



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL TÍTULO
DE:**

INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO

TEMA: PHOTOBOK INFOGRÁFICO DE LOS MONUMENTOS
HISTÓRICO-CULTURALES MÁS REPRESENTATIVOS DEL CANTÓN
RUMIÑAHUI

AUTOR: OMAR MAURICIO RUIZ AGUIRRE

TUTOR METODOLÓGICO: DOC. ELFIO PEREZ FIGUEIRAS
TUTOR TÉCNICO: ING. DARÍO ARBOLEDA

AÑO: 2016

AGRADECIMIENTO

Ante todo quiero agradecer a Dios por permitirme culminar mis estudios, a mi padre Omar Ruiz, a mi madre, Consuelo Aguirre, por alentarme permanentemente y no permitir que desfallezca ni un instante, y a mi pareja quien día a día estuvo a mi lado apoyándome con ideas que al final han quedado plasmadas en este proyecto.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a mis padres, quienes han sabido cuidar a su manera de mi persona y han depositado su entera confianza en mí.

RESUMEN

La presente propuesta pretende informar sobre los monumentos históricos culturales más representativos del cantón Rumiñahui, para acrecentar el conocimiento de sus habitantes debido a la falta de información de los mismos. Se realizará mediante la creación de un photobook infográfico que contenga dichos monumentos. Esta investigación se enfatizó en los siguientes monumentos: La Plaza Cívica Rumiñahui, El Monumento Al Choclo, El Monumento al Colibrí, El Monumento al Tiempo, y El Monumento a La Sed Del Indio. Indio. Dicho Photobook se realizó con la adecuada investigación tomando en cuenta diversos aspectos específicos y haciéndolo validar por especialistas en la materia para llegar a los resultados obtenidos.

Palabras Claves:

Diseño, Color, Infografía, Fotolibro, Monumento.

ABSTRACT

This proposal aims to report on the most representative cultural landmarks of the canton Rumiñahui, to increase knowledge of its inhabitants due to the lack of information from them. It will be done through creating an infographic photobook containing these monuments. This research was emphasized in the following monuments: La Plaza Civic Rumiñahui, the monument to Choclo, The Hummingbird Monument, Monument to Time, and the Monument to the thirst of Indio. Indian. Photobook said was carried out with proper research taking into account specific aspects and making validate by specialists in the field to reach the results.

Keywords

Design, Color, Infographic, Photobook, Monument.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICO METODOLÓGICA.....	4
2.1 Antecedentes	4
2.2 Conceptualización	5
2.2.1 Diseño.....	5
2.2.2 Color	9
2.2.3 Photobook o fotolibro	13
2.2.4 Infografía.....	13
2.2.5 Monumento	14
2.3 Metodología.....	15
2.3.1 Histórico-lógico	15
2.3.2 Analítico-sintético	15
2.3.3 Inductivo-deductivo	15
2.4 Técnicas de investigación.....	16
2.4.1 Observación.....	16
2.4.2 Encuesta.....	16
2.5 Cálculo y tamaño de la muestra	16
III. DESARROLLO DEL PRODUCTO	25
3.1 Historia	25
3.2 Datos Geográficos	25
3.3 Producto.....	27
3.4 Diseño y maquetado.....	32
3.4.1 Maquetación	32
3.4.2 Márgenes.....	33
3.4.3 Tipografía.....	33
3.4.4 Portada	33

3.4.5	Logotipo	34
3.4.6	Colores	34
3.4.7	Validación	34
III.	CONCLUSIONES	36
IV.	RECOMENDACIONES	37
V.	BIBLIOGRAFÍA.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Conoce Usted los monumentos históricos culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?.....	17
Tabla 2 Porque medio usted conoce estos monumentos.....	18
Tabla 3 ¿Sabe Usted qué o a quién representan estos monumentos?	19
Tabla 4 ¿Cree Usted que hay suficiente información de los monumentos Histórico/Culturales del Cantón Rumiñahui?	20
Tabla 5 ¿Le gustaría tener más conocimiento de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?.....	21
Tabla 6 ¿Considera que es necesaria la revalorización de los monumentos Históricos/Culturales del Cantón Rumiñahui?	22
Tabla 7 ¿Considera Usted que la creación de una infografía de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui acrecentaría el conocimiento de sus habitantes?	23
Tabla 8 ¿Cree Usted que estos monumentos son parte importante de la cultura del Cantón Rumiñahui?	24
Tabla 9 Límites	25
Tabla 10 División política	26
Tabla 11 Datos generales.....	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Typography.....	9
Figura 2. ¿Conoce Usted los monumentos históricos culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?.....	17
Figura 3. Porque medio usted conoce estos monumentos.....	18
Figura 4. ¿Sabe Usted qué o a quién representan estos monumentos?.....	19
Figura 5. ¿Cree Usted que hay suficiente información de los monumentos Histórico/Culturales del Cantón Rumiñahui?	20
Figura 6. ¿Le gustaría tener más conocimiento de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?.....	21
Figura 7. ¿Considera que es necesaria la revalorización de los monumentos Históricos/Culturales del Cantón Rumiñahui?	22
Figura 8. ¿Considera Usted que la creación de una infografía de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui acrecentaría el conocimiento de sus habitantes?	23
Figura 9. ¿Cree Usted que estos monumentos son parte importante de la cultura del Cantón Rumiñahui?	24
Figura 10. Mapa Cantón Rumiñahui	27
Figura 11. Plaza Cívica Rumiñahui.....	28
Figura 12. Monumento Al Maíz.....	29
Figura 13. Monumento Al Colibrí	30
Figura 14. Monumento a la Sed Del Indio.....	31
Figura 15. Monumento Al Tiempo.....	32

I. INTRODUCCIÓN

Los photobooks por su traducción al español, fotolibros, siguen una línea paralela con la historia del diseño y la de la fotografía. Un foto libro no es solamente un libro que contiene imágenes, es más que eso, es una obra en sí misma. Según el crítico Ralph Prins (2007) el fotolibro es una forma de arte autónoma, comparable a una escultura, una obra de teatro o una película.

Por otro lado, el término Infografía nace del acrónimo de información y grafía. Lo que quiere decir que, es un medio de comunicación visual. Nigel Colmes (2009), infografista, define a la infografía como: "hacer entendibles los números, los procesos y los hechos".

Por ello, se ha considerado que la realización del photobook infográfico presente es una herramienta que contará la historia como fueron creados los monumentos más representativos del cantón Rumiñahui llegando así a compartir información suficiente para acrecentar el conocimiento de sus habitantes.

Este cantón se encuentra al sur de la provincia de Pichincha, a 20 minutos de la ciudad de Quito, es un lugar que ha gozado desde siempre de un clima cálido y muy agradable, cuenta también con paisajes hermosos, llenos de bosques y cascadas naturales y su cabecera cantonal es Sangolquí.

Entre sus principales atracciones tenemos a los monumentos histórico-culturales más representativos del cantón según el ingeniero Martín Goyes Sevillano, técnico de turismo del municipio de Rumiñahui, y el ingeniero Diego Ricardo Salazar Armijos, los cuales son:

Plaza Cívica Rumiñahui

Según un artículo publicado por el periódico el valle en el año 2011, este monumento fue una obra de arte creada por el maestro quiteño Oswaldo Guayasamín quien tuvo sus raíces en la capital del cantón Rumiñahui, Sangolquí. Su obra, la Plaza Cívica Rumiñahui, vio sus inicios el mes de noviembre de 1978, fecha en la cual se firmaron un convenio con el cual quedaría pactada la construcción del monumento.

En mayo de 1994, después de alrededor de nueve años de construcción, se inaugura este majestuoso monumento al héroe indio "RUMIÑAHUI" que se lo

consideró entre los monumentos más importantes del cantón por su gran valor histórico.

Monumento Al Maíz

Acorde a lo que publicó la revista Rumiñahui en el año 2003 el maestro escultor, Gonzalo Endara Crow, de nacionalidad ecuatoriana nacido en la ciudad de Bucay el 17 de mayo de 1936, fue el creador del Monumento Al Maíz, mismo que se construyó en 1989, este es, como su nombre lo indica la escultura de un maíz o mazorca de gran tamaño que se encuentra situado en el pueblo de Sangolquí, cantón Rumiñahui.

Monumento Al Colibrí

De la misma manera en que el artista Endara Crow se inspiró para crear su obra, el “Monumento Al Maíz”, es él mismo quien creó el “Monumento Al Colibrí”. Este se encuentra en un redondel del Cantón Rumiñahui, y está conformado por inmensos huevos sobre los cuales reposa un tradicional colibrí con las alas extendidas para proteger sus huevos llenos de colores.

Monumento a la Sed Del Indio

Este monumento, fue una obra recientemente elaborada en tributo al maestro Kingman, se encuentra ubicado en el cantón Rumiñahui y fue construido por los trabajadores encargados de la remodelación del Parque de San Rafael.

El monumento nos permite apreciar a un campesino que aprovecha su tiempo de descanso para saciar su sed, pero al fallar en su búsqueda de agua toma asiento y mediante un pilche empieza a beber sentado y casi lamiendo el recipiente medio vacío.

