



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

TEMA:

**ESTUDIO DE PICTOGRAMAS AMAZÓNICOS PARA PRODUCTOS
TURÍSTICOS CON APLICACIÓN MULTIMEDIA.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Digital
y Multimedia

Autor:

Marín Tapia Nilton Aaron

Tutor:

Lcdo. José Arnulfo Oleas Orozco Mgs

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo Nilton Aaron Marin Tapia, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “ESTUDIO DE PICTOGRAMAS AMAZÓNICOS PARA PRODUCTOS TURÍSTICOS CON APLICACIÓN MULTIMEDIA” como requisito para optar al grado de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitare la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 4 días del mes de agosto de 2021, firmo conforme

Autor: Nilton Aaron Marin Tapia

Firma: 

Número de Cédula: 1450140429

Dirección: Macas, Barrio Amazonas

Correo Electrónico: toti_marins@hotmail.com

Teléfono: 0987521497

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ESTUDIO DE PICTOGRAMAS AMAZÓNICOS PARA PRODUCTOS TURÍSTICOS CON APLICACIÓN MULTIMEDIA” presentado por Nilton Aaron Marín Tapia, para optar por el Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 28 de junio de 2021



.....

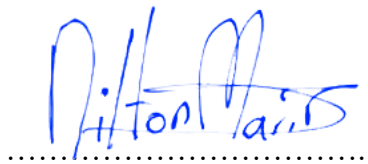
Lcdo. Oleas Orozco José Arnulfo Mg.

Tutor

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 4 de agosto del 2021



Nilton Aaron Marin Tapia

1450140429

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “ESTUDIO DE PICTOGRAMAS AMAZÓNICOS PARA PRODUCTOS TURÍSTICOS CON APLICACIÓN MULTIMEDIA” previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de titulación.

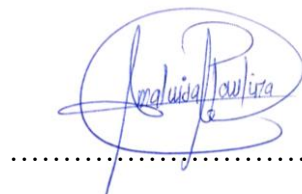
Ambato, 04 de agosto del 2021



.....

Ing. CARLOS HERNAN AGUAYZA MENDIETA Msc.


PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....

Lda. PAULINA MAGALLY AMALUISA RENDON Msc.

VOCAL



.....

Ing. EDUARDO ALBERTO NAVAS ALARCÓN Msc.

VOCAL

DEDICATORIA:

Es sinceramente un honor dedicar mi trabajo que fue realizado con esfuerzo y dedicación a mi madre que supo apoyarme desde el comienzo de la preparación en la carrera profesional confortándome con sus palabras y apoyándome económicamente en múltiples aspectos, de la misma manera por enseñarnos a mí y a mis hermanos que todo es posible con disciplina, inculcando los valores de respeto, lealtad y justicia. Por esa razón es merecido mi agradecimiento a tan gran mujer ejemplo de lucha y dedicación Maria Tapia Molina.

De igual forma dedico uno de mis logros a Lesly Luna una mujer que me inculco la importancia de ser perseverante en la vida apoyándome con su cariño, sensibilidad y paciencia sentimientos asertivos para mejorar como individuo, valoro cada uno de sus virtudes que me compartió volviéndose un pilar de suma importancia en el proceso de mi desarrollo personal.

De misma manera a Patricio Alejandro Gomezjurado Chica (pochis), que ahora ya no se encuentra con nosotros, amigo de la infancia y compañero de vida que me enseñó lo que es la amistad con su sonrisa y su intelecto musical una persona que supo acompañarme en diferentes procesos de mi existencia compartiendo ideas y desarrollando diferentes proyectos, aunque no estés aquí sé que siempre estarás conmigo.

AGRADECIMIENTO

Primeramente Agradecer a la Universidad Tecnológica Indoamerica por permitirme ser parte de grandiosa familia que me dio la libertad de indagar e informarme de temas emergentes desarrollando proyectos con una perspectiva individual aplicando los conocimientos adquiridos en los periodos de enseñanza de tal forma brindándome la oportunidad de ser un profesional.

Del mismo modo a los docentes que integran la institución que encarecidamente me han guiado de una forma correcta para obtener los valores y la disciplina pertinentes. Un especial agradecimiento al licenciado Jose Oleas Orozco por su paciencia y voluntad en el intervalo del desarrollo de mi tesis que gracias a su experiencia y su guía que fueron primordiales para el correcto proceso de mi trabajo final. A mis amigos que he ido conociendo en mi carrera universitaria, gracias por sacarme una sonrisa cuando existía días difíciles.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

TEMA: “ESTUDIO DE PICTOGRAMAS AMAZÓNICOS PARA PRODUCTOS TURÍSTICOS CON APLICACIÓN MULTIMEDIA.”

AUTOR: NILTON AARON MARIN TAPIA.

TUTOR: Lcdo. JOSÉ ARNULFO OLEAS
OROZCO Mgs.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente análisis se fundamenta en la comprensión de la cosmología de la etnia shuar del cantón Morona, la cual está representada en sus iconografías. El objetivo del proyecto se enmarca en la comprensión de los gráficos, pictogramas e íconos shuar, pueden ser representados en medios digitales y tecnológicos para su difusión en el área turística. El estudio parte de una investigación de tipo cualitativa, mediante entrevistas y métodos de observación en los lugares donde se ubican los integrantes de la cultura shuar. Los instrumentos de recolección de información han sido aplicados a personas dirigentes e integrantes de la comunidad shuar de quienes se obtuvieron datos de sus conocimientos heredados, asimismo, se desarrollaron encuentros con gestores culturales que han trabajado en el área de saberes ancestrales de las etnias de la región amazónica. La observación de campo se utilizó para obtener información de fuentes primarias sobre sus representaciones gráficas. Con los datos se pudieron obtener varios gráficos, sintetizados en 10 pictogramas principales, que representan su entendimiento del universo, del mundo y sus características sociales. Mediante la investigación documental y de campo se pudo concluir que existe escases de representaciones culturales apoyadas en la TIC. En virtud de lo encontrado, estos gráficos fueron sintetizados como contenidos para el desarrollo de una aplicación móvil de realidad aumentada, colocada en productos turísticos, que muestra los íconos shuar y la información de estos. De la misma manera, la aplicación fue puesta a consideración de un grupo de turistas y residentes en la ciudad de Macas, de la cual se obtuvo una percepción positiva de las mismas a la información cultural.

DESCRIPTORES: aplicación móvil, iconografía, shuar, saberes ancestrales.

APROBADO 3/8/2021.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA

THEME: "STUDY OF AMAZON PICTOGRAMS FOR TOURIST PRODUCTS WITH MULTIMEDIA APPLICATION".

AUTHOR: NILTON AARON MARIN TAPIA.

TUTOR: Lcdo. JOSÉ ARNULFO OLEAS
OROZCO Mgs.

ABSTRACT

This analysis is based on cosmology understanding of the shuar culture on Morona canton, which is represented in their iconographies. The objective of the project is framed in understanding of the graphics, pictograms and icons shuar, can be represented in digital and technological media for their dissemination in the tourist area. It starts from a qualitative research, through interviews and observation methods in the places where the members of the shuar culture are located. The information research instruments have been applied to leaders and members of the shuar community, data was gotten on their culture knowledge, likewise, meetings with cultural managers who have worked in the area of ancestral knowledge of the ethnic groups of the amazon region. Field observation technique was used to get information from primary sources on their graphic representations. With the data it was possible to obtain several graphs, summarized in 10 main pictograms, which represent their understanding of the universe, the world and its social characteristics. Through documentary and field research, it was possible to conclude that there are few cultural representations supported by ICT. As consequence of the data founded, these graphics were synthesized as content for the development of an augmented Reality mobile application, placed in tourist products, which shows the shuar icons and their information. In the same way, the application was tested in a group of tourists and residents in Macas city, with a positive perception to the cultural information was obtained.

KEY WORDS: ancestral knowledge, iconography, mobile application, shuar.

APROBADO 5/8/2021.

ÍNDICE DE CONTENIDO

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	I
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	IV
DEDICATORIA:.....	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN EJECUTIVO.....	VII
ABSTRACT	VIII
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	XI
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	XIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XIV
INTRODUCCIÓN.....	15
CAPITULO I.....	16
TEMA.....	16
CONTEXTUALIZACIÓN:	16
EL PROBLEMA	18
JUSTIFICACIÓN	19
OBJETIVOS	20
General:	20
Específicos:	20
CAPÍTULO II.....	21
Cultura Ancestral	23
Asentamientos de la cultura ancestrales	25
Cultura Shuar	25
Costumbres del pueblo shuar	28
Cosmovisión de la etnia shuar	28
Celebraciones de la cultura shuar.....	31
La fiesta de la chonta	31
Ritual de ayahuasca (natemamu):	32
Culto de la culebra	33

Ritual de la cascada.....	34
Idioma de la étnica shuar	36
Iconografía facial del pueblo shuar.	36
TICs	37
Multimedia interactiva.....	37
Shuar en la modernidad	37
Marco teórico:.....	38
Diseño.....	38
Elementos del Diseño	39
Elementos visuales.....	41
Elementos de relación	43
Elementos prácticos	45
Iconografía	45
Signo.....	46
Símbolo.....	48
Pictogramas.....	49
Saberes Ancestrales	51
TICs	52
Realidad Aumentada	53
Multimedia.....	54
El diseño gráfico y la multimedia:	55
Modelado y animación en 3D.....	55
Aplicaciones Móviles	57
CAPITULO III	58
Métodos de investigación	58
Investigación Cualitativa	58
Resultados cualitativos	59
ENTREVISTA	59
CONCLUSIONES	65
CAPITULO IV	67
PROPUESTA DE DISEÑO.....	67
Objetivo general.....	67
Objetivo específico:.....	67

Conceptualización	68
Idea	68
Investigación	68
Definición	69
Definición funcional	69
Diseño	70
Construcción de marca:	70
Iconografía:	71
Resultado final de marca.	74
Wireframes.....	79
Prototipo	79
Diseño visual:.....	85
Icono de la app.....	85
Pantalla inicial	85
Desarrollo:	86
Programación de códigos.	86
Animaciones de ventanas:.....	87
Publicación:	89
Verificación:	90
Presupuesto.....	97
Anexos	99
Bibliografía	140

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	22
Imagen 2	23
Imagen 3	24
Imagen 4	26
Imagen 5	27
Imagen 6	30
Imagen 7	31
Imagen 8	32
Imagen 9	33

Imagen 10	34
Imagen 11	35
Imagen 12	39
Imagen 13	39
Imagen 14	40
Imagen 15	41
Imagen 16	41
Imagen 17	42
Imagen 18	42
Imagen 19	42
Imagen 20	43
Imagen 21	44
Imagen 22	44
Imagen 23	44
Imagen 24	46
Imagen 25	47
Imagen 26	47
Imagen 27	48
Imagen 28	49
Imagen 29	50
Imagen 30	51
Imagen 31	52
Imagen 32	53
Imagen 33	54
Imagen 34	56
Imagen 35	57
Imagen 36	68
Imagen 37	70
Imagen 38	71
Imagen 39	71
Imagen 40	72
Imagen 41	72
Imagen 42	73
Imagen 43	73
Imagen 44	74

Imagen 45	76
Imagen 46	76
Imagen 47	76
Imagen 48	77
Imagen 49	78
Imagen 50	78
Imagen 51	79
Imagen 52	79
Imagen 53	80
Imagen 54	81
Imagen 55	81
Imagen 56	82
Imagen 57	82
Imagen 58	83
Imagen 59	83
Imagen 60	84
Imagen 61	85
Imagen 62	85
Imagen 63	86
Imagen 64	86
Imagen 65	87
Imagen 66	87
Imagen 67	88
Imagen 68	88
Imagen 69	89
Imagen 70	89

ÍNDICE DE IMÁGENES

Tabla 1	63
Tabla 2	90
Tabla 3	91
Tabla 4	92
Tabla 5	94
Tabla 6	95

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	91
Gráfico 2	92
Gráfico 3	93
Gráfico 4	94
Gráfico 5	95

INTRODUCCIÓN

Las aplicaciones multimedia son sin duda un gran mérito para la humanidad por las múltiples ventajas que estas aportan tanto en los campos educativos, profesionales y, en general, en la vida cotidiana sin embargo la cultura shuar tiene escasos conocimientos acerca de este tema lo cual genera una gran desventaja al momento de cuidar y conservar su cultura. Las culturas ancestrales transmitieron sus historias y conocimientos de generación a generación y de hecho está la manera en la que se han mantenido sus costumbres pero al no contar con un registro de estas es muy probable que con el tiempo, lamentablemente, sus saberes pueden desaparecer para las futuras generaciones.

Soria Casaverde (2009), Explica que el estudio de la simbología ancestral en las culturas Amazónicas aporta a causas esenciales, se han visto utilizadas como una transferencia de relatos míticos, conciencia histórica y hábitos de existencia del diario vivir. Durante varios años las civilizaciones ancestrales estuvieron desarrollando y puliendo un conjunto de extensas simbologías que actualmente se conoce gracias al legado que dejaron estas comunidades manteniendo su esencia hasta la actualidad.

(Telefónica, 2011) En el artículo de su libro, determina que la realidad aumentada es una herramienta que puede cubrir numerosos ámbitos profesionales por ejemplo: la medicina, comercio, educación, y el turismo. Esta tecnología va encaminada al futuro presentado mejor interactividad con determinados objetos, utilizando los sectores como el turismo y la educación para crear diversos medios tecnológicos de ese modo desarrollar numerosas aplicaciones, el campo de la realidad aumentada es útil para las diferentes etapas de nuestras vidas.

(Civallero, 2008) Los instrumentos digitales, son una herramienta que sirve para documentar la cultura de comunidades, preservado sus saberes ancestrales y su historia. El conocimiento de las TICs va a un ritmo lento para los pueblos ancestrales por esa razón es necesario crear medios para reactivar parte de su civilización realizando una inclusión al apartado digital generando un intercambio transcultural.

CAPITULO I

TEMA

Estudio de pictogramas amazónicos para productos turísticos con aplicación multimedia.

CONTEXTUALIZACIÓN:

(Soria Casaverde, 2009) Los primeros indicios del grafismo de las culturas amazónicas fueron ubicados en las cuencas amazónicas, estas han existido mucho antes de la llegada de los españoles, los conquistadores y creyentes que abordaron América. Su iconografía no destaca solamente en la estética de sus gráficos también en su extravagancia y su gran difusión de manera asombrosa en las culturas indígenas. Su simbología estaba siempre presente en su estructura corporal y sus cerámicas, además de los utensilios de uso diario contando con un decorado simétrico.

(Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC, 2020), Dentro del territorio ecuatoriano existe 14 nacionalidades indígenas, que en su totalidad cuentan cerca de 1 millón 100 mil residentes y se encuentran reunidos en agrupaciones locales, regionales y nacionales. En la amazonia habitan 10 nacionalidades y representan el 24.1%; en el sur de la sierra existe los Kichwa y son el 7.3%, el 60,3% de la población Kichwa andinos habitan en 6 provincias lo que conforma la sierra Centro – Norte; en la región Costa y las islas Galápagos residen el 8,3% faltante. En la actualidad y después de ocho años de la nueva Constitución del Ecuador y después de veinte años de ratificado el convenio 169 de la OIT en el Ecuador, No hay leyes que eviten la extinción de estas comunidades.

(Martínez Suárez, De Salvador Agra, & De Salvador González, 2015) Ecuador es uno de los países que se encuentran en la cuenca amazónica compartiéndolo con 8 países donde su amazonia está conformado por varias nacionalidades compuesta por la regiones de Zamora Chinchipe, Morona Santiago, Pastaza, Napo, Sucumbíos y Orellana, en donde habitan etnias indígenas en sus comunidades. La población indígena que tiene su mayor presencia en la Amazonia ecuatoriana son las comunidades de la nacionalidad shuar.

(INEC, 2015) En el censo del año 2001 en el territorio Ecuatoriano, los habitantes que se consideran indígenas de la nacionalidad Quichua son del 49,2% de la población, estas tienen asentamientos en las provincias de Chimborazo, Imbabura, Cotopaxi, Tungurahua, Napo, Cañar entre otras provincias que cuenta con un número menor de ciudadanos indígenas, a esta le sigue la nacionalidad shuar, que sus asentamientos son en Morona Santiago y Zamora Chinchipe y pertenecen al 6,3%, el 2,8% de los habitantes no se han identificado con ninguna nacionalidad.

Los shuar están ubicados en la provincia de Morona Santiago la cual fue creada en el año 1920 junto a otras provincias siendo la capital Macas, años siguientes los catequistas ingresaron a las comunidades con el afán de evangelizar a las comunidades apoyados de la intervención del municipio se efectúan proyectos para la integración de mestizos y shuar, ocasionando que habitantes de la sierra opten por migrar de esa forma influenciando notablemente sus características culturales. (Montero Piña, 2017)

El territorio del cantón Morona está integrada por una zona urbana la cual conforma la ciudad de Macas y ocho rurales, la etnia shuar se encuentra distribuida en cada una de ellas en un porcentaje mayor o menor cantidad. En las zonas rurales existe un mayor porcentaje de población shuar específicamente en Sevilla Don Bosco y Cuchaentza, reflejando una cantidad de 73.8% (10.727) y el 10.6% (1.548), equivalentemente. De igual forma tomando en cuenta todos los habitantes en estas parroquias la etnia shuar es la más predominante. En la parte inferior se encuentran parroquias como Alshi, Zuñac, San Isidro y Sinaí no superan el 1% de habitantes de la población shuar, por otro lado la ciudad de Macas cuenta con 7.7% (1.118) de indígenas shuar (Carpio Barco, 2018)

Los teléfonos celulares con ayuda de las aplicaciones móviles pueden llegar a traducir la forma en que ven la vida la nacionalidad shuar, sin embargo algunas comunidades no cuentan con una cobertura de red obligándolas a personas a utilizar diversas estrategias para obtener el servicio de internet, el uso de los celulares es frecuente en los jóvenes que han adaptado de una manera más rápida estas tecnologías de información. Personas que han testificado sobre el uso de los celulares afirman que el surgimiento de tecnologías ha aportado para que sus

costumbres sean difundidas a nivel mundial. De igual forma estas ayudan a que exista una mayor valoración de los saberes ancestrales. (El Comercio, 2017)

Por otra parte, Vázquez Cano & Sevillano Garcia (2015), exponen acerca de cómo la realidad aumentada se ha vuelto una herramienta tecnológica que se encuentra a la vanguardia y cuenta con gran impacto dentro de la sociedad donde las posibilidades son extensas para el uso informativo, educativo y comercial. Actualmente no es dificultoso el acceso a este software puesto que en la mayoría de los casos se usan dispositivos inteligentes como celulares, tabletas digitales y computadoras.

EL PROBLEMA

La era tecnológica que se vive en la actualidad sirve como una herramienta de difusión y es indispensable que sea accesible, existe circunstancias que se dificultan a personas de disfrutar de este servicio así lo establece Civallero (2008), al manifestar que las comunidades nativas que están aún presentes tienen un acceso muy limitado al mundo digital debido a varios factores, uno de ellos es su aislamiento geográfico, ignorancia sobre los nuevos medios tecnológicos, lengua o ausencia de electricidad, estos elementos hacen de su cultura solo sea comunitaria. Por ende la importancia de las propuestas digitales como herramientas para difundir su cosmovisión.

Las gráficas de estas comunidades en mucho de los casos va ligado a sus formas de apreciar la vida así Gisbert (1987), comenta que la simbología que fue plasmada en el origen de nuestro pasado nos proporciona información que nos puede dar una idea más clara sobre la historia de los pueblos ancestrales, su arte en esos tiempos contaba con expresiones que solo era entendible a raíz de mitos y creencias.

El interés que se tiene al estudiar las culturas radica en comprender el legado que estas han dejado de esta forma que Ruiz Durand (2004), menciona que los iconos y símbolos que se realizaba por los pueblos aportan una gran parte a nuestra herencia cultural que actualmente es de mucha importancia conocer y entender cuyo arte pictográfico.

JUSTIFICACIÓN

La investigación que se efectuara cuenta con una importancia considerable ya que de este modo se puede reactivar los conocimientos de los antepasados de la etnia shuar encaminados al estudio de su historia, mitos y leyendas que se refleja en el uso de iconografías en diferentes soportes de tal modo entender al pueblo shuar y su cosmovisión. El proyecto va encaminado a mantener y divulgación de los saberes ancestrales mediante las nuevas tecnologías de comunicación.

Los métodos de estudio del presente proyecto adquieren una relevancia debido a que se involucrara a personas de la tercera edad nativas de la etnia shuar quienes nos apoyaran trasmitiendo sus conocimientos para tener una mejor idea de sus saberes ancestrales, ritos y su manera de ver la vida. Además de entender el grado cultural de los jóvenes shuar.

De ese modo se podrá ayudar las nuevas generaciones de la etnia shuar y personas extranjeras para que tengan una información más detallada sobre las prácticas de los ancestros utilizando una aplicación móvil involucrando la realidad aumentada que se encuentra a la vanguardia de la tecnología adaptándola y desarrollando un diseño multimedia interactivo. Las culturas nativas desconocen las nuevas tecnologías emergentes por ser comunidades que se encuentran alejado de las ciudades desarrolladas, sin embargo los jóvenes se han adaptado a las nuevas tecnologías por diversos factores que se viven en la actualidad por esa razón la importancia de adaptar a una aplicación obteniendo un registro de sus saberes ancestrales en sistemas multimedia.

OBJETIVOS

General:

Analizar la morfología grafica de los pictogramas pertenecientes a la cultura shuar del Cantón Morona.

Específicos:

- ⇒ Estudiar las representaciones gráficas de la comunidad shuar que se desenvuelven en función de su morfología y significado.
- ⇒ Identificar los soportes en donde han sido expuestas las representaciones iconográficas de la comunidad shuar.
- ⇒ Analizar la aptitud de las nuevas tecnologías de la comunicación para el conocimiento de la iconografía ancestral.

CAPÍTULO II

Realidad aumentada y el turismo:

La realidad aumentada se ha visto aplicada en el campo del turismo como una herramienta que ayuda al turista a comprender de una mejor manera varios factores históricos del patrimonio cultural así explica Seo, Kim, & Park (2011), quienes han manejado la realidad aumentada en Gyeongbokgung siendo este un establecimiento característico culturalmente que se encuentra ubicado en Corea, Gyeongbokgung cuentan con varios elementos como revistas, folletos, guías y dispositivos multimedia que son un apoyo al turista para la explicación histórica del lugar. Además los usuarios experimentan sensaciones realistas utilizando la tecnología en tres dimensiones que reproduce una narración en tiempo real de cómo fue la vida de sus antepasados. Se utiliza la tecnología de localizar la cámara en las escenas en un plano simple.

Ademas Veliz Cedeño, (2019) elabora un proyecto en el cual se involucra la realidad aumentada como apoyo al turismo de la cultura ancestral en la ciudad de jipijapa implementando las nuevas tecnologías de la comunicación de tal forma realizar nuevas propuestas informáticas obteniendo una mejor interactividad con el usuario, cambiando el modo de cómo se presenta la información mediante la realidad aumentada y el mundo real.

Realidad aumentada y las culturas ancestrales:

La realidad aumentada se ha utilizado en diferentes proyectos con la finalidad de reactivar la historia e identidad de los antepasados así se muestra en la exposición “Pueblos de Fuego y Mar”, donde se desarrolla una muestra de arte combinada con la realidad aumentada. El proyecto fue financiado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, y lo realizó el artista visual David Urtubia.

El proyecto es considerado una propuesta innovadora, donde se apoya de herramientas visuales para explicar de como era el estilo de vida de los aborígenes, la metodología se basa en enfocar la cámara a un gráfico ubicado en un soporte rígido de esa manera refleje en el dispositivo el modelado 3D

Imagen 1

Realidad aumentada sobre la historia



Nota: proyecto sobre la historia de los aborígenes, Tomado de Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2017).

David Urtubia señala que el estudio fue realizado con la motivación de fortalecer la identidad cultural reflejando de cómo fueron los viajes de los antepasados en el paso de Magallanes por el estrecho apoyándose en la realidad aumentada. (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2017)

De igual forma Marqués, L. (2017), explica la importancia de la realidad aumentada para estimular la percepción espacial y percepciones físicas del usuario, de esta forma lograr una mejor interactividad con el individuo. El autor explica que la metodología es aplicada mediante un estudio de terreno con vehículos aéreos y terrestre para obtener los datos geográficos para el posterior modelado 3D, de esa forma aplicarlos en los elementos patrimoniales junto a la realidad aumentada.

Asimismo, Idrovo Pérez, (2019) se ve apoyado en las herramientas de la realidad aumentada para que el pueblo ecuatoriano comprenda la diversidad de culturas y lenguas indígenas dentro del Ecuador, consiste en un cuaderno donde se ubica el mapa del Ecuador ubicando los diferentes asentamientos que tuvieron las culturas

ancestrales de tal forma que se enfoque la cámara a una ubicación del mapa impreso de alguna comunidad y refleje un individuo en 3D con características culturales propias de su comuna, quien se encarga de explicar y dar la bienvenida con su idioma con la posibilidad de utilizar subtítulos.

Imagen 2

Realidad aumentada y diversidad indígena



Nota: Tomado de Idrovo Pérez (2019).

Cultura Ancestral

Las comunidades originarias de América se caracterizan por su vestimenta, arte, creencias, religión, costumbres y lengua y de igual manera estas cualidades son útiles al momento de diferenciar una comunidad de otra. Pero un aspecto que tienen en común la mayoría de pueblos es el respeto hacia la naturaleza la cual sirve de inspiración para desarrollar una creencia fuertemente energética, sin embargo los saberes ancestrales no han sido enormemente visibles en los registros históricos debido a que en la historia la mayoría de veces no se suele tomar importancia a la sabiduría de estas naciones.

Las personas nativas se han visto perjudicadas a lo largo de la historia no obstante han logrado sobrellevar y adaptarse. Los estudios que se han realizado sobre estas culturas durante la colonización reflejan situaciones de violencia extinguiendo pueblos enteros pero algunas de estas comunidades se han podido adaptar a las exigencias

actuales compartiendo parte de su manera de apreciar la vida. Además cuentan con una gran variedad lingüística, filosofía, creencias y conocimientos acerca de la selva que los rodea. En la actualidad se han creado grupos sociopolíticos y culturales reactivando sus saberes ancestrales. “Los pueblos indígenas no son una parte romántica de un pasado concluido ni una curiosidad de museo de un presente globalizado. Son sociedades que mantienen una fuerte vitalidad y que conservan sus particularidades tradicionales adaptándolas a los nuevos tiempos” (Civallero, 2008, pág. 3)

Imagen 3

Salesianos en la incursión del pueblo shuar de la provincia Morona Santiago en 1890-1930



Nota: Obtenido del telegrafo (2021)

Las características culturales, según Gutiérrez Vintimilla (2013), es la identidad que distingue de otras comunidades a un grupo o individuo, estas características por lo general son heredadas conllevando así a la creación de una cultura. De esta manera resulta sencillo diferenciar una comunidad de otra.

Dentro del contexto nacional Tibán Guala (2009), afirma que las culturas ancestrales ubicadas en el Ecuador fueron expuestas al mundo por la conquista española al continente que ahora se conoce como América. Al llegar los españoles a América para referirse a los nativos usaban el término “indio” pues tenían la idea errónea de que llegaron a la india. A consecuencia de estos prejuicios los pueblos perdieron su condición cultural y durante mucho tiempo consideraron a los nativos como “salvajes” puesto que tenían otra lengua, religión y cosmovisión.

Asentamientos de la cultura ancestrales

En el estado ecuatoriano ha existido diversos aborígenes que se han extendido por la región tal como Simaluiza Masabanda (2017), comenta que el estudio de la iconografía precolombina facilita algunas referencias de los primeros habitantes, explica, sobre las personas que permanecieron en el país radicando hace 13.000 años o más. No obstante, lo que se ha estudiado de las comunidades es gracias a excavaciones arqueológicas. Esa información ayuda a entender su manera de vivir, creencias. Las diferentes culturas o pueblos estuvieron asentados en la zona y se dividen por el oriente que está compuesta con zonas húmedas, la costa que se utilizaba la pesca en el mar y en el sector de la sierra cuya economía se fundamentaba en la agricultura y la ganadería de camélidos.

Por otra parte, Orellana (2011) habla acerca de los cañaris que surgieron entre en los años 500 D.C. y 1480 D.C. y al día de hoy son el pueblo más representativo de la zona de Azuay y Cañar. Los cañaris se ubicaban en el límite de lo que hoy se conoce como Chunchi y Alausí (Provincia de Chimborazo), por el oriente en la ciudad de Macas (Provincia de Morona Santiago), por la provincia del Oro en el sur del caudal Jubones y en una parte de las costas del naranjal y las playas de Jambelí ubicadas en la provincia de Guayas.

Cultura Shuar

El territorio nacional se caracteriza por ser un país donde existe una interculturalidad de diferentes colectivos, por esa razón se ha establecido derechos a las dichas sociedades para que se desarrollen en conformidad con otras civilizaciones. De acuerdo a la perspectiva de Ayala (2011) , las comunidades se han desarrollado una cultura junto a sus costumbres, saberes, creencias, formas de expresión y vestuario.

