



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

ELABORACIÓN DE UN DISEÑO CONCEPTUAL DECORATIVO SOBRE MOBILIARIO RECICLADO, BASADO EN LOS MOTIVOS DE LA CULTURA TOLITA, PARA LA INTERVENCIÓN CONCEPTUAL Y ESTÉTICA DE LOS ESPACIOS ABIERTOS O CERRADOS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

TRABAJO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO Y PUBLICIDAD.

AUTOR: Andrade Aguirre María Elena.

DIRECTOR: MSc. Ramiro Carrascal

Ibarra 2015

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Director del Trabajo de Grado Titulado: ELABORACIÓN DE UN DISEÑO CONCEPTUAL DECORATIVO SOBRE MOBILIARIO RECICLADO, BASADO EN LOS MOTIVOS DE LA CULTURA TOLITA, PARA LA INTERVENCIÓN CONCEPTUAL Y ESTÉTICA DE LOS ESPACIOS ABIERTOS O CERRADOS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE. Trabajo realizado por la egresada Andrade Aguirre María Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en la Especialidad de Diseño y Publicidad.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un Tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



MSc. Ramiro Carrascal
DIRECTOR

DEDICATORIA

A mis amores

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios que me permite vivir cada día.

Gracias por que me brinda gratis, el mejor espectáculo, la naturaleza que nos rodea. Gracias por los sentidos para percibir, descubrir, ser sensible.

Gracias por el cerebro para captar y dilucidar con reflexión que la felicidad no está en solo recibir sino dar, Gracias por la oportunidad de tener una familia que sostiene y apoya. Gracias por conocer a muchas personas que han aportado positivamente en mi desarrollo personal y artístico.

Gracias por que en el camino he descubierto que la humildad y la sencillez es la mejor opción.

Gracias por conceder la satisfacción de enseñar, por que enseñar es dar dos veces.

Gracias es una de esas maravillosas palabras que usamos para reconocer lo han hecho por nosotros, porque nos quieren, porque nos aprecian, porque su don de gentes les lleva a dar lo mejor de sí, porque al ser maestros contribuyen a la capacitación y a dominar las competencias que dentro del sistema en que vivimos son necesarias.

Gracias a todos y cada una de las personas que he conocido en esta etapa de mi vida, por su amor, respeto y consideración.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE GENERAL	iv
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
CAPÍTULO I	1
Problema de Investigación.....	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema	2
1.3 Formulación del problema.....	4
1.4 Delimitación del problema.....	6
1.4.1 Delimitación espacial	6
1.4.2 Delimitación temporal	7
1.5 Objetivos.....	7
1.5.1 Objetivo general.....	7
1.5.2 Objetivos específicos	7
1.6 Justificación de la Investigación	8
CAPÍTULO II	11
Marco Teórico.....	11
2.1 Fundamentación teórica del problema.	11
2.1.1 Introducción.	11
2.1.2 Plan del Buen Vivir.....	12
2.1.3 Constitución de la republica del ecuador.....	13
2.1.4 Ley Orgánica de Educación Superior.....	14
Capítulo I	15
Ámbito y objeto.....	15
2.1.5. Manual de convivencia de la Universidad Técnica del Norte.....	16
2.1.6 El Diseño	17

2.1.7.1 La ergonomía visual.....	20
2.1.8 Tipografía.....	21
2.1.8.1 Tipografía experimental	22
2.1.8.2 Diseño de la tipografía	23
2.1.9 Semiótica	24
2.1.10 Epistemología.	31
2.1.11 Minimalismo	33
2.1.12 Principios Fundamentales de Composición.....	34
2.1.13 Trabajar en proporción.....	37
2.1.15 La serigrafía.....	41
2.1.16 <i>Reciclar tarea de todos</i>	41
2.1.17 El cuidado del medio ambiente es un deber de todos.	46
2.1.19 El reciclaje de metales.	46
2.1.21 El diseño en el mundo andino	49
2.1.22 Los colores en la cosmovisión tolita	50
2.1.23 Las Proporciones del Mundo Andino.....	54
2.1.25 Glosario.	56
CAPÍTULO III	59
3 METODOLÓGIA DE LA INVESTIGACIÓN	59
3.1. Tipos de investigación	59
3.2 Métodos.....	59
3.2.1 Deductivo.....	59
3.2.2. Inductivo.	60
3.2.3. Analítico y Sintético.....	60
3.2.4. Lógico Deductivo.	61
3.3. Técnicas e Instrumentos	61
3.4 Población	63
3.5 Muestra.....	63
3.5.1 La Simbología	63
3.5.2 La fórmula.....	64
3.6 Cronograma de Actividades	64
3.7 Recursos	65

3.7.1	Recursos Humanos	65
3.7.2	Recursos Institucionales	65
3.8	Materiales y Económicos	65
CAPÍTULO IV		67
4.	Análisis e interpretación de resultados	67
	Conclusiones y recomendaciones.....	79
CAPÍTULO V		84
5.1	Introducción	84
5.2	Impactos	85
5.2.1.	Impacto Educativo	85
5.2.2	Impacto Cultural.....	85
5.2.3	Impacto ambiental.....	86
5.2.4.	Impacto artístico- cultural.....	86
5.2.5	Impacto Visual	87
	Objetivos del producto.	87
	Objetivos específicos del mobiliario reciclado.	88
CAPÍTULO VI		90
6.1	Macro Localización	90
6.2	Micro Localización	90
6.3	Propuesta	90
6.3.1	Misión.	90
6.3.2	Visión.....	91
6.4	Valores	91
6.5	Objetivos.....	92
6.5.1	Objetivo General.....	92
	Objetivos Específicos.....	93
6.4	Estrategia de identidad	93
6.5	Análisis de referentes visual y conceptual.....	94
	¿Qué tengo que saber hacer?	94
6.6	Eje Integrador	95
6.7	Indicadores Esenciales	95
6.8	Creación de la propuesta	96

6.8.1	Origen de la motivación	96
6.8.2	Análisis visual y conceptual de la propuesta	97
6.9	Identidad	98
6.10	Simbolismo.	99
	Diseño kuillur Wayña Impreso Escogido	100
6.10.1	Cromática	101
6.11	Diseño original de la cultura tolita	104
6.12	Proceso para la creación de un diseño conceptual	105
6.13	La universidad como contexto.....	106
6.15	Diseño kuillur Wayña Impreso Escogido	118
6.16	La tipografía.	118
6.17	Como usar y aplicar el abecedario creado	126
	Valores en RGB Y CMYK	127
6.18	Señalética.	127
6.19	El mobiliario a reutilizarse	129
6.19.1	Dimensiones del Pupitre	129
6.19.	Proceso de trabajo en el mobiliario	131
6.20	El Mensaje	131
6.21	Público Objetivo	132
6.22	Costos.	133
6.23	Fundamentaciones	137
6.23.1	Fundamentación Publicitaria	137
6.23.2	Fundamentación Sociológica	138
6.23.4	Fundamentación Epistemológica	139
6.23.5	Fundamentación Psicológica	140
6.23.6	Conclusiones y recomendaciones.....	141
6.23.7	Bibliografía.....	144
	Anexos	147
	Anexo Nro.1 Matriz Categorical	148
	Anexo Nro.2 Técnica.....	154
	Anexo Nro.3 Ficha de Observación	157
	Anexo Nro.4 La Necesidad	159

Anexo Nro.5 El Mobiliario Para Reciclar	160
Anexo Nro.6 Modelo Entrevista a las Autoridades	161
Anexo Nro.7 Modelo de encuesta a los estudiantes de la FECYT.	165
Anexo Nro.8 Interrogantes	169
Anexo Nro.9 Uso indebido de espacios cerrados de la FECYT	170
Anexo Nro.10 Logros obtenidos	176

RESUMEN

Este proyecto incluye la exploración conceptual del diseño y de tipografía como una parte incluyente, del diseño y la publicidad, para hacer impreso sobre un mueble reciclado, en el que se identifiquen los signos y símbolos de la cultura Tolita. Esta visión incluye una indagación de diseño conceptual de las palabras, el desarrollo exitoso de diseño, adaptación e implementación de un mueble reciclado e identificar mejores prácticas y nuevas tendencias. Cuando se estimula la memoria, en búsqueda de la identidad, la creación facultativa, las técnicas, incorporando la imaginación, utilizando líneas y colores y, así, la tecnología como parte integral de su identidad personal.

Este proyecto, que significa un diseño conceptual basado en los diseños Precolombinos de la Cultura Tolita que vivían en Ecuador, exactamente en Imbabura en nuestro país, hablar de esta cultura increíble, es algo apasionado porque ofrecen, la más bella y atractiva forma de arte, utilizaron la inspiración en la naturaleza, pájaros, animales, realizando esculturas del ser humano y de los animales, expresando sus experiencias, la religión, todos ellos tienen una percepción profunda que se puede ver, que nos ofrecen en diseños geométricos increíbles, usando colorantes naturales, también hicieron objetos extraordinarios de oro con piedras preciosas como Esmeraldas, rubíes, lapislázuli, corales.

Fue, la primera mezcla, hecho de platino y la plata, 200 años antes de hacerlo en Europa, esta cultura me pareció un poderoso tesoro, por todo lo que han hecho, he decidido aplicar su conocimiento en el diseño conceptual y la publicidad en el proyecto de tesis.

El foco de análisis contextual sobre el nuevo modelo en los muebles de reciclaje con el color rojo y blanco lo que son los mismos colores de la Universidad, también tiene los mismos colores de la bandera de la ciudad de Ibarra, la he usado de una manera más beneficiosa, prestando una colaboración con toda la comunidad educativa también es posible mejorar la calidad, y la identidad. La aplicación de este modelo ayudó a crear el diseño cultural que comunica un paradigma de los elementos emocionales y de valor educacional, se estudian analizan y describen en detalle innovador del modelo que puede ser utilizado para las implementación en el exterior e interior de la Universidad Técnica del Norte.

ABSTRACT

This overview includes an exploration of conceptual design de words, the successful development of design, adaptation and implementation of recycled furniture and to identify better practices and new trends. When you stimulate the memory, trough looking for identity, the facultative creation, the techniques, incorporate the imagination using lines, and colors and as well, the technology is integral for their personal identities.

This project, means a conceptual design based in designs of Precolombine Culture Tolita who lived in Ecuador, exactly in Imbabura in the of the country, talk about this incredible culture is something appassionate because they offer of the nature, the most beautiful and attractive forms of art, they used the nature inspiration, birds, animals, sculptures human being and animal, their experiences, the religion all of them have a deep perception that you can see, they offers us an incredible geometrical designs, using natural colors, also they made extraordinary gold objects with precious stones like Esmeraldas, rubies. The first mescal made of platinum and silver, 200 years ago Europa doing, these cultures thought us the powerful treasure that they have for so I decided apply in the conceptual design and publicity in the thesis project. The contextual analysis focus on the new model in recycle furniture using the red and white color what are the same colors the University has also the same colors of the flag of Ibarra city, their used in a more beneficial way, collaborating with the whole educational community it is possible to improve the quality, and the identity. The application of this model helped to create cultural communicate paradigm the emotional and value elements are studied analyzed and describes in detail innovative model can be used for the implantations in the outdoors at the University.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

Desarrollar el arte de saber ver y analizar integra en el pensamiento las aptitudes visuales y analíticas, sumada a la actitud de creatividad que da la facultad de imaginar partiendo de formas, colores, elementos creados, para ser reutilizados, con la información artística y de investigación, surge la necesidad de exponer las ideas en una representación simbólica que sirva como nexo de identidad y de la estética.

Al estimular la memoria y las facultades de creación la habilidad técnica y el sentido de la materia se puede liberar la fantasía de brindar un diseño sobre un pupitre reciclado que pueda ser introducido en los espacios abiertos, o cerrados que sea cómodo, agradable, educativo, funcional, que sume el diseño, el reciclaje, la publicidad y la decoración.

Para representar una escena precolombina se recurre a la investigación de las culturas del Ecuador, los diseños realizados sobre las cerámicas, collares y testimonios artísticos que nos permitan evaluar la

que mejor se ajusta a las aspiraciones que se busca, para escoger una cultura que reúna todas las cualidades que nos identifiquen, por lo que se escogerá la cultura Tolita, ellos se desarrollaron en el lugar ahora conocido como Imbabura, con el valor agregado del uso del color rojo y blanco, en la decoración de sus vasijas, que coinciden con los colores de la bandera de Ibarra, y de la Universidad, esta Cultura, rica en aportes estéticos y geométricos que además trabajó con los metales, y piedras preciosas.

En las culturas precolombinas llama la atención la semejanza de los temas tratados, la similitud de técnicas empleadas, la comunidad de ideas, y una similar evolución de las mismas a pesar de las montañas, las vastas llanuras, el politeísmo, la diferencia de lenguas, la vida familiar, la política, las selvas, los pantanos, los arenales, su alma expresa a través del arte en forma visible lo invisible, usando señales, signos, símbolos, metáforas, en las que predominan el uso de figuras geométricas y la estilización de imágenes.

1.2 Planteamiento del problema

El problema existe y se evidencia en los momentos de esparcimiento, la creación de la Universidad, el espacio abierto de la Facultad de Ciencia y Tecnología no ha sido intervenido, el problema es la ausencia de mobiliario que tenga como función el facilitar en el momento de descanso.

Un pupitre que contenga servicios vitales de comodidad para que se pueda leer, escribir, usar la computadora, realizar un deber, comer o charlar con comodidad que además nos sirva para resaltar la identidad, ya que cuando se planificó este espacio no se visualizó el notable crecimiento de la población estudiantil de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología en la Universidad Técnica del Norte.

Dentro de las diversas causas, se puede patentizar, el desconocimiento de este problema, por parte de las autoridades, ya sea por despreocupación, por cambio de autoridades, porque no hay seguimiento, este problema se da con los estudiantes de la sección semipresencial.

Al no contar con la infraestructura adecuada que satisfaga las necesidades básicas del estudiante en sus momentos de descanso pasivo, se puede evidenciar, el mal uso de los espacios abiertos, estudiantes que comen en el suelo, o se ubican en los monumentos, o en los jardines, lo que repercute en la imagen estética de la universidad ante su población.

El hombre es el único ser vivo que anda en busca de conocimientos y busca porque tiene conciencia, es el único animal que se representa a sí mismo, con su pensamiento. Creo la técnica, la religión, la filosofía, que van en búsqueda de la verdad, la verdad es la meta de toda acción de

pensar, la intensa búsqueda del hombre es definir lo que significa acción de crear, el proceso tiene como respuesta la investigación de la afinidad del hombre con el entorno.

El diseño y la publicidad es una planificación de la comunicación humana, en este juego se construye dinámicamente con la Cultura, los contextos y características personales, lo que nos rodea, y la misión no es solo comunicar es producir respuestas, crear identidad, apropiarse del entorno, y responder a las exigencias de un público meta.

Se busca elaborar un diseño decorativo para colocarlo sobre material reciclado, basado en los motivos de la Cultura Tolita para la intervención, conceptual y estética de los espacios abiertos o cerrados de Universidad Técnica del Norte

1.3 Formulación del problema

Luego del análisis de la problemática planteada se formula el siguiente problema de investigación. Desde la creación de los espacios abiertos de la F.E.C.Y.T. no se evidencia la inducción en forma estética de ningún ornamento que sirva para el descanso pasivo, tampoco se conoce si existen propuestas o proyectos para lograr cubrir una necesidad latente, un servicio para la comunidad educativa, y un derecho, el del bienestar, la comodidad y la estética.

Para realizar esta investigación fue necesario dialogar con las autoridades, profesores, personal de servicio, estudiantes con el fin de conocer la factibilidad del problema expuesto. Mediante encuestas y entrevistas.

Luego de dialogar con varias personas involucradas en el tema y escuchar voces de estímulo, se concluye que es posible continuar con este trabajo de investigación, que facilitará la libre circulación en los pasillos, mejorará su estética y ante todo brindará un servicio a los estudiantes. Los valores son el eje del ser humano, el respeto, la consideración, la amistad, la confraternidad, dan como resultado una buena convivencia, al ofrecer espacios de sociabilización se contribuye al bienestar físico y psicológico de todas las personas que comparten el espacio y fomentar la producción de ideas para mejorar y apropiarse del lugar al que pertenecemos.

Surge entonces la necesidad de complementar la investigación, procesamiento y análisis del tema, para poner en práctica los valiosos conocimientos adquiridos en la Universidad Técnica del Norte.

La importancia se justifica en la preocupación constante frente a lo evidente, donde radica la falencia y el origen del problema, al proponer, proporcionar un proyecto de diseño conceptual, práctico y cultural, que este acorde al tiempo en que vivimos, que aspiramos será de gran utilidad

porque la aspiración es mejorar el contenido con Valor agregado. El valor de la identidad para fortalecer el buen vivir.

1.4 Delimitación del problema

Unidades de observación

Se realizó las entrevistas, las encuestas para determinar si el problema planteado existe. Se pudo determinar que sí, que se manifiesta una gran curiosidad por la Cultura Tolita, que es necesario un mueble reciclado y con diseño basado en la Cultura Tolita para los espacios abiertos o cerrados de la Facultad de Ciencia y Cultura de la Universidad Técnica del Norte.

Al tener la aceptación continuaremos con la investigación para que el diseño tenga todas las características justificadas ampliamente y que su aplicación sobre el mueble reciclado sea la óptima.

1.4.1 Delimitación espacial

El proyecto se realizará en los espacios abiertos frente a la Facultad de Ciencias de la Educación y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, como posibilidad también en los espacios cerrados dentro de la

facultad.

1.4.2 Delimitación temporal

El proyecto se realizará durante el período 2014 - 2015.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Elaborar un diseño conceptual, basado en motivos de la Cultura Tolita, sobre mobiliario reciclado, para la intervención conceptual y estética de los espacios abiertos o cerrados en la Universidad Técnica del Norte.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar la situación actual de los espacios abiertos y cerrados De la Universidad Técnica del Norte para que sean intervenidos con un pupitre reciclado, que tendrá un diseño conceptual, basado en los motivos de la Cultura Tolita
- Establecer un diseño y publicidad que permita establecer al diseño como un método de reflexión, para identificarnos con la Cultura Tolita.

- Potenciar el diseño conceptual para colocarlo sobre un mobiliario, que sea impactante para que actúe sobre los sentimientos de quien lo observe.
- Proponer la idea, de reutilizar el mobiliario de las bodegas para darle una nueva vida útil.
- Motivar a la comunidad universitaria de la Facultad de Ciencias de La Educación y Tecnología mediante un diseño conceptual, basado en la Cultura Tolita, la importancia de usar el mobiliario adecuado para el descanso en el tiempo de recreación pasiva.

1.6 Justificación de la Investigación

Con la propuesta de la creación de un diseño conceptual basado en metálico reciclado, que cubra la necesidad existente para de esta manera contribuir a mejorar la imagen de la Universidad, darle identidad, en el sector de los espacios abiertos o cerrados de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, porque entre más personas acudan a la Universidad se forjen el criterio de identidad y apropiamiento del espacio, con lo que se logrará el cambio de actitud, de su comportamiento, y el uso del mobiliario que se propone, y que es el valor agregado, aportará en una mejor presentación, en los momentos de recreación pasiva, pues además de ser útiles, son reciclados, posibilitará tener la actitud y la apti-

tud para estar consciente de su importancia, es la posibilidad como seres humanos de evitar el deterioro de nuestro entorno, de no seguir con el consumismo desmedido, de fomentar un pensamiento ecológico en favor de todos, de no comprar cosas innecesarias y que el reciclaje se haga una costumbre.

Casi siempre me pasa que, al caminar y mirar todo lo que se desperdicia alrededor, de todo lo que puede ser útil y se lo bota, en mi mente se forja las ideas de cómo darles un uso, siempre estoy deseando que se estiren las horas para poder realizar todo lo que pienso, y deseo hacer realidad, es herencia de mis padres el reciclar, ellos me enseñaron a tener respeto por la naturaleza, a recoger la basura o guardarla para colocarle en el lugar adecuado, mi Papá era un visionario transformaba todo lo que para otros era basura, en elementos decorativos o reutilizados tan solo por el placer de distraerse, mi madre era maestra en la transformación de prendas con elementos como randas, cintas, o retazos simples, aún no se hablaba de reciclar, aun no éramos una sociedad de plástico, no existía el excesivo consumo y desperdicio actual por eso pienso que esa es la actitud que debemos mantener para que la sociedad se eduque con el ejemplo.

Es una aspiración, colaborar con la idea de que se logre un proyecto que satisfaga física, mental y estéticamente, usando un material reciclado, en el que se diseñe una imagen gráfica de la Cultura Tolita, para que el mueble sea reutilizable nuevamente, acorde con los conoci-

mientos de diseño y publicidad, adquiridos en esta prestigiosa Universidad y con valores de identidad, ciencia, arte y cultura, para poder cumplirla es necesario usar el método científico, investigar conductas humanas, tener percepción de cumplir con las expectativas en toda su amplitud, destreza, talento, para establecer conexiones de otras disciplinas con el diseño, energía para tener una prosa sencilla del conocimiento para demostrar una cultura de oficio.

Debemos expresar nuestras ideas y debe conmover emocionalmente al público que observa para que se cumpla nuestra misión, porque es necesario dotar de mobiliario en este espacio, que muestre una imagen positiva, elegante, práctica e instructiva, que permita al estudiante tener comodidad en los momentos de actividad pasiva, es notoria, esta necesidad, que además le estimule visualmente y psicológicamente en la búsqueda de reafirmar la identidad. En su mayoría los estudiantes de la modalidad Semi-presencial se sientan en el suelo o usan el césped, en los momentos de la actividad pasiva, tomando en cuenta que es un lugar visible, de entrada a la Universidad y quienes estudiamos somos de la carrera de Diseño y Publicidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación teórica del problema.

2.1.1 Introducción.

Es importante señalar términos y conceptos que nos facilitarán la comprensión de lo que queremos proponer cómo queremos hacerlo y cuál es su finalidad, describiremos los aspectos que consideramos necesarios como mirar que tuvimos como ancestros, a Culturas precolombinas como la Tolita que con su fecundidad artística, nos brinda la oportunidad de recrearlos en el presente para con seguridad mirar al futuro, la identidad es la base de toda cultura para progresar, el conocer de dónde venimos nos permite actuar con firmeza, con decisión poseemos una riqueza incalculable en nuestras culturas por su trabajo artístico en él se une creatividad, composición, estética, si bien es cierto que su valía no es conocida en el mundo, mas somos nosotros los llamados a difundirla añadiéndole nuestra cosmovisión actual.

Llama la atención del porque las Instituciones Públicas muestran un aspecto desordenado, la costumbre de sentarse en los jardines, no reco_

ger la basura no poner las cosas en su lugar, no respetar monumentos, ni la señalética, y la respuesta es la falta de educación o el descuido, o también pudiera obedecer a la falta de apropiación y pertenencia.

En los momentos de recreación pasiva, se sirven sus alimentos sentados en las veredas, jardines, monumentos o pasillos, posiblemente porque no existe suficiente mobiliario que cubra esta necesidad, o porque los Ecuatorianos queremos que todo esté a la mano y no buscamos un lugar más adecuado para realizar las actividades, ellos demuestran que sí disfrutan, especialmente sirviéndose los alimentos, ya que el tiempo es muy corto para otra actividad, precisamente para eso es el proyecto para que al disponer de poquito tiempo el mobiliario este allí donde ellos requieren, y lo usen.

2.1.2 Plan del Buen Vivir

Construir identidad mediante experiencias y procesos de percepción, desarrollo de pensamiento crítico y creación de diseño conceptual basado en la cultura Tolita, para promover procesos de autoconocimiento, sensibilización al entorno e innovación en la vida cotidiana para el buen vivir o Sumak kawsay.

2.1.3 Constitución de la República del Ecuador

Preámbulo Nosotras y nosotros, el pueblo soberano del Ecuador

Reconociendo nuestras raíces milenarias, forjadas por mujeres y hombres de distintos pueblos,

Celebrando a la naturaleza, la Pacha Mama, de la que somos parte y que es vital para nuestra existencia,

Invocando el nombre de Dios y reconociendo nuestras diversas formas de religiosidad y espiritualidad,

Apelando a la sabiduría de todas las culturas que nos enriquecen como sociedad,

Como Herederos de las luchas sociales de liberación frente a todas las formas de dominación y colonialismo,

Según la Constitución 2008, Sección Cuarta, Cultura y ciencia Art.21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones: a la libertad estética: a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural: a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas

Sección quinta.

Educación

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

La declaración es clara y contundente es lo que necesitamos para ser mejores personas, mejores ciudadanos, y mejores ecuatorianos.

2.1.4 Ley Orgánica de Educación Superior

Considerando

Que, el ART. 27 De la Constitución vigente establece que la educación se centrara en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco de los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia: será participativa obligatoria, intercultural, democrática incluyente y diversa, de calidad y calidez: impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz, estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Capítulo I

Ámbito y objeto

Art. 1.- Ámbito.- Esta Ley regula el sistema de educación superior en el país, a los organismos e instituciones que lo integran: determina derechos deberes, y obligaciones de las personas naturales y jurídicas, y establece las respectivas sanciones por el incumplimiento de las disposiciones contenidas en la constitución y la presente ley.

La importancia de consignar los deberes y derechos que nos confiere la Ley de la República es: recordar a todos: que el arte y la educación es importante y que el mantener la palabra escrita tal como está formulada, garantiza el libre albedrio que todo ser humano debe ejercer.

Estas leyes que nos garantizan la libertad nos señalan los deberes que debemos cumplir no solo como ecuatorianos sino como personas. El plan del buen vivir nos permite aplicar el diseño que se propone ante la necesidad de la identidad, de buscar fuentes creativas propias que nos impulsen a seguir en la búsqueda de un posicionamiento propio en el mundo.

Y nos permite explorar, conocer, analizar, apreciar, criticar, y crear imágenes abstractas inspiradas en la ciencia, para desarrollar apreciaciones sensibles, originales, y detalladas de nuestra identidad.

2.1.5. Manual de convivencia de la Universidad Técnica del Norte

Según el indicador: D.30/61 Acceso y cobertura (funcionalidad) de atención a las necesidades personales de los estudiantes, para facilitar su progresión dentro de sus respectivos programas.

En los ítems que están a continuación, habla sobre el departamento médico, odontológico, nutricional, de trabajo social, de psicología educativa, del centro infantil, del laboratorio clínico, de la biblioteca, del internet inalámbrico, de las áreas deportivas, de la asistencia remedial, de las tutoría.

Según el indicador: D.32/65 Cuantificación, cualificación y actualización de los recursos educacionales. Son de interés los equipos tecnológicos, bibliográficos, aulas, laboratorios y/o talleres, salas de audio visuales y/o auditorios, mas no existe nada en relación a pasillos o a espacios de recreación lúdica pasiva.

