



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

Título:

Catálogo con ilustraciones de moda para el rescate de la indumentaria de la
Cultura Puruhá

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

Autor:

Tarco Chinlle Denisse Rosibel

Tutor:

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Denisse Rosibel Tarco Chinlle**, con cédula de ciudadanía **0606076891**, autor (a) del trabajo de investigación titulado: **Catálogo con ilustraciones de moda para el rescate de la indumentaria de la Cultura Puruhá**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 25 de noviembre del 2025



Denisse Rosibel Tarco Chinlle

C.I: 0606076891

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa** catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **Catálogo con ilustraciones de moda para el rescate de la indumentaria de la Cultura Puruhá**, bajo la autoría de **Denisse Rosibel Tarco Chinlle**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 25 días del mes de noviembre de 2025



Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

C.I: 0602891582

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **“Catálogo con ilustraciones de moda para el rescate de la indumentaria de la Cultura Puruhá”**, presentado por **Denisse Rosibel Tarco Chinlle**, con cédula de identidad número **0606076891**, bajo la tutoría de **Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 25 de noviembre de 2025.

Mgs. William Javier Quevedo Tumailli

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE
GRADO**

Mgs. Luis Miguel Viñan Carrasco

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

Mgs. Gabriela Maribel Puentes Orozco

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **TARCO CHINLLE DENISSE ROSIBEL** con CC: **0606076891** estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **CATÁLOGO CON ILUSTRACIONES DE MODA PARA EL RESCATE DE LA INDUMENTARIA DE LA CULTURA PURUHÁ**", cumple con el 8%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 13 de octubre de 2025



Mgs. Marcela Cadena Figueroa
TUTOR(A)

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, que ha sido la raíz y el impulso de cada uno de mis pasos. A mis padres, por enseñarme el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la honestidad; por cada sacrificio silencioso, por cada palabra de aliento y por su fe inquebrantable en mis capacidades incluso en los días en los que yo misma dudé. Su amor, su guía y su fortaleza han sido la luz que ha iluminado mi camino académico y personal.

Dedico también este logro a quienes me acompañaron con paciencia y cariño durante este proceso, comprendiendo mis ausencias, mis desvelos y mis inquietudes. A las personas que confiaron en mí, que celebraron mis avances y que se mantuvieron a mi lado en los momentos de duda. Cada gesto, cada abrazo, cada consejo y cada muestra de apoyo se convirtieron en la energía que me permitió continuar.

Finalmente, dedico esta tesis a mi propio esfuerzo, a la constancia que aprendí a cultivar y a la versión de mí que no se rindió. Este trabajo representa no solo una meta académica alcanzada, sino también un recordatorio de que los sueños se construyen con dedicación, perseverancia y amor.

AGRADECIMIENTO

Deseo agradecer, de manera muy especial, a mi familia, a mis padres, hermanas, tíos y mis abuelos que gracias a Dios, aún están con vida para presenciar este momento. Su apoyo emocional, su comprensión ante mis ausencias, su paciencia en los momentos de presión y su amor constante fueron indispensables para que pudiera culminar este proyecto. Gracias por creer en mí, por motivarme a seguir adelante y por recordarme que cada esfuerzo tiene su recompensa. Sin ustedes, este logro no tendría el mismo significado.

También quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi tutora de tesis Mgs. Marcela Cadena, por su guía académica, por las orientaciones precisas y por su paciencia en todo este proceso investigativo. Su experiencia, compromiso y acompañamiento fueron fundamentales para dar solidez y claridad a este trabajo. Agradezco también a los docentes de la institución, quienes con sus enseñanzas contribuyeron a mi formación profesional y a despertar en mí el interés por el estudio, la creatividad y el pensamiento crítico.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, formaron parte de esta etapa, mis amigos y compañeros, especialmente a mis amigas, que han hecho de momentos difíciles y complicados, momentos más tranquilos y menos pesados. Gracias por su amistad.

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DE TRIBUNAL

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.	16
1. INTRODUCCION.....	16
1.1 Antecedentes	17
1.2 Planteamiento del Problema	18
1.3 Justificación.....	19
1.4 Objetivos	20
1.4.1 General.....	20
1.4.2 Específicos	20
CAPÍTULO II.....	21
2. MARCO TEÓRICO.	21
2.1 Ilustración.....	21
2.1.1 Tipos de Ilustración.....	21
2.1.2 Técnicas de Ilustración de Moda	24
2.1.3 Técnicas de Ilustración.....	26
2.1.4 Estilos de Ilustración.....	30

2.1.5 Ilustración digital	30
2.2 Diseño editorial	31
2.2.1 Maquetación y Diagramación	31
2.2.2 Elementos del Diseño Editorial.....	32
2.3 El catálogo como producto del diseño editorial	32
2.3.1. El catálogo	32
2.3.2. Catálogo de moda	33
2.3.3. Catalogo digital.....	33
2.3.4. Tipos de Catálogo	33
2.3.4. Lookbook	37
2.3.5. Proceso de realización de un catálogo	37
2.4. Cultura puruhá.....	38
2.4.2. Historia.....	38
2.4.3. Descripción Geográfica.....	38
2.4.4. Indumentaria de la Cultura Puruhá	38
2.5. Iconografía	39
2.6. Cromática de la indumentaria.....	41
CAPÍTULO III.	43
3. METODOLOGIA.....	43
3.3. Enfoque de la investigación	43
3.3.2. Enfoque cualitativo	43
3.4. Tipo de investigación	43
3.5. Diseño de investigación	43
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
3.6.2. Técnicas	43
3.6.3. Instrumentos.....	44
3.7. Población y muestra	44
3.7.2. Población.....	44
3.7.3. Muestra	44
3.8. Metodología Proyectual de Diseño.....	45

2.3.1 Robert Scott	45
3.9. Procesamiento de la información	45
CAPÍTULO IV.	46
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	46
4.3. Entrevistado N° 1	46
4.5. Entrevistado N° 3.	50
4.6. Entrevistado N° 4.	53
4.7. Fichas de observación	54
CAPÍTULO V.....	59
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	59
5.3. Conclusiones	59
5.4. Recomendaciones.....	60
CAPÍTULO VI.	61
6. PROPUESTA	61
Causa Primera.....	61
Moodboards	62
BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Técnica de ilustración.....	26
Tabla 2. Tipos de catálogos	35
Tabla 3. Elementos iconográficos	40
Tabla 4. Entrevista realizada a un historiador	46
Tabla 5. Entrevista realizada a un diseñador	50
Tabla 6. Entrevista realizada a una emprendedora	53
Tabla 7. Ficha de observación, indumentaria femenina	55
Tabla 8. Ficha de observación, segundo modelo de indumentaria femenina	57

