



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

**CREACIÓN DE ART TOYS Y DIFUSIÓN DE LA FIESTA DE  
PARROQUIALIZACIÓN DE LA PARROQUIA LICÁN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN:**

Tipo: PROYECTO TÉCNICO

Presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR:** ELVIS GUILLERMO MANCERO SALAZAR

**TUTORA:** Lic. PAULINA ALEXANDRA PAULA ALARCÓN

Riobamba – Ecuador

2019

**©2019, Elvis Guillermo Mancero Salazar.**

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

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

El Tribunal de Trabajo de titulación certifica que: El trabajo técnico: “CREACIÓN DE ART TOYS Y DIFUSIÓN DE LA FIESTA DE PARROQUIALIZACIÓN DE LA PARROQUIA LICÁN”, de responsabilidad del señor Elvis Guillermo Mancero Salazar, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación quedando autorizada su presentación.

Firma

Fecha

**Ing. Washington Luna**

DECANO DE LA FACULTAD

DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Lcdo. Fabián Calderón**

DIRECTOR DE ESCUELA

DE DISEÑO GRÁFICO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Lcda. Paulina Paula**

DIRECTORA DE

TRABAJO DE TITULACIÓN

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Arq. Ximena Idrobo**

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Yo, Elvis Guillermo Mancero Salazar, soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Proyecto de Titulación y el patrimonio intelectual del trabajo de Titulación pertenece a la Escuela Superior Politécnica De Chimborazo.

ELVIS GUILLERMO MANCERO SALAZAR

## **DEDICATORIA**

Este proyecto se lo dedico principalmente a mi madre, porque ha sido el motor fundamental para llegar a la culminación de mi carrera, por haberme apoyado en los buenos y malos momentos, por haberme educado como una persona luchadora y formarme como un gran profesional, un sueño de mi madre que lo llevo a cumplir. A mi familia por haberme día a día apoyado moralmente a conseguir uno de mis sueños, a mis hermanos con los que comparto día a día mis experiencias como estudiante, a mi hijo y mi mujer que llegaron a alegrar mi vida y por los cuales tengo muchas metas que cumplir. Gracias a mis maestros y tutores que día a día llegaron a las aulas a compartir sus conocimientos para poder formarme como un profesional, por haberme dedicado su tiempo para ayudarme con mis inquietudes mientras realizaba mis estudios y gracias a ellos puedo ser un aporte más para la sociedad y el desarrollo del país.

Elvis Mancero S.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco principalmente a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, lugar donde me vio formarme como profesional, donde pasé buenos y malos momentos, dándome la oportunidad de obtener una profesión mediante el cual sea el sustento de vida para mí y mi familia.

También agradezco a todas las personas que formaron parte de mi vida estudiantil amigos y conocidos por que mientras estudiábamos para un examen reíamos con nuestras locuras, agradezco infinitamente a mi tutora la cual me ha guiado y ha dedicado su tiempo en ayudarme para poder llegar a culminar mi proyecto con éxito.

Elvis Mancero S.

## TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN .....	1

### CAPÍTULO I

1.	MARCO TEÓRICO.....	4
1.1.	Parroquia Rural Licán.....	4
1.1.1.	<i>Historia</i> .....	4
1.1.2.	<i>Símbolos patrios de la Parroquia Licán</i> .....	6
1.1.3.	<i>Ubicación geográfica</i> .....	7
1.1.4.	<i>Altitud</i> .....	7
1.1.5.	<i>Barrios, asociaciones y comunidades</i> .....	7
1.1.6.	<i>Actividades económicas</i> .....	9
1.1.7.	<i>Tradiciones</i> .....	10
1.1.8.	<i>Costumbres</i> .....	12
1.1.9.	<i>Fiestas</i> .....	13
1.1.10.	<i>Atractivos turísticos</i> .....	13
1.2.	Elementos culturales.....	18
1.2.1.	<i>La cultura</i> .....	18
1.2.2.	<i>Definición</i> .....	19
1.2.3.	<i>Elementos de la cultura</i> .....	19
1.2.4.	<i>Características de la cultura</i> .....	21
1.2.5.	<i>Elementos culturales</i> .....	22
1.2.6.	<i>Concepto de elementos culturales</i> .....	22
1.2.7.	<i>Características de los elementos culturales</i> .....	22
1.2.8.	<i>Principales elementos culturales</i> .....	23
1.3.	Art toys.....	25
1.3.1.	<i>Creadores de los art toys</i> .....	26
1.3.2.	<i>Características</i> .....	27
1.3.3.	<i>Materiales</i> .....	27

1.3.3.1	<i>Tecnologías de impresión</i> .....	28
1.3.4.	<i>Metodología de desarrollo para la creación de personajes</i> .....	31
1.3.5.	<i>Tipos de personajes</i> .....	33
1.3.6.	<i>Características</i> .....	35
1.4.	<b>Publicidad</b> .....	36
1.4.1.	<i>Difusión publicitaria</i> .....	36
1.4.2.	<i>Medios de difusión</i> .....	37
1.4.3.	<i>Medios publicitarios tradicionales</i> .....	37
1.4.4.	<i>Medios publicitarios alternativos</i> .....	38
1.4.5.	<b>Afiche publicitario</b> .....	39
1.4.5.1.	<i>Objetivos del afiche</i> .....	40
1.4.5.2.	<i>Funciones del afiche</i> .....	40

## CAPÍTULO II

2.	<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	42
2.1.	<b>Metodología de la Investigación</b> .....	42
2.1.1.	<i>Tipo de Investigación</i> .....	42
2.1.2.	<i>Métodos de Investigación</i> .....	42
2.1.2.1.	<i>Método de Análisis y Síntesis</i> .....	42
2.1.2.2.	<i>Método Proyectual de Bruno Munari</i> .....	45
2.1.2.2.1.	<i>Problema</i> .....	46
2.1.2.2.2.	<i>Definición del problema</i> .....	46
2.1.2.2.3.	<i>Elementos del problema</i> .....	46
2.1.2.2.4.	<i>Objetivos</i> .....	47
2.1.2.2.5.	<i>Recopilación de datos</i> .....	47
2.1.2.2.5.1.	<i>Técnicas de recolección de datos</i> .....	47
2.1.2.2.5.2.	<i>Instrumentos para la recolección de datos</i> .....	47
2.1.2.2.5.3.	<i>Ficha de Observación Estructurada</i> .....	48
2.1.2.2.5.4.	<i>Entrevistas</i> .....	51
2.1.2.2.5.4.1.	<i>Modelo de entrevistas</i> .....	51
2.1.2.2.5.5.	<i>Encuestas</i> .....	52
2.1.2.2.5.5.1.	<i>Población y muestra</i> .....	52
2.1.2.2.5.5.2.	<i>Definición de la población</i> .....	52



2.1.2.2.5.5.3. <i>Tamaño de la muestra</i> .....	53
2.1.2.2.5.5.4. <i>Modelo de encuesta</i> .....	55
2.1.2.2.6. <i>Análisis de resultados</i> .....	56
2.1.2.2.6.1. <i>Entrevistas</i> .....	56
2.1.2.2.6.2. <i>Encuestas</i> .....	59
2.1.2.2.6.2.1. <i>Síntesis de la encuesta</i> .....	67
2.1.2.2.7. <i>Proceso creativo</i> .....	67
2.1.2.2.7.1. <i>Personajes de la fiesta de San Pedro de Licán</i> .....	67
2.1.2.2.8. <i>Materiales y tecnologías</i> .....	77

### CAPÍTULO III

<b>3. MARCO DE RESULTADOS Y PROPUESTA</b> .....	<b>79</b>
<b>3.1. Experimentación</b> .....	<b>79</b>
3.1.1. <i>Forma y variante estilística</i> .....	79
3.1.2. <i>Patrón</i> .....	80
3.1.3. <i>Proporciones de los personajes</i> .....	81
3.1.4. <i>Construcción bidimensional del personaje</i> .....	81
<b>3.2. Modelos</b> .....	<b>84</b>
3.2.1. <i>Proceso de modelado 3D</i> .....	84
3.2.2. <i>Implementación del escenario</i> .....	93
<b>3.3. Verificación y validación</b> .....	<b>94</b>
3.3.1. <i>Aplicaciones de los art toys en material impreso para la difusión</i> .....	95
3.3.1.1. <i>Afiche</i> .....	95
3.3.1.2. <i>Revista</i> .....	97
3.3.1.3. <i>Personajes convertidos en art toys</i> .....	98
3.3.2. <i>Modelo de encuesta para la validación de los objetivos</i> .....	99
3.3.2.1. <i>Análisis de preguntas tabuladas</i> .....	100
3.3.2.2. <i>Interpretación de resultados</i> .....	104
3.3.3. <i>Validación de los objetivos</i> .....	105
CONCLUSIONES .....	106
RECOMENDACIONES .....	107
GLOSARIO	
BIBLIOGRAFÍA	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-1:</b>	Barrios, asociaciones y comunidades de la parroquia Licán.....	9
<b>Tabla 2-1:</b>	Fiestas de Licán.....	14
<b>Tabla 1-2:</b>	Fiesta de San Pedro de Licán.....	43
<b>Tabla 2-2:</b>	Iglesia de Licán.....	48
<b>Tabla 3-2:</b>	Personas entrevistadas.....	51
<b>Tabla 4-2:</b>	Tamaño de la muestra.....	53
<b>Tabla 5-2:</b>	Origen de la fiesta de San Pedro de Licán.....	57
<b>Tabla 6-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 1.....	60
<b>Tabla 7-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 2.....	61
<b>Tabla 8-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 3.....	62
<b>Tabla 9-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 4.....	63
<b>Tabla 10-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 5.....	64
<b>Tabla 11-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 6.....	65
<b>Tabla 12-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 7.....	66
<b>Tabla 13-2:</b>	Tabulación encuesta pregunta 8.....	67
<b>Tabla 14-2:</b>	Ficha del personaje “Sacha runa”.....	68
<b>Tabla 15-2:</b>	Ficha del personaje “Mono”.....	71
<b>Tabla 16-2:</b>	Ficha del personaje “Perro y su dueño”.....	73
<b>Tabla 17-2:</b>	Ficha del personaje “Payaso”.....	76
<b>Tabla 1-3:</b>	Forma y variante estilística de los art toys.....	80
<b>Tabla 2-3:</b>	Construcción bidimensional del personaje.....	82
<b>Tabla 3-3:</b>	Etapas de referenciación.....	84

<b>Tabla 4-3:</b>	Modelado 3D.....	85
<b>Tabla 5-3:</b>	Textura y puesta de color.....	86
<b>Tabla 6-3:</b>	Modelos terminados.....	87
<b>Tabla 7-3:</b>	Impresión de los personajes.....	89
<b>Tabla 8-3:</b>	Personajes impresos.....	90
<b>Tabla 9-3:</b>	Pintada del personaje.....	91
<b>Tabla 10-3:</b>	<i>Art toys</i> de los personajes .....	98
<b>Tabla 11-3:</b>	Tabulación de la pregunta 1 de la encuesta para validar la propuesta.....	99
<b>Tabla 12-3:</b>	Tabulación de la pregunta 2 de la encuesta para validar la propuesta.....	100
<b>Tabla 13-3:</b>	Tabulación de la pregunta 3 de la encuesta para validar la propuesta.....	101
<b>Tabla 14-3:</b>	Tabulación de la pregunta 4 de la encuesta para validar la propuesta.....	102
<b>Tabla 15-3:</b>	Tabulación de la pregunta 5 de la encuesta para validar la propuesta.....	103

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-1:</b>	Bandera de la parroquia Licán.....	7
<b>Figura 2-1:</b>	Escudo de la parroquia Licán.....	7
<b>Figura 3-1:</b>	Iglesia de Licán.....	15
<b>Figura 4-1:</b>	Complejo el Rey.....	16
<b>Figura 5-1:</b>	Taller de fundición de cobre.....	17
<b>Figura 6-1:</b>	Gruta de la Virgen de Lourdes.....	18
<b>Figura 7-1:</b>	Mirador el Cushcud.....	19
<b>Figura 8-1:</b>	“Fat Tony” de Ron English, vinil.....	28
<b>Figura 9-1:</b>	“Sluggonadon” Rosa de Joe Ledbetter, madera.....	28
<b>Figura 10-1:</b>	Cat Skull art toy, plástico.....	29
<b>Figura 11-1:</b>	Impresión 3D con tecnología SLA o FDM.....	30
<b>Figura 1-3:</b>	Iglesia de Licán echa en balsa.....	93
<b>Figura 2-3:</b>	Locación de los personajes.....	94
<b>Figura 3-3:</b>	Afiche difusión.....	95
<b>Figura 4-3:</b>	Afiche sachá runa.....	96
<b>Figura 5-3:</b>	Afiche mono.....	96
<b>Figura 6-3:</b>	Afiche payaso.....	96
<b>Figura 7-3:</b>	Afiche perro y su dueño.....	96
<b>Figura 8-3:</b>	Anuncio revista 1 .....	97
<b>Figura 9-3:</b>	Anuncio revista 2.....	97

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1-2:</b> Árbol de problemas.....	46
<b>Gráfico 2-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 1.....	60
<b>Gráfico 3-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 2.....	61
<b>Gráfico 4-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 3.....	62
<b>Gráfico 5-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 4.....	63
<b>Gráfico 6-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 5.....	64
<b>Gráfico 7-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 6.....	65
<b>Gráfico 8-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 7.....	66
<b>Gráfico 9-2:</b> Tabulación encuesta pregunta 8.....	66
<b>Gráfico 1-3:</b> Patrón.....	80
<b>Gráfico 2-3:</b> Proporciones de los personajes.....	81
<b>Gráfico 3-3:</b> Proporcionalidad.....	85
<b>Gráfico 4-3:</b> Tabulación de la pregunta 1 de la encuesta para validar la propuesta.....	99
<b>Gráfico 5-3:</b> Tabulación de la pregunta 2 de la encuesta para validar la propuesta.....	100
<b>Gráfico 6-3:</b> Tabulación de la pregunta 3 de la encuesta para validar la propuesta.....	101
<b>Gráfico 7-3:</b> Tabulación de la pregunta 4 de la encuesta para validar la propuesta.....	102
<b>Gráfico 8-3:</b> Tabulación de la pregunta 5 de la encuesta para validar la propuesta.....	103

## RESUMEN

Se realizó la creación de *art toys* con los personajes más representativos de la fiesta de parroquialización de la parroquia Licán, que permita su difusión en la localidad mediante piezas gráficas. Se aplicó el método de análisis y síntesis el cual permitió recabar información sobre los personajes analizando a cada uno de ellos para posteriormente puedan ser concebidos como prototipos reales. Posteriormente, se aplicó la Metodología de Diseño propuesta por Bruno Munari. Se aplicaron varias técnicas como, entrevistas a las personas adultas mayores oriundas del lugar, información con la cual se pudo obtener el material fotográfico sirviendo para la abstracción de cada uno de los personajes, también se realizaron encuestas las cuales proporcionaron información sobre los personajes más representativos de la fiesta y así poder realizarlos como *art toys*. Se determinaron los requerimientos del target al cual fue dirigida la investigación, siendo un total de 290 personas, arrojando resultados positivos acerca del conocimiento de la fiesta de San Pedro y sus personajes, dando a conocer sobre los más representativos de la fiesta entre ellos el *sacha runa* con un 98%, siendo el más aceptado por el público, el payaso con un 68%, el perro y su dueño con un 49% y por último uno de los personajes que ya no existen en la actualidad el mono con un 45%, personaje que con el pasar del tiempo se ha ido perdiendo. Los personajes definidos en el estudio fueron modelados en 3D para posteriormente ser impresos en material de ácido poliláctico (PLA). Se concluye la investigación con la respectiva difusión de la fiesta mediante el diseño de un afiche publicitario, un anuncio en revista y los *art toys*, los cuales permitan la difusión de la fiesta de San Pedro de Licán.

**PALABRAS CLAVES:** <DISEÑO GRÁFICO>, <CULTURA>, <COSTUMBRES Y TRADICIONES>, <JUGUETES DE DISEÑADOR (ART TOYS)>, <ÁCIDO POLILÁCTICO (PLA)>, <LICÁN (PARROQUIA)>.

## **ABSTRACT**

The creation of art toys was carried out with the most representative characters at the town's founding festival of the Lican parish, which allows its diffusion in the local community, through graphic pieces. The analysis and synthesis method was applied, which permitted to obtain information about the characters by analyzing each one of them so that later they could be conceived as real prototypes. Subsequently, a quality design methodology proposed by Bruno Munari was applied. Several techniques were used, such as interviews with senior citizens from the local area, relevant information through which photographic material could be obtained, being useful for each of the characters' abstraction, and surveys were conducted which provided information on the most representative characters of the festival and so be able to perform them as art toys. The requirements of the target to which the research was directed were determined, being a total of 290 people, yielding positive results about Saint Peter's festival knowledge and its characters, making the people aware about the most representative characters at the event among them the sachá rune with 98%, being the most accepted by the public, the clown with 68%, the dog and its owner with 49% and finally one of the characters that no longer exist today, the monkey with 45% , an iconic character whose importance has been fading away as time has gone by. The characters defined in the study were modeled in 3D to be subsequently printed on polylactic acid (PLA) material. The investigation is concluded with the respective dissemination of the festival through an advertising poster design, an advertisement in the magazine and the art toys publication, which allows a wide-spread propagation of “San Pedro de Lican” popular festival.

**KEYWORDS:** <GRAPHICAL DESIGN>, <CULTURE>, <HABITS AND TRADITIONS>, <DESIGNER TOYS (ART TOYS)>, <POLYLACTIC ACID (PLA)>, <LICAN (PARISH)>.

## **INTRODUCCIÓN**

La presente investigación se refiere a la creación de *art toys* y difusión de la fiesta de parroquialización de la parroquia Licán, considerado uno de los lugares llenos de cultura y mucha tradición del cantón Riobamba provincia de Chimborazo.

Una de las principales tradiciones del lugar es la fiesta de parroquialización, San Pedro de Licán, en donde se pondrá en conocimiento sobre: la parroquia, el origen de la fiesta, los personajes más representativos y las actividades que se desarrollan en los días de fiesta.

La principal característica de esta investigación es rescatar la pérdida de valor cultural de las personas oriundas de la parroquia, esto ha surgido por el desinterés de parte de las autoridades de no fomentar medios digitales los cuales den a conocer sobre el significado de la fiesta y sus personajes.

En la actualidad también se ha ido perdiendo la identidad de las personas, porque con el avance de la tecnología se llegan a practicar nuevas cosas que van surgiendo y la cultura de los pueblos van cambiando, llegando a perderse muchas tradiciones que se realizaban, uno de los motivos principales es por las nuevas tendencias que se van presentando.

Mediante la metodología proyectual de Bruno Munari se pretende rescatar la tradicional fiesta realizando unos *art toys* de los personajes más representativos de la fiesta, desde la concepción de los modelados en 3D hasta la obtención del prototipo real, para posteriormente realizar la difusión de la fiesta mediante medios de difusión masiva dentro de la localidad.

## **JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación está enfocada en el desarrollo de *art toys* mediante los personajes más representativos de la fiesta de San Pedro de Licán, el trabajo permitirá la creación de medios publicitarios llegando a la difusión de la fiesta y sus personajes mediante los *art toys*.

Se cuenta con los conocimientos necesarios para la realización de dichas piezas gráficas los cuales serán elaborados mediante la información que se obtenga en cada investigación que se realice, basándose en sus fiestas, costumbres y tradiciones, además de su iconografía representativa del lugar.



En la creación de los *art toys* se plantea desde la concepción 3D hasta el prototipo real, en donde servirán para la respectiva difusión.

En la actualidad es más fácil difundir este tipo de trabajo porque gracias al avance de la tecnología se puede llegar a la mayor cantidad de personas, mediante esta propuesta realizada en medios digitales se pretende rescatar y fortalecer las tradiciones de la parroquia.

## **PROBLEMÁTICA**

Uno de los problemas existentes dentro de la parroquia ha sido la inexistencia de diseños de *art toys* los cuales permitan rescatar las tradiciones y fiestas populares de la parroquia, lleva a la propuesta de crear *art toys* en base a los personajes de la fiesta de parroquialización.

La escasa definición de los conceptos fundamentales para la creación de *art toys* en el caso de la caracterización de los personajes tradicionales.

Deficiente información en donde se pueda recuperar la memoria patrimonial de los personajes históricos de Licán, el entorno donde se desarrolla la festividad y qué tipo de actividades se realizan durante el desarrollo de la fiesta ya que es importante para la memoria de Licán porque es una fiesta de vínculo y de preservación de sus tradiciones.

La inexistencia de patrones gráficos ha provocado que no se pueda crear ningún tipo de prototipos en 3D, en la actualidad se puede crear cualquier tipo de modelados, mediante la conceptualización de patrones y también ser presentados en prototipos reales.

El desinterés por parte de las autoridades de la parroquia por promover medios de difusión innovadores ha provocado que la población desconozca sobre los personajes y la fiesta de San Pedro de Licán.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

- Crear *art toys* con los personajes más representativos de la fiesta de parroquialización donde permita su difusión en la localidad.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar conceptos fundamentales para el desarrollo del tema.
- Investigar acerca del entorno de Licán y su fiesta con sus respectivos personajes.
- Definir un patrón gráfico para la creación del prototipo en 3D.
- Difundir los *art toys* en medios publicitarios a través de piezas gráficas

## CAPÍTULO I

### 1. MARCO TEÓRICO

#### 1.1. Parroquia Rural Licán

##### *1.1.1. Historia*

Licán es un nombre paleográfico que significa piedra pequeña.