El diseño es un proceso único en el que participan plenamente la inteligencia y la sensibilidad, sus funciones cognitivas complejas, la representación de las emociones a partir de cada experiencia individual y cultural, la creatividad y la comunicación en la que interviene la identidad y las capacidades críticas, para promover el autoconocimiento, sensibilización al entorno, innovación

2.1.6 El Diseño

TWEMLOW ALICE ¿QUÉ ES EL DISEÑO GRÁFICO? MANUAL DE DISEÑO Editorial Gustavo Gil. Barcelona 2007.

El diseño gráfico sirve para favorecer el dialogo significativo entre humanos, y tiene el potencial de decir a millones de personas algo que merezca la pena y que pueda cambiar el curso de la sociedad.

Los diseñadores necesitan conocer a la perfección distintos ámbitos de práctica. Aunque todavía sigan estando especializados en un área particular, los proyectos, les exigen cada vez más que desarrollen conceptos unificadores que emitirán a través de múltiples canales.

Cabe la posibilidad de que a un diseñador se le pida que sea experto en áreas tan diversas como la tipografía, la animación, el diseño por televisión, el marketing y el diseño de juegos digitales. Crear una exposición requiere conocimientos para trabajar en tres dimensiones, las posibilidades de presentar información que ofrecen las diversas tecnologías interactivas, y también conocimientos básicos de señalética y tipografía.

Es clave el conocimiento que nos ha brindado la carrera pues al darnos las bases podemos planificar lo que nos proponemos aplicando lo aprendido, como aquí se manifiesta el diseñador debe procurar abarcar

un sinnúmero de áreas debido a que en la actualidad se requiere ser multidisciplinario.

FROST Vince, (página 74) por ejemplo enfatiza la importancia de la intuición en el proceso de diseño. “No existe ninguna investigación de mercado lo suficientemente profunda como para ser mejor que eso” .dice “Procede del interior, de los años de experiencia de lo que se considera correcto, de las pistas que llegan junto con un proyecto, de todo un linaje de sensaciones o ideas” Utilizo mi intuición en cada uno de los trabajos que hago porque eso es lo que me hace pensar que el trabajo está bien...manifiesta ‘‘Una parte verdaderamente importante del trabajo de un diseñador es estar abierto de verdad a los estímulos externos y ser sensible, escuchar.’’

Valioso aporte del sr. Frost, es la actitud que siempre debe tener cualquier persona que busca desarrollar un buen proyecto de diseño, es como haber encontrado las palabras precisas que definen lo que quiero manifestar en el presente trabajo.

2.1.7 Ergonomía

ALTAMIRA Rafael. Universidad de Alicante.

Definición.- argón – trabajo y monos – estudio y optimización de la interacción hombre máquina.

Adecuación del entorno de trabajo según las necesidades de trabajo según las necesidades del ser humano y no al revés.

Es una ciencia derivada de la tecnología multidisciplinaria aplicable a varios campos científicos e interdisciplinarios necesaria en la cooperación entre disciplinas.

Objetivos generales.

- ✓ Optimización de la interrelación hombre – máquina.
- ✓ Seguridad, comodidad, confort.
- ✓ Control del entorno laboral
- ✓ Climatización.
- ✓ Generación de interés, motivación por la actividad, inteligibilidad, usabilidad, accesibilidad.
- ✓ Acondicionamiento en función de las capacidades humanas, fatiga física y psíquica, errores, accidentes.

Componentes

Optometría ambiental y ocupacional

Es una ciencia muy adecuada para diseñar, su aporte es determinante en la ejecución de un servicio, como información funciona si el proyecto estaría encaminado a producir el mueble, pero como va a ser re- utilizado el pupitre tiene las medidas apropiadas para ser usado en la escritura,

para descansar, además contiene el espacio necesario para que los estudiantes puedan guardar sus pertenencias con seguridad además de tener la comodidad y el confort que se busca en el momento del receso.

2.1.7.1 La ergonomía visual

HTTP//www.ae.co.at.basic visión: DO INTRODUCING TO VISUAL PERCEPCION,(2007)

Trata sobre la identificación de factores que pueden provocar lesiones oculares o disfunción visual.

Su campo de acción es la optometría ambiental, y ocupacional

Luminotecnia y color

Efectos psicológicos de la luz y color

Armonía de colores, cualidades positivas y negativas de color básico para diseño de ambientes, iconos, productos, web.

Efectos terapéuticos del color y de la luz.

Humor, alimenticios, menstruales, sueño, hormonales y psicológicos.

Tomaremos en cuenta los aspectos que inciden en el trabajo como los efectos terapéuticos y psicológicos del color. El tema trata, de como un ambiente o un mueble puede afectar al ser humano y al entorno cuando se omite la investigación y se asume que lo que se hace está bien, estas

Ciencias Multidisciplinarias fortifican al diseñador para abrir su espacio mental y alimentar su conocimiento.

2.1.8 Tipografía

Según ALVAREZ JUAREZ Dalia. "Taller de tipografía avanzada. Universidad de Londres.

La tipografía es el arte de diseñar letras y componer textos que puedan leerse de modo fácil, eficaz, y agradable.

Se nos dijo que las Culturas Precolombinas no tenían lenguaje, creíamos que nuestras Culturas no tenían una tipografía, claro que su manera de expresarse no es igual a los parámetros trazados o entendidos por los conquistadores. Pero si entendemos su manera de comunicarse, estudiamos la repetición de las formas, nos damos cuenta que sí existe.

Al observar sus símbolos, distinguimos el uso constante de formas geométricas en especial, el círculo, por la manera en que está dispuesto es la esencia de su pensamiento, su significado es la eternidad, es el principio y el fin, por lo que la creación de esta tipografía, es realizada con círculos blancos en fondo rojo, estará visible en la parte superior del mueble en el respaldo frontal para que sea asociado con el diseño conceptual que corresponde al concepto macro estético y a la sinergia

que se necesita para desarrollar la noción original, su distribución está combinada con la claridad y simplicidad de un diseño ornamental.

Construir una tipografía lleva meses de estudio de factibilidad sobre cómo reproducirlas, consultas, para asegurarse que éstas no hayan sido creadas, investigación para encontrar un significado y más que todo conseguir que transmitan la esencia de lo que hicieron y fueron los integrantes de esta completa cultura.

Iniciaremos con la propuesta creativa de las letras que identificarán a la Cultura Tolita.

En el estudio realizado de la tipografía encontramos que el círculo es el elemento más usado dentro de los diseños efectuados en la cerámica, usan la simetría dentro de la composición como una manera de ofrecer el orden y el equilibrio, los rectángulos que les encierran a los círculos le brindan la estabilidad ineludible y la rigidez necesaria en una letra para que sea comprensible desde cualquier distancia, tiene una separación de un centímetro entre letra y letra con fondo blanco y círculos rojos, la altura es de siete centímetros, por cuatro de ancho, las medidas pueden ampliarse o reducirse de acuerdo a las necesidades del soporte.

2.1.8.1 Tipografía experimental

BIERUT Michael, DESING OBSERVER. www.desingobserver.com

La experimentación tipográfica no se limita a la superficie bidimensional de la página impresa. Encuentra expresión tridimensional en el ámbito público, cuando se integra en las fachadas de los edificios, las aceras y las plazas.

Esta experimentación tipográfica constituye una misión lógica de la visión del estudio de mirar la reacción del público objetivo, para aceptar desafíos y asumir la experimentación.

Para experimentar la atracción que puede producir en los estudiantes por el color, será como un semáforo con la implicación psicológica que éste tiende a detenerse cuando está en rojo, otra asociación será la bandera de Ibarra y los colores que identifican a la Universidad, tomando en cuenta que al conocer o familiarizarse con el nombre, despertará la necesidad de investigar para saber de qué se trata, la influencia de la Cultura Tolita despertará una infinidad de posibilidades mentales y de identidad para crear y reestructurar su significado, trabajando con el potencial semántico, educacional, de comodidad, de francachela y de servicio en los momentos de recreación pasiva.

2.1.8.2 Diseño de la tipografía

Paso 1.- Diseñar la fuente, escanear el diseño y redibujarlo.

Paso 2.- Pulse suprimir y la barra de espaciado para superponer los

círculos.

Paso 3.- Elegir el patrón de círculos.

Paso 4.- Superponer en ambas líneas igualando el interlineado a cero.

Paso 5.- Retocar el color acorde al gusto.

Utilizar los pasos que se sugiere, establecer valores que repercutan en la optimización del trabajo es de dimensiones extraordinarias pues organiza mentalmente qué queremos hacer y con qué fin. La tipografía permite establecer un signo de identidad, que si se lo ve a diario quedará en la retina del espectador como símbolo indeleble de cultura.

2.1.9 Semiótica

SAUSERE. Semiótica.

Es el estudio de los signos, su relación entre el significante y el significado, constituye la base de la teoría de la comunicación. Un signo lingüístico es una realidad perceptible, que remite a otra no presente (referente), es la materia prima del pensamiento por lo tanto de la comunicación.

PEIRCE. El signo lingüístico. Como el hombre conoce la realidad, la semiótica es el marco de referencia para la investigación de la relación

que el hombre establece con el mundo. El signo lingüístico representa la forma en que se comunica y cómo se comunican los mensajes a través de signos, imágenes, símbolos y signos.

Es la realidad que no puede ser percibida por el hombre mediante los sentidos y que remite a otra entidad que no está presente se compone de significante y significado.

El signo expresa libertad, manifiesta el poder de crear una visión nueva que enriquece y diversifica, le confiere vida propia que nace del equilibrio de líneas, de formas, de colores, de valores o del pensamiento director de la sensibilidad que lo anima todo.

MATHIAS Hillner *Bases de la Tipografía virtual* PAD Par ramón Ediciones S.A. Barcelona España.

Según este texto en la introducción manifiesta que el diseño gráfico es un medio de comunicación visual, pero solo uno de tantos: las personas nos comunicamos mediante gestos, expresiones faciales, posturas corporales, imágenes y palabras escritas. Las palabras componen el lenguaje verbal, exclusivo del ser humano. Pero la flexibilidad de los sistemas gráficos o ideogramáticos está limitada por el número de signos disponibles. Los mensajes que intercambiamos en las sociedades humanas pueden ser muy complejos y, por tanto, requieren

medios más sofisticados palabras habladas o escritas.

Los lenguajes verbales están formados por palabras y letras, cuya combinación permite crear significados infinitos. Las sociedades civilizadas probablemente no habrían evolucionado de no ser por el lenguaje escrito. Sin palabras, la vida en un mundo civilizado resultaría demasiado difícil de organizar. En la Antigüedad y durante la Edad Media, solo las clases dominantes de las sociedades tenían el privilegio de aprender a leer y a escribir, de ahí que se emplearán íconos para comunicar.

Desde la introducción por parte de Johannes Gutenberg de los tipos móviles, el texto ha sustituido cada vez más a las imágenes. Tal evolución se ha extendido en los últimos quinientos años, durante los cuales se ha difundido el conocimiento y el entendimiento entre la sociedad, sobre todo desde que se instauró en Europa y América en el XIX. Actualmente el proceso parece estar invirtiéndose. En el transcurso del siglo XX, las vidas de las personas se han interconectado de tal manera y la información se ha tornado tan accesible que nos esforzamos por estar al día de la cantidad infinita de datos a los que nos exponemos a diario.

El intercambio de información que antaño nos permitió mejorar la interacción social se percibe hoy como una carga. La creciente sobrecarga informativa ha acarreado un cambio en el uso del lenguaje.

Ante la falta de tiempo para leer, retomamos el uso moderno de signos y símbolos como sustitutos de las palabras.

Las imágenes se entienden de un simple vistazo. Las señales de tráfico por ejemplo, aportan información ideogramática, tal como se expone en Fundamentos de la Tipografía (Ambrose y Harris, Ramón Ed. 2007). Un círculo rojo con una barra blanca en la mitad se entiende más aprisa que la orden prohibido entrar, y su comprensión no depende del idioma de la persona. El texto exige lectura y la lectura es una actividad analítica que lleva su tiempo. Ahora bien, si las imágenes se perciben de inmediato, pero ¿se entienden de inmediato? El significado de la cruz puede variar de acuerdo al contexto. La palabra cristianismo es más precisa en términos semióticos que la imagen abstracta de una cruz las imágenes están sujetas a la interpretación. Cuando más complejas son, más margen de interpretación y posible mala interpretación. Dicen que una imagen vale más que mil palabras, pero parece que estas mil palabras se pronunciarán simultáneamente, sin estructura. Las reglas gramaticales obligan al orador, al escritor y al tipógrafo a estructurar las palabras. De ahí que el texto transmita el significado con más precisión que las imágenes. De manera que necesitamos seguir usando textos informativos para evitar que nuestro mensaje se malinterprete.

En el contexto de la tipografía virtual un código tipográfico se revela paulatinamente a medida que la tipografía emerge a partir de un diseño

gráfico abstracto y quizá aleatorio. Esto implica que la naturaleza tipográfica de la información permanece, en un principio, oculta los medios contemporáneos como la televisión a menudo transmiten información a tal velocidad que es imposible decodificarla. La batalla de datos desafía la percepción estética.

Debido a la sobrecarga resultante de la creciente accesibilidad a la información, la percepción visual se reduce en gran medida al registro de los datos. Pero la información que se reconoce meramente como tal no comunica. Las personas necesitamos tiempo para reflexionar acerca de la información, y poder asimilarla. Y también para procesar su presentación visual y valorar su presencia estética.

La lectura nos permite entender la importancia de la tipografía virtual, de cómo debemos actualizar los conocimientos en los tiempos actuales con las mejoras en la movilidad y en las comunicaciones, de las condiciones éticas y morales que debe poseer un diseñador para que su creación tenga un fin concreto seducir al espectador a participar de manera más activa en el proceso de la comunicación.

Es importante que la sociedad entienda la importancia de la tipografía, de su manejo, de su uso, debemos seguir inculcando la necesidad de escribir y de leer, de no dejar que volvamos a ser analfabetos para dar facilidades a aquellos que se empeñan en mantener

una sociedad obnubilada por imágenes y que su cerebro siga sin ejercer su derecho de aprender, de seleccionar de pensar. Y que no abandonemos lo fantástico, lo increíble, lo emocional, lo educacional y lo perdurable de la lectura.

Concepto. (pág. 12 – 13). La tipografía es la representación visual de la información escrita. Puede argumentarse que cada disposición tipográfica constituye la imagen de un texto, aunque ésta sea abstracta.

Este intento de fundir texto e imagen en composiciones tipográficas visualmente desafiantes inspiró múltiples formas de arte tipográfico, incluido el Futurismo, el Dadaísmo, e inclusive el Constructivismo.

A principios del siglo XX según la cual existe una relación estructural entre la concepción mental de un objeto(imagen) que tiene una persona y la palabra empleada para designar dicho objeto (signo lingüístico) Según Saussure, la palabra constituye el sistema semiológico, de segundo orden, mientras que la imagen de un objeto representa el sistema semiológico de primer orden. De ahí que la poesía visual se considere un paso verdaderamente revolucionario en el contexto de la comunicación visual. La poesía visual rompió con las convenciones de la tipografía tradicional mucho antes de la emergencia de las formas de la tipografía modernas y posmodernas.

Constatar que los cambios sustanciales en el mundo científico fueron

propiciadas por artistas como el francés Apollinaire, célebre por su poesía vanguardista, por Saussure lingüista suizo, sentó los cimientos de la filosofía lingüística, concebía el lenguaje como un sistema de palabras y signos, esto estimula la libertad basada en reglas de la composición que nos permitan llegar con el mensaje al público objetivo.

En el diseño hay que mirar el contexto como un todo, pues esto ayuda a preparar un buen trabajo, las ideas no son elementos dispersos, el conocimiento y la habilidad deben manejarse juntas al unísono para producir elementos que cautiven que seduzcan al público porque las señales, los códigos, los símbolos son sencillos y digeribles menos es más en el minimalismo.

Tipografía, información y comunicación. (pág. 54-55). Antes de analizar la percepción de la tipografía, cabe señalar que la comunicación tipográfica desborda los temas perceptivos y suscita respuestas emocionales, reflexiones intelectuales y por supuesto, la capacidad del lector de memorizar información. El proceso perceptivo que precede a estas actividades reactivas consta de tres fases: a) la cognición de los datos (registro de señales) b) el reconocimiento de la información y c) el proceso de decodificación (la lectura). Estas tres fases suelen acaecer de manera sucesiva, casi instantánea.

Investigar el funcionamiento del micro universo a partir de la interpreta-

ción de imágenes e información científica, explorando el propio cuerpo y el entorno cercano, transfiriendo emociones, sensaciones, y sentimientos a imágenes visuales a partir de empleo de imágenes de la Cultura Tolita como inspiración para así cumplir con el seguimiento que un diseño debe tener para que informe y comunique.

2.1.10 Epistemología.

Este término encuentra su raíz en las palabras griegas episteme, que significa conocimiento, y "logos", que significa palabra. Esta rama de la filosofía aborda los orígenes del conocimiento. Mediante el estudio de las fuentes de nuestro entendimiento racional del mundo.

Básicamente la idea de producir un nuevo tipo de letras que tengan relación directa con la Cultura Tolita obedece a que cuando uno diseña tiene que estar seguro de que no existen otras fuentes tipográficas de similar rango, por lo tanto vamos a codificar las más cercanas al tipo de letras creadas.

TIBUS A. DANCING TYPE

Diseñador independiente residente en Berlín (Alemania), utiliza un nivel de contraste fluctuante entre el texto y el fondo para mostrar las

palabras pret a dancer para anunciar una sala de música. Tibus crea este contraste modificando gradualmente el tamaño de los puntos en el seno de un patrón de puntos rectangular. Los puntos que componen las letras se amplían al principio para hacerse más pequeños que los que le rodean, los cuales cambian de tamaño en el sentido inverso, la relación entre figura y fondo presenta un dinamismo continuo y por consiguiente invita al espectador a participar de un juego de adivinanzas informativas. La mente parece ver siempre algo más que el ojo.

Los indicadores en este caso no son más semánticos, (con sentido) sino semióticos (significativos) la creatividad perceptiva, o imaginación no se estimula mediante la definición precisa de contenidos, sino mediante pistas que apunten hacia ellos. La mente del destinatario debe estimularse estéticamente, a través de contenidos literales o mediante su presentación visual, de tal manera que se produzca un juego entre proyecciones y retenciones.

Un aspecto de la tipografía, es el uso creativo para enfatizar el significado e imprimir emoción a las palabras, que instruirá, informará, o guiará al destinatario hacia la identidad, la creación servirá para educar, proteger el patrimonio, e inspirar, contribuirá positivamente con el entorno por su forma y su función.

2.1.11 Minimalismo

CIRLOT Lourdes. Historia Universal del arte ULTIMAS TENDENCIAS. Editorial Planeta S.A. 1999 Barcelona- España.

Nueva abstracción y minimal art.

A mediados de la década de los años sesenta, en pleno auge del Pop-Art, apareció en EE.UU. una corriente completamente abstracta, cuyos Antecedentes se remontaban a las formas de abstracción más radicales, las geométricas dentro de las primeras vanguardias, aunque se diferenciaban de ellas en diversos aspectos, pues la llamada Nueva Abstracción parte de una concepción estrictamente formalista y no pretende, en ningún momento, establecer vínculo alguno con el espiritualismo inherente a la obra de Kandinsky o de Malevich.

Otro de los aspectos interesantes de resaltar en relación con la pintura de la Nueva Abstracción es la tendencia a trabajar en la misma obra con muy pocos colores. El reduccionismo, por tanto también afecta al color. En general, se trata de soluciones dicromáticas o tricromáticas a lo sumo. Los colores utilizados son puros, preferentemente los primarios y secundarios, y, además presentan una vitalidad extraordinaria en los contrastes.

Mini Mal Art Pág.(151). El concepto de Mini mal Art fue acuñado por

Richard Wollheim en 1965 y apareció, por primera vez, en un artículo suyo titulado de ese modo, que publicó en la revista Art Magazine. En aquella ocasión, el crítico aplicó el término a obras muy diversas, ya que con él hacía referencia tanto a pinturas abstractas, como a esculturas minimalistas.

El objetivo es potenciar al máximo la pureza del lenguaje, con lo que aparece de ese modo la necesidad de recurrir a lo que Morris llamaría Gestalt fuerte o forma de carácter unitario que no puede descomponerse. Los minimalistas se oponían a la escultura articulada y proponían en cambio, las cualidades de unidad e indivisibilidad, con lo que era posible, por tanto, el resultado de objeto específico y simple.

Es indudable que los minimalistas se interesaron por las líneas, los planos y los volúmenes desde el punto de vista de la percepción.

Para el caso es muy oportuno citar estas dos corrientes adicionales que confluyen a dar un carácter plástico al diseño pues estoy consciente que el espacio ambiental adquirirá un carácter sumamente peculiar en el contexto por sus connotaciones romántica y física de dimensiones permanentes.

2.1.12 Principios Fundamentales de Composición

TONDREAU Beth. BLUME. Ediciones 2009 impreso en Singapur.

Según la autora. La retícula se utiliza con la finalidad de organizar el espacio y la información para el lector.

1. Conocer los componentes.- Los principales componentes de la retícula son: los márgenes, los marcadores, las columnas, las líneas de flujo, las zonas espaciales, y los módulos.
2. Conocer las estructuras básicas.- Retícula de una sola columna, de dos, de múltiples columnas, modulares y jerárquicas.
3. Evaluar el material.- todas las retículas aportan orden, y todas implican planificación y cálculos. Tanto si se trabaja en pixeles, picas o milímetros, la clave del orden racional de una retícula consiste en asegurarse de que los números sean lógicos.
4. Realizar cálculos.- Estudie primero el texto principal y analice la complejidad del proyecto. Cuando evalúe el contenido tenga en cuenta todos los criterios del proyecto .El tipo posee una textura que depende del tamaño, el espacio, el ancho y el corte de las líneas. La textura consistente en un mismo texto facilita la lectura y proporciona un tamaño constante dentro de una historia.
5. Facilitar las cosas al lector.- Mantenga la sencillez, la tipografía puede ayudar a entender el contenido de manera inmediata.

6. Determinar un orden.- Hay que confiar en el diseñador para definir el orden o aportar vistosidad, para mantener el interés.
7. Considerar todos los elementos.- La mayoría de retículas integran tipo e imagen de modo que la información llegue clara al lector.
8. El color.- Vivimos en un mundo de RGB, en el que los clientes y los diseñadores ven casi todo en una pantalla. Los colores en este soporte son luminosos, saturados, bonitos, no obstante existe una gran diferencia entre el color en pantalla y en papel. Tenga en cuenta que en la impresión de cuatro colores requiere una elección cuidada del papel y una buena dosis de corrección del color para aproximarse a la luminosidad que se ve en pantalla.
9. Comunicar a través del espacio.- El espacio comunica volúmenes .El espacio abundante crea interés y llama la atención, puede convertirse en un elemento que sugiera lujo o importancia. La ausencia de otros elementos en la página trasmite una estética.
10. Introduzca el movimiento.- El ritmo del material en la página aumenta o resta interés y puede surgir de la variedad de tamaños y posición de las imágenes y la tipografía, así como de la cantidad de margen que rodea a cada imagen.

11. La composición mantiene los principios que se usan en las obras artísticas, que varían ligeramente de ella, por ser otra su misión, la base de cualquier arte es la composición, sin ella no existe nada pues nuestros ojos para establecer una comunicación, necesitan seguir el patrón universal dado en la naturaleza y por mucho que queramos romper con ella, no podemos, es nuestra fuente inagotable de ideas, y recursos.

2.1.13 Trabajar en proporción.

LA SECCIÓN AUREA.- Por lo general los diseñadores calculan las proporciones al ojo o por instinto. Y descubren que hay personas del campo del espacio y de la planificación que utilizan enfoques parecidos, con proporciones similares. La sección aurea que se emplea en el arte y arquitectura desde hace cientos de años. Describe una determinada proporción entre diversos elementos, (como por ejemplo el alto y la anchura), en concreto, la proporción es de aproximadamente 0,618. En otras palabras, el segmento más pequeño (por ejemplo, la anchura) es la más grande (la altura) lo que este es a la suma de ambos. Así un diseñador podría trabajar con una medida de 22 picas de ancho y una altura de 35 picas y 6 puntos. La mayoría de los diseñadores no utilizan de forma consciente la sección aurea y ni siquiera hablan de ella, pero muchos libros de diseño si la incluyen y, por tanto conviene conocerla.

Cuando se aprende la sección aurea o se lee como acabamos de hacer uno se complica, más aún si nos explican que en un mismo objeto se puede aplicarla varias veces, en la práctica del trabajo es más asimilable si la aplicación de la sección aurea, se da usando un rectángulo y cuadrado sea en la altura o en el ancho. La naturaleza es, fue, y será la fuente de aprendizaje para todo aquel que el arte sea su vida, su armoniosa perfección ha inspirado a seguir su estructura vital, el orden, la proporción, el ritmo, la armonía, el centro de interés son principios fundamentales.

2.1.14 La Composición

Componer es el arte de reunir y ordenar los elementos de tal manera que nos produzcan una sensación estética. Componer es tener mentalmente organizado un plan que nos permita expresar un lenguaje visual que contenga los principios fundamentales de la composición, los elementos, las clases de composición para que cualquier persona que observe pueda leer la obra.

Los principios de la composición son: unidad en la variedad, orden, equilibrio, armonía, centro de interés o punto de oro. Los elementos son el punto, la línea, el color, la textura.

En el diseño que se busca imprimir sobre el material reciclado, se

encuentran estos principios tomados conceptualmente, ya que se originan en un modelo auténtico de la Cultura Tolita y se los reinterpreta según la intención del diseñador.

Unidad en la variedad.- Es la composición completa en la que se observa que debe existir variedad de elementos que formen una unidad.

El orden.- Puede ser natural el que toma elementos de la naturaleza o conceptual que toma elementos referenciales y los interpreta.

Antiguamente el orden se lo tomaba como planos para distinguir el fondo de la forma. El orden puede ser conceptual o natural.

El equilibrio.- Llamamos a la correcta utilización de líneas, masas, planos o color, se divide en: simétrico, asimétrico, dinámico, axial, oculto, y radial.

Equilibrio simétrico.-Es la distribución de los elementos en los que se repiten lo mismo a la derecha que la izquierda, igual arriba o abajo. Esta forma de equilibrio es muy útil en el diseño de marcas, iza tipos, logotipos, ya que aporta sensaciones de seguridad, orden y es simple.

Equilibrio asimétrico.- Es la fórmula perfecta en composiciones plásticas, pues su dinamismo hace que no se repitan los elementos.

Equilibrio dinámico.- Es aquel que tiene movimiento, muy usado en el Arte Románico, en el acción painting, entre otros.

Equilibrio axial.-Es el uso de líneas verticales y horizontales que se cruzan entre sí como es el caso del arte abstracto geométrico y en el cinético.

Equilibrio oculto.- Su unidad nace con el arte abstracto no tiene líneas ni puntos de referencia.

Equilibrio radial.- Es aquel que tiene líneas concéntricas su uso es más publicitario especialmente en la ilustración.

La composición tiene los elementos que facilitan la expresión y se divide en: punto, línea, color, texturas, y volumen.

