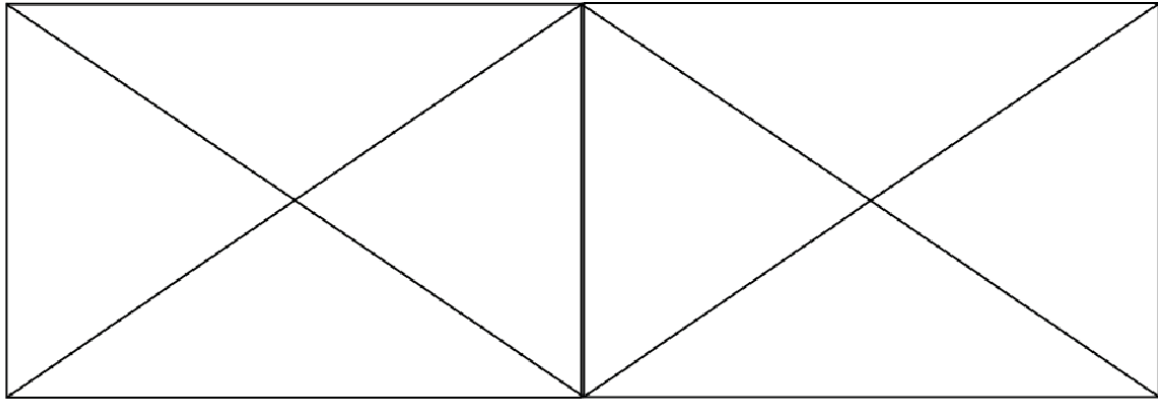


Figura 28: Modelaje de trajes.

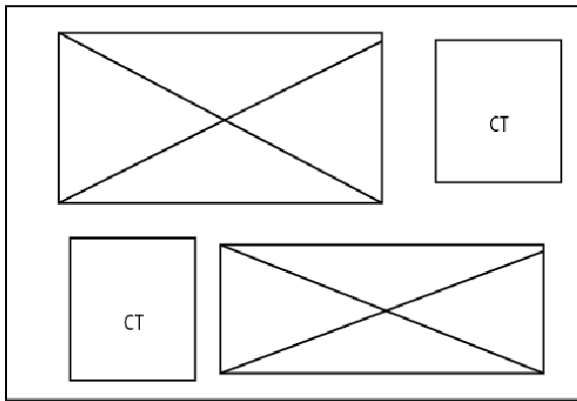


Figura 29: Eventos.

