

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR



Diseño Gráfico

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

Tema:

**“Propuesta de una aplicación gráfica para dispositivos móviles en el Camino
de Orellana-Guápulo”**

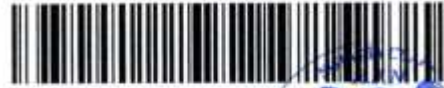
Autor: Cristian Eduardo Rodríguez Mendoza

Tutor: Lic. Omar Eduardo Pinto Hernández Msc.

Quito - 2019



Factura: 003-002-000139836



20191701004P05326



NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARÍA CUARTA DEL CANTON QUITO
EXTRACTO

Escritura N°:		20191701004P05326					
ACTO O CONTRATO:							
DECLARACIÓN JURAMENTADA PERSONA NATURAL							
FECHA DE OTORGAMIENTO:		5 DE JULIO DEL 2019, (10:19)					
OTORGANTES							
OTORGADO POR							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que la representa
Natural	RODRIGUEZ MENDOZA CRISTIAN EDUARDO	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CÉDULA	1726279324	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	
A FAVOR DE							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que representa
UBICACIÓN							
Provincia		Cantón			Parroquia		
PICHINCHA		QUITO			MARISCAL SUCRE		
DESCRIPCIÓN DOCUMENTO:							
OBJETO/OBSERVACIONES:							
CUANTÍA DEL ACTO O CONTRATO:		INDETERMINADA					



NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARÍA CUARTA DEL CANTÓN QUITO

Notaría Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito
Dr. Rómulo Josefito Pallo Q.
Notario



1 ...rio
2 ESCRITURA NO: 20191701004P05326
3 FACTURA NO: 003-002-000139836

4
5
6
7
8
9

10 **ESCRITURA DE DECLARACIÓN JURAMENTADA**

11

12 OTORGADA POR:

13

14 **CRISTIAN EDUARDO RODRIGUEZ MENDOZA**

15

16 CUANTIA: INDETERMINADA

17

18 DI: 2 COPIAS

19

20

21

22 R.J.N

23

24 En la ciudad de Quito, Distrito Metropolitano, Capital de la República del
25 Ecuador, hoy día cinco de julio del año dos mil diecinueve, ante mí **DOCTOR**
26 **ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA, NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN**
27 **QUITO**, comparece con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la
28 celebración de la presente escritura, el señor **CRISTIAN EDUARDO RODRIGUEZ**

Notaria Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito
Dr. Rómulo Josefito Pallo Q.
Notario

1 MENDOZA, por sus propios y personales derechos. El compareciente declara
2 ser de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, de estado civil soltero, de
3 Ocupación Estudiante, domiciliada en la avenida Algarrobos E cuatro guion
4 veintidós y Diógenes Paredes, sector la Luz, de esta ciudad de Quito, Distrito
5 Metropolitano, teléfono cero nueve ocho siete siete seis uno cero ocho cuatro,
6 correo electrónico cristianr1992@hotmail.com, hábil para contratar y contraer
7 obligaciones, a quien de conocer doy fe, en virtud de haberme exhibido sus
8 documentos de identificación, y autorizado por el compareciente para descargar
9 el Certificado Electrónico de Datos de Identidad del Sistema Nacional de
10 Identificación Ciudadana del Registro Civil. Advertido el compareciente por mí,
11 el Notario, de los efectos y resultados de la presente escritura, así como
12 examinada que fue en forma aislado y separado, de que comparece al
13 otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial,
14 promesa o seducción, me pide que eleve a escritura pública la siguiente
15 declaración juramentada: CRISTIAN EDUARDO RODRIGUEZ MENDOZA,
16 portador de la cédula de ciudadanía número: uno siete dos seis dos siete nueve
17 tres dos cuatro, conocedor del delito de perjurio, libre de toda coacción física o
18 moral, declaro bajo juramento que: "CRISTIAN EDUARDO RODRIGUEZ
19 MENDOZA, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador UMET,
20 declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa
21 sobre mi Tesis, con el tema "PROPUESTA DE UNA APLICACIÓN GRÁFICA PARA
22 DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL CAMINO DE ORELLANA- GUÁPULO". Así como
23 las expresiones vertidas en la misma son autoría del compareciente, quien ha
24 realizado en base a la recopilación bibliográfica y consultas en internet. En
25 consecuencia asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el
26 cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar
27 el contenido expuesto. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad.
28 HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN.- Para la celebración y otorgamiento de la

Notaria Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito
Dr. Rómulo José Pallo Q.
Notario



1 presente escritura se observaron los preceptos legales que el caso requiere; y,
2 leída que le fue por mí, el Notario, al compareciente, ésta se ratifica, en la
3 aceptación de su contenido y firma conmigo en unidad de acto; se incorpora al
4 Protocolo de esta Notaría la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28

Cristian Eduardo Rodríguez Mendoza
CRISTIAN EDUARDO RODRIGUEZ MENDOZA
C.C. 17 262793 2 4



[Handwritten signature]

[Handwritten signature]
DR. RÓMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN QUITO

El Nota...

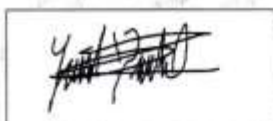


REPÚBLICA DEL ECUADOR
Dirección General de Registro Civil, Identificación y Cedulación



Dirección General de Registro Civil,
Identificación y Cedulación

CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Número único de identificación: 1726279324

Nombres del ciudadano: RODRIGUEZ MENDOZA CRISTIAN EDUARDO

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/PICHINCHA/QUITO/SANTA BARBARA

Fecha de nacimiento: 29 DE AGOSTO DE 1992

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: HOMBRE

Instrucción: SUPERIOR

Profesión: ESTUDIANTE

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Nombres del padre: RODRIGUEZ SALAS DARWIN MARCELO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Nombres de la madre: MENDOZA ANDRADE MIRIAN PATRICIA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 24 DE JUNIO DE 2013

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 5 DE JULIO DE 2019

Emisor: ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA - PICHINCHA-QUITO-NT 4 - PICHINCHA - QUITO

N° de certificado: 196-239-60021



196-239-60021

Ldo. Vicente Talano G.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente





NOTARÍA CUARTA CANTÓN QUITO
 RAZÓN: De conformidad con lo dispuesto en el Art. 18.5 de la Ley Notarial, certifico que la fotocopia es igual al documento original que se me exhibió y se levanta. En fojas(s)

Quito a 09 JUN 2019

MSc. ROMULO JOSELITO PALLO Q.



Se Otorgó ante mí, en fe de ello confiero esta **SEGUNDA COPIA CERTIFICADA DE LA ESCRITURA DE CLARACION JURAMENTADA** otorgada por el señor **CRISTIAN EDUARDO RODRIGUEZ MENDEZA**. Debidamente firmada y sellada en Quito, el mismo día de su celebración.

DOCTOR ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
 NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN QUITO



CERTIFICACIÓN DEL ASESOR

Lic. Omar Eduardo Pinto Hernández Msc., en calidad de asesor del trabajo de investigación

CERTIFICA

Que el trabajo de investigación para optar por el título de Ingeniería en Diseño Gráfico, cuyo título es **“Propuesta de una aplicación gráfica para dispositivos móviles en el Camino de Orellana-Guápulo”**, elaborado por el señor Cristian Eduardo Rodríguez Mendoza, Cl. 1726279324, ha sido debidamente revisado, y está en condiciones de ser entregado para que siga el proceso de graduación de acuerdo al reglamento de la Universidad Metropolitana.

Lic. Omar Eduardo Pinto Hernández Msc.

ASESOR

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Universidad Metropolitana de Quito, declaro que el contenido del presente trabajo de investigación:

"Propuesta de una aplicación gráfica para dispositivos móviles en el Camino de Orellana-Guápulo"

Requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniería en Diseño Gráfico, es absolutamente originales, auténticos, personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Atentamente



Cristian Eduardo Rodriguez Mendoza

1726279324

CESIÓN DE DERECHOS

El trabajo de investigación con el tema **"Propuesta de una aplicación gráfica para dispositivos móviles en el Camino de Orellana-Guápulo"**

Del autor Cristian Eduardo Rodríguez Mendoza, quien manifiesta en forma libre y voluntaria lo siguiente:

Cedo los derechos de la tesis a la Universidad Metropolitana, y que el contenido sirva de fuente de información y conocimiento para el bienestar universitario.

Atentamente



Cristian Eduardo Rodríguez Mendoza

1726279324

Dedicatoria

Dedicado a mis padres que son mi cimiento, me guían y me brindan su apoyo incondicional en todas mis decisiones.

A todas las personas que encuentren en este trabajo inspiración para la búsqueda y valorización del patrimonio cultural y ancestral de nuestro país.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por brindarme las fuerzas para lograr culminar este proyecto y darme la oportunidad de vivir un día más para lograr llegar a mis metas.

Doy gracias a toda mi familia por estar constantemente apoyándome por ser esas personas que me motivan a seguir siendo mejor y en especial a mis padres que son un gran ejemplo a seguir.

Agradezco a mis amigos que no han dejado de estar pendientes por que culmine este trabajo y logre cumplir una de mis metas, de forma especial agradezco a mi novia que estuvo presente constantemente apoyándome y animándome a seguir a no rendirme.

Así mismo doy gracias a la Universidad que me permitió formarme y conocer maravillosas personas que aportaron directa e indirectamente a mi crecimiento personal además de los conocimientos profesionales que fueron de gran ayuda para poder llegar a culminar una etapa de mi vida.

Índice

Índice	XIII
Índice de tablas.....	XVII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XVII
Índice de Imágenes.....	XVIII
Resumen	XX
Abstract	XXI
Introducción	1
Situación problemática.....	2
Formulación del problema científico.....	3
Determinación del objeto de estudio de la investigación	3
Campo de acción	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos	3
Idea a defender	4
Operacionalización de la variable.....	4
Antecedentes de Investigación	5
CAPÍTULO I.....	7
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
1.1. Geografía	7
1.2. Religión tradicional	7
1.3. Religión andina.....	8
1.4. Historia de Guápulo y sus dos principales hechos históricos.....	11
1.5. Antropología Visual	13
1.6. Antropología andina	14
1.7. Cultura.....	15
1.8. Diseño Gráfico.....	17

1.9.	El Diseño en la cultura.....	18
1.10.	Diseño Web.....	19
1.11.	Semiótica de la imagen en la app.....	20
1.12.	Multimedia.....	22
1.12.1.	Diseño Visual.....	23
1.12.2.	Tipografía.....	24
1.12.3.	Color.....	24
1.13.	Aplicación para celulares (APP).....	24
1.14.	Disciplinas relevantes en el diseño de aplicaciones.....	27
1.14.1.	Experiencia de Usuario (UX).....	27
1.14.2.	Interacción persona-ordenador (IPO).....	28
1.14.3.	Diseño de interacción (IXD).....	28
1.15.	Arquitectura de información.....	28
1.16.	Tipos de navegación.....	29
1.16.1.	Profundidad de Navegación.....	31
1.17.	Creación del prototipo.....	31
CAPÍTULO II.....		33
2.1.	Tipos de Estudios.....	33
2.2.	Métodos de investigación.....	33
2.2.1.	Métodos Teóricos.....	33
Etapa Analítica.....		34
Etapa Creativa.....		34
Etapa Ejecución.....		34
2.2.2.	Método Analítico.....	34
2.2.3.	Método Sintético.....	35
2.2.4.	Método histórico lógico.....	35
2.2.5.	Método Bibliográfico.....	35
2.2.6.	Métodos Empíricos.....	36

2.2.6.1. Técnica de Observación.....	36
2.2.6.2. Técnica de Encuesta.....	37
2.2.6.3. Técnica de Entrevista.....	37
2.2.6.4. Técnica de Medición	37
2.3. Fuentes de Información	38
2.3.1 Fuentes de información primarias.....	38
2.3.2. Fuentes de información secundarias	38
2.4. Constructo	38
2.5. Población y muestra seleccionada.....	39
2.6. Análisis de la entrevista.....	41
2.7. Interpretación de los resultados de las encuestas	44
2.7.1. Pregunta 1.....	44
2.7.2. Pregunta 2.....	45
2.7.3. Pregunta 3.....	46
2.7.4. Pregunta 4.....	47
2.7.5. Pregunta 5.....	48
2.7.6. Pregunta 6.....	49
2.7.7. Pregunta 7.....	50
2.7.8. Pregunta 8.....	51
2.7.9. Pregunta 9.....	52
2.7.10. Pregunta 10	53
2.7.11. Pregunta 11	54
2.7.12. Pregunta 12	55
2.7.13. Pregunta 13	56
2.8. Conclusiones	56
CAPÍTULO III.....	58
3. PROPUESTA.....	58

3.1.	Desarrollo de la propuesta.....	58
3.2.	Creación de narrativas en la era digital.....	58
3.3.	Ecosistema de la Historia	59
3.4.	Contar para compartir.....	59
3.5.	Diseño para móvil.....	60
3.6.	Estructura y navegación.....	61
3.6.1.	Estructura	61
3.6.2.	Navegación	64
3.7.	Prototipo de alta fidelidad	64
3.7.1.	Pantalla de bienvenida	65
3.7.2.	Contemporaneidad	66
3.7.3.	Los personajes relevantes.....	75
3.7.4.	Época colonial	77
3.7.5.	Época andina	79
3.7.6.	Festividades	81
3.8.	Identificador	83
3.9.	Íconos	84
3.9.1.	Construcción	84
3.10.	Tipografía	87
3.11.	Cromática	89
3.12.	Presupuestos.....	90
CONCLUSIONES		92
RECOMENDACIONES.....		93
BIBLIOGRAFIA.....		94
ANEXOS.....		99

Índice de tablas

Tabla 1, Operacionalización de la variable.....	5
Tabla 2, constructo	39
Tabla 3, análisis entrevista.....	43
Tabla 4, encuesta, pregunta 1	44
Tabla 5, encuesta pregunta 2.....	45
Tabla 6, encuesta, pregunta 3.....	46
Tabla 7, encuesta, pregunta 4.....	47
Tabla 8, encuesta, pregunta 5.....	48
Tabla 9, encuesta, pregunta 6.....	49
Tabla 10, encuesta, pregunta 7	50
Tabla 11, encuesta, pregunta8.....	51
Tabla 12, encuesta, pregunta 9.....	52
Tabla 13, encuesta, pregunta 10.....	53
Tabla 14, encuesta, pregunta 11.....	54
Tabla 15, encuesta, pregunta 12.....	55
Tabla 16, encuesta, pregunta13.....	56
Tabla 17, presupuesto	91
Tabla 18, presupuesto total.....	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Flujo de trabajo, arquitectura de información	29
Gráfico 2, encuesta, pregunta 1	44
Gráfico 3, encuesta, pregunta 2.....	45
Gráfico 4, encuesta, pregunta 3.....	46
Gráfico 5, encuesta, pregunta 4.....	47
Gráfico 6, encuesta, pregunta 5.....	48
Gráfico 7, encuesta, pregunta 6.....	49
Gráfico 8, encuesta, pregunta 7.....	50
Gráfico 9, encuesta, pregunta 8.....	51
Gráfico 10, encuesta, pregunta 9.....	52
Gráfico 11, encuesta, pregunta 10.....	53
Gráfico 12, encuesta, pregunta 11.....	54

Gráfico 13, encuesta, pregunta 12	55
Gráfico 14, encuesta, pregunta 13	56

Índice de Imágenes

Imagen 1, religión tradicional	8
Imagen 2, Hanan Pacha	9
Imagen 3, Kay Pacha	9
Imagen 4, Uku Pacha	10
Imagen 5, el diseño en la cultura	19
Imagen 6, símbolos de Guápulo	21
Imagen 7, símbolos de Guápulo	21
Imagen 8, símbolos de Guápulo	22
Imagen 9, Mapa conceptual de Multimedia	23
Imagen 10 Disciplinas relevantes que intervienen en el diseño y desarrollo de aplicaciones	27
Imagen 11, Tipos comunes de navegación	30
Imagen 12, tipos comunes de navegación	30
Imagen 13, tipos comunes de navegación	30
Imagen 14, tipos comunes de navegación	31
Imagen 15, tipos comunes de navegación	31
Imagen 16, estructura	62
Imagen 17, estructura	62
Imagen 18, estructura	63
Imagen 19, estructura	63
Imagen 20, estructura	64
Imagen 21, construcción de las ventanas	65
Imagen 22, construcción de las ventanas	66
Imagen 23, construcción de las ventanas	67
Imagen 24, construcción de las ventanas	68
Imagen 25 construcción de las ventanas	69
Imagen 26 construcción de las ventanas	70
<i>Imagen 27, construcción de las ventanas</i>	71
Imagen 28, construcción de las ventanas	72

Imágen 29, construcción de las ventanas	73
Imágen 30, construcción de las ventanas	74
Imagen 31, construcción de las ventanas	75
Imagen 32, construcción de las ventanas	76
Imagen 33, construcción de las ventanas	77
Imagen 34, construcción de las ventanas	78
Imagen 35, construcción de las ventanas	79
Imagen 36, construcción de las ventanas	80
Imagen 37, construcción de las ventanas	81
Imagen 38, construcción de las ventanas	82
Imagen 39, identificador	83
Imagen 40, identificador	83
Imagen 41, construcción de los íconos	84
Imagen 42, construcción de los íconos	85
Imagen 43, construcción de los íconos	85
Imagen 44, construcción de los íconos	86
Imagen 45, construcción de los íconos	87
Imagen 46, referencia tipográfica	88
Imagen 47, referencia tipográfica	88
Imagen 48, referencia cromática	89
Imagen 49, referencia cromática	89
Imágen 50, fotos referenciales de Guápulo	99
Imágen 51, fotos referenciales de Guápulo	100
Imágen 52, foto referencial de Guápulo	100
Imágen 53, foto referencialde Guápulo	101
Imágen 54, foto referencial de Guápulo	102

Resumen

El presente trabajo busca difundir, por medio del diseño gráfico, la información histórica-cultural del camino de Orellana, que, según sus propios moradores más antiguos, se está perdiendo en los jóvenes y turistas que visitan la zona, debido a que no tienen un lugar para informarse sobre los diferentes hechos históricos que han tenido lugar en este cabildo, un barrio icónico de Quito por sus diferentes elementos patrimoniales que alberga.

En base a las encuestas realizadas se logró determinar que la necesidad de tener algo con que informarse es crucial para la preservación de sus diferentes estructuras patrimoniales, por ende, se ve la necesidad de tener esta información en una aplicación móvil que abarque los diferentes datos informativos, además de tener a la mano los distintos lugares de turismo para una mayor motivación a las personas que viven y visitan Quito.

El objetivo de esta tesis es brindar a los guapuleños un instrumento adicional para generar interés a los turistas por visitar este maravilloso lugar y que puedan percatarse, que además de la iglesia, existen otros bienes con gran riqueza histórica, dignas de ser conocidas por los propios moradores y extranjeros.

Palabras clave

Guápulo, Camino de Orellana, Tradición, Cultura

Abstract

The present work seeks to disseminate, through graphic design, the historical-cultural information of the Orellana path, which according to its own oldest inhabitants, is being lost in the young people and tourists who visit the area, because they do not have a place to learn about the different historical events that have taken place in this council, an iconic neighborhood of Quito for its different heritage elements that houses.

Based on the surveys carried out, it was determined that the need to have something to be informed is crucial for the preservation of their different heritage structures, this is where they themselves saw the importance of having this information in a mobile application that covers the different data informative, besides having at hand the different places of tourism for a greater motivation to the people who live and visit Quito.

The objective of this thesis is to offer the guapuleños an additional instrument to generate interest for tourists to visit this wonderful place and realize that in addition to the church, there are other goods with great historical richness, worthy of being known by their own residents and foreigners.

Keywords

Guápulo, Camino de Orellana, Tradition, Culture.

Introducción

La cofradía de nuestra señora de Guápulo fue fundada en el año 1587, en un pequeño valle dentro del cañón del río Machángara. A inicios del siglo XX se identificaba como un asentamiento rural cercano a Quito, pero en los años 70 fue considerada como un conjunto representativo del legado cultural, por ello, en 1978, se incluyó a Guápulo en la Declaratoria de “Quito, Patrimonio Cultural de la Humanidad”, señaló la Directora del Instituto Metropolitano de Patrimonio (IMP) arquitecta Angélica Arias Benavides (El Comercio, 2016). Al ser declarado como un patrimonio de la humanidad existe varios insumos tanto tangibles como intangibles, de los cuales la mayor relevancia que ha tenido ha sido su iglesia dejando de lado otros atractivos turísticos de índole cultural-geográfico como el Camino de Orellana y otros elementos tangibles.

Según la investigación realizada de “Empoderamiento Barrial”, trabajo de vinculación con la sociedad de los estudiantes de la Universidad Metropolitana en el 2015, el Camino de Orellana alberga hoy en día varios moradores y turistas que posiblemente no conocen sobre la historia del lugar que habitan y el porqué de su nombre. En el siguiente trabajo se procede a investigar la historia y el simbolismo del Camino de Orellana. Según la información recopilada y procesada se efectúa una indagación gráfica-informativa en torno a la descripción, lo que permite revalorizar este insumo patrimonial y darle una mayor diversificación de ofertas turísticas al Cabildo de Guápulo.

En la investigación se detalla como las personas encuestadas carecen de conocimiento sobre el camino de Orellana a pesar de ser nativos del sector, desde esta perspectiva es necesario que los moradores sean más conscientes de la importancia y relevancia de la ruta que se trazó ya que históricamente es el punto de partida hacia la ubicación del Río Amazonas.

En el proceso de Globalización cultural se entiende que cada habitante de la tierra es considerado un usuario en la red y por eso hay que darle todas las facilidades de información en cuanto a destinos importantes en el mundo, recordemos que Quito ha sido galardonado consecutivamente como destino líder y es una de las razones por las que se vuelve necesario que cada rincón importante de Quito esté presente en nuevas plataformas como por ejemplo, aplicativos móviles, mismos que a la fecha en

nuestro país tiene una acogida importante en el mercado, recordemos que el celular es el accesorio más usado diariamente por las personas y por eso es ideal que esta ruta esté presente como aplicativo.

Situación problemática

El Camino de Orellana al ser uno de los elementos patrimoniales, tiene un gran valor histórico, de este lugar partió Gonzalo Pizarro gobernador de la ciudad en 1540 junto a Francisco de Orellana, en busca del “País de la Canela” y aunque no lo encontraron, se descubrió el río Amazonas. Según el estudio de “Propuesta de lineamientos ambientales, riesgos y patrimoniales que contribuyan al ordenamiento territorial del barrio de Guápulo” del Arq. Fabián Gómez Metal... Valenzuela Wagner Patricia (2008) existe un estudio de los insumos patrimoniales tangibles del Cabildo de Guápulo en donde desde la página 37 se detallan los Inmuebles-Edificios, Inmuebles-Sitios e Inmuebles-Urbanos. Dentro de este último se hace énfasis en el Camino de Orellana, tema a tratar en la presente investigación, el mismo que es guía para entablar una relación histórico-lógica del lugar investigado y sus diversos elementos.

El sector de Guápulo tiene vestigios interesantes desde el punto de vista del diseño gráfico, porque tiene elementos urbanos que aportan a la sociedad a construir conocimiento desde la apropiación de espacios sociales a través de su arquitectura y accidentabilidad territorial, ya que tiene un alto valor cultural y que sus pobladores y moradores no tienen un medio gráfico para informarse sobre el gran legado que tiene Guápulo, no hay un insumo gráfico que indique los diferentes lugares turísticos y recreativos que tiene el Camino de Orellana, El significado que tiene la calle se va perdiendo poco a poco con las futuras generaciones.

Al ser uno de los elementos patrimoniales que tiene Guápulo amerita una mayor investigación de índole histórico y semiótico para visibilizar su valor cultural. Dentro de esta investigación se pretende determinar la aplicación en gráficas que logren identificar a dicho elemento patrimonial como tal, y así lograr comunicar sobre el gran valor cultural que este posee a sus moradores y visitantes, generando una revalorización y que sirva de apoyo para explorar más el Cabildo de Guápulo en cuanto a su riqueza histórica.