Su nombre parece provenir de Linean, el mismo que procede de dos voces:

- a) Del colorado lin, ahí; can, tomaré. Tomaré ahí.
- b) Del araucano linean, piedra pequeña

En la página web del GAD parroquial de Licán se menciona que, Licán es un pueblo antiguo que estaba organizado en ayllus y parcialidades como los: Macají, Baliscán, Cullana, Gausi, Guilnag, Namiclán, Purgoayes u Puruhayes y Forasteros, a los que se le sumaron los; Ananchanga, Andaguilla, Lurinchanga y mayo que llegaron del Cuzco en calidad de mitimaes traídos por el inca. Parece que los jibaros fundaron Macají que significa con fuego combatir, porque utilizaban el fuego para defenderse de sus enemigos.

Con las fuerzas incaicas llegaron los araucanos, quienes soportaron la resistencia de los habitantes de Macají. Victoriosos, los invasores, por orden de Túpac Yupanqui, fundaron Licán con huestes araucanas. Por la lectura de un juicio antiguo, Aquiles Pérez deduce que Macají existió antes de la invasión incaica. Cuxi Argos, venido con el inca, conquistó estas tierras, y por ello fue nombrado gobernador de las mismas por órdenes de los superiores invasores.

Es importante de estas tierras el nombre de Leandro Sepia y Oro, este personaje tiene un lugar en la Historia de Riobamba y del Ecuador, junto a José Antonio Lizarzaburu y al Barón de Carondelet; son los autores del reasentamiento de la nueva Riobamba. Junto a ellos trazó las calles de la actual ciudad y ayudó, con indios de su cacicazgo, a trasladar los enseres y bienes de los riobambeños que acogieron el llano de San Miguel de Agüisacte en la llanura de Tapi, como su nuevo hogar.

Leandro Sepia y Oro, fue curaca principal y gobernador de Licán y Macají, entre 1764 y 1803, durante toda la polémica e interesante existencia dedicada al servicio de las autoridades españolas y a la defensa de los intereses de su comunidad indígena. Le concedieron el título de Gobernador de Naturales de Riobamba y el título de Regidor del Cabildo de Riobamba, y al final le otorgaron tres caballerías de tierra por su labor incansable durante 42 años a favor de la Corona. En 1805, la Corona le concedió el título de Regidor Perpetuo del Cabildo de Riobamba; pero un sector de la nobleza, olvidando sus servicios, no asistió a su posesión, "diciendo cómo había de sentarse en la banca con un indio", según una carta dirigida el 17 de octubre de 1805 al Barón de Carondelet.

Leandro Sepia y Oro poseían un manuscrito en lengua Puruhuay, traducido al castellano acerca de la historia y tradiciones de sus antepasados. Dichos manuscritos fueron leídos por Humboldt, quien, en una carta a su hermano, dirigida desde Lima, le hace saber sobre la existencia de Huaina Abomatza, un cacique de Licán, Puruhá, que vivió antes de los Duchicelas y Zaplas.

Origen del hombre Puruhá de las investigaciones lingüísticas y de los documentos, Aquiles Pérez asegura que Macají fue la comunidad prehistórica nativa, de origen jíbaro; y Licán fue de creación incásica. A Macají pertenecen los curacas jíbaros Huaina Abomatza, que quiere decir "poner en un sitio serpiente gruesa que muestra agujero" y Huasta Puncay, que quiere decir "brasa en calabaza abrir la boca, según consta en los manuscritos que poseía Leandro Sepia y Oro y que fueron leídos por Humboldt.

De lo escrito por Humboldt en dichos manuscritos, se puede asegurar que, el Puruhuay fue la lengua general de Quito; que los manuscritos de Sepla contenían la historia de esa época y referían sobre el hundimiento del Altar y los desastres ocurridos por causa de éste. También se ha demostrado que Punín, Macají y Licán, tuvieron gobernantes incas después de la dominación.

El 13 de noviembre de 1846, por decreto de la Ley de Régimen Administrativo de División Territorial, publicada como Ley N°1 de fecha 22 de abril de 1897, en el Registro oficial N° 350, Licán fue elevada a cartografía Parroquial Civil, junto con Chambo, Flores, Licto, Calpi, Pungala, Punín y Quimiag, únicas parroquias rurales del Cantón Riobamba en esos entonces.

Ministerio de Gobierno y oriente, Quito a 29 de septiembre de 1951, aprobada con el acuerdo Ejecutivo N° 934-A, expedido en la misma fecha, hoy reconocida en la Carta Fundamental de la República. Licán es una parroquia rural del Cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo.”

### 1.1.2. Símbolos patrios de la Parroquia Licán

La parroquia Licán cuenta con dos símbolos patrios que son representados mediante el escudo y la bandera en donde los colores e íconos que forman parte de ellos son originarios del lugar.

La bandera fue aprobada en sesión de junta, con fecha 5 de enero del 2015



**Figura 1-1:** Bandera de la parroquia Licán

**Fuente:** [http://www.gadplican.gob.ec/simbolos\\_de\\_la\\_parroquia\\_licán/](http://www.gadplican.gob.ec/simbolos_de_la_parroquia_licán/)

El escudo fue aprobado en sesión de junta, con fecha 5 de enero del 2015.



**Figura 2-1:** Escudo de la parroquia Licán

**Fuente:** [http://www.gadplican.gob.ec/simbolos\\_de\\_la\\_parroquia\\_licán/](http://www.gadplican.gob.ec/simbolos_de_la_parroquia_licán/)

### ***1.1.3. Ubicación geográfica***

- **Límites**

Los límites de la parroquia Licán son los siguientes:

Al Norte: Cantón Guano- Parroquia de San Andrés - Parroquia Calpi

Al Sur: Cantón Riobamba- Parroquia Lizarzaburu - Parroquia Veloz

Al Este: Cantón Riobamba - Parroquia Lizarzaburu

Al Oeste: Cantón Riobamba - Parroquia Cacha, Parroquia Calpi

- **Superficie**

La Parroquia Rural de Licán, pertenece al cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, se encuentra ubicada a 5 minutos del centro de la ciudad de Riobamba y cuenta con una superficie de 20,89 Km<sup>2</sup>, ocupando el 9 % del territorio cantonal de Riobamba urbana y rural.

### ***1.1.4. Altitud***

En la página web del GAD parroquial de Licán se menciona que, la parroquia rural Licán está ubicada en la meseta geográfica accidentada, con pequeñas pendientes en su territorio, su altitud oscila entre los 2807 msnm y los 3395 msnm por lo cual este territorio es apto para asentamientos humanos y para cultivos variados propios de la serranía ecuatoriana, la parroquia de Licán está ubicada en la vegetación húmeda interandina (entre los 2000 y 3000 metros de altitud) y está compuesto principalmente de matorrales húmedos montañosos, estos valles son las mayores zonas de asentamientos humanos en la sierra ecuatoriana el tipo de vegetación y la distribución de sus bosques están marcados por la presencia humana.

### ***1.1.5. Barrios, asociaciones y comunidades***

Se presenta a continuación los barrios, asociaciones y comunidades que conforman la parroquia de Licán.

**Tabla 1-1:** Barrios, asociaciones y comunidades de la parroquia Licán

<b>N.</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>DEFINICIÓN</b>
1	Cunduana	Comunidad
2	San Francisco De Macají	Comunidad
3	San José De Macají	Comunidad
4	Asc. Manzanapamba	Asociación
5	10 De Agosto Armenia	Asociación
6	24 De Mayo	Barrio
7	Alborada De Licán	Barrio
8	Colonias Del Edén	Barrio
9	Colinas Del Sur	Barrio
10	Corona Real	Barrio
11	Villa La Unión	Barrio
12	Duraznopamba	Barrio
13	Independiente	Barrio
14	La Florida	Barrio
15	La Quinta	Barrio

16	Licán Castañeda	Barrio
17	Licán Central	Barrio
18	Lucerito	Barrio
19	Manzanapamba	Barrio
20	Primero De Mayo	Barrio
21	San Pedro De Macají	Barrio
22	Santa Rosa	Barrio
23	Vida Nueva	Barrio
24	Vista Hermosa	Barrio
25	Urdesa Del Sur	Barrio
26	Liribamba	Barrio
27	El Recreo	Barrio

**Fuente:** <http://www.gadplican.gob.ec/>

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

Información detallada de los nombres de cada uno de los barrios, asociaciones y comunidades que son parte de la parroquia.

### ***1.1.6. Actividades Económicas***

En la parroquia existen varias actividades en donde los habitantes generan ingresos económicos para el bienestar del lugar y de sus propias familias entre estas están: La fundición de bronce que es una de las más conocidas en la parroquia por la elaboración de sus trabajos, la agricultura es una de las



fuentes importantes de comercio ya que poseen tierras productoras de varios alimentos, la crianza de animales domésticos entre otras, existe una variedad de pequeños comerciantes alrededor de las calles elaborando comercio de cualquier forma, este tipo de actividad es el ingreso económico de varias familias.

### ***1.1.7. Tradiciones***

Varias tradiciones se realizan en la parroquia, las cuales viene de los ancestros heredados de padres y abuelos, en donde se celebra con alegría y devoción hasta la actualidad. Sin importar el dinero que se tenga sino la devoción que existe en la gente de Licán para realizar las diferentes festividades.

- **La fiesta Rey de Reyes**

Fiesta popular celebrada el 6 de enero de cada año en honor al niño rey de reyes, el cual consiste en que cada prioste oriundo del lugar representa a cada rey mago colocando en distintos lugares de la parroquia palacios, los cuales son presentados ante propios y extraños acompañados de bandas de pueblo, orquestas y sus respectivos acompañantes que son las personas q van junto al rey en todo momento durante la ceremonia y fiesta tradicional.

Al siguiente día el 7 de enero los vasallos, priostes y reyes realizan la deshierba, en un terreno lleno de maíz entre bebidas y comida ofrecida por el rey ante la presencia del público en general; y por último el 8 de enero suben acompañados de varias personas al cerro *Cushcud* en donde celebran y bailan en honor al Niño Jesús. Los priostes eligen un embajador quien es el encargado de dirigir esta gran festividad.

- **Carnaval**

Los carnavales son festejados a lo grande en la parroquia, mediante la organización de las autoridades del lugar cada barrio que conforma la parroquia puede inscribirse para sacar una comparsa, en donde el día de carnaval saldrá en un desfile carnavalero por las principales calles del lugar, teniendo como destino final la plaza central en donde se realiza el respectivo concurso, cada comparsa se presenta con una coreografía ante un jurado, al término de las presentaciones existen ganadores los cuales se hacen acreedores de varios premios donados como incentivo por las autoridades.

- **La fiesta de parroquialización**

La fiesta de parroquialización se realiza cada 29 de junio de cada año en honor al Patrón San Pedro de Licán, conmemorando un año más de parroquialización.

Esta festividad es una de las más importantes que se realizan en honor al patrono de la parroquia, en donde se celebra con alegría y devoción por parte de las personas que son o desean ser partícipes de esta fiesta, existe cada año un sacerdote el cual es el encargado de realizar dicha fiesta durante tres días en los cuales se realizan diferentes actividades.

Cabe mencionar que nueve días antes de la fiesta se realizan las novenas las cuales hacen todas las organizaciones y barrios que conforman la parroquia, cada organización o encargados del día de novena toma las debidas precauciones para quedar bien, dicha costumbre es salir por las calles con una banda de pueblo acompañados de bailarines, al llegar a la iglesia se realiza la novena y al término de la misma en la parte de afuera los organizadores se ponen en la puerta de salida de la iglesia y les ofrecen a las personas que han asistido café con pan o lo que deseen cada uno ofrecer, acompañado de la tradicional chamiza y juegos pirotécnicos y así se realizan los nueve días hasta llegar al día principal que es el 28 de Junio.

### **Primer día**

El primer día se realiza la denominada “vísperas de fiestas”, las cuales se realizan un día antes de la fiesta principal, esta se realiza en la cancha central de la parroquia durante la noche, la salida del sacerdote desde su domicilio hacia la iglesia se realiza por la tarde ya que debe llegar a la misa a las 7:00pm, el sacerdote llega acompañado de los “animales” que son un grupo de personas de la localidad vestidas de varios personajes entre ellos el *sacha rruna*, gorilas, payasos, perros, morenos entre otros, los cuales bailan hasta llegar a la iglesia con la tradicional banda de pueblo, seguido por varios grupos de danzas y al final el sacerdote con sus “acompañantes” que son personas o familiares que el sacerdote elige para que le acompañen durante la trayectoria y duración de la fiesta, al llegar a la iglesia entran a misa todas las personas, al término de la misma se dirigen a la plaza central en donde está ubicada una tarima con un grupo musical, ofrecido por el sacerdote para el respectivo baile de sus acompañantes y el público en general, después de ello se realiza la quema de “chamarascas” y el típico “canelazo” y por último la quema del tradicional castillo el cual es el punto fuerte de la noche por su atractivo.

## **Segundo día**

Al siguiente día se acostumbra a salir acompañándole al prioste de “Montado”, el cual son, todas las personas que deseen salir montados en un caballo con un traje semiformal acompañado de sombrero, botas y un gallo, la concentración se hace desde muy temprano en el domicilio del prioste para posteriormente dirigirse con todos los animales, comparsas y demás hacia la iglesia de Licán, para la misa del medio día que es una de las más grandes y en donde participan todas las personas devotas del patrono San Pedro, una vez culminada la misa el prioste se acerca al convento del lugar para ofrecer el “Gallo prioste” al párroco de la parroquia, agradeciendo y pidiendo por el bien de todos realiza la entrega de la ofrenda a nombre de los priostes, después de aquella acción se dirigen todos los montados, acompañantes y bailarines a la plaza central a botar los gallos que lleva cada uno de los montados a todas las personas que se encuentran en el lugar para posterior retirarse del mismo, entre bailes y distracción culmina la fiesta en la noche donde el prioste abandona la plaza central para irse con todos sus acompañantes a su domicilio.

## **Tercer día**

El último día se realiza la “tomina” donde culmina en la casa del prioste, mediante una tarima y un grupo musical el prioste acoge a toda la gente que desee ir como muestra de agradecimiento por haber participado y colaborado en los días de fiesta, mediante bebidas y comida culmina esta tan célebre fiesta en honor al patrono de la parroquia San Pedro de Licán.

- **Navidad**

La navidad es celebrada como un acto de fe en honor al niño Jesús realizada por los priostes encargados de cada año, en donde son representados los reyes magos por niños de la localidad con sus respectivos acompañantes, realizando el tradicional pase del niño por las principales calles de la parroquia, culminando con la misa ofrecida en la iglesia en honor al niño Jesús.

### ***1.1.8. Costumbres***

Una costumbre muy popular del lugar es que al realizar las fiestas el prioste encargado de cada año acostumbra a pedir “*jochas*” el cual se refiere a pedir cosas que le haga falta para realizar la fiesta,

con el compromiso de que en algún momento será devuelto de la misma manera y en cualquier ocasión que esta persona desee.

### **1.1.9. Fiestas**

Se presenta las festividades que se realizan durante todo el año en la parroquia de Licán.

**Tabla 2-1: Fiestas de Licán**

<b>FECHA</b>	<b>FIESTA</b>
6 de Enero	Rey de Reyes
Febrero / Marzo	Carnaval
Marzo / Abril	Semana Santa
29 y 30 Junio	Fiesta de San Pedro
2 de Noviembre	Día de los difuntos
25 de Diciembre	Navidad

Fuente: <http://www.gadplican.gob.ec/>

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

Se informan las fechas en las que se realizan las tradiciones que se practican dentro de la parroquia.

### **1.1.10. Atractivos Turísticos**

- **Iglesia de Licán**

Según la historia esta iglesia fue creada el 29 de mayo de 1861 en la presidencia del Dr. Gabriel García Moreno, fue construida basada en un modelo Europeo, en donde consta de una cúpula y sus formas son a base de piedra tallada, una de las características de este tipo de modelo es que, la mayoría de la construcción esta echa a base de arcos y es una de las mas atractivas por su estética y estilo en sus formas y detalles, en la actualidad se encuentra en buen estado pero ha tenido algunas modificaciones en su parte posterior al ser ampliada para que pueda ingresar mayor afluencia de personas.

**Acceso**

Se puede tener acceso al lugar por una carretera en la parte posterior de la parroquia, vía a Guayaquil.

**Horarios**

Sábados y domingos

**Servicios**

- ✓ Venta de recuerdos y folletos
- ✓ Estacionamiento
- ✓ Señalización



**Figura 3-1:** Iglesia de Licán

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

- **Complejo Turístico el Rey**

Este complejo turístico fue creado hace aproximadamente 20 años atrás, con el objetivo de crear distracción y entretenimiento en la gente de la localidad y turistas, contando con varias instalaciones de recreamiento y también en donde se puede realizar eventos sociales.

Su nombre se originó en honor al rey Herodes el cual representa al barrio Corona Real en las fiestas del 6 de enero, siendo el lugar donde se encuentra ubicado el complejo.

### **Acceso**

Se puede acceder al sitio por la carretera vía Cunduana

### **Horarios**

Fines de Semana de 9 am a 4 pm

### **Servicios**

- ✓ Estacionamiento
- ✓ Teléfono público
- ✓ Comida
- ✓ Servicios higiénicos
- ✓ Internet
- ✓ Otros



**Figura 4-1:** Complejo el rey

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

### • **Taller de Fundición de cobre**

Este taller de fundición de cobre se encuentra ubicado en el barrio la Florida, funcionando de manera permanente durante 30 años de vida, con su propietario el señor Néstor Orozco y su familia, han trabajado en este negocio propio, considerado como un arte porque al ser tratado y moldeado resultan bellas artesanías y se convierte en una de las tradiciones más conocidas de la parroquia.

### **Acceso**

Se puede tener acceso a este taller por la calle principal del barrio que es la Saraguro.

### **Horarios**

Lunes - viernes

8am - 5pm

### **Servicios**

✓ Estacionamiento



**Figura 5-1:** Taller de fundición de cobre

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

- **Gruta de la Virgen de Lourdes**

La Gruta de la Virgen de Lourdes hace muy poco construida no cuenta con historia, pero busca que nuestra feligresía y también nuestras peregrinaciones, sean un encuentro con Dios por medio de la Virgen María en la advocación de Lourdes.

Es por esta razón que esta Gruta será un pulmón espiritual para el pueblo de Licán y sus alrededores y ayudará al desarrollo turístico de la parroquia.

### **Acceso**

En la parte posterior de la Iglesia San Pedro de Licán

## Horarios

Miércoles, sábados y domingos

## Servicios

- ✓ Estacionamiento
- ✓ Servicios Higiénicos
- ✓ Señalética



**Figura 6-1:** Gruta de la Virgen de Lourdes

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

## • Mirador el *Cushcud*

El mirador "*Cushcud*" es uno de los atractivos turísticos más impactantes de la parroquia ya que se encuentra en la cúspide de una montaña perteneciente a la parroquia, una vez en el lugar se puede observar toda el área de la ciudad de Riobamba, además de una vista única e impresionante.

En este mirador suele ser visitado por los reyes magos en las fiestas del 6 de enero, también se realizan el show de los juegos pirotécnicos en las fiestas patronales, existen varias rutas en las cuales se puede acceder al lugar.

## Acceso

Se tiene acceso al lugar por la Panamericana Sur y por el barrio Corona Real.



## **Horarios**

De domingo a domingo

## **Servicios**

- ✓ Estacionamiento
- ✓ Rutas auto guiadas.
- ✓ Otros



**Figura 7-1:** Mirador el Cushcud

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

## **1.2. Elementos culturales**

### ***1.2.1. La cultura***

La cultura hace referencia al modo de vida de un pueblo o región en donde agrupa rasgos que son únicos y característicos de una sociedad u grupo social, estas son costumbres, tradiciones, hábitos, idiomas, educación y en si todas las facultades del hombre en el mundo.

En si se refiere a las diferentes formas que adoptan los seres humanos en sus distintas maneras de vivir, pensar, actuar, aprender y enseñar a las futuras generaciones, siempre y cuando se tenga en consideración las nuevas formas culturales existentes en el tiempo. Podemos decir que la cultura es un mundo propio de cada individuo y en donde ninguna cultura es superior a otra.

Según *Geertz* en su concepto de cultura manifiesta que “sin cultura la vida sería un caos, sin cultura el hombre es un animal incompleto”.

### ***1.2.2. Definición***

Se puede decir que cultura es toda la parte compleja en donde incluye el arte, las creencias, el conocimiento, las costumbres, las leyes, hábitos y habilidades adquiridos por el hombre ante la sociedad, se dice que la palabra cultura es de origen latín *cultus* que significa “cultivo” y a su vez se deriva de la palabra *colere*.

En las ciencias sociales se define como cultura a un conjunto de ideas, comportamientos, prácticas sociales las cuales se aprenden de generación en generación mientras transcurre el tiempo.

### ***1.2.3. Elementos de la Cultura***

La cultura consta de seis elementos principales:

- **Creencias**

Podemos denominar creencias a un conjunto de sentimientos que poseen los individuos ante el significado de algún elemento.

La gran mayoría de personas piensan que sus creencias son verdaderas las cuales hacen que mediante el poder de convencimiento otras personas las sigan. Pero se debe tener en cuenta que, cada creencia o valores son únicos de cada persona, y es por este motivo que siempre entre personas con diferentes creencias existen contradicciones.

Depende de las experiencias positivas vividas de cada persona para que sus creencias sean confirmadas, las cuales se convierten en el poder de convencimiento de cada individuo.