El punto visto desde la concepción de Seurat que lo transformó en escuela y que lo interpretó matemáticamente con colores puros para que poniéndoles uno junto a otro se mezclara en la retina del espectador, RAMIREZ Mar, La Revolución de la Imagen. Caracas, Monte AVILA; (2010; pág. 282). El libro combina en su justa medida dos aspectos que cobran importancia en la actualidad la imprenta y la imagen. Estos contenidos aparecen expandidos en el entorno de la historia de la comunicación. En una era en la cual la digitalización de la imagen crece de manera exponencial es conveniente recordar el principio:

¿Cómo era el panorama de las representaciones graficas antes de la invención de la imprenta?

2.1.15 La serigrafía.

La serigrafía es una técnica de impresión empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material y consiste en transferir una tinta a través de una malla tensada en un marco, el paso de la tinta bloqueada en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión o barniz, quedando libre la zona donde pasará la tinta. El sistema de impresión es repetitivo, esto es, que una vez que el primer modelo se ha logrado, la impresión puede ser repetida cientos y hasta miles de veces sin perder la definición.

Se ha tomado este concepto para que en el caso de que las Autoridades de la Universidad se pronuncien por querer expandir el mueble como símbolo de identidad dentro o fuera de ella se utilice este medio por ser efectivo y de bajo costo. El público objetivo al que nos dirigimos son los estudiantes, es un servicio para ser usado en espacios abiertos o cerrados de la Facultad de Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte

2.1.16 RECICLAR TAREA DE TODOS

La palabra reciclar es un neologismo de Origen griego. Se forma a

partir del vocablo kukaos. (pr. Kyklos, kyklu) Cuyo significado es órbita, círculo, designando también por repetición la recurrencia ordenada de fenómenos. Con esta acepción pasa al latín *cyclus, cycli*. A esa base se le agrega el prefijo *re-* que significa repetición y el sufijo-afirmante de verbos. De esta forma se puede considerar que el concepto original de este verbo es hacer circular alguna cosa, volver a ponerla en órbita.

Tomando como punto de partida la etimología de este término, su primera definición es realizar un determinado procedimiento sobre un material usado para que sea utilizable nuevamente.

Otro significado es formar complementariamente a todo técnico o profesional para que pueda acrecentar sus conocimientos. Dentro de la tecnología se conoce con este nombre a la acción de exponer reiteradamente en un mismo ciclo una determinada materia para intensificar los efectos del ciclo.

Se entiende por reciclaje el proceso mediante el cual se convierten materiales o desechos en nuevos productos con el objetivo de prevenir el desuso de materiales que pueden llegar a ser útiles en el futuro. También se realiza para reducir la contaminación tanto del agua, como del aire a través de la incineración.

Actualmente la preocupación por los problemas que asuelan nuestro

medio es muy grande. Importa impedir que tal preocupación disminuya hasta el momento en que estos problemas estén en gran parte resueltos, lo cual no podrá lograrse en forma fácil o rápida el deterioro del ambiente es un problema de alcance mundial, su solución requerirá del esfuerzo internacional y coordinado por parte de los individuos y las organizaciones de todos los países. El hombre y sus actividades pueden limitarse mediante las fronteras políticas, no así el aire y el agua. La contaminación del aire, de la tierra, de las aguas corrientes o del mar debe tratarse en el marco de los sistemas ecológicos, más que políticos. Y como las medidas para su control son inevitablemente costosas en términos económicos, deben concertarse a nivel internacional con el fin de evitar las distorsiones comerciales y la inversión, y la tentación de quedarse atrás. El aprovechamiento de los desechos es cada vez más importante, no solo para solucionar el problema de su eliminación sino también para conservar los recursos limitados.

Una información eficaz es esencial para controlar el entorno de manera ordenada y con un fin determinado. La ciencia de la información es la cadena vital de comunicación entre los hombres de ciencia, los ingenieros, los administradores, los encargados de planear las políticas, los legisladores y los organismos que hacen cumplir la ley, en todas las fases de control o eliminación de la contaminación. Un sistema total que satisfaga la necesidad de información de los individuos e instituciones relacionados con la calidad del entorno no solo desempeñaría muchas

funciones para mejorar la comunicación sino que suministraría un vehículo para la divulgación de las contribuciones tecnológicas y redes de temprana alarma. Esto permitirá establecer en que forma la tecnología interactúa con la sociedad y anticipar los problemas antes de que se vuelvan críticos.

Http. www.iecologia.com. 08/13/Reciclaje un concepto básico que debemos tomar en cuenta. El establecer conceptos facilita la comprensión y la decisión que debemos adoptar para mejorar el mundo.

Reciclar significa el “someter un material usado a un proceso por el cual podemos hacerlo reutilizable nuevamente”.

Si bien con el concepto todos estamos bastante familiarizados, el reciclaje es algo de lo que se habla mucho, lamentablemente en varios casos hacemos poco.

Este asunto puede ser debido a la información y eso opinan muchos, pero yo veo que es un problema de postura y de real toma de conciencia por parte de la población y del mundo.

Para reciclar tenemos que ser conscientes de que el reciclaje es la conducta básica y correcta que todos deberíamos tomar con respecto a lo que consumimos.

El acto mínimo de reciclaje que todos debemos realizar es el de seleccionar los desperdicios cotidianos para un mejor aprovechamiento de los mismos.

Para la acción básica de reciclaje nos quedan varios desechos cotidianos, los desechos inorgánicos que pueden ser papel y cartón, vidrios, plásticos, metales, telas y demás. El seleccionarlos y separarlos es un hecho que nos facilita la posterior reutilización o reciclaje de los mismos.

Reciclar es una necesidad humana, no solo una moda, reciclar es una actitud que se fomenta con el ejemplo y que nos permite no solo vivir bien, sino, con salud, en orden, con equilibrio, y en armonía con nuestro entorno.

Es decir necesitamos un modelo de desarrollo en el que el aprovechamiento de los recursos naturales no provoque daños irreparables, una forma de progreso económico y social que favorezca la sana convivencia y respeto de cada persona, un modelo basado en el comportamiento de la naturaleza, es decir, que considere su ciclo de recuperación y una organización del trabajo humano que garantice un progreso sostenido en el tiempo, en armonía con la conservación del medio ambiente y con el bienestar de todas las personas.

2.1.17 El cuidado del medio ambiente es un deber de todos.

Es necesario que el proceso de desarrollo de nuestros países tenga en cuenta todos los elementos que forman el entorno humano. El desarrollo es visible en cualquier lugar si observamos una imagen de ciudad limpia y ordenada libre de basura, desorden o caos, como también dentro de un centro educativo, esto permite no solo la salud sino una buena impresión para propios y extraños.

2.1.18 Reciclar.- Es el conjunto de operaciones de recogida y tratamiento de Residuos que permiten reintroducirlos en un nuevo ciclo de vida.

Si no puedes reducir el consumo de algo en particular, ni tampoco reutilizarlo, entonces, al comprarlo, ten en cuenta siempre que ese producto pueda reciclarse. Utilizando los residuos como materia prima para la elaboración de un producto que puede ser igual o distinto al inicial.

2.1.19 El reciclaje de metales.

Según <http://muebles-about.com/od/cuidadomuebles> (5 pasos-para pintar muebles de hierro y forja o metálicos.

Hay conceptos de ecología, medio ambiente, aprovechamiento de reciclado selectivo, forman parte de nuestra vida dejando de ser moda

pasajera para convertirse en algo de vital importancia para el cuidado y el futuro del entorno que nos rodea. El reciclado es una actividad totalmente normal, técnicamente resuelta, y rentable.

La mayor parte de los metales que existen pueden fundirse y volver a procesarse creando nuevos metales. Metales como aluminio, plomo, hierro, acero, cobre, plata y oro son reciclados fácilmente cuando no están mezclados con otras sustancias, porque pueden ser fundidos y cambiar de forma o adoptar la misma anterior. De estos materiales, el hierro es el que mayor demanda tiene.

Reciclar un mueble construido con aleaciones, que cumplió con su función dentro de una aula, es factible porque, consideramos que al proponer una renovación con un enfoque educativo, estamos aportando para cuidar el entorno, reafirmando el sentido de la identidad, cambiando el entorno en otro contexto, y modificando el mueble.

2.1.20 La simetría.

Según VALENCIA Jaime, en *estética del arte precolombino* Edición Casa de la Cultura. Manifiesta que la simetría elevada a la estilización equivale a la expresión de la metáfora.

Trata de ordenar los elementos del carácter, trabajar por el espíritu,

moderar la marcha apresurada de sentir y crear. La simetría es fundamental para ordenar el caos, sus formas repetidas, armónicas y facilitan al espectador su lectura. Usar la simetría en los diseños es preciso para emular a los originales, verificando darles un sentido visual armónico.



Fig. Nro. 1

Autor: Marie

Esta imagen corresponde a la Chaman, recordemos que en esta Cultura la mujer era la que tenía a su cargo la organización de la comunidad, su trabajo, era también como médica para los partos, su conocimiento del uso de las hierbas y del cuerpo humano, le facilitaban en el desarrollo de su labor.

Las decoraciones que usa forman parte del ritual, en esta cultura se rinde un tributo especial a las mujeres y toman en cuenta como base fundamental para el desarrollo de la comunidad a la familia

2.1.21 El diseño en el mundo andino

Según GONZALEZ Alberto, en Fiadone, 2008:7-8

“Los diseños precolombinos no son elementos decorativos como se interpreta en casi todos los trabajos científicos de antropología, sino signos de indudable contenido simbólico en los que el mensaje participa del hecho plástico. Es un error creer que esta decoración es solo un impulso estético que está en todos sin tener un origen o un rumbo definido. Se trata de elementos simbólicos, con un significado y un valor comunicativo.” *“El arte representado en este caso por los diseños, junto con la lengua y la religión, son los pilares básicos que forman las culturas de la tierra en todas las épocas: su estudio no puede estar sujeto a discusiones semánticas carentes de contenido”.*

Toda forma de expresión es un lenguaje, es un marco donde la percepción del pensamiento toma una forma lógica, los símbolos son las formas valoradas que expresan directa o indirectamente las propias concepciones de la realidad, la semiótica visual, la antropología simbólica y la estética son disciplinas que ayudan a leer estas expresiones, el diseño andino contiene tres niveles de códigos, el primero mira lo visual que presenta aspectos morfológicos y sintácticos de la imagen, el segundo es el lenguaje plástico, que es una concepción estética de la forma definiendo su carácter estilístico, figurativo y abstracto: y el lenguaje simbólico, como correspondencia entre signo, discurso y contenido.

En la construcción del diseño está la composición simbólica con las estructuras iconológicas geométricas como organización de los elementos, la representación de tiempo y espacio simbolizadas míticamente por el Amaru, que es el espíritu vinculado con el agua y la fertilidad de la tierra, el sol y los mares que son oposiciones necesarias para un nuevo ciclo de alternativas. Esta visión me dio luces para organizar mis diseños geométricos y estilizados para poder ser interpretados en varias técnicas de impresión.

2.1.22 Los colores en la cosmovisión tolita

EURIBE Milla, "El simbolismo de los colores en la cerámica andina". 2004:

12.

Expresa: Los colores también tiene su significado que cambian de acuerdo al contexto donde han sido utilizados. Son relevantes de acuerdo a la situación social y cultural, Los colores tienen varios significados: sexualidad (lo masculino y lo femenino) categorías de oposición y de relación (colores cálidos y fríos) Existen dicotomías y opuestos en la monocromía, bicromía, y policromía: colores oscuros y colores claros, continuidad del color o discontinuidad del color, color dominante o ningún color dominante.

Para el ordenamiento simétrico de los diseños y la cromática basada en los cuatro colores primarios como principio de dualidad entre el blanco y el negro, el rojo y el amarillo como representación de lo claro y oscuro, la combinación rojo-negro refuerza la idea del contraste entre lo opaco y lo brillante o entre la sombra y la luz. Aquí el color cumple un rol activo en el devenir de la sociedad y permite crear un puente entre los opuestos. El rojo y negro se oponen, el sector superior derecho es hegemónico en relación al izquierdo.

Los colores usados en la representación simbólica de mi trabajo tiene que ver con el cielo y la tierra, opuestos, el cielo representado por el blanco y el rojo la tierra teñida de sangre a través del tiempo.

Según la investigación de FLORES, KUON, Y SAMANEZ, descrita en el libro (Qero 1998.)

Los colores en los objetos fueron usados para expresar algo. Al ser incorporados a las imágenes visuales que como hemos visto expresan lenguajes o sistemas de comunicación que dicen algo a través de las formas, las líneas y de la organización de los espacios implica que existe un mensaje adicional por descifrar.

Para las culturas andinas, el color ha servido para significar desde tiempos muy antiguos las características fundamentales de los seres. El color ya estaba presente en la época cuando el hombre vivía de la caza y recolección, varios miles de años antes del presente. El mundo de los colores andinos fue un sistema de signos, que aunque nunca fueron los mismos, persistieron en el tiempo.

Aquí los colores también tienen significados que cambian de acuerdo al contexto donde han sido utilizados. Son relevantes de acuerdo a la situación social y cultural. Los colores tienen varios significados: sexualidad, lo masculino y lo femenino, categorías de oposición y relación, colores cálidos y fríos. Existen dicotomías y opuestos en monocromías, bicromía, y policromías: colores oscuros y claros, continuidad del color o discontinuidad del color, color dominante o ningún color dominante.

Antiguamente los colores utilizados para cerámica, lítica, textiles, y metales. Fueron obtenidos de minerales. El rojo proviene del sulfuro de mercurio (cinabrio) que contiene óxido de hierro, el amarillo el sulfuro

natural del arsénico como también del óxido de hierro hidratado, mezclado con arcilla, los tonos negros se obtenían del carbón mineral, sustancia bituminosa que se fija mejor que el carbón vegetal, los verdes y marrones se obtenían del mineral de cobre a partir de acetatos básicos y sulfatos, los azules como la malaquita con bicarbonato de cobre, el índigo, se obtenía por combinaciones con colores amarillo y oropimente o sulfuro de arsénico, los blancos, con óxido de calcio.

Los colores de origen vegetal provinieron de las plantas leguminosas cuyos tallos y las hojas proporcionaban colores definidos como azules y verdes. Las capas de colores fueron superpuestas sobre la superficie a pintarse. Sobre fondos oscuros se pintaban colores claros e intermedios, sobre fondos intermedios se aplicaban colores claros y oscuros y sobre fondos claros se empleaban colores intermedios y oscuros.

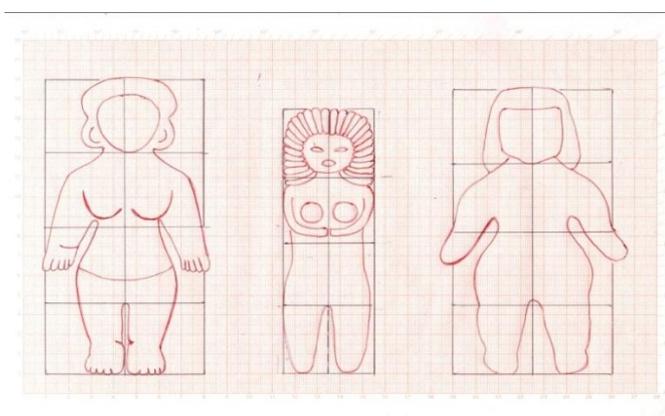
Espero que el uso de colores vegetales nos posibilite volver a utilizarlos tomando en cuenta su valor histórico, su perdurabilidad en el tiempo y en el espacio. En el tiempo de estudiante salíamos al Chota a recolectar chinchillas de las que se extraía el color carmín y mezclando con goma arábiga o con aceite de linaza se obtenía color para acuarela o color para óleo.

Si bien todo lo que podemos encontrar de información en las culturas son interpretaciones sobre lo que pensamos que les motivaban, al haber

recorrido en forma personal las exposiciones que nos muestran su trabajo me convenzo que las coincidencias que les unen, tienen un fin común el de ofrendar a sus Dioses el mejor trabajo, el de que los significados de las figuras geométricas y los colores que usan se mantengan tanto en Europa como en América y que por trasmisión oral hayan llegado hasta nuestros días, es razón para sentir la credibilidad de los datos y es nuestro deber seguir manteniendo estas maravillas que tanto placer nos brindan y estimulan para que sobre sus pasos intentemos seguir creando.

2.1.23 Las Proporciones del Mundo Andino

En la búsqueda de la perfección se usaron medidas imaginarias para aplicarlas en las figuras, para mí fue revelación el conocer este detalle, pues se creía que las proporciones fueron usados en Grecia originalmente y luego en el Renacimiento, si bien se ha reducido el tamaño de cabezas ideales según el canon europeo, nos damos cuenta que la preocupación de nuestra cultura por la estética fue constante.



*Fig. Nro.2
Autor: Marie*

La primera mujer pertenece a la cultura Tolita, la segunda a la cultura Valdivia y la tercera a la cultura Jama –Coaque y representan las proporciones usadas en estas culturas.



*Fig. Nro. 3
Autor: Marie*

Las imágenes que observamos en la parte inferior corresponden a una interpretación personal, en la que la mujer era el eje de la sociedad.



*Fig. Nro. 4
Autor: Marie*

En la Tolita la preocupación por representar la familia como núcleo y éxito en el desarrollo de cualquier cultura, ellos se preocupaban por la decoración de sus hogares tal es así que estas esculturas son como altos relieves por delante y planas por atrás.

El poder aportar con ideas de diseño posibles nos enriquece ya que podemos expresar nuestra sensibilidad, aplicando los conocimientos recibidos, valorar y difundir nuestra cultura, involucrarnos con el entorno, desarrollar nuestra identidad, escoger y explorar un lenguaje artístico para indagar en mis ideas y sentimientos, investigar y documentar distintas perspectivas del tema elegido, nos permite además en un solo objeto juntar el diseño y la publicidad.

“En todo organismo, la vida busca desde su primer impulso fabricar estructuras que le permitan organizarse”. René Hughes

2.1.24 Glosario.

Campaña Publicitaria.- Sistema interactivo que utiliza uno o varios medios de comunicación para obtener una respuesta medible a un público

Cosmo visión: Manera de interpretar el mundo.

Ergonomía.- Ciencia que estudia el qué y el cómo diseñar un objeto

tomando en cuenta a la persona, al ambiente, a la luz, al entorno.

Figurinas.- Esculturas realizadas en barro, piedra, hueso representando imágenes femeninas.

Formas Zoomorfas.- Imágenes de animales interpretados en la pintura o escultura.

Grilla.- Líneas que se usan para guiar la impresión, cómo deben estar situadas las letras.

Medianil.- Espacio entre letras o entre artículos.

Minimal art: Movimiento artístico que tiende a reducir a la mínima expresión un elemento.

Mítico.- Personaje místico, inspirado en la naturaleza.

Pantone.- Colores utilizados en la computadora.

Percepción.- Información de los sentidos para tener una idea de lo que se observa.

Persuasión.- Busca restablecer o cambiar una actitud para convencer.

Reciclar.- Es lograr que se tome en cuenta la necesidad de parar el consumismo y adoptemos una actitud de reducir, reformar, renovar.

Semiótica.- Estudio del significado y el significante dentro de estudio del diseño.

Tipografía.- Formas de interpretación de letras llamados anteriormente abecedarios.

Serigrafía.- Técnica de impresión, fácil, económica, que consiste en colocar un dibujo sobre una malla de seda y se procede a crear un negativo, luego se extiende la pintura especial para la serigrafía sobre el material que se desea imprimir y se obtiene el positivo.

Tolita.- Montículo de tierra que se usaba para construir sobre ella viviendas, templos y como espacio funerario.

Identidad.- Estructura social a la que se pertenece, y que se debe valorizar por el aporte cultural que significa, si nos identificamos nos reconocemos, si nos reconocemos nos diferenciamos, si nos diferenciamos hemos conseguido un estilo.

CAPÍTULO III

3 METODOLÓGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

El tipo de investigación que se desarrollará será investigación de documentos y de campo que se realizó en el análisis sistemático del problema que fue investigado en el medio en el que se desenvuelve. Será factible contando con los conocimientos adquiridos en la Carrera de Diseño y Publicidad y los recursos tecnológicos.

3.2 Métodos

Los métodos escogidos fueron:

3.2.1.- Deductivo

Parte de hechos generales, se inició con el reconocimiento del problema mediante la observación, luego del proceso se llegará a determinar y emitir juicios de valor de aspecto particular, en base de la entrevista y de encuestas.

Inicia la tarea de clasificar toda la información recopilada para aplicarla al desarrollo del proyecto.

3.2.2.- Inductivo.

Este método permite obtener conclusiones de carácter general sobre la base del proceso que parte de un estudio de los momentos de recreación pasiva que son hechos particulares, es decir que de las experiencias individuales de los estudiantes, se llegará a establecer, que opinión tienen y con sus criterios se conocerá si el proyecto brindará una mejor presentación en los espacios abiertos de la F.E.C.Y.T.

3.2.3.- Analítico y Sintético.

Permite analizar científicamente los hechos, las repercusiones, el entorno, la educación, la identidad, acontecimientos particulares que tiene el proyecto.

Para llegar a las generalidades que servirán como referencia a la investigación, es básico en este proyecto, ya que permitirá receptar una serie de información de la exploración de campo sintetizada en forma de encuestas para entender y analizar la necesidad que plantea este proyecto, una vez procesada la información se comprobará la inexistencia

de mobiliario adecuado en las horas de receso.

3.2.4.- Lógico Deductivo.

Este método servirá para exponer el discernimiento sobre la cultura, el papel ecológico, y la aplicación de la ética en los conocimientos de diseño y publicidad.

3.3. Técnicas e Instrumentos

Se usará la observación sistemática o estructural y la participativa, por lo que se delimitará el campo de observación, escogiendo específicamente el espacio abierto frente a la F.E.C.Y.T. esta técnica servirá para obtener una descripción metódica y crítica del problema y verificar los objetivos planteados. Entre los instrumentos, la encuesta. Facilita encontrar los resultados que se investigan.

Encuesta.- Cuestionarios con preguntas cerradas para Estudiantes quienes son el motivo de preocupación en la investigación, y para conocer la incidencia en la motivación apelando a la sensibilidad, a la identidad, a la estética y al buen gusto.

Entrevista.- Se recopilará la opinión por medio de Entrevistas a los Directivos, profesores, personal de servicio, de la Facultad de Educación, Ciencia y Cultura.

Instrumentos

Para la realización de la investigación se usará.

- ✓ La observación de los espacios abiertos en los momentos de entrada y de receso.
- ✓ Diálogos con Profesores, Directivos, personal de servicio, entre compañeros.
- ✓ Cámara fotográfica que se usará para documentar las escenas que aportarán como evidencia para reforzar la idea en el plan propuesto
- ✓ Apuntes, dibujos que se realizarán de cómo me gustaría que luzca la escuela en sus momentos de relax.
- ✓ Bocetos sobre cómo conceptualizar las imágenes de la Cultura Tolita.
- ✓ Libros de arte ecuatoriano, de arte universal, de ecología de reciclaje, de procesos gráficos, de arquitectura de diseño digital.
- ✓ Encuestas, el estudio de cómo llegar al público meta con una encuesta efectiva. Para despertar la curiosidad.
- ✓ Estudios de ergonomía, de tipografía, de semiótica y simbología.
- ✓ Buscar como fin la identidad.

3.4 Población

La F.E.C.Y.T. está conformada por un Edificio de 5 plantas de cemento armado en el que se ubican por pisos así. Primera planta, Área Administrativa: Decanato, Subdecanato, Secretaria General, Escuela de Parvularios, Secretariado Bilingüe, Entrenamiento Deportivo, Diseño y Publicidad en el sistema Semi-Presencial. En el área recreativa: Jardines y espacios de uso común. El universo de Población son 10 Directivos, y 125 estudiantes representantes de cada una de las carreras.

3.5 Muestra

Se realizará la entrevista a 20 Directivos a y a 400 estudiantes de las diferentes escuelas que asisten los días sábados.

3.5.1 La Simbología

$$n = 420 \text{ Encuestas}$$

$$N = 420$$

$$P.Q. = 0,25$$

$$N-1 = 420 - 1 = 419$$

$$E = 0,05$$

$$K = 2$$

3.5.2 La fórmula.

$$N = N \times P.Q$$

$$(N-1) (E.2) + P.Q.$$

K.2

3.6 Cronograma de Actividades

Nro	ACTIVIDADES	PERÍODO							
		Abri	Mayo	Junio	Juli	Ago	Septi	Octu	Novi
1	Elección del tema	x							
2	Aprobación del tema		X						
3	Recopilación de información			x					
4	Capítulo del problema de la investigación			x	x	x			
5	Capítulo II Marco teórico						x		
6	Capítulo III Metodología de la investigación							x	
7	Capítulo IV marco administrativo							X	
8	Entrega plan de tesis								x

3.7 Recursos

3.7.1 Recursos Humanos

- Directivos.
- Estudiantes
- Directora de la tesis.- Licenciada Anabel Álvarez.
- Tutor de la tesis.- Diplomado Vinicio Echeverría.

3.7.2 Recursos Institucionales

- Espacios abiertos de la FECYT
- Material de reciclaje

3.8 Materiales y Económicos

MATERIALES	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	SUBTOTAL
Materiales de oficina	Material de escritorio	4.50	41.00
	libros	12.00	800.00
	fotografías	4.50	200.00
		20.00	
Recursos	Computadora	800.00	805.40

tecnológicos	Copiadora	5.40	
Servicios	Movilidad	50.00	100.00
	Telefonía	20.00	
	Internet	20.00	
	pintura del mueble		100.00
Imprevistos		10.00	2071.40

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Me resultó eficaz el uso de la técnica de observación, pues despertó el interés, la necesidad latente, de un mobiliario para ser usado en las horas de receso, complementando la idea, el cambio de mobiliario ocurrido en el año 2012, para que se descubra cómo poder contribuir con el buen vivir y devolver con algo tangible las meritorias enseñanzas recibidas.

Para la realización de las encuestas se tomó en cuenta a los estudiantes de la FECYT, que es nuestro público objetivo, se hicieron 420 muestras, en ellas se refleja el pensamiento y la opinión que individualmente tienen.

Nos confirma la real necesidad de poseer en los espacios abiertos de mobiliario que permita mejorar la estética, ofrecer confort, que fomente la identidad y la curiosidad por conocer más acerca de lo nuestro.

Es importante la ejecución de las encuestas pues es una vivencia que nos abre un mundo de posibilidades no solo emotivas sino de conocimien-

to, y permite que nuestra imaginación se proyecte más allá de lo que primariamente pensamos.

Usar la técnica de la entrevista como opción para ratificar la necesidad de crear diseños conceptuales, el de reciclar mobiliario, el buscar afianzar la identidad, es contar con valiosas opiniones de distinguidos Directivos, Profesores, Personal de Servicio, Estudiantes de las diferentes ramas de la Educación, como Secretariado Bilingüe, Parvularios, Entrenamiento Deportivo, en la sección Semi Presencial, nos permite tener información de la fuente, nos aclara las dudas que se tenía, nos dan otras perspectivas que hay que tomar en cuenta y motiva para continuar con paso seguro a la culminación del proyecto pues su apoyo es total.