Formulación del problema científico

¿De qué manera el diseño gráfico puede contribuir a la visualización patrimonial del Camino de Orellana en Guápulo?

Determinación del objeto de estudio de la investigación

Uso del diseño gráfico en aplicaciones para dispositivos móviles con un análisis histórico, simbólico de la zona

Campo de acción

El diseño gráfico como ente participativo en la comunicación de la historia, el nivel simbólico y el rescate patrimonial que tiene el “Camino de Orellana”, Guápulo, Pichincha, Ecuador.

Objetivo general

Desarrollar contenido gráfico en medios multimedia, bajo los aspectos técnicos y analíticos que presenta la semiótica (experiencia de usuario), para que sea insumo informativo sobre el camino de Orellana en Guápulo.

Objetivos específicos

- Indagar el proceso histórico en torno a la información de índole secundaria, existente sobre Guápulo, y el camino de Orellana para que sea fuente de argumento para el desarrollo del presente trabajo.
- Determinar las preferencias de usuarios a partir de los resultados de encuestas y entrevistas recolectados a los pobladores de Guápulo.
- Diseñar un informativo digital, mediante la recopilación de datos primarios y secundarios, que sirva de insumo de consulta para la visualización y recordación del “Camino de Orellana”

Idea a defender

El estudio histórico y el análisis simbólico del camino de Orellana permite obtener información acerca de su relevancia histórica a nivel semiótico, mismo que se pueda aplicar de manera gráfica y digital según requiera los usuarios.

Operacionalización de la variable

Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento
Importancia Cultural	Importancia cultural en el Camino de Orellana	<ul style="list-style-type: none"> • Revalorización • Conocimiento de su historia • Conservación de sus patrimonios • Noción de sus patrimonios 	Entrevista/Encuestas
Elemento Simbólico	Estudio del camino de Orellana en torno al simbolismo que alberga.	<ul style="list-style-type: none"> • Que simboliza para los moradores • Conocimiento del símbolo por los moradores 	Entrevista/Bibliografía/Encuestas
Proceso Histórico	Indagación del proceso histórico que ha tenido el camino de Orellana y su importancia	<ul style="list-style-type: none"> • Etapas que ha tenido camino de Orellana • Personajes que enriquecen al camino de Orellana • Sucesos importantes 	Encuestas/Bibliografía/Entrevista

Antropología visual del Camino de Orellana	Indagación del material existente sobre la antropología visual	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de elementos documentales • Cantidad de fotografías • Cantidad de videos 	Recopilación de información
--	--	---	-----------------------------

Tabla 1, Operacionalización de la variable

Elaborado por: Cristian Rodríguez 2018

Antecedentes de Investigación

De acuerdo a la revisión bibliográfica, existen investigaciones sobre la iconografía presente en Guápulo y en Quito, pero no hay un estudio que hable sobre el Camino de Orellana a pesar de ser un bien patrimonial.

A continuación se describen los estudios consultados a partir de extractos de las tesis que abordan estos temas:

Estudio iconográfico del retablo mayor, púlpito y fachada del santuario de Guápulo con el propósito de fomentar el turismo cultural

El Santuario de Guápulo es considerado una de las joyas monumentales de la época colonial, originalmente fue sitio de visita y peregrinación religiosa, sin embargo, su interior posee una amplia representación del arte quiteño, exhibido en su fachada, retablo principal y púlpito este último considerado una de los más hermosos de América Latina por su forma y estilo, dando lugar a que sea a la vez un sitio de visitas turísticas (López, 2013).

Análisis comunicacional e iconográfico del monumento a la independencia de Quito

Al visitar la Plaza de la Independencia pocos nos detenemos a observar el trabajo detallado que existe en la misma. Entre sus varios componentes: los jardines, las piletas, las construcciones que la rodean y lo que motiva la presente investigación, cómo es el monumento a la Independencia, cada uno de los elementos que poseen un significado particular para resaltar la trascendencia de la gesta libertaria de 1809 y la masacre de

1810, que incluso motivan en el ciudadano el amor patrio inculcado por aquellos héroes que dieron su vida para lograr el más preciado bien del ser humano: “la libertad” (Villacís, 2015).

Rescatar la identidad en las expresiones culturales de la parroquia de Guápulo en los moradores del sector bello horizonte

El trabajo de investigación del Rescate de Identidad en las Expresiones Culturales de la parroquia de Guápulo en el sector Bello Horizonte, fue elaborado con gran esmero e interés, constituyó en una intensa y entrañable experiencia de campo, dirigida a recopilar y sistematizar una valiosa información de carácter histórico y cultural relacionada con la vida de uno de los barrios más antiguos de Quito (Tacuri, 2014).

Aporte del diseño gráfico a la actividad cultural del Centro Histórico de Quito, mediante piezas gráficas que apoyen a organizaciones involucradas con el rescate de la identidad cultural, dirigida a jóvenes adolescentes

El diseño, dentro de sus tantos objetivos, plantea la visión de ser un apoyo para la sociedad enlazando varios componentes; es decir teorías, movimientos culturales, aplicaciones, entre otros; con lo que representa el desarrollo de una comunidad.

En el presente proyecto se aplica la interrelación entre diseño y sociología para resolver un problema específico y de gran importancia en nuestra comunidad. El estudio tuvo como propósito diseñar piezas gráficas para las visitas culturales en el Centro Histórico de Quito para jóvenes adolescentes entre 14 y 17 años, con el fin de generar interés en la cultura e implementar el valor de identidad sociocultural que en la actualidad ha perdido importancia por varios factores, entre los cuales se destacan: falta de conocimientos sobre la historia; pérdida de importancia frente a la educación social, moral y cívica (valores patrios); intercambio de culturas (Mármol, 2014).

Desde estas perspectivas, la comunicación y el diseño gráfico contribuyen a una mejor visualización, en términos patrimoniales, de la diferente iconografía existente brindando herramientas para una adecuada interpretación. En el presente estudio, se retoman estas investigaciones para fundamentarlas desde el diseño multimedia, como apoyo a una comunicación efectiva entre dispositivos móviles y la población.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Dentro del capítulo se explica de manera general los datos geográficos de Guápulo, se expone a breves rasgos los hechos históricos en torno a la calle “Camino de Orellana” y se abordan las temáticas que ayudan a la construcción de la aplicación móvil y que aportan a la investigación permitiendo conocer a fondo a dicha calle y poder tener una referencia de la línea gráfica a seguir.

1.1. Geografía

Guápulo es un barrio ubicado al nor-este de la ciudad de Quito en la parroquia urbana Itchimbía, que limita con la quebrada del Batán al norte, parte de la Vicentina al sur, el río Machángara al este y el borde oriental del Valle de Quito al oeste. (Rodríguez, 2015) nos dice que “En términos de ubicación y superficie, el barrio de Guápulo tiene un área de 65,5 hectárea” (pág. 7).

1.2. Religión tradicional

La religión católica apostólica y romana fue aceptada en Roma después que el emperador Constantino “legalice” el cristianismo en el Edicto de Milán en el año 313, Constantino creyó que el cristianismo como una religión fuese a unir al Imperio Romano, cosa que llevó a unir en cierta parte, pero él sabía que no todos acogerían a esta nueva religión y por ello mandó a absorber y dar significados cristianos a deidades de otras religiones y posteriormente a obligar a las personas a creer en lo que los romanos imponían, con esto sabemos que la religión católica tomó fuerza en toda Europa llegando a ser una gran potencia.

Es importante conocer sobre los sucesos en torno a la religión tradicional para lograr entender el porqué cuando los europeos llegaron a América construyeron diferentes iglesias sobre las zonas de mayor sentido espiritual que tenían los Incas e indígenas anteriores a ellos. Gracias a esto varias zonas de Quito tienen un gran valor histórico y cultural, tanto por la llegada de los colonos como sus anteriores habitantes.

El origen de la Iglesia Católica es el trágico compromiso del cristianismo con las religiones paganas que la rodeaban. En vez de proclamar el Evangelio y convertir a los paganos, la Iglesia Católica “cristianizó” las religiones paganas, y “paganizó” el cristianismo. Al mezclar las diferencias y borrar las características distintivas, si, la Iglesia Católica se hizo a sí misma atractiva a la gente del imperio romano. Uno de los resultados fue que la Iglesia Católica se convirtiera en la religión suprema en el “mundo romano” durante siglos. Sin embargo, otro resultado fue la más dominante forma de apostasía del cristianismo del verdadero Evangelio de Jesucristo y la verdadera proclamación de la Palabra de Dios. (Got Questions, s.f.)



Imagen 1, religión tradicional
Fuente: *(Los Santos Católicos, s.f.)*

1.3. Religión andina

Por otra parte, la religión andina que es politeísta (creencia en varios dioses) y su cosmovisión en este culto, también panteísta (es una concepción del mundo en donde se une a dios con la naturaleza dejando de lado al ser espiritual-personal e identificando al universo la naturaleza, el hombre y todo lo que nos rodea en parte de dios) se diferencia de la religión católica que era monoteísta y cree en un solo Dios supremo. Los indígenas tenían un concepto común de las deidades, como la tierra, la

lluvia y el sol. Con el imperio Inca se crea una especie de elitismo en donde solo los gobernadores eran llamados hijos del sol. En una nota de El Telégrafo (2015) “La cosmovisión andina concibe al universo dividido en 3 niveles”:

Hanan Pacha o tierra de arriba, es en donde se encontraban todos los dioses Incas y donde solo las personas justas podían ascender, está simbolizado por el cóndor.



Imagen 2, Hanan Pacha

Fuente: (Mitologia.info, 2018)

Kay Pacha o tiempo presente, se distingue como el mundo terrestre donde se desenvuelven los humanos y está simbolizada por el puma.



Imagen 3, Kay Pacha

Fuente: (Mitologia.info, 2018)

Uku Pacha, tierra de abajo o de los ancestros, también era conocido como el mundo de los niños no nacidos y de todo lo que estaba debajo de la superficie terrestre y se simboliza por la serpiente.



Imagen 4, Uku Pacha

Fuente: *(Mitologia.info, 2018)*

Además de esto cabe acotar que los nevados, los volcanes, los ríos, cerros, montañas y lagos fueron divinizados debido a que la cosmovisión andina considera que el hombre, la naturaleza y la Pachamama (madre tierra) son un todo, se relacionan entre sí, el hombre trata de armonizar con todo lo que le rodea para una coexistencia plena.

La filosofía andina ayuda a entender por qué el Camino de Orellana además de tener una historia colonial es importante desde la parte histórica andina. Los Incas y los habitantes anteriores a ellos ya conocían sobre el Camino de Orellana que llevaba a los valles y a la amazonia, y tal como vemos en las anteriores definiciones, los indígenas tenían la tendencia a divinizar todo lo que los rodeaba, así como el Camino de Orellana debido a su ubicación entre montañas.

Con la llegada de los colonos a América y la derrota a los pueblos oriundos de las zonas, el catolicismo fue impuesto y la evangelización no solo trataba de cambiar las creencias sino también de destruirlas y construir en las mismas zonas de adoraciones iglesias para el culto del catolicismo.

Estas nociones son de gran importancia para la investigación del presente trabajo ya que a partir de ellas se desarrolla la sociedad de ambas culturas desde el ámbito simbólico que dieron relevancia a la historia de Guápulo que toma vigencia hasta la actualidad.

1.4. Historia de Guápulo y sus dos principales hechos históricos

Los orígenes de Guápulo datan del periodo prehispánico e incluso del Incaico. Sin duda constituyó un punto importante de control para los habitantes del antiguo valle de Quito, respecto de los pueblos que se asentaron en los valles de Cumbayá, Tumbaco y los amazónicos al oriente... Se presume que en su origen fue un asentamiento Chibcha (cultura asentada principalmente en Colombia y parte de Ecuador) o Caribe (cultura que se localizaba en las zonas costeras del norte de América del sur). La denominación Guápulo tiene su origen en el vocablo Chibcha GUA que significa grande y PULO que significa papa, por lo cual Guápulo significa: Papa Grande (Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, 2009, pág. 6).

La siguiente sección extrae el proceso de traspaso de Guápulo como tributo a la Colonia y cuál era su relevancia en términos históricos:

Guápulo fue entregada por los indígenas como pago a los tributos por lo que pertenecía a la cofradía y se torna un lugar poco poblado, pero altamente concurrido. Desde sus inicios ha sido lugar donde acudían en multitud con gran devoción y se realizaban fiestas eclesiásticas, al transcurrir los años todas estas celebraciones se han ido conservando e implementando algunas otras.

Guápulo debió ser, una especie de tambillo. En un punto del trayecto, en la bifurcación entre el camino que iba a Cumbayá, los Incas levantaron un adoratorio de camino. Estos adoratorios (lugares dedicadas a un culto o devoción a ciertos ídolos) se hacían precisamente en el encuentro de caminos, con el propósito de que los portadores y demás caminantes puedan encomendarse a las deidades de las montañas.

Sobre el adoratorio del camino existen pruebas irrefutables. Guápulo estaba ubicado en una ruta prehispánica de trascendental importancia. Esto es en el camino interregional que de Quito iba a Cumbayá y al Inga con dirección a Quijos, pasando por Papallacta y atravesando la garganta de Guamaní, este camino, es llamado en el libro primero de cabildos de la ciudad como el "camino que va al Inga". Se trataba del mismo trayecto que tiempo después utilizaron Gonzalo Pizarro y Francisco de Orellana en su expedición y

búsqueda del país de la canela. Por esta razón, el tramo que aún permanece entre el Hotel Quito y la piscina del barrio, se lo conoce hasta el día de hoy como “Camino de Orellana” (Tacuri, 2014, pág. 20)

Por lo expuesto, es claro que Guápulo tiene orígenes prehispánicos y preincaicos, era una zona en donde muy posiblemente hacían paso para el comercio entre tribus y principalmente era un sitio sagrado para los aborígenes en donde se podían encomendar a las deidades en que creían.

Con los antecedentes planteados, la propuesta gráfica de la presente investigación parte con la llegada de los españoles a América Latina centrándose en cómo construyeron templos para la religión que ellos trajeron e impusieron a los Incas, en lugares que eran considerados para la adoración de deidades andinas.

Según el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito en un informe (2009) dice que “en la época colonial existen dos hechos que marcan la historia de Guápulo, nos señala fue el aparecimiento de la Virgen de la Nube o de Guadalupe, echo que haría a los franciscanos levantar el santuario en Guápulo” (pág. 6).

Otro hecho importante que nos dice este informe es que fue en Guápulo donde se inició la travesía de Gonzalo Pizarro y Francisco de Orellana en su afán de encontrar el “País de la Canela” pero terminaron “encontrando” el Amazonas. Como se detalló anteriormente debido a este acontecimiento el tramo empedrado que baja hacia la iglesia es conocido hasta ahora como el “Camino de Orellana”.

El “Camino de Orellana” no sólo es una de las vías principales que lleva al santuario. Es desde este punto donde incursionaron Francisco de Orellana, Gonzáles Suárez y Gonzalo Pizarro en una aventura por encontrar el “País de la Canela” en el año de 1540, hecho que los llevó a adentrarse en el bosque de la amazonia en donde perdieron a varios hombres españoles e indios ya que no se esperaban encontrarse con tribus indígenas, ataques de animales y la escasez del alimento. Tras estas vicisitudes Francisco de Orellana logró salir al océano Antártico y de allí regresó a España en donde propone volver a la amazonia con más hombres para trazar un camino que lleve hacia Quito. Nuevamente se adentran en el río Amazonas con más

hombres españoles, pero es allí donde Francisco de Orellana muere sin lograr terminar su cometido, pero gracias a esto logra ser un personaje relevante y ser recordado por los españoles y mestizos.

Gracias a la expansión de la capital, Guápulo pasó a ser una zona urbana. A pesar de esta inclusión y el tiempo transcurrido no ha perdido su toque campestre y tradicional. Guápulo hoy en día brinda paisajes que a moradores y turistas impresionan, y es un lugar en donde varios artistas, poetas, pintores, entre otros, encuentran inspiración, es por ello que es considerado como un barrio bohemio. El Diario El Telégrafo (2014) nos acota que “Guápulo es un sitio en el que conviven 2 ambientes. Por un lado, está la zona tradicional y residencial, y por el otro se encuentra aquel sector bohemio y cultural que cobra vida a partir de la tarde” (pág. 1).

Dado los acontecimientos ocurridos dentro del Cabildo, en el capítulo se realiza el análisis visual de la zona. Desde la perspectiva de la antropología visual se toman imágenes de fuentes secundarias y primarias que sustentan la investigación.

1.5. Antropología Visual

Según lo que Ruby (2002) dice que “La antropología visual lógicamente proviene de la creencia en que la cultura se manifiesta a través de símbolos visibles encajados en gestos, ceremonias, rituales y artefactos situados en entornos naturales o construidos” (pág. 1).

La antropología visual nace con el desarrollo de las tecnologías de comunicación social, con las posibilidades de la fotografía, cine y el video como instrumentos para explorar, preservar y documentar las formas culturales. Generalmente, se entiende por antropología visual el uso de las técnicas audiovisuales en la práctica antropológica, ya sea como instrumento de investigación o como una forma de documentación e ilustración en la transmisión del conocimiento antropológico (Ardévol, 2006, pág. 11)

La antropología es el estudio de la construcción humana de mundo, una conciencia de la creatividad, de la individualidad, de la sociabilidad, y de la historicidad de esa construcción, y una actitud de ironía con respecto al abolutismo y a la finalidad de cualquier construcción particular (Rapport, 2014).

Con estas definiciones se puede entender que la antropología se dedica al estudio de cómo ve el ser humano el mundo, apelando a la historia, lo social, la persona como ser individual y a una conciencia creativa para representar o dar un significado a lo que le rodea y gracias a las producciones audiovisuales de carácter documental y a las fotografías, ahora se puede tener una visión y una perspectiva de lo que fue en nuestro pasado.

Estos instrumentos son adecuados para un análisis descriptivo, nos ayuda también a la documentación y a la investigación para realizar un análisis de índole semiótico icónico, lo cual conlleva al estudio de los antecedentes históricos dentro del cabildo de Guápulo, específicamente enfocados en el Camino de Orellana.

Para su sustento en la antropología visual se procede a la toma de fotografías, evidencias que son pertinentes en los siguientes capítulos y en el desarrollo de la propuesta gráfica.

Dado que en la zona de Guápulo existieron civilizaciones indígenas y que era uno de los pasos en donde se rendía culto a las deidades es necesario conocer sobre la antropología andina para poder realizar un análisis más exhaustivo sobre lo que fue y lo que es el Camino de Orellana.

1.6. Antropología andina

Aunque la antropología indigenista tiene mucho de antropología aplicada y está al servicio del proyecto colonial político y religioso de España, no deja de analizar temas más teóricos como el origen del indio. Este tema es importante porque explica como el hombre americano se vincula con el viejo mundo, y en el análisis se utiliza el método comparativo entre las características culturales y las instituciones sociales del viejo y del nuevo mundo (Marzal, 1998, pág. 41).

Con lo que dice Marzal se puede reflexionar que la antropología andina se basa en la antropología de Europa, utilizando un método de comparación entre las características culturales y sociales de las comunidades indígenas y europeas, nos

menciona también que al ser un tema social no deja de realizar investigaciones sobre el origen de los indígenas, su cosmovisión y la correlación que tienen con el continente europeo.

Se puede afirmar que la antropología andina es el estudio de el “otro”, por lo que desde una primera instancia se hace una diferenciación entre el observador y lo observado; en cierta medida por medio de ella se busca estructurar una identidad peruana y para esto se centra en el estudio del sujeto popular, se intenta descubrir complejos y en esta búsqueda se cae en cuenta de que las tradiciones y formas de pensar andinas están en continuo cambio, por lo que el objeto mismo de estudio de la antropología andina existe en una permanente construcción (García, 2010).

Según lo que García afirma la antropología andina está en un continuo cambio gracias a las influencias de los colonos que intervinieron en el pensar de los indígenas y mestizos las fiestas y tradiciones que se viven hoy en día son una mezcla de culturas que constantemente se van adaptando. Por ello se menciona que se centra en el estudio del sujeto popular, esto nos acerca un poco más al estudio de la antropología andina según sus creencias, su cosmovisión y la forma de desarrollarse en la sociedad, gracias a esto se ha podido documentar de manera fotográfica, cinematográfica y audiovisual lo que fue, lo que es y lo que será de la cultura andina.

1.7. Cultura

La cultura es algo vivo, compuesta tanto por elementos heredados del pasado como por influencias exteriores adoptadas y novedades inventadas localmente. La cultura tiene funciones sociales. Una de ellas es proporcionar una estimación de sí mismo, condición indispensable para cualquier desarrollo, sea este personal o colectivo (Thiery, 1994, pág. 42).

La palabra cultura (del tema cult, perteneciente al verbo latino colo, colere, cultum = cultivar) significa etimológicamente cultivo... Cultura, atento a su definición verbal-etimológica, es, pues, educación, formación, desarrollo o perfeccionamiento de las facultades intelectuales y morales del hombre; y en su reflejo objetivo, cultura es el mundo propio del hombre, en oposición al mundo natural... Cultura, por tanto, no es solamente el proceso de la actividad humana, es también el producto de tal actividad, de tal formación, o sea, es el conjunto de maneras de pensar y de vivir, cultivadas, que suelen designarse

con el nombre de civilización... En él están comprendidos tanto el lenguaje, la industria, el arte, la ciencia, el derecho, el gobierno, la moral, la religión, como los instrumentos materiales o artefactos en los que se materializan las realizaciones culturales y mediante los cuales surten efecto práctico los aspectos intelectuales de la cultura (edificios, instrumentos, máquinas, objetos de arte, medios para la comunicación, etcétera) (Altieri Megale, 2001, pág. 1).

Para la antropología, la cultura indica una forma particular de vida, de gente, de un periodo, o de un grupo humano; el concepto está ligado a la apreciación y análisis de elementos tales como valores, costumbres, normas, estilos de vida, formas o implementos materiales, la organización social, etc (Cardona, 2005, pág. 86).

Según los anteriores exponentes, se concibe como cultura a todas las expresiones de costumbres, símbolos, leyes, tradiciones, arte, obras arquitectónicas y creencias que engloba a una determinada población que comparten todas estas manifestaciones y que las identifican como un ente social. Por ende, se puede decir que la cultura está vinculada con la historia de los pueblos.

Es de vital importancia mostrar y generar en las personas un sentido de pertenencia en lo que es nuestro, especialmente en los niños y jóvenes, al estar en un mundo globalizado y gracias a la intervención del internet, los jóvenes toman expresiones de otras culturas dejando de lado nuestro legado, desvalorizándolo y contribuyendo a la desprotección de patrimonios culturales. Garré (2001) señala. “El patrimonio cultural, reflejado en el patrimonio arquitectónico urbano, es para cada comunidad memoria de su pasado, su conciencia como comunidad y define una identidad que la relaciona con dicho pasado desde el presente” (pág. 7).

Con lo previamente dicho respecto a la cultura, es evidente que el diseño es una materia clave que está inmersa en la preservación y comunicación de las diferentes formas que una colectividad se puede identificar, ya sea desde la representación de sus vestimentas hasta difusión de las creencias mediante medios convencionales y no convencionales. (Los medios convencionales son: Televisión, Radio, Prensa, revistas. Y los medios no convencionales son: Internet, Eventos, marketing telefónico, regalos publicitarios, entre otros)

1.8. Diseño Gráfico

El diseño gráfico es la base para la elaboración del presente trabajo debido a que es importante comunicar a las personas todos los aspectos históricos y turísticos que tiene el camino de Orellana, para ello debemos tomar en cuenta las definiciones de diseño de diferentes autores.

Según (Wong, 1991) “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, el diseño cubre exigencias prácticas. En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea esto un mensaje o un producto” (pág. 9).

