



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Licenciado en
Diseño Gráfico Publicitario

**“Diseño de infografías 3D para la representación de la imagen visual
arquitectónica de la Iglesia Matriz de la ciudad de Ambato 1919 - 1949”.**

Autor: Moscoso Narváez, Joseph Santiago

Tutor: Nájera Galeas, Carlos Enrique


Ambato – Ecuador
Septiembre, 2022

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto Integrador sobre el tema: **“Diseño de infografías 3D para la representación de la imagen visual arquitectónica de la Iglesia Matriz de la ciudad de Ambato 1919 - 1949”** del alumno Joseph Santiago Moscoso Narváz, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, considero que dicho proyecto reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, Septiembre del 2022

EL TUTOR

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'C' followed by 'E', 'N', 'G', and 'G'. The signature is written over a horizontal dotted line.

Carlos Enrique Nájera Galeas

C.C: 0201793882

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto Integrador **“Diseño de infografías 3D para la representación de la imagen visual arquitectónica de la Iglesia Matriz de la ciudad de Ambato 1919 - 1949”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de grado.

Ambato, Septiembre del 2022

EL AUTOR



.....
Joseph Santiago Moscoso Narváez

C.C:1804041596

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto Integrador o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto Técnico, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor

Ambato, Septiembre del 2022

EL AUTOR



.....
Joseph Santiago Moscoso Narváz

C.C:1804041596

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto I, sobre el tema **“Diseño de infografías 3D para la representación de la imagen visual arquitectónica de la Iglesia Matriz de la ciudad de Ambato 1919 - 1949”** de Joseph Santiago Moscoso Narváez, estudiante de la carrera Diseño Gráfico Publicitario, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, Septiembre del 2022

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

Va dedicado a mis padres y hermanos por ser los pilares de mi vida, los que me motivan y me dan fuerza para levantarme día tras día a seguir luchando por lo que sueño. Gracias.

A mi yo niño por nunca dejar de creer que los sueños se pueden cumplir por más locos que suenen y a mi yo del futuro por tener la fuerza para hacer lo que se proponga sin importar cuán difícil parezca.

Joseph Santiago Moscoso Narváez

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por ser mi guía y mi luz en este y todos los caminos que he atravesado en mi vida.

A mi mamá y papá por ser mi fuerza y estar incondicionalmente en cada paso que doy para no dejarme caer ante cualquier obstáculo, por estar en mis momentos más difíciles.

A mis hermanos por alentarme siempre a luchar por lo que deseo.

A mi tutor y revisores por ser piezas fundamentales en el desarrollo del presente proyecto.

Joseph Santiago Moscoso Narváez

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	I
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE GENERAL	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	xvi

CAPÍTULO I

1.MARCO TEÓRICO	1
1.1. Tema.....	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.3. Justificación del proyecto.....	2
1.4. Objetivos.	3
1.4.1. Objetivo general.....	3
1.4.2. Objetivos específicos.	3

CAPÍTULO II

2.MARCO REFERENCIAL	4
2.1. Estado de la cuestión	4
2.2. Enfoque social del diseño.....	6
2.3. Marco.....	7
Legal.	7
Conceptual.	7

2.3.1.	Infografías	7
2.3.1.1.	Definición	7
2.3.1.2.	Diseño de la infografía	8
2.3.1.3.	Utilidad y Visualidad.....	9
2.3.2.	Simulación Informática.....	10
2.3.2.1.	Simulación.....	10
2.3.2.2.	Simulación Informática	10
2.3.2.3.	Simulación Informática y arquitectura	10
2.3.3.	Representaciones Virtuales	11
2.3.3.1.	Realidad Virtual	11
2.3.3.2.	Representación virtual.....	12
2.3.4.	Diseño de la información	12
2.3.4.1.	Definición	12
2.3.4.2.	Proceso del diseño de la información.....	13
2.3.5.	Imagen Arquitectónica Iglesia la Matriz.....	14
2.3.5.1.	Definición.....	14
2.3.5.2.	Iglesia La Matriz	15
2.3.6.	Estilos arquitectónicos	16
2.3.6.1.	Estilos dominantes.....	16
2.3.6.2.	Arquitectura historicista	17
2.3.6.3.	Arquitectura Clásica	17
2.3.7.	Tipologías Arquitectónicas	18
2.3.7.1.	Definición	18
2.3.7.2.	Tipos.....	18
2.3.8.	Expresión Gráfica Arquitectónica.....	19
2.3.8.1.	La expresión gráfica	19
2.3.8.2.	Uso de la expresión gráfica arquitectónica.....	20

CAPÍTULO III

3.	INVESTIGACIÓN DE MERCADO	21
3.1.	Análisis externo.....	21

3.1.1.	Análisis PEST	21
a.	Político	21
b.	Económico	22
c.	Social	23
d.	Tecnológico	24
3.1.2.	Tendencias.....	25
3.1.3.	Segmentación del mercado potencial.....	26
3.1.4.	Análisis del sector y del mercado de referencia.....	27
3.1.5.	Índice de saturación del mercado potencial.	28
3.2.	Análisis interno.....	29
3.2.1.	Análisis FODA.....	29
a.	Fortalezas.....	29
b.	Oportunidades.....	29
c.	Debilidades.	29
d.	Amenazas.....	29
e.	Cuadro resumen del análisis FODA.	30

CAPÍTULO IV

4.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	31
4.1.	Método.....	31
4.2.	Enfoque del proyecto.....	32
4.3.	Análisis e interpretación de resultados.	33
4.3.1.	Población y Muestra.....	33
4.3.2.	Encuesta	33
4.3.2.1.	Modelo de Encuesta	34
4.3.2.2.	Análisis de las Encuestas.....	36
4.3.2.3.	Análisis de las Entrevistas.....	45
4.3.3.	Ficha.....	56

CAPÍTULO V

5.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	59
5.1.	Descripción general del proyecto.	59

5.1.1.	Concepto (Identidad del producto y/o servicio).	59
5.1.2.	Descripción Técnica del producto y/o servicio	60
a.	Análisis bibliográfico y registros visuales	60
b.	Modelado 3D	61
c.	Formato	62
d.	Márgenes	63
e.	Retícula	64
f.	Fuente Tipográfica	65
g.	Cromática	66
5.1.3.	Valor agregado / propuestas de valor.	66
5.1.4.	Materiales e Insumos y/o productos y servicios.	67
5.1.5.	Presupuesto.	68
5.1.6.	Construcción del prototipo	69
<input type="checkbox"/>	Tipografía	69
<input type="checkbox"/>	Cromática	69
<input type="checkbox"/>	Fotografía	69
<input type="checkbox"/>	3D	69

CAPÍTULO VI

6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
	Conclusiones	73
	Recomendaciones	74
	BIBLIOGRAFÍA	75
	ANEXOS	1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. – Etapas diseño Infografía	8
Tabla 2. – Diseño de la Información.....	13
Tabla 3. – Tipologías Arquitectónicas	18
Tabla 4. - Segmentación.....	26
Tabla 5. - FODA	30
Tabla 6. – Datos La Matriz	56
Tabla 7. – Materiales e Insumos	67
Tabla 8. - Presupuesto.....	68

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.- Muestreo Poblacional	33
Imagen 2.- Análisis pregunta 01	36
Imagen 3.- Análisis pregunta 02	37
Imagen 4.- Análisis pregunta 03	38
Imagen 5.- Análisis pregunta 04	39
Imagen 6.- Análisis pregunta 05	40
Imagen 7.- Análisis pregunta 06	41
Imagen 8.- Análisis pregunta 07	42
Imagen 9.- Análisis pregunta 08	43
Imagen 10.- Análisis pregunta 09	44
Imagen 11.- Registros Fotográficos	60
Imagen 12.- Modelado 3D	61
Imagen 13.- Formato.....	62
Imagen 14.- Márgenes.....	63
Imagen 15.- Retícula	64
Imagen 15.- Familia Tipográfica	65
Imagen 16.- Tamaño Tipografía	65
Imagen 17.- Cromática.....	66
Imagen 18.- Infografía 1	70
Imagen 19.- Infografía 2	71
Imagen 20.- Infografía 3	72

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto tiene como finalidad la difusión de información referente al patrimonio cultural ambateño para preservar este conocimiento a través del tiempo y que las futuras generaciones tengan un panorama más amplio de sus herencias culturales.

El proyecto en cuestión se enfoca de manera principal en el espacio arquitectónico llamado iglesia La Matriz, al ser un bien desaparecido se vio la necesidad de repotenciar la información existente y así poder fomentar el crecimiento y la conservación de la memoria colectiva social para que esta pueda mantenerse viva.

El proyecto busca generar material gráfico mediante el uso de infografías en donde la imagen sea la que tenga mayor peso visual para así poder conectar con el público de mejor manera, para poder llegar a la creación de esta propuesta de diseño se realizaron etapas de investigación tanto bibliográficas que sirvieron para tener un entendimiento más claro de cómo manejar la creación del producto y obtener información que sirva para poder comunicar sobre el objeto de estudio. De igual forma se realizaron entrevistas y encuestas las mismas que sirvieron para determinar aspectos importantes a ser tomados en cuenta para generar material gráfico de calidad y poder recolectar información más clara sobre la iglesia La Matriz debido a que por medios escritos la información es limitada.

PALABRAS CLAVE: Patrimonio, memoria colectiva, infografía, La Matriz, tecnologías, 3D.

ABSTRACT

This project aims to disseminate information about the cultural heritage of Ambato to preserve this knowledge over time and that future generations have a broader picture of their cultural heritage.

The project in question focuses mainly on the architectural space called La Matriz church, being a missing property, it was necessary to enhance the existing information in order to promote the growth and conservation of the collective social memory so that it can be kept alive.

The project seeks to generate graphic material through the use of infographics where the image is the one that has more visual weight in order to connect with the public in a better way, in order to reach the creation of this design proposal, bibliographic research stages were carried out, which served to have a clearer understanding of how to manage the creation of the product and obtain information that serves to communicate about the object of study. Interviews and surveys were also conducted to determine important aspects to be taken into account to generate quality graphic material and to collect clearer information about the church La Matriz, since written information is limited.

KEYWORDS: Heritage, collective memory, infographics, La Matriz, technologies, 3D.

INTRODUCCIÓN

El promover la herencia cultural y el patrimonio social son aspectos que cada vez mas con el pasar del tiempo van tomando fuerza y se hace imprescindible la difusión de estos para que la memoria del colectivo pueda perdurar y fortalecerse. En la actualidad gracias al avance tecnológico se puede apreciar que la reconstrucción de espacios, la difusión de información, el uso de nuevas modalidades de representación gráfica y demás son viables y que las mismas son y serán de gran aporte para rescatar el patrimonio que es fundamental en el proceso de formación y en las tradiciones de un grupo social.

Ambato al ser una ciudad con una herencia cultural muy amplia, es un candidato perfecto para promover sus aspectos patrimoniales por lo que, para empezar con esto, se ha visto la necesidad de comunicar sobre uno de sus espacios arquitectónicos desaparecidos llamada iglesia La Matriz. La difusión de información sobre este bien arquitectónico es de gran importancia para el crecimiento de la sociedad ya que permite a la gente conocer sobre una pequeña pero importante parte de su historia, la misma que marcó un antes y un después en la memoria de la ciudad.

Para el cumplimiento de esto, se a ha trabajado en el presente proyecto analizando el objeto de estudio y el problema existente para que mediante el uso del diseño gráfico poder brindar una solución viable que aporte conocimiento a la sociedad.

CAPÍTULO I

1.MARCO TEÓRICO

1.1.Tema

Diseño de infografías 3D para la representación de la imagen visual arquitectónica de la Iglesia Matriz de la ciudad de Ambato 1919 - 1949.

1.2.Planteamiento del problema

Las técnicas de representación y la escasa difusión de material gráfico informativo de la iglesia la matriz de la ciudad de Ambato.

La iglesia la matriz fue un bien patrimonial de la ciudad de Ambato puesta de pie en el año 1919, la misma que se vio afectada por desastres naturales en el año 1949 haciendo que esta sea derrocada en su totalidad para dar paso a la construcción de una nueva iglesia, siendo los cimientos para la catedral de la ciudad.

Al no existir como tales vestigios físicos de la estructura arquitectónica, genera en el público una limitante en su reconocimiento para así poder conocer sus diferentes aspectos sean históricos, culturales, religiosos, sociales, etc. los cuales den paso a que el patrimonio de la ciudad pueda permanecer en la memoria de la gente y que aquel conocimiento no se vaya desgastando, llevándolo al olvido y haciendo que unos de los espacios estructurales más importantes de la ciudad pierda valor sentimental y cultural lo que implicaría una pérdida de la esencia humana en el colectivo social ambateño.

Lo que se desea con esto es dar valor para que la memoria de la iglesia desaparecida pueda perdurar, por lo que se ha visto viable el uso de técnicas de representación gráfica en este caso el uso de infografías, las cuales sirvan para difundir información textual de la historia de la iglesia, la misma que se adquirirá mediante el acopio de registros bibliográficos y visuales soportándose con el uso de la reconstrucción virtual 3D de la iglesia para poder acercar a la gente de una forma un poco más veraz a como fue la

estructura de la época y pueda esta imagen mantenerse a pesar de que la estructura física como tal ya se encuentre desaparecida.

1.3. Justificación del proyecto

El proyecto en cuestión busca cubrir la necesidad de tener acceso a los bienes culturales de carácter patrimonial, brindando a los ciudadanos la posibilidad y capacidad de generar en ellos nuevo conocimiento que permita preservar el mismo durante generaciones.

La preservación de este conocimiento tiene la finalidad de fomentar la valorización de este para así poder ofrecer a la sociedad una herencia cultural con raíces fuertes que permitan identificar los inicios de una pequeña parte de su historia y compartirla con el mundo entero dando paso a la generación de una memoria colectiva en lo que corresponde al ámbito cultural antiguo.

La conexión con estos espacios culturales patrimoniales se pretende realizar mediante la reconstrucción arquitectónica de estructuras con herramientas tecnológicas (modelado 3D) las cuales den al usuario una nueva opción de adquisición de conocimiento.

El uso de estas herramientas digitales permitirá al público tener acceso a la información del patrimonio cultural mediante infografías las mismas que serán de gran aporte en el aspecto visual como en el contenido bibliográfico.

Con la ayuda de este material gráfico podremos tener un radio de alcance mucho más amplio ya que el mismo se puede difundir por medios digitales dando la oportunidad a que nuestro patrimonio pueda ser reconocido por más gente que no necesariamente sea de nuestro campo cultural y así preservar esta herencia.

El beneficiario al cual se desea llegar de manera directa es la iglesia católica debido a que el tema de interés este centrado en este grupo objetivo y serían los principales promovedores de que la herencia patrimonial arquitectónica pueda mantenerse a través del tiempo en la memoria de sus seguidores y para después ser difundida hacia la sociedad en general.

De igual forma se cuenta con beneficiarios indirectos que serían el departamento de cultura de la ciudad, la universidad y la sociedad en general.

1.4.Objetivos.

1.4.1. Objetivo general.

Crear la imagen visual arquitectónica de la Iglesia Matriz de la ciudad de Ambato 1919 - 1949, mediante la infografía 3D para la construcción de patrimonio virtual.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Organizar registros visuales e informativos mediante el acopio de información bibliográfica para caracterizar los rasgos arquitectónicos de la Iglesia Matriz 1919 - 1949.
- Identificar las técnicas de representación digital mediante software tridimensional para estudio y análisis del objeto a representar.
- Diseñar infografías 3D para la representación de la imagen visual arquitectónica de la Iglesia Matriz de la ciudad de Ambato 1919 - 1949 en la construcción de patrimonio virtual.

CAPÍTULO II

2.MARCO REFERENCIAL

2.1.Estado de la cuestión

Al existir proyectos o estudios escasos, casi nulos que se centren en la difusión de información de bienes patrimoniales por medio de la infografía, este análisis se enfoca en la recolección de datos que hablen sobre como el patrimonio cultural puede ser difundido en la sociedad con el uso de la tecnología, por esta razón se toma como ejes de análisis las propuestas publicadas por el Servicio Comunitario de Información sobre Investigación y Desarrollo de la Unión Europea (Cordis) en donde da a conocer 12 proyectos que se encuentran en desarrollo con el fin de conservar el patrimonio cultural europeo mediante el uso de tecnologías digitales.

Entre los diferentes proyectos destacan diferentes opciones para la comunicación del patrimonio en donde podemos encontrar la modelización 3D y realidad aumentada para mejorar el acceso a museos propuesto por las empresas Arches, EU – LAC Museums y DigiArt. Por otra parte, la empresa Pluggy propone la creación de una red social la cual este enfocada a la difusión del patrimonio cultural europeo, también existe la empresa I-Media-Cities la misma que busca mediante el uso de material audiovisual, que los usuarios puedan descubrir el patrimonio de ciudades europeas. Estos y más proyectos son los que están ayudando y ayudaran a la preservación del patrimonio cultural europeo ya que están enfocándose en la difusión de información mediante el uso de la tecnología y así esta pueda perdurar a través del tiempo estimulando al público a crear conexión con la historia.

De igual forma vale destacar lo propuesto por el Centro nacional de Conservación y Restauración de Chile los cuales con el objetivo de promover la protección y significación del patrimonio han genera mediante su programa de vinculación con el medio, una serie de infografías que buscan informar a la sociedad sobre diferentes aspectos de índole cultural.

El programa justifica el uso de la infografía como medio de difusión de información, promoviendo que esta es capaz de simplificar la información y hacer los temas de estudio más asequibles para el público evitando generar confusión.

Lo que tiene como finalidad este proyecto es poder fortalecer buenas prácticas culturales para así poder preservar valores sociales los mismos que estén vinculados con la difusión del patrimonio y la educación.

En la infografía que se propone para la difusión del patrimonio, se establece el uso de imágenes y textos que sean breves los cuales en primera instancia puedan mostrar aspectos históricos – culturales para así después poder dar paso a comunicar sobre los atributos arquitectónicos y materiales del inmueble.

Como último apartado se analizó la tesis de grado “Estudio del repertorio religioso patrimonial del centro de la ciudad de Ambato para el desarrollo de una propuesta de reconstrucción virtual con nuevas tecnologías de visualización.”, vale mencionar que la propuesta realizada en este trabajo investigativo se quedó únicamente en la reconstrucción virtual del espacio arquitectónico como medio para la preservación del patrimonio cultural.

Poveda (2018) menciona que.

El presente proyecto de investigación es importante porque se pretende fortalecer el conocimiento antiguo, detallando los elementos que generaron representatividad al sitio y formular una metodología de reconstrucción virtual. Además, es una pauta para futuras investigaciones que desean reconstruir lugares devastados por cualquier situación para conocimiento de la sociedad y así poder resaltar el patrimonio cultural que les caracteriza.

El proyecto en cuestión analizo el patrimonio cultural religioso, tomando en cuenta ciertas iglesias patrimoniales más representativas del Ecuador con el fin de delimitar aspectos que le ayuden al entendimiento del patrimonio y así poder representar en este caso la iglesia la matriz mediante modelado 3D. En cuanto a la propuesta generada, el

autor ofrece un modelado y recorrido tridimensional de la iglesia con el objetivo de brindar acceso al mismo únicamente por un dispositivo móvil. Lo que se desea complementar es generando un medio de difusión en donde la gente pueda conocer de manera textual lo que es la iglesia y pueda conocer que tiene acceso a la virtualidad del patrimonio.

2.2.Enfoque social del diseño

El enfoque con el cual se encuentra dirigido este proyecto está centrado en la preservación del patrimonio cultural promoviendo saberes que permitan al individuo nutrir su conocimiento histórico y ligar este conocimiento al ámbito emocional lo cual permita generar apropiación. Para este proyecto se han tomado en cuenta dos aspectos sociales los cuales son el aspecto cultural – histórico y la reconstrucción de la memoria colectiva.

En lo que se refiere al aspecto cultura – histórico, lo que se busca con esto centrarse en difundir conocimiento el cual permita a la sociedad tener un panorama mucho más claro y amplio de los bienes patrimoniales y como estos influyen en que las tradiciones, valores, conocimiento y demás puedan tener fuerza en el colectivo y así estas puedan pasar de generación en generación con el objetivo de mantener viva nuestra cultura.

