



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO –
CUENCA**

TEMA:

**“REVISTA DIGITAL INTERACTIVA SOBRE LOS RAYMIS; EL INTI RAYMI Y UNA
LEYENDA DEL PROYECTO AWIÑA, PROVINCIA DE CAÑAR”**

AUTOR:

LUIS ARMANDO NARVÁEZ SERPA

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

TUTOR:

MTR. ADRIÁN NIVELÓ GUAMÁN

CUENCA – ECUADOR, 2023



DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **NARVÁEZ SERPA LUIS ARMANDO**, con el título “**TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO**”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink is written over a horizontal line. The signature is stylized and appears to be 'A. Niveló'.

Mtr. ADRIAN NIVELÓ GUAMÁN

C.I 0104780135



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **NARVÁEZ SERPA LUIS ARMANDO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“REVISTA DIGITAL INTERACTIVA SOBRE LOS RAYMIS; EL INTI RAYMI Y UNA LEYENDA DEL PROYECTO AWIÑA, PROVINCIA DE CAÑAR”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and strokes, positioned above a horizontal line.

NARVÁEZ SERPA LUIS ARMANDO

Cédula: 0302603196

Resumen

Este trabajo de titulación aborda la investigación de los raymis cañaris, específicamente la danza del Inti Raymi en la comunidad Pilcopata de la provincia de Cañar, junto con una leyenda proporcionada por la organización Proyecto Awiña. El objetivo principal crear una revista digital interactiva utilizando los recursos del diseño gráfico para divulgar información sobre estas actividades. La búsqueda de información teórica del pueblo cañari que expone datos antropológicos, encontradas en fuentes informativas directas, verbales y digitales; la diagramación se inspiró en referentes de maquetación llamativos; se utilizó herramientas de diseño, así como, referentes de artes visuales en temas de fotografía e ilustración. Logrando apreciar la riqueza de cultura del pueblo cañari, y la falta de interés de estos conocimientos por la presentación aburrida de textos informativos tanto físicos como digitales, Concluyendo que la interactividad entre el producto editorial y el público contemporáneo mejora la difusión de conocimientos y despierta mayor interés acerca de la cultura cañari, la revista digital interactiva ha demostrado ser una forma efectiva de rescatar y preservar la riqueza cultural de esta comunidad.

Palabras Claves: Raymis, Inti Raymi, Cultura, Awiña, Cañar.

Abstract

This degree work addresses the research of the Raymis Cañaris, specifically the dance of Inti Raymi in the Pilcopata community in the province of Cañar, along with a legend provided by the organization Proyecto Awiña. The main objective was to create an interactive digital magazine using tools design resources to disseminate information about these activities. The theoretical approach is based on the study of anthropological data of the Cañari people. The methods used include the search for information in physical and digital bibliographic sources; the layout was inspired by striking layout references; design we used programs, as well as visual arts references for photography and illustration themes. The results indicate that the interactivity between the editorial product and the contemporary public improves the dissemination of knowledge and arouses greater interest in the Cañari culture. In conclusion, the interactive digital magazine has proven to be an effective way to rescue and preserve the cultural richness of this community.

Keywords: Raymis, Inti Raymi, Culture, Awiña, Cañar.

Dedicatoria

Este proyecto que ha tomado un largo tiempo desempeñar, se lo dedico con mucho cariño a mis padres Luis y Norma, los mismos que con su esfuerzo, comprensión, paciencia y sacrificio me han apoyado en este extenso recorrido académico y a lo largo de mi vida; de igual manera, quiero dedicar este trabajo de titulación a mis hermanas Norma y Alexandra las cuales me brindaron siempre un apoyo incondicional y como no a mis sobrinas Rubí, Valentina y Guadalupe que con su ejemplo de superación diaria me han dando las fuerzas para no desistir en este proceso.

Agradecimiento

Quiero agradecer al Instituto Sudamericano y a cada uno de los docentes de la carrera de diseño gráfico que a lo largo de este periodo académico me han aportado sus conocimientos, fortaleciendo mi educación para así poder enfrentarme al mundo profesional.

De manera especial agradezco a mi tutor Mtr. Adrián Niveló, ya que, gracias a sus enseñanzas y recomendaciones fue mi guía para poder sacar este proyecto adelante.

Así mismo quiero agradecer al Proyecto Awiña, organización que facilitó el desarrollo de este proyecto al permitir involucrarme en sus actividades, y ayudarme a conocer estas prácticas de mejor manera, espero que este proyecto cumpla sus expectativas y pueda ayudar a resolver su problemática de registro y divulgación de información actual.

Y como no agradecer a la persona que me brindó todo el apoyo para el desarrollo de este proyecto, gracias a sus recomendaciones, opiniones, sugerencias, conocimientos este proceso se volvió más agradable y ameno, te agradezco a ti Caracol por tus ánimos y tiempo.

Índice General

DERECHOS DE AUTOR	2
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTO	8
ÍNDICE GENERAL	9
ÍNDICE DE FIGURAS	11
ÍNDICE DE TABLAS	12
ÍNDICE DE ANEXOS	12
INTRODUCCIÓN	13
PROBLEMÁTICA	15
JUSTIFICACIÓN	16
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO	18
1.1. Marco Teórico	18
<i>Pawkar Raymi</i>	19
<i>Inti Raymi</i>	19
<i>Killa Raymi</i>	19
<i>Kapak Raymi</i>	20
<i>La Leyenda de Espíndola</i>	21
<i>Diagramación Editorial</i>	23
<i>Revista digital</i>	24
<i>Fotografía Documental</i>	25
<i>La Ilustración</i>	26

	10
<i>Interactividad en el Diseño Editorial</i>	26
1.2. Metodología de Investigación	28
<i>Análisis e interpretación de resultados</i>	29
1.3. Brief	34
1.4. Homólogos	36
<i>Homólogos textuales</i>	36
<i>Homólogos de diseño</i>	36
CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE DISEÑO	43
Design Thinking	43
CAPITULO III PROPUESTA DE DISEÑO	46
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	51
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	57

Índice de figuras

Figura 1	Rango de edad. Análisis y selección del público óptimo como receptores de la revista digital interactiva.....	29
Figura 2	Conocimientos acerca de una revista digital	29
Figura 3	Gustos y preferencias en material editorial.	30
Figura 4	Saberes Ancestrales, Raymis.....	31
Figura 5	Raymis en la cosmovisión Andina y Proyecto Awiña.	32
Figura 6	Referencia fotográfica de paisajes andinos	36
Figura 7	¿Has visto la serie de Netflix Dark?	37
Figura 8	Revista CACE Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador página 19	38
Figura 9	Revista CACE Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador pagina	38
Figura 10	Páginas 2-3 Revista Riff Magazine	39
Figura 11	Página 22- 23 Revista Riff Magazine.....	39
Figura 12	Last PAGE Revista Riff Magazine	40
Figura 13	Referencias de Ilustración editorial.....	41
Figura 14	Homólogo de Ilustración Editorial	41
Figura 15	Tipografía Gill Sans	42
Figura 16	Bocetos a mano para la maquetación	46
Figura 17	Ilustraciones con Trazado y Relleno en Base a la cromática Cañari.....	46
Figura 18	Home Realizado con Elementos Característicos de los Raymis	47
Figura 19	Caracteres de las Tipografías Impact Y Gill Sans con su Variacion en Italic.....	47
Figura 20	<i>Máscaras de Recorte Con tipografía Impact</i>	48
Figura 21	<i>Ejemplo de Fotografía Modificada Bajo el Proceso de Desaturación Selectiva..</i>	48
Figura 22	Ejemplo de la Diagramación en la Sección Temazcal	49
Figura 23	Portada y Contra Portada de la Revista Raymis.....	50

Índice de Tablas

Tabla 1 Cronograma de Actividades Realizadas a lo Largo del Proyecto de Titulación.....	51
--	----

Índice de Anexos

Anexo 1 Encuesta sobre datos informativos acerca de: revistas digitales, saberes ancestrales y prácticas culturales de la Cultura Cañari.	57
Anexo 2 Registro del inicio del fuego para la danza del Inti Raymi, Junio2023	58
Anexo 3 Registro fotográfico de los granos secos representativos, junio 2023	59
Anexo 4 Registro fotográfico del evento de Iniciación del Inti Raymi por el Proyecto Awiña, junio 2023.....	59
Anexo 5 Fotografía acerca del lanzamiento de granos secos al fuego en las danzas del Inti Raymi.....	60
Anexo 6 Registro sobre el agradecimiento de los participantes a las diferentes deidades del Inti Raymi. Proyecto Awiña, junio 2023	60
Anexo 7 Fotografía del altar de oro para solsticios, junio 2023	61
Anexo 8 Primera idea para la diagramación editorial, Revista "RAYMIS"	61
Anexo 9 Variaciones en Illustrator de propuestas para la diagramación.....	62
Anexo 10 Prueba de máscaras de recorte en Illustrator y desaturación selectiva en Photoshop.	62
Anexo 11 Ilustración en fondo, prueba.....	63
Anexo 12 Ilustraciones y fondos colocados en mesas de trabajo, Illustrator.	63
Anexo 13 Iconografía para el Home de la revista.	64
Anexo 14 Composición del contenido diagramado para las primeras páginas de cada sección de la revista.	64
Anexo 15 Secuencia de diagramación del contenido de la revista, primera y segunda página de cada tema.....	65
Anexo 16 Visualización de la Primera página sección Proyecto Awiña, Revista concluida. 65	
Anexo 17 Visualización de la segunda página sección Proyecto Awiña, Revista concluida. 66	

Introducción

El patrimonio intangible y las actividades culturales como prácticas ancestrales forman parte del desarrollo y la identidad de una comunidad, es por esta razón que, en el presente proyecto se aborda una investigación acerca del tema de los Raymis en la cultura Cañari del Ecuador, debido a la descontextualización de estas ceremonias se inicia un recopilatorio y registro informativo con ayuda de una organización dedicada a estas actividades de prácticas ancestrales identificada como Proyecto Awiña, se plantea el estudio profundo de la festividad del Inti Raymi y una leyenda de la zona, por la coincidencia de fechas en la que este proyecto ejecutaba sus actividades como la celebración de esta danza, gracias a estos factores se obtuvo información única, importante, y de alto valor identificativo.

Debido a la información que se encuentra expuesta de manera superficial sobre estos temas valiosos y la publicidad realizada para estas celebraciones, se informa de manera errónea al público su verdadero significado, provocando una folklorización de estas actividades, es por esta razón que, se idealizó una revista digital cultural que da a conocer estas actividades, su significado y aplicación en la actualidad, con la intención de mejorar la difusión de información y aprovechar la era digital.