Con esto Wong nos dice que el diseño consta de un proceso visual que conlleva un propósito para las exigencias del sector al que nos estamos dirigiendo. Dentro de la aplicación se toma en cuenta el método sistemático para diseñadores de Bruce Archer, proceso gráfico con el cual se irá desarrollando en el presente trabajo de titulación.

El diseño hecho para los ojos constituye hoy el medio fundamental de la comunicación social su designio más noble es trabajar para mejorar el entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida, aportar informaciones y mejorar las cosas, difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura (Costa, 2003, pág. 11).

Entender el significado del diseño es no solo entender el papel que desempeña la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es añadir valor y significado, iluminar, simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entender (Samara, 2008, pág. 6).

Con estos últimos conceptos se puede concluir que el diseño gráfico se encarga de mejorar el entorno visual, aportar información para mejorar las cosas y difundir las diferentes causas de intereses colectivos, como es el caso del “Camino de Orellana” que tiene una necesidad de comunicar su legado histórico y turístico a las personas, pero añadiendo un valor adicional e integrándose con la tecnología para lograr llegar a un mayor número de interesados.

1.9. El Diseño en la cultura

La cultura forma parte de la identidad de los pueblos que es heredada a las futuras generaciones con el paso del tiempo y es gracias al diseño que se ha podido transmitir, tal como nos menciona (González, 2016) “Todo el diseño es comunicación, porque interfiere en las percepciones humanas. El diseño no está fuera de la persona, vive en él, y el artista lo transmite.” La identidad de un pueblo es el contraste del resto, ya que refleja la personalidad plasmándola en cualquier medio.

En relación con el diseño la identidad cultural se define a través del uso de cada elemento, trazo y composición que lleve la esencia de la historia y orígenes de una sociedad; fusionándola con las vivencias y el desarrollo actual, de esta manera el diseño se convierte en el hilo conductor entre el conjunto de costumbres, vivencias, tradiciones, creencias, comportamiento y la forma de ser e identificarse en la sociedad (Mármol, 2014, pág. 19).

Con lo que menciona Mármol se hace evidente que el diseño es una herramienta fundamental en la difusión de la cultura, muchas veces adaptándola a las nuevas exigencias y necesidades del mundo contemporáneo, y es una de las responsabilidades del diseñador dar a conocer más sobre la cultura local que una cultura globalizada, generando un sentido de pertenencia en los habitantes de su región.



Imagen 5, el diseño en la cultura
Fuente: (Sikimira, s.f.)

1.10. Diseño Web

El Diseño web es aquella actividad consistente en planificar, diseñar, mantener y crear páginas web. Se aleja del término más tradicional del diseño en cuanto a que engloba una gran variedad de aspectos diferentes, como pueden ser el diseño de la interfaz, el diseño del material gráfico o incluso la experiencia del usuario con el sitio... El Diseño web sirve para ofrecer a los usuarios una experiencia adecuada, suave y atractiva a la hora de moverse por una página en Internet. Es algo capaz de transmitir la imagen de una marca y su mensaje (NeoAttack, 2019).

Con esta definición se comprende qué es y para qué sirve el diseño de una web, y está tomada en cuenta ya que para la realización de las app's se siguen los mismos procedimientos de planificar, diseñar, mantener y desarrollar.

Al mismo tiempo dentro de una aplicación móvil se debe tomar en cuenta la definición global de diseño que nos da NeoAttack, como es el diseño de la interfaz, el diseño del material gráfico e incluso la experiencia de usuario debido a que se debe

tomar en cuenta la usabilidad, la navegabilidad, la arquitectura de la información y la interacción de medios, en este caso el texto, las imágenes y enlaces.

En una aplicación móvil debe estar considerado el punto de vista del usuario, además de cumplir con las funciones para las cuales se ha desarrollado, sea esta de índole informativo, de ocio o educativos, así mismo como nos menciona la anterior definición, el diseño tanto para las aplicaciones móviles y las páginas web es crucial para ofrecer a los usuarios la correcta navegabilidad y experiencia de usuario, dentro de la propuesta a realizar se hace necesario el conocimiento sobre la semiótica de la imagen para dar una coherencia entre lo que representa contemporáneamente el Camino de Orellana y lo que fue en los momentos previos a la conquista española y durante la misma.

1.11. Semiótica de la imagen en la app

La semiótica se ha tomado en cuenta para la realización de los íconos para la app y sus colores, partiendo en su mayoría de los paisajes que brinda Guápulo, sus estructuras y sus diferentes contrastes de tonalidades, para llegar a un ícono que tenga relación con la zona y por supuesto al color que lleve, para ello tenemos las siguientes definiciones que sustentan lo que se quiere realizar.

Se entiende por semiótica de la imagen el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, íconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de la semiótica de la imagen (Karam, 2011, pág. 2).

Si bien consideramos relevante la psicología del color, reconocemos su carácter polisémico, lo cual dificulta la interpretación lineal de los significados del color. Por lo tanto, es necesario tomar estas interpretaciones de los colores con cierta relatividad, pues en diseño prestamos especial importancia al contexto, tanto el cultural, como el de la propia pieza diseñada (Costa, 2003).

Con ello se entiende por semiótica al estudio de los signos, símbolos e íconos que comparte un grupo de personas, dentro del trabajo de investigación se realiza una

recopilación de los hechos históricos con simbolismo que tiene Guápulo y el camino de Orellana, para proceder a realizar los diferentes íconos que componen a la aplicación móvil.

En Guápulo existen tres marcas relacionadas como identidad barrial, de la cual no tenemos noticias del autor de la primera marca:



Imagen 6, símbolos de Guápulo
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2018



Imagen 7, símbolos de Guápulo
Elaborado por: (Gómez S. , 2014)



Imagen 8, símbolos de Guápulo
Elaborado por: (Sulca, 2018)

Estos 3 logotipos han sido creados como parte de la identidad del cabildo de Guápulo, pero hay diferentes opiniones entre los moradores de cual representa mejor a la zona. Con ello se procede a indagar a los habitantes para saber con cuál de ellos se siente más identificado, así se podrá implementar de una manera más óptima el proyecto logrando llegar al común de la gente.

Una vez entendidas las anteriores definiciones y cómo ayudarán al desarrollo de la aplicación se procede a especificar la parte técnica de la creación de un prototipo de aplicación móvil, para ello se debe tomar en cuenta la parte más básica que es la multimedia ya que es el cimiento para el desarrollo de los demás temas técnicos.

1.12. Multimedia

El diseño es una de las carreras que va a la par con la tecnología evolucionando ya que gracias a esta existen nuevas formas de comunicación, nuevas maneras de llegar a públicos y que el profesional del diseño debe estar a la vanguardia tecnológica para poder brindar un buen servicio eficiente que cubra, de ser posible, todas las necesidades de su cliente.

Ojeda (2012) menciona “Los incontenibles avances tecnológicos de la era de la electrónica han influido directamente en el medio del diseño por conducto del desarrollo de software para el manejo de imágenes” (pág. 5). Ojeda refiere que gracias a los avances tecnológicos el diseño se puede llegar a medios de comunicación no tradicionales en donde haya una mayor interacción con el público y la propuesta, a este campo se le llama Multimedia.

Así mismo Ojeda (2012) acota que “La multimedia ha llegado a ser imprescindible en la comunicación actual, rebasando notablemente a los medios de comunicación tradicional; sin embargo, requiere de un proceso de diseño altamente específico y detallado, en consecuencia, debe ser planeado” (pág. 5). Por supuesto, el no estar en medios tradicionales no quita que se deba seguir un proceso de diseño, en donde este tomado en cuenta todas las implicaciones para la cual será desarrollada, es más al ser un elemento en donde las personas van a interactuar, el diseño debe ser mejor planeado y tener un mayor cuidado con los detalles.



Imagen 9, Mapa conceptual de Multimedia

Fuente: (Ojeda, 2012, pág. 10)

Cómo se puede apreciar en el mapa conceptual la multimedia tiene varios usos y aplicaciones para realizar la comunicación mediante las nuevas tecnologías que van surgiendo y así mismo el Diseño Gráfico está inmerso entre los profesionales que se relacionan con este campo laboral.

1.12.1. Diseño Visual

El diseño visual permitirá dar una estética acorde a las necesidades y siguiendo un lineamiento gráfico que ayuden al usuario a reconocer de manera fácil cada función dentro de la app, para ello es importante mencionar la tipografía a usar y los colores que se han tomado en cuenta para el desarrollo.

1.12.2. Tipografía

La tipografía es importante en el desarrollo de las aplicaciones porque es el texto el que va a informar a las personas y por ello es importante que la tipografía seleccionada sea acorde a los usuarios que se dirige y al ambiente en el cual se desarrolla.

Para acotar a esto (Serna, 2017) dice “Los textos informan y le otorgan sentido a la interfaz. No cabe duda que el lenguaje escrito es una de nuestras principales herramientas comunicativas siendo una representación del lenguaje oral” (pág. 92).

1.12.3. Color

Según (Costa, 2003) “En el diseño y la ilustración, el color realista es la manifestación más fiel del esfuerzo por imitar el aspecto que ofrecen las cosas del entorno: representar con exactitud formal y cromática la realidad visible”

El usuario debe sentir que la aplicación se refiere en todo momento a Guápulo y más concretamente al Camino de Orellana para ello se toma muestras de color de la zona a investigar y así mismo son importantes los colores de la marca paraguas para no crear conflicto en los usuarios y estos puedan confundirse.

1.13. Aplicación para celulares (APP)

Una App es un programa que puede ser descargado e instalado en un dispositivo móvil, sea un celular o una Tablet, tienen como función el ayudar al usuario a realizar diferentes tipos de tareas ya sea de negocios, salud, lectura, entretenimiento, recibir noticias y entre otros usos. La aplicación debe responder a las necesidades concretas de cierto tipo de personas.

Una aplicación puede tener texto, imágenes, videos, animaciones, sonido. Todas estas características hacen del diseño multimedia herramienta crucial para el desarrollo de un prototipo para su posterior implementación.

El desarrollo de aplicaciones móviles consta de dos partes diferenciadas de código de software, éstas son la parte front-end y la parte web services.

La parte front-end, también llamada parte cliente, es la parte de lógica de visualización e interacción del usuario la cual se ejecuta en los dispositivos a través de su sistema operativo, Android o iOS. El desarrollo de aplicaciones móviles nativas se programará en lenguaje Objective-C y/o Swift para apps iOS y en código Java (Kotlin en breve) para apps Android.

La parte web services, o parte servidora, es donde encontramos la lógica del negocio de las aplicaciones, la persistencia de datos y la interacción con otras plataformas, como podría ser una web o un CRM. Esta parte pues debe ser desarrollada con un lenguaje como RoR o Php (CodiTramuntana, 2019).

Para el desarrollo del prototipo solo se toma en cuenta la parte del front-end ya que, como bien nos menciona la anterior cita, es la parte visual, gráfica y de interacción del usuario, lo necesario a desarrollar en el trabajo de titulación

Existen diferentes tipos de aplicaciones según su desarrollo lo cual se debe tomar en cuenta para una correcta toma de decisiones al momento de aplicar el diseño visual y la interactividad, según (Yeeply, 2019) estas son los tipos de apps:

Aplicaciones nativas. - Son aquellas que han sido desarrolladas con el software que ofrece cada sistema operativo a los programadores, llamado Software Development Kit o SDK. Android, iOS y Windows Phone tienen uno diferente y las aplicaciones nativas se diseñan y programan específicamente para cada plataforma.

Tienen la particularidad de actualizan frecuentemente y en esos casos, el usuario debe volver a descargarlas para obtener la última versión, que a veces corrige errores o añade mejoras. Una vez descargadas no necesita de internet para funcionar, lo cual permite a los usuarios abrir en cualquier momento que sea necesario.

Una característica generalmente menospreciada de las apps nativas, es que pueden hacer uso de las notificaciones del sistema operativo para mostrar avisos importantes al usuario, aun cuando no se esté usando la aplicación, como los mensajes de WhatsApp.

Aplicaciones web. - La base de programación de las aplicaciones web es el HTML, conjuntamente con JavaScript y CSS, herramientas ya conocidas para los programadores web.

En este caso no se necesita de un Software Development, lo cual permite programar de forma independiente al sistema operativo en el cual se usará la aplicación. Gracias a esto se puede utilizar en las diferentes plataformas móviles sin mayor problema.

Las aplicaciones web no necesitan instalarse, ya que se visualizan usando el navegador del teléfono como un sitio web normal.

Al funcionar en la web, no es necesario que se descarguen actualizaciones, ya que siempre va a estar viendo la última versión. Pero requieren de una conexión a Internet para funcionar correctamente.

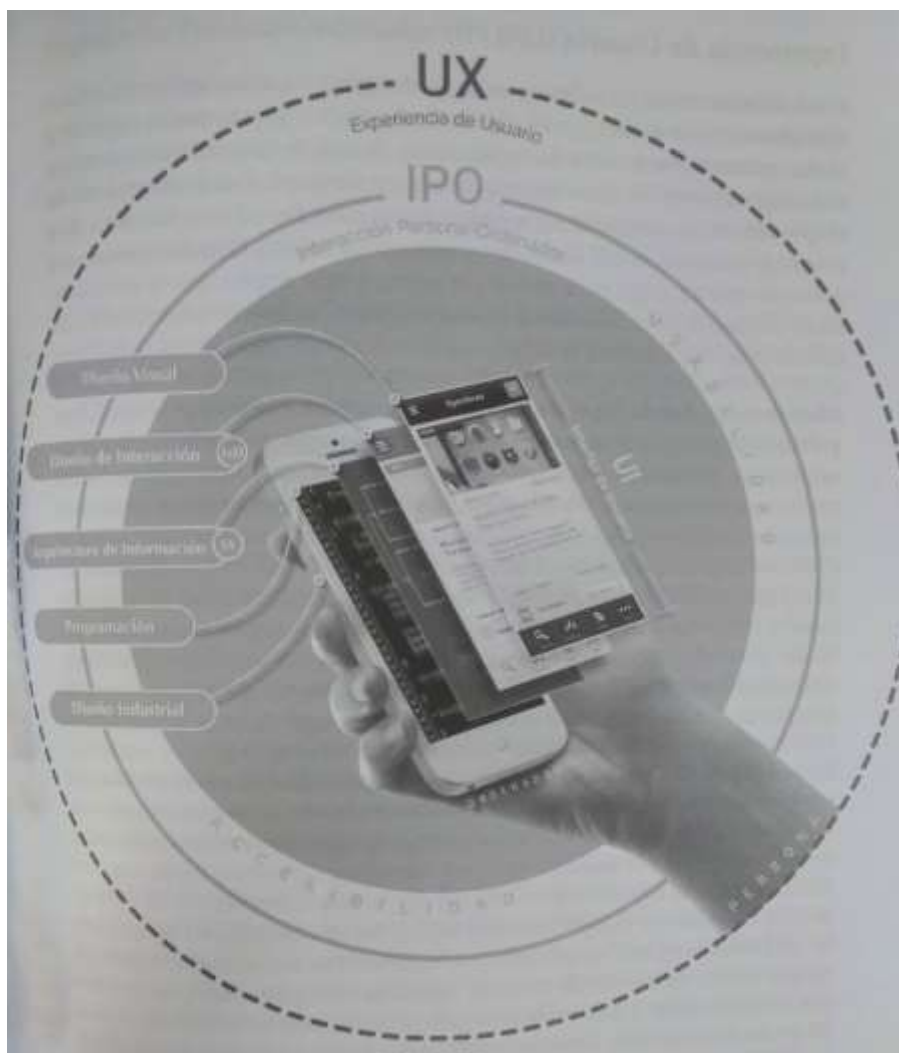
Aplicaciones híbridas. - Este tipo de aplicaciones es una combinación entre las dos anteriores. La forma de desarrollarlas es parecida a la de una aplicación web, usando HTML, CSS y JavaScript, y una vez que la aplicación está terminada, se compila o empaqueta de forma tal, que el resultado final es como si se tratara de una aplicación nativa.

A diferencia de las aplicaciones web, estas permiten acceder, a las diferentes funciones que tiene el teléfono, como el uso de la cámara o el GPS, tal como lo haría una app nativa.

Para el desarrollo de la propuesta de prototipo será tomado en cuenta las aplicaciones híbridas ya que se adaptan de una mejor manera a las necesidades que requieren los pobladores y turistas del sector Guápulo.

1.14. Disciplinas relevantes en el diseño de aplicaciones

Para el desarrollo de una aplicación móvil, ya sea esta una aplicación nativa, web o híbrida se debe tener en cuenta las diferentes disciplinas que intervienen para poder establecer una relación y diferenciación de lo que cada una realiza para llegar al producto final que se mostrara al usuario, a continuación, se muestra un gráfico en donde se detallan las diferentes disciplinas.



Imágen 10 Disciplinas relevantes que intervienen en el diseño y desarrollo de aplicaciones

Fuente: (Serna, 2017, pág. 29)

1.14.1. Experiencia de Usuario (UX)

Como se puede ver en la imagen anterior la experiencia de usuario es el conjunto de elementos relativos a la interacción del usuario con un dispositivo, Según (Serna, 2017) “Esta amplitud que agrupa bajo una sola capa a otras diciplinas ha servido para relacionar aspectos comunes.” (pág. 30). Va más allá de centrarse en solo el aspecto

funcional, engloba las disciplinas de tener un contexto lógico, una estrategia para satisfacer a los usuarios y por supuesto la usabilidad de la aplicación.

1.14.2. Interacción persona-ordenador (IPO)

Dentro de esta especialidad se desarrolla el intercambio de información entre la persona y un dispositivo informático con la finalidad de realizar la interacción más eficiente, para ello se requiere prácticas que ayudan en el diseño como una investigación y métodos de pruebas de usabilidad.

1.14.3. Diseño de interacción (IXD)

Según (Serna, 2017) “Se encarga de reconocer al usuario y sus necesidades, así como diseñar formas, animaciones, sonido y secuencias entre los diferentes puntos de contacto con un sistema digital” (pág. 32).

Serna dice que en esta etapa es donde se debe tener en cuenta los contenedores, las imágenes animaciones e incluso las secuencias de transición que tiene cada pantalla, dentro del proyecto es algo a tomar en cuenta ya que si no se hace con una estructura clara desde un inicio no tendrá coherencia cuando el usuario interactúe con la app.

1.15. Arquitectura de información

La arquitectura de la información es una representación gráfica del proceso estructural que cumple la aplicación para mostrar la estructura básica y la estructura general de navegación, con dicha arquitectura se obtiene una planeación de lo que se quiere mostrar al usuario sobre el camino de Orellana, tomando en cuenta lo que dice (Serna, 2017) “es recomendable realizar estructuras sin muchos niveles de profundidad por las limitaciones en el contexto de uso y espacio disponible en pantalla” (pág. 56).

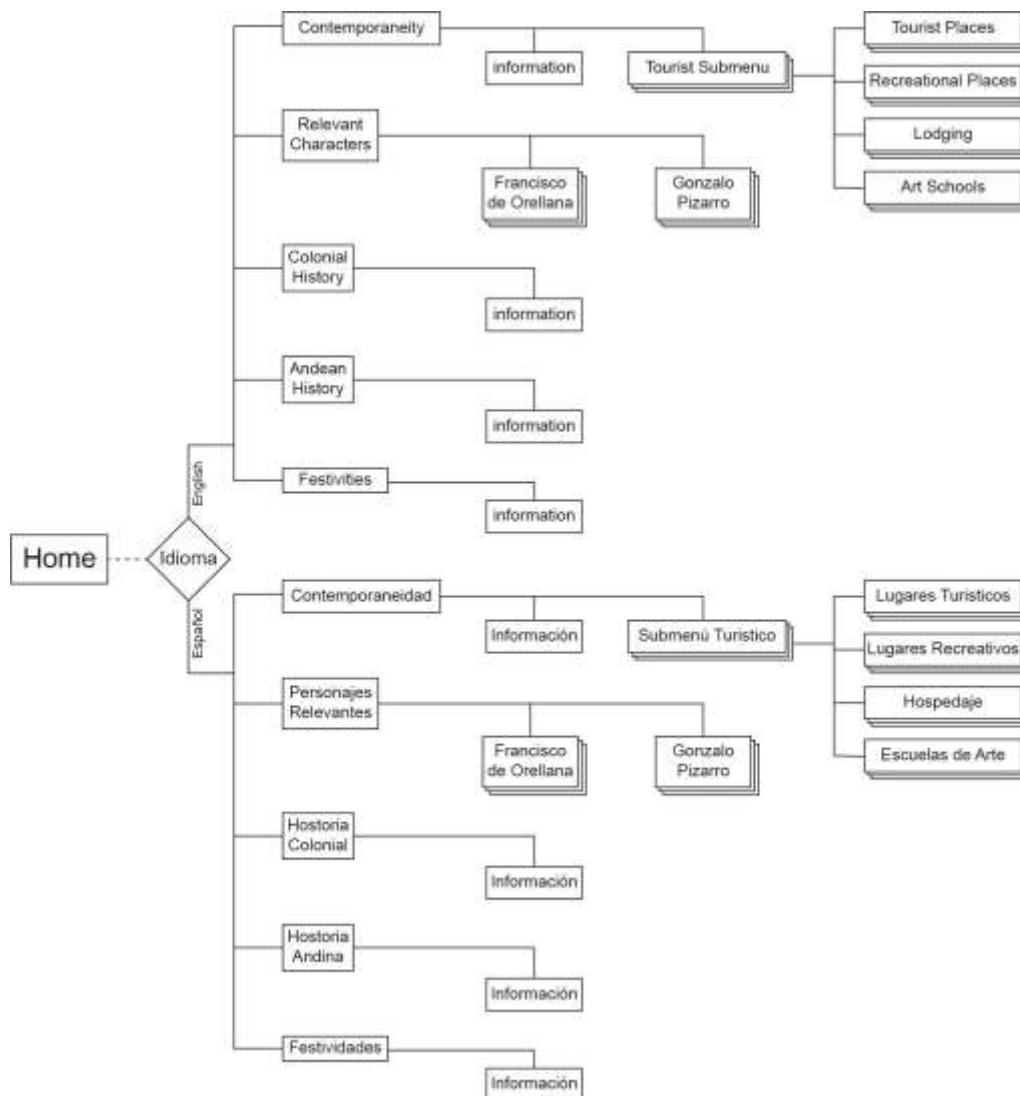


Gráfico 1 Flujo de trabajo, arquitectura de información

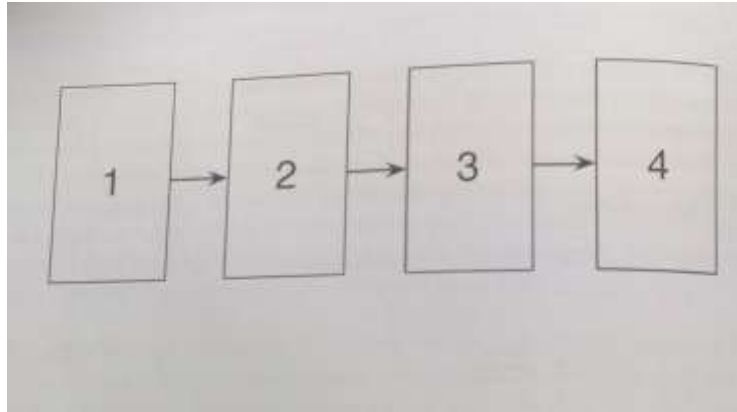
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

1.16. Tipos de navegación

La navegación permite al usuario desplazarse a través de la aplicación, como se vio en el enunciado anterior el diagrama ayuda a representar el flujo de información a través de las pantallas. Según (Serna, 2017) “es conveniente revisar algunos tipos de estructuras comunes que se utilizan con regularidad en aplicaciones móviles y software en general” (pág. 58).