Correspondiente a la reconstrucción de la memoria colectiva, lo que se desea es que, mediante la difusión de información de carácter patrimonial, la memoria colectiva de la sociedad pueda perdurar a través del tiempo y pueda ser difundida haciendo uso de la educación generando así nuevo aprendizaje que forme al individuo en el aspecto cultural. De igual forma mediante la memoria colectiva lo que se busca es, no fomentar, pero si informar al público sobre saberes culturales los cuales en este caso estaban bastante ligados al aspecto religioso ya que debido a la devoción existente en la época se logró que el patrimonio arquitectónico pueda ser preservado.

2.3.Marco

Legal.

Acorde a la Ley Orgánica de Cultura en el Título VII.- del Subsistema de la Memoria Social aprobado por la Asamblea Nacional, (2016) establece artículos referentes al Patrimonio Cultural: ver Anexo 1

Por medio de la Ley de Patrimonio Cultural en La Asamblea Nacional, (2004) comunica que: Ver Anexo 2

El municipio de Ambato en lo que respecta a su ordenanza para la conservación del patrimonio cultural, da a conocer en el Artículo 8 que son asignaciones de la Comisión: Ver Anexo 3

Conceptual.

2.3.1. Infografías

2.3.1.1.Definición

Valero y Gubern (2001) con respecto a la infografía mencionan que.

Se puede decir con cierta seguridad que la infografía es una aportación informativa, realizada con elementos icónicos y tipográficos, que permite o facilita la comprensión de los acontecimientos, acciones o cosas de actualidad o algunos de sus aspectos más significativos, y acompaña o sustituye al texto informativo. (p.18).

La infografía es un elemento gráfico el cual permite mediante la imagen como elemento principal y el texto como elemento de soporte, comunicar de una forma más sencilla y eficaz el tema que se desea tratar y así poder llegar al receptor de manera más clara y amigable generando en el mismo interés por adquirir nueva información. En el presente proyecto se pretende brindar a la sociedad información relevante de la iglesia la Matriz para que la misma pueda ser conservada no como algo tangible, pero si como un saber, el cual brinde a las personas conocimiento histórico que traiga consigo perduración a través del tiempo de lo que fue la iglesia la matriz, siendo la infografía el elemento correcto para que la información pueda ser transmitida de manera adecuada.

2.3.1.2. Diseño de la infografía

Tabla 1. – Etapas diseño Infografía

Tabla de etapas para el diseño de una infografía

Etapas	Descripción
Búsqueda de temática	Saber el tema ayudara a conocer qué tipo de infografía es la adecuada para el proyecto.
Selección de herramientas	La selección de la herramienta de diseño permitirá agilidad en el proceso creativo.
Prediseño	Sirve con herramienta guía de previsualización de cómo se desea llegar a tener el producto final.
Generación, revisión e implementación del contenido	Con lo anterior previamente conseguido, lo que sigue es generar el contenido a ser informado y asegurarse de que este bien logrado.
Inclusión de imágenes, iconos y elementos visuales	Estos elementos sirven como acompañante de la información y ayuda para el lector de la infografía.
Optimización del formato y pruebas de color	El escoger un formato adecuado de grabado permite manejar archivos con peso excesivo, las pruebas se lo realizan en varios dispositivos para que el color se encuentre bien.

(Alba, s.f.)

2.3.1.3.Utilidad y Visualidad

Valero y Gubern (2001) en lo que concierne a la utilidad y visualidad en la infografía mencionan que.

La infografía es una aportación útil (utilidad) a la comunicación de informaciones y contiene características de visualidad.

Utilidad es el provecho, conveniencia, interés o fruto que se saca de una cosa, es el grado de significación, información y funcionalidad que puede tener una infografía en el momento en que es editada.

La visualidad es la habilidad de tomar palabras, números y hechos y convertirlos en una pieza de presentación que permita al lector ver los hechos en lugar de leerlos; es como poner las palabras en dibujos con gran claridad. (p. 19,20)

A lo que hace referencia este apartado de la utilidad y visualidad es que ambos son aspectos que convergen para que una infografía pueda ser funcional. La utilidad analiza los aspectos de significación, información y funcionalidad siendo estos los que destacan lo más importante de un acontecimiento, acción o cosa; brindándole al lector nueva información que permita ampliar su conocimiento y que la totalidad, es decir, la infografía sea de servicio a quien la lee con información resumida, mientras que la visualidad se establece como la capacidad de colocar varios elementos en una pieza gráfica haciendo que el lector pueda visualizar los hechos mas no leerlos ya que la vía más importante de acceso a la cultura es la vista.

Con esto como punto de partida se establece que la visualidad y la utilidad serán de gran aporte para el proyecto ya que en resumen lo que sea desea es generar atención en el lector y que la información pueda ser receptada de manera idónea para que así la misma perdure.

2.3.2. Simulación Informática

2.3.2.1.Simulación

González (1990) referente a la simulación menciona que.

Cabe resaltar que, por simulación se entiende toda la teoría relacionada con el proceso en el cual se sustituyen las situaciones reales por otras creadas artificialmente, pudiendo representar en el modelo la apariencia, la estructura, la organización de sus componentes y la dinámica del sistema. (p.284)

En lo que concierne a simulación, es un apartado que dará paso al entendimiento de como los modelos digitales cobran forma para así poder ser plasmados en un soporte, el mismo que permitirá al usuario ser un ente activo el cual se adentrará en la simulación para así poder conectar con la información brindada y pueda formar parte de un colectivo social cultural sin la necesidad de haber percibido el elemento de forma física, sino únicamente de manera virtual.

2.3.2.2.Simulación Informática

Díaz (2012) habla sobre la simulación informática expresando que.

Tocar el tema de la simulación informática hace necesario vincular las TIC y la virtualidad; esto se debe a que la virtualidad ofrece el entorno, y la tecnología de la información sería, entonces, el vehículo o medio adecuado para efectuar, realizar o correr dichas simulaciones. (p.74)

Teniendo claro que la simulación informática es la vinculación de las TIC y la virtualidad, haciendo esta última referencia al entorno, se puede considerar que la simulación informática será un aspecto de gran aporte para el proyecto debido a que mediante el uso de las TIC podremos realizar la representación del entorno deseado, en este caso la iglesia la matriz.

2.3.2.3.Simulación Informática y arquitectura

Referente a la relación entre simulación informática y arquitectura se menciona que, “las nuevas tecnologías (simulación informática) pueden ayudar a los alumnos en la

representación mental de la arquitectura y los espacios arquitectónicos.” (Lleida, 2010, p.43)

Con la ayuda de la simulación informática se puede abrir paso a la generación de un nuevo conocimiento o al mantenimiento de uno previamente existente, pero con registros informativos escasos. Este es el caso del proyecto en sí por lo que, al momento de ser difundida esta información a la sociedad, las personas podrán generar representaciones mentales del espacio arquitectónico en base a la información que se les proporcionará y así preservar la memoria del patrimonio cultural ambateño.

2.3.3. Representaciones Virtuales

2.3.3.1. Realidad Virtual

Ordoñez (2020) de la realidad virtual expresan que.

Así, la Realidad Virtual (en adelante RV, o en su acepción anglosajona, Virtual Reality, VR), a veces también denominada ‘Realidad Artificial’ o ‘Ciberespacio’, es por tanto un entorno de escenas u objetos de apariencia real, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él. Es una realidad digital, simulada, de tal manera que las aplicaciones de realidad virtual sumergen al usuario en un entorno artificial, generado por ordenador, que simula la realidad mediante el empleo de dispositivos interactivos, que envían y reciben información, mediante el empleo de sensores y actuadores. (p.1)

Teniendo esto como base, se puede decir que la realidad virtual es un apartado en donde el sujeto ocupa este espacio para representar diferentes elementos del mundo real. Sean estos existentes o que hayan existido en algún punto del tiempo y que estas representaciones de carácter virtual puedan ser ocupados como un elemento de reconstrucción informativa para la mente del colectivo social.

2.3.3.2.Representación virtual

Ospina y Pérez (s.f.) hablan sobre las representaciones virtuales expresando que.

Así mismo la investigación busca que estas representaciones se adapten en gran medida a la idea del colectivo de los objetos reales físicos, con el fin de crear una integración entre objeto–sujeto y producir un sentido de apropiación del elemento virtual, gracias a los aspectos técnicos de los programas que generan representaciones virtuales en tercera dimensión, porque acercan en gran medida a la realidad empírica y hacen que la parte emocional se vea afectada, ya que el sujeto se siente en confianza e identifica el elemento virtual o representación, como algo que se asemeja a la realidad a la que está acostumbrado. (p. 83)

Este apartado se centra en enfatizar en que las representaciones virtuales son el constructo de una idea colectiva en un soporte digital el cual desea simular en lo máximo posible el objeto real con el objetivo de crear una conexión sujeto – objeto. Esta representación permite al usuario poder acercarse de mejor manera a lo que puede o pudo ser el objeto en cuestión y así aflorar en el mismo diferentes emociones y nuevo conocimiento que es lo que se busca en el proyecto al momento de representar la iglesia la matriz.

2.3.4. Diseño de la información

2.3.4.1.Definición

Pontis (2011) acerca del diseño de la información afirman que.

La esencia del diseño de información es analizar, organizar, entender, solucionar y diseñar, y su principal objetivo es la traducción de información compleja, datos no organizados ni estructurados, en información con sentido y de fácil acceso. El componente estético ocupa un lugar secundario dentro del proceso del diseño de información, siendo el principal objetivo, la resolución del problema. (p. 2)

En lo que corresponde al diseño de la información se dice que es un área en donde se trabaja los diferentes aspectos sean estos gráficos, tipográficos, icónicos, etc. Para así poder organizarlos y darles una distribución adecuada de forma que la información que se

desea transmitir pueda tener un tiempo de compresión corto y que la misma sea simple y accesible para el lector. Esto es lo que se desea aplicar en la información que se va a proporcionar en lo que refiere a la iglesia la Matriz ya que se necesita proporcionar información concisa y eficaz que brinde al usuario conocimiento nuevo y pueda ser procesado de buena forma para que el mismo se mantenga y pueda ser difundido.

2.3.4.2. Proceso del diseño de la información

Tabla 2. – Diseño de la Información

Tabla de procesos para diseño de información

Procesos	Descripción
Estudiar y ampliar los datos recibidos	Es necesario involucrarse con el contenido de manera que podamos conocer el mismo para así poder saber que se está difundiendo, para esto se analiza la información relacionándola con alguna previa, viendo antecedentes, detectando cosas importantes.
Estructurar la información	Lo que se hace es valorar y jerarquizar los datos para así poder tener información que se encuentre ordenada.
Codificar la información	Acorde a lo que se desea realizar se debe establecer géneros, estilos, tipos de texto e imágenes que faciliten la lectura.
Dosificar los elementos	Lo que se realiza en este punto, es determinar qué información es necesaria para la pieza gráfica, cuales son datos de carácter secundario y de cuales de se puede

prescindir con el objetivo de optimizar la lectura.

El proceso para la realización de un diseño de la información correcto nos sirve para poder filtrar la información que se desea colocar en el elemento grafico en este caso la infografía y así poder ofrecer al usuario calidad a nivel visual. Los filtros en el proceso pueden variar pero los más esenciales son estudiar los datos adquiridos y ampliarlos en caso de ser necesarios para tener claro que es lo que se va a comunicar, después se organiza la información de manera jerárquica para que la misma tenga niveles de importancia, como tercer punto se codifica la información, es decir, se buscan elementos y aspectos que ayuden a mejorar la lectura y como por ultimo tenemos la dosificación de elementos en donde se establece la cantidad de elementos a ser usados en la infografía y la calidad de los mismos. (Cátedra Rollié, s.f.)

2.3.5. Imagen Arquitectónica Iglesia la Matriz

2.3.5.1. Definición

La Imagen

Moles (2015) acerca de la imagen menciona que.

La imagen es un soporte visual que materializa un fragmento del entorno óptico, susceptible de subsistir a través de la duración, y constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustraciones, cine, televisión, esculturas). Se presentan como elementos artificiales del medio ambiente, como los mensajes transmitidos de un individuo a otro. Son una experiencia óptica, como mensaje a través del espacio. La fuerza fundamental de la imagen social es entonces la “figuración”; que se opone incluso a la idea de presentación de aspectos conocidos de la realidad, es un escándalo visual. (p.3)

Arquitectura

De la Rosa (2012) acerca de la arquitectura menciona que.

Así pues, la arquitectura, básicamente, es la creación de espacios habitables, pero estos espacios han de cumplir una función. Una obra arquitectónica que no sea habitable o que no tenga función alguna no puede considerarse arquitectura; pasará entonces a convertirse en una escultura, la cual otra forma de arte. (p. 14)

La imagen arquitectónica es la materialización de un fragmento real ósea, de un espacio habitable del entorno óptico en un soporte visual, el mismo que puede ser apreciado por un individuo para la adquisición de nuevo conocimiento por el medio visual. Estas imágenes serán de aporte en el proyecto en dos aspectos, el primero en la recolección de información que permitan tener registros fotográficos los cuales sean de apoyo para la realización de la representación virtual de la iglesia, y como segundo punto serán de ayuda en las infografías para que la información pueda ser transmitida y aceptada de manera mucho más clara y sencilla.

2.3.5.2. Iglesia La Matriz

El templo se encontraba edificado en la intersección de las calles Bolívar y Montalvo, una construcción que tenía como particularidad cúpulas. Era una iglesia sumamente grande que acogía a los feligreses que por diferentes circunstancias necesitaban de los oficios religiosos. Había exactamente en pleno sector de la esquina un lugar especial, el campanario del templo, en donde los ambateños dominicalmente y siempre que las circunstancias lo exigían se reunían. La construcción estaba hecha íntegramente en piedra, El padre Pedro Brunning que fue un sabio arquitecto y sacerdote alemán quien tuvo mucho que ver en la edificación de los templos, no solamente de éste, sino además también fue quien construyó la capilla de la Medalla Milagrosa, la iglesia de Santa Teresita de Miraflores.

En el año de 1948 las gestiones que despliega el comité de Damas y caballeros de la ciudad de Ambato, en pos de conseguir el reconocimiento del Vaticano para la creación de una nueva diócesis, gastos frutos y el Santo Padre Pío 12 de recordar la memoria emite

la bula COAG MAYÚS, esta es una expresión latina mediante la cual se crea la nueva diócesis de Ambato y se inaugura el 8 de agosto de 1948. Pues así, llegó el señor nuncio o el delegado del nuncio que era monseñor Salvador de origen italiano, cuando él miró la estructura del templo matriz, opinó que era un templo hermoso gracias a las características que tenía en la fachada, en sus interiores, etcétera. Este era un hombre que indudablemente conocía de construcciones, conocía de este tipo de situaciones y se permitió a hacer una observación que inclusive está por escrito, constando en el libro de la historia de la catedral, redactó que “ojalá Dios no permita que haya algún tipo de temblor, porque se va a ir al suelo la edificación” faltando 3 días para que se complete el año, el 5 de agosto del año 49, un viernes a las 14:10 horas de la tarde se produce un estremecimiento muy brusco en la corteza terrestre y lastimosamente llega a superar la escala de los 6° de la temible escala de Mercalli, tiró abajo la catedral del templo matriz, derrumbando las bóvedas y ocasionando una mortandad. (Miranda, 2022)

La información recabada será de gran aporte para el proyecto en cuestión ya que brinda la oportunidad de tener un espacio de conocimiento patrimonial arquitectónico más amplio sobre la iglesia La Matriz lo que da paso a poder tener una fundamentación mucho más fuerte en lo que concierne al aspecto histórico. Por otro lado, abre paso a que estos datos puedan ser usados en la creación del producto gráfico, en este caso la Infografía 3D, en donde se pueda detallar los aspectos más relevantes de la iglesia para que el público hacia el que está dirigido pueda tener información más concisa, directa y clara brindando así un conocimiento enriquecedor, pero a la vez de carácter interactivo.

2.3.6. Estilos arquitectónicos

2.3.6.1. Estilos dominantes

En lo que corresponde a los estilos arquitectónicos utilizados en la construcción de la iglesia la matriz se menciona que.

La Iglesia Matriz, era un sorprendente edificio de piedra tallada. Fue una construcción gigantesca de “piedra de agua”, “piedra colorada” y “pishilata”, sin otra argamasa que cal y arena. Con un estilo clásico y romántico fue diseñada y dirigida por el arquitecto alemán Padre Bruning. (Poveda, 2018, p.91)

Este apartado es de gran utilidad para el proyecto ya que ayuda a centrar el estudio del mismo de manera más focalizada hacia los estilos propios de la edificación siendo estos de aporte informativo para las infografías y así poder ofrecer información veraz.

2.3.6.2.Arquitectura historicista

Federación de enseñanzas de Andalucía (2009) sobre la arquitectura historicista expresa que.

Exalta el sentimiento frente a la razón, tiende al nacionalismo, al liberalismo, favorece la originalidad y creatividad, etc. Dentro del movimiento romántico se encuadra la arquitectura historicista, que recupera el lenguaje arquitectónico del pasado (incorporando algunas características del siglo XIX) y tiene predilección por lo exótico, lo pintoresco y lo legendario. Destacan corrientes como la neogótica, neobizantina, neomudéjar, neobarroco, etc. (p.1)

Conocer sobre los referentes arquitectónicos en cuestión de estilos para la construcción de la iglesia la matriz, serán de gran ayuda para poder comunicar con mayor certeza la información idónea hacia el público y así poder crear en la mente del mismo una representación imaginaria mucho más cercana a la realidad la cual permita al usuario tener un conocimiento fiable, en este caso hacemos referencia al estilo historicista o romántico el cual es un estilo mucho más libre que los demás existentes y toma como referencia otros estilos para dar como resultado una edificación exótica.

2.3.6.3.Arquitectura Clásica

Referente a lo que es la arquitectura clásica se dice que.

Un concepto de perfección, ante todo, de unidad incommovible entre plano, fachada, materiales de construcción, ornamento, firmeza y objeto de la obra; de compenetración y reposo estable de todos estos factores, de equilibrio consciente, libre y sencillo en la estructura, de acuerdo absoluto entre el ideal constructivo y la materialidad de su realización, de armonía definitiva entre el anhelo de la forma ideal y la naturaleza simple, metódica y apacible que ofrece los medios para cristalizada. Es la proporción única neta y rigurosa entre lo soñado y lo tangible,

entre el fondo y la forma; es la creación de la belleza diáfana, natural y pura. (Velarde, s.f., p.315)

El conocer lo que es arquitectura clásica da paso a poder comunicar de manera mucho más amplia y pura la construcción de la iglesia la matriz. Este concepto nos habla sobre la unidad en la construcción y como al ser de carácter clásico se centra en mantener un equilibrio, a ser sencillo buscando una simpleza natural, pero a la vez plasmar lo idealizado o soñado.

2.3.7. Tipologías Arquitectónicas

2.3.7.1. Definición

Guerrero y Rodríguez (1998) acerca de lo que es tipología arquitectónica mencionan que. “Entendida como el estudio de los edificios y espacios abiertos a partir de sus similitudes, para la solución de problemas de diseño.” (p. 55)

Sabiendo que la tipología arquitectónica es el estudio de las edificaciones y los espacios abiertos para comprenderlos de mejor manera, es de gran ayuda para entender la estructura de iglesia la Matriz y así poder generar una representación mucho más fiable y que al momento de ser plasmada en un soporte gráfico, el proceso comunicativo sea el adecuado, beneficiando al lector con una visualidad correcta de la representación virtual y así poder expandir y recuperar conocimiento.

2.3.7.2. Tipos

Tabla 3. – Tipologías Arquitectónicas

Tabla de tipologías arquitectónica

Tipos	Descripción
Tipología Formal	Esta se centra en el aspecto expresivo y simbólico de la edificación, analizando la figura, la métrica y el orden.

Tipología Funcional	Analiza los aspectos de espacio, disposición, integración de la construcción.
Tipología Estructural	Este tipo se centra en el sistema de construcción del inmueble y los materiales usados.
Tipología Ambiental	Estudia las condiciones ambientales.

