



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TEMA:

Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia como herramienta de difusión cultural.

AUTOR:

Carbo Chávez, Tatiana Yesabel

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADA EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, Ecuador

27 de septiembre 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Carbo Chávez, Tatiana Yesabel**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**

TUTOR (A)

f. _____

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Sánchez Mosquera, Fernanda Anaís, Ms.

Guayaquil, a los 27 días del mes de septiembre del año 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Carbo Chávez, Tatiana Yesabel

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia como herramienta de difusión cultural, previo a la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 27 del mes de septiembre del año 2021

EL AUTOR

f. 

Carbo Chávez, Tatiana Yesabel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, Carbo Chávez, Tatiana Yesabel

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia como herramienta de difusión cultural**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 27 del mes de septiembre del año 2021

f. *Tatiana Carbo*

Carbo Chávez, Tatiana Yesabel

REPORTE DE URKUND

[VOLVER A LA VISTA GENERAL DEL ANÁLISIS](#) ↻ ↓ ? | [CONFIGURACIÓN](#) ∨

REMITENTE: billysotochavez@gmail.com ARCHIVO: [Carbo Tatiana UTE.docx](#) SIMILITUD: 0 %

COINCIDENCIAS **FUENTES** DOCUMENTO COMPLETO

SA DOCUMENTO ALMACENADO **W** SITIO WEB **J** PUBLICACIÓN

FUENTES ACTIVAS						
SIMILITUD	TIPO	NOMBRE DE LA FUENTE	ALTERNATIVE SOURCES	SIMILITUD DE TEXTO	UBICACIÓN EN EL DOCUMENTO	
0.00 %	SA	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil / Carbo Tatiana UTE.docx Documento: Carbo Tatiana UTE.docx (D112032709) Enviado por: billy.soto@cu.ucsg.edu.ec Destinatario: maria.naranjo07.ucsg@analysis.orkund.com	∨	0		

¿FALTA ALGUNA FUENTE EN LA LISTA?

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres que son el motor que me impulsa día a día a dar y ser lo mejor de mí, quienes me han apoyado en todas mis luchas y que sin duda alguna contribuyen una gran parte en este logro de mi vida. A mi hermano pues ha sido una de las fuentes de felicidad en mi vida y a mi familia cercana.

A mis compañeros de la Universidad con los cuales comparto muchos de mis mejores recuerdos de la universidad y por esa ayuda incondicional que nos hemos brindado a lo largo de nuestros años de estudio la cual nos impulsó a dar nuestros mejores esfuerzos académicos.

Por último, pero igual de importante a mis Profesores de la Universidad quienes me brindaron sus conocimientos y ayuda para poder adquirir muchos de los conocimientos que poseo actualmente.

DEDICATORIA

A mis padres,
Alexandra y Jhonny



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcda. Anais Sánchez, Ms

Presidente

f. _____

Lcda. Katherine Naranjo, Ms.

Evaluador

f. _____

Lcdo. Manuel Arévalo Ronquillo

Opositor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CALIFICACIÓN

Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Contenido

INTRODUCCIÓN	2
Planteamiento del Problema	3
Objetivos del proyecto	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
Metodología de Investigación	5
Definición de metodología y herramientas de investigación	5
<i>Recolección de Información sobre cliente, producto, competencia, público.</i>	<i>7</i>
<i>Análisis, interpretación y organización de la información.....</i>	<i>9</i>
Proyecto.....	11
Criterios de Diseño	11
<i>Proyecto 1: Tipografía Quincha, Diego Sanz.....</i>	<i>11</i>
<i>Proyecto 2: Tipografía Silabario –WAOTEDEDO por Juan Casca</i>	<i>14</i>
<i>Proyecto 3: Tipografía Código Valdivia Cosmograma / Registro Abya Yala Nro.86</i>	<i>15</i>
Cromática	18
Formato de exportación	22
Implementaciones y medidas.....	22
Desarrollo de bocetos o artes iniciales	23
Propuesta E- Expresiones Corporales formas definidas (Punto, líneas)	25
Propuesta T- Tocados	30

Propuesta S- Silueta	35
1.1 Evaluación de Artes iniciales.	40
Desarrollo de línea gráfica definitiva.	41
Implementación y verificación del material digital	46
Producto final	70
Conclusiones y recomendaciones	72
Conclusiones	72
Recomendaciones	72
Bibliografía.....	73
ANEXOS.....	77
Anexo 1.....	77
Anexo 2.....	78
Anexo 3.....	79
Anexo 4.....	79
Anexo 5 y 6.....	79
Anexo 7.....	81
Anexo 8.....	82
Anexo 9.....	83
Anexo10 y 11	85
Anexo 12.....	85
Anexo 13.....	87

1.2 Anexo 14.....	90
1.3 Anexo 15.....	93
1.4 Anexo 16.....	95
Anexo 17.....	98

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	12
Figura 2.....	13
Figura 3.....	15
Figura 4 y Figura 5.....	16
Figura 6.....	17
Figura 7.....	17
Figura 8.....	18
Figura 9.....	19
Figura 10.....	20
Figura 11.....	21
Figura 12.....	23
Figura 13.....	24
Figura 14.....	25
Figura 15.....	26
Figura 16.....	27
Figura 17.....	28
Figura 18.....	29
figura 19.....	29
Figura 20.....	30
figura 21.....	31
figura 22.....	32
figura 23.....	33
figura 24.....	34

figura 25.....	34
figura 26.....	35
Figura 27.....	36
Figura 28.....	37
Figura 29.....	38
figura 30.....	39
figura 31.....	39
Figura 32.....	40
figura 33.....	41
Figura 34.....	42
Figura 35.....	43
Figura 36.....	44
Figura 37.....	45
Figura 38.....	45
Figura 39.....	46
Figura 40.....	46
figura 41.....	47
figura 42.....	47
figura 43.....	48
figura 44.....	48
figura 45.....	49
figura 46.....	49
figura 47.....	50
figura 48.....	50
figura 49.....	51
Figura 50.....	51
Figura 51.....	52
figura 52.....	52
figura 53.....	53
figura 54.....	53
figura 55.....	54

figura 56.....	54
figura 57.....	55
figura 58.....	55
figura 59.....	56
figura 60.....	56
figura 61.....	57
figura 62.....	57
figura 63.....	58
figura 64.....	58
figura 65.....	59
figura 66.....	59
figura 67.....	60
figura 68.....	60
figura 69.....	61
figura 70.....	61
figura 71.....	62
figura 72.....	62
figura 73.....	63
figura 74.....	63
figura 75.....	64
figura 76.....	65
figura 77.....	65
figura 78.....	66
figura 79.....	68
figura 80.....	69
Figura 81.....	70
figura 82.....	71
figura 83 Y.....	71

RESUMEN

En el presente trabajo de titulación se plantea diseñar una tipografía a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia, exactamente de los rasgos más representativos de la misma. Se realiza una investigación documental, donde se recopila material de catálogos de la reserva de arqueología del Museo Antropológico y de Arte Contemporánea como “Tocados y Ritualidad en la Figurina Valdivia”, entre otros. También se realizó una investigación descriptiva con enfoque cualitativo donde se entrevistó a diseñadores expertos en el área de la abstracción de las culturas precolombinas, tipografía y la cultura Valdivia.

Se crea una clasificación a partir de las formas de los figurines y sus rasgos, para después vectorizarlas y reafirmar la gráfica con la abstracción. A partir de los criterios de diseño planteados se procede a realizar las propuestas tipográficas y analizarlas con expertos. Este proyecto desea obtener una tipografía adaptable y aplicable, con el objetivo de que las gráficas creen un impacto y motiven a conocer más sobre las culturas de nuestro País.

Palabras claves: Valdivia, figurina, venus, tipografía, decorativa, precolombino.

ABSTRACT

In this degree work, it is proposed to design typography based on the shapes of the figurines of the Valdivia culture, exactly the most representative features of it. A documentary investigation is carried out, where the material is compiled from catalogs of the archeology reserve of the Anthropological and Contemporary Art Museum such as “Tocados y Ritualidad en la Figurina Valdivia”, among others. Descriptive research with a qualitative approach was also carried out where expert designers in the area of abstraction of pre-Columbian cultures, typography, and the Valdivia culture were interviewed.

A classification is created from the shapes of the figurines and their features, to later vectorize them and reaffirm the graphic with abstraction. Based on the proposed design criteria, the typographic proposals are made and analyzed with experts. This project wishes to obtain adaptable and applicable typography, with the aim that the graphics create an impact and motivate us to learn more about the cultures of our Country.

Keywords: Valdivia, figurine, venus, typography, decorative, pre-Columbian.

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de titulación busca diseñar una fuente tipográfica, a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia, como herramienta de difusión cultural para diferentes medios visuales.

Se plantea como problemática, la inexistencia de estudios que reflejen la forma de la figurina Valdivia en una tipografía. Es por eso que, se planea realizar una tipografía decorativa experimental a partir de las formas de los figurines y sus rasgos, dado este proceso de vectorización, reafirmar su gráfica con la abstracción.

La metodología que emplea este trabajo de titulación es documental y descriptiva con enfoque cualitativo. En la investigación documental, se organizó la información obtenida del catálogo “Tocados y Ritualidad en la Figurina Valdivia” de la reserva del Museo de Antropología y de Arte Contemporáneo (MAAC), para buscar referencias y plantear criterios de diseño. Se entrevistó a diseñadores, tipógrafos e historiadores para determinar las formas representativas de las figurinas.

Al realizar propuestas de fuente tipográfica mediante los criterios de diseño ya planteados, se evalúa las artes iniciales con diseñadores expertos en tipografía y conocimiento general. Como resultado se selecciona la tipografía que evidencie más rasgos de los figurines con representaciones digitales.

Finalmente, los resultados obtenidos en esta investigación demuestran que las representaciones de la cultura Valdivia, son un recurso de comunicación, no solamente de fuente tipográfico si no para preservar y crear un enlace con comunicadores gráficos en implementaciones digitales como físicas.

Planteamiento del Problema

Varias culturas precolombinas con características únicas en sus piezas se extendieron a lo largo de la costa del país. Entre estas, la cultura Valdivia es denominada como la más representativa, gracias a su influencia en otras en el período formativo del Ecuador (3.500–1.600/1.500 A.C.). Además, es considerada la cultura que da paso al surgimiento de la cerámica en América, ya que sus piezas eran trabajadas con dedicación y maestría, eran empleadas no sólo en actividades diarias sino, en ceremonias y rituales (Barroso, 2014)

Una de las piezas más reconocidas son los figurines de Valdivia. “La figurina, no es únicamente destacar mujeres voluptuosas, sino asombrarnos ante los usos y diversos significados sociales que estos elementos culturales nos proyectan” (MAAC 2019). Los figurines han sido representados en diferentes instancias en Ecuador; por ejemplo, en la extinta moneda diez de sucres, recreación en grafitis de forma surrealista, pinturas contemporáneas como las de bañistas (Ver Anexo 1), bordados, diseño textil y diseño de joyas (Ver Anexo 2). En torno al diseño gráfico, se ha experimentado con patrones para ilustraciones, incluso existen animaciones de las mismas piezas en campaña promocional en redes.

Un elemento clave en el diseño gráfico es la tipografía, un vehículo visual del lenguaje oral como un reflejo de identidad cultural que, pretende expresar gráficamente historia y tradición (Morales, 2005). Existen en este caso tipografías inspiradas en la cultura Valdivia, como el trabajo de la diseñadora Vanessa Zúñiga, Código Valdivia la cual es una tipografía experimental (Ver Anexo 3), así mismo, la comparación de la Tipografía Silabario Amazónico por Juan Casco y cerámicas Valdivia (Ver Anexo 4). A pesar de esto, no existen tipografías basadas en las características y representación de la figurina Valdivia verbalmente; es decir, con un abecedario completo.

Justificación

En el año 1997 la Cultura Valdivia fue declarada Patrimonio Cultural Nacional por la UNESCO. El patrimonio cultural debe ser transmitido de generación en generación, constantemente en nuestra comunidad y grupo, difundiendo sentimiento de identidad, promoviendo respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (UNESCO 2003)

Siendo los figurines uno de los elementos más representativos de esta cultura de hace más de tres mil quinientos años A.C, A pesar de existir tipografías basadas en la cultura Valdivia, el presente proyecto plantea la creación de una tipografía decorativa experimental a partir del uso de contorno y forma de los figurines Valdivia. Esto, debido a la inexistencia de una fuente de una tipografía como plantea el proyecto mencionado.

Pertinencia

Por medio de la tipografía se intenta darle realce a la forma de los figurines de la Valdivia, si bien existen publicaciones y exposiciones sobre la cultura Valdivia, no existe una tipografía que esté estrictamente diseñada a partir del análisis y el contorno de la forma de los figurines Valdivia, de ahí la importancia de implementación y ejecución del siguiente proyecto de tesis.

Finalmente, con la creación de la tipografía Valvenus, siendo esta tipografía adaptable y aplicable ya que servirá para implementar en gráficas de proyectos de difusión cultural, museográficos de arte precolombino o proyectos de tipografía experimental, con el objetivo de que las gráficas creen un impacto sobre las culturas de nuestro País.

Objetivos del proyecto

Objetivo General

Diseñar fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia como herramienta de difusión cultural.

Objetivos Específicos

- Levantar información de los distintos registros realizados a los figurines de la cultura Valdivia, pertenecientes a la Reserva de Arqueología del MAAC.
- Organizar los distintos tipos de figurines Valdivia, a partir de sus rasgos y características morfológicas.
- Definir los criterios de diseño para la creación de la fuente tipográfica a partir del registro creado.
- Crear familia tipográfica decorativa a partir de los criterios de diseño planteados.

Metodología de Investigación

Definición de metodología y herramientas de investigación

El proyecto emplea dos métodos de investigación: documental y descriptiva con enfoque cualitativo.

La investigación documental es definida como la suma de información escrita en documentos como fuente de referencias sobre una temática determinada para establecer posturas (Bernal, 2019). En esta investigación, se accedió al registro fotográfico de las piezas subidas a la página web del portal cultural y en el catálogo “La figurina Valdivia: Ícono Americano de Revolución Neolítica” pertenecientes al Museo

Antropológico y de Arte Contemporáneo (MAAC) en Guayaquil, el cual posee registro fotográfico de 329 figurines de la exposición con el mismo nombre.

Para la selección de las piezas arqueológicas se trabajó con el tipo de muestra dirigida o no probabilística. Para la selección de muestras, esta no depende de su probabilidad, sino de la decisión del diseñador que recolectan los datos. (Sampieri, 2010)

Una vez que se obtiene este registro, se realiza un análisis morfológico según (Monje, Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa, 2011). Este proceso combina la observación y el análisis documental donde se clasifica y codifica la muestra probabilística en categorías con el fin de hacer aparecer de manera adecuada su sentido. En este caso, se separan las piezas dependiendo de su morfología, disciplina que estudia la generación y las propiedades de la forma, y caracterización de las piezas con interacción simbólica andina. Se creó una tabla de clasificación morfológica, creando categorías de los mismos figurines de acuerdo con sus proporciones y forma.

Durante la investigación descriptiva con método cualitativo se busca especificar propiedades, características y procesos de cualquier objeto de estudio, en un grupo en específico (Sampieri, 2010) . Por lo tanto, se entrevistó a diseñadores, tipógrafos y museógrafos.

En la investigación descriptiva, se realizaron entrevistas a tipógrafos, a una diseñadora y a un museólogo. La primera entrevista, al tipógrafo Juan Casca, creador del Silabario Amazónico (Ecuador); un sistema de escritura para las lenguas indígenas amazónicas. Este rescata la abstracción en un trazo lineal que presenta una similitud con petroglifos, se realizó la entrevista con el fin de analizar el proceso de creación de una tipografía. La segunda entrevista a la diseñadora Lourdes Pilay, docente de FADCOM (Espol) especializada en la investigación y metodología del diseño aplicada a

proyectos culturales. La tercera entrevista a Pablo Izurieta, guía experto en las culturas precolombinas del MAAC, sobre las creencias, actividades, material y las diferentes formas de las mismas a través de sus fases. La cuarta entrevista se realizó al tipógrafo Diego Sanz creador de la tipografía Quincha (Perú) basada en la arquitectura inca y la unión de sus piedras.

Después crear cuadros de diferenciación de forma de las piezas, se selecciona las más destacadas y continúa con el proceso de abstracción de las mismas. Para la creación de la tipografía se usó programas como: Adobe Illustrator y para su maquetación calligraphr.com. Finalmente, para sus adaptaciones en letras en movimiento usando programas como After Effects.

Recolección de Información sobre cliente, producto, competencia, público.

Cliente.

La Cultura Valdivia era reconocida por su innovación de la cerámica y alfarería, ya que estas cerámicas eran trabajadas con dedicación y maestría, con diferentes motivos tradicionales (Barroso, 2014). Declarada Patrimonio Cultural Nacional, sus piezas constituyen una gran riqueza cultural. Se han encontrado en el fondo arqueológico del MAAC la existencia de 1925 piezas según el catálogo de bienes culturales. Los tipos de bienes que más se repiten eran: cuencos, monteros, ollas, y figuras antropomorfas. Las piezas tienen variaciones entre los antropomorfos, zoomorfos y fitomorfos.

En las variaciones antropomorfas, tenemos la figurina Valdivia, la cual tenía diferentes fines desde uso en espacios domésticos, ofrendas, curanderismo, entre otros. Las características más notorias de los figurines y los más importantes son tocados, silueta proporcional o fálica y expresiones corporales.

El MAAC, en Guayaquil posee registro fotográfico de las piezas en su página web del portal cultural. También existe el catálogo el Neolítico Valdivia y Ritualidad en la Figurina Valdivia elaborado por Msg. Mariela Gracia que contiene alrededor de 329 figurines. (Ver anexo 5).

Producto.

Nombre: Valvenus

Tipo: Fuente tipográfica decorativa para titulares

Categoría: TTF(True Type), para fuentes con pocos carácter y OTF (Open type) que son más escalables para web.

Cultura: Valdivia

Objeto arqueológico: Figurines de Valdivia

Público.

El público objetivo de esta investigación son los interesados en comunicar un mensaje visual. Esto incluye a diseñadores, antropólogos, tipógrafos e incluso, a un público interesado en el arte y el patrimonio cultural de nuestro país. Si asociamos este nicho con implementaciones en proyectos culturales de museos, galerías de arte o de exposiciones de arte precolombino, podría decirse que el MAAC es el espacio cultural con más ingreso de visitantes según el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2020). Con un total de 132 mil visitantes (Telégrafo, 2016) , y un alcance de 67888 personas en su web. En un sólo mes pueden llegar al alcance de un total de 4 mil personas (Ver anexo 7).

Análisis, interpretación y organización de la información.

Recopilación de datos MAAC

Se sustrajeron y analizaron las 329 fotografías del catálogo sobre el Neolítico Valdivia y Ritualidad en la Figurina Valdivia elaborado por Msg. Mariela Gracia. El análisis de contenido consistió en la observación y codificación de la muestra en categorías desde el punto de vista del investigador, en este caso el diseñador (Monje, 2011).

Se crearon categorías a los mismos figurines de acuerdo a sus proporciones y forma. Se dividieron en cabezas (CA), cuerpo medio (CM), cuerpo completo (CC), y variaciones (Ver anexo 8).

A partir de esta clasificación se asignaron códigos como CC-xxx00 (cuerpo completo y numeración variada). Una vez codificado, se escogieron las más representativas de cada clasificación en base a la observación de formas básicas (Ver anexo 9).

Entrevista al tipógrafo y diseñador Diego Sanz

Se realizó una entrevista al tipógrafo Diego Sanz, quien recomendó que el uso de la retícula sea aplicado cuando el proyecto ya esté planteado, sea en sus formas finales o definitiva. **(Anexo 15)**

Entrevista Pablo Izurieta

Se realizó la entrevista a Pablo Izurieta, guía del MAAC, para conocer más sobre las costumbres y tradiciones de la cultura Valdivia, específicamente los figurines y sus características más representativas.

Él plantea que los figurines eran un vestigio más de la sociedad agro-alfarera y señaló que los atributos más destacables son su figura (forma de la figurina), tocados y detalles estilísticos en general.

Comentó también que, sí considera a la figurina Valdivia como objeto comunicacional, y que si es importante transmitir esas tradiciones de hace 6000 años atrás. Y que la representación de los figurines en una fuente tipográfica se considera algo fuera de lo común y beneficioso culturalmente.

En conclusión, considera importante transmitir conocimientos de la figurina a través de una tipografía. El objetivo de la entrevista se cumplió satisfactoriamente debido a que se obtuvo extensa información sobre la cultura y la Valdivia.

Entrevista a Tipógrafo Juan Casca

Creador de tipografía Silabario Amazónico, que representa las lenguas amazónicas en peligro de extinción el nivel de abstracción de las formas y su contraste, se realizó la siguiente entrevista a Juan Casca con el objetivo de conocer sobre los procesos de diseños tipográficos y criterios de diseño.

El tipógrafo plantea que para crear una fuente tipográfica son necesarios los rótulos estéticos y una representación de la forma abstraída (pictogramas). Para el diseño de la misma programas como Adobe Illustrator, Glyphs, Font struct y Font forge son ideales para el diseño tipográfico. Para la exportación y los formatos, los más recomendables de exportación son TTF (True Type), para fuentes con pocos carácter y OTF (Open type) que son más escalables para web.

En conclusión, recomienda la abstracción de la forma para su refiguración, diseñar en retículas básicas y exportarlo de OTF y TTF. Y que del punto de vista de creador visual lo que más destaca de los figurines Valdivia es su contraste en su forma.

Entrevista a la Diseñadora Gráfica Lourdes Pilay

Docente de FADCOM especializada a la investigación y metodología del diseño aplicada a proyectos culturales, Lourdes Pilay en la entrevista se llegó a la conclusión del uso de retícula para la organización de la forma se utiliza el trazado armónico como la ley de tripartición. También que en el proceso de conceptualización que la forma es lo que más destaca.

Proyecto

Criterios de Diseño

Es importante que el diseñador profile sus intenciones visuales para que el resultado de sus artes no sea ambiguo, así el efecto del mismo tenga un nivel alto e criterios visuales (Dondis, 2017) para determinar los criterios de diseño se tomaron en cuenta los siguientes temas como: referencias de tres proyectos donde se definió la escala de iconicidad, la forma/módulos color, retícula, fuente tipográfica, exportación de fuente, entre otros

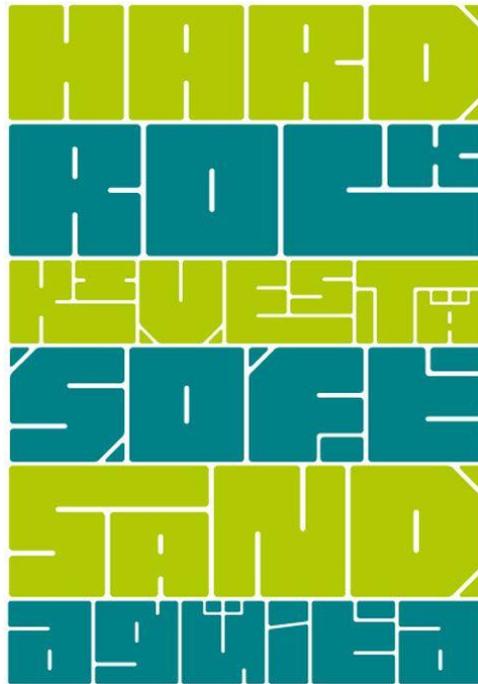
Proyecto 1: Tipografía Quincha, Diego Sanz

La tipografía Quincha por el peruano Diego Sanz representa los muros incaicos. Se hizo un análisis de la historia visual y gráfica tomando en cuenta lo más representativo del Imperio Incaico con sus formas básicas y características. De este proyecto se toma

de referencia como tipografía decorativa la cual presenta una abstracción literal de los muros.

Figura 1

Inventario de cultura Valdivia



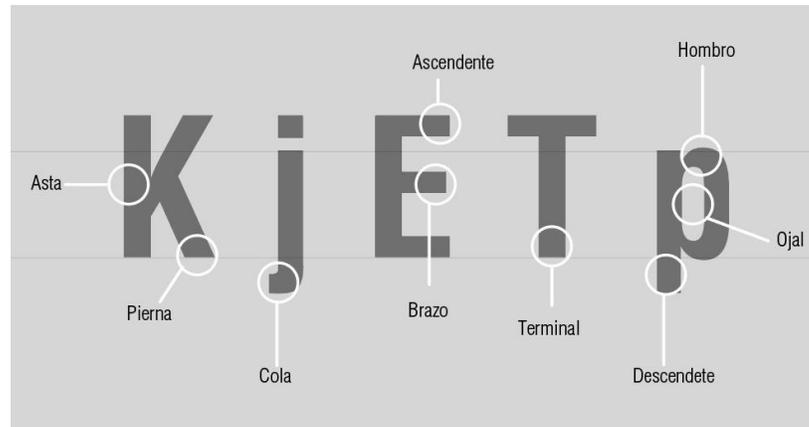
Nota. Tomado de Tipograficamentee,2021

Fuente tipográfica

Una fuente tipográfica es el conjunto completo de caracteres visuales con semejanzas en su cuerpo o estilos. Para la creación de una fuente tipográfica es necesario conocer los elementos de la composición de los tipos. Estos se conocen como asta, pierna, ojo ligadura, bucle, ojal, entre otros.

Figura 2

Fuente tipográfica



Tipografía decorativa

La tipografía y la escritura, por su naturaleza, siempre se han entrelazado, puesto que la tipografía es la disciplina y la práctica profesional que media entre el contenido de un mensaje y el lector que lo recibe” (Jury, 2007) Según la clasificación de la tipografía de existen cuatro: Tipografías con serif (Roman), Sin serif (palo seco), (Pepe, 2008) cursivas (Script) y Decorativas(Graphic) (Ver anexo 10). Se opta por realizar una tipografía decorativa o Graphic porque estas representan una carga expresiva a través de una temática en específico. Existe una segmentación de tipografía decorativa o Graph y esta es por construcción (Ver anexo 11), considerada así por presentar características únicas de una forma, en este caso los figurines Valdivia. Las tipografías decorativas por construcción no son consideradas para bloques de textos es por eso que se propone ser una tipografía para titulares y de mayúsculas. (Pepe, 2008).