Cada persona posee una creencia diferente en donde juega un papel muy importante porque de esta depende mucho como transcurra la vida en el ámbito de salud, conocimiento, amor entre otras y la manera de relacionarse ante la sociedad.

- **Valores**

Los valores son normas o principios que una persona adquiere mientras la vida transcurre, por lo general esto se da en cada uno de los hogares y por la influencia de la sociedad, esto permite orientarse y así tener un comportamiento correcto en el medio en el cual se convive.

En donde se podrá diferenciar lo bueno de lo malo y así servirá como guía para el futuro ya sea como metas personales o grupales, además de saber escoger entre varias cosas lo que interesa.

- **Normas y Sanciones**

Las normas fueron creadas para ser respetadas y cumplidas, en donde cada persona sabe lo que tiene y no tiene que hacer de acuerdo a las leyes establecidas por las autoridades correspondientes, para poder vivir en un ambiente de paz y armonía.

Las sanciones son castigos que se imponen a toda persona que incumpla con las reglas y leyes establecidas en cada nación.

- **Símbolos**

Símbolo es una representación gráfica o figurativa de una idea, el cual tiene como objetivo principal evocar un significado el cual debe ser aceptado. Los símbolos son creados en su mayoría por personas mediante una investigación previa de algún hecho histórico o real, causando así emoción en toda persona a la cual vaya dirigido dicho símbolo.

- **Idioma o Lenguaje**

El lenguaje es una de las actividades principales del ser humano, una herramienta utilizada para poder comunicarse, transmitir ideas, conocimientos entre otras, con el resto de personas. Para poder tener una comunicación acertada las personas pueden comunicarse mediante signos estos pueden ser orales o escritos, a este intercambio de símbolos entre personas se denomina comunicación verbal.

- **Tecnología**

A la tecnología se podría denominar como un conjunto de ideas, conocimientos y técnicas que permiten una solución a un problema realizada por el hombre, buscando el beneficio personal y de las demás personas.

#### ***1.2.4. Características de la Cultura***

La cultura tiene características propias entre las más importantes son las siguientes:

- **La cultura es aprendida**

El ser humano por naturaleza es un ser dotado de inteligencia, entonces es capaz de aprender con facilidad todo lo que se le presente en su entorno, desde su nacimiento y durante la formación de la persona intervienen como fuente principal los valores inculcados desde el hogar al igual q los valores adquiridos en medio de la sociedad.

Una de las fuentes principales para la formación de la persona es la familia ya que es la primera fuente de información que adquiere desde sus inicios de vida y con los cuales permanecen en todo el tiempo.

- **La cultura es adaptiva**

La cultura es un medio muy diverso en el cual todos los seres humanos están inmersos en ello, es por eso que en cualquier lugar del mundo va a ver diferentes tipos de cultura, en donde se debe adaptarse al entorno natural y social en el que se encuentren. Todo lo que se refiere a costumbres, tradiciones y más son adaptativas mediante el cual facilitan la supervivencia del ser humano.

- **La cultura es simbólica**

La mayoría de culturas cuentan con gran variedad de símbolos que tienen su propio significado los cuales son utilizados para generar información de cualquier tipo el cual satisfaga las necesidades de dicha cultura.

- **La cultura es cambio**

Mientras las sociedades están en constante evolución, la cultura también cambia en donde al darse este cambio se requiere de un estudio muy amplio debido al impacto que estas generan.

Hoy en día se ha visto un cambio total en algunas culturas, muchas de las veces ya no hacen lo que solían hacer antiguamente, adaptándose a los tiempos de ahora y dejando atrás todos los aspectos de su cultura.

### ***1.2.5. Elementos culturales***

Se puede decir que los elementos culturales son todas las partes que componen un pueblo, país o región, todos estos elementos dan forma e identidad a las sociedades las cuales puedan ser identificadas y diferenciadas del resto.

En su mayoría los elementos son intangibles, el significado hace referencia al grupo que pertenecen los cuales se han ido formando durante el tiempo y estos transmitidos de generación en generación dando como resultado todo lo que se tiene en la actualidad.

### ***1.2.6. Concepto de elementos culturales***

Los elementos culturales son un modelo o patrón de una sociedad las cuales regulan el comportamiento, forma de ser y pensar del individuo, acompañado de costumbres, creencias, vestimenta, gastronomía y otros elementos.

Una de las características principales de los elementos culturales es que no son estáticos, al contrario, son dinámicos propio de los últimos siglos de cada sociedad.

Uno de los factores primordiales es el avance de la tecnología, los medios de transporte y la transculturización los cuales han permitido el contacto entre sí de varias culturas, compartiendo e intercambiando elementos que a lo largo del tiempo puedan ser modificados.

### ***1.2.7. Características de los elementos culturales***

- ✓ Identifican y representan a un grupo humano.
- ✓ Son componentes sociales de una agrupación
- ✓ Son manifestaciones colectivas
- ✓ Para su materialización y transmisión se necesita del ser humano
- ✓ En su mayoría son intangibles
- ✓ Para poder tener continuidad necesitan la práctica y la transmisión oral.
- ✓ La gran cantidad de expresiones son creativas.

- ✓ Forman parte de un fenómeno social, histórico y concreto.

### *1.2.8. Principales elementos culturales*

- **La lengua**

En la cultura una de las principales características es el idioma ya que esta identifica a una nación o región, en donde pueden existir una variedad de dialectos o lenguas locales que representan a culturas más específicas.

Por ejemplo, el quechua como lengua indígena que convive con el español en Ecuador

- **La religión**

La religión es un elemento esencial y permanente en un ser, que a partir de las cuales se pueden realizar cualquier tipo de manifestación y procesos religiosos.

- **Las creencias y rituales**

La religión es uno de los aspectos primordiales para que las creencias puedan girar en torno a esta o estar involucradas en mitos, rituales, costumbres populares o prácticas en su mayoría totalmente paganas.

- **La vestimenta**

La vestimenta es uno de los elementos culturales marcados por la moda, características geográficas y climáticas de una región en donde también influye la religión.

En la mayoría de casos la vestimenta es un elemento fundamental, ya que identifica claramente la cultura de las personas, se ha visto en la actualidad que hay varias personas que cambian su vestimenta de su cultura propia, por otra adaptándose al lugar donde se encuentran.

- **La música y la danza**

La música es un lenguaje universal, mediante la misma puede ser compartida, entendida y aceptada por la mayoría de personas dependiendo del ritmo y los instrumentos sociales que se puedan utilizar, se puede decir también que estos elementos culturales son muy descriptivos y de mayor trascendencia.

La música es un elemento muy potente en el cual se puede exponer la cultura hacia el resto de un determinado grupo social.

- **Tradiciones culinarias**

En este punto se puede dar cuenta la combinación de diferentes culturas ya que en la actualidad es muy difícil dar a conocer alimentos propios y típicos de una región.

La mayoría de platos típicos de una región son una forma de expresión de su cultura.

Ejemplos: La *pizza* italiana, el *mole* mexicano, *sushi* japonés, ornado ecuatoriano.

- **Juegos y deportes**

La mayor variedad de deportes tuvo un fuerte componente cultural en sus inicios y otros son representaciones tradicionales ancestrales.

- **Arquitectura**

La arquitectura juega un papel muy importante ya que representa la historia y sus influencias a través de los años de una ciudad, país o región, no solo en sus estilos arquitectónicos, sino en toda la estructura en la cual está construida en las diferentes épocas.

- **Artesanía**

Las artesanías se consideran como un elemento cultural puro, por intervenir netamente la mano del artesano, los materiales utilizados para realizar las artesanías por lo general son autóctonos de la región y las técnicas utilizadas para la fabricación son propias de las personas que realizan los objetos y estas son transmitidas por las personas mayores a sus descendientes de generación en generación.

### 1.3. Art toys

Los *art toys* son figuras exclusivas creadas por diseñadores y en ocasiones dedicadas a ser coleccionadas.

La mayor parte de diseños suelen estar inspirados en *toys*, pero no van dirigidos para niños sino para un público adulto, la mayor parte interesados en el arte y de figuras de colección.

Los *art toys* fueron creados con el objetivo de ser expuestos no pensados para jugar, en algunos casos inspirados en épocas importantes trascendidas en el tiempo, y en otros casos pensados como piezas de arte, mientras que para otros solo piensan en ampliar la colección de su plataforma favorita.

Se pueden denominar juguetes realizados por artistas y diseñadores que tienen como fin mostrar el arte de una forma gráfica, en ediciones bastante limitadas muchas veces sobre prototipos o bases en blanco, en donde cada diseñador los personaliza a su gusto.

Estos pueden ser creados en diferentes materiales entre los más importantes se encuentran el plástico y los polímeros.

*“La historia de los juguetes vistos como verdaderas obras artísticas se remonta a mediados de la década de los años ‘90 en Hong Kong, cuando los artistas Michael Lau y Eric So comenzaron a emplear el vinilo suave para crear versiones limitadas de juguetes coleccionables dirigidos a un público adulto.*

*Dicho movimiento urbano recibió más tarde el nombre de art toys o vinyl toy y consistió, en un principio, en crear muñecos de cinco a veinte centímetros sobre una base blanca o negra.*

*Algunos de los artistas y diseñadores retomaban las figuras de personajes animados famosos como el icónico Mickey Mouse. Cuando se fue haciendo popular, se hizo también comercial, y grandes pintores, grafiteros, dibujantes de cómic e ilustradores empezaron a personalizarlos no sólo en países orientales. Rápidamente invadieron el mercado anglosajón y europeo.*

*En la actualidad, existen empresas que se dedican a la comercialización de estos juguetes, a los cuales se les han llegado a agregar accesorios tecnológicos como altavoces, luces de colores, rayos láser, memorias USB y discos duros.*

*A pesar de todo esto, la corriente artística del art toy todavía se mantiene más vinculado a los círculos de la élite, debido a que las piezas suelen ser caras, pero los creativos no quitan el dedo del renglón y su objetivo próximo es abrirse camino en el mercado masivo.*



*La modalidad en la comercialización también agrega un factor interesante en lo que respecta el coleccionar este tipo de figuras. Como se mencionó anteriormente, las tiradas de las series de los art toys son limitadas. A eso debemos sumarle el concepto de blind box (caja ciega) que remite al momento de la compra, ya que el comprador no sabe qué figura se encuentra contenida por el packaging. Sumado a esto, dentro de una misma colección, no se comercializan igual número de personajes, sino que hay algunos que se fabrican en menor cantidad con respecto a otros convirtiéndolos en las figuras difíciles de la serie, lo que acrecienta su búsqueda entre los coleccionistas.*

*El objetivo es crear figuras con diferentes materiales, especialmente plástico. El tamaño suele variar desde los ocho hasta los veinte centímetros, aunque incluso se crean figuras a gran escala para exposiciones o coleccionistas. Estas figuras se producen en serie de no más de dos mil piezas y, por ello, suelen ser piezas para coleccionistas e incluso algunas de ellas se convierten en objeto de culto.*

*Debido a los altos costos que supone producir una pieza única, se crean figuras en blanco que sirven como lienzo para que cada artista lo personalice a su gusto; son los denominados custom toys, figuras customizadas por artistas que terminan convirtiéndose en piezas únicas.*

*Muchas son las empresas que han apostado por este tipo de figuras (algunas de ellas les han añadido una funcionalidad a las figuras), como es el caso de Kidrobot en Estados Unidos, de Paul Bunditz, pionero en este arte y visionario que, desde el principio, creyó y apostó por los juguetes como medio de expresión. Existen otras empresas que se dedican a este rubro alrededor del mundo como Toy2r en Hong Kong y Colette en Francia.”(Guillem, 2013)*

### **1.3.1. Creadores de los art toys**

Existe una gran variedad de creadores, pero en general se trata de artistas que están relacionados con el arte urbano, la ilustración y el diseño de personajes.

Hay muchos *art toys* de diseño originales, pero también existen figuras prediseñadas en plataformas y que a su vez estas funcionan a modo de lienzo en blanco con el objetivo de que los distintos artistas adapten su estilo a cada uno de ellos.

### 1.3.2. Características

Una característica importante de los *art toys* son el material con el cual están fabricados, siendo una de las más comunes para la creación y modificación el vinyl, aunque existen variedad de figuras hechas en madera, metal e incluso papel.

El *vinyl* es un material perfecto ya que reduce los precios son más duraderos y facilitan el acabado, e incluso hay personas que se refieren a este tipo de figuras como *Vinyl Toys* en vez de *art toys*.

Otra característica muy importante en los *art toys* es la forma de como los comercializan, aunque varios artistas crean su propio prototipo con las características que ellos desean, existe un patrón general donde se usa un modelo en blanco para después modificarlo a su gusto creando una serie del mismo modelo, pero con diferente interpretación en donde queda plasmado la creatividad y visión de cada diseñador.

El siguiente punto característico de los *art toys* es que para su venta se utiliza el concepto de *Blind bag*, el cual se refiere al momento de comprar una figura no puedes saber que te tocara, pudiendo recibir una figura *rrara* o una que realmente te agrade.

### 1.3.3. Materiales

Un *art toys* se puede realizar de cualquier material dependiendo de su estructura y para su uso, pero los más utilizados son:



**Figura 8-1:** 'Fat Tony' de Ron English, vinil

**Fuente:** <http://www.zonatoys.com/que-son-los-art-toys/>



**Figura 9-1:** ‘Sluggonadon’ Rosa de Joe Ledbetter, madera

**Fuente:** <http://www.zonatoys.com/que-son-los-art-toys/>



**Figura 3-1:** Cat Skull art toy,plástico

**Fuente:** <https://www.gabbiecustomart.com/art-toys/cat-skull-art-toy/>

Los *art toys* también pueden ser realizados en metal, cerámica, cuero, resina entre otros.

#### *1.3.3.1. Tecnologías de impresión*

- **FDM o SLA**

Se han desarrollado varias tecnologías a partir del inicio de la impresión 3D, con el propósito de convertir un modelo digital en físico. En donde cada tecnología tiene diferentes técnicas, procesos y resultados. Entonces se va a tratar sobre dos tecnologías de las más conocidas dentro de la industria FDM o SLA. (“FDM o SLA,” 2017)

- **Primeros desarrollos**

*La primera tecnología conocida dentro de la impresión 3D fue la estereolitografía, mundialmente conocida por sus siglas SLA. Sus primeros desarrollos comienzan en 1986 cuando Chuck Hull, fundador de 3D Systems, registra la primera patente comercial de la que es la tecnología de fotopolimerización de una resina a través de láser. Años después surgió la tecnología DLP, basada en la misma técnica, pero utilizando luz generada por un proyector. En el desarrollo de las impresoras de tecnología SLA/DLP destacan empresas como Formlabs, B9Creations o Carbón 3D. Años después en 1988 Scott Crump, fundador del otro gigante de la impresión 3D, Stratasys, da a conocer las primeras máquinas de deposición de material fundido FDM (Fused Deposition Modeling) o también conocidas como FFF (Fused Filament Fabrication). Adquiriendo gran popularidad estas últimas debido a su fácil manejo y a su precio más reducido en comparación con las otras tecnologías. En el desarrollo de tecnologías FDM destacan empresas como Ultimaker, Makerbot o BQ. (“FDM o SLA,” 2017)*

- **Materiales**



**Figura 11-1:** Impresión 3D con tecnología SLA o FDM

Fuente:<https://www.3dnatives.com/es/fdm-o-sla-impresion-3d-13122017/>

*A la hora de hablar de materiales para impresoras FDM o SLA, la primera es la más popularizada e igualmente la más accesible a nivel económico, es por esto que se han desarrollado múltiples materiales, los más básicos son los plásticos PLA y ABS, a partir de este desarrollo han surgido múltiples materiales que se han adaptado al entorno como los filamentos de madera, corcho café. Igualmente, esto ha permitido desarrollar una cantidad de colores inmensa, así como materiales flexibles. Los diámetros de filamento de esta tecnología son 1.75 o 2.85mm, algunas marcas han desarrollado sus propios filamentos adaptados a sus máquinas como es el caso de Zortrax.*

*El ácido poliláctico o poliácido láctico (PLA) es un polímero constituido por moléculas de ácido láctico, con propiedades semejantes a las del tereftalato de polietileno (PET) que se utiliza para hacer envases, pero que además es biodegradable. Se degrada fácilmente en agua y óxido de carbono.*

*Es un termoplástico que se obtiene a partir de almidón de maíz, de yuca o de caña de azúcar.*

*Se utiliza ampliamente en la impresión 3D bajo el proceso modelado por deposición fundida (FDM). (“FDM o SLA,” 2017)*

- **Calidad de impresión**

*Una de las claves para diferenciar ambas tecnologías es la calidad de impresión, una muy por encima de la otra. En esta comparación FDM o SLA, el primero puesto en calidad se lo lleva la tecnología de estereolitografía.*

*En el caso de la tecnología SLA la resolución de los modelos está determinada por el punto óptico del láser o proyector. Además de que al imprimir no se aplica fuerza ya que utiliza la luz para su polimerización, lo que da como resultado superficies mucho más lisas. Alcanzando groseros de capa de 0.05 a 0.01 mm. (“FDM o SLA,” 2017)*

- **Modelos creados con tecnologías FDM y SLA**

*FDM o SLA: Pros y contras*

**FDM – Pros**

- ✓ *Es la tecnología de escritorio más difundida de la industria*
- ✓ *Su mecanismo y utilización es mucho más sencillo*

- ✓ *Los precios de las impresoras 3D son más asequibles encontrándose en precios desde 200\$ hasta 400\$ las de mayor calidad.*

#### ***FDM – Contras***

- ✓ *Requieren una minuciosa calibración para tener modelos con calidad*
- ✓ *Los detalles de impresión suelen ser menos que en el resto de las tecnologías*

#### ***SLA – Pros***

- ✓ *Debido a la calidad de sus modelos esta tecnología puede ser utilizada en múltiples sectores*
- ✓ *Los diferentes tipos de resinas permiten crear modelos con propiedades diferentes, como por ejemplo las resinas castables*
- ✓ *Los modelos creados con esta técnica ofrecen mayor precisión y fuerza*

#### ***SLA – Contras***

- ✓ *Los precios de las impresoras 3D de esta tecnología está fuera de muchos presupuestos*
- ✓ *Se necesitan tener ciertos conocimientos técnicos para la correcta manipulación de las máquinas(“FDM o SLA,” 2017)*

### ***1.3.4. Metodología de desarrollo para la creación de personajes.***

- **Diseño**

Iniciamos con un diseño creativo realizado a lápiz y papel, en el que se busca plasmar el posible diseño para que pueda ser vectorizado.

- **Dibujo**

Ya definido el diseño lo siguiente que se debe realizar es plasmar el personaje mediante un ordenador, en diferentes ángulos y posiciones.

- **Escultura**

La escultura se realiza con el fin de determinar algún posible cambio o mejora en el dibujo y poder plasmarlo tridimensionalmente, con este sistema se espera conseguir una visión espacial del objeto para futuras tecnologías que se le pueda aplicar

- **Modelado 3D**

Existen varios programas para poder modelar en 3D como: *3Ds Max*, *ZBrush*, *Blender*, *Maya*, *Cinema 4D* entre otros. La mayoría de estos programas tienen funciones parecidas, pero hay una gran diferencia entre ellos.

Existen varios programas en 3D como: *Maya*, “*Blender*”, *3Ds Max*, “*ZBrush*”, *Cinema4D* entre otros. La mayor parte de estos programas tienen funciones parecidas, pero hay una diferencia crucial entre ellos. Unos son específicamente para objetos rectos, mientras que otros se centran en las curvas y las mallas. Y varios de ellos sirven para los dos grupos. Como el objetivo del proyecto tiene una forma orgánica, lo más lógico, es utilizar uno que se centre en mallas moldeables y la mejor opción es el programa *Maya*.

El programa *Maya* de *Autodesk*, es muy versátil. Una de las razones, es el rápido manejo a la hora de crear objetos a base de imágenes.

Al llegar a este punto se trabaja sobre los detalles de la figura. Se añaden extremidades y detalles propios de nuestro modelado, hasta lograr el objetivo deseado.

- **Mapeado de UV**

Las UV son las coordenadas de las texturas en “X”, “Y” y “Z”, los UV provienen de los ejes 2D de “U” y “V”. Todo modelo 3D que vaya a ser texturizado o pintado requiere de un mapeado UV para poder seguir trabajando. En él se guarda el modelo 3D desglosado (“*unwrapped*”) y permite guardar toda la información referente a las texturas y capas de pintura.

Existen varios métodos para usar el mapeado de UV con *maya*. El más rápido es el mapeado automático. Realiza de forma un tanto aleatoria unos cortes a la *maya* que no son deseados. Al usar texturas más adelante surgirían problemas entre la separación de mallas, un conocido problema de “*seams*”. La segunda opción es el mapeado profesional, que consiste en separar la malla por zonas del objeto para luego desplegarlas sobre la superficie 2D. Requiere de más tiempo y es más

complicado. La última opción es el “*Autoseams*”, una herramienta que permite separar las zonas de manera inteligente. Con pocos pasos se puede tener una malla debidamente recortada y desplegada en el mapa de UV. Es rápido y de fácil uso.

- **Texturizado**

Con el personaje ya modelado, es el momento de importarlo a otro programa o realizar el texturizado en el mismo, para darle el detalle que requiere para que cumpla los objetivos de diseño. Hay varios programas interesantes para trabajar este aspecto, pero en este caso ninguno funciona mejor que el *Mudbox*. Tiene varias herramientas y funciones que enriquecen cualquier modelo 3D con forma poligonal.