Es importante destacar que las fuentes de encuesta fueron motivadoras y su colaboración fue vital para la estructura mental y desarrollo físico del Proyecto, que se propone realizar, con el valor agregado de que al ser diseño tiene múltiples usos, como: decoración en los pisos y paredes con cenefas repetidas a lo largo de la facultad la estética y la identidad que aportaría, marcaría un estilo artístico, que pronto sería copiado por las otras facultades, se estamparía en camisetas y en otros suvenires, el punto es que la estética ausente en la facultad se llenaría pero eso vendría en otros proyectos a futuro pues acá está todo por hacer.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

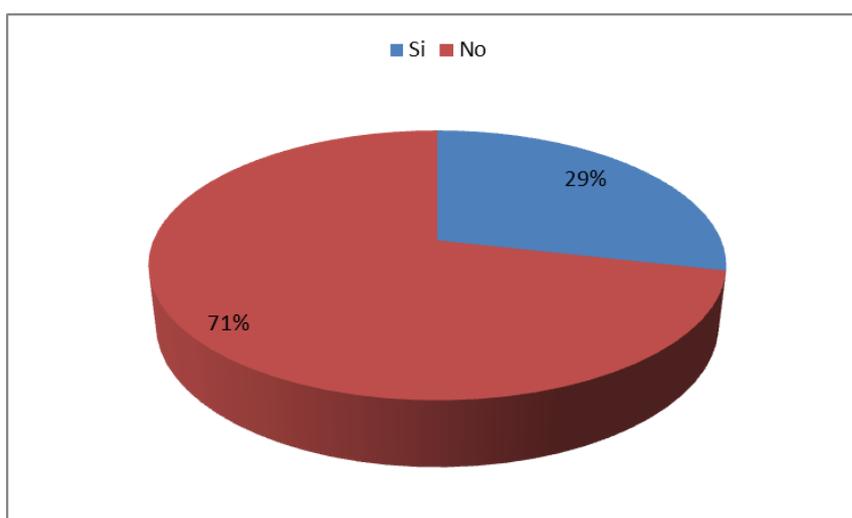
1.- FECYT dispone en los espacios abiertos una infraestructura acorde a las necesidades estudiantiles en los momentos de receso
En los momentos de recreación pasiva se observa que

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	120	29%
NO	300	71%
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte

Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 1



Análisis: Observamos que el 71 % de estudiantes está de acuerdo con el aporte de mobiliario y el 29% cree que no es necesario, esta deducción ratifica que es importante el cubrir esta necesidad de mobiliario en los espacios abiertos de la FECYT.

Conclusión: Queda demostrado la urgente necesidad del cambio, que existe insuficiencia de infraestructura en los momentos de recreación pasiva.

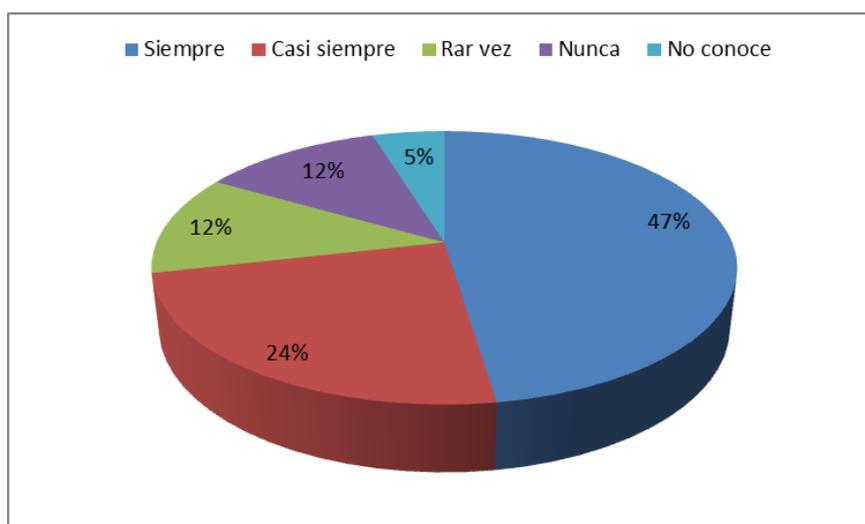
2.- Considera necesario que exista mobiliario en los espacios abiertos de la FECYT para tener confort, y estética juntos?

A todos nos gusta tener comodidad, confort, y belleza juntos?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	200	47 %
Casi siempre	100	24 %
Rara vez	50	12 %
Nunca	50	12 %
No conoce	20	5 %
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte
 Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 2



Análisis: Se evidencia la escasez de mobiliario y la aceptación de la propuesta de proporcionar un diseño que ofrezca confort y estética. Es un deber y un derecho que se debe proporcionar.

Conclusión: El 47% considera que es necesario tener mobiliario que nos proporcione comodidad, confort, y estética, el 24% casi siempre, el 12% rara vez, y el 5% no. La mayoría siente que es una necesidad

3.- Los espacios abiertos de la FECYT responden a las exigencias estéticas que la universidad debe tener?

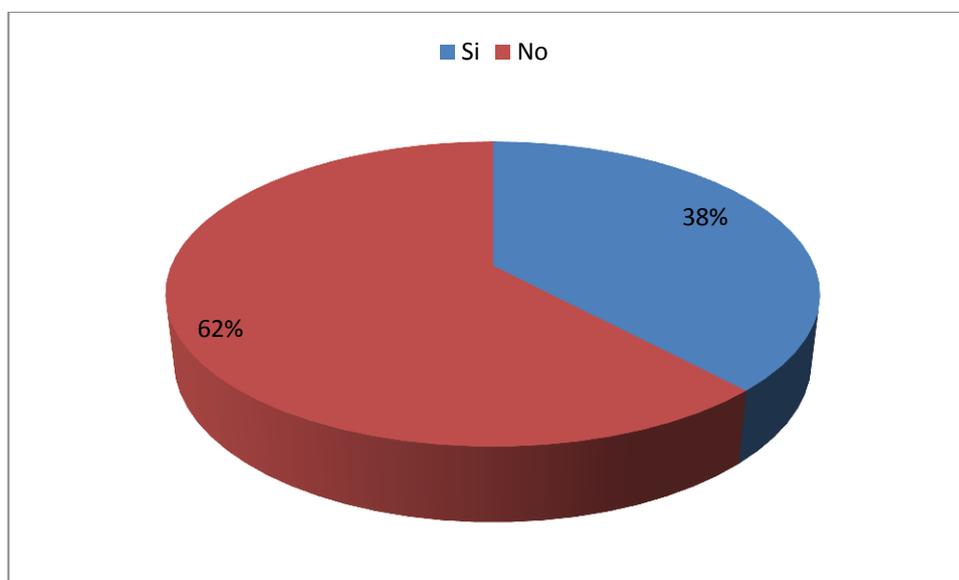
Los espacios abiertos son estéticos y prácticos?

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	160	38 %
No	260	62 %
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte

Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 3



Análisis: Los estudiantes manifiestan su aspiración de que los espacios abiertos respondan a las exigencias estéticas que la Universidad debe tener, como alternativa para cambiar.

Conclusión: Si asumimos la verdad los espacios abiertos en los momentos actuales no brindan la comodidad, es por eso que El 62 % de estudiantes responden que es un derecho innegable y un 38% cree que sí existe comodidad, se conforman, o están acostumbradas a usar el suelo.

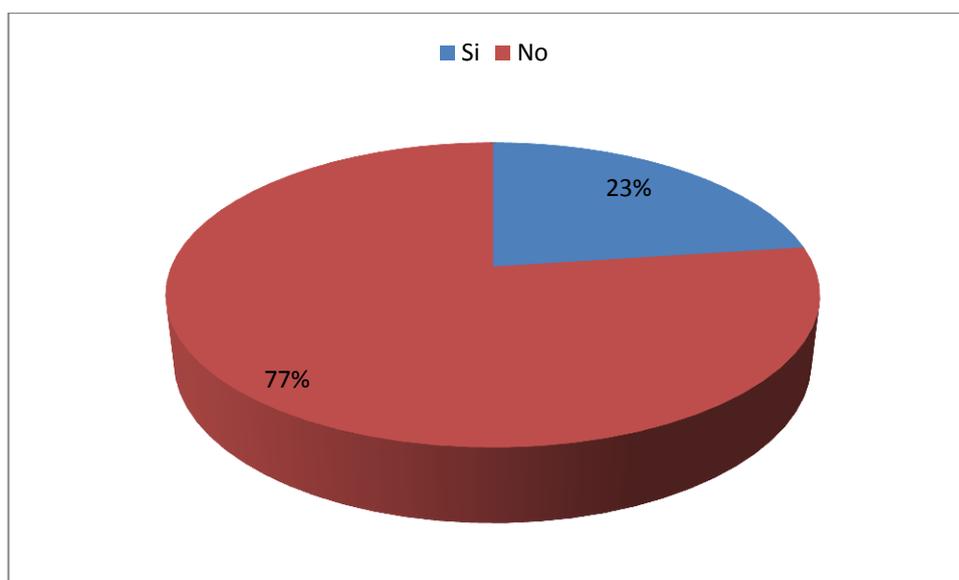
4.- Tiene Usted conocimiento de la existencia de planes de adecuación de mobiliario en los espacios abiertos de la FECYT?

Sobre la comunicación entre estudiantes y directivos

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	96	23 %
No	324	77%
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte
Autora: María Elena Andrade

Gráfico Nro. 4



Análisis: Los estudiantes de manera directa nos permiten detectar esa falta de comunicación y coordinación, sobre los planes de adecuación de mobiliario en los espacios abiertos de la FECYT, tomando en cuenta que nos formamos como Diseñadores, y la primera tarea debe ser satisfacer las necesidades internas.

Conclusión: El 77% de estudiantes solicita comunicación sobre la adecuación de espacios y el 23 % comunica que si conoce de alguna fuente.

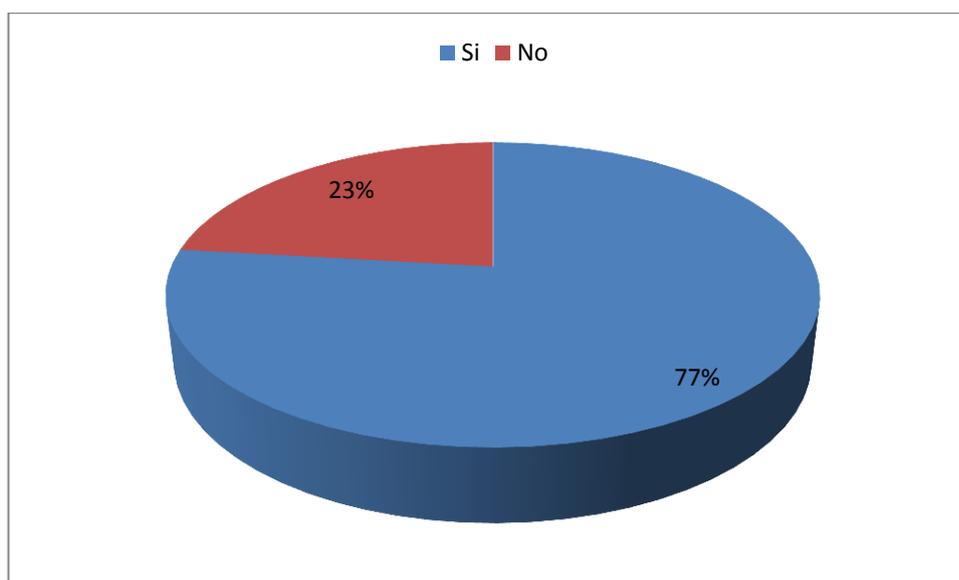
**5.- Estaría de acuerdo en la aplicación de un diseño que nos motive a la identidad usando como inspiración a la Cultura Tolita?
Sobre la identidad.**

Tabla Nro. 5

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	319	77%
No	96	23 %
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte
Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 5



Análisis: Construir identidad es la clave para asegurar un sentimiento de apropiamiento del espacio que se comparte. Consumamos que si les motiva con la utilización y la aplicación de un diseño de la Cultura Tolita.

Conclusión: El 77% de estudiantes si está comprometida con la creación de un diseño que motive a la identidad, y el 23% dice no estar de acuerdo.

6.- Las Culturas precolombinas son una fuente de identidad le gustaría poder identificar a la Cultura Tolita?

Respecto a la identificación de la cultura Tolita

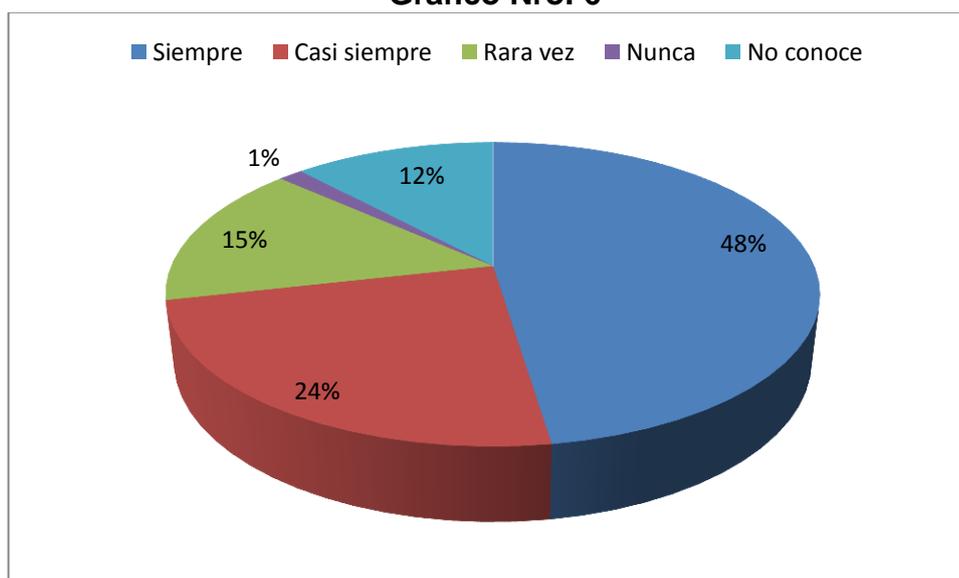
Tabla Nro. 6

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	200	48 %
Casi siempre	100	24 %
Rara vez	64	15%
Nunca	6	1%
No conoce	50	12%
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte

Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 6



Análisis: Las respuestas nos indican que existe expectativa por identificar la Cultura Tolita y también preocupa el desconocimiento. Por lo que al tener un mueble con ese motivo se quiere generar la curiosidad y la investigación.

Conclusión: El 48% desea identificar a la Cultura Tolita, el 24% casi siempre, el 15% nunca se identifica y el 12% no conoce la Cultura Tolita.

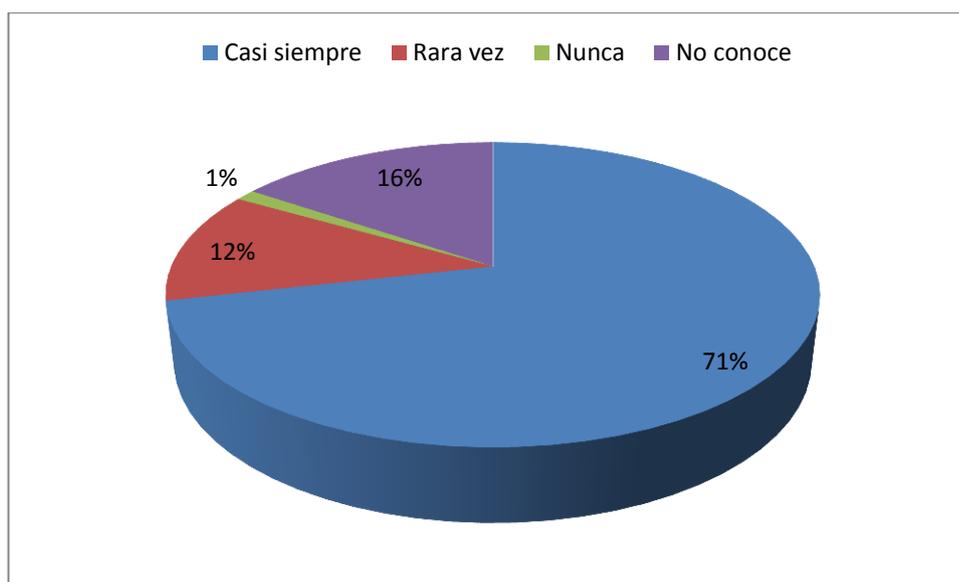
7.- Le interesaría conocer el arte de la Cultura Tolita, interpretada en forma conceptual y expuesta en los espacios abiertos de la FECYT?

Tabla Nro. 7

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Casi siempre	300	71 %
Rara vez	50	12 %
Nunca	5	1 %
No conoce	65	16 %
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte
Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 7



Análisis: Los estudiantes reconocen el beneficio del diseño conceptual y que este expuesto en los espacios abiertos de la FECYT. Para conseguir la identificación con los beneficios que aporta un mueble y la repetición visual que vencerá cualquier sentimiento de apatía

Conclusión: El 71% demuestra interés por el diseño interpretado en forma conceptual, mientras que el 12% rara vez, el 16% nunca y el 1% no conoce.

8.- Su opinión sería favorable si además conoce que el mueble será reciclado para darle nueva vida al producto y que además es funcional?

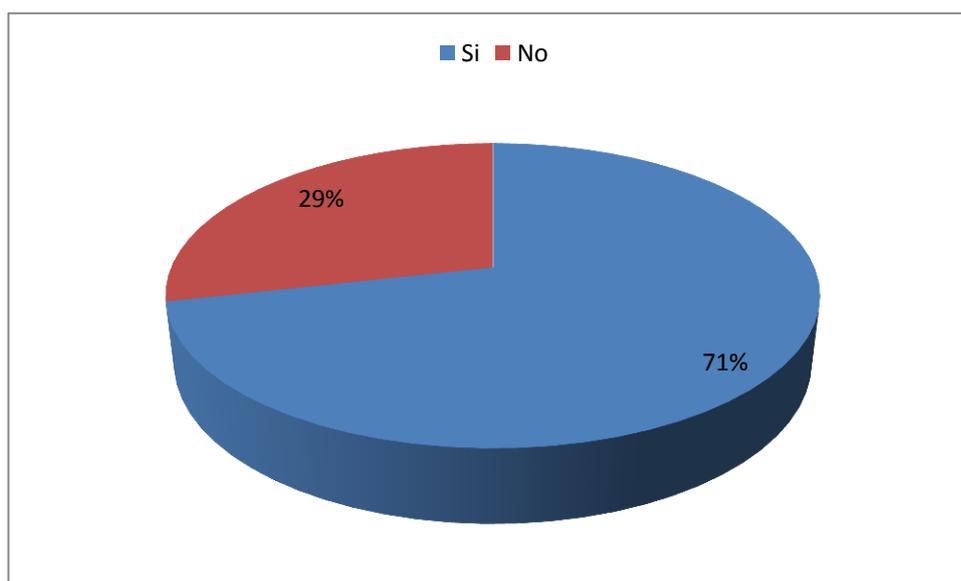
El reciclaje.

Tabla Nro. 8

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	300	71 %
No	120	29 %
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte
Autora: María Elena Andrade

Gráfico Nro. 8



Análisis: La opción de que sea reutilizado un mueble les entusiasma a la mayoría, por lo que reciclar, nos ayuda a buscar la funcionalidad y la estética.

Conclusión: Contamos con el 71% de aceptación para reutilizar el mueble y un 29% que no aprueba. Es la demostración de una necesidad tangible por lo que es necesario cubrir esta demanda.

9.- Usted contribuye a cuidar los espacios verdes, jardines y el resto de los espacios de recreación?

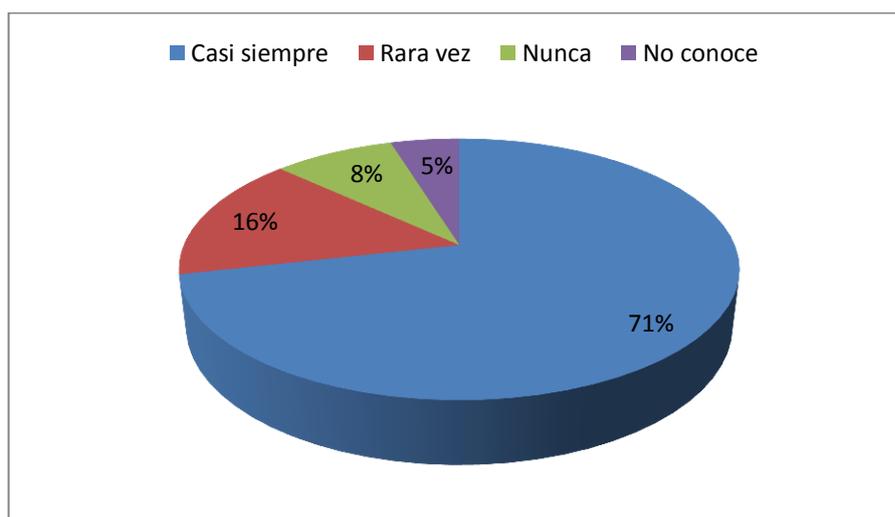
La importancia de cuidar y mantener los espacios verdes

Tabla Nro. 9

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Casi siempre	300	71%
Rara vez	65	16 %
Nunca	35	8 %
No conoce	20	5 %
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte
Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 9



Análisis: Tenemos un grupo generoso que contribuye a cuidar lo que tenemos. Pero preocupa la indiferencia respecto al tema, Para los estudiantes es normal permanecer en los espacios verdes, lo hacen sin conciencia del perjuicio que causan a la estética.

Conclusión: El 71% confirma que contribuye a cuidar los espacios de recreación, el 16% rara vez lo hace, el 8% nunca lo hace y el 5% no conoce. Se espera convencer a todos los estudiantes de conservar y cambiar de actitud.

10.- Considera importante fusionar el reciclaje con el arte para sentirnos identificados con esta Cultura nuestra?

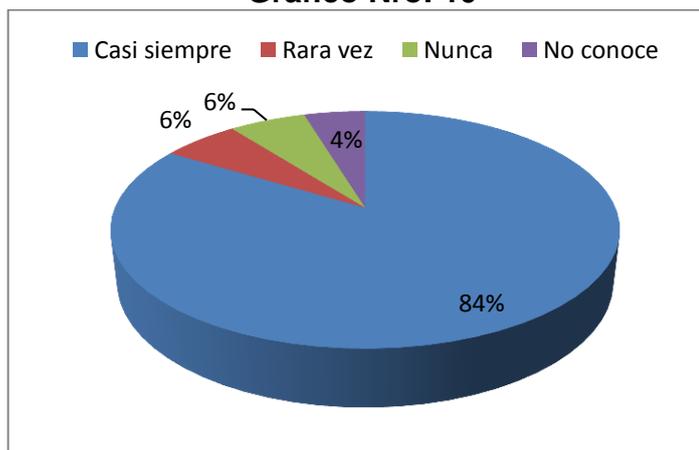
El arte debe estar presente en la Universidad para fortalecer la cultura

Tabla Nro. 10

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Casi siempre	360	24 %
Rara vez	25	12 %
Nunca	25	12 %
No conoce	20	5 %
TOTAL	420	100%

Fuente: Estudiantes Universidad Técnica del Norte
Autora: María Elena Andrade

Grafico Nro. 10



Análisis: Los resultados de las encuestas y las opiniones de los Directivos con sus sabias direcciones son favorables para iniciar con el proceso de la elaboración de los diseños conceptuales basados en la Cultura Tolita y publicitados en el mueble reciclado para ser expuestos en los espacios abiertos de la FECYT.

Conclusión: Mayoritariamente se aprueba la fusión. Punto a favor para iniciar el trabajo con un 84%, que está de acuerdo con la propuesta, el 6% dice que rara vez le interesa la cultura, el 6% nunca y el 4% no conoce.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de analizar los resultados obtenidos durante la investigación se concluye que:

- Lo más relevante de esta experiencia fue descubrir el cariño y la buena disposición de los maestros y estudiantes para colaborar con la realización de la encuesta y las entrevistas.
- La respuesta del público objetivo es que si existe la necesidad de realizar un diseño conceptual sobre material reciclado basado en la Cultura Tolita y evidencia la falta de menaje en los espacios abiertos de la FECYT, un mobiliario que responda a las necesidades estéticas que la Universidad debe poseer y que además brinde confort, sea reciclado, estético y fomente la identidad.
- Con este proyecto se beneficiará la FECYT estéticamente, en los estudiantes, la identidad se verá fortificada con la publicidad, de la Cultura Tolita, pues el diseño conceptual tiene formas geométricas que atraen y coincide con los colores rojo y blanco, que les identifican: a la Cultura Tolita, a la Universidad, y a la ciudad de Ibarra.

- Como la imaginación vuela, en base de esta posibilidad, la del diseño conceptual, se sugiere crear una empresa dentro de la Universidad que multiplique la idea a otros espacios abiertos, los diseños podrían incluso ser usados en paredes como murales, en camisetas, o como símbolo de identidad de la Universidad, de esta manera se cumpliría el anhelo de crear nuevas fuentes productivas en Imbabura.
- Es necesario trabajar en conjunto para fortificar la imagen de la Universidad y la FECYT, tiene la posibilidad de cambiar su estética difundiendo el trabajo que en ella se realiza, usando los medios de comunicación que con los que cuenta, radio, televisión, y prensa.

RECOMENDACIONES.

- Como la propuesta es crear el diseño para que sea interpretado por cualquier persona, se recomienda a los Directivos que si el proyecto les agrada lo pongan en práctica masivamente para que se cumpla la pretensión que este proyecto tiene.
- La eterna búsqueda de orientar al público objetivo hacia la identidad es tarea constante, por lo que la repetición del nombre y la observación diaria del diseño, les ayuda a fijar mentalmente,

para aprender que la Cultura Tolita es parte de nuestro patrimonio.

- La herencia cultural y ancestral de la Cultura Tolita es tan vasta, que si en Diseño se pondría en uso el conocimiento de la historia del arte Ecuatoriano se cubriría una necesidad detectada, los diseños Precolombinos tienen una enriquecedora simbología, belleza en el trazo, contienen una composición sólida, y brindan una arista de posibilidades conceptuales y únicas con lo que tendríamos resultados increíbles tanto como para la identidad como para exportar. El usar material reciclado o rehusado como base siempre va a estimular la imaginación de quienes nos preceden por lo que sugiero que debería ser política de los Directivos informar a los estudiantes que van a graduarse, sobre lo que tienen a disposición de materiales en bodega para que los Diseñadores futuros desborden su imaginación.
- El primer espacio de estudio de problemas debería ser la Universidad, hay tantas cosas que cambiar, y el arte es la solución, como crear un parque de esculturas, cambiar la señalética, crear identidad en cada facultad, fortalecer su publicidad haciendo uso de los medios que posee y difundir lo que en ella se hace, crear empresas, asociaciones con los mejores estudiantes, para lograr la ansiada meta de auto sustentación y la búsqueda de reconocer y valorar el producto y el público meta que prepara.