Proyecto 2: Tipografía Silabario –WAOTEDEDO por Juan Casca

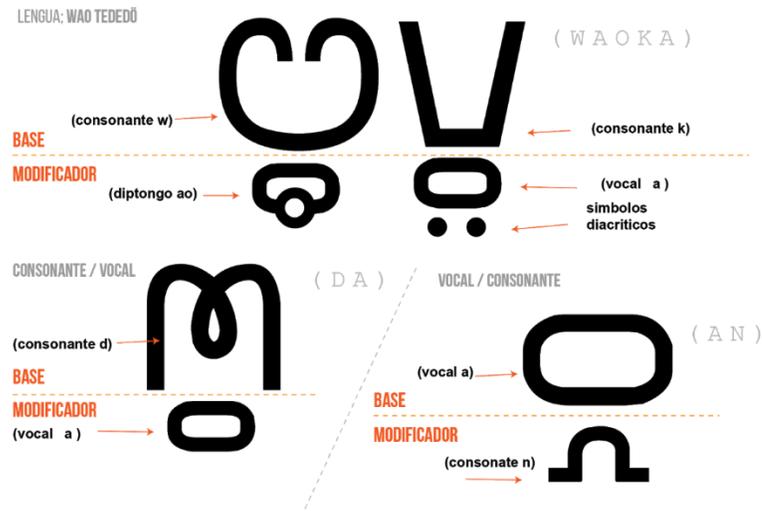
El Silabario Amazónico fue planteado con el propósito de representar un sistema compuesto de elementos o símbolos propios de las lenguas indígenas amazónicas. Asimismo, es destacado por su abstracción en distintas cualidades, tales como el posicionamiento de la boca y lengua al producir un sonido, cuya perspectiva puede ser cenital y frontal.

Por otro lado, es distinguido también por sus representaciones simbólicas, pues manifiestan una simetría vertical y trazos de una línea. Inclusive, es caracterizado por pertenecer visualmente a la identidad de los nativos, a su maquillaje artístico, su cerámica y por exhibir una semejanza con petroglifos precolombinos.

En la fase inicial de la investigación, se da una enfatización en la lengua Wao Tededo, la cual es emitida por los habitantes del pueblo Waodani, conocido anteriormente como Huaorani. La practicidad que un silabario podría presentar para el Wao Tededo fue esclarecedor, ya que, es una lengua oclusiva con un número escaso de fonemas, en donde 11 son consonantes y 6 son vocales. (Casca, 2020) De este proyecto se quiere rescatar la abstracción y la metodología aplicada para realizar el diseño tipográfico.

Figura 3

Inventario de la cultura Valdivia



Nota: Adaptado de tipograficamentee.blogspot.com . Juan Casca

Nivel de Iconicidad

Esta escala presenta una clasificación de niveles de representaciones de una imagen en este caso la representación de las Valdivias. Para la formación de los bocetos del material fotográfico recuperado, se dispone a usar el grado 4 nivel de realidad (pictogramas) (Anexo 12), los cuales optan por dar a conocer o identificar las características de la forma abstraída (Villafame, 2006)

Proyecto 3: Tipografía Código Valdivia Cosmograma / Registro Abya Yala Nro.86

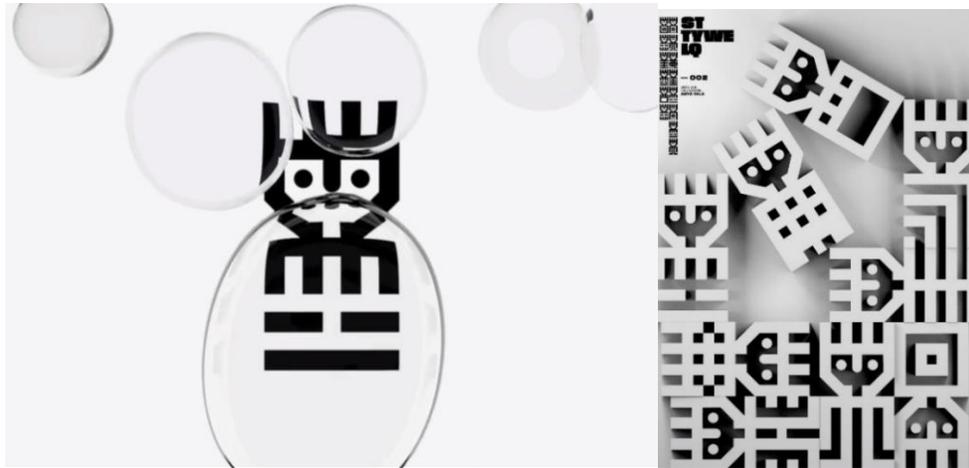
La diseñadora lojana Vanessa Zúñiga se ha orientado a lo largo de su formación en el rescate y la revalorización de visualizar los signos culturales del Ecuador. Sus obras más eminentes son las personificaciones influenciadas en la cultura Andina, en donde

ha transmitido lo más cercano que existe sobre los conceptos reflejados en las piezas de los nativos en aquel periodo. La ilustración de esta tipografía verbal y no verbal es un juego morfológico, fundado en la pieza Cosmograma de la cultura Valdivia. Se ha comprendido que la obra es una piedra con seis caras, en donde cuatro de ellas fijan su vista en los puntos cardinales, los cuales pueden que simbolicen la conversión del chamán hacia su alter ego, en cambio, la cara superior interpreta “al ojo que levanta la vista al cielo de la noche”, aludiendo a la personificación del chamán pájaro o astrónomo-sacerdote en un búho, con el objetivo de que este ascienda hacia las estrellas y arribe al mundo de las deidades, mientras la cara que dirige su mirada abajo, puede representar su conexión con el mundo de los muertos. (Zúñiga, 2019).

De este proyecto se intenta rescatar la implementación de la tipografía en formatos digitales y la variación de uso de retículas en sus procesos de creación tipográficas.

Figura 4 y Figura 5

Código Valdivia, tipografía no Verbal



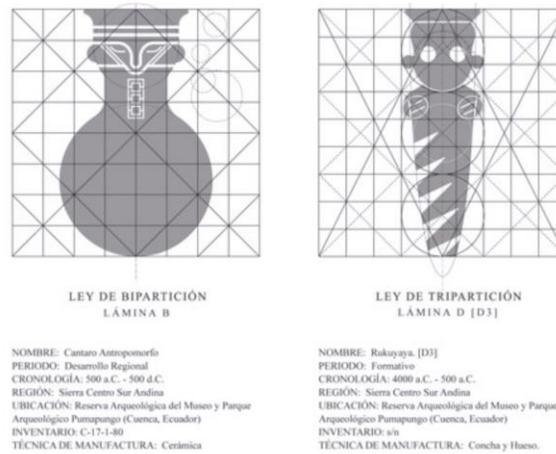
Nota: Adaptado de Behance.net

Retícula

Para la organización de la forma se utiliza el trazado armónico ley de tripartición el cual se genera del juego de diagonales del cuadrado y el rectángulo para formas mallas con estos cruces y se representa igualmente de tres formas distintas.

Figura 6

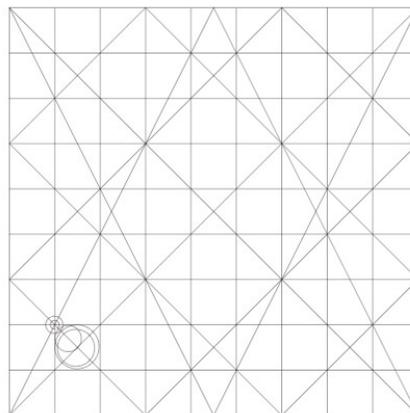
Retícula tripartición y bipartición



Nota: Adaptado

Figura 7

Retícula Tripartición

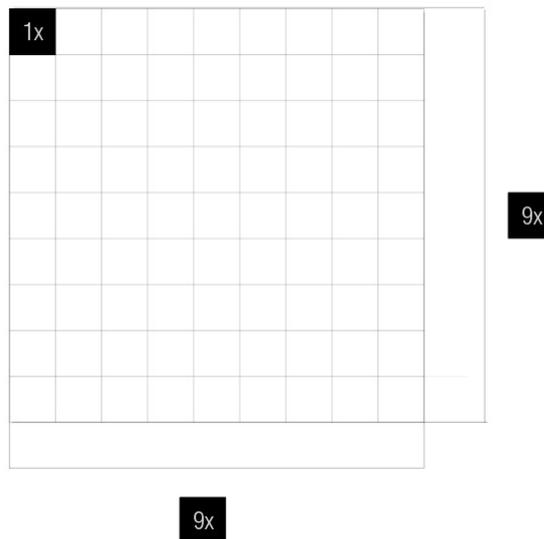


También el uso de la retícula básica para organización de módulos y creación tipográfica, la cual es más usada para la creación de diseños estructurales. Su

conjunto de líneas aporta a cada módulo una misma cantidad de espacio, excepto las direcciones verticales y horizontales (Wong, 2013) Se plantea el uso de una retícula básica 9x9, para realizar la vectorización de la organización de la forma y en cuanto a las propuestas tipográficas, tener variaciones de cajas y estilos.

Figura 8

Retícula modular



Cromática

La cultura Valdivia se considera una de las primeras culturas agro-alfareras del Ecuador es por eso que, para futuras aplicaciones se procede a extraer la cromática basado en la materia prima más destacada en su proceso agro-alfarero. En este caso es la arcilla, su color de origen dependía de la zona de donde adquirían y el tiempo de cocción. Por esta razón, se toma en cuenta su modelado mediante distintas técnicas finales como la cerámica, caracterizada por su color y formas. En el museo el Museo de Valdivia en Santa Elena, se realizaron capturas de superficies de cerámicas con

microscopio USB 500x. Obteniendo este material fotográfico se realizó una extracción de colores a través de Adobe Color CC.

Figura 9

Extracción de color

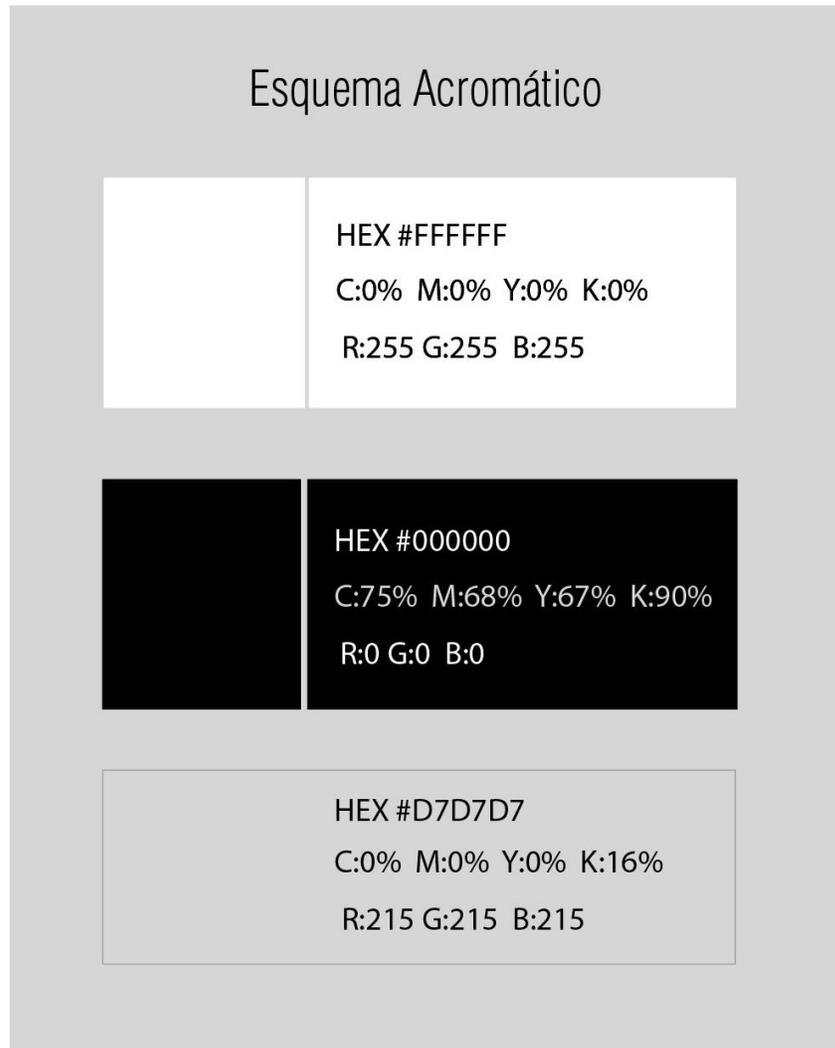


Nota: Tomado de Adobe, 2021

Se plantea la siguiente cromática para futuras aplicaciones del arte final. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles, desde el artículo de consumo, arte y vestimenta, pero, lo que determina si un color resulta correcto o falso es su contexto y criterio (Heller, 2007) Por lo consiguiente, se explica la cromática seleccionada con sus significados en cuanto a su psicología del color. La primera paleta que se propone está vinculada con el esquema acromático que implica; colores como negro, blanco y grises. Esta combinación de colores se lo asocia con algo inequívoco y a la verdad (Heller, 2007)

Figura 10

Esquema Acromático



La segunda paleta son los colores extraídos de la cerámica valdivia; estos presentan colores relacionados con el rojo (símbolo de energía), morado (vinculados con la teología) y café (relacionado con la tierra y alimentos) (Heller, 2007)

Figura 11

Paleta de color



Formato de exportación

Existen dos formatos de exportación destacados OTF Y TTP. En cuanto a la de OTF (Open Type) Formato de fuente creado por Adobe y Microsoft, esta fuente puede reajustarse a formatos pequeños y no reduce su calidad. TTP (TrueType Font) compatibilidad con Mac Os X y Windows, es una de las más usadas ya que incluye data para imprenta y pantallas digitales. (Anónimo, 2020)

Implementaciones y medidas

Para la implementación se plantea realizar propuestas gráficas en movimiento, se busca realizar animaciones de la fuente seleccionada en diferentes aplicaciones de pantalla, definiendo esta como tipografía cinética o en inglés Kynetic type, su traducción específica es texto en movimiento.

Con la evolución de la tecnología, las aplicaciones tipográficas también han evolucionado para representar este tipo de letras en movimiento recurren a programas como After Effects

Se propone realizar formatos de videos para redes sociales. Las medidas en verticales con relación de aspecto de 9:10 (1080x1920) con resoluciones 720 y exportarlos en H.264 o mp4 que tiene compatibilidad con teléfonos, celulares, ordenadores y iPad. Estos videos tendrán una duración mínima de 15-20 segundos dependiendo de la red social.

Desarrollo de bocetos o artes iniciales

Para el desarrollo de artes iniciales, se toma en cuenta las fotografías codificadas de los figurines (Anexo 8,9). Y se pre-seleccionan siete fotografías en cada una las propuestas, con los elementos representativos de los figurines: **S**-silueta proporcional o fálica (Figura), **E**-Expresiones Corporales formas definidas (Punto, líneas) y sus **T**-Tocados de todas las piezas seleccionadas.

Luego de la pre-selección se plantea una selección definitiva de cuatro figurines, las cuales tengan grandes rasgos de cada clasificación para la construcción de las formas para realizar bocetos digitalizados de las fotografías.

Figura 12

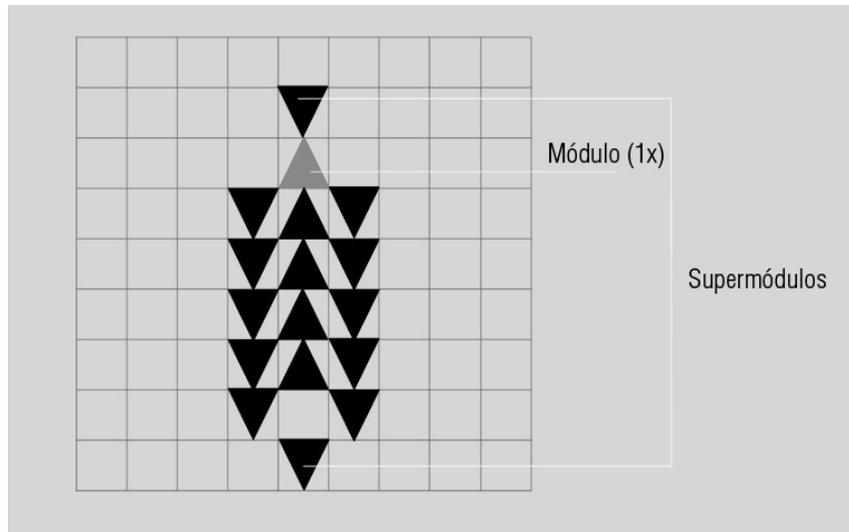
Figurines proceso



A partir de la forma organizada del boceto digitalizado, se seleccionan las partes más representativas. Esta parte representativa es transformada en un módulo o partes de un supermódulo. Los módulos (formas unitarias) son formas simples e individuales. En un diseño puede existir más de un módulo y poseer repeticiones del mismo o de otros módulos, creando así supermodelos; módulos organizados y usados en simetría. (Wong, 2013)

Figura 13

Módulos



Seguido a esto se aplica los criterios de gramática visual para planteada de las partes seleccionadas con una retícula básica. Una vez planteado la variación de los módulos se procede a crear la propuesta tipográfica.

Propuesta E- Expresiones Corporales formas definidas (Punto, líneas)

Fotografías y bocetos

Se seleccionaron cuatro figurines, de los siete bocetos ya planteados en fotografía que presentaban más variaciones de las expresiones. (E2,E3,E4,E6)

Figura 14

Expresiones fotografías+bocetos

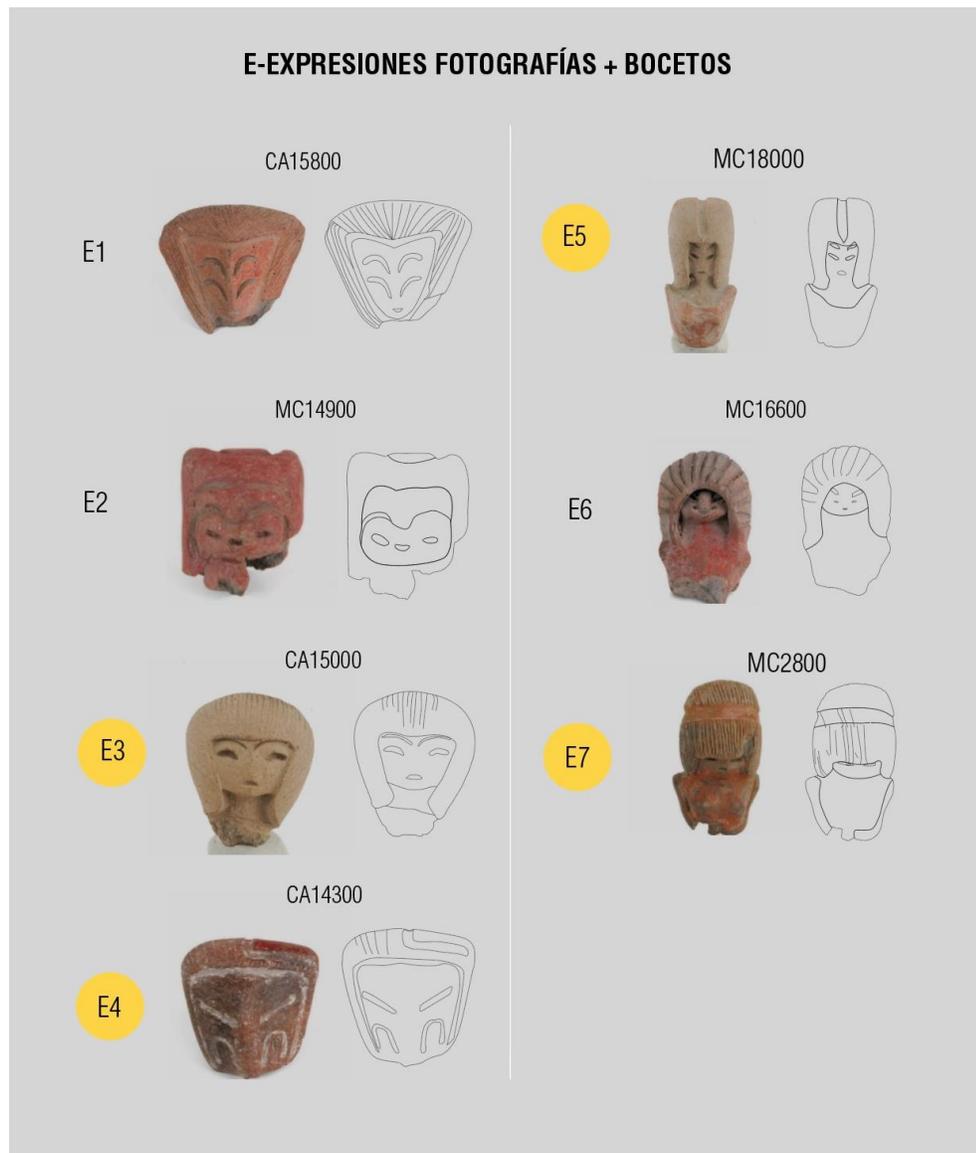
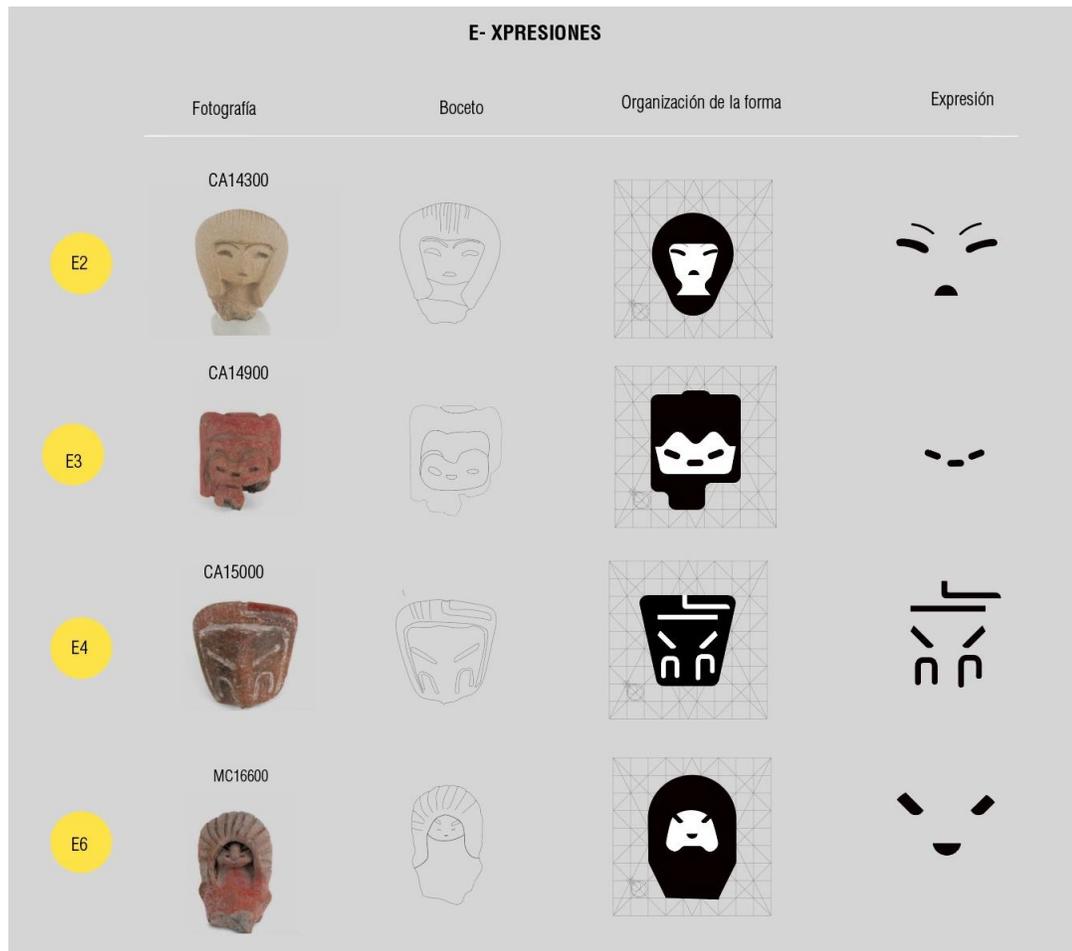


Tabla de organización de la forma

Al seleccionar las cuatro expresiones (E2,E3,E4,E6) estas pasan por otro proceso de reticulación(organización de la forma), y se selecciona la característica (expresión) que destaque de cada figurina.

