



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TÍTULO**

“Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores”

Trabajo de titulación para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico

**Autor:**

Luisa Isabel Santos Santana

**Tutor:**

MSc. Iván Fabricio Benítez Obando

**Riobamba, Ecuador. 2023**

## **DECLARATORIA DE AUTORÍA**

El presente trabajo de investigación presentado como requisito para la obtención de Título de Licenciado en Diseño Gráfico. Sobre, **ICONOGRAFÍA ANDINA DE LA CULTURA JAMA COAQUE APLICADA A LA DECORACIÓN DE INTERIORES**. Pertenece a Luisa Isabel Santos Santana con cedula de identidad N° 0605189505 y el dominio erudito le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



---

**Luisa Isabel Santos Santana**  
**0605189505**



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.19  
VERSIÓN 02: 06-09-2021

## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CARRERAS NO VIGENTES

En la Ciudad de Riobamba, a los 02 días del mes de AGOSTO de 2022, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **Luisa Isabel Santos Santana** con CC: **0604518950-5**, de la carrera **DISEÑO GRÁFICO** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"ICONOGRAFÍA ANDINA DE LA CULTURA JAMA COAQUE APLICADA A LA DECORACIÓN DE INTERIORES"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:  
IVÁN FABRICIO  
BENÍTEZ  
OBANDO

MSc. IVÁN FABRICIO BENÍTEZ OBANDO

**TUTOR**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: **“ICONOGRAFÍA ANDINA DE LA CULTURA JAMA COAQUE APLICADA A LA DECORACIÓN DE INTERIORES”** Presentado por **Luisa Isabel Santos Santana** y Dirigido por: **MSc. Iván Fabricio Benítez Obando**. Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación, se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

**Para constancia de lo expuesto firman:**

Arq. William Quevedo Mgs.  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



---

**Firma**

Mgs. Jessica Viviana Martínez Vergara  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



---

**Firma**

Mgs. Elvis Augusto Ruíz Naranjo  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



---

**Firma**

MSc. Iván Fabricio Benítez Obando  
**TUTOR DE TESIS**



---

**Firma**





# CERTIFICACIÓN

Que, **Santos Santana Luisa Isabel** con CC: **040518950-5**, estudiante de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS** ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ICONOGRAFÍA ANDINA DE LA CULTURA JAMA COAQUE APLICADA A LA DECORACIÓN DE INTERIORES"**, que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL - PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 9 %, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 03 de agosto del 2022



firmado electrónicamente por:  
IVAN FABRICIO  
BENITEZ  
OBANDO

MSc. IVÁN FABRICIO BENÍTEZ OBANDO

**TUTOR**

## **DEDICATORIA**

Mi trabajo de investigación es dedicado principalmente a mi Familia, quienes son el motor de seguir adelante la inspiración de cada día crecer como persona y profesional, a esas personas que en algún momento de la vida creen que no se va a poder ser un profesional por falta de algún recuso les dedico esto para que tomen como ejemplo que si se puede y que todo está en nuestra mente para poder lograr superarnos.

*Isabel Santos*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a todas las personas que pusieron un granito de arena en todo mi proceso de formación como profesional y en este proyecto de investigación, con sus palabras de aliento cuando pensaba que ya no podía dar más en el transcurso de la carrera siempre estuvieron mis profesores y compañeros alentándome, cuando sentía que cada día era más pesado siempre estuvo mi familia ayudándome hasta el final siendo ese combustible que me ayudaba a recorrer las partes más largas del camino.

*Isabel Santos*

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA	
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO DE PLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN	
ABSTRAC	
CAPÍTULO I.....	16
INTRODUCCIÓN.....	16
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.1    Formulación y planteamiento del problema .....	17
1.2    Justificación.....	18
1.3    OBJETIVOS .....	19
1.3.1    Objetivo General.....	19
1.3.2    Objetivos específicos: .....	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	20
2.1    LAS CULTURAS PREHISPÁNICAS.....	20
2.1.1    LA CULTURA ANDINA EN EL ECUADOR.....	20
2.1.2    CULTURA JAMA COAQUE.....	21
2.2    TRAZADO ARMÓNICO. ....	21
2.2.1    LA BIPARTICIÓN.....	21
2.2.2    LA TRIPARTICIÓN .....	22

2.3	LA COMPOSICIÓN.....	22
2.4	LEYES DE LA GESATALT.....	22
2.5	INTERRELACIÓN DE LAS FORMAS .....	24
2.6	MÓDULOS.....	27
2.7	LA TEORÍA DEL COLOR .....	27
2.8	EL SIGNO .....	27
2.9	TEORIA DE FERDINAN DE SAUSSER .....	28
2.10	MODELADO TRIDIMENSIONAL .....	28
2.10.1	Blender.....	29
2.10.2	Zbrush.....	29
2.10.3	Archicad.....	29
2.12	RENDERIZADO .....	29
2.13	INTERIORISMO.....	29
2.14	DECORACIÓN DE INTERIORES.....	29
2.15	ANÁLISIS DEL DISEÑO INTERIOR CON RELACIÓN AL ESPACIO Y AL USUARIO. ....	30
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....		31
3.1.	MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN .....	31
3.1.1	Enfoque de investigación.....	31
3.1.2.	Método.....	31
3.2.	Tipo de investigación.....	31
3.3.	Diseño de Investigación.....	32
3.4.	Método proyectual de William Morris .....	32
	Proceso de creación según Morris.....	32
	Observación y documentación: .....	32
	Bocetos y experimentación:.....	33
	Diálogo: .....	33
	Pieza final: .....	33
3.5.	Población de estudio.....	33
3.6.	Tamaño de muestra.....	34
3.7.	Técnicas de recolección de datos.....	35
	• Encuesta .....	35
	• Fichas de abstracción .....	35
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		36
4.1.	Resultados y Discusión.....	36

4.1.1. Análisis de los resultados de las encuestas.....	36
4.1.2. Fichas de abstracción.....	41
4.1.3. Fichas de composición modular según las leyes de Gestalt.....	45
4.1.3. Imágenes de los renders y Unreal Engine .....	53
CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	55
5.1 Conclusiones.....	55
5.2 Recomendaciones .....	56
BIBLIOGRAFÍA .....	81
ANEXOS .....	83

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	21
Figura 2.....	22
Figura 3.....	22
Figura 4.....	23
Figura 5.....	23
Figura 6.....	23
Figura 7.....	24
Figura 8.....	24
Figura 9.....	24
Figura 10.....	25
Figura 11.....	25
Figura 12.....	25
Figura 13.....	26
Figura 14.....	26
Figura 15.....	26
Figura 16.....	26
Figura 17.....	27
Figura 18.....	28
Figura 19.....	30
Figura 20.....	41
Figura 21.....	41
Figura 22.....	42
Figura 23.....	42
Figura 24.....	43
Figura 25.....	43
Figura 26.....	44
Figura 27.....	44
Figura 28.....	45
Figura 29.....	45
Figura 30.....	46
Figura 31.....	46
Figura 32.....	47
Figura 33.....	47
Figura 34.....	48
Figura 35.....	48
Figura 36.....	49
Figura 37.....	49
Figura 38.....	50
Figura 39.....	50

Figura 40.....	51
Figura 41.....	51
Figura 42.....	52
Figura 43.....	52
Figura 44.....	53
Figura 45.....	53
Figura 46.....	54
Figura 47.....	54



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráficos 1 .....	36
Gráficos 2 .....	36
Gráficos 3 .....	37
Gráficos 4 .....	37
Gráficos 5 .....	38
Gráficos 6 .....	38
Gráficos 7 .....	39
Gráficos 8 .....	39
Gráficos 9 .....	40
Gráficos 10 .....	40

## RESUMEN

La siguiente investigación fue realizada con el fin de dar parte a la creación de nuevas propuestas visuales experimentales aportando conocimiento ancestral en un sinfín de piezas gráficas para no olvidar las raíces culturales y fomentar la conservación de este patrimonio no tangible basado en la cultura Jama Coaque.

A partir de eso se realizó la investigación en donde se podrá obtener los referentes teóricos que ayudan a fundamentar y a conocer las particularidades de la cultura Jama Coaque que dará como resultado final una propuesta innovadora aplicando el diseño andino.

Continuando así con dicho proceso se procede a clasificar los vestigios para realizar la composición modular a través de fichas de análisis semiótico y morfológico dando como resultado el texturizado que posteriormente se aplicará en el prototipo tridimensional, para así realizar la el escenario 3D utilizando un software llamado archicad permitiendo el desarrollo del departamento de una forma más dinámica y estructural. Terminado el escenario se utiliza el software Unreal Engine para poder plantear nuestra escenografía 3D interactiva percibiendo los diseños lo más parecidos al mundo real, dándonos como paso final la elaboración del catálogo todo esto basado en la metodología de William Morris.

Para concluir la investigación se pudo observar que este tipo de diseños es aceptado en la sociedad de la ciudad de Riobamba, siendo este un campo de explotación para el diseñador gráfico y así mantener la conservación de nuestras raíces culturales puesto que se puede aplicar con cualquier otra cultura del Ecuador.

**PALABRAS CLAVES:** Diseño Andino – Módulos – Gestalt – Decoración de interiores – Dimensión 3D

## ABSTRAC

The following investigation was carried out in order to inform the creation of new experimental visual proposals, contributing ancestral knowledge in an endless number of graphic pieces so as not to forget the cultural roots and promote the conservation of this non-tangible heritage based on the Jama Coaque culture. From that, the investigation was carried out where it will be possible to obtain the theoretical references that help to base and to know the particularities of the Jama Coaque culture that will give as a final result an innovative proposal applying the Andean design. Continuing with this process, we proceed to classify the vestiges to carry out the modular composition through semiotic and morphological analysis sheets, resulting in the texturing that will later be applied to the three-dimensional prototype in order to carry out the 3D scenario using software called Archicad allowing the development of the department more dynamically and structurally. Once the scenario is finished, the Unreal Engine software is used to propose our interactive 3D scenery, perceiving the designs as similar to the real world, giving us as a final step the elaboration of the catalog, all this based on the William Morris methodology. To conclude the investigation, it was possible to observe that this type of design is accepted in the society of the city of Riobamba, being this a field of exploitation for the graphic designer and thus maintaining the conservation of our cultural roots since it can be applied with any other Ecuadorian culture.

**KEYWORDS:** Andean Design – Modules – Gestalt – Interior decoration – 3D Dimension



Reviewed by:

Mgs. Kerly Cabezas

**ENGLISH PROFESSOR**

**C.C 0604042382**

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El diseño andino surge de la expresión cultural de los pueblos aborígenes, quienes utilizaban un tipo de comunicación visual para representar sus costumbres, actividades cotidianas o sus leyes estipuladas en sociedad, además, mediante todos estos símbolos iconográficos plasmados en sus vestigios ha favorecido su difusión ancestral en la actualidad y a la exploración del reconocimiento de las raíces ecuatorianas.

En relación con la iconografía andina, se sabe que es un tipo de lenguaje el cual ha permitido a los comunicadores visuales a extender la investigación y empezar a vincular la actualidad con las culturas que se establecieron en el Ecuador, además de esto Zadir nos dice que:

Toda forma de expresión se ve determinada por un lenguaje, el cual, constituido como instrumento de aprehensión y comprensión de la realidad, compromete el razonamiento del sujeto partícipe en esta forma de concepción, de manera a constituirse como marco en el cual, la percepción del pensamiento toma coherencia lógica y delimita sus formas conceptuales y expresivas. (Euribe, 2008, p. 9)

Fundamentando que un pueblo debe reconocer su historia y sus raíces para poder comprender los sucesos actuales o lo que se generaron a partir de estos. En la actualidad el Ecuador es uno de los países con una gran riqueza cultural he iconográfica ya que a través del tiempo se han contemplado cuatro periodos en los cuales se han desarrollado estas culturas.

El diseño se toma como inspiración para nuevas composiciones debido a que se encuentra en el auge de rescatar y valorar las culturas ancestrales, en muchas ocasiones de aquellos signos y símbolos llamados iconografías de culturas del Ecuador, encontrados en piezas arqueológicas que forman parte del bagaje cultural actual que está a la mano de diseñadores repitiéndose en muchas ocasiones sin asociaciones o lógica alguna (Jiménez, Rivera Abarca, Aguilar Cajas, & Vergara Zurita, 2019). Cada vez el campo de investigación y diseño en relación con la iconografía se ha ido ampliando, pero aún no se encuentra un parámetro generalizado o una metodología común para ser aplicada en ello siendo así un tipo de diseño experimental.

La meta proyectada para esta investigación es poner en valor los recursos iconográficos de la cultura Jama Coaque mediante la creación de un catálogo de decoración basado en esta cultura, generando una nueva propuesta para el explotar la riqueza ancestral que se encuentra en el Ecuador y así poder aplicar un nuevo estilo de decoración de interiores aprovechando la iconografía de las culturas fomentando una identidad y estilo andino.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Formulación y planteamiento del problema

El diseño Andino es una ayuda a la creación de nuevas propuestas visuales experimentales aportando conocimiento ancestral para no olvidar nuestras raíces culturales es por ello que surge la siguiente incógnita:

¿Cómo promover la utilización de elementos iconográficos culturales en la decoración de interiores en la ciudad de Riobamba, tomando en cuenta las estructuras modulares a partir de la abstracción gráfica de vestigios de la cultura Jama Coaque, combinando el diseño andino con el tridimensional en la decoración de objetos?

El diseño andino es una especialidad del diseño que está siendo utilizada en la actualidad, además que es parte de la identidad natural de los antepasados se está usando en diferentes tipos de aplicaciones dentro del mismo, se evidencia la incoherencia del uso de dichos diseños ya que son muy repetitivos no están estructurados correctamente.

Según el artículo “Representación gráfica de la cultura andina” científico dice que:

Si bien entender el simbolismo y orígenes de las manifestaciones de estas culturas, no se puede hacer a un lado la influencia de las nuevas culturas que fueron impuestas y que con el paso del tiempo se fueron fusionando con las culturas de los pueblos originarios de América precolombina y que hoy ya son parte de la identidad socio cultural actual. (Jiménez, Rivera Abarca, Aguilar Cajas, & Vergara Zurita, 2019)

Cabe destacar que se debe tener en cuenta que la importancia de identificar el significante y significado para la adaptación del concepto co-creativo en relación con la iconografía de las culturas para su correcta aplicación, esto basándose en el autor Ferdinand de Saussure.

Sin embargo, el diseño gráfico es una profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual así mismo el diseño de interiores es una profesión y actividad multifacética, tratando de encontrar soluciones técnicas y estéticas que se aplican dentro de una estructura para construir un ambiente interior; en relación al diseño de interiores se encuentra un estilo étnico andino que se determina porque sus elementos están bien definidos en relación a su estructura, sumando a esto abundan los elementos de madera, tejidos, vasijas de barro, pisos de piedra u objetos de cerámica artesanal (Ampuero, 2019).

Existe una gran relación entre el diseño gráfico y la decoración de interiores ya que en estas dos disciplinas se realizan composiciones en base a los elementos visuales, de relación y de disposición que ayudan a la concepción, organización y proyección para realizar composiciones que armonicen un espacio (Guamán, 2015).

En el Ecuador se encuentra una gran variedad de culturas las mismas que poseen una riqueza de vestigios arqueológicos que por lo general son mayormente investigadas en el área de las Ciencias Sociales, olvidando la herencia ancestral en los libros de esta misma rama de estudio, desperdiciando gran material visual de estas culturas que se pueden asociar con el diseño gráfico, desde hace muchos años en el Ecuador han tomado modelos referentes y estilos gráficos que surgieron en otros países, para su aplicación visual ante el cualquier público objetivo, sin tomar en cuenta los recursos visuales que los ancestros dejaron en sus vestigios y aún como diseñadores no se puede dominar esta área del diseño andino transformándolo en un estilo más. (Guamán, 2015)

## **1.2 Justificación**

En el Ecuador el rescate cultural se ha convertido en un área muy importante de investigación y fomento, como lo indica la Ley de Patrimonio Cultural (2016), en el Capítulo 5.- Del Instituto de Fomento de las Artes, Innovación y Creatividad que nos dice:

El Instituto de Fomento de las Artes, Innovación y Creatividad implementará políticas de fomento que persiguen las siguientes finalidades: a) Incentivar, estimular y fortalecer la creación, circulación, investigación y comercialización de obras, bienes y servicios artísticos y culturales; y, b) Promover, estimular, fortalecer y dar sostenibilidad a la producción y comercialización de los emprendimientos e industrias culturales y creativas. (art.124)

Respaldándonos en el artículo anterior y tomando en cuenta la investigación de Vallejo Jhoanna (2018) la justificación de este proyecto es el rescate de la iconografía relacionándolo con el fortalecimiento y la creación de módulos y supermódulos para la decoración con elementos gráficos de la cultura Jama Coaque para interiores, creando conceptos que puedan trascender en relación con el diseño andino con culturas propias del Ecuador.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo General**

- Proponer un catálogo de objetos decorados con módulos diseñados a partir de leyes de la Gestalt e interrelación de las formas con abstracciones iconográficas de la cultura Jama Coaque para la decoración de interiores.