Para el presente trabajo se procederá a mencionar los tipos de navegación y definir el que se usa en la aplicación:

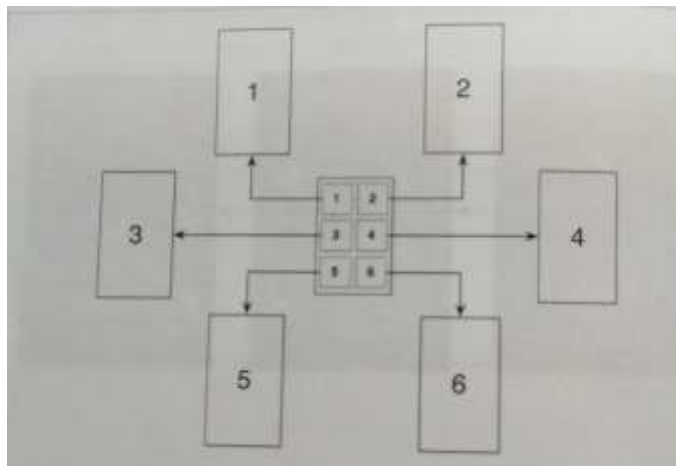
- Navegación lineal



Imágen 11, Tipos comunes de navegación

Fuente: (Serna, 2017, pág. 58)

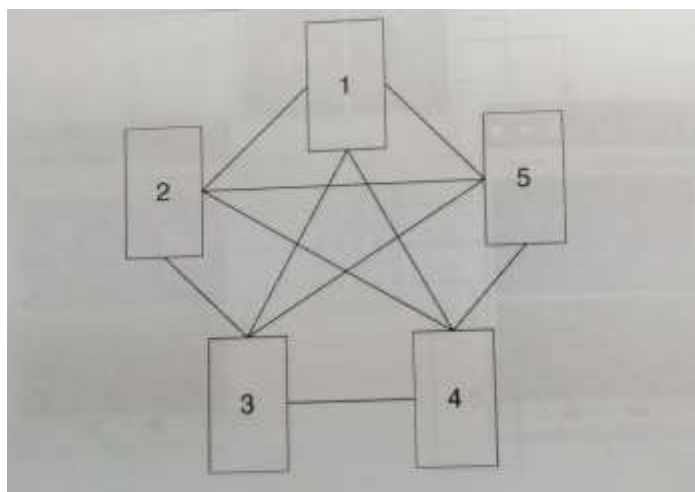
- Navegación centralizada



Imágen 12, tipos comunes de navegación

Fuente: (Serna, 2017, pág. 60)

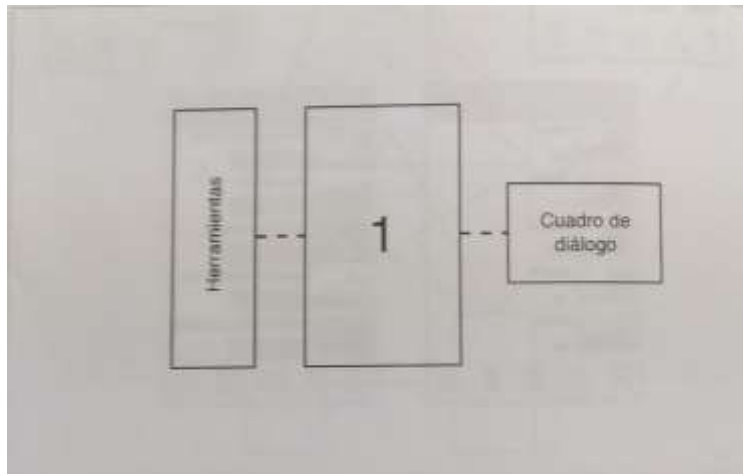
- Navegación interconectada



Imágen 13, tipos comunes de navegación

Fuente: (Serna, 2017, pág. 62)

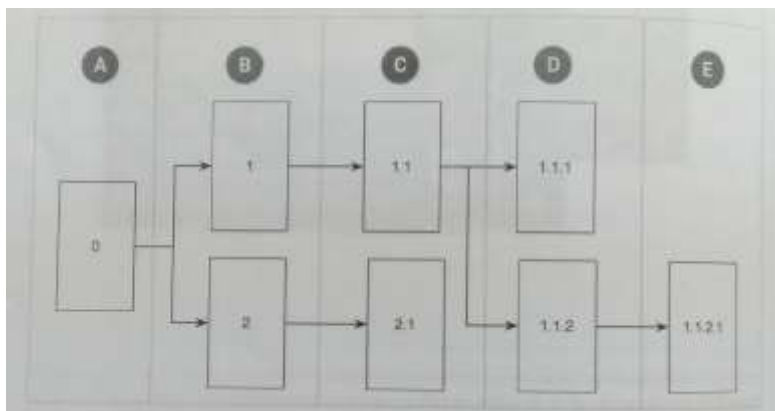
- Navegación plana



Imágen 14, tipos comunes de navegación

Fuente: (Serna, 2017, pág. 64)

- Profundidad de navegación



Imágen 15, tipos comunes de navegación

Fuente: (Serna, 2017, pág. 66)

1.16.1. Profundidad de Navegación

Esta navegación se ha escogido debido a la cantidad de información que se debe mostrar al público, y que además permite combinar los diferentes tipos de navegación lo cual permite organizar de manera más óptima los diferentes datos.

1.17. Creación del prototipo

Los prototipos son la unidad básica de prueba de las aplicaciones en ellos se plasma lo esencial de lo que se desea mostrar al usuario, y permite dar una crítica sobre el funcionamiento para tomar decisiones acertadas antes de la ejecución. (Serna, 2017) nos menciona dos tipos de prototipos los cuales son:

- **Prototipos de baja fidelidad.** - Son los bocetos iniciales del diseño y funcionalidad, no es necesario que tengan una estética ya que solo se especifica el adecuamiento de los elementos que componen la app.

Para la realización del prototipo de alta fidelidad se realizó a mano frames que ayudan a una correcta aplicación en el software.

- **Prototipos de alta fidelidad.** - Son los diseños que se parecen a la aplicación final, en ella está presente lo estético, la funcionalidad y navegación que se desea mostrar al usuario.

La presente tesis se centra en este último para mostrar las diferentes funciones y la estética que debe llevar la aplicación del “Camino de Orellana”.

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

Dentro de este capítulo se presentan las diferentes definiciones de la metodología que se toma para realizar la debida investigación, además de exponer los resultados de fuentes primarias emitida por moradores, turistas y el presidente del cabildo para su debido análisis.

2.1. Tipos de Estudios

Los estudios exploratorios se usan para la recolección de información para ir documentando el problema que se pretende estudiar en el tema, gracias a estos estudios podemos familiarizarnos con lo que se desconocía sobre el tema. (Grajales, 2000) dice “Los estudios exploratorios nos permiten aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuyen con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular” (pág. 2). Con ello se puede partir de la idea que es necesario conocer sobre la historia acerca del camino de Orellana.

2.2. Métodos de investigación

2.2.1. Métodos Teóricos

Según Martínez dice que el método teórico “Permiten descubrir en el objeto de investigación las relaciones esenciales y las cualidades fundamentales, no detectables de manera sensoperceptual” (Martínez & Rodríguez, pág. 4). Dentro de los métodos teóricos está el análisis documental con el que se procede a indagar diferentes libros, tesis, revistas y artículos de internet.

Para el proceso gráfico se ha escogido el método sistemático para diseñadores de Bruce Archer el cual propone seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles. Por lo tanto, el proceso de diseño debe incluir tres etapas que son:

- Analítica
- Creativa
- Ejecución

Etapas Analítica

En esta fase se toma toda la información que sea necesaria para definir las necesidades para lo cual se define el problema, se obtienen los datos y se procede a analizarlos.

Etapas Creativa

Tomando como base la información recopilada en la etapa analítica se procede al desarrollo de ideas y selección de las mejores para dar una solución al problema.

Etapas Ejecución

Una vez seleccionados las mejores ideas se procede a la realización del “prototipado” y testeo del producto, idea o diseño para su aprobación y posterior comercialización o distribución.

2.2.2. Método Analítico

El Método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular (Ruiz, 2007).

Con el método analítico se puede analizar las partes que componen al Camino de Orellana pasando desde sus personajes hasta lo que representa hoy en día para sus moradores.

2.2.3. Método Sintético

Tomando en cuenta lo que (Ruiz, 2007) dice “La síntesis significa reconstruir, volver a integrar las partes del todo... no representa sólo la reconstrucción mecánica del todo... implica llegar a comprender la esencia del mismo, conocer sus aspectos y relaciones básicas en una perspectiva de totalidad” (pág. 15).

Gracias al método sintético se puede tomar como un todo a dicho camino, extrayendo referencias del proceso analítico realizado previamente.

2.2.4. Método histórico lógico

Dice que cada acontecimiento social que ha ocurrido es consecuencia de un largo proceso para dar origen o lugar a que exista dicho suceso. Este trascurso va cambiando de acuerdo a diferentes movimientos o tendencias que ayudan a interpretar de una mejor manera al acontecimiento. (Grajales, 2000) asegura que “La investigación histórica trata de la experiencia pasada, describe lo que era y representa una búsqueda crítica de la verdad que sustenta los acontecimientos pasados” (pág. 1).

Con el método histórico se ha podido recolectar información de suma importancia con el cual podemos determinar la gran riqueza histórica que alberga el Camino de Orellana que muchas veces se la pasa desapercibida.

2.2.5. Método Bibliográfico

Según lo que Mora hace referencia a que “La investigación bibliográfica es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de: información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada” (Mora, 2001, pág. 1).

2.2.6. Métodos Empíricos

La metodología de investigación empírica lleva a procesos prácticos con el objeto de estudio y para ello se aplican distintos medios con los cuales se puede conocer las características del problema a investigar tomando experiencias de otros autores para poder partir de algo. Según (Martínez & Rodríguez) “Estos métodos posibilitan revelar las relaciones esenciales y las características fundamentales del objeto de estudio, accesibles a la detección sensoperceptual, a través de procedimientos prácticos con el objeto y diversos medios de estudio” (pág. 4).

Entre los métodos empíricos están:

- Técnica de Observación
- Técnica de Medición
- Técnica de Experimentación
- Técnica de Entrevista
- Técnica de Encuesta

Para la presente tesis se toma en cuenta el método de observación, medición, encuesta y entrevista los cuales se definen a continuación.

2.2.6.1. Técnica de Observación

Según (Fabbri) el método de observación “Es el método por el cual se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (pág. 1)

Gracias a este método se llega a determinar el valor histórico que tiene el camino de Orellana cuando se realizó el trabajo de empoderamiento barrial en el Cabildo de Guápulo dando una salida para la realización del presente trabajo de investigación. Posteriormente se realizaron visitas al lugar para la toma de fotografías que sustenten el trabajo.

2.2.6.2. Técnica de Encuesta

Según lo que Malhotra dice que la encuesta es un “Cuestionario estructurado que se aplica a la muestra de una población, y está diseñado para obtener información específica de los participantes” (Malhotra, 2008, pág. 183).

La Encuesta sirve para realizar una muestra de la población la misma que será de ayuda para tener datos más aproximados a las necesidades y conocimiento del colectivo sobre el valor histórico del Camino de Orellana.

2.2.6.3. Técnica de Entrevista

Martínez y Rodríguez por su parte mencionan que la entrevista “Es la técnica de obtención de información a través del diálogo, por lo que requiere de ciertas habilidades por parte del entrevistador. La entrevista puede o no, estar estructurada a partir de un cuestionario” (Martínez & Rodríguez, pág. 31).

Las entrevistas son realizadas a expertos y personas que han vivido más tiempo en el Cabildo de Guápulo que proporcionen información sobre el proceso que ha tenido este camino a través del tiempo.

2.2.6.4. Técnica de Medición

Es el método empírico que se desarrolla con el objetivo de obtener información numérica acerca de una propiedad o cualidad del objeto, proceso o fenómeno, donde se comparan magnitudes medibles conocidas. Es la asignación de valores numéricos a determinadas propiedades del objeto, así como relaciones para evaluarlas y representarlas adecuadamente. Para ello se apoya en procedimientos estadísticos.

(Martínez & Rodríguez)

La técnica de medición sirve para poder medir las cualidades y preferencias que tienen los moradores del Cabildo de Guápulo y poder dar un mejor y óptimo producto para poder explotar turísticamente a la zona.

Consecuentemente después de aplicar las diferentes metodologías de investigación, las entrevistas y encuestas se procede a medir los resultados mediante métodos estadísticos que ayuden a comprender las necesidades del Cabildo de Guápulo.

2.3. Fuentes de Información

2.3.1 Fuentes de información primarias

Grande nos menciona que “es la información que se desarrolla específicamente para un tema a través de observaciones, encuestas, entrevistas o experimentos. La información primaria puede obtenerse con técnicas cuantitativas o cualitativas” (Grande, 2017, pág. 43).

Gracias a las fuentes de información primaria se recolectan datos importantes que serán de gran ayuda para indagar con las fuentes de información secundarias.

2.3.2. Fuentes de información secundarias

Grande también dice que “Es la información que se encuentra ya realizada antes de que surja la necesidad de contar con ella, elaborada por terceras personas, como por ejemplo los libros, tesis, proyectos, biografías, artículos de internet, revistas” (Grande, 2017, pág. 43).

Sirve para tener una información más próxima a las necesidades de los habitantes y turistas de la zona.

2.4. Constructo

Objetivos específicos	Necesidades de Información	Variables
Indagar el proceso histórico en torno a la antropología visual, tomando en cuenta la información existente sobre Guápulo, para que sea fuente de argumento para desarrollo del presente trabajo.	Iconografía elemental de la zona.	Densidad información
	Fotografías urbanas de la zona	Veracidad
	Videos documentales	Tipo de producción
	Memorias históricas del camino de Orellana	Veracidad
Analizar información de índole primaria emitida por moradores y turistas, utilizando los métodos de encuestas y entrevistas, para que sirvan como elemento primario de análisis.	Conocimiento sobre el camino de Orellana	Niveles históricos de conocimientos.
	Importancia del camino de Orellana en la gente	Aceptación
	Simbolismo en torno al Camino de Orellana	Densidad de información

Diseñar un informativo de índole editorial, mediante la recopilación de datos primarios y secundarios, que sirva de insumo de consulta para la explotación del patrimonio tangible e intangible de Guápulo.	Tipos de Medios a usar	Preferencia
	Donde desea encontrar la información.	Lugares de Preferencia
	Aplicaciones óptimas del diseño en el proyecto	Aceptación en tipologías

Tabla 2, constructo

Elaborado por: Cristian Rodríguez 2018

2.5. Población y muestra seleccionada

Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) en el último censo del 2010, en Guápulo existen 4456 personas dando una población finita.

Las poblaciones finitas son grupos de entes o conjuntos de especies que comparten particularidades y forman una fuente limitada de información. Según (Ludewig) “Se habla de que una población es finita cuando consta de un número limitado de elementos, ejemplo: todos los habitantes de una comunidad” (pág. 2).

Posteriormente se realiza un muestreo probabilístico estratificado; (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) menciona que el muestreo probabilístico es el “Procedimiento de muestreo donde cada elemento de la población tiene una oportunidad probabilística fija para ser elegido en la muestra” (pág. 341). Con ello se entiende que cada persona dentro del cabildo de Guápulo tiene una probabilidad de ser seleccionada al azar para poder aplicar las encuestas y tener una información más acertada sobre lo que saben y necesitan los moradores.

Para completar (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) también aporta con la definición del muestreo estratificado, y dice que es la “Técnica de muestreo probabilístico que usa un proceso de dos pasos para dividir a la población en subpoblaciones o estratos. Los elementos se seleccionan de cada estrato mediante un procedimiento aleatorio” (pág. 348).

Tomando en cuenta estas definiciones se procede a realizar el cálculo de la muestra para la cual se utiliza el total de 4456 moradores de Guápulo de acuerdo a datos del INEC. Para el estudio se utiliza un nivel de confianza del 95% y un margen

de error del 5% debido a que la investigación se centra en aspectos de carácter cualitativo. Los datos de variabilidad de éxito (p) y fracaso (q) corresponderán al 50% respectivamente.

Fórmula de la muestra:

$$n = \frac{z^2 * p * q * N}{N * e^2 + z^2 * p * q}$$

N= 4456

Z=1,96

e=0,06

p=0,5

q=0,5

n=252

Total, de la muestra 252 moradores.

26. Análisis de la entrevista

La entrevista se la realizó al presidente del Cabildo de Guápulo dando los siguientes resultados.

PREGUNTAS	RESPUESTAS	INDICADORES RELACIONADOS
¿Conoce el porqué del nombre "Camino de Orellana"?	"El camino de Orellana recibe ese nombre por el imprevisto descubrimiento del Amazonas por parte de Francisco de Orellana y Gonzalo Pizarro quienes lideraron la expedición para tratar de encontrar el país de la Canela"	La respuesta se relaciona con el indicador de noción de sus patrimonios ya que su presidente refleja que está al tanto de la historia de su cabildo
¿Cuál es el significado que tiene el Camino de Orellana?	"El significado que abarca mayormente es el hecho del descubrimiento del Amazonas por parte de los españoles, es desde ese entonces que la calle tomó ese nombre y la que sigue a continuación, más abajo incluso lleva el nombre de "Los Conquistadores".	El presidente de Guápulo nos indica que el significado que hoy en día tiene mayor relación a la calle es la gesta del descubrimiento del Amazonas por parte de los españoles el indicador que se relaciona a esta respuesta es los sucesos importantes.
¿Sabe que personajes españoles utilizaron dicho camino para dar con el Amazonas?	Esta pregunta se responde en la primera en donde menciona a Francisco de Orellana y Gonzalo Pizarro	Con la respuesta de la primera pregunta esta pregunta se relaciona con el indicador de los personajes que enriquecen al Camino de Orellana.
¿Cómo se ha visto afectado el camino con el paso del tiempo?	"Bueno con la llegada de los españoles el cabildo fue entregado a los colonos y ellos en su afán de evangelizar construyeron la iglesia que es muy conocida hasta estos días y los diferentes pasos entre ellos el Camino de Orellana por la gesta histórica que representó el descubrimiento del Amazonas para los españoles. Antes era un paso exclusivo para los que vivían aquí (cabildo de Guápulo) pero con la expansión de Quito y sus valles ha sido una vía de constante tráfico vehicular, y no hay un control por parte de las autoridades municipales para su debida conservación, hay una casa antigua incluso que ya está por caerse debido al constante paso vehicular que sufre esta calle.	Los indicadores que se vinculan con esta respuesta son: Etapas que ha tenido camino de Orellana y los Sucesos importantes ya que nos comenta lo que fue con la llegada de los españoles y los sucesos que han ido sucediendo hasta el día de hoy, también podemos destacar que no nos menciona algo sobre los indígenas oriundos de esa zona

<p>¿Considera usted que los moradores deben conocer sobre los sucesos más importantes que han ocurrido en Guápulo?</p>	<p>"Si considero que es algo que ellos deben conocer, aunque bueno los moradores más antiguos si saben sobre la historia de Guápulo, pero los más jóvenes desconocen, por el mismo echo del internet y la globalización, ahora están más pendientes de saber sobre otras culturas que la propia, además de que aquí no hay lugares en donde se puedan informar sobre la historia"</p>	<p>El indicador que se relaciona con esta respuesta es: Los Sucesos importantes ya que nos menciona que los moradores más antiguos del cabildo si conocen sobre su historia y nos explica que los jóvenes no tienen un medio para informarse sobre lo que ha ocurrido.</p>
<p>¿Qué importancia cree usted que tiene el Camino de Orellana en la historia de Guápulo?</p>	<p>"El camino de Orellana es una calle principal para los turistas que vienen desde Quito nos visiten y pasen por los diferentes restaurantes y cafés-bar que tienen una vista muy hermosa hacia los valles, además de lo ya mencionado con el descubrimiento del Amazonas es un patrimonio cultural, la importancia que recae sobre la calle es muy grande para Guápulo ya que es una de las principales atracciones por las que vienen los turistas".</p>	<p>Con la respuesta a esta pregunta sabemos que el Camino de Orellana es una de las atracciones principales para los turistas por los diferentes restaurantes y café-bares que están distribuidos por toda la calle el indicador relacionado es la Noción de sus patrimonios ya que a partir del descubrimiento de los españoles es una calle muy conocida por moradores y turistas.</p>
<p>¿Considera que se está olvidando la importancia que tiene el Camino de Orellana hoy en día?</p>	<p>"No creo que se esté perdiendo la importancia ya que cada vez tenemos más visitantes, considero que no se está implementado las normas ya establecidas, porque el municipio sabe que es un patrimonio cultural pero no realiza las acciones necesarias para que se pueda conservar como tal, así mismo existen varios proyectos que se han presentado para la mejora de Guápulo, pero muchas veces quedan en papel"</p>	<p>La Revalorización es el indicador que relacionamos a esta respuesta ya que el presidente del Cabildo nos indica que hay algunos planes y propuestas para realizar a Guápulo pero que la mayoría quedan solo en papel, las autoridades del municipio deberían tener un mejor manejo para q las personas lo valoren como el bien patrimonial que es</p>

<p>¿Cuál es el valor que debe tener este lugar?</p>	<p>"No creo que se debería tener porque ya lo tiene, hay hechos históricos en torno a al Camino de Orellana y como le dije existen regulaciones en el municipio pero no hay acciones que hagan cumplir a cabalidad y que se valore como el bien patrimonial que es, muchas veces se toma en cuenta a la iglesia y se agradece pero no es el único bien patrimonial que hay aquí, se debe aplicar lo que ya existe, lo que ya se ha propuesto para que Guápulo sea un lugar mejor para los mismos moradores y para los turistas".</p>	<p>Con esta respuesta nos hace un llamado a tomar en cuenta a los diferentes bienes patrimoniales que existen Guápulo ya que como el mismo lo dice no solo es la iglesia, existen muchas otras casas o inmuebles urbanos que necesitan de una mayor atención y con esto se relaciona el indicador de la conservación de sus patrimonios.</p>
---	--	--

Tabla 3, análisis entrevista
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2018

2.7. Interpretación de los resultados de las encuestas

Al concluir con la realización de las encuestas a 256 personas del cabildo de Guápulo, de las cuales 120 son hombres y 136 son mujeres, con un rango de edad entre los 16 y 80 años se ha obtenido los siguientes datos realizados a través del proceso de tabulación.

2.7.1. Pregunta 1

¿Conoce sobre el camino de Orellana?	
Si	72%
No	28%
Total	100%

Tabla 4, encuesta, pregunta 1

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018



Gráfico 2, encuesta, pregunta 1

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 1, el 72% de los encuestados dicen conocer algo sobre el Camino de Orellana, lo cual ayudara a brindar un producto óptimo en cuanto a sus conocimientos.

2.7.2. Pregunta 2




¿Qué ícono considera usted que representa a Guápulo?	
A: 	75%
B: 	17%
C: 	7%
Total	100%

Tabla 5, encuesta pregunta 2

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

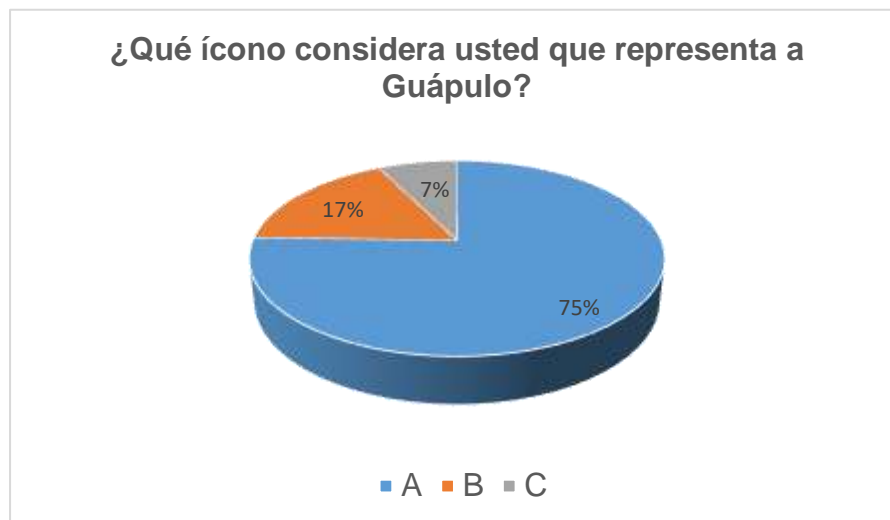


Gráfico 3, encuesta, pregunta 2

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 2, los encuestados muestran que se encuentran más identificados con el ícono “A” con un 75%, esto es un dato relevante ya que se usará este ícono al momento de implementar el producto.