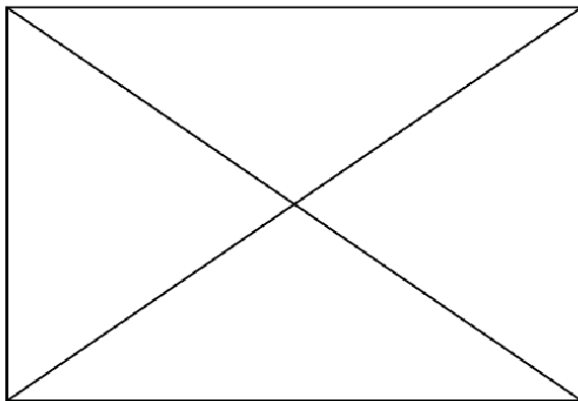


Figura 30: Contraportada

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.11. Imagen Corporativa

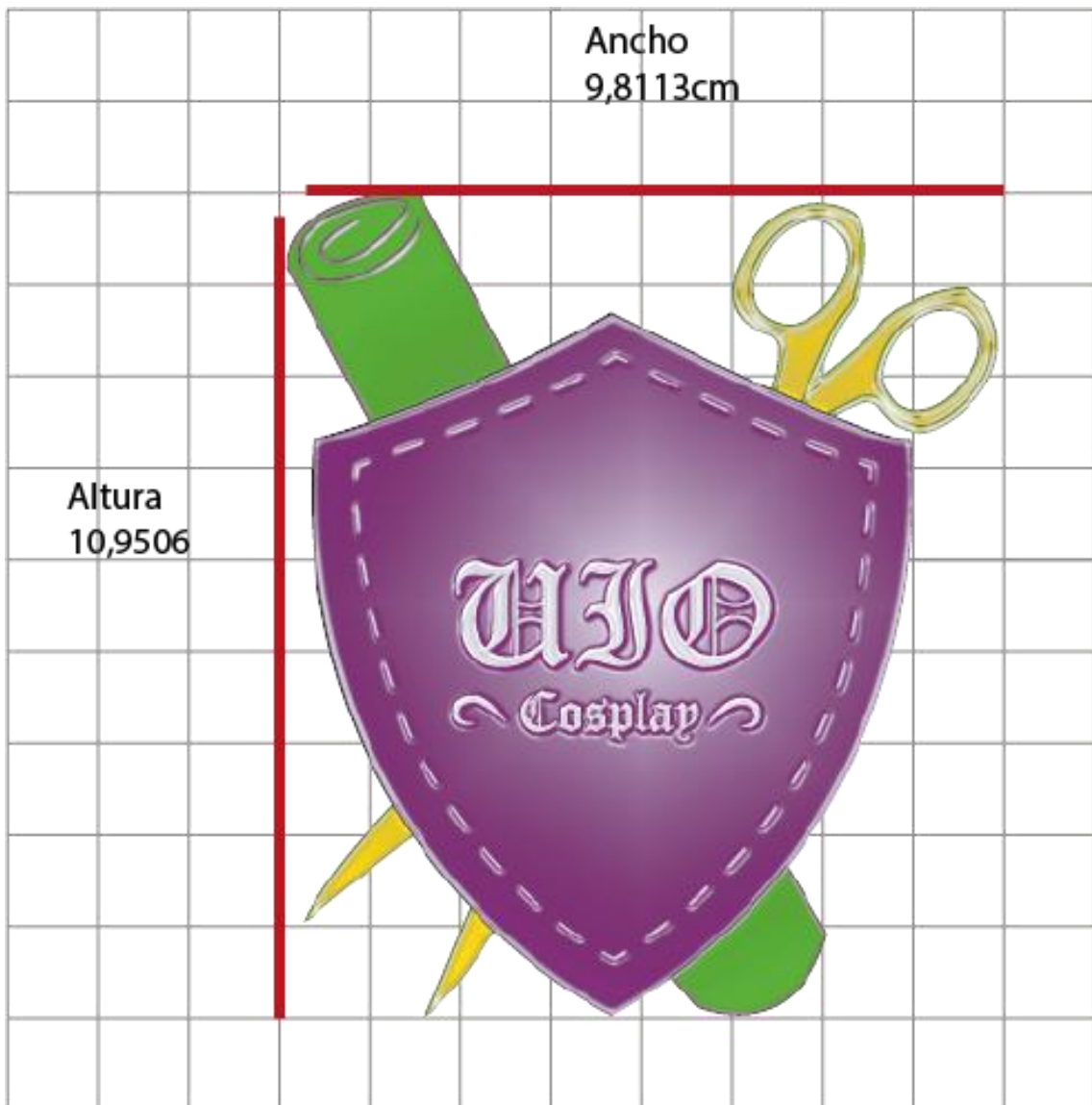


Figura 31: Logotipo.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Tipografía

Old English Text MT esta tipografía se utilizó para el logotipo no sirve para expresar la esencia del fotolibro ya que para que nuestro escudo de armas que es el logotipo muestra la realización de la cultura.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ; () _ ' -

Colores corporativos

Los colores que usamos dentro de nuestro logotipo son morado, verde limón y amarillo.