### **1.3.2 Objetivos específicos:**

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos que sustentan la pertinencia de incentivar el empleo de elementos iconográficos provenientes de culturas ancestrales locales, en la decoración de interiores.
- Analizar los vestigios de la cultura Jama- Coaque según su morfología identificando su significante y significado, determinando la correcta abstracción de elementos para la selección de iconografía relevante.
- Diseñar composiciones modulares a partir de la iconografía andina de la cultura Jama –Coaque previamente seleccionada para la realización de texturizados en el diseño de interiores aplicando las leyes de la Gestalt y la interrelación de las formas.
- Elaborar el catálogo de decoración de interiores y sus diferentes propuestas para la aplicación de las composiciones modulares basados en la iconografía de la cultura Jama - Coaque.
- Crear una escenografía interactiva virtual tridimensional para visualizar resultados aplicativos en un espacio interior.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 LAS CULTURAS PREHISPÁNICAS**

El Ecuador Antiguo no fue homogéneo, las culturas de la sierra eran menos desarrolladas que las de la costa. Durante esta época tanto en la costa como en la sierra surgen señoríos, sin embargo, los de la costa son bastante más desarrollados y complejos que los de la sierra. Entre las Culturas más destacadas durante este periodo podemos mencionar a: La Tolita, Guangala, Bahía, Jama Coaque, Cerro Narrío (Chaulabamba) y Tuncahuán.

La alfarería y los textiles alcanzan un estilo realista y exótico, sin embargo, lo que más destaca en las culturas prehispánicas es que se empiezan a utilizar los metales. En el Ecuador se funden y utilizan piezas de oro, plata y platino. Otros metales como cobre son utilizados, pero una buena parte de estos han sido traídos desde Perú, Chile y Bolivia.

A pesar de que estos pueblos no tuvieron lengua escrita, es posible conocer, en parte, como era la vida de las personas de esa época. La variedad de la cerámica de culturas como la Jama-Coaque permite saber cómo se vestían, como eran sus casas, sus navíos, sus ceremonias, y sus distintas autoridades como músicos, sacerdotes, guerreros, etc.

Entonces. Por ejemplo, en la textilería, se utilizó diseños decorativos para hilar y dentro de estos diseños decorativos se visualizan relieves con líneas incisas, curvas, zig zag, infinidad de pequeñas líneas sobre líneas horizontales y onduladas; que bien podían representar montañas, el horizonte, la cultura Jama-Coaque se enfocan en representar a los dioses, la naturaleza en su arte y eso caracterizó los diseños de esta cultura (Quinde, 2010).

#### **2.1.1 LA CULTURA ANDINA EN EL ECUADOR**

En la cultura andina según Estermann, la interculturalidad rechaza las pretensiones supra culturales y la superioridad sobre los demás del pensamiento filosófico occidental, pero asimismo niega la supuesta inconmensurabilidad total entre las culturas y la indiferencia ética entre ellas predicada por el postmodernismo por lo que:

“Al mismo tiempo, como es consciente de no ser un hombre andino, no puede ni pretende ser un sujeto del pensamiento filosófico andino, sino que al haber vivido durante muchos años en el seno de la cultura andina se ve a sí mismo como su intérprete y portavoz. Para el autor la filosofía intercultural no se entiende a sí misma como una corriente más entre otras; se ve antes bien como una cierta manera de hacer filosofía.” (Estermann, 2008, pág. 231).



El pensamiento filosófico occidental ha abarcado gran parte de las costumbres de los hombres y mujeres nativos de América, cambiando también sus ideologías y dejando a la población con escaso conocimiento sobre la filosofía del pensamiento andino provocando que cada día se pierdan.

### 2.1.2 CULTURA JAMA COAQUE

La cultura Jama Coaque habitó las tierras ecuatorianas desde el año 350 a. C. hasta el año 1531 de nuestra era, perteneció al periodo que se le denomina como “desarrollo regional”, puesto que abarca el período de extensión territorial de esta cultura. La historia de los Jama Coaque se desarrolló junto con la cultura de los Tumaco-Tolita, estas dos culturas habitaban en las mismas zonas, compartiendo varios rasgos como creencias de deidades o la organización social (Rodríguez, S.F.).

El arte de esta civilización se caracterizó por la representación de formas humanas o la mezcla de animales y rasgos humanos llamadas figuras antropozoomorfas ayudando a comprender sus creencias religiosas; en estas cerámicas también se pueden percibir los sellos, algunos trajes y adornos utilizados por esta sociedad (Rodríguez) s.f.

### 2.2 TRAZADO ARMÓNICO.

Las leyes de formación armónicas del diseño Andino se basan en procesos de construcción que conjugan los trazos ortogonales y diagonales, de manera que, mediante el desarrollo de la geometría proporcional, se ordenan las particiones del espacio a partir de operaciones convencionalizadas ritualmente (Euribe, 2008, pág. 22).

#### 2.2.1 LA BIPARTICIÓN

La ley de formación de la “bipartición armónica” se genera por la alternancia de rombos y cuadrados que se interiorizan sucesivamente, y cuya proyección lineal forma la malla de construcción binaria correspondiente (Euribe, 2008, pág. 22).

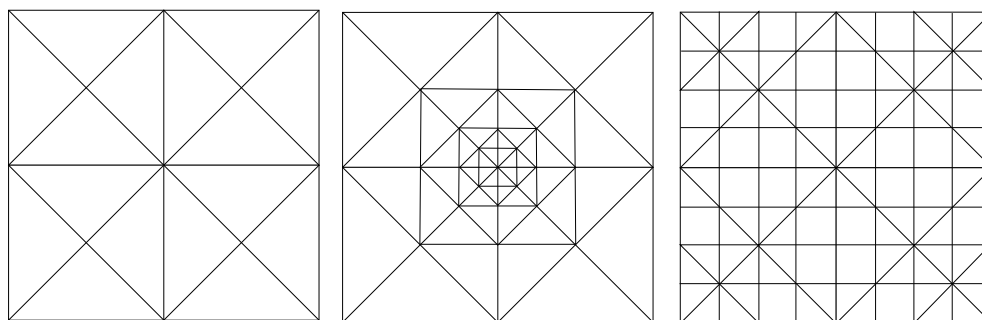


Figura 1  
Fuente: Euribe, 2008, pág. 22  
Autor: Isabel Santos

### 2.2.2 LA TRIPARTICIÓN

La ley de la “tripartición anómica” resulta del juego de las diagonales del cuadrado con las diagonales del rectángulo 1/2. cuyos cruces permiten ubicar los puntos del trazo de las ortogonales respectivas (Euribe, 2008, pág. 22).

### 2.3 LA COMPOSICIÓN

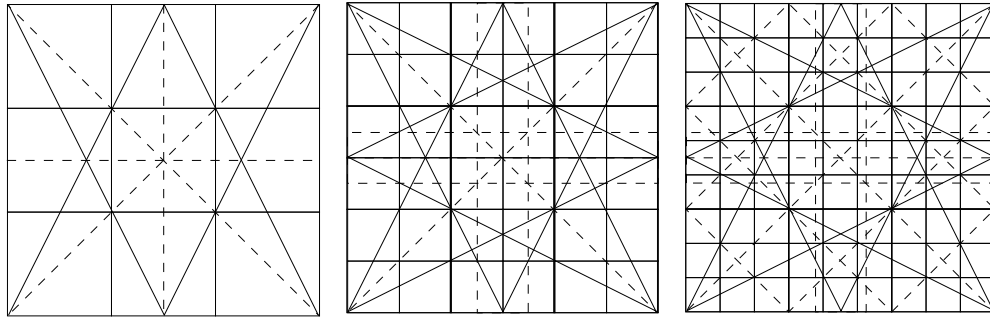


Figura 2  
Fuente: Euribe, 2008, pág. 22  
Autor: Isabel Santos

En la composición simbólica, las estructuras iconológicas geométricas, constituyen el principio de organización de los elementos sobre el plano básico y de construcción de las formas del diseño.

Dichas estructuras conforman un código general mediante el cual se ordenan los valores sintácticos que definen los caracteres del espacio y la forma, y que rigen tres aspectos básicos de la composición que son la estructura proporcional y la estructura formal (Euribe, 2008, pág. 07).

### 2.4 LEYES DE LA GESTALT

Gestalt es una palabra alemana que no tiene traducción directa al español pero que significa “Forma, Estructura y Totalidad” y hace referencia a una corriente psicológica surgida en Alemania a principios del siglo XX. La mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales o de la memoria (G-Tech Design, s.f.).

Estas leyes es el fenómeno resultante de la percepción de la mente de las personas en causa y efecto a un objeto, en donde permiten diversas acciones que dan una experiencia perceptiva con respecto al objeto o formas en un espacio; entre las cuales se encuentran:

**a) Ley del Cierre:** La mente añade los elementos faltantes para completar una figura. Las formas cerradas y acabadas son más estables visualmente, lo que hace que se tiende a “cerrar”

# GESTALT

Figura 3  
Autor: Isabel Santos

y a completar con la imaginación las formas percibidas buscando la mejor organización posible.

**b) Ley del Contraste:** La posición relativa de los diferentes elementos incide sobre la atribución de cualidades (como ser el tamaño, color, forma) de los mismos.

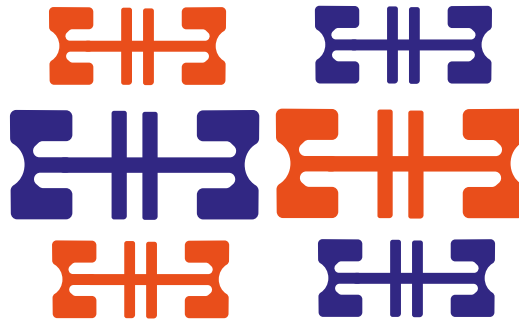


Figura 4  
Autor: Isabel Santos

**c) Ley de la Proximidad:** El agrupamiento parcial o secuencial de elementos por nuestra mente. Los elementos tienen a agruparse con los que se encuentran a menor distancia.

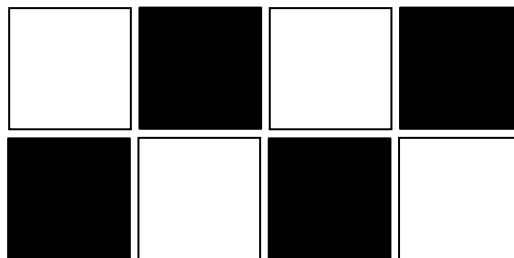


Figura 5  
Autor: Isabel Santos

**d) Ley de la Similitud:** Los elementos que son similares tienden a ser agrupados.

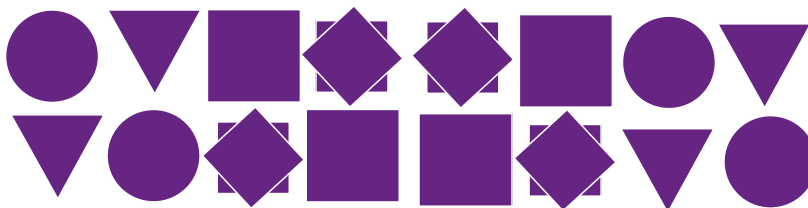


Figura 6  
Autor: Isabel Santos

e) **Ley de Simetría:** Las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.

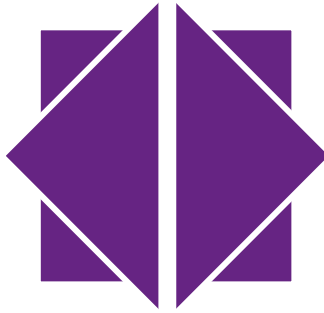


Figura 7  
Autor: Isabel Santos

f) **Ley de Continuidad:** La mente continúa un patrón, aun después de que el mismo desaparezca.



Figura 8  
Autor: Isabel Santos

g) **Ley de la Comunidad:** Muchos elementos moviéndose en la misma dirección son percibidos como un único elemento.

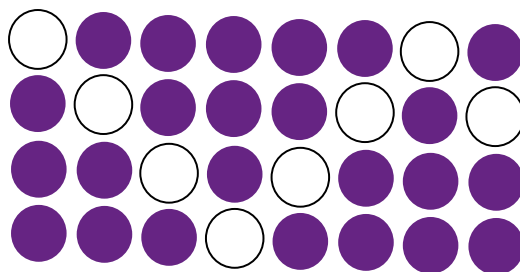


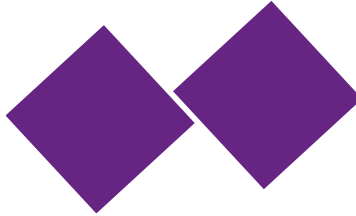
Figura 9  
Autor: Isabel Santos

## 2.5 INTERRELACIÓN DE LAS FORMAS

Las formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras. Se ha demostrado que cuando una forma se superpone a otra, los resultados no son tan simples como se podían haber creído.

Ahora, se eligieron círculos y se visualiza como pueden ser reunidos. Se escogen dos círculos de la misma medida para evitar complicaciones innecesarias. Pueden distinguirse ocho maneras diferentes para su interrelación:

**a) Distanciamiento.** Ambas formas quedan separadas entre sí, aunque puedan estar muy cercanas.



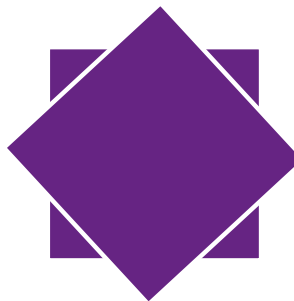
*Figura 10*  
*Autor: Isabel Santos*

**b) Toque.** Se acercan ambas formas, comienzan a tocarse. El espacio que las mantenía separadas queda así anulado.



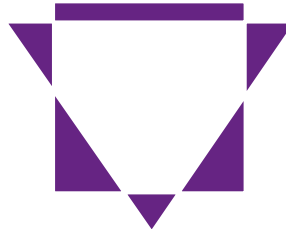
*Figura 11*  
*Autor: Isabel Santos*

**c) Superposición.** Al aproximar aún más ambas formas, una se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que queda debajo.



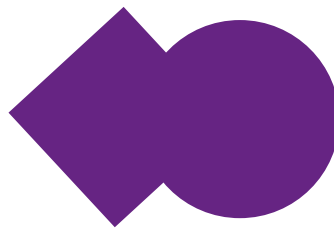
*Figura 12*  
*Autor: Isabel Santos*

**d) Penetración.** Ambas formas parecen transparentes. No hay una relación obvia de arriba y debajo entre ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo enteramente visibles.



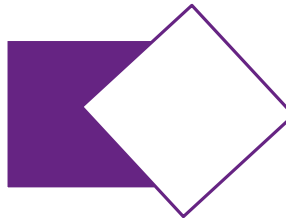
*Figura 13*  
*Autor: Isabel Santos*

**e) Unión.** Ambas formas quedan reunidas y se convierten en una forma nueva y mayor. Ambas formas pierden una parte de su contorno cuando están unidas.



*Figura 14*  
*Autor: Isabel Santos*

**f) Sustracción.** Cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, el resultado es una sustracción. La porción de la forma visible que queda cubierta por la invisible se convierte asimismo en invisible. La sustracción puede ser considerada como la superposición de una forma negativa sobre una positiva.



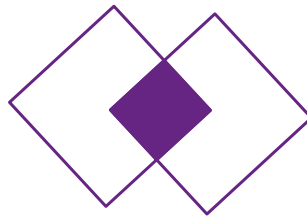
*Figura 15*  
*Autor: Isabel Santos*

**g) Intersección.** Únicamente es visible la porción en que ambas formas se cruzan entre sí. Como resultado de la intersección, surge una forma nueva y más pequeña. No se recuerdan específicamente las formas originales con las que fue creada.



*Figura 16*  
*Autor: Isabel Santos*

**h) Coincidencia.** Se acercan aún más ambas formas, habrán de coincidir. Los dos círculos se convierten en uno (Wong, 2001).



*Figura 17*  
*Autor: Isabel Santos*

## 2.6 MÓDULOS

Cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas, las idénticas o similares entre sí son “formas unitarias” o “módulos” que aparecen más de una vez en el diseño. La presencia de módulos tiende a unificar el diseño. Los módulos pueden ser descubiertos fácilmente en casi todos los diseños. Un módulo puede estar compuesto por elementos más pequeños, que son utilizados en repeticiones creando supermódulos (Wong, 2001, pág. 51).

## 2.7 LA TEORÍA DEL COLOR

El color se produce como respuesta a una sensación de la estimulación del ojo y los mecanismos nerviosos frente a la luz. Por lo tanto, el color no existe en sí, y no es tampoco una característica de los objetos, sino una mera percepción de nuestros ojos ante ciertas longitudes de onda que componen algo que se denomina “espectro” de luz blanca (Bustos, 2012, pág. 14). Afirma que: Cuando se percibe un objeto de un determinado color, es la superficie de ese objeto que refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás.