- El valor agregado que ofrece un medio de comunicación es valioso cuando se aprovecha su potencial y en la Universidad queda el testimonio de los estudiantes que acuden a dar realce a esta prestigiosa Institución.
- Obras de teatro, exposiciones de Arte, de Fotografía, de Diseño Gráfico, Publicación y divulgación de campañas, Revistas, Danza, Música, Jornadas terapéuticas, Temporadas de deportes, Libros leídos, poesía, en fin todo lo que acá se produce debe ser proyectado para que la sociedad conozca y sea partícipe de las actividades, que haya un real posicionamiento de la Universidad como ente de cambio.
- La apropiación de identidad no solo debe tener el estudiante sino la sociedad que se beneficia con su presencia, el procurar que la estética de la universidad sea única, que su presencia sea tan llamativa que sea objeto de visitas guiadas a propios y extranjeros, un punto de referencia educacional, artística, cultural y social.
- Y por último que sea el centro de consulta de empresarios para elegir a los mejores profesionales dentro del entorno, en el país y en el extranjero, potenciando así valores que siempre se revertirán en el prestigio de la Universidad.
- Fortalecer las cualidades innatas de los estudiantes, valorando en

forma individual para que su autoestima se incremente y puedan salir a poner empresas en lugar de salir a buscar empleo.

- Determinar lista de proyectos internos acerca de cómo cambiar la señalética interna, el mapa de distribución, decoración de facultades de acuerdo a su naturaleza, que la universidad se convierta en un museo, un lugar obligado de visita de propios y extranjeros.

CAPÍTULO V

5.1 INTRODUCCIÓN

Estamos en un proceso de puesta en valor del patrimonio, con el propósito de fortalecer la memoria y la identidad de los estudiantes, y fortificar el programa del buen vivir, tomando en cuenta la población multicultural que tenemos, la visualización de símbolos y la accesibilidad al mobiliario implicará el cumplimiento del objetivo 5 del plan nacional para el buen vivir (2013-2017) que está redactado de la siguiente manera; “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad, y la interculturalidad”.

La técnica en la elaboración del producto está vinculada directamente a la identidad, al iniciar este camino de la comunicación gráfica, me sentí identificada con el diseño, al cual he puesto todos mis anhelos, mis ilusiones, mi economía, mis esfuerzos y fue difícil escoger entre los diseños cual es el más representativo, el que mejor refleje mi intención de comunicar.

5.2 Impactos

5.2.1. Impacto Educativo

Propendiendo a desarrollar en los estudiantes la capacidad de aprender toda la vida a partir del dominio de habilidades, normas y costumbres, potenciando las capacidades humanas de visualización, comprensión, sorpresa, adaptación, mostrándoles la integración de un todo, considerando sus necesidades reales, diseñar algo a su medida, orientada al desarrollo del estudiante, de forma contextualizada en los que la búsqueda de abordar el pasado con el presente y la dinámica que se tiene con la sociedad se constituya en un aliciente para en su base emprender con motivación a nuevas propuestas que nazcan de esta.

5.2.2 Impacto Cultural

Nada esta hecho al azar, cada elemento tiene una razón de ser y un significado específico. Los círculos representan el vientre materno, la vida, lo secreto, lo oculto, lo femenino y están en la parte superior e inferior del diseño tienen la particularidad de que se vea igual arriba y abajo, representa también el sol que nace y se oculta, los centrales son las tolas que ellos construían y eran usadas para los ritos religiosos, para sus casas y para los entierros. Tiene un total de once, los números impares

eran cabalísticos o significado de buena fortuna, se cuentan tres verticales y tres horizontales, en el centro se ubican en número de cinco para romper con la monotonía, su significado contempla también lo eterno todo inicia y todo acaba, las líneas laterales son el cielo y mar.

Poseen el mismo grosor para facilitar el corte, para lograr vistosidad, y separar las figuras entre sí al hablar de íconos hablamos de signos.

5.2.3 Impacto ambiental

Con los estudios ergonómicos, visuales, y de color los impactos que se espera producir son de huella y de concienciación coherente para alcanzar los objetivos propuestos siguiendo una metodología definida que prevea resultados sin contravenir las normas y buenas prácticas establecidas y que puedan tener una duración ilimitada.

5.2.4. Impacto Artístico- Cultural.

Uno de los logros será introducir un elemento precolombino que permita inducir a la investigación de su procedencia, discernir sobre lo conceptual, comprobar su utilidad, preocuparse por la posibilidad de crear nuevas propuestas basadas en esta maravillosa cultura, y la de que es posible convivir con la cultura sin que ésta segregue, separe o divida.

Garantizando generar vínculos de integración, propiciando espacios de interacción entre los estudiantes, que asuman nuevos retos que serán posibles a través de la experiencia vivencial.

5.2.5 Impacto Visual

Creatividad.- Enfocada desde y hacia un pensamiento de responsabilidad y creación de valores e identidad.

Atributos: Un diseño nos recuerda determinados atributos, como el de crear identidad usando una cultura por medio de soportes digitales para emitir mensajes.

Beneficios: son funcionales al ser usados para un mueble reutilizado, y son emocionales porque buscan crear una cultura de usar los espacios con un fin determinado y que se apropien de la identidad de la Universidad.

Culturales; Recordar nuestra procedencia y el valor de las culturas en este caso de la Tolita como reza en la Constitución el propender a crear imágenes que nos permitan reconocernos e identificarnos

Objetivos del producto.

Es un diseño de comunicación visual de gran impacto social y ambiental con un amplio espectro de actuación en la educación, la cultura, la salud, para ser usado en los espacios abiertos y cerrados de la Universidad

Objetivos específicos del mobiliario reciclado.

Cubre una necesidad imperante dentro y fuera de la FECYT

Determina prioridades como el de contribuir con el cuidado ambiental al reusar un mobiliario desechado.

Busca influir positivamente sin barreras de sexo, edad, raza, posición social, cultura y creencias.

La forma tiene como misión no solo alcanzar un alto nivel estético, sino hacer evidente determinadas significaciones culturales.

Impulsa el desarrollo del diseño de comunicación y la publicidad, motiva la identidad, intensifica el sentido de apropiación del espacio, estimula la sensación de pertenencia, que es algo que hace falta dentro de nuestra Escuela de Diseño y Publicidad.

La responsabilidad en la formación de un diseño coherente es la explicación de la técnica y sus procesos creativos para que su reproducción tenga las ventajas competitivas que exige el mercado en el que nos desenvolvemos y para que podamos exportar hacia el mundo, para que nos reconozcan como un pueblo de raíces fortalecidas y

adaptadas al momento social, surge la necesidad de proclamar nuestros derechos de solidaridad y determinación por ser coherentes en el reconocimiento de lo heredado de nuestros ancestros y poder en su base construir un legado que nos permitirá la individualidad y notoriedad como un país de riqueza incalculable no solo en paisajes, gastronomía, si no como productores creativos de artículos para fomentar el turismo y ser reconocidos como Cultura Precolombina que aportó con elementos de belleza inigualable.

CAPÍTULO VI

6.1 Macro Localización

Universidad Técnica del Norte, perteneciente a la provincia de Imbabura, Cantón Ibarra en la ciudad de Ibarra, Avenida 17 de Julio, Barrio el Olivo.

6.2 Micro Localización

Espacios abiertos y cerrados de la Facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte. En la calle 17 de julio, sector el Olivo, En la Ciudad de Ibarra.

6.3 Propuesta

6.3.1 Misión.

En base del modelo de formación profesional de la gloriosa Universidad Técnica del Norte estimular y fomentar la identidad por medio del diseño conceptual de la Cultura Tolita en la nueva generación de Diseñadores

aportando para el desarrollo del arte y la cultura.

6.3.2 Visión

Elaborar un documento de Diseño y Publicidad, sostenible, sustentable y de carácter cultural para fomentar la Identidad en la comunidad, acorde a la propuesta de la Constitución. Incrementando la investigación, la digitalización, y la creación de un diseño conceptual basado en la Cultura Tolita.

6.4 Valores

RESPONSABILIDAD: Capacidad para asumir los derechos, obligaciones y las consecuencias de los actos en su entorno social.

ÉTICA; Congruencia entre el pensamiento, la actitud y la acción con los principios éticos universales.

SOLIDARIDAD; Sensibilidad y compromiso con el desarrollo de una investigación que busque la solución de los problemas del entorno.

RESPECTO Y TOLERANCIA; Reconocimiento objetivo de las capacidades y derechos de sí mismo y de los demás.

TRABAJO EN EQUIPO; Desarrollo en destrezas, habilidades y sinergias internas que permitan cumplir con la misión y la visión del proyecto.

EMPRENDIMIENTO; Capacidad para a futuro generar emprendimientos propios, y aportar al desarrollo social y económico.

IDENTIDAD; Capacidad para reconocernos y afirmarnos como miembros de una comunidad educativa, comprometida con la sociedad, y con el entorno.

PENSAMIENTO REFLEXIVO; Capacidad de aportar con criterios y argumentos lógicos durante las acciones realizadas.

6.5 Objetivos

6.5.1 Objetivo General

Apreciar las similitudes, las diferencias y nuevas propuestas en los diseños conceptuales basados en la Cultura Tolita a través de un proceso creativo y la valoración de los originales para responder a ellas de manera individual, informada, y significativa.

Objetivos Específicos

- Crear una tipografía conceptual sobre la Cultura Tolita, explorar su mundo interior para ser más consciente de sus emociones y de sus reacciones y las del público objetivo para expresar con convicción y conciencia las ideas.
- Percibir, de manera sensible y crítica el mundo exterior, y las creaciones artísticas para valorar las diferencias personales, y culturales y poder responder a ellas como ciudadano activo.
- Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras por medio del medio digital para experimentar procesos reales de transformación.
- Comprender y aplicar materiales, herramientas, conceptos, técnicas, y procesos mentales mediante el desarrollo del trabajo.
- Propender a estimular el emprendimiento en la Universidad para la diversificación, publicación y apoyo de proyectos.

6.4 Estrategia de identidad

EXPLORAR.- El mundo exterior, el interior, y el académico.

CONOCER.-El Diseño, la Publicidad, materiales, herramientas, procedimientos, y métodos para la ejecución del trabajo.

APRECIAR.- La apreciación es una forma de observación detallada de los modelos o procesos artísticos que inicia con la percepción y termina con la comprensión.

CREAR.- Expresarse con lenguaje propio alejado de la reproducción de modelos preestablecidos, vinculado con un tema generador.

6.5 Análisis de referentes visual y conceptual

¿Qué tengo que saber hacer?

Desarrollar la apropiación de las manifestaciones de la Cultura Tolita, como fuente de conocimiento información, recreación y placer, mediante la identificación de los códigos de la carrera para el reconocimiento cultural del entorno y la interacción simbólica.

¿Qué debo hacer?

Debo investigar, ilustrar, digitalizar, mediante el estudio de las manifestaciones del diseño y la publicidad y comprender la identidad cultural.

¿Con qué grado de complejidad?

Con el máximo esfuerzo en análisis, comprensión, aplicación
Y de contexto, para contribuir en el desarrollo del buen vivir.

6.6 Eje Integrador

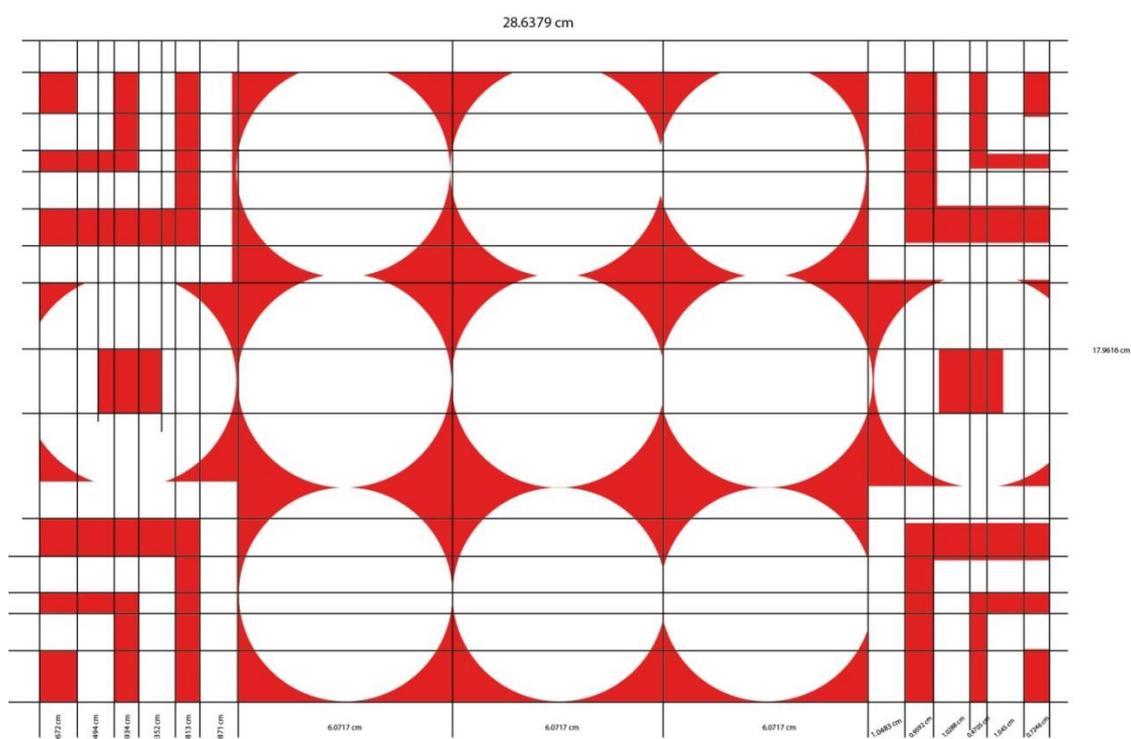
Construir identidad mediante experiencias y procesos de percepción, desarrollo del pensamiento crítico, y la creación del diseño conceptual basado en la Cultura Tolita, para promover procesos de autoconocimiento sensibilización al entorno e innovación en la vida cotidiana para el buen vivir.

6.7 Indicadores Esenciales

- ✓ Reusar un mobiliario, dándole nueva vida útil, con el valor agregado del uso cultural.
- ✓ Crear diseños para ser utilizados sobre un pupitre reciclado en los espacios exteriores e interiores de la FECYT.
- ✓ Motivar para que la Universidad se llene de arte en especial en la Facultad de Educación y Cultura.

- ✓ Aplicar los diversos procesos creativos en el diseño para resolver un problema de identidad.
- ✓ Motivar la investigación y que en los próximos años tengamos más propuestas de nuestra cultura.

6.8 Creación de la propuesta



6.8.1 Origen de la motivación

Cuando hablamos de proyectos integradores enfocados a satisfacer una necesidad, se constituyen en puntos de convergencia vinculante con la comunidad, los conocimientos previos llevan a descubrimientos propios

los cuáles serán aplicados en beneficio social.

El Ecuador posee una riqueza cultural ignorada por propios y extranjeros, es nuestro deber apropiarnos de estos orígenes para orientar nuestra identidad, sumergirse en el conocimiento profundo de las culturas, nos permite entender el porqué de su trabajo artístico, su misticismo, sus sueños, sus modos de vida, sentir a la naturaleza como ellos lo hacían y lo disfrutaban, nos llena de orgullo, ellos hicieron trabajos que en Europa ni se concebía, al conceptualizarlos, les damos un aporte actual, y nos permite que se descubra su importancia y se motive a las nuevas generaciones, para lograr un arte más personalizado, mas auténtico, más nuestro. El mundo espera encontrar en sus viajes cosas que le llamen la atención que sean únicas, que les hable del lugar que visitan, y hay que reconocer que la carencia de estos detalles en nuestro medio es total y nos ofrece un nicho que debe ser explotado.

6.8.2 Análisis visual y conceptual de la propuesta

La preocupación temática obedece a la necesidad de dotar referentes culturales que nos permitan tener una identidad que refleje la apropiación del espacio en el que nos desenvolvemos, cada diseño es una pieza única que resume la simbología y lenguaje propio de La cultura, actualizado, para que el observador se conecte visualmente y logre un cambio de actitud respecto a su comportamiento con el uso del mobiliario.

Con el proceso quedó claro el valor que tiene un diseño artístico, cultural, práctico, elegante, claro, significativo, útil, sobre un material reciclado, que responde a una necesidad y que tiene la posibilidad de incidir en el fortalecimiento de valores con repercusión en la memoria e identidad de los estudiantes de la Universidad.

Tiene el valor agregado de poder ser utilizado en variedad de aplicaciones por lo que servirá como referente para la proyección de futuros emprendimientos.

6.9 Identidad

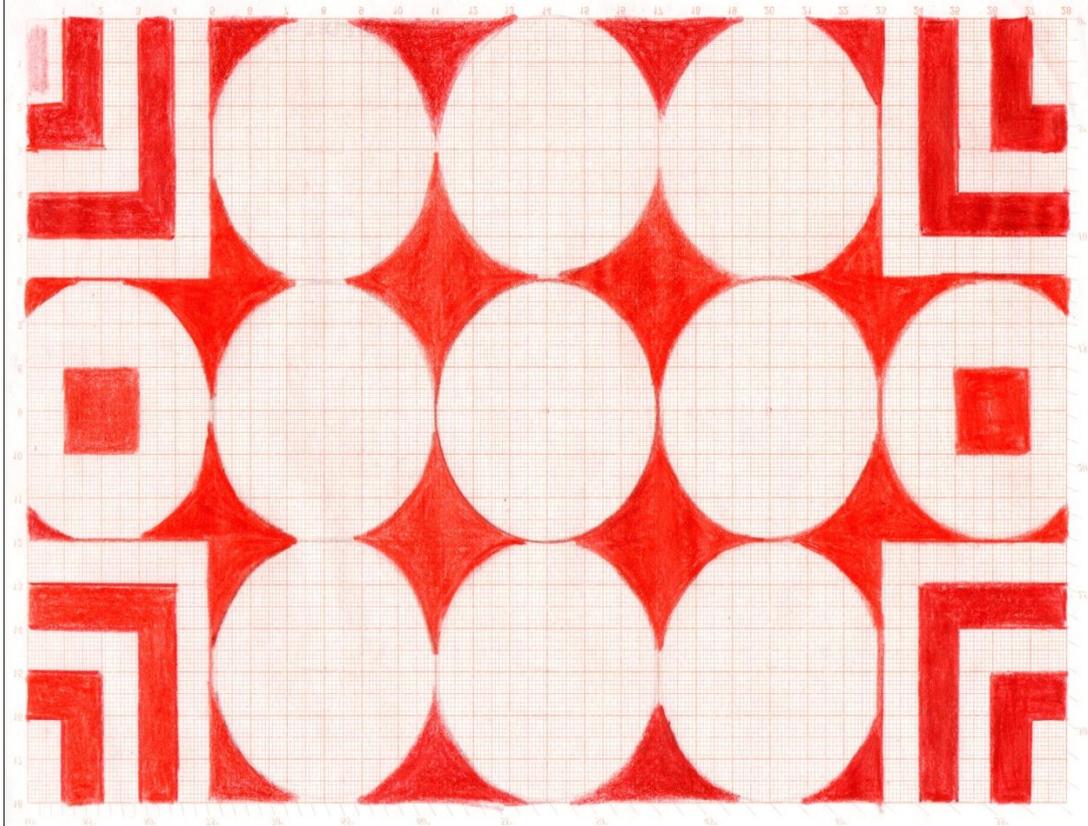
Si miramos nuestra facultad notamos que existen pocas referencias que demuestren que es una facultad que orienta su trabajo a la estética, que uno de los factores que hace que los estudiantes psicológicamente amen y se apropien del entorno, es la decoración, que marque la diferencia con otras facultades, cuando se mira algo que le gusta no daña, no rompe, no actúa con maldad, pues compara y trata de cuidar lo que tiene, más aún si ve reforzado en él, buen gusto, conocimiento, utilidad, comodidad, que se reutilizó el mueble, y que sus colores le estimulan sentimientos de identidad. *Todos debemos hablar un mismo idioma, haciendo un buen uso de los espacios de recreación pasiva, educando con el ejemplo usando energías renovables, los estudiantes no miden en*

especial en las mesas, los rayan, generan residuos de los alimentos, ¿Cómo evitarlo? contribuyendo a formar consciencia ambiental, dotando mobiliario con identidad, que futuros diseñadores se apropien del espacio y de a poco tengamos una facultad única en su género.

6.10 Simbolismo.

Nada esta hecho al azar, cada elemento tiene una razón de ser y un significado específico. Los círculos representan el vientre materno, la vida, lo secreto, lo oculto, lo femenino y están en la parte superior e inferior del diseño, tienen la particularidad de que se vea igual arriba y abajo, representa también el sol que nace y se oculta, los centrales son las tolas que ellos construían y eran usadas para los ritos religiosos, para sus casas y para los entierros. Tiene un total de once, los números impares eran cabalísticos o significado de buena fortuna, se cuentan tres verticales y tres horizontales, en el centro se ubican en número de cinco para romper con la monotonía, su significado contempla también lo eterno todo inicia y todo acaba, las líneas laterales son el cielo y mar. Poseen el mismo grosor para facilitar el corte, para lograr vistosidad, y separar las figuras entre sí al hablar de iconos hablamos de signos.

6.10 Diseño kuillur Wayña Impreso Escogido



*Fig. Nro. 8
Autor: Marie*

El mensaje que se quiere dar es la de vivir investigando, que es la única manera de producir cosas nuevas, el lograr fusionar el pasado con el presente nos brindará un mundo de posibilidades creativas que aplicadas al diseño, nos posibilita, utilizarlas en Camisetas, en murales, en suvenires, en cerámicas, esto dependerá de la visión empresarial que luego de graduarnos se desate.

El Ilustrador.- El programa nos ofrece múltiples usos, procedemos a introducir el dibujo escaneado, se abre una carpeta, se hace clic en open,

para abrir el archivo en el menú y aparece la imagen en la que vamos a trabajar, vamos a la caja de herramientas y pulsamos la flecha de selección, luego hacemos clic afuera, seleccionamos la herramienta dibujo para redibujar el motivo, con la barra de propiedades procedemos a rellenar de color, y el grosor de las líneas.

6.10.1 Cromática

El color modifica la percepción formal que “la sensación óptica recibe” (Costa, 2007).

El color es un valioso recurso para el diseño formal, es lo primero que se observa, los valores de la claridad y la saturación responden a la posición que el color ocupa en el modelo y no al color en sí, las formas geométricas tienen un control riguroso en relación con la percepción de los estudiantes, la regularidad de los intervalos es fundamental por que posibilita las variaciones simétricas, el contar con la información real y rigurosa sobre las cualidades del color sus distancias e intervalos no solo fue útil para las soluciones formales en lo que al factor estético se refiere sino también como excelente apoyo en búsqueda de respuestas con el factor funcional y ergonómico que “la sensación óptica recibe” (Costa, 2007).

El manejo consciente y exacto de los atributos del color su relación con el tinte, la claridad y la saturación, como se trata de una estructura formal, el color le da la diferencia, es un trabajo que se ha visto simplificado al utilizar las herramientas que ofrecen los programas los valores cuya interfaz y la relación entre RGB Y CMYK. Que convidan para que los trabajos tengan la fidelidad del original. En un trabajo monocromático se pone solo el color original.

El Rojo

Reconocido como un estimulante, la cantidad de rojo está directamente El rojo está asociado con diferentes sentimientos como coraje y valentía, y fuertemente ligado a la pasión y el amor. También está relacionado con advertencias o peligros. Relacionado con el nivel de energía percibido. Se ha comprobado que el rojo mejora el metabolismo humano, aumenta el ritmo respiratorio y eleva la presión sanguínea.

Ejemplos de utilización del Rojo.

- ✓ Por su capacidad de sobresalir en la gama de colores (pregnancia) el rojo es usado frecuentemente por los diseñadores para llamar la atención sobre un elemento en particular.

- ✓ Por aumentar el ritmo cardíaco y crear una necesidad de urgencia a menudo es utilizado en gráfica para destacar ofertas o descuentos especiales.

- ✓ Tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy usado en señales de advertencia, semáforos y equipo para combatir el fuego.

Valores y colores corporativos.

Valores del color en la aplicación de los diseños conceptuales

CMYK		RGB	
	0		
	100		192
	100		0
	0		31

Este trabajo fue propuesto en un algoritmo para el cálculo de la claridad que tiene en cuenta la diferencia de claridades de los colores puros. Los valores resultantes de la aplicación de dicho algoritmo se corresponden con las imágenes visuales de los colores aunque cambie el tinte.

La importancia del redibujado en Illustrator radica, en poner a consideración un diseño terminado y listo para ser impreso por cualquier persona que desee imprimirlos en la técnica de serigrafía o usando el plotter de recorte. Quedan especificadas las normas para el uso del color, y los diseños listos para ser impresos, es necesario adjuntar el uso de la señalética para complementar la idea.

6.11 Diseño original de la cultura tolita

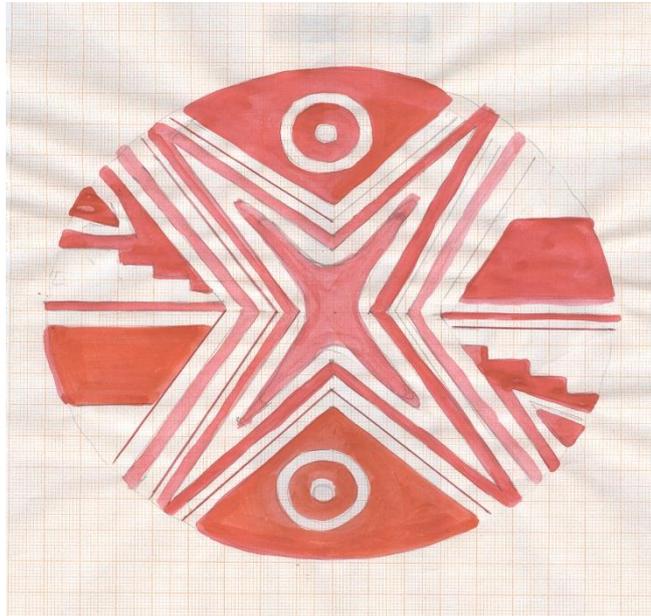


Fig. Nro.5
Autor: Marie

Es conveniente mostrar el origen de la motivación tomado de una cerámica ceremonial, miramos el uso de la escalera que significa como es arriba es abajo, esto implica que como vivamos en la tierra será nuestra vida cuando muramos, la observación nos permite vislumbrar que las formas utilizadas, imitaban a la naturaleza enriqueciendo su código usando la estilización, la simetría y las figuras geométricas.

Por las lecturas realizadas en diferentes libros se puede presumir que las influencias más directas son las chinas, japonesas, mayas, y egipcias, es como un cordón umbilical que nutre a todas las culturas, mostrando similitudes tanto en la forma, el color, en las texturas, en el fondo, en los significados.