“El morado según la psicología del color está altamente asociado a la nobleza, lujo, magia, espiritualidad, creatividad, dignidad y realeza.” (Muñoz, 2017)

“La **psicología y significado del color verde** se resume en su asociación con la naturaleza (vida, alimento, primavera, renacer, frescura, ecología), salud (vitalidad, balance, equilibrio, armonía, juventud, felicidad, fertilidad), dinero (progreso, productividad, creatividad, riqueza, logro) y fuerza (inicio, empuje, avanzar, energía, regeneración).” (Allegri, 2017)

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

“El **color amarillo** tiene un significado y psicología relacionado con la vitalidad, el calor, la energía, la luz y la creatividad. La palabra “amarillo” proviene del inglés antiguo geolu, “geolwe” que significa “de color amarillo.” (González, 2017)

Estos Colores fueron escogidos ya que expresan valores como la fuerza, juventud y creatividad que son iconos a resaltar de la Cultura Cosplay.

Colores positivo y negativo

Este método del logotipo en positivo y negativo es empleado para material promocional o también llamado P.O.P .

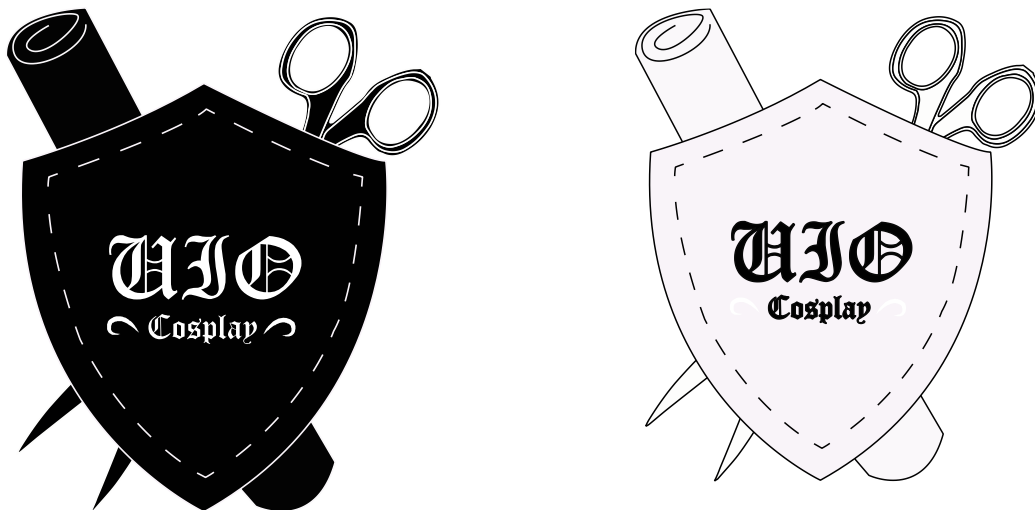


Figura 32: Logotipo blanco y negro.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.12. Aplicaciones generales del logotipo



Figura 33: Aplicaciones.

Elaborado por: Michell Lara



Figura 34: Aplicaciones.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.06. Marketing y Difusión



Figura 35: Fan page.

Elaborado por: Michell Lara



Figura 36: Roll up.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

5.03.07. Diagramación del proyecto



Figura 37: Portada..



Figura 38: Índice.