Por lo anterior se afirma que la materia es incolora, pero con este fenómeno de la luz los seres humanos tienen una percepción hacia los objetos que se convierte en color. Por ejemplo, en el caso de un objeto de color azul, éste absorbe el verde y el rojo, y refleja el resto de la luz que es interpretado por nuestra retina como color azul.

## 2.8 EL SIGNO

El signo lingüístico está constituido por un significante y un significado. El significante es la huella psíquica del signo en su esencia, no es fónico, es incorpóreo, constituido, no por su sustancia material, sino únicamente por las diferencias que separan su imagen acústica de todas las demás”. Entiende por “significado” el concepto, o también la idea de la palabra. Declara que “el signo lingüístico no une una cosa y un nombre, sino un concepto y una

imagen acústica”. Afirma que la naturaleza del signo es arbitraria porque no tiene con el significado (Medina, 2015).

## 2.9 TEORIA DE FERDINAN DE SAUSSER

En la teoría de Saussure se encuentran dos conceptos que son el signo y se define como la representación de la realidad y el significante como la primera imagen que deja en la mente. Saussure lo demuestra con su teoría, al hablar del valor de una palabra puesto que generalmente se piensa en la propiedad de esta palabra y como esta representa una idea y este efecto es un aspecto del valor lingüístico (Saussure, 1945).

Según lo anterior se puede decir que Saussure denomina “signo” a la combinación del concepto y la imagen acústica, proponiendo que la palabra “signo” sea el conjunto y reemplazar “concepto” por “significado” e “imagen acústica” por “significante” como se observa en el ejemplo de la figura 001.

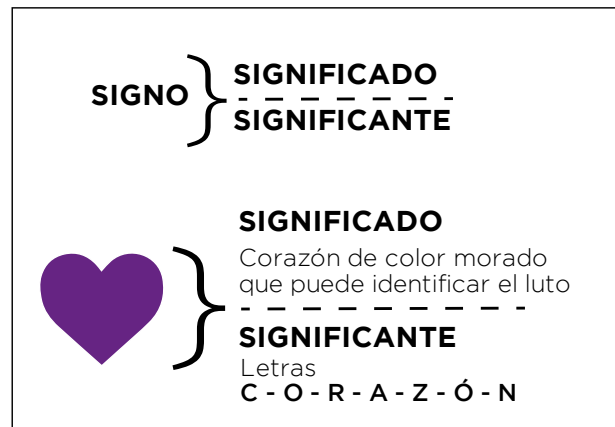


Figura 18

Autor: Isabel Santos

## 2.10 MODELADO TRIDIMENSIONAL

La modelización tridimensional es un proceso en el cual se consigue una representación de cierta estructura numérica en los procesos de diseño de espacio y objetos para interiores mediante una topografía, fotogrametría o teledetección; esto equivale a un sistema nacional de coordenadas, es importante calcular su valor coordenadas, al igual que también es importante verificar la precisión geométrico morfológica de las maquetas, aplicar texturas y acabados superficiales a elemento (Universidad de Palermo, 2001).



## **2.11 SOFTWARE DE MODELADO TRIDIMENSIONAL**

### **2.10.1 Blender**

Blender es un software gratuito de creación 3D. Es compatible con: modelado, montaje, animación, simulación, renderizado, composición y seguimiento de movimiento, edición de vídeo y canalización de animación 2D (Blender.org, s.f.).

### **2.10.2 Zbrush**

Es una herramienta para diseño 3D creada por artistas, para artistas en la cual se puede crear modelos e ilustraciones a una velocidad que le permite destacarse en la industria de hoy (Zbrush 2021, s.f.).

### **2.10.3 Archicad**

Es un software que permite diseñar, visualizar, documentar y entregar proyectos arquitectónicos con el conjunto de herramientas integradas de este software y su interfaz que es muy fácil de usar que lo convierten en el software BIM más eficiente e intuitivo del mercado (Grupo Nemetschek, s.f.).

## **2.12 RENDERIZADO**

El proceso de renderizado consiste en la generación de una imagen 2D a partir de la descripción abstracta de una escena 3D. Es importante tener en cuenta los algoritmos que se utilizan como entrada información relacionada con la geometría de cada objeto. Entonces, para que la construcción de una imagen bidimensional a tridimensional sea efectiva se requiere ejecutar varias fases tales como el modelado, la configuración de materiales y texturas, la ubicación de las fuentes de luz virtuales, y finalmente, el renderizado (Novática , 2007).

## **2.13 INTERIORISMO**

El espacio es uno de los recursos principales del diseñador y constituye el elemento por excelencia del diseño de interiores. A través del volumen del espacio no solo se genera movimiento, sino que también se ven formas, oímos sonidos, se sienten brisas amables o la calidez del sol, y se perciben fragancias de las plantas en flor. El espacio se impregna de las características sensitivas y estéticas del entorno (CHING, 2015, pág. 01).

## **2.14 DECORACIÓN DE INTERIORES**

Los espacios interiores de los edificios están definidos por los componentes arquitectónicos de la estructura y los cerramientos, como pilares, paredes, suelos y cubiertas. Estos elementos dan forma al edificio, esculpen una proporción del espacio infinito y establecen algunas características de los espacios interiores. Este capítulo plantea los principales elementos de diseño de interiores con los que se desarrolla, modifica y se realzan estos espacios interiores

para hacerlos habitables; es decir, funcionales, estéticamente placenteros y psicológicamente satisfactorios para el desarrollo de nuestras actividades (CHING, 2015, pág. 148). Estos elementos de diseño y las opciones que representan constituyen la paleta del diseñador de interiores. El modo como se seleccionan y manipulan estos elementos para convertirlos en pautas espaciales, visuales y sensoriales, afectará no solo a la función y al uso de un espacio, sino también a las cualidades expresivas de la forma y el estilo (CHING, 2015, pág. 149).

## 2.15 ANÁLISIS DEL DISEÑO INTERIOR CON RELACIÓN AL ESPACIO Y AL USUARIO.

Al diseñar un espacio interior, los diseñadores deben conocer las necesidades del cliente, pues cuanto más conozcan, más profundo y detallado será su análisis y se podrán obtener mejores resultados. Estos análisis tienen como fin la innovación en los diseños, con propuestas que satisfagan las necesidades presentadas por el usuario, sin dejar a un lado la función, el contexto, y el tiempo para que el diseño sea finiquitado (Montes de Oca, 2016, pág. 23).

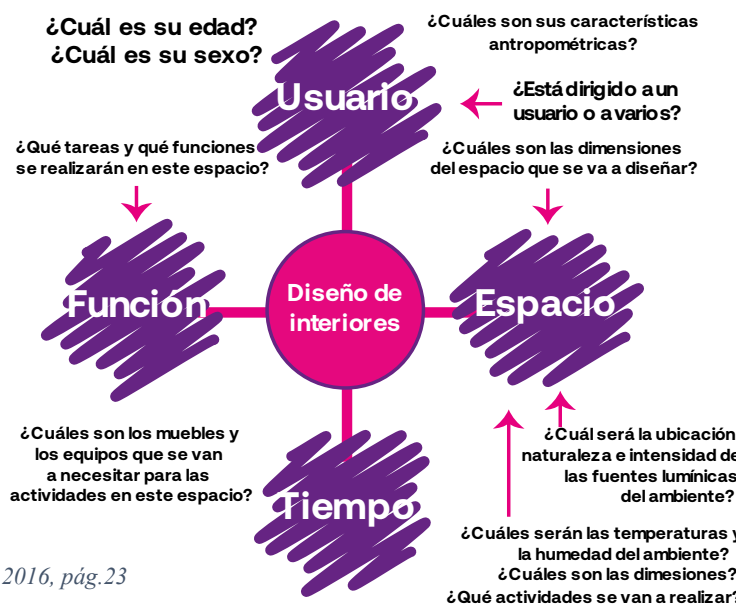


Figura 19  
Referencia: Montes de Oca, 2016, pág.23

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1.1 Enfoque de investigación**

##### **Método mixto**

Se toma como referencia a la obra de (Samperi, Collado, & Lucio, 2006), donde que afirman que: “La investigación mixta es un enfoque relativamente nuevo que implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio”. p (30). Entonces el enfoque mixto para estos autores ha reflexionado en la libertad de método que se debe priorizar en la investigación, al igual que, se plantea que cada situación propia de investigación dirá al investigador si es necesario utilizar un método u otro, o ambos. Al igual que señalan que el enfoque mixto no es solo una recolección de datos, sino que se deben buscar diferentes modos aplicados en el mismo fenómeno ya que se basa en el planteamiento del problema, por lo tanto, es necesario combinar la lógica inductiva y la deductiva.

Se aplicará este método mixto integrador puesto que en el proyecto es necesario usar cualidades cuantitativas y cualitativas que permitirá mejorar la comprensión del tema que se está tratando en cuanto iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada en la decoración de interiores obteniendo así información diversa y contable respecto a este.

##### **3.1.2. Método**

###### **Analítico – sintético**

Este método relaciona a dos procesos el análisis y la síntesis para de esa forma con el análisis se logrará descomponer el todo en las partes, conocer las raíces, sus propiedades y componentes para que así la síntesis se encargue de reconstruir cada una de las partes y explicarla. De tal forma que se descubra las relaciones y las características entre los elementos a investigar. (Jiménez & Perez, 2017)

En la investigación el método analítico respalda el análisis y la síntesis al realizar la abstracción de los vestigios de la cultura Jama Coaque reconstruyéndolo en módulos para las texturas finales.

#### **3.2. Tipo de investigación**

##### **Exploratoria**

Debido a que la iconografía Andina de la cultura Jama Coaque aplicada en la decoración de interiores ha sido poca estudiada y no ha sido empleada en este ámbito, aplica para usar el tipo de investigación exploratoria ya que hasta el momento no se ha visto la aplicación de esta cultura en la decoración de interiores, por ello, incrementar este estudio ayudará a la

familiarización con fenómenos desconocidos y obtener más información para establecer prioridades de esta investigación a futuro.

### **Descriptiva**

Puesto que este proyecto de investigación tiene un enfoque documental, será necesario revisar todas las fuentes que estén disponibles en la red que posea un contenido que sea adecuado, y que de la misma forma responda a lo tratado en esta investigación, dando así una descripción exacta del tema, utilizando las variables independientes y la dependiente.

### **3.3. Diseño de Investigación**

#### **Exploratoria**

Este tipo de investigación es más directa puesto que en este campo no hay estudios previos desarrollados con base a la iconografía de la cultura jama Coaque y menos en la aplicación de decoración de interiores. de tal forma que el tipo de investigación exploratoria es evidenciada en el proceso de levantamiento de información de la cultura y el análisis de los elementos principales de las piezas iconográficas como vasijas, sellos entre otros objetos pertenecientes a la cultura Jama Coaque, con el fin de dar aplicado a la decoración de interiores.

#### **Descriptiva**

Al ejecutarse esta investigación en referencia a su objetivo general y sus objetivos específicos compone dos tipos de variables la cual es una dependiente y la otra independiente siendo estos lo que responderán a la pregunta planteada en la problemática.

### **3.4. Método proyectual de William Morris**

#### **Proceso de creación según Morris**

Siguiendo como ejemplo el pensamiento y metodología de William Morris se tomará como referencia el artículo de (Rosa, 2014) en el cual describe como realizó la aplicación y como fue la creación en sus diseños, estos son la observación y documentación, los bocetos y la experimentación, el diálogo y por último está la pieza final.

#### **Observación y documentación:**

En este primer punto (Rosa, 2014) plantea que:

Partiendo del hecho que la mayoría diseñadores de este movimiento se inspiraban en la naturaleza y tenían una educación basada en las artes visuales, se puede deducir que su proceso de creación inicia con el hábito de observar activamente su entorno.

En esta fase realizamos la búsqueda de fotografías de los vestigios de la cultura Jama Coaque los que serán analizados en las fichas propuestas que ayudarán a realizar la abstracción de las figuras para generar las piezas modulares.

**Bocetos y experimentación:**

Específicamente no está claro que luego de hacer una observación se recurría a realizar los bocetos o la experimentación, lo detalla (Rosa, 2014).

En estas fichas a partir del análisis se podrá especificar en que tipo de retícula se realizará la reconstrucción abstracta del vestigio.

**Diálogo:**

Tomando el diálogo como tercer paso en el artículo (Rosa, 2014) afirma: ‘‘ Una ventaja natural de los talleres era que el trabajo en equipo y colectivo generaba un debate y un intercambio de experiencias’’.

A partir de la retícula y la estructuración abstracta de los vestigios se realizará una partición de los elementos formando los dos módulos de cada vestigio para poder realizar el juego modular a partir de las leyes de la Gestalt y la interrelación de las formas

**Pieza final:**

Por último, en este punto (Rosa, 2014) menciona que: la pieza final debía aspirar a un tratamiento de obra maestra. Esta debía estar repleta de detalles significativos, consecuencia de un gran uso de la manualidad.

A partir de las propuestas modulares anterior, se especificarán que módulos se utilizarán en papel tapiz, decoración en objetos y se realizara un 3D para apreciar la decoración mediante un paseo virtual.

**3.5. Población de estudio**

El tamaño de la población es de 98.062 personas, esto corresponde a la cantidad de hombres y mujeres desde los 25 años de edad a los 65 años que viven en la ciudad de Riobamba. Siendo este el perfil que más se adapta al proyecto de investigación por que en esta edad se considera que las personas ya están en la facultad de adquirir una casa sea propia o arrendada, por lo tanto, eso facilitará que los resultados de la encuesta se enfoquen a la necesidad que se desea resolver.

### 3.6. Tamaño de muestra

Basado en la ecuación estadística para las proporciones poblacionales, se calcula el número de personas a encuestar; donde:

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{E^2 (N - 1) + Z^2 P Q}$$

$n = ?$  Es el tamaño de la muestra (número de encuestas que vamos a hacer).

$N =$  tamaño de la población o universo (número total de posibles encuestados).

$Z =$  es una constante que depende del nivel de confianza que asignemos. El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de nuestra investigación sean ciertos: un 95 % de confianza es lo mismo que decir que nos podemos equivocar con una probabilidad del 5%.

$e =$  es el error de muestra deseado. Es la diferencia que puede haber entre el resultado que obtenemos preguntando a una muestra de la población y el que obtendremos si preguntamos al total de ella.

$P =$  es la proporción de individuos que poseen en la población la característica de estudio. Este dato es generalmente desconocido y se suele suponer que  $p = q = 0.5$  es la opción más segura.

$Q =$  es la proporción de individuos que no poseen esa característica, es decir, es  $1 - p$ .

Cálculo del tamaño de la muestra:

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{E^2 (N - 1) + Z^2 P Q}$$

$$n = \frac{(1,65)^2 (0,50)(0,50)(98.062)}{(0,10)^2 (98.062 - 1) + (1,65)^2 (0,50)(0,50)}$$

$$n = \frac{8366}{523355}$$

$$n = 383$$

Tamaño de muestra: 383

DATOS	
Z=	1.65 (95%)
P=	0,5
Q=	0,5
N-1=	98.062 - 1
E=	0,10
N=	98.062
n=	?

### **3.7. Técnicas de recolección de datos**

- **Encuesta**

La encuesta es un instrumento que permite recolectar datos de forma cualitativa y cuantitativa en este proyecto se realizarán 68 encuestas, dando resultados que permitan la elaboración y una correcta determinación de características esenciales en la construcción del producto final.

Las encuestas se realizarán a la población de hombres y mujeres que vivan en la ciudad de Riobamba, se encuentren en la edad de los 25 años en adelante, considerando que este grupo de población ya posee independencia, sostenibilidad propia y está apto para tomar decisiones respecto a la decoración de algún espacio interior.

- **Fichas de abstracción**

Las fichas de abstracción es un instrumento que permite relacionar los vestigios con la construcción de módulos, además de conocer información específica de la cultura y su significado y significante

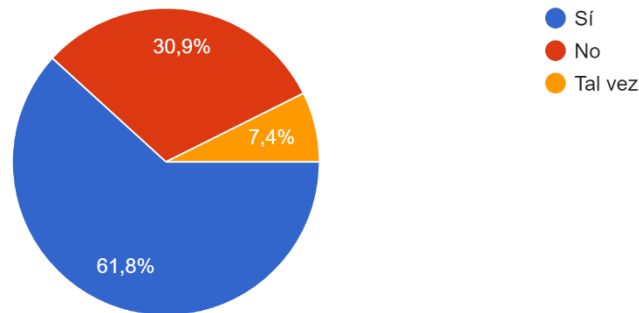
## CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados y Discusión

#### 4.1.1. Análisis de los resultados de las encuestas

1. ¿Ha visto usted que en la actualidad hay decoración con motivos andinos?