6.12 Proceso para la creación de un diseño conceptual

El Tema.- Es fundamental para saber qué hacer, cómo y para qué, una vez que el cerebro está nutrido de información, los bocetos salen fluidos, se debe tomar nota y hacer una descripción de qué elementos se van usar y cuál es su significado.

El Boseto.- Es el alma de cualquier diseño, el dibujar y desdibujar, nos da una percepción de las dimensiones, y del manejo mental que debemos tener si bien es cierto este manejo inicial es necesario en el proceso de aprendizaje se lo maneja mentalmente cuando existe la práctica necesaria, es importante trabajar en papel milimetrado de 18 x 28, se deja un margen de 1cm, para poder trabajar con un cuadrado que es la figura que encierra al círculo.

La simetría.- es substancial dentro del diseño ancestral, para mejorar el orden, la proporción y el equilibrio.

El Círculo.- Es el símbolo predominante en casi todos los motivos, cortado por formas rectangulares que rompen con la monotonía se escogió el método de los pares para ir construyendo el ritmo y la armonía que se complementa con la bicromía.

La forma.- tiene como misión no solo alcanzar el nivel estético, sino hacer evidentes los significados.

La creatividad enfocada desde y hacia un pensamiento de responsabilidad y creación de valores. El creativo entrega su idea al digitalizador para que se registre la segunda etapa que consiste en escanear el dibujo y redibujarlo para su digitalización Y se cumpla el trabajo en equipo

El Mensaje.- *Es simple, directo, se lo capta de forma inmediata, Provoca su uso, el deseo interno de investigar su origen, es llamativo como un semáforo que nos detiene, es multifuncional, es innovador, cambia la imagen de los espacios abiertos y cerrados, esta ergonómicamente diseñado, es estratégico para lograr la apropiación del sentimiento de pertenencia está bien concebido, y realizado.*

6.13 La universidad como contexto.

La progresiva masificación y heterogeneidad de los estudiantes los cambios sociales, los controles sobre el gasto, la falta de asignaciones, han ido cambiando, en este proceso es vital sugerir aportes con proyectos que ayuden a reducir costos, a mejorar la estética, a darle una identidad no solo artística sino de sentimiento de pertenencia, como es el caso de este proyecto en convergencia y armonización con los nuevos paradigmas.

El entorno marca las condiciones en que las instituciones educativas

deben desarrollarse, deben adecuar su entorno, interactuar con él con la finalidad de dar respuestas a las necesidades que plantea. Crear un escenario que sea el foco de atención, que sea nuestra identidad que sea el pionero en la facultad. Para posteriormente compartir con el resto de Facultades. Es ineludible aclarar que los diseños que se realizaron tienen como alcance el de poder diversificar su uso, en el caso de que la Universidad tenga interés de identificarse mediante este proyecto y porque al haber variedad se puede escoger para situarlos temáticamente.

Crear diseños en base de la comprensión y razonamiento de una cultura, despierta una secuencia de motivaciones especialmente de Admiración por la elegancia, la perfección, las interpretaciones, los colores, la cosmovisión, sus dioses, sus símbolos, sus ritos, la vida, la muerte.

Diseño uno Japina (usar)

Usar simbología actual, reconocible, ayuda psicológicamente a entender y a cuestionarse internamente, a sentir la apropiación de los colores y los símbolos.

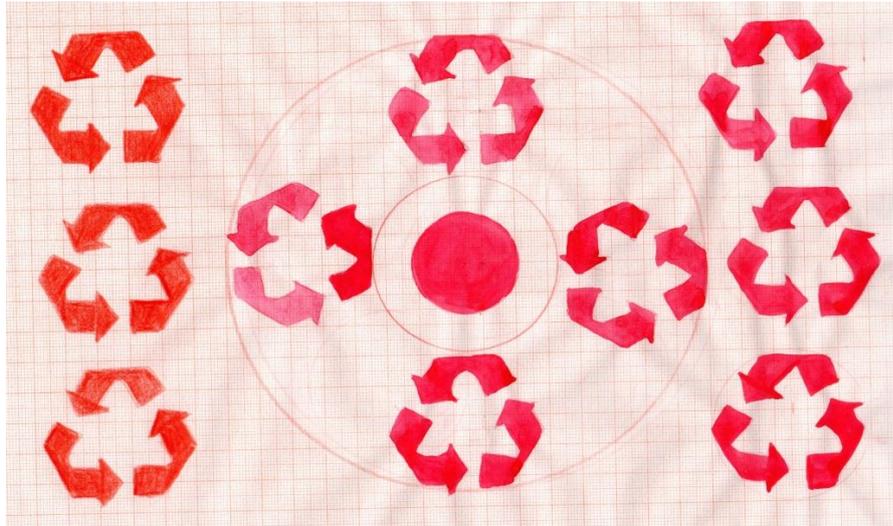


Fig. Nro. 6
Autor: Marie

Este diseño es tomado de una insignia actual del reciclado, como la unificación de la propuesta: reciclo el mobiliario y modernizo las mociones originales, conceptualizo los motivos y los interpreto. El círculo es que todo debe volver al inicio como una continuidad perpetua. (Diseño original escaneado)

Diseño dos Inti (Sol)

El sol es la máxima figura de la cosmovisión indígena, la representación con un cuadrado es masculina de seguridad de firmeza de apoyo, los rayos siguen la dirección de los puntos cardinales y ofrecen estabilidad a la composición. Su influencia fue decisiva para entender el espíritu y la religiosidad.

El rojo en mi trabajo logra su mayor riqueza, y la forma alcanza su mayor plenitud, para dotar de sentido, para acentuar el protagonismo porque es un color activo, cálido, intenso, emocional y especialmente apto para la expresión y la expansión de la luz, cualidades requeridas para el proceso creador.

A través de su condición de activo sirve para fijar la atención del espectador para definir protagonismos y articular relaciones en la visión estética del diseño, su calidez le permite enriquecer y conseguir magnificas sensaciones de proximidad y vibración dinámica.

Por medio de su intensidad se vigoriza la expresividad de la materia y dota de solidez formal a los cuerpos mientras se utiliza su carácter emocional como una fuerza sugestiva y como un vehículo de expresión al servicio del contenido del tema.

El color rojo es un foco de luz del que emana una rica luminosidad, símbolo de vida y de amor como lo fue en los tiempos precolombinos. Será como un semáforo que al mirar el rojo condiciona a detenerse y usar el mobiliario.

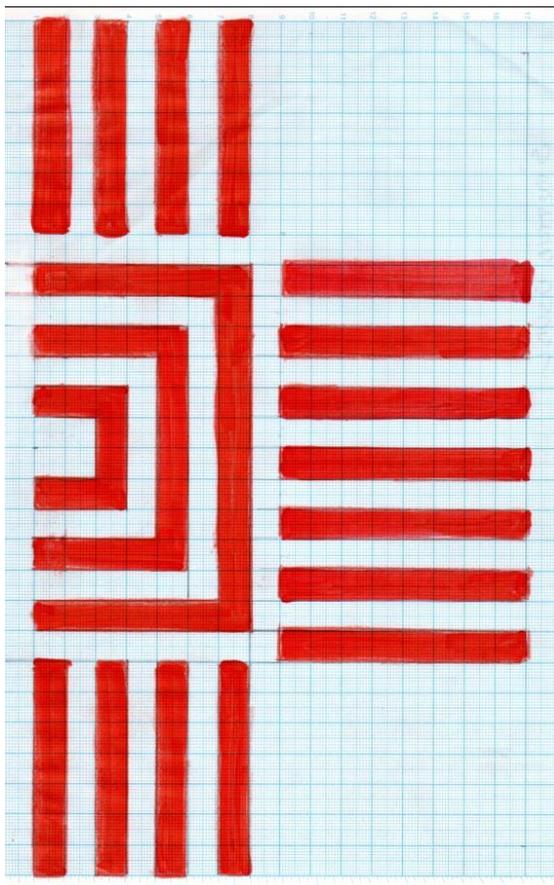


Fig. Nro. 7

Autor: Marie

Diseño Tres Shaman (médico-brujo)

Los chamanes o curacas eran la base mística de la cultura su representación con trajes ceremoniales, en esta vestimenta encontramos que el uso de los adornos en oro corresponde a la necesidad de contactarse con los Dioses protegiendo la boca para que esta no delate los sentimientos y los collares y aretes son para el baile del ritual al que se sometían para entrar en trance, al producir sonido sus sentidos se alteraban, muchas veces se producían convulsiones antes de comunicar el mensaje de los dioses. (Diseño original escaneado. Marie)



Fig. Nro.8
Autor: Marie

Diseño Cuatro Kuillur (espacio)

Las formas geométricas son tomados de las formas naturales, la vocación y el amor profundo por dibujar hace que las ideas fluyan, se supone que para realizar un diseño basado en la Cultura Tolita debería ser copiado en parte para poder ser identificado pero para mí es más importante el lograr el concepto para partiendo de eso se pueda producir algo nuevo

El significado del círculo es del principio y del fin en una rueda que

siempre se renueva, él contiene el secreto, la feminidad, en contraste con las líneas que le cruzan formando una síntesis de mensajes que contribuyen a la estética. (Diseño original escaneado. Marie)



*Fig. Nro.9
Autor: Marie*

El mensaje que se quiere dar es la de vivir investigando, que es la única manera de producir cosas nuevas, el lograr fusionar el pasado con el presente nos brindará un mundo de posibilidades creativas que aplicadas al diseño, nos posibilita, utilizarlas en Camisetas, en murales, en suvenires, en cerámicas, esto dependerá de la visión empresarial que luego de graduarnos se desate.

Los diseños a continuación son las posibilidades del abstracto geométrico que en su inicio era la opción ideal, por el colorido que tienen y por el juego visual que ofrece pero luego del replanteamiento personal, escogí las culturas precolombinas y entre ellas la Cultura Tolita,

especialmente por los colores que nos identifican como Universidad, como ciudad, como símbolos de amor y paz, al ser contraste máximo el rojo y el blanco nos ofrece equilibrio y armonía.(Diseño original escaneado. Marie)

La abstracción geométrica.

Es una escuela que se dio al final de la segunda guerra mundial, su finalidad era dejar de copiar lo natural y crear un arte nuevo, científico, basado en la música y las matemáticas Mondrian fue el precursor y Vassarely pintor argentino, abrió las puertas para los pintores latinoamericanos, fueran reconocidos y aceptados en Europa, mi primer impulso fue hacer los diseños usando sus principios por los efectos visuales y el color pero luego reflexioné sobre lo importante que resulta estudiar lo nuestro y representarlo.



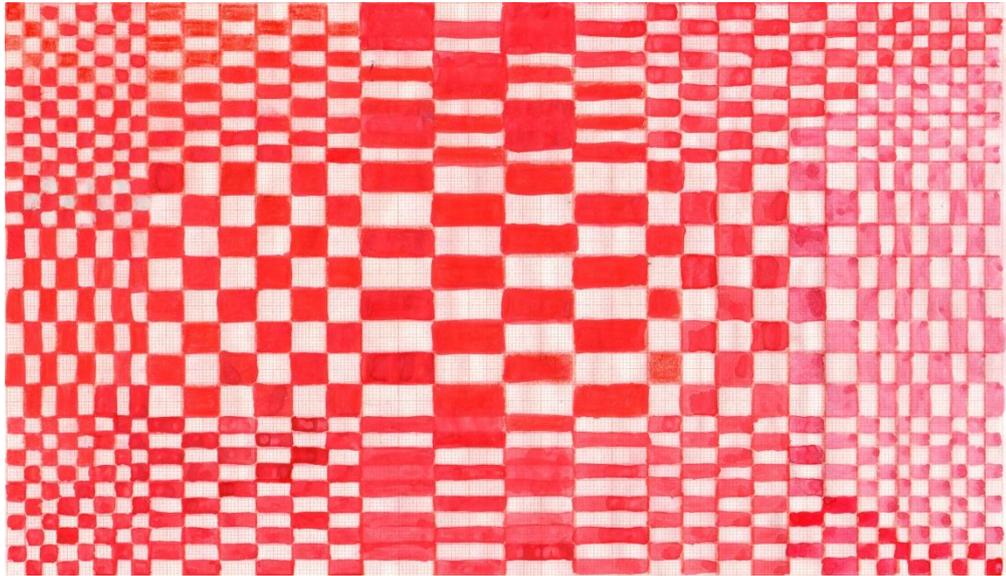


Fig. Nro. 9
Autor: Marie

6.14 Bocetos

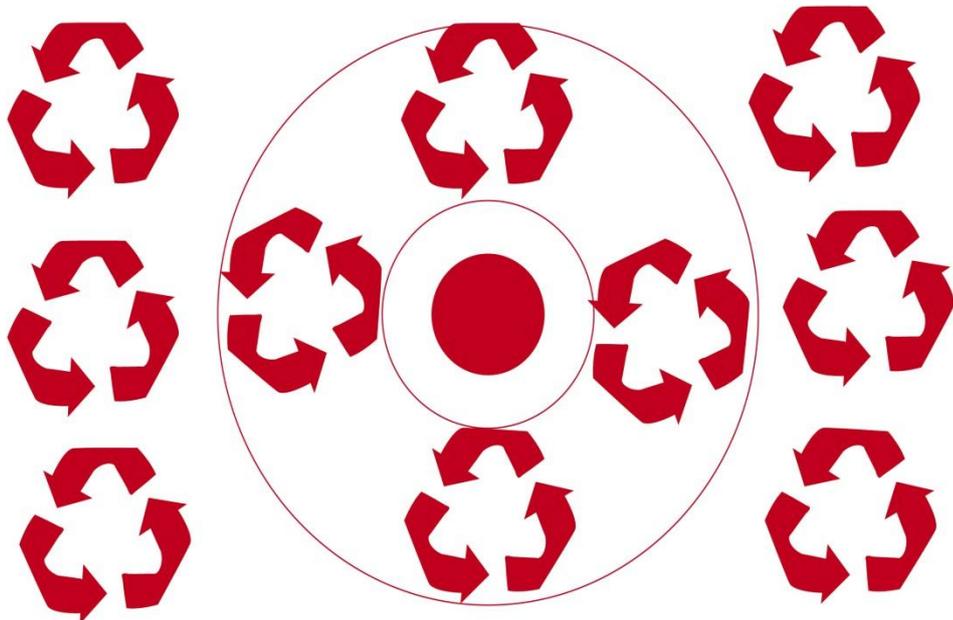


Fig. Nro. 13
Autor: Marie

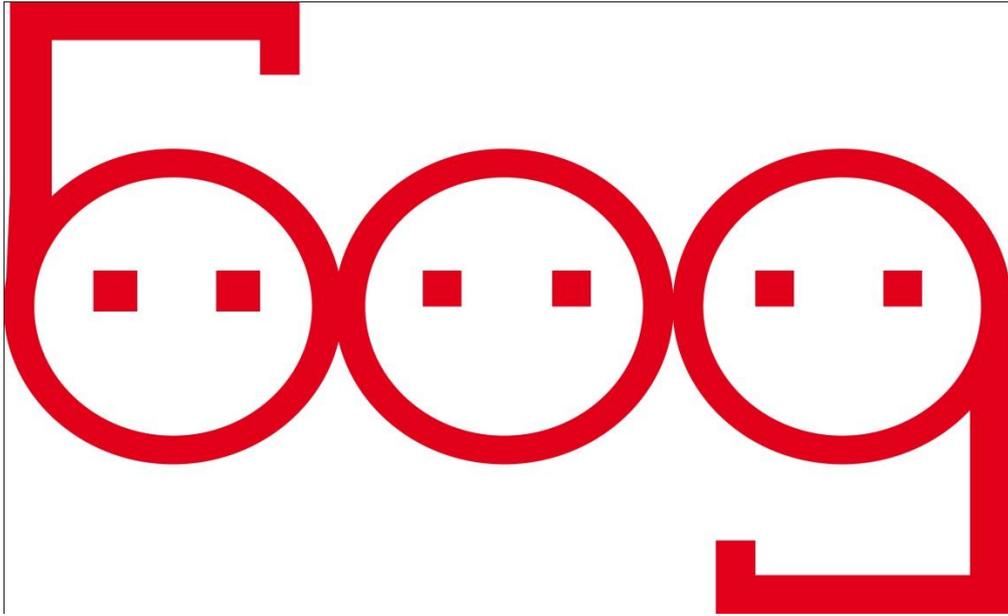
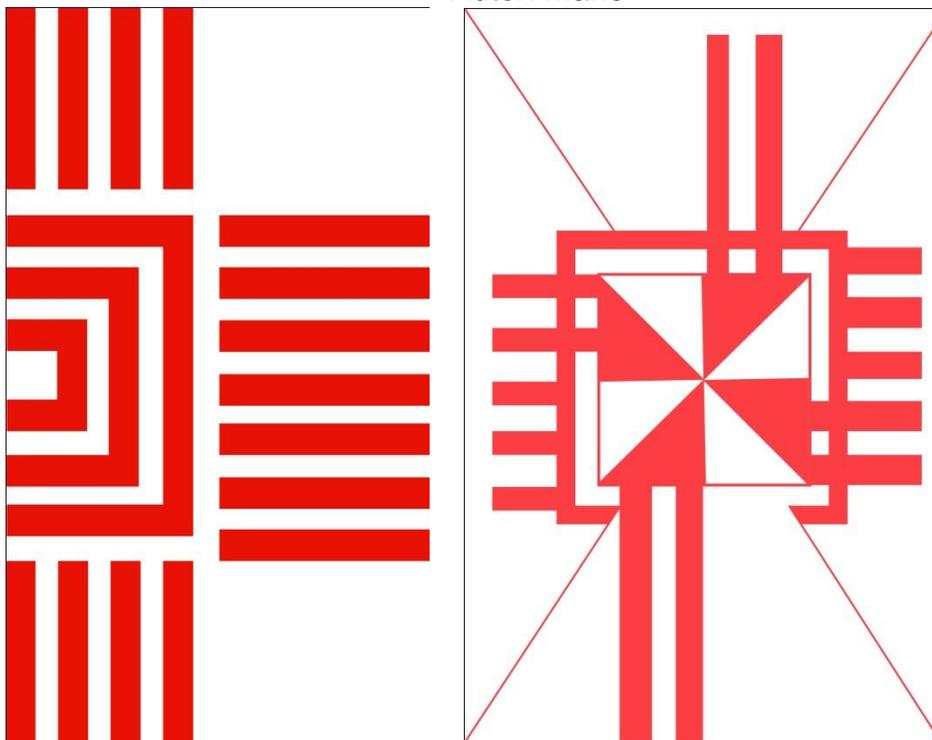


Fig. Nro. 12
Diseño redibujado
Autor: Marie





Fig. Nro. 13 - 14
Diseño redibujado
Autor: Marie



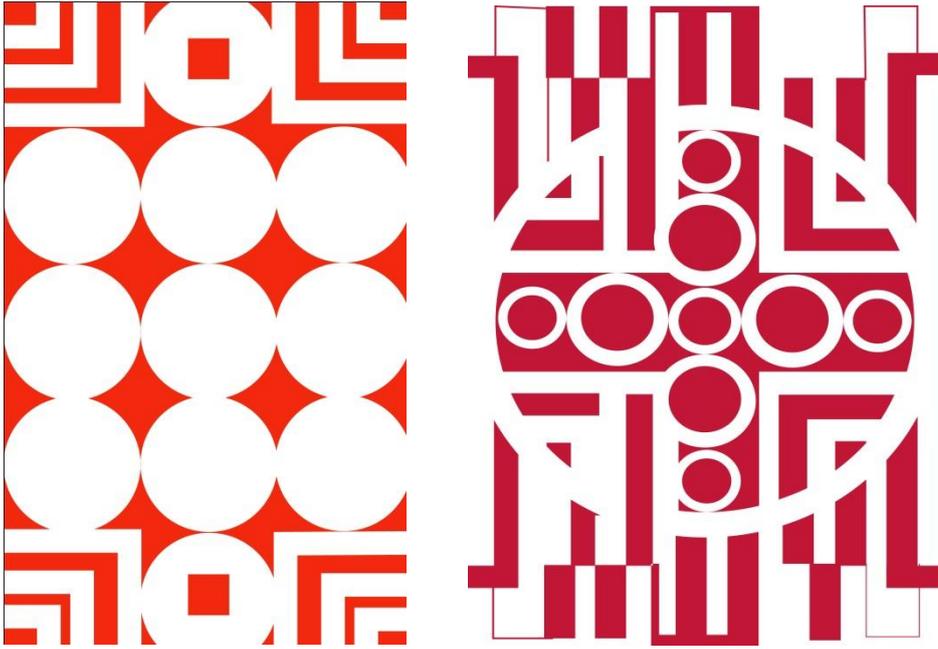


Fig. Nro. 15-16
Diseño redibujado
Autor: Marie

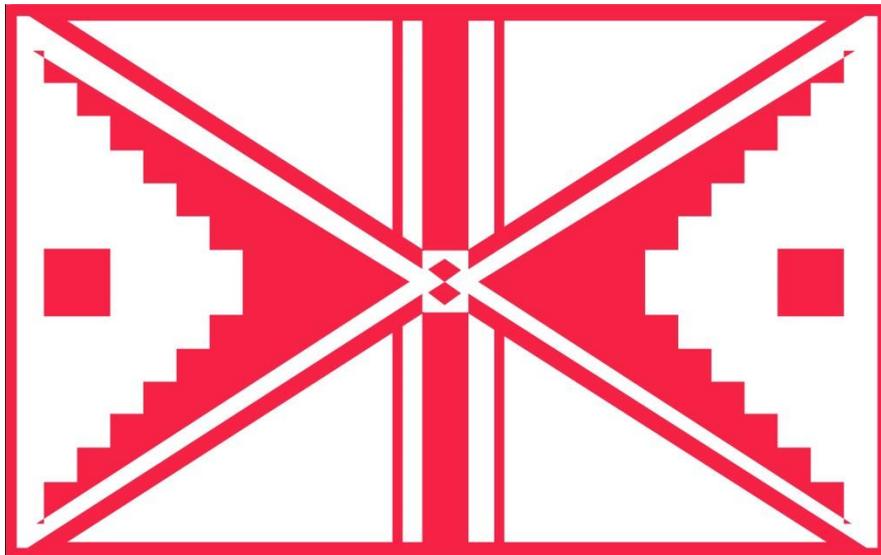


Fig. Nro. 17
Diseño redibujado
Autor: Marie

6.15 Diseño kuillur Wayña Impreso Escogido

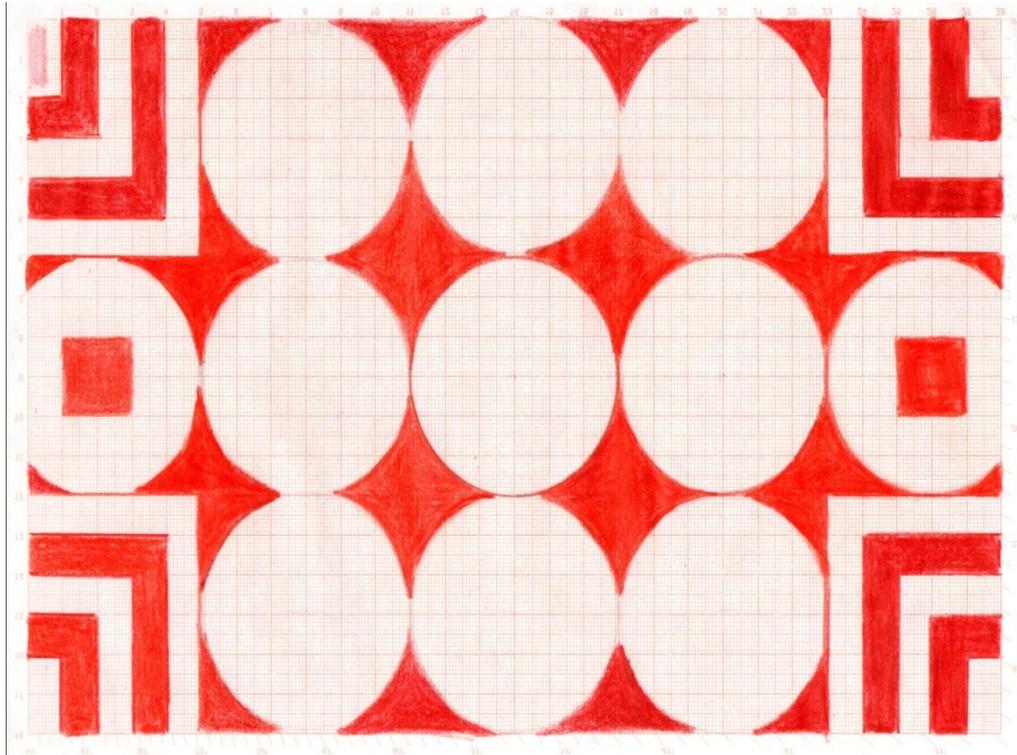


Fig. Nro. 8
Autor: Marie

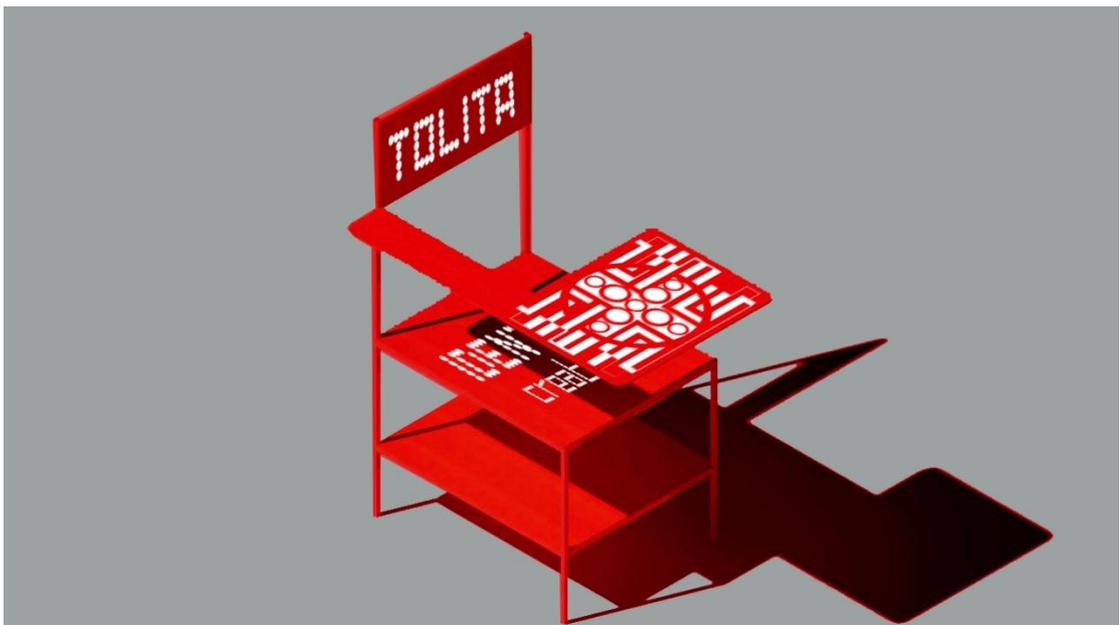
6.16 La Tipografía.