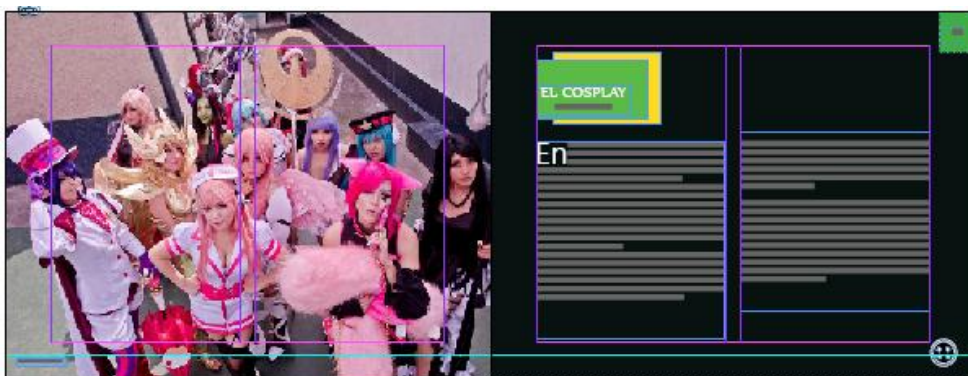


Figura 39: Historia del cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

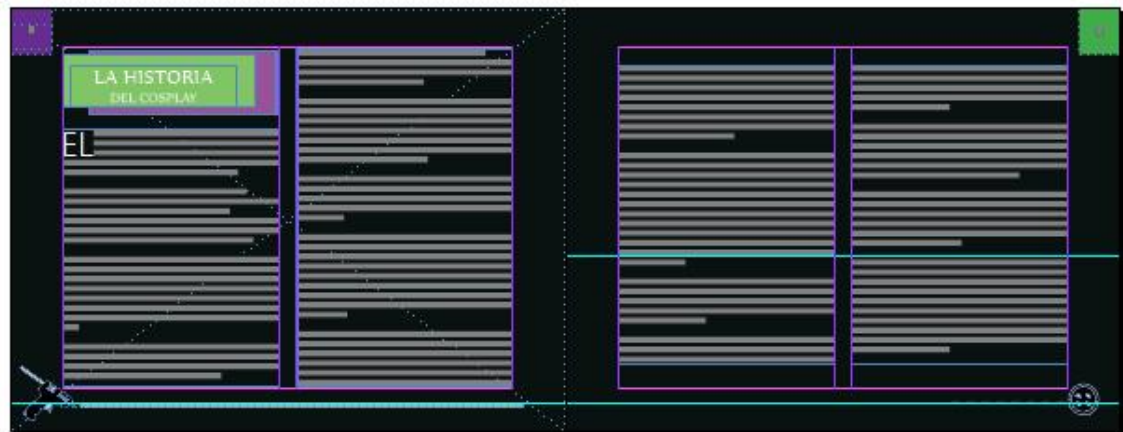


Figura 40: Historia del cosplay.



Figura 41: Modelaje de trajes.



Figura 42: Modelaje de trajes.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Figura 43: Fabricación de cosplay..

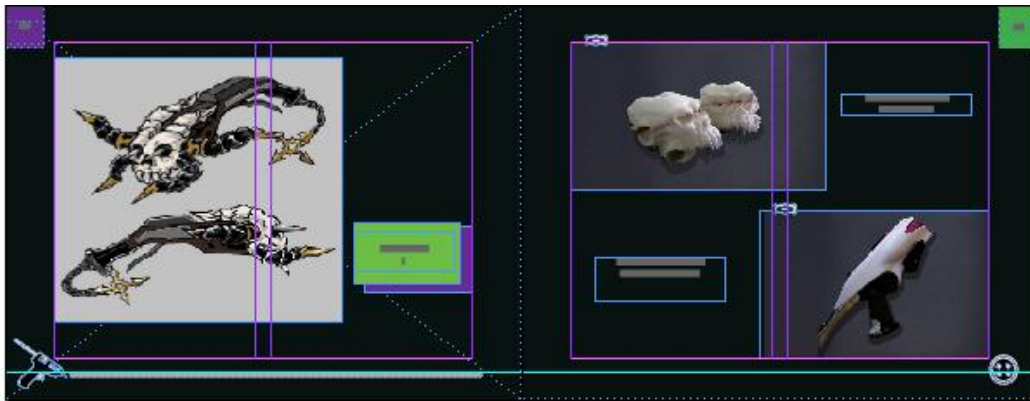


Figura 44: Fabricación de cosplay..