INDICE DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Dibujo a lápiz.....</i>	<i>27</i>
<i>Ilustración 2 Acuarela.....</i>	<i>27</i>
<i>Ilustración 3 Óleo sobre lienzo</i>	<i>27</i>
<i>Ilustración 4 Tinta</i>	<i>28</i>
<i>Ilustración 5 Gouache</i>	<i>28</i>
<i>Ilustración 6 Ilustración Digital.....</i>	<i>28</i>
<i>Ilustración 7 Collage.....</i>	<i>29</i>
<i>Ilustración 8 Carboncillo</i>	<i>29</i>
<i>Ilustración 9 Serigrafia</i>	<i>29</i>
<i>Ilustración 10 Catálogo de productos.....</i>	<i>35</i>
<i>Ilustración 11 Catalogo de servicios.....</i>	<i>35</i>
<i>Ilustración 12 Catálogo digital</i>	<i>35</i>
<i>Ilustración 13 Catalogo impreso.....</i>	<i>36</i>
<i>Ilustración 14 Ctalogo de moda</i>	<i>36</i>
<i>Ilustración 15 Catalogo institucional.....</i>	<i>36</i>
<i>Ilustración 16 Moodboard 1.....</i>	<i>62</i>
<i>Ilustración 17 Coolboard 1</i>	<i>63</i>
<i>Ilustración 18 Moodboard 2.....</i>	<i>63</i>
<i>Ilustración 19 Moodboard.....</i>	<i>64</i>
<i>Ilustración 20 Coolboard 2</i>	<i>64</i>
<i>Ilustración 21 Coolboard</i>	<i>65</i>
<i>Ilustración 22: Forma geométrica / rombo.....</i>	<i>66</i>
<i>Ilustración 23: Figura zoomorfa / forma de ave</i>	<i>66</i>
<i>Ilustración 24: Figura lineal / Líneas compuestas.....</i>	<i>66</i>
<i>Ilustración 25: Figura geométrica / Formas especiales</i>	<i>67</i>
<i>Ilustración 26: Figura geométrica / rombo.....</i>	<i>67</i>
<i>Ilustración 27: Figuras con apariencia de cruz-estrella / Adaptación de la forma de cruz en formato circular.....</i>	<i>67</i>
<i>Ilustración 28: Figura geométrica / Formas especiales</i>	<i>68</i>
<i>Ilustración 29.....</i>	<i>68</i>

<i>Ilustración 30.....</i>	<i>69</i>
<i>Ilustración 31.....</i>	<i>69</i>
<i>Ilustración 32.....</i>	<i>70</i>
<i>Ilustración 33.....</i>	<i>70</i>
<i>Ilustración 34.....</i>	<i>71</i>
<i>Ilustración 35.....</i>	<i>71</i>
<i>Ilustración 36.....</i>	<i>72</i>
<i>Ilustración 37.....</i>	<i>72</i>
<i>Ilustración 38.....</i>	<i>73</i>
<i>Ilustración 39.....</i>	<i>73</i>
<i>Ilustración 40: Figurines.....</i>	<i>74</i>
<i>Ilustración 41: Figurines.....</i>	<i>74</i>
<i>Ilustración 42: Figurines.....</i>	<i>75</i>
<i>Ilustración 43: Figurines.....</i>	<i>75</i>
<i>Ilustración 44: Bocetos digitalizados</i>	<i>76</i>
<i>Ilustración 45: Construcción del catálogo</i>	<i>77</i>
<i>Ilustración 46: Construcción de catálogo</i>	<i>78</i>
<i>Ilustración 47: Construcción del catálogo</i>	<i>78</i>
<i>Ilustración 48 Construcción de catálogo</i>	<i>79</i>
<i>Ilustración 49 Construcción de catálogo</i>	<i>79</i>
<i>Ilustración 50 Construcción de catálogo</i>	<i>80</i>
<i>Ilustración 51 Construcción de catálogo</i>	<i>80</i>
<i>Ilustración 52 Catálogo.....</i>	<i>81</i>

RESUMEN

Al pasar los años, la manera de vestir de la gente ha ido cambiando evidentemente en muchas regiones del mundo, de nuestro país y por lo tanto en la ciudad de Riobamba, en donde sus orígenes vienen de la Cultura Puruhá, por lo que la pérdida del uso de la indumentaria originaria es muy notoria, aunque. Es por esto que se plantea como objetivo principal diseñar un catálogo con ilustraciones de moda, para contribuir al rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá. Para lograrlo, se recopiló información detallada sobre las prendas tradicionales a través de entrevistas con historiadores, diseñadores y emprendedores, además de realizar fichas de observación visual sobre las características de las prendas. La metodología utilizada fue cualitativa, con un enfoque exploratorio y descriptivo, que incluyó la recolección de datos mediante observación directa y entrevistas. Posteriormente, los datos obtenidos fueron analizados para crear un catálogo visualmente atractivo y educativo, combinando ilustraciones tradicionales con un enfoque moderno. Los resultados mostraron que la indumentaria Puruhá conserva elementos clave como las formas geométricas y colores vibrantes, pero también experimenta una transformación en las nuevas generaciones, influenciada por las tendencias de moda actuales. Como conclusión, se destacó la importancia de fusionar las tradiciones textiles con la moda contemporánea para revitalizar y preservar la cultura Puruhá, asegurando que no solo se conserve la vestimenta, sino que también se haga relevante para las nuevas generaciones. Además, se concluyó que el catálogo creado no solo funciona como una herramienta visual, sino también como un recurso educativo que fomenta la apreciación de la cultura Puruhá, contribuyendo a su preservación y difusión en el contexto actual.