2.7.3. Pregunta 3

¿Qué tan importante considera usted que es el camino de Orellana en Guápulo?	
Muy Importante	87%
Poco Importante	7%
Nada Importante	6%
Total	100%

Tabla 6, encuesta, pregunta 3

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

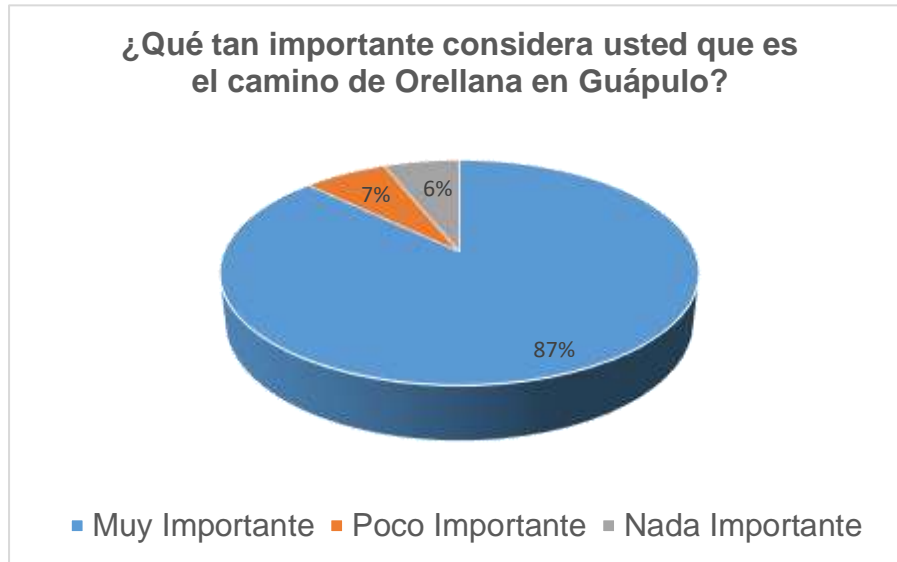


Gráfico 4, encuesta, pregunta 3

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 3, un 87% de las personas encuestadas considera que el Camino de Orellana es muy importante, este dato afirma que la calle es una principal característica en Guápulo.

2.7.4. Pregunta 4

¿Qué representa para usted el camino de Orellana?	
Paso para los Valles	7%
Calle que va a la Iglesia	23%
Patrimonio Cultural	39%
Un camino Bohemio	6%
Turismo	25%
Total	100%

Tabla 7, encuesta, pregunta 4

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

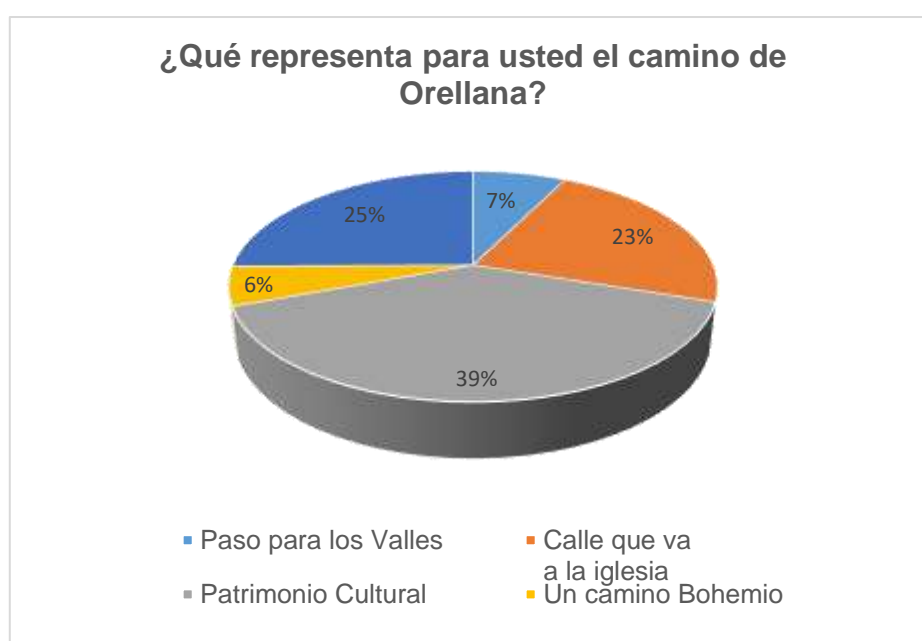


Gráfico 5, encuesta, pregunta 4

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 4, para el 39% de encuestados el Camino de Orellana representa un patrimonio cultural, dato que ayuda al desarrollo del presente trabajo para su revalorización, sin dejar de lado el 25% que representa turismo el mismo que aporta para el sustento del trabajo a realizar.

2.7.5. Pregunta 5

De los siguientes lugares ¿Cuál considera usted es patrimonio cultural en Guápulo?	
La Iglesia	41%
El Mirador	1%
El camino de Orellana	5%
Convento	0%
Todas las anteriores	53%
Total	100%

Tabla 8, encuesta, pregunta 5

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

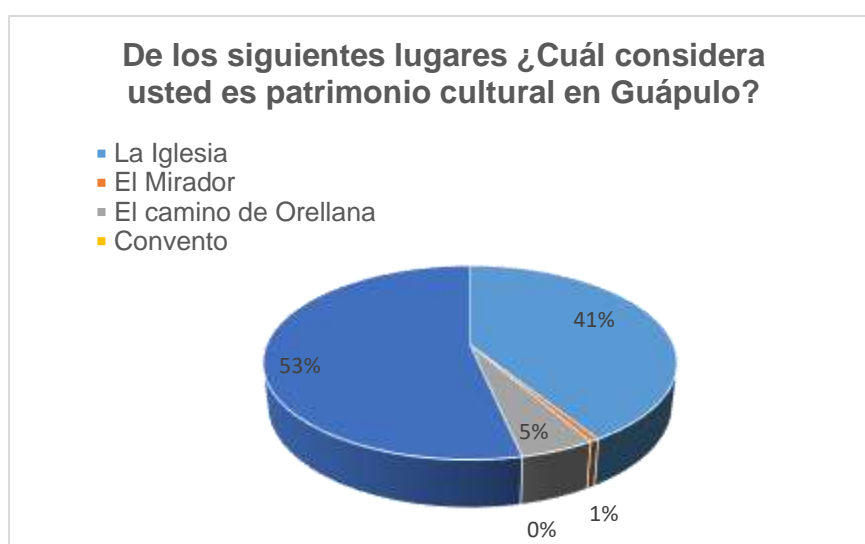


Gráfico 6, encuesta, pregunta 5

Elaborado Por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 5, el 53% de las personas encuestadas consideran que todas las opciones son patrimonio cultural en Guápulo, este dato es de ayuda para evidenciar diferentes zonas a las cuales se puede llegar a explotar gráficamente y turísticamente.

2.7.6. Pregunta 6

¿Conoce de algún medio que le proporcione la información sobre la historia del camino de Orellana?	
Si	8%
No	92%
Total	100%

Tabla 9, encuesta, pregunta 6

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

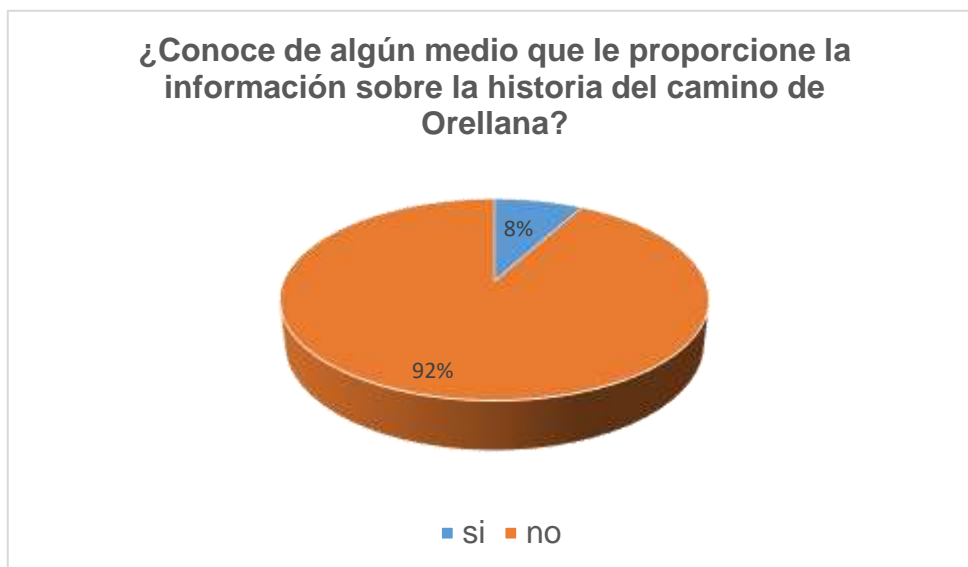


Gráfico 7, encuesta, pregunta 6

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 6, el 92% de las personas encuestadas desconoce de un medio que proporcione información sobre la historia del Camino de Orellana, este dato es fundamental para la aplicación gráfica ya que al no haber ningún medio informativo el presente trabajo será pionero en plantear un proyecto gráfico que ayude a los moradores y turistas a saber un poco más sobre esta zona.

2.7.7. Pregunta 7

¿De los siguientes personajes españoles cuales cree que iniciaron sus travesías hacia el Amazonas?	
Pizarro y Orellana	80%
Los padres Franciscanos	10%
Almagro y Pizarro	5%
Ruiz y Orellana	5%
Total	100%

Tabla 10, encuesta, pregunta 7

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

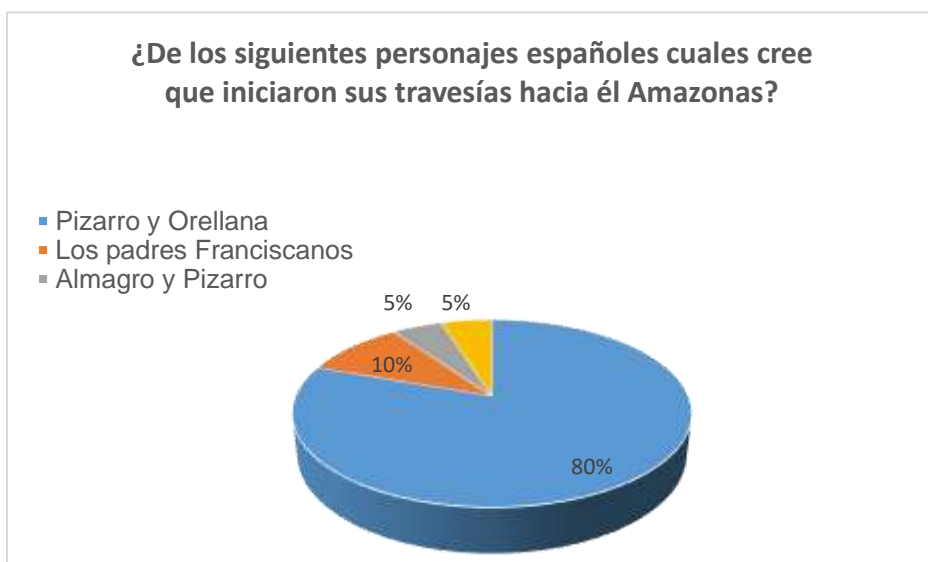


Gráfico 8, encuesta, pregunta 7

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 7, el 80% de los moradores encuestados conoce o cree que Pizarro y Orellana iniciaron la travesía hacia el Amazonas, gracias a esta pregunta se sabe que a pesar de no tener un medio informativo los moradores tienen noción sobre la historia que conlleva el Camino de Orellana.

2.7.8. Pregunta 8

¿Le gustaría saber un poco más sobre el camino de Orellana?	
Si	97%
No	3%
Total	100%

Tabla 11, encuesta, pregunta8
Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018



Gráfico 9, encuesta, pregunta 8
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 8, la gran mayoría de encuestados aseguran que desean saber un poco más sobre el Camino de Orellana, este dato impulsa aún más a realizar el presente proyecto.

2.7.9. Pregunta 9

¿Estaría interesado en que se realice un proyecto Gráfico para dar a conocer más sobre este camino?	
Si	95%
No	5%
Total	100%

Tabla 12, encuesta, pregunta 9

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

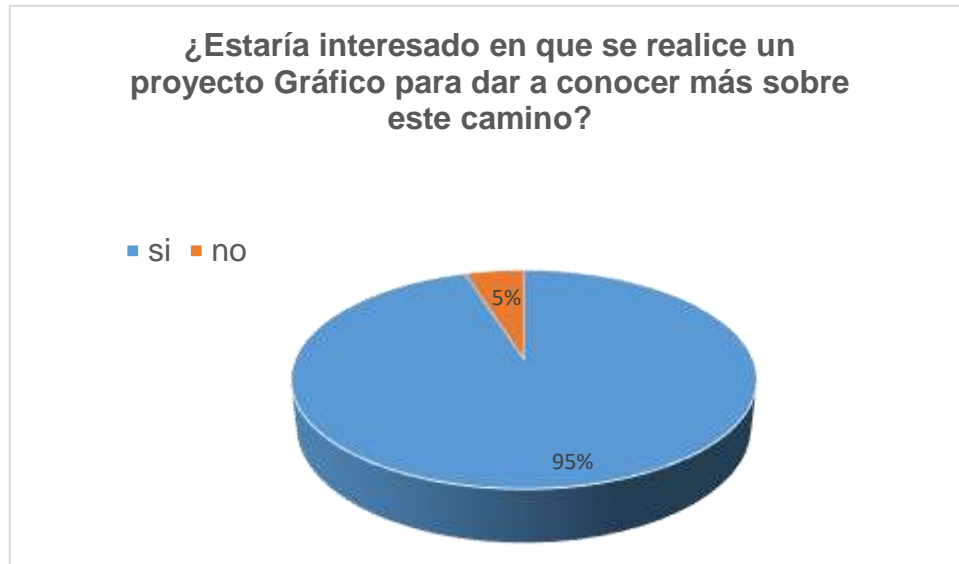


Gráfico 10, encuesta, pregunta 9

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: en la pregunta 9, la gran mayoría de encuestados está interesado en que se realice un proyecto gráfico, con ello pasamos a la siguiente pregunta que ayuda a determinar que medio se usara

2.7.10. Pregunta 10

¿Con qué medio le gustaría recibir información acerca del Camino de Orellana?	
Tríptico	20%
Infografía	12%
Afiches	6%
Señaléticas	17%
Apps para celulares	45%
Total	100%

Tabla 13, encuesta, pregunta 10

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

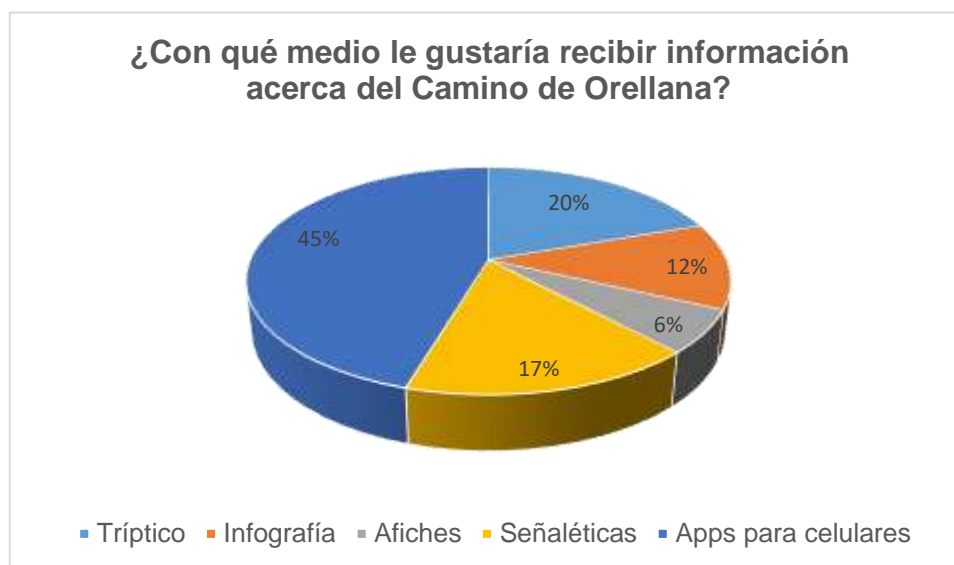


Gráfico 11, encuesta, pregunta 10

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 10, el 45% de las personas les gustaría recibir la información mediante una app para celulares, con este dato se determina el producto para aplicar en la zona.

2.7.11. Pregunta 11

¿Qué lugar considera usted adecuado para recibir la información sobre el camino de Orellana?	
Restaurantes	17%
Tiendas	12%
Iglesia	36%
Parque	25%
Otros	11%
Total	100%

Tabla 14, encuesta, pregunta 11

Elaborador por: Cristian Rodríguez 2018

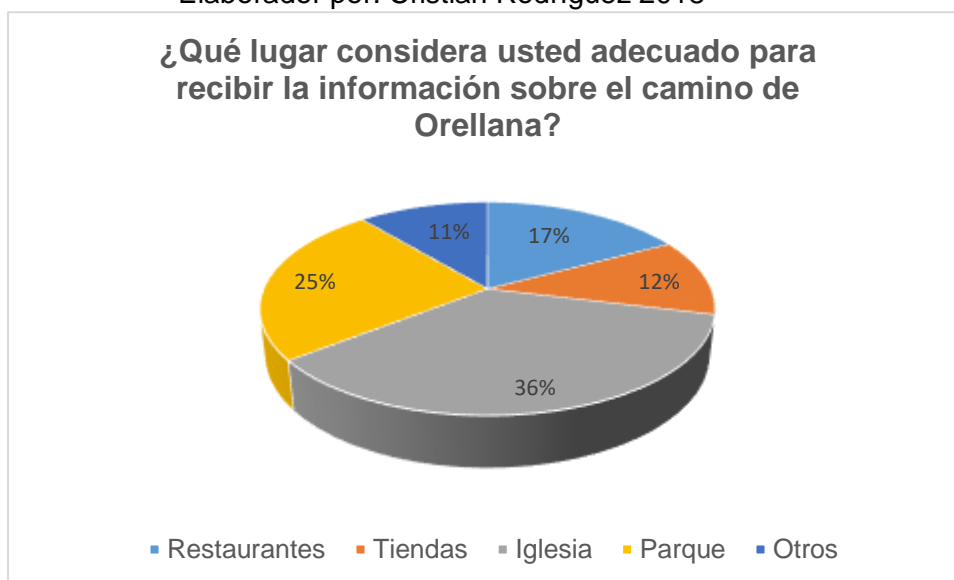


Gráfico 12, encuesta, pregunta 11

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 11, las personas encuestadas en Guápulo se inclinaron más con un 36% para que la información se proporcione en la iglesia, este dato ayuda a ubicar de mejor manera los puntos más estratégicos de donde las personas prefieren recibir dicha información.

2.7.12. Pregunta 12

¿Considera que el Camino de Orellana puede llegar a explotarse turísticamente?	
Si	94%
No	6%
Total	100%

Tabla 15, encuesta, pregunta 12

Elaborado por: Cristian Rodríguez 2018



Gráfico 13, encuesta, pregunta 12

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: El 94% de las personas encuestadas considera que el camino de Orellana es un lugar que se puede explotar turísticamente, gracias a este dato se puede afirmar que la zona es altamente concurrida por visitantes y es fuente de promoción turística

2.7.13. Pregunta 13

¿Cuál cree usted que sea el motivo por la cual no se valore como un bien patrimonial al camino de Orellana?	
Desconocimiento	28%
Falta de información	50%
Falta de interés	23%
Total	100%

Tabla 16, encuesta, pregunta 13

Elaborado por: Cristian Rodríguez 2018

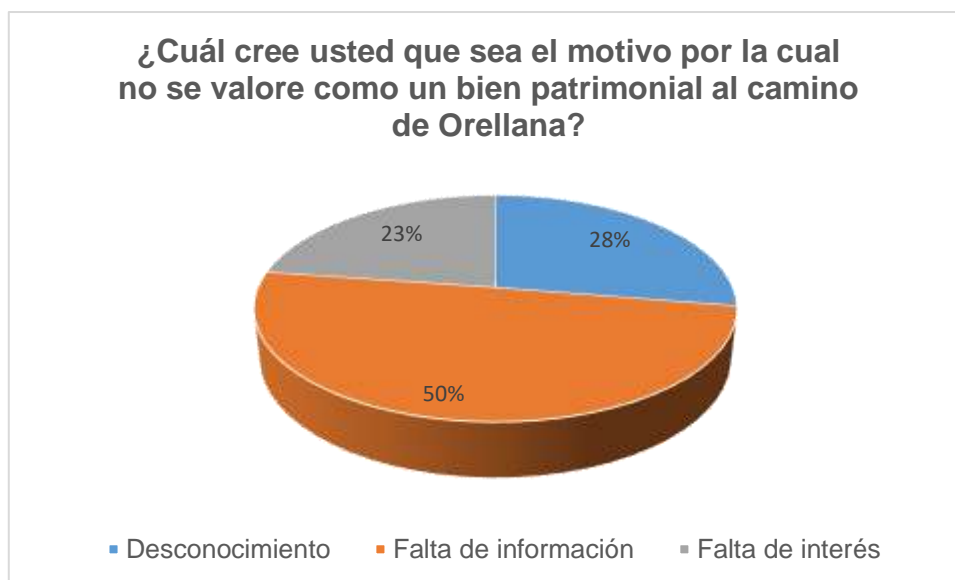


Gráfico 14, encuesta, pregunta 13

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Análisis: En la pregunta 13, el 50% de la muestra encuestada cree que no se valora como un bien patrimonial al Camino de Orellana por una falta de información, con esto se recalca que dicho camino es una zona de interés turístico al cual le hace falta información sobre su historia para poder ser valorado como un patrimonio cultural.

2.8. Conclusiones

El camino de Orellana, como menciona su presidente, es una vía principal por donde varios turistas llegan a Guápulo, además de ser un atractivo por la cual visitan este lugar, es considerado patrimonio cultural que muchos jóvenes desconocen de su historia, pero esto es debido a gran parte que no hay un lugar dentro del cabildo, donde se informe a las personas el legado histórico que tiene el lugar en donde viven, esta afirmación se corrobora en la pregunta número 6 y número 13 de las encuestas

en donde un 92% y 50% respectivamente, indican que no conoce de un medio que proporcione información sobre la historia.

Su presidente también menciona que la importancia del Camino de Orellana no se ha perdido, que tiene un gran valor histórico, pero se ha dejado de lado las normas establecidas para el cuidado de los patrimonios culturales dentro de Guápulo, los moradores dentro de las encuestas concuerdan con su presidente al indicar que dicha calle es muy importante con un 87%, y consecuentemente en la pregunta número 5 refleja que el 53% de los moradores consideran a la iglesia, el mirador, el camino de Orellana y el convento como un bien patrimonial, esto es un dato crucial para que el proyecto lleve estos bienes en su contenido, para que así la gente tenga un lugar en donde informase al alcance de sus manos.