A lo largo de la investigación se han recopilado datos relevantes del público idóneo al que fue dirigido el producto; se logra juntar las ideas dando paso a la creación de este material editorial, también se fundamenta con importantes metodologías tanto investigativas como de diseño, particularmente Design Thinking , que gracias a su organización permite tratar de mejor manera el contenido, cabe destacar que esta producción ha llevado un cronograma para elaborar todas las secciones del material editorial como ilustraciones, párrafos y ediciones fotográficas, siempre manteniendo una línea gráfica, y presentación adecuada de la

diagramación, en cuanto su diseño general, la iconografía, ilustraciones y cromática fueron aplicadas partiendo de conocimientos previos y adquiridos durante el proceso investigativo.

La importancia de preservar la información nos motiva para crear este tipo de contenido de temario cultural difundiendo de manera óptima a todos los usuarios a nivel mundial, en este proyecto en particular, se realiza en términos de historia e información cultural al proyecto aleado y al pueblo Cañari.

Problemática

A lo largo de los años con el avance de la tecnología, el uso de internet, aplicaciones y aparatos tecnológicos se ha evidenciado una pérdida de interés sobre la historia de un pueblo y sus conocimientos ancestrales que enriquecen la cultura, los mismos que van desapareciendo con el individuo más joven. (Cortés A. y., 2023)

Al realizar la investigación para este proyecto, se ha notado que la información expuesta resulta tediosa y poco atractiva para aquellos que no están interesados en el tema, En la cultura Cañarí se realizan diferentes actividades ancestrales, algunas se desconocen ya que no existe una correcta divulgación.

Existen proyectos que tiene como objetivo rescatar y conservar la identidad cultural, en este trabajo se pretende dar a conocer al *proyecto Awiña*, leyenda y *raymis* aplicados en la provincia del Cañar; con el fin de registrar, informar, educar y divulgar al público información acerca de eventos de la cosmovisión andina que realiza el proyecto antes mencionado.

Además, con la contribución del representante del proyecto *Awiña* se incluye una leyenda tradicional e identificativa de la zona y sobre estos periodos temporales de una manera contemporánea, con el propósito de evitar así una desorientación de la identidad cultural.

En este caso, se propone utilizar el diseño gráfico como herramienta de comunicación visual, aplicado a una revista digital interactiva, con el fin de proporcionar esta información de manera motivadora y de esta forma resolver problemas de divulgación técnica.

Justificación

Según (Morocho, 2019) el Ecuador abarca un sin número de saberes y actividades culturales que se practican a lo largo y ancho del país; existen culturas que aún mantienen y aplican estos conocimientos en sus labores cotidianas, los mismos que se han ido modificando con el transcurso del tiempo, en la capital arqueológica y cultural del Ecuador el pueblo Cañari mantiene estas actividades como punto clave para su desarrollo e identidad.

Para este proyecto de titulación se trabaja con un tema cultural, el cual da a conocer estas actividades valiosas para el desarrollo de la comunidad que lo ejerce, existen diferentes prácticas ancestrales en la cultura cañari, como menciona (Pichasaca, s.f.) los *raymis* consisten en cuatro celebraciones realizadas a lo largo del año y se las conoce como *Paukar Raymi*, *Inti Raymi*, *Killa Raymi* y *Kapak Raymi*.

De igual manera, se trabaja juntamente con el *Proyecto Awiña*, organización sociocultural interesada en el rescate y la práctica de saberes ancestrales aportando datos de gran importancia para el óptimo desarrollo del presente trabajo, así mismo, se labora de la mano por su situación de carencia informativa, registro y difusión de sus actividades, ayudando a plantear soluciones ante su problema.

Se ha optado por hacer uso de técnicas de diseño gráfico actuales creando una revista digital interactiva, ya que, va dirigida a un público que interactúa de manera frecuente con medios digitales, esta presentación es más óptima en el público contemporáneo debido a su fácil acceso y su eficaz expansión a nivel mundial, lo que en una revista física se dificultaría al momento de su distribución por falta de recursos o interés.

Este contenido editorial abarca un breve acercamiento al *Proyecto Awiña*, también, se presenta una leyenda identificativa de la zona Cañar y el significado y aplicación de los *raymis* en esta organización y el pueblo cañari; ya que, estas actividades fomentan las relaciones comunitarias al igual que crean un vínculo con el pasado que se niega a desaparecer, es así,

que con el uso de procesos creativos contemporáneos se pretende lograr la correcta difusión a través medios digitales acerca de estos conocimientos y prácticas culturales desarrolladas en la actualidad.

Este contenido será beneficioso en el ámbito educativo profesional, al igual que será provechoso en la comunicación, registro y valoración de la organización aliada; del mismo modo, favorecerá culturalmente al pueblo Cañarí y a los futuros lectores interesados en historia e información de estos valiosos temas, con esto se busca potencializar el turismo la cultura y la educación.

Objetivo General

Diseñar una revista digital interactiva, haciendo uso de recursos del diseño gráfico, en la cual se divulgue información acerca de los *raymis* cañaris, las actividades practicadas por el *Proyecto Awiña*.

Objetivos Específicos

Recolectar conocimientos previos sobre los *raymis* y leyendas del pueblo cañari por parte de los participantes del proyecto Awiña.

Fundamentar con material académico y referentes de diagramación, trabajos similares en diseño editorial.

Proponer el modelo de una revista digital interactiva, y aplicar en medios digitales con el uso de la información obtenida.

Capítulo I Diagnóstico

1.1. Marco Teórico

En nuestro país existen pueblos que aun aplican actividades y saberes de sus ancestros en su actividad diaria, de cierta manera eso nos brinda una esperanza de conservar esta información a pesar de los cambios y avances tecnológicos de actualidad, para este trabajo se ha hecho un enfoque de estas actividades en el pueblo Cañari , los mismos que desde sus inicios han involucrado fuertes lazos con la naturaleza y el cosmos, esto es un punto clave en el desarrollo de las actividades de esta cultura (Suárez, 2003)

Para conocer un poco más sobre esta civilización es importante partir desde el origen de su terminología, se han propuesto varios significados por intelectuales que han buscado y se han enfrentado al dilema del origen exacto de la palabra “Cañari”

Gonzales Suarez cita que Cañar proviene de Quiché CAN AH RI y no del *kichwa* o *Aymara* cuya traducción plantea *estos son los de la culebra* [INPCE].

En cuanto a referirse a eventos ancestrales se menciona con regularidad por la cultura en si acerca de los *raymis*, palabra que hace referencia a celebraciones o eventos que se realizan a lo largo de todo un año, donde, se demuestra el magno agradecimiento del pueblo hacia los astros, la mama pacha, sus creadores, montañas o cerros, por las cosechas y piden a cambio bendiciones para el futuro. (Bacacela, 2021)

Cada festival es único, suelen incluirse danzas, rituales, música, personajes con vestimenta tradicional, procesiones, incluso ofrendas, sin duda alguna estos festivales preservan la cultura andina, fundamentan la identidad, promueven el intercambio cultural, son trascendentales para la espiritualidad y fortalecen la comunidad. (Bacacela, 2021)

Para mantener un buen camino en la investigación de este proyecto, es necesario conocer más acerca de cada uno de los *raymis*, para esto, se resume información en los siguientes puntos:

Pawkar Raymi

Como menciona el INPCE (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador) esta es una celebración tradicional en la cosmovisión cañari al sur de Ecuador, también conocida como la *fiesta del florecimiento*, consiste en una ceremonia sagrada donde se honra a los espíritus pasados y a la *pacha mama* (madre tierra) por ser el momento exacto para cosechar la tierra; de igual manera se inicia el fuego nuevo para renovar energías.

Cumple sus actividades en varios días del mes de marzo, también, se elaboran procesiones de casa en casa donde se intercambia danzas, cantos, alimentos como granos, frutas y verduras producto de su cosecha, de esta manera se pide protección y bendiciones para la comunidad; en definitiva, el *pawkar raymi* refleja la espiritualidad y relación con la naturaleza, estas actividades han sido transmitidas por generaciones (Fundacion Kawsay, 2020)

Inti Raymi

Tiene su celebración en el solsticio de invierno, específicamente el 21 de junio, cuenta con el propósito de agradecer a la *pacha mama* y al *Inti* (sol) como deidad principal en la cosmovisión andina, por las cosechas y los frutos maduros; se conoce como la fecha de culminación del ciclo agrario garantizando buenas cosechas y resaltando la espiritualidad del pueblo. (Fundacion Kawsay, 2020)

A lo largo del tiempo, se celebra esta festividad en varias comunidades que han mantenido esta tradición y lo ejercen con bailes, actividades y una variedad gastronómica, impulsando el intercambio sociocultural, promocionando la unidad y prosperidad, también manteniendo viva la riqueza de símbolos y significados que posee el *Inti raymi*. (Fundacion Kawsay, 2020)

Killa Raymi

(Ministerio de Cultura y Patrimonio) En la provincia de cañar se celebra el *killay raymi* (fiesta de la luna) comúnmente el 22 de septiembre en el complejo arqueológico baños del

inca ubicado en el cantón tambo, en esta fecha se produce el equinoccio de otoño, dando paso al tiempo ideal para preparar el suelo e iniciar con los cultivos; de igual manera, comentan que es la mejor época para clasificar el maíz, que sigue siendo el alimento de prioridad en estas celebraciones, así también se rinde tributo a la *pacha mama*, a la luna y demás deidades que representan la feminidad para el pueblo cañari.

De igual manera en esta fecha suelen desarrollarse varias actividades que fomentan y fortalecen la identidad, saberes culturales y se contempla el paso de los astros notando su influencia en los cultivos.

Kapak Raymi

La (Fundacion Kawsay, 2020) nos comenta que el Kapac Raymi, también conocida como *fiesta grande* se lleva a cabo en el solsticio de invierno, concretamente el 21 de diciembre; esta celebración tiene su enfoque en transferir el conocimiento antiguo a los jóvenes, se produce una renovación energética. Es la temporada donde el sol alcanza su máxima distancia del centro de la tierra.

Se conoce como una celebración masculina, se menciona el cambio de una generación más joven a una adulta para volverse activo en su comunidad; se da inicio a un nuevo periodo agrícola.

Ahora que se ha profundizado y comprendido acerca de estas celebraciones, es importante mencionar que en los pueblos del Ecuador se han creado organizaciones que mantienen un interés sobre estos temas y actividades ancestrales, procurando incentivar a sus comunidades la práctica y conservación de estas, en la provincia de Cañar se ha creado una organización sociocultural de esta índole denominada *Proyecto Awiña*, fundada y liderada por el psicólogo Alexander Padilla y su hermano Franklin Padilla, esta cuenta con su ubicación en la comunidad Pilcopata cantón tambo provincia de Cañar; este proyecto está creado con la finalidad de mantener la salud y el bien estar, nace con la visión de levantar una casa de

medicina para la integración de diversidades culturales, el rescate, la práctica de saberes ancestrales, que fortalecen las raíces del pueblo cañari.