Palabras claves: Indumentaria, Puruhá, catálogo, ilustraciones, moda

ABSTRACT

Over the years, people's way of dressing has evidently changed in many regions of the world, in our country, and therefore in the city of Riobamba, where its origins come from the Puruhá Culture, making the loss of the use of traditional clothing very noticeable, although. This is why the main objective is to design a catalog with fashion illustrations to contribute to the rescue of the Puruhá culture's clothing. To achieve this, detailed information about traditional garments was collected through interviews with historians, designers, and entrepreneurs, in addition to creating visual observation sheets on the characteristics of the garments. The methodology used was qualitative, with an exploratory and descriptive approach, which included data collection through direct observation and interviews. Subsequently, the data obtained were analyzed to create a visually appealing and educational catalog, combining traditional illustrations with a modern approach. The results showed that Puruhá clothing retains key elements such as geometric shapes and vibrant colors, but also undergoes a transformation in the new generations, influenced by current fashion trends. In conclusion, the importance of merging textile traditions with contemporary fashion was highlighted to revitalize and preserve Puruhá culture, ensuring that not only the clothing is preserved but also made relevant for new generations. Furthermore, it was concluded that the created catalog not only serves as a visual tool but also as an educational resource that fosters the appreciation of Puruhá culture, contributing to its preservation and dissemination in the current context.

Keywords: Clothing, Puruhá, catalog, illustrations, fashion

CAPÍTULO I.

1. INTRODUCCION.

El diseño gráfico, como disciplina artística y comunicativa, ha experimentado una evolución constante a lo largo del tiempo, influenciado por diversos movimientos culturales y filosóficos. La ilustración es parte y complemento del diseño gráfico, misma que se caracteriza principalmente por crear dibujos o imágenes que busca transmitir un mensaje, generalmente estas imágenes acompañan o complementan un texto, ya sea una historia, noticia, o cualquier tipo de información (Peña, 2020).

De hecho, la ilustración es considerado un movimiento, que tiene su historia varios años atrás, y que se lo utiliza hasta hoy, la ilustración, puede usar varios recursos y soportes, como un cartel, vallas publicitarias, volantes, portadas, catálogos, entre otros (Andino, 2023). El catálogo es un recurso útil, en el que se puede plasmar o realizar ilustración, se encarga de recolectar información de manera ordenada, y dependiendo del contexto, su uso es variado, por ejemplo, es usado para mostrar una serie de productos ordenados. Un catálogo crea comunicación visual, con información que respecta a elementos o productos, de manera clara y ordenada (Espin et al., 2022).

En el contexto cultural, la ciudad de Riobamba, se encuentra rodeada de mensajes visuales, los cuales poseen ilustraciones en su composición, muchas de ellas que tratan de rescatar las tradiciones populares de la ciudad. En cuanto a la cultura puruhá, esta posee una rica tradición en cuanto a su indumentaria, la cual ha sido transmitida a través de sus generaciones, reflejando las necesidades funcionales, valores espirituales, simbólicos y estéticos de su pueblo.

A pesar de ello, con el paso del tiempo las tradiciones textiles Puruhás se han ido perdiendo, y las generaciones actuales tienen un conocimiento limitado sobre la riqueza de sus vestimentas ancestrales.

La indumentaria de la Cultura Puruhá no solo incluye elementos de vestimenta, sino que está cargada de significados profundos, que reflejan la cosmovisión de este pueblo, los tejidos, los colores y los adornos no eran meramente decorativos, sino que cumplían con fines simbólicos y rituales. Cada prenda, cada accesorio, tenía un propósito específico dentro de la vida cotidiana y las ceremonias, por lo tanto, rescatar esta indumentaria es un acto de conservación cultural y de revitalización de las tradiciones que pueden enriquecer la identidad de las nuevas generaciones.

Es por ello que el siguiente trabajo de investigación pretende crear un catálogo de ilustraciones, que contenga parte del contexto e historia de la cultura Puruhá, centrándose en la indumentaria que pertenece a dicha cultura, en el que se aplicaron técnicas, estilos y características de la ilustración, las cuales ayudaron a la creación y desarrollo del catálogo, como parte de rescate de la indumentaria.

1.1 Antecedentes

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la investigación realizada utilizando bases de datos confiables, en la que se analizaron las variables relacionadas con el tema, las cuales son la elaboración de catálogos y la recuperación de indumentaria.

Rigcha, (2024) en su investigación titulada “Evolución de la vestimenta puruhá y su influencia en la parroquia Cacha” tiene como objetivo reflexionar sobre la evolución de la vestimenta tradicional del pueblo Puruhá de Cacha y su impacto cultural en la parroquia de Chimborazo. La metodología empleada fue bibliográfica y descriptiva, utilizando los métodos analítico-sintético e histórico-lógico a través de la revisión de diversos documentos relacionados con el estudio, obtenido que:

Los resultados muestran que, a pesar de los cambios y la transculturación, la vestimenta sigue siendo un símbolo cultural esencial para la comunidad Puruhá, preservando sus elementos tradicionales e iconográficos. Además, la investigación resalta la importancia de la indumentaria como medio de reafirmación cultural y su influencia en el diseño moderno, promoviendo la integración de los valores Puruhá en la moda contemporánea.

Por otra parte Espín et al., (2022) en su estudio titulado “Diseño centrado en el usuario para la creación de un catálogo de productos de consumo masivo” tiene como objetivo aplicar la metodología de diseño centrado en el usuario (DCU) para crear un catálogo digital de productos para una empresa, con el fin de mejorar la promoción y comercialización de sus productos. La metodología empleada incluyó encuestas y entrevistas con el público objetivo, y el uso de herramientas como Adobe InDesign y Adobe Illustrator para el desarrollo de los prototipos, obteniendo que:

Los resultados mostraron que, al seguir el enfoque DCU, se creó un catálogo digital que no solo cumplió con las expectativas de los usuarios, sino que también optimizó

la accesibilidad, usabilidad y experiencia del cliente, permitiendo una efectiva interacción con los productos.

Igualmente Melena (2020) en su proyecto de titulación denominado “Recuperación de la vestimenta tradicional de las parroquias, mediante talleres educativos” tiene como objetivo promover la valoración y conservación de la vestimenta tradicional de parroquias en la provincia de Chimborazo, Ecuador, a través de talleres educativos dirigidos a estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Fernando Daquilema”. La metodología utilizada fue de tipo cualitativa y descriptiva, empleando investigación de campo con observación directa y entrevistas, junto con el análisis de causas que han provocado la pérdida de esta tradición, obteniendo que:

Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes están familiarizados con la vestimenta tradicional, destacando su importancia en festividades y como símbolo de identidad cultural, y también se observó un fuerte deseo por recuperarla y preservarla.