Figura 15

Expresiones y proceso

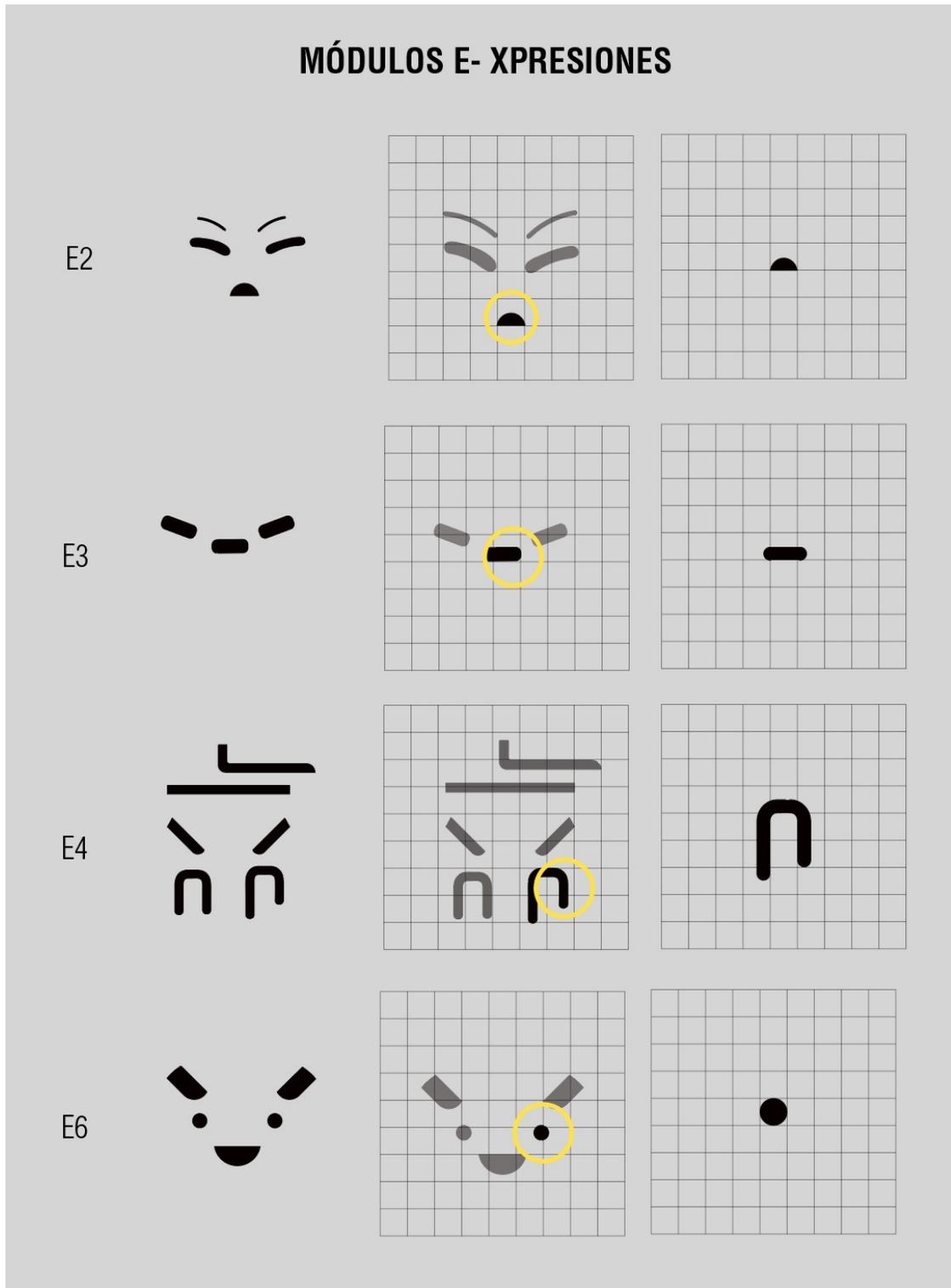


E-Expresiones seleccionadas y módulos

Una vez seleccionadas las expresiones (E2,E3,E4,E6) da continuación a organizarla en una retícula básica, dado esto se escogen los módulos (una unidad en una gráfica) para la creación tipográfica.

Figura 16

Módulos e-Expresiones

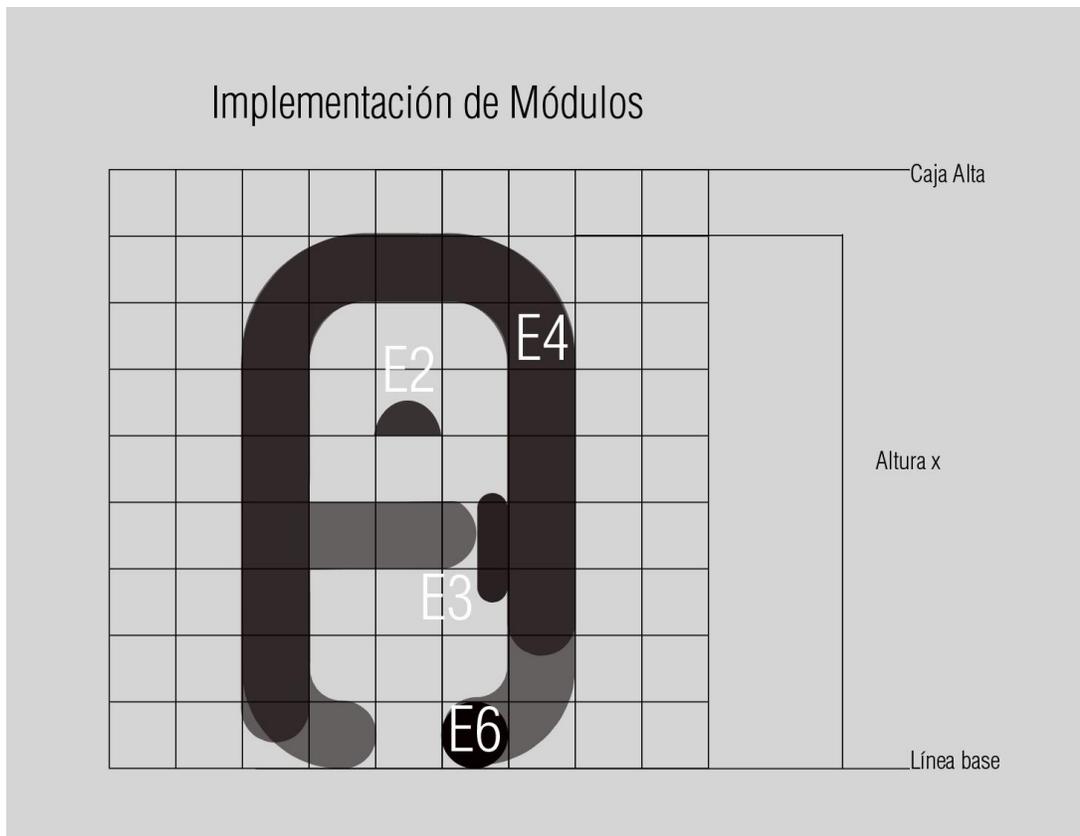


Implementación de los módulos en el diseño tipográfico

- E2, módulo clave, que refleja la cara de una figurina
- E3, módulo o espacio que existe entre las líneas.
- E4, módulo abierto que proporciona curvas.
- E6, las terminaciones de la tipografía.

Figura 17

E-Implementación de Módulos



Propuesta inicial Tipografía E-Expresiones

Figura 18

Propuesta Tipografía E

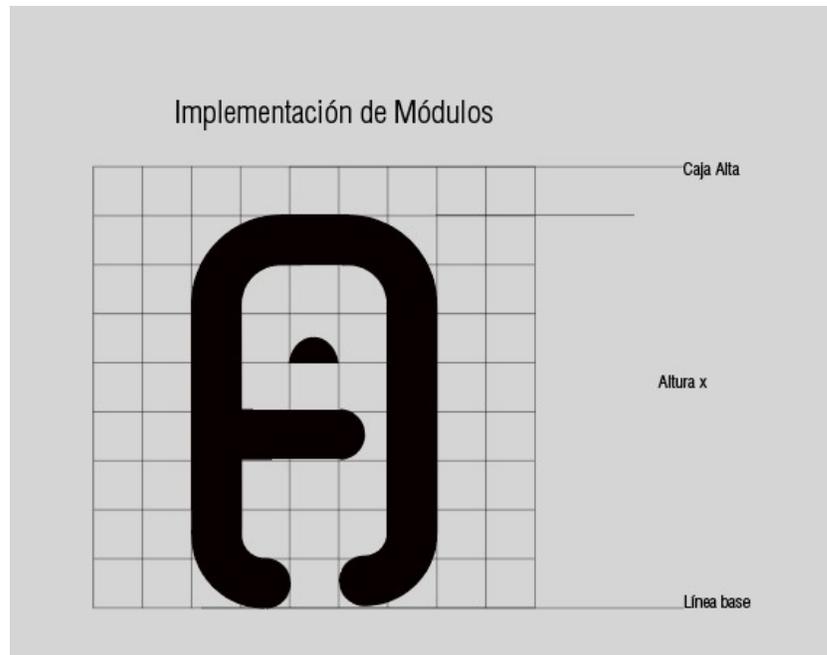


figura 19

Fuente E- ABC



Propuesta T- Tocados

Fotografías y bocetos

Se seleccionaron cuatro figurines, de los siete bocetos ya planteados en fotografía que presentaban más variaciones de los tocados. (T3,T4,T5,T7)

Figura 20

Tocados Fotografías +Bocetos

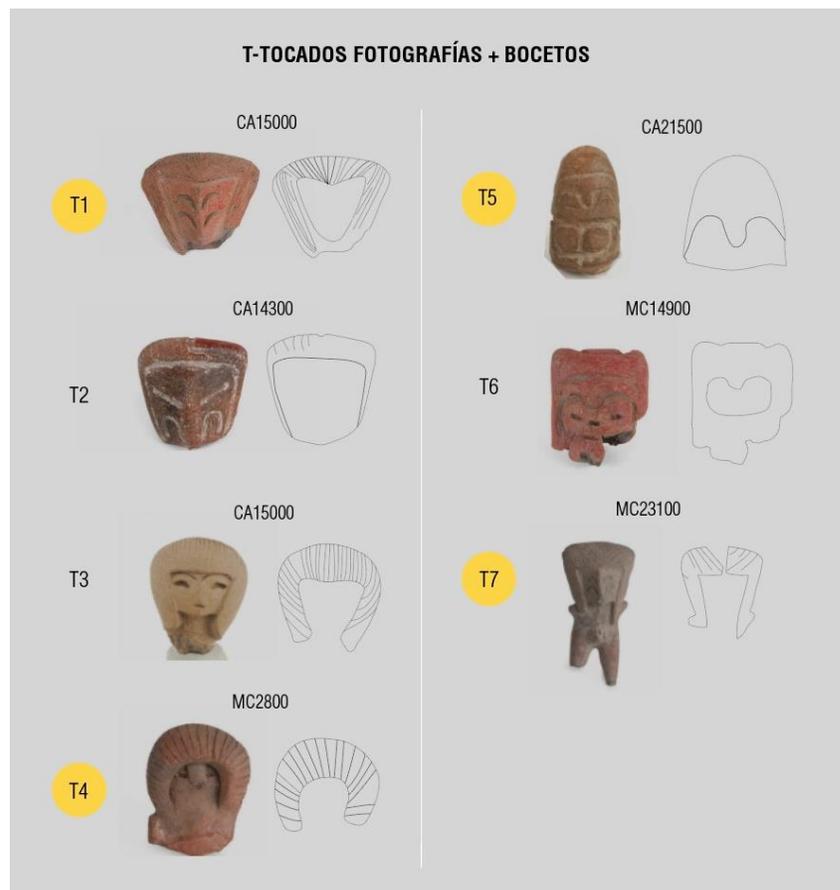


Tabla de organización de la forma

Al seleccionar los cuatro tocados (T3,T4,T5,T7) estas pasan por otro proceso de reticulación(organización de la forma), y se selecciona la característica (tocados) que destaque de cada figurina.

figura 21

Proceso de T- Tocados

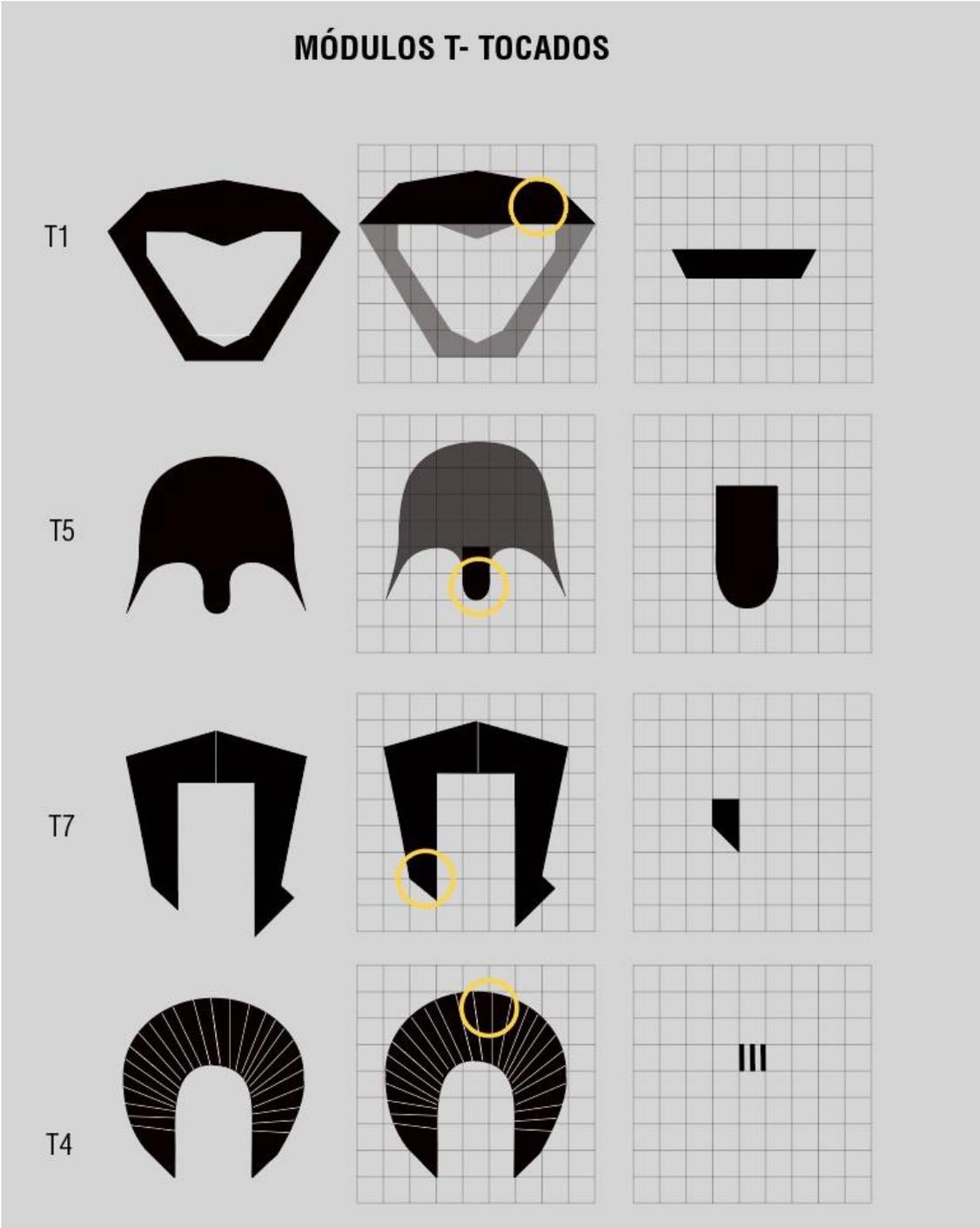


T-Tocados seleccionadas y módulos

Una vez seleccionados los tocados (T3,T4,T5,T7) da continuación a organizarla en una retícula básica, dado esto se escogen los módulos(una unidad en una gráfica) para la creación tipográfica.

figura 22

Módulos T-Tocados

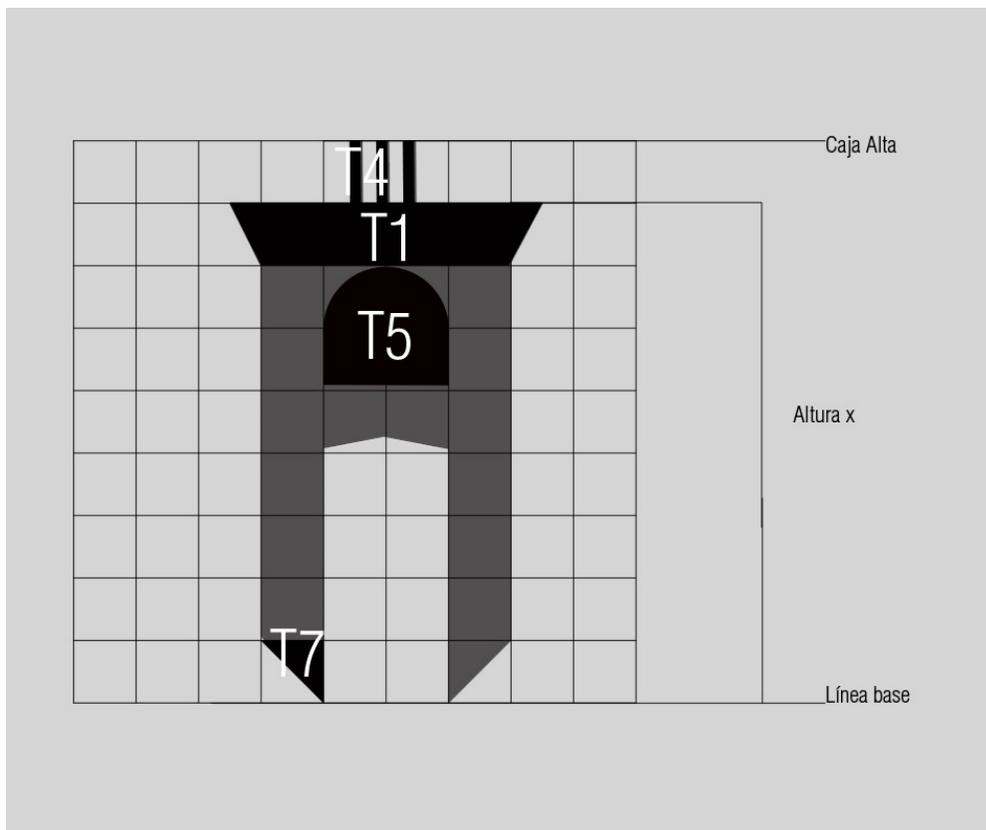


Implementación de los módulos en el diseño tipográfico

- T1, módulo clave, que refleja la forma de los tocados sobresalientes de los figurines.
- T4, Textura de los tocados.
- T5, módulo de espacio que existe entre las líneas/ojal.
- T7, terminal de la tipografía.

figura 23

T-implementation of the modules



Propuesta inicial Tipografía T-Tocados

figura 24

T-implementación de los módulos

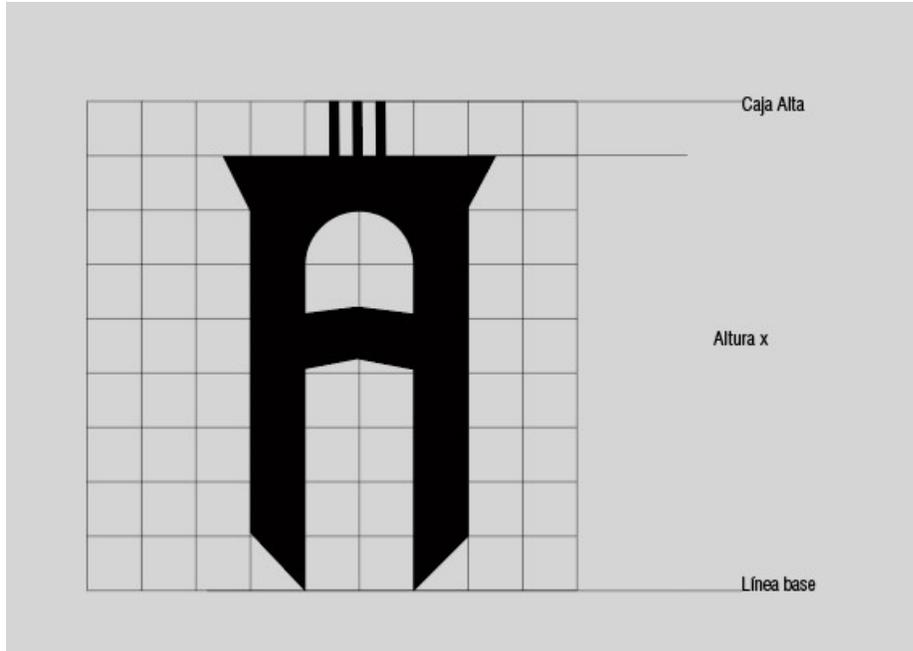
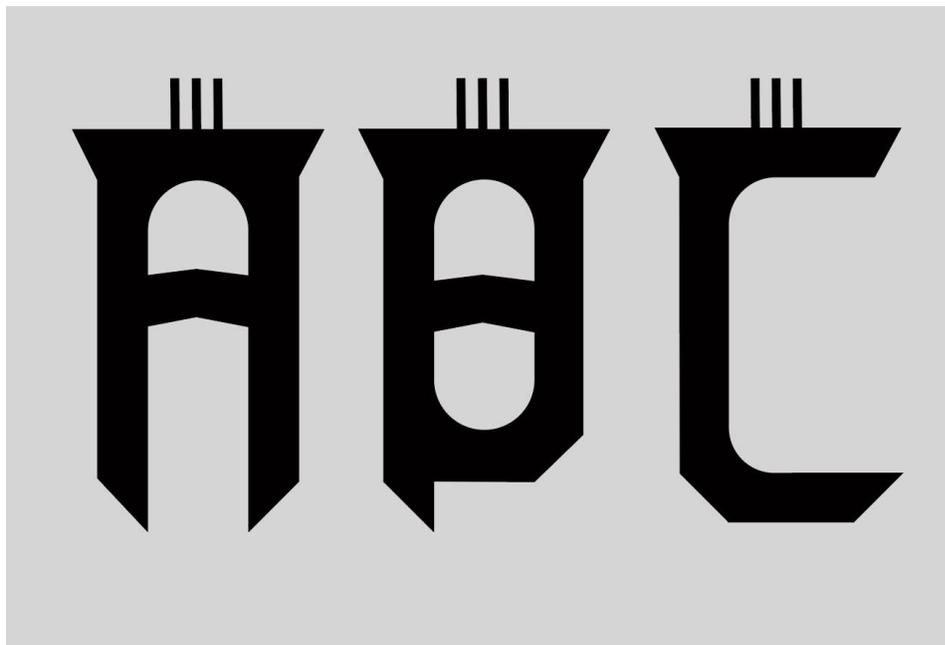


figura 25

Fuente T-ABC



Propuesta S- Silueta

Fotografías y bocetos

Se seleccionaron cuatro figurines, de los siete bocetos ya planteados en fotografía que presentaban más variaciones de los tocados. (S1,S4,S5,S7)

figura 26

S.silueta fotografías+bocetos

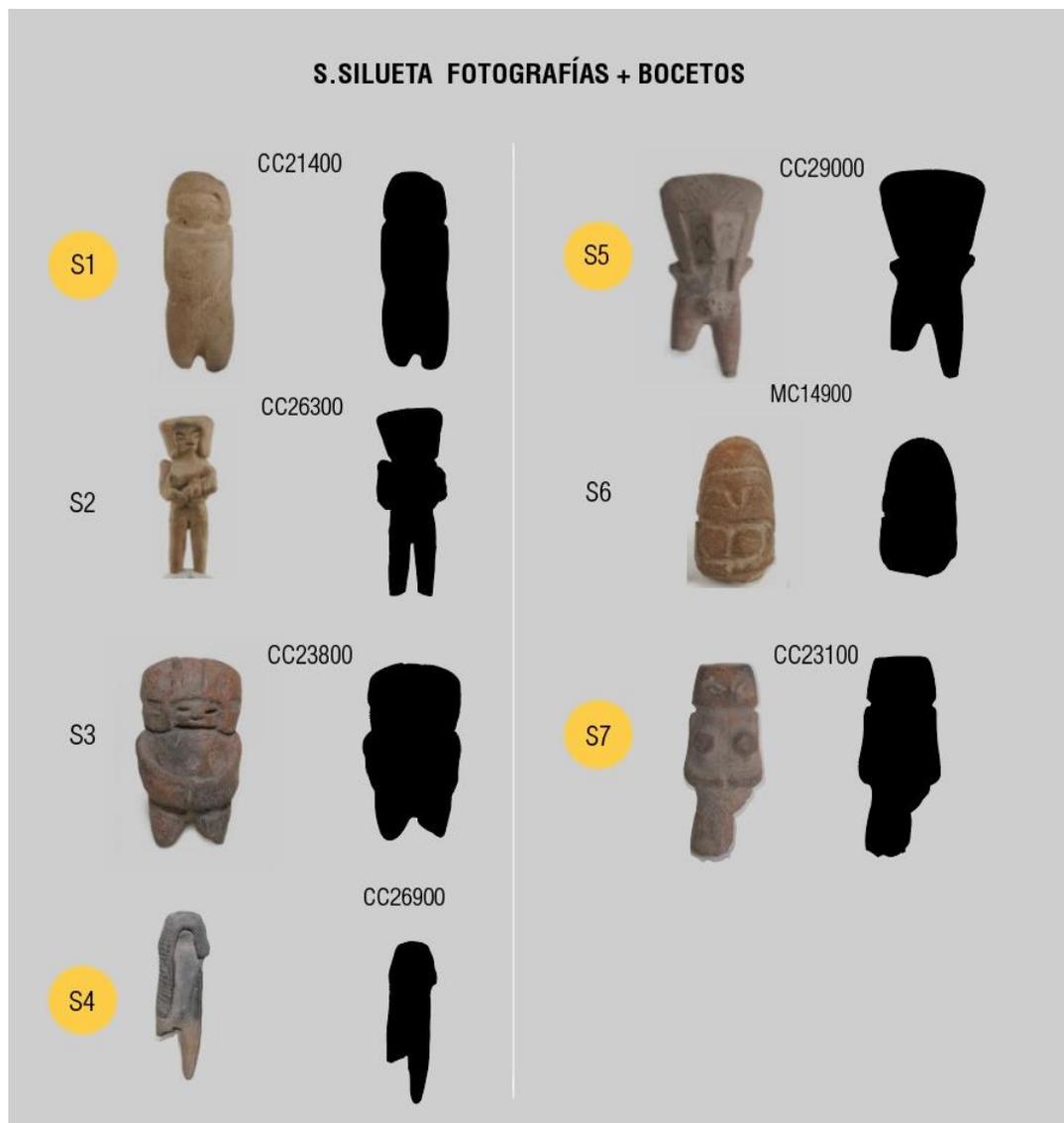
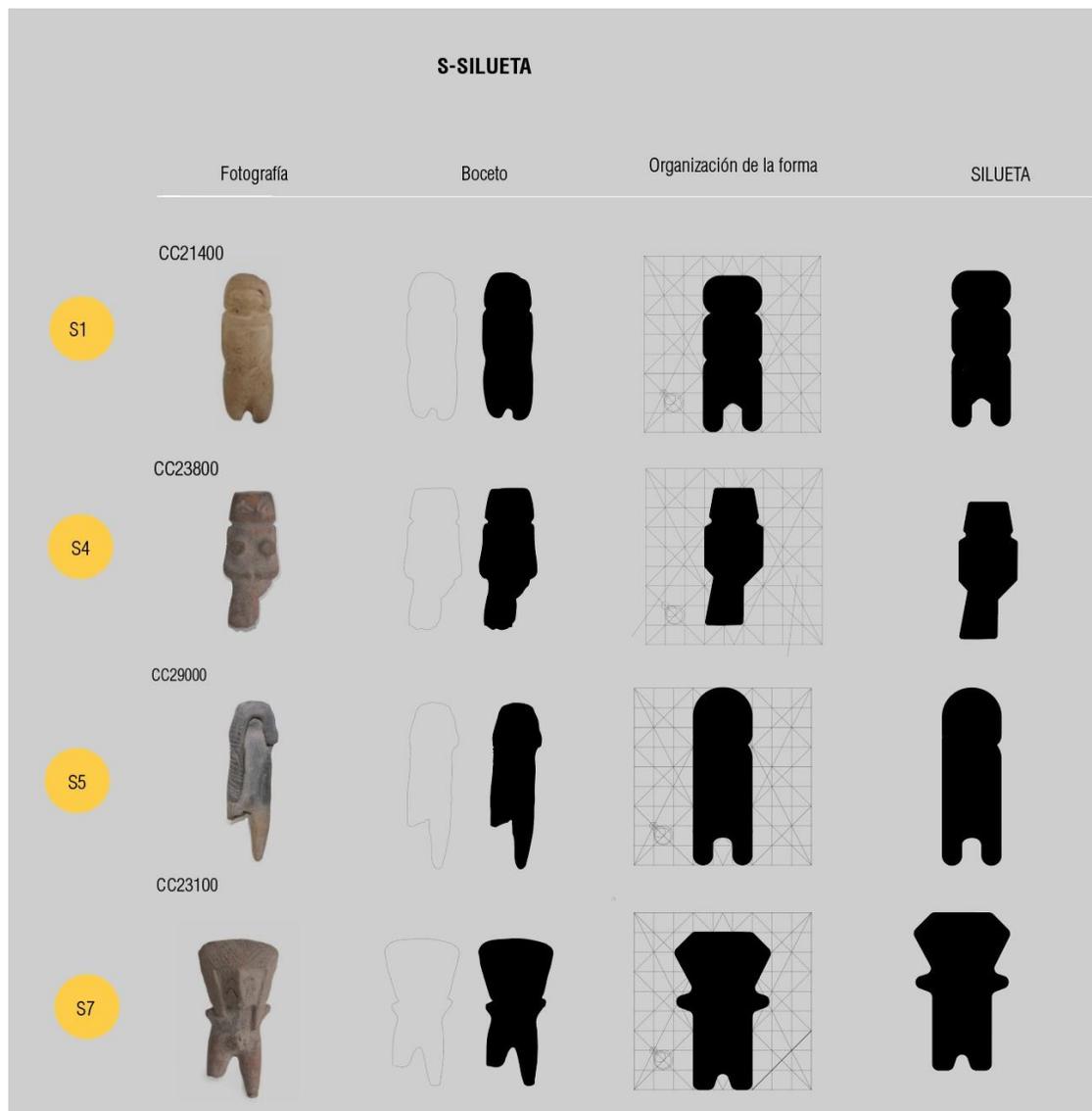


Tabla de organización de la forma

Al seleccionar las cuatro siluetas (S1,S4,S5,S7) estas pasan por otro proceso de reticulación(organización de la forma), y se selecciona la característica (expresión) que destaque de cada figurina.