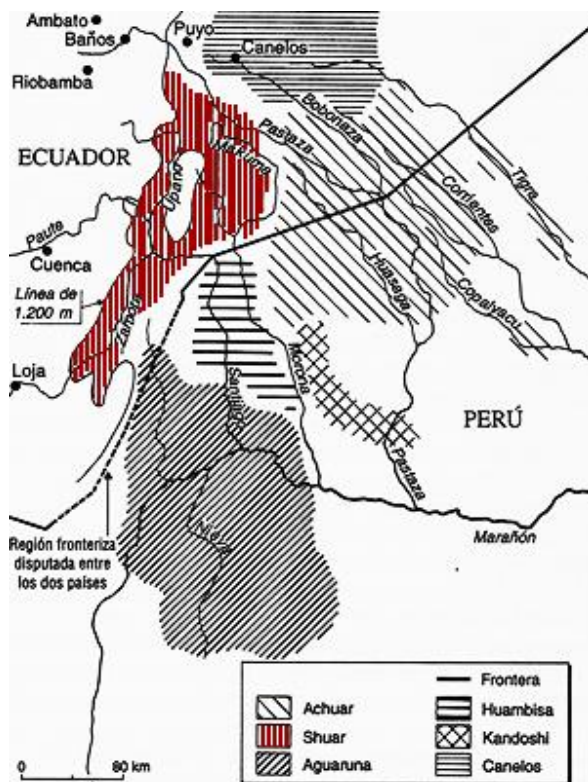
Sin embargo, una de las culturas que ha heredado saberes ancestrales se encuentra en el interior del territorio del oriente ecuatoriano es la población shuar, (Campoverde Diaz, 2012) estos son un pueblo milenario, poseen una sabiduría muy desarrollada. Muchos de los asentamientos viven actualmente en sus comunidades dentro de la selva amazónica de Morona – Santiago, extendiéndose hasta la frontera de Perú.

El origen de la palabra “Shuar” se define como “gente” “persona” se utiliza esta expresión para dirigirse a las comunidades aborígenes que se ubican dentro de la nombrada oriente amazónico o selva amazónica, Juank (1984), explica que las personas shuar cuenta con tradiciones, creencias, lenguaje y estilos de vidas únicas, esto se define por una cultura única. Sus tradiciones actualmente se ven amenazadas por el dominio de otras culturas y la discriminación social debido a que son pueblos que buscan ser aceptados en las sociedades modernas.

Morona Santiago se encuentra dividida por 12 cantones: Morona, Limón Indanza, Palora, San Juan Bosco, Huamboya, Pablo Sexto, Sucúa, Gualaquiza, Santiago, Taisha, Logroño, Tiwintza de esa forma las comunidades shuar ubicándose en la provincias de: Napo, Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Sucumbíos y parte de la costa.

Imagen 4

Asentamiento del pueblo shuar



Nota: El pueblo shuar mantuvo su aislamiento hasta los inicios de 1960, resistiendo al imperio inca y a la conquista española. Obtenido de Tarde croaste (2017).

De igual forma el pueblo shuar ha ido ocupando a lo largo de su vida por la cordillera Cutucú, que se localiza en la parte suroriental del Ecuador, al oriente de la cordillera de los Andes, y se encuentra al este de la ciudad de Macas provincia de Morona Santiago Amaluiza & Segovia (1978), explica los Shuar se han asentado en los territorios que se encuentran en el topográficamente de la Cordillera del Cutucú que se dispersa de Norte a Sur y llegando a más de 2.000 metros sobre el nivel del mar.

La cultura shuar es una etnia complicada de estudiar, esto según Lucero Borja & Moreno Campoverde (2010), expresan que la mayoría de los estudios que se ha realizado a estos pueblos son de carácter sociológico sin considerar a los estudios realizados de carácter histórico esto significa que aunque los inicios de esta cultura son desconocidos, se sabe que basan su cosmovisión en sus creencias espirituales.

Imagen 5

Persona de la cultura shuar



Nota: Persona guerrera con iconografías shuar pintada en su rostro. Tomada de Pixabay (2019).

Costumbres del pueblo shuar

Los saberes ancestrales es uno de los principales influyentes en las tradiciones y costumbres de una etnia heredando la sabiduría por parte de las personas adultas trasmitida a los habitantes jóvenes, de esa forma, se convierte en una enseñanza informal y comunitaria. (Lloret Colonques, 2017)

Para entender y revalorizar las creencias que están basadas en la influencia de la naturaleza con el ser humano. Ortiz, Álvarez y Pogo (2012), argumentan que las comunidades shuar son unidas en el entorno familiar, caracterizándolos con una organización que cuentan con un conocimiento, está considerada una de las comunidades con riqueza cultural fuertemente influenciada con el medio ambiente.

Sus tradiciones parten desde su manera de ver la vida, la educación y los valores. Las tradiciones surgen en el modo en que se desarrollan su diario vivir, estos son, heredados de generación en generación, con la motivación de que se preserve con el tiempo de esa manera entender la dualidad que se encuentra el hombre con el medio ambiente. Para conseguir sus alimentos se han apoyado en la práctica de la pesca desde tiempos muy remotos, de esta forma al logado sustituir en la selva amazónica. Las experiencias han llevado a comprender los métodos y un sistema que apoyan a la protección y respeto en la práctica de la pesca. Con la finalidad de respetar los elementos de la relación del hombre con la naturaleza. (Ortiz Muñoz, Álvarez, & Pogo Capa, 2012)

Cosmovisión de la etnia shuar

La palabra cosmovisión se descompone de dos expresiones; “cosmo” y “visión”, el termino cosmo se refiere a ver, mirar o entender, por tal razón, se comprenderá que la manera en mirar el mundo de una forma propia, La cosmovisión es la forma en que se comprende el mundo e implica a los diferentes elementos de la naturaleza, la manera de relacionarse con el prójimo y de tratarse a sí mismo. (Illicachi Guzñay, 2014)

La cosmovisión radica en las creencias y la manera cósmica de entender la vida de tal forma establecer un orden al observar el universo, por parte de integrantes de una nacionalidad o comunidad. Calapucha Andy (2012), explica que la

cosmovisión se compone de factores internos y externos; estas se ve reflejada por los saberes, sentimientos y conocimientos; de tal manera referirse a un individuo perteneciente a una sociedad que comparten la visión que tienen en su vida social al relacionar con diferentes elementos y de sí mismos.

La cultura shuar es de una religión politeísta, han considerados dioses a diferentes elementos de la naturaleza, El Arutam es apreciado como el alma que vive eternamente en la selva, utilizan a dicha deidad para ser bendecidos de todo tipo de amenazas de muerte. Esto consiste en que los padres les llevan a sus hijos en la edad de 6 años a una cascada sagrada en búsqueda del Arutam, realizando una ceremonia para ser bendecidos y obtener valentía que le ofrece este ser divino. (Bianchi, 1982)

“ [...] podemos explorar diversas dimensiones de la percepción cultural de la naturaleza y acceder al ámbito de la religión constituida por las creencias, y a la cosmogonía misma, es decir, a las concepciones del origen del mundo y al lugar que ocupa el hombre en ese universo” (Vargas Montero, 2008, pág. 108).

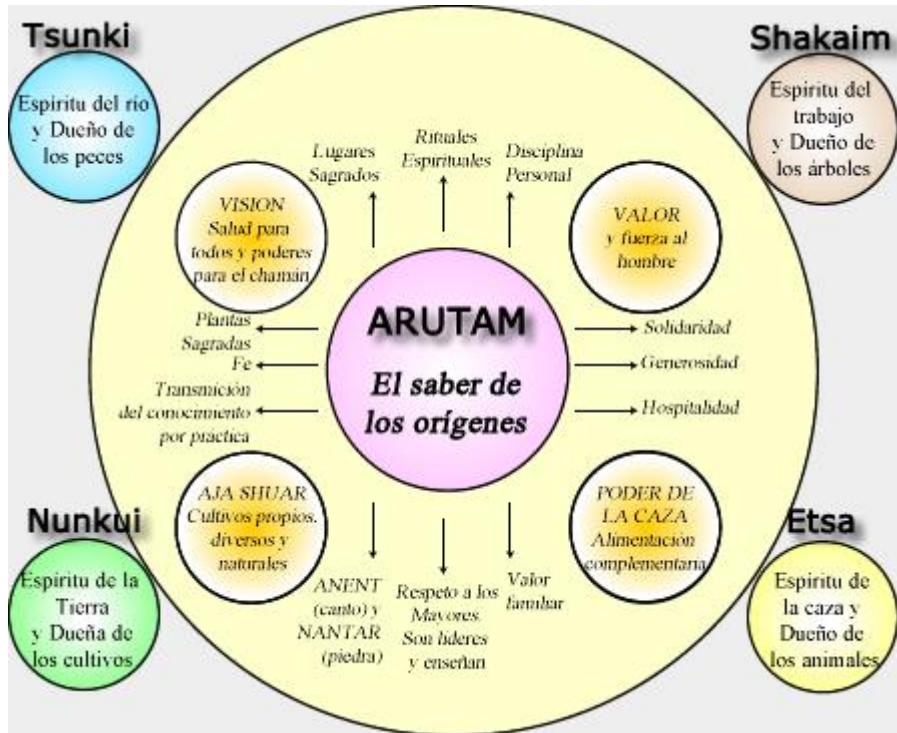
Dentro del contexto de la etnia shuar se tiene como al concebir la vida a Ayumpum; quien fue el que creador de los objetos su creencia se base en lo mitos cosmogónicos y etiológico. Además se cree en un máximo protector que es el Arutam, el espíritu supremo, dicha deidad se expresa de múltiples elementos: de manera de Etsa (individuo) y de Nunkui (fémica), los cuales cuentan con los roles para un buen desarrollo de su comunidad.

- Comúnmente los conocimientos de la cultura se mantienen y se difunden a través de las personas mayores y respetables tales como:
- El jefe de la comunidad es un individuo de confianza, honrado, respetable y cuenta con una autoridad moral, de esa manera, los integrantes de la comunidad creen que ha obtenido poderes divinos de Arutam.
- La persona que se encargue del buen desarrollo familiar, individual y conforme una sociedad honorable y agradable.

- La familia estructurada con una cantidad considerable de integrantes que tienen como misión ofrecer comodidades como la seguridad, sanidad y desarrollo personal adecuado (Mashinkias Chinkias, 2012).

Imagen 6

Deidades del pueblo shuar



Nota: Arutam es la deidad que representa el dios de dioses. Tomado de Pueblos Originarios (2017).

Los shuar no conocen a un Dios creador como tal por lo contrario su cultura se caracterizan por convivir con la naturaleza de esa forma han respetado y se han visto influenciados para generar una admiración a dos seres superiores como dioses, la primera de ella es la Tierra- madre Nungüi y su esposo Shakaëma, honrando como la madre y padre de la comunidad shuar; estas deidades tienen similitud a otras culturas pero estas se diferencian por el nombre, forma, historia y sabidurías. “Estas deidades tienen poco en común los seres supremos que se han encontrado entre otras razas inferiores, en diferentes partes del mundo.” (Karsten , Clara Montano, Iglesias, & Héctor , 2000, pág. 279)

Celebraciones de la cultura shuar

Los shuar cuentan con diferentes celebraciones que están basadas en la manera de ver su diario vivir además cuentan con ceremonias curativas. Las celebraciones se dividen en cuatro, específicamente en: festejo de la chonta, la ceremonia de la ayahuasca, ritual de la cascada y el culto de la culebra.

La fiesta de la chonta

La fiesta de la chonta (Uwi ijiamrutai), el árbol de chonta es un tipo palmera rodeada todo el tallo de espinos, sus frutos son comestibles, esta fiesta tiene lugar en diciembre y enero, consiste en dar gracias a la deidad Arutam por la riqueza de los frutos que es aprovechado por la comunidad. Esta es la época donde los animales procrean más, la vegetación genera más frutos y el terreno produce más productos.

Imagen 7

Mujeres sirviendo la chicha de chonta



Nota: Obtenido de El Telégrafo y El Tiempo (2020).

La fiesta tiene inicio cuando se cosecha el fruto maduro; los varones van al frente cortando las cabezas del fruto y atrás, las muchachas cogiéndoles y ubicándoles en la chanki (cesta/changuinas). De tal manera que finaliza la parte de cosecha de la chonta, se comienza a preparálas siendo masticadas por las muchachas asistentes, mientras van relatando las experiencias de su diario vivir. Una vez triturado el fruto por las muchachas se ubica dentro en agua y se deja en agua tapándoles con hojas. Mientras la chonta está en reposo en el agua, los asistentes se alistan para el anochecer, utilizando iconografía facial pintada con ipiak (achiote) y los trajes

típicos. Se designa un líder que se encargue de las actividades que se realizan en la fiesta y se denomina a un “maestro de ceremonia”, él se encarga del buen desarrollo de la ceremonia y se le nombra como “jefe”. Al comenzar el anochecer, se realiza un baile y los asistentes cantan entorno a la chonta de esa forma fermentándose, simultáneamente el jefe va verificando si la bebida ya está lista, al confirmar que ya se puede beber se para el baile y se comienza con la danza final.

Imagen 8

Mujer con changuina



Nota: obtenido de (El diario, 2017).

El baile de la finalización del evento se trata de apuntar la lanza a la bebida (chicha) de tal modo que se pueda conseguir el resguardo y cuidado de las deidades. Las mujeres son las encargadas de servir la bebida a todos los asistentes en una atmosfera de fiesta, risas, bailes y cantos (Tiempo, 2017).

Ritual de ayahuasca (natemamu):

Antiguamente el shuar tenía un festejo que se le llamaba la ceremonia de la “tsantsa” o también llamada cabezas reducida, este festejo se celebraba solamente por personas adultas, hombres y mujeres para festejar la muerte de sus enemigos o la victoria de una guerra (además en la fiesta de la tsantsa se escogía a las futuras generaciones de guerreros). En la actualidad esta ceremonia ya no se festeja si no

que se remplazó por el ritual de la ayahuasca que es una forma más espiritual que ayuda a desintoxicar el cuerpo de experiencias negativas (Tiempo, 2017).

La ayahuasca se aprecia como una planta sagrada, se considera un árbol de conocimiento y llena de espiritualidad; se trata de una bebida con una degustación amarga a veces estimula al vómito, la ayahuasca se ha utilizado desde mucho tiempo atrás, se emplea por comunidades nativas amazónicas para los ritos espirituales. Durante la ceremonia existe un chamán que es encargado y guía de las personas que experimentan la ayahuasca (Cisneros, 2017).

Imagen 9

Preparación de ayahuasca



Nota: obtenido del comercio (2016).

Culto de la culebra

La fiesta de la culebra consiste en una celebración de gran impacto para la recuperación de un individuo cuando es picado por una culebra, se le dice “Napimiamu” en shuar, este ritual se realiza específicamente por un ‘uwishin’ (persona que haya superado la picadura de serpiente), de tal manera que se sacrifica animales que sean venenosos y elaboran una alimentación determinada para asegurar la mejoría de salud del paciente. En el ritual se realiza diversas iconografías representando a la serpiente, con la finalidad de dar seguridad al

enfermo y no recaiga en la enfermedad. Los familiares del paciente salen a cazar y recolectar diversos frutos que serán repartidos en la ceremonia. (Tiempo, 2017)

Imagen 10

Celebración después de la recuperación de una persona herida por una picadura de culebra



Nota: obtenido de “El oriente” (2016).

Ritual de la cascada.

Los shuar se ubican en una cascada considerada sagrada para obtener la fuerza de la deidad Arutam, de esa manera poder sobrevivir en la selva. Los jóvenes son los que se dirigen hacia la cascada para así encontrarse con su personalidad, la cascada sirve como un guía. Al momento de permanecer en la cascada, con escasa comida, se regresan a su comunidad manteniendo la valentía y el coraje, esta es una experiencia que los jóvenes lo guardan celosamente con lo divino. (Chiriap Tsenkush , y otros, 2012)

Imagen 11

Shuar en cascada



Nota: obtenido de simonalexecuator (s.f.).

Análisis del diseño en el pueblo shuar

El arte del diseño shuar cuenta con bases históricas de cultura y creencias, obteniendo sustento teórico e ideológico de cada una de sus figuras y formas que conforma su pueblo. Para realizar un análisis es necesario conocer el lugar en el que se vieron inspirados, en la mayoría de los casos se ven basados en animales o elementos de la selva, interpretando los símbolos de acuerdo a su historia utilizando las reglas de la sintaxis y semántica. El diseño conceptual está influenciado por bases teóricas y la forma en que se creó.

De igual forma, el arte precolombino se relaciona con tres maneras en que realizan sus gráficos: la vida, los sueños y los que cuentan con un fundamento. Las formas

de vida del pueblo shuar han influenciado para realizar su iconografía a base de elementos de la naturaleza y la socialización con otras comunidades. (Padilla, 2014).

Idioma de la étnica shuar

El idioma del shuar tiene algunas expresiones similares en su manera de pronunciar y escribir de la cultura japonesa, el descubrimiento de los salesianos de estas comunidades al oriente ecuatoriano tuvieron la finalidad de la traducción para poder evangelizar, de esa manera se realizó estudios de su idioma. “Examinando el abundante material recogido, parece que puede llegarse a la conclusión de que muchas palabras Shuar son comunes con la lengua japonesa: además algunas reglas gramaticales parece que tienen fuertes puntos de contacto con el idioma mencionado.” (Crespi, 1926, pág. 239)

Iconografía facial del pueblo shuar.

Dentro de la mitología del pueblo shuar se cuenta una historia en donde consiste que Nayap era un gran pescador y fue la primera persona en realizarse simbología en el rostro, junto a Kunam una persona muy apasionada, en ese entonces se habían enamorado de dos muchachas muy bellas, Ipiak y Suwa ellas habían vivido sin ningún acompañante durante toda su existencia. Al encontrarse solas y sin ningún compromiso, se convirtieron en Ipiak y Suwa dos árboles que era el achiotte y huito de esa forma volviéndose inmortales. Nayap amaba a Ipiak y se lamentó por no casarse con Ipiak, y procedido a pintarse el rostro de achiotte. De igual forma, Kunam al encontrarse en la misma situación juró dibujarse toda su trazarse con huito su rostro, Desde ese entonces hasta la actualidad han venido pintándose su rostro. (Balcázar Calle , 2016)

Por otra parte se dice que estas comunidades usaron los gráficos iconográficos corporales como un identificador de su rol en la comunidad, identidad, origen y camuflaje para salir de a la guerra o practicar la caza, además se utilizaba para diversos rituales, como: bailes ceremoniales, celebración de la chonta, fiesta de la culebra, ritual de la tzantza, casamientos, encuentros importantes, chamanería, fecundidad y para la riqueza de producción de la tierra. La pintura se extrae de la naturaleza misma. (Cardoso Mora , 2014)

TICs

Por otro lado Cabero Almenara (1998) las TICs son las recientes formas tecnológicas de intercambio de información, asimismo estas colaboran potencialmente a la comunicación global, la cual se ve afectada por tres factores primordiales: la informática, la electrónica y las telecomunicaciones. Las TICs no son una herramienta instalada, sino que son un instrumento que se puede usar de forma interactiva y cuenta con conexiones, lo que produce el desarrollo de nuevas formas de comunicación.

Estas culturas, en la mayoría de su población desconocen las tecnologías de la información y comunicación en las sociedades modernas según Beck (1999), la inclusión de esta herramienta no solo en el individuo, agrupaciones sociales o en el país, sino que tiene influencia en las comunidades de todo el planeta estableciendo así una sociedad con capacidad de intercambiar información, este efecto tiene un impacto en todas las personas y grupos encaminándose a importantes cambios.

Multimedia interactiva

Por otra parte Behocaray (2013) la multimedia tiende a ser un carácter evolutivo y se va adaptando al desarrollo de las nuevas tecnologías que posee influencia en varios ámbitos tales como el arte, la educación, salud, entre otros. Para la realización de un proyecto multimedia, es indispensable conocer qué es lo que se va a comunicar y conocer quien va ser el público al que se va dirigir. El contenido multimedia interactivo se refiere cuando al usuario se le da la libertad de explorar un formato multimedia porque tiene la capacidad de tomar decisiones de la forma en que se desarrolla la presentación del multimedia.

Shuar en la modernidad

En los tiempos modernos los jóvenes se han visto influenciados por la cultura dominante de esa forma descartando parte de su propia costumbres como son: su vestimenta, su iconografía facial que se realizaban de una manera artesanal, de igual forma se utiliza un porcentaje escaso el lenguaje nativo de los shuar, lo que no es algo nuevo ya que esto ha sucedido en varias étnicas (Villagómez & Lilia , 2019)

De tal forma, que en muchos de los casos va desapareciendo el orgullo de sus tracciones, algo que sus antepasados lo han compartido con gran orgullo de sus acciones y de sus diferencias experiencias. En el transcurso del tiempo la etnia shuar se ha visto amenazada por el desarrollo de la aculturación, esto a consecuencias de la enmienda que fue establecida en los años 60 que se estableció en el territorio ecuatoriano en donde se instalaron en territorios “baldíos”, sin embargo estas zonas contaban con habitantes. A raíz de eso existió una movilización de las étnicas, lo que ocasiono el encuentro de la cultura mestiza y los shuar.

Los componentes que más han influenciado en el transcurso de aculturación son: la manera de ver la vida, su vestimenta, religión, idioma, comida, ocio, música, enseñanzas y organizaciones mestizas que arribaron a los territorios del shuar. De esta manera afectando a la probación shuar y se avergüence de las características de su propia civilización, llegando a rechazar nombres que fueron establecidos por sus antepasados. (Gutiérrez Vintimilla, 2013).

En la actualidad la aculturación ha tomado gran fuerza y su influencia de el “progreso línea” que son basados con la apreciación de la civilizaciones, desarrollo, capital y globalización. Esos conceptos y el progreso han servido para despreciarlos llamándoles con términos no respectivos tal como “salvajes” o “primitivos” (Calapucha Andy, 2012)

Marco teórico:

Diseño

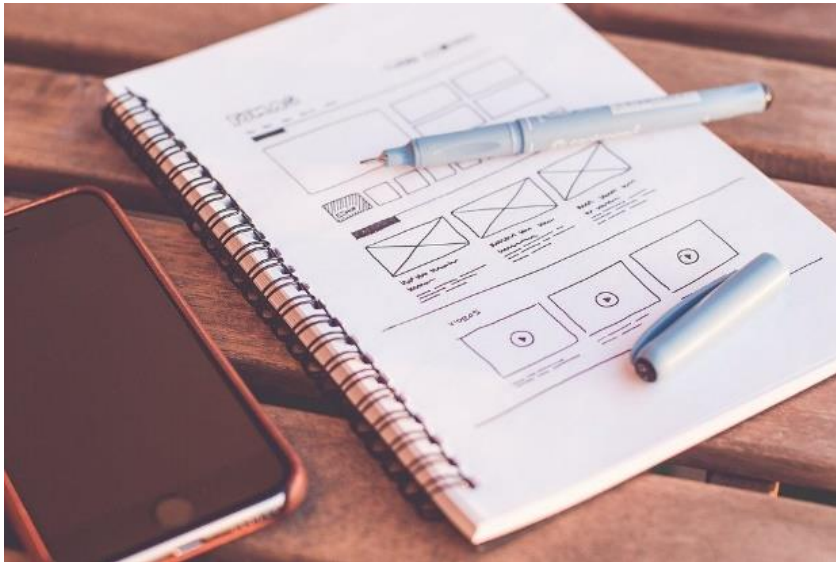
Las iconografías y las figuras que se realizan las culturas ancestrales va ligado a un diseño de un elemento de índole visual que este destinado a trasmitir una idea determinada además, describe que el diseño gráfico como un acto en donde se encarga de intuir, procesar y ejecutar ideas visuales, normalmente estos mensajes se generan por medios de una persona que lo elabora este sirve para realizar una comunicación en un grupo determinado de personas, el autor lo define de la siguiente forma:

“El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser

paralela a su sensibilidad para el contenido. Un diseñador de texto no ordena tipografía, sino que ordena palabras, trabaja en la efectividad, la belleza y la economía de los mensajes.” (Frascara, 2000, pág. 20)

Imagen 12

Maquetación para una página web



Nota: Diseño y maquetación para plataformas webs. Tomada de pixabay (2016).

Sin embargo, el diseño va mucho más allá de comunicar para Wong (1997), la creación de un buen proyecto siempre va encaminado a una meta, se diferencia en gran medida de las personas que realizan actividades con aspiraciones propias, como el arte. El diseño tiene que ser algo eficaz de un producto o un mensaje. La tarea del diseñador es incorporar elementos que tengan coherencia dentro de un contexto, ambiente y además de contar con la funcionalidad del mismo.

Elementos del Diseño

El Punto:

El punto se explica como un elemento que da inicio a una obra visual realizando composiciones gráficas, Toda construcción gestual se basa en el punto siendo este el origen de la misma “El origen de algo es la procedencia de su esencia.” (Heidegger , 1950, pág. 13).

Imagen 13

Punto.



Nota: Tomado de Wong (1997).

De igual forma, el punto tiene un carácter que cuenta con una sencillez con la creación esencial de un trabajo grafico “El punto es el elemento primario de la pintura y en especial de la obra gráfica.” (Vasili, 1926, pág. 30)

Línea:

El punto cuando realiza un recorrido en cualquier sentido se convierte en una línea, cuenta con una ubicación y ruta que tiene aspectos de distancia pero no de volumen. La línea cuenta con la variante de su recorrido y la manera en que esta combinada realizando una acción dinámica “Las fuerzas que provienen del exterior y que transforman el punto en línea varían: la diversidad de las líneas depende del número de esas fuerzas y de sus combinaciones”. (Vasili, 1926, pág. 57)

Imagen 14

Recorrido de puntos que conforman una línea.



Nota: Formación de una línea por el traslado de puntos. Tomado de Wong (1997).

El plano

Imagen 15

Fonación de planos



Nota: Tomado de Wong (1997).

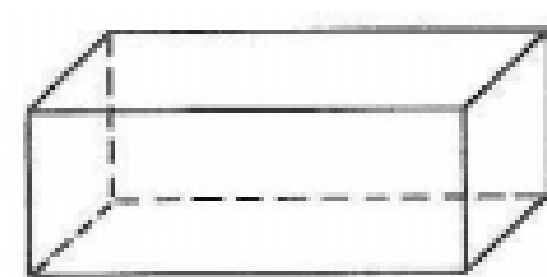
Según Wong (1997) el plano se caracteriza por la trayectoria y las líneas son el límite de un plano, el plano cuenta con el largo y ancho, pero no de un volumen.

El Volumen:

De igual forma para Wong (1997) establece que el volumen tiene un lugar dentro de la posición del espacio y se limita por los planos simulando una profundidad con aspecto bidimensional.

Imagen 16

Volumen



Nota: Tomado de Wong (1997).

Elementos visuales

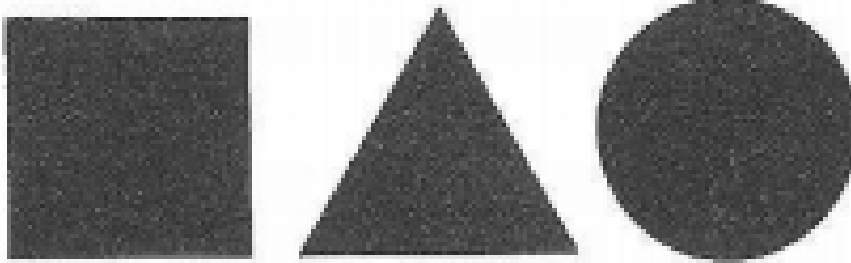
Asimismo Wong (1997), establece que las características de un objeto se hacen presentes cuando se obtienen cuatro elementos:

Forma:

Se puede interpretar con la vista y que influye en la perspectiva de la persona.

Imagen 17

Contraste de formas



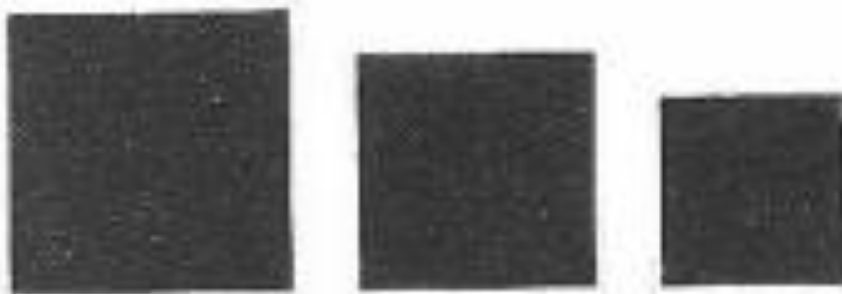
Nota: Tomado de Wong (1997).

Medida:

Las formas obtienen una dimensión, a la cual se puede percibir el tamaño de elementos de acuerdo al volumen de magnitud o su pequeñez.

Imagen 18

Diferencias de escalas



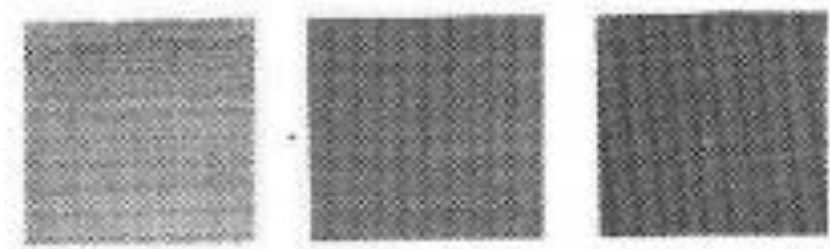
Nota: Tomado de Wong (1997).

Color:

Es un aspecto que se diferencia por medio de variaciones tonales y cromáticas.

Imagen 19

Diferencias de tonalidades



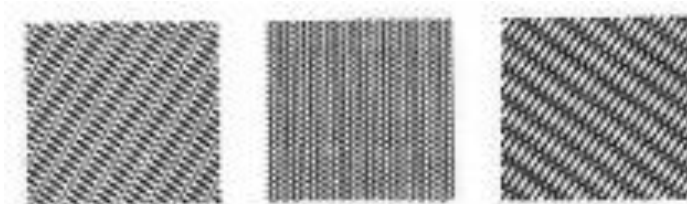
Nota: Tomado de Wong (1997).