68 respuestas

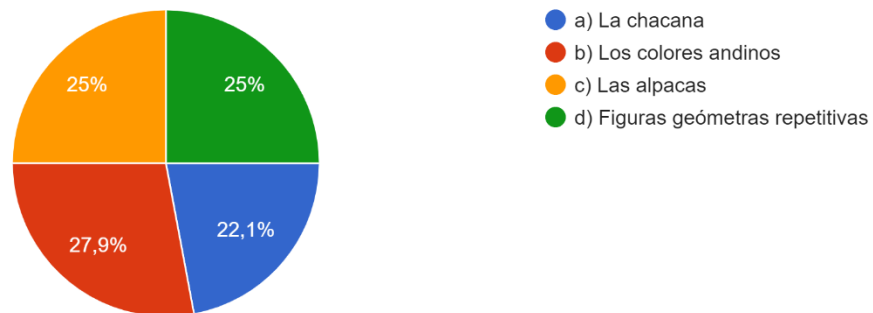


Gráficos 1

Según los resultados de la pregunta número 1 evidenciamos que un 61,8 % si ha visto en la actualidad decoración con motivos andinos.

2. ¿Qué es lo que más reconoce en decoración con motivos andinos?

68 respuestas



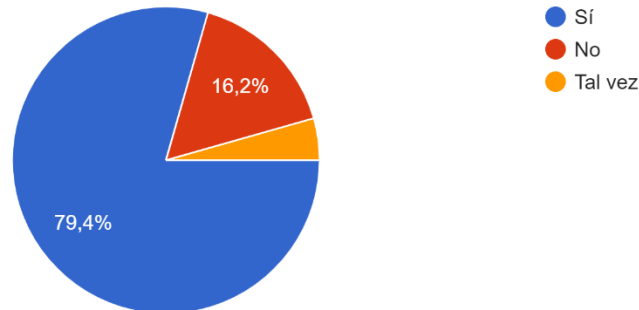
Gráficos 2

Según los resultados de la pregunta número 2 evidenciamos que un 27,9 % reconoce en decoración andina a los colores, seguido e un 25% figuras geométricas repetitivas y las alpacas, finalizando con un 22.1% la chacana.



3. Si se aplica la decoración andina en espacios podríamos decir que ayuda a fortalecer nuestras raíces culturales, responda:

68 respuestas

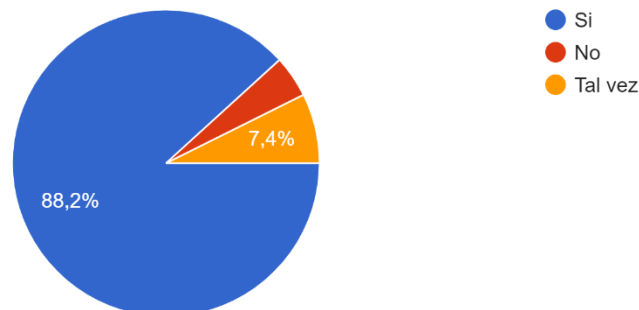


Gráficos 3

En la pregunta número 3 evidenciamos que para las personas encuestadas una de las formas para fortalecer nuestras raíces culturales es aplicando la decoración andina en espacios.

4. ¿Decoraría usted un espacio que habita o recurre con motivos andinos?

68 respuestas

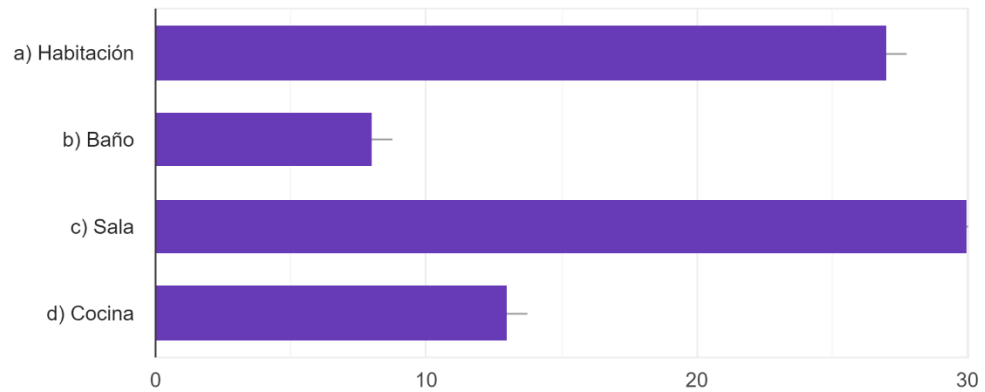


Gráficos 4

En la pregunta número 4 se evidencia que un 88,2% si le interesa decorar un espacio recurrente con decoración andina.

### 5 ¿Qué espacio de su hogar decoraría con motivos andinos?

68 respuestas

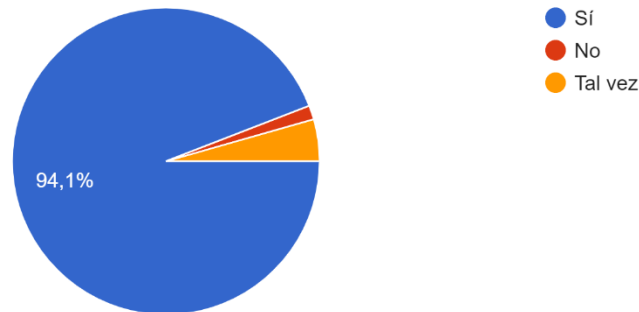


Gráficos 5

En la pregunta número 5 se evidencia que los espacios que se decorarían con mayor frecuencia son las habitaciones en primer lugar, sala en segundo lugar, la cocina en tercer lugar y por último el baño.

### 6 ¿Compraría usted objetos con motivos andinos?

68 respuestas

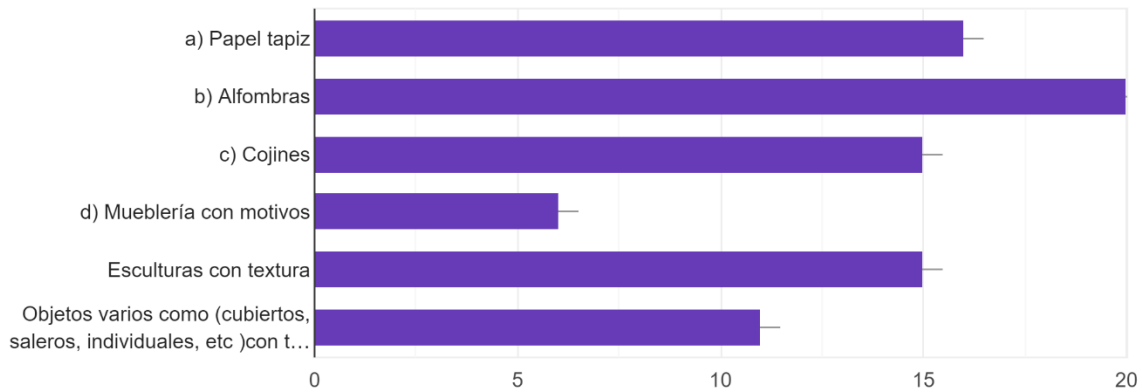


Gráficos 6

Según la respuesta 6 los encuestados responden positivamente con un 94.1% a que si comprarían objetos con motivos andinos.

7. Escoja un objeto que usaría en su hogar con motivos andinos:

68 respuestas

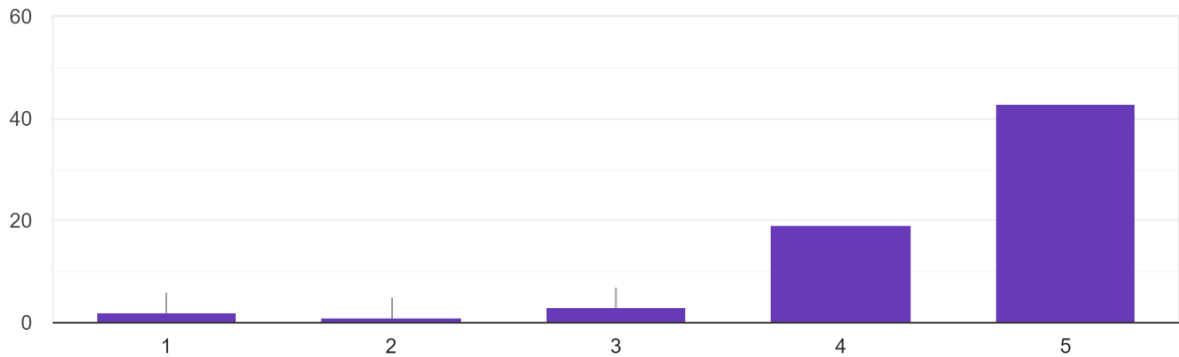


Gráficos 7

Según la pregunta 7 los encuestados nos dicen que el producto con más demanda en decoración andina son las alfombras seguidas de los cojines, esculturas con texturas, objetos varios y por último mueblería con motivos.

8. Califique cuán importante cree usted que es incrementar la iconografía de las culturas ecuatorianas en la decoración del 1 al 5. Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.

68 respuestas

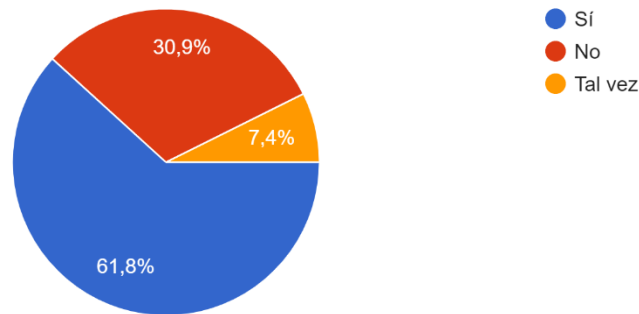


Gráficos 8

Según la pregunta número 8 es alta la importancia que las personas encuestadas le da a la decoración con iconografía andina.

9 ¿Conoce usted acerca de la iconografía de la cultura Jamacoaque?

68 respuestas

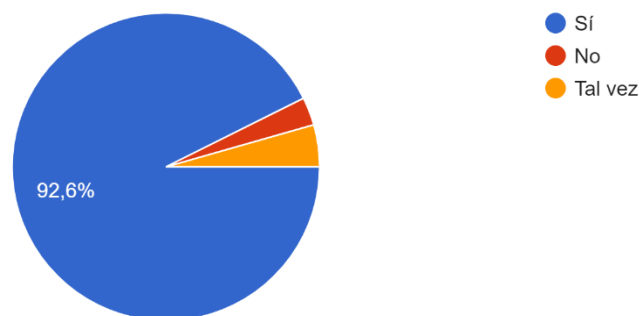


Gráficos 9

Según la pregunta 9 la iconografía de la cultura Jama Coaque si es reconocida en un 61,8% de encuestados.

10 ¿Quisiera que los productos de decoración contengan información acerca de la cultura?

68 respuestas



Gráficos 10

Según los encuestados en la pregunta 10 un 92,6% de las personas consideran importante que los productos contengan información de la cultura Jama Coaque.

## 4.1.2. Fichas de abstracción


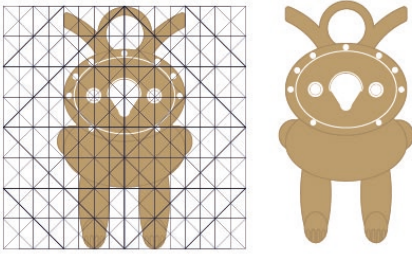
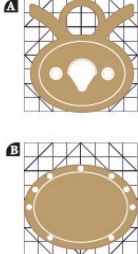
1 FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE		
Figura Zoomorfa	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		
<b>Título:</b> Alcarraza Ornitorfa	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Figura zoomorfa con rostro de ave, protegido al rededor de su rostro con cuernos que se unen formando una circunferencia y su cuerpo ovalado con extremidades superiores pequeñas y extremidades inferiores alargadas.</b>	<b>Significado:</b> Figura Zoomorfa que puede representar a una deidad. <b>Significante:</b> Estatua de arcilla con cabeza de ave
<b>Ubicación:</b> Landbeyondprecolumbian		
<b>Material:</b> Arcilla		

Figura 20

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos


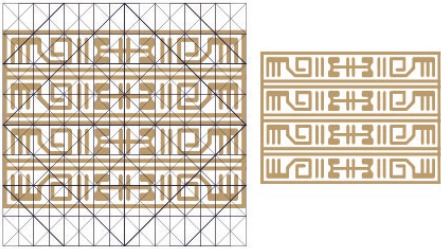
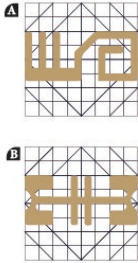
2 FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE		
Figura Pictográfica	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		
<b>Título:</b> Sello en Placa	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Figura plana rectangular fraccionada en 4 partes en donde cada una posee una serie de pictogramas formando patrones en cada una de las fracciones.</b>	<b>Significado:</b> Rectángulo con símbolos que puede ser una escritura. <b>Significante:</b> Sello con una inscripción grabada en 4 partes.
<b>Ubicación:</b> Caso Patterson		
<b>Material:</b> Arcilla		

Figura 21

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos

3

## FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE


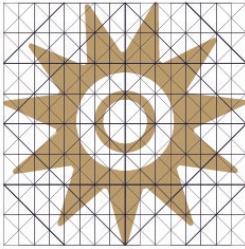
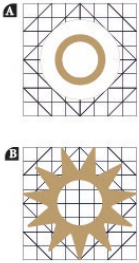
Sello Conífero	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		
<b>Título:</b> Sello	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Figura conífera, con sellos planos circulares concéntricos en relieve y bordes terminados en 11 crestas modelados a mano toda la figura completa.</b>	<b>Significado:</b> Cono de arcilla utilizado como sello. <b>Significante:</b> Sello con una forma de sol.
<b>Ubicación:</b> Caso Patterson		
<b>Material:</b> Cerámica sólida		

Figura 22

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos

4

## FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE

Sello Plano	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		
<b>Título:</b> Sello	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Sello plano de forma rectangular, en representación de espirales de S y cruces en relieve un mango en la región posterior, todo esto moldeado a mano, en buen estado y completo.</b>	<b>Significado:</b> Sello rectangular que puede representar caminos. <b>Significante:</b> Sello con forma de la letra S
<b>Ubicación:</b> Caso Patterson		
<b>Material:</b> Cerámica sólida		

Figura 23

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos

5

## FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE




Sello Circular	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		
<b>Título:</b> MCHAP 2347	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Sello plano de forma rectangular, en representación de espirales de S y cruces en relieve un mango en la región posterior, todo esto moldeado a mano, en buen estado y completo.</b>	<b>Significado:</b> circunferencias con representación de unión de 4 elementos. <b>Significante:</b> Sello circular figuras repetidas.
<b>Ubicación:</b> Museo Chileno de Arte Precolombino		
<b>Material:</b> Cerámica		

Figura 24

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos

6

## FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE

Sello Irregular	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		
<b>Título:</b> MCHAP 2357	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Sello plano de forma irregular, en representación de espirales de con figuras inorgánicas y orgánicas, formando una especie de camino terminado en una curva circular.</b>	<b>Significado:</b> Figura irregular que representa la vida y los caminos hacia los Dioses. <b>Significante:</b> Sello plano con figuras geométricas repetitivas.
<b>Ubicación:</b> Museo Chileno de Arte Precolombino		
<b>Material:</b> Arcilla		

Figura 25

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos



7

## FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE




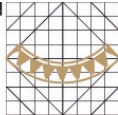
Sello Triángular	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		<p><b>A</b> </p> <p><b>B</b> </p>
<b>Título:</b> MCHAP 2353	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Sello plano de forma triangular, con formas orgánicas y relieve con desgastes en los laterales y en la parte central con figurar realizando una figura simétrica.</b>	<b>Significado:</b> Sello triangular que representa la soledad.
<b>Ubicación:</b> Museo Chileno de Arte Precolombino		<b>Significante:</b> Sello triangular con una sola figura.
<b>Material:</b> Cerámica sólida		

Figura 26

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos

8

## FICHA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA JAMA COAQUE

Sello Cilíndrico	Trazado armónico de Bipartición	Módulos
		<p><b>A</b> </p> <p><b>B</b> </p>
<b>Título:</b> Sello	<b>Descripción:</b> Cerámica sólida	<b>Interpretación</b>
<b>Período:</b> 500 a.C.	<b>Sello cilíndrico con figuras geométricas y una figura central que parece puede ser una figura antropomorfa rodeada de una especie de rombo.</b>	<b>Significado:</b> Cilindro de arcilla representando la femineidad.
<b>Ubicación:</b> Caso Patterson		<b>Significante:</b> Sello con líneas formando rombos y una figura centrada femenina.
<b>Material:</b> Arcilla		

Figura 27

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Autor: Isabel Santos



### 4.1.3. Fichas de composición modular según las leyes de Gestalt

En las fichas de construcción modular se evidencia el proceso y las leyes de la Gestalt aplicadas a los módulos abstraídos de los vestigios de la cultura Jama Coaque además de aplicar en el texturizado final la interrelación de las formas para tener super módulos organizados.