Es importante mencionar que al igual que estas prácticas y saberes ancestrales, es primordial la conservación de la narrativa histórica de una sociedad como son los relatos, historias y leyendas del lugar que identifican una nación y cultura. Para este trabajo el Proyecto Awiña ha proporcionado una leyenda muy importante para la identidad del pueblo cañari que se relata a continuación:

La Leyenda de Espíndola

«Cuentan los abuelos que en lo que hoy es Culebrillas existe una cueva por donde cruza una cascada, la cual, simula en su forma la unión del hombre y la mujer; este lugar se conoce como *Espíndola*. Se dice que Espíndola era un hombre con poderes sobrenaturales que se veía como un gigante, este podía comerse medio cuy de un solo bocado, y solía merodear por los campos de Culebrillas con su pareja.

En este lugar también habitaba el espíritu de una culebra; un día, mientras este hombre caminaba con su pareja por los pajonales, él se adelantó por un momento, al volver la mirada no encontró a su esposa, él gritaba llamándola desesperado, pero fue en vano, la niebla se la había llevado. Noche tras noche, el hombre lloraba por su amor perdido, y a causa de su tragedia, él acechaba a la gente que transitaba por el antiguo *Capac Ñan* (camino del inca), los invitaba a su cueva ofreciéndoles hospedaje, donde llegada la noche acababa con sus vidas y los despojaba de sus pertenencias. De ahí toma esta cueva el nombre de “Espíndola”

Una de esas noches, tuvo un sueño donde el espíritu de culebrillas le mostró a su esposa en un lugar de la montaña, pero, con la sorpresa de que ella estaba embarazada. Esto lo dejó sorprendido y se preguntó ¿por qué, por qué está en cita? Se reveló que el niño que ella esperaba a él no le pertenecía, este hijo era del espíritu.

Al día siguiente de esta manifestación, el hombre intentó encontrarse con la visión que se le presentó en él sueño, pero la niebla lo cubrió todo y no pudo ver con claridad. Pasaron muchas noches hasta que Espíndola soñó con el *Uku Yaya* (Espíritu de la montaña) quien le ayudaría a recuperar a su esposa, proponiéndole un trueque; le revelaría el lugar, momento y como derrotar al espíritu de culebrillas para que volviera con su mujer a cambio de dejar en el lugar al recién nacido.

Le reveló que la serpiente saldría un día a las 6 de la tarde cuando la luna se posara, y ese era momento en el que podría ver a su mujer, ya que, la niebla no estaría presente; también le advirtió que la serpiente cuidaría de su esposa durante la noche y le recomendó llevar un machete bien afilado, de la misma forma, el *Uku Yaya* le menciona que solo cuando naciera el niño podría recuperar a su señora, finalmente, le advirtió que dejara al bebé en el mismo lugar o de lo contrario él se llevaría a ambos nuevamente.

Cuando llegó el esperado día, se cumplió la profecía del *Uku Yaya*, la serpiente apareció con la mujer y el recién nacido, fue ahí donde Espíndola vio a la serpiente, se acercó con sigilo y como le había aconsejado ese espíritu, le cortó la cabeza; la parte que se desprendió bajo la montaña y se sumergió en la laguna, dando forma de serpiente al río que alimenta la laguna de Culebrillas.

El hombre dejó al niño allí como había acordado con el espíritu de la montaña y recuperó a su esposa; visitaban al pequeño a menudo, siempre miraban que se mantenía saludable y bien cuidado; pasaron los años, hasta que un día, cuando lo fueron a visitar nunca más lo volvieron a ver, pues el espíritu de la montaña de culebrillas reclamó por él.

Como dicen los mayores, por la orilla de la laguna no puedes caminar, la laguna te jala, si quieres escapar no tienes que correr hacia arriba, sino hacia abajo. En las noches la

laguna se ve como un espejo brillante, de ahí su nombre culebra que brilla *Culebrillas*».

Relata Franklin Padilla.

Toda esta información da la oportunidad de idealizar una publicación editorial que se mantiene como objetivo principal de este proyecto, para conocer a detalle los procesos de maquetación que beneficiaran en la diagramación del contenido de la revista digital, profundizando los siguientes subtemas

Diagramación Editorial

La diagramación editorial es una herramienta esencial en el diseño de medios informativos que se encarga de la distribución de datos escritos, visuales o en algunos casos de audiovisuales en una página, con el objetivo de facilitar la comprensión de datos expuestos en distintos medios, como revistas, periódicos, sitios web, entre otros. Su principal función es adaptar el contenido permitiendo una presentación óptima, atractiva, efectiva y coherente para el lector o usuario. (Free Content, 2020)

Al utilizar correctamente la distribución de tipografías, imágenes o gráficos, así como títulos y subtítulos, se logra crear una jerarquización basada en la información que se necesita resaltar. Esto contribuye a que el lector pueda identificar de manera clara y rápida los puntos clave del contenido mejorando la experiencia del usuario al interactuar con la información.

(Caldwell & Yolanda Zappaterra, 2014) en su obra “Diseño editorial Periódicos y revistas /Medios impresos y digitales” aborda una guía para la diagramación en estos medios, destacando tanto su trabajo como el de otros diseñadores prominentes, entre ellos Roger Black. Este último ha establecido lo que se conoce como "Los 10 mandamientos del diseño editorial" para el proceso de diagramación, cuyas directrices resultan fundamentales.

En este proyecto, se ha optado por enfocar la diagramación editorial en aspectos de gran relevancia, por un lado, es crucial asegurarse de incluir contenido en todas las páginas, evitando que el diseño se convierta en un mero adorno y procurando que cada elemento tenga una

función informativa; así mismo, es de suma importancia considerar cuidadosamente la información que se expondrá, garantizando su relevancia y coherencia en el contexto del medio. Para lograr una lectura fluida, es aconsejable evitar el abuso de mayúsculas en textos extensos, ya que esto puede dificultar la comprensión.

(Caldwell & Yolanda Zappaterra, 2014) La elección adecuada de tipografías también desempeña un papel crucial. Se recomienda limitarse a una o dos familias tipográficas y utilizarlas con habilidad en términos de tamaño y disposición. Esta elección consciente contribuirá significativamente a mejorar la legibilidad y, en combinación con gráficos adecuados, enriquecerá la experiencia del lector.

En relación con la portada, es importante concebirla como un cartel llamativo que despierte el interés del lector desde el primer instante, un diseño cautivador y sorprendente en la presentación, capaz de alterar el ritmo habitual, logrará captar la atención y dará a la obra una personalidad única. (Caldwell & Yolanda Zappaterra, pág. 156)

Revista digital

Una Revista digital es una publicación en formato digital que puede ser accesible a través de internet. A diferencia de las revistas impresas tradicionales, las revistas digitales se distribuyen y consumen en línea, lo que permite un alcance global y una mayor facilidad de acceso para los lectores. Sirve para proporcionar información actualizada y análisis sobre diversos temas, incluyendo noticias, tendencias e investigaciones académicas. También se especializa en la divulgación científica, permitiendo la rápida difusión de nuevos conocimientos. Además, ofrece entretenimiento a través de artículos, entrevistas, reseñas y eventos culturales. (Sheombar, 2022,)

(Imago, 2014) expone algunas Características de una revista digital: Se presenta en formato electrónico, generalmente en PDF o en plataformas específicas de lectura en línea, puede incluir elementos multimedia como videos, animaciones, enlaces a sitios web, y otros

recursos interactivos, así mismo, las revistas digitales pueden actualizarse con mayor frecuencia que las impresas, lo que permite ofrecer contenidos más actuales, además al estar en línea, se puede acceder a ellas desde cualquier lugar con conexión a internet y al no requerir impresión física, pueden ser más amigables con el medio ambiente y reducir costos de producción y distribución.

Fotografía Documental

Para La fotografía documental es una forma de fotografía que busca capturar la realidad de una manera objetiva y honesta, con el propósito de documentar eventos, personas, culturas, y situaciones significativas, como nos expone (Lizarazo, 2008) esta disciplina fotográfica busca proporcionar una representación veraz y auténtica del mundo, con la intención de registrar la verdad y ofrecer un testimonio visual de lo que sucede en el momento presente. (Lizarazo, 2008, pág. 13)

En la fotografía documental, el fotógrafo se convierte en un observador, buscando contar una historia o transmitir un mensaje a través de sus imágenes. Se presta especial atención a la composición, la luz y el momento decisivo para capturar momentos genuinos e impactantes, a menudo, este tipo de fotografía se asocia con temas sociales, culturales, históricos o humanos, pero también puede abarcar otros aspectos de la vida cotidiana y el mundo natural.

Es importante destacar que, si bien la fotografía documental busca la objetividad y la veracidad, siempre existe cierto grado de subjetividad en la elección del fotógrafo al seleccionar el tema, encuadrar la escena o decidir qué momentos capturar, sin embargo, se espera que el fotógrafo se atenga a la realidad y evite la manipulación excesiva para mantener la integridad de la imagen documental. (Lizarazo, 2008)

La fotografía documental ha sido una poderosa herramienta para expandir la conciencia sobre temas importantes, denunciar injusticias, conservar la memoria histórica y documentar la diversidad cultural de la humanidad.

La Ilustración

Es una forma de arte visual que utiliza imágenes, dibujos o gráficos para representar conceptos, ideas o narrativas. Se utiliza ampliamente en diversas industrias, como libros infantiles, cómics, publicidad, diseño gráfico, editoriales, entre otros. La ilustración puede ser tanto tradicional como digital.

Existen diversos tipos y estilos de ilustración que abarcan una amplia gama de áreas y aplicaciones. Algunos de ellos incluyen la ilustración tradicional, realizada con técnicas clásicas como lápices, acuarelas y tinta, así como la ilustración digital, que se crea utilizando software y herramientas digitales. Otros estilos relevantes son la ilustración infantil, de moda, científica, editorial, de cómics y manga, de fantasía y ciencia ficción, publicitaria, de arte abstracto, botánica y tipográfica. (Rosa, 2015)

La ilustración continúa evolucionando con el tiempo, adaptándose a las nuevas tecnologías y tendencias artísticas para seguir cautivando e inspirando al público.

Para este proyecto se decidió elaborar ilustraciones digitales utilizando software de diseño y herramientas digitales, como Adobe Ilustrador, para emplearlas como ilustraciones editoriales ya que se colocarán en la revista digital interactiva con el fin de enseñar y complementar los textos de esta.

Interactividad en el Diseño Editorial

(Vasquez, 2023) explica que el uso de gráficos e interactividad facilitan y estimulan la comprensión de información, claro está si estas se aplican con criterio. La interactividad en diseño editorial se refiere a la incorporación de elementos interactivos y dinámicos en publicaciones impresas o digitales para mejorar la experiencia del lector o usuario. Antes, los

medios impresos eran estáticos y pasivos; sin embargo, con los avances tecnológicos y la popularidad de los medios digitales, ahora es posible crear diseños editoriales interactivos que atraen a la audiencia de manera más efectiva.