Entonces, la figura se importa a *Mudbox*, donde se le da el acabado y detalle final, tanto en forma como en textura y color. Para poder guardar esta información es necesario hacer una retopología. Cuando se trabaja en *Mudbox*, se acaban añadiendo formas y subdivisiones que provocan que el mapeado anterior no sea fiable para uso posterior, y esta herramienta reduce y recoloca los polígonos de la malla.

- **Implementación**

La implementación una vez terminado el personaje se realizará mediante una impresora en 3D el cual nos dará como resultado un prototipo real.

### ***1.3.5. Tipos de personajes***

Cuando se refiere a un personaje, se hace referencia a los seres humanos, animales o de otro tipo por lo general de carácter imaginario o de ficción.

Según su clasificación los personajes pueden ser:

- **Personaje “llano” o “plano”**

Es aquel personaje que representa simbólicamente mediante un prototipo a una persona, por lo que se puede visualizar más como cartón que como persona real.



Su forma de comportarse, actuar o pensar no cambian en la historia y realmente nos invoca lo que simboliza.

- **Un personaje “redondo”**

Es aquel personaje que se manifiesta con una personalidad compleja: en la cual podemos realizar un análisis profundo a este personaje. Lo que hace, piensa, dice y siente parece de verdad ser un humano.

Se lo puede catalogar como un personaje dinámico en comparación al estatismo del personaje plano.

- **Real o histórico**

Este tipo de personajes se caracterizan porque existen o existieron, y se los utiliza generalmente en obras históricas o periodísticas.

- **Ficticio o ficcional**

Es aquel personaje que no existe y son creados a imagen y semejanza del autor, en algunos casos los relacionan con personas reales.

- **Real-ficticio**

Es aquel personaje real, pero la diferencia es que se le adapta una personalidad ficticia para crear un poco más de drama y suspenso.

- **Ficticio-ficticio**

Es aquel personaje que en si toda su estructura es ficticia y se encuentra por lo regular en obras o historias de ficción.

- **Ficticio-real**

Es aquel personaje que al comienzo de la trama es ficticio, pero mientras avanza la obra pasa a existir en el mundo real. Por lo general este tipo de personajes se colocan en escenas que convivan con personas reales.

Ejemplos muy claros sobre este tipo de personajes son las bromas que se realizan en la TV.

### **1.3.6. Características**

- **Rasgos de personalidad**

Este punto es uno de los más importantes, ya que es aquí, donde se define la personalidad del personaje y en si, como reaccionara a cada situación que se le presenta durante la trayectoria en la cual vaya hacer partícipe.

- **Apariencia**

Este aspecto forma parte muy esencial del personaje, ya que su apariencia debe ser original y única, con el objetivo de que la gente pueda reconocerlo a la primera que lo observe.

Ejemplos: *Spiderman, goku, superman.*

- **Motivaciones**

Al momento de crear un personaje se debe saber una serie de cosas con las cuales va hacer creado es por eso que se debe preguntar: ¿Por qué hace lo que hace? ¿Qué le motiva? Una vez que se establece esto, el personaje actúa tal como la gente espera de él.

- **Muletillas**

Para poder tener éxito en un personaje debemos darle un extra y gracias a una simple muletilla podemos hacerlo, la cual sea fácil de recordar y por lo general se convierta parte de la cultura general, la mayor cantidad de personajes se hacen famosos gracias a esto.

Ejemplo: “Fue sin querer queriendo” El chavo del 8.

- **El nombre**

El nombre es una de las partes esenciales ya que conlleva todo lo que deseamos que sea el personaje, este debe ser único y de forma que al oírlo la gente pueda recordarlo con gran facilidad, existen varias formas y estrategias para poder escoger el nombre correcto que debemos darle a los personajes.

#### **1.4. Publicidad**

La publicidad según Joan Costa es un sistema de comunicación de masas que utiliza todos los canales de *mass media* aplicando un conjunto de técnicas de la psicología y de la sociología con un fin utilitario generalmente la venta.

La publicidad es un medio importante de comunicación de masas por difusión, el rol de la publicidad consiste en, a partir de los deseos o los sueños del individuo, suscitar la necesidad que el satisfará por medio de la compra.

##### ***1.4.1. Difusión Publicitaria***

La publicidad tiene como objetivo principal dar a conocer un producto o servicio, aplicando una serie de acciones y estrategias para su desarrollo.

El termino difusión hace alusión a comunicación, ya que al elaborar una campaña publicitaria todo parte de la creatividad, mediante el estudio de ciertas estrategias de comunicación que sean las correctas para llevar a cabo el desarrollo de la planificación de medios, la creación de piezas y el seguimiento de todo el tiempo de duración de la campaña, mediante esta valoramos la eficacia de la misma.

Como primer paso en una campaña de publicidad interviene la creatividad en la cual mediante esta definimos la imagen gráfica y el mensaje el cual vamos a difundir, en otro aspecto mediante las estrategias de comunicación planificamos cada una de las acciones que se va a realizar para conseguir los objetivos deseados que son la promoción, posicionamiento y reconocimiento de la marca, producto o servicio, desarrollando una planificación de medios en todos los aspectos adaptando a las necesidades de comunicación del cliente, en donde se prepara planificaciones de medios tanto nacionales e internacionales y los soportes o medios de comunicación que mejor se adapten al target al cual va dirigido, tanto en medios impresos como online los cuales deben ser de gran impacto y por último se realiza la implementación de los mismos contratando los diferentes medios para su publicación.

### ***1.4.2. Medios de difusión***

Los medios o canales publicitarios son los medios o canales a través de los cuales se envían los mensajes o anuncios publicitarios hacia el público objetivo, es decir en los cuales se publicitan los productos o servicios de una empresa.

Para poder elegir de una forma adecuada el medio o canal publicitario, debemos tomar en cuenta las características de nuestro público objetivo y realizar un estudio previo según las características al cual va dirigido para poder tener éxito, entre estos se puede escoger los medios que más se utilizan o los que podrían tener mejores resultados según lo que se desea realizar.

Una de las cosas muy importantes que debemos tomar en cuenta también es el presupuesto con el que contamos, ya que de este dependerá mucho la clase de medio o canal que vayamos a utilizar mientras mayor sea el presupuesto mejor será el medio que vayamos a escoger.

### ***1.4.3. Medios publicitarios tradicionales***

- **Televisión**

Se cataloga como el medio masivo más efectivo, pero a la vez el muy costoso, este se utiliza principalmente para productos de amplio consumo masivo.

- **Radio**

La radio es un medio masivo de gran importancia ya que llega a la mayor cantidad de personas y no es muy costoso.

- **Prensa escrita**

Incluye todo lo referente a diarios, revistas y publicaciones especializadas.

- **Internet**

El internet a tenido un auge muy importante ya que es una de las potencias en la actualidad, por el fuerte alcance que tiene en todo el mundo, en donde implica el alquiler de espacios publicitarios en

sitios web de otras personas, el uso de programas publicitarios, y el envío de anuncios o mensajes publicitarios vía correo electrónico en sí, todo lo que se pueda realizar con el internet.

- **Teléfono**

Mediante este medio nos facilita la interacción vía telefónica con otras personas, para poder ofertar productos o servicios directamente.

- **Correo directo**

Por medio del correo podemos enviar anuncios o mensajes publicitarios directamente hacia correos personales, pero debemos tener mucho cuidado con el uso de este medio, ya que puede resultar un poco fastidioso para los consumidores y a veces puede ser considerado como *spam*, sobre todo cuando el envío de mensajes sea con exageración y sin permiso del dueño de la cuenta.

#### ***1.4.4. Medios publicitarios alternativos***

- **Ferias**

En este medio se puede tener contacto directo con el consumidor mediante un *stand*, estos pueden ser en ferias locales, nacionales o internacionales si está a nuestro alcance y si deseamos que nuestro producto sea exportado.

- **Campañas De Degustación**

Se puede promocionar productos mediante un pequeño puesto de degustación y esto se puede realizar en mercados, supermercados, tiendas entre otras, el objetivo es buscar donde haya mucha afluencia de personas ya así se pueda dar a conocer el producto.

- **Campañas publicitarias**

En la mayoría de eventos se realizan campañas publicitarias para poder darse a conocer de mejor manera, siempre y cuando se cumpla esta se realice en el lugar donde concurra nuestro público objetivo y se pueda dar a conocer nuestra marca servicio o producto

- **Actividades o eventos**

Este medio es muy efectivo y a su vez muy divertido, porque son eventos realizados por los propios dueños del producto, por ejemplo, en algún campeonato de algún deporte, desfile o baile siempre y cuando esté relacionado con el producto.

- **Auspicio de alguien**

Esta se realiza mediante alguna institución o de alguna otra empresa, en donde se pueda promocionar el producto o servicio en algún evento que organice la otra empresa, esta se conoce como publicidad no pagada.

- **Anuncios impresos**

Por lo general este tipo de anuncios se colocan en transportes públicos, en vehículos o en cualquier otro tipo de vehículo el objetivo es que llegue a la mayor cantidad de personas.

- **Letreros**

Este medio abarca todo lo que pueda ser impreso esto puede ser en paneles, carteles, afiches, folletos, catálogos, volantes, tarjetas de presentación, calendarios y otros instrumentos publicitarios.

También se puede realizar en lápices, llaveros, cartucheras, destapadores, gorras, camisetas y otros artículos de *merchandising* que lleven nuestro logo, y que puedan ser obsequiados a los clientes.

- **Publicidad de boca en boca**

Este medio es el más eficiente ya que se puede ofrecer el producto en sí mismo al ofertar un producto de buena calidad y que satisfaga las necesidades del consumidor, esto hará que recomiende a otros consumidores de sus buenos resultados, teniendo como resultado positivo que llegue a la mayor cantidad de personas.

#### ***1.4.5. Afiche publicitario***

Joan Costa afirma que el cartel es un sistema de comunicación de masas por difusión que se basa en una imagen comentada, plana y pegada sobre una superficie vertical y expuesta a la mirada del peatón.

#### *1.4.5.1. Objetivos del afiche*

- **Llamar la atención**

Para cumplir este objetivo se utiliza un titular que exprese el beneficio principal del producto, por lo cual debe ser legible y contrastar con el fondo. Por este motivo no se recomiendan titulares muy extensos. A menos palabras, mayor tamaño de la fuente tipográfica.

- **Fijar el recuerdo**

Para lograr la fijación en el recuerdo se debe usar el mensaje visual, la imagen debe mostrar el producto o servicio en el mismo momento en que este genere un beneficio al consumidor.

#### *1.4.5.2. Funciones del Afiche*

- **Función de comunicar**

El afiche publicitario, elemento del mecanismo social es, en sí, comunicación de masas. El cartel promete las virtudes de un producto o de una marca. Como todo instrumento, es extraño a sus fines, tanto si son propuestas por una empresa, una institución o un gobierno, como si obedecieran a una lógica comercial o cultural, a una ética colectivista o egoísta; puede ser diseñado por el mismo cartelista o por el impresor. El afiche está allí, disponible a la mirada de quienes deambulan por la calle, correspondiendo, en principio, a un muestrario representativo de la sociedad global.

- **Función de educación**

El afiche ejerce un condicionamiento de la masa de los receptores hacia ciertos valores, y por esto es agente de cultura. En la sociedad urbana, cuyos muros están poblados de imágenes junto con los grandes frontales de los centros comerciales, el afiche publicitario es uno de los factores más potentes de lo que los sociólogos urbanos llaman autodidaxia, autoformación de los individuos por la

contemplación, a nivel de actividad extremadamente débil, casi pasivo, pero indefinidamente renovado, de un cierto número de elementos que son finalmente de cultura.

- **Función Estética**

El cartel decora la ciudad. Esta función ha escapado durante largo tiempo a la atención de los responsables de la ciudad, en provecho exclusivo de las funciones semánticas de comunicación o de acondicionamiento. El conjunto de los carteles no obedece a ningún estilo de repartición topográfica preestablecido, salvo por la organización económica de las compañías que explotan los paneles urbanos.

- **Función motivante**

El afiche es actualmente, como todos los mecanismos publicitarios, un enorme sistema en los países tecno capitalistas. Creador de deseos, transformador de deseo en necesidades que sirven para hacer girar el mecanismo del consumo, el afiche publicitario representa por eso una función alienante para el ciudadano.

- **Función artística**

La función artística del cartel es uno de los dominios reservados donde se elabora una cultura nueva por el juego de las acciones y reacciones.

Los buenos carteles o afiches no necesitan de rótulos, la asociación de ideas es un buen recurso para activar la memoria y se puede usar la asociación por contigüidad, lo que refleja las relaciones de los objetos y fenómenos con el tiempo y el espacio.



## CAPÍTULO II

### 2. MARCO METODOLÓGICO

#### 2.1. Metodología de la Investigación

Los métodos utilizados dentro de esta investigación ayuda a recabar toda la información que se desea conocer sobre la fiesta de parroquialización San Pedro de Licán.

##### *2.1.1. Tipo de Investigación*

Para el desarrollo del presente proyecto se utiliza una investigación de campo, debido a que los habitantes de la parroquia a través de la fiesta conocen sobre los personajes más representativos que intervienen en dicha festividad, quienes son los encargados de proporcionar la información más relevante y el cual ayuda a recabar información de datos reales.

En el mismo también se realiza una investigación no experimental el cual ayuda a no poder manipular los datos de las variables existentes, estas son sobre la fiesta de parroquialización, sus personajes más representativos y el origen del patrono de la parroquia, aplicando esta investigación permite la recolección de datos y el cual hará que no se manipular las variables.

El enfoque de esta investigación es cualitativo, el cual permite una recolección de datos sin que estos puedan ser sometidos a un análisis matemático, es decir que la información proporcionada sea totalmente descriptiva.

##### *2.1.2. Métodos de Investigación*

Al aplicar métodos de investigación facilita el tipo de estudio, ayudando a que la investigación sea real, basándose en un estudio concreto de una manera teórica y práctica sobre la parroquia de Licán.

##### *2.1.2.1. Método de Análisis y Síntesis*

Una vez que en el capítulo I se ha hecho la investigación de campo y además a través de las entrevistas efectuadas dentro de la parroquia, mediante el método de análisis y síntesis se procesa la información compilada que se refiere al origen del patrono, la fiesta de San Pedro de Licán y actividades realizadas durante la fiesta y se consolida en la siguiente tabla:

**Tabla 1-2:** Fiesta de San Pedro de Licán

<b>FIESTA DE PARROQUIALIZACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Origen del patrono</b>	<p>Sobre la imagen de San Pedro de Licán no hay datos concretos. Sin embargo, una leyenda popular que ha persistido en la memoria de los actuales pobladores, se dice que su procedencia es milagrosa, fue traída desde la antigua ciudad de Riobamaba, y no habiendo gustado de ese lugar, vino a dar en una quebrada en Gatazo, donde se apareció a unos indiecitos que pastaban borregos y les pidió que lo trasladasen a Licán. Cuando estuvo ya en Licán, trataron de llevarlo a diferentes lugares como: Sicalpa y al mismo Gatazo, pero fue inútil, por que al querer mover la estatua se hizo tan pesada que fue imposible moverla, y desde ahí permanece en la iglesia de Lican siendo nombrado como el patrono de la parroquia y en su honor se realiza la fiesta cada año.</p>
<b>Fiesta San Pedro de Licán</b>	<p>La fiesta de parroquialización se realiza cada 29 de junio de cada año en honor al Patrón San Pedro de Licán, conmemorando un año más de parroquialización, sobre la fiesta desde cuando se la realiza no hay datos concretos, pero aproximadamente se lleva realizando unos 120 años.</p> <p>Esta festividad es una de las más importantes que se realizan en honor al patrono de la parroquia, en donde se celebra con alegría y devoción por parte de las personas que son o desean ser partícipes de esta fiesta, existe cada año un prioste el cual es el encargado de realizar dicha festividad durante tres días en los cuales se realizan diferentes actividades tales como:</p>

<p><b>Actividades desarrolladas durante la fiesta</b></p>	<p><b>Primer día:</b> El primer día se realiza la denominada “Vísperas de fiestas”, las cuales se realizan un día antes de la fiesta principal, esta se realiza en la cancha central de la parroquia durante la noche, la salida del prioste desde su domicilio hacia la iglesia se realiza por la tarde ya que debe llegar a la misa a las 7:00pm, el prioste llega acompañado de los “Animales” que son un grupo de personas de la localidad vestidas de varios personajes entre ellos el sacha runa, gorilas, payasos, perros, morenos entre otros, los cuales bailan hasta llegar a la iglesia con la tradicional banda de pueblo, seguido por varios grupos de danzas y al final el prioste con sus “acompañantes” que son personas o familiares que el prioste elige para que le acompañen durante la trayectoria y duración de la fiesta, al llegar a la iglesia entran a misa todas las personas, al término de la misma se dirigen a la plaza central en donde está ubicada una tarima con un grupo musical, ofrecido por el prioste para el respectivo baile de sus acompañantes y el público en general, después de ello se realiza la quema de “chamarascas” y el típico “canelazo” y por último la quema del tradicional castillo el cual es el punto fuerte de la noche por su atractivo.</p>
	<p><b>Segundo día:</b> Al siguiente día se acostumbra a salir acompañándole al prioste de “Montado”, el cual son, todas las personas que deseen salir montados en un caballo con un traje semiformal acompañado de sombrero, botas y un gallo, la concentración se hace desde muy temprano en el domicilio del prioste para posteriormente dirigirse con todos los animales, comparsas y demás hacia la iglesia de Licán, para la misa del medio día que es una de las más grandes y en donde participan todas las personas devotas del patrono San Pedro, una vez culminada la misa el prioste se acerca al convento del lugar para ofrecer el “Gallo prioste” al párroco de la parroquia, agradeciendo y pidiendo por el bien de todos realiza la entrega de la ofrenda a nombre de los priostes, después de aquella</p>

	<p>acción se dirigen todos los montados, acompañantes y bailarines a la plaza central a botar los gallos que lleva cada uno de los montados a todas las personas que se encuentran en el lugar para posterior retirarse del mismo, entre bailes y distracción culmina la fiesta en la noche donde el prioste abandona la plaza central para irse con todos sus acompañantes a su domicilio.</p>
	<p><b>Tercer día:</b> El último día se realiza la “tomina” donde culmina en la casa del prioste, mediante una tarima y un grupo musical el prioste acoge a toda la gente que desee ir como muestra de agradecimiento por haber participado y colaborado en los días de fiesta, mediante bebidas y comida culmina esta tan célebre fiesta en honor al patrono de la parroquia San Pedro de Licán.</p>

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

Sin duda es una de las celebraciones más grandes y populares que se realizan dentro de la parroquia, debido al gran significado que esta conlleva para los moradores.

En esta primera fase de investigación se ha hecho el análisis del origen del patrono y la realización de la fiesta, en la segunda fase ya corresponde a la producción o el diseño de los *art toys*, mediante el cual se lo hace con el Método Proyectual de Bruno Munari que se lo describe a continuación.

#### *2.1.2.2. Método Proyectual de Bruno Munari*

Aplicando el método proyectual basado para la solución de problemas, en el transcurso de esta investigación, será modificado esta metodología en ciertos puntos, ya sea para una mejor comprensión durante el desarrollo del proyecto.

Aplicando el método proyectual basado para la solución de problemas se desarrolló en 11 pasos que son: Problema, definición del problema, elementos del problema, objetivos, recopilación de datos, análisis de resultados, proceso creativo, materiales y tecnologías, experimentación, modelos, verificación y validación, en la parte de elementos del problema Bruno Munari menciona subproblemas en esta parte se modificó por causas y efectos ya que esto conlleva a plantearse objetivos dando un mejor enfoque a la investigación.

### 2.1.2.2.1. Problema

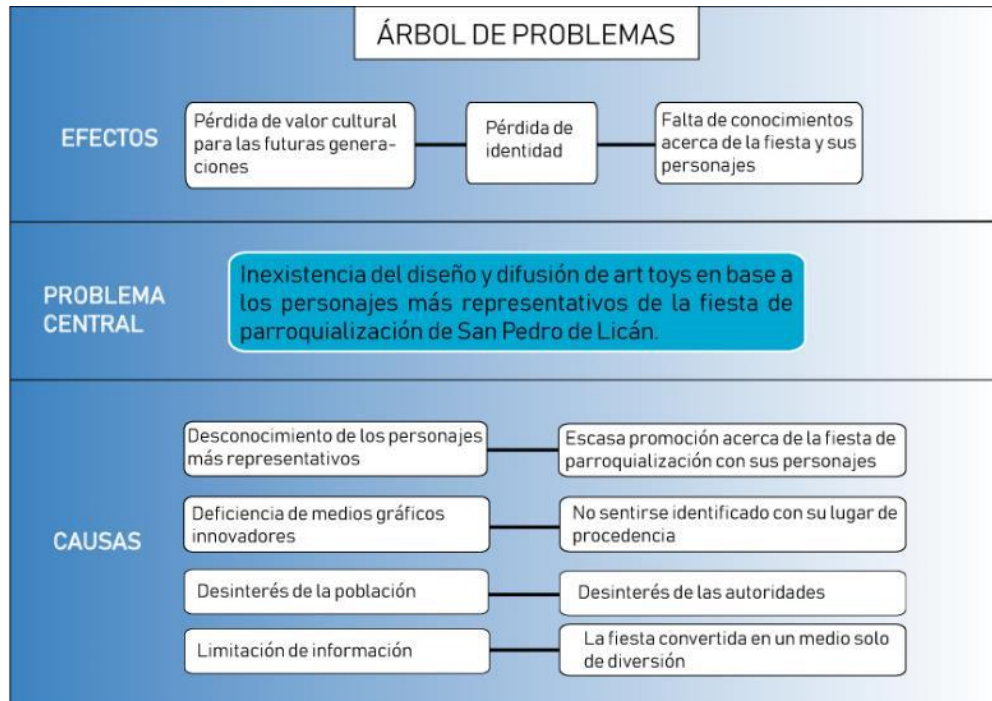
Uno de los problemas más frecuentes dentro de la parroquia ha sido la deficiencia de fomentar un tipo de diseño multimedia en donde pueda tener impacto en la difusión de la fiesta y el conocimiento de los personajes.