Existen 4 tipos de tipología arquitectónica los cuales son tipología formal que se encarga del estudio de las figuras, formas, colores y texturas, de la métrica, del orden o sistema compositivo y de los estilos. La tipología funcional la misma que estudia el espacio, la disposición, la integración. La tipología estructural como su nombre lo dice se encarga de estudiar la estructura del bien, específicamente el sistema constructivo y los materiales de construcción y como por último tenemos la tipología ambiental que se centra en el estudio del ambiente natural en el que está ubicada la construcción, la vista, elementos arquitectónicos y las condiciones ambientales. De los cuatro tipos expresados los que se van a tomar en cuenta para la representación de la iglesia la matriz serán únicamente los tres primeros ya que abarcan aspectos necesarios para su reconstrucción, el ultimo únicamente será tomado en cuenta como material de soporte o guía ya que no es indispensable conocer esos aspectos para su reconstrucción virtual. (Domínguez y Sánchez, 2016)

2.3.8. Expresión Gráfica Arquitectónica

2.3.8.1. La expresión gráfica

Con respecto a lo que es la expresión gráfica y cómo funciona se establece que.

La palabra Expresión, proviene del latín “expressio”, que según el Diccionario de la RAE, significa Efecto de expresar algo sin palabras. La palabra Gráfico se deriva del griego “graphos” que significa escritura o descripción, actualmente se le da la

connotación de dibujo, que es aquello que se representa por medio de figuras o signos. Por tanto, la expresión gráfica, es el arte de comunicar ideas, sentimientos y sensaciones a través del dibujo, desde una idea muy simple, hasta una muy compleja. Entre más compleja la idea mejor debe de ser la expresión, constituyendo así, en un lenguaje universal con el cual nos podemos comunicar con otras personas. (Mazó, 2018, p.278)

La expresión gráfica sirve para poder representar nuestras ideas, sentimientos, emociones, etc. a través de trazos o bien puedan llamarse dibujos, los mismos que pueden tener diferentes niveles de complejidad siendo necesaria una explicación amplia o reducida dependiendo del nivel mencionado. Este punto servirá de aporte al proyecto ya que permitirá entender los diferentes aspectos gráficos del mismo y así poder plasmarlos estos de manera que la gente pueda entenderlos de manera clara y sencilla con un mensaje poco confuso.

2.3.8.2. Uso de la expresión gráfica arquitectónica

La expresión grafica arquitectónica no es más que el dibujo de carácter arquitectónico, el mismo que permite al experto hacer que su propuesta sea entendible para el usuario al que quiere dirigirse, en donde quien comunica esa información debe tener la capacidad de transmitir algo con formas o espacios con el fin de recrear y rediseñar ideas las misma que puedas ser aprovechadas por el público al que se está dirigiendo. (Bulnes, 2017)

CAPÍTULO III

3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1. Análisis externo

3.1.1. Análisis PEST

a. Político

El contexto político en lo que respecta a la preservación del patrimonio cultural en el Ecuador se ha visto de manera mucho más favorable con el transcurrir de los años debido a que cada vez más la cultura es un elemento que ayuda al desarrollo del país, abriendo puertas a reconocimiento y mantenimiento de nuestro patrimonio.

Debido a que el Ecuador cada vez trabaja más en la implementación de políticas culturales, es necesario analizar como estas se encuentran actualmente y así poder tener un panorama mucho más amplio y entendible de todo el aspecto cultural que engloba al país.

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural es el ente encargado de normar políticas que sean de aporte para la conservación del patrimonio, es por eso que se creó en el año 2018 los lineamientos política pública para salvaguardia patrimonio cultural en donde en el artículo 380, numeral 1: Ver Anexo 1, establece básicamente la responsabilidad hacia el estado de velar mediante el uso de políticas adecuadas, todo lo que respecte a patrimonio sea este de carácter tangible e intangible y así poder promover su conservación y difusión lo cual brinde a la sociedad mayor información y en ellas generar apropiamiento.

De igual forma en los artículos 55 y 144 del Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización, se habla sobre la responsabilidad de los gobiernos de autónomos de preservar el patrimonio arquitectónico de la ciudad que corresponda mediante medios de difusión y espacios que se encuentren destinados para estos fines: Ver Anexo 2.

Estas normativas brindan a la sociedad mayor seguridad en lo que refiere a la conservación del patrimonio cultural ya que el estado está trabajando por promover su preservación y pueda ser difundido a las nuevas generaciones.

b. Económico

En lo que respecta al aspecto económico, a breves rasgos pareciera que este factor no tendría por qué influir en la difusión y preservación del patrimonio ya que la comunicación es un aspecto de carácter libre capaz de funcionar hasta cierto punto sin una limitante económica, pero si se lo analiza desde otras aristas en donde el patrimonio es tomado como una industria cultural la perspectiva cambia.

Para este análisis se ha tomado como referencia uno de los acontecimientos más recientes que marcaron al mundo entero, el cual fue y se mantiene con ciertos rebrotes la aparición del Covid-19, el mismo que ha tenido un gran impacto en el sector cultural y patrimonial del Ecuador.

La emergencia sanitaria que se creó por el Covid-19 generó una serie de restricciones fiscales las mismas que afectaron de manera significativa los ingresos y la situación laboral de las personas que se encuentran involucradas en el ámbito cultural del país.

Sistema Integral de Información Cultural (2021) expresa que.

Entre marzo y diciembre de 2020, el SIIC estimó que las industrias culturales presentaron pérdidas por alrededor de los USD 225,24 millones, considerando que para los meses de marzo a mayo estas actividades tenían una paralización del 85%. En patrimonio, que comprende a las ciudades patrimoniales, al patrimonio inmaterial y arqueológico, para obtener el nivel de pérdidas se realizaron procesos de levantamiento de información entre el 20 y 25 de junio de 2020, cuyos resultados permitieron estimar pérdidas monetarias de marzo a diciembre por alrededor de los USD 14,76 millones, mientras que, para la memoria social por medio del levantamiento de una encuesta a 494 repositorios, se obtuvo que alcanzaron USD3,03 millones en pérdidas. (p.2)

Los datos mencionados previamente dan a notar que la industria cultural juega un papel fundamental en la economía del Ecuador ya que la misma a más de difundir nuestro patrimonio permite de igual forma potenciar el turismo lo cual con la llegada de la pandemia hizo que la misma se vea limitada por un rango de tiempo extenso, esto genero

grandes pérdidas que aun cuestan ser recompuestas. Las áreas las cuales se vieron afectadas por este suceso son museos, centros culturales, bibliotecas, librerías, etc.

En lo que respecta al patrimonio cultural del Ecuador se ha visto igualmente afectado por la situación global existente en donde en el patrimonio cultural inmueble y arqueológico se puede apreciar daños en la infraestructura de carácter moderado pero que igual generan un gasto haciendo que el margen de déficit económico aumente. En cambio, en el patrimonio cultural inmaterial se vio interrumpidas practicas sociales y actos festivos debido a que la aglomeración y movilización eran aspectos los cuales se encontraban limitados.

c. Social

La conservación y la difusión del patrimonio cultural están fuertemente ligados a la sociedad en donde la interacción juega un papel fundamental para que la información de carácter cultural pueda ser transmitido y pueda mantenerse en la mente de las personas.

Debido a que existe esta conexión cultura-sociedad, las personas son las encargadas de mantener y construir una identidad cultural propia la misma que les de paso al entendimiento de las diferentes memorias históricas de su cultura y en si al patrimonio, permitiéndose ellas mismas poder difundir aquel conocimiento cultural y ser acreedores para acceder a nuevos conocimientos.

Al tener claro que la sociedad y la cultura están conectados de tal manera que ambas deban convivir en un espacio en común, el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural ha establecido algunos principios en donde las personas sean capaces de salvaguardar el patrimonio cultural: Ver Anexo 3.

Lo que se plantea básicamente en estos principios es que la sociedad debe ser participativa en las acciones que involucren aspectos culturales para que los mismos puedan tener reconocimiento en primera instancia local y después de forma más amplia, de igual forma se establece que es necesario formar una difusión cultural sustentable en donde la información pueda tener continuidad a través de tiempo y genere pertenencia cultural, finalmente se plantea un manejo ético del conocimiento cultural creando

compromiso en poder tener una buena gestión del patrimonio y como este pueda ser difundido.

d. Tecnológico

La tecnología en la difusión del patrimonio cultural ha ido tomando fuerza con el pasar del tiempo, esto se ha visto reflejado en varios aspectos de carácter informacional, de reconstrucción, de promoción, etc. Todo esto ha dado paso a que la cultura de las diferentes regiones del mundo pueda ser conocidas no únicamente de manera local sino también poder ampliar su radio y llegar a lugares y sociedades nuevas que estén interesadas en conocer la cultural global.

Morenés (2012) menciona sobre la relación tecnología-cultura que.

El mundo del Patrimonio Cultural es uno de los grandes beneficiados. Las avanzadas técnicas hoy existentes, aplicables a la difusión, puesta en valor y a la conservación de los elementos que lo integran, no sólo permiten una forma completamente distinta de abordar los problemas, sino que han llevado a una implantación social del Patrimonio, antes reservado a los eruditos y escasos interesados en el tema. Podemos decir que, gracias a las nuevas tecnologías, el Patrimonio ha entrado de una forma veloz y accesible. (p.4)

Con lo planteado anteriormente se puede decir que la tecnología en el ámbito cultural está tomando bastante fuerza ya que difundir la misma cada vez es más importante para la sociedad siendo así que el uso de herramientas tecnológicas ha facilitado la transmisión de esta pudiendo llegar a todo público y no segmentado a unos pocos conocedores.

De igual forma gracias a la tecnología ha permitido que la sociedad no únicamente aprecie las edificaciones o los restos arqueológicos bien conservados, sino que también ha dado paso a que se pueda valorizar más el patrimonio intangible, el patrimonio documental, el patrimonio abandonado y el patrimonio desaparecido permitiendo así a todos estos repotenciarlos y sacarlos del olvido.

Finalmente, con la ayuda de la tecnología se puede decir que la memoria colectiva existente sobre el patrimonio cultural de un sitio ya ha dejado de ser débil porque ya no únicamente se encuentra residiendo en la persona, sino que se encuentra también en un espacio virtual el cual puede permanecer por años y las nuevas generaciones puedan enriquecerse con aquel conocimiento.

3.1.2. Tendencias

En lo que respecta a las tendencias hacia las que están orientadas el proyecto, se han delimitado dos aspectos importantes, el primero referente a la tendencia con la cual se creará la propuesta, en este caso la infografía y la segunda en donde se analiza la tendencia con respecto a la difusión de la información.

En lo que refiere a la tendencia de la propuesta, se ha planteado el uso del minimalismo en donde según El manual del Catedrático (2012) expresa sobre el minimalismo que.

El concepto de minimalismo proviene por una tendencia donde se rescata el concepto de lo mínimo. Mies Van Der Rohe fue el pionero en esta tendencia al proponer su famosa frase: less is more o menos es mas de ahí deriva el termino y la tendencia de conseguir mucho con lo mínimo indispensable. El minimalismo es la tendencia de reducir a lo esencial, sin elementos decorativos sobrantes, para sobresalir por su geometría y su simpleza. Es la recta, las transparencias, las texturas, es la funcionalidad y la espacialidad, es la luz y el entorno.

La elección del uso de esta tendencia se ha optado en primera instancia por ser una tendencia que se mantiene aún viva y es aceptada de manera clara y fácil por la sociedad, además que permite al proyecto poder comunicar los diferentes aspectos patrimoniales de forma limpia ya que en esta tendencia se hace uso de lo que es estrictamente necesario lo cual permite al usuario evitar confusiones o distorsión de la información al momento de visualizar el producto gráfico. De igual forma vale destacar que el uso de esta nos permite tener un diseño con espacios visuales que permitan un entendimiento mucho más exacto y el uso de ornamentos no serán en exceso, únicamente servirán de soporte o ayuda para reforzar el proceso comunicativo.

Correspondiente a la tendencia con respecto a la manera de difundir la información, se ha visto que ha existido un cambio en cómo se emite y se recibe la misma, esto debido al mismo cambio generacional de la época, es por eso que el proyecto va direccionado hacia el ámbito tecnológico en lo que refiere al uso de herramientas de realidad aumentada ya que las mismas servirán de soporte para un mejor entendimiento del patrimonio arquitectónico desaparecido. Esto se establece en relación de que la sociedad cada vez más esta inclinada hacia el uso de dispositivos tecnológicos en su diario vivir y la interacción con estos cada vez facilita aún más la adquisición de nueva información.

3.1.3. Segmentación del mercado potencial

En lo que corresponde a la segmentación del mercado potencial del presente proyecto se ha tomado en cuenta aspectos los cuales son geográficos, demográficos, psicográficos y económicos del público hacia quienes va direccionada la investigación y el producto a ser realizado, es por eso por lo que se ha tomado a la ciudadanía ambateña como público objetivo ya que se desea fomentar en ellos la conservación del patrimonio arquitectónico como es la iglesia La Matriz.

Tabla 4. - Segmentación

Tabla de segmentación de mercado

Criterios de segmentación	Segmentos de mercado
Segmentación geográfica	
País	Ecuador
Región	Sierra
Provincia	Tungurahua
Tamaño de la ciudad	46,5 km ²
Población	79.422
Densidad	3.839,53 Hab/km ²
Nivel de ingresos	Medio – alto

Nivel socioeconómico	Medio – alto
Segmentación demográfica	
Edad	25 – 35 años
Género	Masculino y Femenino
Etnia	Todas
Nacionalidad	Ecuatorianos
Ocupación	Estudiantes, empleados
Segmentación Psicográfica	
Personalidad	Personas atraídas por la historia y cultura de la ciudad que tengan interés en tener nuevos conocimientos.
Valores	Consciente, Entusiasta, Crítico, Decidido
Necesidades	Adquisición de nueva información, Formarse académica y socialmente

3.1.4. Análisis del sector y del mercado de referencia.

La actualidad del medio y del mercado en lo que corresponde a la difusión de información patrimonial por medio de soportes visuales gráficos, en este caso de la infografía 3D se ha podido apreciar que no brinda lo suficiente como para establecer un análisis a profundidad, pero a pesar de esta limitante se ha podido encontrar proyectos que han sido de utilidad para brindar una pauta aportando de gran manera al desarrollo del proyecto en cuestión.

El proyecto del cual se pudo recabar mayor cantidad de información es el desarrollado por Luis Poveda, titulado “Estudio del repertorio religioso patrimonial del centro de la ciudad de Ambato para el desarrollo de una propuesta de reconstrucción virtual con nuevas tecnologías de visualización.”, aunque el proyecto solo limitó hasta la etapa de modelado en tercera dimensión y mas no a la creación de material gráfico para difundir la información recabada en el mismo, se pudo obtener datos de carácter bibliográfico,

conocer ciertos datos investigativos y además poder tener un panorama más amplio del uso de 3D y la creación del mismo para la representación del patrimonio arquitectónico.

3.1.5. Índice de saturación del mercado potencial.

Para este análisis se ha tomado como referencia la provincia de Tungurahua, la misma que consta con una población de 504.583 personas, obteniendo de este grupo social el mercado potencial que se encuentra establecido hacia un público con un rango de edad de entre los 25 a los 35 años. La elección de este grupo determinado es debido a que constan con un perfil psicográfico acorde a lo que el proyecto necesita para que el mismo pueda ser aprovechado de mejor manera en donde se puede apreciar a que son personas que se encuentran en una edad por tener interés hacia la historia y cultura de su ciudad, además de eso el público elegido muestran valores de consciencia, de decisión y a ser críticos en la información que perciben, de igual forma presentan necesidades las cuales al ser personas que están en una etapa de formación académica y social, la adquisición de nueva información es fundamental para su crecimiento y más aún si es de carácter cultural.

El proyecto en cuestión se encuentra direccionado hacia los hombres y las mujeres del perfil previamente mencionado, es por eso que este grupo social conforman una densidad poblacional de 79.422, los cuales establecen un porcentaje del 15,8%, siendo estos segmentados en dos, en donde los hombres conforman una densidad poblacional de 38.519 siendo el 7,7%, mientras que las mujeres forman una densidad poblacional de 40.902 con un porcentaje de 8,1%, el mercado escogido consta con un nivel económico establecido de medio a medio alto, por lo que se considera que su remuneración económica ronda las cifras de entre los 425 hasta los 2000 dólares. De igual forma se tiene claro que el nivel intelectual de este grupo social es el adecuado para que la información proporcionada sobre aspectos culturales y patrimonio arquitectónico pueda ser aceptada de manera favorable.

3.2. Análisis interno

3.2.1. Análisis FODA.

a. Fortalezas.

- Recopilación adecuada de información bibliográfica
- Aplicación correcta de lineamientos de diseño
- Implementación de representación 3D y RA
- Disponibilidad de software y hardware aptos

b. Oportunidades.

- Capacidad de asociación con el gobierno local o empresas privadas para financiamiento
- Capacidad de adaptación de la infografía a medios digitales
- Sociedad que se encuentra en una era tecnológica
- Expansión de la información cultural más rápida a otras sociedades

c. Debilidades.

- Espacio arquitectónico desaparecido
- Falta de plan para la difusión del material gráfico

d. Amenazas.

- Limitado acceso a dispositivos móviles por parte de la sociedad para experimentar RA
- Formatos de difusión de la información con mayor interactividad multimedia
- Tendencia mayor hacia el entretenimiento en comparación a lo cultural

e. Cuadro resumen del análisis FODA.

Tabla 5. - FODA

Tabla de resumen del FODA

INTERNO	
F Fortaleza	D Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Recopilación adecuada de información bibliográfica • Aplicación correcta de lineamientos de diseño • Implementación de representación 3D y RA • Disponibilidad de software y hardware aptos 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio arquitectónico desaparecido • Falta de plan para la difusión del material gráfico
EXTERNO	
O Oportunidades	A Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de asociación con el gobierno local o empresas privadas para financiamiento • Capacidad de adaptación de la infografía a medios digitales • Sociedad que se encuentra en una era tecnológica • Expansión de la información cultural más rápida a otras sociedades 	<ul style="list-style-type: none"> • Limitado acceso a dispositivos móviles por parte de la sociedad para experimentar RA • Formatos de difusión de la información con mayor interactividad multimedia • Tendencia mayor hacia el entretenimiento en comparación a lo cultural

CAPÍTULO IV

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1.Método

En lo que corresponde a los métodos a ser usados en este proyecto, se ha decantado por los métodos investigativo y descriptivo ya que mediante el primero en mención podemos analizar los diferentes registros visuales e información que servirán para conocer los elementos adecuados para una correcta gráfica y con el método descriptivo nos será de ayuda para plantear la información correcta en las infografías las cuales sean de aporte y acompañamiento al objeto de estudio.

La metodología con la cual se manejará la realización del proyecto en cuestión será la propuesta por Bruce Archer ya que con las tres fases que la misma plantea servirán de gran forma para un desarrollo idóneo. En lo que respecta a la primera fase que es la analítica, se puede apreciar que sirve de gran manera para poder analizar los diferentes aspectos planteados en el estudio a realizar tanto como los diferentes registros visuales existentes, sean estas fotografías, reconstrucciones digitales, videos, ilustraciones, etc. las cual apoyará para la obtención de datos relevantes que sirvan de retroalimentación para el proyecto en cuestión. La segunda fase corresponde a la fase creativa en donde se establecerán las metas del proyecto acorde a las condiciones en las que van a ser realizadas, después se plantearan ideas que sean de aporte a la creación del proyecto y como por último se pulen las ideas escogidas. Finalmente en la tercera y última fase que respecta a la de ejecución lo que se hace es la valoración de las diferentes técnicas de representación digital en donde tenemos la principal que es el modelado 3D y las secundarias que servirán como guía para el desarrollo correcto del mismo puedan ser estas bocetos, ilustraciones, etc. las misma que serán escogidas en el transcurso del realizar del proyecto acorde a las necesidades del mismo y así poder llegar al producto final materializando el mismo en una infografía la cual permita comunicar sobre el patrimonio cultural, en este caso la iglesia la matriz.

4.2.Enfoque del proyecto.

El enfoque investigativo para implementar en el proyecto en cuestión es de carácter mixto, es decir, se hará uso de los enfoques cualitativo y cuantitativo.

En lo que respecta al enfoque de índole cuantitativo, servirá de apoyo al proyecto debido a que lo que se desea con el mismo es poder obtener datos numéricos del público objetivo que brinde la facilidad de obtener información que sea de ayuda para la resolución del proyecto. Para la implementación de este enfoque se utilizará la encuesta como herramienta de recolección de información con el fin de obtener datos que permitan reconocer la percepción del público frente a temas de patrimonio cultural, sobre todo para poder tener un campo de visión más clara de cómo la difusión de información cultural puede aportar a la construcción de la memoria colectiva social y de qué manera esta podría ser aceptada de manera más clara por el público. De igual forma servirá para conocer qué tan importante es el uso de la imagen para el proceso comunicativo y así poder escoger la herramienta de representación visual adecuada para el proyecto. Con el fin de obtener esta información se realizará el análisis de los datos obtenidos.