En este sentido Román (2021) en su investigación titulada “Reinterpretación de la simbología de la cultura cañari y aplicación de tendencias globales en indumentaria para jóvenes” presenta un proyecto de diseño de indumentaria que busca rescatar y revalorizar la vestimenta tradicional de la cultura Cañari, haciendo el uso de un catálogo adaptado a las preferencias de los jóvenes de la región. El objetivo es fusionar los elementos identitarios de la cultura Cañari con las tendencias globales para crear prendas atractivas para este segmento de mercado. La metodología incluyó investigación de campo, desarrollo de bocetos, creación de un catálogo, experimentación con materiales, y la creación de un plan de negocios, obteniendo de esta manera:

Los resultados mostraron una buena acogida inicial del emprendimiento, destacando la aceptación de la propuesta por parte de los jóvenes, quienes valoraron la modernización de la indumentaria tradicional.

1.2 Planteamiento del Problema

El diseño gráfico aplicado en distintas áreas, ayuda a buscar soluciones, relacionadas con esta disciplina, en un contexto cultural, aplicar el diseño gráfico, puede generar una manera de contribución para las culturas. En el Ecuador, se encuentra gran variedad de culturas, particularmente en la región Sierra, “la Cultura Puruhá (CP) es una etnia indígena

que actualmente habita en la provincia de Chimborazo con amplia cultura y tradición” (Meléndez, 2022).

Dicha cultura Puruhá, destaca por su historia y tradición, uno de los elementos importantes de esta cultura es su indumentaria, que tiene varias características y significados, así como también su proceso de elaboración. La indumentaria Puruhá, tiene historia y es importante, por lo que destacar el valor de estas piezas es una manera de impulsar a que la gente se interese por ellas, e inclusive puede llegar a ser del gusto de turistas y personas nativas.

Al pasar los años, la manera de vestir de la gente ha ido cambiando evidentemente en muchas regiones del mundo, de nuestro país y por lo tanto en la ciudad de Riobamba, en donde sus orígenes vienen de la Cultura Puruhá, por lo que la pérdida del uso de la indumentaria originaria es muy notoria, aunque hay personas que aun usan dichas prendas, no todos conocen el valor y la historia de estas, por lo que genera un gran desconocimiento por parte de la gente de la ciudad, especialmente las nuevas generaciones.

En este escenario, el Ecuador ha sido influenciado por las tendencias de moda que hay actualmente y que cada vez están en cambio constante, por lo que resulta un tanto difícil que las personas, usen prendas originarias de las culturas del país.

Debido a esto, la presente investigación tiene como propósito encontrar una manera de rescatar la indumentaria de la cultura Puruhá, a través de la creación de ilustraciones de diversas prendas. En estas ilustraciones, se aplicarán y analizarán las tendencias de moda actuales, al mismo tiempo que se integrará la indumentaria tradicional de la cultura Puruhá, logrando así reflejar su contexto cultural de manera fiel y significativa.

1.3 Justificación

La investigación se realizó con el fin de contribuir a la preservación y revalorización de las tradiciones textiles de este pueblo ancestral, la indumentaria puruhá es un componente clave de su identidad cultural, pero ha sido relegada en gran medida por la globalización y la modernización.

El propósito principal de este proyecto es tomar elementos que forman parte de la vestimenta tradicional de los Puruhá, fusionándola con elementos contemporáneos que atraigan a las nuevas generaciones. La investigación responde a la necesidad de que esta parte fundamental del patrimonio cultural se siga manteniendo con el tiempo, permitiendo que jóvenes y adultos redescubran su importancia.

Este catálogo no solo será una herramienta visual, también servirá como un recurso educativo para promover el conocimiento sobre la cultura Puruhá en el contexto actual, las ilustraciones permitirán que las nuevas generaciones se reconozcan y se conecten con su identidad cultural de una manera moderna y accesible, además se promoverá el respeto por las tradiciones al ofrecer una interpretación fresca y relevante para los tiempos actuales, generando un sentido de orgullo y pertenencia en los jóvenes.

Los beneficiarios incluyen principalmente a jóvenes, quienes podrán ver reflejada su identidad en un contexto contemporáneo, también serán beneficiados diseñadores de moda, académicos e instituciones educativas que busquen promover el conocimiento sobre culturas indígenas y su contribución al panorama cultural actual. Este catálogo, al ser accesible tanto de manera digital, tiene el potencial de llegar a un público amplio, favoreciendo la preservación y difusión de la indumentaria Puruhá.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Diseñar un catálogo con ilustraciones de moda, para contribuir al rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá.

1.4.2 Específicos

- Levantar datos referentes a la indumentaria de la cultura Puruhá, para la correcta creación de ilustraciones aplicadas al diseño de modas.
- Conocer la estructura de un catálogo de moda, para el rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá
- Diseñar un ejemplar editorial que tenga como principal elemento la ilustración de moda, para contribuir al rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá.

CAPÍTULO II.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1 Ilustración

Ubago (2024) expresa que el objetivo de la ilustración es “transmitir un mensaje o una idea de manera visual, con la capacidad de captar la atención del espectador y facilitar la comprensión del contenido”

Una ilustración es una representación visual que acompaña y complementa un texto, idea o concepto a través de la creación de imágenes. Se utiliza principalmente para hacer que la información sea más comprensible, atractiva y accesible, a la vez que aporta una interpretación personal del contenido representado. Las ilustraciones pueden adoptar diversas formas, desde dibujos y pinturas hasta representaciones digitales, y se emplean en diversos campos como la publicidad, la educación, el diseño gráfico, la moda, entre otros (Barzallo y Brito, 2024)

Una ilustración cumple el objetivo de plasmar conceptos visuales que representan prendas, estilos o tendencias. En el caso de un proyecto de rescate de la indumentaria de la Cultura Puruhá, la ilustración se convierte en una herramienta clave para representar fielmente las prendas tradicionales de una manera accesible y moderna. A través de las ilustraciones, se puede fusionar la tradición con elementos contemporáneos, facilitando la apreciación y revalorización de la cultura mientras se conecta con el público actual (Herrera, Portugal, & Bermeo, 2024).