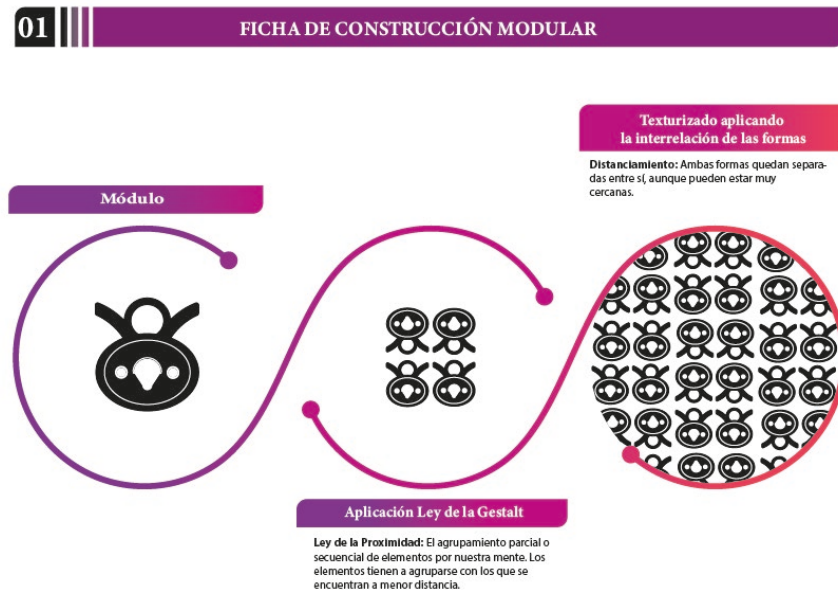


Figura 28  
Autor: Isabel Santos

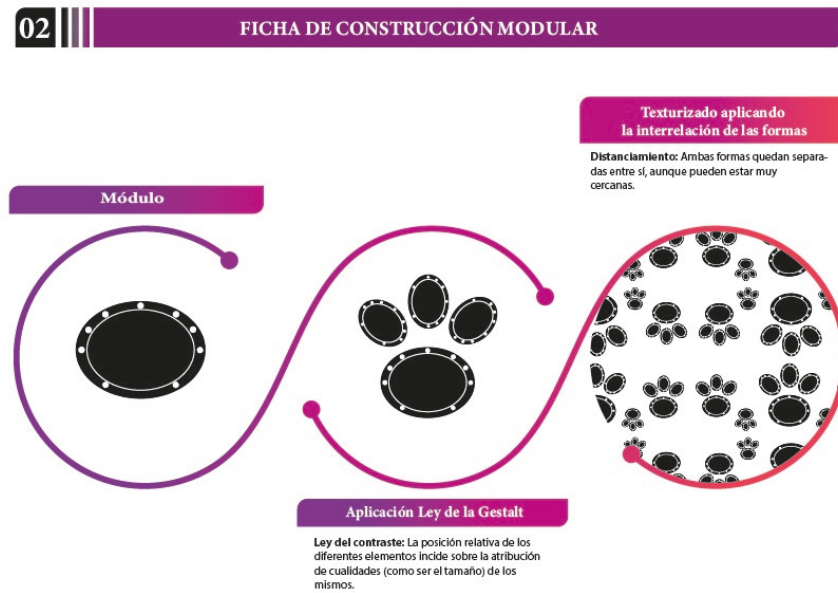


Figura 29  
Autor: Isabel Santos

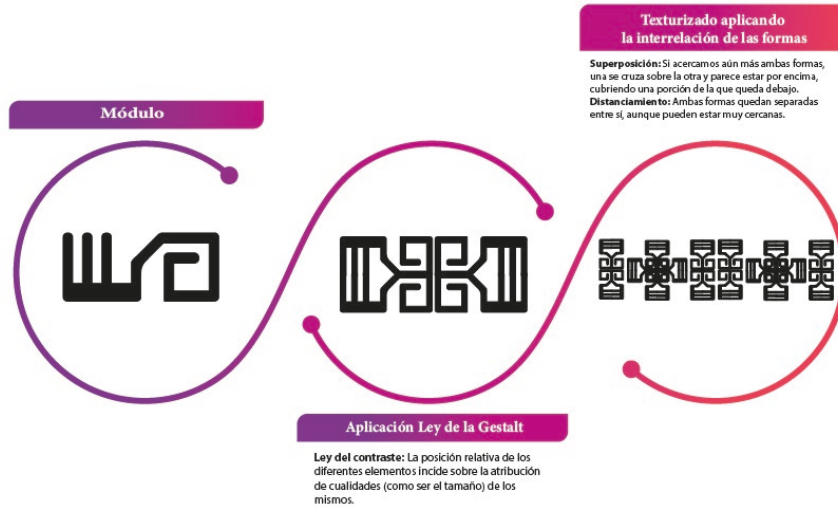


Figura 30  
 Autor: Isabel Santos

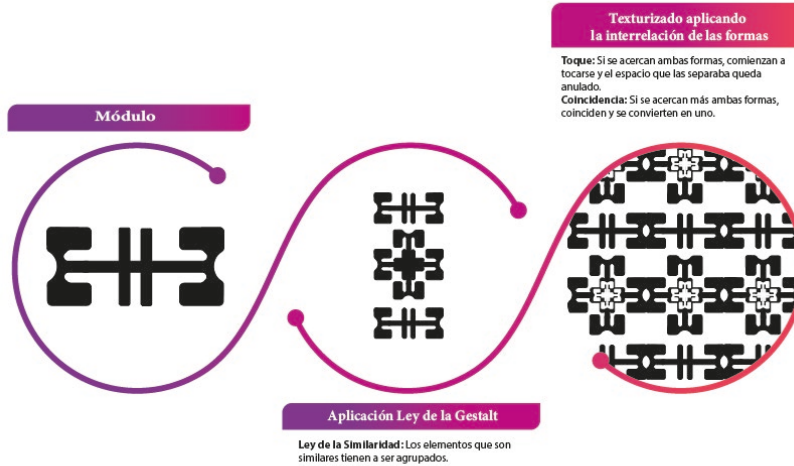


Figura 31  
 Autor: Isabel Santos

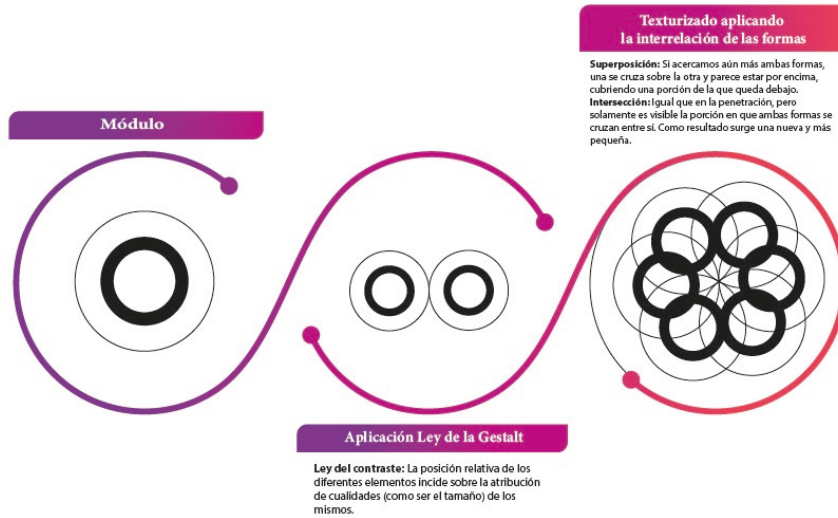


Figura 32  
 Autor: Isabel Santos

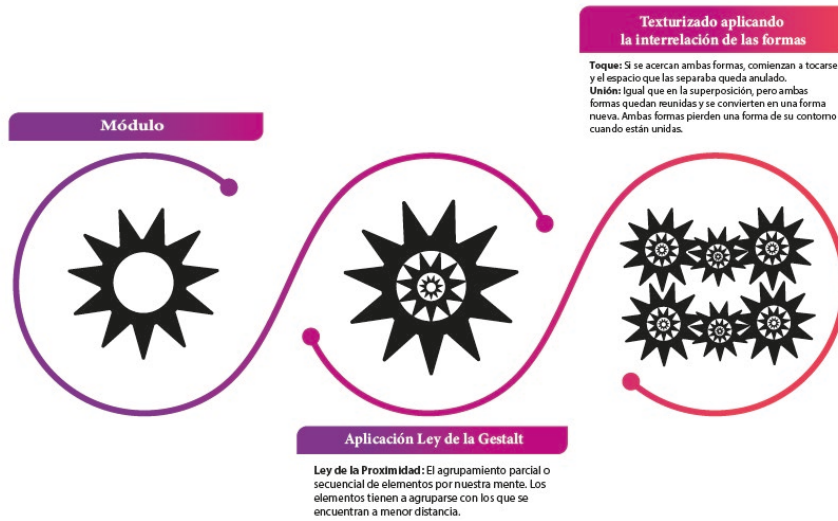


Figura 33  
 Autor: Isabel Santos

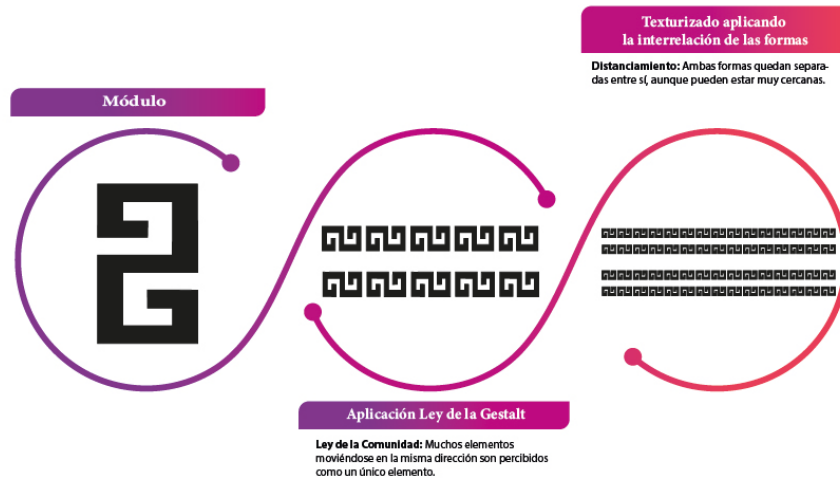


Figura 34  
Autor: Isabel Santos

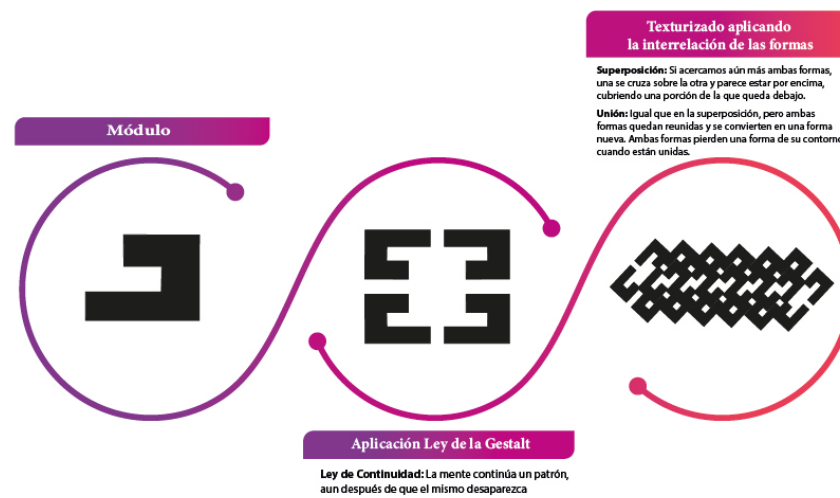


Figura 35  
Autor: Isabel Santos

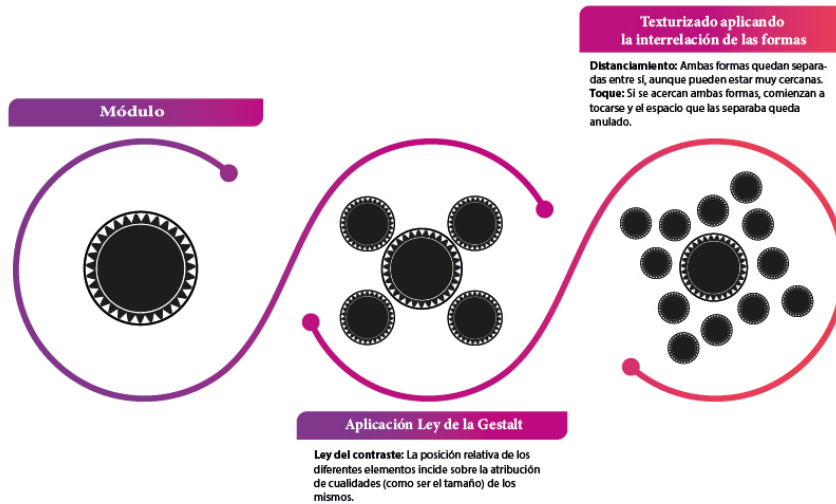


Figura 36  
 Autor: Isabel Santos

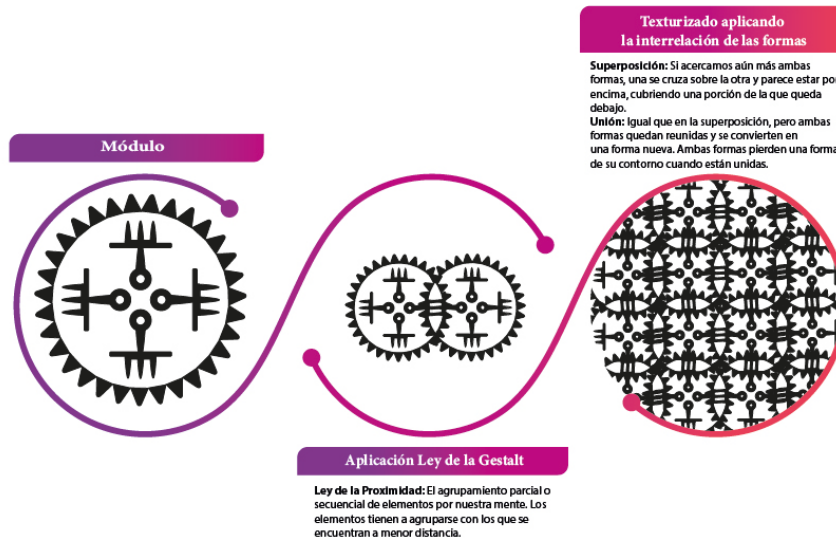


Figura 37  
 Autor: Isabel Santos

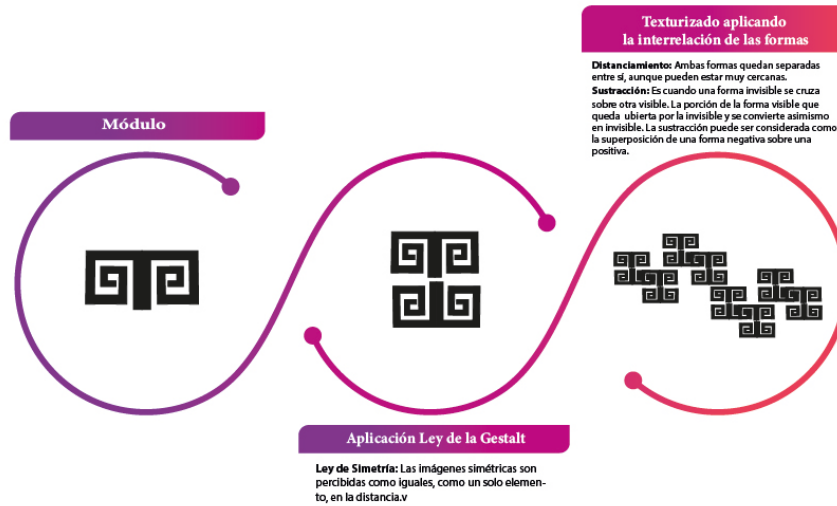


Figura 38  
Autor: Isabel Santos

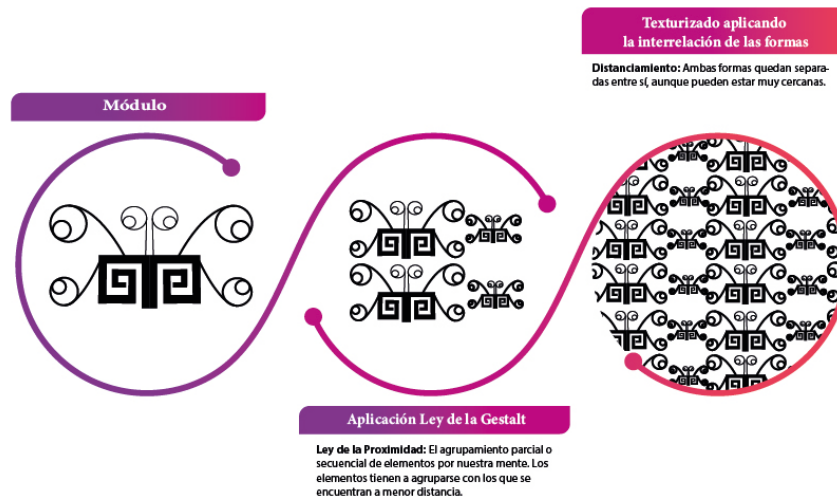


Figura 39  
Autor: Isabel Santos

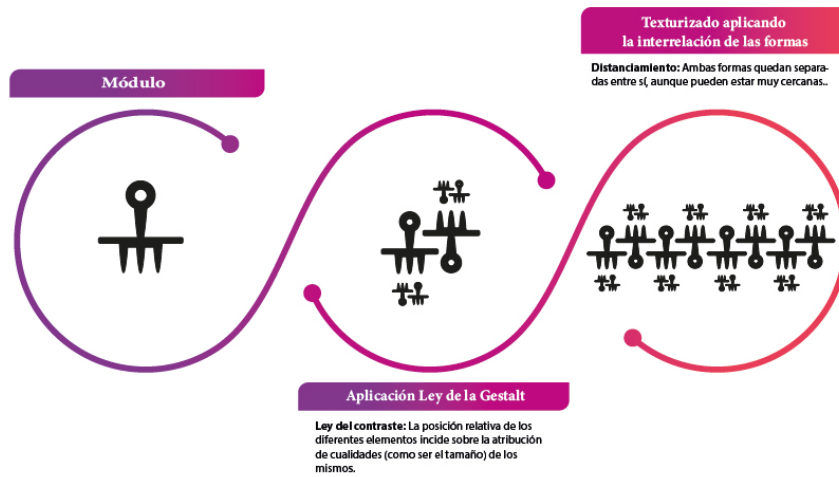


Figura 40  
Autor: Isabel Santos

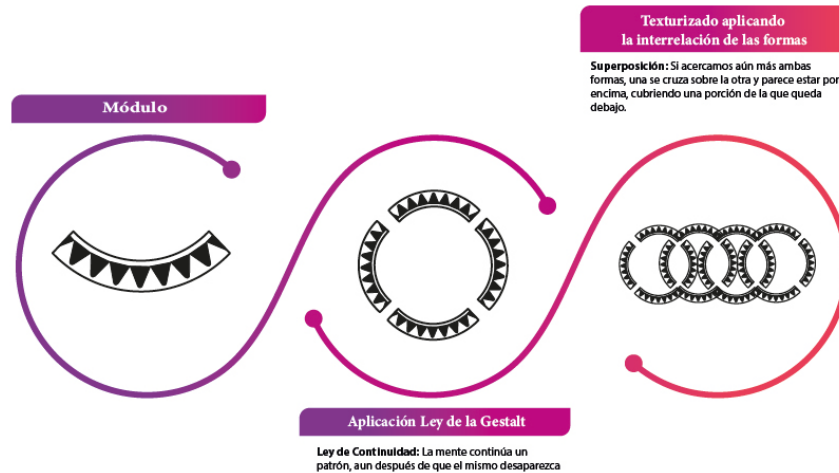


Figura 41  
Autor: Isabel Santos



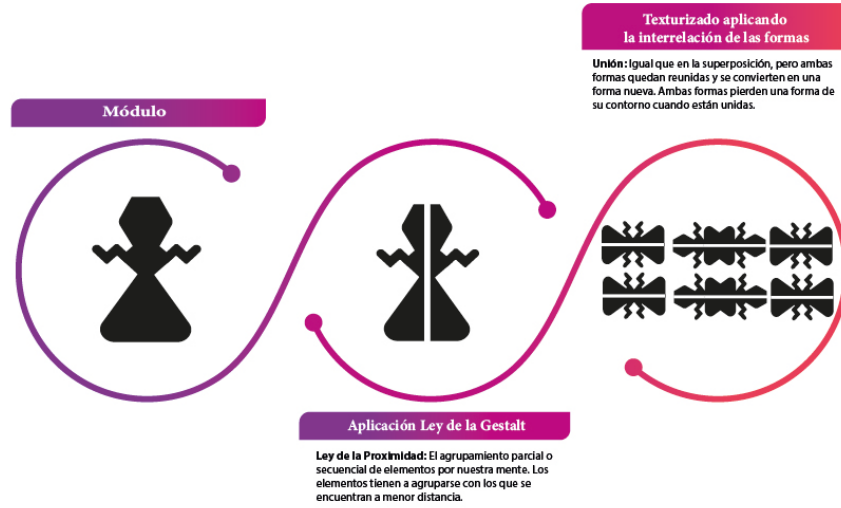


Figura 42  
Autor: Isabel Santos

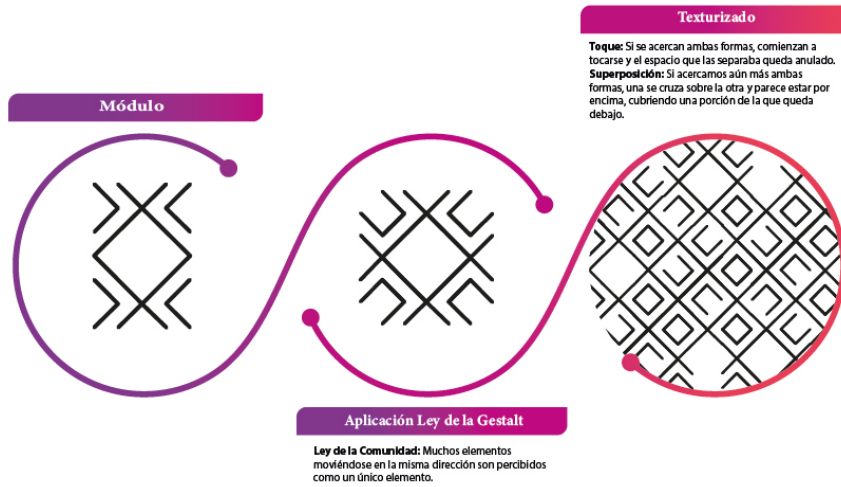


Figura 43  
Autor: Isabel Santos



### 4.1.3. Imágenes de los renders y Unreal Engine

En estas imágenes se evidencia la aplicación de los productos finales en el escenario 3D interactivo y los objetos propuestos para la decoración como otra alternativa.