Monumento Al Tiempo

Ubicado en el parque del Turismo, el Monumento Al Tiempo, es un reloj de sol que según el Gobierno Municipal de Rumiñahui es la representación del eje de orientación astronómica de los movimientos ascendentes y descendentes del sol que posee fines netamente agrícolas.

Sobre la base de lo anteriormente analizado se concibió el problema a tratar en este trabajo: **la carencia de una infografía adecuada para divulgar los monumentos más representativos del cantón Rumiñahui**. Este problema generó el tema que se abordó; “photobook infográfico de los monumentos histórico culturales más representativos del cantón Rumiñahui”.

Para desarrollar el mencionado photobook se estructuraron los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Diseñar un photobook infográfico de los monumentos histórico culturales más representativos del cantón Rumiñahui

Direccionados por el objetivo general se trazaron los objetivos específicos del trabajo:

Objetivos Específicos

1. Identificar los monumentos más representativos del cantón Rumiñahui.
2. Estructurar la información recopilada en el photobook.
3. Valorar el diseño del photobook infográfico a través de especialistas.

Finalmente este trabajo se estructuro de la siguiente manera: introducción, conceptualización teórico metodológico, desarrollo del producto, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

II. CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICO METODOLÓGICA

2.1 Antecedentes

En 1843, Anna Atkins publicó un libro que sería considerado como el primer fotolibro de la historia: *Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions*. Atkins produjo ilustraciones científicas precisas a través del proceso fotográfico de la cianotipia, y las acompañó de descripciones manuscritas, mientras que, William Henry Fox Talbot también publicó su fotolibro *The Pencil of Nature*. Desde entonces, hasta ahora el photobook ha sido considerado como un tipo de obra de arte que enseña mediante las fotografías un hecho.

Por otro lado tenemos las infografías que con ciertas características se ha podido ver mediante la historia que se usa desde antes de Cristo. Según la historia se dice que, Leonardo Da Vinci, el más grande pintor del renacimiento, llevaba sus apuntes, y resultados de sus investigaciones en forma de dibujos que explicaban a sobremanera la forma de llevar a cabo su experimentos. Por lo tanto este artista del renacimiento utilizó la infografía sin saberlo.

Aquí algunos ejemplos cronológicos de personas que han usado la infografía como herramienta en el transcurrir de la historia.

- 2000 AC Los jeroglíficos que se utilizaron en el Antiguo Egipto, donde se podía visualizar que mediante Figuras su religión, hábitos, y en general la vida cotidiana que tenían en ese entonces.
- 1400 El pintor, escultor e inventor Leonardo da Vinci que tenía la sana costumbre de dejar plasmado en papel sus investigaciones mediante Figuras y textos.
- 1500 Nicolás Copérnico formula la teoría heliocéntrica mediante un Figura explicativo.
- 1900 El avance de la tecnología ayuda a mejorar el periodismo retirando textos e incluyendo más imágenes haciéndolo así más visual.
- 1900 en adelante, se comienzan a usar infografías para diferentes ramas de la ciencia como la medicina, educación e incluso se incluyen en transportes públicos.

En el año 2013, en la “Universidad de La Laguna”, Colombia, la aspirante a ingeniera Beatriz Marín, realizó una tesis sobre “La infografía y su aporte a la apropiación social del conocimiento”, en ella se habla sobre la importancia que tiene la infografía en el medio no solo para los diseñadores, sino también para el público

en general ya que es tomada como un medio de informar de manera más simple y entendible.

La infografía siempre ha sido un tema poco estudiado en Colombia y Latinoamérica, de ella se sabe más por las propuestas gráficas que se publican en diarios americanos y europeos de gran prestigio, y que se visualizan gracias a las posibilidades de la red, o porque en algún momento un medio nacional alcanzó el reconocimiento con un Premio Malofiej. (Beatriz Marín, Pg 2, 2013)

Según lo que menciona Beatriz Marín en su tesis, “la infografía siempre rescata para sí misma el cómo de la información y le da un protagonismo”. Ella nos explica los hechos científicos, tecnológicos y de innovación de una forma clara y precisa convirtiéndose en otro punto a su favor en los procesos de divulgación de la ciencia. Ella también menciona que la infografía siempre ha sido un tema poco estudiado en los países latinoamericanos, así que por ello, se ha visto el interés de realizar un aporte infografía en nuestro país.

En el año 2007, en la “Universidad de Palermo”, Argentina, la ingeniera aspirante al título de Máster, Nancy Reinhardt realiza una tesis sobre “la infografía didáctica para la diversidad cultural”, en esta se considera a la infografía como un recurso didáctico para el aprendizaje en los niños y propone adaptar infografías a las necesidades del aprendizaje de estos en las etapas escolares en las cuales se desarrollan mediante la construcción de un sistema de producción interdisciplinario de infografías.

2.2 Conceptualización

En el presente trabajo se utilizaron esencialmente los siguientes conceptos:

2.2.1 Diseño

Desde el principio de los tiempos cuando el ser humano apareció existía ya el diseño, si bien no se le había dado un nombre en específico el diseño existe en cada vasija, en cada arma o cada utensilio usado en la prehistoria, pero si hablamos del término como tal podríamos revisar antecedentes que remontan al siglo XVI época en la cual la estética manierista expresa a cabalidad su libertad creativa dejando a cada persona experimentar con algo nuevo, y creando así el diseño.

El diseño tiene varias definiciones según grandes pensadores y filósofos, como por ejemplo Steve Jobs, decía que lo que la mayoría de la gente entendía por diseño

era superficialidad, para él, significaba “el alma fundamental de la creación hecha por el hombre”.

Otro ejemplo de uno de los grandes del diseño es el tres veces doctor de honoris causa, Joan Costa, hombre que inició en el mundo del diseño desde muy joven menciona que para él, el diseño Figura es un universo de signos y símbolos; más, hablando de diseño, sabemos que “menos es más” y es por eso que en este proyecto nos enfocaremos en la definición del maestro Wuicius Wong, el cual menciona que, el diseño es un proceso de creación visual con un propósito.

Wuicius Wong, también menciona que a diferencia de la pintura y de la escultura, el diseño cubre exigencias prácticas, como por ejemplo una silla bien diseñada no solo se debe ver bien, sino que además debe cumplir la función de mantenerse estable en el piso.

En un aspecto más técnico, la palabra diseño viene del italiano disegno, y traducido a nuestro idioma quiere decir boceto o bosquejo, que se realiza antes de iniciar la producción de algo.

El diseño también se divide en ciertas ramas específicas pero para no ahondar mucho en todas se mencionara solo una, que es la del diseño editorial ya que es parte fundamental a usar en este trabajo de titulación.

Como mencionamos anteriormente el diseño editorial es una más de las tantas ramas del diseño, este tuvo sus inicios en la época del renacimiento a mediados del siglo XV con la llegada de la primera imprenta.

El diseño editorial está enfocado en la diagramación, maquetación y composición de material impreso como por ejemplo revistas, libros, periódicos, manuales, entre otros. Toda pieza gráfica que esté compuesta de muchas páginas, imágenes y tipografías es parte del diseño editorial, es también muy importante la correcta elección de cada uno de los elementos que la conforman para que pueda tener una armonía entre sí, puesto que en una sociedad donde la mayor parte de la población tiene un alto índice de memoria visual comparada con la auditiva o kinestésica las imágenes vienen a ser una parte fundamental cuando queremos que un producto quede en la mente del consumidor.

Una de las partes más importantes a tomar en cuenta al momento de hablar de diseño editorial y de la creación de un Photobook infografía es la armonía que este debe tener con respecto a los textos, imágenes y la diagramación, para esto necesitaremos ciertos elementos del diseño editorial como son:

2.2.1.1 Retícula

Es una estructura hecha a base de líneas horizontales y verticales que nos permite distribuir los elementos dentro de un espacio definido de forma coherente para tener un mayor equilibrio en nuestro diseño. Está formada generalmente por:

El área de composición, que es el lugar que contiene los textos, imágenes, espacios en blanco y todo lo que estará componiendo nuestro diseño dentro de la estructura.

Los márgenes, los cuales rodean al área de composición, también los conocemos como bordes.

Las líneas de flujo, que son aquellas líneas horizontales que dividen el espacio entre textos e imágenes.

Los medianiles, son aquellos espacios en blanco que se dejan después de cada columna y son en forma vertical.

Las columnas, que son los espacios verticales donde introduciremos el texto o las imágenes.

Los módulos que son espacios separados por intervalos y su principal función es la de crear una mayor área de acción para mostrar la información.

Existen varios tipos de retículas recomendadas como son las retículas en forma de L, en forma de U o en forma de T, más hay otras que no son muy recomendadas como lo son sus invertidas, L invertida, U invertida y T invertida. Por consiguiente veremos las retículas que suelen ser las más utilizadas en el campo editorial.

2.2.1.2 Retícula manuscrita o de una columna

La retícula manuscrita es usada para textos largos y continuos como libros o informes, se caracteriza por tener márgenes muy amplios y su objetivo es el de generar una lectura continua y fluida.