2.1.1 Tipos de Ilustración

Según Vallejo (20223) existen 11 tipos de ilustraciones, entre estos se encuentran la ilustración científica, ilustración narrativa, conceptual, editorial, publicitaria, retratista, lettering, artística, callejera, tatuada, comics.

Ilustración científica: Usualmente se usa este tipo de ilustración para poder ayudar a su comprensión en los textos mas complejos de entendimiento como en los libros de ciencias.

Ilustración narrativa: Describe gráficamente lo que se esta narrando, se utiliza en diferentes campos como en humor gráfico, comics, animaciones, etc.

Ilustración conceptual: Es muy agradable al momento de realizarlas, ya que se desarrolla la idea propia basándonos en ideas subjetivas.

Ilustración editorial: Son muy importante, ya que son utilizadas en muchos campos como para revistas, periódicos, medios digitales para poder tener mejor concentración del lector.

Ilustración publicitaria: Esta debe impactar al comunicador del producto o servicio del cual ofrece la marca para impactar al cliente.

Ilustración retratista: Describe gráficamente lo que se esta narrando, se utiliza en diferentes campos como el humor grafico, comics, animaciones, etc.

Ilustración lettering: Con esta se crean letras a mano y digitales para aplicar en diferentes lugares como libros, revistas, tatuajes, grafitis, etc.

Ilustración artística: Este tipo de ilustración crea un espacio para experimentación y la abstracción, aunque también ha muchas obras figurativas.

Ilustración callejera: Este estilo es muy aceptable para el estilo urbano, ya que les gusta expresar su arte de en murales.

Ilustración tatuador: Un gran punto para comenzar este estilo es saber parámetros de dibujo e ilustración para interpretar en una hoja y luego en la piel.

Ilustración de Moda: La ilustración de moda es una forma de comunicación visual basada en el arte del dibujo. En el mundo de la moda, la ilustración se utiliza para mostrar desde ropa, accesorios de moda, modelos o cualquier situación relacionada con el sector (Ruiz, 2023, p1)

Este tipo de ilustración también tiene como fin, expresarse y de igual forma transmitir un mensaje para quienes accedan a este material.

La ilustración de moda es una forma de representar moda en la que los artistas tienen la habilidad de transmitir un mensaje a través de la utilización de diversas técnicas y materiales que hacen de una ilustración, una representación pictórica creativa que tiene relación con la moda (figurines, modelos, ropa, accesorios, etc.). (Samaniego, 2021, p.22)

Estilos de Ilustración de Moda

Según Samaniego (2021, p.30) “El estilo es la expresión propia del ilustrador que le permite ser creativo y le empuja a buscar nuevas técnicas para expresar sus ideas”

Así como algunas otras áreas, la ilustración de moda también cuenta con distintos estilos propios, a continuación, se mencionan algunos estilos definidos por Fernández y Martín (2008) y (Arteneo, 2015) citados en (Samaniego, 2021, p.30)

Estilo realista o figurativo

Las ilustraciones que se incluyen en este estilo poseen una línea que mantiene una representación realista o académica. El grado de deformación de los figurines es poco perceptible y ponderado; y las figuras guardan una relación de proporciones coherente.

Estilo decorativo

Este estilo de ilustración persigue fines netamente estéticos, todo el estilismo se halla subordinado a producir un efecto visual de gran valor decorativo. Puede incluirse la ilustración publicitaria, con un contenido estético, donde resalta la originalidad y genialidad del dibujo en contraste con la representación explícita del vestido.

Estilo Psicológico

La estilización del figurín llega a sus cotas más altas, produciéndose un alejamiento de los cánones realistas en favor de las síntesis, la abstracción, e incluso la caricaturización. Se trata de figurines muy ingeniosos y creativos.

Estilo Sintético

El figurín en este estilo queda reducido a su mínima expresión para resaltar el vestido. La cabeza en los figurines apenas aparece y se representa con un óvalo, las extremidades superiores e inferiores se representan con una simple pincelada o trazo delgado. Este tipo de ilustración se aleja de las formas siluetadas, de volúmenes y demás detalles anatómicos.

Estos estilos, son los que más resaltan dentro de la ilustración de moda, pues estos van variando y se van actualizando conforme avanza la moda y principalmente dependiendo el estilo de cada diseñador. “El estilo depende de cada ilustrador y pueden ser analizados en base a los elementos que lo componen tales como los materiales, las técnicas, la línea y la forma, la cromática, la figura, etc.” (Samaniego, 2021, p.30)

2.1.2 Técnicas de Ilustración de Moda

La ilustración de moda también cuenta con distintas técnicas que los ilustradores usan para poder crear sus trabajos. “Las diferentes técnicas de ilustración de moda se encasillan en dos grandes grupos: la ilustración analógica y la ilustración digital.

Según Jaramillo (2022) entre las técnicas de ilustración de moda se encuentran:

Ilustración Analógica: La ilustración analógica o ilustración tradicional es el tipo de ilustración que engloba las técnicas clásicas en las que se dibuja y pinta a mano.

Monocromo: Esta técnica incluye las herramientas utilizadas más a menudo por el diseñador o ilustrador que son los lápices de grafito, el carboncillo y los lápices de carbón.

Lápices de colores: Esta técnica se puede aplicar sola o en combinación con otras técnicas. Se la utiliza tanto en contornos, como en detalles y texturas (de la tela). Se los puede conseguir en gran variedad de colores y gramaje. Las líneas realizadas con lápices de colores resaltan los detalles y los contornos quedan precisos. Se los combina con rotuladores o acuarelas en la base y lápices de color para los detalles, creando nuevas técnicas.

Pintura: Dentro de esta técnica se encuentran herramientas como la acuarela y la témpera.

Tinta

Tinta negra: se utiliza para dar detalles, para líneas fluidas y de grosor variado, para realizar dibujo al natural y en combinación con acuarelas y pasteles. Funciona bien en cualquier papel, sin embargo, se sugiere un papel grueso para evitar que este se arrugue. Es ideal para detalles tanto complejos como delicados, así como para generar líneas largas, sencillas o fluidas (utilizada con un pincel se pueden crear variedad y calidad de líneas).