Figura 44  
Autor: Isabel Santos

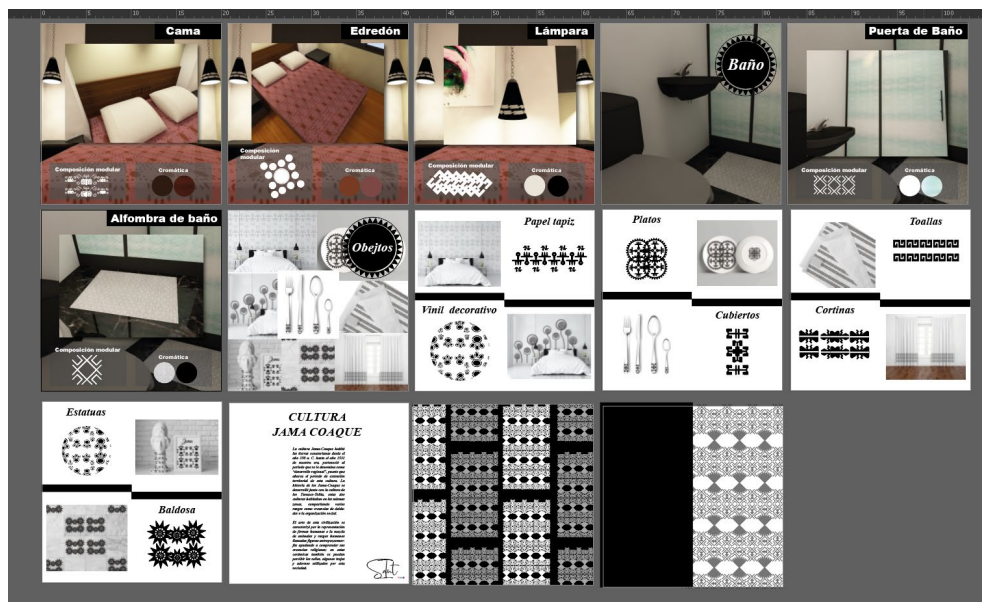


Figura 45  
Autor: Isabel Santos

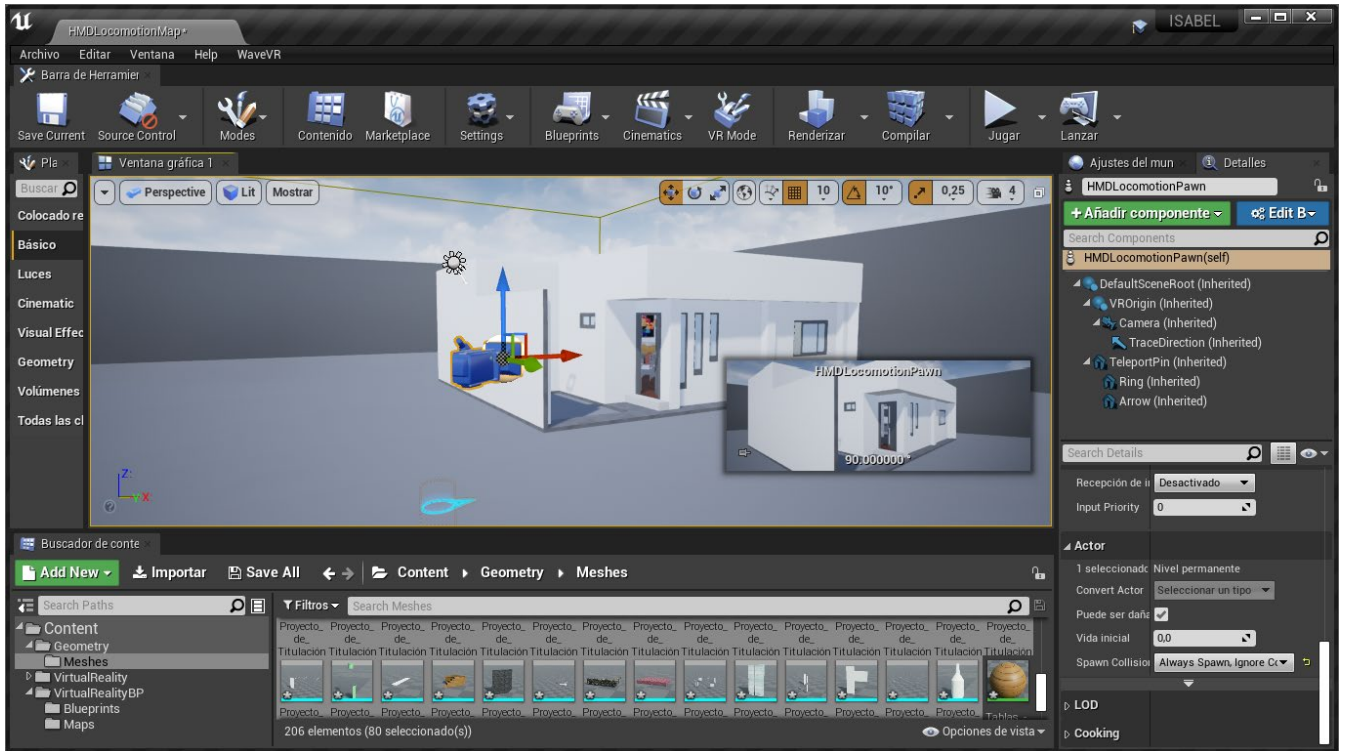


Figura 46  
 Autor: Isabel Santos



Figura 47  
 Autor: Isabel Santos

## **CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 Conclusiones**

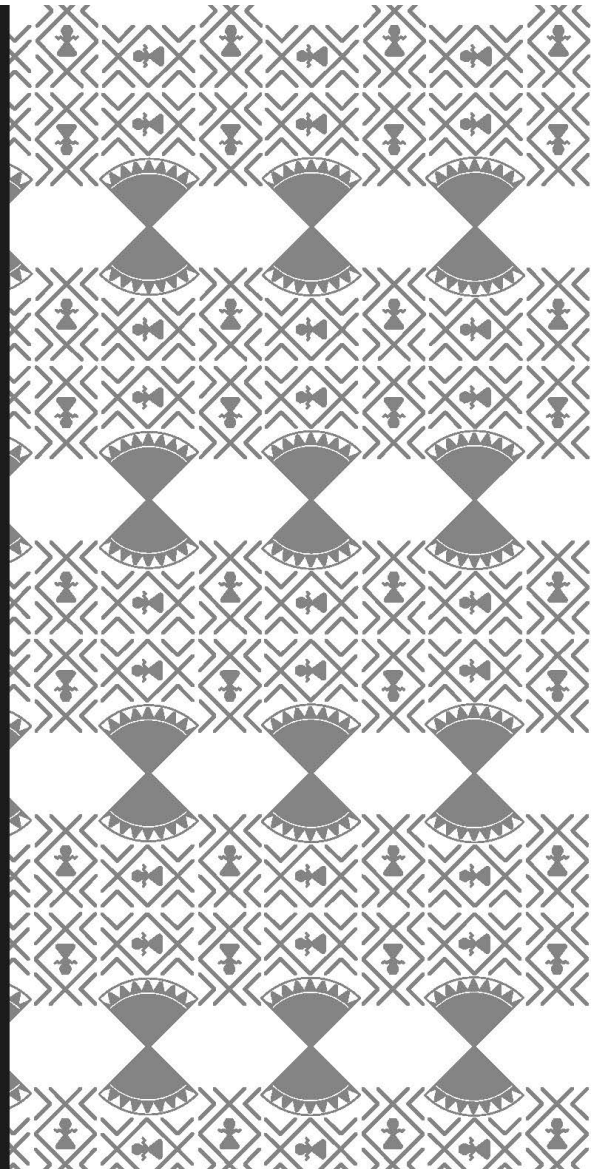
- Se concluyó que al realizar el estudio de la cultura Jama Coaque posee una gran variedad de vestigios, siendo este un gran referente para la creación de una gran variedad de material gráfico.
- Debido a que al analizar estos vestigios mediante su morfología y según la teoría de Ferdinand de Saussure se puede adaptarlo con la finalidad de construir un significado y significante en relación a la iconografía.
- Se puede concluir que una forma técnica de realizar la composición de módulos y super módulos es aplicando las leyes de la Gestalt las cuales ayudan a generar un orden visual y argumentativo en dichos módulos.
- Siendo estos módulos los aplicativos que ayudan a concluir la elaboración del catálogo final representando las texturas modulares en los productos finales
- Por último, se concluye que un software 3D es muy práctico para exponer los resultados finales de las texturas basados en la iconografía andina.