2.2.1.3 Retícula modular

Esta retícula está compuesta por módulos de igual tamaño que nos ayudan a crear formas de distribución más complejas y que a su vez poseen una mayor flexibilidad dándonos más opciones para estructurar nuestros contenidos. Es ideal para trabajar páginas complejas de revistas o de libros donde tengamos ilustraciones, texto y demás objetos visuales que necesitamos ubicarlos de una manera adecuada y armónica.

2.2.1.3.1 Retícula con columnas

Como su nombre lo dice esta retícula está compuesta por 2 o más columnas, su objetivo es el de brindarnos la suficiente flexibilidad como para destinar diferentes tipos de contenido, una para imágenes y otra para textos, el número de columnas dependerá del formato que utilicemos y que a su vez también depende del tipo de información que queramos mostrar, como por ejemplo los periódicos suelen emitirse con 5 o 6 columnas mientras que una revista suele tener solo 3 o 4.

2.2.1.3.2 Retícula jerárquica

La estructura de la retícula jerárquica se diferencia de las demás por tener, como su nombre lo dice, jerarquía. Esta tiende a formarse según la importancia que queramos darle a un objeto dentro de nuestro diseño, es muy utilizado en el diseño de páginas web.

2.2.1.4 Tipografía

La palabra tipografía proviene de la unión de tres palabras en griego, tipos, que significa molde, graphos, que significa escribir o grabar y el sufijo "ia" que significa cualidad o acción.

Una definición clara del término tipografía nos la brinda Stanley Morison en su libro, Principios Fundamentales de la tipografía publicado en 1929 y nos dijo que la tipografía es el arte de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos para prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.

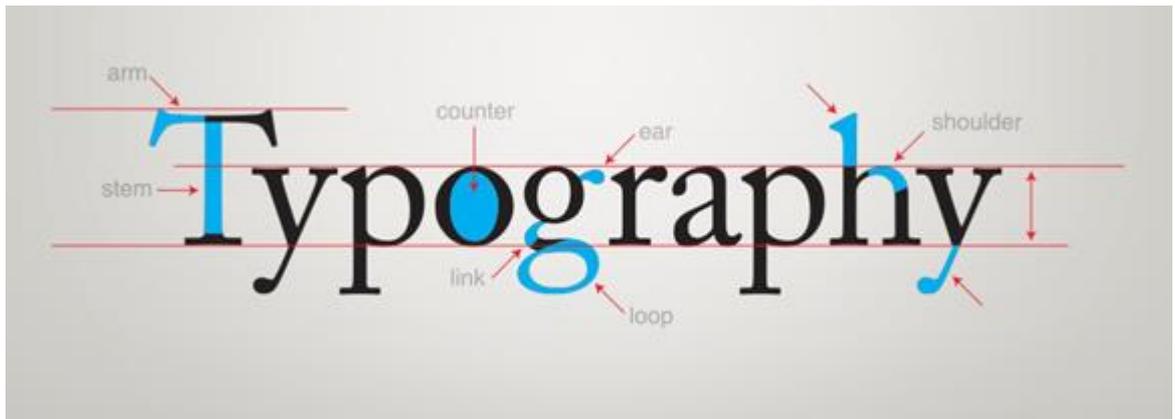


Figura 1. Typography

Fuente: (Unos tipos duros, 2016)

2.2.1.5 El texto

Un texto está formado por tres partes:

El encabezado, en el cual pondremos las ideas de las que va a tratar el texto, normalmente expresado en un párrafo.

El cuerpo del texto, que es la parte más extensa donde pondremos toda la historia que queremos contar, no tiene un número de párrafos ya que podemos poner los que sean necesarios para contar nuestra historia o dar a conocer nuestra idea.

La conclusión, que es en donde escribiremos el final del texto y concluiremos las ideas del mismo.

2.2.1.6 Interlineado

Entendemos por interlineado al espacio vertical que hay entre las líneas del texto. El interlineado se mide desde la base de una línea de texto hasta la base de la línea de texto anterior.

2.2.1.7 Espacios en blanco

Los espacios en blanco que dejamos en los trabajos editoriales son de suma importancia ya que permiten al lector tener ciertas pausas o descansos que son muy necesarios al momento de tener una lectura corrida, haciéndola más placentera para el lector y evitando que esta se vuelva monótona.

2.2.2 Color

La palabra color proveniente del Latín que significa tinte o color, este se ha percibido desde la creación del universo y ha tenido diversas variaciones de

significado según la perspectiva de cada pensador, ya que en esencia los colores no existen; en el siglo XVII, Sir Isaac Newton, realizó un experimento, en el cual dejaba pasar un pequeño rayo de luz blanca por un orificio haciéndola chocar con un prisma de cristal con base triangular, al hacer esto, Newton, logra ver que aquella única luz blanca que se colaba por el orificio se dividía en otros 6 colores: el amarillo, azul, rojo, verde, naranja, y violeta. Lo cual nos lleva a la conclusión de que el color únicamente es la luz percibida de diferente manera.

Es debido al resultado de este experimento que Isaac Newton menciona que el color no es más que una sensación producida como respuesta a una estimulación nerviosa del ojo causada por los rayos de luz e interpretada por nuestros cerebros, por ende, ya que ningún cerebro ni ojo es igual a otro, cada ser humano ve los colores de modo diferente, aunque si no se sufre ninguna anomalía, esta diferencia es mínima.

El color es perceptible únicamente cuando hay luz; podemos percibir el color de alguna cosa solo si dicho objeto está siendo impactado por algún tipo de luz ya que el objeto recibirá los siete colores que posee la luz excepto uno, este color es el que nosotros visualizamos ya que es el único color que este objeto refleja.

La fisiología de la visión, nos dice que en el ojo humano hay dos tipos de células llamadas bastones y conos, estos están encargados de captar los colores, cuando percibimos un color es porque un objeto que posee dicho color ha absorbido toda la luz que impacta sobre él exceptuando una, la cual nos refleja y son estos bastones y conos los que nos permiten percibir dicho color.

Haremos como referencia a los dos tipos de color, el color de luz, el cual proviene del sol o de cualquier otro tipo de luz artificial como una bombilla y el color pigmento, que es el compuesto por medios artificiales como pinturas de acrílico, óleo, etc. más es el color proveniente de la luz el que percibimos.

2.2.2.1 La teoría del color

La teoría del color son ciertas reglas que nos permiten conseguir el efecto deseado mediante la mezcla de ciertos colores de luz o pigmentados, esta nos dice que cada color depende de la naturaleza de la luz que recibe, en otras palabras, percibimos un color u otro debido a una propiedad física de la luz.

Según el químico Wihelm Ostwald los cuatro colores elementales que percibimos son el amarillo, rojo, azul y verde.

2.2.2.1.1 Los colores

Todos los colores nacen de tres principales a los cuales llamamos primarios. Los colores primarios son aquellos que por la mezcla entre sí logran producir toda la gama de colores que podemos percibir, estos son el rojo, amarillo y azul, una de las características principales de estos es que no se pueden crear mediante la mezcla de ningún otro color, por el contrario, si mezclamos dos de estos colores primarios obtendremos lo que se llama un color secundario y por consecuencia si mezclamos este color secundario con otro color primario llegaremos a lo que llamamos un color terciario.

También podemos hablar de los colores por dos clases: Los sustractivos, que significa que a más colores aplicados sobre una superficie, dicha superficie irá oscureciendo, y están conformados por el Cian, Magenta, Yellow y Blak (CMYK), y los Aditivos, que son aquellos a los que al añadirle más colores a una superficie, esta se tornara blanca, y están conformados por el Red Green y Blue (RGB).

2.2.2.1.2 Propiedades del color

El color tiene diferentes propiedades que hacen que cada uno sea único:

2.2.2.1.3 Tono o matiz

El tono o también llamado matriz, es el estado puro del color sin el blanco o el negro. El matiz se define como el recorrido que hace un tono hasta otro dando como consecuencia una variedad de colores perceptibles.

2.2.2.2 Saturación

Según Eduard Selva, 2011, la saturación, también llamado intensidad es el valor o porcentaje de un color que está determinado por la cantidad de luz que tiene, entre más luz tiene más pálido se verá y su saturación será menor. Esto refleja la claridad u oscuridad que tiene cada color.

2.2.2.3 Brillo o luminosidad

Es la cantidad de luz que emite el sol o cualquier otra fuente de lumínica la cual es reflejada por un objeto y hace referencia a cuán oscuro o claro llega a ser un color.

2.2.2.4 Psicología del color

La Psicología del color es el estudio del comportamiento inconsciente que tiene nuestro cerebro al percibir los colores. Esta también depende del círculo social al que pertenecemos y de la forma como somos educados desde muy niños, por ejemplo

siempre nos han educado que el color rojo tiene algo que ver con prohibición, alerta, etc, y que el color verde en cambio es asociado con la naturaleza, las plantas, entre otras. Según Matt W. Moore, Andrew Pearce y Sarah Applebaum en su libro Sensación, Significado y Aplicación del Color, 2010 los colores significan.

2.2.2.4.1 Significado del color azul

Moore et al. (2010) Del persa, lazward o “lapislázuli”. Del color del cielo en un día despejado. Para los griegos está asociado al color del mar, el glaucós, del dios marino Glaucos. Alrededor de 470 nm. Ubicado entre el verde y el índigo en el espectro cromático.