Efectos mezclados: al mezclar tintas y utilizar el método húmedo sobre húmedo, se crean resultados interesantes. Los efectos de las tintas mezcladas resultan abstractos además de ser efectivos para representar telas brillantes. Es un medio excelente para ilustrar accesorios o para crear texturas.

Rotuladores: Esta herramienta se puede superponer y combinar con lápices para obtener mayor intensidad en los colores y generar texturas. Se puede combinar con bolígrafos de gel y otras técnicas. Es una de las técnicas más utilizadas; se emplea para

representar telas, rostros, el cuerpo y en ilustraciones de formato pequeño. Cualquier gramaje de papel blanco sirve muy bien. A pesar de ser considerados una técnica húmeda, se secan muy rápido.

Bolígrafos de Gel: Se utilizan mucho dentro de la ilustración de moda para generar detalles, representar estampados, caras, reflejos, lentejuelas y en especial la representación de brillos. Se los combina con rotuladores o acuarelas. Se sugieren los colores metalizados y el color blanco. También se los utiliza para resaltar la joyería y accesorios.

Pasteles: Dentro de los pasteles podemos encontrar aquellos oleosos o encerados o los pasteles blandos.

Collage: es una técnica que permite comprender mejor las formas, puede llevarse a cabo de manera cuidadosa con el papel bien cortado y planeado; o puede ser con más libertad. Es una técnica perfecta para reciclar todo tipo de fragmentos de materiales.

Pintura en relieve y purpurina: esta técnica se suele utilizar sobre prendas y permite experimentar con el material al crear ilustraciones. Produce un dibujo sencillo. Estas técnicas son idóneas para la portada de una carpeta de trabajo o cualquier otra presentación gráfica, así como para utilizarlas en un cuaderno de bocetos o en dibujos al natural. Existen también bolígrafos con purpurina. Finalmente, esta técnica es ideal para representar joyería y accesorios debido a la naturaleza tridimensional y brillante de la técnica.

Maquillaje: esta técnica no requiere mucha imaginación, se trata de ilustración experimental que fusiona la belleza y la moda. Se puede experimentar con cualquier formato y cualquier tipo de papel, en especial papel de calco, de dibujo, para acuarela, Bristol y de color

Ilustración Digital: La ilustración digital se hace presente en la ilustración de moda y su aplicación y uso está ligado a programas de diseño que son principalmente para ilustradores. Este mercado se ve, cada vez más configurado en torno al internet, así como a los programas digitales disponibles para el ilustrador. Algunos de los principales programas para ilustradores son Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador, Autodesk Sketchbook, Procreate, entre otros. El uso de estos programas permite crear diversas composiciones de trabajo. (Samaniego, 2021, p.38)

2.1.3 Técnicas de Ilustración

Para poder llevar a cabo la ilustración y poder transmitir lo que se desea, cumpliendo con su objetivo, hay que tomaren cuenta sus técnicas. Saavedra (2023) señala que “Actualmente, se distinguen las técnicas de ilustración analógica y digital.”

La **técnica analógica** es el tipo “clásico” de ilustración que han utilizado muchas generaciones de ilustradores, dibujando y pintando a mano. Implica el uso de los medios tradicionales, que a su vez se dividen en:

Secos: lápices, carboncillos, pasteles, delineadores, rotuladores, etc.

Húmedos: tintas, pinturas, acuarelas, acrílicos, óleo y otros.

Los artistas modernos también aplican tecnologías digitales para crear imágenes. Gracias a las tabletas gráficas y softwares especiales, como Adobe Ilustrador, Photoshop, ProCreate y otros, se puede replicar el dibujo analógico de manera digital y descubrir nuevas oportunidades creativas. Entre las nuevas técnicas, destacan:

Ilustración vectorial, realizada mediante trazos y figuras geométricas;

Pixel art, una técnica basada en rásteres que se crean píxel por píxel como mosaicos o puntos de cruz;

Ilustración tridimensional, creada en programas especializados de animación 3D.

A menudo, las técnicas de ilustración se mezclan para crear obras únicas. Los ilustradores pueden procesar dibujos hechos a mano en un programa, agregándoles más detalles y un toque original.

Otras técnicas interesantes son:

Collage. Son elementos de diferente origen, textura y estilo, como partes de fotografías, periódicos, cartón de colores, etc., ensamblados en una sola composición.

Aplicación. Es una técnica a base de piezas del mismo material (tela, papel, heno, cuero, etc.), que permite crear imágenes de relieve.

Grabado. Es una impresión o un estampado de un dibujo realizado sobre papel, tela o una placa de madera, piedra o metal (Saavedra, 2023)

Tabla 1.

Técnica de ilustración

Dibujo a lápiz



Ilustración 1. Dibujo a lápiz

Acuarela



Ilustración 2 Acuarela

Oleo sobre lienzo



Ilustración 3 Óleo sobre lienzo

Tinta



Ilustración 4 Tinta

Gouache

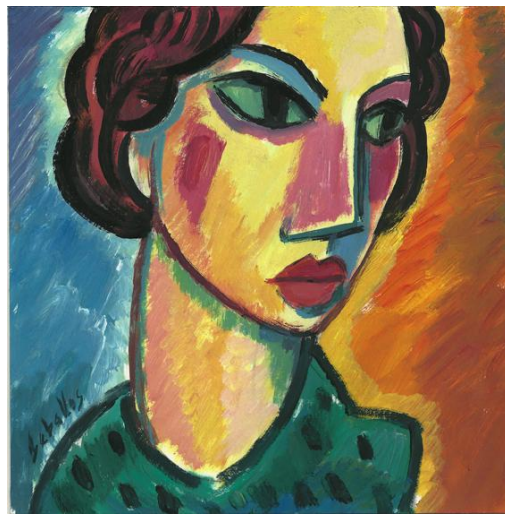


Ilustración 5 Gouache

Ilustración digital



Ilustración 6 Ilustración Digital

Collage



Ilustración 7 Collage

Carboncillo



Ilustración 8 Carboncillo

Serigrafía



Ilustración 9 Serigrafía

Nota. Realización propia

2.1.4 *Estilos de Ilustración*

El estilo de una ilustración depende del contexto en el cual se usará esta ilustración. Cada estilo tiene sus necesidades y requisitos, por ejemplo, las ilustraciones técnicas o científicas no son iguales a las comerciales.