## 5.2 Recomendaciones

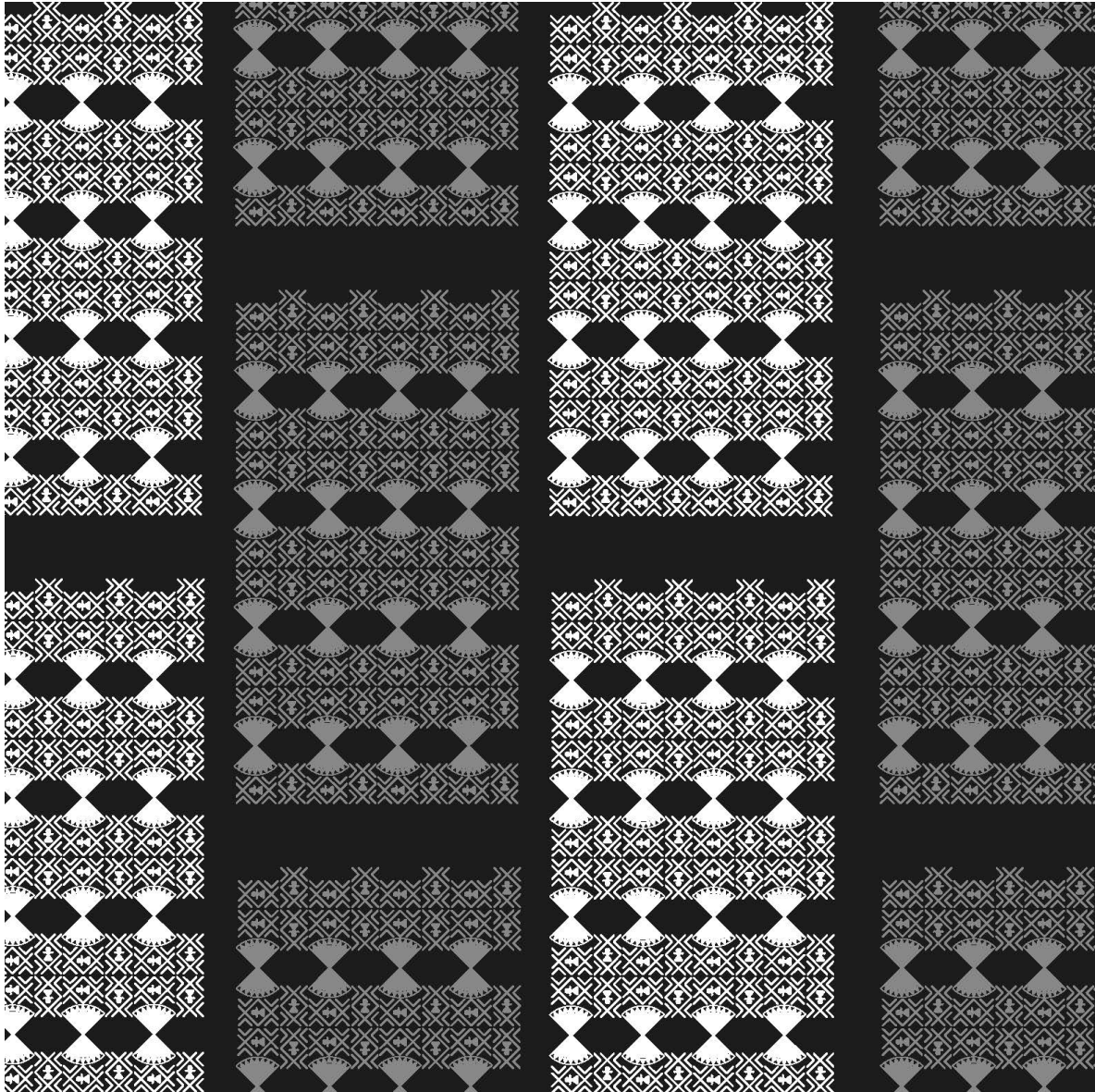
- Al realizar una investigación que este enfocado en mantener nuestra riqueza cultural se recomienda hacer una investigación más profunda de los datos arqueológico en relación de los vestigios de la cultura así tener en claro la teoría de la investigación.
- Se recomienda siempre aplicar una teoría semiótica, la más recomendable es la de Ferdinand de Saussure para darle un significado y significante a cada abstracción de los vestigios.
- Se recomienda utilizar retícula de bipartición y tripartición para obtener resultados gráficos más adaptativos al diseño que se desea y complementarlo con interrelación de las formas para composiciones más organizadas.
- Al aplicar los módulos a las texturas se recomienda utilizar imágenes más reales para que al montar las texturas se aprecie lo máximo posible.
- Por último, se recomienda realizar montajes y diseños en 3D para que los detalles de los objetos propuestos se aprecien de forma más real en los acabados finales.

**Catálogo de  
Decoración  
Andina**

*CULTURA  
JAMA COAQUE*







# ÍNDICE

## *SALA*

- Tapizado de muebles ..... pág 03*  
*Florero ..... pág 04*

## *COCINA*

- Cuadro ..... pág 06*  
*Decorado de mármol ..... pág 07*

## *HABITACIÓN*

- Cabeceza de la cama ..... pág 09*  
*Edredón ..... pág 10*  
*Lámpara ..... pág 11*

## *BAÑO*

- Cortina de baño ..... pág 13*  
*Alfombra de baño ..... pág 14*

## *OBJETOS*

- Papel tapiz ..... pág 16*  
*Vinil decorativo ..... pág 16*  
*Platos ..... pág 17*  
*Cubiertos ..... pág 17*  
*Toallas..... pág 18*  
*Cortinas..... pág 18*  
*Estatuas ..... pág 19*  
*Baldosa ..... pág 19*





# Tapizado de Muebles



**Composición modular**



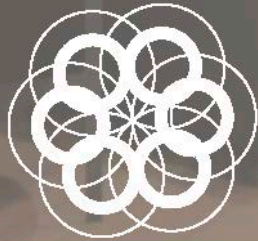
**Cromática**



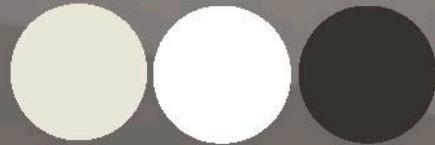
# Florero



**Composición modular**



**Cromática**

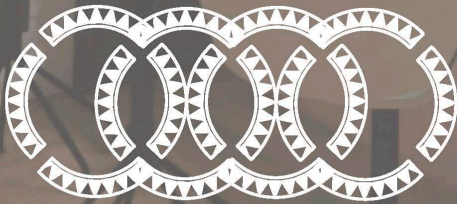




# Decorado en Mármol



**Composición modular**

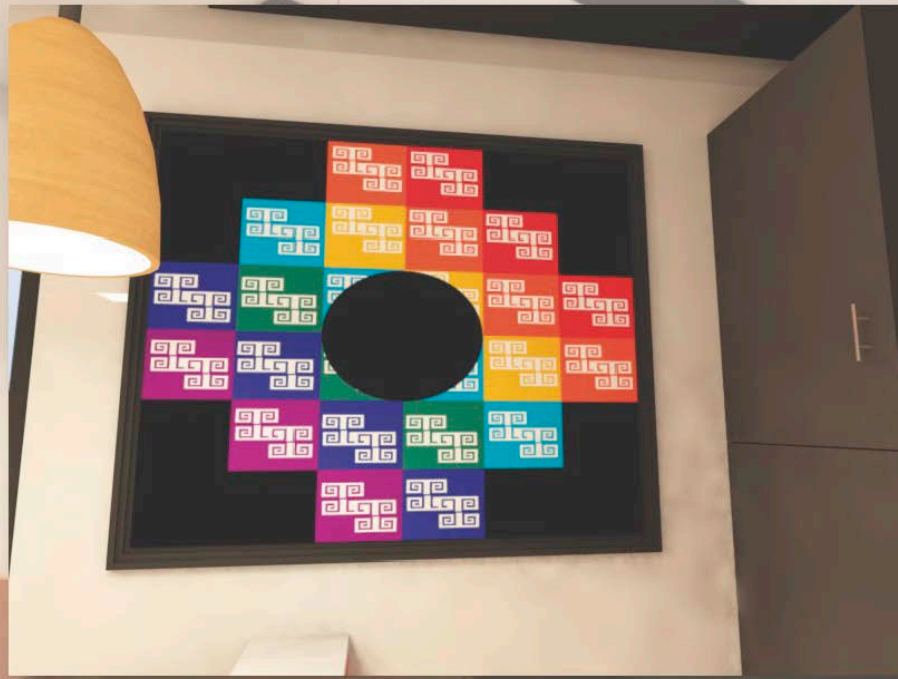


**Cromática**





# Cuadro



## Composición modular



## Cromática

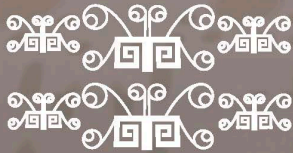




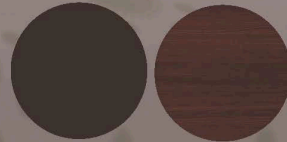
# Cama



## Composición modular



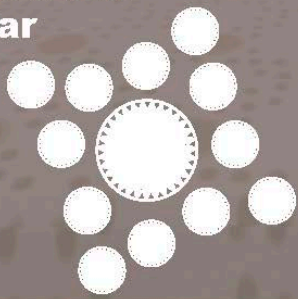
## Cromática



# Edredón



**Composición modular**



**Cromática**

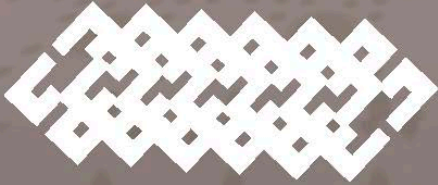




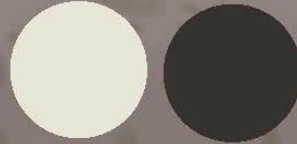
# Lámpara



**Composición modular**



**Cromática**





# Puerta de Baño



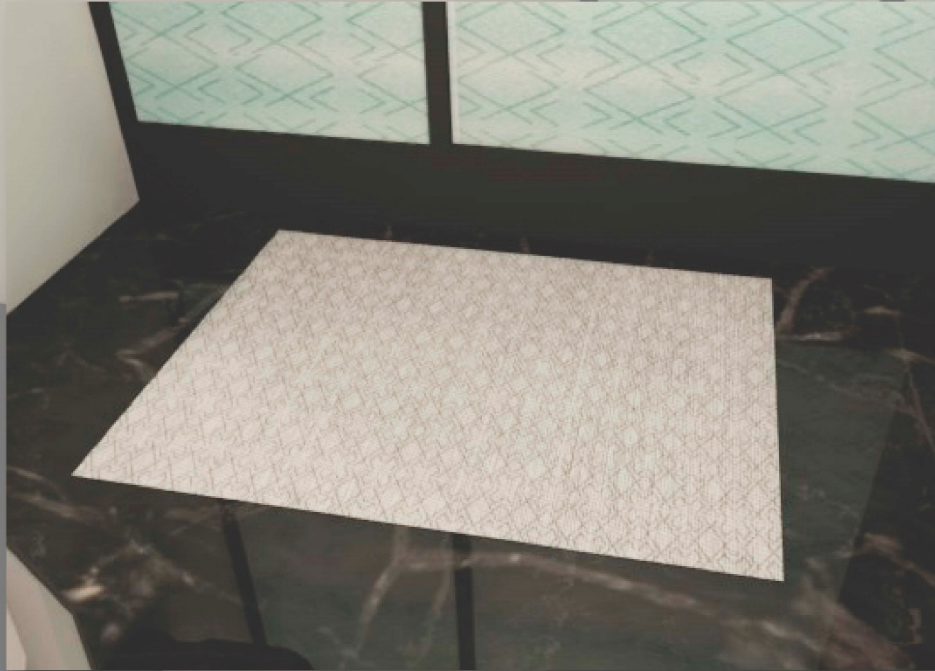
**Composición modular**



**Cromática**



# Alfombra de baño



**Composición modular**



**Cromática**

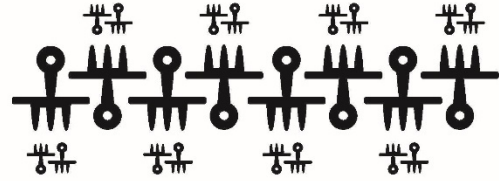




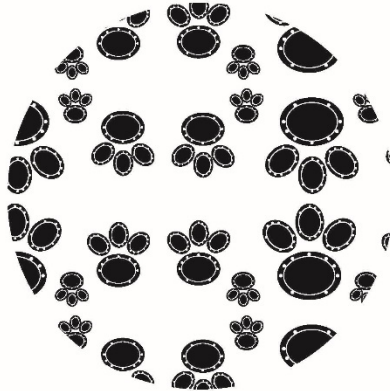




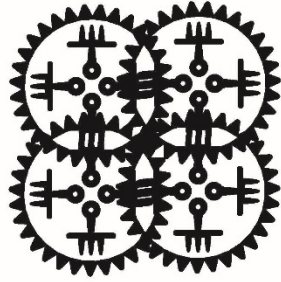
## *Papel tapiz*



## *Vinil decorativo*



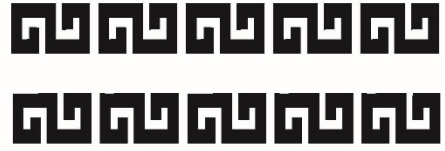
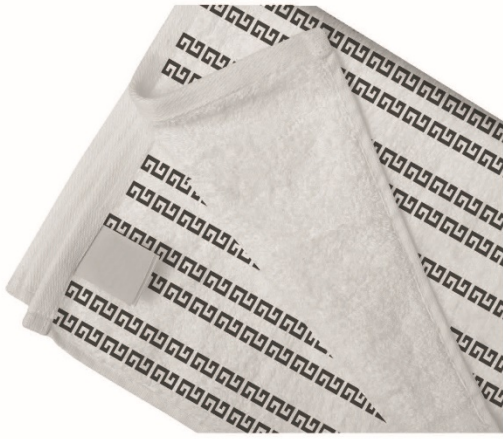
# *Platos*



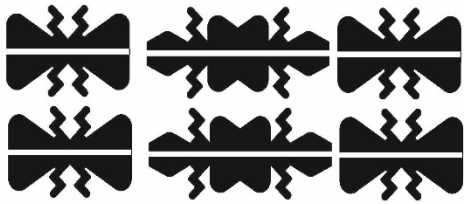
# *Cubiertos*



# *Toallas*

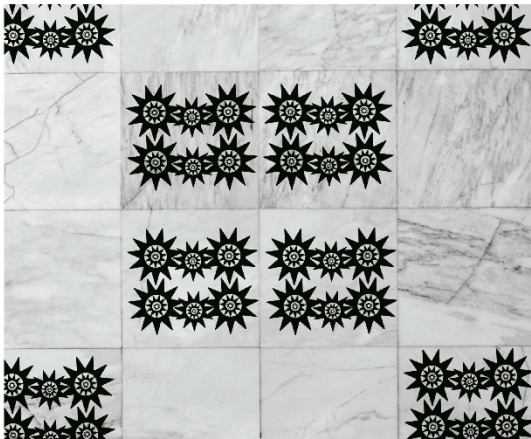
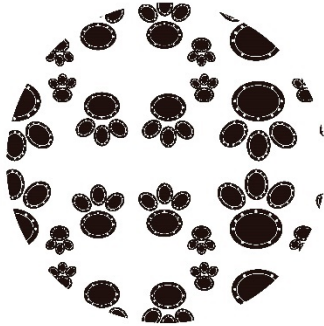