Figura 27

Silueta, organización de la forma

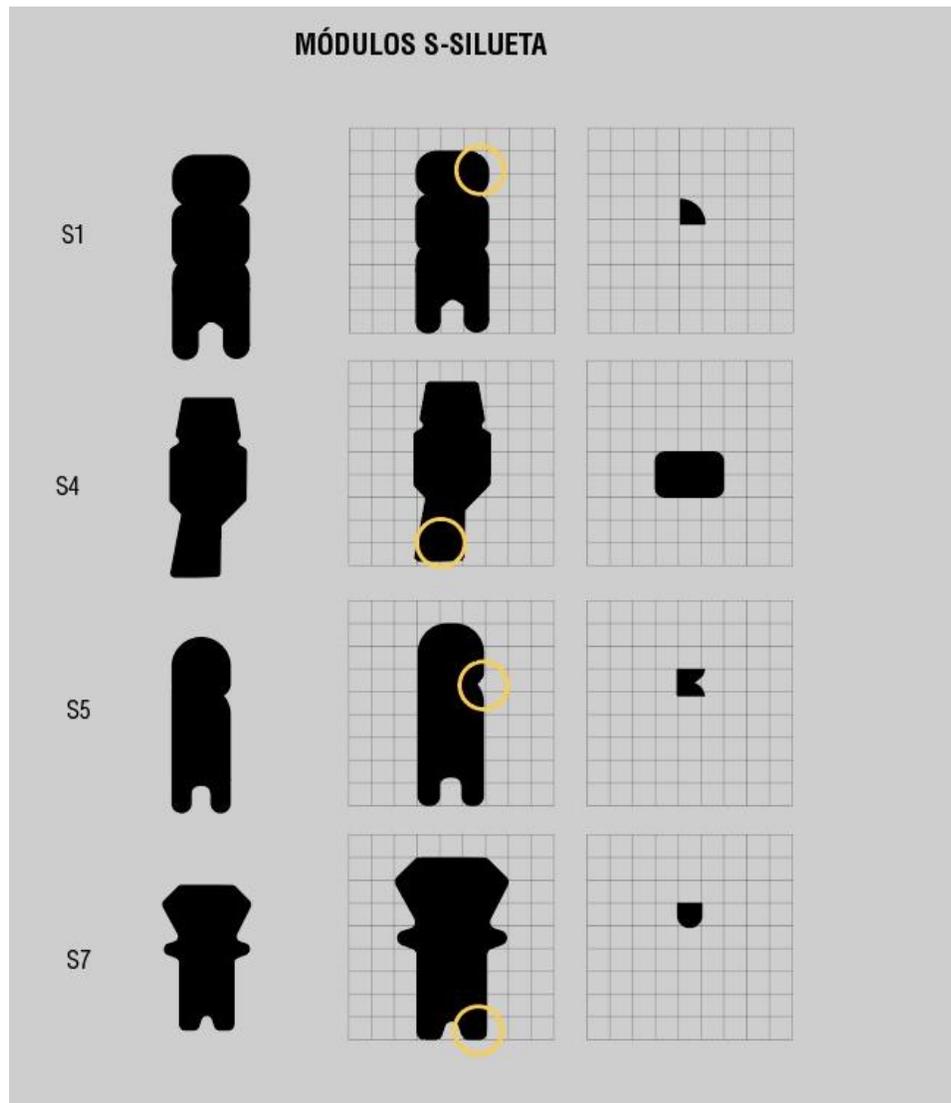


S-Silueta seleccionadas y módulos

Una vez seleccionadas las siluetas (S1,S4,S5,S7) da continuación a organizarla en una retícula básica, dado esto se escogen los módulos(una unidad en una gráfica) para la creación tipográfica.

Figura 28

Módulos Silueta

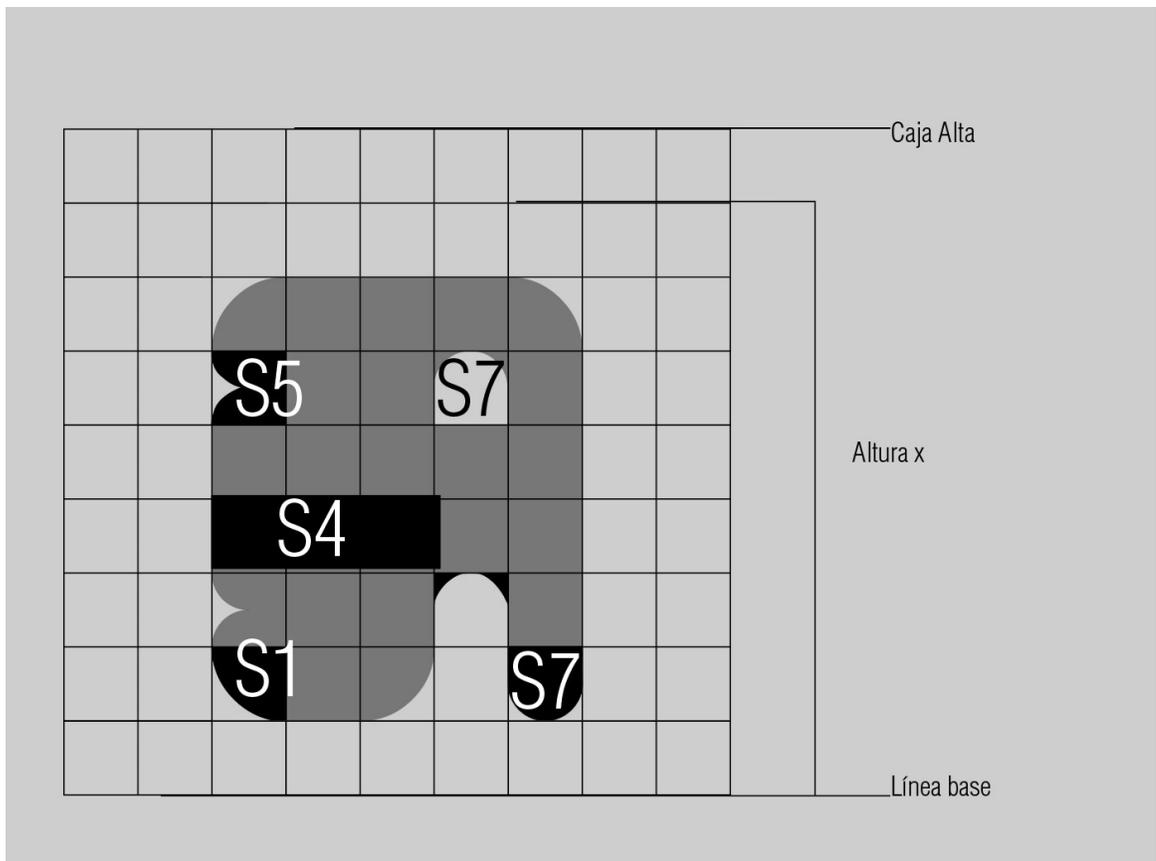


Implementación de los módulos en el diseño tipográfico

- S1, terminal de la tipografía, hombro
- S4, módulo grosor del asta.
- S5, módulo clave de la forma de la figurina.
- S7, ojal de la tipografía

Figura 29

Implementación de Módulos



Propuesta inicial Tipografía S- Silueta

figura 30

Propuesta Inicial Fuente S

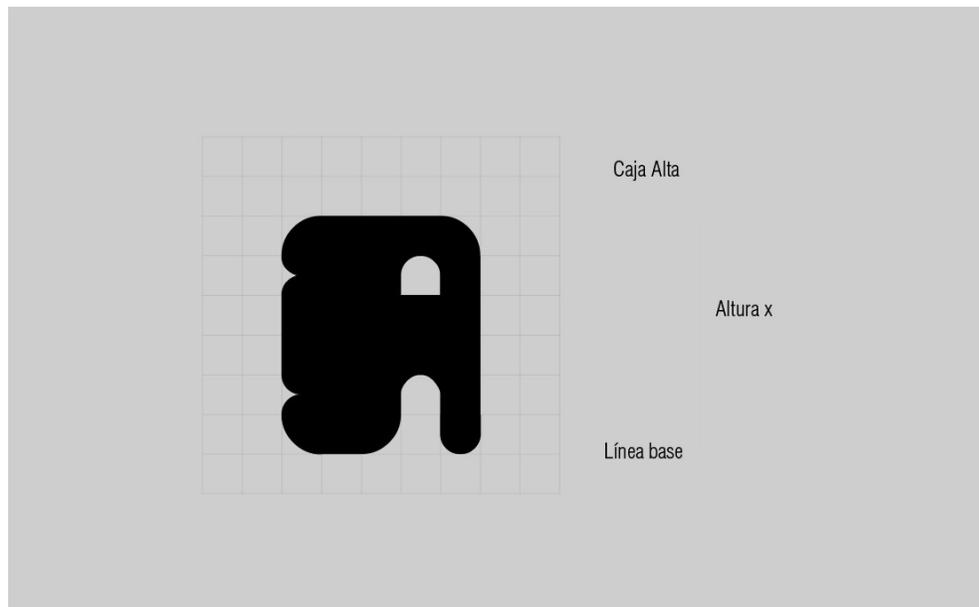


figura 31

Fuente S- ABC



1.1 Evaluación de Artes iniciales.

Se realizó la evaluación, mediante una encuesta a un público de diseñadores, estudiantes, museógrafos y a expertos en tipografía. Tipógrafo Juan Casca, Pablo Izurieta, guía actual del MAAC y Ximena Aliaga, diseñadora Gráfica.

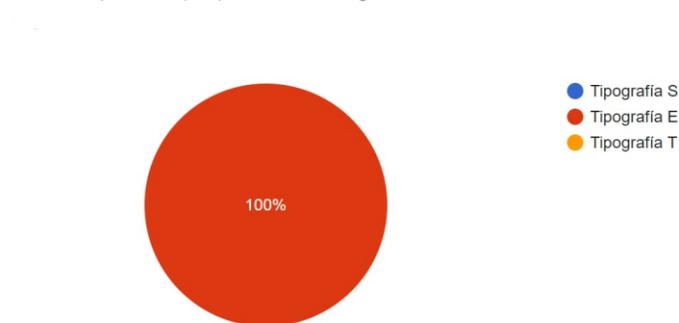
En esta encuesta, se verificó su conocimiento de las figurinas Valdivia, como primera interrogante. Se optó por el método de escala Likert para reconocer cuánta relación tiene las propuestas tipográficas con los tres elementos destacados planteados.

En la escala del uno a cinco, cuanto representa esta tipografía dicho elemento. En cuanto la tipografía T representaba a los Tocados de las figurinas, el 42,9% votó 1, en cuanto la tipografía E representaba a las Expresiones de las figurinas un 85,7 votó 5, en cuanto la tipografía S representaba a las siluetas de la de las figurinas un 42,9 % votó 1. Según los encuestados la tipografía E, es la que proyecta la figurina Valdivia como tal.

Figura 32

¿Cuál de estas opciones proyecta más la figurina valdivia como tal?

¿Cuál de estas opciones proyecta más la figurina valdivia como tal?



Uno de los encuestados clarificó “Debido a la forma orgánica y curvilínea de las figurinas y a la expresión del rostro como elemento que destaca a primera vista la opción más representativa es la tipografía E.”

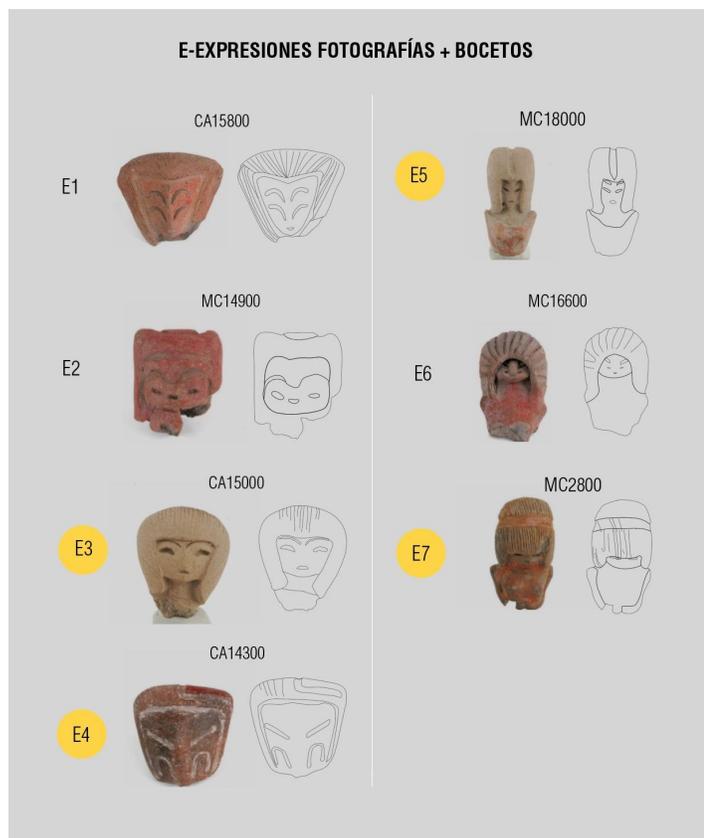
Desarrollo de línea gráfica definitiva.

Con la clasificación realizada de los figurines (Anexo 8) de acuerdo a sus proporciones y forma, se tomó en cuenta las categorías cabezas (CA), cuerpo medio (CM), cuerpo completo (CC), y variaciones como objeto de estudio las formas y elementos puntuales. Se opta por realizar una tipografía decorativa o Graph porque estas representan una carga expresiva a través de una temática en específico de estos elementos puntuales.

Se trabajó con fotografías y bocetos, donde se seleccionó cuatro figurines, de los siete bocetos ya planteados en fotografía que presentaban más variaciones de las expresiones. Las cuatro seleccionadas son E2,E3,E4,E6

figura 33

Expresiones fotografías+bocetos



Se pasó por el proceso de reticulación, Al seleccionar las cuatro expresiones (E2,E3,E4,E6) estas pasan por otro proceso de reticulación (organización de la forma), pasadas por una retícula de tripartición y se selecciona la característica (expresión) que destaque de cada figurina.

Figura 34

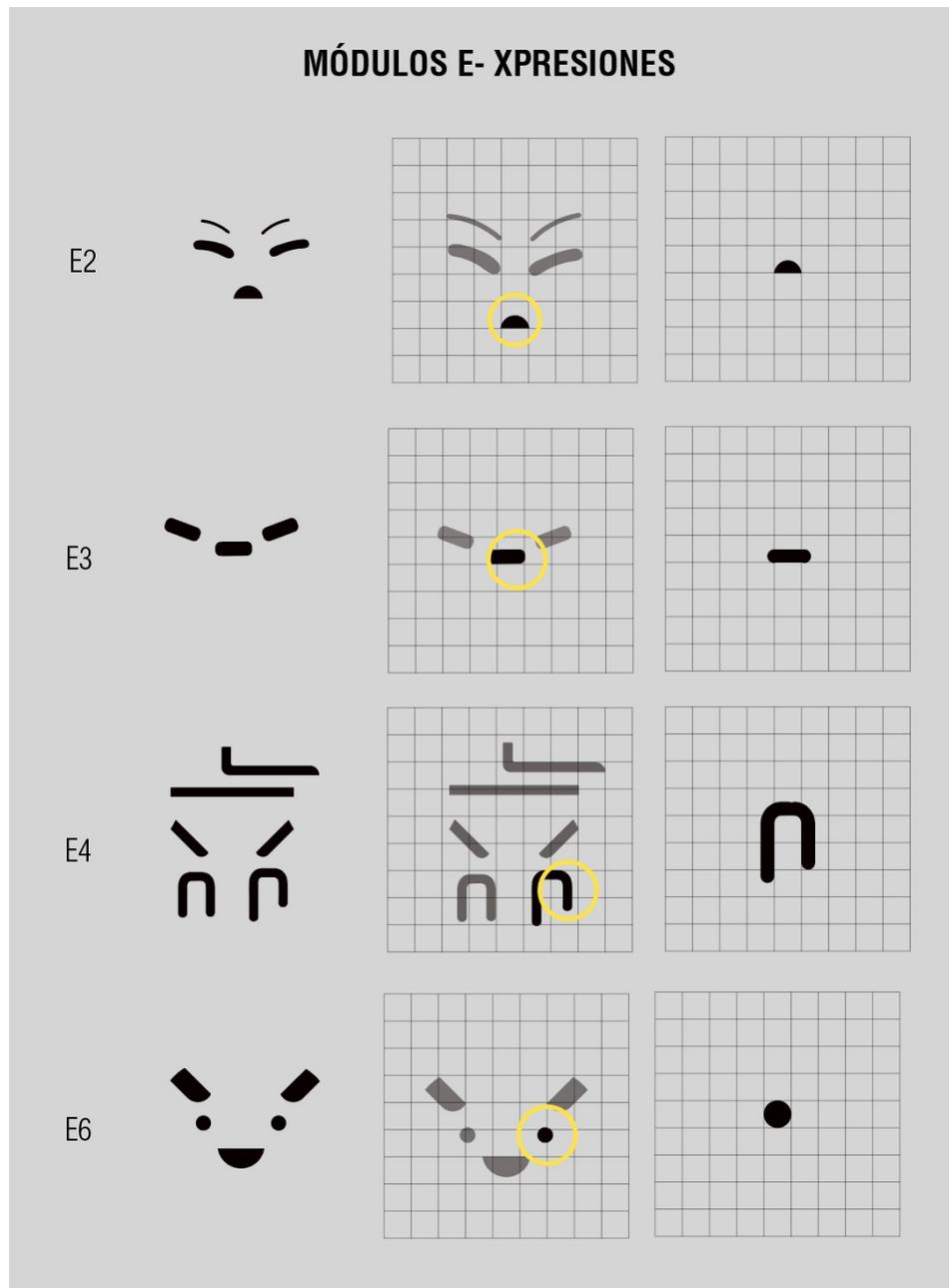
Expresiones y proceso

E- XPRESIONES				
	Fotografía	Boceto	Organización de la forma	Expresión
E2	CA14300 			
E3	CA14900 			
E4	CA15000 			
E6	MC16600 			

Para la creación de los módulos, una vez seleccionadas las expresiones (E2,E3,E4,E6) da continuación a organizarla en una retícula básica, dado esto se escogen los módulos(una unidad en una gráfica) para la creación tipográfica.

Figura 35

Módulos e-Expresiones

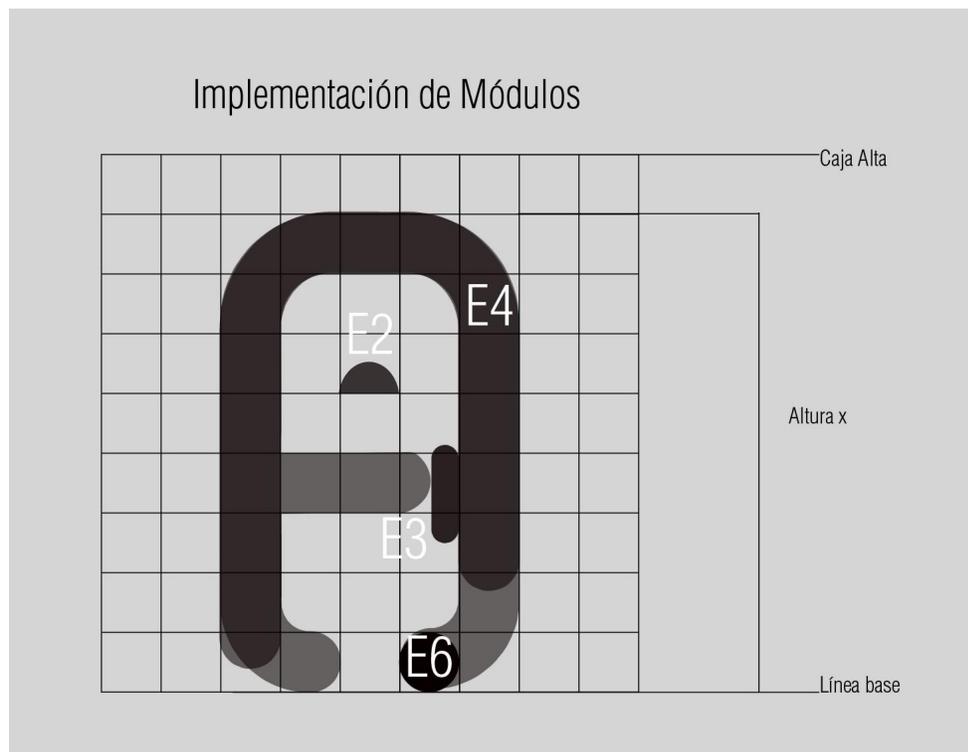


Implementación de los módulos en el diseño tipográfico

- E2, módulo clave, que refleja la cara de una figurina
- E3, módulo o espacio que existe entre las líneas.
- E4, módulo abierto que proporciona curvas. Esta maximizando su forma para dar a entender a profundidad
- E6, las terminaciones de la tipografía.

Figura 36

E-Implementación de Módulos



Propuesta inicial Tipografía E-Expresiones

Figura 37

Propuesta Tipografía E

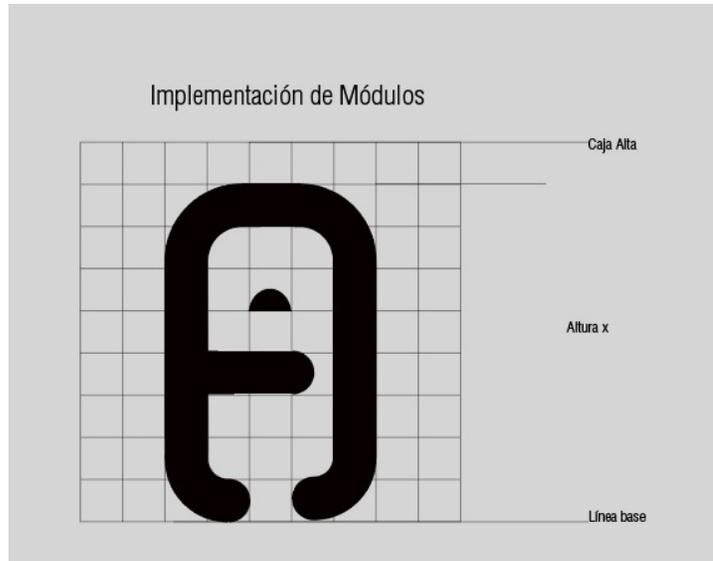


Figura 38

Tipografía E



Implementación y verificación del material digital

Para la verificación del material digital se procede a analizar las gráficas ya creadas.

A continuación, se presenta por letra los gráficos de cada carácter.