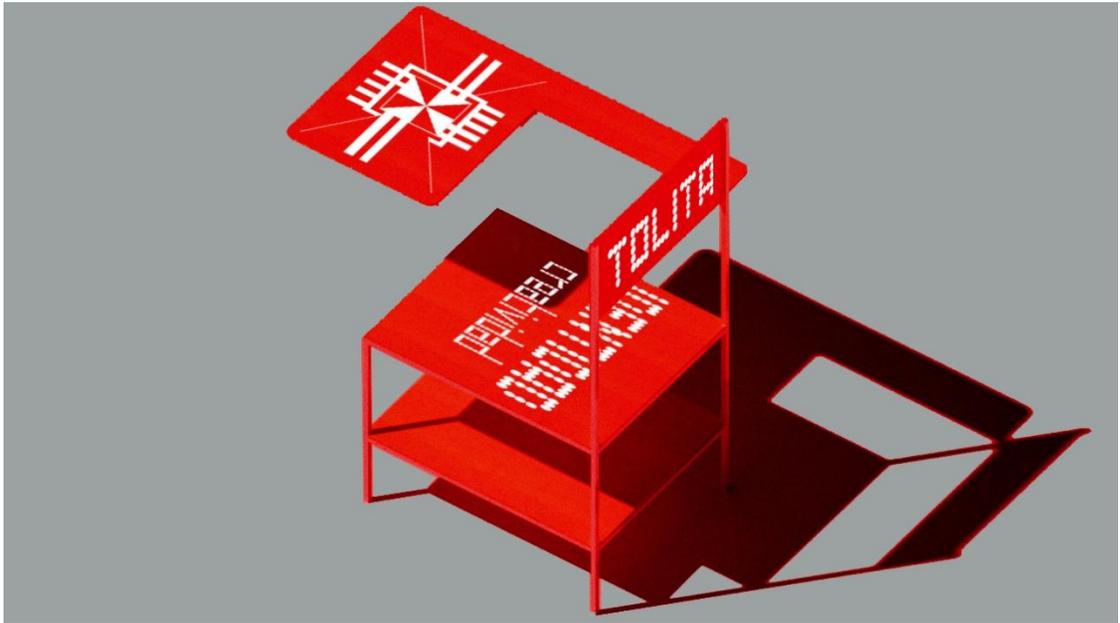
Cada letra está realizada en un rectángulo de 2.55.cm, de alto y 2.3cm, de ancho, con medianil de 0.05, en su interior los círculos tienen una dimensión de 0.05, la letras de M y W por ser más grandes tienen una variación de 2.52 x 2.55 cm. Las letras minúsculas son cuadradas de 1.02 cm, x 1.20 cm, y son aplicables a cualquier dimensión que se requiera usando como base su estructura. Los valores del color son todos similares al diseño y están señalados en la rotulación.

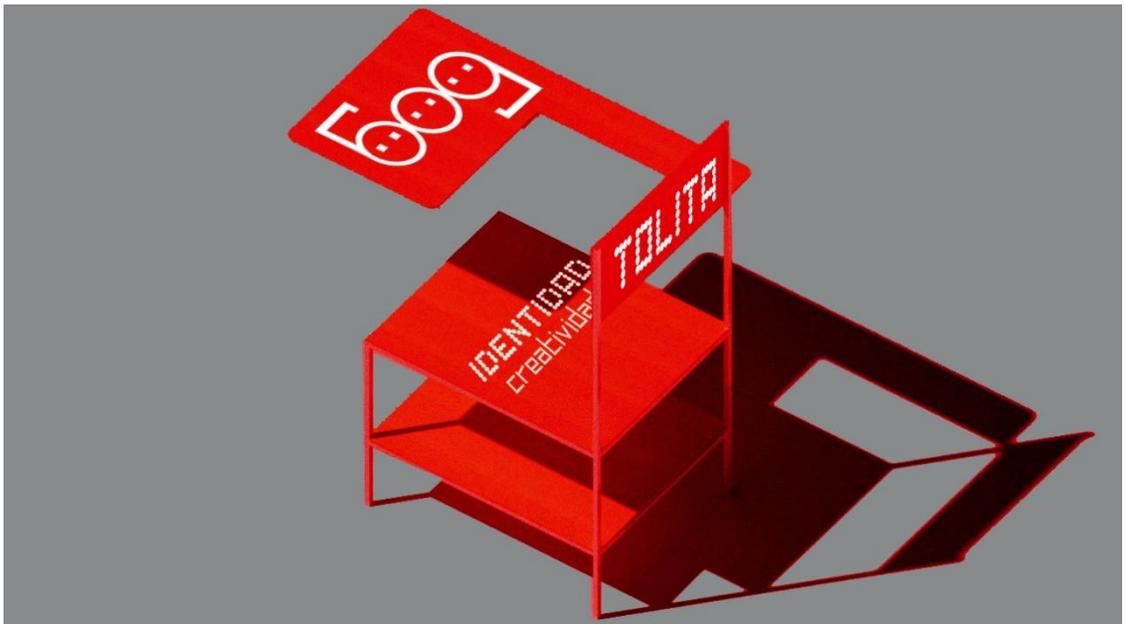
Dimensiones, medianil, colores corporativos



APLICACIONES DE LOS DISEÑOS SOBRE EL PUPITRE RECICLADO







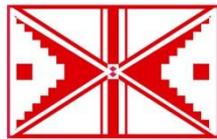
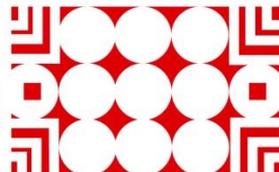




IDENTIDAD
creatividad
TOLITA



IDENTIDAD creatividad TOLITA



p

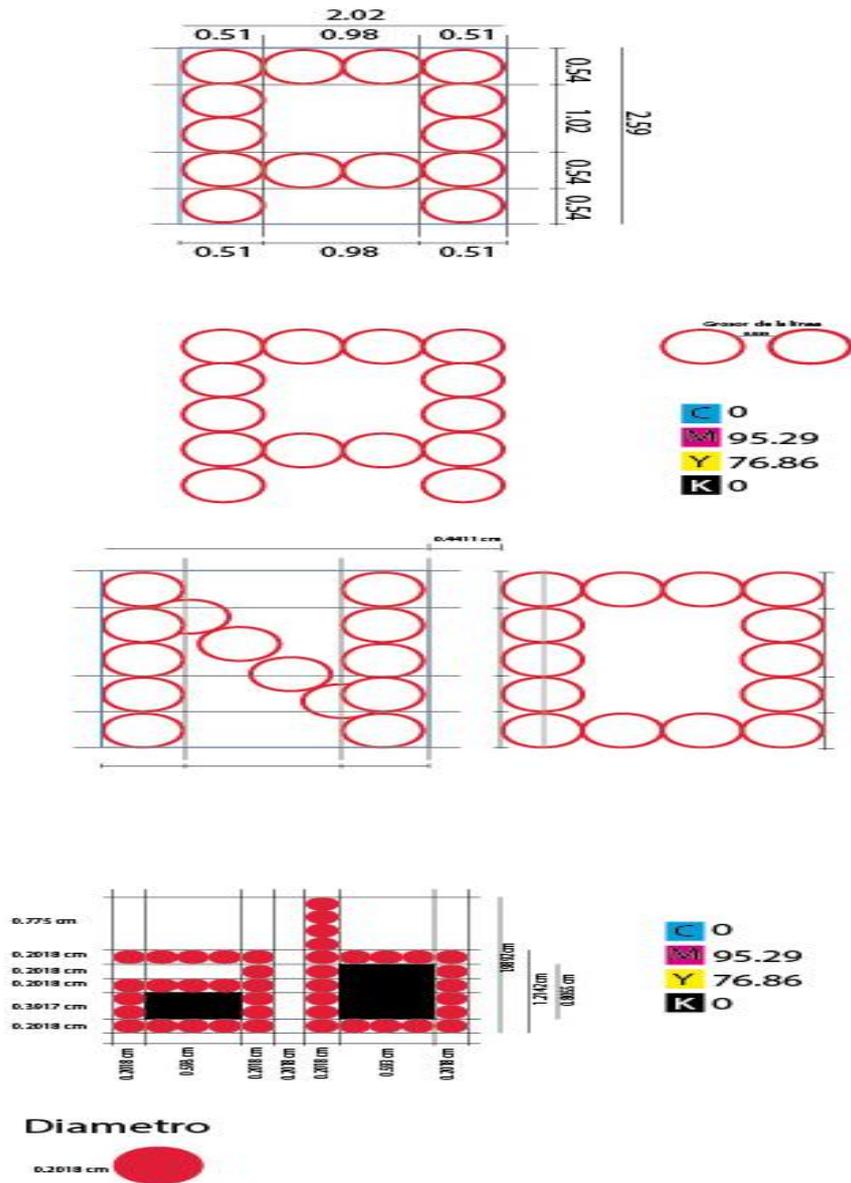
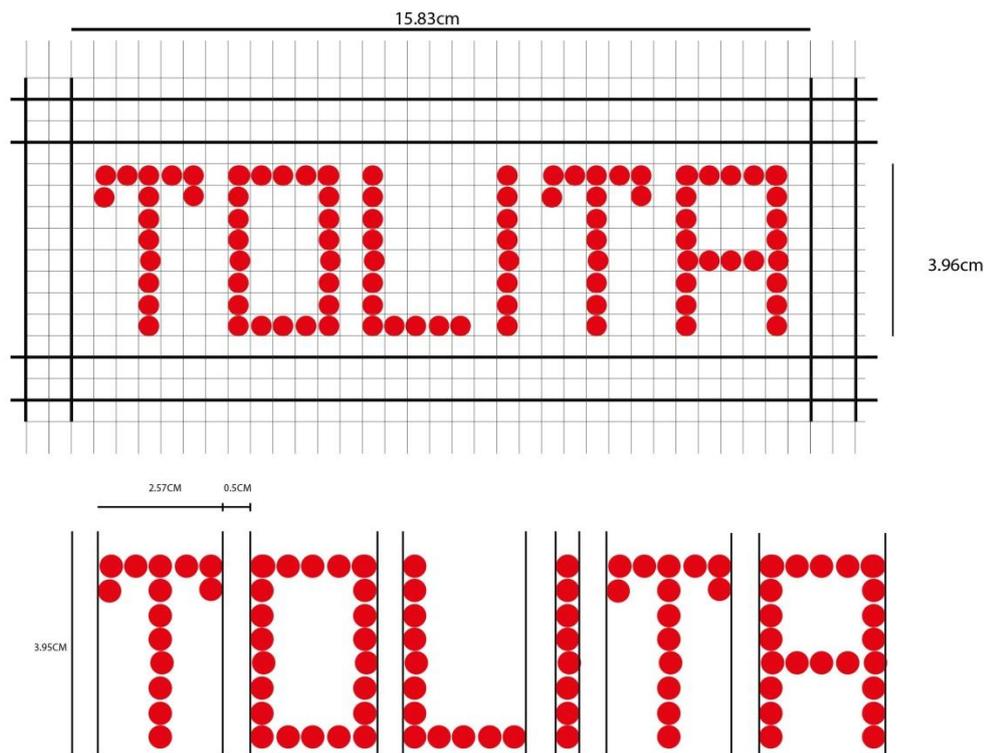


Fig. Nro. 12
Autor: Marie

6.17 Cómo usar y aplicar el abecedario creado

La optimización de los intervalos, el uso de la retícula, del medianil, de las figuras geométricas, del color, son factores que detallamos a continuación las dimensiones y rejillas que se usan para poder ser impresas, junto al diseño de todo el alfabeto. Usando la técnica Medianil.



Valores en RGB Y CMYK

CMYK	RGB
0	226
100	6
100	19
0	E20613

6.18 Señalética.

El espacio urbano es utilizado por diferentes grupos de personas para actividades diversas que tienen lugar a velocidades diferentes.

Los residentes habituales de un lugar tienden a tener prisa y únicamente quieren llegar a su destino: a una reunión de negocios, a visitar a un amigo, a recoger un paquete, a coger un tren, a recoger a alguien en el aeropuerto. En esas ocasiones, se quiere que el espacio público facilite el desplazamiento que se despliegue ante los ojos como un mapa y que conduzca con eficacia y con las menores dificultades posibles a su destino se desea incluso no tener conciencia de que se está en un proceso de búsqueda del camino que hay que seguir, todo lo que se quiere es pensar qué es lo que ocurrirá al llegar al destino.

De igual importancia en entornos como los museos, resulta crear un sentido de ambiente e identidad institucionales y ofrecer una señalización que indique las direcciones de forma inequívoca.

Su solución enfatiza el carácter y la actitud que el diseño de ambientes puede aportar a un lugar. La señalización para identificación de espacios se consigue mediante un tratamiento lúdico de las palabras.

Encontramos un referente de cómo debe manejarse el espacio en el que vamos a colocar el mueble reciclado la importancia de que su efecto impacte que sea amigable con el ambiente y fortalezca la idea de identidad institucional.

Los estudios del color están relacionados con el tinte, la claridad y la

saturación, el manejo consciente y exacto de los atributos del color, demanda un trabajo laborioso de búsqueda y análisis, en programas como el de phothoshop

6.19 El mobiliario a reutilizarse

El mobiliario tratado en el programa 3D para mirar sus vistas y conseguir visualmente hacerse una idea de cómo se le va a decorar y aplicando también el conocimiento adquirido. Los diseños fueron redibujados en el programa de Ilustrador con la pluma, y luego transformados a fotografías para poder ser mostrados en la tesis.

6.19.1 Dimensiones del Pupitre

Descripción	Ancho	Largo
<i>TOTAL</i>	<i>58 CM.</i>	<i>40 CM.</i>
<i>ESPALDAR</i>	<i>40</i>	<i>20</i>
<i>MESA</i>	<i>47</i>	<i>38</i>
<i>BRAZO TOTAL</i>	<i>72.05</i>	<i>10.05</i>
<i>ESPACIO ENTRE, ESPALDAR Y ASIENTO</i>	<i>9.00</i>	<i>40.05</i>

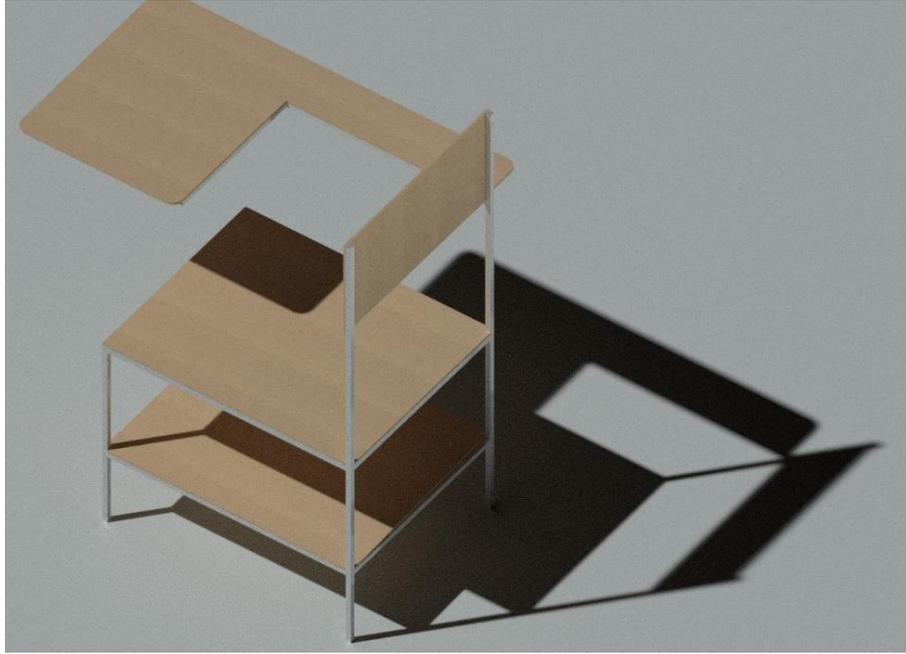


Fig. Nro.10
Programa de autocad
Autor: Marie



Fig. Nro.11
Programa en Indisig, y Photoshop para mostrar el efecto visual.
Autor: Marie

6.19. Proceso de trabajo en el mobiliario

Se procedió a limpiar el polvo, lijar la estructura de madera, emporarla, y luego aplicar pintura automotriz para que la duración del mueble sea de por lo menos 10 años, en el plotter de recorte se hizo la copia del diseño digitalizado y se imprimió sobre la mesa del pupitre, en el espaldar se colocaron las letras siguiendo el mismo proceso, luego se le dio una mano de laca opaca, tomando en cuenta la reflexión de la pintura y los consejos de la ergonomía visual para que no afecte al usuario.

SOBRE EL diseño impreso sobre el mueble reciclado

Todos debemos hablar un mismo idioma, haciendo un buen uso de los espacios de recreación pasiva, educando con el ejemplo usando energías renovables, los estudiantes no miden consecuencias y maltratan el mobiliario, se sientan en lo que encuentran en especial en las mesas, las rayan, generan residuos de los alimentos, ¿Cómo evitarlo? contribuyendo a formar consciencia ambiental, dotando mobiliario con identidad, que futuros diseñadores se apropien del espacio y de a poco tengamos una facultad única en su género.

6.20 El Mensaje

Según Erick Kessels, “es bueno saber dónde empieza una disciplina, pero es mejor ignorar dónde termina”

En el mundo de la Publicidad, el capital creativo no depende en absoluto del tamaño, la tendencia a lo maravilloso, innata en todos los hombres; nuestra afición particular a lo imposible, nuestro respeto a lo que se ignora, nuestro desprecio por lo que ya se sabe, la emoción, por despertar la curiosidad, para transformar algo reciclado en una aventura poética.

Los principios de las Culturas tan diferentes y tan dispersas en el espacio, como las egipcias, etruscas, chinas, indias, mayas aztecas, incas, muestran parecidos que no pueden explicarse únicamente por la asimilación o las imitaciones, por eso hemos buscado una influencia que explique sus notables analogías, el motor que fue el maestro de ellos, nadie se pone a pensar que la inteligencia y pericia humana pudieron conocer otros apogeos.

Lo que se busca es el diseño, buscar lo maravilloso que ofrece el poder recrear de un diseño dado algo nuevo, el poder encontrar respuestas positivas y lúdicas que refrescan el pensamiento, el promover la posibilidad de crear una tendencia auténticamente nacional, que esté de acuerdo con los parámetros del pensamiento moderno.

6.21 Público Objetivo

Uno piensa que tiene la razón y justifica todo lo que hace, las ideas, la investigación para evidenciar la creación de su trabajo pero en la mayoría

de los casos el observador va a mirarlo a leer su contenido: nada más y si, sacan algo más de él, podría ser algo distinto de lo que el autor ha empleado para su trabajo.

El objetivo sencillo y a la vez inamovible es “ayudar a los estudiantes y utilizar el diseño de forma que: lo use, se conmueva, se sorprenda”, ponerse en la piel de las personas que van a utilizar y ver lo que he diseñado, que experimente el cambio, los estudiantes no saben qué les va a gustar, o cómo va a reaccionar ante algo hasta que no lo ve. Pero tiende a ser algo que dé la impresión de ser nuevo, puro, inspirado, algo que tiene integridad, bien pensado, una pieza de diseño que da la impresión de recibir un regalo, que lo que se hizo, fue pensado para ellos. La otra sección es la de los Directivos de la Universidad, que luego de que lean el proyecto y observen el trabajo se decidan a renovar los pupitres que se encuentran en bodega para tener un mobiliario que fortalezca la identidad y aporte con la estética de los espacios abiertos o cerrados de la gloriosa Universidad Técnica del Norte.

6.22 Costos.

El mueble, al ser reciclado y encontrarse en perfecto estado, el uso de pintura, lija, emporado, papel adhesivo para el plotter, laca, es de veinticinco dólares pero si se desearía realizar en mayor los costes se

reducirían porque se usaría la serigrafía para imprimir los diseños.

6.23 Otras posibilidades de uso.

El trabajo realizado por sus características tiene múltiples alcances, su uso puede estar destinado para: camisetas, gorras, recuerdos en jarros, esferos, platos, material de papelería, para murales, baldosas, cenefas, portadas de carpetas, cuadernos, usados como símbolos de identidad cultural de la Universidad.

Antes



Después Mobiliario ocupando espacios de la FECYT



Fig. Nro. 17
Fotografías cortesía de Diego Arellano modelo Jesse Moncayo

6.23 Fundamentaciones

6.23.1 Fundamentación Publicitaria

Diseño para la educación.

El diseño persuasivo persigue la modificación de conducta, y de convicciones con un carácter en el cual el estudiante es motivado a pensar, juzgar, participar y desarrollarse.

Los bienes culturales producidos por la Cultura Tolita manifiestan un virtuoso lenguaje gráfico que nos permite acercarnos a una aproximación simbólica dada por sus creadores, y a su destino ceremonial y mortuario para el que fueron concebidos.

Los diseños plasmados recogen la cosmovisión, del mundo real visible, del mundo del pensamiento, de los sentimientos humanos y de la estética. El diseño comprende la figura, el color, y la composición, trasmite una significación que quiero expresar conceptualmente, dejando siempre abierta la posibilidad de las interpretaciones del público observador y sus propios puntos de vista. La inspiración se ha visto enriquecida con esta herencia cultural milenaria para crear un lenguaje auténtico, mediante la ilustración digital



Fig. Nro. 17
Ilustración - copia
Autor: Marie

6.23.2 Fundamentación Sociológica

Según mi opinión. El diseño debe ser investigado, ideado, procesado, ejecutado, para luego ser expuesto e interpretado por el público, las ideas son el azote y la esperanza de los pueblos, los sentimientos nacidos del concepto humanístico de la ilustración, del que proviene la vuelta a la naturaleza, que busca evadirse del consumismo y de la tecnificación para vivir en libertad, pues la tecnología tiende a reprimir los sentimientos.

Educarse en la objetividad y buscar elementos que nos permitan la interacción y comodidad para no renunciar al sueño de que algún día seamos capaces de convivir en armonía, fundamentados en el buen gusto, la elegancia, y el confort.

6.23.3 Fundamentación Tecnológica

En la percepción visual de las formas, los actos sensoriales funcionan por igual en todas las personas, las diferencias aparecen al interpretar la información desde los factores culturales, educativos, cognitivos y hasta emocionales. Esto es porque se trata de una lectura inteligente de señales cuyo código no está en los ojos sino en el cerebro y que se leen a manera de un poema, una fórmula física o una partitura musical que requiere de una gramática que explique y profundice la lectura estética. Y nos identifique con nuestra identidad y fortifique el entorno.

6.23.4 Fundamentación Epistemológica

Es un diseño decorativo basado en las imágenes de la Cultura Tolita que trata de estimular la identidad, valorar su aporte cultural en conexión con las disciplinas implícitas en la elección de las técnicas elegidas, para promover aptitudes visuales y de acostumbrar a estar en contacto permanente con el arte, abriendo puertas para la imaginación, con el fin de ampliar el repertorio de formas que tenemos y que nos rodean. En el tema intervienen valores conceptuales, artísticos, decorativos, físicos y artesanales, y este valor es la energía manifestada en la organización de la composición que es la estructura vital para alcanzar la unidad.

La factibilidad de la realización del proyecto es que he observado que existe el mobiliario pensado, que su diseño y reutilización será de satisfactoria respuesta a nuestra identidad.

En la publicidad se promocionará visualmente una de las culturas más representativas de nuestro país, provocará la necesidad de investigar sobre ella, se dispondrá de un espacio cómodo para leer, escribir, trabajar con la laptop, servirse un refrigerio, o simplemente para observar el paisaje, o charlar con los amigos mientras dura el receso o espera el inicio de la jornada, tendrá un lugar para colocar sus pertenencias.

6.23.5 Fundamentación Psicológica

El proyecto está creado para crear sentido de identidad, de persuadir al estudiante el usar el suelo para servirse los alimentos, o hacer trabajos, de mediante el ejemplo crear la necesidad en los que observan, que se puede tener, y usar objetos que aporten con la estética y el bienestar.

Se pretende que el proyecto, se podrá, en un futuro ser socializado y ampliado a otros centros educativos o gubernamentales para ser usados en parques, patios, plazas y espacios abiertos, posicionando a la Universidad como generadora de ideas que aporten con él, bienestar, comodidad y confort del ciudadano y que además fomente el reciclaje.

6.23.6 Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- ✓ La culminación del análisis entre imágenes visuales actuales y las anteriores determina que existe una congruencia en mi observación y proyección al presentar un diseño preparado con todos los requerimientos, valiosas sugerencias y aportes recibidos en el transcurso del desarrollo del tema.
- ✓ Haber sustentado con una investigación profunda en cada uno de los temas y haber logrado un proyecto que tiene tres pilares fundamentales, la creación del diseño conceptual y la publicidad de la Cultura Tolita, la creación de un vocabulario, y la reutilización de un pupitre.
- ✓ El uso de nuestra identidad y la valorización del patrimonio cultural del Ecuador para potenciar la identidad, el amor por el arte y la pertenencia a la gloriosa Universidad Técnica del Norte
- ✓ El sugerir mi proyecto como un elemento de emprendimiento para la Universidad, porque el mobiliario existe en muchas instituciones educativas y podríamos diversificar su uso en paredes, baldosas, jarros camisetas, vasos, gorras, viseras, inclusive se podrían usar

en parques, plazas y jardines de la ciudad como un aporte de la Universidad a la sociedad.

- ✓ La elección del medio a utilizar la implementación del mensaje basado en criterios comunicacionales, tecnológicos y económicos, y el valor agregado el componente ambiental y el reciclado.

- ✓ Es verdad que cuando uno se va a graduar no puede tener todos y cada uno de los conocimientos y habilidades que se requiere para poder ser un real diseñador o publicista que solo el día a día y la práctica ofrece, y que estamos dispuestos a afrontar el reto que se nos impone.

Recomendaciones

- ✓ Son las instituciones superiores las encargadas de formar profesionales con las competencias que en los momentos actuales y futuros demanda, con conocimientos y habilidades que le permitan no solo insertarse en el mundo laboral sino ser generadores de ideas para contribuir en el sector laboral y económico del País, con resultados altamente competitivos positivos, en un mundo de continuo desarrollo tecnológico, y altamente competitivo.

- ✓ La preparación debe ser encaminada a sumar esfuerzos para conseguir las metas deseadas, un diseñador necesita de promoción y si su universidad posee medios de comunicación es un deber ineludible el juntar esfuerzos para compartir las actividades que se realizan en clase para que el estudiante se dé a conocer o vayan formándose grupos empresariales que ha futuro muestren la calidad de enseñanza que acá se imparte.

- ✓ Felicitar a todos y cada uno de las personas con las que he trabajado por su manera de compartir y formarnos.

6.23.7 Bibliografía

ACKERMAN Frank. 1997. “*¿Why do we recycle? markets*”, Value and public Policy, Island press. ISBN.