La interactividad puede manifestarse de diferentes maneras, dependiendo del medio de publicación y los recursos disponibles. Algunos de los elementos interactivos en diseño editorial son: enlaces y marcadores, vídeos y animaciones, galerías y carruseles de imágenes, infografías interactivas, elementos desplegados y plegables, formularios y encuestas. (Isabel, 2015)

Patrick Mc Neil como se cita en (Isabel, 2015) aconsejó en un artículo que escribió acerca de la importancia de la interactividad en el diseño editorial, ya que, radica en su capacidad para mejorar la experiencia del usuario, ya que , involucra al lector lo que hace que la lectura sea más atractiva, entretenida y memorable; también, facilita la comprensión del contenido ayudando a explicar conceptos complejos de manera más clara y visual, de la misma forma, aumenta el compromiso cuando los usuarios interactúan con el contenido, se sienten más involucrados y son más propensos a pasar más tiempo explorando la publicación; además, ayuda a que un trabajo pueda diferenciarse de la competencia, la interactividad agrega un valor único a la publicación, lo que puede destacarla entre otras publicaciones menos interactivas.

Es importante tener en cuenta que los diseños editoriales interactivos pueden ajustarse tanto para medios impresos como digitales, lo que permite llegar a una audiencia más amplia, sin embargo, es importante considerar que la interactividad debe utilizarse de manera relevante y coherente con el contenido y el propósito de la publicación. No todos los diseños editoriales requieren elementos interactivos, por lo que es fundamental evaluar si su inclusión beneficia la experiencia del lector o si pudiese resultar distractora o innecesaria.

1.2. Metodología de Investigación

Este proyecto se efectúa en base a un sistema de selección de datos de manera cualitativa, ya que, han sido realizadas diferentes entrevistas semiestructuradas acerca de los Raymis practicados en la provincia del cañar, con las cuales, se logran recopilar datos verbales directamente de los líderes y participantes clave de la danza del Inti Raymi del proyecto *Awiña*, que aportaran información en la parte textual de la revista digital; este contenido narrativo será expuesto con el afán de comunicar los saberes y prácticas realizadas en la institución aleada al proyecto de titulación, de igual manera, se recopiló información bibliográfica de medios físicos y digitales acerca del tema.

- También, se realizó una investigación de tipo cuantitativa, la cual fue elaborada mediante una encuesta a 100 personas, esta, logró proporcionar datos que serán utilizados en la parte visual de la diagramación, ya que, describen las necesidades y gustos de nuestro público objetivo. Al aplicar estos datos en la revista se pretende llamar la atención de posibles usuarios o lectores del contenido digital.

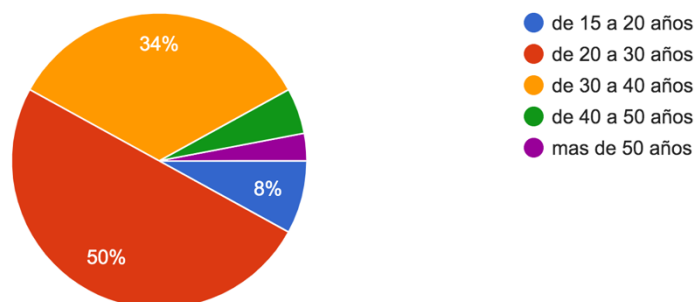
Análisis e interpretación de resultados

Figura 1

Rango de edad. Análisis y selección del público óptimo como receptores de la revista digital interactiva.

1. ¿Qué edad tiene?

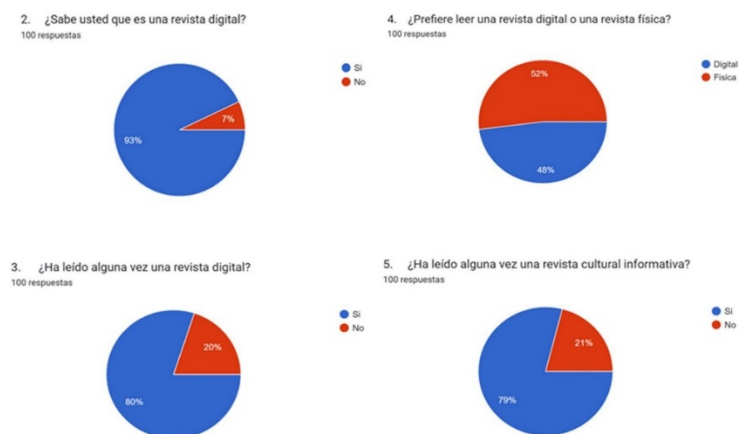
100 respuestas



Nota: Se ha analizado el porcentaje de personajes en donde es evidente que el público más mayor tiene aceptación en temas culturales y editoriales digitales son personas de entre los **20 a 30 años** con un **50%** de interés, esto nos ayuda a definir a qué público va dirigida la revista digital interactiva

Figura 2

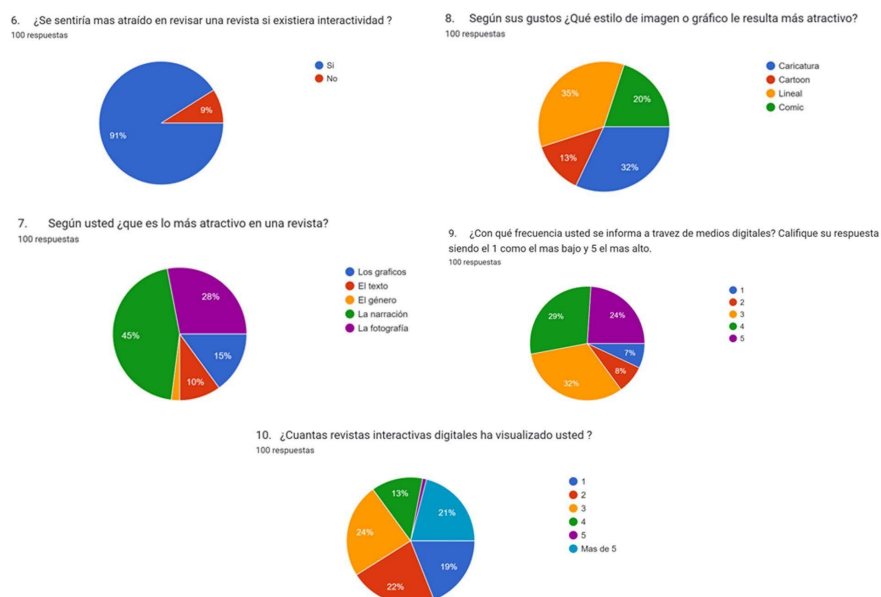
Conocimientos acerca de una revista digital



Nota: Esta imagen refleja que el público encuestado si tiene un conocimiento acerca de lo que es una revista digital, también se visualiza un buen resultado en cuanto a la lectura de revistas digitales, sin embargo, existe una competencia por la selección entre las revistas digitales y físicas al momento de ilustrarse. Además, como punto importante se aprecia un porcentaje confortable acerca del conocimiento sobre material editorial de temas culturales informativas.

Figura 3

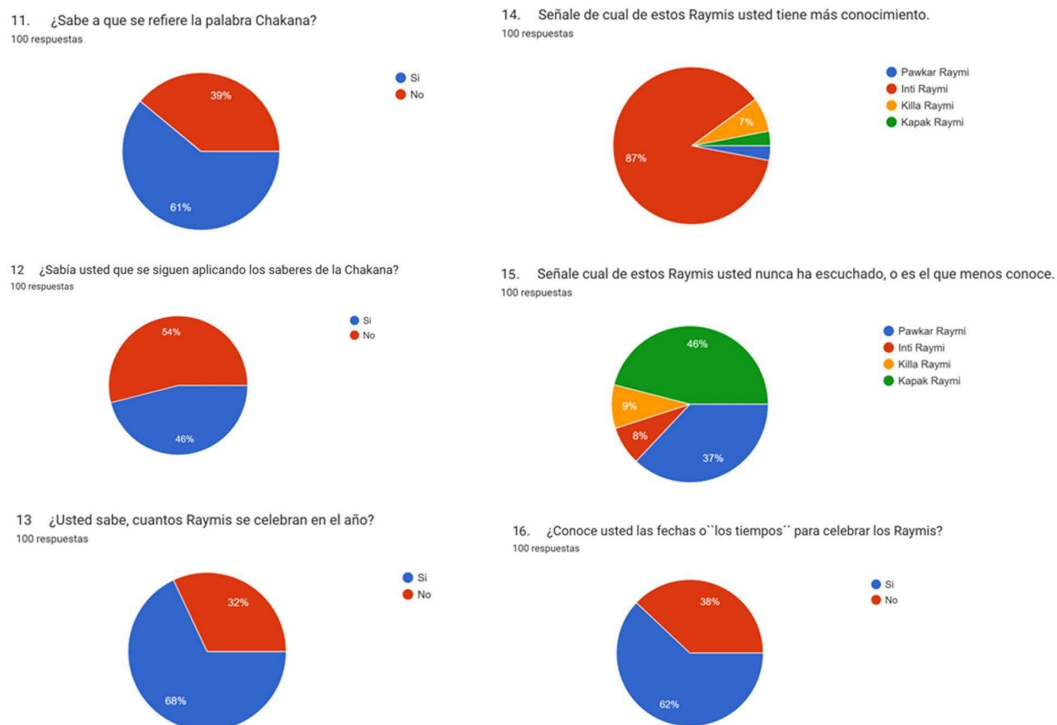
Gustos y preferencias en material editorial.



Nota: se analiza que el público encuestado demuestra un alto interés por la interactividad en una revista, también han demostrado un alto valor de importancia en la narrativa de un texto, en cuanto a las imágenes, la mayoría de las personas mantienen como referencia un gráfico o imagen lineal, seguido de las caricaturas. De la misma forma es evidente que nuestro público contemporáneo hace bastante uso de medios digitales para informarse de varios temas, sin embargo, se tiene presente solo entre 2 a 3 revistas digitales leídas por usuario.

Figura 4

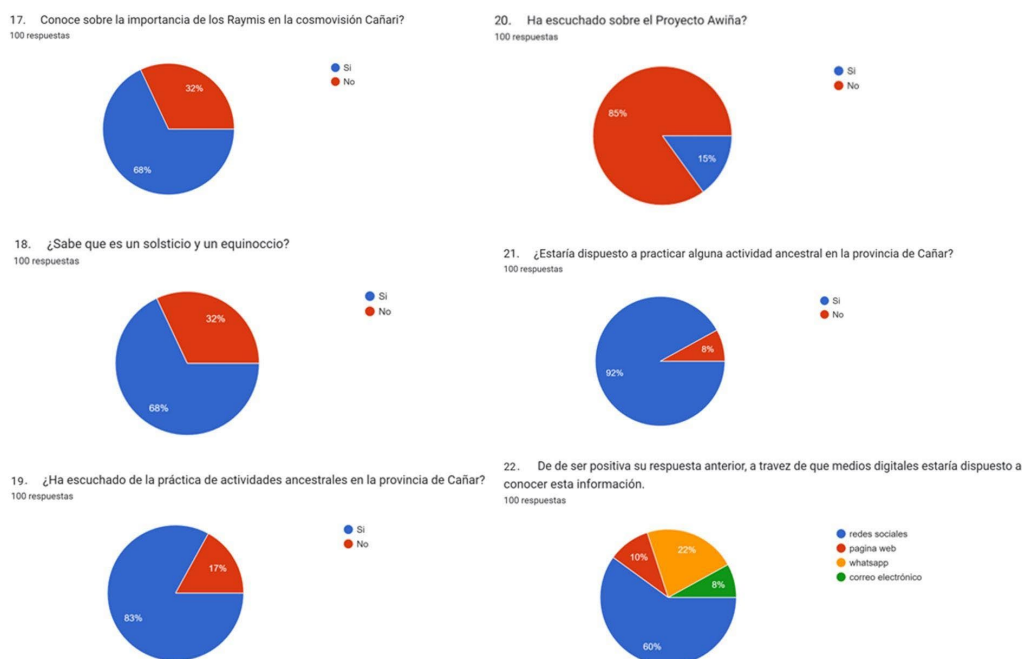
Saberes Ancestrales, Raymis.