Correspondiente al enfoque cualitativo lo que se pretende es aplicarlo para poder obtener información relevante que sirva para el entendimiento del objeto de estudio y para saber que camino es el idóneo para la creación de la propuesta. En esta etapa, la herramienta a ser usada para recabar información será la entrevista, las cuales serán aplicadas a expertos en los ámbitos necesarios para el estudio, en el caso del proyecto en cuestión se necesita obtener datos de personas conocedoras sobre aspectos culturales y patrimonio arquitectónico y también de profesionales en el campo del diseño y la información.

En lo que concierne a los expertos especializados en el campo patrimonial y cultural, se ha visto la necesidad de conocer historiadores de la ciudad que brinden información referente al espacio arquitectónico desaparecido, esta información servirá de apoyo para saber que datos son los necesarios para brindar un proceso comunicativo acorde al proyecto. Por otro lado, el uso de profesionales en el diseño servirá de gran ayuda al

proyecto para poder generar un producto final de calidad y que tenga un orden y sentido al momento de ser percibido por el público hacia el que está dirigido.

4.3. Análisis e interpretación de resultados.

4.3.1. Población y Muestra

En la investigación en cuestión, se ha escogido como población de estudio a los ciudadanos de la provincia de Tungurahua, en específico a las personas de un rango de edad entre 25 y 35 años. Acorde a (INEC, 2010), establece que dentro de la provincia existen 79.422 personas pertenecientes a esta edad, por tal razón se ha tomado este número para ser aplicado en el sistema de muestreo.

Calcula el tamaño de tu muestra

Tamaño de la población ⓘ 79422

Nivel de confianza (%) ⓘ 95

Margen de error (%) ⓘ 5

Tamaño de la muestra

383

Imagen 1.- Muestreo Poblacional

4.3.2. Encuesta

Se aplicó encuestas a una muestra poblacional de 383 personas pertenecientes a la ciudad de Ambato con el objetivo de identificar su percepción frente a la preservación de información de carácter patrimonial y como la misma debería ser difundida para que sea aceptada de mejor manera entre el público.

4.3.2.1. Modelo de Encuesta

1. ¿Qué tanto conocimiento tiene sobre la iglesia la matriz, la cual fue antecesora de la Catedral? Seleccione una opción

Alto	Medio	Bajo	Nulo
------	-------	------	------

2. ¿Qué tan importante es para usted difundir información sobre el patrimonio religioso desaparecido de la ciudad? Seleccione una opción

Muy Importante	Algo Importante	Poco Importante
----------------	-----------------	-----------------

3. ¿Si recibiera información sobre patrimonio cultural, que elementos gráficos considera usted que son los más adecuados para acompañar aquella información? Seleccione una opción

Modelos 3D	Ilustraciones	Iconos
------------	---------------	--------

4. ¿Qué características considera usted que son importantes para que la información brindada pueda ser comprendida de mejor manera? Seleccione 1 o varias

Tipografía legible	Tamaño adecuado de los objetos	Calidad de información e imágenes	Organización
--------------------	--------------------------------	-----------------------------------	--------------

5. Después del terremoto de agosto de 1949, la iglesia La Matriz fue destruida. ¿Cuál de estos recursos considera que ayudarían a difundir de mejor manera información de bienes patrimoniales en la sociedad? Seleccione una opción

Infografías importante e imágenes)	(Texto Libros	Escritos científicos
---------------------------------------	------------------	----------------------

6. ¿A través de que medio le gustaría recibir información sobre la iglesia la matriz?
 Seleccione una opción

Medios digitales	Medios impresos
------------------	-----------------

7. ¿Qué tipo de información es la que más le gustaría conocer sobre el patrimonio arquitectónico? Seleccione una opción

Sobre su estructura	Sobre su historia	Ambas
---------------------	-------------------	-------

8. ¿Qué tan extensa considera que debe ser la información escrita a ser proporcionada?
 Seleccione una opción

Muy extensa	Moderada	Leve
-------------	----------	------

9. ¿Qué estilo de diseño considera es el adecuado para la difusión de información de carácter patrimonial? Seleccione una opción

Minimalista	Retro	Anti-diseño
-------------	-------	-------------

4.3.2.2. Análisis de las Encuestas

- **Pregunta 1:**

1.- Qué tanto conocimiento tiene sobre la iglesia la matriz, la cual fue antecesora de la Catedral?
Seleccione 1 opción
389 respuestas

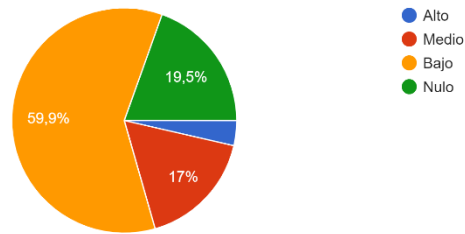


Imagen 2.- Análisis pregunta 01

Análisis

Del 100% de la población encuestada, con relación a que nivel de conocimiento tiene la gente sobre la iglesia La Matriz se obtuvo que, el 59.9% conocen información en un nivel bajo, el 19.5% no conocen nada de la estructura arquitectónica, el 17% se encuentran en un nivel medio de información y únicamente el 3.6% tiene un nivel de conocimiento alto sobre el espacio estructural religioso.

Interpretación

Se puede mencionar que, del total de la población de estudio, la mayoría siendo más de la mitad, consideran que su conocimiento sobre la iglesia la Matriz es de un nivel bajo y teniendo como sucesor al nivel nulo. Esto da la pauta a que la realización de un proyecto de difusión de información patrimonial como el que se está realizando, es importante para poder repotenciar y recuperar la memoria cultural colectiva de la sociedad y así la misma pueda mantenerse a través del tiempo con el fin de preservar aspectos propios que sirven para revivir la herencia de conocimientos y saberes.

- **Pregunta 2:**

2.- ¿Qué tan importante es para usted difundir información sobre el patrimonio religioso desaparecido de la ciudad? Seleccione 1 opción

389 respuestas

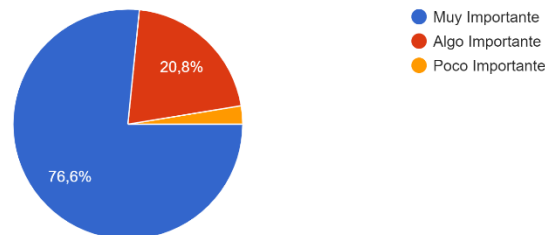


Imagen 3.- Análisis pregunta 02

Análisis

En lo que corresponde a la importancia de difundir información sobre el patrimonio religioso desaparecido, se obtuvo como resultados que el 76.6% de la población creen que es muy importante hablar sobre estos aspectos culturales, el 20.8% en cambio únicamente consideran que es un tema de importancia media o algo importante y como, por último, solo el 2.6% de la población expresan que difundir sobre estos temas es poco importante.

Interpretación

En este punto se puede evidenciar que la predominante en lo que concierne a la difusión de información es que la gente considera como un aspecto muy importante ya que el mismo permite enriquecer el conocimiento cultural de las personas de una sociedad. Además, el conocer que difundir información sobre patrimonio es relevante para la mayoría del público encuestado sirve para comprender que, a pesar de la carencia de conocimiento de tipo patrimonial, la gente si tiene interés por adquirir este tipo de información, lo cual implica que la realización del proyecto no sería en vano sino más bien daría la pauta a que este pueda ser aprovechado para educar y comunicar.

- **Pregunta 3:**

3.- ¿Si recibiera información sobre patrimonio cultural, que elementos gráficos considera usted que son los más adecuados para acompañar aquella información? Seleccione 1 opción
389 respuestas

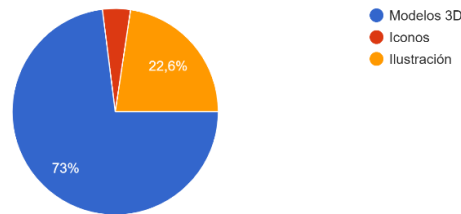


Imagen 4.- Análisis pregunta 03

Análisis

Referente hacia la orientación del público en lo que respecta la imagen gráfica y como la misma podría acompañar de mejor manera información sobre patrimonio cultural, se puede apreciar que el 73% de la muestra están de acuerdo que los modelos 3D son la mejor opción, el 22.6% por otro lado creen que las ilustraciones podrían acompañar de mejor manera este tipo de información y finalmente solo el 4.4% aprueban el uso de iconos para difundir información cultural.

Interpretación

Los aspectos predominantes en este cuestionamiento son dos, en primera instancia se encuentra el modelado 3D y en segundo lugar se tiene a la ilustración, siendo estas dos en conjunto más del 90% de aceptación de la gente, pero con más predominancia de la reconstrucción tridimensional. Esto da a entender que el uso de la gráfica juega un papel fundamental al momento de comunicar información, en este caso de carácter cultural ya que la misma permite a la persona tener una idea más clara del objeto a ser estudiado y poder conectar con la información brindada de una forma mucho más rápida y clara. Igualmente se obtiene como conclusión que la gente se inclina más por el uso de las nuevas tecnologías y que desea obtener una gráfica que se encuentre algo más cercano a la realidad.

- **Pregunta 4:**

4.- ¿Qué características considera usted que son importantes para que la información brindada pueda ser comprendida de mejor manera? Seleccione 2 opciones

389 respuestas

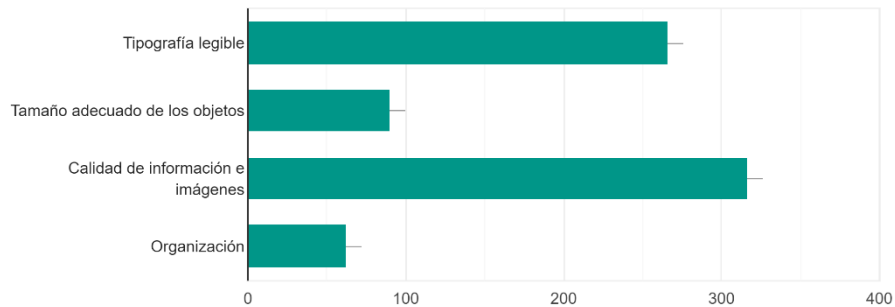


Imagen 5.- Análisis pregunta 04

Análisis

En lo que concierne a los aspectos importantes a ser considerados al momento de brindar información y que la misma sea comprendida de forma clara, se llegó a los resultados en donde el 81.5% consideran que ofrecer calidad de información e imágenes es importante, después con 68.4% de la población se tiene que la tipografía legible es el segundo aspecto importante a ser tomado en cuenta, como tercer aspecto está el tamaño adecuado de los objetos con un 23.1% y para finalizar esta la organización con un 15.9%.

Interpretación

Se planteo algunas características básicas que se consideran importantes en el proceso de comunicación las mismas que servirán para ser aplicadas en el proyecto en cuestión, en esta interrogante los dos aspectos que más predominan son la calidad en la información e imágenes y el uso de una tipografía legible lo cual da a entender que la gente está bastante enfocada en adquirir información puntual y veraz pero que a la vez pueda ser visualizada de manera correcta es por eso que en estos dos puntos se hará más énfasis para la creación del producto final y los aspectos restantes se los tomará en cuenta pero con un nivel de importancia secundario.

- **Pregunta 5:**

5.- Después del terremoto de agosto de 1949, la iglesia La Matriz fue destruida. ¿Cuál de estos recursos considera que ayudarían a difundir de me...atrimoniales en la sociedad? Seleccione 1 opción
389 respuestas

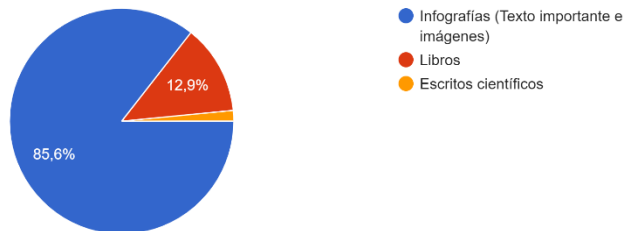


Imagen 6.- Análisis pregunta 05

Análisis

De la totalidad de la población, sobre los recursos que ayudarían a difundir de mejor manera información sobre bienes patrimoniales, se obtuvo los siguientes resultados en donde como primera instancia se tiene al uso de infografías con una aceptación por parte del 85.6% de la población, en segundo lugar, se encuentra el uso de libros para comunicar aspectos culturales con el 12.9% y en último lugar está el uso de escritos científicos con tan solo un 1.5%.

Interpretación

Como se puede apreciar, el elemento con más peso escogido por el público que serviría para difundir información de aspectos patrimoniales es la infografía. Esto debido a dos razones, la primera corresponde a que la misma incluye en su creación el uso de imágenes y texto lo cual brinda al lector facilidad en la comprensión de lo que está percibiendo y así la información es aceptada de mejor manera. La segunda razón es que la interactividad juega un papel crucial en este aspecto gráfico ya que permite al usuario tener mayor participación en el proceso comunicacional lo que por el contrario los libros y los escritos científicos se limitan únicamente a la lectura.

- **Pregunta 6:**

6.- ¿A través de que medio le gustaría recibir información sobre la iglesia la matriz? Seleccione 1 opción
389 respuestas

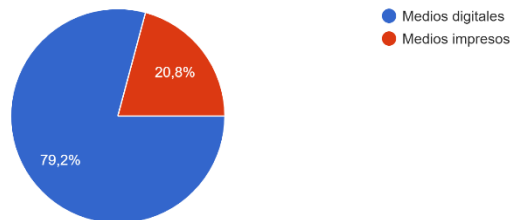


Imagen 7.- Análisis pregunta 06

Análisis

Respecto sobre que medio sería el más adecuada y aceptado para poder difundir información de la iglesia La Matriz, el público expresa que, con un 79.2% se inclinan más por el uso de medio digitales, mientras que el 20.8% se van por lo tradicional que corresponde al uso de medios impresos.

Interpretación

Este punto a pesar de ser muy simple, es importante conocerlo ya que a pesar de que el proyecto no consta con un plan para la difusión del producto gráfico sea este físico o digital, da pie a poder conocer la tendencia de la gente a como recibe información de manera mucho más clara actualmente, en este caso se tiene que la mayoría se inclina por el ámbito digital. Sabiendo lo que la gente desea en este cuestionamiento, brinda al proyecto cierta guía para poder trabajar de mejor manera con los diferentes elementos gráficos para que los mismo al momento de que se desee difundir el producto por medio de espacios digitales pueda tener la calidad necesaria que exige el medio virtual y no exista complicaciones al momento de que la información sea receptada.

- **Pregunta 7:**

7.- ¿Qué tipo de información es la que más le gustaría conocer sobre el patrimonio arquitectónico?

Seleccione 1 opción

389 respuestas

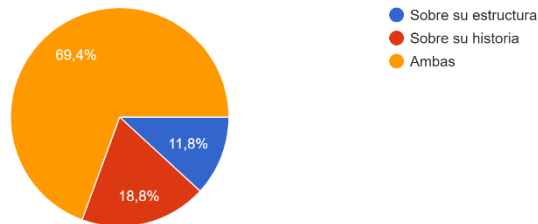


Imagen 8.- Análisis pregunta 07

Análisis

En este apartado se obtuvo datos referentes a qué tipo de información la gente desearía conocer sobre el patrimonio arquitectónico obteniendo como resultados que el 69.4% consideran que es apropiado comunicar sobre la historia y estructura de la edificación, el 18.8% por otro lado cree que únicamente se debería hablar sobre su historia y finalmente el 11.8% restante solo desearían conocer aspectos relacionados a la estructura del patrimonio.

Interpretación

Como se evidencia, lo que se deseaba es poder establecer que aspectos son los más relevantes para el público al momento de recibir información de carácter cultural, teniendo como resultado con mayor índice de aceptación el comunicar sobre características referentes a su estructura y también tocar temas relacionados a su historia. Con esto se puede establecer que la gente desea tener un panorama amplio del objeto de estudio, es decir, el público busca información que le brinde un conocimiento completo de lo que se está comunicando y no desea quedarse corto en ciertos aspectos

- **Pregunta 8:**

8.- ¿Qué tan extensa considera que debe ser la información escrita a ser proporcionada?

Seleccione 1 opción

389 respuestas

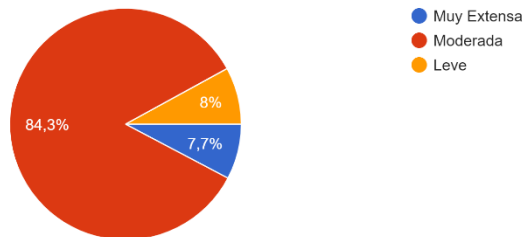


Imagen 9.- Análisis pregunta 08

Análisis

De acuerdo con el análisis obtenido de la muestra poblacional, en lo que se refiere al nivel de extensión de información a ser proporcionada sobre el patrimonio arquitectónico, se llegaron a los resultados en donde el 84.3% está de acuerdo que proporcionar información en un nivel moderado es lo correcto, el 8% en cambio expresa que debería ser leve, mientras que el 7.7% cree que se debería proporcionar información extensa sobre el patrimonio.

Interpretación

En lo que corresponde al nivel de extensión de información en un producto gráfico, lo que el público tiene como predominante es poder recibir datos en un nivel moderado. Teniendo esto como resultado que gana por bastante sobre el resto de las opciones se puede concluir que la gente desea información clara y concisa, sin la necesidad de dar rodeos o incluir información de relleno que dificulte el entendimiento de lo que se desea expresar sino más bien proponer ideas puntuales que sean de interés para el lector y de utilidad para que este conocimiento pueda ser transmitido de la forma más idónea posible.

- **Pregunta 9:**

9.- ¿Qué estilo de diseño considera es el adecuado para la difusión de información de carácter patrimonial? Seleccione 1 opción

389 respuestas

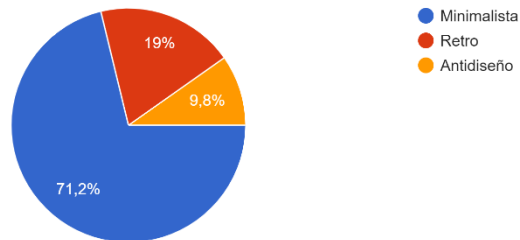


Imagen 10.- Análisis pregunta 09

Análisis

En esta interrogante, lo que se desea es conocer con que estilo de diseño las personas se sentirían más cómodas para recibir información de índole cultural en donde se obtuvo los siguientes resultados, con el 71.2% el público se inclina por el minimalismo, el 19% se ve orientado hacia el estilo retro y finalmente el 9.8% cree que el anti-diseño sería el adecuado para este tipo de proyecto.

Interpretación

Se planteo la propuesta de tres estilos de diseño que están en auge en la actualidad y que cada uno maneja una propuesta de comunicación diferente, de los tres planteados el estilo o tendencia que más aceptación tuvo es el minimalismo. La elección por parte del público hacia este estilo es debido a la familiaridad que tienen con el mismo debido a que en el entorno comunicacional el apreciar grafica con esta tendencia es más constante lo que al ya la gente estar familiarizados con este estilo permite que la información proporcionada pueda ser recibida de manera mucho más fácil, además el uso de la simplicidad y el no cargar con demasiados elementos al producto será de gran ayuda para centrar la información en lo esencial e importante.

4.3.2.3. Análisis de las Entrevistas

- **Entrevista 1:**

Sr. Jorge Santamaría – Experto en diseño de la información y Editorial

1. ¿Qué elementos básicos debería considerar para la creación de una infografía de aspecto cultural?

El primer aspecto es la información que se haya recopilado en la parte investigativa, que se debe tener muchísima información y obviamente el objetivo de esta de esta recogida de información es que nos dará más o menos que qué aspectos vamos a tomar en cuenta, no, entonces todo el material visual, textual y si es que hay referencias de personajes que puedan dar información, sería lo prudente, de ahí lo que se tiene que hacer es sacar la información más representativa en los aspectos que tengan que ver con el contexto y con la y con el mismo objeto que las analizar, por ejemplo, aspectos históricos de creación, trayectoria, material de construcción, lo que es el estilo, las formas que lo destacaban , como en la sociedad veía o le daba valor a ese a ese objeto y qué interacciones se genera.