Así mismo los moradores indican en las encuestas que están interesados en conocer un poco más sobre la historia del Camino de Orellana y desean una aplicación móvil para poder informarse y que dicha calle se pueda explotar un poco más turísticamente, y gracias a la pregunta número 2 se puede establecer que el indicador con mayor acogida es el del ítem "A" con el cual se procede a realizar una línea gráfica.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

Con la información recolectada mediante los métodos de entrevista y encuesta sobre Guápulo y el Camino de Orellana se evidencia que es necesario el desarrollo de un dispositivo para celulares, que permita la recopilación de información histórica-cultural y turística, para facilitar a visitantes y moradores la información que conlleva el Camino de Orellana y sus diversos lugares de recreación turísticos.

En este proyecto se realiza el prototipo de la app “Camino de Orellana” misma que para su eficiente desarrollo se tomó en cuenta la guía “El diseño en la Publicidad” de Robin Landa, la cual habla sobre el desarrollo de contenidos, creación de la narrativa de marca en la era digital y el diseño digital en móviles.

Así mismo se ha tomado en cuenta la guía de “Diseño de interfaces en aplicaciones móviles” de Sebastián Serna y César Pardo, que es de gran ayuda para realizar una buena distribución de la información dentro de la pantalla de un móvil y así mismo tener en cuenta la experiencia de usuario que se menciona en el libro.

3.1. Desarrollo de la propuesta

Es necesario que para empezar con la estructura del aplicativo se cree contenido en función de la era digital, que empate con un pensamiento estratégico en torno a los sucesos pasados en el “Camino de Orellana” y con una adecuada experiencia de usuario.

3.2. Creación de narrativas en la era digital

Para el desarrollo de la información que está en la app es necesario tomar en cuenta que la creación de las historias es una manera muy poderosa de comunicar

a las personas lo que se pretende dar a conocer, ya que generan un mayor apego, y hoy en día con los avances tecnológicos las plataformas multimedia son los medios adecuados para contar dichas historias y llegar a las personas de forma masiva. Así partimos que Guápulo y por supuesto el “Camino de Orellana” alberga una tradición digna de ser contada y que, según las encuestas, los moradores y turistas desean conocer por medio de una aplicación móvil, para lo cual se debe crear una narrativa coherente con las personas que se encuentran viviendo y visitando esta zona.

3.3. Ecosistema de la Historia

Con ecosistema nos referimos al lugar geográfico y su comunidad de personas junto a la interacción con el medio natural en el que se encuentran, con un ecosistema definido se puede centrar las ideas sobre que es importante para los usuarios y lo que necesitan conocer, logrando una asociación entre el contenido textual y visual.

En el prototipo de aplicación móvil para la presente tesis se toma en cuenta al “Camino de Orellana” para contar una historia mediante las diferentes ventanas. Es necesario que la navegabilidad sea llamativa de modo que el público llegue a sentirse atraído por la forma de las transiciones y la coherencia al momento de contar la historia sin dejar delado las diferentes imágenes que sirvan como apoyo visual a la aplicación.

Dentro de la app se ha establecido cuatro temas principales a tratar las cuales son:

- La contemporaneidad
- Los personajes relevantes
- Época colonial
- Época andina
- festividades

3.4. Contar para compartir

Para lograr contar una historia que se pueda compartir debemos guiarnos en la narrativa central que es el “Camino de Orellana” con su bagaje histórico, cultural y turístico, pero también hay que determinar el “porqué” del proyecto.

La aplicación móvil se hace necesaria al evidenciar en las encuestas realizadas en la zona, que no existe un soporte de índole multimedia o editorial que comunique a los moradores y turistas sobre el legado que tiene el “Camino de Orellana”, y para poder cumplir con la necesidad de información que tienen los habitantes de Guápulo, se procede a realizar un prototipo de aplicación móvil que sirva de apoyo para los pobladores que requieren de un medio de información.

Teniendo en cuenta que se debe partir con la narrativa central, la aplicación se ha realizado de tal forma en donde el usuario pueda informarse a primera vista sobre los lugares turísticos, recreativos, hospedajes y escuelas de arte que existen a su alrededor y seguidamente de una reseña de cómo es considerado hoy en día a Guápulo y al “Camino de Orellana”, generando un interés para dar paso a las siguientes ventanas que son de índole informativas y educativas.

3.5. Diseño para móvil

El celular es una herramienta fundamental hoy en día para encontrar distintos tipos de información, (Landa, 2016) nos corrobora diciendo “Utilizamos nuestros smartphones con Android, iPhone o Windows Phone con diferentes objetivos... Queremos encontrar información e instrucciones, puntos locales de interés y negocios” (pág. 208).

En este caso se evidencia un requerimiento de una aplicación móvil para que los usuarios puedan tener la información tanto de su historia como de los lugares turísticos como recreativos y festividades de forma inmediata para su mayor comodidad.

Se debe tomar en cuenta las diferentes plataformas, IOS, Android, Windows Phone al momento de exportar las ventanas para que al momento de implementarse la aplicación no haya ningún problema al mostrar en los diferentes dispositivos. Así mismo para una mejor experiencia de usuario se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Asegurar la legibilidad y la inteligibilidad de las pantallas.
- Los colores no deben interferir con la legibilidad de la información.
- Los íconos deben ser fáciles de comprender y acordes a las experiencias de usuario.

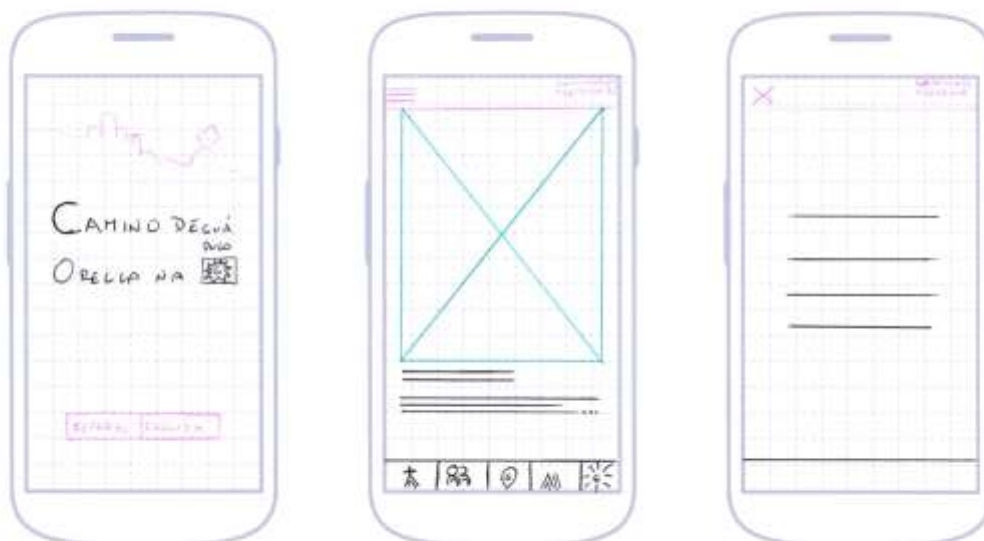
- Jerarquizar el contenido de modo que sea coherente para llegar al fin esperado.
- Facilitar al usuario que pueda volver atrás o al inicio.
- Diseñar la navegación de la aplicación tomando en cuenta las experiencias del usuario.
- Diseñar utilizando una cuadrícula para definir el espacio gráfico y textual.

3.6. Estructura y navegación

Para poder diseñar la estructura y definir la navegabilidad de la aplicación móvil, se debe tomar en cuenta la arquitectura de la información que se topó en el capítulo I, gráfico 1, debido a que da un punto de partida de como iniciar, que tipo de navegación se debe tomar en cuenta y como finalizar.

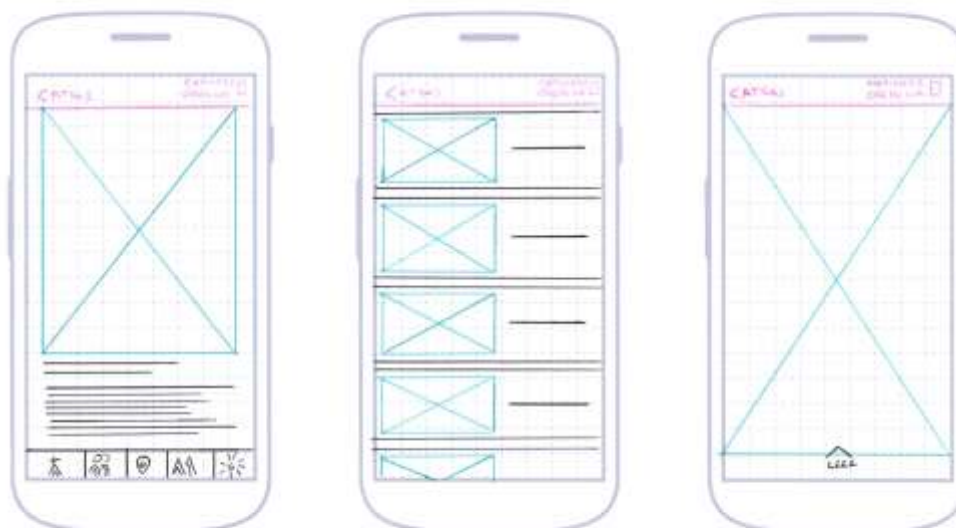
3.6.1. Estructura

Para la estructura de la aplicación del “Camino de Orellana” se ha realizado 14 diseños de pantallas para la distribución de las imágenes e información que esta contiene. Se ha seleccionado un menú principal de tipo paneles de pestañas con íconos representativos para cada pestaña, los que permiten una navegación clara y efectiva para poder contar la historia en torno al “Camino de Orellana” partiendo de la contemporaneidad para dar al usuario un punto de referencia a lo que puede encontrar.



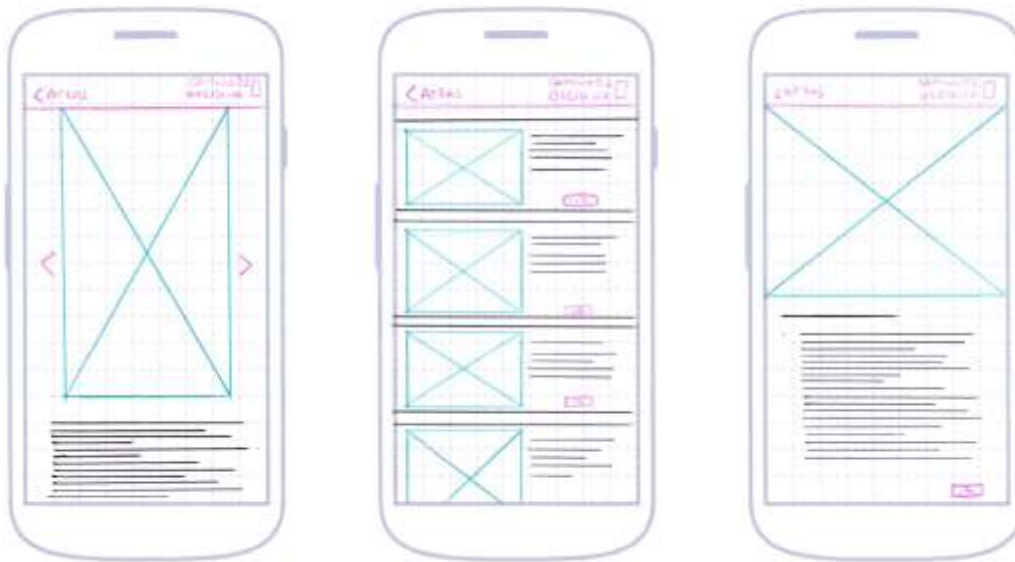
Imágen 16, estructura

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019



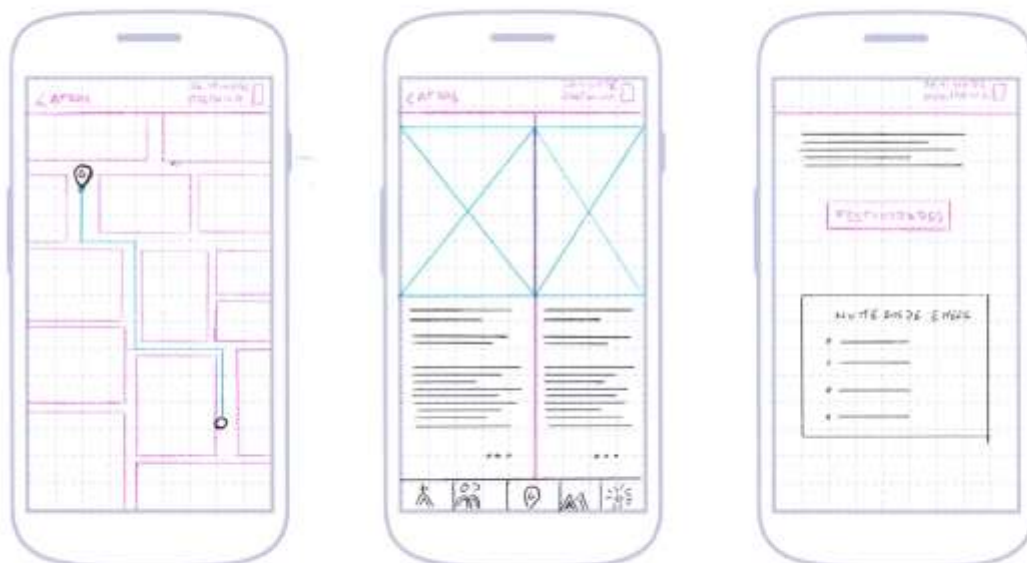
Imágen 17, estructura

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019



Imágen 18, estructura

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019



Imágen 19, estructura

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

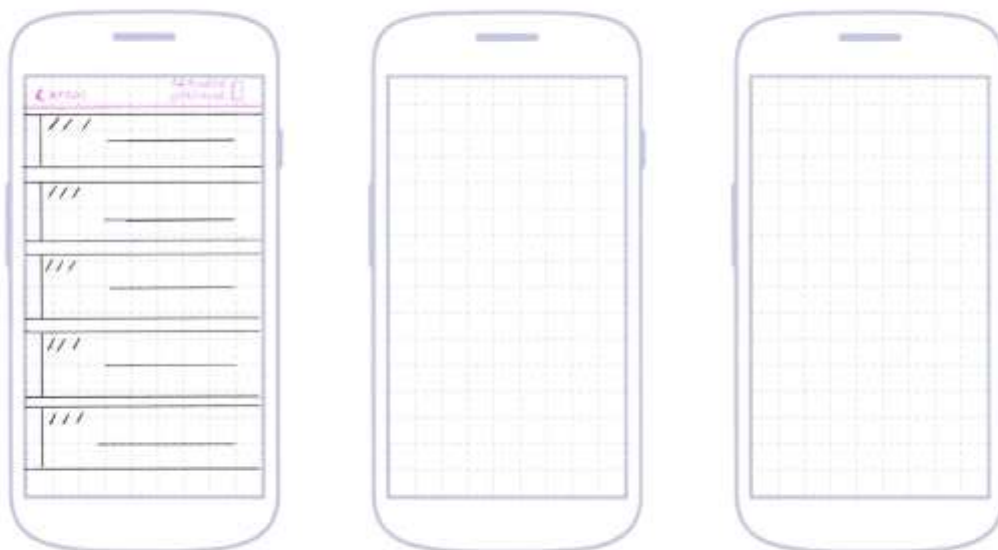


Imagen 20, estructura

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

3.6.2. Navegación

Como se mencionó en el capítulo I el tipo de navegación que se ha optado utilizar en la presente aplicación es la de profundidad de navegación, ya que al tener bastante contenido nos permite combinar otros tipos de navegación, entre los cuales tenemos la navegación lineal, que ayuda al usuario a entender que la siguiente pantalla se trata de la misma secuencia seleccionada, y la navegación centralizada, dentro de la cual se tiene un menú global de un listado de opciones, que el usuario puede elegir para informarse.

Con estos tipos de navegaciones ayudamos al usuario a no perderse de los diferentes temas dentro de la aplicación.

3.7. Prototipo de alta fidelidad

A continuación, se explica la estructura que contiene el prototipo, permitiendo conocer de manera global los principales puntos de navegabilidad para una mejor interacción del usuario.

Para el desarrollo de la estructura de la app se tomó en cuenta aplicaciones móviles ya desarrolladas, como “Civitatis”, “Quito APP”, “NYC Subway”, que dieron un punto de partida para conocer la funcionalidad de las aplicaciones y su relación con los usuarios. Con ello se establece una estructura principal para el desarrollo del prototipo la cual se muestra a continuación.

Con la organización del gráfico 1 visto en el primer capítulo I se procede a realizar las ventanas del prototipo para que el usuario tenga a la mano la mayor información de índole informativo e histórico.

3.7.1. Pantalla de bienvenida

La pantalla de bienvenida sirve para la familiarización del usuario con la marca, ya que se presenta el logotipo del proyecto de una manera vistosa que logre llamar la atención, (Serna, 2017) también menciona que “Algunas poseen contenido informativo y otras permiten la realización de acciones del sistema” (pág. 133).

Para la aplicación del Camino de Orellana se considera esta mención para lograr que los usuarios elijan el idioma que ellos más dominan y puedan tener una mejor interacción.

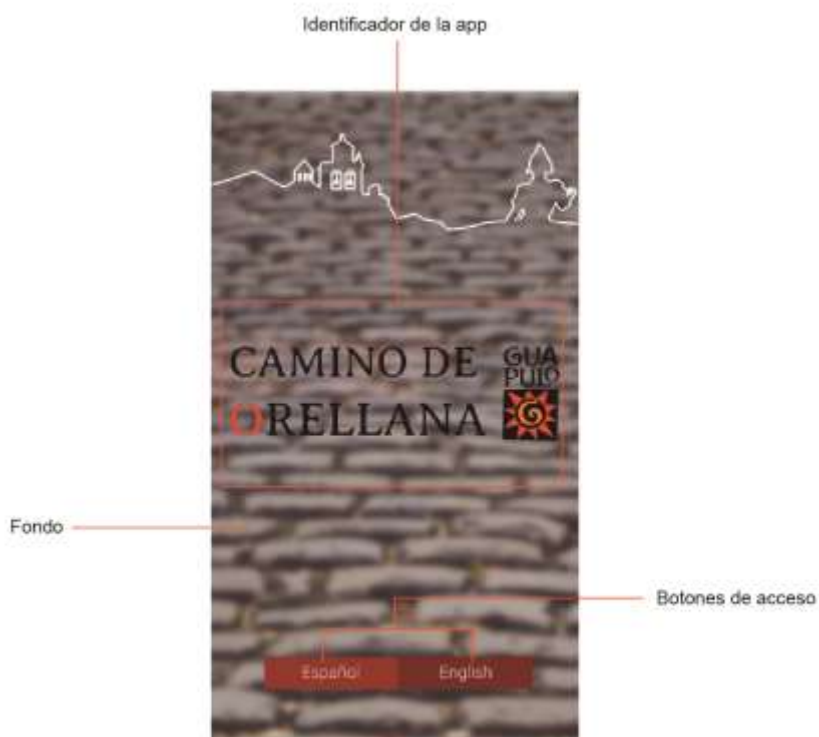


Imagen 21, construcción de las ventanas
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

3.7.2. Contemporaneidad

Se desarrolla como es visto hoy en día a la calle “Camino de Orellana” y Guápulo, sus lugares turísticos, lugares recreativos, hospedajes y escuelas de arte que se pueden encontrar a sus alrededores, así mismo se motiva a los usuarios a seguir leyendo las demás ventanas.



Imagen 22, construcción de las ventanas
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Cuadro de dialogo. - Una vez seleccionado el ícono de información se despliega un cuadro de dialogo el cual sirve para contar a los usuarios los sucesos que pasan o han pasado

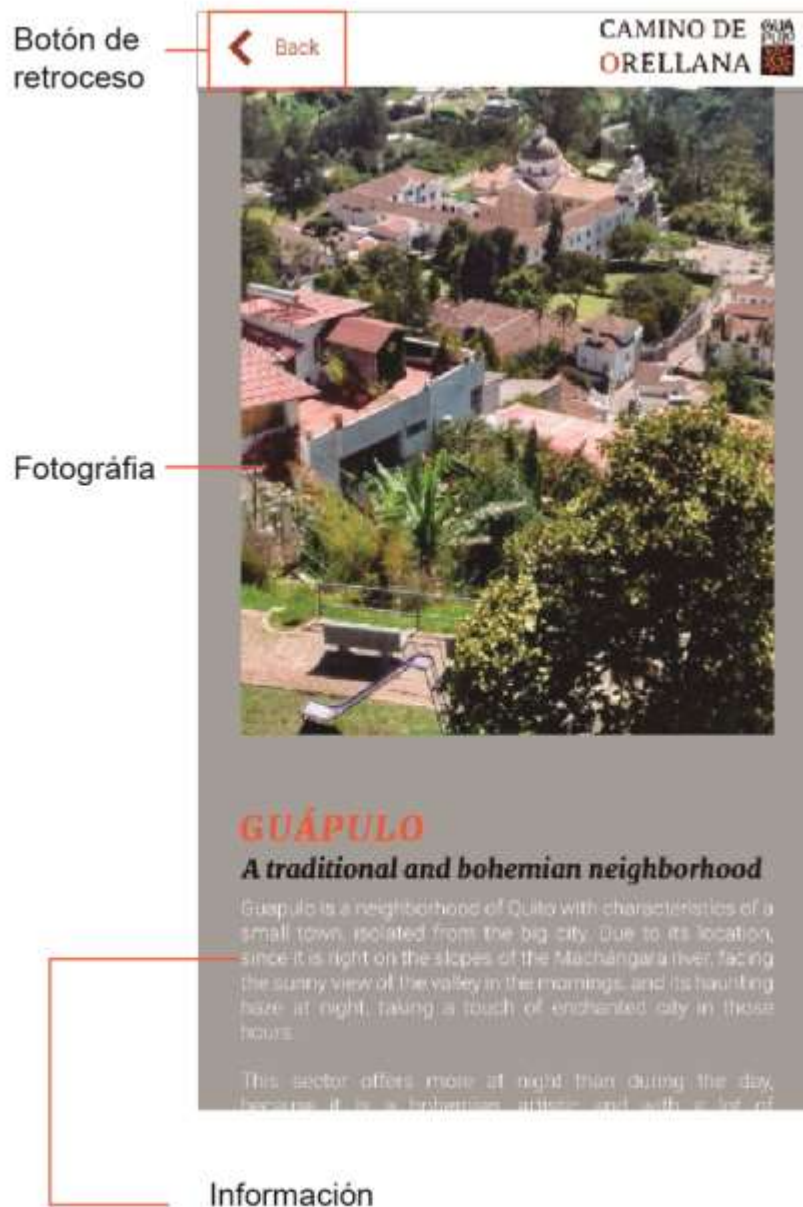


Imagen 23, construcción de las ventanas
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Sub-menú. - Cuando se arrastra desde la parte superior a la inferior del móvil se despliega un sub menú que redirige a las opciones turísticas que tiene el “Camino de Orellana”, permitiendo dar a conocer sobre las diferentes zonas de recreación y hospedaje que ofrece la zona

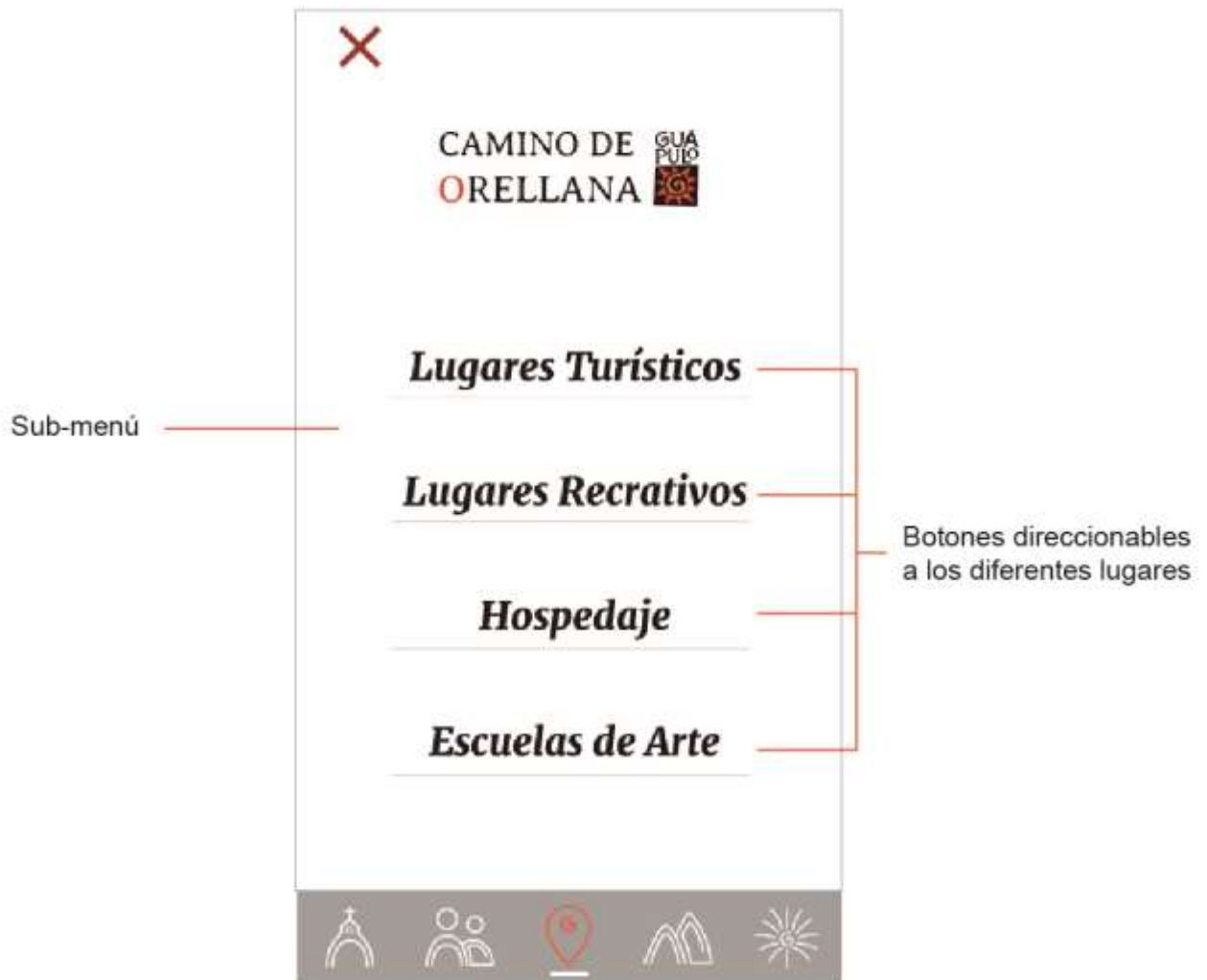


Imagen 24, construcción de las ventanas

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Listado de opciones. - Una vez seleccionado un botón del sub menú se despliega un listado de opciones, dependiendo del botón seleccionado, este listado muchas veces redirige a una nueva ventana con fotografías del lugar, información y una opción de cómo llegar al lugar.