Figura 39

Carácter A

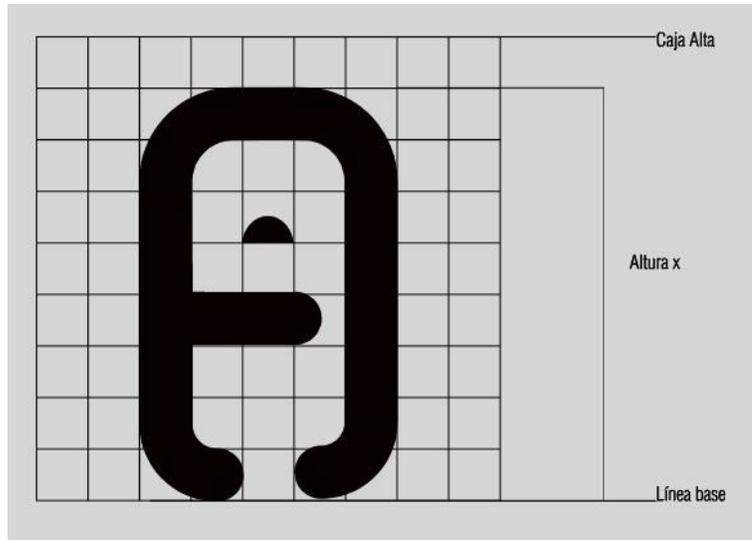


Figura 40

Carácter B

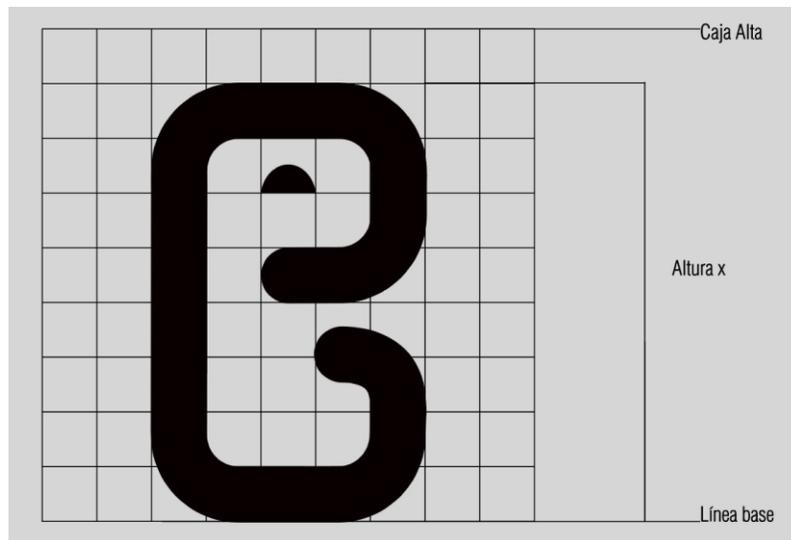


figura 41

Carácter C

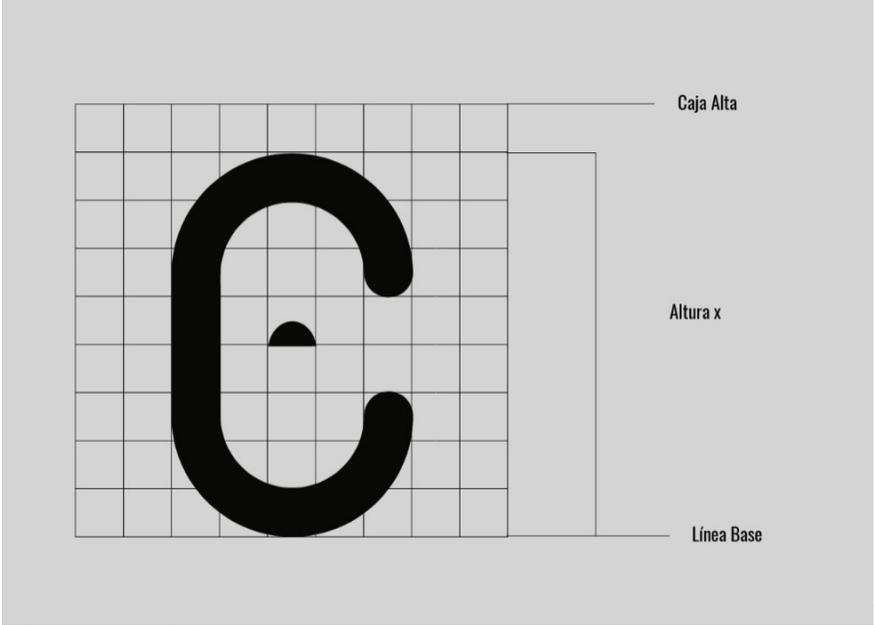


figura 42

Carácter D

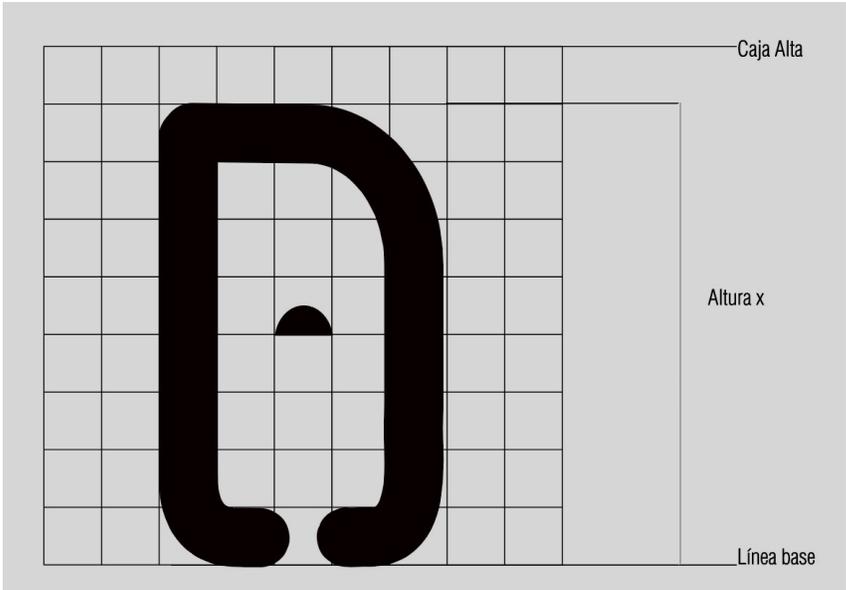


figura 43

Carácter E

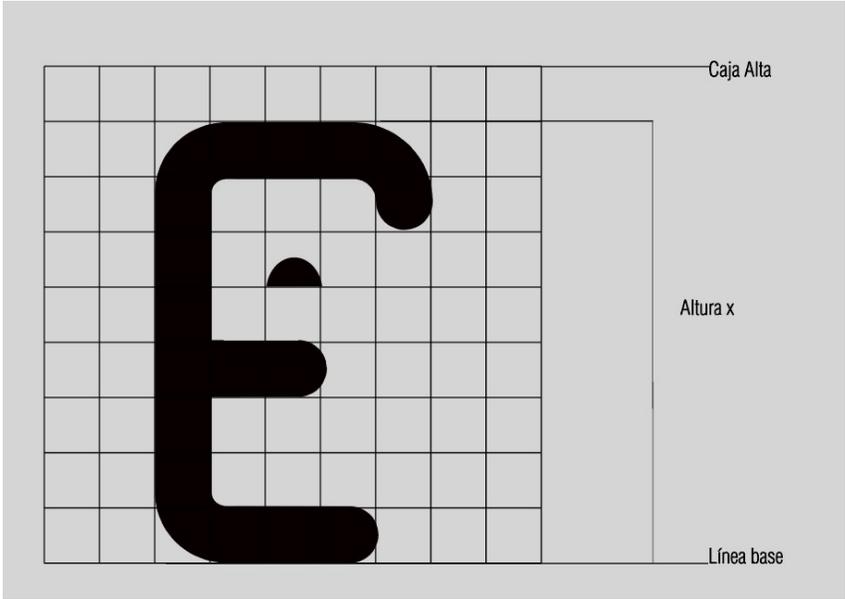


figura 44

Carácter F

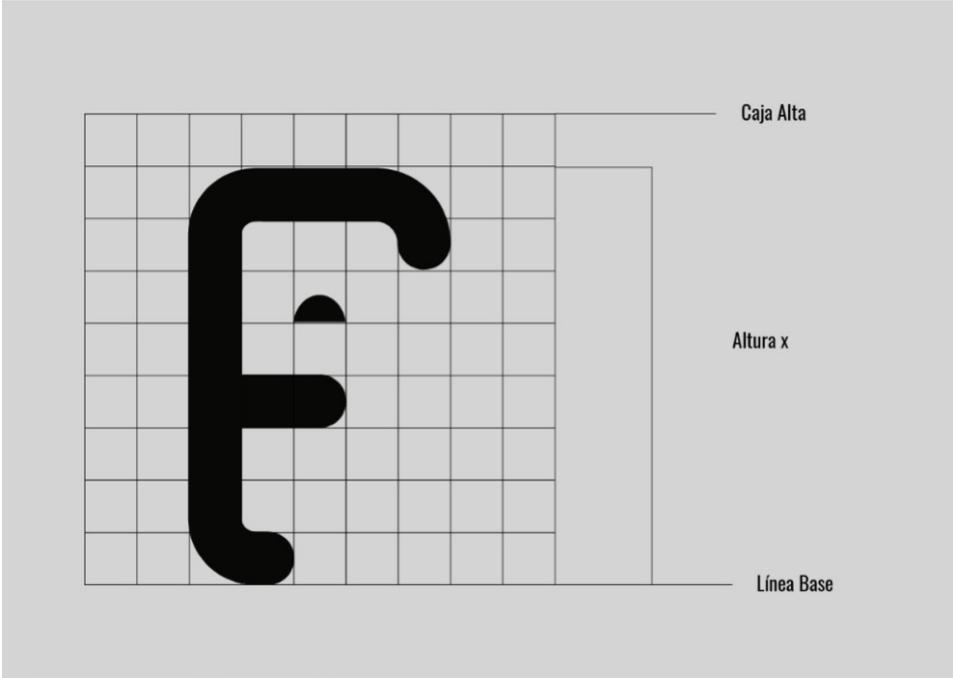


figura 45

Carácter G

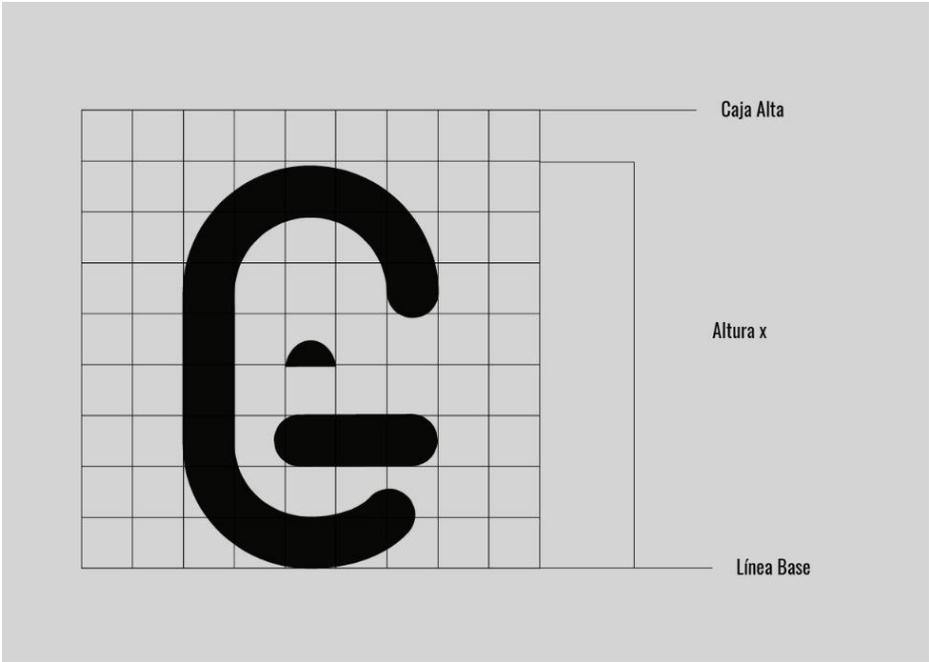


figura 46

Carácter H

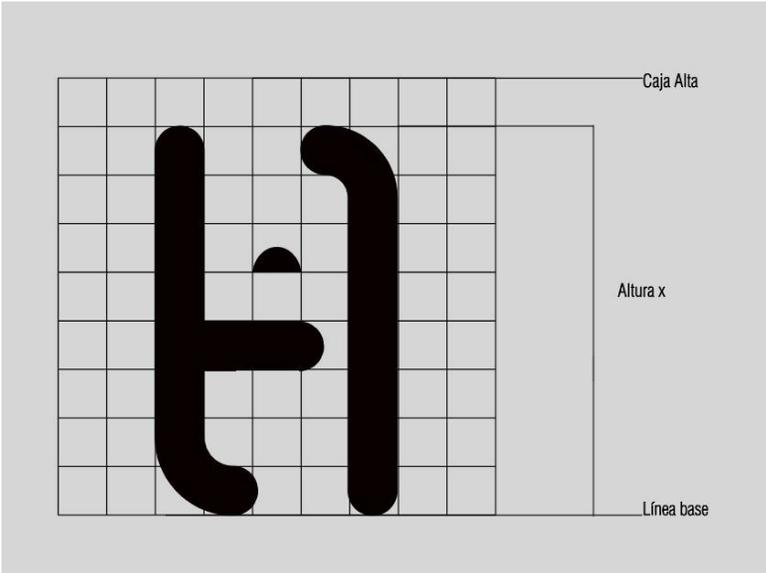


figura 47

Carácter I

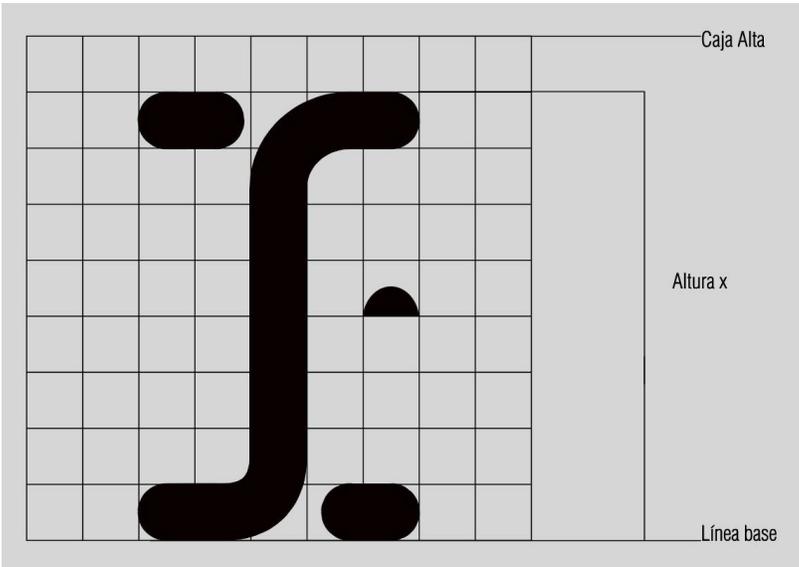


figura 48

Carácter J

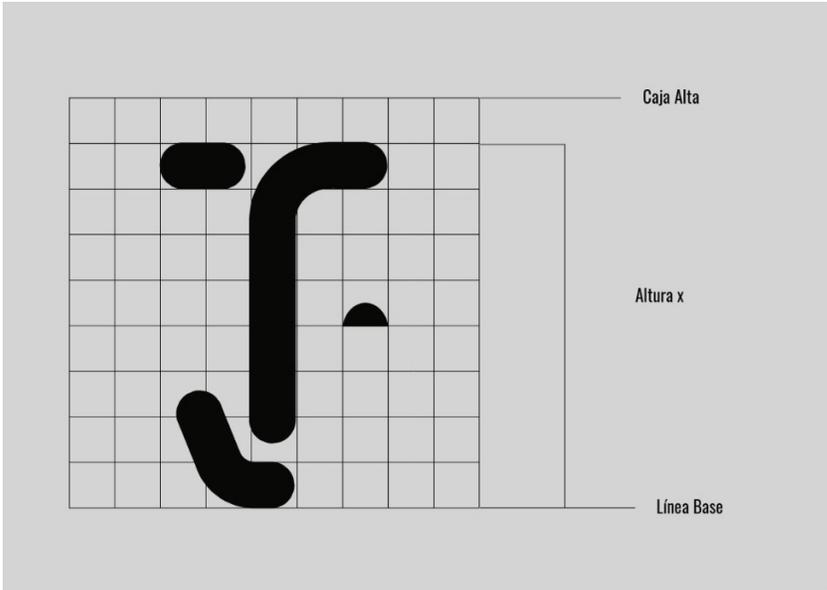


figura 49

Carácter K

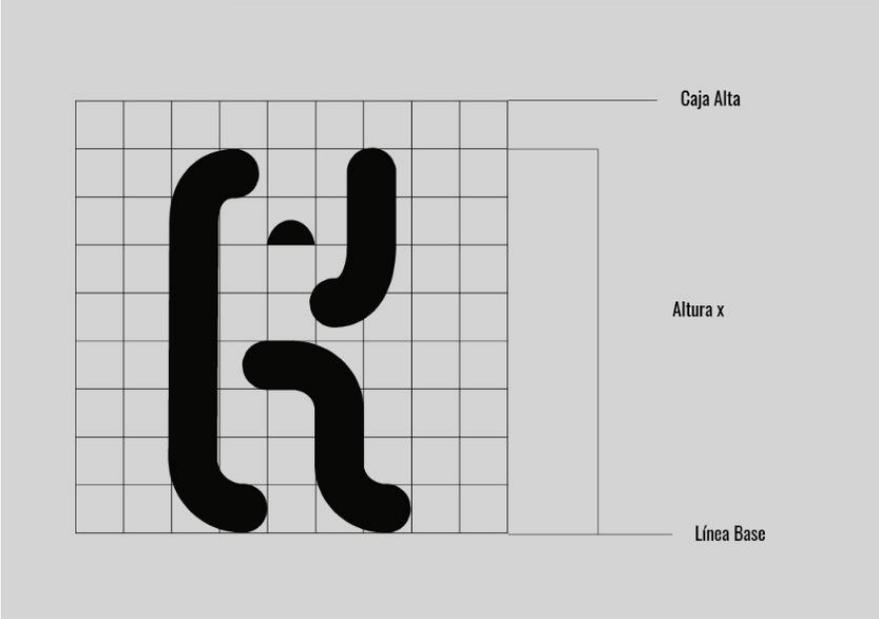


Figura 50

Carácter L

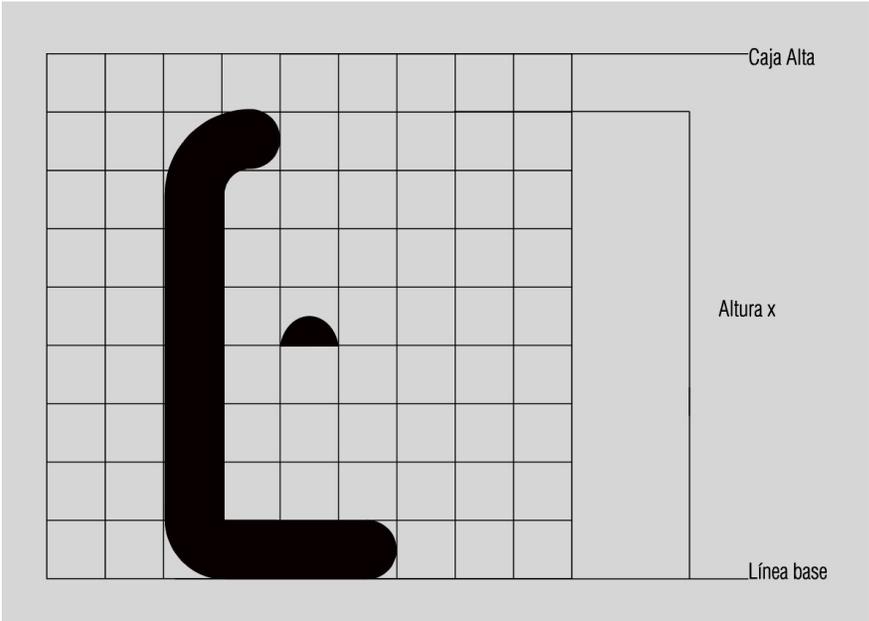


Figura 51

Carácter M

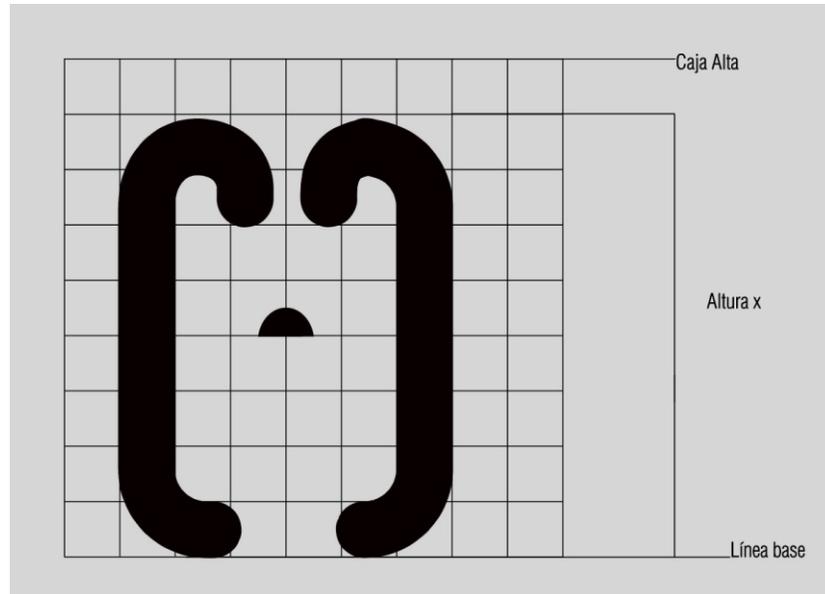


figura 52

Carácter M

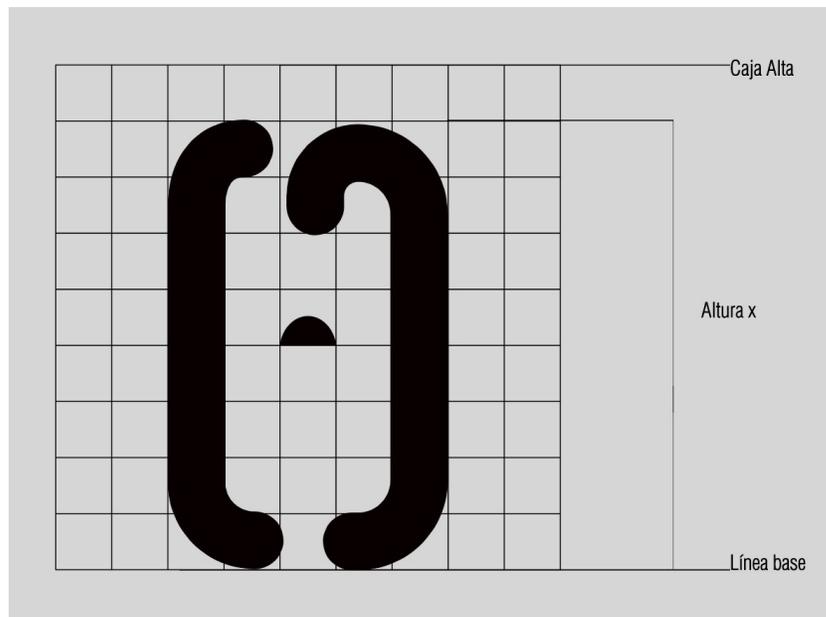


figura 53

Carácter O

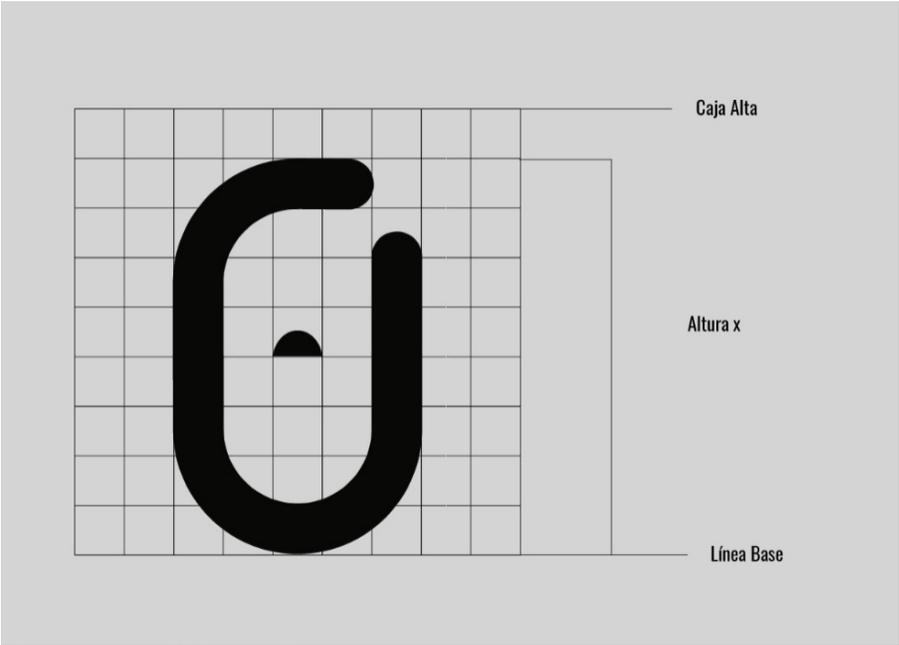


figura 54

Carácter P

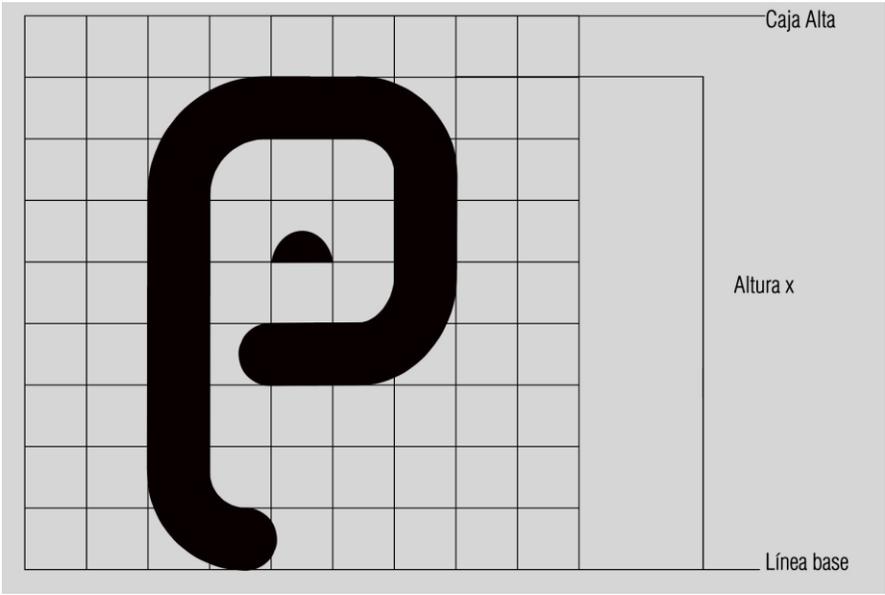


figura 55

Carácter Q

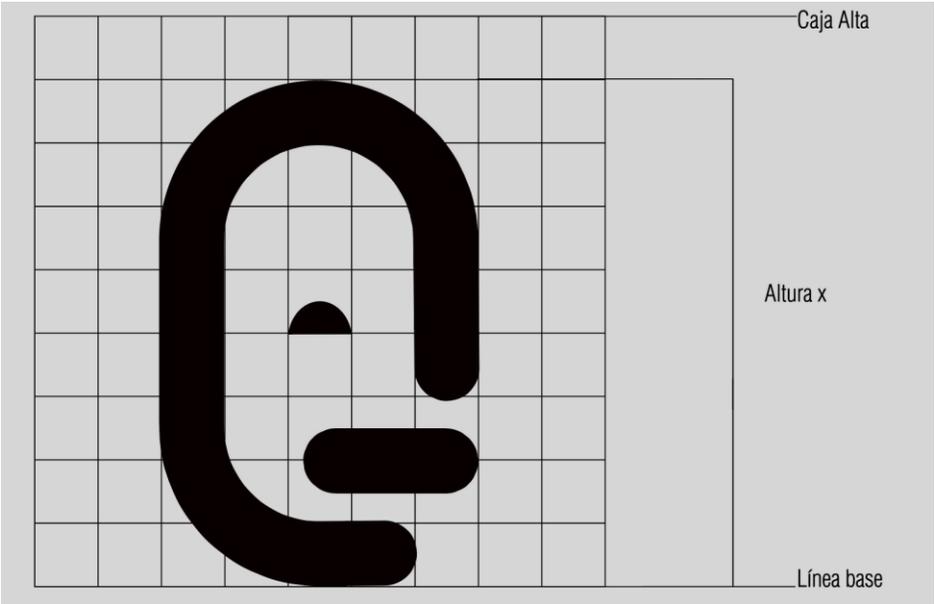


figura 56

Carácter R

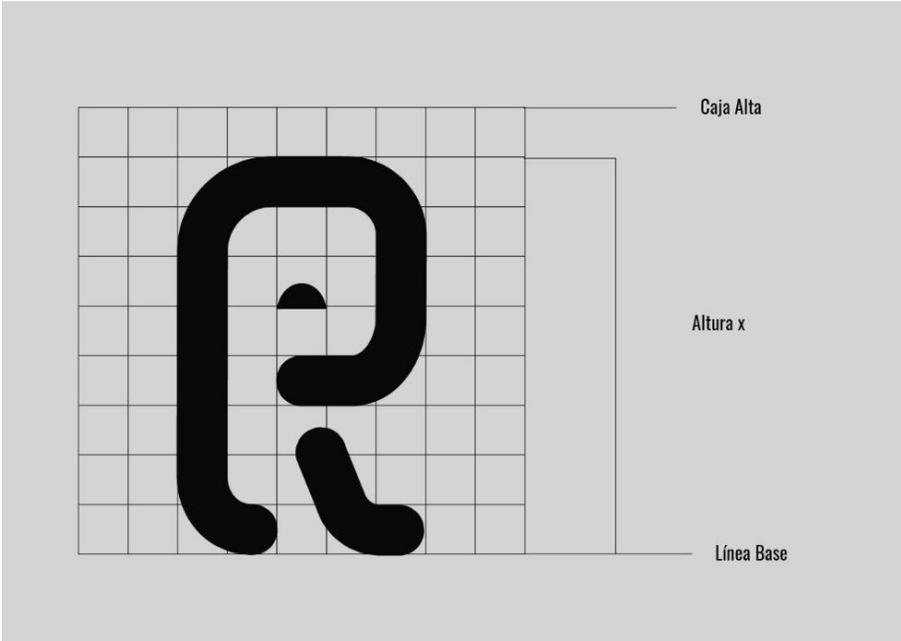


figura 57

Carácter S

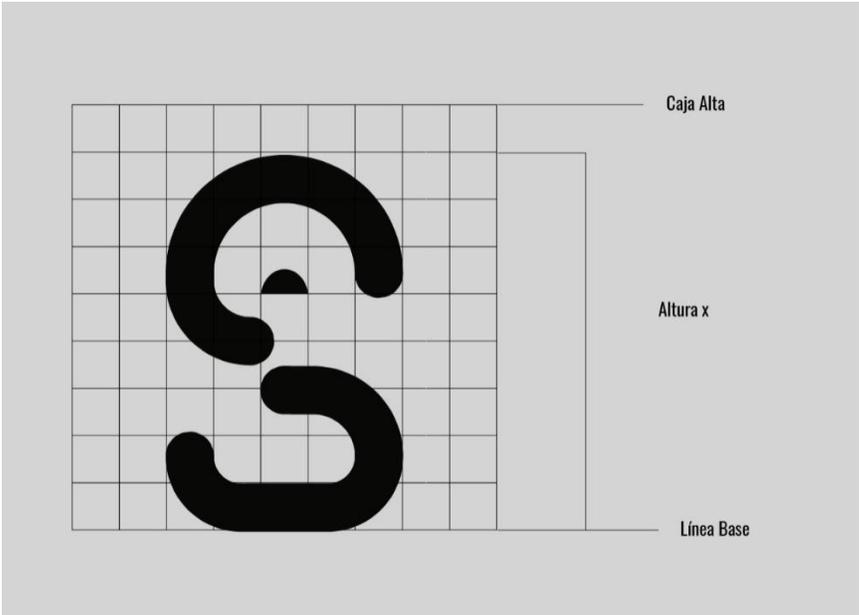


figura 58

Carácter T

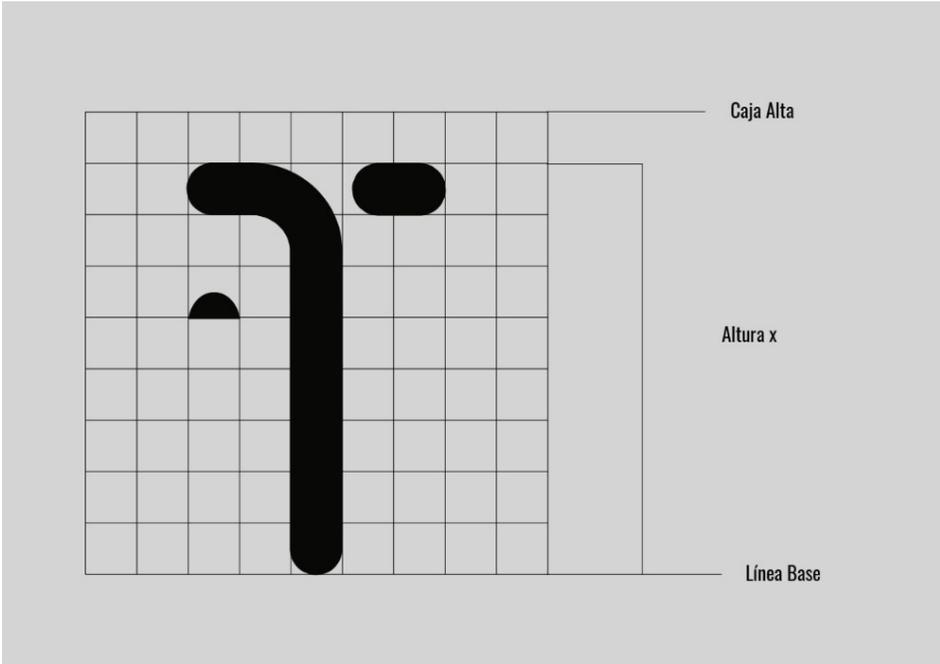


figura 59

Carácter U

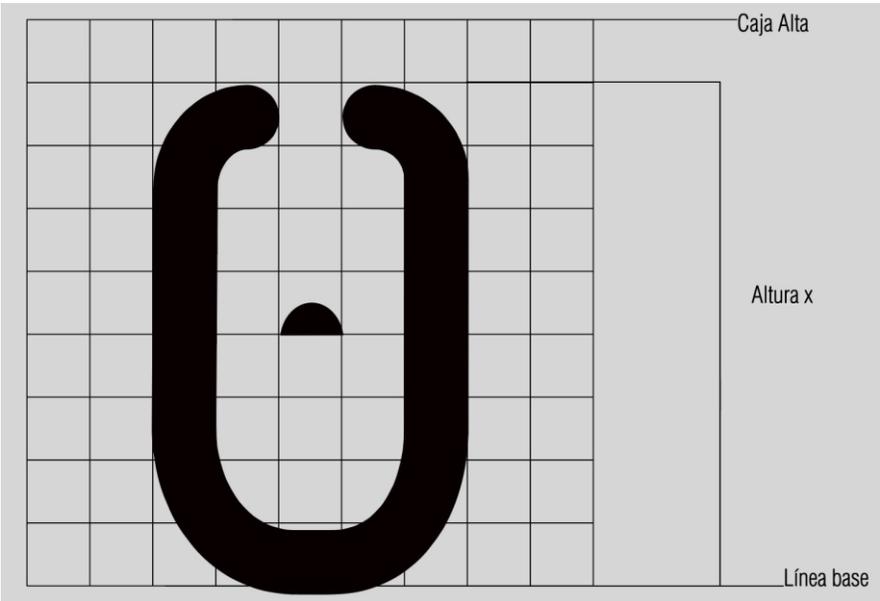


figura 60

Carácter V

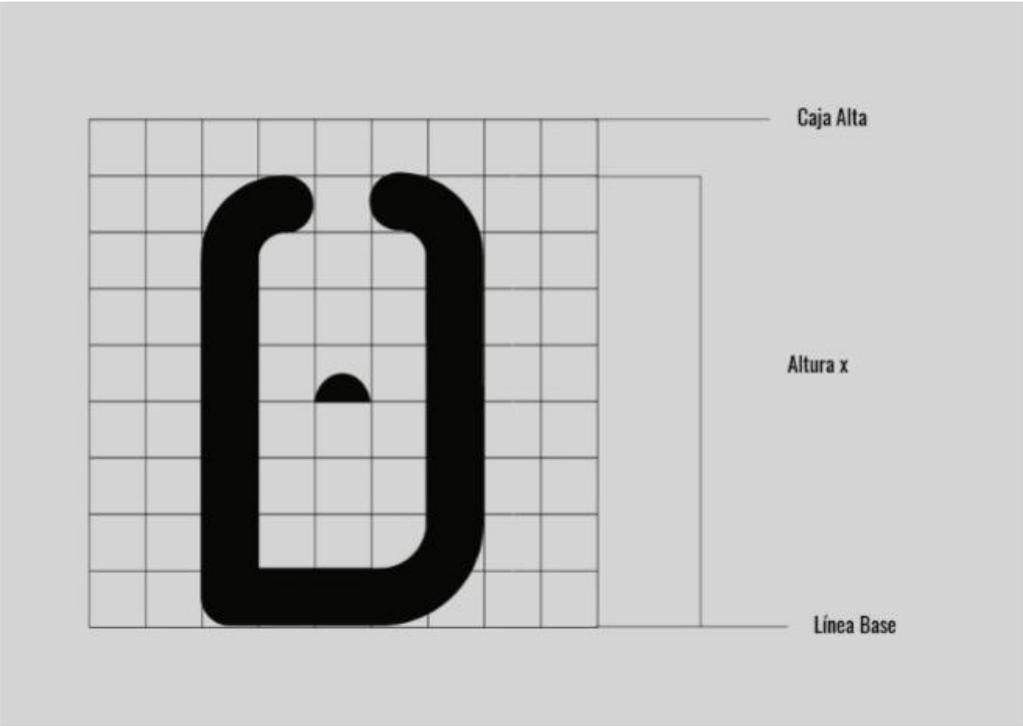


figura 61

Carácter W

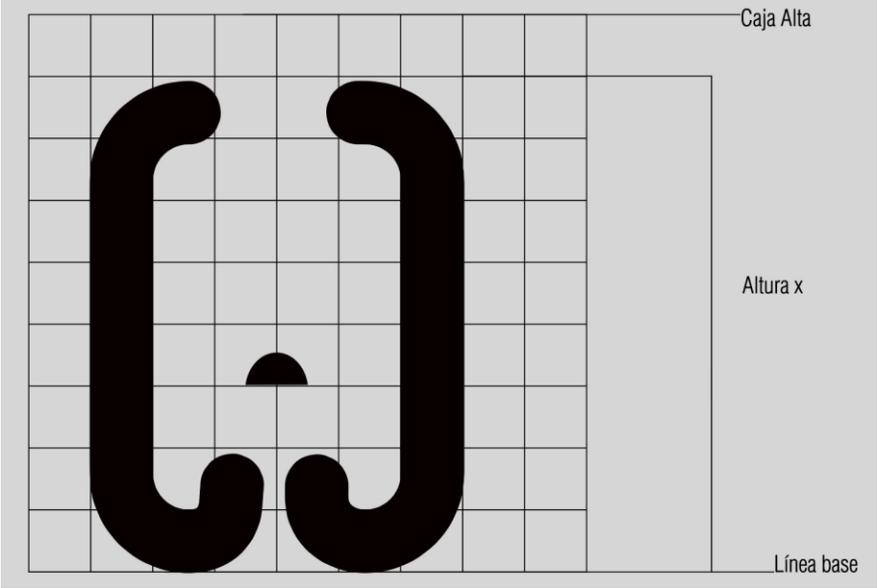


figura 62

Carácter X

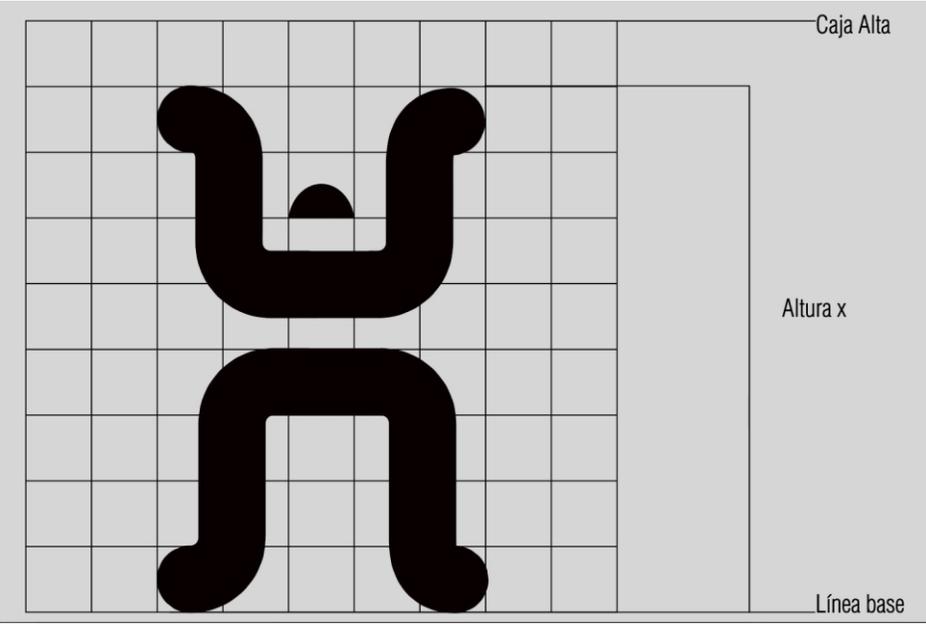


figura 63

Carácter Y

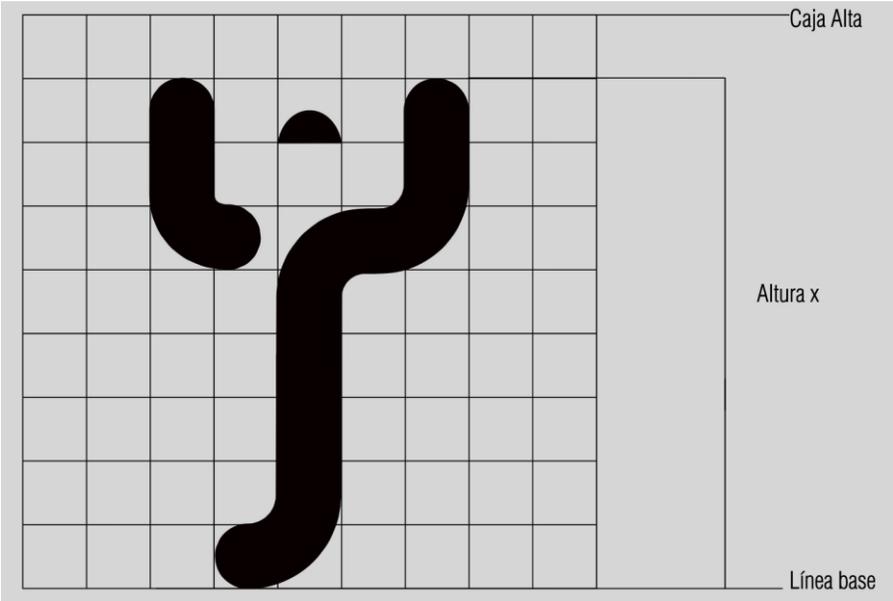


figura 64

Carácter z

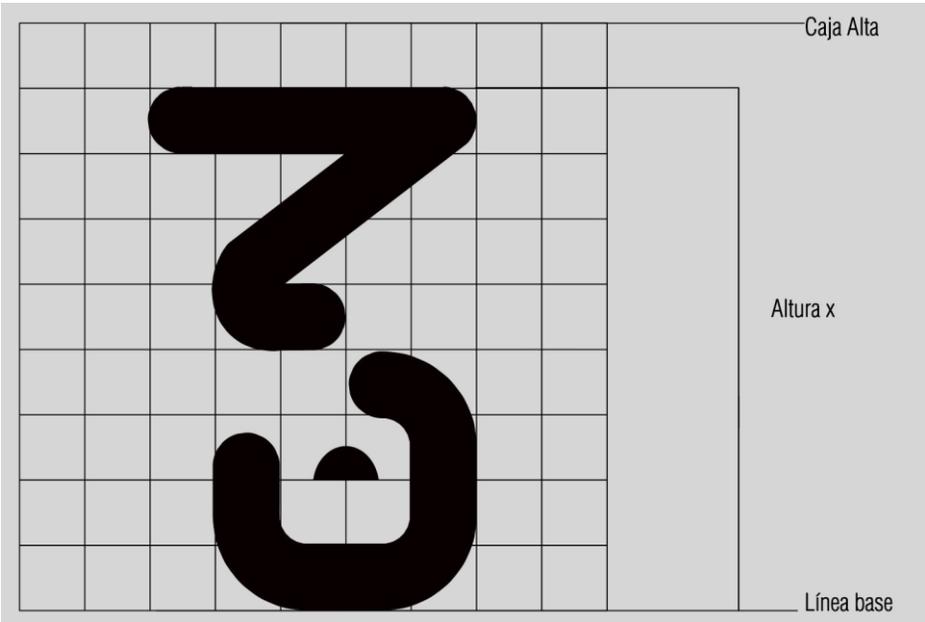


figura 65

Carácter ´

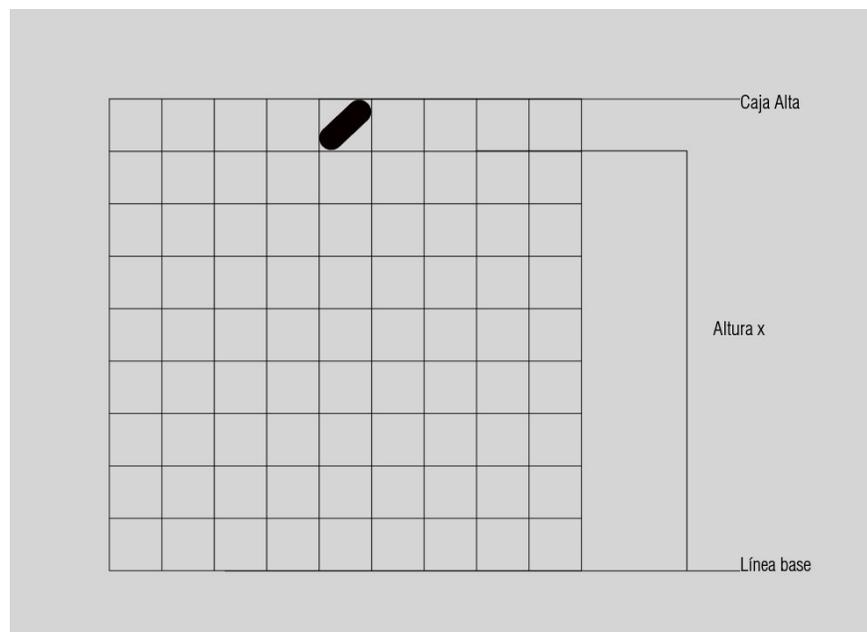


figura 66

Carácter 0

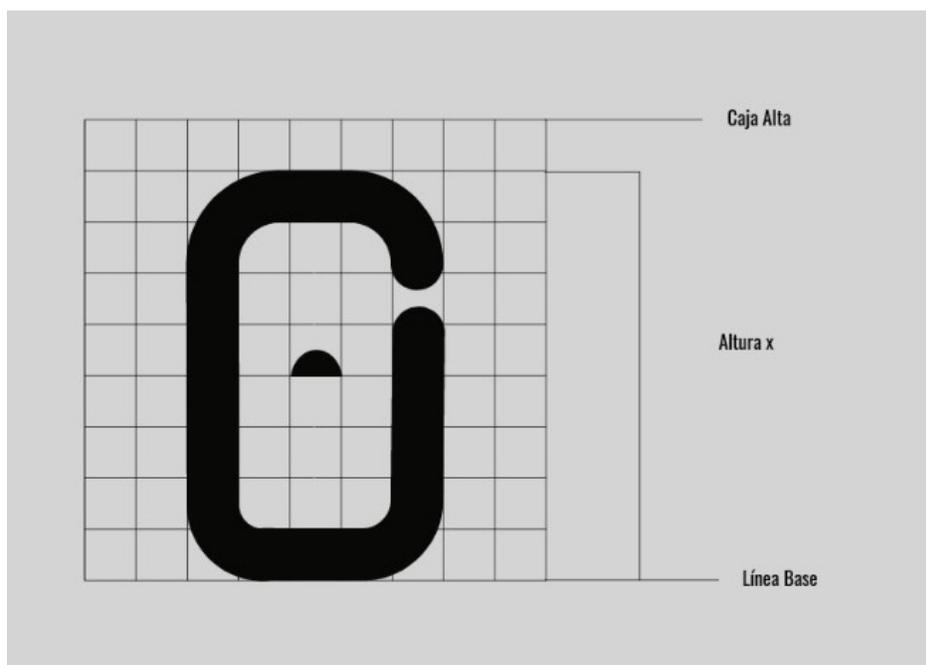


figura 67

Carácter 1

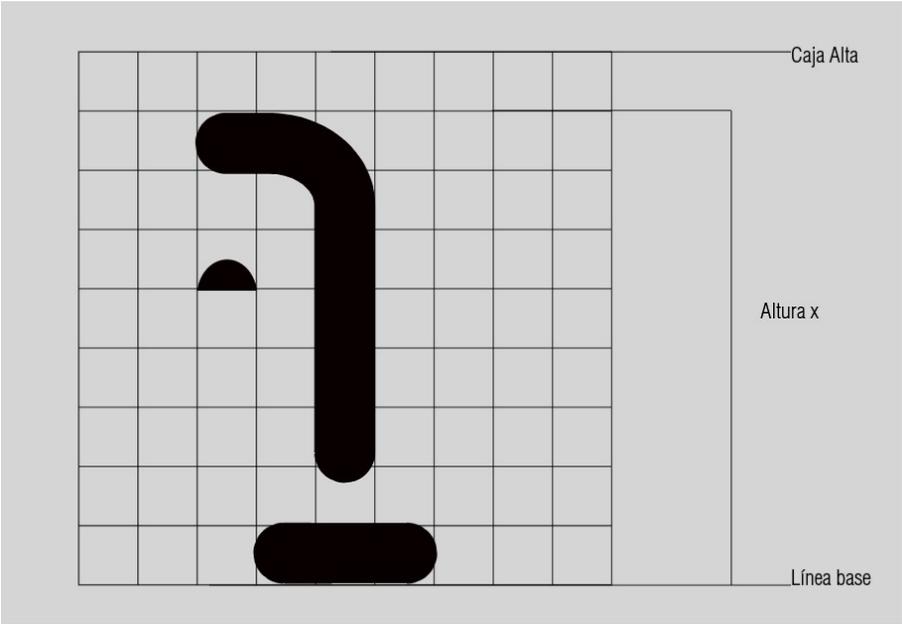


figura 68

Carácter 2

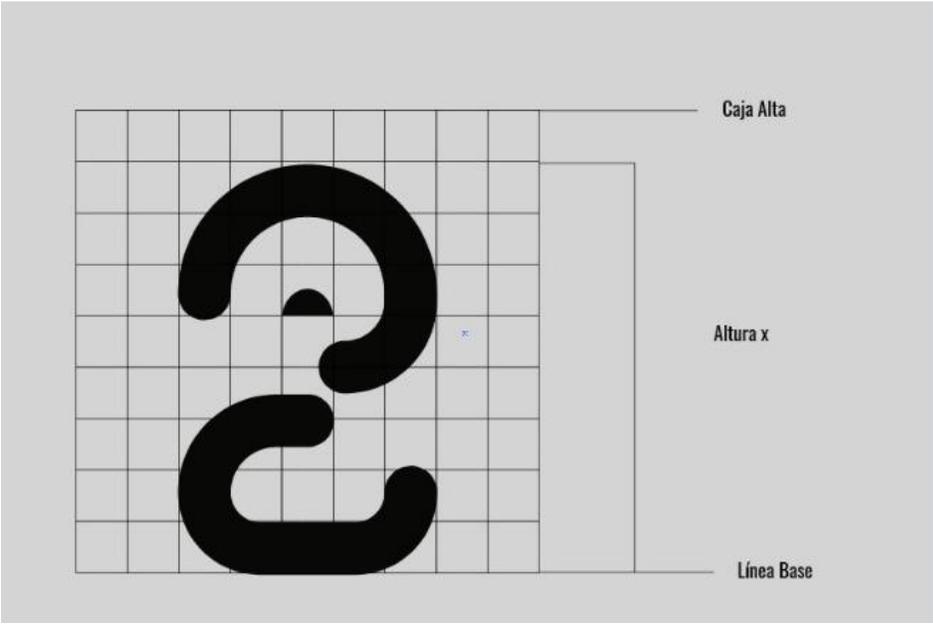


figura 69

Carácter 3

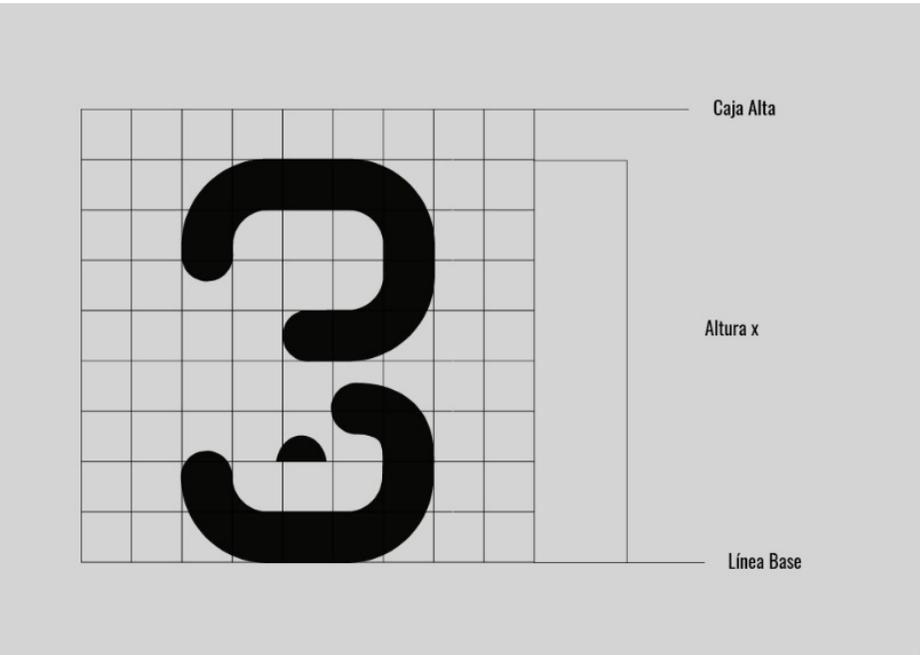


figura 70

Carácter 4

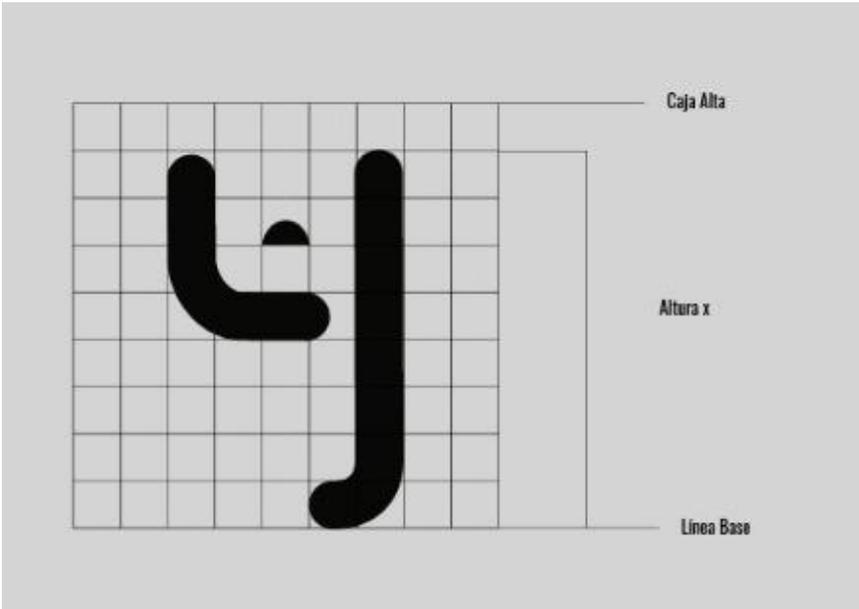


figura 71

Carácter 5

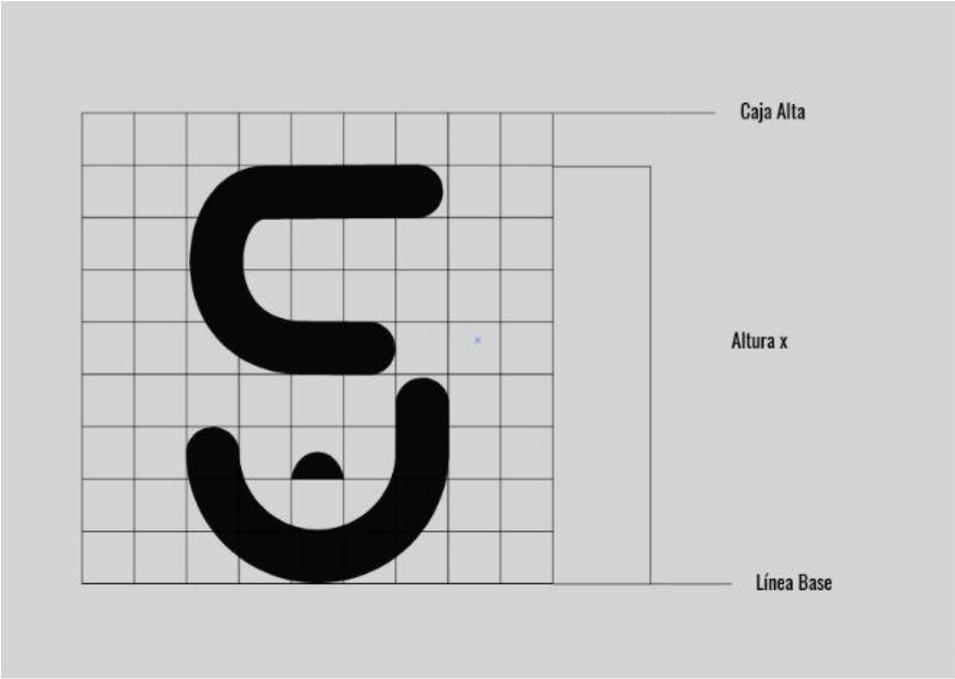


figura 72

Carácter 6

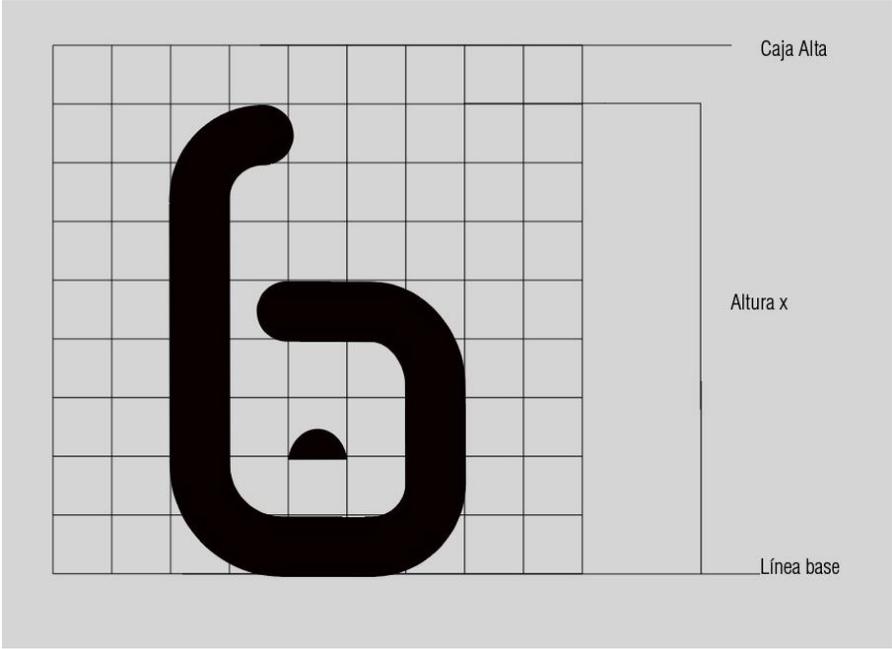


figura 73

Carácter 7

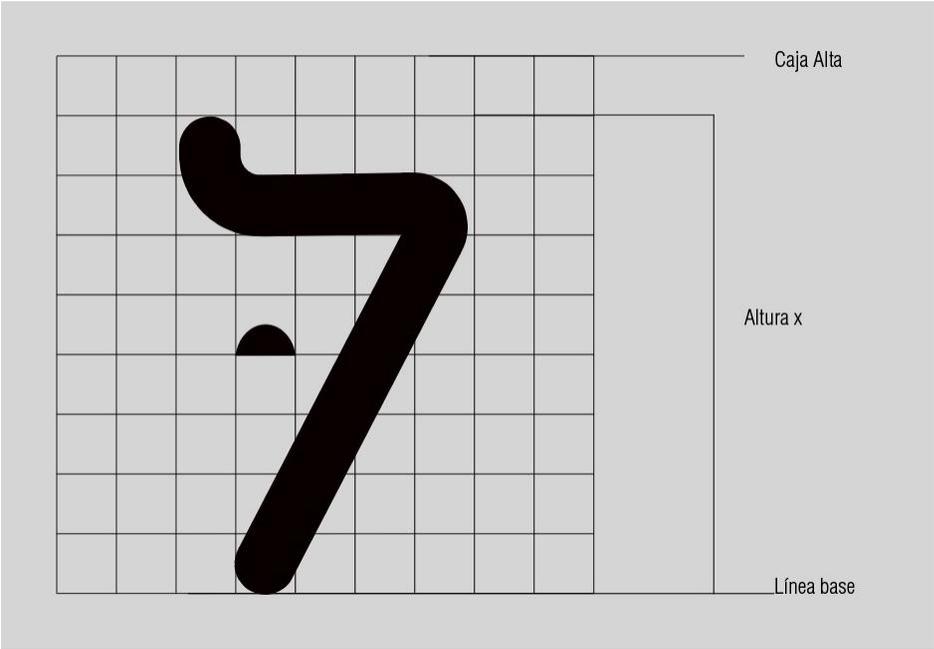


figura 74

Carácter 8

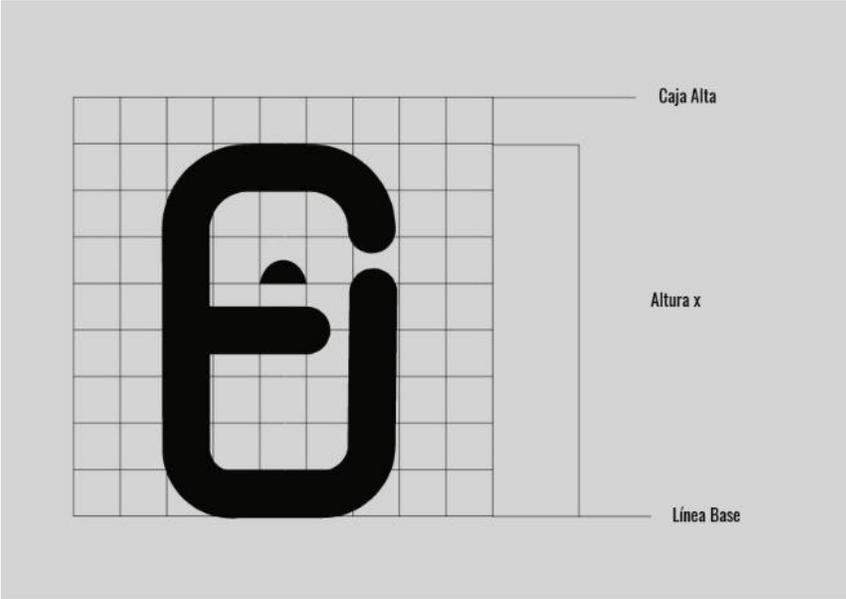
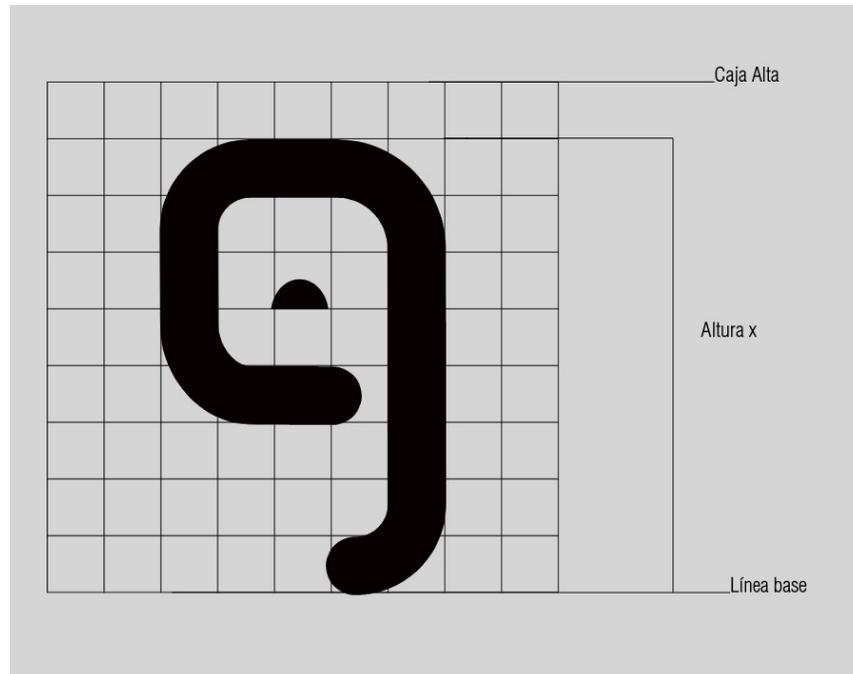


figura 75

Carácter 9



La exportación de la tipografía en formato de exportación destacados OTF (Open Type) y TTP (TrueType Font), en donde se presentan sólo caracteres en mayúscula, es decir, titulares. Se dispone a verificar su compatibilidad en imprenta y pantallas digitales.

Después de todo el proceso realizado, se llegó a la implementación de las tipografías en animaciones, se plantea la creación de videos como propuestas para museos en verticales con relación de aspecto de 9:10 (1080x1920) con resoluciones 720 y exportarlos en H.264 o mp4 que disponga de compatibilidad con teléfonos, celulares, ordenadores. Se presentan las artes a realizar de referencia.

figura 76

Propuestas de implementación



figura 77

Propuestas de implementación 2



figura 78

Propuestas de implementación 3





figura 79

Propuestas de implementación 4

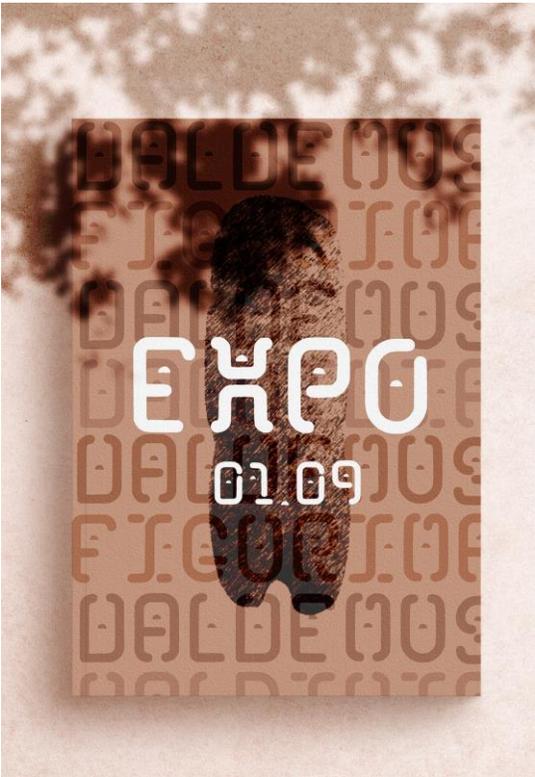


figura 80

Propuestas de implementación 5



Producto final