Obviamente también si me hablas de la Iglesia que ya desapareció, los aspectos también relevantes de por qué pasó todo eso.

Sería como hacer un conjunto de elementos, no solo del objeto, sino de su historia y del contexto cultural que le dio relevancia, le dio valor.

2. ¿En qué proporción se debería manejar el uso de imagen y texto en una infografía?

En la infografía la comunicación visual a través de imágenes es lo importante, aquí podemos utilizar los elementos fotográficos porque es histórico, van a ser indispensables, pero también imágenes o referentes esquemáticos que nos permita tener una idea clara de cómo era el objeto.

Detalles también sería importante, cuántos detalles se puede encontrar. Bueno hay distintos tipos de infografías dependiendo el objetivo que se tenga, pero una

infografía muchas veces es como una disección del objeto o de la de la estructura. Entonces, por ejemplo, podría ser el edificio y sacando detalles de materiales, de la mampostería de todo lo que era el mobiliario.

Entonces, ahí se puede tener referentes o también fotografías del contexto, entonces podría ser incluso hasta otra forma sería como un collage de los elementos que me ayuden a describir un escenario de lo que de cómo se veía en ese entonces, de qué pasaba en ese entonces.

Por último, una infografía también podría ser una línea de tiempo un timeline que me establezca hitos relevantes de la estructura de cuando inició, cuando terminó de construirse, en el tiempo que estuvo si pasaron eventos específicos y finalmente por la parte de construcción y obviamente que vino después y así.

Entonces depende del objetivo, que es lo que quieran hacer, para que se pueda definir, pero en todo caso es información visual muy cargada es más puede ser un elemento central y de ahí dispersar la información y lo textual será muy puntual entre frases, ideas, párrafos pero que no domine totalmente, sino que aporten y acompañen a la imagen que estamos tratando de describir.

3. ¿Qué estilos o tendencias son los recomendables para el diseño de una infografía cultural?

A ver si hablamos de estilos o tendencias, yo creo que más bien tienen que marcar una línea gráfica primaria que provenga del proyecto mismo, por ejemplo, si hablamos de un museo, ese museo cómo se maneja estéticamente formal, informal.

Ahora sí estamos hablando de la Iglesia, sí que debería tener un sentido solemne, por su relevancia, La parte de historia, el edificio más grande y lo clásico que es, lo antiguo que es.

La representación más bien tendría que ser un poco más realista, donde las de las imágenes y si se hacen elementos esquemáticos muy básicos, lineales. También tomar en cuenta el aspecto de que, si vamos a mandar color, que sea una paleta muy definida, que

sea armónica con el contexto de la época para que no vaya a ser tampoco un choque, sí como muy contrastante, no aconsejaría mucho color, sino más bien una paleta muy definida hasta unos 7 colores que vayan entre armonías y contrastes.

4. ¿En cuestión de estructura, formato y maquetación que es lo recomendable para este tipo de proyecto?

Estructura jerárquica ósea darle peso a una imagen y en esa centrarse o dividir en dos o 3 módulos donde se puede establecer relaciones entre los elementos y ahí las imágenes tridimensional histórica y esquemática. Entonces una maquetación que no se vea tan dispersa, sino que más bien este conexas. Entonces sería más en el sentido de una estructura modular jerárquica.

En cuanto a tipografía manéjate con tipografía que sea muy legible. Sí vamos a poner un título ya creado, logotipo o algo de letering solo para el principal, el resto, como te digo muy esquemático, tendría que ser una tipografía mucho mejor si es sans serif, porque vas a tener muchos elementos complejos en fotografía e ilustración entonces el texto que sea muy contrastante.

Entonces evitar que haya textura o imágenes detrás del texto, y que sean elementos muy bien definidos, que sean contrastantes.

De 14 a 16 puntos estaría bien que la manejes para que sea más más legible, párrafos no muy anchos, máximo 60 caracteres entre 40 y 60 estaría lo normal y textos sí son muy descriptivos y cortos podrías irte hasta los 18 o 20 puntos para que se pueda identificar.

5. ¿Al ser un proyecto que se ayuda del 3D, únicamente se debe usar ese elemento o si se recomienda usar otros tales como fotografías, iconos, vectores?

Es necesario porque el 3d muchas veces nos dice el momento más más espectacular o eficiente del de la arquitectura, pero ver las texturas o las imágenes del tiempo de ese entonces nos ayuda a trasladarnos históricamente, entonces tienes que contrastar, se vuelve más descriptivo.

Icono sí, tendrías que hacer todo un sistema de pictogramas que nos ayude a entender, porque como es una infografía sería interesante o más bien necesario, que tenga un sistema, pictográfico que ayude a las personas a entender en qué tipo de información estoy ingresando o qué tipo de distribución de la de los espacios estoy observando.

Podría ser definido por pictogramas o por colores que ayuden a la persona a direccionarse correctamente con la información.

Interpretación

La realización de esta entrevista hacia un profesional en el campo del diseño, especialmente a un experto en lo que corresponde al ámbito del diseño de la información ha sido cumplida con dos propósitos, el primero está enfocado a poder conocer más de cerca información referente al caso de estudio la cual sea de utilidad para un entendimiento más claro de en lo que se está trabajando y así poder tener esta información la misma que sirva como fuente enriquecedora de conocimiento, esta información podrá dar paso a un acercamiento de cómo manejar la creación y el desarrollo en si del proyecto.

Como segundo propósito de la entrevista se establece que la información adquirida en términos de maquetación, cromática, tipografía, orden y jerarquización de la información, etc. servirán de gran aporte para poder realizar el producto final ya que mediante estos se puede plantear una idea base de lo que se desea llegar a obtener y como se debe usar los diferentes elementos gráficos para poder comunicar al público de una manera correcta, de igual forma vale destacar que la entrevista ha sido de utilidad para entender que la gráfica juega el papel más importante dentro de la infografía es por eso que a la misma se le debe brindar mayor nivel de importancia y que los demás elementos sean acompañantes que ayuden a fortalecer la idea a ser transmitida.

- **Entrevista 2:**

Arq. Valeria Reinoso

1. ¿Qué técnicas de representación digital 3d existen para modelar un espacio arquitectónico?

En el 3D desde el autocad hasta el Sharp 3D con el uso de figuras geométricas básicas.

2. ¿Qué técnica es la adecuada para usar en procesos de reconstrucción?

Yo siempre recurriría al autocad tradicional porque digamos, el levantamiento del patrimonio requiere muchísimo de medidas y ciertos desfases que necesitan combinar la técnica de levantamiento de mano con los planos digitales y como lo dije antes el uso inicial de figuras básicas sirven bastante para mantener una estructura limpia para luego poder detallar.

3. ¿Qué Aspectos se deben considerar para tener buen modelado 3D?

Yo creo que una muy buena planimetría precedente, conocimientos de cómo manejar las diferentes formas y un buen conocimiento de la escala.

4. ¿Qué tratamiento se le debe dar al render logrado para ser usado en un producto editorial?

En términos de patrimonio, rehabilitación. Creo que lo que se está más utilizando es la post producción con Photoshop e ilustrador, porque justamente hay veces que los programas que te renderizan, no tienen las bibliotecas de materiales interesantes como lo que podrían tener dentro de este el Photoshop y el ilustrador, por ejemplo, la piedra pishilata ningún programa lo va a tener, entonces en el Photoshop lo pueden poner en un sketchup sencillo en blanco y puede dar muy bien para poder explicar este tipo de proyectos.

5. ¿Qué tan importante cree que es el difundir información del patrimonio arquitectónico desaparecido?

Pues a ver es importante por temas de memoria colectiva, entender que, pues los centros históricos fueron demolidos por efectos de varias políticas de gobierno, es importantísimo. Pero sobre todo por un conocimiento de valor patrimonial y cómo se va construyendo también el valor patrimonial con el tiempo que eso va a cambiando. Es importantísimo entender que nunca es fija la memoria y que las ciudades y los centros históricos tienen que aprender a adaptarse a su nueva realidad.

6. El proyecto está ligado también a parte de la reconstrucción 3D para difundir esta información mediante infografías. ¿Entonces, considera que tal vez el uso de material como la infografía es un buen aporte para este tipo de proyectos o no?

Sí, porque nos ayuda a expresar cuantas edificaciones pudieron haber sido destruidas, cuántas podrían estar siendo rescatadas, digamos es ver un poco más en términos de lo cuanti y lo cuali la información que apoya a justamente el desarrollo del 3D.

Interpretación

Correspondiente al uso de un profesional en el campo de la arquitectura se puede decir que a pesar de que el proyecto tiene una orientación mucho más direccionada al análisis de la gráfica y al uso de esta para la difusión de información de carácter patrimonial, se vio la necesidad y la oportunidad de ver la perspectiva que este profesional tiene en el ámbito del patrimonio arquitectónico, de donde se obtuvo información la cual sirve para contrastar ideas previamente conocidas.

En lo que respecta al patrimonio cultural arquitectónico se puede apreciar que por una parte se tiene un panorama conceptual similar en lo que refiere a la conservación de la memoria colectiva social mediante la reconstrucción de estructuras perdidas o que deseen ser repotenciadas y que la sociedad debe ser capaz o estar dispuesta a adaptarse a la adquisición de información mediante nuevas herramientas que existen en la actualidad pero otra parte se puede apreciar también el aspecto más técnico de la arquitectura en

donde no se centra en el análisis únicamente de la gráfica sino que aborda otros aspectos como escalas, planimetrías y demás las mismas que permiten al profesional obtener información que le puede servir para el entendimiento de temas que para el caso de estudio no corresponden.

Como por último la información proporcionada también ayuda a cubrir temas de manejo y tratamiento adecuado de la imagen para que la misma pueda tener mayor calidad y la información que esta contiene pueda ser apreciada y percibida de forma eficaz.

- **Entrevista 3:**

Historiador Carlos Miranda – director de la Casa de Juan Montalvo

1. ¿Como describiría la iglesia la matriz?

El emblemático templo que se llamaba iglesia La Matriz estaba edificado en donde actualmente está la moderna Catedral, es decir, en la intersección de las calles Bolívar y Montalvo. Un edificio que seguramente se construyó en el siglo XIX y que tenía como particularidad cúpulas. Era una iglesia sumamente grande que acogía a los feligreses que por diferentes circunstancias necesitaban de los oficios religiosos. Había exactamente en pleno sector de la esquina un lugar especial, el campanario del templo, en donde los ambateños dominicalmente y siempre que las circunstancias lo exigían se reunían. La construcción estaba hecha íntegramente en piedra, El padre Pedro Bruning que fue un sabio arquitecto y sacerdote alemán, tuvo mucho que ver en la edificación de los templos, no solamente de éste, sino además también construyó la capilla de la Medalla Milagrosa, la iglesia de Santa Teresita de Miraflores.

En el año de 1948 las gestiones que despliega el comité de Damas y caballeros de la ciudad de Ambato, en pos de conseguir el reconocimiento del Vaticano para la creación de una nueva diócesis, gastos frutos y el Santo Padre Pío 12 de recordar la memoria emite la bula COAG MAYÚS, esta es una expresión latina mediante la cual se crea la nueva diócesis de Ambato y se inaugura el 8 de agosto de 1948. Pues así, llegó el señor nuncio o el delegado del nuncio que era monseñor Salvador de origen italiano, cuando él miró la

estructura del templo matriz, opinó que era un templo hermoso gracias a las características que tenía en la fachada, en sus interiores, etcétera. Este era un hombre que indudablemente conocía de construcciones, conocía de este tipo de situaciones y se permitió a hacer una observación que inclusive está por escrito, constando en el libro de la historia de la catedral, redactó que “ojalá Dios no permita que haya algún tipo de temblor, porque se va a ir al suelo la edificación” faltando 3 días para que se complete el año, el 5 de agosto del año 49, un viernes a las 14:10 horas de la tarde se produce un estremecimiento muy brusco en la corteza terrestre y lastimosamente llega a superar la escala de los 6° de la temible escala de Mercalli, tiró abajo la catedral del templo matriz, derrumbando las bóvedas y ocasionando una mortandad.

Ahí estaban personas como ejemplo el señor párroco, el primer vicario, el virtuosísimo sacerdote Juan Bautista Palacios, el cual en su honor ahora en la escuela de La Salle se la ha bautizado con ese nombre, este era un sabio sacerdote el cual miró el prodigio del 20 de abril, de 1906, en la iglesia de los padres jesuitas en Quito, el contempló como estudiante ambateño interno, el milagro del cuadro de la dolorosa, la cual abrió y cerró los ojos derramando unas lágrimas, en lo que el entonces abrazó la fe católica con mucha más pasión, se hizo sacerdote y lastimosamente esa tarde al encontrarse impartiendo el catecismo a los niños de la ciudad, se derrumbó las cúpulas dejando muertos a todos los niños y todas las personas que estuvieron dentro del templo matriz.

2. ¿Reconoce algún hecho suscitado en la iglesia importante que le dio relevancia a la ciudad?

Bueno, al ser el templo mayor de la ciudad de Ambato, indudablemente allí se verificaron muchos acontecimientos, uno más importante que otro y todas las familias Ambato han tenido su importancia, su trascendencia por su abolengo social, por su posición económica, etcétera, pese a que la fe no hace distinciones ni discriminaciones en cuanto tiene que ver con el asunto de recibir los sacramentos de la fe católica; pero indudablemente uno de los mayores eventos, precisamente fue la creación de la diócesis y la visita del señor nuncio Salvador que estuvo para solemnizar tan importante acontecimiento.

Por otro lado, en la nueva catedral más bien se han producido hechos extraordinarios, esta fue inaugurada en 1954 por el presidente Velasco Ibarra y ahí se ha consagrado monseñor Cisneros como el segundo obispo de Ambato, ha habido cantidad de eventos de carácter religioso, etc. Pero una gran cantidad de las familias pudientes, adineradas de Ambato se casaron en una iglesia, así mismo se bautizaron cantidad de gente. Un hecho histórico también vendría a ser el nacimiento de Montalvo en 1832, en donde se le bautiza precisamente ahí.

3. ¿Cree usted que después de la catástrofe que hubo y de haber derrumbado las partes restantes de la Iglesia la matriz y construir esta nueva con otros materiales, se podría decir que se perdió parte de la identidad cultural de Ambato o más bien se mantuvo y se fortaleció?

Indudablemente eran líneas clásicas la del templo matriz, que desgraciadamente se destruyó, he podido conversar gracias a que no pertenezco a esa generación con amigos historiadores y gente de Cultura que conoce también acerca de la edificación, supieron manifestar que lo que se derrumbaron fueron solamente las cúpulas, pero las paredes se mantuvieron intactas, entonces había el proyecto de colocar una nueva cubierta haciendo uso de alguna otra técnica aunque no sea con la utilización de cúpulas pero lastimosamente tomaron la decisión de echar abajo al templo. Este fue dinamitado todo lo que no alcanzó a destruir el terremoto y prácticamente se tiró abajo todo. A consecuencia de esto, ahí viene un larguísimo proceso de la reconstrucción para la rectificación del nuevo tema en donde intervinieron el arquitecto ruso, el arquitecto Rota, que eran sobre todo extranjeros avecindados en Quito.

Se abrió un concurso especial para nominar a los nuevos diseñadores de la catedral, después de muchos proyectos que fueron rechazados, termina por ganar el de la compañía Mena Atlas Iturralde Núñez, en donde el diseñador Luis Aníbal andino es la persona quien diseña el nuevo templo catedralicio, y un ingeniero austríaco Hans Leiner es el calculista, la persona quien puso las bases para la edificación.

También como dato importante de que el templo y el Palacio Episcopal en aquella época costó 5 millones de sucres, que en ese entonces parece que era realmente un dineral monstruoso.

De todas maneras, ahora la nueva catedral que reemplazó a la anterior, si se perdió la identidad no propia de la arquitectura patrimonial de Ambato, pero así mismo, podemos afirmar que el nuevo templo es un verdadero símbolo no solamente de la fe, sino de la ciudad de Ambato mismo.

4. ¿Qué tipo de tendencia considera usted que fue la que ayudo a la construcción de la iglesia La Matriz?

Entiendo que siendo una obra en la que interviene el padre Bruning, al ser un alemán, necesariamente tiene que haber habido la influencia europea, sobre todo en lo que tiene que ver con la fachada, con la construcción de las cúpulas y todo. Lo que es admirable, es por ejemplo como no sufrió daño alguno la iglesia de La medalla milagrosa, tampoco la iglesia de Santa Teresita, tampoco el templo de las madres de la providencia. Pero me inclino a creer que, definitivamente sí hubo la influencia de estilos europeos.

5. ¿A qué cree usted qué se debió que tomen la iniciativa de dinamitar las partes restantes de la iglesia?

Seguramente se hicieron los estudios para determinar hasta que grado era confiable volver a colocar sobre lo que había quedado una estructura, por consecuencia pensaron que posiblemente no lo podía soportar, entonces por esa razón más bien el obispo de Ambato Echeverría con el respaldo y ayuda de las autoridades como Carrasco Miño, quien era el alcalde de esos años, deben haber resuelto lo que más le convenía a la ciudad; por como resultado tuvieron que echar abajo ese edificio de piedra para hacer la edificación de la nueva catedral.

6. ¿Qué impacto tuvo en las personas al ver a la iglesia La Matriz destruida?

Considero que generó una verdadera onda de pena y decepción. El tungurahuese siempre está imbuido de esos lemas de superación de saber levantarse de las adversidades,

de ser emprendedores, como una de sus principales características y resolvieron reedificado todo. El monseñor Echeverría fue nombrado presidente de la Junta de su construcción y tuvo en sus manos no solamente la potestad, sino los recursos que le daba el gobierno para poder hacer la edificación de la nueva iglesia.

7. ¿Había algunos otros elementos distintivos dentro de la Iglesia que daban a notar que esta era una iglesia única?

Si, naturalmente la iglesia tenía lo que se denomina el presbiterio, es decir, en el altar mayor está ubicado el altar principal con figuras sagradas. Es importante conocer en esa tarde del 5 de agosto, mientras la iglesia se cayó, estuvo expuesto el Santísimo sacramento, una forma de la custodia y el padre Luis Fernando pozo indica que el cavando con sus manos pudo rescatar la custodia, la cual es un objeto hecho íntegramente en oro, el cual tiene aparte del valor religioso y del valor sentimental, un enorme valor económico. Había también desde luego altares, los cuales estaban ricamente ornamentados con pinturas, con decoraciones de estatuas inclusive provenientes de la época colonial, las cuales desgraciadamente también sufrieron daños.

8. ¿Qué le motivó a usted conocer sobre este tipo de arquitectura, de patrimonio antiguo?

Fundamentalmente debo decirles a ustedes que yo soy historiador. Me ha correspondido el honor de escribir las memorias de los obispos de Ambato, primero hice la del monseñor Vicent Durán, luego me correspondió hacer la del monseñor cardenal Bernardino Echeverría, quien fue el primer obispo, también la del monseñor Germán Pabón y ahora tenemos un cuarto obispo, que es monseñor Giovanni Pazmiño, por lo consecuente me llevó a buscar una serie de documentos, a saber qué pasó, cómo se estructuró la diócesis, que pasó con el terremoto, como se reorganizó la vida eclesiástica después del terrible sismo del año 49, a conversar con los mismos obispos, a revisar los planos, revisar la documentación que existe en el mismo archivo de la catedral.

Interpretación

La entrevista en cuestión realizada a un historiador de la ciudad de Ambato aporta de gran manera al desarrollo del proyecto debido a que permite tener un campo de visión y entendimiento mucho más claro del objeto de estudio en donde se pudo apreciar y tener conocimiento de hechos históricos suscitados en el contexto de la obra arquitectónica tales como fecha de su creación, fecha y razón de su caída, datos relevantes y demás. También se pudo conocer aspectos que corresponden a la estructura en si como quien fue su creador, que espacios son los más representativos, ciertos elementos de construcción, tendencias de diseño, etc. Y como por último ha sido de gran utilidad para poder entender un poco el contexto social de aquel momento y como el mismo debido a desastres naturales ha servido para poder ser preservado a través del tiempo y sea considerado un aspecto de índole patrimonial que debe ser fortalecido en la memoria colectiva de la actual sociedad.