Según Catagña (2023) entre los estilos de ilustración, encontramos

Realista. - Representa la realidad de la manera más fidedigna posible, tanto en las proporciones de los detalles ilustrados como en los colores utilizados, aunque también puede ser en blanco y negro. Es uno de los estilos más usados para ilustrar textos científicos, por ejemplo, de biología, ingeniería o historia.

Arte conceptual. - Se caracteriza por tener líneas libres y formas esquemáticas. Visualiza la idea de un objeto material en los bocetos de los diseños de moda o de un concepto técnico.

Caricatura. - Es un estilo humorístico simplificado con colores vivos, sombras y luces planas. Es típico para cómics o animaciones para niños.

Fantasy art. - Son ilustraciones detalladas y adaptadas para la industria de juegos, así como para películas y libros de ficción.

Ilustración retrowave. - Últimamente, se volvió popular este estilo nostálgico, inspirado por el pasado reciente. Es una combinación de la estética digital con esculturas clásicas y elementos tecnológicos. Se caracteriza por las graduaciones de colores neón.

Ilustraciones flat, o planas, es un estilo que está de moda en el diseño web. Las imágenes son minimalistas, sin profundidad ni detalles excesivos y de tonos pastel.

2.1.5 *Ilustración digital*

Con el tiempo la ilustración ha ido teniendo cambios y evolucionando, adaptándose a las nuevas tecnologías que se han desarrollado, es por eso que actualmente también está presente la ilustración digital. “La ilustración digital es la producción de imágenes y diseños utilizando para ello todo tipo de herramientas digitales y dispositivos electrónicos” (Hernán, 2022).

Su aparición llegó hace ya algún tiempo atrás y ha ido teniendo cambios hasta la actualidad “La ilustración digital apareció después de la guerra mundial, aunque hasta la década de los 60 no empezó a contar con cierta fuerza y empuje. Entonces empezaron a

expandirse los ordenadores, quizá su soporte más completo y útil hasta la actualidad” (Herrera et al., 2024)

2.2 Diseño editorial

El Diseño Editorial es una especialidad que se enfoca en el proceso de la creación de libros, revistas, hasta su publicación. Busca que la relación entre el texto, las imágenes sean armónica. También refiere a que la combinación de estos elementos gráficos y textuales, transmitan un mensaje o cuenten una historia de manera efectiva y clara.

“El Diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.” (Quilumba, 2022)

El diseño editorial es un proceso creativo que combina elementos gráficos y textuales para crear publicaciones visualmente atractivas y efectivas. Tomando en cuenta esta característica, y aplicar correctamente el uso de los elementos mencionados, el diseño editorial también ha tenido que ir evolucionando. Es así como su historia parte desde el renacimiento, y con ello, varios de sus elementos han ido evolucionando y cambiando. Aspectos importantes como el diseño de la página, la tipografía, el color, las imágenes y el espacio en blanco son clave que deben tenerse en cuenta para lograr un diseño exitoso.

El Diseño Editorial se desarrolló a partir del Renacimiento, con la invención de la imprenta de tipos móviles, que causó una gran revolución cultural; sin desconocer que ya desde los tiempos antiguos, el hombre recurrió a distintas formas de diseño para conservar la información por escrito. Por ejemplo: al momento de escribir, se utilizaron: primero placas de arcilla o piedra, luego el papiro - para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes (Martínez, pág.25).

2.2.1 Maquetación y Diagramación

Para poder llevar a cabo un trabajo o proyecto de diseño editorial, hay que tener en cuenta que tiene aspectos importantes que hay que seguir. “Maquetación, diagramación o

compaginación de diferentes elementos, son términos diferentes que se utilizan para hacer referencia a la forma de ocupar el espacio de una página” (Mayén, 2020).

Definir el formato del documento

Antes de empezar a maquetar un producto editorial, debemos definir el documento. Para ello, lo primero a realizar es definir el área sobre la cual se desarrollará el trabajo impreso (el papel). Existen dos características muy importantes sobre el papel: la primera es el tamaño y la segunda la orientación. Ésta puede ser horizontal o vertical y el tamaño puede cambiar entre diversas medidas.

Retícula compositiva

Todos los trabajos de maquetación deben llevar una guía a través de una estructura estudiada y de tamaños fijos. Para ello usamos la retícula compositiva, que consiste en una guía en los elementos de la maquetación en papel, con la finalidad de conseguir orden y estética. La retícula compositiva se puede definir como una plantilla para componer un documento con muchas páginas, que tenga orden, que sea claro y legible.

2.2.2 Elementos del Diseño Editorial

Dentro del diseño editorial, al momento de maquetar, se encuentra varios elementos propios de este, que forman parte y son fundamentales al momento de diseñar o crear un proyecto de diseño editorial. Quilumba (2022) señalan cuales son estos elementos.

Los dos elementos de los que se dispone en el momento de maquetar son:

Los textos: titulares, subtulares, cuerpo de texto y pies de imagen.

Las imágenes: fotografías, ilustraciones, infografía y espacios en blanco.

2.3 El catálogo como producto del diseño editorial

2.3.1. El catálogo

Un catálogo, en términos generales se puede definir como una lista ordenada de documentos, productos o servicios, puede ser descrito como una lista ordenada de referencias bibliográficas cuyo objetivo es facilitar la organización de documentos.

“Un catálogo se definirá, por tanto, como el conjunto ordenado de asientos bibliográficos de los documentos de una colección. Su finalidad es clara: organizar la colección para hacer posible la recuperación de la información en ella contenida, constituyéndose, por todo ello, en la memoria de la biblioteca.”

El catálogo es una herramienta de difusión, cuyo propósito es promover productos o servicios. En él se muestran de forma organizada los diferentes elementos disponibles. Por lo general, se compone de imágenes y se utiliza para presentar un producto, detallando sus características, funciones, aspecto visual, y cualquier información relevante que se deba proporcionar acerca del mismo (Silva y Coello, 2021).

2.3.2. *Catálogo de moda*

Un catálogo de moda es una herramienta visual y comercial que presenta una colección de prendas, accesorios y estilos de una marca o diseñador para una temporada específica, puede ser impreso o digital y está diseñado para atraer clientes, facilitar la compra y fortalecer la identidad de la marca. Incluye fotografías de alta calidad, descripciones detalladas de cada prenda, precios, tallas y combinaciones estilísticas. En el ámbito del comercio electrónico, los catálogos digitales permiten una experiencia interactiva con enlaces directos a la compra. Además, son fundamentales en campañas publicitarias, ya que muestran las tendencias actuales y ayudan a las marcas a posicionarse en el mercado de la moda con un enfoque atractivo y profesional (Silveiro, 2023).