Nombre: Valvenus

Cultura: Valdivia

Objeto arqueológico: Figurines de Valdivia

Tipo: Fuente tipográfica decorativo para titulares de 52 caracteres

Categoría: OTF (Open Type) Formato de fuente creado por Adobe y Microsoft, esta fuente puede reajustarse a formatos pequeños y no reduce su calidad. TTP (TrueType Font)

Para el proceso de exportación de OTF y TTP ,se implementa el uso de Calligraphr

Figura 81

Proceso en Calligraphr

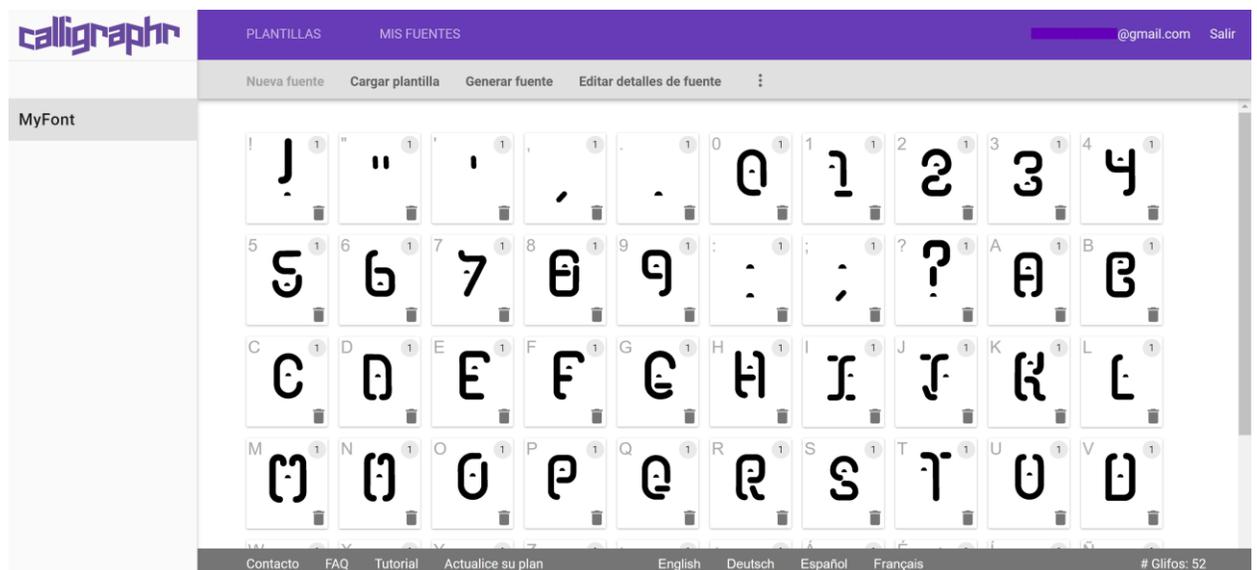


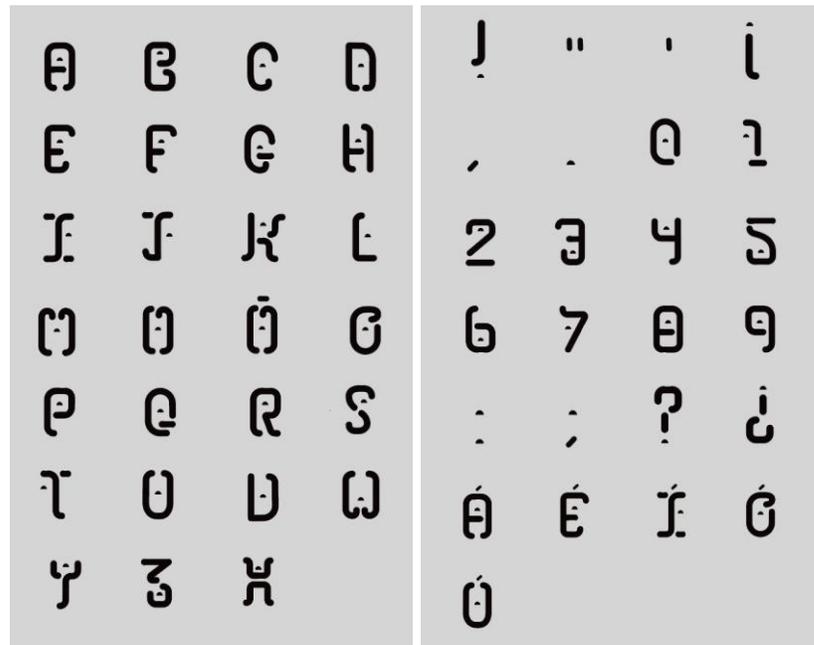
figura 82

Exportación en OTF y TTF



figura 83

Caracteres 52



Se evaluarón estas artes vía correo y whatsapp con el tipografo Diego Sanz

Salas (Anexo 17)

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

En esta investigación se cumplió

- Con la selección y el análisis de la morfología de piezas arqueológicas que posean características representativas de la cultura Valdivia, reconocida por ser el surgimiento de la cerámica de América.
- A partir de lo planteado, se creó una tabla de clasificación de las mismas para poder crear módulos y diseñar la tipografía.
- Se definió los criterios de diseños a partir de análisis
- y finalmente, se logró crear una tipografía de la cultura Valdivia basado en su figurina.

Se concluye que las propuestas gráficas de este proyecto responden a los problemas planteados con el objetivo de que las gráficas creen un impacto y motiven a conocer más sobre las culturas de nuestro País.

Recomendaciones

Basado en este proyecto (la abstracción modular planteada) se pueden generar más propuestas gráficas que representen a la cultura basada en los figurines para dar a conocer más sobre este patrimonio cultural.

Este proyecto propone realizar gráficas digitales y de animación, pero pueden plantearse diferentes adaptaciones tanto como en medios digitales y en medios impresos. Pero, es importante que sigan los lineamientos de criterios de diseño e impresión

Cabe recalcar que el uso de la cromática es plenamente informativo, se planteó esta paleta para aplicaciones formales e informativas.

Bibliografía

- Albán, N., & Moreno, I. (30 de Junio de 2009). *Propuesta de Diseño Editorial de un Libro con*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1210/1/TUTC-con>.
- Almenara, J., Cervera, M., Osuna, J., Cárdenas, G., Cela, J., Dominguez, M., & Ibáñez, J. (2002). *Materiales formativos multimedia en la red: Guía práctica para su diseño*. Mexico: SAV (Secretariado de Recursos Audiovisuales).
- Andrew Haslam, P. B. (2005). *Tipografía. Función, forma y diseño* . Barcelona: Editorial Gustavo Gil.
- Anónimo. (2020). *Techcybers*. Obtenido de <http://www.techcybers.com/blog/ttf-otf-or-woff-font-format/#:~:text=OTF%20and%20TTF%20are%20extensions,part%20on%20the%20TrueType%20standard>.
- Ball, H. (1978). Telegames teach more than you think. *Audiovisual Instruction*, 24.
- Barroso. (2014). En *La cultura Valdivia o el surgimiento de la cerámica en América*. Historia Digital, XIV, 23, (2014). ISSN 1695-6214.
- Bernal Torres, C. (2010). *Metodología de la investigación*.
- Bernal, C. A. (2019). *TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL*.
- Blessing, L. (2004). *DRM: A Design Research Methodology*. . Obtenido de ktem.tu-berlin.de/fileadmin/fg89/PDFs/Forschung/Flyer_Blessing_en.pdf
- Buckingham, D. (2005). Educación en medios. *Alfabetización*, 5.