### 2.1.2.2.2. Definición del problema

La fase uno de la metodología proyectual de Bruno Munari es la identificación del problema, pero como ya se tiene planteado en la investigación general del proyecto, entonces se basará en el mismo para continuar con la investigación.

### 2.1.2.2.3. Elementos del problema

Como se evidencia en el planteamiento del problema, de las causas se desprenden los objetivos específicos y del problema central el objetivo general, considerando lo expuesto se llegará a dar solución al problema planteado.



**Gráfico 1-2:** Árbol de problemas

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

#### *2.1.2.2.4. Objetivos*

Por la inexistencia de objetivos dentro de la metodología de Bruno Munari, se llega a incorporar dentro de la misma, siendo un aporte necesario ya que toda investigación debe partir de objetivos para ser desarrollados de manera correcta.

#### **Objetivo principal:**

- Crear *art toys* con los personajes más representativos de la fiesta de parroquialización donde permita su difusión en la localidad.

#### **Objetivos específicos:**

- Identificar conceptos fundamentales para el desarrollo del tema.
- Investigar acerca del entorno de Licán y su fiesta con sus respectivos personajes.
- Definir un patrón gráfico para la creación del prototipo en 3D.
- Difundir los *art toys* en medios publicitarios a través de piezas gráficas.

#### *2.1.2.2.5. Recopilación de datos*

Siguiendo con la metodología de Bruno Munari en la recopilación de datos contiene a las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizando instrumentos como: la ficha de observación estructurada, la entrevista y la encuesta los cuales sirvieron para la obtención de datos específicos para luego ser analizados.

##### *2.1.2.2.5.1. Técnicas de recolección de datos*

Para el desarrollo del proyecto la información recolectada tanto en la recopilación como en la documentación de los personajes y la fiesta del patrono de la parroquia de Licán, se realizó con las siguientes técnicas de investigación:

##### *2.1.2.2.5.2. Instrumentos para la recolección de datos*

Mediante estos instrumentos se puede recabar información en el cual participen todos los habitantes de la parroquia, realizando diferentes actividades dándonos a conocer datos los cuales servirán para nuestro estudio en este caso, sobre los personajes más representativos y la fiesta de San Pedro de Licán.


2.1.2.2.5.3. *Ficha de Observación Estructurada*




Mediante la ficha de observación estructurada se pudo evaluar y recolectar datos, sobre el lugar más representativo de la parroquia de Licán, donde serán presentados los personajes de la fiesta, mediante esta ficha se puede registrar datos a fin de brindar algún tipo de recomendación para una mejora correspondiente mientras transcurra la investigación.

Esta ficha de observación estructurada se realizó en la iglesia de Licán y ha sido pensada que contenga la siguiente información: primero el lugar la fecha y la hora donde se realizó la observación, segundo el esquema arquitectónico del lugar, su historia, tipo de construcción y espacios naturales





La iglesia de Licán en la actualidad tiene aproximadamente 340 años de vida y ha sido el lugar donde siempre se ha realizado la fiesta a partir de la llegada de San Pedro, un lugar lleno de mucha fe y devoción hacia el santo de la parroquia, en el existe a un costado la plaza central lugar donde se desarrolla la fiesta.

**Tabla 2-1:** Iglesia de Licán

<b>Lugar:</b> Iglesia de Licán	<b>Fecha:</b> 12/04/2019	<b>Hora:</b> 10:00 am
<b>Categorías</b>		
<b>Esquema arquitectónico</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fotografías</b>
	<p><b>Historia:</b> En particular esta iglesia se diferencia de las demás debido a su nombre ya que se le puso San Pedro de Licán en honor al discípulo San Pedro, debido a la historia que conocemos todos sobre el, en donde carecía de estudios pero se diferenciaba de los demás discípulos por su personalidad fuerte y el gran aprecio que tenía con el maestro siendo uno de los líderes del grupo. Como sabemos y a través de los evangelios se describe a este personaje como sencillo,</p>	

	<p>generoso e impulsivo en sus intervenciones. Es por tal razón y virtudes que se ha decidido que esta iglesia sea llamada de esta manera.</p>	
	<p><b>Fecha de fundación:</b> Esta iglesia fue creada en el año de 1652 , pero en la entrada a la iglesia se puede observar un año muy diferente al mencionado anteriormente este año es 1567 en donde se predice que se fundó la iglesia, pero según otros medios se presume que no es verdad, razón por la que pusieron este año fue por que el libertador Simón Bolívar paso con sus tropas por aquel lugar. Es por esta razón que pusieron: " 1567 - San Pedro de Licán - 2004"</p>	
	<p><b>Tipo de construcción:</b> Esta iglesia fue construida basada en un modelo Europeo, en donde consta de una cúpula y sus formas son a base de piedra tallada, una de las características de este tipo de modelo es que la mayoría de la construcción esta echa a base de arcos y es una de las mas atractivas por su estética y estilo en sus formas y detalles.</p>	
	<p><b>Entradas:</b> En este lugar existen dos puertas las cuales fueron construidas mediante arcos en la parte superior, una de ellas se abre solo para eventos religiosos dedicados a la parroquia y la otra puerta es para que las diferentes</p>	



	<p>personas que visitan el lugar puedan entrar y salir con facilidad de las diferentes ceremonias religiosas que se ofrecen en la parroquia.</p>	
	<p><b>Ventanas:</b> La mayor cantidad de ventanas de esta iglesia están hechas mediante arcos ya que es una de las principales características del estilo europeo.</p>	
<b>Espacios naturales</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fotografías</b>
	<p><b>Cancha:</b> Se encuentra ubicada en la plaza central, en la parte izquierda de la iglesia y es el lugar donde se celebra toda clase de acto ya sea religioso o festivo.</p>	
	<p><b>Coliseo:</b> Está ubicado a un costado de la iglesia en la plaza central de la parroquia, lugar donde se realiza toda clase de actos públicos que organiza el GAD parroquial.</p>	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

La iglesia de Licán se considera una de las más llamativas ya sea por su construcción basada en un modelo europeo, en donde consta de una cúpula y sus formas son a base de piedra tallada, una de las características de este tipo de modelo es que la mayoría de la construcción esta echa a base de arcos y es una de las mas atractivas por su estética y estilo en sus formas y detalles.

#### 2.1.2.2.5.4. Entrevistas

El tipo de entrevista utilizado en esta investigación es una entrevista estructurada, en donde ya se tuvo programado y estudiado la secuencia de preguntas que se les realizará a seis personas según *Jakob Nielsen* al ser realizada la encuesta a cinco personas la información proporcionada dará una validez del 80% en este caso para adultos mayores oriundos de la parroquia de Licán, el cual permitió dialogar con ellos y obtener datos importantes sobre el origen del patrono de la parroquia, la realización de la fiesta y los personajes más influyente en dicha celebración.

Datos generales de los entrevistados:

**Tabla 3-2:** Características personas entrevistadas

Características
Se realizó a personas en un rango comprendido entre los 60 a 90 años de edad.
Un total de tres mujeres y tres hombres que son personas oriundas del lugar y han vivido la mayor parte de su vida en la parroquia.
Pertenecientes a los barrios de la parroquia.

Realizado por: Guillermo Mancero, 2010

#### 2.1.2.2.5.4.1. Modelo de entrevistas



Escuela Superior Politécnica de Chimborazo  
Facultad de Informática y Electrónica  
Ingeniería en Diseño Gráfico



#### Introducción:

Muy buenas tardes, soy estudiante de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo de la carrera de Diseño Gráfico y me encuentro realizando mi proyecto de titulación sobre la fiesta de la parroquia de Licán, por lo que he visto necesario realizar una entrevista a las personas oriundas del lugar, siendo usted una de ellas, en donde con su aporte de información me servirá de mucho para el desarrollo de mi investigación.

**Objetivo:**

Las entrevistas serán realizadas a los adultos mayores oriundos de la parroquia de forma verbal ya que mediante una conversación que se vaya a entablar llegando en muchos de los casos a entrar en confianza será mucho más fácil la recolección de datos, la misma que será grabada para su respectivo registro.

**A continuación, le voy a realizar las siguientes preguntas:**

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Cuántos años tiene?
3. ¿Conoce usted sobre la aparición del patrono en la parroquia?
4. ¿Cómo se originó la fiesta de San Pedro de Licán?
5. ¿Cómo era la fiesta antiguamente?
6. ¿Qué personajes desde la antigüedad han intervenido en la fiesta de San Pedro?

*2.1.2.2.5.5. Encuestas*

Aplicada a la muestra del público objetivo basada en cuatro campos según el objetivo de la encuesta se permite obtener información sobre el conocimiento de la fiesta de San Pedro, los personajes más representativos de la fiesta, si desearían tener entre sus manos un “*art toys*” realizado en base a los personajes de la fiesta de Licán, y por qué tipo de medio les gustaría que se siga difundiendo dicha festividad, dando como resultado información valiosa para poder llegar a la realización de *art toys* mediante los personajes más importantes de la fiesta los cuales serán difundidos.

*2.1.2.2.5.5.1. Población y Muestra*

El público objetivo seleccionado fue para personas de un rango de edad entre 25 a 50 años, debido a que los *art toys* son piezas de exclusividad para personas adultas y que les guste el coleccionismo.

*2.1.2.2.5.5.2. Definición de la población*

La población de 25 a 50 años total de la parroquia es 2468 entre hombres y mujeres, esta población está distribuida en 22 barrios, 3 comunidades y 2 asociaciones.

De esta población 1.130 son hombres y 1.338 son mujeres procediendo de esta manera a establecer el tamaño de la población muestral a través de la fórmula que se desarrolla más adelante.

2.1.2.2.5.5.3. *Tamaño de la muestra*

Se utiliza un muestreo probabilístico seleccionando a todos los habitantes de los barrios, comunidades y asociaciones de la parroquia con un número total de 2468 habitantes, dando con un total del tamaño muestral de 292 habitantes, como se detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 4-2:** Tamaño de la muestra

LICAN			
Grupos de edad	Sexo		Total
	Hombre	Mujer	
De 25 a 29 años	288	393	681
De 30 a 34 años	256	267	523
De 35 a 39 años	238	271	509
De 40 a 44 años	164	231	395
De 45 a 50 años	184	176	360
			2468

**Fuente:** Censo INEC 2010

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

- **Tamaño de la población:**

$N=2468$

Error muestral

$E = 5\%$

Nivel de confianza

$N_c: 95\%$

- **Cálculo del tamaño de la muestra sabiendo que:**

$N=$  Tamaño de la población

$n=$  Tamaño de la muestra

$P=$  Aprobación

$1-P=$  Rechazo

$E=$  Error muestral

$Z=$  Número de desviaciones típicas

$N_c=$  Nivel de confianza

E= Error muestral

- **Cuando se conoce el tamaño de la población**

$$n = \frac{P(1-P)}{\frac{E^2}{Z^2} + \frac{P(1-P)}{N}}$$

**Desarrollo:**

$$N_c: 95\% \Rightarrow \frac{0.95}{2} = 0.475$$

<b>Z</b>		0.06
1.9		0.475

$$Z = 1.96$$

$$P = 0.5$$

$$1-P = 0.5$$

$$E = 0.05$$

$$Z = 1.96$$

$$N = 2468$$

$$n = \frac{P(1-P)}{\frac{E^2}{Z^2} + \frac{P(1-P)}{N}}$$

$$n = \frac{0.5(0.5)}{\frac{(0.05)^2}{(1.96)^2} + \frac{0.5(0.5)}{2468}}$$

$$n = 332.417$$

$$n = 332$$

- **Corrección del tamaño de la muestra:**

$$n_c = \frac{nN}{n+N-1}$$

$$n_c = \frac{332(2468)}{332+2468-1}$$

$$n_c = 292$$

2.1.2.2.5.5.4. Modelo de encuesta



Escuela Superior Politécnica de Chimborazo  
Facultad de Informática y Electrónica  
Ingeniería en Diseño Gráfico



**Nombre de la investigación:** Creación de *art toys* y difusión de la fiesta de parroquialización de la parroquia Licán.

**Objetivo:** Recopilar información acerca de los personajes de la fiesta de San Pedro de Licán los cuales serán realizados en *art toys* y difundidos en un medio publicitario.

Encuesta con fines exclusivamente educativos y se guardara reserva sobre la información que se va a extraer desde este medio.

**Encuesta N.- 00**

**Nombres completos:**.....**Edad:**..... **Género:**.....

**Ocupación:**.....**Lugar de nacimiento:**..... **Fecha:**.....

**Nombre del encuestador:**.....

**1.- Conoce Ud. sobre la fiesta de San Pedro.**

Sí       No

**2.- Considera Ud. que se debe incentivar a las futuras generaciones a seguir con esta tradición.**

Sí       No

**3.- De los personajes de la fiesta de San Pedro cuales son los que más conoce.**

Sacha runa       Moreno       Payaso  
 Monos       El perro y su dueño       El curiquire

**4.- Cuales considera Ud. que son los más representativos.**

Sacha runa       Moreno       Payaso  
 Monos       El perro y su dueño       El curiquire

**5.- De los personajes seleccionados anteriormente que elementos simbólicos le caracterizan o le llama más la atención.**

- Vestimenta                       Accesorios                       Colores  
 Personalidad                       Caracterización

**6.- Considera Ud. que la fiesta de San Pedro es un atractivo turístico.**

- Sí                       No

**7.- Le gustaría a Ud. tener en sus manos muñecos o juguetes hechos en base a los personajes de la fiesta de San Pedro.**

- Sí                       No

**8.- Desearía que se siga difundiendo esta fiesta y sus personajes a través de:**

- Juguetes (*art toys*)                       Volantes  
 Recuerdos                       Afiches

#### *2.1.2.2.6. Análisis de Resultados*

Continuando con la metodología de Bruno Munari en el análisis de resultados para la obtención de los datos, servirán para la aplicación del proyecto, se realizó mediante una matriz de síntesis para analizar los resultados de las entrevistas mientras que para las encuestas se realizaron pasteles analizando cada una de las preguntas.

##### *2.1.2.2.6.1. Entrevistas*

La parroquia de Licán se ha considerado una de las más antiguas de la provincia de Chimborazo, llena de riqueza por su cultura y tradición por parte de su gente.

La fiesta de la parroquia se realiza cada año por los priostes de la localidad ya que son grandes devotos hacia la parte católica y en conmemoración al patrono de la parroquia.

Tomando en cuenta estas características se pudo observar a todas las personas que iban a ser entrevistadas, recorriendo los barrios de la parroquia, se pudo encontrar gente muy amable, educada y sobre todo humilde rasgo característico de las personas que habitan en la localidad.

Mediante el trato que se pudo dar a las personas, se podía observar que todas las costumbres, tradiciones, valores, actitudes y más se transmiten a las nuevas generaciones.

Al momento de tratar y seleccionar quienes iban a ser los entrevistados, acercándome de una manera sigilosa y muy educada con un saludo fraterno, me dirigí hacia la persona y comencé a entablar una conversa muy amena llegando a entrar en confianza, para que la conversa que se iba a tener no sea un momento lleno de tensión y por obligación, si no por gusto y placer de responder todo lo planificado y previsto a todas mis preguntas sobre lo siguiente.

**Tabla 5-2:** Origen de la fiesta de San Pedro de Licán

Preguntas	Síntesis de respuestas
<p>3. ¿Conoce usted sobre la aparición del patrono en la parroquia?</p>	<p>San Pedro apareció en una quebrada de gatazo tal y como es en la actualidad, antiguamente se decía que todo el mundo quería llevarlo pero no podían porque se volvía muy pesado, por esta razón nadie pudo llevarlo, contaban las personas más antiguas de Licán que San Pedro les decía que quería venir a la parroquia, cumpliendo con su pedido van y lo levantan volviéndose muy livianito y le vienen trayendo a la iglesia de Licán, lugar donde permanece desde aquel entonces, aquella iglesia es la segunda de la parroquia lugar donde aún existía rastros de la primera iglesia en la parte de atrás de la actual en donde había sido el antiguo cementerio.</p> <p>Se le encontró sin vestimenta, en la actualidad tiene vestimenta que ha sido donado por cada sacerdote en devoción en cada año que le realizan la fiesta, fue encontrado también en su mano izquierda un palo largo en forma de cruz, y hasta el momento cuenta con eso, también fue colocado unas llaves símbolo de que Pedro es considerado el dueño de las puertas del cielo.</p>



<p>4. ¿Cómo se originó la fiesta de San Pedro de Licán?</p>	<p>La fiesta se empezó a realizar a partir de la llegada de San Pedro a la parroquia, desde ese momento se realiza la fiesta en honor al santo, el día que llegó fue el día en el que se celebra San Pedro y San Pablo el 29 de junio.</p> <p>Había los fundadores los que tenían los censos en la parroquia ellos buscaban a los sacerdotes para la realización de la fiesta durante tres días que denominaban: el primer día de los blancos, el segundo día de los indígenas, el tercer día era la fiesta de Macají y a los 8 días hacían los fundadores de gatazo ahí venían al igual que en la actualidad con gallos y montados.</p>
<p>5. ¿Cómo era la fiesta antiguamente?</p>	<p>La fiesta siempre ha sido como es en la actualidad, pero más antes había el denominado “Gallo compadre” el cual consistía en cogerlo al gallo entre cinco personas y despedarlo vivo, las personas utilizaban camisa blanca y se pegaban en la espalda manchándose de sangre, después de esto colocaban una soga y colgaban a los gallos haciendo pasar a las personas por debajo cogiendo cada presa y despedazándole al gallo, ahora en la actualidad se lanza el gallo y la persona que le coge se lleva vivo y entero.</p> <p>Otra de las cosas que se han perdido también es que antes de la fiesta se realiza las novenas de San Pedro se realizaban pelotitas de trapo amarradas con alambres y llenas de fuego en donde se jugaba durante y después de la novena.</p>
<p>6. ¿Qué personajes desde la antigüedad han intervenido en la fiesta de San Pedro?</p>	<p>La fiesta se realiza con los montados, los disfraces de curianguines, sachas (Nacieron de los pases de los niños como tradición, imitando un animal del monte), morenos (Representación de los costeños que en su vestimenta andan con machete y garabato) el perro y su dueño (Cómo símbolo de protección para las personas que intervienen en la fiesta), los monos (Con pitos, un rabo bien largo y caretas de tela), los payasos y los yumbos.</p>

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

Se puede concluir de manera parcial lo siguiente:

- La parroquia de Licán posee grandes tradiciones y culturas dentro de ella una gran historia el cual remonta hace más de una década la llegada del santo a la iglesia la concepción de la gran fiesta que se realiza en honor a él, como fue realizada y originaria desde la antigüedad como se sigue preservando durante el transcurso del tiempo y que animales le acompañaban al patrono durante la realización de la fiesta durante los tres días, toda esta información hacen que la parroquia sea realmente un lugar lleno de mucho interés por quienes no saben sobre su origen.
- Las apersonas no han perdido esa fe hacia el patrono y realizan cada año la festividad con gran devoción ya que se afirma que al realizar la fiesta San Pedro les da la fortaleza necesaria para salir adelante y seguir teniendo éxito.
- Es una buena oportunidad para seguir con esta tradición y seguir inculcando a las nuevas generaciones que sean parte de ella siempre y cuando nunca se pierda esa fe que se tiene hacia el patrono de la parroquia.

#### 2.1.2.2.6.2. Encuestas

En este apartado se va a definir el análisis de cada una de las preguntas realizadas a través de la encuesta a las personas oriundas de la parroquia sobre el conocimiento de la fiesta de San Pedro de Licán.

#### 1.- ¿Conoce Ud. sobre la fiesta de San Pedro?



**Gráfico 2-1:** Tabulación encuesta pregunta 1

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

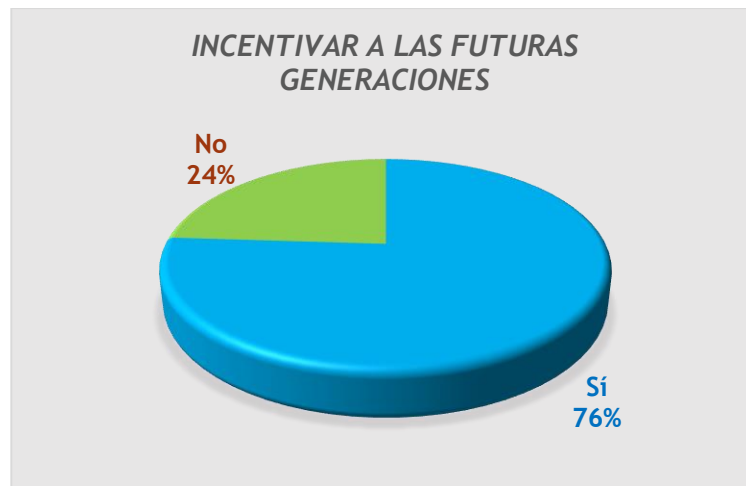
**Tabla 6-2:** Tabulación encuesta pregunta 1

	Encuestados	Respuestas	Porcentaje
	292	Sí	100
	0	No	0
<b>TOTAL</b>	<b>292</b>		<b>100 %</b>

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** La fiesta de San Pedro es una de las principales tradiciones de la parroquia es por tal razón que a todas las personas encuestadas respondieron que si conocían sobre la fiesta por que viven en el lugar y algunos han participado de ella.