Textura:

Hace hincapié en los aspectos que tiene una superficie de un elemento, puede ser de carácter visual o de tacto.

Imagen 20

Diferencia de textura



Nota: Tomado de Wong (1997).

La textura tiene un carácter donde se involucra la mirada o el tacto. En el diario vivir se puede encontrar varias texturas, estas han servido en el mundo gráfico para crear emociones. Para Swann (2004) esta es la forma de adecuar las creaciones de una manera más individualizada incorporando elementos que ayudan al enriquecimiento del diseño.

Elementos de relación:

“Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad”. (Wong, 1997, pág. 12)

De igual forma el autor establece cuatro elementos de relación dentro del diseño.

Dirección: Es la forma de cómo se ve influenciada con la perspectiva del espectador

Imagen 21

Relación de cuadrados

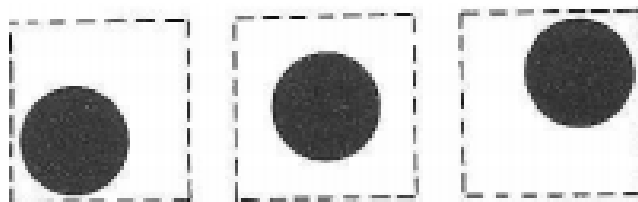


Nota: Tomado de Wong (1997).

Posición: Tiene relación dentro del espacio en que se desarrolla.

Imagen 22

Figura en diferentes posiciones.

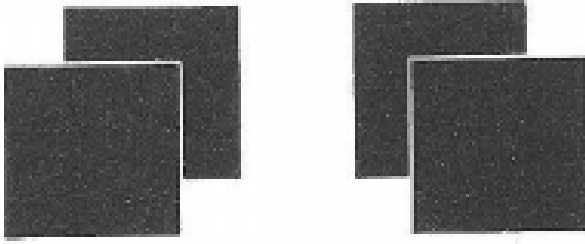


Nota: Tomado de Wong (1997).

Espacio: los objetos en el espacio ocupan un lugar sin importar el tamaño, de esa forma el espacio puede estar vacío o con algún elemento.

Imagen 23

Espaciado de objetos



Nota: Tomado de Wong (1997).

Elementos prácticos

Estos tienen como objetivo en transmitir un mensaje y en la forma en la que se va desarrollar.

Para Wong (1997) se pueden dividir en:

Representación:

Tiene lugar a objetos obtenidos de la vida real y de esa forma poder interpretarla, puede ser representada de una forma acertada o semi-abstracta.

Significado:

Se puede hablar de la forma que la información se va a transmitir.

Función:

La función del diseño se realiza cuando está destinado a alguna finalidad en concreto donde se va desarrollar.

Iconografía

Para el diccionario de la real academia española la palabra iconografía se deriva de dos expresiones griegas “iconos” (imagen) y “graphein” (escribir). Esta se define como una forma en donde el objetivo es describir los diferentes gráficos, varios autores han optado por definirle como una escritura de las imágenes (Rodríguez López, 2005).

La iconografía es una herramienta que se utiliza para transmitir ideas sin verse apoyado en las palabras. Además, al momento de ser estudiadas se puede interpretar y descifrar mediante la mirada. La simbología involucra definiciones, contenidos o mensajes para la ayuda del ser humano, volviéndose así una herramienta de carácter

visual. En algunos casos para llegar a comprenderlos es primordial tener un conocimiento sobre los conceptos que se están manejando dentro de la figura. El significado de las iconográficas puede cambiar dependiendo de la cultura a la que se estudia.

De esta forma expresa, “Los iconos, símbolos y pictogramas se utilizan para comunicar información sin necesidad de palabras. Son signos portadores de significado que reconocimos y decodificamos con un simple golpe de vista. Indican conceptos, contenidos, acciones o servicios de interés para el usuario de diferentes culturas e idiomas.” (González Miranda & Quindós, 2015, pág. 17)

Imagen 24

Persona del pueblo y nacionalidad siona



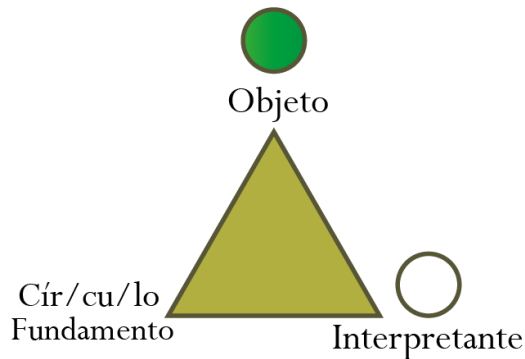
Nota: las iconografías de su rostro se diferencian entre culturas. Tomado de pixabay (2018).

Signo

Además, Sanders Peirce (1974) explica que un signo, es una representación que cuenta con determinadas características obteniendo una definición de algún objeto. Esta información va dirigida a la mente del usuario, realizando así un significante a lo que el autor llama el “interpretante del primer signo”. En cada interpretación están involucrados 3 factores; el fundamento, el objeto y el interpretante. El autor añade que el signo es una palabra que es aplicada para referirse a un elemento perceptible.

Imagen 25

Interprete del primer signo



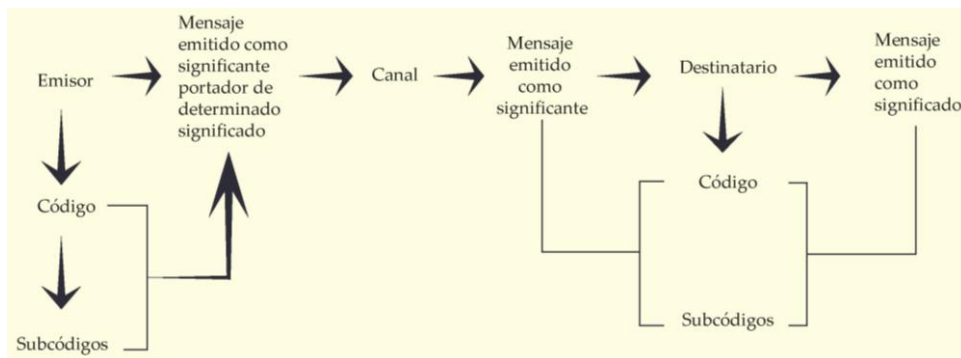
Nota: Relación del fundamento, objeto e intérprete. Realizado por Marin Tapia (Interprete del signo).

De igual forma, de la Torre y Rizo (1979), explican que un signo es una parte sintetizada de una idea de la imagen que involucra una definición con alguna característica. Algunos son mucho más abstracto como los signos matemáticos que expresan unidades pero estos cuentan con una base teórica.

Estas forman parte del elemento de comunicación visual, Eco (1976), dice que el signo se emplea para realizar una comunicación hacia un individuo y esta lo pueda comprender. La finalidad del mensaje que se quiere comunicar en este tiempo de acción se realiza a través del objeto y el intérprete que se puede representar de la siguiente manera:

Imagen 26

Comunicación emisor - mensaje



Nota: Cuadro que representa como se trasmite la información. Realizado por Marín Tapia (Comunicación).

Además, el autor añade que el signo es una creación del ser humano capaz de reconocer y descifrar un mensaje dentro del ambiente que se desarrolla.

Símbolo

Por otra parte, (Lotman, 1979), el símbolo cuenta con un significante dependiendo de la representación en donde se desenvuelve. El significado que este posee se adhiere a las características de un pensamiento racional y se expresa como un medio para que la mente puede realizar una traducción adecuada de las expresiones conforme al contexto. En otras palabras el símbolo si no se permite describir a un objeto se tornaría incomprendido y carecería de un concepto para la transmisión del mensaje.

Imagen 27

Símbolo hippie que representa la paz y el amor



Nota: Diseño de un símbolo de amor y paz para las protestas del desarme nuclear de 1958, Fuente pixabay (2016).

De igual forma (Nieto, 2011), un símbolo desarrolla características a partir de un concepto y a la apreciación visual comúnmente aceptada, sirve como una herramienta para representar una idea o un pensamiento algunas veces de una

manera abstracta convirtiéndose así en una representación de perspectiva visual. Los símbolos tienen la capacidad de dar a conocer el significado de conceptos, ideas, palabras o sonidos.

Pictogramas

Por otra parte existen los pictogramas (Krampen & Otl, 1977) que viene siendo abstracción de una imagen de la realidad, de modo que responda las peticiones y sea capaz de comunicar información de manera obvia e inmediata. La lengua consta de palabras que ayuda para la comunicación oral acompañado de una gramática que sirve para realizar un mensaje coherente. Los pictogramas son signos precisos que en una rápida visualización puede transmitir un comunicado en su mayoría con un significado global.

Sin embargo, para Frutiger (2002), existen tres tipos de formaciones de pictogramas:

1.-Signos que tienden a formar figuras sintetizadas de un elemento de nuestra realidad tomando en cuenta su silueta, es un pictograma entendible a la vista del usuario porque se toma elementos de la vida cotidiana, por ejemplo: no fumar, la silueta de una casa, prohibido mascotas, entre otros.

Imagen 28

Pictograma “prohibido mascotas”



Nota: Pictograma con un significado universal de prohibición de animales en determinadas zonas. Tomado de Pixabay (2019).

2.-Existen otros pictogramas que tienen un nivel más abstracto y requiere un pequeño grado de esfuerzo para poder entenderlos en la mayoría de los casos. Estos se encuentran en las señales de tránsito.

Imagen 29

Señal de tránsito

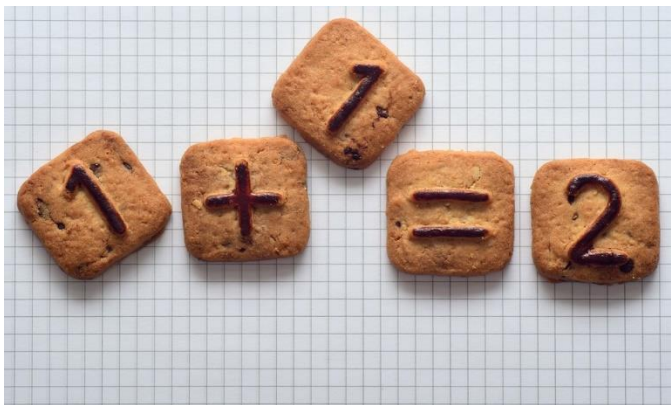


Nota: Pictogramas abstractos. Tomado de Pixabay (2010).

3.-Son esos signos que tienden a ser abstractos en su totalidad y no son basados de ninguna imagen de nuestra realidad, para el entendimiento de estos requieren una familiarización y un aprendizaje previo pero al momento de tener el conocimiento del significado la comprensión es inmediata. En este campo como ejemplo son los signos matemáticos y gramaticales.

Imagen 30

Operación Matemática



Nota: Operaciones matemáticas con signos que se necesita un conocimiento previo para poder realizarlos. Tomado de Pixabay (2018).

Saberes Ancestrales

Suárez (2018), explica que los saberes ancestrales y tradicionales abarcan los conocimientos que pertenecen a civilizaciones, sociedades o agrupaciones que se han heredado de generación en generación. Son las prácticas que se han mantenido gracias a las conversaciones de las comunidades originarias y al estilo de vida que se ha transmitido de familiares, adoptando características propias que ayudan a la diferencia de otros pueblos.

Asimismo el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad (2018), comenta sobre los conocimientos ancestrales que se refieren a la sabiduría de los pueblos y se transmite de modo hereditario atravesando todo un ciclo de vida. Estos son una parte fundamental dentro de una comunidad gracias a estos saberes se puede conocer de una mejor manera como perciben el mundo y las relaciones que tienen con su alrededor.

Imagen 31

Cultura de tribales nativos



Nota: La cultura ancestral tiene un significado de cada uno de los elementos que se usa. Tomado de pixabay (2013).

El progreso de las culturas ancestrales obtiene un alto grado de interés al ser estudiadas por la razón de conocer su mitología (Tibán Guala, 2009), el análisis de la cultura ancestral es el proceso en el cual permite comprender la identificación de la población étnica. En eso radica la importancia de entender la evolución de estas sociedades, lo que cada comunidad ha sobrellevado para poder adoptar características particulares, los pueblos han desarrollado sus propios elementos gráficos y visuales junto a conceptos que son entendibles dentro de su etnia.

TICs

Para conservar los conocimientos de las culturas es necesario el uso de las nuevas tecnológicas (Daccach, 2002), las TICs es la abreviatura de las tecnologías de información y comunicación estas se refiere a las ciencia que se usan para la organización, creación, modificación y transformación de datos de un ordenador apoyados con programas, en las TICs se utiliza dispositivos informáticos para comunicar, buscar, desarrollar y categorizar información en los sistemas operativos.

Imagen 32

Conjunto de datos para el desarrollo de acciones.



Nota: Proceso utilizado para elaborar programas en sistemas de computación. Tomado de pixabay (2016).

Sin embargo, Porter (1980), establece que las TICs se ha utilizado fuertemente en el sector de las empresas, además tienden a desarrollar nuevas formas tecnológicas y su desarrollo se ve influenciada por las necesidades y demandas por el surgimiento de las modernas ciencias, por lo tanto es un elemento que esta para cubrir las exigencias, facilitar los resultados y comportamientos en el ámbito empresarial, entretenimiento y científico.

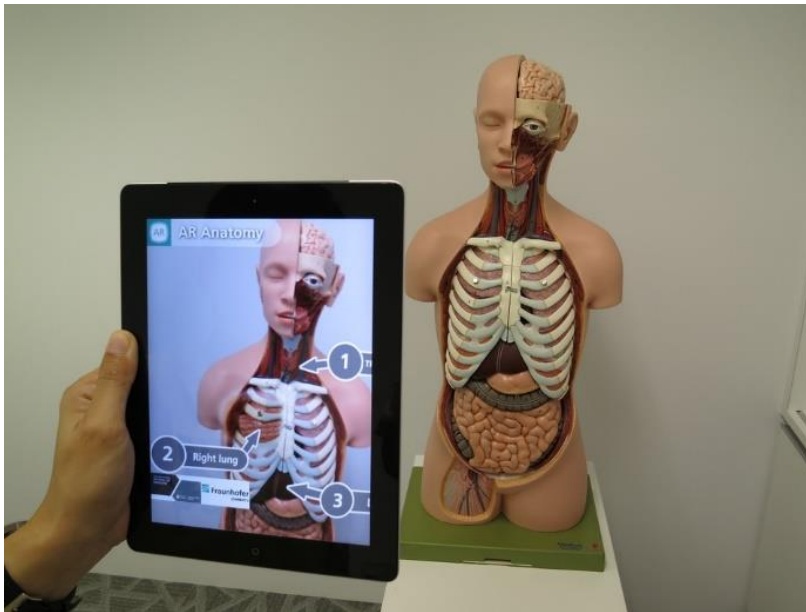
De igual forma (Thompson, 2004) se refirieren a las TICs como todos los dispositivos electrónicos que tienen la posibilidad de desarrollar y manipular los datos.

Realidad Aumentada

Por otra parte, (Telefónica, 2011) la realidad aumentada es una herramienta que se encarga de hacernos adaptar la información del exterior pasándola a una digital logrando estimular a los cinco sentidos, que son los responsables de comprender lo que nos rodea, de esta manera se crea adaptación ficticia de objetos dentro del mundo real ofreciendo al usuario una experiencia muy vivida llegando a olvidarse de la ciencia que se encuentra detrás de estas aplicaciones.

Imagen 33

Anatomía apoyada de la realidad aumentada



Nota: Realidad aumentada como un instrumento en el campo de la medicina. Tomado de pixabay (2012).

Asimismo, (Basogain Olabe, 2010) la realidad aumentada es una aplicación que tuvo su aparición en los principios de los años 90 y se utilizaba en los equipos informáticos para obtener un renderizado de imágenes en tiempo real, dando paso a sistemas que ayudaban a adaptar los gráficos producidas por un ordenador a la realidad.

Multimedia

Para (Bartolomé Pina, 1994), los soportes multimedia son compuestos por varios factores que se puede presentar en modo de texto, sonido, imágenes o un video de una forma que estén sincronizados el uno con el otro, además que cuenten con una secuencia de movimientos. Adicional el autor nos comenta que estos están dedicados para tener una comunicación con el individuo con el que se esté interactuando.

(Behocaray, 2013), define a la multimedia como cualquier elemento que se puede manejar en distintos ámbitos físicos o digitales de esa manera transmitir una idea. La

multimedia se ve influenciada por varios factores de comunicación como: textos, audios, gráficos y fotografías de esta forma interactuando entre sí, desarrollando una dinámica visual en el usuario.

El diseño gráfico y la multimedia:

Ojeda Linares (2012), para el desarrollo de un producto multimedia eficaz se tiene que tomar en cuenta a diferentes profesionales en las áreas que abarcan para el desarrollo del programa de esa forma obtener un producto de calidad, una de ellas es el diseñador gráfico. En el campo de la multimedia el trabajo del diseñador es organizar los diferentes elementos visuales y auditivos de una forma que aporte a la experiencia del usuario se vuelva intuitivo con la interactividad del software. Los diseñadores gráficos en la actualidad trabajan junto a los sistemas multimedia de una manera en que se pueda organizar, navegar, procesar y la forma en la que se presente la información.

Además, añade, que si el diseñador gráfico no cubre ese campo sería un proyecto deficiente pues no habría quien cuide las imágenes, colores, tipografía, navegación, transiciones y el cambio de escenas mediante la interactividad. Del mismo modo se toma en cuenta del contraste, trazado, resolución, fondo y forma, lo nombrado anteriormente además sirve para mantener una misma línea gráfica.

Actualmente el diseñador gráfico ha optado por desarrollar sistemas de multimedia para presentar la información de manera interactiva con la motivación de captar la atención del receptor. El diseño interactivo se puede desenvolver fácilmente para cubrir necesidades de la educación, turismo, comercio, en el hogar y en las ciudades apuntando al desarrollo informativo.

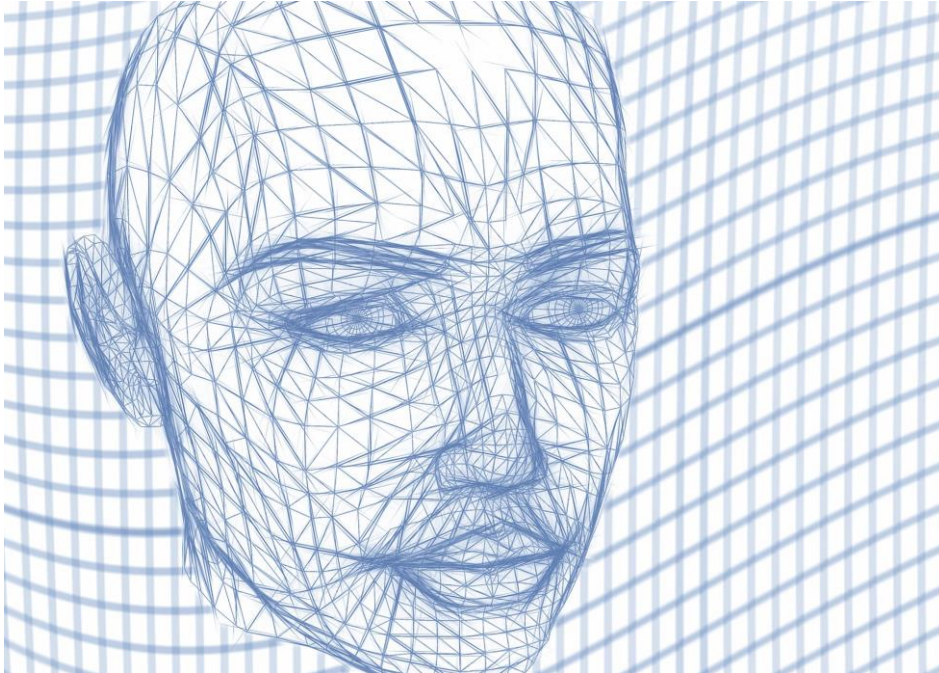
Modelado y animación en 3D

Junto a la realidad aumentada y la multimedia es primordial entender lo que es el 3D (Cárdenas, 2018), comenta que es el desarrollo de cálculos matemáticos que al momento de formarlo se realiza un objeto con geometría poligonal generalmente este proceso se ve apoyado con sistemas de computadoras. Las tres dimensiones se pueden aplicar en varios aspectos como video juegos, aplicaciones de celulares o

publicidad, incluso se puede llegar a usar en medicina haciendo una herramienta de importancia para el estudio de los órganos del ser humano.

Imagen 34

Diseño 3D con perspectiva poligonal.



Nota: Diseño de un rostro en tres dimensiones con líneas poligonales. Tomado de pixabay (2015).

Sin embargo, (Vaughan, 2012) los modelados digitales no son más que un conjunto de fases en los cuales se representa gráficamente en un sistema matemático apoyando por ordenadores formando figuras con tres dimensiones de un elemento. Este proceso da como resultado un objeto que al momento de ser creado se le llama como un modelo 3D. Vaughan añade que modelar de una forma profesional es el pilar para que una producción en tres dimensiones tenga éxito teniendo en cuenta lo que el 3D es crear unos elementos conceptualizando a nuestra realidad y adaptando a modelados digitalizados.

Rodríguez Pérez & Vicente Tocino (2013), concuerdan que un objeto 3D es un espacio matemático, que está compuesto por los ejes X, Y, Z estos ejes son totalmente manipulables para realizar objetos tridimensionales que se van a insertar

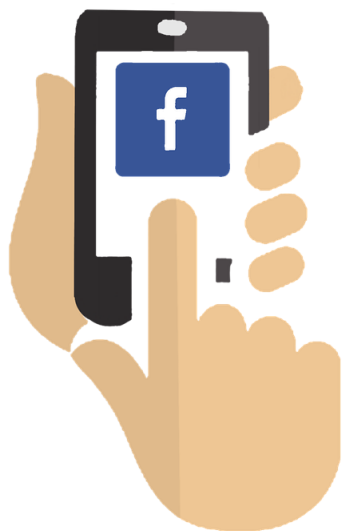
en una escena. Para realizar un objeto en tres dimensiones es importante conocer las características como el punto que es un componente de dimensión cero que se encuentra dentro los programas de diseño 3D. El elemento que separa de cada punto se encuentra influenciado por las coordenadas X, Y, Z, además de esto se encuentra la línea en la primera dimensión que es la parte de trayectoria entre dos puntos, para desarrollar la segunda dimensión se involucra al plano que se ve influenciada por la trayectoria en ángulo recto y para finalizar con la del modelado en tercera dimensión es importante obtener un volumen dentro del punto, la línea y el plano.

Aplicaciones Móviles

Vittone & Cuello (2013), comentan que las aplicaciones móviles se tiene en cuenta que son software que está destinadas a ser instaladas en nuestros celulares inteligentes, estas aplicaciones están presente desde la salida de los sistemas operativos. Las primeras aplicaciones móviles que existían eran muy limitadas porque estas estaban destinadas a la productividad del cliente, se trataba de algo básico como calendario, alarmas, mensajería y calculadoras.

Imagen 35

Ilustración de un celular y una aplicación de una red social



Nota: Ilustración con una aplicación de redes sociales más conocida en el mundo de internet. Tomado de (pixabay, 2017)

CAPITULO III

Métodos de investigación

Para el desarrollo del trabajo de investigación se ha desarrollado un enfoque cualitativo, que facilite el contacto directo de las personas y los elementos de intereses a ser estudiados de esa forma obtener fundamento pertinente relacionado con el problema.

En determinados estudios es necesario el punto de vista de personas competentes sobre el tema, utilizando la muestra de expertos, la información obtenida frecuentemente se consigue de estudios de campo y cualitativos para obtener datos más precisos para el desarrollo del proyecto en el cual se ve interesado investigar. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010)

Por eso motivo se realizó entrevistas a personas nativas de la cultura shuar, las cuales han viajado por el país difundiendo su cultura y saberes, comprendiendo de una manera más clara las costumbres de su etnia. Además, se elaboró una entrevista a la magister promotora cultura del cantón morona quien realizó diversos proyectos enfocados en la comunidad shuar, los cuales se han expuestos en museos de la nacionalidad. Por tal motivo son las personas adecuadas para vernos apoyarnos para conversar y obtener información.

Investigación Cualitativa

La investigación cualitativa menciona (Vázquez Cano & Sevillano Garcia, 2015) que pertenece a las interacciones del investigador y participantes. Para desarrollar una muestra es necesario conocer el número de participantes a las que se van a entrevistar respondiendo a las necesidades que se ejecutaran antes y después de una entrevista. Es una actividad donde se puede observar el ambiente donde se desarrolla una determinada situación, llevando a cabo tipos de entrevistas como discusiones grupales, vivencias personales. De esta manera puede verse apoyado para observar las actitudes, sus gestos y las emociones captando de una mejor manera lo que se quiere interpretar.

De esa forma se realizó entrevistas semiestructuradas, Angélica Chup, mujer perteneciente a la étnica shuar, a María Pichama quien es la creadora de la organización llamada “YA” la cual se encarga en la reactivación de su cultura integrada por personas nativas de la étnica shuar. Asimismo, Katherine Ávila que a actualmente trabaja como promotora y gestora cultural en la Casa de la Cultura Núcleo de Morona Santiago, quien ha realizado varios estudios y proyectos sobre los saberes ancestrales.

Resultados cualitativos

Las entrevistas se realizaron a personas nativas de la comunidad shuar y a las que han trabajado con la misma en sectores públicos reactivando su cultura, se pudo determinar que las comunidades cuentan con los conocimientos de su iconografía pero no cuentan con el conocimiento suficiente de las nuevas tecnologías como medio de difusión volviéndose su cultura comunitaria de igual manera manifiestan la preocupación hacia los jóvenes shuar que no se ven interesados en aprender de su propia cultura por eso la importancia de desarrollar una inclusión con los sistemas tecnológicos para reactivar los saberes ancestrales que se han ido heredado.

ENTREVISTA

Rol que ocupan en la cultura shuar

Las entrevistadas, integrantes del pueblo shuar, manifiestan que son promotoras del conocimiento de su cultura en diversas ciudades, mediante agrupaciones, asociaciones, donde trabajan en representaciones de su etnia hacia la sociedad ecuatoriana.

¿Dónde ha trabajado, cuáles fueron sus estudios y actualmente a que se dedica? (Entrevista a Katherine Ávila – Gestión cultural)

Katherine Ávila es activista cultural, graduada de licenciada de artes visuales por la Universidad Estatal de Cuenca y cuenta con una maestría en dirección y gestión de proyectos culturales y artísticos, ha trabajado en proyectos sobre la valorización de la cultura shuar y además fue administradora del museo, donde radican todas estas

partes arqueológicas y culturales de diversos pueblos de la Amazonía, actualmente trabaja en la casa de la cultura.

¿Cuál es la relación que mantiene la cultura Shuar con la naturaleza?

Maria pichama, Angélica Chup y Katherine Ávila concuerdan en que el shuar tiene una gran respeto hacia la naturaleza puesto que elaboran sus medicinas, construyen su hogar, les ofrece alimentos además de que algunos animales que habitan en la selva como el leopardo y la culebra son considerados como dioses junto a elementos como el sol, los ríos y las cascadas.

En su conocimiento ¿cuáles son las características con las que se distingue la cultura Shuar?

Maria pichama, Angélica Chup y Katherine Ávila coinciden que el pueblo shuar se caracteriza por su idioma, religión, vestimenta, iconografía, guerreros y realizar la tzantza.

¿Existen características en vestimenta, adornos, accesorios, decoraciones corporales y otras, específicas o particulares de la cultura Shuar?

Maria pichama, Angélica Chup y Katherine Ávila dicen que antiguamente utilizaban el camush que es la corteza del árbol para cubrirse, actualmente en caso de las mujeres usan los aretes. Collares, tarach, tobilleras, cinturón y manillas.

Los hombres cuentan con el Tawasap, itip, chiquer y el cumai.

¿Existen gráficos (dibujos, pinturas, formas) específicos en su cultura?

Maria pichama, Angélica Chup y Katherine Ávila dice que existen las figuras abstractas de la naturaleza adaptados a líneas y signos.

De la decoración facial (pintura en el rostro) que se puede apreciar en los medios (fotografías, libros, internet) de la cultura Shuar ¿Tiene algún nombre específico?

Katherine Ávila dice que se les llama iconografía shuar.

Sin embargo Maria pichama y Angélica Chup dicen que son solo son abstracciones de la naturaleza.

La pintura facial que ustedes utilizan ¿posee algún significado especial?

Maria Pichama, Angélica Chup y Katherine Ávila concuerdan que la pintura fácil es usada para representar a los diferentes dioses, elementos de la naturaleza, rol en la comunidad y un distintivo de status social.

Podría decirnos ¿de qué medios o lugares ustedes obtienen los pigmentos (tintas) para su pintura facial?

Angélica Chup y Katherine Ávila dicen que la etnia shuar obtiene los tintes que se emplean para la pintura corporal de elementos naturales como el achiote

Sin embargo Maria Pichama afirma que en la antigüedad se tatuaba artesanalmente o dibujaban utilizando el huito que es de color negro.

¿Existen otros medios o soportes (utensilios, objetos, textiles, adornos, viviendas) en los que la cultura Shuar decore adorne o coloque gráficos o dibujos?