- Casca. (2020). *Silabario Amazónico*. Obtenido de <https://www.silabarioamazonico.org/silabario/proyecto>
- Diez, V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía magna*, 252.
- Dondis. (2017). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili.

- Fernández , N., Vadellos , A., & Pérez, V. (2012). Diseño de un focus group para valorar la competencia mediática en escenarios familiares. *Revista ICONO*, 116-133.
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *On line*, s/p.
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 251-264.
- Heller. (2007). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Hillner, M. (2010). *Tipografía virtual*. Obtenido de http://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2018_1476.pdf
- Husson, M. (13 de Septiembre de 2013). Educación Física y Escuela: El deporte como contenido y su enseñanza. *In 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias 9 al 13 de septiembre de 2013 La Plata*. La Plata, Argentina.
- Jury, D. (2007). *¿Qué es la tipografía?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L. SBN : 84-252-2143-9. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=309991>
- Labrada, E., & Salgado, C. (1 de Enero de 2013). *Diseño Web Adaptativo o responsivo*. Obtenido de Tema del mes.: <http://www.ru.tic.unam.mx/tic/handle/123456789/2097>
- MAAC, M. A. (2019). *Calameo*. Obtenido de Tocados y Ritualidad en la Figurina Valdivia: es.calameo.com/read/0031153132a4e542e592a
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*.
- Morales, S. (2005). Pautas que debe tomar en cuenta los estudiantes de Diseño Gráfico al aplicar creatividad en el uso tipográfico. En S. Morales. Guatemala.
- Morante, M. (2013). *Diseño de libros digitales infantiles*. Valencia: Master oficial en producción artística.

- Museo Valdivia. (2021). Obtenido de ilamdir.org/recurso/8756/museo-valdivia
- Nieves, M. (5 de Marzo de 2007). *Enseñanza de la Geometría con utilización de recursos multimedia*. Obtenido de APLICACIÓN A LA PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA.: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8928/732parteCAPI5Multimedia2.pdf>
- Okagaki, L., & Frensch, P. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of applied developmental psychology*, 33-58.
- Ortega. (2020). Obtenido de Introducción a la tipografía modular: <https://www.domestika.org/>
- Ortega, V. (2011). *FUNDAMENTOS DE DISEÑO*. Obtenido de <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/tipografia/stuff/type06.pdf>
- Palacios, S., & Rubio, K. (2 de Abril de 2003). *La entrevista en profundidad teoría y práctica*. Obtenido de Universidad Autónoma de Tamaulipas: Recuperado de: <http://libros.uat.edu.mx/omp/index.php/editor>
- Patiño, C. (13 de Diciembre de 2017). Arbol ABC. (H. Martinez, Entrevistador) Obtenido de <https://arbolabc.com>
- Pepe, E. (2008). *Tipografía Expresiva*. Redargenta ediciones. . doi: ISBN: 978-987-23751-7-1
- Prendes, M. P. (2003). Diseño de cursos y materiales para telenseñanza. *Simposium Iberoamericano de Virtualización del Aprendizaje y la Enseñanza*, S/P.
- Prensa Libre. (8 de Enero de 2015). Duolingo lanza plataforma para escuelas. *Prensa Libre*, pág. S/P.
- Reyes Cruz, M. D. (2011). Políticas lingüísticas nacionales e internacionales sobre la enseñanza del inglés en escuelas primarias. *Revista pueblos y fronteras digital*, S/P.