El color azul está relacionado con el conocimiento la seriedad y la confianza, es un color que nos genera cierto tipo de tranquilidad y confianza, es por ello que es utilizado en gran parte por las empresas de salud y finanzas.

2.2.2.4.2 Significado del color rojo

Moore et al. (2010) Del latín russus, que a su vez derivó de la raíz indoeuropea reudh. Diversas fuentes prefieren derivarlo del latín rufus, que significa rubio. Longitud de onda entre 620 – 750 nm, frecuencia más baja de luz discernible por el ojo humano.

El color rojo nos expresa peligro, atracción, pasión y dinamismo, este es un color muy utilizado para llamar la atención de las personas, aunque probablemente va a provocar fatiga visual al momento de verlo por un tiempo, también lo relacionamos con el fuego, la temperatura y la sangre. En la gran mayoría lo utilizan las empresas que quieren influir cierto dinamismo.

2.2.2.4.3 Significado del color verde

Moore et al. (2010) Del latín viridis, como derivación de la verdura conocida como vidria o berza, una especie de col. Es uno de los colores que mejor percibe el ojo, (cerca de 600 nm resaltan a la vista).”

El color verde está relacionado con la naturaleza, la vida y la salud, este nos expresa frescura y dinamismo, normalmente cuando decimos verde lo primero en que pensamos es en plantas o en dinero ya que este color está muy relacionado con estas dos cosas. Normalmente es utilizado por empresas de productos ambientales y protección animal.

2.2.2.4.4 Significado del color amarillo

Moore et al. (2010) Del latín amarellus y este de amārus, amargo o áspero – el amarillus era un pájaro carpintero de color amarillo y de áspero trino –. Teorías señalan que viene del árabe ambari o color ambar, y otras que procede del griego amarysso, brillo o resplandor, por su gran referencia con el sol y el oro.”

El color amarillo nos puede expresar por una parte alegría, inteligencia, felicidad y optimismo pero por otro lado también es un color que nos refleja la envidia la precaución o egoísmo. Es un color utilizado por las grandes empresas de comida rápida ya que tiende a abrir el apetito en las personas.

2.2.3 Photobook o fotolibro

También conocido como fotobook o Fotolibro, como su nombre lo dice traducido al español significa libro de fotografías, es un libro en el cual se pueden colocar una variedad de imágenes, fotografías, textos y diseños con un cierto orden y relación.

Desde que la fotografía apareció en el año 1839 con el primer procedimiento fotográfico (el daguerotipo) ha sido un gran atractivo para todo el mundo, actualmente con el avance de la tecnología y la creatividad de muchos personajes, la fotografía ha ido tomando un nuevo aspecto y hoy hablar de un Photobook ya no es una novedad.

Las fotografías han sido una forma de guardar nuestros recuerdos y emociones personales o colectivas, son capaces de contarnos una pequeña fracción de un momento vivido pero a diferencia de las fotos individuales, las que guardamos en un Photobook tienen la capacidad de contarnos toda una historia no solo con las fotografías sino con textos e incluso con los diseños destacados y personalizados que cada Photobook puede tener. El contenido fotográfico tiene un peso muy relevante que se potencia con el diseño, grafismo y la tipografía.

2.2.4 Infografía

La palabra infografía nace del acrónimo de información y grafía. Es un término que se utiliza para mencionar una representación visual y que se apoyada de textos.

Sirve para explicar algún hecho en específico que resulte complicado de comprender únicamente con textos, e incluso representan un objeto con el fin de comunicar la información deseada de manera visual y sencilla para que el receptor pueda comprenderla fácilmente, en ella pueden intervenir diversos tipos de Figuras

y signos que forman descripciones, secuencias expositivas, argumentativas o narrativas e incluso interpretaciones.

Uno de los infografistas que más ha destacado en el medio visual es Nigel Colmes, para él, la infografía es “hacer entendibles los números, los procesos y los hechos”.

2.2.5 Monumento

La palabra monumento proviene del latín monumentum, que significa recuerdo o erección conmemorativa, podemos definir la palabra monumento como una construcción arquitectónica o escultórica, que generalmente tiene grandes dimensiones, y que se realizó en conmemoración de una persona o hecho.

Podemos desglosar a los monumentos en 4 categorías según su construcción, edad e ideología, estos son:

2.2.5.1 Monumentos funerarios

Son considerados actualmente monumentos funerarios a lo que en la antigüedad se conocía como tumbas, esto se debe a que antiguamente tenían una peculiaridad al momento de enterrar a sus seres queridos, que era la de crear una gran construcción conmemorativa de dicha persona y poner el cadáver dentro de él, entre los más re conocidos tenemos a los mausoleos, que toman su nombre por la tumba de Mausolo que es una de las siete maravillas del mundo.

Dentro de esta categorización también encontramos a los panteones, que son monumentos que contienen varias tumbas en su interior, y por el contrario también están los cenotafios, que son los monumentos que no contienen un cadáver dentro pero simulan una tumba.

2.2.5.2 Monumentos históricos

Aubin Louis Millin de Grandmaison fue la primera persona en utilizar el término monumento histórico, refiriéndose a la bastilla y la conmemoración de esta. Luego de este acontecimiento, el concepto de monumento histórico fue tomando fuerza en distintos países de Europa refiriéndose con esto a la restauración de obras antiguas que merecieron este honor.

2.2.5.3 Monumentos naturales

También llamados monumentos técnicos, son aquellos que se forman por la fuerza de la naturaleza y están dotados de una belleza singular. Estos tienen un valor histórico, geológico o simplemente paisajístico que los hace protegidos por diversos

gobiernos, estos pueden ser desde un árbol hasta una isla como por ejemplo el monte santiago en el Valle de Losa.

2.2.5.4 Monumentos militares

Los monumentos militares tienden a ser creados en conmemoración a una batalla, ya sea por la victoria de esta o por la caída de un mandante importante que cayó en batalla. Proviene desde la antigua Grecia cuando los griegos construían monumentos tras la victoria de una batalla con los restos de los vencidos.

2.3 Metodología

La presente investigación utilizó los siguientes métodos.

2.3.1 Histórico-lógico

Lo histórico está relacionado con el estudio de la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el transcurso de una etapa o período. En cuanto a lo lógico se comete en el desarrollo del fenómeno y el funcionamiento sus leyes a investigar. (Pérez, 1996).

Permitió el estudio progresivo y regresivo de los monumentos históricos culturales más representativos del cantón Rumiñahui lo que posibilitó la valoración de los datos obtenidos para su estudio.

2.3.2 Analítico-sintético

Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado (Abad, Pg 2, 2009).

Este método fue la base de todo el proceso de desarrollo del trabajo de investigación, el cual nos ayudó a definir componentes específicos y estudiarlos por separado.

2.3.3 Inductivo-deductivo

Ramírez (2003), menciona que dicho método es un procedimiento que tiene relación con los hechos particulares en el proceso investigativo (...). Su complemento es el procedimiento deductivo donde el investigador recorre las afirmaciones generales o las características particulares del objeto (p.84).

Este método permitió realizar el estudio de un segmento de mercado particular al cual se le aplicó encuestas con preguntas específicas para llegar a conclusiones generales que nos indican la plausible la creación del producto a obtener en esta tesis.

2.4 Técnicas de investigación

La presente investigación utilizó las siguientes técnicas:

2.4.1 Observación

Según Ramírez (2003), esta técnica permite tener una valoración y una investigación planificada y sistemática del comportamiento del objeto en su medio.

Esta técnica se utilizó para obtener información visual directa de los que hemos definido como los monumentos más representativos del cantón Rumiñahui.

2.4.2 Encuesta

La encuesta es un instrumento de recolección de datos donde sus resultados permiten obtener una percepción y criterio sobre el tema a investigar (Ramírez. 2003, P. 88).

Esta técnica se utilizó para recopilar la información del conocimiento de los de los pobladores del cantón Rumiñahui.

2.5 Cálculo y tamaño de la muestra

Para determinar la muestra como referencia para aplicar las encuestas se realizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{(Z)^2 \cdot PNQ}{(N-1) (e)^2 + (Z)^2 \cdot PQ}$$

Z	Nivel de confianza 95%	1.96
N	Tamaño de universo	85.852
E	Error	0.08
P	Probabilidad de confianza	0.50
Q	Probabilidad de contra	0.50

$$n = \frac{(1.96)^2 * 0.50 * 85,852 * 0.50}{(85,852-1) (0.08)^2 + (1.96)^2 * 0.50 * 0.50}$$

$$n = 149.8$$

A continuación, se presenta la tabulación de las encuestas conformadas por 9 preguntas cerradas, realizadas a un grupo objetivo definido con edades de entre 18 a 60 años en el parque central del valle de los chillos.