Imagen 25 construcción de las ventanas
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Botón de retroceso



Botón para leer la información

Imagen 26 construcción de las ventanas

Imagen elaborada por: Cristian Rodríguez



Imagen 27, construcción de las ventanas

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Botón de retroceso



Botón para mostrar la ruta

Imagen 28, construcción de las ventanas

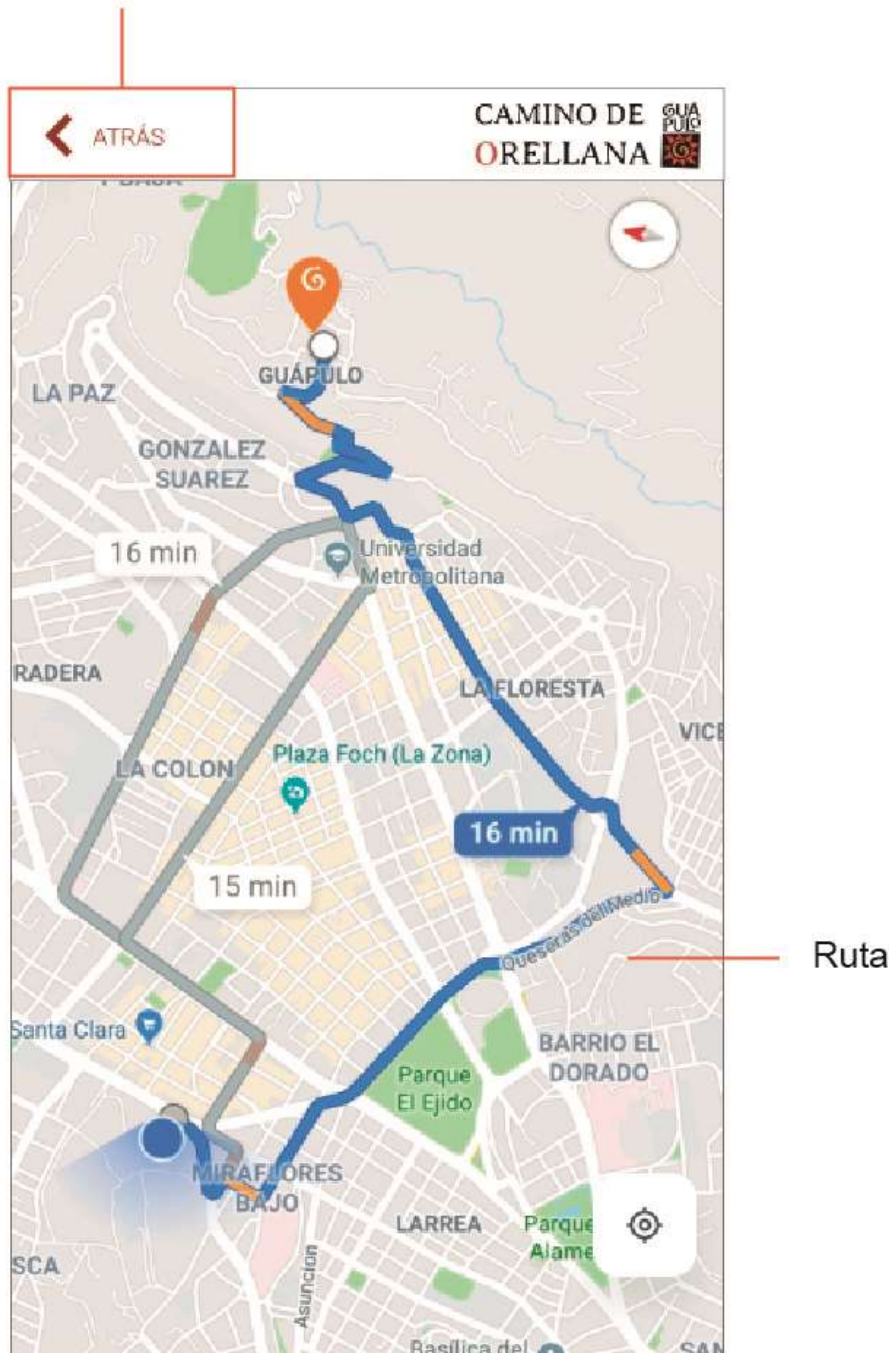
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019



Imágen 29, construcción de las ventanas

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Botón de retroceso



Imágen 30, construcción de las ventanas

Fuente: (Google Maps, s.f.)

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

3.7.3. Los personajes relevantes

Se dan a conocer los distintos personajes que enriquecen a la historia de Guápulo y el Camino de Orellana.



Imagen 31, construcción de las ventanas

Fuente: (Todocoleccion, s.f.)

Fuente: (Echeverría, 2014)

Elaborada por: Cristian Rodríguez, 2019

Botón de retroceso

← ATRÁS

CAMINO DE ORELLANA

FRANCISCO DE ORELLANA
Conquistador que descubrió el Amazonas

Francisco de Orellana nació en Cáceres-España en 1511, participó en la fundación de Puerto Viejo y recibió de Francisco Pizarro la gobernación de la provincia de Culata, en la cuenca del Guayas-Ecuador.

En 1540 Orellana se incorporó a la expedición que el nuevo gobernador de la provincia de Quito, Gonzalo Pizarro, envió en busca del río de la Canela y de

Información

Imagen 32, construcción de las ventanas

Fuente: (Todocoleccion, s.f.)

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

3.7.4. Época colonial

Se da a conocer que sucedió con la llegada de los colonos, como fue que en Guápulo se construyó una de las primeras iglesias de Quito, y se da un hincapié a que el usuario quiera saber más sobre la historia de la época andina.

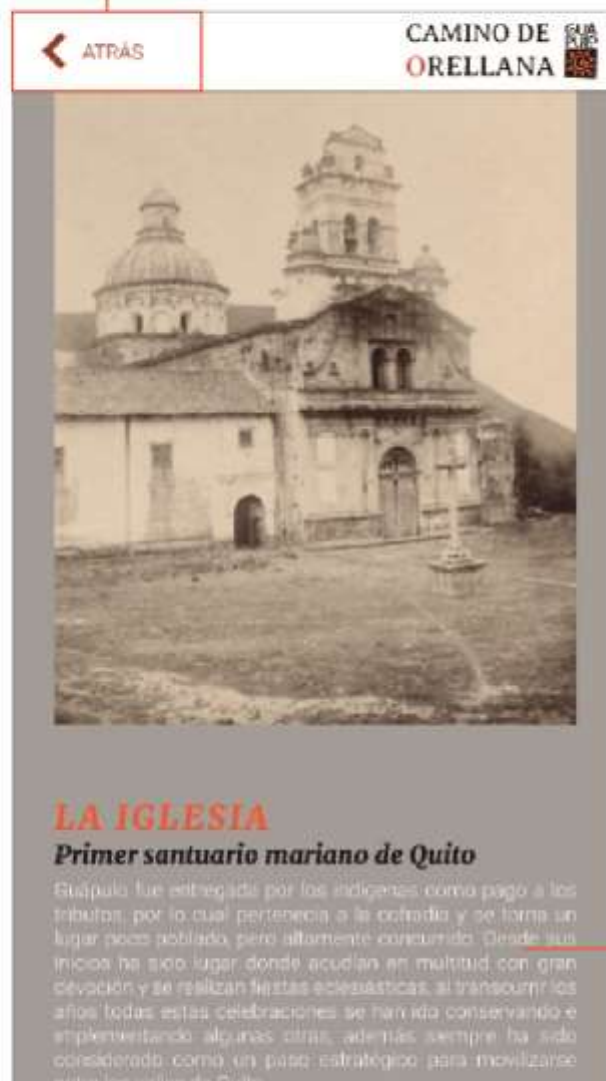


Imagen 33, construcción de las ventanas

Fuente: (Leibniz-Institut für Länderkunde. Leipzig, s.f.)

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Botón de retroceso



Información

Imagen 34, construcción de las ventanas

Fuente: (Leibniz-Institut für Länderkunde. Leipzig, s.f.)

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

3.7.5. Época andina

Se detalla quienes eran los habitantes de Guápulo previo a los colonos y como era considerado este barrio antes de la llegada de los españoles, así mismo se anima al usuario a dirigirse a la opción de las festividades para que conozca más sobre lo que se realiza en Guápulo.

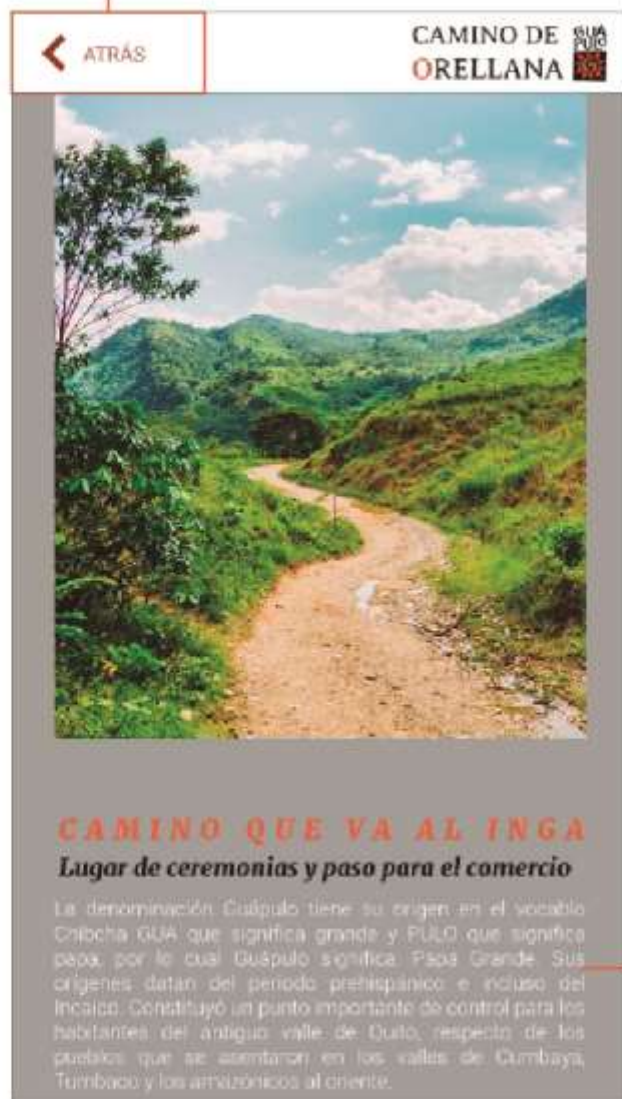


Imagen 35, construcción de las ventanas

Fuente: (Otero, 2015)

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Botón de retroceso



Información

Imagen 36, construcción de las ventanas

Fuente: (Otero, 2015)

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

3.7.6. Festividades

Se da a conocer las diferentes fiestas que se realizan dentro del Cabildo, **además de facilitar números de teléfono útiles para cualquier emergencia.**

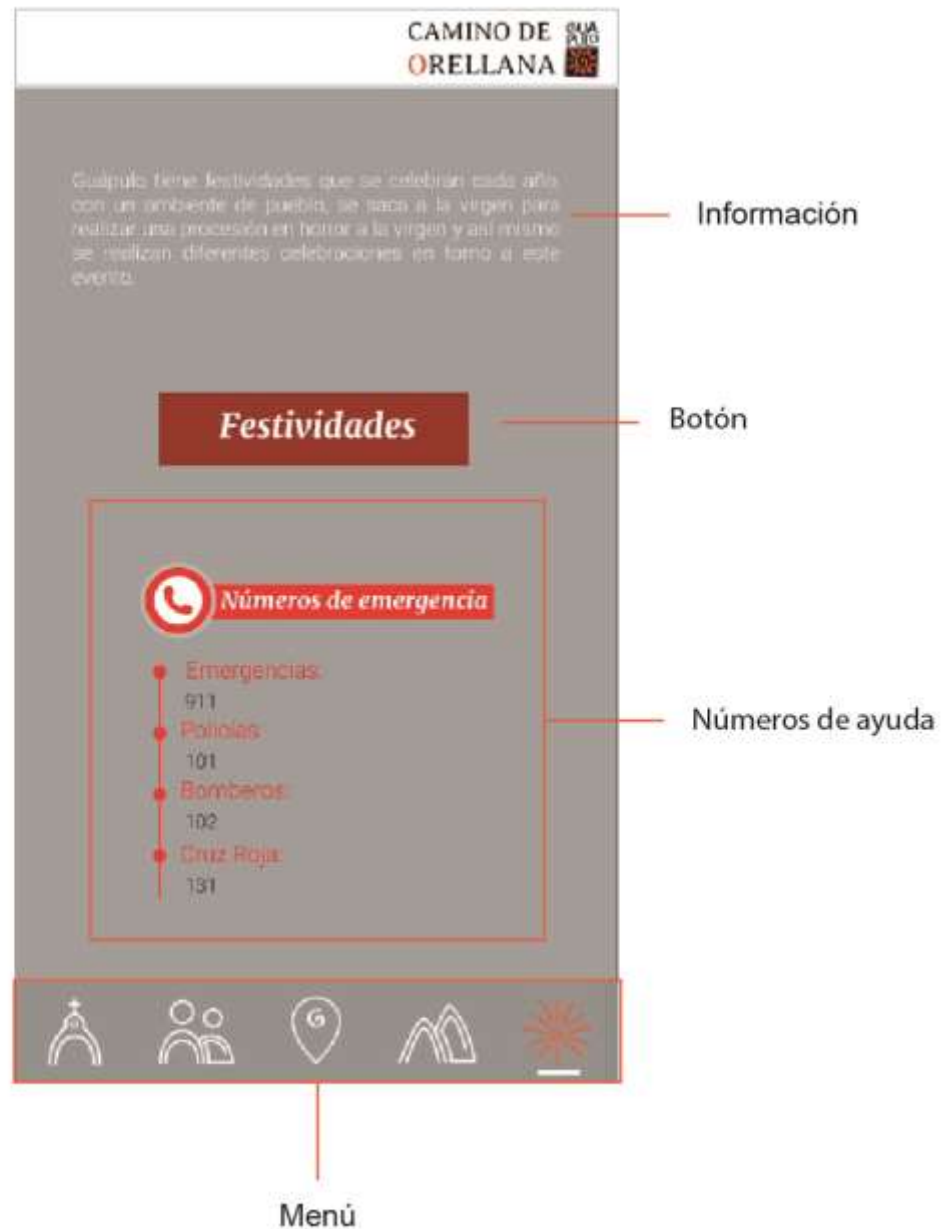


Imagen 37, construcción de las ventanas
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Botón de retroceso



Contenido de las festividades

Imagen 38, construcción de las ventanas

Elaborada por: Cristian Rodríguez, 2019

3.8. Identificador

El identificador principal que se utiliza es el imagotipo ya establecido en la zona y que las personas a las que se realizaron las encuestas, identificaron en su mayoría con Guápulo.



Imagen 39, identificador

Tomada por: Cristian Rodríguez, 2019

El isotipo está compuesto por formas circulares y triangulares con un peso visual equilibrado, en su logotipo se nota que es una tipografía arreglada para una mejor diferenciación, siguiendo la línea circular del isotipo y conservando serifas que ayudan a denotar la tradición que existe en Guápulo.

Para la creación de la marca “camino de Orellana” que está en la pantalla principal de la app se ha tomado como base la tipografía y los colores usados en la marca paraguas “Guápulo” para que exista una mayor relación y armonice de manera coherente la aplicación con el sector.



Imagen 40, identificador

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Este logotipo es el cual da la bienvenida a la aplicación, se encuentra en el “home” y es lo primero que verán los usuarios, por ende, se recalca su relación con la marca paraguas “Guápulo” y se ha realizado con una tipografía similar para su relación con el aspecto tradicional.

3.9. Íconos

Para la construcción de los íconos que representen a cada ventana principal se ha tomado en cuenta las formas circulares y triangulares de la marca “Guápulo”, y se ha realizado un análisis del contenido para una mejor representación y así lograr dar una mayor armonía a la app y que el usuario Comprenda de mejor manera los íconos utilizados en la app.

3.9.1. Construcción

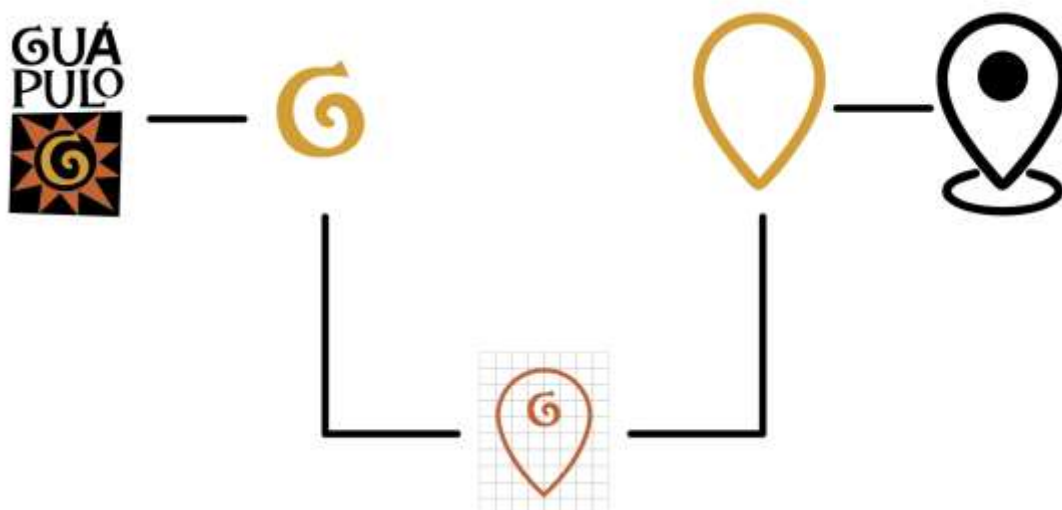


Imagen 41, construcción de los íconos
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Para la construcción del ícono de la contemporaneidad se ha tomado en cuenta la letra “G” que es utilizado en el isotipo de la marca Guápulo y por otro lado se ha tomado la forma externa del ícono de geolocalización formando un nuevo ícono para la aplicación móvil, se ha tomado en cuenta la forma del GPS para esta ventana ya que en ella se presenta la información del camino de Orellana y los diferentes lugares a los cuales se puede realizar turismo.

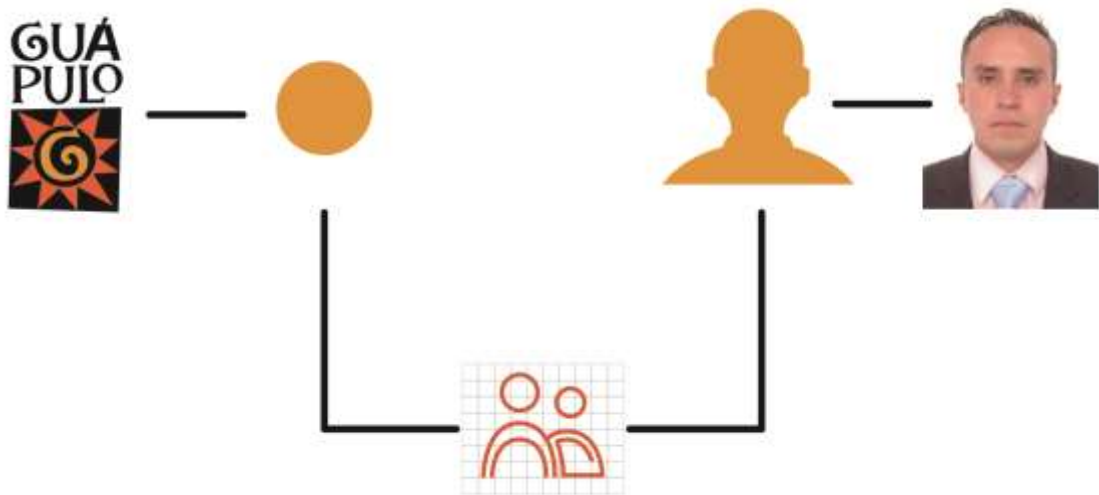


Imagen 42, construcción de los íconos
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

El ícono de los personajes está compuesto por la parte circular del isotipo y a su vez tomando en cuenta la forma del logotipo Guápulo y por otra parte se ha estilizado la forma de una foto tipo carnet, formando un nuevo ícono para la aplicación móvil, se ha tomado en cuenta la silueta de una persona para esta ventana ya que en ella se presenta la información sobre los personajes que enriquecen históricamente al camino de Orellana.