**2.- Considera Ud. que se debe incentivar a las futuras generaciones a seguir con esta tradición.**



**Gráfico 2-2:** Tabulación encuesta pregunta 2

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

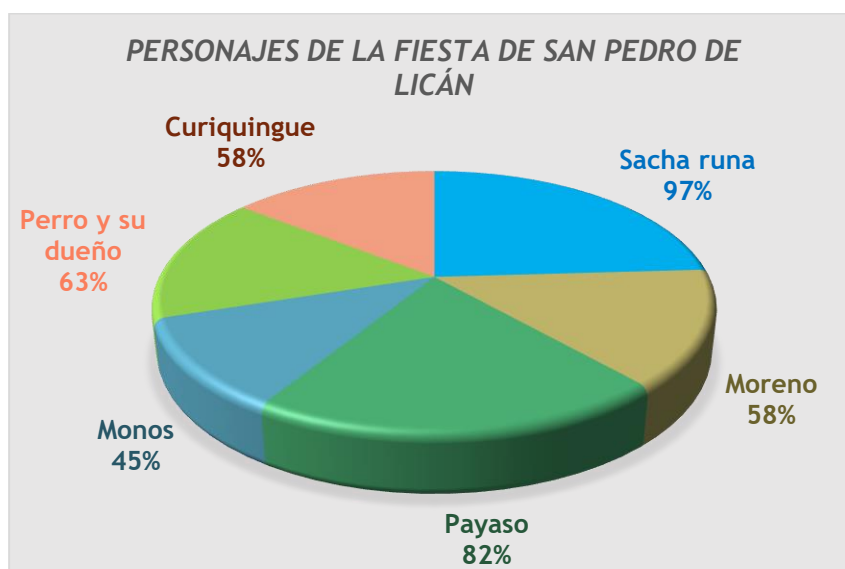
**Tabla 2-2:** Tabulación encuesta pregunta 2

	Encuestados	Respuestas	Porcentaje
	222	Sí	76
	70	No	24
<b>TOTAL</b>	<b>292</b>		<b>100 %</b>

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Las tradiciones viene de los ancestros heredados de padres y abuelos en un grupo o pueblo y estos con el pasar del tiempo van permaneciendo en las nuevas generaciones por tal razón un 76% de las personas encuestadas dijeron que, si se debe incentivar a que las futuras generaciones sigan con esta tradición, mientras que un 24 % nos dice que no están de acuerdo en incentivar a las futuras generaciones a seguir con esta tradición.

**3.- De los personajes de la fiesta de San Pedro cuales son los que más conoce.**



**Gráfico 4-2:** Tabulación encuesta pregunta 3

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

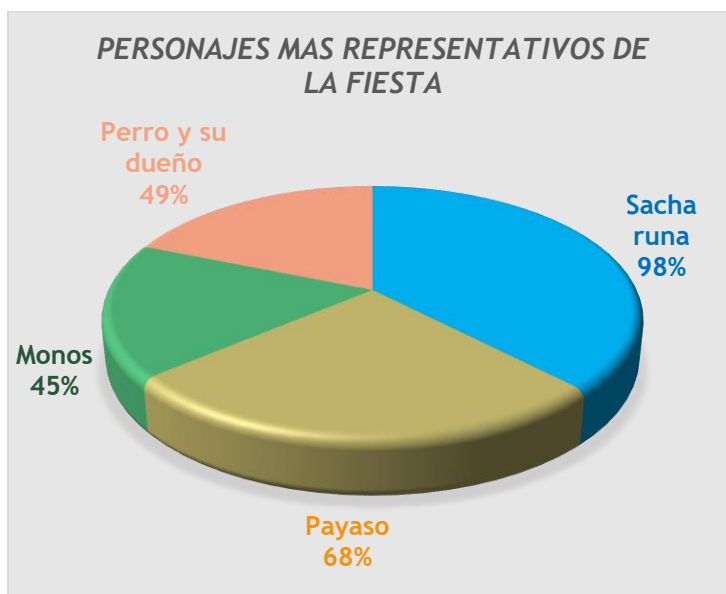
**Tabla 2-3:** Tabulación encuesta pregunta 3

Total encuestados 292	Respuestas	Porcentaje / 100%
286	Sacha runa	97
170	Moreno	58
242	Payaso	82
134	Monos	45
186	Perro y su dueño	63
170	Curiqingue	58

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Los personajes son la parte esencial en cualquier tipo de fiesta más aun en una fiesta que se ha ido realizando durante muchos años en los cuales han intervenido varios personajes y entre ellos los más conocidos por las personas encuestadas son los siguientes: el sacharuna con un 97% de aceptación seguido del payaso con un 82%, el perro y su patrón con un 63% siendo los personajes más conocidos y los que llaman mucho la atención de las personas.

**4.- Cuales considera Ud. que son los más representativos.**



**Gráfico 5-2:** Tabulación encuesta pregunta 4

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

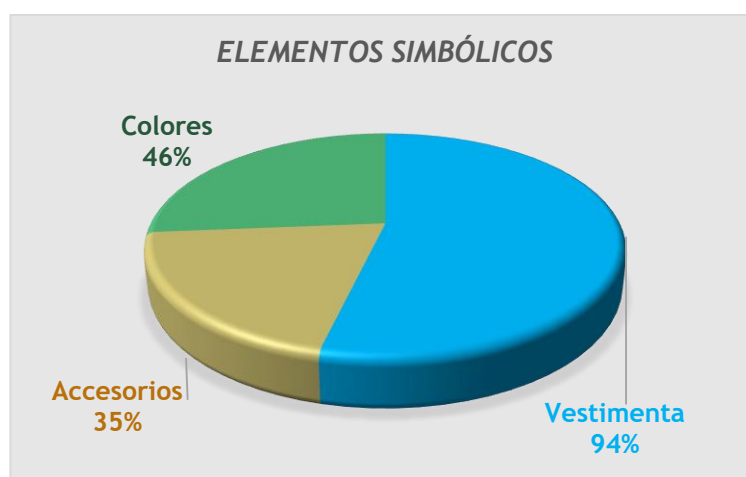
**Tabla 4-2:** Tabulación encuesta pregunta 4

Total encuestados 292	Respuestas	Porcentaje / 100%
289	Sacharuna	98
71	Moreno	24
200	Payaso	68
134	Monos	45
145	Perro y su dueño	49
49	Curiquingue	16

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Un personaje representativo de cualquier tipo de evento es aquel que, se caracteriza por ser parte de dicho evento y el principal, es decir el que no puede faltar durante el acto, por tal razón las personas encuestadas dijeron que los personajes más representativos de la fiesta son los siguientes: el sacharuna con un 98% de aceptación y siendo el más votado, el payaso con un 68%, los monos con un 45% y por último el perro y su patrón con un 49% siendo estos personajes los que siempre están presentes en la fiesta y por ende no pueden faltar.

**5.- De los personajes seleccionados anteriormente que elementos simbólicos le caracterizan o le llama más la atención.**



**Gráfico 6-2:** Tabulación encuesta pregunta 5

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 5-2:** Tabulación encuesta pregunta 5

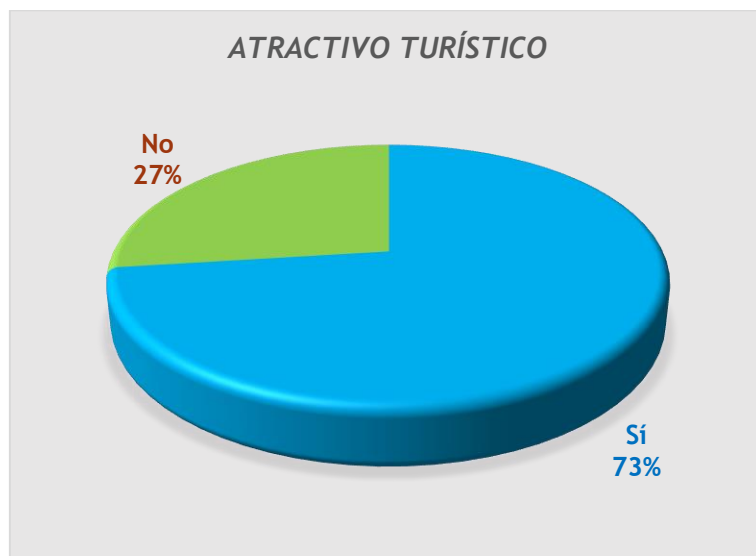
Total encuestados 292	Respuestas	Porcentaje / 100%
277	Vestimenta	94
103	Accesorios	35
135	Colores	46
39	Personalidad	13
57	Caracterización	19

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Un elemento simbólico es la forma de cómo está constituido un personaje en el cual existen varios elementos los cuales le caracterizan es por esta razón que se vio conveniente preguntar a las personas encuestadas que es lo que más les llama la atención de cada personaje que interviene en la

fiesta dando como resultado lo siguiente: la vestimenta que es lo primordial en un personaje tiene el 94%, los accesorios que lleva el personaje también influye para verse bien con un 35% y por último los colores que es lo que más llama la atención en las personas con un 46%.

**6.- Considera Ud. que la fiesta de San Pedro es un atractivo turístico.**



**Gráfico 7-2:** Tabulación encuesta pregunta 6

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 6-2:** Tabulación encuesta pregunta 6

	Encuestados	Respuestas	Porcentaje
	214	Sí	73
	78	No	27
<b>TOTAL</b>	292		100 %

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Un atractivo turístico es aquel evento o lugar que llama la atención de las personas y por ende lo más visitado durante la realización del acto es por eso que se preguntó a las personas si este tipo de fiesta es considerado un atractivo turístico un 73 % nos dijeron que si consideran que la fiesta de San Pedro es un atractivo turístico en el cual durante la fecha que se realiza la fiesta es visitado por miles de personas ya sea personas de la localidad como turistas, mientras que un 27% considera que no es un atractivo turístico.

7.- Le gustaría a Ud. tener en sus manos muñecos o juguetes hechos en base a los personajes de la fiesta de San Pedro.



**Gráfico 3-2:** Tabulación encuesta pregunta 7

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 7-2:** Tabulación encuesta pregunta 7

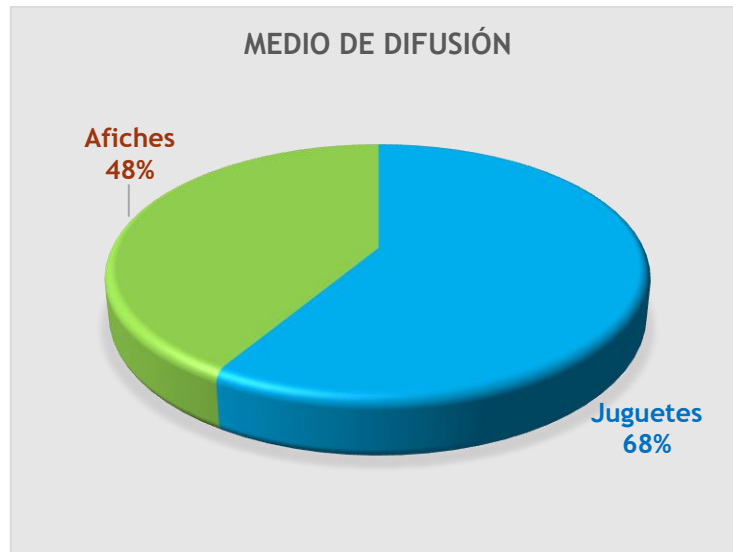
	Encuestados	Respuestas	Porcentaje
	287	Sí	99
	5	No	1
<b>TOTAL</b>	292		100 %

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Obtener un muñeco o juguete en base a los personajes de la fiesta de San Pedro es una forma de poder interactuar con este tipo de tradición es por eso que un 99% de personas encuestadas desean obtener un muñeco mientras que apenas el uno% no desea con esto se pretende saber lo que las personas desean tener mediante la abstracción de un personaje real a un muñeco.



**8.- Desearía que se siga difundiendo esta fiesta y sus personajes a través de:**



**Gráfico 4-2:** Tabulación encuesta pregunta 8

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 8-2:** Tabulación encuesta pregunta 8

Total encuestados 292	Respuestas	Porcentaje / 100%
199	Juguetes ( <i>Art toys</i> )	68
13	Volantes	4
41	Recuerdos	14
39	Afiches	48

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** La difusión es un medio con el cual de una forma creativa se pretende dar a conocer a la mayor cantidad de personas sobre un evento, por esta razón se puso a consideración varias formas de difusión entre ellas la que más tubo aceptación fue la de juguetes con un 68% seguido como una segunda opción de recuerdos con un 14%.

#### *2.1.2.2.6.2.1. Síntesis de la encuesta*

Licán es una de las parroquias más antiguas de la provincia de Chimborazo, mediante su cultura y tradición ha sido reconocida por todos quienes la visitan, una de las más conocidas es la fiesta de parroquialización, en donde es celebrada por varios días realizando diferentes actividades, es por eso que, mediante esta investigación se conoció a los personajes más representativos de dicha festividad, los cuales serán realizados en *art toys* y difundidos en un medio de difusión, en este caso por medio de un afiche publicitario y en revista, haciendo que varias personas se enteren sobre la fiesta y sean parte de ella cada vez que se realice, además de fomentar el turismo dentro de la parroquia.

Se llega a determinar según los resultados arrojados por las encuestas que son cuatro personajes seleccionados los cuales son: el sacharuna con un 98%, el payaso con un 68%, el perro y su patrón con un 49% y los monos con un 45%, siendo estos los personajes más votados los cuales serán modelados en 3D y realizados en prototipos reales descritos a continuación.



#### *2.1.2.2.7. Proceso creativo*



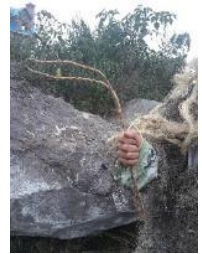


Siguiendo la metodología de Bruno Munari en el proceso creativo una vez obtenida la información de los personajes más representativos de la fiesta, se procede a realizar el análisis de cada uno de ellos los cuales permitan realizar la abstracción de los mismos mediante bocetos para posteriormente ser ilustrados y modelados en 3D, una vez que estén modelados se procederá a imprimirlos para luego realizar la difusión mediante un afiche publicitario.


##### *2.1.2.2.7.1. Personajes de la fiesta de San Pedro de Licán*

Los personajes seleccionados a través de las encuestas realizadas fueron cuatro de un total de seis y son: el sacharuna, el mono, el payaso y el perro y su dueño siendo los más representativos de la fiesta desde la antigüedad, dichos personajes acompañan al patrono durante el desarrollo de la fiesta, estos personajes son quienes dan el rasgo característico de la fiesta, mediante su baile, el colorido de su vestimenta y su caracterización.

**Tabla 9-2:** Ficha del personaje "Sacha runa"


<b>Lugar: Licán</b>	<b>Fecha: 21/04/2019</b>	<b>Hora: 15:00 pm</b>
<b>Nombre del personaje:</b> Sacha runa		
<b>Categorías</b>		
<b>Descripción del personaje</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fotografía</b>
	<p><b>Historia:</b> El <i>sacha runa</i> es una composición <i>kichwa</i> que significa 'hombre musgo'.</p> <p>Este personaje es uno de los más representativos de esta fiesta ya que según personas ancestrales había varias personas oriundas del lugar que al llegar la fiesta se realizaban su propio traje mediante musgo una careta por lo regular de color verde y un sonido muy estruendoso realizado a cada momento mientras se trasladaba por las principales calles de la parroquia, el cual llamaba mucho la atención e incluso el temor de varios por su caracterización. Según personas del lugar dicen que este personaje representaba a un animal del monte.</p>	
<b>Elementos de la vestimenta</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fotografía</b>
	<p>Todos sus elementos existentes en la vestimenta han ido surgiendo mientras el tiempo transcurría así es el gesto característico de su careta, su gran pelaje en la cabeza, el tradicional <i>juete</i>, la peinilla y su espejo además de estar cubierto de musgo gran cantidad de su cuerpo acompañado de cualquier tipo de pantalón y unos zapatos.</p>	





Accesorios	Descripción	Fotografías
	<p><b>Careta:</b> El gesto característico de su careta es debido a la forma de caracterización del personaje siendo un personaje muy terrorífico y en muchos de los casos causando miedo a mientras camina por la calle.</p>	
	<p><b>Pelo:</b> Su gran pelaje hecho de cabuya un material existente en la localidad representando el monte lugar donde fue visto y se cree que es su origen.</p>	
	<p><b>Juete:</b> Particularmente hecho con piel de vaca se dice que este accesorio es como parte de su defensa, para ahuyentar a las cosas y personas malas que traten de hacerle daño.</p>	
	<p><b>Espejo:</b> Es un accesorio muy común ya que al ser su vestimenta y su gran pelaje muy abundado y alborotado utiliza un espejo para mirarse y verse como se encuentra.</p>	
	<p><b>Peinilla:</b> es utilizada junto con el espejo para peinarse ya que su atuendo es muy alborotado y necesita de este accesorio para verse bien.</p>	


Colores	Descripción	Fotografía
	Los colores de este personaje prácticamente son colores del monte en su careta un verde con rojo muy profundo su cabello color blanco hueso acompañado de su vestimenta echa de musgo color plomo y un pantalón puede ser de cualquier color con zapatos negros.	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

Tabla 10-2: Ficha del personaje "Mono"


Lugar: Licán	Fecha: 21/04/2019	Hora: 15:00 pm
Nombre del personaje: Monos		
Categorías		
Descripción del personaje	Descripción	Fotografía
	<p><b>Historia:</b> Este personaje es originario de la fiesta y uno de los más tradicionales su caracterización es muy divertida, ya que con el pasar del tiempo se ha ido perdiendo su forma tradicional y original, según fuentes informativas se dice que este personaje llevaba un pito el cual iba pitando todo el tiempo durante la trayectoria de la fiesta y un rabo muy largo el cual al momento de bailar se daba vueltas con la mano. En la actualidad la mayoría de trajes son de gorilas.</p>	

Elementos de la vestimenta	Descripción	Fotografía
	<p>El traje de este personaje es muy colorido su careta la lleva pegada a su vestimenta acompañado de un pito, un rabo muy largo y unas zapatillas blancas.</p>	
Accesorios	Descripción	Fotografías
	<p><b>Careta:</b> Es pegada a la vestimenta original rodeada en sus contornos de flecos los cuales alucen ser su pelaje.</p>	
	<p><b>Cola:</b> La cola es elemento muy importante ya que al ser monos tienen una cola muy larga la cual utilizan para bailar haciéndola girar en todo momento.</p>	
	<p><b>Pito:</b> Es un accesorio muy importante dentro de la vestimenta ya que es un elemento con el cual durante la trayectoria de la fiesta va pitando y haciéndose notar que está en la fiesta a todos los presentes.</p>	

Colores	Descripción	Fotografía
	Su vestimenta es muy colorida formada de color amarillo, azul, verde, su careta color rojo y su cabeza morada, su rabo de color café y sus zapatillas blancas.	




Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

Tabla 11-2: Ficha del personaje "Perro y su dueño"

Lugar: Licán	Fecha: 21/04/2019	Hora: 15:00 pm
Nombre del personaje: El perro y su dueño		
Categorías		
Descripción del personaje	Descripción	Fotografía
	<p><b>Historia:</b> Estos atractivos personajes representan seguridad siendo los guardianes de la fiesta cuidando y rodeando todos los lugares de la fiesta, viendo que no haya nada extraño, sus trajes muy típico la persona que va en la parte de adelante lleva una careta de perro y el q va atrás por lo regular se viste con terno puesto careta, un casco y acompañado con una escopeta esto significando una arma para poder defenderse de algún problema que se ocasione durante la festividad.</p>	



Elementos de la vestimenta	Descripción	Fotografía
	<p>Los elementos de estos personajes son muy comunes ya que el perro se viste con un traje muy colorido acompañado de una careta de perro un pañuelo en su cabeza y con zapatillas blancas mientras que el patrón vestido con terno muy formal con su careta casco y su escopeta.</p>	
Accesorios	Descripción	Fotografías
	<p><b>Careta:</b> Es por lo regular en forma de perro con su trompa, sus orejas y ojos muy grandes.</p>	
	<p><b>Pañuelo:</b> Es un accesorio que se coloca en la cabeza detrás de la careta.</p>	
	<p><b>Cadena:</b> Es un accesorio muy importante ya que está ubicada justo en la cintura del perro el cual significa seguridad para su dueño que no pueda escapar y permanezca donde el patrón desee.</p>	








	<p><b>Careta:</b> Es un elemento muy importante el cual puede ser de cualquier tipo representando a una persona seria y de respeto.</p>	
	<p><b>Casco:</b> Forma parte de la vestimenta de este peculiar personaje representando protección para quien lo usa.</p>	
	<p><b>Escopeta:</b> Es un artefacto que lleva el patrón en todo momento como muestra de seguridad en caso de que requiera utilizarlo si existe algún problema</p>	
Colores	Descripción	Fotografía
	<p>Los colores de estos personajes en particular el perro en su vestimenta y careta es muy colorida el pañuelo puede ser de cualquier color y con zapatillas blancas.</p> <p>El patrón con su terno negro o azul camisa de cualquier color, casco amarillo y su escopeta café.</p>	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 12-2:** Ficha del personaje "Payaso"

<b>Lugar:</b> <b>Licán</b>	<b>Fecha: 21/04/2019</b>	<b>Hora: 15:00 pm</b>
<b>Nombre del personaje:</b> Payaso		
<b>Categorías</b>		
<b>Descripción del personaje</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fotografía</b>
	<p><b>Historia:</b> El payaso ha sido un personaje muy común en toda festividad y uno de los que representan diversión durante la fiesta es el que pone la alegría en todos los lugares que va siendo así uno de los personajes más antiguos desde su origen.</p>	
<b>Elementos de la vestimenta</b>	<b>Descripción</b>	<b>Fotografía</b>
	<p>Este personaje viste con un traje muy colorido acompañado de su careta que igual que su vestimenta es muy colorida su copete amarillo con rojo y un chorizo muy grande y zapatillas.</p>	

Accesorios	Descripción	Fotografías
	<p><b>Careta:</b> Es uno de los accesorios que más llama la atención por su colorido en todo el rostro, mientras más colores tenga llama mucho la atención de las personas.</p>	
	<p><b>Pañuelo:</b> El pañuelo es utilizado en la cabeza y este puede ser de cualquier tipo y color.</p>	
	<p><b>Copete:</b> Es un elemento muy común y típico ver en un payaso este puede ser de varios colores</p>	
	<p><b>Chorizo:</b> Es elemento que puede ser de gran tamaño el cual es utilizado para pegar a quienes se acerquen a él y con el cual al bailar lo utilizan en todo momento siendo un elemento que llama mucho la atención.</p>	

Colores	Descripción	Fotografía
	<p>Los colores en un payaso es lo que más llama la atención, su vestimenta mientras más colorida sea son más atractivos pueden tener dos o más colores en este caso rojo y amarillo, su careta puede tener muchos colores, su copete amarillo con rojo su pañuelo puede ser de cualquier color en este caso negro y su chorizo azul y muy grande, puede utilizar zapatos de cualquier color.</p>	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

Todos estos personajes son los más representativos de la fiesta quienes no pueden faltar en este tipo de celebración, siendo los que más llaman la atención de las personas ya sea por su vestimenta o la forma de caracterización de cada personaje, siendo la atracción de las personas oriundas del lugar y extranjeros que llegan para celebrar la fiesta.