Nota: En este análisis se presenta un buen conocimiento sobre la palabra chakana, pero se presentan datos casi similares entre sí y no se mantienen las aplicaciones de los saberes de la chakana. Se demuestra un buen número de respuestas positivas en cuanto al conocimiento cuantitativo de los raymis durante el año, queda claro que, la festividad del Inti Raymi es la más conocida por el público, en segundo lugar, está el Killa Raymi; sin embargo, el Pawkar y kapak Raymi son los menos conocidos, pero nos percatamos que si hay buen conocimiento en canto a las fechas de celebración de estas actividades.

Figura 5

Raymis en la cosmovisión Andina y Proyecto Awiña.



Nota: En el siguiente gráfico se analiza que la mayoría de las personas conocen la importancia de los raymis en la cosmovisión cañari y los términos de solsticio y equinoccio; también se interpreta de una manera favorable la práctica de saberes ancestrales en la provincia de Cañar. Sin embargo, se presenta un pésimo o casi nulo conocimiento acerca de la organización Proyecto Awiña. De manera positiva se sabe que las personas estarían dispuestas a participar de alguna práctica ancestral. Finalmente se aprecia que el público prefiere las redes sociales y WhatsApp como fuentes y medios más adecuados para recibir información.

Una vez que han sido analizados los gráficos sobre la encuesta de información sobre la revista digital y saberes ancestrales en la comunidad del pueblo cañari, es importante resaltar que existe una falta de información significativa acerca de la organización con la que se ha

trabajado este proyecto, lo cual deja claro que a pesar de que la gente usa y refiere medios tecnológicos para recibir varia información, Existen datos que no se presentan de forma adecuada, en cuanto a los saberes y prácticas ancestrales el público se muestra optimista. Es necesario dar a conocer un poco más estos temas culturales aprovechando estas herramientas tecnológicas.

Se ha podido definir el público al cual va dirigido el producto editorial, el tema principal y de enfoque, de igual manera se mantiene en pie la creación de una revista digital interactiva para resolver problemas de información,

1.3. Brief

. Información general:

- Nombre del proyecto: Revista digital Raymis
- Descripción del proyecto: Revista digital en la cual se exponga información acerca de los Raymis andinos, principalmente enfocada en el Inti Raymi celebrado en proyecto Awiña, se crea con propósito de informar dar a conocer, ofrecer un acercamiento de la actividad realizada, de esta manera llamar la atención a futuros participantes, para estas danzas. Se espera dar a conocer estas actividades a los usuarios de las diferentes plataformas digitales que maneja el proyecto.

- Fecha de entrega: 28 agosto 2023

- Contacto: (Alexander Padilla, correo alexvic19oct@gmail, celular 0999863956)

. Objetivo del diseño:

- Brindar a la revista un aspecto estético que logre ser atractiva y llamar la atención
- Transmitir el mensaje de forma clara, y precisa sin exagerar en párrafos grandes, mantenga contenido identificativo de la cultura cañari

. Identidad de marca y guía de estilo:

- Tiene logotipo, colores verde, rosado, blanco y negro, tipografía Rog fonts).

Contenido cultural representativo Tanto en gráficos como en textos, semiformal, dinámico, diversidad cromática característica de la vestimenta cañari, que evoque un aprecio estético e interés.

. Formato y especificaciones:

- Tamaño de la publicación: 1280px por 800px

- Número de páginas: 2 páginas por tema

- Orientación: Horizontal

- preferencias en estilo de ilustración: (ilustración editorial)

. Contenido:

- Portada, Contraportada.
- la primera hoja de cada sección distribuida en 3 columnas.
- las páginas que contengan ilustraciones, fotografías y párrafos.

. Requerimientos de diseño:

- Estilo visual: moderno.
- Colores: que contenga colores vivos, las fotografías blanco y negro
- Tipografía: títulos Impact, párrafos Gill Sans regular, cita textual en párrafo Gill sans Italic
- Elementos gráficos: Iconos, patrones, Cañarís

. Plazos:

- 7 de junio muestra prototipo, 28 de junio primer avance con contenido real, 28 de julio muestra casi terminada, 28 agosto producto final.

. Entrega final:

- Pdf interactivo revista digital.

1.4. Homólogos

Homólogos textuales

Para la parte investigativa considero fundamental el trabajo del Catedrático Federico Gonzales Suarez quien, en su Estudio histórico de los Cañaris (Suárez) expone varía información y analiza datos tanto arqueológicos, etc. Sobre esta cultura, aportando valiosa información que corrobora y fortalece el presente estudio académico. De la misma forma resaltó el trabajo investigativo de la diseñadora gráfica Katalina Beltrán A (2015) que abarca el tema cultural de festividades del cantón cañar, aportado en su proyecto de titulación universitaria.

Homólogos de diseño

Homologo fotografía

El artista Alex Rueda ha servido como referente fotográfico en su perfil de Instagram hi.alesito expone material gráfico tratado con la técnica de saturación selectiva la cual crea atracción al vidente.

Figura 6

Referencia fotográfica de paisajes andinos



Nota: fotografía de naturaleza, adaptado de *mariquita* [Fotografía], por Alex rueda,2023, Instagram (<https://www.instagram.com/hi.alesito/>)

Figura 7

¿Has visto la serie de Netflix Dark?



Nota: fotografía editada mediante la técnica de desaturación selectiva, adaptado de *¿Has visto la serie de Netflix?* [Fotografía], por Alex rueda,2022, Instagram (https://www.instagram.com/p/Ca-foQdIIRK/?img_index=1) (Rueda A. , *¿Has visto la serie de netflix Dark?*, 2022)

Homólogo de revista con temas culturales Cañaris

En la revista CACE del municipio intercultural de cañar publicada el 18 de julio de 2018 se logra apreciar que muestra el contenido informativo de forma sobria, dando énfasis a temas culturales en el que la mayoría de su contenido expone geografía, gente, arquitectura, gastronomía, problemática, local.

Figura 8

Revista CACE Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador página 19



Nota: Imagen que representa la diagramación en una revista cultural, adaptado de Revista CACE Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador [Imagen], por Municipio Intercultural Cañar ,2018, issuu (https://issuu.com/municipiointerculturalcanar/docs/revistaenero) (Municipio Intercultural Cañar, 2018)

Figura 9

Revista CACE Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador pagina



Nota: Imagen del uso de las fotografías en diseño editorial, adaptado de Revista CACE Capital Arqueológica y Cultural del Ecuador [Imagen], por Municipio Intercultural Cañar ,2018, issuu (https://issuu.com/municipiointerculturalcanar/docs/) (Municipio Intercultural Cañar, 2018)

Homologo composición

En el trabajo de diseño editorial con nombre, riff magazine publicado el 30 de junio de 2017 autoría del diseñador Carlos Rueda radicado en Colombia aporta valiosa información en la composición editorial ya que la revista esta diagramada con elementos ilustrativos, retoque fotográfico, cromáticas contrastantes, elementos que dinamizan la lectura en si esta maquetación que consta de varios elementos, con todos estos elementos de compositivos logra transmitir la información sin llegar a desenfocarse del mensaje principal.

Figura 10

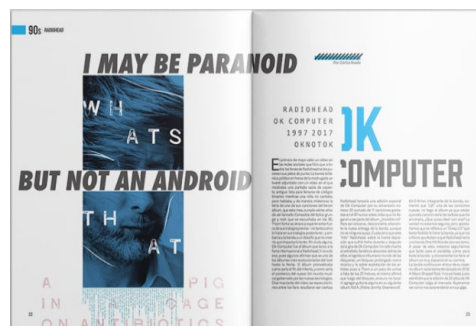
Páginas 2-3 Revista Riff Magazine



Nota: Imagen del uso de máscaras de recorte en la composición, adaptado de *Revista Riff Magazine* [Imagen], por Carlos Rueda , (2017) , Behance (<https://www.behance.net/gallery/54327487/RIFF-MAGAZINE>)

Figura 11

Página 22- 23 Revista Riff Magazine



Nota: Imagen referencia de composición, adaptado de *Revista Riff Magazine* [Imagen], por Carlos Rueda , (2017) , Behance (<https://www.behance.net/gallery/54327487/RIFF-MAGAZINE>)

Figura 12

Last PAGE Revista Riff Magazine



Nota: Imagen que muestra el uso de la aplicación de elementos en negativo, adaptado de *Revista Riff Magazine* [Imagen], por Carlos Rueda , (2017) , Behance (<https://www.behance.net/gallery/54327487/RIFF-MAGAZINE>)

Homólogo de Ilustración Aplicada en Editorial

Para el desarrollo de las ilustraciones que se realizaran en el presente proyecto se optó por el estilo ilustrativo del artista e ilustrador brasileño Leonardo Yorka quien en su perfil Behance en la publicación con fecha 24 de abril de 2023 plasma sus artes llamando la atención con sus tonalidades contrastantes, esto en el diseño editorial aporta identidad grafica.

Figura 13

Referencias de Ilustración editorial



Nota: Imagen referencia del uso de la ilustración editorial, adaptado *EXAME MAGAZINE Especial Imóveis* [Imagen], por (Camila, Leandro, & Leonardo, 2023), Behance (<https://www.behance.net/gallery/169093727/EXAME-MAGAZINE-Especial-Imoveis>)

Figura 14

Homólogo de Ilustración Editorial



Nota: Referencia del uso de la ilustración editorial, adaptado *EXAME MAGAZINE Especial Imóveis* [Imagen], por (Camila, Leandro, & Leonardo, 2023), Behance (<https://www.behance.net/gallery/169093727/EXAME-MAGAZINE-Especial-Imoveis>)

Homologo Tipográfico

En los párrafos extensos se empleará una de las tipografías más famosas la diseñada por Eric Gill como se menciona en el diario argentino Pagina 12 (Forn, 2012) lleva el nombre de Gill Sans dado por la inexistencia de serifas y en honor a su creador esta tipografía fue realizada para facilitar la lectura, presenta un estilo inglés.