Maria Pichama y Angélica Chup afirman que si existen estos se pueden observar en cerámica para ceremonias, en la iconografía facial y utensilios del hogar, pero por otro lado y Katherine Ávila dice que estas últimas eran muy sencillas porque la cultura shuar no era netamente artesanal.

¿Con que materiales ustedes elaboran sus adornos corporales?

Maria Pichama y Angélica Chup coinciden que en el caso de las mujeres se usa los aretes que son de las plumas de tulcan, collares, tobilleras y manillas actualmente se realiza de mullos además tienen un cinturón que cuenta con adornos de cascabeles que se llaman nupi. Los hombres cuentan con el Tawasap que es una corona realizado con plumaje de ave de tucán, además cuentan con el itip que es una manta para cubrirse su cuerpo, para irse de cacería utiliza el chiquer que es elaborado de pita en shuar cumai, ahí llevaban la pólvora, las municiones y los cartuchos.

Katherine Ávila comenta que antiguamente solo contaba con plantas de la selva para protegerse sus partes íntimas de insectos




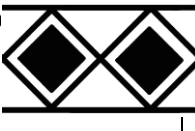






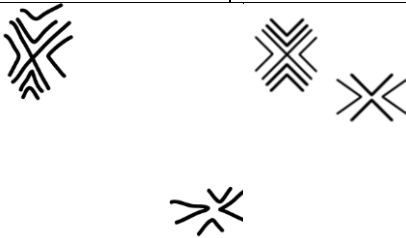

Los medios de comunicación actuales, han influido de alguna manera en los integrantes de la cultura shuar
















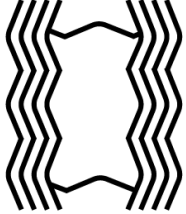




Katherine Ávila explica que los medios de comunicación están lijados a los gobiernos provinciales y los gobiernos municipales estos han utilizado la cultura shuar como parte de un folclore actualmente no se ha presentado proyectos para salvaguardar el patrimonio, el rescate y la valorización de los pueblos como el idioma, la religión, la cultura no han existido proyectos dirigidos a eso. A excepción de personas del exterior que se han visto interesados en esta cultura y realizan proyectos sobre los shuar para la reactivación de su cultura.







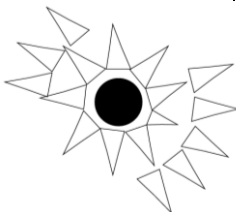

Maria Pichama y Angélica Chup afirman que esta es una herramienta importante de hacerse conocer pero sus hijos toman esa herramienta para adoptar una cultura que no es de ellos netamente.

Tabla 1

Abstracción de las imágenes, símbolos y signos de la cultura shuar para el desarrollo de su diseño y significado.

N°	Figurativo	Soporte	Abstracto	Diseño	Significado
1	 <p>Tomado de: (pixabay, 2016)</p>	 <p>Tomado de: (El Comercio, 2016)</p>			Culebra
2	 <p>Tomado de: (Pixabay, 2020)</p>	 <p>Tomado de: (Chakananews, 2017)</p>			Camino
3	 <p>Tomado de: (Pixabay, 2015)</p>	 <p>Tomado de : (Alamy, 2014)</p>			Mariposa.

<p>4</p>	 <p>Tomado de: (Pixabay, 2021)</p>	 <p>Tomado de : (Lema, 2009)</p>			<p>Caracol.</p>
<p>5</p>	 <p>Tomado de : (pixabay, 2015)</p>	 <p>Tomado de : (Tuvoz, 2020)</p>			<p>Montañas</p>
<p>6</p>	 <p>Tomado de: (pixabay, 2014)</p>	 <p>Tomado de: (the ecologist, 2015)</p>			<p>Boa pangui: conocimient o</p>
<p>7</p>	 <p>Tomado de: (Pixabay, 2012)</p>	 <p>Tomado de: (Goconqr, 2020)</p>			<p>Cuencas</p>
<p>8</p>	 <p>Tomado de: (Pixabay, 2016)</p>	 <p>Tomado de: (Goconqr, 2020)</p>			<p>Cordilleras</p>

9	 Tomado de: (Pixabay, 2017)	 Tomado de: (Culturas del Ecuador, 2016)			Ríos
10	 Tomado de: (Pixabay, 2015)	 Tomado de: (Viñuales, s.f.)			Sol

Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

CONCLUSIONES

Con los datos obtenidos a través de las entrevistas realizada a una integrante de la cultura shuar, además a una persona nativa de la étnica shuar líder de la organización “Ya” y la magister promotora de la cultura de la provincia de Morona Santiago, se puede establecer que, los individuos que se encuentra en las comunidades ven la importancia de una interculturalidad pero sin perder la esencia de su cultura propia sino que se mantenga optando por los nuevos medios de información para su reactivación.

Las entrevistas realizadas a las personas nativas de la etnia shuar informan sobre el fundamento de sus iconografías que son inspiradas en elementos de la naturaleza, de igual manera, utilizándolos para representar a las diferentes deidades en distintivos rituales como agradecimiento, protección, abundancia y sabiduría. Las iconografías se basan principalmente en sustento mitológico y el respeto a la naturaleza heredando sus saberes por parte de los abuelos a nietos. No obstante,

expresan que los jóvenes shuar actualmente se avergüenzan de su cultura, no se atreven a hablar shuar por miedo de burlas o marginación.

Sin embargo una de nuestras entrevistas que ha realizado varios estudios a la etnia establece que, la forma en que se desarrolla el sistema político y socioeconómico en la actualidad puede afectar gravemente a estas etnias adaptándose al mismo, esto se ha visto en la indumentaria ya que actualmente se ha optado más por el folclore (colores llamativos) antiguamente los shuars no usaban la vestimenta que actualmente usan, ellos se protegían con una corteza de árbol sus partes íntimas para sacar algún sustento económico se realiza diferentes artesanías para los turistas. De igual forma en su iconografía en la actualidad se ha combinado diferentes signos y símbolos simplemente para llamar la atención.

De esa manera se puede concluir que el uso de los sistemas de comunicación digital es primordial pues son comunidades que no tienen el conocimiento o tienen limitaciones informativas para la realización de una aplicación, así llegar a una inclusión basándose en su cultura enriquecida y plasmándole de una correcta manera a dispositivos celulares para un aspecto de conservación, difusión e informativa.

CAPITULO IV

PROPUESTA DE DISEÑO

Obtenida la información sobre los saberes ancestrales de la cultura shuar a través de las entrevistas realizando una investigación cualitativa a personas nativas de dicha cultura y a una persona que ha trabajado en diversos proyectos para salvaguardar el patrimonio cultural del shuar; se puede adaptar los datos obtenidos a las tecnologías emergentes de la comunicación.

Para el diseño de una aplicación móvil es necesario tomar en cuenta el conocimiento que se ha adquirido durante el trascurso investigativo la correcta inclusión de los elementos y conceptos del pueblo shuar, se manejará desde un interés de reactivación de su cultura y conciencia social sobre los saberes de los pueblos nativos del cantón morona, utilizando las tecnologías de la información y comunicación dirigidas a un público de 17 a 25 años, aquellas personas que tienen acceso a dispositivos móviles y son capaces de entender la importancia sobre la historia y mitología contado con el desarrollo necesario cognitivo para entender los diferentes elementos que se exponen destacando la importancia de la cultura.

Para la creación de una aplicación móvil se tiene que tomar en cuenta un orden así menciona, Torres Remos (2017), habla sobre el diseño de aplicaciones para sistemas operativos android, destaca la importancia de saber de cuáles son los factores negativos y positivos para así solucionarlos contando con una correcta construcción obteniendo capacidades para el buen desarrollo de app, con la finalidad de cubrir las demandas de la aplicación.

Objetivo general

Desarrollar una aplicación móvil que integre la realidad aumentada e información de la iconografía de la cultura shuar del cantón Morona.

Objetivo específico:

- Interpretar la información obtenida mediante la investigación cualitativa.
- Elaborar un imagotipo como identificador de la aplicación móvil.

- Definir el diseño que se manejara para la elaboración de la aplicación móvil.

Imagen 36

Nota: Proceso para el desarrollo de una aplicación.



Pasos a seguir para la creación de aplicación según Torres Remos (2017). Realizado por Marin Tapia (Proceso para la creación de una app).

Conceptualización

La elaboración de un soporte multimedia para la reactivación de la etnia amazónica, radica en la obligación de adaptar los saberes ancestrales de los pueblos a los actuales nuevos medios de comunicación, en ese sentido obtener una incorporación destacando la importancia de la cultura shuar y su cosmovisión.

Idea

Esta se ve influenciada por la amenaza de las etnias que actualmente sufren por parte de la aculturación, llegando a un punto de jóvenes olvidarse de sus propios saberes que sus padres y abuelos lo han ido aplicando en su diario vivir, encaminado a perderse completamente su forma de percibir la vida. Por esa razón el interés de establecer una inclusión de las comunidades porque en muchos de los casos su cultura no tiene la información o los recursos necesarios para realizar una aplicación con soporte multimedia para la difusión de su conocimiento ocasionado que la población desconozca su cosmovisión.

Investigación

los estudios que se han realizado con anterioridad, en los capítulos II y III, señalan que una étnica puede desaparecer por completo por la escasas de herramientas que

la globalización les ofrece para el correcto desarrollo de su arte y cosmovisión, solo optando en la mayoría de los casos por su folclore minimizando la manera de interpretar el mundo. La etnia se ha ido adaptando a las sociedades actuales descartando muchas de sus propias creencias de esa forma adecuándose a sistemas políticos y económicos que no son propios de su cultura.

Para la correcta interpretación se han tomado fuentes históricas y teóricas de libros e individuos que han sido nativos de su pueblo, en la mayoría de los casos son personas ancianas, de esa manera tener un mejor entendimiento de su iconografía, historia, y gráficos que usan dentro de su comunidad. La simbología que aplican en su rostro o en utensilios para ceremonias se utiliza para representar a diferentes deidades de la naturaleza que simbolizan como dioses o de igual forma para demostrar un respeto hacia determinados elementos de la selva obteniendo prosperidad y abundancia.

Definición

Grupo: Jóvenes.

Género: Todos.

Edad: 17 a 25 años.

Condición Socioeconómica: Media Baja y Media.

Nivel de educación: Educación media y de tercer grado.

Experiencia del usuario: Diseño funcional para la correcta interactividad de comunicación.

Definición funcional.

La aplicación se convierte en una herramienta para la reactivación de los saberes ancestrales representados en las iconografías de la etnia shuar estas cubren:

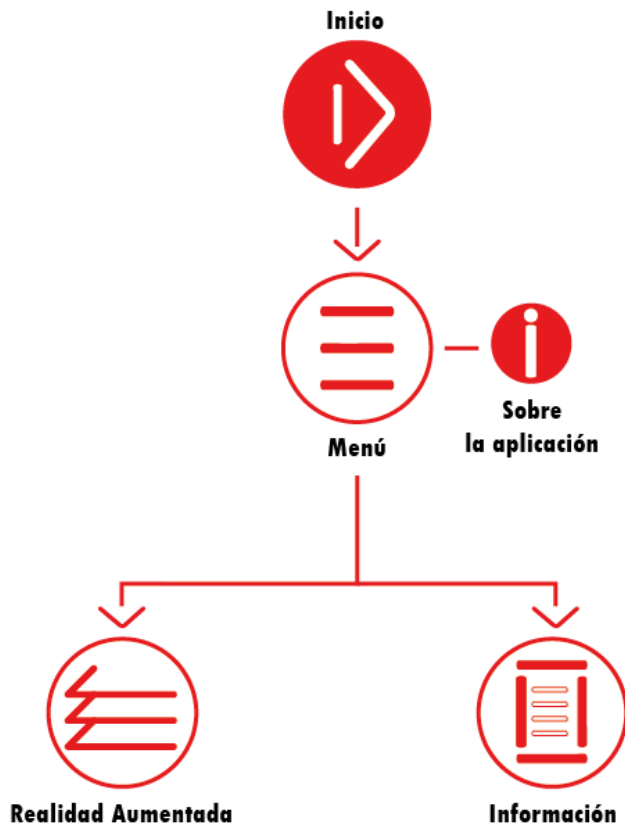
Escáner para la realidad aumentada.

Información de sus diferentes iconografías.

Información de la aplicación.

Imagen 37

Nota: Estructura de la app.



Estructura y navegación de la aplicación. Realizado por Marin (2021).

Diseño:

En esta sección se establecerá el concepto en las que está basado la marca de la aplicación multimedia para la reactivación de las culturas ancestrales.

Construcción de marca:

El proceso de creación de una marca del software que será instalado en dispositivos móviles se vio influenciada en los colores y signos que distinguen al shuar de diferentes comunidades. De esa manera se ha desarrollado un análisis sobre la estética y el concepto que se manejará en la marca, inspirándose en la iconografía de la boa pangui uno de los animales que transmiten sabiduría y conocimiento para

la étnica shuar junto a la palabra “jintiach” que se refiere a los caminos que los shuar utilizaban para encuentros sociales.

Iconografía:

Desde los inicios de nuestra historia como sociedad desarrollamos un pensamiento simbólico que consistía en crear un tipo de armonía entre la naturaleza y los seres humanos, Los ritos y los cultos jugaban un papel importante porque correspondían a la necesidad de actuar simbólicamente en una realidad difícilmente controlable. La iconografía de la étnica shuar es una forma de expresión que ha mantenido a lo largo de la historia siendo una característica de importancia pues de esa manera representan su cosmovisión, creencias y sabiduría.

Imagen 38

Pintura facial Shuar



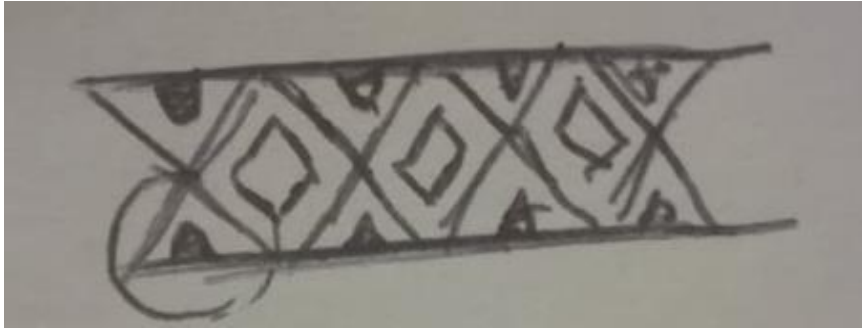
Tomado de: (the ecologist, 2015)

Nota: Iconografía de la étnica shuar representando a la boa pangui (conocimiento).

Tomado de: the ecologist (2015).

Imagen 39

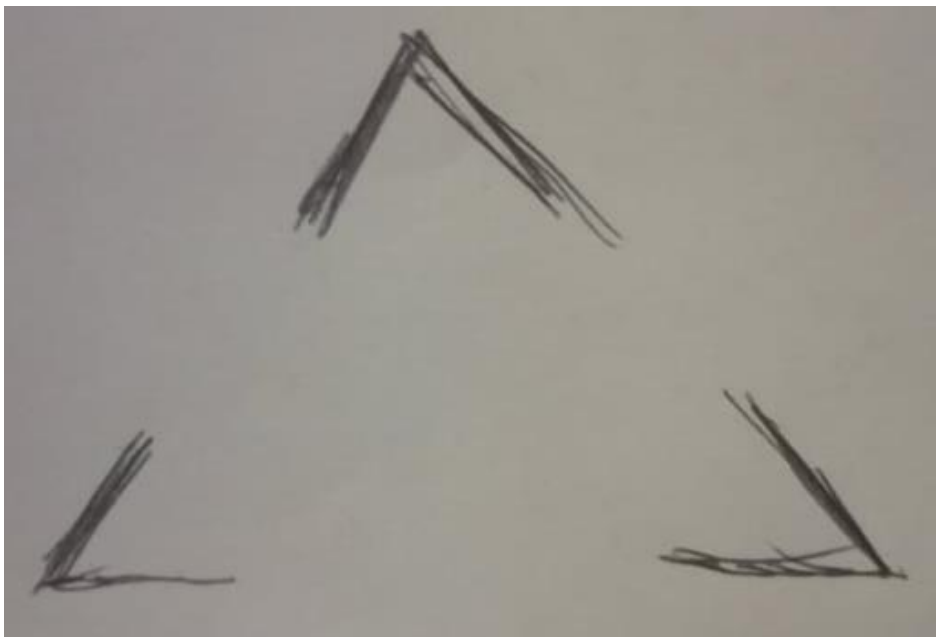
Abstracción de iconografía.



Nota: Iconografía en donde se vio inspirada para que sea parte de la marca.
Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 40

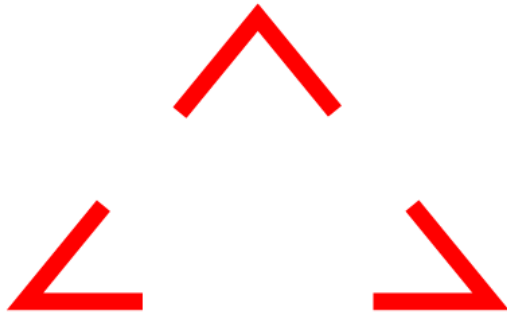
Minimalismo de figura.



Nota: Desarrollo de formas sencillas, realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 41

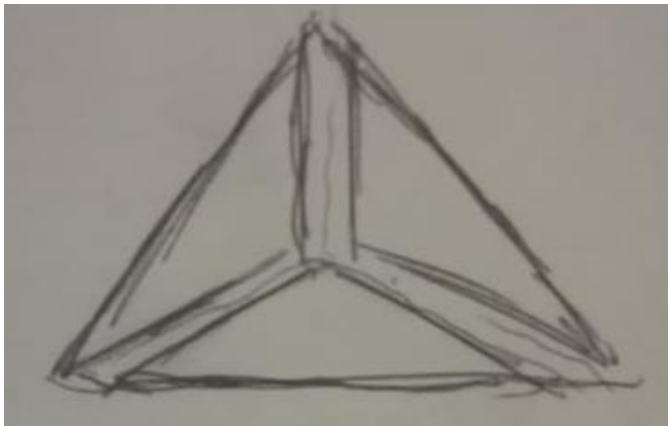
Digitalizado de figuras.



Nota: Elaboración en apartado digital para la futura composición con otras figuras.
Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 42

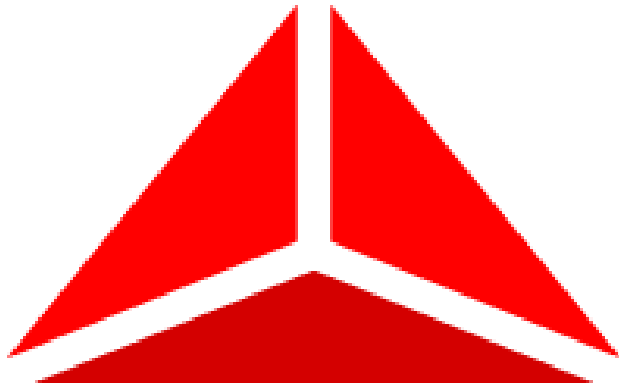
Síntesis para el desarrollo de marca



Nota: Elaboración de la síntesis optando por perspectiva en tres dimensiones.
Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 43

Elaboración en el apartado digital.



Nota: Desarrollo y uso de colores para la perspectiva en tres dimensiones. Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

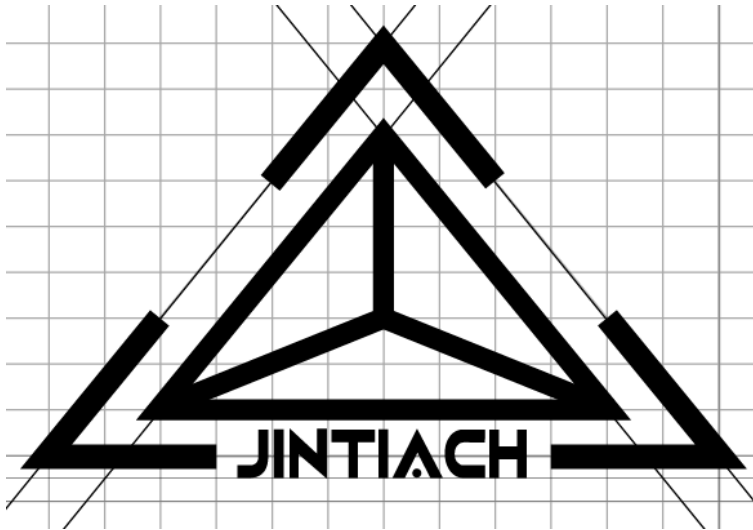
Resultado final de marca.

Para el desarrollo de marca se realizó una combinación de diferentes apartados siendo inspirados en la iconografía de la etnia específicamente en la boa pangui, que es uno de los animales de alta sabiduría y conocimientos para el pueblo shuar, además para realizar la forma triangular del interior de la abstracción de dicha iconografía se toma base de formas y colores de esa manera obtener una perspectiva en tres dimensiones y lograr una inclusión de lo ancestral con la tecnología.

La palabra “jintiach” es un término shuar que se utilizaba para referirse a los caminos, se ha elegido ese nombre para la marca por la razón de que el objetivo de la aplicación y del producto es conectar las creencias ancestrales con los tiempos modernos, desarrollando una inclusión cultural. De igual forma los colores se han visto inspirados en combinaciones cromáticas del color rojo, siendo una tinta que se ve en la mayoría de su pintura facial, representando la valentía, energía, fuerza fortaleza y determinación.

Imagen 44

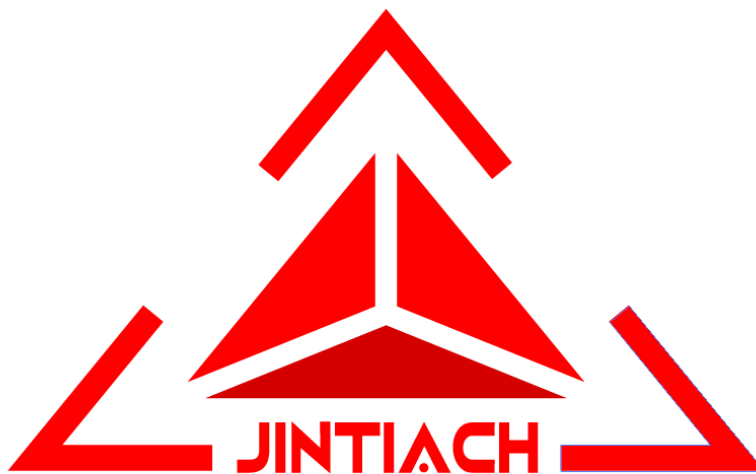
Cuadrícula



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Figura 44

Conceptualziacion de la marca

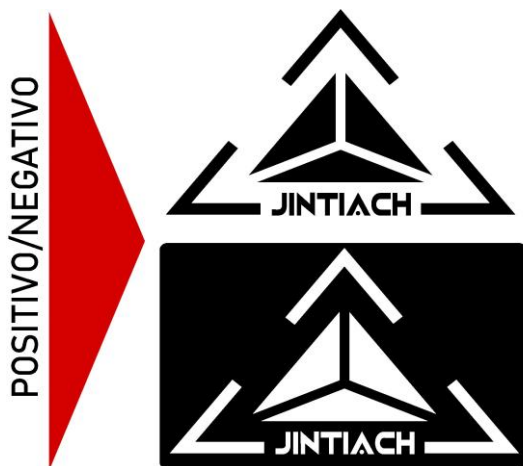


Nota: Integración de figuras para el imagotipo. Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Manual de marca

Imagen 45

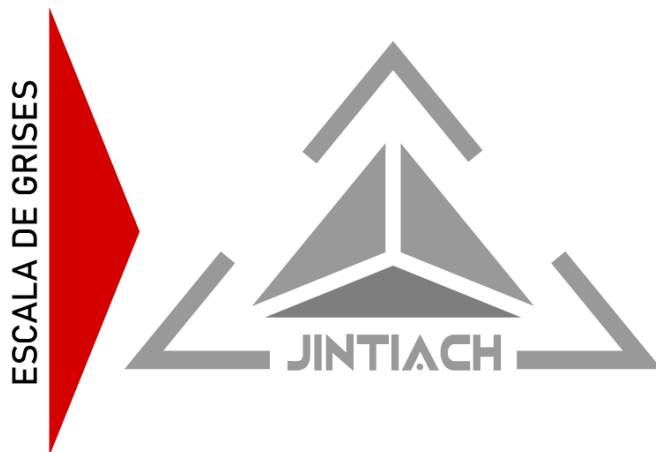
Imago tipo en positivo y negativo.



Nota: Imagotipo en diferentes fondos. Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 46

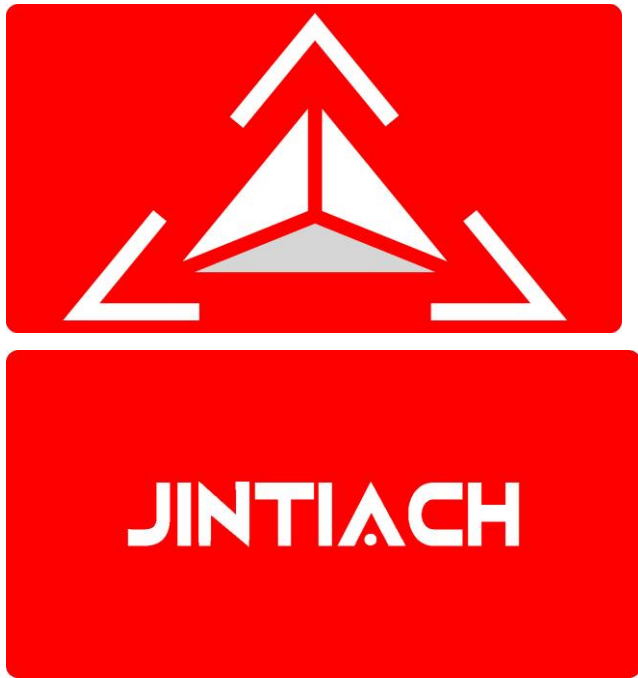
Imagotipo en tonalidad de grises.



Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 47

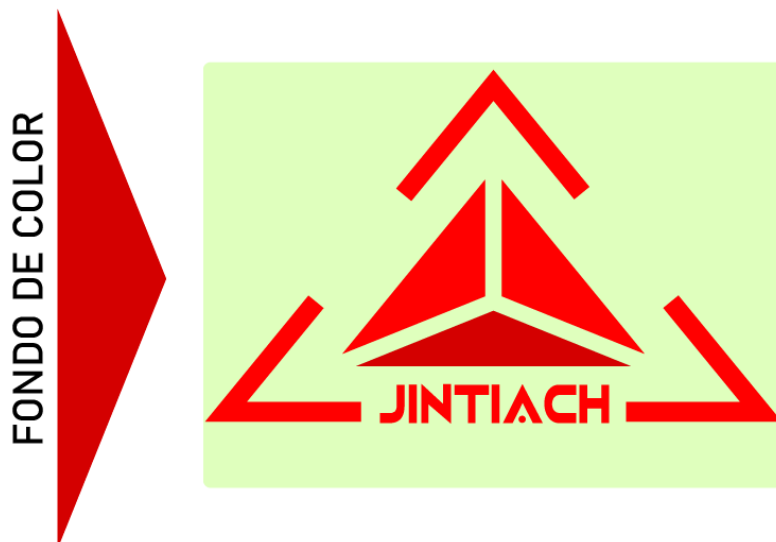
Usos permitidos.



Nota: Se puede utilizar la tipografía independientemente, realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 48

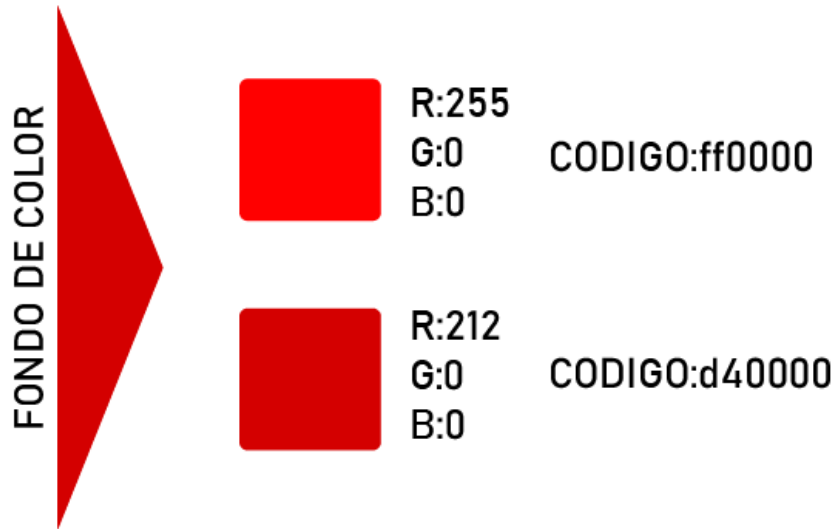
Aplicación sobre un fondo de color



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 49

Gama cromática.