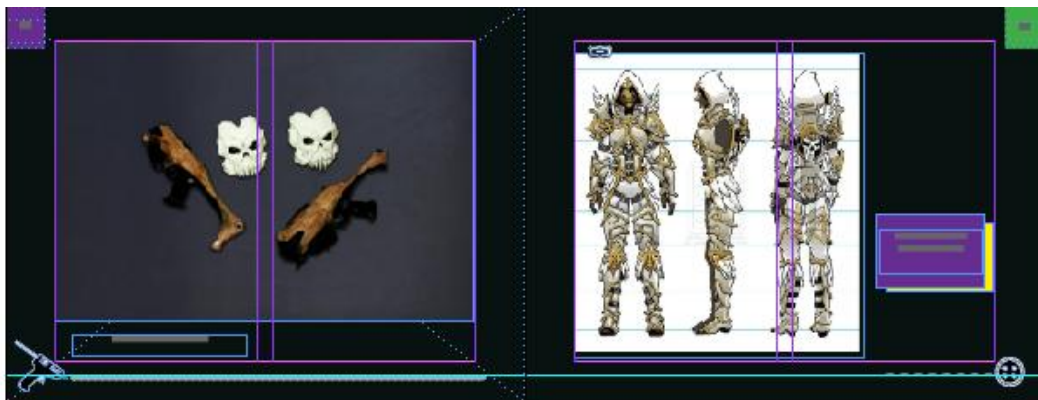


Figura 45: Fabricación de cosplay..

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Figura 46: Eventos.



Figura 47: Eventos.



Figura 48: Contraportada.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



CAPÍTULO VI

Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

Computadora: Laptop Hp245.

AMD E1-1500 APU with Radeon™ HD Graphics 1,48 GHz.

Sistema operativo de 64 bits, procesador x 64.

Internet: www.google.es

Impresora: Canon Pixmar MP 260

6.01.02. Humano

Lara Vera Michell Carolina y Comunidad Cosplayers Quito.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

6.02. Presupuesto

6.02.01. Gastos Operativos

Tabla 19: Presupuesto del proyecto

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
a) Textos.	0,50	7			X	3.50
b) Fotocopias.	1,00	12			X	12.00
c) Internet.	0,50	20			X	10.00
a) Pasajes.	1.00	6			X	6.00
b) Viáticos.	6.00	6			X	36.00
a) Computador.	2.00	50			X	100.00
b) Digitación.	3.00	50			X	150.00
c) Software especializado.	4.00	60			X	240.00
5. Documento final						
a) Digitación.	5.00	60			X	300.00
b) Software especializado.	7.00	80			X	560.00
c) Impresión.	0.05	60				3.00
d) Empastes.	16.00	2				32.00
Otros... (Planos, Fotografías...).	3.00	40			X	120.00
6. Costos personal						
d) Elaboración.	400.00	1				400.00
Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).	25.00	3				75.00
g) Otros.	30.00	2				60.00

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Tabla 20: Presupuesto del producto

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
a) Textos.	0,50	7			X	3.50
b) Fotocopias.	2,00	10			X	20.00
c) Internet.	0,50	20			X	10.00
a) Transporte.	1.00	10			X	10.00
b) Viáticos.	6.00	6			X	36.00
a) Computador.	2.00	50			X	100.00
b) Digitación.	3.00	50			X	150.00
c) Software especializado.	4.00	60			X	240.00
5. Documento final						
a) Digitación.	5.00	60			X	300.00
b) Software especializado.	10.00	90			X	900.00
c) Impresión.	0.05	60				3.00
d) Empastes.	25.00	1				25.00
Otros... (Planos, Fotografías...).	3.00	40			X	120.00
6. Costos personal						
d) Elaboración.	400.00	1				400.00
Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).	25.00	3				75.00
g) Otros.	30.00	2				60.00