De igual manera en los títulos se empleará la tipografía Impact la misma que fue diseñada en Inglaterra por Geoffrey Lee en el año de 1963 esta tipografía se utilizara para resaltar los títulos, se empleara en el producto ya que su diseño permite establecer una jerarquización en los demás elementos compositivos

Figura 15

Tipografía Gill Sans



Nota: Imagen tipografía Gill Sans, adaptado de *La Cabeza Llena* [Imagen], La Cabeza Llena (<https://lacabezallena.com/disenogill-sans/>) (Anders Nóren, 2023)

Capítulo II Metodología de Diseño

Design Thinking

Este proyecto será generado con la metodología de design thinking, la misma que fue desarrollada en la Universidad de Stanford en los años 70 esta metodología consta de cinco etapas empatizar, definir, idear, prototipar y probar las cuales ayudaran en el proceso de creación de la revista digital.

Empatizar.

Para cumplir el primer punto de la metodología del diseño realizó el Brief al propietario del centro beneficiario, De igual manera se creó una encuesta en google forms que dio a conocer las necesidades del público objetivo al que va dirigido el proyecto, de igual manera se realizó una inmersión presencial en la danza del Inti Raymi celebrada en las instalaciones del proyecto Awiña; con esta investigación, se logró recopilar datos informativos significativos para el contenido que se presentara en la diagramación de la revista, los datos recopilados servirán de herramienta clave en el desarrollo del proyecto ya que permite descubrir las necesidades y deseos del posible usuario.

Definir.

Según la encuesta, el público objetivo para esta revista será de 20 a 30 años, ya que, son los que sienten una mayor atracción en revisar contenido cultural; la mayoría de los encuestados priorizan la narración y los gráficos, en especial, la fotografía; al igual que, se reveló un desconocimiento acerca de los raymis practicados en Cañar. De los cuatro raymis que se realizan a lo largo del año la mayoría solo tiene conocimiento del Inti Raymi, un gran porcentaje desconoce de las labores realizadas por el proyecto awiña, pero, se sienten atraídos hacia las practicas y actividades ancestrales en la provincia de cañar; de igual manera, aportan que el medio más óptimo para la visualización y difusión de una revista digital son las redes sociales.

Al recopilar y analizar los datos es notorio que la mayoría de los encuestados siente atracción hacia el tema de los raymis, pero, al existir amplia información solo con un texto continuo y carente de elementos gráficos, no logran llamar la atención del usuario, esto, da paso a la creación de la revista digital que pretende exponer su contenido de forma visual e interactiva

El reto principal a enfrentarse en este proyecto, es aplicar la información recolectada a lo largo de la investigación, de forma concisa y clara en la revista digital i, tratando de que esta logre cumplir con los requerimientos del usuario, de la misma manera lograr la difusión del contenido de estas actividades ancestrales, con elementos visuales e interactivos en medios digitales con el afán distinguirse ante el usuario que no se siente cautivado hacia esta temática tan apreciable para el desarrollo cultural.

Idear.

Con la información anterior se pudo determinar los gustos y preferencias del público objetivo con esta valiosa recopilación de datos comenzó la etapa de idear se busco referentes para los diferentes elementos de la composición como fotográficos, tipográficos, de maquetación e ilustración editorial, con estos referentes se continuo ha realizar diferentes bocetos los cuales variaban en estilo compositivo al realizar diferentes propuestas para la diagramación e ilustración se pudo elegir la mas adecuada ya que esta cumple con los requerimientos y características que se pudo discernir de la encuesta al público objetivo.

Prototipar.

Con la ayuda de los procesos anteriores se determinaron diferentes factores los cuales permitieron definir las características principales que llevara la diagramación, esto dio paso a la creación del prototipo en el cual se expone material que brinda un acercamiento al producto final este contenido fue sometido a diferentes etapas de cambios vasados en las diferentes

observaciones tanto del Tutor y demás maestros que visualizaron el contenido de igual manera del Representante de la institución aleada y Posibles consumidores del contenido.

Testear.

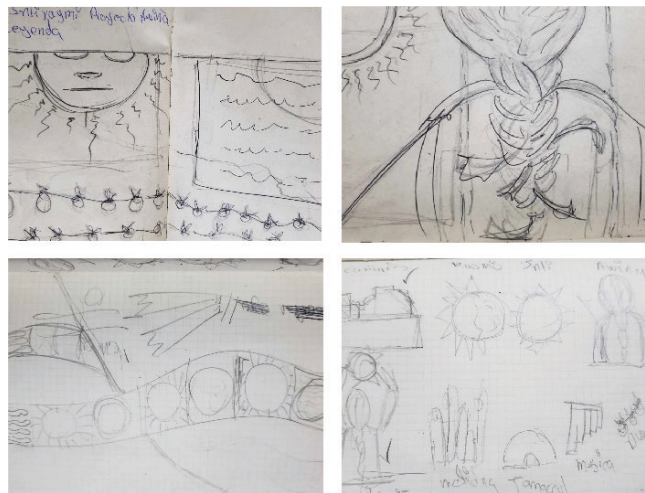
En este momento se mostrará al público la solución final basada en los diferentes objetivos planteados a lo largo de esta investigación, para esto se construyeron diferentes guías que permitieron realizar variaciones en la composición, la realizar estos cambios se plantea la propuesta definitiva la misma que será expuesta en las plataformas del proyecto ligado a este trabajo de titulación.

Capítulo III Propuesta de Diseño

Partiendo de los resultados y análisis tanto de la metodología de investigación como la de diseño Design Thinking se inicia el proceso de bocetaje a mano planteando las primeras ideas de la maquetación de la revista digital.

Figura 16

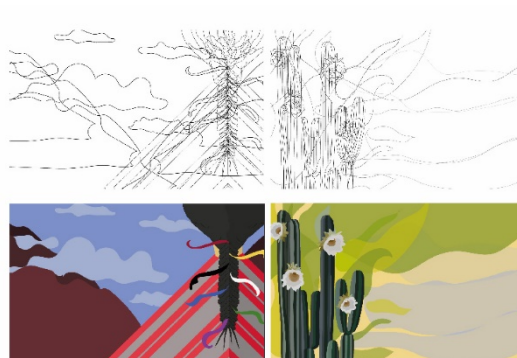
Bocetos a mano para la maquetación



Después de haber definido la etapa de bocetaje se inicia el proceso de creación de ilustraciones y fondos digitales utilizando el programa Illustrator para la cromática de estas se toma como referencia la cromática utilizada en la vestimenta Cañari.

Figura 17

Ilustraciones con Trazado y Relleno en Base a la cromática Cañari



Creación de elementos de composición tipográficos realizados con el proceso de máscara de recorte utilizando la fuente Impact la misma que fue aplicada sobre material fotográfico propio, esta operación se realiza con el programa de diseño Illustrator.

Figura 20

Máscaras de Recorte Con tipografía Impact



Cada una de las fotografías que se encuentran en la revista fueron sometidas a un proceso de edición en el programa Photoshop las mismas que fueron alteradas con la técnica desaturación selectiva esto con el afán de proporcionar identidad y diferenciar a la publicación de trabajos editoriales con contenido cultural.

Figura 21

Ejemplo de Fotografía Modificada Bajo el Proceso de Desaturación Selectiva



En la siguiente imagen se muestra la distribución de los elementos ya aplicados en la diagramación de la revista en la cual se expone en la primera hoja de cada sección la máscara de recorte como título, un párrafo inicial y una fotografía bajo el efecto de desaturación selectiva en la siguiente hoja se muestra la ilustración la misma que estará acompañada de texto informativo colocados en el programa InDesign.

Figura 22

Ejemplo de la Diagramación en la Sección Temazcal



Después de haber definido todos los elementos compositivos, se realizó la portada y la contraportada las cuales fueron retocadas en el programa Photoshop para luego ser colocadas en el Illustrator y completar la máscara de recorte. Estas composiciones se colocaron en el InDesign en donde se ubicaron los textos reales para la revista.

Figura 23

Portada y Contra Portada de la Revista Raymis



Cronograma de Actividades

Tabla 1

Cronograma de Actividades Realizadas a lo Largo del Proyecto de Titulación

ACTIVIDADES	MESES															
	ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Tema, problemática y justificación																
Objetivo general y específicos																
Marco teórico																
Brief, homólogos, entrevistas, encuestas																
Metodología de investigación										Inti Raymi						
Metodología de diseño																
Bocetos																
Creación de ilustraciones																
Edición de fotografías																
Creación de máscaras de recorte																
Diagramación de la revista y colocación de textos																
Conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos																
Resumen Abstract, dedicatoria, introducción e índices																

Conclusiones

Las actividades culturales que se practican a lo largo del año en los diferentes pueblos andinos han ido variando, en algunos casos su significado original ha cambiado por completo dando paso a que estas celebraciones sean vistas como eventos folclóricos, esta investigación y producción editorial aporta valiosa información sobre el pueblo cañari y brinda un breve acercamiento a una de las actividades realizadas por el proyecto Awiña de manera concreta, llamativa, simple, colorida, enriquecedora e identificativa por su contenido informativo y gráfico, olvidándose del típico texto que se presenta al público de manera aburrida.

Con el uso del diseño gráfico y la interactividad como herramienta de creación se plasma la información de manera creativa, ayudándose por los medios digitales preferidos por el público actual, los mismos que facilitan la adquisición y difusión de contenidos debido a su accesibilidad. Se pretende que esta publicación sirva de motivación para futuras creaciones de contenido cultural y así se conserve el mensaje y la identidad de los pueblos.

Recomendaciones

En base al estudio mostrado anteriormente se plantearon diferentes recomendaciones: al proyecto Awiña se sugiere que publique la revista en sus plataformas digitales para dar un acercamiento directo a la danza del Inti Raymi celebrada en sus instalaciones, ya que, esta revista se muestra atractiva y consta de información detallada para el usuario, permitiendo la difusión de sus actividades como organización.

A nivel técnico se recomienda mantener una línea grafica en futuras publicaciones, y el respeto a la iconografía del lugar en que se basa la producción, también, se recomienda el uso de la interactividad en medios digitales, ya que, esto crea un anzuelo para mantener el interés del público promoviendo la lectura; como punto importante, se sugiere la colocación de frases, leyendas, cuentos, entre otros, ya que dan una identidad a la producción y lo distingue de publicaciones repetitivas, dando la posibilidad de nuevos conocimientos. Finalmente, recomendando la investigación de los tres Raymis para futuras publicaciones y así completar una serie de revistas.

A nivel teórico se demuestra que para la investigación no solo se tiene que basar en datos expuestos en libros o material digital predeterminado, se recomienda crear un acercamiento e interacción con la sociedad misma, personas que sepan sobre el tema de interés por la existente variedad de propuestas culturales, las cuales, aportan valiosa información que por lo general no se encuentra en textos, enriqueciendo el contenido cultural.