Esta entrevista a más de ser un fundamento fuerte para el soporte del proyecto, también será de gran utilidad para la creación de la propuesta ya que sin esta información recabada sería imposible poder proporcionar datos al público que les permitan adquirir y fortalecer su conocimiento patrimonial y a la vez conectar más con su sentimentalismo socio cultural para que de esta forma puedan difundir este conocimiento a las nuevas generaciones y expandirlo a nuevos horizontes generando valor y empoderamiento en la gente ambateña.

4.3.3. Ficha

Tabla 6. – Datos La Matriz

Tabla de datos iglesia La Matriz

Ficha	
Información general	
Iglesia la Matriz	
Región	Sierra
Provincia	Tungurahua
Ciudad	Ambato
Parroquia	La matriz
Área	Urbana

Periodo	1919-1949
Estado	Desaparecida-terremoto
Características	
Cimiento	Sobrecimiento
Mampostería de piedra	Mampostería de piedra
Hormigón	Hormigón
Estructura vertical	Pilares
Cemento	Cemento
Piedra pishilata	Piedra pishilata
Piedra colorada	Piedra colorada
Piedra de agua	Hormigón armado
Hormigón armado	
Techumbre	
Techos	Madera
Arcos	Hormigón, piedra
Bóveda	Hormigón, piedra, casajo
Cúpulas	Hormigón, piedra
Pisos	
Piedra, cemento, hormigón	
Elementos insignes	
Presbiterio	
Cúpulas	
Entradas	
Torre del reloj	
Campanario	
Pilares	
Ventanas alrededor de la estructura	
Bancas de madera	
Imágenes	



Ceremonia religiosa en la iglesia Matriz



CAPÍTULO V

5.DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1.Descripción general del proyecto.

El proyecto en cuestión se centra en diseñar una infografía 3D, mediante la cual se permita representar lo que fue la imagen visual arquitectónica de la iglesia La Matriz de la ciudad de Ambato. En otras palabras, lo que se pretende es generar material gráfico el cual sirva como medio de difusión informativa de carácter cultural en lo que respecta al patrimonio arquitectónico de la ciudad, en donde se plasmen ideas puntuales y claras referentes a la historia y edificación de la iglesia La Matriz y que a la par se fortalezca esta información con la imagen de la iglesia reconstruida mediante el modelado 3D permitiendo a si al público tener mayor claridad de lo que se desea comunicar. La elección de la infografía como formato de difusión es debido a su alto nivel de interactividad que proporciona al momento de usar la gráfica como el elemento central de la composición, lo cual genera interés en el lector en comparación de ver únicamente un texto escrito.

5.1.1. Concepto (Identidad del producto y/o servicio).

Teniendo claro los lineamientos del presente proyecto en lo que respecta a los datos y diferentes consideraciones que faciliten el desarrollo pleno de la propuesta, lo que se busca es proponer un producto que sea eficaz y coherente con lo que se desea comunicar.

La infografía 3D se encuentra enfocada básicamente en la difusión de información referente al patrimonio arquitectónico desaparecido de la ciudad de Ambato, específicamente la iglesia La Matriz en donde se detalle aspectos de su entorno histórico y ciertas características principales de su estructura es decir las más importantes para así de esta manera poder ofrecer información específica pero que a la vez sea de valor para el lector.

La idea central del proyecto, se centra en fomentar la conservación y el rescate de la memoria colectiva social en el ámbito patrimonial con el fin de poder fortalecer la cultural ambateña y que la misma pueda ser difundida a las nuevas generaciones y que a la vez se expanda a nuevos horizontes, todo esto haciendo uso de las nuevas tecnologías las mismas

que permiten reconstruir ideas, espacios, memorias y demás como es el caso de este proyecto en lo que respecta al uso del modelado tridimensional para rescatar una estructura.

5.1.2. Descripción Técnica del producto y/o servicio.

a. Análisis bibliográfico y registros visuales

En lo que corresponde a este apartado, para la creación de la propuesta se ha realizado recolección de información referente a la iglesia La Matriz proveniente de fuentes humanas es decir expertos en la historia ambateña y también se hizo uso de registros escritos tales como proyectos previos o artículos, esta información es de gran utilidad para poder comunicar en la infografía los aspectos más relevantes que envuelven al espacio arquitectónico.

De igual forma se recolecto registros fotográficos de la época en lo que concierne a la iglesia para así poder usar estos en la infografía con el fin de crear un contraste entre imágenes que son originales del espacio con el objeto reconstruido digitalmente.



Imagen 11.- Registros Fotográficos

b. Modelado 3D

En lo que respecta al modelado 3D generado en etapas anteriores del proyecto en cuestión, se hará uso de este con la finalidad de dar al lector una idea un poco más clara y cercana a lo que fue la construcción en sí, es por eso por lo que aquí se pretende la obtención de renders de calidad los mismos que pasaran por una etapa de post producción en software de edición de imagen para pulir aspectos de contrastes y color.

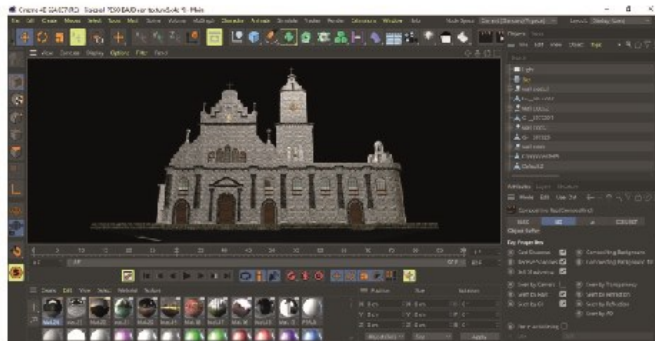
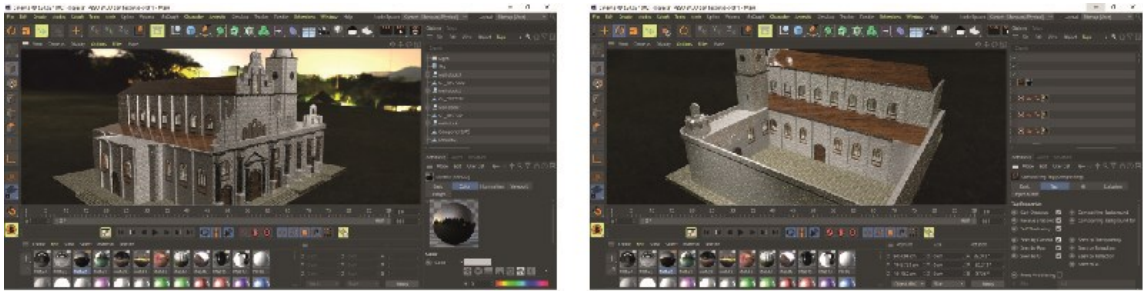


Imagen 12.- Modelado 3D

c. Formato

La propuesta se desarrollará en un formato definido en un tamaño A2 cuyas medidas son 420 x 594 mm, la disposición del formato será de carácter vertical para poder tener una distribución de la información acorde a lo deseado. Se opto por este debido a que en primera instancia es un formato que es adaptable fácilmente a impresión y que a la vez al ser de un tamaño algo más amplio que el de los formatos caseros permite colocar la información de manera más limpia y a la par brinda una buena legibilidad.

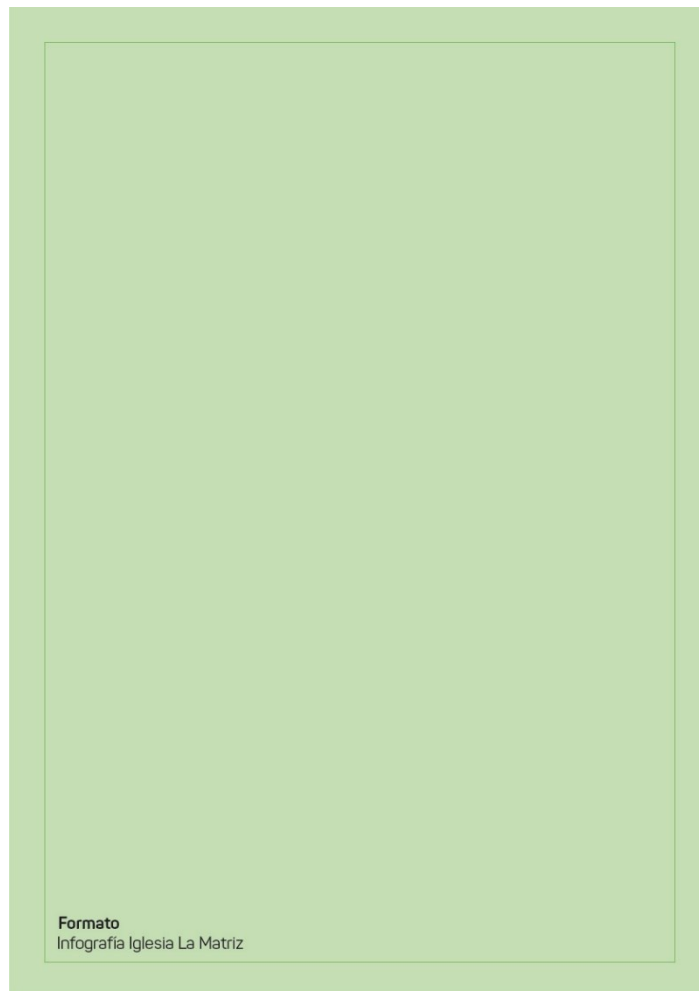


Imagen 13.- Formato

d. Márgenes

Los márgenes que se han establecido para la infografía son de 1.5 cm por lado, el uso de este permite tener un espacio de resguardo apropiado que sirva para ubicar la información en los espacios correctos y que al momento de impresión se pueda proteger de cierta forma el contenido.

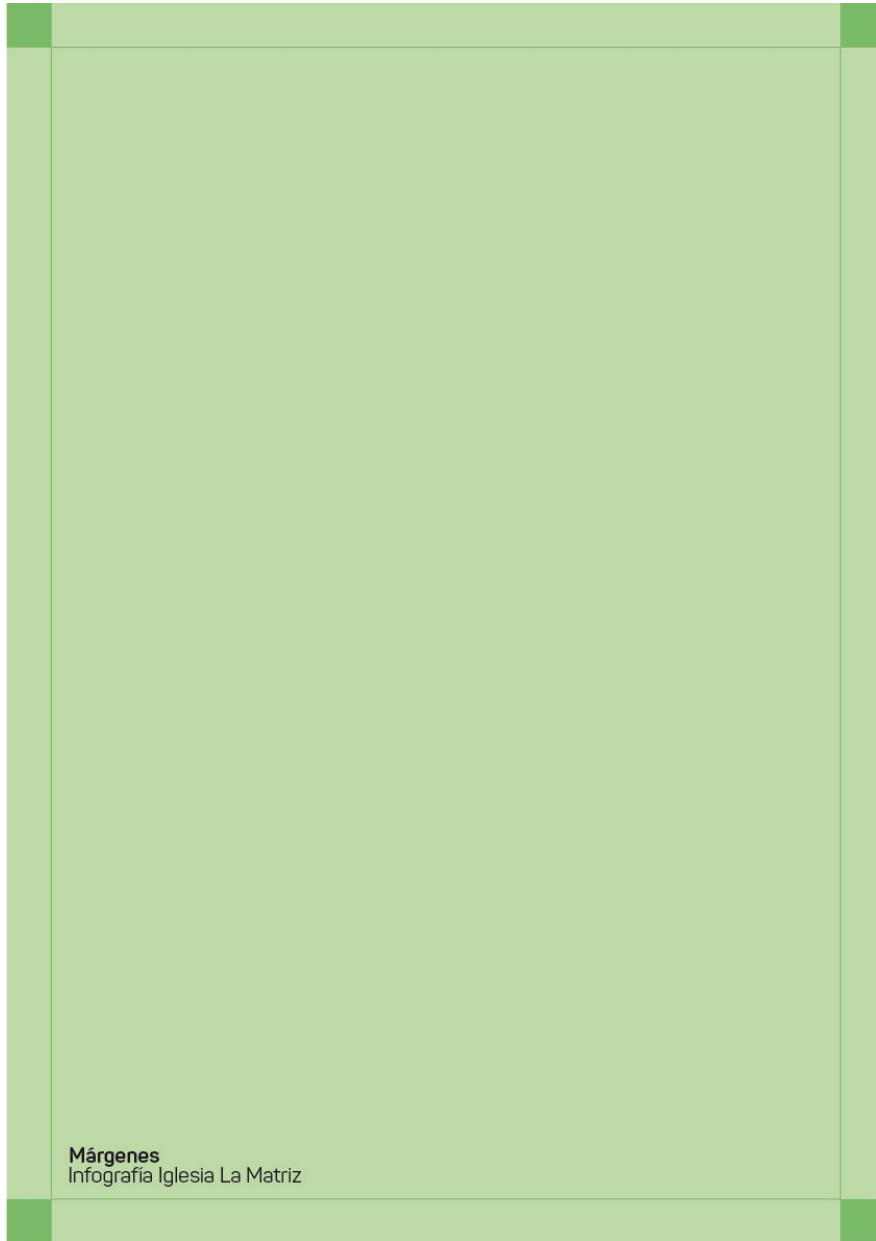


Imagen 14.- Márgenes

e. Retícula

Se hizo uso de una retícula modular de 8 x 16 módulos, la elección de esta es debido a que facilita de mejor forma la distribución de la información ya que la misma será de carácter corto por lo que es idóneo el uso de módulos más pequeños, además de esto brinda la posibilidad de jerarquizar las imágenes y el texto. Se ha hecho uso de medianiles para establecer espacio entre el contenido y así proporcionar descanso visual.

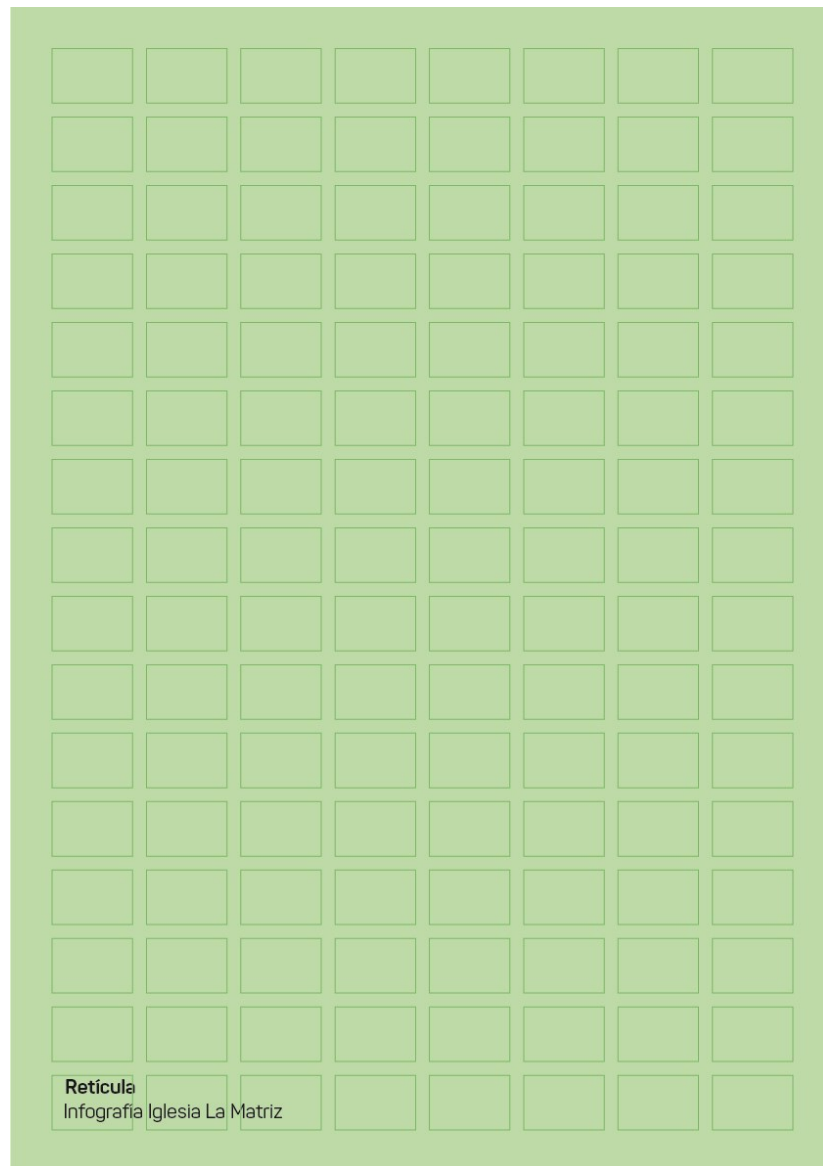


Imagen 15.- Retícula

f. Fuente Tipográfica

Las familias tipográficas a ser ocupadas para la creación de la infografía son Calendas y Benton, la mismas que tendrá una jerarquización de 4 niveles principales en donde para el titular será de 85 puntos, para el subtítulo 1 de 25 puntos, subtítulo 2 de 18 puntos y para el cuerpo del texto de 12 a 14 puntos dependiendo la cantidad de información a ser proporcionada.

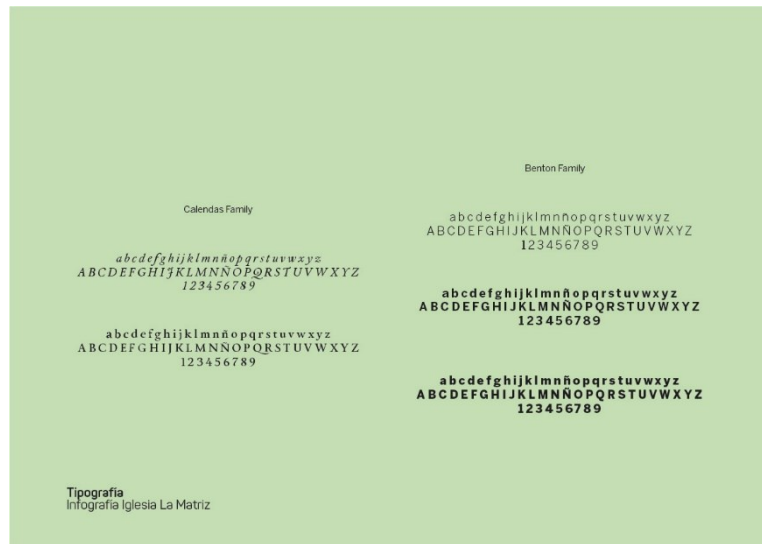


Imagen 15.- Familia Tipográfica



Imagen 16.- Tamaño Tipografía

g. Cromática

Correspondiente a la cromática a ser usada en el proyecto, se ha escogido cinco colores los cuales permitirán comunicar los diferentes aspectos a ser planteados y serán de apoyo a la composición en general.