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

6.03. Cronograma

Tabla 21: Cronograma de actividades

N.	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados	
			MES	Semana				
1	Antecedentes	Michell Lara	Mayo		X	X	X	Obtener información importante para el proyecto.
2	Análisis de Involucrados	Michell Lara	Junio	X	X			Investigar todos los involucrados en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Michell Lara	Junio			X	X	Buscar los problemas y soluciones a la problemática del proyecto.
4	Análisis de Alternativas	Michell Lara	Julio	X	X			Definir todas las alternativas que constan en el proyecto.
5	La Propuesta	Michell Lara	Julio			X	X	Presentar la maquetación y Diseño del fotolibro.
6	Aspectos Administrativos	Michell Lara	Agosto	X	X			Especificar los ingresos y egresos requeridos en el proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Michell Lara	Agosto			X		Mencionar conclusiones y recomendaciones para promover el fotolibro.

Elaborado por: Michell Lara

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones (en base a los objetivos)

El aprender sobre otras culturas enriquece la mente, abre el panorama que tenemos acerca de las cosas y nos ayuda a entender más sobre las personas que practican esta cultura.

El fotolibro aumentará el conocimiento de la población acerca de la Cultura Cosplay

Con la creación del fotolibro permitirá expandir la cultura y difundirla para llegar a la mayor parte de la población.

Mediante los medios gráficos que estarán dentro del fotolibro se explicará y mostrará la cultura Cosplay.

Las Fotografías que se mostraran en el fotolibro mostraran el talento de los cosplayers y a través de ellas se informara de que se trata la cultura cosplay.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



A través de las experiencias que nos cuentan los cosplayers y sus opiniones generaremos tolerancia en población.

Como resultado de la investigación estadística presentada, es posible concluir que con la difusión del fotolibro se reducirá la discriminación hacia la cultura y se educara a la población hombres y mujeres de entre 15 a 35 años acerca de la cultura Cosplay en los barrios del Centro Histórico como lo son el Ejido, la Tola y la Ronda.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

7.02. Recomendaciones

Los fotolibro han sido desde tiempos inmemorables medios de comunicación visual que se basan en la fotografía para contar una historia o una serie de sucesos a través de este queremos contar un poco de la historia del cosplay en la ciudad de Quito.

El fotolibro UIO cosplay debe ser utilizado de una manera adecuada al ser un material que pueda romperse o arruinarse se recomienda usar con cuidado no maltratando el fotolibro ni arrancando hojas del mismo ya que esto podría generar un problema para entender el contenido del mismo, se recomienda no rayar el contenido que se encuentra dentro, evitar el contacto con el agua para evitar la pérdida del documento.

De ser tratado el fotolibro de manera adecuada su durabilidad aumentará.

Se recomienda distribuir el fotolibro a personas de entre 15 a 35 años de edad hombres y mujeres.

Para la página de Facebook se recomienda actualizar la página regularmente para mantener el interés de los usuarios.

Publicar artículos relacionados con la cultura para que los usuarios obtengan mas información.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Bibliografía

Allegri, V. M. (09 de 08 de 2017). *Lifeder*. Obtenido de Lifeder:

<https://www.lifeder.com/psicologia-del-color-verde/>

Banco Interamericano de Desarrollo. (2004). *El Marco Lógico para el Diseño de Proyectos*. Washington, DC.

Carretero, A. L. (27 de 08 de 2014). *Creativos Online*. Obtenido de Creativos Online:

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

Correa, N. (26 de 05 de 2012). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare:

<https://es.slideshare.net/Natha189/diagramacin-o-maquetacin>

DesignoACA. (19 de 10 de 2011). *CONCEPTOS BÁSICOS DE INDESIGN*. Obtenido de CONCEPTOS BÁSICOS DE INDESIGN:

<http://designoacatlan.blogspot.com/2011/10/conceptos-basicos-de-indesign.html>

Ekonsulta.net. (03 de 11 de 2010). *ekonsulta.net*. Obtenido de ekonsulta.net:

<http://marketingonline.ekonsulta.net/promocion-web/usabilidad>

Fernández, M. Á. (16 de 10 de 2009). *Islabahia.com*. Obtenido de Islabahia.com:

http://www.islabahia.com/arenaycal/2009/164_octubre/miguel_angel_164.asp

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Fotonostro. (20 de 05 de 2015). *fotonostro.com*. Obtenido de fotonostro.com:

<http://www.fotonostro.com/grafico/tipografia.htm>

González, V. (20 de 07 de 2006). *lifeder.com*. Obtenido de lifeder.com :

<https://www.lifeder.com/significado-color-amarillo/>

González, V. (06 de 02 de 2017). *Lifeder*. Obtenido de Lifeder:

<https://www.lifeder.com/significado-color-amarillo/>

González, V. (s.f.). *lifeder*. Obtenido de lifeder: <https://www.lifeder.com/significado-color-amarillo/>

Gordón, A. (22 de 02 de 2015). Photoshop cambió la idea de editar las imágenes. *El Comercio*, págs. <http://www.elcomercio.com/tendencias/aniversario-photoshop-montaje-fotografias-edicion.html>.

Hirt, F. y. (01 de Enero de 2008). *Definición*. Obtenido de Definición:

<http://definicion.de/informacion/>

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez, D. F. (9-13 de 05 de 2016). *Festival internacional de la imagen* . Obtenido de Festival internacional de la imagen :

http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/Jesus_Alejandro_Guzman-Diego_Felipe_Rios_.pdf

La identidad se resignifica desde el cosplay. (23 de 07 de 2013). *El Telégrafo* , pág. 05.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Maria, F. S. (07 de 05 de 2014). *Staffcreativa*. Obtenido de Staffcreativa:

<http://www.staffcreativa.pe/blog/disenio-editorial-definicion/>

Michael, L. (14 de 11 de 2012). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa>

Muñoz, G. R. (06 de 01 de 2017). *Lifeder*. Obtenido de Lifeder:

<https://www.lifeder.com/significado-color-morado/>

Nostra, F. (s.f.). *fotonostra.com*. Obtenido de fotonostra.com:

<http://www.fotonostra.com/grafico/historiacolor.htm>

Pepe, E. (28 de 08 de 2014). *tiposformales*. Obtenido de tiposformales:

<https://tiposformales.com/2014/08/28/la-grilla-tipografica/>

Polanía, F. (26 de 08 de 2015). *Solvetic*. Obtenido de Solvetic:

<https://www.solvetic.com/tutoriales/article/1808-fundamentos-b%C3%A1sicos-flash-cs6-elementos-y-conceptos-de-animaci%C3%B3n/>

Senplades. (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito: Senplades.

Soto, M. Á. (Enero de 2005). *Ecologistas en acción*. Obtenido de Ecologistas en acción:

<http://www.ecologistasenaccion.org/article14645.html>

Telégrafo, D. E. (23 de 07 de 2013). *El Telégrafo*. Obtenido de El Telégrafo:

<http://tinyurl.com/oe9tmp>

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.



Vidal, M. (18 de 06 de 2012). *dzoom*. Obtenido de dzoom:

<https://www.dzoom.org.es/el-arte-de-contar-historias-a-traves-de-la-narrativa-fotografica/>

Yamba, M. (1 de Junio de 2015). Recorrido virtual en 3D para el Centro de Arte

Contemporáneo de Quito. (*Tesis de grado*). Cuenca: Universidad del Azuay.

Yamba-Yugsi, M., & Luján-Mora, S. (2017). Cursos MOOC: factores que disminuyen

el abandono en los participantes. *Enfoque UTE*, 8(1), 1-15.

Diseño y diagramación de un Fotolibro para difundir la cultura cosplay en la Ciudad de Quito en el sector del Centro Histórico La Ronda, La Tola y El Ejido.

Anexo