Bibliografía

- A, K. B. (2015). *Un producto editorial para aportar al rescate cultural de las fiestas populares del cantón Cañar*. Recuperado el 4 de Mayo de 2023, de Universidad del Azuay: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4736/1/11194.pdf
- Anders Nóren. (2023). *La sorprendente historia de la tipografía Gill Sans: lápidas, religión y zoofilia*. (A. Nóren, Editor) Recuperado el 10 de Junio de 2023, de La Cabeza Llena: <https://lacabezallena.com/disenogill-sans/>
- Bacacela, S. P. (29 de Junio de 2021). *Voces del Azuay*. Recuperado el 1 de Junio de 2023, de <https://vocesazuayas.com/los-raymis/>
- Caldwell , C., & Yolanda Zappaterra. (2014). *Diseño editorial Periódicos y revistas /Medios impresos y digitales* (segunda ed.). (A. L. Ruis, Trad.) Barcelona: Gustavo Gili.
- Camila, S., Leandro, F., & Leonardo, Y. (24 de Abril de 2023). *Behance*. Recuperado el 11 de Abril de 2023, de EXAME MAGAZINE | Especial Imóveis: <https://www.behance.net/gallery/169093727/EXAME-MAGAZINE-Especial-Imoveis>
- Cortés, A. y. (7 de Agosto de 2023). *¿Cómo afecta la tecnología nuestra cultura y relaciones interpersonales?* Recuperado el 10 de mayo de 2023, de <https://revistaartefacto.usta.edu.co/index.php/inter-nos/56-como-afecta-la-tecnologia-nuestras-cultura-y-relaciones-interpersonales>
- Cortés, A., & Herrán, G. (sin fecha de sinfecha de 2017). *¿Cómo afecta la tecnología nuestra cultura y relaciones interpersonales?* *ARTE-FACTO Revista de Estudiantes de Humanidades*. Recuperado el 13 de julio de 2023, de <https://revistaartefacto.usta.edu.co/index.php/inter-nos/56-como-afecta-la-tecnologia-nuestras-cultura-y-relaciones-interpersonales>
- Forn, J. (Viernes de Agosto de 2012). *Gill Sans. Pagina12*. Recuperado el 15 de Junio de 2023, de <https://www.pagina12.com.ar/diario/contratapa/13-200189-2012-08-03.html>
- Free Content. (05 de octubre de 2020). *Free Content*. Recuperado el 25 de marzo de 2023, de Free Content: <https://www.ipp.edu.pe/blog/diagramacion/#:~:text=La%20diagramaci%C3%B3n%20es%20un%20%C3%A1mbito,%2C%20libros%2C%20revistas%2C%20etc>
- Fundacion Kawsay. (18 de julio de 2020). *Fundacion Kawsay*. Recuperado el 12 de mayo de 2023, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=lym-b0OoksY>
- GoRaymi. (s.f.). *Go Raymi*. Recuperado el 15 de mayo de 2023, de <https://www.goraymi.com/es-ec/canar/el-tambo/fiestas-tradicionales/kill-raymi-ae454525c>
- Imago. (08 de julio de 2014). *Imago*. Recuperado el 12 de junio de 2023, de <https://imago-mc.com/revistas-digitales/>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador. (s.f.). *Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador*. Recuperado el 22 de Mayo de 2023, de Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/once-cosas-que-deberias-conocer-sobre-el-pawcar-raymi/>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador. (s.f.). *Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador*. Recuperado el 22 de mayo de 2023, de INPCE: <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/canar/>
- Isabel. (27 de Enero de 2015). *3 consejos para el diseño editorial interactivo*. Recuperado el 10 de mayo de 2023, de Blog artes visuales: <https://www.blogartesvisuales.net/disenografico/3-consejos-para-el-diseno-editorial-interactivo/>

- Lizarazo, D. (01 de enero de 2008). *Ética, poética y prosaica: ensayos sobre fotografía documental*. En I. D. (coord.), J. A. Rodríguez, D. Lizarazo, J. P. Aguilar, Á. Eraña, J. A. Molina, . . . R. Monroy, *Ética, poética y prosaica: ensayos sobre fotografía documental* (pág. 224). Mexico: SIGLO XXI Editores. Obtenido de https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=1BFMUtqHR8IC&oi=fnd&pg=PA11&dq=fotografia+documental&ots=moxKGuILJd&sig=czBMj3uDJlebSEbdTY7Z_OKcTnY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (Sin fecha de Sin fecha de Sin fecha). Recuperado el 22 de Junio de 2023, de Varios eventos en Cuenca para celebrar la fiesta de la feminidad o “Koya-Killa Raymi”: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/varios-eventos-en-cuenca-para-celebrar-la-fiesta-de-la-feminidad-o-koya-kill-raymi/>
- Morocho, P. (Diciembre de 2019). Obtenido de LOS SABERES ANCESTRALES INDÍGENAS DEL ECUADOR COMO SOLUCIÓN A LOS PROBLEMAS DEL SIGLO XX.: <https://academiahistoria.org.ec/index.php/boletinesANHE/article/view/31>
- Municipio Intercultural Cañar. (18 de Julio de 2018). Revista CACE. (U. d. comunicacion, Ed.) *Revista CACE Capital Arqueologica y Cultural del Ecuador*, 18-19. Recuperado el 2 de Mayo de 2023, de <https://issuu.com/municipiointerculturalcanar/docs/revistaenero>
- Municipio Intercultural Cañar. (2018). Revista CACE Capital Arqueologica y Cultural del Ecuador. (D. d. comunicacion, Ed.) *Revista CACE Capital Arqueologica y Cultural del Ecuador*, 8-9. Recuperado el 4 de Mayo de 2023, de <https://issuu.com/municipiointerculturalcanar/docs/revistaenero>
- Padilla, F. (20 de julio de 2023). Leyenda de Espindola. (L. N. Serpa, Entrevistador)
- Pichasaca, A. Q. (s.f.). *Onda Rural*. Recuperado el 2 de Mayo de 2023, de El ciclo agrícola ritual y los raymis de la cultura cañari.: <https://ondarural.org/el-ciclo-agricola-ritual-y-los-raymis-de-la-cultura-canari>
- Rosa, N. I. (08 de abril de 2015). *ArteNeo*. Recuperado el 17 de mayo de 2023, de Blog de Ilustración, Diseño, Creative Media y mucho más...: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20es%20un%20dibujo,de%20car%C3%A1cter%20literario%20o%20comercial.>
- Rueda, A. (2022). ¿Has visto la serie de netflix Dark? ¿Has visto la serie de netflix Dark? España. Recuperado el 13 de abril de 2023, de https://www.instagram.com/p/CafoQdIIRK/?img_index=1
- Rueda, A. (2023). Mariquita. Escencia y disfrute de la fotografía. *Escencia y disfrute de la fotografía*. España. Recuperado el 13 de abril de 2023, de <https://www.instagram.com/p/CrL6rsJoYyE/>
- Rueda, C. (30 de Junio de 2017). *Behance*. (C. Rueda, Editor, & C. Rueda, Productor) Recuperado el 12 de Abril de 2023, de Riff Magazine: <https://www.behance.net/gallery/54327487/RIFF-MAGAZINE>
- Rueda, C. (30 de Junio de 2017). *Behance*. (C. Rueda, Editor, & C. Rueda, Productor) Recuperado el 12 de Abril de 2023, de Riff Magazine: <https://www.behance.net/gallery/54327487/RIFF-MAGAZINE>
- Rueda, C. (30 de Junio de 2017). *Behance*. (C. Rueda, Editor, & C. Rueda, Productor) Recuperado el 12 de Abril de 2023, de Riff Magazine: <https://www.behance.net/gallery/54327487/RIFF-MAGAZINE>
- Sheombar, R. (2 de Diciembre de 2022,). *StoryLab.ai Logotipo*. Recuperado el 5 de Mayo de 2023, de Revistas digitales. ¿Cuáles son las características?: <https://storylab.ai/es/digital-magazine-characteristics/>

- Suárez, F. G. (2003). *Federico González Suárez, Estudios y selecciones de Carlos Manuel Larrea*. (I. B. J. M. Cajica, Ed.) Recuperado el 7 de Mayo de 2023, de Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/federico-gonzalez-suarez--0/html/0009753e-82b2-11df-acc7-002185ce6064_23.html#I_0_
- Vasquez, M. (5 de Junio de 2023). Diseño editorial interactivo. *issuu*. Recuperado el 3 de Mayo de 2023, de https://issuu.com/mayra_vasquez/docs/tendencias_de_maquetaci_n_dise_o_editorial/s/25800574

ANEXOS

Anexo 1

Encuesta sobre datos informativos acerca de: revistas digitales, saberes ancestrales y prácticas culturales de la Cultura Cañari.

1. ¿Qué edad tiene?
De 15 a 20, de 20 a 30, de 30 a 40, de 40 a 50, o mas
2. ¿Sabe usted que es una revista digital?
Si-No
3. ¿Ha leído alguna vez una revista digital?
Si-No
4. ¿Prefiere leer una revista digital o una revista física?
Digital -Física
5. ¿Ha leído alguna vez una revista cultural informativa?
Si-No
6. ¿Se sentiría más atraído si existiera interactividad en una revista digital?
Si-No
7. Según usted ¿qué es lo más atractivo en una revista?
El género – la narración- los gráficos - la fotografía
8. Según sus gustos ¿Qué estilo de imagen o gráfico le resulta más atractivo?
Caricatura – Comic – cartoon – lineal.
9. ¿Sabe a qué se refiere la palabra Chakana?
SI- No.
10. ¿Sabía usted que se siguen aplicando los saberes de la Chakana?
SI- No.
11. ¿Usted sabe, cuantos Raymis se celebran en el año?
0-1-2-3-4
12. De cuál de estos RaymIs usted ha escuchado alguna vez.
Pawkar Raymi -Inti Raymi- killa Raymi – kapak Raymi
13. Señale de cuál de estos Raymis usted tiene más conocimiento.
Pawkar Raymi -Inti Raymi- killa Raymi – Kapak Raymi
14. Señale cuál de estos Raymis usted nunca ha escuchado, o el que menos conoce.
Pawkar raymi -Inti Raymi- killa Raymi – kapak Raymi

15. ¿Conoce usted las fechas o ‘los tiempos’ para celebrar los Raymis?
Si - No

16. ¿Conoce sobre la importancia de los Raymis en la cosmovisión Cañari?
1. SI – No

17 ¿Sabe de la importancia social de los Raymis en la cultura Cañari?
SI – No

18 ¿Sabe que es un solsticio y un equinoccio?
Si -No

19 ¿Ha escuchado de la práctica de actividades ancestrales en la provincia de Cañar?
Si -No

20 ¿Ha escuchado sobre el Proyecto Awiña?
Si -No

21 ¿Alguna vez a presenciado una actividad ancestral según la cosmovisión Cañari?
Si -No

22 ¿Estaría dispuesto a practicar alguna actividad ancestral en la provincia de Cañar?
Si -No

Anexo 2

Registro del inicio del fuego para la danza del Inti Raymi, Junio2023



Anexo 3

Registro fotográfico de los granos secos representativos, junio 2023

**Anexo 4**

Registro fotográfico del evento de Iniciación del Inti Raymi por el Proyecto Awiña, junio 2023