#### 2.1.2.2.8. Materiales y tecnologías

Siguiendo con la metodología de Bruno Munari en la parte de materiales y tecnologías se determina el tipo de material utilizado para las impresiones de los diferentes medios que se va utilizar.

**Tabla 18-2:** Materiales y tecnologías de impresión

Actividad	Proceso	Material	Tecnología
<b>Modelado 3D</b>	<p>El modelado 3D de los personajes será realizado a través del software de Autodesk Maya y con la ayuda del ZBrush se dará los acabados y se realizaran las exportaciones en el formato para que puedan ser impresos mediante la impresión en 3D.</p>	Software especializado	Simulación por computadora

<b>Impresión 3D de los art toys</b>	Una vez que los personajes estén terminados y en el formato correcto de impresión serán exportados para la impresión, en un material el cual proporcione una vida útil duradera del producto.	Filamento de resina (PLA),	La tecnología utilizada en este caso para la impresión será bajo el proceso de modelado por deposición fundida (FDM).
<b>Escenario</b>	La construcción del escenario será realizada a través de una caja, su estructura será realizada mediante cintra y forrada en el interior y exterior con pape adhesivo.	Cintra, papel adhesivo.	Impresión de inyección de tinta
<b>Construcción de la iglesia</b>	Sera realizada toda la parte frontal de la iglesia mediante balsa, las paredes de los costados en cintra, las tejas del techo echas con barro y papel <i>contact</i> como simulación de los vidrios en las ventanas.	Balsa, cintra y papel <i>contact</i> , además de pintura y tejas echas en barro.	Manualmente
<b>Impresión medios de difusión Afiche publicitario-anuncio en revista</b>	Los medios de difusión serán impresos en lona y presentados en un roll-up.	Lona	Impresión de inyección de tinta

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

En este capítulo se concluye con la fuente de información requerida para que en el capítulo III se realicen las aplicaciones respectivas para la validación del último objetivo planteado en el proyecto.

## CAPÍTULO III

### 3. MARCO DE RESULTADOS Y PROPUESTA

En el capítulo II siguiendo el método proyectual de Bruno Munari se llegó a desarrollar lo siguiente: planteamiento del problema, la definición del problema, los elementos del problema, objetivos, recopilación de datos, análisis de resultados, creatividad, materiales y tecnologías faltan por desarrollarse los puntos de: experimentación, modelos, verificación y validación, ítems que serán desarrollados en este capítulo por que corresponde a la aplicación y es el último objetivo planteado en el proyecto.

#### 3.1. Experimentación


En este apartado de Bruno Munari se determina las formas básicas consideradas como patrones que tendrán todos los personajes con sus accesorios y los colores que se utilizarán para la concepción del prototipo real.

##### 3.1.1. *Forma y variante estilística*

Para el presente trabajo se adoptará como variante estilística la elipse fundamentado en la estructura arquitectónica de la iglesia, también en la indumentaria del patrono en el sombrero que tiene forma ovalada, los cuales serán aplicados para realizar la respectiva estructura de los personajes, mediante el cual puedan ser modelados en 3D.

A partir de las formas expuestas se trabajará la estructura y la personalización de los *art toys*, en donde a cada personaje se le caracterizará de acuerdo a su vestimenta, sus accesorios y los colores se utilizará los mismos de las fotos de cada personaje utilizando de la mejor manera la cultura que la parroquia ofrece.

**Tabla 1-3:** Forma y variante estilística de los *art torys*

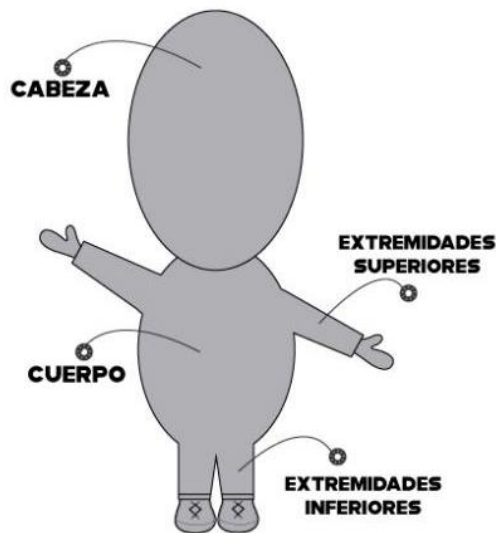
Fotografía	Análisis estilístico
	<p>La unidad principal es la elipse, desde esta figura se hicieron modificaciones para tener las formas del prototipo.</p> <p>Estas formas están basadas en la cúpula y en las estructuras de la construcción europea de la iglesia que es en base de arcos en sus puertas, ventanas y la forma peculiar del sombrero del patrono de la parroquia.</p>

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

### 3.1.2. Patrón

La principal inspiración es la fiesta tradicional que se realiza en la parroquia, en esta se puede encontrar formas colores y diseños, sin embargo, gran parte de esta fiesta está inmersa en lo religioso, es por esto las formas.

Se trabajará con las siguientes formas:



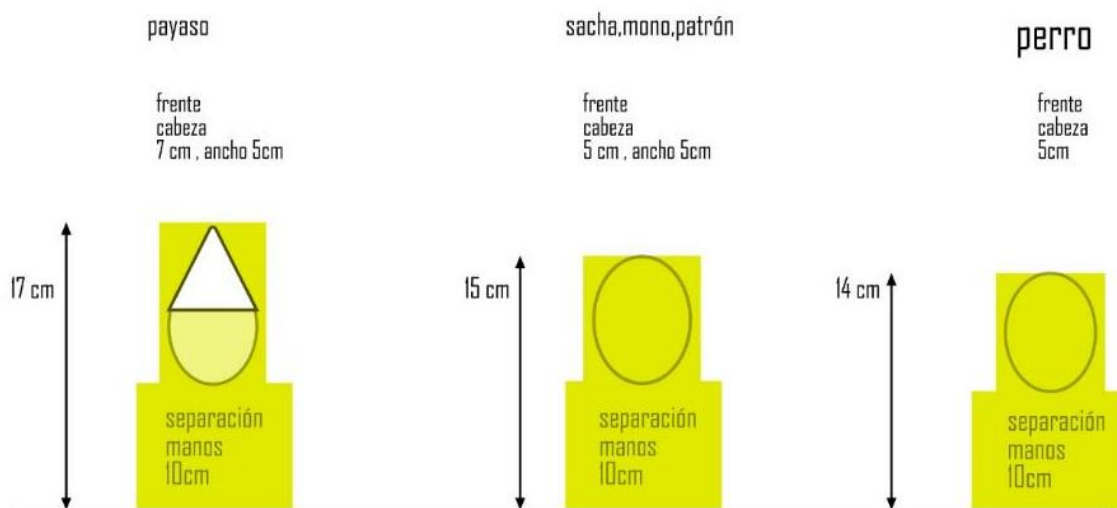
**Gráfico 1-3:** Patrón

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

Este primer personaje puesto a consideración consta de 4 formas básicas que podrán ser modificadas y personalizadas de distintas formas, pero sin perder el objetivo inicial.

### 3.1.3. Proporciones de los personajes

Para tener una idea clara se realiza las proporciones de cada personaje los cuales servirán para definir el tamaño real del prototipo para ser modelado en 3D.



**Gráfico 2-3:** Proporciones de los personajes

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019


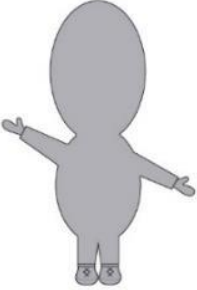




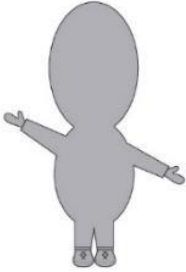



**Análisis:** La unidad principal es la elipse, desde esta figura se hicieron modificaciones para tener las formas de los prototipos reales.


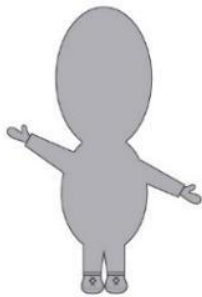




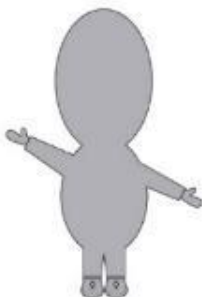



### 3.1.4. Construcción bidimensional del personaje

Para la construcción del personaje se tuvo que pasar por varios procesos los cuales se detallan a continuación, primero se obtuvo la estructura del personaje para luego realizar un boceto, el escaneado y la digitalización de cada personaje seleccionado terminando con el color que serán los mismos originales del personaje, para posteriormente ser modelados en 3D.



**Tabla 2-3:** Construcción bidimensional del personaje

Personaje	Fotografía	estructura	Digitalización
<b>Sacha runa</b>			
	<b>Boceto</b>	<b>Escaneado</b>	
			
<b>Mono</b>	<b>Fotografía</b>	<b>Estructura</b>	<b>Digitalización</b>
			
	<b>Boceto</b>	<b>Escaneado</b>	
			

<b>El perro y su dueño</b>	<b>Fotografía</b>	<b>Estructura</b>	<b>Digitalización</b>
			
	<b>Boceto</b>	<b>Escaneado</b>	
			
			
<b>El payaso</b>	<b>Fotografía</b>	<b>Estructura</b>	<b>Digitalización</b>
			
	<b>Boceto</b>	<b>Escaneado</b>	
			
			

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

### 3.2. Modelos

Siguiendo con la metodología de Bruno Munari en la parte de modelos, son presentados a continuación los modelados en 3D, siguiendo el proceso por el cual fueron modelados desde la etapa de bocetaje hasta su texturizada y puesta de color, además de sus accesorios respectivos de cada personaje expuestos anteriormente.



Cabe recalcar que el modelado para impresión es diferente del modelado para animación razón por el cual se trabajó con la ayuda del Maya 3D y *ZBrush*.

#### 3.2.1. Proceso de modelado 3D

- **Etapa de referenciación**

Para poder realizar un modelado primeramente se debe tener la idea el cual pueda ser concebido, en este caso tendremos referencias de fotografías, donde servirán para poder realizar los bocetos para posteriormente ser modelados.

**Tabla 3-3:** Etapa de referenciación

Fotografía del personaje	Boceto
	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

- **Proporcionalidad**

Al momento de tener la idea clara de lo que se va a modelar viene la etapa de proporcionalidad el cual permitirá saber las medidas y tamaños de cada personaje ya en el modelado 3D.



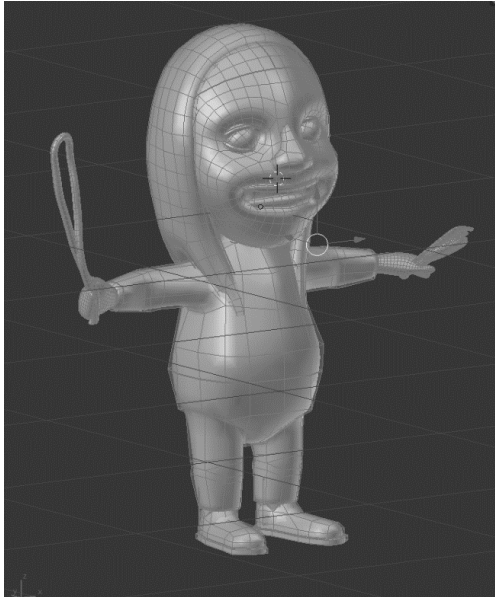
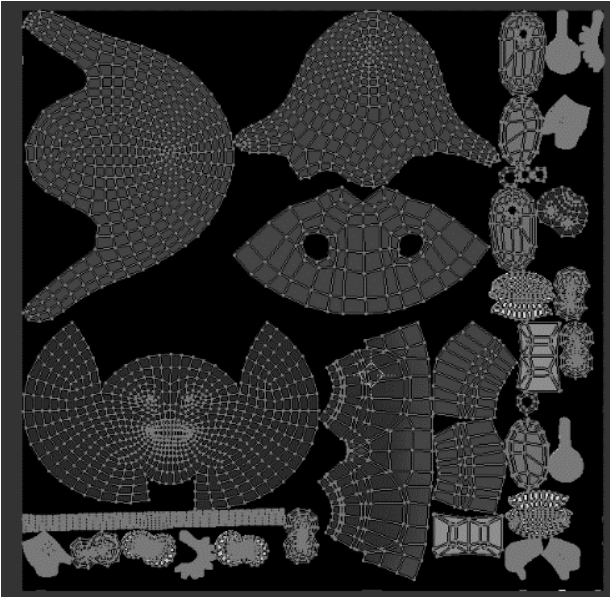
**Gráfico 3-3:** Proporcionalidad

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

- **Modelado 3D**

En esta etapa se realiza el modelado de la escultura el cual fue realizado en Maya de Autodesk, realizando el modelado poligonal y el mapeado UV.

**Tabla 4-3:** Modelado 3D

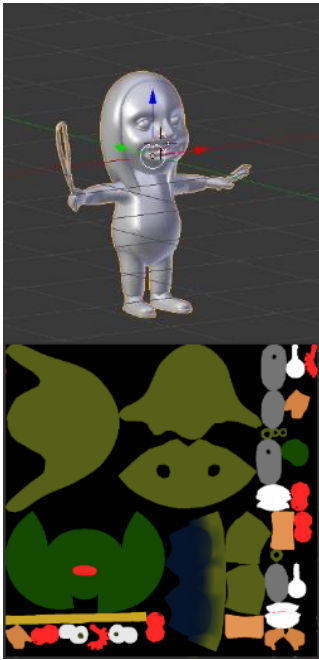
Modelado 3D	Mapeado UV
	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

- **Texturizada y puesta de color**

Para la texturizada y puesta de color se trabajó exportando en la extensión OBJ de Maya en *ZBrush* programa en el cual se realizó una textura visual dando una idea de cómo va a quedar el color original, exportando el UV en una calidad máxima de 4096 px, en el *low poli*, se dio texturas esculpiendo dentro de la forma para poder obtener la textura deseada.

**Tabla 5-3:** Textura y puesta de color




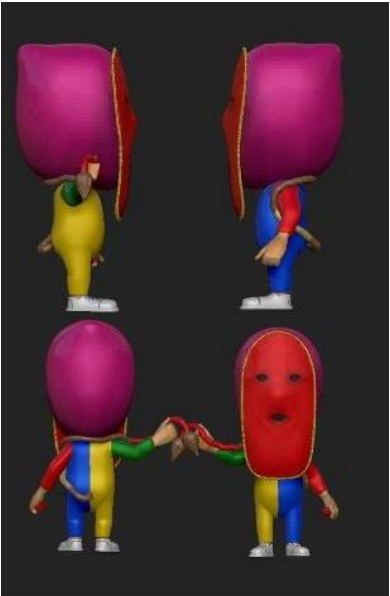
Textura visual	Aplicación del color
	
Esculpa del personaje	Personaje terminado
	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

- **Modelados terminados**

Se presentan a continuación todos los personajes modelados y texturizados.

**Tabla 6-3:** Modelos terminados

Personaje	Frente	Vistas del personaje
<b>Sacha runa</b>		
<b>Mono</b>		

**Perro y su dueño**



**Payaso**



Realizado por: Guillermo Mancero, 2019





- **Exportación del modelado**

Se realizó la exportación del modelado en formato STL el cual es el formato para impresión.

- **Impresión del personaje**

Proceso de impresión del personaje en 3D

**Tabla 7-3:** Impresión de los personajes

Etapa 1	Etapa 2
	
Etapa 3	Etapa 4
	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019



- **Personajes impresos**

Todos los personajes impresos en 3D

**Tabla 8-3:** Personajes impresos



Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

- **Pintada del personaje**

Una vez impresa la pieza del personaje se procedió a pulir para posteriormente ser aplicado el color, una vez terminada la pulida se empezó a aplicar el color tal y como estaba previsto en los modelados, a continuación, los personajes terminados.

**Tabla 9-3:** Pintada del personaje

Personaje sin color	Personaje con color
	
	
	



Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

### 3.2.2. Implementación del escenario

Para la presentación de los personajes se implementó el escenario de acuerdo a la investigación realizada del lugar donde se realiza la festividad, siendo la plaza central de la parroquia donde se ubica la iglesia, misma que fue concebida como el centro de atracción por ser el lugar donde se realizan las novenas durante siete días posteriores a la fiesta principal.



**Figura 1-3:** Iglesia de Licán echa en balsa

**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019

La iglesia es el complemento para la locación de los personajes, se realizó la estructura de la caja mediante un material llamado cintra, forrada en el exterior e interior con papel adhesivo, con el objetivo de la presentación de los personajes dentro de la caja quedando de la siguiente manera:



**Figura 2-3:** Locación de los personajes

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

Esta maqueta permitirá presentar a los personajes de la fiesta y así dar a conocer el medio en el que se desarrolla dicha festividad.

Se finaliza con la parte de modelos expuestos en la metodología de Bruno Munari, en el siguiente paso se realizará las aplicaciones respectivas para la validación del último objetivo planteado en el proyecto.

### 3.3. Verificación y validación

El propósito de utilizar la metodología de Bruno Munari era llegar hasta el diseño, pero además de eso como objetivo principal del trabajo de titulación fue también la difusión, entonces la verificación está vinculada a estos dos ámbitos en donde se hace la verificación de los *art toys* y de los productos que se han desarrollado para la difusión que son la revista y el afiche publicitario.

Después de haber desarrollado el marco teórico en donde se conocen los conceptos que van a intervenir, la creación de *art toys* como un medio innovador para la difusión de la fiesta de San Pedro de Licán. Para la validación de los objetivos se realizó una encuesta y en base a la tabulación de datos

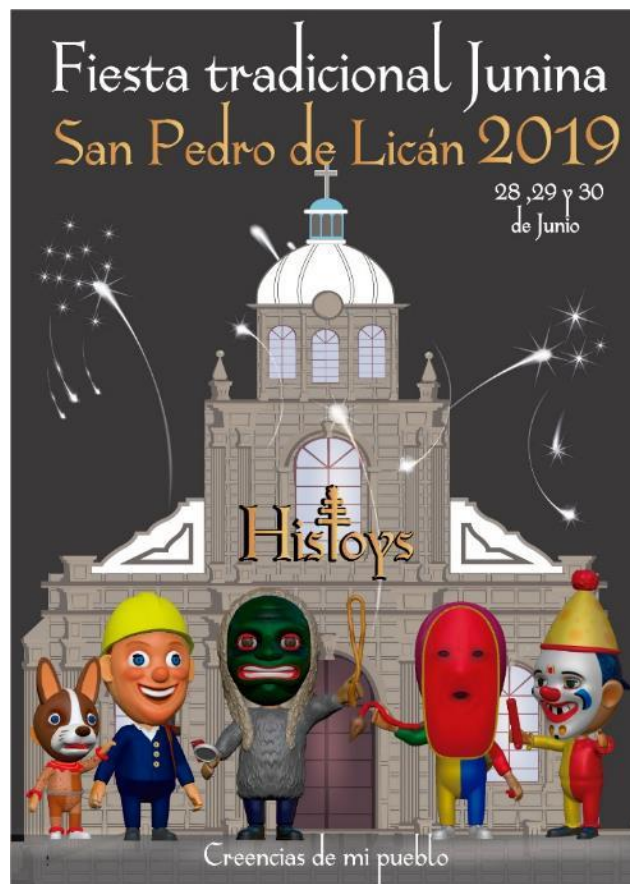
se verá si los objetivos planteados dan resultados positivos o negativos en la aceptación de los prototipos para su respectiva difusión.