1. ¿Conoce Usted los monumentos históricos culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

Tabla 1

¿Conoce Usted los monumentos históricos culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	73	51 %
No	77	49 %
Total	150	100%

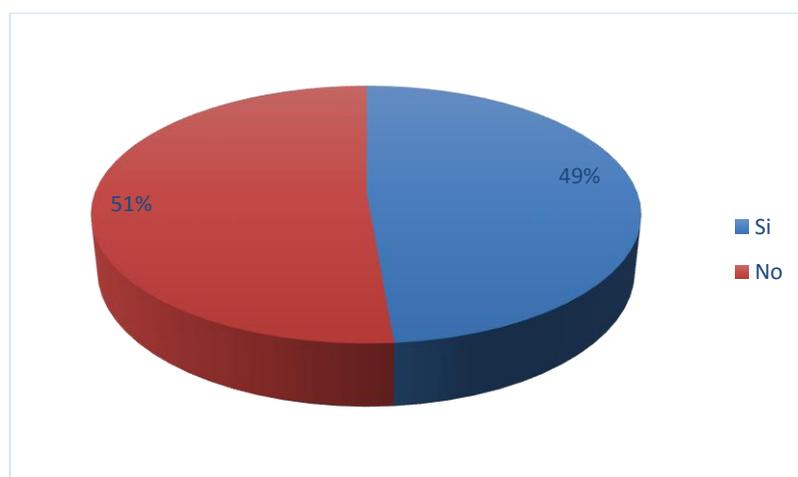


Figura 2. ¿Conoce Usted los monumentos históricos culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

Interpretación: Como podemos observar en la gráfica más de la mitad de encuestados tienen conocimiento de los monumentos histórico culturales más representativos del cantón Rumiñahui.

2. ¿Enumere los principales monumentos del Cantón Rumiñahui que usted conoce?

Interpretación: Con referencia a esta pregunta, los encuestados manifestaron reconocer los monumentos al Choclo, al Colibrí y La Plaza Cívica Rumiñahui. Mientras que un porcentaje que no corresponde ni a la cuarta parte, identificaron a los monumentos al tiempo y a la sed del indio.

3. ¿Porque medio usted conoce estos monumentos?

Tabla 2

Porque medio usted conoce estos monumentos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Personal	142	95 %
Libros	0	0 %
Internet	8	5 %
Total	150	100%

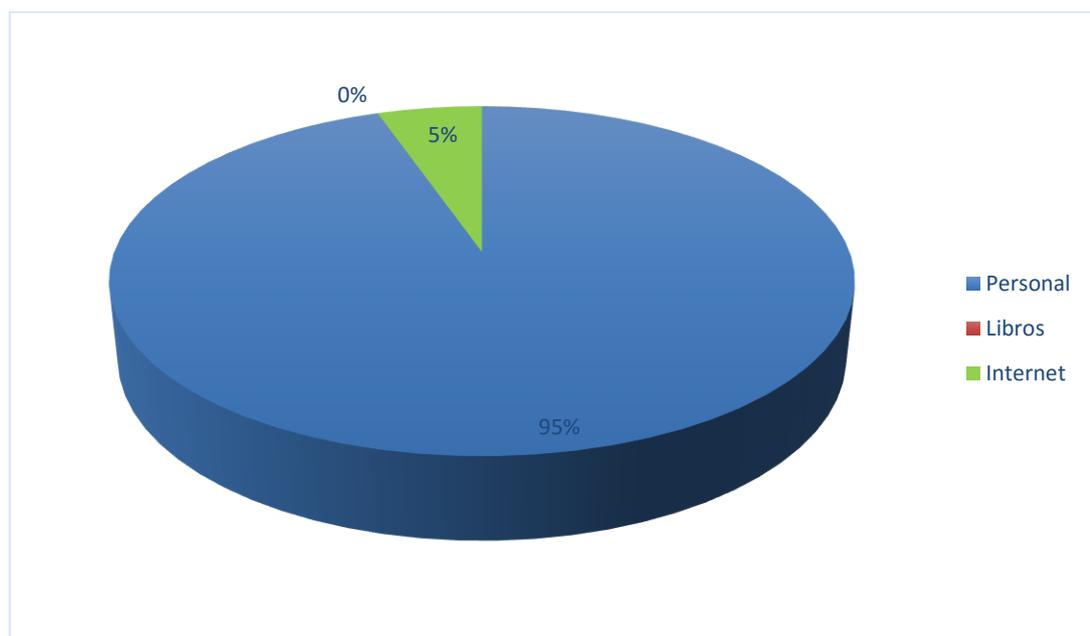


Figura 3. Porque medio usted conoce estos monumentos

Interpretación: Como podemos ver en la gráfica más de la mitad de los encuestados tienen conocimiento de los diferentes monumentos del cantón Rumiñahui de forma personal, considerando también que menos de la cuarta parte se han informado a través de libros: y no consideran como un medio de información al internet.

4. ¿Sabe Usted qué o a quién representan estos monumentos?

Tabla 3

¿Sabe Usted qué o a quién representan estos monumentos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	11 %
No	133	88 %
Total	150	100%

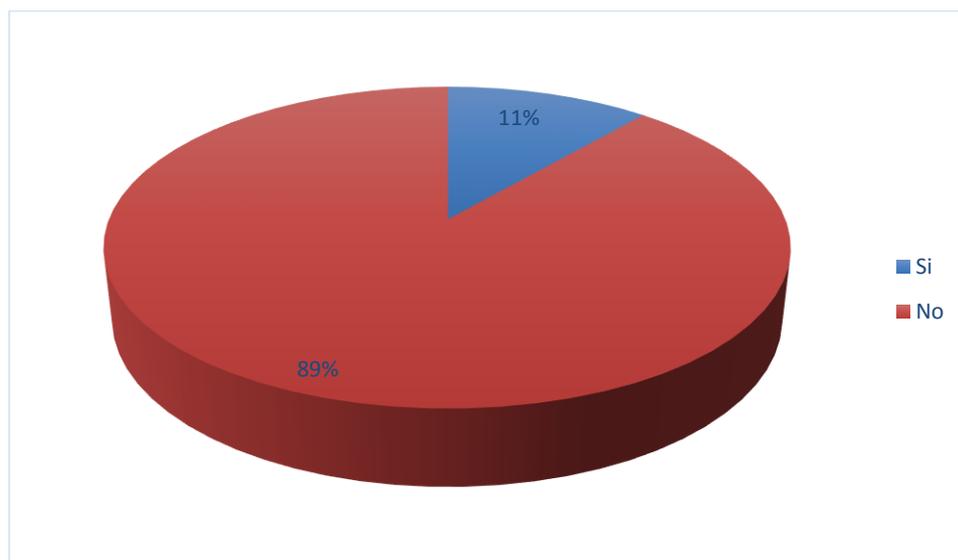


Figura 4. ¿Sabe Usted qué o a quién representan estos monumentos?

Interpretación: Como podemos observar en la gráfica más de la mitad de los encuestados no tienen conocimiento de que o a quienes representan los diferentes monumentos ubicados en el cantón Rumiñahui, y menos de la cuarta parte si tienen cierta referencia.

5. ¿Cree Usted que hay suficiente información de los monumentos Histórico/Culturales del Cantón Rumiñahui?

Tabla 4

¿Cree Usted que hay suficiente información de los monumentos Histórico/Culturales del Cantón Rumiñahui?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	1 %
No	148	99 %
Total	150	100%

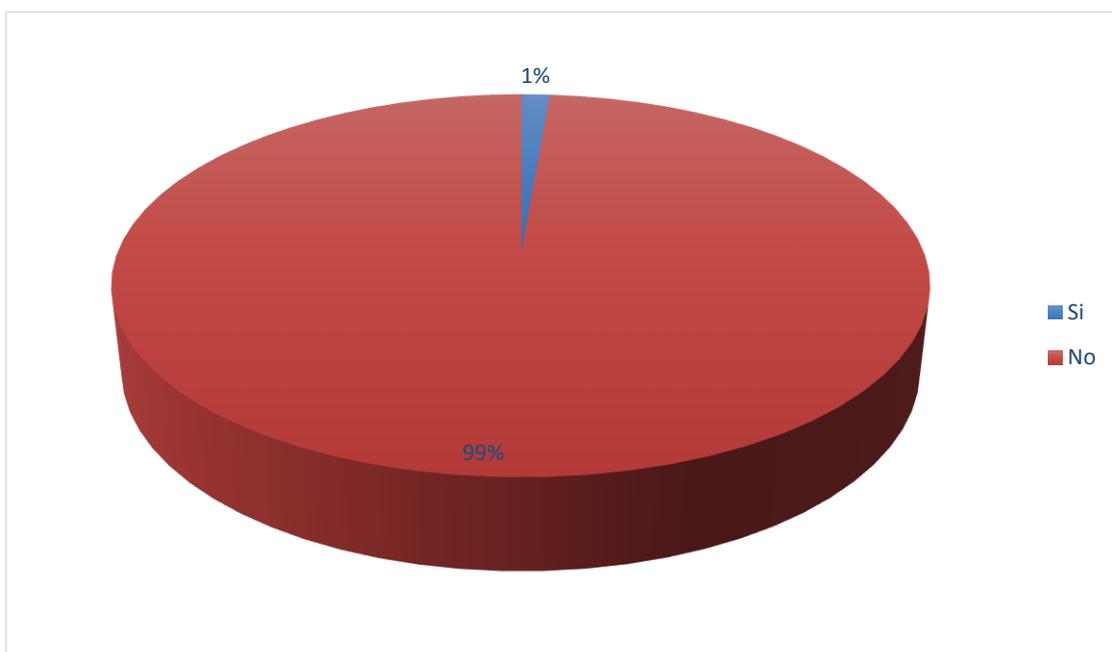


Figura 5. ¿Cree Usted que hay suficiente información de los monumentos Histórico/Culturales del Cantón Rumiñahui?