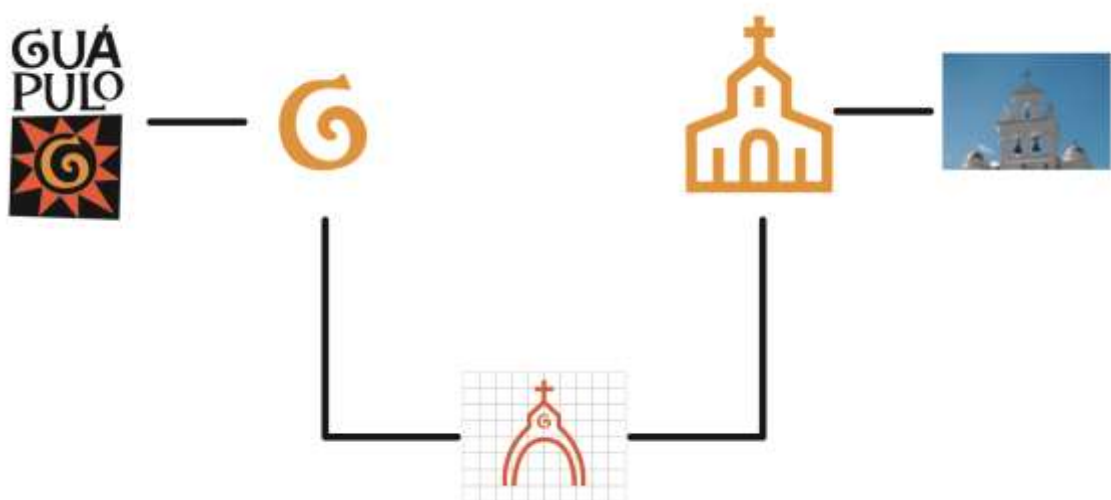


Imagen 43, construcción de los íconos
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

La construcción del ícono para la época colonial está compuesta por los triángulos que forman la parte del sol del isotipo de Guápulo y por supuesto se ah estilizado la forma central superior de la propia iglesia para formar un ícono acorde a la ventana que se muestra ya que en ella se explica el cómo llegaron a construir la iglesia y el porqué de su ubicación, datos que son fundamentales ya que al estar la iglesia al final del camino de Orellana es parte importante de su historia.

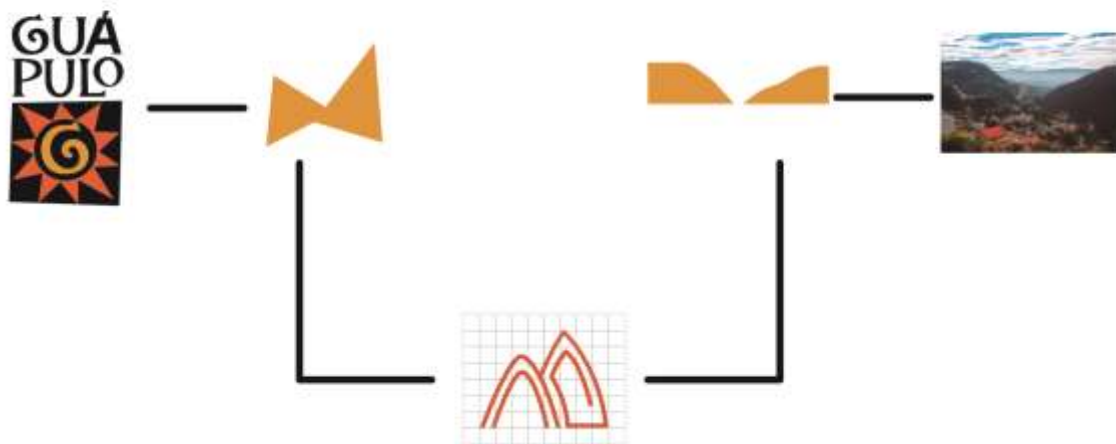


Imagen 44, construcción de los íconos
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Para la construcción del ícono de la época andina se ha tomado en cuenta los triángulos que se utiliza en el isotipo de la marca Guápulo y por otro lado se ha realizado una abstracción del paisaje que brinda Guápulo por sus dos montañas a los lados, formando un ícono que represente a la ventana como la aprte andina antes de la colonización, en ella se presenta la información de cómo era considerado antes de la llegada de los españoles y como los indígenas adoraban a estos lugares.

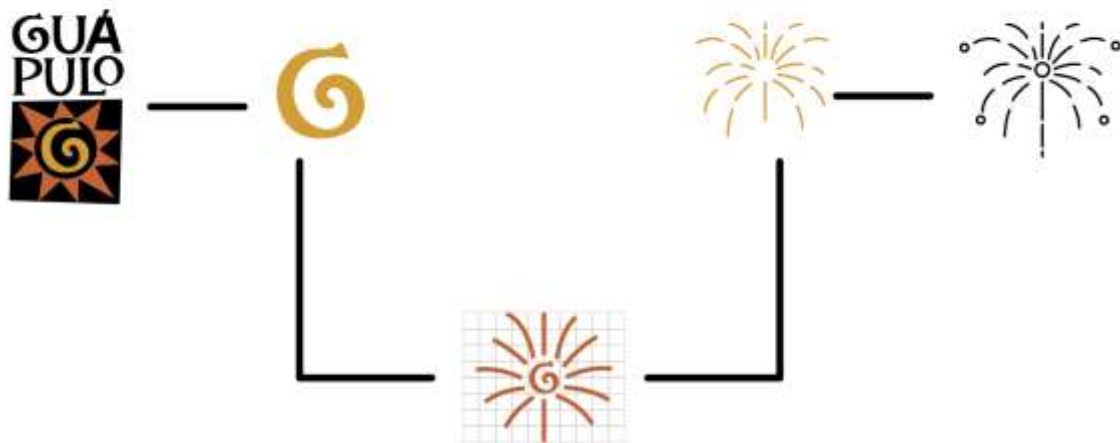


Imagen 45, construcción de los íconos

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

La construcción del ícono de las festividades consta de la letra “G” que es utilizado en el isotipo de la marca Guápulo y por otro lado se ha tomado la forma externa de un ícono de festividad dando paso a un nuevo ícono para la aplicación móvil que vaya acorde con la representación de las distintas festividades que se realizan cada año.

3.10. Tipografía

Para el prototipo se ha utilizado dos tipografías, una que se relaciona directamente con la marca y la otra que se utiliza para el texto continuo. La primera es la tipografía “Merriweather Black, Italic” la cual tiene formas redondeadas y serifas lo que hace que se asimile a las características de la marca paraguas, manteniendo una misma línea gráfica en la marca “Camino de Orellana”, los títulos y sub títulos de los contenidos.

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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ; " ' # \$ % & / () = ¿ ?

Imagen 46, referencia tipográfica

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

La segunda tipografía se ha seleccionado la “Roboto Light, Regular” la cual da un contraste y permite diferenciar los títulos del texto continuo, esta tipografía es recta y sin serifas.

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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ; " ' # \$ % & / () = ¿ ?

Imagen 47, referencia tipográfica

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

3.11. Cromática

La cromática que se utiliza dentro de la aplicación es de los colores principales de la marca “Guápulo”, así mismo se toma una referencia de una fotografía tomada al nivel del parque lineal hacia la iglesia, para tener referentes de colores propios del sector, los mismos q son:



Imagen 48, referencia cromática

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

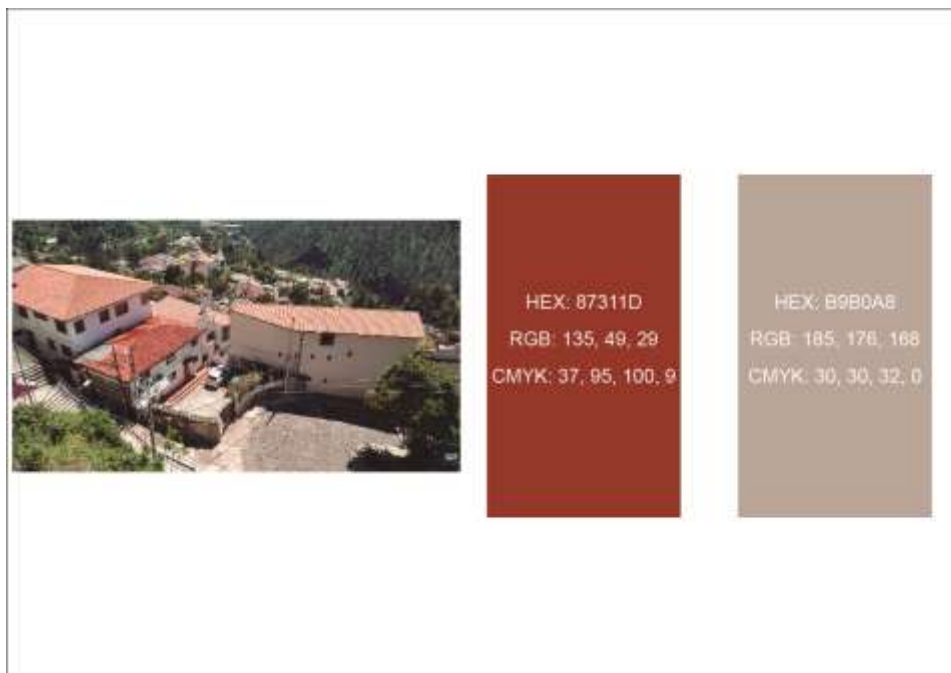


Imagen 49, referencia cromática

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Se ha decidido conservar los colores de la marca para que la app sea lo más pegada posible al sector, así mismo los otros dos colores son tonos escogidos de sus tejados que se conservan la mayoría de sus construcciones y el piso adoquinado de toda su calle.

3.12. Presupuestos

RECURSO HUMANO				
Descripción	Cantidad	Unidad/Medida	Costo Unit.	Costo Total
Entrevista/Encuestas	2	Mes	\$ 75,00	\$ 150,00
Investigación	10	Mes	\$ 100,00	\$ 1.000,00
			TOTAL	\$ 1.150,00

EQUIPOS				
Descripción	Cantidad	Unidad/Medida	Costo Unit.	Costo Total
Computadora	2600	Hora	\$ 0,18	\$ 468,00
Cámara	10	Día	\$ 55,00	\$ 550,00
Impresora	10	mes	\$ 80,00	\$ 800,00
			TOTAL	\$ 1.818,00

DISEÑO (Prototipo)				
Descripción	Cantidad	Unidad/Medida	Costo Unit.	Costo Total
Fotografías	21	Foto	\$ 5,00	\$ 105,00
Retoque Fotográfico	5	Hora	\$ 40,00	\$ 200,00
Marca	1	-	\$ 150,00	\$ 150,00
íconos	5	-	\$ 60,00	\$ 300,00
Maquetación de ventanas	12	ventana	\$ 50,00	\$ 600,00
			TOTAL	\$ 1.355,00

SERVICIOS BÁSICOS				
Descripción	Cantidad	Unidad/Medida	Costo Unit.	Costo Total
Agua	10	Mes	\$ 5,00	\$ 50,00
Luz	10	Mes	\$ 15,00	\$ 150,00
Teléfono	10	Mes	\$ 10,00	\$ 100,00
Internet	10	Mes	\$ 20,00	\$ 200,00
Valores Universitarios	-	-		\$ 100,00
Gastos varios	-	-		\$ 200,00
			TOTAL	\$ 800,00

GASTOS				
Descripción	Cantidad	Unidad/Medida	Costo Unit.	Costo Total
Impresiones	252	Unidades	\$ 0,20	\$ 50,40
Transporte	10	Mes	\$ 20,00	\$ 200,00
Alimentación	150	Unidades	\$ 3,00	\$ 450,00
Entrada al museo	2	Día	\$ 1,50	\$ 3,00
Licencia de Software	3	Software	\$ 58,90	\$ 176,70
TOTAL				\$ 880,10

Tabla 17, presupuesto

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

PRESUPUESTO TOTAL	
RECURSO HUMANO	\$1.150,00
EQUIPOS	\$1.818,00
DISEÑO	\$1.355,00
SERVICIOS BÁSICOS	\$ 800,00
GASTOS	\$ 880,10
TOTAL	\$6.003,10
IVA 12%	\$ 720,37
COSTO TOTAL	\$6.723,47

Tabla 18, presupuesto total

Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

CONCLUSIONES

- La historia que abarca Guápulo y el camino de Orellana es basta para tener solida información que ayuda en el desarrollo de aplicaciones gráficas que aportan a los turistas y a sus moradores más jóvenes datos relevantes de primera mano sobre el sector.
- Una vez analizada la información recolectada de las encuestas se ha logrado identificar que el principal factor para que los jóvenes y turistas no conozcan sobre la historia que tiene Guápulo es la falta de lugares para informarse, así mismo se ha logrado identificar que en su mayoría tanto jóvenes como personas de edad adulta piden que esta información sea en una aplicación para su teléfono móvil. En la entrevista realizada al presidente del cabildo se pudo evidenciar que lo que se necesita para que Guápulo crezca aún más en turismo es la aplicación de los diferentes proyectos que se han realizado y que el municipio por su parte aplique las diferentes leyes establecidas para la circulación y control de los elementos patrimoniales que existen dentro.
- Se ha elaborado una aplicación móvil siguiendo las exigencias de los moradores y turistas evidenciadas en las encuestas, que sea de insumo para mantenerse informado sobre su historia, así mismo se ha incluido los diferentes lugares de recreación turística con los cuales los visitantes tengan una información más a la mano para poder visitar el recorrido que realizó hace ya muchos años atrás Francisco de Orellana y Gonzalo Pizarro para encontrar el Amazonas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda fomentar los proyectos en torno a los diferentes elementos patrimoniales existentes en Guápulo por medio del diseño gráfico para generar una mejor identidad en el cabildo, que todo tenga una armonía y el público pueda apreciar los datos en diferentes plataformas que incentiven al turismo.

Es importante tomar en cuenta los diferentes proyectos que se han realizado para el cabildo, escuchar las necesidades que tienen los moradores para mejorar su convivencia y realizar un llamado al municipio de Quito para que no deje de lado a este sector que tiene igual de importancia que el centro debido a que alberga una gran historia colonial, incaica y pre incaica digna de ser preservada.

Se recomienda realizar la programación y aplicación de la app para que el camino de Orellana sea conocido por más personas e incentive a su turismo, así mismo se recomienda realizar diferentes convenios con los cafés, bares y restaurantes que existen para poder atraer de una forma diferente a nuevos turistas y conservar a las personas que regularmente visitan dándoles una razón adicional para ir más seguido a visitar este maravilloso lugar.

BIBLIOGRAFIA

- Altieri Megale, A. (2001). *¿Qué es cultura?* Recuperado el 28 de febrero de 2019, de La lámpara de Diógenes, 2(4): <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/190>
- Ardévol, E. (2006). *La búsqueda de una mirada, antropología visual y cine etnográfico* . Barcelona: UOC.
- Cardona, D. (2005). Construcción cultural del concepto calidad de vida. *Revista Facultad Nacional de Salud Pública*, 86.
- CodiTramuntana. (18 de Febrero de 2019). *Arquitectura app*. Obtenido de <https://coditramuntana.com/es/subservicio/desarrollo-de-aplicaciones-moviles>
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos* . La Paz : Grupo Editorial Design.
- Echeverría, L. (08 de noviembre de 2014). *Gonzalo Pizarro González, Conquistador español*. Obtenido de <https://www.geni.com/people/Gonzalo-Pizarro-Gonz%C3%A1lez-Conquistador-esp%C3%B1ol/6000000000277018290>
- El Comercio. (10 de Septiembre de 2016). *Guápulo está de fiesta, hoy será la carrera de coches de madera y el baile popular*. Obtenido de <http://www.elcomercio.com/actualidad/quito-guapulo-fiestas-bailepopular-plazoleta.html>
- El Telégrafo. (04 de Mayo de 2014). *En el barrio Guápulo conviven la tradición con la bohemia (GALERÍA)*. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/quito/1/en-el-barrio-guapulo-conviven-la-tradicion-con-la-bohemia-galeria>
- El Telégrafo. (27 de Diciembre de 2015). *La cosmovisión andina se plasma en las artesanías ecuatorianas*. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/la-cosmovision-andina-se-plasma-en-las-artesantias-ecuatorianas>
- Fabrizi, M. S. (s.f.). *Las técnicas de investigación: la observación*. Recuperado el 25 de diciembre de 2018, de <http://www.fhumyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/solefabri1.htm>

- García, J. (28 de Enero de 2010). *Definiciones: Antropología andina, Sujeto popular*. Obtenido de <http://portalpandemonio.blogspot.com/2010/01/definiciones-en-base-al-capitulo-2.html>
- Garré, F. (15 de enero de 2001). *Patrimonio arquitectónico urbano, preservación y rescate: bases conceptuales e instrumentos de salvaguarda*. Obtenido de http://www.cncr.gob.cl/611/w3-article-4676.html?_noredirect=1
- Gómez, F. (2008). *Propuesta de lineamientos ambientales, riesgos y patrimonio de Guápulo*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de <http://www.cepeige.org/wp-content/uploads/2018/05/DocumentoCompleto.pdf>
- Gómez, S. (2014). *Guápulo*. Quito.
- González, C. (2016). *El diseño como soporte de la identidad en la Cultura Clásica Contemporánea*. Recuperado el 15 de enero de 2019, de <http://www.revistas.uma.es/index.php/idisenio/article/view/2409>
- Google Maps. (s.f.). *Iglesia de Guápulo, Quito*. Recuperado el 10 de mayo de 2019, de <https://www.google.com/maps/place/Iglesia+Nuestra+Se%C3%B1ora+de+Gu%C3%A1pulo/@-0.2002563,-78.4775872,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x91d5909fd55594bf:0xc99805cf8e7653b7!8m2!3d-0.2002617!4d-78.4753985>
- Got Questions. (s.f.). *¿Cuál es el origen de la Iglesia Católica?* Recuperado el 20 de enero de 2019, de <https://www.gotquestions.org/Espanol/origen-Iglesia-Catolica.html>
- Grajales, T. (27 de marzo de 2000). *Tipos de investigación*. Recuperado el 15 de enero de 2019, de https://www.academia.edu/8608597/TIPOS_DE_INVESTIGACION_Por_Tevni_Grajales_G
- Grande, I. (2017). *Fundamentos y técnicas de investigación comercial*. Madrid: ESIC.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Karam, T. (02 de mayo de 2011). *Introducción a la semiótica de la imagen*. Recuperado el 20 de marzo de 2019, de https://www.academia.edu/25621529/Introducci%C3%B3n_a_la_semi%C3%B3tica
- Landa, R. (2016). *El Diseño en la Publicidad*. Madrid: Anaya Multimedia.

- Leibniz-Institut für Länderkunde. Leipzig. (s.f.). *Fotografía patrimonial*. Recuperado el 05 de mayo de 2019, de Iglesia de Guápulo antes del terremoto de 1868. Quito - Pichincha - Ecuador: <http://fotografiapatrimonial.gob.ec/web/es/galeria/element/5514>
- López, G. (2013). *Estudio iconográfico del retablo mayor, púlpito y fachada del santuario de Guápulo con el propósito de fomentar el turismo cultural*. Quito: UTE.
- Los Santos Católicos. (s.f.). *¿Qué es un santo?* Recuperado el 05 de febrero de 2019, de <https://www.santoscatolicos.org/>
- Ludewig, C. (s.f.). *Universo y Muestra*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de <https://docplayer.es/4858962-Universo-y-muestra-elaborado-por-dra-cristina-ludewig.html>
- Malhotra, N. k. (2008). *Investigación de Mercados*. México: Pearson Educación.
- Mármol, V. (2014). *Aporte del diseño gráfico a la actividad cultural del Centro Histórico de Quito, mediante piezas gráficas que apoyen a organizaciones involucradas con el rescate de la identidad cultural, dirigida a jóvenes adolescentes*. Quito: Puce.
- Martínez, R., & Rodríguez, E. (s.f.). *Manual de Metodología de la Investigación Científica*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/cielam/manual_de_metodologia_deinvestigaciones._1.pdf
- Marzal, M. (1998). *Historia de la Antropología*. Quito.
- Mitologia.info. (28 de febrero de 2018). *Mitología _ Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia*. Recuperado el 25 de febrero de 2019, de Kay Pacha: <https://www.mitologia.info/kay-pacha/>
- Mitologia.info. (28 de febrero de 2018). *Mitología » Descubre las Mitologías del mundo, su Origen e Historia*. Recuperado el 25 de febrero de 2019, de Uku Pacha: <https://www.mitologia.info/uku-pacha/>
- Mitologia.info. (28 de febrero de 2018). *Mitología > Descubre las mitologías del mundo, su origen e historia*. Recuperado el 25 de febrero de 2019, de Hanan Pacha: <https://www.mitologia.info/hanan-pacha/>
- Mora, N. (2001). *La Investigación Bibliográfica*. Ecuador.

- Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (10 de junio de 2009). *Plan de desarrollo integral de Guápulo*. Obtenido de www.guapulo.org/.../1-planificacion?...2%3Aplan-de-desarrollo-integral-de-guapulo
- NeoAttack. (07 de febrero de 2019). *NeoAttack*. Obtenido de NeoAttack: <https://neoattack.com/neowiki/disenio-web/>
- Ojeda, N. (2012). *Introducción a la Multimedia*. Tlalnepantla: Red tercer milenio.
- Otero, N. (08 de abril de 2015). *Behance*. Obtenido de Fotografía etnográfica / Documental - Pueblo awá e inga: <https://www.behance.net/gallery/25093317/Fotografia-Etnografica-Documental-PUEBLO-AWA-E-INGA>
- Rapport, N. (2014). *Social and Cultural Anthropology*. New York: Routledge.
- Rodríguez, M. (2015). *Estudio del desarrollo histórico del barrio de Guápulo y transformación de su paisaje*. Quito.
- Ruby, J. (2002). *Los últimos 20 años de Antropología visual – una revisión crítica*. Recuperado el 18 de febrero de 2019, de http://www.antropologiavisual.cl/2007_9_art02_ruby.html#Layer1
- Ruiz, R. (2007). *El Método Científico y sus Etapas*. Mexico.
- Samara, T. (2008). *Los Elementos del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Serna, S. (2017). *Diseño de Interfaces en aplicaciones móviles*. Colombia: Ra-Ma.
- Sikimira. (s.f.). *Sikimira, ilustración + textil*. Recuperado el 26 de febrero de 2019, de <http://www.sikimira.com/eshop/52/valdivia-cultura-precolombina-de-ecuador>
- Sulca, S. (03 de enero de 2018). *Behance Student show*. Obtenido de Guápulo: <http://www.studentshow.com/gallery/60412931/Guapulo>
- Tacuri, G. (2014). *Guía histórica turística para los moradores del sector bello horizonte de Guápulo*. Quito.
- Thiery, V. (1994). Las funciones sociales de la Cultura. *Revista leader*, 42.
- Todocoleccion. (s.f.). *Francisco de Orellana - Forjador de America*. Recuperado el 06 de mayo de 2019, de <https://www.todocoleccion.net/sellos-tarjetas-maximas/francisco-orellana-forjadores-america~x21336184>
- Villacís, L. (2015). *Análisis comunicacional e iconográfico del monumento a la independencia*. Quito: UCE.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del Diseño bi- y tri-dimensional*. Bogota: Gustavo Gili.

Yeeply. (24 de Febrero de 2019). *¿Qué son las Aplicaciones Nativas, Web e Híbridas?*

Obtenido de <https://www.yeeply.com/blog/tipos-de-app-y-para-que-sirven/>

ANEXOS

La infografía que se pudo encontrar en Guápulo no es suficiente, ya que en la primera grafica que se encuentra en el mirador, se hace relevancia únicamente al santuario y no se menciona a los diferentes insumos patrimoniales que hay. En la segunda grafica encontrada al inicio del “Camino de Orellana” se puede apreciar lo deteriorada que esta.



Imágen 50, fotos referenciales de Guápulo
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019



Imágen 51, fotos referenciales de Guápulo
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

Así mismo en un tramo de la calle se puede observar grafitis pintados en la fachada de una casa considerada como un bien patrimonial.



Imágen 52, foto referencial de Guápulo
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019

El museo tiene gran variedad de arte quiteño, pero muchos de sus cuadros en especial de la primera sala, están deteriorados y ameritan ser restaurados para tener una mejor presentación a los turistas



Imágen 53, foto referencialde Guápulo
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019



Imágen 54, foto referencial de Guápulo
Elaborado por: Cristian Rodríguez, 2019