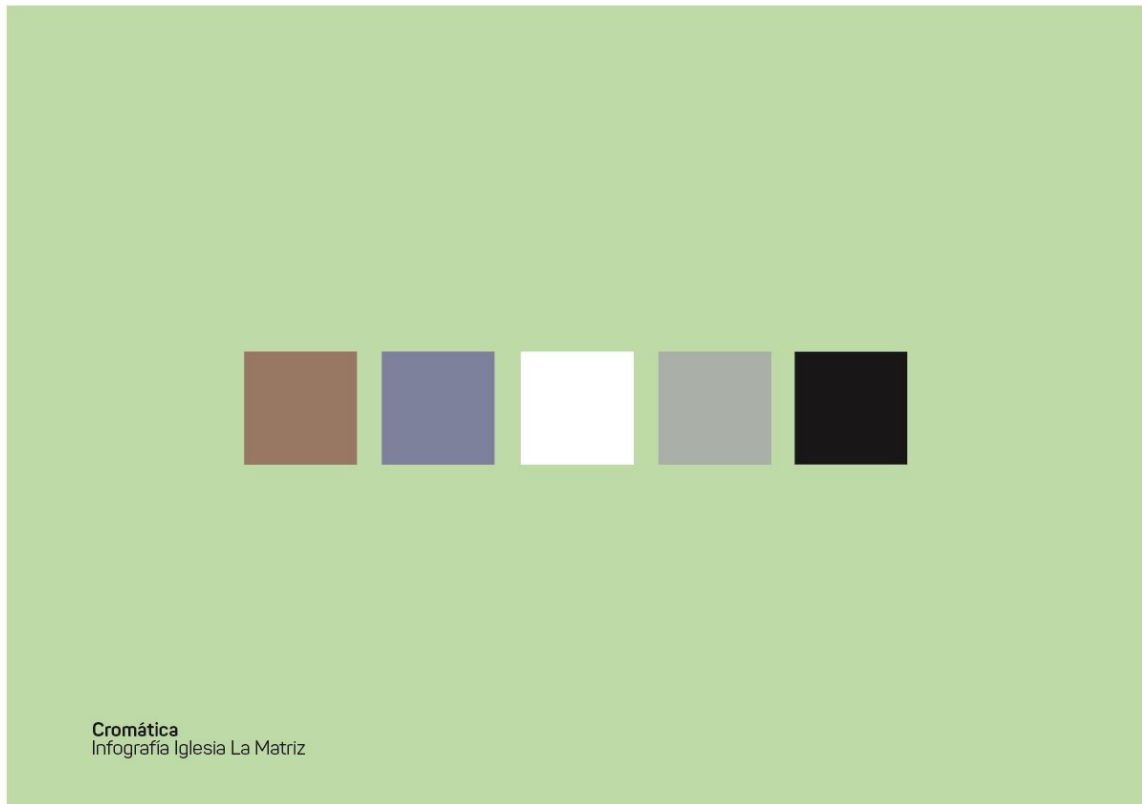


Imagen 17.- Cromática

5.1.3. Valor agregado / propuestas de valor.

El valor agregado que se le ha proporcionado a la propuesta, es decir a la infografía, está enfocado desde el ámbito tecnológico ya que mediante el uso del modelado 3D creado de la iglesia la matriz se ha podido desarrollar un espacio de realidad aumentada en donde el público pueda escanear un marcador gráfico y así poder tener acceso a un acercamiento lo más real posible a lo que fue el patrimonio arquitectónico.

El uso de esta cualidad tecnológica permite al proyecto convertirse en material gráfico de índole interactiva total, ya que, además de poder apreciar la información y la gráfica

brindada, el conectarse con el mundo digital abre las puertas a que las nuevas generaciones adquieran interés en conocer el proyecto.

5.1.4. Materiales e Insumos y/o productos y servicios.

Tabla 7. – Materiales e Insumos

Tabla de Materiales e Insumos

Recursos	Descripción
Humanos	Investigador
	Tutor de investigación
	Revisores
	Profesionales en diseño
	Profesionales en arquitectura
	Historiador
Institucionales	Universidad Técnica de Ambato
	Facultad de Diseño y Arquitectura
	Museo Casa de Juan Montalvo
Económicos	Transporte
	Internet
	Servicios básicos
Tecnológicos	Computadora
	Impresora

Software de diseño:

- Adobe Ilustrador
- Adobe Photoshop

Software de Escritura:

- Word

Materiales	Papel
	Tinta

5.1.5. Presupuesto.

Tabla 8. - Presupuesto

Tabla de Presupuesto

Producto/servicio	Valor unitario	Valor total
Cinema 4D		\$61.39
Adobe Illustrator		\$20.99
Adobe Photoshop		\$20.99
Gastos varios	Valor unitario	Valor total
Energía eléctrica	\$1.16	\$35.00
Servicio de internet y telefonía fija y móvil	\$1.00	\$30.00
Servicio de agua potable	\$0.33	\$10.00
Gasolina	\$5.00	\$25.00
Horas de trabajo	Valor unitario	Valor total
Hora por renders	\$8.00	\$240.00
Hora de Diseño	\$7.00	\$105.00
Hora por trabajo de inv.	\$5.00	\$200.00

TOTAL

\$748.37

5.1.6. Construcción del prototipo.

- *Tipografía*

En lo que respecta al uso de la tipografía en la creación del producto se hará uso de pesos visuales para dar jerarquía a ciertas palabras, de manera especial en los titulares para poder diferenciar las diferentes zonas de información. Referente a los cuerpos de texto se hará uso de párrafos cortos para proporcionar información directa y clara. Para información en donde se desee proporcionar detalles o hacer énfasis se hará uso de alguna variable tipográfica o a su vez se usará color de acuerdo con lo que se esté comunicando. La tipografía escogida es sans serif, se escogió este tipo de fuente ya que se desea comunicar simplicidad y a la vez se busca que sea legible de manera clara.

- *Cromática*

Referente al uso cromática en la composición se ha optado por 5 colores principales, la elección de estos colores es debido a que se desea comunicar elegancia y a la vez características de historia siendo tonos formales ideales para transmitir aspectos de patrimonio. Se hará uso de los colores para dividir las diferentes secciones de la infografía.

- *Fotografía*

Para la propuesta de igual forma se hizo uso de fotografía real de la época de lo que fue la iglesia La Matriz, el uso de este material gráfico es de utilidad para denotar que la información brindada se trata de un bien patrimonial del pasado y a la vez sirve para crear contraste entre la imagen real del bien arquitectónico con lo creado mediante herramientas digitales de modelado 3D.

- *3D*

El uso de modelado 3D será colocado en la composición como uno de los elementos centrales del producto gráfico ya que servirá para que la gente pueda apreciar de manera más limpia un acercamiento más profundo de lo que fue la estructura.

Reconstrucción virtual
Arquitectónica

La Matriz

Introducción

El emblemático templo que se llamaba Iglesia La Matriz estaba edificado en donde actualmente está la moderna Catedral de la ciudad de Ambato, es decir, en la intersección de las calles Bolívar y Montalvo. Un edificio que seguramente se construyó en el siglo XIX y que tenía como particularidad cúpulas. Era una iglesia sumamente grande que acogía a los feligreses que por diferentes circunstancias necesitaban de los oficios religiosos. Había exactamente en pleno sector de la esquina un lugar especial, el campanario del templo, en donde los ambateños dominicalmente y siempre que las circunstancias lo exigían se reunían.



Hechos Importantes Ambato



El origen del nombre Ambato no es debido a las preñadillas sino proviene de Hambato que significa lo bello y fortificado en quichá.



Gracias a ciertos asentamientos españoles en poblados indios de Ambato, se empezó a señalar los sitios donde se construirían edificaciones importantes de la ciudad.



El 24 de junio de 1603 se empezó la construcción de la primera iglesia y a la par se proclamó a la ciudad como San Juan de Ambato.



Previo al terremoto ocurrido en el año 1949, en la ciudad de Ambato se experimentó otro terremoto, ocurrido el 20 de junio de 1698.



El 12 de agosto de 1698, el fiscal de la Real Audiencia de Quito funda el segundo Ambato en el sitio que actualmente se encuentra.

La Matriz Historia



Inicio y Fin

La Iglesia La Matriz se construyó en el año 1919 y fue derrocada el 5 de agosto de 1949 debido a un terremoto que azotó a la ciudad de Ambato con una magnitud de 6.8 grados.

Ubicación

La edificación se encontraba ubicada en la calle Juan Montalvo, una de las principales avenidas de la ciudad.

Creador

El encargado de construir la iglesia La Matriz fue el Arquitecto Padre Pedro Bruning.

Replantearse

En un inicio, después de haber sido destruida la iglesia, se planteó la reconstrucción sobre los restos de la misma pero después de un análisis se llegó a la decisión de dinamitarla y construir una nueva.

Primero en caer

Al momento del terremoto los primeros espacios que se destruyeron fueron las cúpulas de la iglesia.

Renacimiento

Finalmente después de todo lo acontecido, en 1954 el presidente Velasco Ibarra inaugura la nueva catedral de la ciudad.

Datos Curiosos

Un hecho importante sucedido en la iglesia La Matriz fue la Creación de la Diócesis el 28 de febrero de 1948 la cual fue testificada por la visita de Nuncio Salvador.

De los elementos emblemáticos que se rescataron fue la custodia, la cual uno de los padres la recuperó esculpando con sus propias manos.



Imagen 18.- Infografía 1

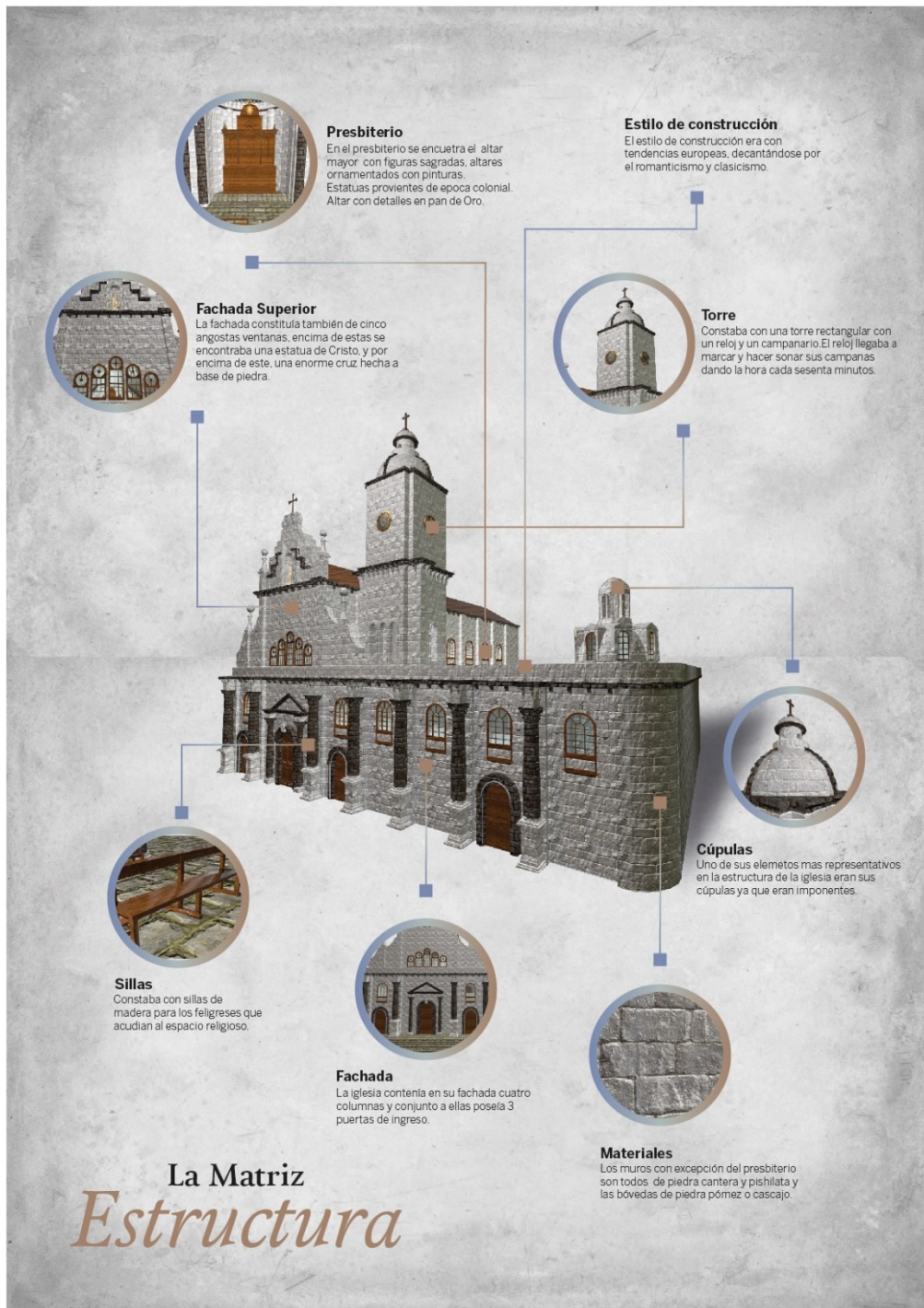


Imagen 19.- Infografía 2

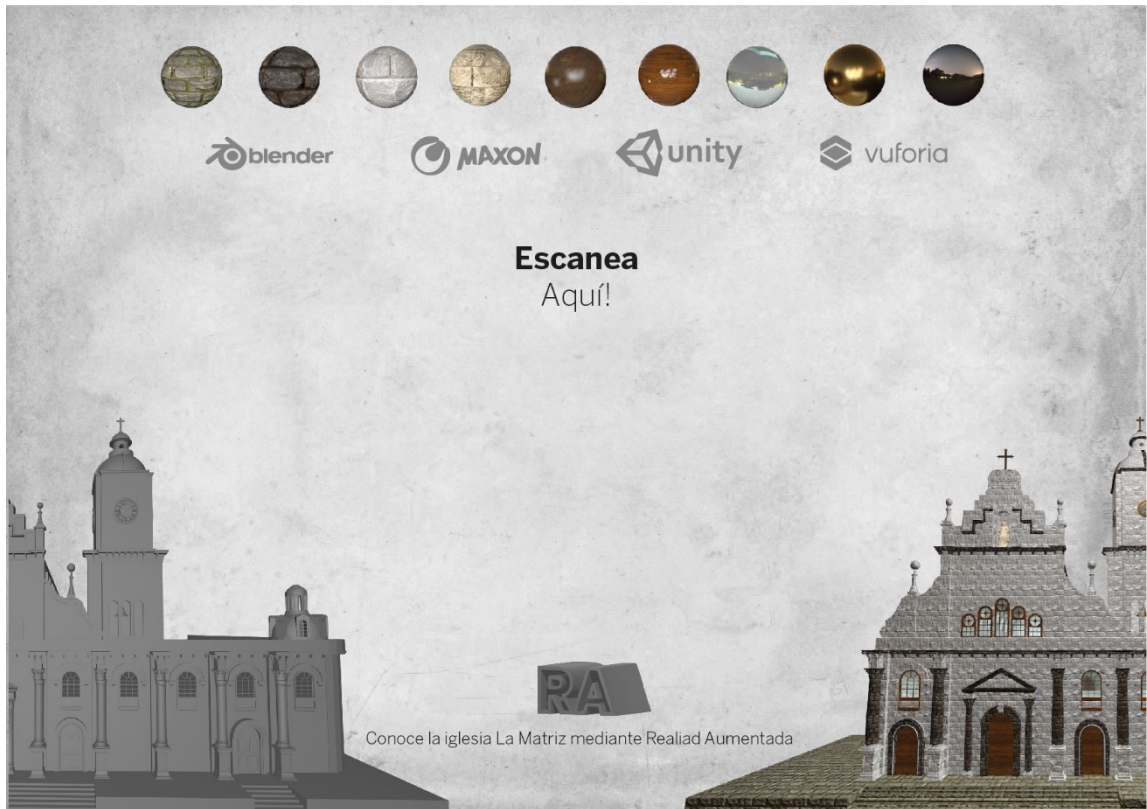


Imagen 20.- Infografía 3

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El desarrollo de la presente investigación permitió identificar como el campo del diseño gráfico puede ser de gran aporte para la conservación y difusión de información referente a patrimonio arquitectónico cultural, en donde se pudo evidenciar con ayuda de las encuestas y entrevistas que el uso de material gráfico, en este caso de la infografía es de gran utilidad para que las personas puedan captar de mejor manera la información a ser proporcionada.
- Por otra parte, se obtuvo también que el uso de la imagen en los procesos de comunicación y en específico cuando se desea difundir algo de carácter cultural, juega un papel fundamental en las personas al momento de recibir algún tipo de información ya que la misma es un complemento extremadamente fuerte para el texto escrito, permitiendo al público conectarse de manera más profunda y así llegar a un entendimiento pleno.
- De igual forma el proyecto ayudo a evidenciar que en el medio existe limitada información de ciertos espacios patrimoniales desaparecidos y que la información existente no es difundida de la manera adecuada lo cual hace del proyecto en cuestión un buen aporte para dar inicio a la propagación de este tipo de información.
- Se pudo apreciar también que a pesar de que entre la gente exista desconocimiento del objeto de estudio, existe interés por adquirir esa información con el fin de mantener viva la memoria colectiva en lo que refiere al ámbito patrimonial y así esta información pueda ser transmitida a las nuevas generaciones para fortalecer las raíces sociales.
- El proyecto ayudo a identificar que el uso de las nuevas tecnologías, en este caso de la realidad aumentada y el modelado tridimensional, son de gran aporte para

que la sociedad actual pueda tener mayor interés por recibir información de carácter más formal y así brindar una propuesta de interactividad hacia el público.

- Finalmente se pudo concluir que la reconstrucción digital de espacios arquitectónicos desaparecidos abre nuevos horizontes a que el patrimonio local pueda ser reconocida en otras sociedades y que la difusión de esta información se hace más viable.

Recomendaciones

- Por medio de la información recabada se puede recomendar realizar proyectos similares con la finalidad de poder revivir y conservar otros espacios arquitectónicos que tengan igual relevancia para la ciudad haciendo uso del modelado tridimensional y la realidad aumentada para ayudar a facilitar la comprensión de lo que se desea transmitir.
- Se recomienda a las empresas privadas y al gobierno local poner mayor énfasis en la difusión de información referente a espacios arquitectónicos emblemáticos y más aún si estos han desaparecido ya que es la única forma de poder fomentar valorización en las personas y también así poder mantener viva nuestra historia.
- Es recomendable hacer uso de aspectos de diseño en lo que corresponde a la gráfica para que la recepción de información sea más favorable y que a la vez pueda tener relevancia y no únicamente sea un escrito más, que pueda o no generar interés en las personas.

BIBLIOGRAFÍA

Alba, T. (s.f.). *GUÍA PARA DISEÑAR INFOGRAFÍAS DESDE CERO*. Madrid: Diseño Creativo.

Cordero, J., & Meneses, C. (2016). *La estética de la arquitectura del porfiriato en Guanajuato*. Guanajuato.

De la Rosa, E. (2012). *Introducción a la arquitectura*. México: RED TERCER MILENIO.

Díaz, J. (2012). Simulación en entornos virtuales, una estrategia para alcanzar "Aprendizaje Total", en la formación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 49-94.

Federación de enseñanzas de Andalucía. (2009). LAS TENDENCIAS ARQUITECTÓNICAS DEL SIGLO XIX. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-5.

Guerrero, L., & Rodriguez, M. (1998). *Estudios de tipología arquitectónica*. México.

Lleida, M. (2010). *EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO, UNA FUENTE PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA Y*. Barcelona: Enseñanza de las Ciencias Sociales.

Mazó, H. (2018). *LA EXPRESIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA COMO MEDIO DE REPRESENTACIÓN*. Buenos Aires: FADA-UNA.

Moles, A. (2015). *La Imagen - Comunicación Funcional*. Morelia.

Ospina, J., & Agudelo, S. (s.f.). *Construcción de un sistema de representaciones virtuales*. FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA .

Poveda, L. (2018). *ESTUDIO DEL REPERTORIO RELIGIOSO PATRIMONIAL DEL CENTRO DE LA CIUDAD DE AMBATO PARA EL DESARROLLO*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamerica.

Rivera, A. (2013). *Expresión gráfica en la enseñanza actual de la arquitectura*. Lima.

Rollié, C. (s.f.). *Diseño de la Información*. Argentina: UNLP-FBA.

Ruiz, P. (2017). *Modos de ver. Maneras de dibujar - Significado de la expresión gráfica arquitectónica*. Madrid.

Valero, S., & Roman, G. (2001). *La infografía : técnicas, análisis y usos periodísticos*. Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia (PUV).

Velarde, H. (s.f.). LAS BASES DE LA ARQUITECTURA CLASICA. 325-324.

ANEXOS

Anexo N°1: Marco legal

Anexo 1

Art. 29.- Del patrimonio cultural nacional. Es el conjunto dinámico, integrador y representativo de bienes y prácticas sociales, creadas, mantenidas, transmitidas y reconocidas por las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales.

Art. 33.- De los museos. Se considera a los museos como instituciones al servicio de la ciudadanía, abiertas al público, que adquieren, conservan, estudian, exponen y difunden bienes culturales y patrimoniales de una manera pedagógica y recreativa. Los museos son espacios de prácticas simbólicas, en constante debate, que se construyen de manera participativa a partir del planteamiento crítico de las representaciones y del patrimonio.

En el Capítulo 4 de la Red de Áreas Arqueológicas y Paleontológicas

Art. 47.- De las áreas arqueológicas y paleontológicas. Han de entenderse como los lugares en los que se encuentra un yacimiento arqueológico que contiene restos de estructuras, vestigios de culturas y presencia humana; y suelos de ocupación hallados mediante prospección de superficie y subsuelo; o yacimientos paleontológicos que contienen fósiles y restos biológicos.