Anexo 5

Fotografía acerca del lanzamiento de granos secos al fuego en las danzas del Inti Raymi

**Anexo 6**

Registro sobre el agradecimiento de los participantes a las diferentes deidades del Inti Raymi. Proyecto Awiña, junio 2023



Anexo 7

Fotografía del altar de oro para solsticios, junio 2023

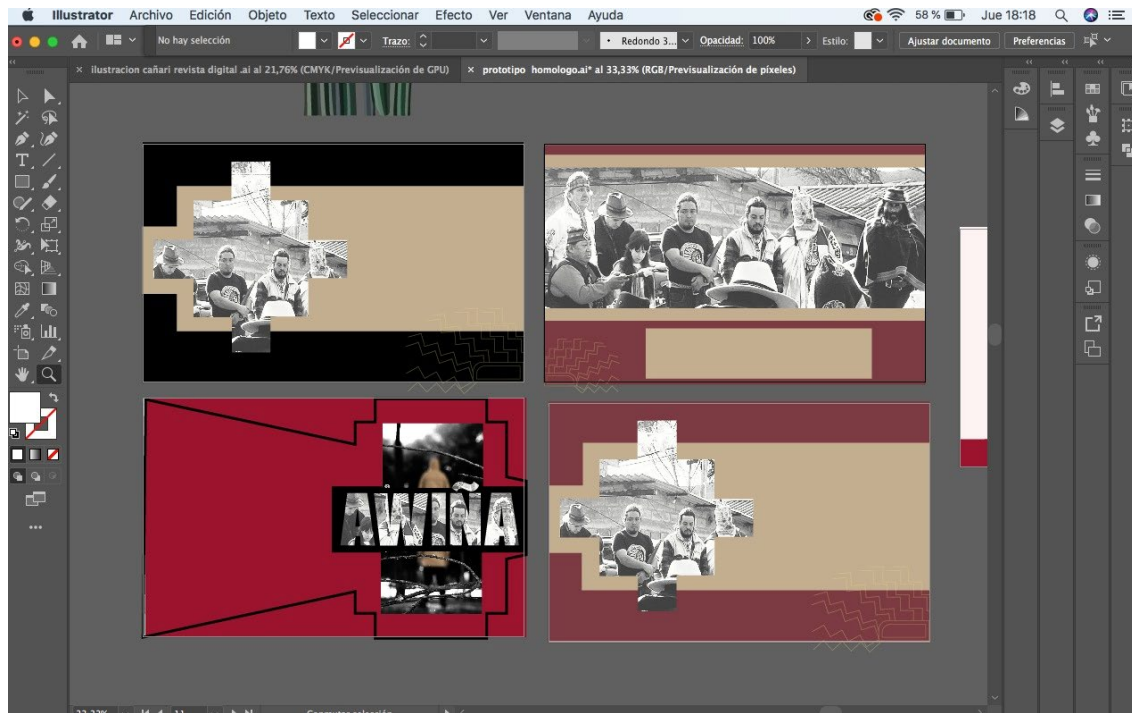
**Anexo 8**

Primera idea para la diagramación editorial, Revista "RAYMIS"



Anexo 9

Variaciones en Illustrator de propuestas para la diagramación.



Anexo 10

Prueba de máscaras de recorte en Illustrator y desaturación selectiva en Photoshop.



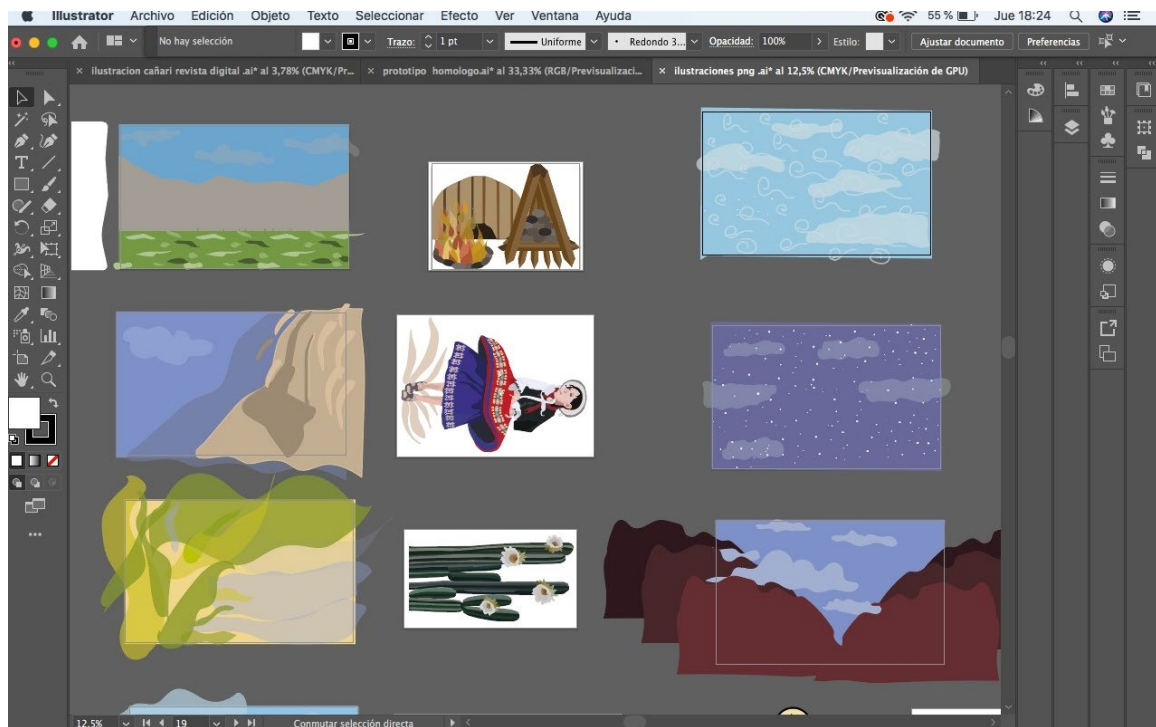
Anexo 11

Ilustración en fondo, prueba



Anexo 12

Ilustraciones y fondos colocados en mesas de trabajo, Illustrator.



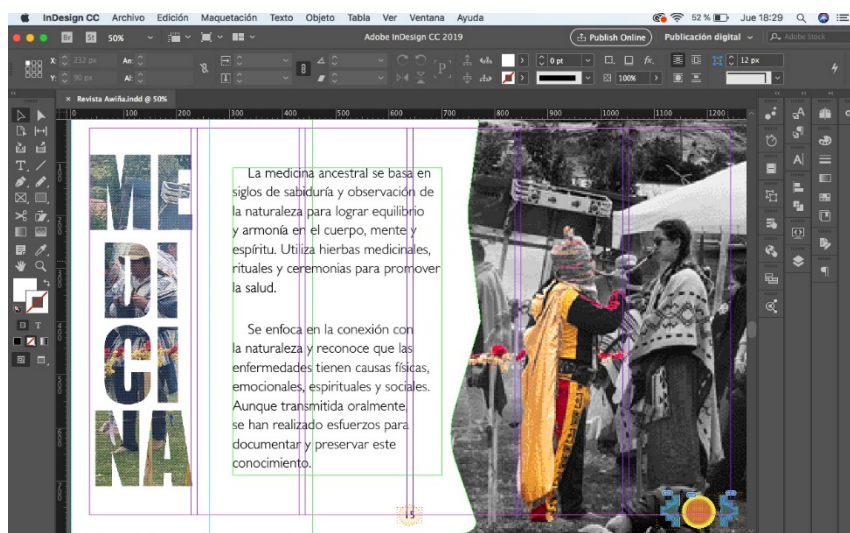
Anexo 13

Iconografía para el Home de la revista.



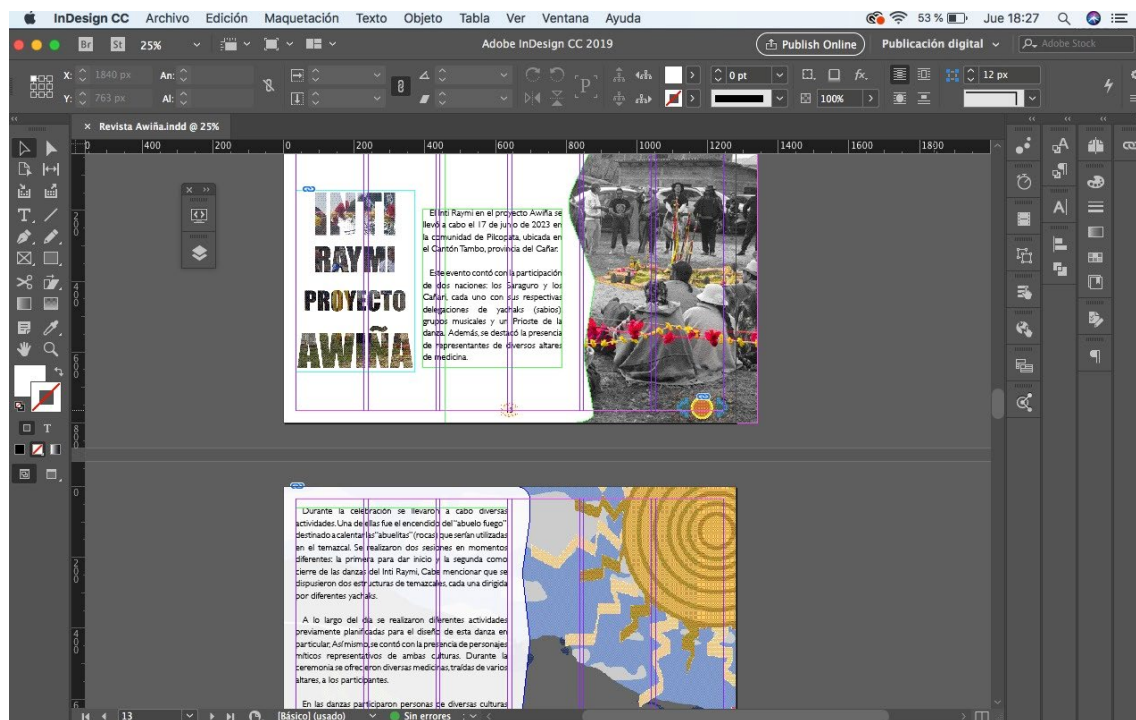
Anexo 14

Composición del contenido diagramado para las primeras páginas de cada sección de la revista.



Anexo 15

Secuencia de diagramación del contenido de la revista, primera y segunda página de cada tema.



Nota: La imagen representa la distribución del contenido en la primera página de cada tema, manteniendo una máscara de recorte como título, un párrafo informativo y, una fotografía en desaturación selectiva; en la segunda página se mantendrá un texto informativo acompañado de una ilustración.

Anexo 16

Visualización de la Primera página sección Proyecto Awña, Revista concluida.



Anexo 17

Visualización de la segunda página sección Proyecto Awiña, Revista concluida.