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 50

Tipografía



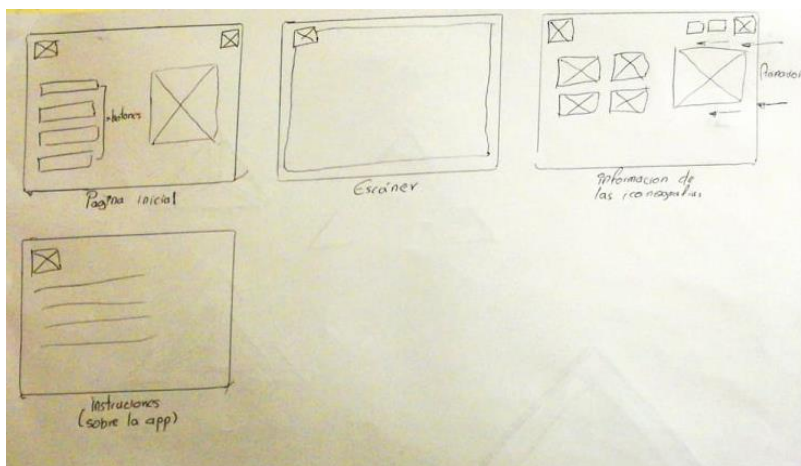
Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Wireframes

Se refiere al boceto de un esquema que sirve para organiza de una mejor manera los diferentes elementos que se encuentra en el software, ubicándoles de acuerdo con la legibilidad y escala de dispositivos móviles, explorando la experiencia al navegar por la aplicación móvil de esa forma solucionar problemas y se pueda realizar un programa agradable al usuario.

Imagen 51

Boceto de la ui



Nota: realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021)

Prototipo

Es la adaptabilidad de los bocetos realizados previamente de esa manera cubriendo las necesidades de navegación, de esa forma tener una idea más clara sobre el diseño y la forma de desarrollarse el interfaz, estableciendo un orden y jerarquía de las diferentes ventanas de información.

Imagen 52

Medidas de la ui.

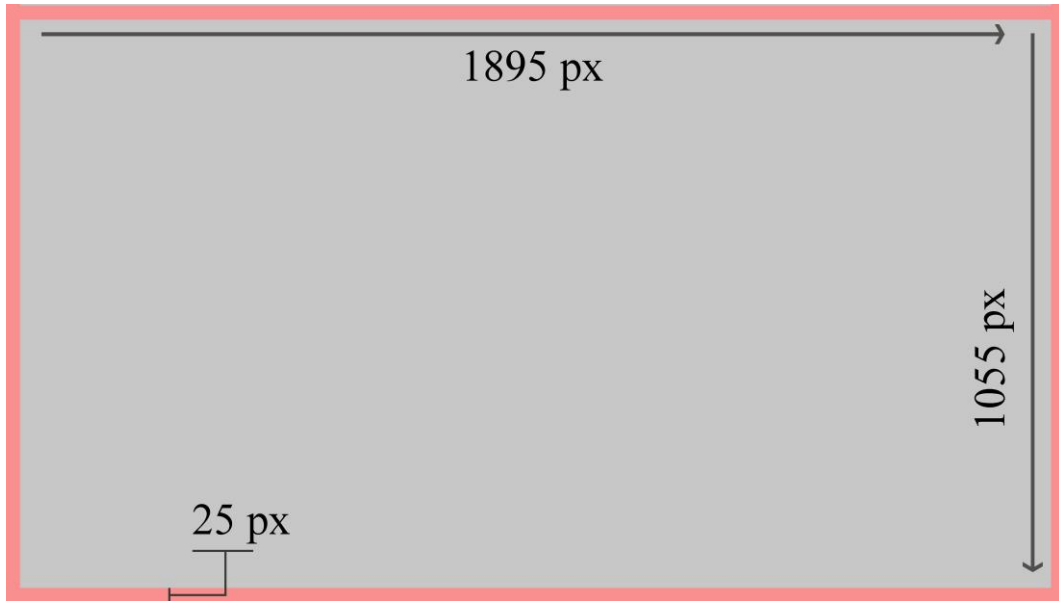
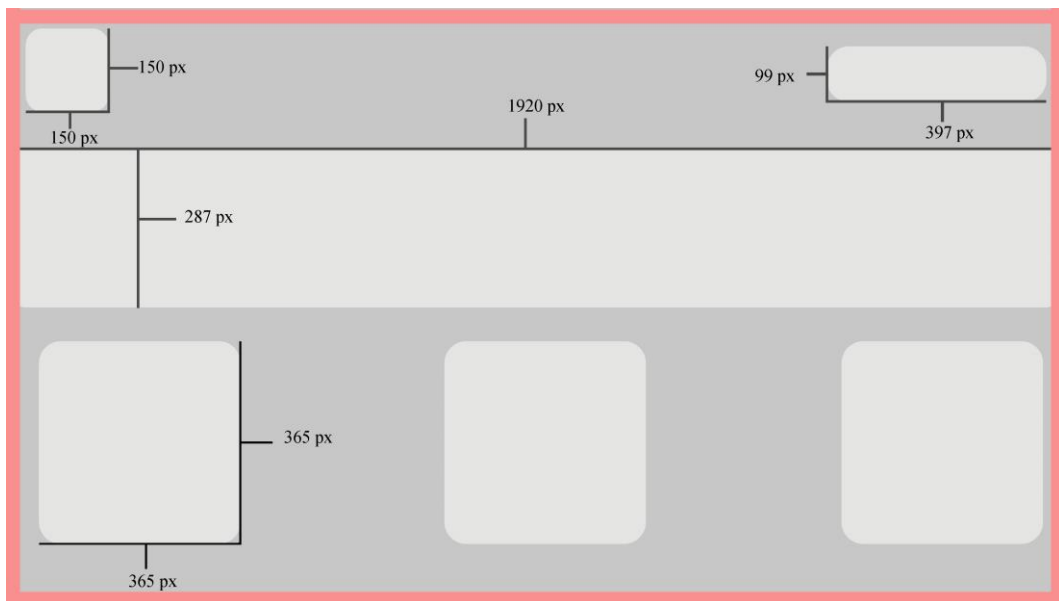


Figura 52

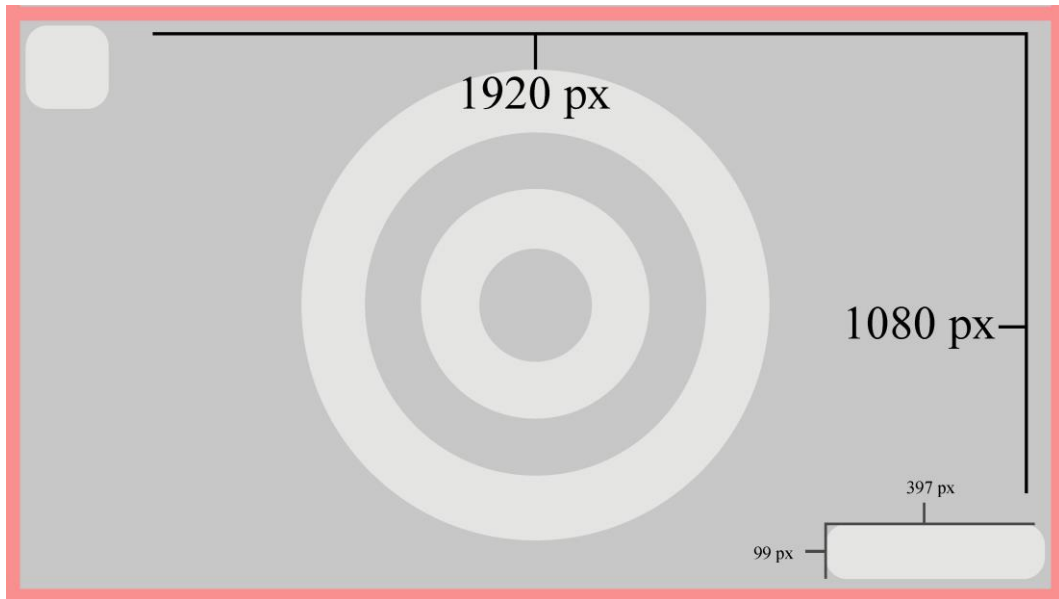
Pantalla de inicio



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 53

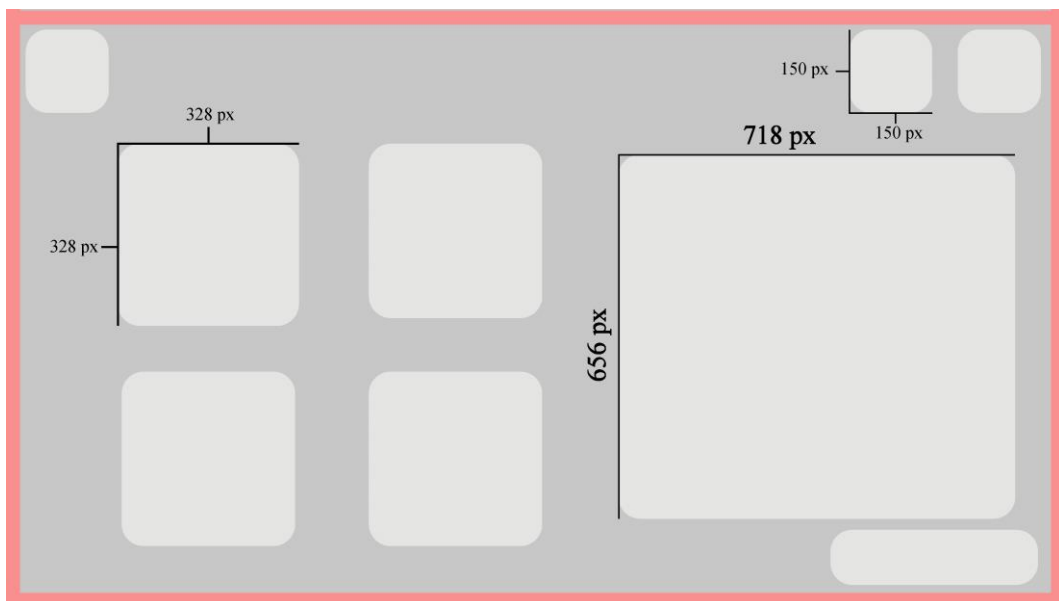
Realidad Aumentada



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 54

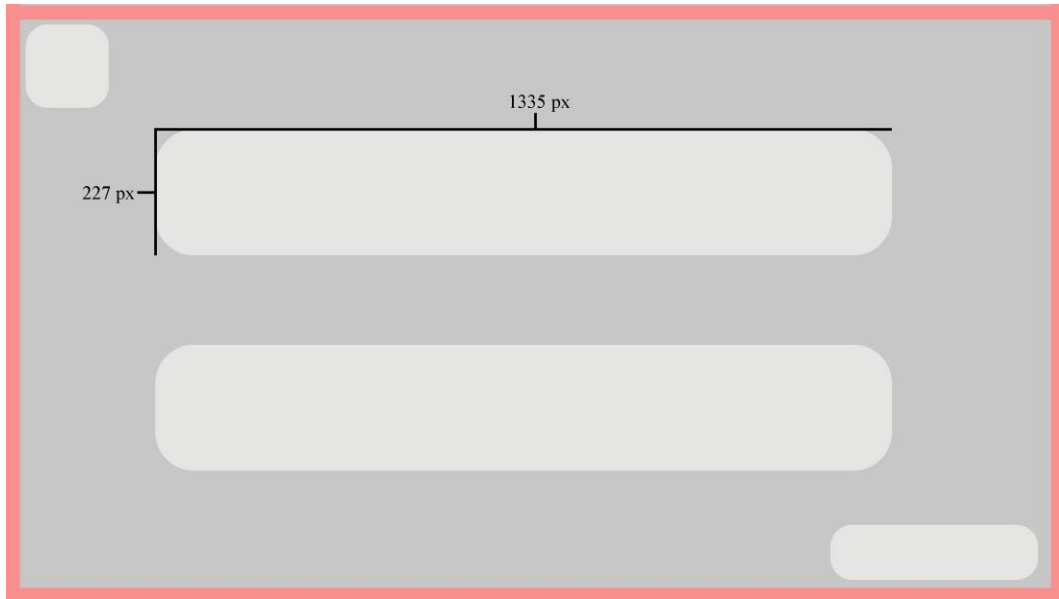
Navegación por las ventanas de información.



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 55

Ventana de instrucciones de uso



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 56

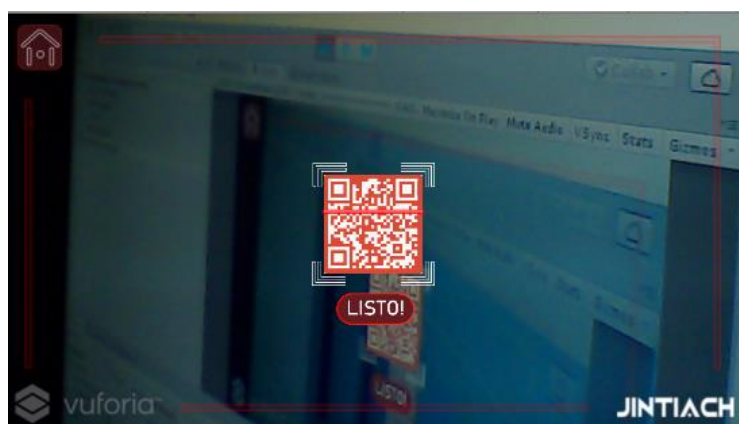
Interfaz de aplicación alta fidelidad



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 57

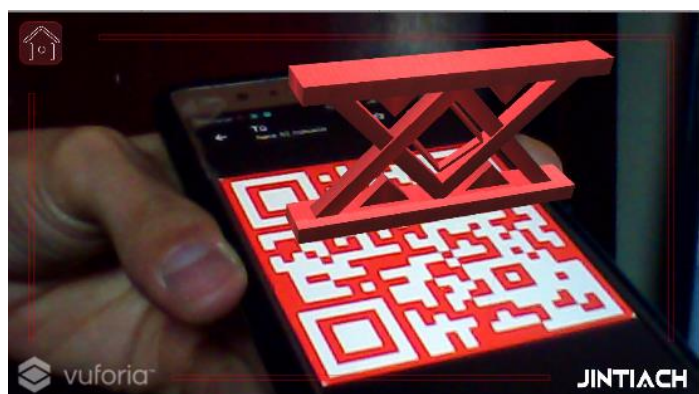
Sub menú escáner alta fidelidad



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 58

Realidad aumentada



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicación multimedia sobre las iconografías de las culturas amazónicas, 2021).

Imagen 59

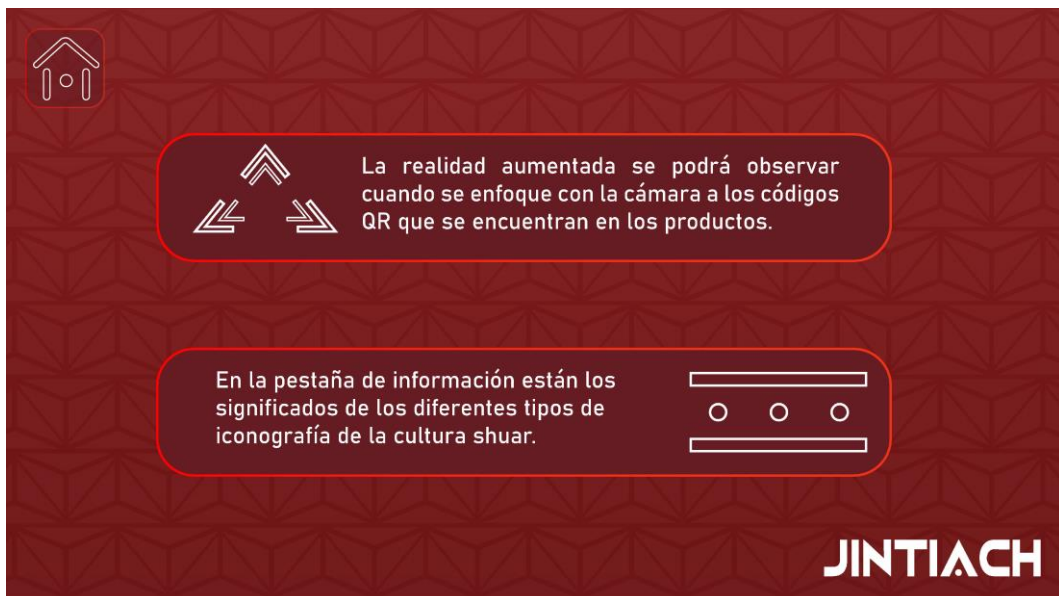
Menú información con sub tarjetas



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 60

Menú de instrucciones



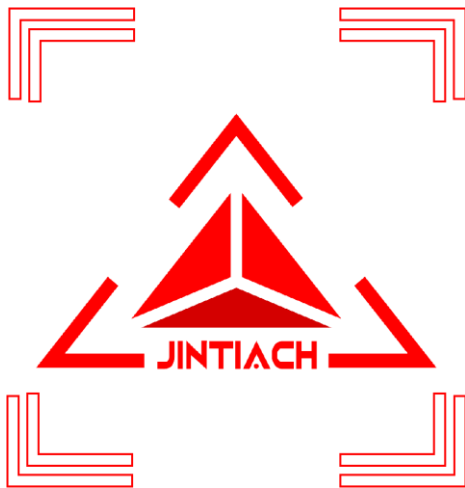
Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Diseño visual:

El software para dispositivos celulares está desarrollada con una interfaz amigable y entendible de las diferentes opciones que brinda la aplicación. De tal manera que el usuario no tenga complicaciones con la experiencia, obteniendo una clara navegación. La línea grafica del software se basa en el imagotipo de “JINTIACH” estableciendo así el diseño de los distintos elementos que se encuentran en la aplicación.

Icono de la app**Imagen 61**

Icono de app



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Pantalla inicial**Imagen 62**

Pantalla de carga al iniciar la aplicación.



Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Desarrollo:

Programación de códigos.

Imagen 63

Enfoque automático

```
6
7 private bool mVuforiaStarted = false;
8
9 void Start ()
10 {
11     VuforiaARController vuforia = VuforiaARController.Instance;
12
13     if (vuforia != null)
14         vuforia.RegisterVuforiaStartedCallback(StartAfterVuforia);
15 }
16
17 private void StartAfterVuforia()
18 {
19     mVuforiaStarted = true;
20     SetAutofocus();
21 }
22
```

Nota: Programación para el enfoque automático Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 64

Solución de algunos dispositivos android.

```
23 void OnApplicationPause(bool pause)
24 {
25     if (!pause)
26     {
27         // Aplicación reanudada
28         if (mVuforiaStarted)
29         {
30             // Aplicación reanudada y vuforia ya iniciado
31             // pero empecemos de nuevo ...
32             SetAutofocus(); // Esto se hace porque algunos dispositivos pierden el enfoque despues de sali y entrar a vuforia
33             //
34         }
35     }
36 }
```

Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 65

Ingreso a la base de datos de AR Camera y el enfoque automático.

```
2 referencias
private void SetAutofocus()
{
    if (CameraDevice.Instance.SetFocusMode(CameraDevice.FocusMode.FOCUS_MODE_CONTINUOUSAUTO))
    {
        Debug.Log("Autofocus set");
    }
    else
    {
        //
        Debug.Log("this device doesn't support auto focus");
    }
}
```

Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Animaciones de ventanas:

Imagen 66

Declarar variables


```
8 {
9     public GameObject ventana1;
10    public GameObject ventana2;
11    public GameObject ventana3;
12    public GameObject ventana4;
13    public GameObject ventana5;
14    public GameObject ventana6;
15    public GameObject ventana7;
16    public GameObject ventana8;
17    public GameObject ventana9;
18    public GameObject ventana10;
19
20    Animation Aventana1;
21    Animation Aventana2;
22    Animation Aventana3;
23    Animation Aventana4;
24    Animation Aventana5;
25    Animation Aventana6;
26    Animation Aventana7;
27    Animation Aventana8;
28    Animation Aventana9;
29    Animation Aventana10;
30
```

```
Animation Aventana1;
Animation Aventana2;
Animation Aventana3;
Animation Aventana4;
Animation Aventana5;
Animation Aventana6;
Animation Aventana7;
Animation Aventana8;
Animation Aventana9;
Animation Aventana10;
```

Nota: Realizado por Marin Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 67

Declarar acciones

```
57 public void ventana1Pulsada()
58 {
59     if (VisibleVventana1 == false)
60     {
61         Aventana1["tarjetauno"].speed = 1;
62         Aventana1.Play();
63         VisibleVventana1 = true;
64     }
65 }
66
67
68
69
70 public void VentanadosPulsada()
71 {
72     if (VisibleVventana2 == false)
73     {
74         Aventana2["tarjeta 2"].speed = 1;
75         Aventana2.Play();
76         VisibleVventana2 = true;
77     }
78 }
```

Nota: Realizado por Marín Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 68

Interrelacionar las variables con las acciones

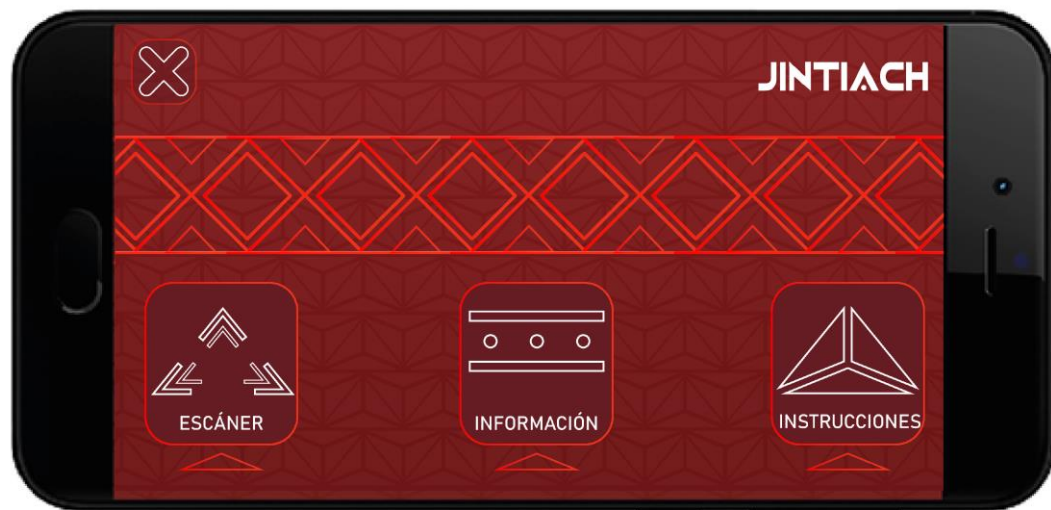
```
Assembly-CSharp SeleccionarVentana
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
}
0 referencias
public void VentanaNoPulsada()
{
    string NombreBoton = EventSystem.current.currentSelectedGameObject.name;
    if (NombreBoton != "tarjetauno" & VisibleVentana1 == true)
    {
        Aventana1["tarjetauno"].speed = -1;
        Aventana1["tarjetauno"].time = Aventana1["tarjetauno"].length;
        Aventana1.Play();
        VisibleVentana1 = false;
    }
}
```

Nota: Realizado por Marín Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Publicación:

Imagen 69

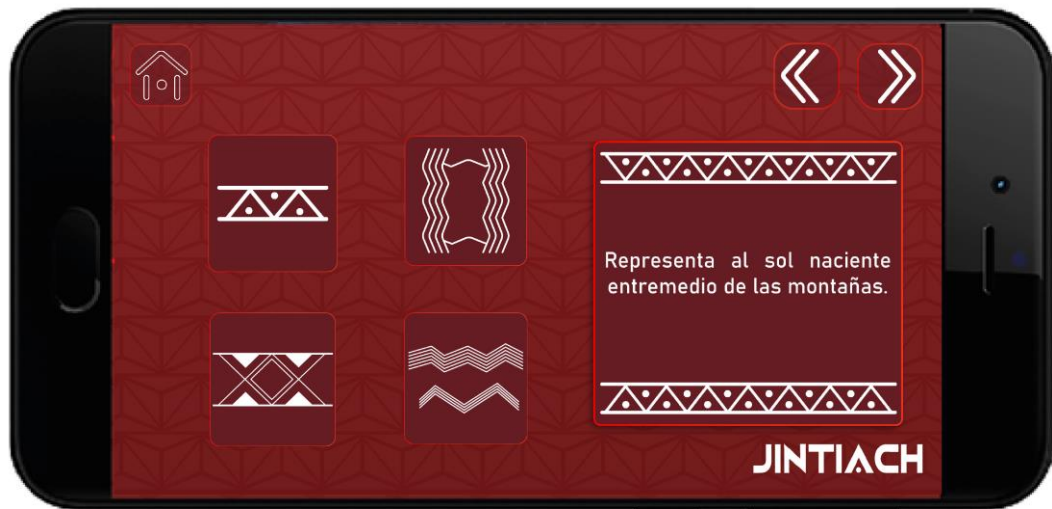
Software en dispositivos móviles



Nota: Realizado por Marín Tapia (Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Imagen 70

Software en dispositivos móviles (pestaña de información)



Verificación:

Se establece la interacción del usuario - aplicación, estableciendo opiniones, criterios y experiencia sobre el software en cuanto la funcionalidad y manipulación de la misma. Se establecerá una muestra de 6 personas en las cuales constituyen peona nativa de macas, una extranjera, estudiantes y persona shuar.

Califique del 1 al 5 siendo uno el número de calificación más baja y cinco la más alta.

¿Los colores y diseño de la APP hacen referencia a la cultura shuar?

Tabla 2

Tabla referencia app y cultura shuar

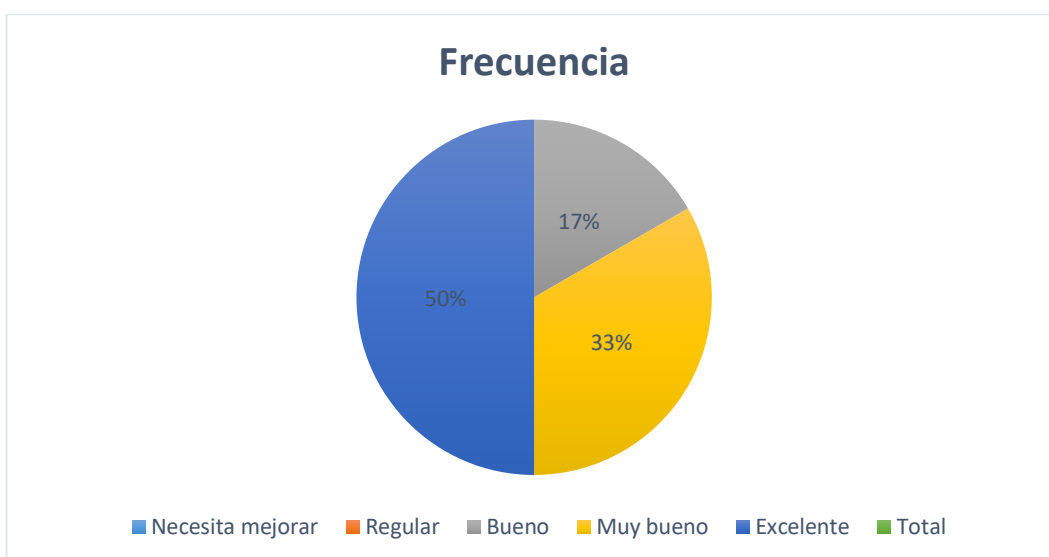
VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.-Necesita mejorar	0	0%
2.-Regular	0	0%
3.-Bueno	1	17%
4.- Muy Bueno	2	33%
5.- Excelente	3	50%

TOTAL	6	100%
-------	---	------

Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Gráfico 1

Grafico app y línea grafica



Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021)

Análisis e interpretación de resultados

El 50% consideran que los colores utilizados hacen referencia a la cultura shuar, mientras que el 33% consideran se puede distinguir la etnia shuar y el 11% establecen que si se adapta pero no de una forma precisa.

¿La usabilidad y experiencia del usuario le pareció agradable?

Tabla 3

Usabilidad y experiencia

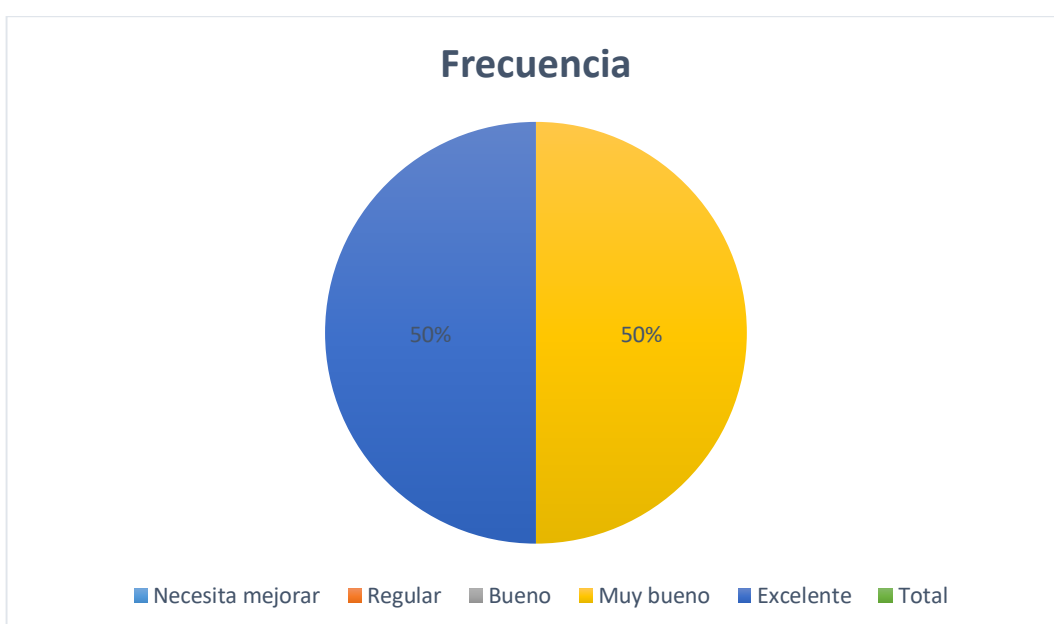
VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.-Necesita mejorar	0	0%
2.-Regular	0	0%

3.-Bueno	0	0%
4.- Muy Bueno	3	50%
5.- Excelente	3	50%
TOTAL	6	100%

Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021)

Gráfico 2

Usabilidad y experiencia del usuario



Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Análisis e interpretación de resultados

El 50% consideran que los las indicaciones ubicadas en al inicio del sub menú son de gran ayuda y otro 50% establecen que su uso es sencillo y adaptativo.