# *Cortinas*

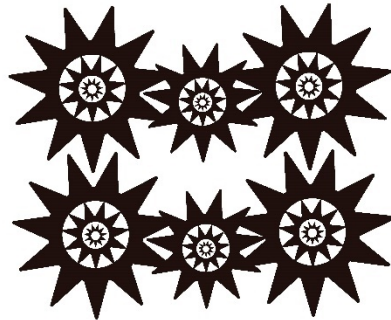




## *Estatuas*



## *Baldosa*

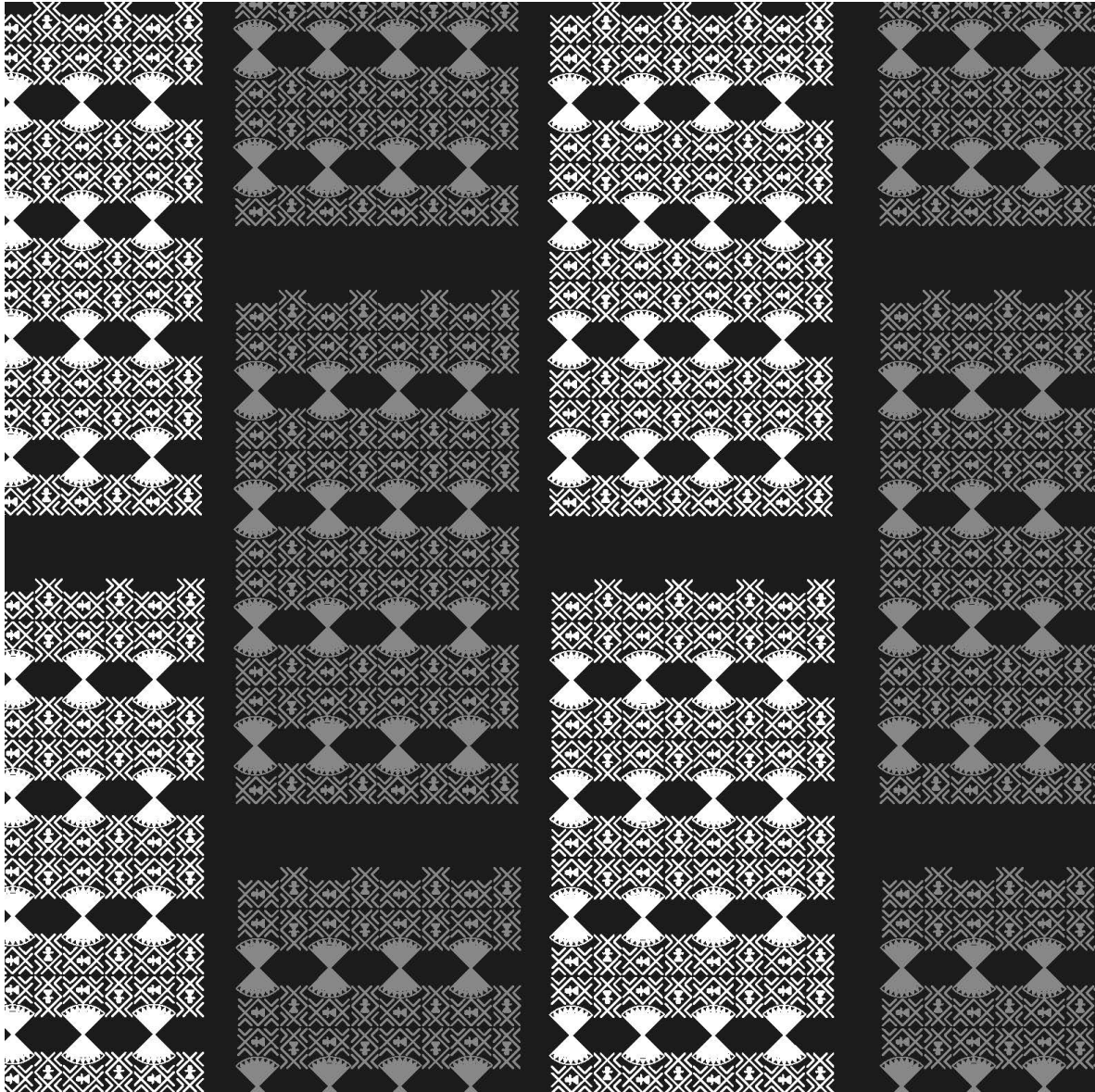


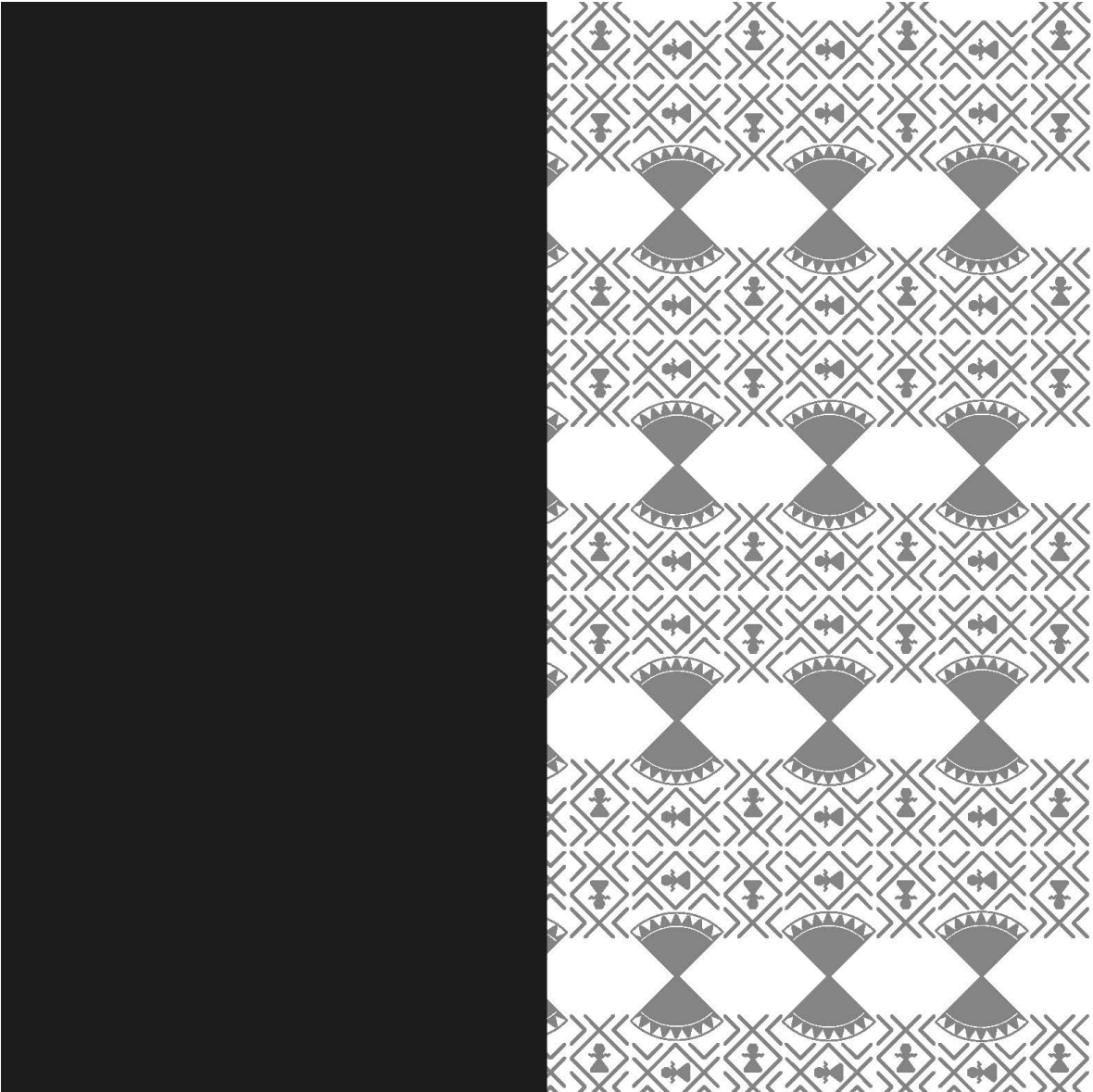
# CULTURA JAMA COAQUE

*La cultura Jama-Coaque habitó las tierras ecuatorianas desde el año 350 a. C. hasta el año 1531 de nuestra era, perteneció al periodo que se le denomina como “desarrollo regional”, puesto que abarca el periodo de extensión territorial de esta cultura. La historia de los Jama-Coaque se desarrolló junto con la cultura de los Tumaco-Tolita, estas dos culturas habitaban en las mismas zonas, compartiendo varios rasgos como creencias de deidades o la organización social.*

*El arte de esta civilización se caracterizó por la representación de formas humanas o la mezcla de animales y rasgos humanos llamadas figuras antropozoomorfas ayudando a comprender sus creencias religiosas; en estas cerámicas también se pueden percibir los sellos, algunos trajes y adornos utilizados por esta sociedad.*







## BIBLIOGRAFÍA

- AFE. (12 de 06 de 2017). *BOLETÍN DE LA ASOCIACIÓN FILATÉLICA ECUATORIANA*. Obtenido de BOLETÍN DE LA ASOCIACIÓN FILATÉLICA ECUATORIANA: <http://www.mascoleccionismo.com/publicaciones/AFE/AFE-019.pdf>
- Ampuero, R. (27 de Diciembre de 2019). *Decortips*. Obtenido de <https://decortips.com/es/casas/como-integrar-estilo-etnico-andino-hogar/>
- Blasco, J. E., Pérez, J. A. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España: Editorial Club Universitario.
- Blender.org*. (s.f.). Obtenido de <https://www.blender.org/>
- Bustos, R. G. (2012). *Teorías del diseño gráfico*. Estado de México: Red tercer milenio S.C.
- CHING, F. (2015). *DISEÑO DE INTERIORES*. (L. Tessio, & M. Rojals, Trads.) Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- cl, C. (s.f.). *sellos\_y\_filatelia*. Obtenido de sellos\_y\_filatelia: [http://www.correos.cl/SitePages/descargas/historia/6-sellos\\_y\\_filatelia.pdf](http://www.correos.cl/SitePages/descargas/historia/6-sellos_y_filatelia.pdf)
- Cotton, B. (1994). *La nueva guía del diseño gráfico*. Barcelona: Blume.
- Ecuador, C. (s.f.). *Correos del Ecuador*. Obtenido de Correos del Ecuador: <https://www.correosdeecuador.gob.ec/sellos-postales-ecuatorianos/>
- EcuRed*. (2014). Obtenido de [https://www.ecured.cu/Cultura\\_Jama\\_-\\_Coaque](https://www.ecured.cu/Cultura_Jama_-_Coaque)
- Estermann, J. (2008). *Saavedrafajardo.org*. Obtenido de <https://www.saavedrafajardo.org/Archivos/solar/04/solar-004-10.pdf>
- Euribe, Z. M. (2008). *Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino*. Lima: Auspacia, CONCYTEC, 1990.
- filatélico, G. (10 de 06 de 2017). *FILATELIA HABILITADA EN EL ECUADOR*. Obtenido de FILATELIA HABILITADA EN EL ECUADOR: [http://www.guayaquilfilatelico.org/biblioteca/C\\_20130915.jpg](http://www.guayaquilfilatelico.org/biblioteca/C_20130915.jpg)
- Grupo Nemetschek. (s.f.). *Graphisoft*. Obtenido de <https://graphisoft.com/es/solutions/archicad>
- G-Tech Design. (s.f.). *G Tech Design*. Obtenido de <https://gtechdesign.net/es/blog/leyes-de-la-gestalt-en-el-diseno-grafico/>
- Guamán, R. O. (2015). Orígenes e historia del arte. *Orígenes e historia del arte*. Machala, El Oro, Ecuador .
- Guayaquilfilatelico. (13 de 06 de 2017). *PRIMERA EMISION DE ESTAMPILLAS DEL ECUADOR*. Obtenido de [http://www.guayaquilfilatelico.org/biblioteca/campana\\_estudio1936.pdf](http://www.guayaquilfilatelico.org/biblioteca/campana_estudio1936.pdf)
- Hernández, R. J. (Octubre de 2018). *Univerdad de Salamanca*. Obtenido de Dpto Medicina: <http://paginas.facmed.unam.mx/deptos/ss/wp-content/uploads/2018/10/22.pdf>
- Jiménez, A., & Perez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *REVISTA EAN* , 186.

- Jiménez, R. B., Rivera Abarca, A. L., Aguilar Cajas, H. O., & Vergara Zurita, H. E. (Septiembre de 2019). Representación gráfica de la cultura andina. *Ciencia Digital*, 5 - 21.
- La\_ formación\_ de\_ la\_ arquitectura\_ neoclásica. (14 de 7 de 2017). *La\_ formación\_ de\_ la\_ arquitectura\_ neoclásica*. Obtenido de La\_ formación\_ de\_ la\_ arquitectura\_ neoclásica: [http://oa.upm.es/8842/1/La\\_ formación\\_ de\\_ la\\_ arquitectura\\_ neoclásica\\_Navascués.pdf](http://oa.upm.es/8842/1/La_ formación_ de_ la_ arquitectura_ neoclásica_Navascués.pdf)
- Lenin-luna. (10 de 11 de 12). *Hipertextual* . Obtenido de Ángulos en fotografía: <https://hipertextual.com/archivo/2010/11/angulos-fotografía/>
- Medina, P. (Junio de 2015). *SAUSSURE: EL SIGNO LINGÜÍSTICO Y LA TEORÍA DEL VALOR*. Obtenido de [http://www.ub.edu/las\\_nubes/archivo/17/teoria-valor.pdf](http://www.ub.edu/las_nubes/archivo/17/teoria-valor.pdf)
- Montes de Oca, I. (2016). *Apuntes del diseño de interiores* . Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas S. A. C.
- Museo Chileno de Arte Precolombino*. (s.f.). Obtenido de <http://precolombino.cl/culturas-americanas/culturas-precolombinas/intermedia/jama-coaque/>
- Novática . (2007). Optimización del proceso. *NOVÁTICA* , 41.
- Quinde, M. C. (2010). *Repositorio Institucional Universidad de Cuenca*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3217>
- Rodriguez, D. (s.f.). *Cultura Jama-Coaque: ubicación, características, religión /Lifeder* . Obtenido de <https://www.lifeder.com/cultura-jama-coaque/>
- Rosa, G. (2014). Evolución de las metodologías de diseño en el movimiento Arts and Crafts y las escuelas Bauhaus y HFG Ulm . *Lo estratégico*, s,p.
- Samperi, H., Collado, F., & Lucio, B. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Turismo, D. d. (03 de 12 de 2014). *gadmriobamba.gob.ec*. Obtenido de [gadmriobamba.gob.ec:](http://www.gadmriobamba.gob.ec/) <http://www.gadmriobamba.gob.ec/index.php/alcaldia/direcciones/informacion/132-direccion-de-turismo>
- Universidad de Palermo. (2001). Producción, creación e investigación en Diseño y Comunicación . *Producción, creación e investigación en Diseño y Comunicación* , 68 .
- Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño* . Barcelona : Editorial Gustavo Gili, SA .
- Zbrush 2021*. (s.f.). Obtenido de <https://www.zbrush-la.com/#about>

## ANEXOS

Encuesta

### DECORACIÓN DE INTERIORES CON ICONOGRAFÍA ANDINA DE LA CULTURA JAMACOAQUE

El siguiente formulario está diseñado para recopilar información sobre la aceptación de y el desarrollo decorativo en objetos de interiores mediante la iconografía de la cultura Jama Coaque.



isant.comunicacionvisual@gmail.com (no compartidos)

[Cambiar de cuenta](#)



\*Obligatorio

Edad \*

- 25 - 30
- 31 - 35
- 36 - 40
- 41 - 45
- 46 - 50
- 51 - 55
- 56 - 60
- 61 - 65

Sexo \*

- Masculino
- Femenino

Nivel de estudios \*

- Secundaria
- Universidad Incompleta
- Universidad Completa
- Maestría
- Otro: \_\_\_\_\_

Etnia con la que se identifica \*

- Blanco
- Mestizo
- Afroecuatoriano
- Indígena



1. ¿Ha visto usted que en la actualidad hay decoración con motivos andinos? \*

- Sí
- No
- Tal vez

2. ¿Qué es lo que más reconoce en decoración con motivos andinos? \*

- a) La chacana
- b) Los colores andinos
- c) Las alpacas
- d) Figuras geométricas repetitivas
- Otro: \_\_\_\_\_

3. Si se aplica la decoración andina en espacios podríamos decir que ayuda a fortalecer nuestras raíces culturales, responda: \*

- Sí
- No
- Tal vez

4. ¿Decoraría usted un espacio que habita o recurre con motivos andinos? \*

- Sí
- No
- Tal vez

5 ¿Qué espacio de su hogar decoraría con motivos andinos? \*

- a) Habitación
- b) Baño
- c) Sala
- d) Cocina

6 ¿Compraría usted objetos con motivos andinos? \*

- Sí
- No
- Tal vez

7. Escoja un objeto que usaría en su hogar con motivos andinos: \*

- a) Papel tapiz
- b) Alfombras
- c) Cojines
- d) Mueblería con motivos
- Esculturas con textura
- Objetos varios como (cubiertos, saleros, individuales, etc )con texturas
- Otro: \_\_\_\_\_

8. Califique cuán importante cree usted que es incrementar la iconografía de las culturas ecuatorianas en la decoración del 1 al 5. \*

Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.

- |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8. Califique cuán importante cree usted que es incrementar la iconografía de las culturas ecuatorianas en la decoración del 1 al 5. \*

Siendo 1 el puntaje más bajo y 5 el puntaje más alto.

1

2

3

4

5

9 ¿Conoce usted acerca de la iconografía de la cultura Jamacoaque? \*

Sí

No

Tal vez

10 ¿Quisiera que los productos de decoración contengan información acerca de la cultura? \*

Sí

No

Tal vez

Enviar

Borrar formulario

# Catálogo

**Catálogo de Decoración Andina**



**ÍNDICE**

- SALA Tapizado de muebles ..... pág. 07
- Platos ..... pág. 04
- COCINA Encimera de mármol ..... pág. 06
- Cuadro ..... pág. 07
- HABITACION Cama ..... pág. 09
- Edredón ..... pág. 10
- Lámpara ..... pág. 11
- BAÑO Alfombra de baño ..... pág. 12
- Objetos ..... pág. 14
- Platos ..... pág. 15
- Vinil decorativo ..... pág. 17
- Cubiertos ..... pág. 18
- Cortinas ..... pág. 19
- Estatuas ..... pág. 20
- Valdoza ..... pág. 21

**Sala**



Composiciones modulares

Cromática

**Tapizado de Muebles**



Composiciones modulares

Cromática

**Florero**



Composiciones modulares

Cromática

**Cocina**



Composiciones modulares

Cromática

**Cuadro**



Composiciones modulares

Cromática

**Decorado en Marmol**



Composiciones modulares

Cromática

**Habitación**



Composiciones modulares

Cromática

**Cama**



Composiciones modulares

Cromática

**Edredón**



Composiciones modulares

Cromática

**Lámpara**



Composiciones modulares

Cromática

**Baño**



Composiciones modulares

Cromática

**Puerta de Baño**



Composiciones modulares

Cromática

**Alfombra de baño**



Composiciones modulares

Cromática

**Objetos**



Composiciones modulares

Cromática

**Papel tapiz**



Composiciones modulares

Cromática

**Platos**



Composiciones modulares

Cromática

**Toallas**



Composiciones modulares

Cromática

**Vinil decorativo**



Composiciones modulares

Cromática

**Cubiertos**



Composiciones modulares

Cromática

**Cortinas**



Composiciones modulares

Cromática

**Estatuas**



Composiciones modulares

Cromática

**Valdoza**



Composiciones modulares

Cromática

**CULTURA JAMA COAQUE**

Las culturas andinas habitaron el territorio que hoy constituye el departamento de Jama Coaque desde el inicio de la historia. Estas culturas desarrollaron una gran variedad de expresiones artísticas, entre ellas, la cerámica, el textil, el metal, el tejido, el dibujo, el grabado, etc. En esta colección se presentan algunas de las obras más representativas de estas culturas, que hoy forman parte del patrimonio cultural de nuestro país.

El uso de sus símbolos se recomienda para la decoración de interiores, especialmente en ambientes que buscan resaltar la identidad cultural y el arte andino.