- Ricaurte, L. (1993). Diseños Pre Hispánicos del Ecuador. Obtenido de https://issuu.com/drumsrmpi/docs/leo__n_ricaurte_disen__os_pre_hispa
- Sampieri, D. R. (2010). METODOLOGÍA de la Investigación. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Sánchez, M. E., & Diez , I. (4 de Febrero de 2014). *La enseñanza del inglés como política pública de América Latina: Estudio comparado*. Obtenido de <http://ifie.edu.mx/wp-content/uploads/2015/02/4.-Ingles-como-politica-publica-cuadro-comparativo>.
- Telégrafo, E. (2016). Ciudad Alfaro entre los museos más visitado del país; Carondelet ocupa primer lugar. *El Telégrafo*.
- UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural*. Obtenido de ich.unesco.org/doc/src/01852-ES.pdf
- Villafame, F. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid:: Ediciones.
- Wong, W. (2013). *Principios del Diseño*. Barcelona, España.: Editorial Gustavo Gili. .

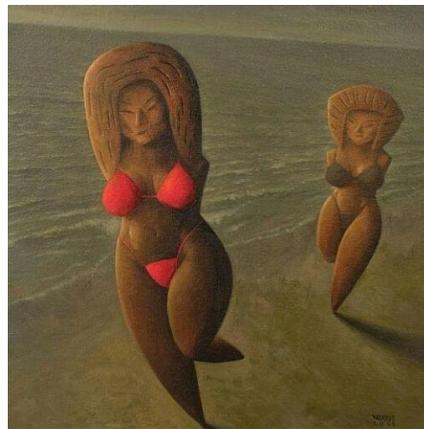
ANEXOS

Anexo 1

Monedas/ La Venus de Valdivia en el Sucre (S/.)



Pintura/ las bañistas N2" de 2015 por Jorge Velarde.

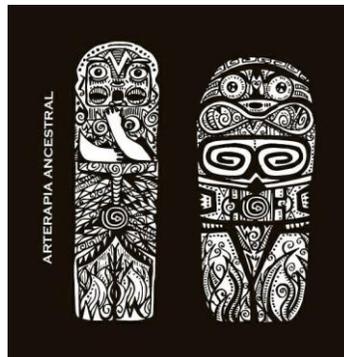


Venus de Valdivia Collection por Estefi Wright



Anexo 2

Ilustraciones por @7h4ff0



Animación MAAC.instagram.



Anexo 3

Código Valdivia, tipografía no VerbalBehance.net



Anexo 4

Tipografía Silabario por Juan Casca



Anexo 5 y 6

Fondo Arqueológico de la cultura Valdivia MAAC

Ministerio de Patrimonio y Cultura, 2020

Catálogo Digital de Bienes Culturales

Tipo de Fondo: ARQUEOLÓGICO | Fondo: | Cultura: VALDIVIA | Material: |
 Título: | Tipo bien: | Inventario desde: | Inventario hasta: |
 Exposiciones: | Ordenar por: INVENTARIO | Forma: ASCENDENTE |

Consultar Limpiar

Imagen	Inventario	Bien	Fondo	Cultura	Material	Tipo Bien	Ver
	1M5-03438-86	Olla	ARQUEOLOGICO - COLECCIÓN	VALDIVIA	CERAMICA	RECIPIENTE	
	1M5-03442-86	Olla	ARQUEOLOGICO - COLECCIÓN	VALDIVIA	CERAMICA	RECIPIENTE	
	1M5-03517-86	Cuenco	ARQUEOLOGICO - COLECCIÓN	VALDIVIA	CERAMICA	RECIPIENTE	
	1M5-04386-86	Cuenco fitomorfo	ARQUEOLOGICO - COLECCIÓN	VALDIVIA	CERAMICA	RECIPIENTE	
	1M5-05585-86	Cabeza de figura antropomorfa	ARQUEOLOGICO - COLECCIÓN	VALDIVIA	CERAMICA	FIGURA	

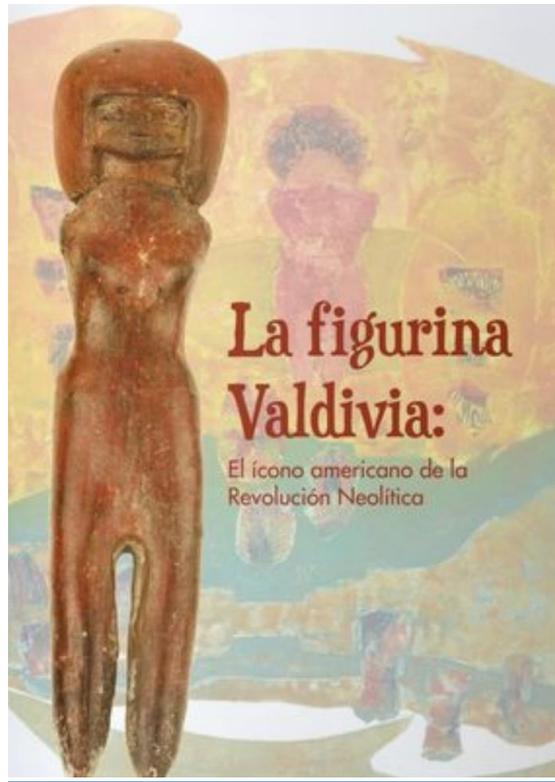
Página 1 de 212 | Mostrando 1 a 10 de 2113 elementos

Tocados y Ritualidad en la Figurina Valdiviana García, M 2018



Línea de fases en la figurina Valdivia

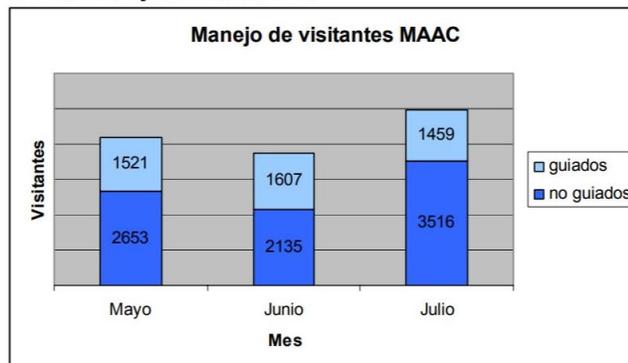
Fuente: MAAC, 2020



Anexo 7

Análisis de la afluencia de visitantes al Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo. Bajaña Zavala, Raquel Carolina

Gráfico 1. Manejo de Visitantes MAAC



Fuente: Elaboración propia en base a las estadísticas institucionales.

Anexo 8

Se dividen en Cabezas (CA), cuerpo medio (CM), cuerpo completo (CC), y variaciones

Enlace directo

(<https://drive.google.com/drive/folders/18JC37QJPpfdeqPxHVYZSPv7DjNNVdLh?usp=sharing>)



Anexo 9

329 fotografías fueron clasificadas del Catálogo Neolítico Valdivia y Ritualidad en la Figurina Valdivia- Msg.Mariela Gracia

	SILUETA	EXPRESIONES	TOCADOS
	Figura	Punto, líneas	
C A B E Z A S	Triangulare CA15000		
	Ovalada CA14900		
	Cuadrada CA15000		
	Mixta CA14900		

C U E R P O C O M P L E T O	Alargadas/ De pie	 	 	
		Achatadas		
	Sin un pie			

C M

C U E R P O M E D I O

(30)
se analizaron y
clasificaron:

<p>Cabello Grande MC2800</p> 		
<p>Cabello Mediano MC18000</p> 		
<p>MC2500</p> <p>Cabello Pequeño</p> 	<p>MC2800</p> 	<p>MC2800</p> 

V A R I A C I O N E S

presentaciones
de las figuras en
diferentes
perspectivas

CA15400



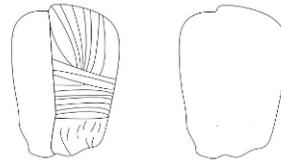
CC26900



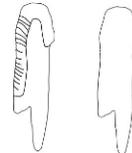
MC20600



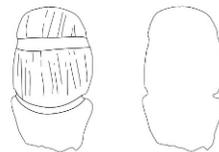
CA15400



CC26900



MC20600



Anexo10 y 11

Con Serif (Roman)	Romana Antigua Romana Moderna Egipcia	Garamond Bodoni Clarendon
Sin Serif (Paloseco)	Geométrica Neo-grotesca Humanista	Avant Garde Helvetica Optima
Cursivas (Script)	Gestual Caligráfica Gótica	<i>Mistral</i> <i>Commercial S.</i> Cloister Black
Decorativas (Graphic)	Por construcción Por deformación Por trat. superficial Por adjunción o sust.	Jokerman

Anexo 12

Tabla 1.

Niveles de iconicidad por Villafañe,2006

GRADO	NIVEL DE REALIDAD	FUNCION PRAGMATICA
11	Imagen natural	Reconocimiento
10	Modelo tridimensional a escala	Descripción
9	Imagen de registro estereoscópico	Descripción
8	Fotografía en color	Descripción

7	Fotografía en blanco y negro	Descripción
6	Pintura realista	Artística
5	Representaciones figurativas no realista	Artística
4	Pictogramas	Información
3	Esquemas motivados	Información
2	Esquemas arbitrarios	Información
1	Representación no figurativa	Búsqueda

Fuente. Elaboración propia

Anexo 13



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE ENTREVISTA INTRODUCTORIA AL PROYECTO

Tema: Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia

Entrevistado: Pablo Izurieta, Guía del MAAC

Lugar: Entrevista realizada vía WhatsApp y presencial

Objetivo: Conocer acerca de la cultura valdivia

1. ¿Cuál es el factor diferencial de la cultura Valdivia de otras culturas?

La cultura valdivia se diferencia de entre otras culturas porque es la primera sociedad agro - alfarera en el ecuador eso quiere decir que esta cultura fue la primera en perfeccionar la agricultura y los primeros en el antiguo ecuador en trabajar con la cerámica

2. ¿Por qué se considera la figura valdivia como revolución Neolítica y por qué exactamente esta era?

La cultura Valdivia descende de los antiguos pobladores de la cultura las vegas que llegaron a lo que hoy es la península de santa elena hace 10000 años atrás, los Veganos procedían de la edad de piedra esto quiere decir que usaban herramientas elaboradas de hueso y piedra y tenían ciertas nociones de horticultura pero que en un periodo de

3000 años ocurre la transición a Valdivia porque como sabemos que aparte de usar piedras y huesos para herramientas ya emplean agricultura y la orfebrería, esta revolución neolítica hace que se establezcan en lugares específicos dejando de ser nómadas y ser los ancestros de las demás culturas de la costa del antiguo Ecuador.

3. ¿Que representaban los figurines en la cultura Valdivia y cuáles eran sus más destacados?

Las figurinas son el vestigio más evidente de esta sociedad agroalfarera ya que en los atributos (detalles estilísticos) presentes en cada una de las figuras hay ejemplo de los tocados o peinados de las mujeres, la feminidad en las formas de la figurina, hay tocados que tienen labrados parecidos a las espigas de trigo evidencia de agricultura, otras capuchas de piel de jaguar que es la evidencia de shamanismo que son el indicativo de esta sociedad se vuelve poco a poco en una sociedad compleja, etc

4. ¿Considera que la Valdivia debe ser empleada como objeto de arte comunicacional?

Me parece que debería ser así, porque si hace 6000 años atrás esta figurina fue usada como artefacto ritual para transmitir tradiciones y rituales de los cuales hoy tenemos conocimiento, sería importante que sea empleada en diferentes artes, como gráficas, plásticas, modas para a través de estas expresiones transmitir esos conocimientos y tradiciones de nuestros ancestros

5. ¿Cuál sería el impacto de representar los figurines dentro de una fuente tipográfica?

Desde mi visión me parecería algo fuera de lo común, en el museo ya han habido exposiciones sobre gráfica de otras culturas jama coaque y jambeli aplicadas en diferentes objetos pero utilizar la figurina para crear tipografía, lo considero algo nunca antes visto, muy impresionante y culturalmente muy beneficioso.

1 la cultura valdivia se diferencia de entre otras culturas porque es la primera sociedad agro - alfarera en el Ecuador eso quiere decir que esta cultura fue la primera en perfeccionar la agricultura y los primeros en el antiguo Ecuador en trabajar con la cerámica

17:50

2 la cultura Valdivia descende de los antiguos pobladores de la cultura las Vegas que llegaron a lo que hoy es la península de Santa Elena hace 10000 años atrás, los Veganos procedían de la edad de piedra esto quiere decir que usaban herramientas elaboradas de hueso y piedra y tenían ciertas nociones de horticultura pero que en un periodo de 3000 años ocurre la transición a Valdivia porque como sabemos que aparte de usar piedras y huesos para herramientas ya emplean agricultura y la orfebrería, esta revolución neolítica hace que se establezcan en lugares específicos dejando de ser nómadas y ser los ancestros de las demás culturas de la costa del antiguo Ecuador

17:56

3 las figurinas son el vestigio más evidente de esta sociedad agroalfarera ya que en los atributos (detalles estilísticos) presentes en cada una de las figuras hay ejemplo de los tocados o peinados de las mujeres, la feminidad en las formas de la figurina, hay tocados que tienen labrados parecidos a las espigas de trigo evidencia de agricultura, otras capuchas de piel de jaguar que es la evidencia de shamanismo que son el indicativo de esta sociedad se vuelve poco a poco en una sociedad compleja, etc etc

18:01

4 me parece que debería ser así, porque si hace 6000 años atrás esta figurina fue usada como artefacto ritual para transmitir tradiciones y rituales de los cuales hoy tenemos conocimiento, sería importante que sea empleada en diferentes artes, como gráficas, plásticas, modas para atravesar de estas expresiones transmitir esos conocimientos y tradiciones de nuestros ancestros

18:06

5 desde mi visión me parecería algo fuera de lo común en el

1.2 Anexo 14



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE ENTREVISTA INTRODUCTORIA AL PROYECTO

Tema: Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia

Entrevistado: Juan casca, tipógrafo de Silabario Amazónico

Lugar: Entrevista realizada vía Entrevista realizada vía Zoom

Objetivo: Procesos de diseños tipográficos, criterios de diseño.

1. ¿Cuál fue el objetivo principal de Crear Silabario Amazónico?

Tuvo la oportunidad de trabajar con lenguas amazónicas, y el sistema de escritura no le parecía modo más óptimo para la misma debido a su uso de. El objetivo era crear una escritura que ayuda a escribir ciertas lenguas de una forma más eficaz, esta escritura es una materialización de las letras al vocalizarlas.

2. ¿Qué impacto tiene una fuente tipográfica que rescata nuestra cultura en ella?

Mostrar rasgos de antropología visuales, es una especie de revalorización de la cultura. Los glifos que forma esta tipografía, dan alucinaciones formas antropomorfas relacionadas con los pueblos andinos. También es un impacto social, de parte del cliente o el grupo objetivo, más allá del ejercicio visual

3. ¿Cuáles fueron las consideraciones que se tomó al momento de crear la representación tipográfica?

Representar la cultura, pero representarla desde las bases; simetría bilateral de hanan, kai y uku pacha. Se aglutino de una manera simétrica según los puntos holísticos.

4. ¿Cómo es su proceso de ionización y en qué escala debería usarse para la representación de una cultura en tipografía?

Para crea una fuente tipográfica son necesarios los rótulos estéticos y una representación de la forma abstraída (pictogramas). También depende de la cultura y las convenciones propias del diseñador para realizar sus propuestas.

5. ¿Cuál retícula es la más recomendable para la creación de una tipografía?

Trabajar con coordenadas y proporciones definidos por los pueblos andinos e incluso con la proporción de la Chakana, donde tienen proporciones modulares sencillas.

6. ¿Qué herramienta es la más adaptable y práctica para la exportación de la tipografía y que formato es más recomendable?

Adobe Illustrator, glhyps, Font struct, Font forge y para exportarlo y los formatos más recomendables de exportación son TTF, para fuentes con pocos carácter y OTF (Open type) que son más escalables para web

7. ¿Desde el punto de vista del diseñador que considera lo más destacable en las figuras de Valdivia sus tocados, su textura/líneas o su contorno?

Lo que más destaca de la figurina es su nivel de abstracción de la forma parecida a un toroide. Puede decirse que es el contraste lo que la destaca



1.3 Anexo 15



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE ENTREVISTA INTRODUCTORIA AL PROYECTO

Tema: Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia

Entrevistado: Diego Sanz

Lugar: Entrevista realizada vía Entrevista realizada vía Zoom

Objetivo: Procesos de diseños tipográficos, criterios de diseño.

1. **¿Cuál fue su proceso de abstracción de la forma de los Incas?, ¿Qué lo conllevó a ese resultado?**

En Perú no había un modo de especializarse en diseño tipográfico, incluso en la actualidad no se cuenta con programas o maestrías. Es ahí que opté por trabajar quincha como primera opción, debido a que su concepto era dejar el mínimo espacio posible entre las letras y esto lo hacía más fácil al modular las letras en el formato, esto lo hacía más viable al momento de trabajar.

Este proyecto lo empecé a realizar en el año 2009 en formato digital pero en el año 2008 fue que hice mi primera ilustración. Originalmente el proyecto lo trabajé primero como fuente quincha, trabajada de modo profesional y comercial.

2. ¿Qué tipo de retícula sería ideal para realizar un proceso de abstracción de creación tipográfica?

Dependerá mucho de la estructura que se está planteando, debido a que hay retículas que son cuadradas, romboidales, triangulares entre otros. Por esto es recomendable que el uso de la retícula sea aplicado cuando el proyecto ya esté planteado, sea en sus formas finales o definitivas.

3. En la escala de iconicidad, usted considera que una tipografía realizada en base a la cultura Valdivia, es necesario que esté en la escala de pictogramas a ese nivel o un poco más

Va a depender del uso que se le vaya a dar, por ejemplo, en mi caso al inicio sabía que trabajaría con letras latinas pero que su apariencia se asemejara a las piedras de un incaico.

4. ¿Cuál sería el número de caracteres que posee una tipografía decorativa de titulares para considerarse una? o ¿Cuál es el límite de caracteres en específico?

En el caso de mi proyecto al trabajar con fontlab fue muy específico porque se debía cubrir el mínimo estándar de 252 signos, porque el programa lo veía desde una perspectiva como fuente comercial, por esto es importante tener en cuenta el uso final que se quiere obtener con el proyecto.

5. De los programas de exportación tipográfica, ¿Cuál es el más recomendable? y con ¿Cuáles ha trabajado o experimentado?

Durante la universidad aprendí a trabajar como un usuario mac, pero desde el 2018 empecé a ser usuario pc, por lo que no había servicios técnicos adecuados para mac en Perú. Entonces el software que he utilizado es fontlab y es con el que sigo trabajando actualmente, sin embargo existe glihps que es una aplicación en el que aquellos que lo utilizan lo recomiendan mucho porque es bastante intuitivo y facilita varios procesos. Por esto depende bastante de si es usuario mac o pc.



1.4 Anexo 16



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FICHA DE ENTREVISTA INTRODUCTORIA AL PROYECTO

Tema: Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia

Entrevistado: Lourdes Pilay

Lugar: Entrevista realizada vía Entrevista realizada vía Zoom

Objetivo: Procesos de diseños tipográficos, criterios de diseño.

ENTREVISTA 1

1. **Con su experiencia en el área ¿Cuáles son las características esenciales que una tipografía Graph/ decorativa debe tener?**

Como primer punto se debe plantear para qué tipo de usos va a ser dicha tipografía, debido a que se tiene una finalidad, la cual se desea alcanzar. Es por esto que antes de definir la parte técnica, es importante aclarar si será dirigido a un uso comercial, personal, entre otros.

2. **Como sabemos la mayoría de tipografías decorativas tienen una temática, en mi caso realizaré una tipografía en base a la cultura valdivia, para extraer su esencia ¿Que retícula sería ideal para realizar ese proceso de extracción y creación tipográfica?**

Desde mi punto de vista lo que haría es establecer qué tipo de elementos son los que se requieren, si es factible usarlo con mecanismos y fundamentos del diseño como la repetición, el ritmo o algún otro aspecto.

3. ¿Qué opina del proceso de abstracción de una tipografía? ¿Esta debería estar al nivel de un pictograma?

Va a depender mucho del uso y la finalidad que se vaya a presentar en dicha tipografía, porque se puede tener una fuente ornamental pero que no muestre significado alguno o se puede tener una fuente (como ejemplo) de uso comercial que sí tenga una legibilidad en cada carácter. Si se define eso primero, entonces será más fácil obtener un proceso de abstracción.

4. ¿Cuál es su proceso de creación tipográfica? (abstracción, retícula, exportación, implementación)

Pienso que la forma es lo que más se destaca y también tener un proceso propio de conceptualización, de esta manera permitirá conocer cuál será la estrategia tipográfica que sea mejor.

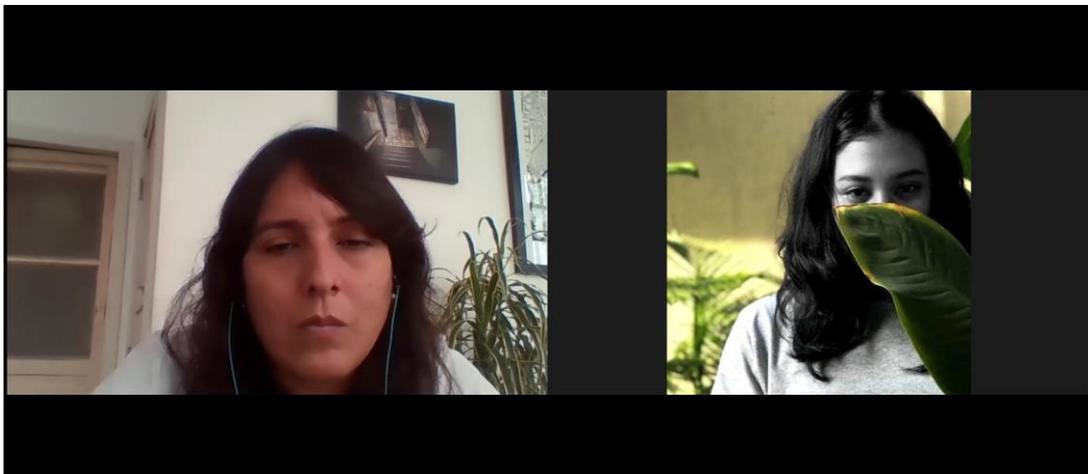
5. ¿Es necesario que una fuente tipográfica tenga mayúsculas y minúsculas? ¿Cuál es el número de caracteres que posee una tipografía para considerarse una?

Primero revisar el tema de idiomas, en este caso el alfabeto nuestro tiene alrededor de 26 caracteres. Entonces si tu tipografía va a ser utilizada a nivel local, entonces se tendría que considerar los caracteres que comúnmente se encuentran en nuestro alfabeto; por el contrario, si será utilizada en otras plataformas, se necesitaría investigar sobre los caracteres que sean más apropiados.

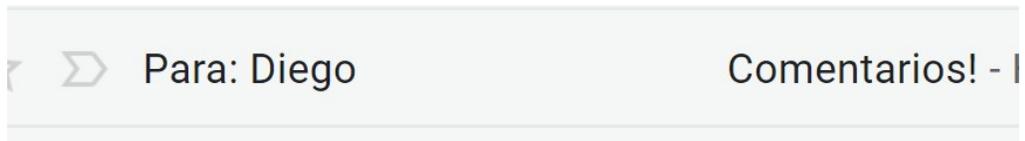
Recordar también que el uso de mayúsculas y minúsculas depende mucho de la finalidad de la tipografía.

6. ¿Ha escuchado acerca de la tipografía cinética?, es una tipografía animada que expresa una idea en particular qué opina respecto a este método para la implementación de una tipografía?

En este caso si es para llamar la atención, debes determinar cuál es el tipo de intención y finalidad que deseas lograr con la tipografía a presentar.



Anexo 17







DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Carbo Chávez, Tatiana Yesabel** con C.C: # **0952448421** autor/a del trabajo de titulación: **Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia como herramienta de difusión cultural.** previo a la obtención del título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, a los 27 del mes de septiembre del año 2021

f.

Nombre: **Carbo Chávez, Tatiana Yesabel**

C.C: # **0952448421**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Diseño de fuente tipográfica decorativa a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia como herramienta de difusión cultural		
AUTOR(ES)	Carbo Chávez, Tatiana Yesabel		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	27 de septiembre de 2021	No. DE PÁGINAS:	99
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño gráfico- Tipografía		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Valdivia, figurina, venus, tipografía, decorativa, precolombino.		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>En el presente trabajo de titulación se plantea diseñar una tipografía a partir de las formas de los figurines de la cultura Valdivia, exactamente de los rasgos más representativos de la misma. Se realiza una investigación documental, donde se recopila material de catálogos de la reserva de arqueología del Museo Antropológico y de Arte Contemporánea como “Tocados y Ritualidad en la Figurina Valdivia”, entre otros. También se realizó una investigación descriptiva con enfoque cualitativo donde se entrevistó a diseñadores expertos en el área de la abstracción de las culturas precolombinas, tipografía y la cultura Valdivia. Se crea una clasificación a partir de las formas de los figurines y sus rasgos, para después vectorizarlas y reafirmar la gráfica con la abstracción. A partir de los criterios de diseño planteados se procede a realizar las propuestas tipográficas y analizarlas con expertos. Este proyecto desea obtener una tipografía adaptable y aplicable, con el objetivo de que las gráficas creen un impacto y motiven a conocer más sobre las culturas de nuestro País.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593991207942	E-mail: tcarboc@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Quintana Morales, Washington David, Mgs.		
	Teléfono: +593 98 151 0272 / 04 3804600 Ext. 1218		
	E-mail: will.vergara@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			