ALVAREZ JUAREZ Dalia. “*Taller de tipografía avanzada. Universidad de Londres 1998.*”

ALVAREZ JUAREZ Dalia. “*Taller de tipografía avanzada*”. Universidad de Londres.

CIRLOT Lourdes. “*Historia Universal del arte últimas tendencias*”. Editorial Planeta S.A. 1999 Barcelona- España

COTTON Bob. “*The new guide to graphic desing.* 1994 Editorial Blume Barcelona- España

EURIBE Milla, “*El simbolismo de los colores en la cerámica andina*” . 2004: 12.

FLORES, KUON, Y SAMANEZ, descrita en el libro “*Qero*” 1998.

FRASCARA Jorge.2007. “*El Diseño y La Comunicación*”. Ediciones Infinito. Buenos Aires- Argentina. Geográfico Militar. Quito- Ecuador.

GONZALEZ Alberto, *“El diseño en el mundo andino en Fiadone”*, 2008:7-8

JAFFE.L.C. 2014. *“Abstracción Geométrica”*. Colección SALVAT. S.A.
Barcelona- España

KNEESE Allen. ROLFE Sidney. HARNE Joseph. 1974 *“Ecología y Contaminación”* Ediciones Marymar. Buenos Aires.

MATHIAS Hillner. *“Bases de la Tipografía virtual”* PAD Par ramón
Ediciones S.A. Barcelona España.

MENDOSA F.J. Y GALLARDO Izquierdo. 2007 *“Tratamiento y Gestión de Residuos Sólidos”*, Universidad Politécnica de Valencia. España. ISBN.

Mendoza Colomar, F.J. y Gallardo Izquierdo, A. *“Tratamiento y Gestión de Residuos Sólidos”* Universidad Politécnica de Valencia. Ed. LIMUSA.
2007. ISBN 139789681870362.

MOLINA Jorge. 3013 *“Viva La Publicidad Viva”* Quinta Edición. Bogotá.
Lemoine

PORRAS Pedro. 1976. *“De La Cultura Tolita”*. Del Ecuador Prehistórico

RODRIGUEZ CASTELO Hernán. Reedición 2013. *“El Panorama Del Arte”*.

Biblioteca Ecuatoriana de la familia. Programa Nuevo Rumbo Cultural.
Quito-Ecuador.

SALVAT Juan 1997. "Arte Ecuatoriano". Colección SALVAT. Barcelona –
España.

TONDREAU Beth. BLUME. "*Principios Fundamentales de Composición*"
Ediciones 2009

TWEMLOW Alice, "*¿Qué es el diseño gráfico? manual de diseño*",
Editorial Gustavo Gil. Barcelona 2007.

Lincografía

[HTTP//www.ae.co.at.basic](http://www.ae.co.at.basic) visión: DO INTRODUCING TO VISUAL
PERCEPCION,(2007)

[HTTP//www.ae.co.at.basic](http://www.ae.co.at.basic) visión: DO INTRODUCING TO VISUAL
PERCEPCION,(2007)

<http://muebles-about.com/od/cuidadomuebles> (5 pasos-para pintar
muebles de hierro y forja o metálicos.

wwwmueblesabout.com/od "Cuidado de los Muebles de Metal"

ANEXOS

Anexo Nro. 1 Matriz Categorical

CATEGORIA	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES
1.- Diseño decorativo	Es la creación que satisface las necesidades humanas.	1.- Proceso de conceptualización de los diseños basados en los de la Cultura Tolita. 2.-Digitalización de los diseños para ser usados por cualquier medio de impresión como plotter de impresión, estencil, serigrafía. 3.- Maqueta del mueble para visualizar cómo quedaría el producto final.	1.1 Es necesario realizar un análisis de los dibujos geométricos realizados por la Cultura Tolita para poder establecer cuáles serían más favorables para el efecto que se busca y aplicar los conocimientos adquiridos.
2.1.2 El reciclaje	Es el conjunto de operaciones de recogida y trata de residuos que permiten	Las 3R. La ecología	2.1 Paso dos, digitalizar los diseños en él para que cualquier persona pueda
2.1.3. El arte	reutilizar, reintroducirlos en un nuevo ciclo de		realizar la aplicación en cualquier medio de impresión.

<p>Cultura Tolita</p>	<p>vida.</p> <p>Es la máxima expresión humana, que contiene, investigación, sentimiento, técnica, y estilo</p> <p>El diseñador de comunicación visual trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de los mensajes.</p> <p>En la isla que le da el nombre la tolita, florece una cultura de intensa vida ceremonial.</p>	<p>La creatividad</p> <p>Comunicación y estética</p> <p>La publicidad tiene como fin persuadir a las personas apelando a los sentimientos.</p> <p>Su arte</p> <p>La cerámica</p>	<p>2.3 Preparar el mueble metálico para ser pintado con un anticorrosivo blanco, sobre el cual se aplicará con estencil la pintura anticorrosiva roja, usando un soplete ya que el diseño dará las facilidades para que la impresión tenga la mayor esquemmatización, para estar de acuerdo al minimalismo actual que es sobrio y elegante.</p> <p>3.1 Usar el objeto en 3D con el diseño incluido para presentarlo como</p>
-----------------------	--	--	--

	<p>Agrupación de personas que se ubicaron en la zona norte del Ecuador.</p>		<p>objeto final, en la mesa irá el diseño y en la parte del fondo la identificación.</p> <p>Es el principio de reducir los residuos, reutilizar y reciclar. lo que se busca es reutilizar un mueble de metal para darle nueva vida.</p> <p>La actitud de valorar lo que tenemos para poner en marcha procesos funcionales.</p> <p>Es acceder con soberanía y libertad para expresar un pensamiento productivo, descubridor, útil,</p>
--	---	--	---

			<p>adecuado a la realidad.</p> <p>Hay que aprender a pensar con sensibilidad, a planificar y a estructurar la comunicación con su producción y evaluación.</p> <p>La estética es un requisito comunicacional que debe ser satisfecho, la belleza visual debe ser integrada en el contenido y el público meta.</p> <p>Para persuadir al público meta apelando a sus sentimientos de</p>
--	--	--	--

			<p>pertenencia y de identidad</p> <p>orientándolo para que adopten actitudes favorables al reconocimiento de lo que somos.</p> <p>De gran imaginación creativa y avanzada tecnología para trabajar metales con piedras preciosas, su idea de la ornamentación la belleza de las estilizaciones.</p> <p>Sus piezas hacen brillar toda su grandeza en ella se conjugan el hieratismo ceremonial con</p>
--	--	--	---

			<p>rasgos simples pero expresivos, pintan con rojo y blanco usando la técnica de la pintura negativa y decoran sus piezas con una línea de incisión muy fina, en la que destacan sus figurinas.</p>
<p>La abstracción Geométrica.</p>	<p>Movimiento artístico de la mitad de siglo XX. Exigía que el artista sobrepase a la habilidad del ojo y de los sentidos.</p>	<p>Similitud.</p> <p>Comparación</p>	<p>Fue mi elección primaria, por la idea de los colores y de contrastar con la naturaleza.</p> <p>Al reconsiderar me di cuenta que nuestras culturas lo habían realizado mucho antes que ellos y que inclusive habían aplicado el cinetismo.</p>

<p>Universidad Técnica del Norte</p>	<p>Glorioso centro educativo de formación superior</p>	<p>F.E.C.Y.T Espacios abiertos</p>	<p>Denominación del lugar en el que nos formamos Espacio físico en los que se sugiere podrían ir los diseños.</p>
--	--	---	--

Anexo Nro. 2 Técnica

La observación.

Es una técnica fundamental en todo proceso de investigación, para tomar información y registrarla para su análisis.

Objetivos

General

Elaborar un proyecto de diseño conceptual, sobre material reciclado usando como base a la Cultura Tolita para la decoración de los espacios abiertos de la Universidad Técnica del Norte.

Específicos

- ✓ Sugerir un modelo de diseño para conseguir una imagen física y estética que no solo sirva para el uso de la Universidad sino que la idea pueda ser ampliada para el resto del país.
- ✓ Proponer la reutilización de pupitres de metal descartados, dándoles nueva vida al reciclarlos
- ✓ Crear diseños conceptuales que motiven a la identificación de una Cultura Precolombina, para el buen hacer, y el buen vivir.

La observación no estructurada

La observación metódica del comportamiento de los estudiantes en los momentos de receso, estudiantes sentados en el jardín, en las gradas, en los monumentos, sirviéndose los alimentos, escribiendo o charlando palpando la necesidad de un mobiliario que posibilite un servicio de comodidad, buen gusto, práctico, novedoso y educativo.

Existen en los pasillos pupitres metálicos que se les puede reutilizar dándoles nueva vida reciclándolos.

Mi conocimiento del arte me permitió visualizar la realización de diseños usando como motivación la Cultura Tolita.

La observación no participativa

La idea es sugerir dotar con mobiliario a los espacios abiertos de la F.E.C.Y.T. Que no sea solo un elemento para sentarse sino que sea dinámico, educativo y estético, que si queremos practicar el buen vivir debemos tener un ambiente que corresponda a una Universidad de calidad.

La observación participativa

Porque soy estudiante y formo parte de la solución buscando información desde adentro.

Anexo Nro. 3. Ficha de Observación

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Asignatura: Proyecto de grado.

Título: Espacios abiertos de la FECYT

Lugar: Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología.

Objetivo

Elaborar un proyecto de diseño conceptual, sobre material reciclado usando como base a la Cultura Tolita para la decoración de los espacios abiertos de la Universidad Técnica del Norte.

Indicadores a observar

Espacios abiertos, en el área recreativa, jardines y espacios de uso común.

Interior de la FECYT.

Informe.

La observación metódica a los estudiantes en los momentos de receso, es necesario un cambio de esta situación pues se mira a los estudiantes sentados en el jardín, en las gradas, en los monumentos,

sirviéndose los alimentos, escribiendo o charlando, lo que causa un efecto visual de caos y desorden, palpándose la necesidad de un mobiliario que posibilite la comodidad y la estética del lugar.

Conociendo las dependencias de la FECYT se pudo mirar en los pasillos pupitres de metal sin uso, por lo que considero que serían los ideales para reutilizarlos en los espacios abiertos de la Facultad.

Mi conocimiento de la Historia del arte, me permitió orientar para la realización de diseños usando como motivación la Cultura Tolita, que serían una motivación para la identidad.

Conclusión.

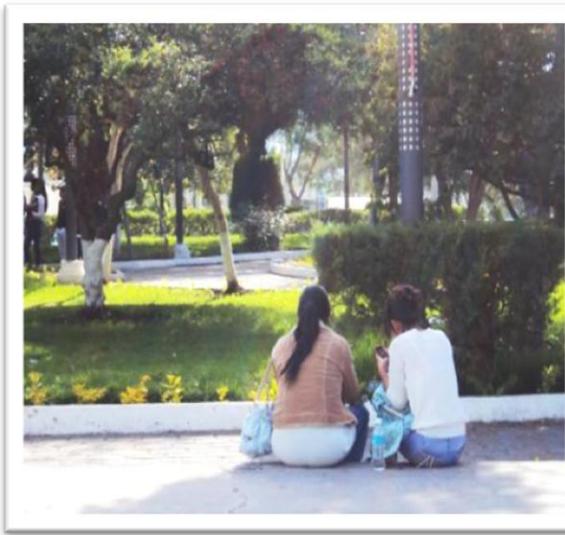
La idea es dar a conocer mi proyecto a las Autoridades, sugiriendo dotar con mobiliario a los espacios abiertos de la F.E.C.Y.T.

Que el mobiliario no sea solo un elemento para sentarse sino que sea dinámico, educativo y estético, que si queremos practicar el buen vivir debemos tener un ambiente que corresponda a una Universidad de calidad.

INVESTIGADOR

María Elena Andrade

Anexo Nro. 4: La Necesidad



Estas imágenes en los momentos de receso fueron la motivación para detectar la necesidad y presentar el proyecto que solucionaría este problema.

Anexo Nro. 5: EL MOBILIARIO PARA RECICLAR



Estas fotos del mobiliario fueron tomadas en los espacios de la FECYT y la idea surgió de inmediato deben ser reutilizadas, se puede darle nueva vida a estos muebles, no necesitan ser remodelados o cambiados pues la estructura es perfecta, para, pintarla de rojo, en la parte superior, y la mesa cubrirla con el diseño conceptual, en el respaldo de adelante el nombre de la Cultura Tolita, que sería la publicidad de la Cultura y pintado con los colores rojo y blanco, el diseño, para la identidad.

En la parte inferior poseen un espacio para poner las mochilas, carteras o libros por lo que el pupitre brinda confort, es llamativo, elegante y cómodo.

ANEXO. NRO.6 MODELO ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA, Y TECNOLOGÍA

TEMA.

Realización de un diseño conceptual basado en los motivos de la Cultura Tolita sobre un material reciclado para los espacios abiertos de la UTN.

DATOS INFORMATIVOS.

LUGAR: FECYT

SECTOR: CARRERA DE DISEÑO Y PUBLICIDAD

NOMBRE DEL ENTREVISTADO: Magister Raimundo López.

DECANO DE LA FECYT

NOMBRE DEL ENTREVISTADOR: María Elena Andrade

ESTUDIANTE DE DISEÑO Y PUBLICIDAD

El octavo semestre de La Escuela de Diseño y Publicidad ha iniciado la segunda parte del proyecto de tesis, como parte de la política de mejoramiento de la calidad de egresados se busca la ejecución de la tesis dentro del periodo de clases. Sus opiniones serán de suma importancia para valorar, replantear según las posibilidades que realmente existen la eventualidad de cumplir con la idea, de cambio en los espacios abiertos de la Universidad que estoy proponiendo. Le solicito contestar.

OBJETIVO.- Conocer la disponibilidad de pupitres metálicos para su reutilización y la predisposición para la colaboración en el proyecto de la difusión de la cultura Tolita.

1.- Cuál es el destino del mobiliario que se desecha en la FECYT?

Se da de baja previo estudio de las condiciones del mobiliario, y se entrega a los encargados de guardarlos, ellos deciden si los embodegan o los donarlos si existe alguna solicitud.

2.- Conoce algún proyecto que desee reciclar y que quiera dar, una vida nueva y funcional al producto desechado?

No

3.- Qué sugerencias podría darnos al respecto?

Que se aproveche todo lo existente y si se puede reorientar para darle una nueva vida útil que mejor.

4.- En los cambios que se está haciendo en los espacios abiertos de la FECYT, se incluye algún mobiliario?

Si mesas y sillas.

5.- Existiría la posibilidad de disponer de estos muebles, pupitres metálicos para ser reutilizados?

La consulta se debería realizar en las bodegas para conocer la existencia y luego solicitar al Sr Rector para su disponibilidad.

6.- Que problemas podrían darse si no existen estos pupitres disponibles?

Estaríamos abiertos a las sugerencias que Usted proponga.

7.- Cuáles serían las alternativas que Usted podría sugerirnos?

Debido a la importancia que tiene la identidad se podrían ocupar en los interiores de la FECYT.

8.- La identidad es importante, Le han formulado proyectos que traten este tema?

Si pero han sido proyectos muy superficiales.

9.- Usted conoce sobre la Cultura Tolita y las semejanzas que existen en los colores con la Universidad y con la ciudad de Ibarra?

No conozco la cultura en forma general, no he profundizado.

10.- Para Usted sería una posibilidad positiva el dar a conocer la Cultura Tolita mediante un diseño conceptual aplicado a un mueble reciclado para los espacios abiertos?

Si totalmente de acuerdo.

11.- Qué propuestas de mejoramiento sugiere?

De acuerdo a lo que me manifiesta podrían utilizarse en los descansos de las gradas o en los pasillos y a futuro podrían ser utilizados para los rincones de lectura.

12.- Quiero realizar este proyecto dentro de la Universidad con proyección a ser difundido afuera, y su opinión es muy importante?

Le felicito por su iniciativa y si es posible efectuarlo.

11.- Qué otros mecanismos debo usar para hacerlo una realidad?

Debe dirigirse al Departamento de la Empresa Pública de la Universidad, presentar el proyecto y solicitar el financiamiento para la producción, luego se repartirá las ganancias porcentuales.

12.- Puede guiarme respecto a quien debo acudir que personas adicionales puedo contactar.

Este departamento tiene la facultad de estudiar los proyectos y si son factibles se aprueban y se ejecutan.

***Gracias por sus valiosas opiniones, su colaboración y tiempo.
Estamos siempre a las órdenes y cuando Usted necesite búsqieme.***

Muy Atentamente

María Elena Andrade.

Estudiante de Diseño y Publicidad.

ANEXO NRO. 7 MODELO DE ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE
LA FECYT.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA, Y TECNOLOGÍA

TEMA: Realización de un diseño conceptual basado en los motivos de la Cultura Tolita sobre un material reciclado para los espacios abiertos de la UTN.

OBJETIVO.

Valorar el pensamiento colectivo sobre la importancia de la cultura, la identificación, su difusión, el diseño conceptual y la búsqueda del confort y la estética en el momento de receso en la FECYT.

INSTRUCCIONES

Sus opiniones servirán para valorar y analizar los espacios abiertos de la Universidad. Le agradecemos se digne contestar consignando una X en el casillero de su preferencia.

1.- FECYT dispone en los espacios abiertos una infraestructura acorde a las necesidades estudiantiles en los momentos de receso?

SI () NO ()

2.- Considera necesario que exista mobiliario en los espacios abiertos de la FECYT para tener comodidad, confort, y estética juntos?

SIEMPRE ()

CASI SIEMPRE ()

RARA VEZ ()

NUNCA ()

NO CONOCE ()

3.- Los espacios abiertos de la FECYT responden a las exigencias estéticas que la universidad debe tener?

SI () NO ()

4.- Tiene Usted conocimiento de la existencia de planes de adecuación de mobiliario en los espacios abiertos de la FECYT?

SI () NO ()

5.- Estaría de acuerdo en la aplicación de un diseño que nos motive a la identidad usando como inspiración a la Cultura Tolita?

SI () NO ()

6.- Las Culturas precolombinas son una fuente de identidad le gustaría poder identificar a la Cultura Tolita?

SIEMPRE ()

CASI SIEMPRE ()

RARA VEZ ()

NUNCA ()

NO CONOCE ()

7.- Le interesaría conocer el arte de la Cultura Tolita, interpretada en forma conceptual y expuesta en los espacios abiertos de la FECYT?

SIEMPRE ()

CASI SIEMPRE ()

RARA VEZ ()

NUNCA ()

NO CONOCE ()

8.- Su opinión sería favorable si además conoce que el mueble será reciclado para darle nueva vida al producto y que además es funcional ‘?

SI () NO ()

9.- Usted contribuye a cuidar los espacios verdes, jardines y el resto de los espacios de recreación?

CASI SIEMPRE ()

RARA VEZ ()

NUNCA ()

NO CONOCE ()

10.- Considera importante fusionar el reciclaje con el arte para sentirnos identificados con esta Cultura nuestra?

CASI SIEMPRE ()

RARA VEZ ()

NUNCA ()

NO CONOCE ()

Realizadas las 420 encuestas en el público objetivo los estudiantes de la FECYT modalidad semipresencial obtenemos los siguientes resultados:

Anexo Nro. 8 Interrogantes

1. El conocimiento del proyecto provocó entusiasmo, aceptación, satisfacción y apertura por lo que llena de complacencia me propongo entregar lo mejor de mí.

2. La estética es sin duda un requisito indispensable en cualquier lugar por lo que en el público meta se muestran conscientes y deseosos porque les parece que llenar este vacío es imprescindible.

3. Los estudiantes si lograron sentirse curiosos al inicio y luego identificados con los colores, con los diseños y en su mente visual se grabarán, que es fundamental tener a la Cultura Tolita como referente histórico singular y muy propio.

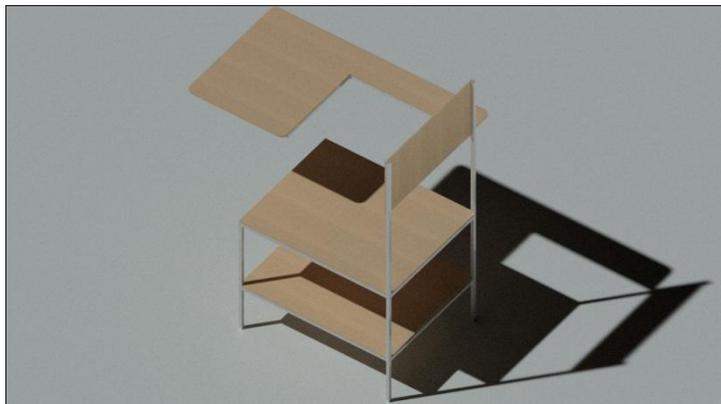
4. Descubrir que se tiene un proyecto que hace reaccionar positivamente al público objetivo es gratificante pues se percibe que se llega y se cumple el objetivo.

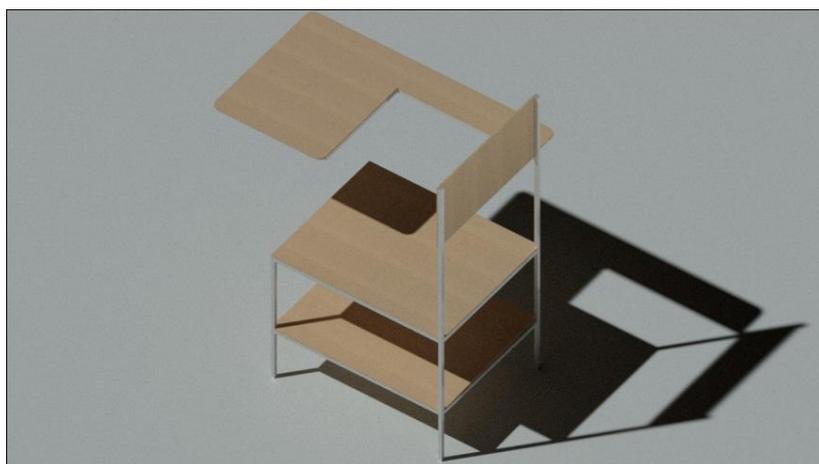
Anexo Nro. 9 Uso indebido de espacios cerrados de la FECYT





Muebles trabajados en 3D

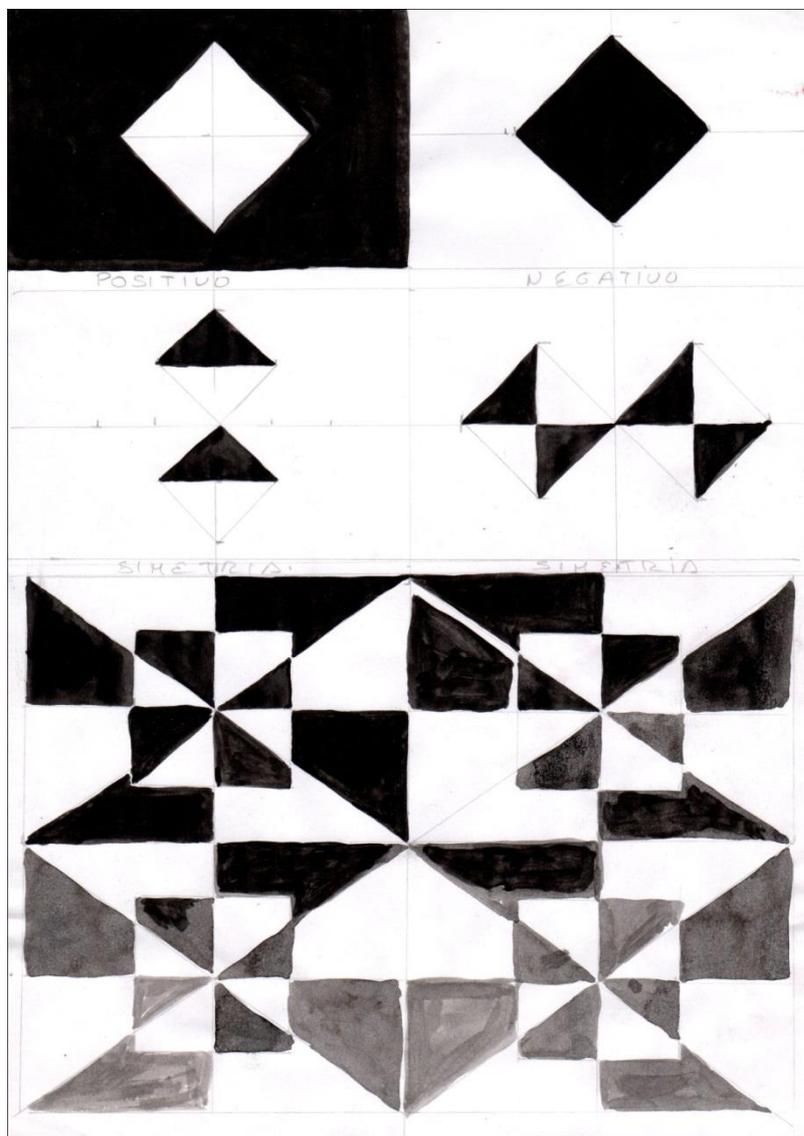








Proceso positivo- negativo por repetición



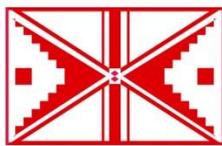
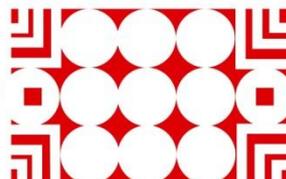
Anexo 10. Logros conseguidos con diseño conceptual







IDENTIDAD creatividad TOLITA





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1000925618		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Andrade Aguirre María Elena		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Maldonado 640 entre García Moreno y Grijalva		
EMAIL:	marie.andrade@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	(06)2642768	TELÉFONO MÓVIL	0987223434

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	ELABORACIÓN DE UN DISEÑO CONCEPTUAL DECORATIVO SOBRE MOBILIARIO RECICLADO, BASADO EN LOS MOTIVOS DE LA CULTURA TOLITA, PARA LA INTERVENCIÓN CONCEPTUAL Y ESTÉTICA DE LOS ESPACIOS ABIERTOS O CERRADOS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
AUTOR (ES):	Andrade Aguirre María Elena
FECHA: AAAAMMDD	2016/02/18
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en la especialidad de Diseño y Publicidad
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Ramiro Carrascal

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Andrade Aguirre María Elena, con cédula de identidad Nro. 1000925618, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 18 días del mes de febrero de 2016

EL AUTOR:



(Firma).....
Nombre: Andrade Aguirre María Elena
C.C. 1000925618



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Andrade Aguirre María Elena, con cédula de identidad Nro. 1000925618 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **ELABORACIÓN DE UN DISEÑO CONCEPTUAL DECORATIVO SOBRE MOBILIARIO RECICLADO, BASADO EN LOS MOTIVOS DE LA CULTURA TOLITA, PARA LA INTERVENCIÓN CONCEPTUAL Y ESTÉTICA DE LOS ESPACIOS ABIERTOS O CERRADOS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**, que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en la especialidad de Diseño y Publicidad en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 18 días del mes de febrero de 2016

(Firma)
Nombre: Andrade Aguirre María Elena
Cédula: 1000925618