¿Se distingue el significado de las iconografías de la cultura shuar?

Tabla 4

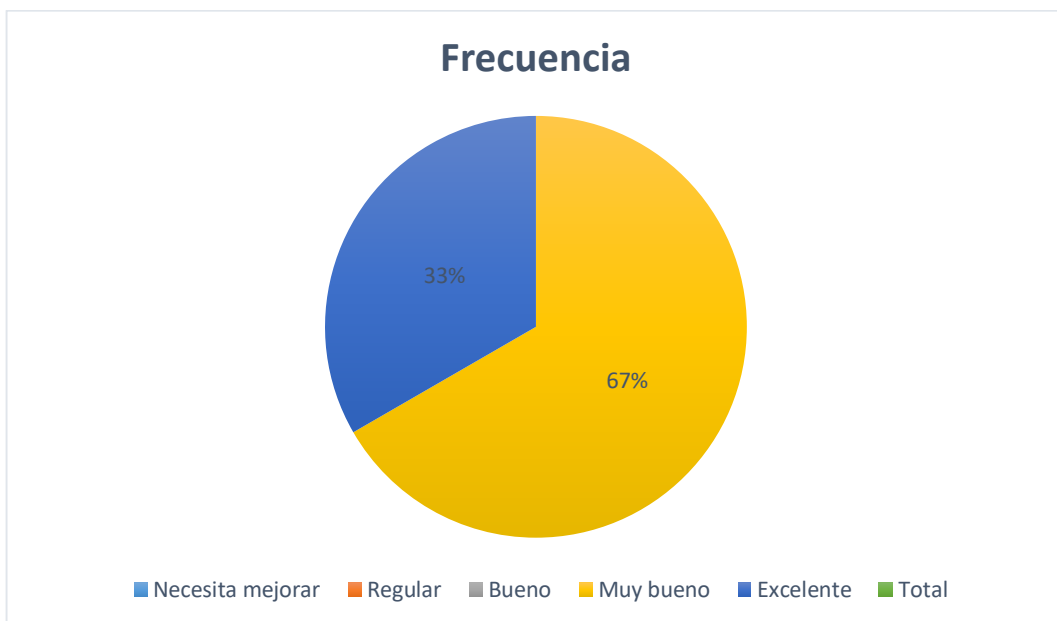
Iconografía

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.-Necesita mejorar	0	0%
2.-Regular	0	0%
3.-Bueno	0	0%
4.- Muy Bueno	4	67%
5.- Excelente	2	33%
TOTAL	6	100%

Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021)

Gráfico 3

Significado de la iconografía shuar



Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Análisis e interpretación de resultados

El 67% consideran que las iconografías se pueden identificar y entender su definición gracias al menú de información y otro 33% establecen que si se entiende a la perfección.

¿La información y el diseño visual fueron entendibles?

Tabla 5

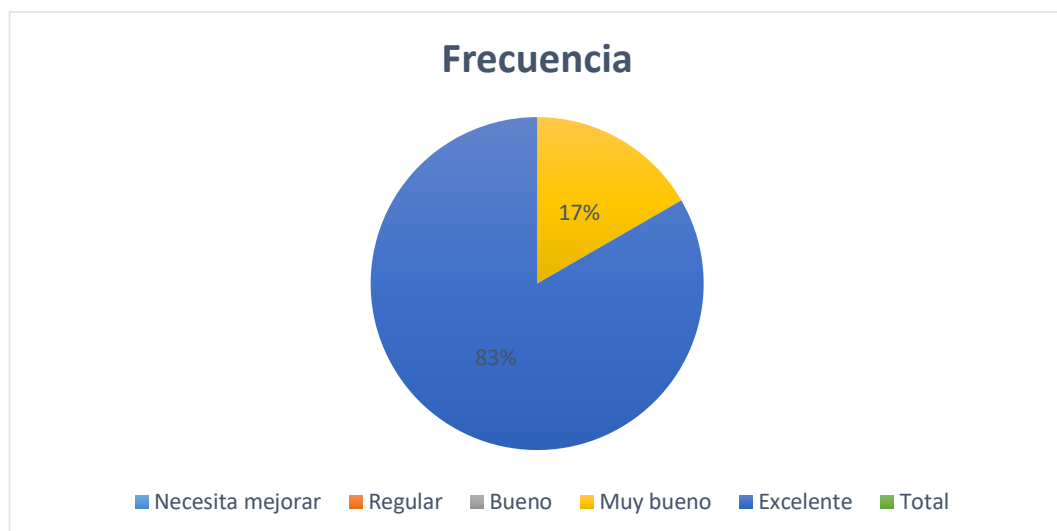
Diseño visual

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.-Necesita mejorar	0	0%
2.-Regular	0	0%
3.-Bueno	0	0%
4.- Muy Bueno	1	17%
5.- Excelente	5	83%
TOTAL	6	100%

Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021)

Gráfico 4

Diseño visual



Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Análisis e interpretación de resultados

El 83% consideran que el diseño visual se entiende a la perfección y otro 17% establecen que si se entiende.

¿La aplicación tiene la calidad para ser recomendada a sus amigos?

Tabla 6

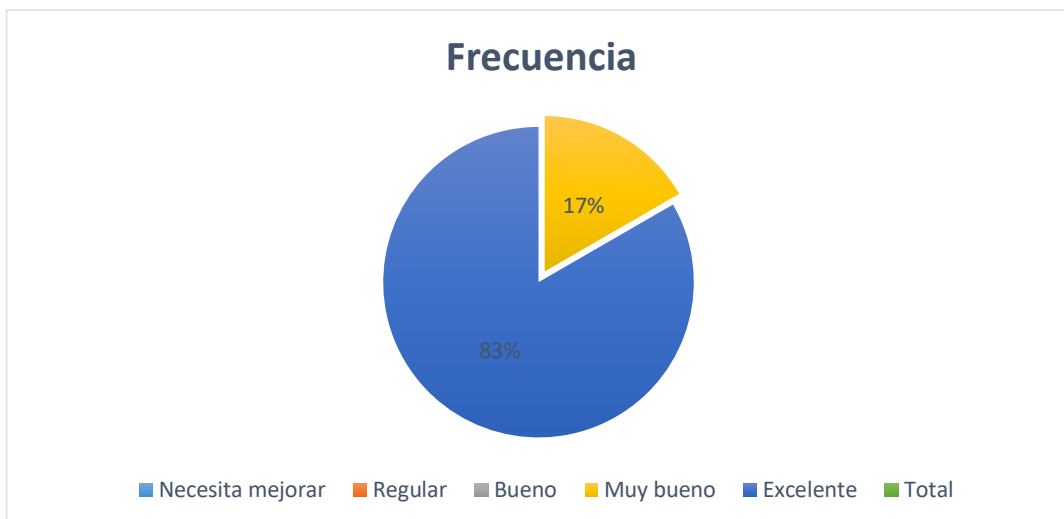
Recomendaciones a sus amigos

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.-Necesita mejorar	0	0%
2.-Regular	0	0%
3.-Bueno	0	0%
4.- Muy Bueno	1	17%
5.- Excelente	5	83%
TOTAL	6	100%

Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021)

Gráfico 5

Recomendación



Nota: Realizado por (Marin Tapia, Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas, 2021).

Análisis e interpretación de resultados

El 83% consideran puede servir de gran ayuda a personas que quieran saber de la cultura shuar y otro 17% establecen que si recomendaría.

Fotografías de verificación

JINTIACH

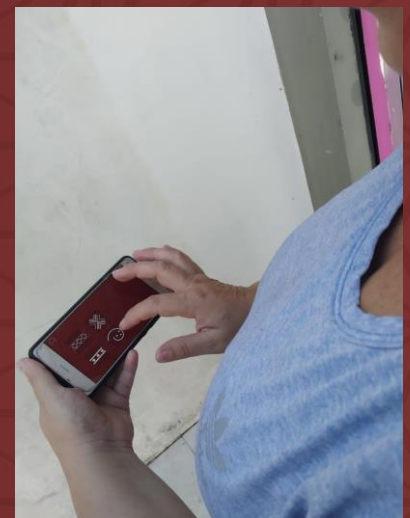
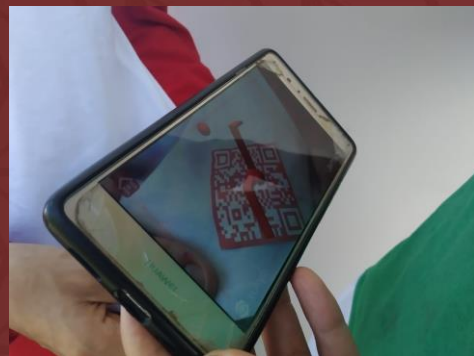
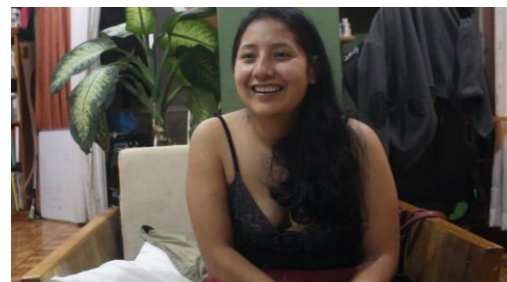


ILUSTRACIÓN E IDENTIDAD	
Logotipo/imagotipo/isologo	\$150
-Boceto -Digitalización	\$250
Modelado y Animación 3D	\$450
Diseño de camisetas	\$250
Diseño UX (Experiencia de usuario)	
Diseño de interfaz -Botones -Interfaz Baja -Interfaz Alta -Maquetación	\$700
Diseño responsive	\$250
Programación	\$400
TOTAL	\$2450

Anexos

Entrevistas:



Entrevistas.

Se realizó entrevistas a Maria Pichama y Angelica Chup personas nativas del pueblo shuar y Katherine Avila que a actualmente está trabajando en la casa de la cultura y a realizo diversos proyectos sobre la cultura shuar.

Entendiendo a la palabra cultura, su etnia y comunidad, ¿Cuál es su nombre y a que cultura Ud. pertenece?

Maria Pichama pertenece a la cultura shuar es la creadora de la asociación YA y ha viajado a Quito, Cuenca, Latacunga, Ambato, Baños y a toda la amazonia comunicando como es la vida del pueblo shuar.

Angelica Chup una habitante de Sevilla Don Bosco y nativa del pueblo shuar es parte de una organización de grupos de mujeres adultas actualmente trabaja realizando productos y artesanías.

¿Dónde ha trabajado, cuáles fueron sus estudios y actualmente a que se dedica? (Entrevista a Katherine Ávila – Gestión cultural)

Katherine Ávila es activista cultural, graduada de licenciada de artes visuales por la Universidad Estatal de Cuenca y cuenta con una maestría en dirección y gestión de proyectos culturales y artísticos, ha trabajado en proyectos sobre la valorización de la cultura shuar y además fue administradora del museo, donde radican todas estas partes arqueológicas y culturales de diversos pueblos de la Amazonía, actualmente trabaja en la casa de la cultura,

¿Cuál es la relación que mantiene la cultura Shuar con la naturaleza?

Katherine dice que la relación que mantiene la cultura shuar con la naturaleza es extensa porque dentro de la parte de cosmovisión, medicinal, alimentación y del todo, porque la naturaleza era su propio entorno, el hecho de salir a la naturaleza y encontrarte con un animal muchas de las veces se les consideraba sagrados porque ellos simbolizaban a los dioses que se representaban a través de animales, para ellos al ver a un jaguar, simbolizaba ver a Arutam (Es el espíritu que busca fortaleza a la comunidad con fuerza vital y que ayuda a encontrar sentido a la vida), existía una conexión súper fuerte, la cultura shuar (adoptando nuevos términos) vendría ser

panteísta porque toda su vida , su cosmovisión se radica a través de los elementos de la naturaleza como tal por ende existía un gran respeto a la madre tierra.

El pueblo shuar con la naturaleza conviven tal como es, la selva, los animales y también las huertas que cultivan con sus maridos.

La cultura shuar tienen un respeto enorme hacia la naturaleza, cuentan que es su casa, su vida, su mercado y su medicina. Es por eso que la mayoría de los gráficos de su rostro cuenta con la inspiración de la selva, cordilleras, montañas, y senderos.

En su conocimiento ¿cuáles son las características con las que se distingue la cultura Shuar?

El pueblo shuar se caracteriza como reductores de la cabeza así haciendo la fiesta de la tzantza, simboliza la victoria obtenida sobre el enemigo, tomar y guardar su espíritu para que no regrese a hacer más daño.

Además, añade Katherine que la principal característica es el idioma, luego la vestimenta, la religión (que viene a ser similares a otras religiones, pero con otros nombres), la iconografía. Estas características pueden variar porque si hablamos de la parte del oriente la alimentación puede variar porque la cultura shuar se alimenta de guanta, armadillos y monos, estos alimentos son de la zona, mientras que en la parte del norte están en contacto con ríos y por ende se dedican más a la alimentación de peces.

¿Existen características en vestimenta, adornos, accesorios, decoraciones corporales y otras, específicas o particulares de la cultura Shuar?

Algo que es importante decir es que la cultura shuar en el contexto que nosotros conocemos como la vestimenta y las decoraciones que se usan actualmente no son correctos existen anteriormente (previos a la conquista) el camush que es la corteza del árbol lo cual le trituraban con unas piedras hasta convertirlo en fibras, este era súper resistente y eso lo utilizaban para cubrirse, obviamente no se cubrían los senos o partes que no eran necesarias como brazos en realidad lo que hacían y utilizaban era para protección de sus partes íntimas por el entorno de algunos animales o bichos que podían llegar a infectarles o crear alguna lesión, de ahí no existía como

esta cuestión del pudor todo era normal en estas culturas (previas a las vestimentas que se implantó por la conquista) estar desnuda era normal, mantenían los senos descubiertos y al final eran para alimentar a sus hijos, no existía el morbo.

¿Existen gráficos (dibujos, pinturas, formas) específicos en su cultura?

Si, la iconografía como tal que son elementos de la naturaleza adaptados a líneas y signos prácticamente. Entonces dentro de la iconografía shuar se puede ver representaciones de boas, tortugas, jaguares, la luna y sol entonces todos los elementos que ellos consideraban importante dentro de su religión ahora se lo conoce mucho como mitología pero dentro de su contexto como tal es una religión estos elementos importantes se los representaban en el rostro, estos servían como protección para que en la selva, Arutam diera la sabiduría o la protección para que no pase ninguna desgracia además, se tenía ese contexto de que las mujeres tenían una iconografía específica cuando se dirigía a la cosecha para que nunkui(creadora de la selva y se refiere al espíritu de la tierra) les de la fertilidad de los productos, entonces cada iconografía que se implementaba era muy importante por cuanto se aplicaba dentro de un contexto, incluso existía iconografía para niños que no pueden usar los adultos todo era súper importante en ese entonces representaba una etapa del shuar.

De la decoración facial (pintura en el rostro) que se puede apreciar en los medios (fotografías, libros, internet) de la cultura Shuar ¿Tiene algún nombre específico?

Si, se llama iconografía shuar.

La pintura facial que ustedes utilizan ¿posee algún significado especial?

Esta simbología que se utiliza en las culturas ancestrales es un medio de expresión muy antiguo que se remonta en la prehistoria y cuando se tenía que relacionar con otras comunidades servía como un distintivo, en la actualidad existen diversos grupos que aún lo siguen usando. La pintura corporal se ha usado como un distintivo para un status social, forma de vida, comunidad perteneciente, cazadores, además se utilizaba para celebraciones o ceremonias de dicha cultura.

Estas iconografías se pueden tomar como un ejemplo la religión católica porque así pueden entender la importancia de la iconografía para la cultura shuar, el símbolo de la cruz que usan los católicos tiene un significado de que Cristo murió en la cruz por tus pecados, sucede lo mismo con la iconografía en el contexto del shuar el uso de su iconografía ya que la religión shuar es politeísta (existen varios dioses) entonces cada iconografía representaba a un dios, existía varios dioses y cada uno tenía relación con cada iconografía por eso es de suma importancia estos iconos en la cultura shuar, actualmente se usa con un pigmento rojo pero diversas culturas lo hacían mediante tatuajes.

Angelica Chup nos comenta que ellos como personas shuar se arreglan o se pintan en distintas formas, cada diseño que se realizan en el rostro tiene un significado así se ven inspirados en la culebra o la boa para realizar las “X” o los ríos que se hacen una raya con ondulaciones. Además, agrega que el río tiene su significado dentro su iconografía porque ellos se dirigían con sus hijos para que se hagan valientes a realizar un ritual con el tabaco o la ayawaska y para mostrar un respeto hacia la cascada se realizaban una figura abstracta de los ríos. En este ritual las personas se iban ayunando para hacerse fuertes y no sean cobardes y se conviertan en guerreros para lidiar en las batallas de su propia vida.

Maria Pichama nos habla sobre las pinturas de los hombres shuar estos se caracterizan por exageran sus formas, por ser personas guerreras y simbolizan el conocimiento, que son de la selva, de las montañas y de otros elementos que existen en la selva. Nos conversa acerca de los gráficos que estaban dibujadas en su rostro, estas significan los senderos porque antiguamente no existían carreteras sino eran senderos y ellas representaban con las líneas en su rostro.

La cultura shuar utiliza las figuras abstractas como un medio de comunicación visual de suma importancia que se han mantenido en los nativos de esta etnia, la pintura se limitaba únicamente al rostro. Los hombres de estas comunidades utilizaban más adornos que las mujeres por esa razón sus figuras del rostro son más elaboradas estos exageraban porque se caracteriza el hombre por ser guerrero y tenían el objetivo de intimidar a sus enemigos con sus figuras haciendo referencia a animales con una boca enorme y ensangrentada. En cambio, las mujeres se

caracterizan por cuidar del hogar, cosechar y caminar por senderos por esa razón las mujeres tenían una pintura facial más discreta.

Podría decirnos ¿de qué medios o lugares ustedes obtienen los pigmentos (tintas) para su pintura facial?

La etnia shuar obtiene los tintes que se emplean para la pintura corporal de elementos naturales como el achiote es una semilla que es nativa de la América tropical este es un pigmento que ofrece la naturaleza que al momento de abrir su cascara y manipular sus semillas podremos ver cómo puede entintar las yemas de los dedos de un tinte color rojizo.

Hay algo que vale destacar de la importancia del color rojo es que dentro de la cultura que es quichua, de la sierra y de la costa el rojo sirve como un símbolo de protección a los niños se les pone una manilla roja para que no les den el mal de ojo dentro de sus creencias es exactamente lo mismo dentro de la cultura shuar, así es que viene ser el color rojo como un símbolo de protección.

Además, en la antigüedad la cultura shuar principalmente las mujeres se tatuaban unos puntos en sus rostros prendiendo fuego a un copal donde se ubicaba en una cascara de plátano o de yuca y se procedía a quemar el copal cuando ya estaba en el proceso de carbonización se usaba una espina del árbol de chonta para atravesar la piel del rostro y a esta técnica se le llamaba chiryn.

¿Existen otros medios o soportes (utensilios, objetos, textiles, adornos, viviendas) en los que la cultura Shuar decore adorne o coloque gráficos o dibujos?

Actualmente por esta cuestión de turismo de la comercialización de los elementos de la cultura shuar lo vemos incorporado en muchos objetos pero anteriormente se utilizaba para lo que eran las cerámicas ceremoniales. Porque la cultura shuar no era netamente artesanal porque ellos se dedicaban a la pesca, recolección de frutos, y a la caza de animales. La cerámica de la cultura shuar contaba con una decoración muy simple en el tema de decoración.

Los gráficos a veces se utilizan para dar un decorativo a las ollas, el mate que en shuar se llama zapa este envase se ve adornado con elementos de la naturaleza, además cuenta con un utensilio uncuchip que es adornado con la simbología del rostro este utensilio se usaba para sacar los caldos para servir a sus visitantes luego cuenta con el piñim que sirve como utensilio para servir la chicha y en la parte interior cuenta con figuras muy similares que se usan en el rostro de la persona shuar.

¿Con que materiales ustedes elaboran sus adornos corporales?

Los adornos que actualmente usan es una cuestión de florcklor, la parte de la vestimenta y de turismo con la finalidad de llamar la atención ahora es en caso de las mujeres los aretes, collares, tobilleras y manillas. Son realizadas con semillas de las zonas.

Maria Pichama nos explica sobre sus adornos corporales nos dice que las plumas que ellas consiguen para realizar sus aretes consiguen del Tucán que es una ave de la selva que anuncia el amanecer del día, los collares se elaboran como adornos que se toma el nombre de nungutek es la parte superior del collar y el puitei es la parte inferior del collar estos actualmente se realizan de mullos por que antiguamente la cultura shuar solo contaba con platas de la selva para protegerse sus partes íntimas de insectos no de una forma decorativa. En las manos como brazaletes tienen el patakay que de igual forma se realiza de mullos el tarach es el vestido y el cinturón de mullos que lleva unos adornos de cascabeles se llama nupi en shuar es un árbol frondoso en forma de caimito y dentro tienen esas semillas.

Los hombres cuentan con el Tawasap que es una corona realizado con plumaje de ave de tucán esto utilizaban los jefes de la casa y los hombres guerreros, además cuentan con el itip que es una manta para cubrirse su cuerpo, el shuar cuando iba de cacería utilizaba el chiquer que es elaborado de pita en shuar cumai, ahí llevaban la pólvora, las municiones y los cartuchos.

Los medios de comunicación actuales, han influido de alguna manera en los integrantes de la cultura shuar

Los gobiernos provinciales y los gobiernos municipales han utilizado la cultura shuar como parte de un folclore actualmente no se ha presentado proyectos para salvaguardar el patrimonio, el rescate y la valorización de los pueblos como el idioma, la religión no han existido proyectos dirigidos a eso, más bien siempre han habido tesis externas donde la gente se preocupa, habla, trata sobre el tema pero por lo general siempre se quedan ahí, no sobrepasan porque no existe un fondo, recursos o no existe esa visión de fomentar la cultura, de resguardar todo ese patrimonio.

Antiguamente el pueblo shuar no tenía la difusión ni radios ni nada solamente para comunicarse utilizaban un instrumento llamado el tuntui era con un tambor que lo golpean y eso realizaba sonidos para llamar a las comunidades e informar sobre alguna celebración o informar una muerte de suma urgencia o iban los hombres corriendo a informar a las comunidades cercanas. Hoy en día si cuentan una comunicación nacional, internacional, provinciales, parroquiales y comunidades, porque tienen las radios, televisiones y actualmente los celulares.

Angelica Chup de igual forma nos dice que antiguamente utilizaban para comunicarse entre vecinos el tundui que es una balsa en donde se realizaba un agujero en el interior lo quemaban y de esta forma realizaba un sonido con ese instrumento se llamaban cuando se presentaba un conflicto en la comunidad. Actualmente el internet ha influenciado en los niños porque los hijos van avanzando y conociendo muchas cosas en el internet. Angelica Chup nos comenta que antes no se sabía de esas tecnológicas que solo se terminaba la primaria actualmente va avanzando hasta llegar a la universidad y hay que aprender de su propia cultura que ahora los jóvenes se avergüenzan y se va perdiendo.

Es importante que se tome estos temas de la cultura porque como jóvenes, estudiantes y entes que nos gusta la cultura, incorporemos estos elementos dentro de nuevos medios o nuevas expresiones artísticas puede ir desapareciendo mientras sigamos adaptándole e incorporándole es algo que sigue permaneciendo en lo imaginario de la sociedad.

Entendiendo a la palabra cultura, su etnia y comunidad, ¿Cuál es su nombre y a que cultura Ud. pertenece?

Maria Pichama pertenece a la cultura shuar es la creadora una asociación encargada en reactivar su cultura, ha viajado a Quito, Cuenca, Latacunga, Ambato, Baños y a toda la amazonia comunicando como es la vida del pueblo shuar.,

¿Cuál es la relación que mantiene la cultura Shuar con la naturaleza?

Para el pueblo shuar la naturaleza es su hogar y conviven tal como es, la selva, los animales y también las huertas.

En su conocimiento ¿cuáles son las características con las que se distingue la cultura Shuar?

El pueblo shuar se caracteriza como reductores de la cabeza así haciendo la fiesta de la tzantza, simboliza la victoria obtenida sobre el enemigo, tomar y guardar su espíritu para que no regrese a hacer más daño.

¿Existen características en vestimenta, adornos, accesorios, decoraciones corporales y otras, específicas o particulares de la cultura Shuar?

Antiguamente se usaba el camush que es la corteza del árbol, actualmente en caso de las mujeres los aretes, collares, tobilleras, cinturón y manillas.

Los hombres cuentan con el Tawasap, itip, chiquer y el cumai.

¿Existen gráficos (dibujos, pinturas, formas) específicos en su cultura?

Sí, los shuar se inspiraban en la naturaleza para sintetizar estos elementos y representarlo en el rostro

De la decoración facial (pintura en el rostro) que se puede apreciar en los medios (fotografías, libros, internet) de la cultura Shuar ¿Tiene algún nombre específico?

Actualmente ha adoptado el nombre de iconografía shuar, anteriormente no se tenía un nombre.

La pintura facial que ustedes utilizan ¿posee algún significado especial?

La pintura de los hombres shuar estos se caracterizan por exageran sus formas, por ser personas guerreras y simbolizan el conocimiento, la selva, las montañas y de otros elementos que existen en la selva. Las mujeres representaban los senderos por donde caminaban.

Podría decirnos ¿de qué medios o lugares ustedes obtienen los pigmentos (tintas) para su pintura facial?

El tinte se .

¿Existen otros medios o soportes (utensilios, objetos, textiles, adornos, viviendas) en los que la cultura Shuar decore adorne o coloque gráficos o dibujos?

Actualmente por esta cuestión de turismo de la comercialización de los elementos de la cultura shuar lo vemos incorporado en muchos objetos pero anteriormente se utilizaba para lo que eran las cerámicas ceremoniales y para estos se implantaban para las personas importantes dentro de la comunidad, existía en la cerámica y en la iconografía facial. Porque la cultura shuar no era netamente artesanal porque ellos se dedicaban a la pesca, recolección de frutos, y a la caza de animales. La cerámica de la cultura shuar contaba con una decoración muy simple en el tema de decoración.

Los gráficos a veces se utilizan para dar un decorativo a las ollas, el mate que en shuar se llama zapa este envase se ve adornado con elementos de la naturaleza, además cuenta con un utensilio uncuchip que es adornado con la simbología del rostro este utensilio se usaba para sacar los caldos para servir a sus visitantes luego cuenta con el piñim que sirve como utensilio para servir la chicha y en la parte interior cuenta con figuras muy similares que se usan en el rostro de la persona shuar.

¿Con que materiales ustedes elaboran sus adornos corporales?

Los adornos que actualmente usan es una cuestión de florcklor, la parte de la vestimenta y de turismo con la finalidad de llamar la atención ahora es en caso de

las mujeres los aretes, collares, tobilleras y manillas. Son realizadas con semillas de las zonas.

María Pichama nos explica sobre sus adornos corporales nos dice que las plumas que ellas consiguen para realizar sus aretes consiguen del Tucán que es una ave de la selva que anuncia el amanecer del día, los collares se elaboran como adornos que se toma el nombre de nungutek es la parte superior del collar y el puitei es la parte inferior del collar estos actualmente se realizan de mullos por que antiguamente la cultura shuar solo contaba con platas de la selva para protegerse sus partes íntimas de insectos no de una forma decorativa. En las manos como brazaletes tienen el patakya que de igual forma se realiza de mullos el tarach es el vestido y el cinturón de mullos que lleva unos adornos de cascabeles se llama nupi en shuar es un árbol frondoso en forma de caimito y dentro tienen esas semillas.

Los hombres cuentan con el Tawasap que es una corona realizado con plumaje de ave de tucán esto utilizaban los jefes de la casa y los hombres guerreros, además cuentan con el itip que es una manta para cubrirse su cuerpo, el shuar cuando iba de cacería utilizaba el chiquer que es elaborado de pita en shuar cumai, ahí llevaban la pólvora, las municiones y los cartuchos.

Los medios de comunicación actuales, han influido de alguna manera en los integrantes de la cultura shuar

Los gobiernos provinciales y los gobiernos municipales han utilizado la cultura shuar como parte de un folclore actualmente no se ha presentado proyectos para salvaguardar el patrimonio, el rescate y la valorización de los pueblos como el idioma, la religión no han existido proyectos dirigidos a eso, más bien siempre han habido tesis externas donde la gente se preocupa, habla, trata sobre el tema pero por lo general siempre se quedan ahí, no sobrepasan porque no existe un fondo, recursos o no existe esa visión de fomentar la cultura, de resguardar todo ese patrimonio.

Antiguamente el pueblo shuar no tenía la difusión ni radios ni nada solamente para comunicarse utilizaban un instrumento llamado el tuntui era con un tambor que lo golpean y eso realizaba sonidos para llamar a las comunidades e informar sobre alguna celebración o informar una muerte de suma urgencia o iban los hombres

corriendo a informar a las comunidades cercanas. Hoy en día si cuentan una comunicación nacional, internacional, provinciales, parroquiales y comunidades, porque tienen las radios, televisiones y actualmente los celulares.