Interpretación: Como visualizamos en la gráfica las personas encuestadas consideran que no hay suficiente información sobre los monumentos del cantón Rumiñahui.

6. ¿Le gustaría tener más conocimiento de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

Tabla 5

¿Le gustaría tener más conocimiento de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	149	99 %
No	1	1 %
Total	150	100%

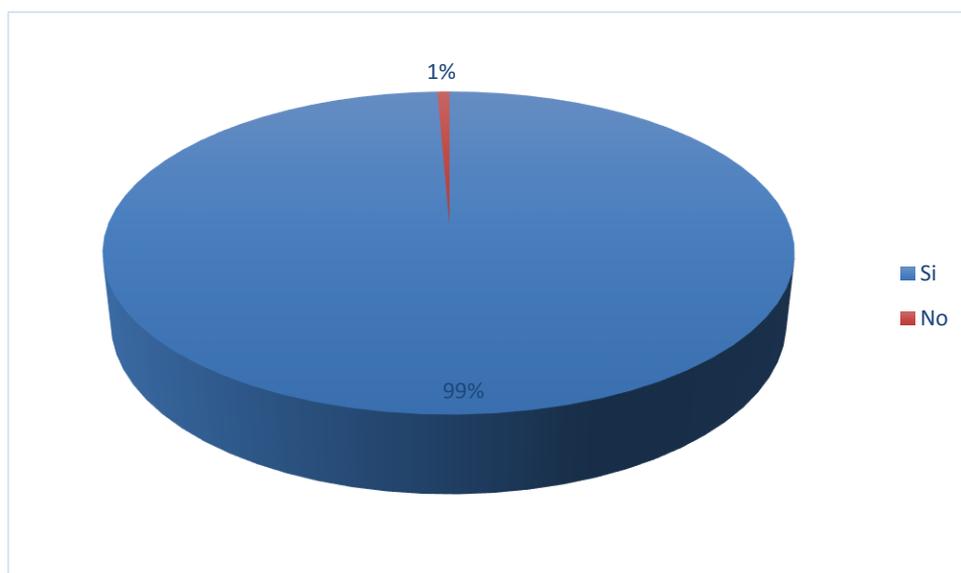


Figura 6. ¿Le gustaría tener más conocimiento de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

Interpretación: Como podemos ver representado en la gráfica que la mayor parte de los encuestados desearían tener más información sobre los monumentos del cantón Rumiñahui.

7. ¿Considera que es necesaria la revalorización de los monumentos Históricos/Culturales del Cantón Rumiñahui?

Tabla 6

¿Considera que es necesaria la revalorización de los monumentos Históricos/Culturales del Cantón Rumiñahui?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	139	93 %
No	11	7 %
Total	150	100%

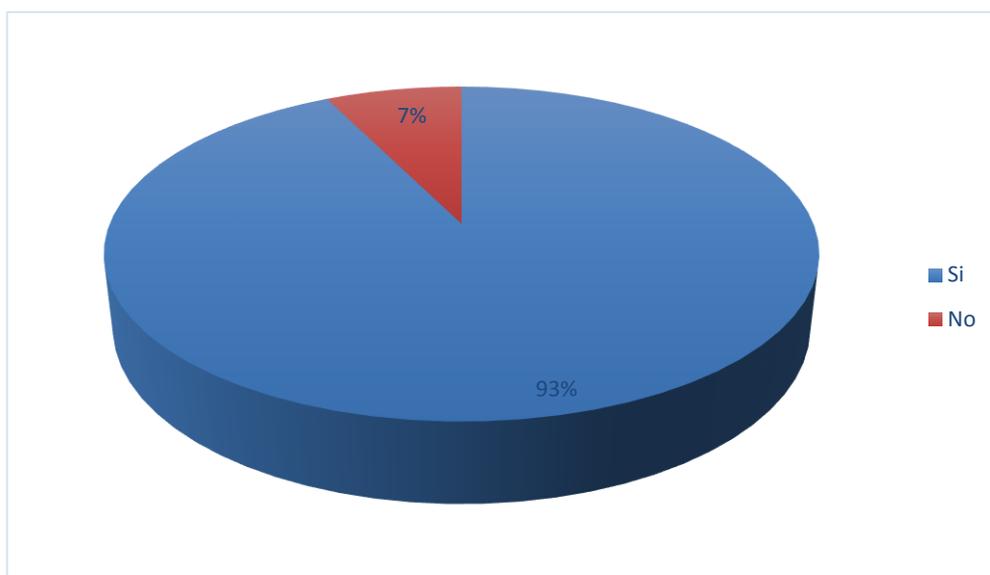


Figura 7. ¿Considera que es necesaria la revalorización de los monumentos Históricos/Culturales del Cantón Rumiñahui?

Interpretación: Como podemos ver en la gráfica, casi la totalidad de los encuestados consideran necesaria una revalorización de los monumentos más representativos del cantón Rumiñahui.

8. ¿Considera Usted que la creación de una infografía de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui acrecentaría el conocimiento de sus habitantes?

Tabla 7

¿Considera Usted que la creación de una infografía de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui acrecentaría el conocimiento de sus habitantes?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	149	99 %
No	1	1 %
Total	150	100%

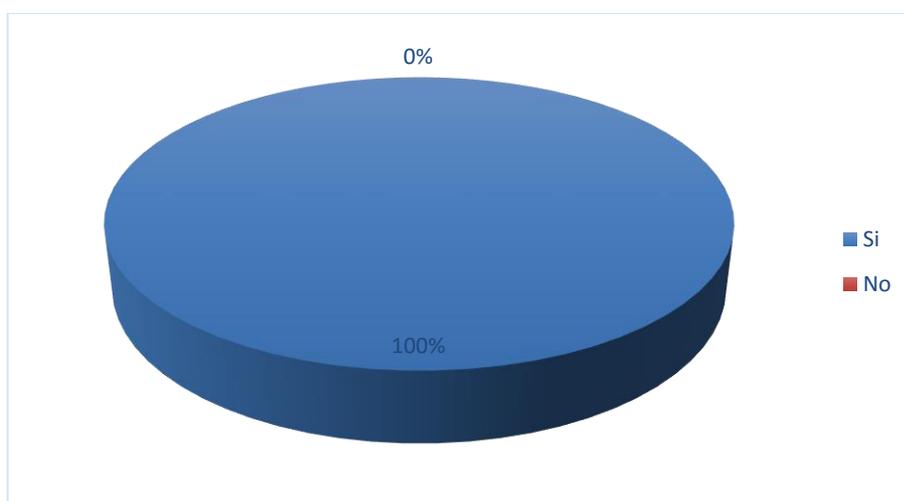


Figura 8. ¿Considera Usted que la creación de una infografía de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui acrecentaría el conocimiento de sus habitantes?

Interpretación: Como vemos en la gráfica todos los encuestados optaron por que la creación de una infografía aumentará el conocimiento del cantón Rumiñahui.

9. ¿Cree Usted que estos monumentos son parte importante de la cultura del Cantón Rumiñahui?

Tabla 8

¿Cree Usted que estos monumentos son parte importante de la cultura del Cantón Rumiñahui?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	150	100 %
No	0	
Total	150	100%

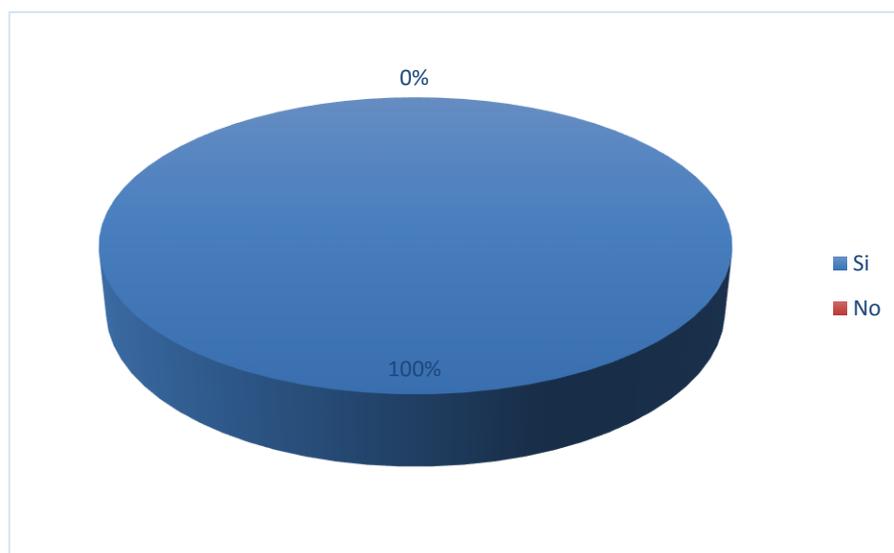


Figura 9. ¿Cree Usted que estos monumentos son parte importante de la cultura del Cantón Rumiñahui?