### **3.3.1. Aplicaciones de los art toys en material impreso para la difusión**

Se difundirá la fiesta mediante material impreso para esto se ha realizado un afiche y un anuncio en una revista del cronograma de festividades que se hace llegar a las personas por las fiestas de la parroquia.

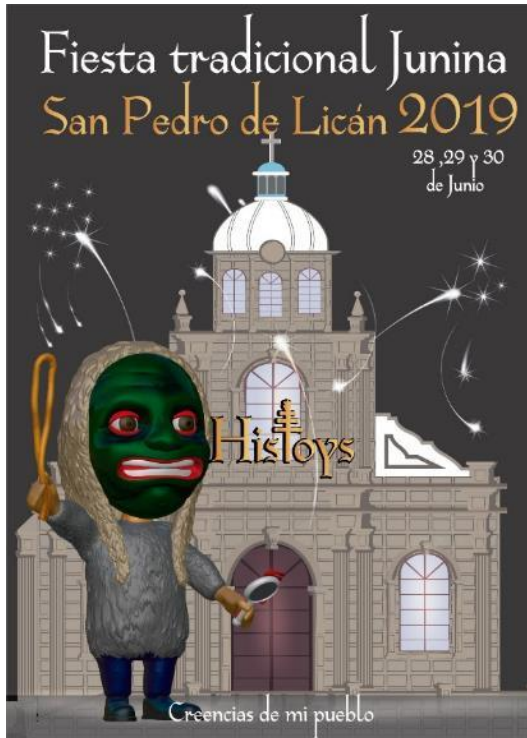
#### **3.3.1.1. Afiche**

Para el afiche se utilizaron algunos elementos de diseño como texturas, fotos, tipografía, ilustraciones entre otras, el objetivo de este afiche es difundir la Fiesta de San Pedro de Licán, este material impreso ayudará a que los prototipos realizados cumplan mejor con su función de comunicar de una manera novedosa.

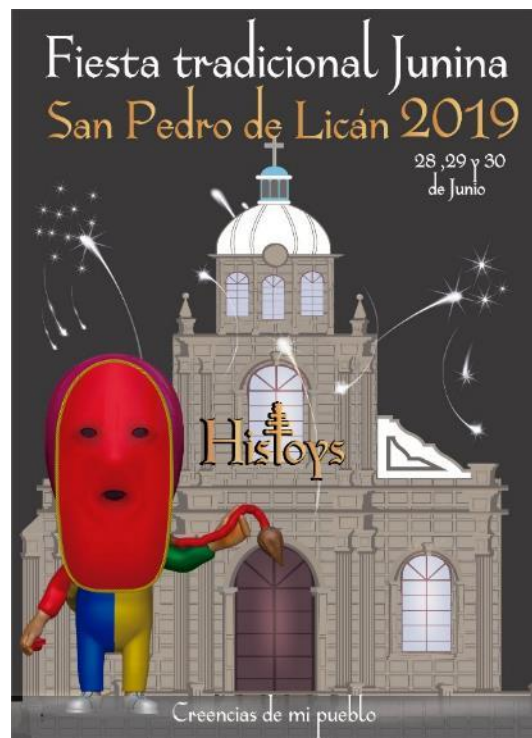


**Figura 3-3:** Afiche difusión

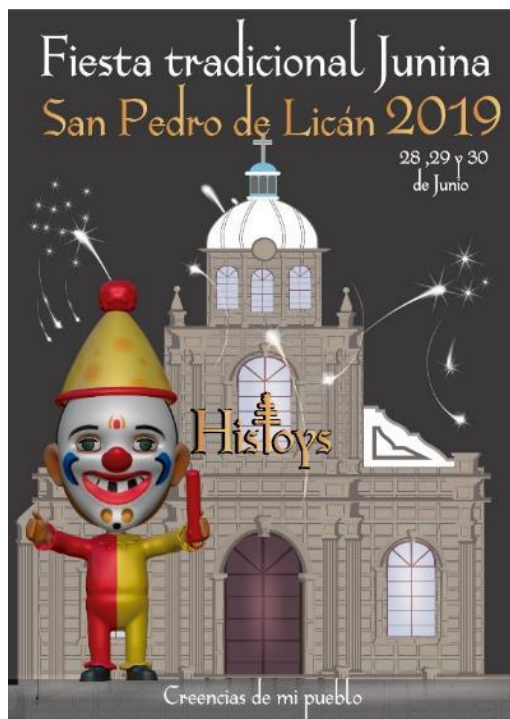
**Realizado por:** Guillermo Mancero, 2019



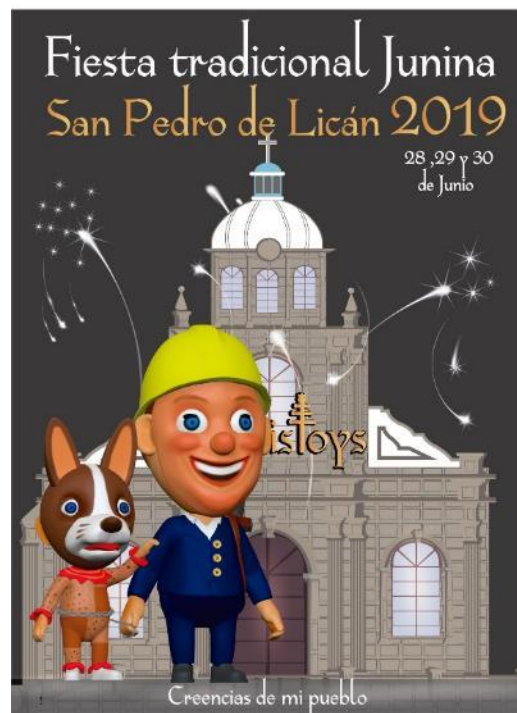
**Figura 4-3:** Afiche sacha runa  
Realizado por: Guillermo Mancero, 2019



**Figura 5-3:** Afiche, mono  
Realizado por: Guillermo Mancero, 2019



**Figura 6-3:** Afiche payaso  
Realizado por: Guillermo Mancero, 2019



**Figura 7-3:** Afiche perro y su dueño  
Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

### 3.3.1.2. Revista

Aprovechando las fiestas de la parroquia se dispuso implementar una publicidad en un medio impreso como la revista siendo un medio masivo de comunicación llegando directamente a las manos del público objetivo el cual puedan observar e informarse sobre los personajes de la fiesta presentados a continuación.



**Figura 8-3:** Anuncio revista 1

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019



**Figura 9-3:** Anuncio revista 2

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019



### 3.3.1.3. Personajes convertidos en art toys

Los personajes más representativos de la fiesta de San Pedro de Licán serán presentados mediante una placa en el cual se va a describir el nombre de cada uno, motivo por el cual son considerados como piezas de colección siguiendo la definición de *art toys*.

**Tabla 10-3:** *Art toys* de los personajes

Personajes	
	
	

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

### 3.3.2. Modelo de encuesta para la validación de los objetivos

Se hizo una sola encuesta para validar los tres productos presentados que son: los *art toys* anuncio en revista y afiche publicitario.



Escuela Superior Politécnica de Chimborazo  
Facultad de Informática y Electrónica  
Ingeniería en Diseño Gráfico



**Nombre de la investigación:** Creación de *art toys* y difusión de la fiesta de parroquialización de la parroquia Licán.

**Objetivo:** Validación de las propuestas presentadas.

Encuesta con fines exclusivamente educativos y se guardará reserva sobre la información que se va a extraer desde este medio.

1.- Cree Ud. que las características de los *art toys* identifican a los personajes de la fiesta de San Pedro.

Sí  No

2.- Cree que con estos prototipos se dará a conocer la Fiesta de San Pedro

Sí  No

3.- Cree que con estos prototipos se logrará mantener viva la tradición de la fiesta.

Sí  No

4.- Está de acuerdo que los prototipos sirvan como material para la difusión de la fiesta de San Pedro.

Sí  No

5.- Estas propuestas le parecen innovadoras.

Sí

No

### 3.3.2.1. Análisis de preguntas tabuladas

Se investigó a 25 personas del público objetivo, razón por el cual fueron realizadas a profesionales y autoridades de la parroquia mediante una encuesta, sobre los personajes modelados e impresos realizando la respectiva difusión de la fiesta en medios impresos.

**1.- Cree Ud. que las características de los art toys presentados identifican a los personajes de la fiesta de San Pedro.**



**Gráfico 4-3:** Tabulación de la pregunta 1 de la encuesta para validar la propuesta.

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 11-3:** Tabulación de la pregunta 1 de la encuesta para validar la propuesta

Encuestados	Respuestas	Porcentaje
24	Sí	96
1	No	4
25		100

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Las características de un personaje determinan la cultura y tradición de un pueblo, es por esta razón que al momento de presentar los prototipos reales al público objetivo se pudo evidenciar una gran aceptación del mismo ya que un 96% dijo que las características de los personajes si se identifican con la fiesta y apenas un 4% dijo que no.

**2.- Cree Ud. que con estos prototipos se dará a conocer la Fiesta de San Pedro**



**Gráfico5-3:** Tabulación de la pregunta 2 de la encuesta para validar la propuesta.

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 12-3:** Tabulación de la pregunta 2 de la encuesta para validar la propuesta

Encuestados	Respuestas	Porcentaje
25	Sí	100
0	No	0
25		100

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** La difusión dentro de una cultura es muy importante ya que mediante los prototipos presentados se dará a conocer a propios y extraños sobre la fiesta y esto hará que varios se integren y sean partícipes de la misma, es por esto que el 100% de personas afirman que mediante estos prototipos si se dará a conocer la fiesta.

**3.-Cree Ud. que con estos prototipos se logrará mantener viva la tradición de la fiesta.**



**Gráfico6-3:** Tabulación de la pregunta 3 de la encuesta para validar la propuesta.

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

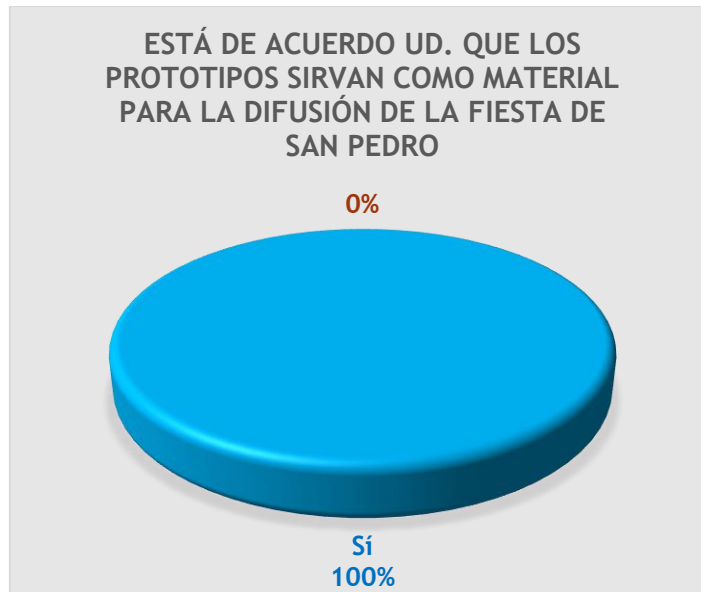
**Tabla 13-3:** Tabulación de la pregunta 3 de la encuesta para validar la propuesta

Encuestados	Respuestas	Porcentaje
22	Sí	88
3	No	12
25		100

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** La tradición de un pueblo se mantiene mientras las futuras generaciones las siguen practicando es por esto que, mediante estos prototipos se logrará mantener viva la tradición sobre la fiesta, es así que el 88% de encuestados afirman que sí, mientras que el 12 % dice que no.

**4.- Está de acuerdo Ud. que los prototipos sirvan como material para la difusión de la fiesta de San Pedro.**



**Gráfico7-3:** Tabulación de la pregunta 4 de la encuesta para validar la propuesta.

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 14-3:** Tabulación de la pregunta 4 de la encuesta para validar la propuesta

Encuestados	Respuestas	Porcentaje
25	Sí	100
0	No	0
25		100

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Existen varias formas de difusión los cuales permiten hoy en día llegar a la mayor cantidad de personas y más aun de una manera innovadora siendo así que el 100% de encuestados afirman que los prototipos presentados servirán para poder difundir la fiesta de una manera creativa.

**5.- Estas propuestas le parecen innovadoras.**



**Gráfico 8-3:** Tabulación de la pregunta 5 de la encuesta para validar la propuesta.

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Tabla 15-3:** Tabulación de la pregunta 5 de la encuesta para validar la propuesta

Encuestados	Respuestas	Porcentaje
25	Sí	100
0	No	0
25		100

Realizado por: Guillermo Mancero, 2019

**Análisis:** Mientras la tecnología avanza las formas de vida cambia, por tal razón se busca nuevos canales o medios de difusión siendo así que el 100% de personas encuestadas afirman que las propuestas presentadas son innovadoras.

### 3.3.2.2. Interpretación de resultados

Hoy en día existen varios medios y canales con los cuales se pueden promocionar o difundir, pero existe el desinterés por parte de las autoridades de la parroquia en crear nuevos medios los cuales permitan dar a conocer el significado de la realización de la fiesta en honor al patrono, esto a echo que varias personas desconozcan totalmente sobre dicha festividad.

### **3.3.3. Validación de los objetivos**

Después del análisis y la interpretación de los datos se llegó a la validación de los objetivos, en donde se obtuvo el siguiente resultado.

Del objetivo planteado “Creación de *art toys* y difusión de la fiesta de parroquialización de la parroquia Licán “a ser difundido en medios impresos se obtuvo que, mediante esta investigación se comprobó que las personas encuestadas no daban ningún valor cultural a esta tradición, sino que simplemente se le veía como un medio de diversión y no como lo que realmente significa.

Por otra parte, la evaluación de la presentación de los prototipos y los medios de difusión fueron favorables, lo que significa que la propuesta sobre la creación y difusión de *art toys* con los personajes más representativos de la fiesta dio resultados positivos cumpliendo con el objetivo propuesto.



## CONCLUSIONES

- Para la investigación se logró tener en claro varios conceptos fundamentales como: los personajes que intervienen en la fiesta de parroquialización, la definición de *art toys*, programas de modelado en 3D, tecnologías y formas de impresión 3D y medios de difusión masivo entre otros, conceptos con los cuales se pudo plantear la estructura para poder dar inicio con la investigación.
- Licán es una de las parroquias más antiguas de la provincia de Chimborazo, llena de tradiciones y costumbres, las cuales con el pasar del tiempo las personas mayores han seguido practicando a la actualidad, tratando de dejar como un legado para las futuras generaciones, una de las fiestas más grandes que se realiza en la localidad es la fiesta de parroquialización, en donde intervienen varios personajes, los cuales hacen que esta tradición prevalezca cada año al celebrar sus festividades.
- Para la realización de los *art toys* el patrón que se utilizó se fundamentó en la estructura arquitectónica de la iglesia que es la cúpula, más la indumentaria del patrono de Licán que tiene forma ovalada, los cuales fueron aplicados con una técnica de modelado 3D e impresos en material de filamento de resina (PLA), presentados en prototipos reales.
- Como una herramienta principal para la difusión de los personajes de parroquialización a través de los *art toys*, se ha utilizado medios masivos en el cual la gente pueda identificar claramente de esta tradición mediante afiches publicitarios, medios para revistas y los mismos *art toys*, a estos se les complementó con la realización de una maqueta el cual fue presentada como escenario.

## RECOMENDACIONES

- Con el pasar del tiempo se ha ido perdiendo el valor cultural, por ende, es necesario que los gobiernos parroquiales se apropien de sus medios difusores para realizar la respectiva divulgación de la cultura, generando que las futuras generaciones no pierdan su identidad.
- Se deben realizar diversos eventos religiosos, involucrando más a los jóvenes, con el objetivo de fomentar en ellos una mentalidad diferente a la que se les están acostumbrando hoy en día, recomendándoles que sean ellos quienes se apropien de la fiesta y ser quienes de boca en boca transmitan esta información.
- Se debe implementar para la respectiva difusión varios medios digitales los cuales se den a conocer el significado de cada personaje que interviene en la festividad, la falta de información provoca en las personas el desconocimiento del verdadero significado de la fiesta de San Pedro.
- Se recomienda para los futuros profesionales en sus trabajos de investigación se apliquen herramientas innovadoras como por ejemplo los art toys, que son medios creativos y hacer del diseño una herramienta muy valiosa para la aplicación en los diferentes medios de difusión existentes.

## **GLOSARIO**

**Paleográfico:** Es el estudio de las escrituras antiguas.

**Araucano:** Que pertenece a un pueblo indígena.

**Ayllus:** Nombre con que se designa a cada grupo familiar en una comunidad indígena en la región andina.

**Forasteros:** Que es o ha venido de otro lugar.

**Mitimaes:** Grupos de familias separadas de sus comunidades por el Imperio inca y trasladadas de pueblos leales a conquistados para cumplir funciones económicas, sociales, culturales, políticas y militares.

**Jíbaro:** Relativo a un pueblo amerindio que habita en la zona oriental de Ecuador.

**Ancestros:** Individuo del que desciende otro, especialmente si vivió en una época pasada muy remota.

**Sacha Rruna:** Significa hombre del páramo

**Tomina:** Donación que se hace a una persona de algún bien para luego ser devuelta.

**Feligresía:** Conjunto de feligreses de una parroquia

**Peregrinaciones:** Viaje a un lugar sagrado por motivos religiosos, generalmente caminando.

**Cushcud:** Nombre quechua de una montaña de Licán.

**Inculcados:** Acción de infundir una idea o un valor en el espíritu o en la mente de alguien.

**Dialectos:** Variedad de una lengua que se habla en un determinado territorio.

**Paganas:** Que adora a dioses que se consideran falsos.

**Anglosajón:** Que pertenecía a los pueblos germánicos que invadieron Gran Bretaña en los siglos V y VI.

**Customizadas:** Modificar algo de acuerdo a las preferencias personales.

**Rubro:** Título o rótulo de una cosa, en particular de una materia, de un libro o de una sección de periódico.

**Estereolitografía:** También conocida como fabricación óptica, foto-solidificación entre otras) es una forma de tecnología de manufactura o impresión 3D, utilizada para la producción de modelos, prototipos, patrones, o piezas definitivas. Es la técnica de prototipado y fabricación rápida más antigua.

**Retopología:** Es básicamente, rearmar la malla de un modelado 3d, para asegurar una funcionalidad fiable, calidad, y supresión de peso

**Ficticia:** Que solamente existe en la ficción o en la imaginación de alguien

**Alusión:** Referencia o mención que se hace de una persona o una cosa sin nombrarlos de forma expresa o mencionándolos de manera breve.

**Canelazo:** Es una bebida alcohólica caliente que se consume en las zonas montañosas de Ecuador

**Estética:** Disciplina filosófica que estudia las condiciones de lo bello en el arte y en la naturaleza.

**Estilo:** Conjunto de rasgos peculiares que caracterizan a un artista, una obra o un período artístico y le confieren una personalidad propia y reconocible.

## **BIBLIOGRAFÍA**

**S. WATSON, Dunn.** *Publicidad*. Balderas 95, México, D.F: Limusa, 1991, pp. 524-582.

**COSTA, Joan & ABRAHAM, Moles.** *Diseño y publicidad*. México, Trillas, 2014, pp. 13-55.

**PEÑA, Pedro H.** *Diseño Publicitario*. Perú: Palomino, 2007, pp.163-175.

**MUNARI, Bruno.** *Cómo nacen los objetos*. 1989. Barcelona: Gustavo Gili, 1983, pp. 15-18.

**BORDIGNON, Fernando & IGLESIAS, Alejandro.** *Diseño e impresión de objetos 3D*. Buenos Aires, Argentina, Universitaria, 2018, pp.33-38.

**NOVELMEX,** *Art toys* [en línea]. 2017-02-07. [Consultado el: 2019-02-16]. Disponible en: <<https://www.novelmex.com/blogs/blog-novelmex/que-son-los-art-toys-o-designer-toys>>

**CARACTERISTICASS.DE,** *Personajes* [en línea]. 2018-10-28. [Consultado el: 2019-02-25]. Disponible en: <<https://www.caracteristicass.de/personajes/>>

**MARÍA ESTELA RAFFINO,** *Concepto.de*[en línea]. 2018-11-16. [Consultado el: 2019-03-16]. Disponible en: <<https://concepto.de/personaje/>>

**ESCRITURA Y EDICIÓN,** *Tipos de personajes* [en línea]. 2016-04-08. [Consultado el: 2019-03-17]. Disponible en: <<http://blog.tsedi.com/tipos-de-personajes/>>

**ATOM,** *Parroquia Licán* 2016-06-27. [Consultado el: 2019-04-14]. Disponible en: <[http://parroquialican.blogspot.com/p/blog-page\\_27.html](http://parroquialican.blogspot.com/p/blog-page_27.html)>

**PÁGINAS WEB RIOBAMBA,** *GAD Parroquial Licán* [en línea]. 2018-02-04. [Consultado el: 2019-01-05]. Disponible en: <<http://www.gadplican.gob.ec/>>

**ZONA TOYS,***Art toys* [en línea]. 2016-11-22. [Consultado el: 2018-01-10]. Disponible en: <<http://www.zonatoy.com/que-son-los-art-toys/>>

**3D NATIVES**, *FDM o modelado* [en línea]. 2017-10-10. [Consultado el: 2018-04-10]. Disponible en: <<https://www.3dnatives.com/es/fdm-o-sla-impresion-3d-131220172/>>

**3D NATIVES**, *Tecnología de impresión* [en línea]. 2017-12-13. [Consultado el: 2018-04-10]. Disponible en: <<https://www.3dnatives.com/es/modelado-por-deposicion-fundida29072015/>>