En el Capítulo 5 del Patrimonio Cultural

Art. 51.- Del patrimonio tangible o material. Son los elementos materiales, muebles e inmuebles, que han producido las diversas culturas del país y que tienen una significación histórica, artística, científica o simbólica para la identidad de una colectividad y del país. El patrimonio cultural tangible puede ser arqueológico, artístico, tecnológico, arquitectónico, industrial, contemporáneo, funerario, ferroviario, subacuático, documental, bibliográfico, filmico, fotográfico, paisajes culturales urbanos, rurales,

fluviales y marítimos, jardines, rutas, caminos e itinerarios y, en general, todos aquellos elementos cuya relevancia se inscriba en la definición indicada.

Art. 52.- Del patrimonio intangible o inmaterial. Son todos los valores, conocimientos, saberes, tecnologías, formas de hacer, pensar y percibir el mundo, y en general las manifestaciones que identifican culturalmente a las personas, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades que conforman el Estado intercultural, plurinacional y multiétnico ecuatoriano.

Anexo 2

Art. 13.- No puede realizarse reparaciones, restauraciones ni modificaciones de los bienes pertenecientes al Patrimonio Cultural sin previa autorización del Instituto. Las infracciones de lo dispuesto en este artículo acarrearán sanciones pecuniarias y prisión de hasta un año. Si como resultado de estas intervenciones se hubieran 116 desvirtuado las características de un bien cultural el propietario estará obligado a restituirlo a sus condiciones anteriores, debiendo el Instituto, imponer también una multa anual hasta que esta restitución se cumpla. Las multas se harán extensivas a los contratistas o administradores de obras, autores materiales de la infracción, pudiendo llegar inclusive hasta la incautación.

Art. 15.- Las municipalidades de aquellas ciudades que posean Centros Históricos, conjuntos urbanos o edificios aislados cuyas características arquitectónicas sean dignas de ser preservadas deberán dictar ordenanzas o reglamentos que los protejan y que previamente hayan obtenido el visto bueno por el Instituto de Patrimonio Cultural.

Art. 16.- Queda prohibido todo intento de adulteración de los bienes pertenecientes al Patrimonio Cultural del Estado, procurándose por todos los medios de la técnica su conservación y consolidación, limitándose a restaurar, previa la autorización del Instituto de Patrimonio Cultural, lo que fuese absolutamente indispensable y dejando siempre reconocibles las adiciones.

Anexo 3

a) Velar por el cumplimiento de la Ley de Patrimonio Cultural y su Reglamento, la Ley de Régimen Municipal, en sus partes pertinentes y la presente Ordenanza.

e) Conocer y resolver de conformidad con esta ordenanza, previo informe de la Sección Técnica FONSAL-AMBATO y técnicas de competencia mundial para informar y recomendar al Concejo Municipal, previa su aprobación acerca de las solicitudes realizadas por personas naturales o jurídicas para ejecutar trabajos de: preservación, conservación, restauración, mantenimiento, remodelaciones, rehabilitaciones, consolidaciones, derrocamientos, reproducciones o cualquier otro tipo de intervención en los bienes muebles, bienes inmuebles, bienes tangibles e intangibles de carácter patrimonial.

f) Regular el uso del suelo en los sitios y monumentos patrimoniales, así como su área de influencia, entorno natural y edificado con el fin de proteger las manifestaciones culturales en concordancia con la legislación nacional y convenios internacionales.

g) Señalar normas y medidas de mitigación contra el impacto visual, cultural y ambiental a adoptarse para salvaguardar la integridad de los sitios y bienes culturales de carácter patrimonial una vez que hayan sido o puedan ser alterados por cambios, modificaciones o agregados.

Anexo N°2: PEST

Anexo 1

Que el artículo 380, numerales 1,2 y 3 de la Constitución de la República del Ecuador, prescribe que: "Serán responsabilidades del Estado: 1. "Velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador. 2. Las edificaciones, espacios y conjuntos urbanos, monumentos,

sitios naturales, caminos, jardines y paisajes que constituyan referentes de identidad para los pueblos o que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico. 3. os documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.";

Anexo 2

Que el artículo 55, literal h) del Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización, establece que son "Competencias exclusivas del gobierno autónomo descentralizado municipal- Los gobiernos autónomos descentralizados municipales tendrán las siguientes competencias exclusivas sin perjuicio de otras que determine la ley; h) Preservar, mantener y difundir el patrimonio arquitectónico, cultural y natural del cantón y construir los espacios públicos para estos fines";

Que el artículo 144 del Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización prescribe que: "Corresponde a los gobiernos autónomos descentralizados municipales, formular, aprobar, ejecutar y evaluar los planes, programas y proyectos destinados a la preservación, mantenimiento y difusión del patrimonio arquitectónico, cultural y natural, de su circunscripción y construir los espacios públicos para estos fines.";

Anexo 3

Art. 2.- Principios para salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial

- Participación: las acciones de salvaguardia promoverán la participación activa y efectiva de los portadores, comunidades, pueblos y nacionalidades involucradas

- Interculturalidad: Entendida como un diálogo equitativo en la diversidad, que se ejercerá a través del respeto mutuo.

- Sustentabilidad: Amparada en compromisos reales y efectivos de los diferentes actores involucrados para la continuidad de la manifestación en el tiempo y su pertinencia cultural.

- Intersectorialidad: Diálogo entre los diferentes sectores, instituciones y niveles de gobierno.

- Manejo ético: Respeto a las prácticas consuetudinarias que rigen el acceso a las diferentes formas del patrimonio cultural inmaterial, así como el consentimiento libre, previo e informado de los portadores, comunidades, pueblos y nacionalidades en los procesos de salvaguardia.

- Corresponsabilidad: compromiso ético en la gestión del patrimonio cultural inmaterial.

Anexo N°3: Archivos

Anexo 1

Link con los audios de las entrevistas a profesionales, imágenes y las infografías finales.

<https://mega.nz/folder/1lphTJoL#-NiFFF6JZTwsRryVuKAW0A>

Anexo N°4: Documentación

ESPECIAL



(1)

SAN JUAN DE AMBATO

Su fundación y época colonial.

De acuerdo con los datos históricos, a mediados del siglo XVI, cuando pasó hacia Quito Sebastián de Berbaldo y Pedro de Alvarado, a orillas del río Ambato existió un pequeño asentamiento de chichas, que luego pasó a formar un lugar de descanso para los cameneros que iban a vender de Quito, conocida también como "Tambo". Luego por 1578 el presidente de la Real Audiencia de Quito, Hernando de Santibañ, ordenó que se fundaran poblados al sur de Quito por orden y en nombre de Rey de España.

Correspondiendo a Sebastián Don Antonio Córdova hacer efectiva esta orden, quien llevó el primer grupo de colonos, en la cual estaban asentados los colonos, Hambato en la zona de lagunales (que significaba de espesas), que eran sus sembríos en la parte baja de la zona, conocida como Castañapichá (que quiere decir plaza del).

Asentado se quedó Córdova cuando vio que unos seis españoles ya se habían asentado en este pequeño poblado con los indios. Con la ayuda de estos españoles, don Antonio Córdova y unos cuantos indios se empezó a salir con estacas los lugares donde se construiría la Plaza Mayor, la iglesia y el cementerio. Acabada esta obra se asentó que la población debería llevar el nombre en honor a los indios que ya habitaban en ella, a sea los I Ambato, nombre que en los años venideros se le dio a Castañapichá, llamándose "AMBATO". Posteriormente a este poblado se le otorgó la categoría de "ASENTO".



(2)

MICROCIUDAD.com.ec / 15

AN JUAN DE AMBATO

Según la historia, a unos dos kilómetros y medio de Ambato existía una piedra grande, con unos ocho pisadas de un hombre, que los frailes contaban a los indios que estos pisadas pertenecían a San Bartolomé. Por la petición de este Santo llegado a las Américas los castellanos renombraron a la ciudad como "San Bartolomé de Ambato".

Han transcurrido algunos años desde la fundación española de Ambato, y se había un gesto totalmente terminado. Varios españoles que se asentaron en los cascaños de Ambato prefirieron la zona de Macho, por sus excelentes terrenos agrícolas. Pero los inclementes del clima de Macho hicieron que los españoles construyeran sus casas en Ambato, donde se establecieron sus mujeres e hijos. El clima de Ambato era mucho más bondadoso y cálido, por esta razón, solicitan al Obispo Soto de Quito, con el visto bueno del Presidente de la Real Audiencia de Quito Don Miguel Izquierdo, que ordene al Teniente Comisario de Ambato, en ese entonces Don Sebastián Córdova, que se construya una nueva y amplia iglesia. El día 24 de junio de 1683, justo el día de la construcción de la moderna iglesia donde el arzobispo de pápato Aviano Guetero Salamea, pronunció el discurso del estilo proclamando solemnemente que desde esa fecha, se llamará la población "San Juan de Ambato" y dicho Santo será su patrono.

En el Libro de Gerardo Nolasco "Tierra de Tungurahua", encontramos que el 28 de junio de 1688 la ciudad de Ambato se destruye a causa de un terrible terremoto ocasionado por el hundimiento de algunos montes en la cordillera de los Andes. Lo que agudizó el caos fue la ruptura de los diques producidos por los dormibles que contenían las aguas, que luego se convirtieron en lodas, arrasando con todo. Murió mucha gente y prácticamente la ciudad quedó destruida. Los diques y grandes montañas cayeron ruinas inmediatamente a las autoridades de Quito sobre el desastre, solicitaron ayuda urgente. A los ocho días del terremoto, los principales de los sobrevivientes suscribieron una emocionante petición al Rey de España, invocando su clemencia y socorro. Esta mala noticia llegó mucho en llegar a oídos de Monarca y aún al mismo Virrey.

Luego del desastre venimos, los pobladores con los pocos indios que quedaban, ya que muchos indios despreciados salieron por Quito y sus alrededores, buscamos un lugar nuevo para refugio sus vidas, definiendo por sus bondades la zona de Quisapichá como el lugar mejor situado que brindaría seguridad y tranquilidad a sus familias.



En la página anterior:

(1) La Iglesia "San Juan de Ambato" por el escultor "El Escultor".
(2) 1916. Interior de la Iglesia "San Juan de Ambato" luego del terremoto.

En esta página:

(3) 1916. Interior de la Iglesia "San Juan de Ambato" luego del terremoto.
(4) 1916. Exterior de la Iglesia "San Juan de Ambato" luego del terremoto.
(5) 1916. Monumento y catedral de la zona de Quisapichá desde los cerros.

¿Sabías que?

"Un Ambato se simbolizó el primer día de escultura, de cuyos símbolos surgieron por milares en toda la República, constituyendo uno de los elementos más importantes en el desenvolvimiento económico, ya que el escultor tenía para proporcionar callos, como combustible, para conseguir viviendas y para amoblarla".

SAN JUAN DE AMBATO



(8)



(9)

La nueva población de Ambato continuó con su denominación de ASIENTO, a cual también fuera consagrada a San Juan Bautista, para lo que se aseguró la fundación "San Juan de Ambato". El poblado comienza a desarrollarse y progresar inmediatamente, el movimiento comercial es bastante elevado gracias a la asociación y empuje de su gente, cosa que no momentánea por los siglos. Las irrucciones vienen de las estancias y los sobrantes son llevados a las poblaciones cercanas. Pronto el ASIENTO de San Juan de Ambato adquiere notable afluencia, por lo que los ambatoños solicitan comedidamente al Rey de España, al presidente de la Real Audiencia de Quito y al Comisario de Fomento se reconsidere la categoría de Villa. El mismo Rey de España envía el decreto del 6 de Octubre de 1759 por el cual, el Asiento de Ambato se le da la categoría de Villa. Dicho decreto demora más de lo deseado, ya que la solicitud fue en fecha 14 de Septiembre de 1743. Posteriormente

el Rey de España, por Decreto Real del 4 de Octubre de 1754, le concede el ascenso a título de CORREGIMIENTO, siendo su primer corregidor Don Luis Pinelo. A consecuencia de dicho nombramiento ocurrido el 4 de Febrero de 1757, casi un siglo después del fatal terremoto de 1698, la población sufrió serios trastornos, por lo que se trató de reconstruir y categorizar, volviendo al terreno del Comisario. Pero con la decisión y entusiasmo de Don Bernardo Darquias, corregidor de ese entonces, se procedió a la inmediata restauración y se inició el templo. Luego de poco tiempo, el poblado volvió a lucirse como lo era antes, el bello "San Juan de Ambato".

Texto y datos: tomado del libro "La Morirra" Herivas, cuyo autor es el Señor, Bolívar Mauricio Pacheco Herivas, (Julio 2004).

En la página anterior:

(8) La Catedral de San Juan de Ambato.
(9) Plaza de la Libertad en la ciudad de Ambato.

En esta página:

(8) Interior de la Iglesia de San Juan de Ambato.
(9) Exterior de la Iglesia de San Juan de Ambato.

¿Sabías que?

La ciudad mantiene las características de las ciudades andaluzas. Las casas no se apilaban, había espacios entre unas y otras. Cada una de ellas poseían un patio, y las casas más poderosas se coronaban de espiga capotada y poseían un huerto para los animales y un pequeño huerto donde sembraban algunas hortalizas y frutas: fresas, papayas, duraznos y peras.

18 / MICHIDADonline

CRECIMIENTO URBANÍSTICO

LAS PLAZAS

Cuando se fundó el asentamiento de Ambato, se empezó con el señalamiento de una plaza principal para luego construir la gobernación, iglesia, el cabildo, cuarteles militares y luego hacer un trazado de las calles, teniendo como centro la Plaza Mayor. La Plaza Mayor nunca pudo ser la plaza San Sebastián (a 10 de agosto o el Parque Covalán) más bien, actualmente, es el parque Montalvo que allí siempre estuvo la iglesia principal, o iglesia, el cabildo, la gobernación y el cuarte. Según el historiador Guisane Monge, en la esquina noroccidental del parque Montalvo se localizaba una pirámide como recordatorio del asentamiento de Ambato, y por movimientos comerciales, se estableció como una plaza de mercado. La segunda plaza fue la de San Sebastián (16 de agosto). Cuando se construyó el Parque Montalvo, se convirtió en el sitio del mercado de los días lunes. Allí, alrededor de las 10:00 horas, se levantaban "vistas públicas" que eran una función de arte aéreo. El parque 12 de noviembre radicaba la estación del Ferrocarril de Sur. Se comenzó a construir en el centro de la plaza, un monumento a los héroes que levantaron a la independencia de la ciudad. Sin embargo, quedando fuera a la izquierda de la Alameda de Quito, empezó con el trabajo de una gran obra excavación y cuando ya estuvo casi concluida, se puso agua. Sin embargo, se vio que el terreno era demasiado fijo y nuevamente se le retiró e hicieron un lugar como el parque Montalvo. A pocas cuadras, se encuentra la Plaza Colombia, llamada plaza

"de la cañón" porque se vendía el combustible para los hogares, alfalfa y el forraje comprado por los agricultores que llegaban a caballo hacia las 16 de la noche. Una de las más modernas plazas en ese tiempo era la Plaza Urquiza que en un momento se le llamó Plaza Montalvo pero, luego, la plaza Libertad viajaron a la plaza Plaza Urquiza por ser apropiada. Solo en el año 1916 se le llamó "Plaza Urquiza" en recordación al único presidente de la República que nació en la provincia de Tungurahua, en Piñón; sin embargo, también se le llamó plaza de los héroes porque todos los lunes se vendía toda clase de animales. A pocos metros de la esquina norte de la plaza, actualmente calle Salazar, existió la primera cancha de tenis, propiedad de Ambato Tennis Club.

CASA MONTALVO

En ese lugar existió una casa de poca en una parte y en otra era de faja, donde permanecía la viuda, señora María Lorea Narango, que fue vendida a un comerciante de Quito el cual iba cada mes a Ambato con una carga de tejidos. Fue comprada por el comerciante, se llamaba Marcos Montalvo Oveco y estaba casado con la comerciante, señora Juana Flores y Villacreses. Fue el nuevo propietario que edificó la casa hoy existente en la calle Bolívar y Montalvo, donde funciona la biblioteca de Autores Nacionales, el pequeño museo y se encuentra el museo donde reposa el cadáver embalsamado de don Juan Montalvo.



(3)

38 / MICHIDADonline

TRADICIONES, LUGARES Y FESTIVIDADES

BARES Y HELADERÍAS

El primer bar oficialmente dicho fue propiedad de Don Julio Solís Borja, casado con Emma Sevilla Chacón que estaba situado en los ados de la última casa con portón, en la calle Sucre frente al parque y la calle Moravia. El señor Solís tenía una bien montada tienda de licor y en los días domingos por la mañana, en horas de la siesta, socaba mesa a portal y allí se encontraban los principales caballeros de la ciudad. Así, por primera vez, se que lo probaba caele y concurrían los viajados señores César Holguín Narango que estuvo en los Estados Unidos y Europa, Alfredo Barona Higuera, educado en Inglaterra y el ingeniero José Ignacio Vélez, graduado en los Estados Unidos. En este lugar, se tomaba el mejor chano: un francés o 34 sucres la botella y el gran cognac gallo a 18 sucres la botella.

LAS SALSIFICONERÍAS

En la actualidad, los salones y restaurantes venden jugos de frutas para aplacar la sed, pero antiguamente, para ese mismo fin, se vendían las llamadas "Salsificoneras", que se los hacía en la Plaza 10 de Agosto (hoy parque Covalcán), frente a las amarras de Bichuela.

El famoso salsificonero ambateño se hacía con 3 cucharadas de azúcar y una porción de jorabo al gusto del salsificonero, se agregaba el vaso con nieve del Carhuarazo (nieve macho). A las vendedoras se les llamaba salsificoneras y su clientela abarcaba los estudiantes del Colegio Bolívar y de La Providencia. El vaso de salsificonera costaba un medio (5 centavos) pero más tarde, de acuerdo con la carestía de la vida, subió a un real (10 centavos) y aún después, incrementó a medio y a peseta (20 centavos).

EL LUNES EN AMBATO

Lo fiero de los días lunes de esta ciudad es sin duda lo más importante de todas las realidades en el Ecuador, es extraordinaria, todos los ambateños se sienten orgullosos de la misma. En esos días y actualmente, la gente

que acude no sólo son de las asociaciones y campos de la Provincia de Tungurahua, sino que llegan de todas las ciudades de la república. Todo Ambato está repleto de un sin número de artículos en los plazas coles, entre otros. Seña de pregunta, qué es lo que no se encuentra ese día para comprar y vender, pues hoy de todo, hasta lo que parece un disparate y absurdo.

EL DEPORTE

La actividad deportiva que se concentra en Ambato está determinada por la práctica del fútbol, el fútbol y el básquet. En los últimos años, las carreras pedestres se multiplicaron, logrando cada vez una mayor participación de la juventud.

El deporte de mayor significación es el fútbol. La provincia, a través de sus equipos, ha mantenido una fama positiva en los diferentes campeonatos nacionales. Los equipos de mayor trascendencia han sido el América, Macará y Técnico Universitario.

El América es el decano del fútbol ambateño pues se formó hace unos años, a través de los cuales han seguido manteniendo su presencia. Tienen un gran número de simpatizantes.

El Macará, conocido como el "DUCULA", es el equipo más popular de Ambato. Así comienza la historia de Macará, el equipo del Invidiable Neptal "Nato" Barona en el cual transcurrieron varios años de historia por donde han pasado cientos de jugadores, entrenadores y directivos. Es uno de los clubes de mayor tradición en el fútbol ecuatoriano. Jugó 5 años en la primera división en 1985. En 1986, descendió por primera vez a la serie B y, aunque su retorno fue inmediato, desde esa época fueron frecuentes sus ascensos y descensos de categoría, incluso, bajando, seguida en 1974 y retornando algunos años después. Sin embargo, a aquello y de no haber podido jamás clasificarse a una Copa Libertadores de sus filas han surgido jugadores importantes, así como han llegado a club reconocidas figuras del fútbol nacional e internacional.



En esta página:
El "La Maná" con
Andrés Bello,
Pope Manabandú,
Barrera y Villaverde del
Macará.

(4)



(1)

AMBATO A TRAVÉS DE SU HISTORIA

La historia de Ambato tiene, en cada rincón, una rica información de su pasado, presente y futuro. El objetivo de este especial es hacer que nuestra revista no sólo sea para informar sino, también, que sirva como material didáctico para las actuales y futuras generaciones.