Angelica Chup de igual forma nos dice que antiguamente utilizaban para comunicarse entre vecinos el tundui que es una balsa en donde se realizaba un agujero en el interior lo quemaban y de esta forma realizaba un sonido con ese instrumento se llamaban cuando se presentaba un conflicto en la comunidad. Actualmente el internet ha influenciado en los niños porque los hijos van avanzando y conociendo muchas cosas en el internet. Angelica Chup nos comenta que antes no se sabía de esas tecnológicas que solo se terminaba la primaria actualmente va avanzando hasta llegar a la universidad y hay que aprender de su propia cultura que ahora los jóvenes se avergüenzan y se va perdiendo.

Es importante que se tome estos temas de la cultura porque como jóvenes, estudiantes y entes que nos gusta la cultura, incorporemos estos elementos dentro de nuevos medios o nuevas expresiones artísticas puede ir desapareciendo mientras sigamos adaptándole e incorporándole es algo que sigue permaneciendo en lo imaginario de la sociedad.

Video realizado por Nilton Marin



Link: <https://www.youtube.com/watch?v=qPNyYw0zLo&t=136s>

Registro fotografico:













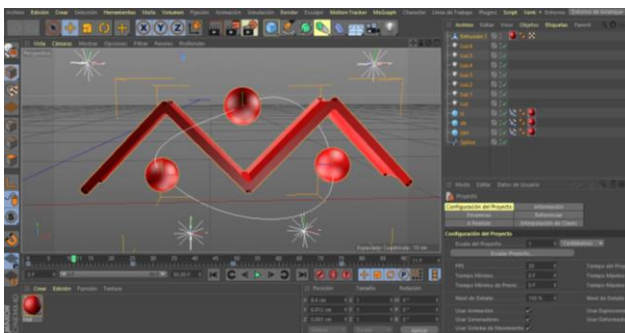
Grafitis en las étnicas.



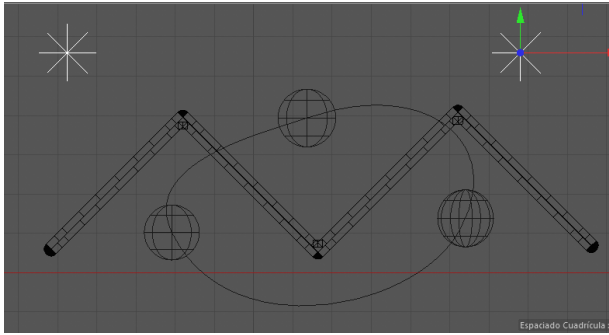


Modelado y animación en tres dimensiones:

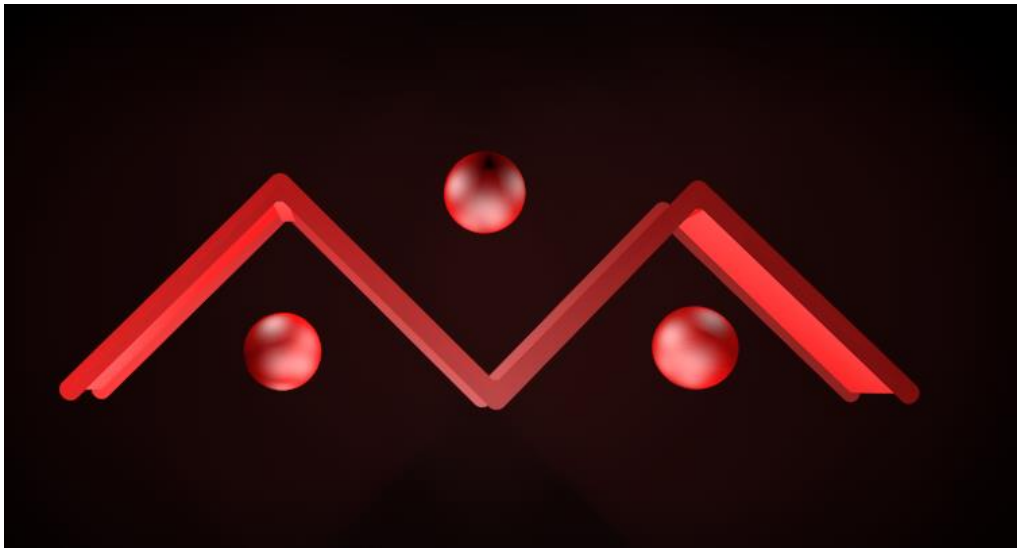
Icono 1:



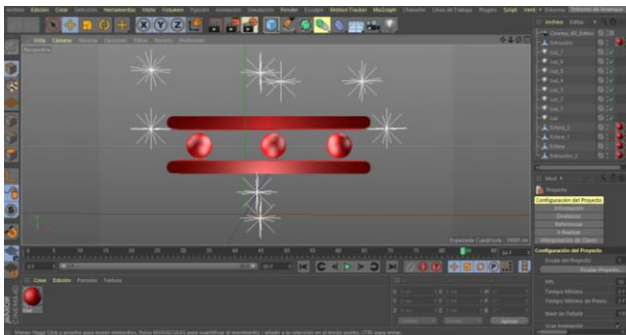
Vista de polígonos:



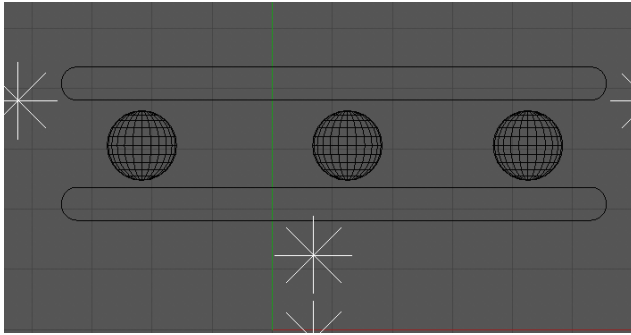
Vista previa:



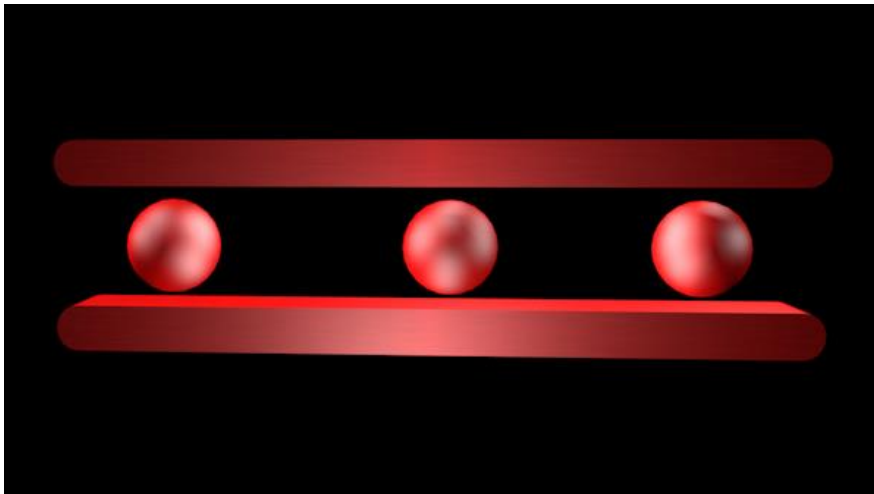
Icono 2



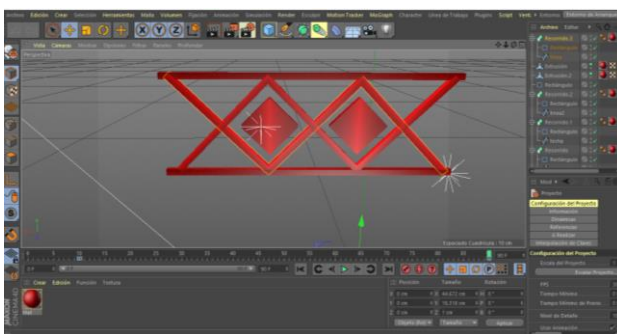
Vista de polígonos:



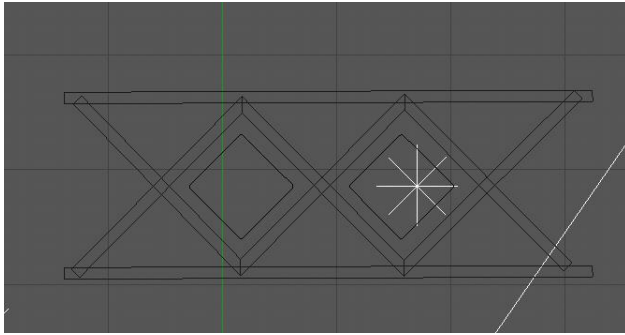
Vista previa:



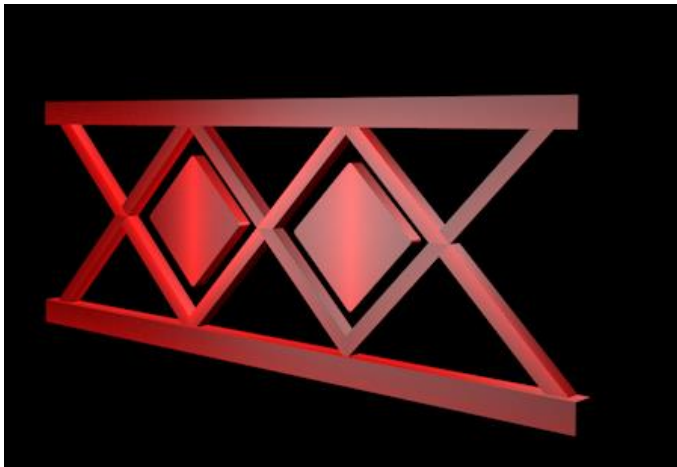
Icono 3



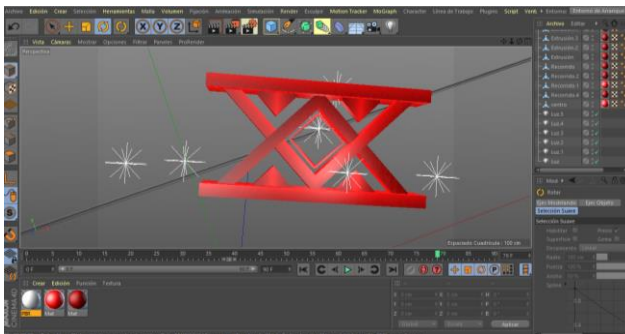
Polígonos:



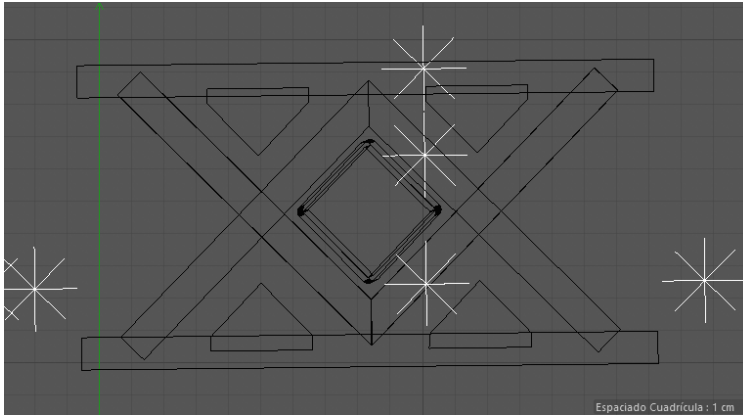
Vista previa:



Icono 4



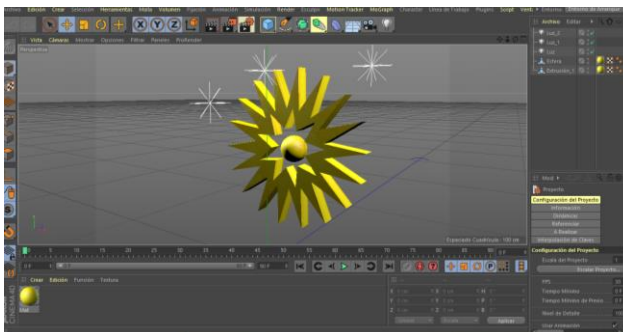
Polígonos



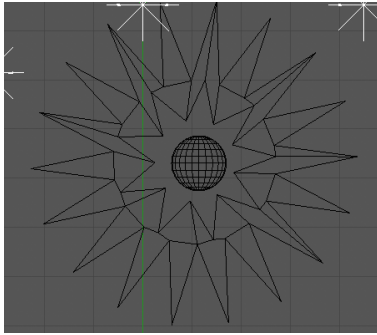
Vista previa:



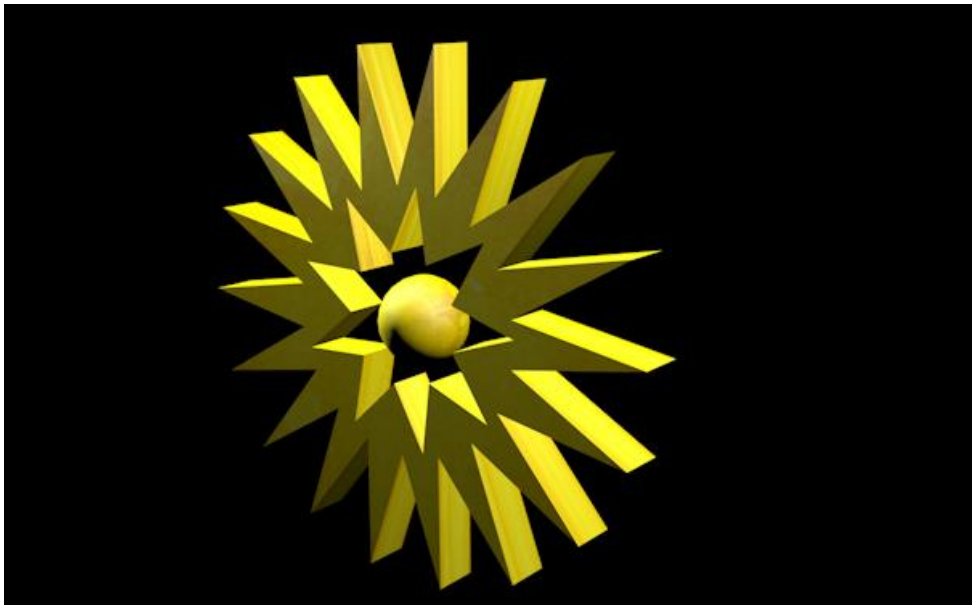
Icono 5



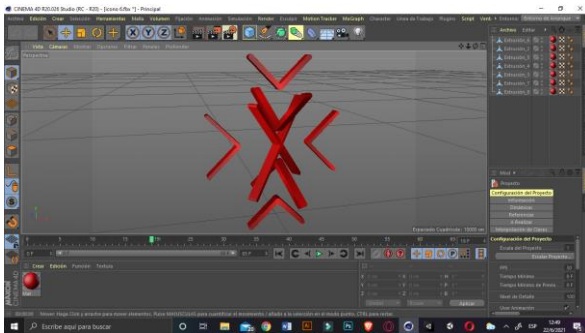
Polígonos:



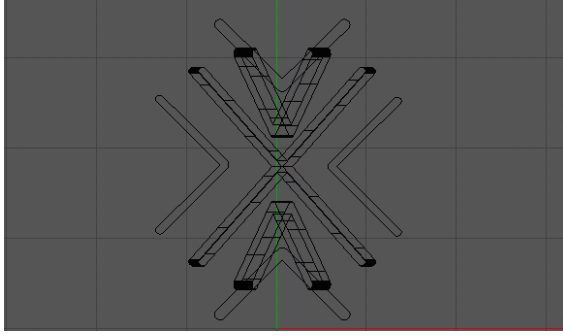
Vista previa:



Icono 6



Polígonos:



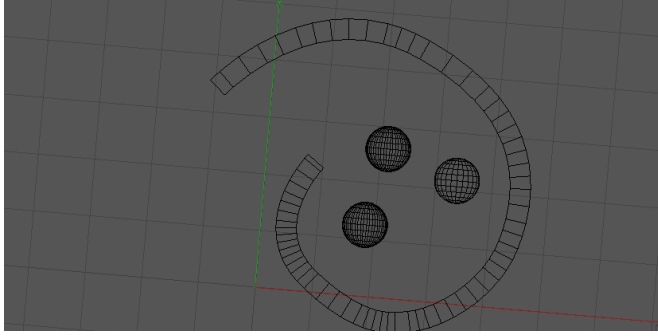
Vista previa:



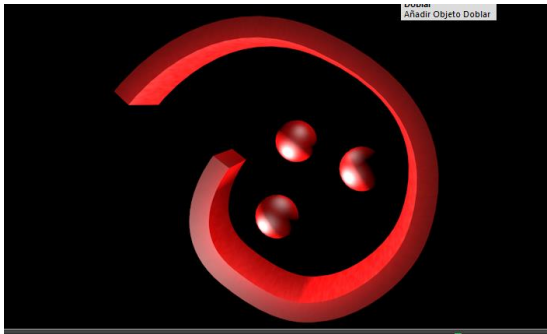
Icono 7



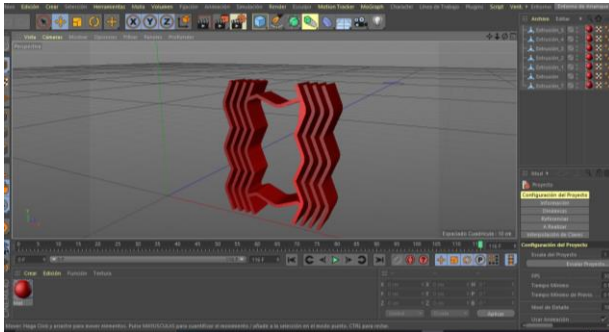
Polígonos



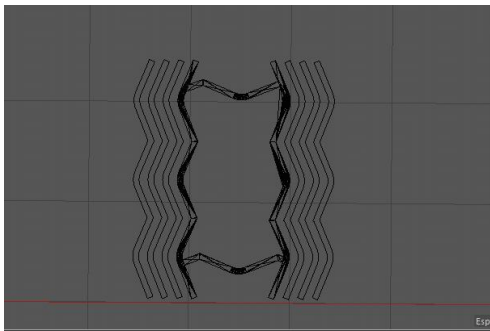
Vista previa:



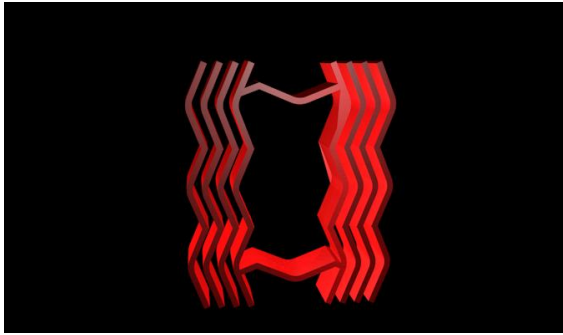
Icono 8



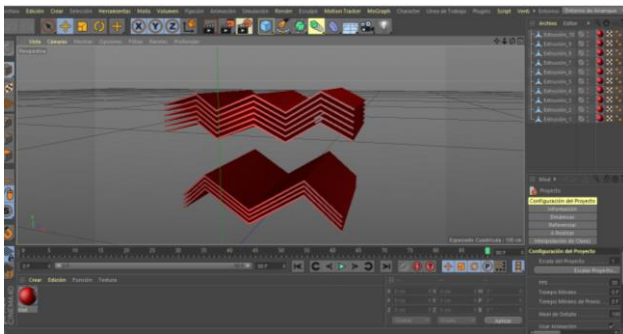
Polígonos:



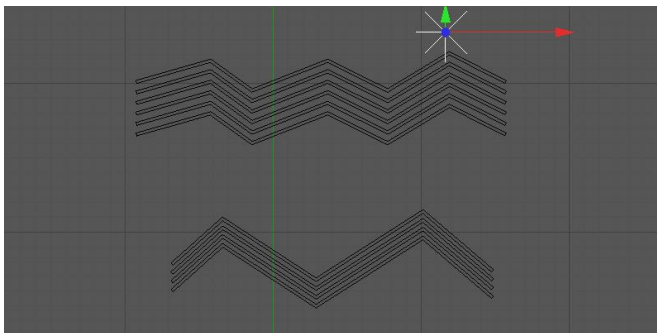
Vista previa:



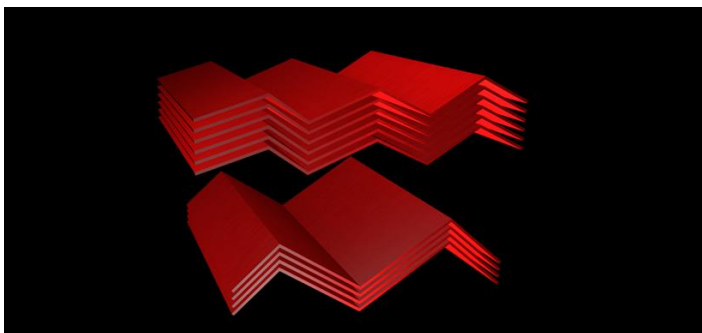
Icono 9



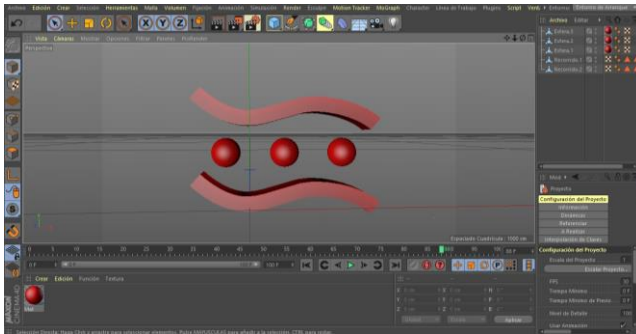
Polígonos:



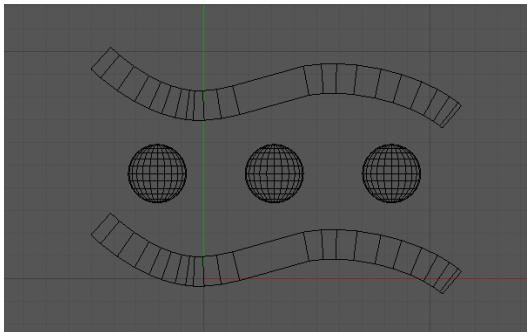
Vista previa:



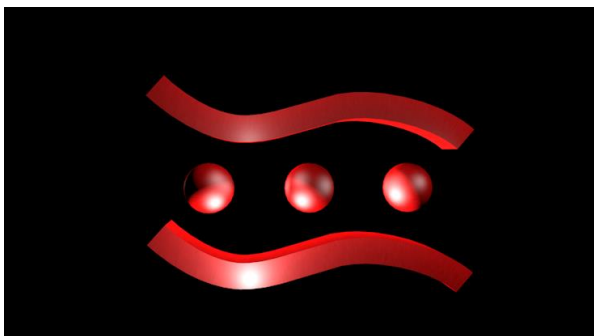
Icono 10



Polígonos:



Vista previa:



Aplicación Movil:

Diseño de aplicación :

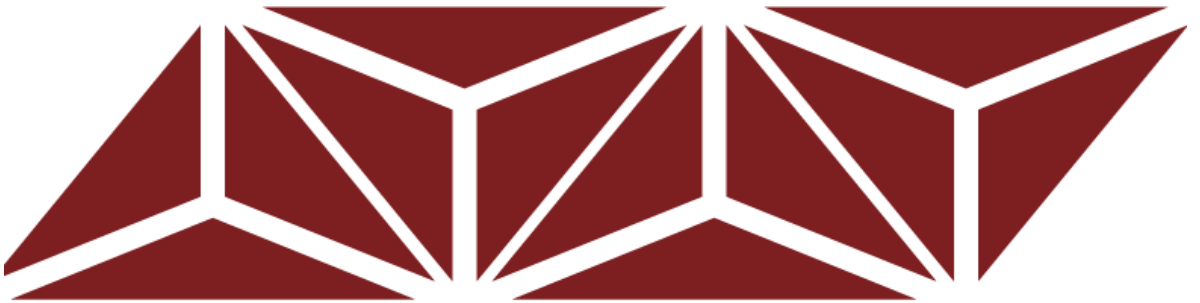
Marca:



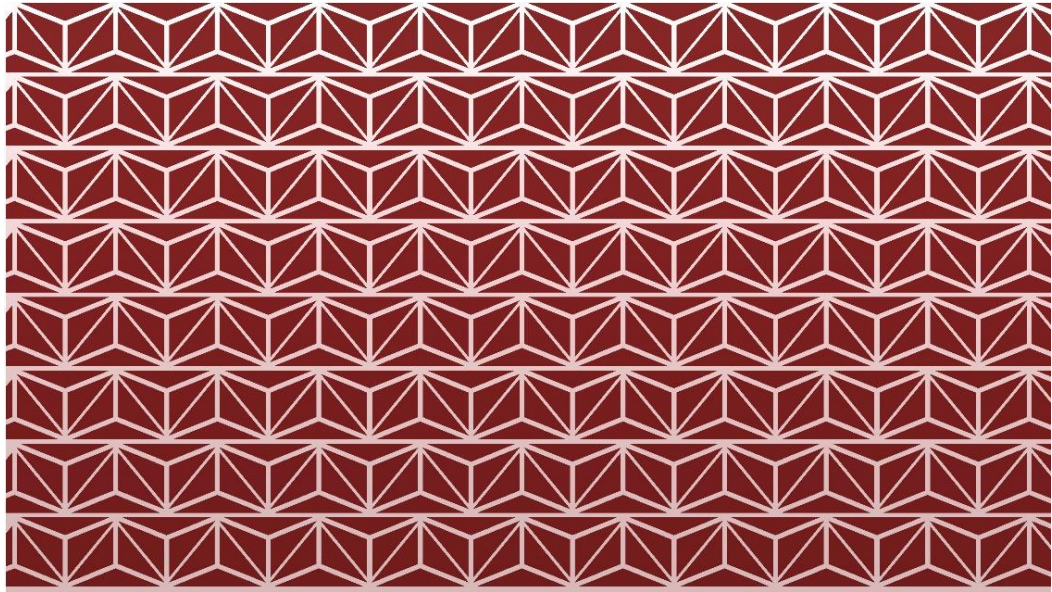
Abstracción de elementos:



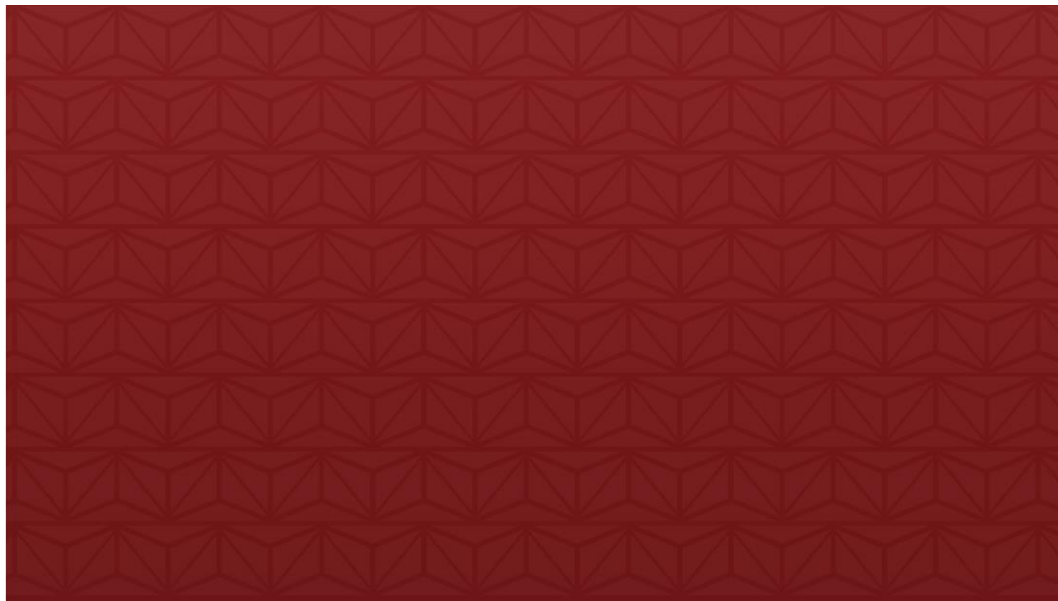
Creación de patrón:



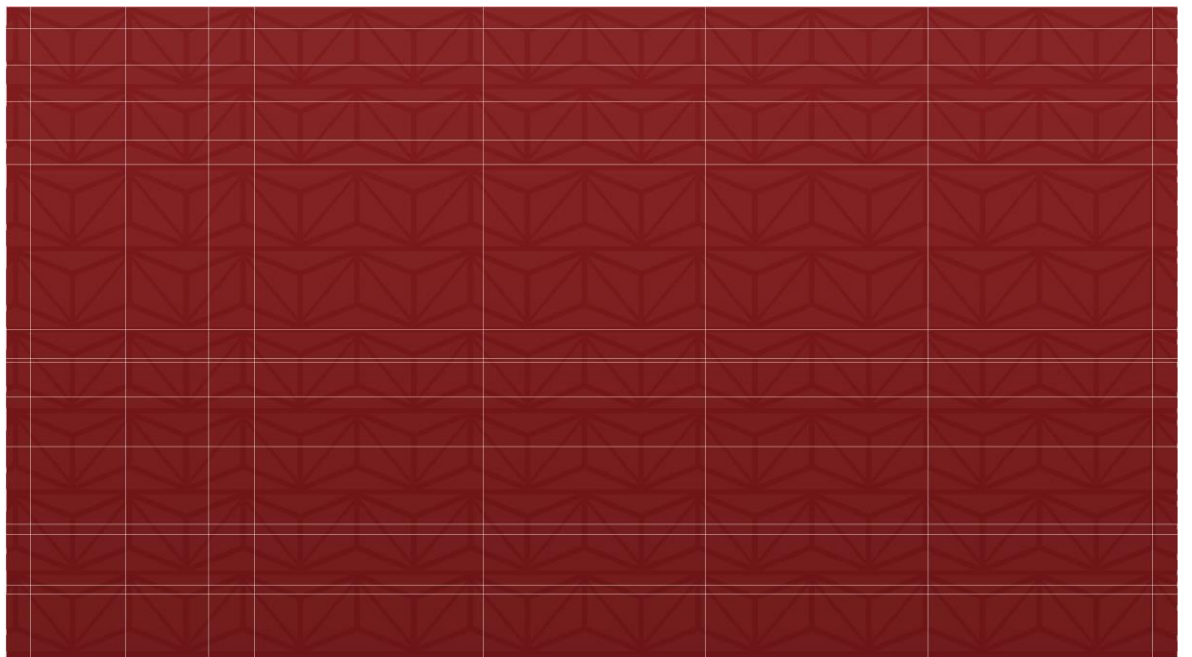
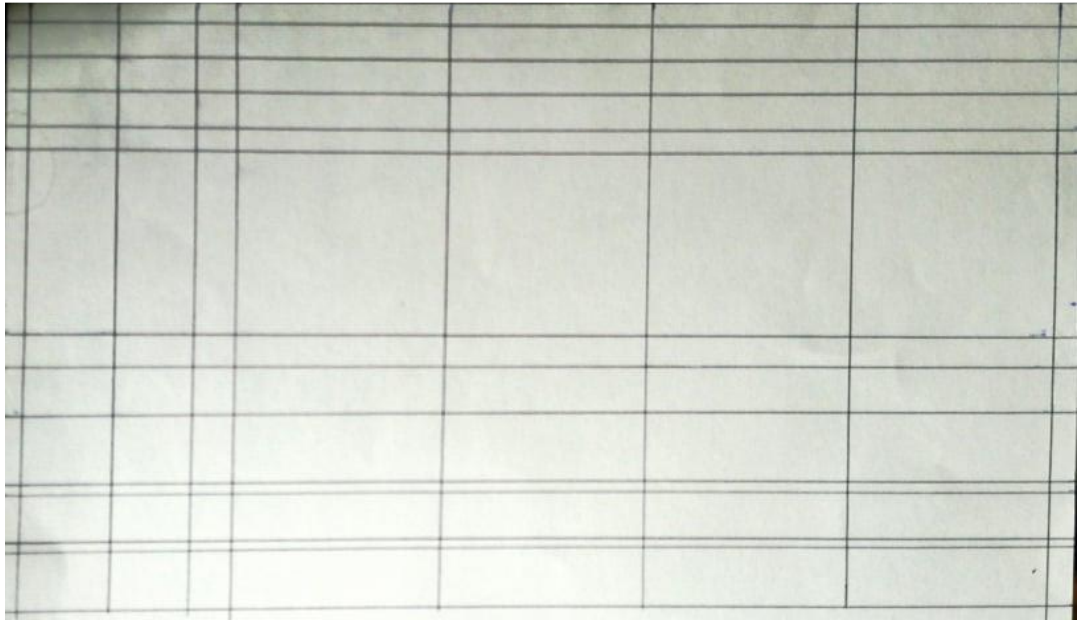
Repetición de patrón:



Aplicación de patrón sobre fondo con escala de luminosidad:



Retícula de menú:



Botones:

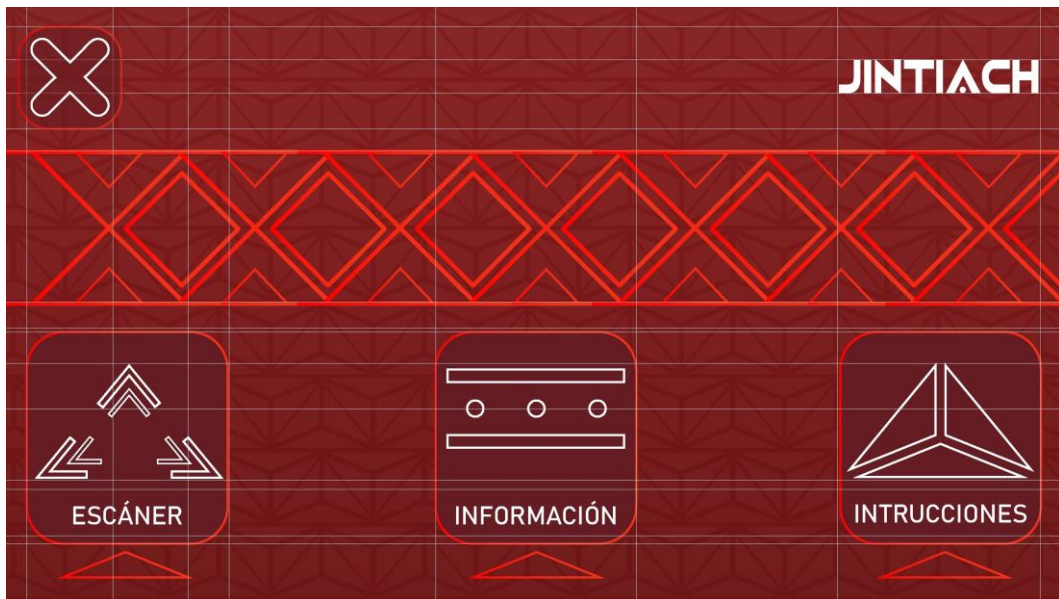




Gama de colores:



Ubicación de elementos.



Menú escáner:

Sub menú (Escáner):

Botón




Aplicación de botón en fondo con opacidad y desenfoque gaussiano.





Disparadores de tarjetas:





Tarjetas:





Se utiliza en agradecimiento por la recuperación de una mordida de culebra y de igual manera simboliza la protección hacia futuras picaduras de serpientes.




Representa los senderos amazónicos por donde caminaba la étnia shuar.




Simboliza la mariposa, de esa forma respetando los elementos sencillos de la naturaleza.




Es utilizado por mujeres y simboliza la belleza femenina, además representa a la interrelación de la deidad dueña de la vegetación (Nunkui).

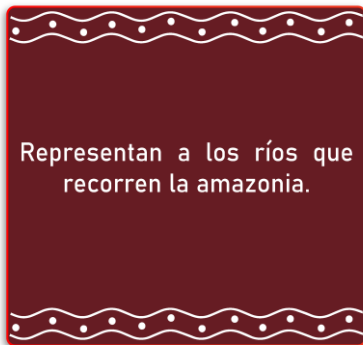
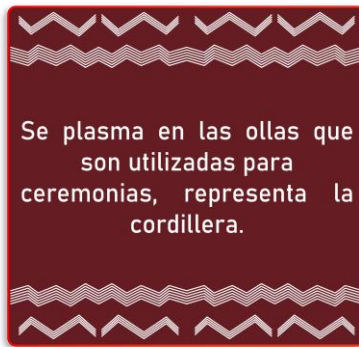
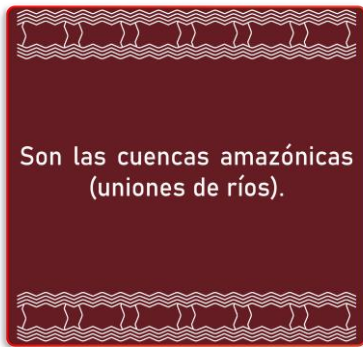


Representa al sol naciente entremedio de las montañas.

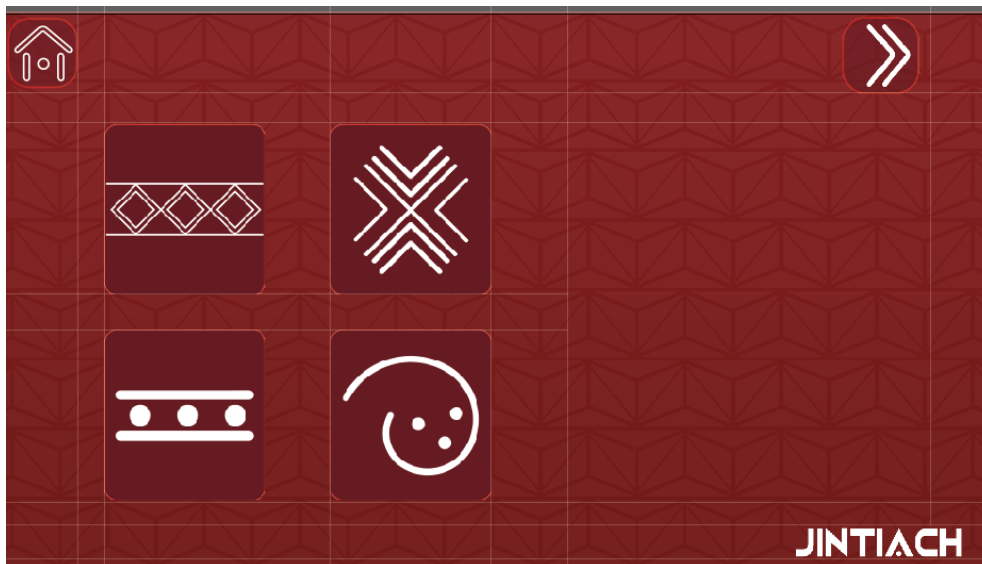


Simboliza la fuerza y el conocimiento que les ofrece la deidad de Arutam, representada por la boa panki.





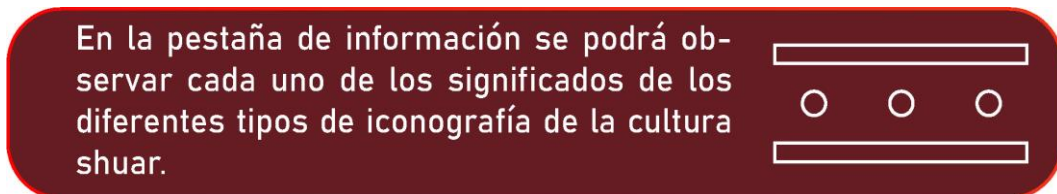
Ubicación de elementos:






Pestaña de introducciones.

Elementos.




Ubicación de elementos.



La realidad aumentada se podrá observar cuando se enfoque con la cámara a los códigos QR que se encuentran en los productos.

En la pestaña de información están los significados de los diferentes tipos de iconografía de la cultura shuar.



JINTIACH

Diseño producto para turismo:





Bibliografía

(s.f.).

- Vázquez Cano, E., & Sevillano Garcia, M. L. (2015). *Modelos de investigación en contextos ubicuos y móviles en Educación Superior*. Madrid: McGrawHill.
- Vittone, J., & Cuello, J. (2013). *Diseñando apps para móviles*. Argentina: Catalina Duque.
- Alamy. (29 de agosto de 2014). *Mujer (Shuar-Tradicional)*. Obtenido de Alamy: <https://www.alamy.es/>
- Amaluiza, C., & Segovia, M. (1978). *Un grupo Shuar marginado y dependiente*. Sucúa: Mundo Shuar.
- Ayala Mora, E. (2011). *Interculturalidad: camino para el Ecuador*. Quito: FENOCIN.
- Balcázar Calle , R. A. (2016). *Investigación de la pintura corporal shuar y su significado, para la creación de un manual y sus aplicaciones gráficas*. Riobamba.
- Bartolomé Pina, A. (1994). *Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior*. Sevilla.
- Basogain Olabe, X. (2010). *Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente* . Bilbao.
- Beck, U. (1999). *¿Que es la globalizacion?* Barcelona: PAIDÓS.
- Behocaray, G. (2013). *Diseño multimedia y Competencias en TIC*. Argentina: Mara Molina.
- Bianchi, C. (1982). *Artesanías y técnicas Shuar, mundo shuar*. Ecuador: Mundo Shuar.
- Cabero Almenara, J. (1998). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones*. Sevilla: Grupo Editorial Universitario.
- Calapucha Andy, C. (2012). *Los modelos de desarrollo su repercusión en las prácticas culturales de construcción y del manejo del espacio en la cultura Kichwa amazónica un análisis comparativo del desarrollo lineal en relación con el Sumak Kawsay*. Cuenca.
- Campoverde Diaz, S. (2012). *La comunidad shuar yawints en el ecuador y su incidencia en la interculturalidad*. Quito.
- Cárdenas, N. (2018). *Tendencias del diseño: Modelado 2D y 3D*. Loja.
- Cardoso Mora , M. (2014). *Análisis de la pintura corporal y tatuajes en las comunidades Jíbaras y su aplicación a textiles e indumentaria*. Cuenca.
- Carpio Barco, E. D. (2018). *Asentamientos Indígenas de la Nacionalidad Shuar*. Cuenca.

- Chakananews. (25 de Octubre de 2017). *Shuar (Mujer)*. Obtenido de Chakananews:
<https://www.chakananews.com/shuar-solo-nos-toca-resitir/>
- Chiriap Tsenkush , N., Jimbiquiti Puenchera , L., Kayap Atsut , O., Kuja Jimpikit , E., Intiash Emilia, M., Mashinkias Anank, X., . . . Mashu Nankitai, P. (2012). *Sabiduría de la Cultura Shuar de la Amazonía Ecuatoriana*. Cuenca.
- Cisneros, C. (2017). *La ciencia del Ayahuasca, la planta sagrada y psicotrópica de moda*.
- Civallero, E. (2008). *Culturas ancestrales en universos modernos*. Barcelona: Digithum.
- Crespi, C. (1926). *Oriente Azuayo*. Cuenca.
- Culturas del ecuador. (6 de 2016 de 2016). *Jovèn (Shuar)*. Obtenido de
<https://culturasdelecuador.wordpress.com>:
<https://culturasdelecuador.wordpress.com/2016/07/06/culturas-del-ecuador/>
- Daccach, J. (2002). *Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC)*. España: Planeta.
- de la Torre y Rizo, G. (1979). *El lenguaje de los símbolos gráficos*. Mexico: Noriega.
- Eco, U. (1976). *Signo*. Milan: Labor.
- El comercio. (18 de junio de 2016). *Ayahuasca*. Obtenido de El comercio.com:
<https://www.elcomercio.com/tendencias/fuerza-milenaria-ayahuasca-intercultural-shuar.html>
- El Comercio. (20 de abril de 2016). *Guerreros shuar*. Obtenido de El Comercio:
<https://www.elcomercio.com/actualidad/cultura/tzantzas-simbolo-guerreros-shuar-enemigo.html>
- El Comercio. (25 de noviembre de 2017). *Tecnología*. Obtenido de El Comercio:
<https://www.elcomercio.com/tendencias/investigacion-revela-celulares-shuar.html#:~:text=La%20telefon%C3%ADa%20celular%20y%20el,m%C3%A1s%20en%20los%20%C3%BAltimos%20a%C3%B1os.&text=Del%20art%C3%ADculo%20publicado%20por%20las,sus%20cosmovisiones%20al%20leng>
- El diario. (Septiembre de Septiembre de 2017). <https://www.eldiario.ec/>. Obtenido de Changuina, la canasta mestiza: <https://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/446132-changuina-la-canasta-mestiza/>
- El oriente. (02 de Febrero de 2016). *Baile*. Obtenido de <https://www.eloriente.com/>:
<https://www.eloriente.com/index.php/articulo/la-fiesta-de-la-culebra-alegria-para-los-shuaras/5316>
- El telegrafo. (16/Jun/2021 de Junio de 2021). *Salesiano y Shuar*. Obtenido de
<https://www.eltelegrafo.com.ec>:

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/los-shuar-y-shuar-achuar-en-la-mirada-del-otro>

- El Telégrafo y El Tiempo. (6 de mayo de 2020). *Mujeres con la chicha de chonta*.
Obtenido de <https://www.biodiversidadla.org/>:
<https://www.biodiversidadla.org/Noticias/Fiesta-de-la-Chonta-ritual-de-gratitud-con-la-Pachamama>
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicacion*. Buenos Aires: Infinito.
- Frutiger, A. (2002). *Signos, símbolos, marcas, señales*. España: Planeta.
- Gisbert, T. (1987). *Iconografía y mitos indígenas en el arte*. la paz: Gisbert.
- Goconqr. (Junio de 2020). *Tsapa (utenzilio - Shuar)*. Obtenido de Goconqr.com:
<https://www.goconqr.com/flashcard/23600021/utensilios-de-la-nacionalidad-shuar->
- González Miranda, E., & Quindós, T. (2015). *Diseño de iconos y pictogramas*. Euskadi: Campgrafic Editors.
- Guamán Romero, O. (2015). *La Iconografía precolombina y su aplicación artística en el folclore*. Machala: UTMACH.
- Gutiérrez Vintimilla, L. (2013). *Fortalecimiento de la identidad shuar a través del proyecto curricular institucional del colegio de bachillerato Macas*. Quito.
- Heidegger, M. (1950). *El origen de la obra de arte*. Madrid: La oficina.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metología de la Investigación quinta edición*. México: McGrawHill.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México D.F: Editorial Mexicana.
- Idrovo Pérez, G. (2019). *Comuna, cuaderno de viaje interactivo e intercultural de las*. Quito.
- Illicachi Guñay, J. (2014). *Desarrollo, educación y cosmovisión*. Quito: Abya Yala.
- INEC. (2 de Septiembre de 2015). *La población indígena del Ecuador*. Obtenido de Ecuadorencifras: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios_Socio-demograficos/Poblacion_Indigena_del_Ecuador.pdf
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC. (Agosto de 2020). *Encuesta Condiciones de Vida 2020*. Obtenido de ecuadorencifras:
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/condiciones-de-vida-y-problemas-sociales/>

- Íñiguez González, A. N. (2019). *ESTUDIO ICONOGRÁFICO DE LA COMUNIDAD KIIM EN LA PARROQUIA LA PAZ, CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA ZAMORA CHINCHIPE*. Loja.
- Juank, A. (1984). *Pueblo de fuertes*. Quito: Abya Yala.
- Karsten , R., Clara Montano, M., Iglesias, G., & Héctor , D. (2000). *La vida y la cultura de los Shuar: cazadores de cabezas del Amazonas occidental: la vida y la cultura de los Jí baros del este del Ecuador*. Quito: Abya-Yala.
- Krampen, M., & Otl, A. (1977). *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Alemania: Gustavo gili.
- Lema, L. (26 de septiembre de 2009). *Retrato mujer shuar*. Obtenido de Flickr: <https://www.flickr.com/photos/luislema/4753219345/in/photostream/>
- Lloret Colonques, B. (2017). *Educación no formal. Los campamentos de verano: una escuela más*.
- Lotman, Y. (1979). *la semiótica de la cultura y el concepto de texto*. Madrid: Cátedra.
- Lucero Borja, L. F., & Moreno Campoverde, P. A. (2010). *División del trabajo a través del género en la cultura Shuar de la provincia de Morona Santiago*. Cuenca.
- Marin Tapia, N. A. (2021). *Desarrollo de una aplicacion multimedia sobre las iconografias de las culturas amazonicas*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Abstracción digitalizada*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Abstracion a figura digital*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Boceto de UI*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Colores de marca*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Comunicación*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Cuadrícula de marca*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Figura*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Interprete del signo*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Marca en escala de grises*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Marca en fondo de color*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Positivo/Negativo*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Proceso para la creación de una app. Creacion de una app*. Macas.

- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Resultado final de marca*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Síntesis*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Tipografía*. Macas.
- Marin Tapia, N. A. (s.f.). *Usos permitidos de marca*. Macas.
- Marin, N. (2021). *Estructura de una app*. Macas, Ecuador.
- Marques, L. F., Tenedório, J. A., Burns, M., Romão, T., Birra, F., Marques, J., & Pires, A. (2017). *Modelado 3D del Patrimonio Cultural y visualización dentro de un entorno de Realidad Aumentada, basado en Tecnologías de Información Geográfica y plataformas móviles*. Catalunya.
- Martínez Suárez, Y., De Salvador Agra, S., & De Salvador González, X. (Junio de 2015). *Comunidades*. Obtenido de Scielo:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2015000100007
- Mashinkias Chinkias, J. M. (2012). *Etnoeducación Shuar y aplicación del modelo de educación intercultural bilingüe en la nacionalidad Shuar*. Cuenca.
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (13 de 11 de 2017). *Cultura*. Obtenido de www.cultura.gob.cl:
<https://www.cultura.gob.cl/actualidad/realidad-aumentada-acerca-a-pueblos-originarios-australes-desde-las-artes/>
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad . (2018). *Programa tic de formacion ciudadana en pueblos y nacionalidades interculturalidad*.
- Montero Piña, J. (2017). *Libro fotografico shuar: pueblo guerrero de la antigüedad a la actualidad*. Cuenca. Obtenido de [morona.gob.ec](http://www.morona.gob.ec):
<http://www.morona.gob.ec/?q=node/175>
- Nieto, J. A. (2011). *Simbología: Oración Maestros de la Cirugía Colombiana* . Colombia.
- Ojeda Linares, N. D. (2012). *Introducción a la Multimedia*. México: Red tercer milenio.
- Orellana Amoroso, T. (2011). *Importancia del turismo comunitario para el desarrollo de las comunidades cañaris*. Cuenca.
- Ortiz Muñoz, P., Álvarez, F., & Pogo Capa, C. (2012). *El conocimiento ancestral sobre la pesca, en las comunidades shuar asentadas en el corredor fluvial Zamora – Nangaritza*. Loja: CEDAMAZ.
- Padilla, M. (2014). *Análisis y promoción mediante la multimedia*. Riobamba.

Pixabay. (13 de Enero de 2010). *Señal de Transito (Pictograma)*. Obtenido de <https://pixabay.com: https://pixabay.com/es/photos/obrero-seguridad-se%C3%B1al-transito-1329006/>

pixabay. (22 de Junio de 2012). *Realidad Aumentada Medica (Salud)*. Obtenido de pixabay: <https://pixabay.com/>

Pixabay. (28 de Septiembre de 2012). *Viajes (Rio)*. Obtenido de Pixabay: <https://pixabay.com/es/photos/r%C3%ADo-silueta-puesta-de-sol-anohecer-123926/>

pixabay. (4 de Noviembre de 2013). *Triables nativos (Gente)*. Obtenido de pixabay: <https://pixabay.com/>

pixabay. (27 de Octubre de 2014). *Animales (Boa)*. Obtenido de <https://pixabay.com/>: <https://pixabay.com/es/photos/emperador-serpiente-boa-de-cola-roja-506321/>

pixabay. (9 de Marzo de 2015). *Cabeza digital poligonal (3D)*. Obtenido de pixabay: <https://pixabay.com/es/illustrations/la-cabeza-wireframe-cara-l%C3%ADneas-663997/>

Pixabay. (23 de Mayo de 2015). *Naturaleza (Mariposa)*. Obtenido de <https://pixabay.com/>: <https://pixabay.com/es/photos/morpho-azul-mariposa-flor-polinizar-784979/>

pixabay. (18 de Febrero de 2015). *Naturaleza (Montañas)*. Obtenido de <https://pixabay.com: https://pixabay.com/es/photos/marruecos-monta%C3%B1as-2750038/>

Pixabay. (3 de Abril de 2015). *Paisaje (Sol)*. Obtenido de Pixabay: <https://pixabay.com/es/photos/aldea-la-luz-del-sol-campos-ciudad-2090495/>

Pixabay. (2015 de Septiembre de 2015). *Textura (Punto)*. Obtenido de <https://pixabay.com/>: <https://pixabay.com/es/illustrations/puntos-c%C3%ADrculos-patr%C3%B3n-931995/>

pixabay. (10 de Julio de 2016). *Computador/Comunicación (Fotografía)*. Obtenido de pixabay: <https://pixabay.com/>

pixabay. (20 de junio de 2016). *Culebra (serpiente)*. Obtenido de pixabay: <https://pixabay.com/es/photos/snake-serpiente-de-hierba-natter-1468689/>

Pixabay. (18 de Noviembre de 2016). *Paisaje (sendero)*. Obtenido de <https://pixabay.com: https://pixabay.com/es/photos/rocas-medidas-gama-de-la-monta%C3%B1a-1837129/>

pixabay. (15 de Marzo de 2016). *Paz y Amor (simbolo)*. Obtenido de pixabay: <https://pixabay.com/es/vectors/retro-florales-flores-decorativas-1254583/>

- pixabay. (25 de Abril de 2016). *Programacion (Tecnologia)*. Obtenido de pixabay:
<https://pixabay.com/>
- pixabay. (27 de Mayo de 2017). *Aplicacion Movil (ilustración)*. Obtenido de pixabay:
<https://pixabay.com/es/illustrations/aplicaciones-app-contacto-2344383/>
- Pixabay. (6 de Abril de 2017). *Viaje (Agua)*. Obtenido de Pixabay:
<https://pixabay.com/es/photos/el-agua-olas-mar-ondulaciones-azul-2208931/>
- pixabay. (18 de Septiembre de 2018). *Persona Indigena de siona*. Obtenido de pixabay:
<https://pixabay.com/>
- Pixabay. (4 de Junio de 2018). *Suma (Signos)*. Obtenido de <https://pixabay.com/>:
<https://pixabay.com/es/photos/pagar-cookies-pasteles-dulce-3456736/>
- Pixabay. (junio de 2019). *Gente [Fotografia]*. Obtenido de Pixabay: <https://pixabay.com/>
- Pixabay. (16 de Febrero de 2019). *Señaletica (prohibido animales)*. Obtenido de
<https://pixabay.com>: <https://pixabay.com/es/photos/marca-prohibici%C3%B3n-de-entrada-perros-4002082/>
- Pixabay. (10 de Noviembre de 2020). *Naturaleza (Paisaje)*. Obtenido de Pixabay:
<https://pixabay.com/es/photos/sendero-%C3%A1rboles-forestales-camino-5726987/>
- Pixabay. (28 de Mayo de 2021). *Caracol (Animales)*. Obtenido de Pixabay:
<https://pixabay.com/es/photos/caracol-c%C3%A1scara-wirbellos-sonda-6290772/>
- Porter, M. (1980). *Estrategia competitiva: técnicas para el análisis de los sectores industriales y de la competencia*. New York: Pirámide.
- Pueblos Originarios. (13 de mayo de 2017). *Deidades (Shuar)*. Obtenido de
<https://pueblosoriginarios.com>:
<https://pueblosoriginarios.com/sur/amazonia/shuar/arutam.html>
- Rodríguez López, M. I. (2005). *Introduccion general a los eestudios iconograficos y a su metodologia*.
- Rodríguez Pérez, F., & Vicente Tocino, A. (2013). *Modelado 3D y Composición de objetos*.
- Ruiz Durand, J. (2004). *Introducción a la iconografía andina*. Lima: IDESI.
- Sanders Peirce, C. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Seo, B. K., Kim, K., & Park, J. (2011). *Augmented reality-based on-site tour guide: A study in Gyeongbokgung. Lecture Notes in Computer Science*. New Zealand.

- Simaluiza Masabanda, R. J. (2017). *Iconografía precolombina del Ecuador. Aplicación en obras de arte sobre materiales alternativos*. Universidad de Málaga: Málaga.
- simonalexecuador. (s.f.). *Shuar en ritual de cascada*. Obtenido de <https://simonalexecuador.weebly.com>:
<https://simonalexecuador.weebly.com/nuestra-ultima-blog.html>
- Soria Casaverde, M. B. (2009). *El discurso de las imágenes simbolismo y nemotecnia en las culturas amazónicas*. Lima: Seminario de Historia Rural Andina.
- Suárez, V. (2018). *Fortalecimiento de los saberes ancestrales en la universidad*. Carchi.
- Swann, A. (2004). *Bases del diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tarde croaste. (13 de Mayo de 2017). *Asentamiento Shuar*. Obtenido de <https://tardecroaste.wordpress.com/2017/05/13/>:
<https://tardecroaste.wordpress.com/2017/05/13/>
- Telefónica, F. (2011). *Realidad Aumentada: una nueva lente para ver el mundo*. Barcelona: Ariel.
- the ecologist. (8 de Diciembre de 2015). *Nature and communities*. Obtenido de <https://theecologist.org>: <https://theecologist.org/2015/dec/08/cop21-call-international-treaty-rights-nature-and-communities>
- Thompson, A. (2004). *Administración estratégica: textos y casos*. Mexico: Graw Hill.
- Tibán Guala, Á. (2009). *Movimiento indígena y campesino de cotopaxi. Identidad, cultura y género*. Quito: Activa Diseño Editorial.
- Tiempo, E. (2017). *Ritos y fechas que celebra el pueblo shuar en Morona Santiago*. Diario El Tiempo.
- Torres Remon, M. (2017). *Desarrollo de aplicaciones con android*. Lima: Macro.
- Tuvoz. (4 de marzo de 2020). *Mujeres (Amazónicas)*. Obtenido de <https://tuvoz.tv/>:
<https://tuvoz.tv/mujeres-amazonicas-se-graduan-como-policias/>
- Vargas Montero, G. (2008). *La cosmovisión de los pueblos indígenas*. España.
- Vasili, K. (1926). *Punto y Línea sobre plano*. Barcelona: Labor S. A., Escolles Pie.
- Vaughan, W. (2012). *Modelado digital*. Anaya.
- Veliz Cedeño, G. A. (2019). *DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA EN REALIDAD*. Manabí.

Villagómez, L., & Lilia, T. (2019). *Tsantsa en la exposición etnográfica del Museo Nacional Pumapungo, discursos e imaginarios contemporáneos desde la mirada shuar y occidental*. Cuenca.

Viñuales, P. L. (s.f.). *Escudo (Shuar)*. Obtenido de <http://ceres.mcu.es>:
<http://ceres.mcu.es/pages/Main?id=19251&inventory=CE596&table=FMUS&museum=MNA>

Wong, W. (1997). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo gili.