Interpretación: Como apreciamos en la gráfica la totalidad de los encuestados consideran que los monumentos nombrados aquí forman parte importante de la cultura del Cantón Rumiñahui.

La aplicación de las encuestas demostró que hay insuficiente conocimiento de los monumentos histórico – culturales más representativos del cantón Rumiñahui lo que evidencia la validez del problema planteado al inicio del trabajo y por tanto es factible.

III. DESARROLLO DEL PRODUCTO

3.1 Historia

El 31 de Mayo de 1938, el general Alberto Enríquez Gallo, por medio del decreto 169 convirtió a la parroquia de Sangolquí en Cantón, mismo que lo bautizaría con el nombre del indígena Rumiñahui, motivo por el cual fue separado de la ciudad de Quito.

Este lugar goza de un clima cálido y agradable que es uno de los principales atractivos naturales que posee, en el día oscila desde los 16° hasta los 23°, pero así mismo en las noches puede llegar a bajar la temperatura hasta los 8° tornándose bastante fría.

La mayor parte de lluvia se produce entre abril y octubre, lo cual hace de este cantón muy fértil, por el contrario entre los meses de noviembre y marzo el clima del cantón se torna bastante seco lo cual lo hace apto para la producción de maíz, trigo, cebada, habas, papas, etc, e incluso tiene una gran producción de ganado, cuenta también con paisajes hermosos, llenos de bosques y cascadas naturales.

3.2 Datos Geográficos

Según el Municipio de Rumiñahui Al Sureste de la provincia de Pichincha, a 20 minutos de la ciudad de Quito, se encuentra el cantón Rumiñahui.

Tabla 9

Limites

Norte:	Cantón Quito, urbanización la Armenia
Sur:	Monte Pasochoa y Cantón Mejía
Este:	Cantón Quito
Oeste:	Cantón Quito, Rio San Pedro de Cuendina
Nor Oeste:	San Pedro del Tingo

Fuente: Municipio de Rumiñahui
Elaborado por: Mauricio Ruiz

Tabla 10**División política**

PARROQUIAS URBANAS	
San Rafael	2 Km2
San Pedro de Taboada	4 Km2
Sangolquí	49 Km2
PARROQUIAS RURALES	
Cotogchoa	34 Km2
Rumipamba	40 Km2

Fuente: Municipio de Rumiñahui
 Elaborado por: Mauricio Ruiz

Tabla 11**Datos generales**

Cabecera Cantonal:	Sangolquí
Superficie:	134 km2
Ubicación:	Sur de Pichincha, Valle de los Chillos
Altitud:	2,550 metros sobre el nivel del mar
Población:	85.852 habitantes (INEC 2010)
Temperatura Promedio:	17 Grados Centígrados

Fuente: Municipio de Rumiñahui
 Elaborado por: Mauricio Ruiz

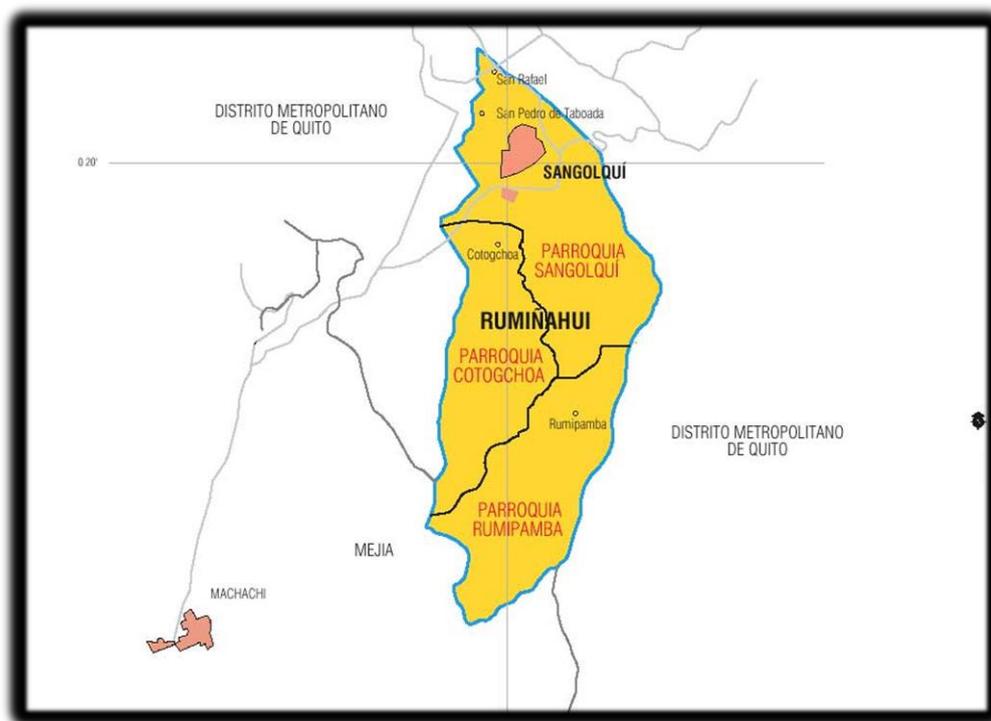


Figura 10. Mapa Cantón Rumiñahui

Fuente: (Gobierno Autónomo del Cantón Rumiñahui, 2016)

3.3 Producto

Entre sus principales atracciones tenemos a los monumentos histórico-culturales más representativos del cantón según el ingeniero Martín Goyes Sevillano, técnico de turismo del municipio de Rumiñahui, y el ingeniero Diego Ricardo Salazar Armijos, los cuales son:

Plaza Cívica Rumiñahui

Según un artículo publicado por el periódico el valle en el año 2011, este monumento fue una obra de arte creada por el maestro quiteño Oswaldo Guayasamín quien tuvo sus raíces en la capital del cantón Rumiñahui, Sangolquí. Su obra, la Plaza Cívica Rumiñahui, vio sus inicios el 11 de noviembre de 1978, fecha en la cual se firmó el convenio para iniciar con la construcción de la misma que duró alrededor de nueve años.

Fue el mismo Oswaldo Guayasamín quien realizó los planos generales de su obra que está ubicada en el centro de la plaza, tiene una altura promedio de 18.30 m. y se encuentra forjada a base de hierro, hormigón y bronce repujado, la base del

monumento está hecha de cerámica roja, la cual, según el maestro, representa la quema de la ciudad de Quito cuando Rumiñahui pregonaba a sus tropas diciendo: “Solo fuego y cenizas para los invasores”, las lanzas que se encuentran a su costado simbolizan al pueblo indio que luchó a su lado, y los brazos extendidos de Rumiñahui significan la resistencia y posterior victoria de nuestra cultura indígena.

En el mes de mayo de 1994 se inaugura este majestuoso monumento al héroe indio “RUMIÑAHUI” que ha sido considerado uno de los monumentos más representativos del cantón por su gran valor histórico.



Figura 11. Plaza Cívica Rumiñahui

Fuente: Autor de la Investigación

Monumento Al Maíz.

Acorde a lo que publicó la revista Rumiñahui en el año 2003 el maestro escultor, Gonzalo Endara Crow, de nacionalidad ecuatoriana nacido en la ciudad de Bucay el 17 de mayo de 1936, fue el creador del Monumento Al Maíz, mismo que se construyó en 1989, se encuentra situado en el pueblo de Sangolquí, cantón Rumiñahui.

Este monumento tiene una altura promedio de 6 m. de alto y 2 m. de diámetro y se encuentra forjado a base de hormigón, hierro y cerámica, ha llegado a ser parte

de la identidad del pueblo sangolquileño ya que para la cultura ancestral del valle, el significado del maíz iba más allá de lo terrenal, siendo de vital importancia para el sustento y desarrollo del cantón. Crown, con su ya conocido hábito de vitalidad existente en las cosas sencillas, plasmó muy bien las características de la mazorca, haciéndola muy colorida con pequeños trozos de arcilla, tonalidades que representan la variedad de colores de la naturaleza andina que recuerdan así la fertilidad que tiene el valle de los chillos y su importancia.



Figura 12. Monumento Al Maíz.

Fuente: Autor de la Investigación

Monumento Al Colibrí

De la misma manera en que el artista Endara Crow se inspiró para crear su obra, El Monumento Al Maíz, es él mismo quien creó el Monumento Al Colibrí. Este monumento que se encuentra en un redondel del Cantón Rumiñahui, está conformado por inmensos huevos sobre los cuales reposa un tradicional colibrí con las alas extendidas para proteger sus huevos llenos de colores.

De acuerdo a lo publicado en el periódico El Valle en el año 2011 el creador del monumento dijo que, la simbología que representa en el plumaje colorido de sus alas, es el de toda la riqueza de las regiones andinas, el color verde simboliza la constante renovación de la naturaleza, el color negro que representa a la fértil tierra del valle,

el amarillo, anaranjado y el dorado representan al omnipotente sol que cubre el valle, seguido del color rojo, el cual nos muestra el esfuerzo y la sangre que se ha derramado en guerra y para finalizar, el azul que nos brinda energía y salud. Dicho monumento, al igual que el Monumento Al Maíz, fue trabajado en hormigón, hierro y cerámica.



Figura 13. Monumento Al Colibrí

Fuente: Autor de la Investigación

Monumento a la Sed Del Indio

Este monumento, fue una obra recientemente elaborada en tributo al maestro Kingman, se encuentra ubicado en el cantón Rumiñahui y fue construido por los trabajadores encargados de la remodelación del Parque de San Rafael. Consta de dos piletas inteligentes, en una de ellas está plasmado un mural que reproduce la obra denominada El Rondador de Eduardo Kingman, cuya estructura fue ejecutada por el pintor Luis Napoleón Valencia con respaldo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. En la otra pileta, justo en el centro podemos encontrar la escultura a “La Sed Del Indio” que oscila entre los 3 m. de alto junto a un pedestal de 5 m. la cual fue elaborada por el escultor quiteño Flavio Eddie Crespo, con una trama de expresionismo indígena.

El monumento nos permite apreciar a un campesino que aprovecha su tiempo de descanso para saciar su sed, pero al fallar en su búsqueda de agua toma asiento y mediante un pilche empieza a beber sentado y casi lamiendo el recipiente medio vacío.

Este monumento está considerado como una obra de denuncia con múltiples interpretaciones entre las cuales destacan los problemas que tiene el campesino con la migración histórica que han tenido.



Figura 14. Monumento a la Sed Del Indio

Fuente: Autor de la Investigación

Monumento Al Tiempo

Ubicado en el parque del Turismo, el Monumento Al Tiempo, según el Gobierno Municipal de Rumiñahui es el eje de orientación astronómica de los movimientos ascendentes y descendentes del sol que posee fines netamente agrícolas. Es la representación física de los dos solsticios existentes, el solsticio de verano que se presenta aproximadamente el 22 de junio como el día más largo del año en el hemisferio norte, día en el cual a las 12:00 el sol alcanza su punto más alto en el cielo durante el año, y el solsticio de invierno que se presenta aproximadamente el 21 de diciembre y es, contrario al 22 de junio, el día más corto del año, alcanzando el sol al medio día su punto más bajo en el cielo durante el año.

El nombre solsticio que en latín significa Sol quieto, se debe a que la declinación del sol es casi exactamente la misma durante varios días.



Figura 15. Monumento Al Tiempo

Fuente: Autor de la Investigación

3.4 Diseño y maquetado

Para la creación y diagramación del Photobook Infográfico se utilizó el programa Adobe Illustrator CC, de igual manera para la edición y retoque de las fotografías se utilizó el programa Adobe Photoshop. El título del Photobook Infográfico es “Los monumentos más representativos de Rumiñahui”, en él se detallará toda la información de los 5 monumentos histórico culturales más representativos del cantón Rumiñahui. Cada imagen que se utilizó, contará con un pie de foto y el respectivo texto descriptivo.

Tomando en cuenta que según el ingeniero Martín Goyes Sevillano, técnico de turismo del municipio de Rumiñahui, estos son los monumentos históricos culturales más representativos del cantón Rumiñahui serán estos los que irán detallados en el photobook infográfico que se realizara.

El objetivo de este producto es acrecentar el conocimiento que tienen los habitantes del cantón Rumiñahui de dichos monumentos.

3.4.1 Maquetación

El book fotográfico ha sido diseñado de manera tal que se juegue con la visualización entre horizontal y vertical dependiendo cual sea el caso, la medida del formato es de 30 x 20 centímetros.

3.4.2 Márgenes

Para el uso de márgenes se tomó en cuenta la apertura del formato en forma de libro, es por ello que la medida a tomarse es la de 1,5 cm por cada lado.

3.4.3 Tipografía

Para la construcción del photobook infográfico se utilizó la tipografía Arial.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ,.-;_!"#\$%&/()=?"*

3.4.4 PORTADA



El diseño de la portada fue realizado en Illustrator siendo la base un arte Low Poly del “Monumento a la Sed del Indio”.

3.4.5 Logotipo



La forma del logotipo es realizada en base al sol o “gol” que se encuentra en el Monumento de la “Plaza Cívica Rumiñahui”, y consta de 4 diferentes fotografías ubicadas dentro de cada uno de los triángulos que forman el logotipo.

3.4.6 Colores

Los colores utilizados en todo el photobook infográfico son los representativos de todos los monumentos del cantón Rumiñahui siendo estos los siguientes: amarillo, azul, negro, rojo, naranja, verde, celeste, café.

3.4.7 Validación

Para realizar la valoración del presente producto se creó un cuestionario que sería respondido por profesionales en la rama del diseño.

El resultado de la valoración del producto será representado en la siguiente tabla.

Pregunta	Excelente	Bien	Normal	Mal
Como valoría usted las fotografías utilizadas en el Photobook infográfico		x		
Cree usted que las infografías usadas son las adecuadas para el reconocimiento de los monumentos histórico culturales más representativos del cantón Ruimiñahui	x			
Considera que la técnica Low Poly fue adecuada para resaltar de manera correcta la el monumento detallado	x			
Como valoraría usted el producto presentado	x			
Considera usted que el producto realizado se consideraría un aporte a la comunidad	x			

III. CONCLUSIONES

- Se han podido identificar los monumentos más representativos del cantón Rumiñahui como lo son: Plaza Cívica Rumiñahui, Monumento al Choclo, Monumento al Colibrí, Monumento al Tiempo, Monumento a la Sed.
- Se ha estructurado la información que se recopiló durante la realización de este proyecto para plasmarla en el producto final siendo este el Photobook Infográfico de los monumentos histórico-culturales más representativos del cantón Rumiñahui.
- Se validó el diseño del Photobook Infográfico a través de especialistas en la rama del diseño gráfico teniendo resultados altamente satisfactorios.

IV. RECOMENDACIONES

Después de la realización de este proyecto y de un análisis adecuado se recomienda implementar el Photobook Infográfico realizado en este proyecto en las bibliotecas del cantón tanto de manera física como digital brindando así una herramienta a sus habitantes donde poder encontrar información de los monumentos histórico-culturales más representativos del cantón Rumiñahui.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Driven By Design . (2012). *Fotolibros – Fotografía + Diseño*. Obtenido de <http://erretres.com/drivenbydesign/fotolibros-fotografia-diseno/>
- Gobierno Autónomo del Cantón Rumiñahui. (2016). *Mapa Cantón Rumiñahui*. Obtenido de www.rumiñahui.gob.ec
- Gobierno Municipal de Rumiñahui. . (2016). *Cantón Rumiñahui*. Obtenido de http://www.ruminahui.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=32&Itemid=180&lang=es
- Gutiérrez, A. (2013). *Historia de la Infografía: Historia de la Comunicación Gráfica III*. Obtenido de http://es.slideshare.net/AnaGutierrez23?utm_campaign=profiletracking&utm_medium=sssite&utm_source=ssslideview
- Núñez, V. (2013). *Todo lo que tienes que saber de las infografías: desde su historia hasta cómo crearlas*. Obtenido de <http://vilmanunez.com/2013/01/20/todo-lo-que-tienes-saber-sobre-las-infografias-desde-su-historia-hasta-como-crearlas/>
- Pérez, J., & Merino, M. (2012). *Definición de diseño – Qué es, Significado y Concepto. Recuperado*. Obtenido de <http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>
- Periódico el Valle. (2011). *Rumiñahui on the net*. Obtenido de <http://www.sangolquilenios.com/Home/informacion-de-ruminahui/monumentos>
- Unos tipos duros. (2016). *Teoría y práctica de la tipografía*. Obtenido de <http://www.unostiposduros.com>
- ViajandO X. (2011). *Monumentos Rumiñahui*. Obtenido de <http://www.viajandox.com/pichincha/monumentos-ruminahui.htm>
- Vive Rumiñahui. (2011). *Vive Rumiñahui*. Obtenido de <http://promoruminhui.blogspot.com/2011/02/ubicacion-del-canton-ruminahui.html>

ANEXO 1

ENCUESTA

LOS MONUMENTOS HISTÓRICOS/CULTURALES MÁS REPRESENTATIVOS DEL CANTÓN RUMIÑAHUI

Esta es una encuesta realizada para la validación de la customización de un Photobook infográfico que recopile los monumentos Histórico/Culturales más representativos del cantón Rumiñahui

Edad:

Género: M / F

1.- ¿Conoce Usted los monumentos históricos culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

2.- ¿Enumere los principales monumentos del Cantón Rumiñahui que usted conoce?

a.

b.

c.

d.

3.- ¿Porque medio Usted conoce estos monumentos?

Personal

Libros

Internet

4.- ¿Sabe Usted qué o a quién representan estos monumentos?

5.- ¿Cree Usted que hay suficiente información de los monumentos Histórico/Culturales del Cantón Rumiñahui?

6.- ¿Le gustaría tener más conocimiento de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui?

7.- ¿Considera que es necesaria la revalorización de los monumentos Históricos/Culturales del Cantón Rumiñahui?

8.- ¿Considera Usted que la creación de una infografía de los monumentos Históricos/Culturales más representativos del Cantón Rumiñahui acrecentaría el conocimiento de sus habitantes?

9.- ¿Cree Usted que estos monumentos son parte importante de la cultura del Cantón Rumiñahui?