2.3.3. *Catálogo digital*

Un catálogo digital es una herramienta interactiva que presenta productos o servicios en formato electrónico, permitiendo a los usuarios explorarlos a través de dispositivos como computadoras, tabletas o smartphones, puede estar alojado en una página web, una aplicación o en formato PDF interactivo. Su diseño incluye imágenes de alta calidad, descripciones detalladas, precios y, en muchos casos, enlaces directos para la compra en línea, a diferencia de los catálogos impresos, los digitales pueden actualizarse en tiempo real, incluir animaciones o videos y ofrecer una experiencia más dinámica. Son ampliamente utilizados en sectores como la moda, la tecnología y el comercio electrónico para optimizar la promoción y facilitar la interacción con los clientes (Melo, 2022).

2.3.4. *Tipos de Catálogo*

Dentro del catálogo podemos encontrar diferentes tipos, pues la información que se maneja varía de acuerdo a su contenido “Generalmente hay dos tipos de catálogos: catálogo de producto y catálogo de servicio. El catálogo dedica la mayor parte de su espacio a las fotografías de los productos, es fundamentalmente visual, por lo que la incorporación de fotografía es indispensable “(Peralta, 2015, pág.16)

Catálogo de productos

Generalmente presenta:

Ficha técnica de los productos: debajo de cada foto de los productos expuestos se debe anexar una ficha técnica breve de cada uno de ellos, en el que se explicarán las características físicas y técnicas, así como toda información esencial del producto.

Plano o esquema: Es un método explicativo que se emplea en aquellos productos que requieren más de una fotografía para su comprensión.

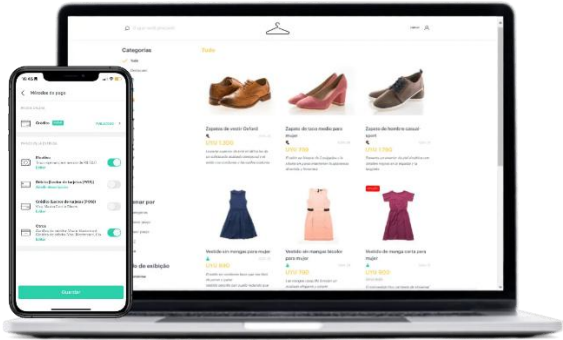
Fotografías de accesorios: Son los elementos que complementan a los productos principales

Precio: La gran mayoría de los catálogos contienen el precio de los productos que en él se ofertan.

Código de producto: Sirve para identificar a todo producto y para mantener un orden en el catálogo.

Tabla 2.

Tipos de catálogos

TIPOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
Catalogo de productos	
Catalogo de servicios	
Catalogo digital	

Catalogo impreso



Ilustración 13 Catalogo impreso

Catalogo de moda

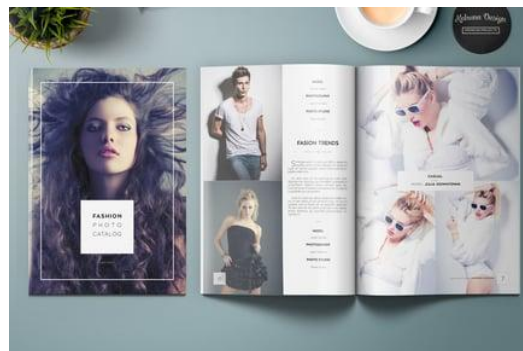


Ilustración 14 Catalogo de moda

Catalogo institucional



Ilustración 15 Catalogo institucional

Nota. Realización propia

2.3.4. *Lookbook*

Un *lookbook* es una herramienta visual utilizada en la industria de la moda para mostrar una colección de ropa, accesorios o estilos a través de imágenes. Generalmente, se utiliza para presentar las prendas de una manera estilizada, destacando las combinaciones y el uso adecuado de los productos dentro de un contexto específico, ya sea para una temporada, una tendencia de moda o un diseñador en particular. A menudo, el *lookbook* se compone de fotografías profesionales que capturan las prendas en modelos, ofreciendo una vista completa de cada pieza y cómo se puede combinar con otras. Aunque originalmente era un concepto físico, los *lookbooks* ahora se encuentran principalmente en formatos digitales, lo que permite su fácil distribución a través de sitios web, redes sociales y plataformas de moda (Balarezo, 2021).

Además de su función promocional, el *lookbook* también se considera una pieza creativa que permite expresar la visión y el estilo del diseñador. Su formato visual no solo se limita a mostrar productos, sino que también busca transmitir un concepto o una narrativa, ayudando a los consumidores a visualizar cómo las prendas pueden formar parte de su estilo de vida. Los *lookbooks* también sirven como un archivo de referencia para los diseñadores y marcas, permitiendo mostrar su evolución y las colecciones pasadas.

2.3.5. *Proceso de realización de un catálogo*

Para crear un catálogo, hay que seguir un proceso, por lo tanto, hay que tener en cuenta los puntos que se mencionan a continuación.

- Determinar el objetivo del catálogo, qué imagen se desea dar, qué mensaje queremos comunicar y qué estilo deseamos aplicar en el catálogo.
- Definir el público al que se dirigirá la publicación.
- Delimitar el público teniendo en cuenta sus características sociales, culturales y económicas permite emplear una gráfica y un lenguaje adecuado.
- Establecer el presupuesto para el diseño, impresión y distribución
- Definir el número de páginas que tendrá el catálogo, el tipo y gramaje del papel, como así también la cantidad de colores a utilizar y el formato de la pieza.
- Tener en cuenta los tiempos estimativos que implican el diseño y la impresión.

2.4. Cultura puruhá

2.4.2. Historia

La cultura Puruhá, es una de las culturas importantes del Ecuador, y su origen se remonta hace muchos años atrás, donde se originó lo que hoy conocemos de dicha cultura.

“Los Puruháes estuvieron bajo la influencia Inca desde tiempo anterior a la llegada de los españoles. Jacinto Jijón y Caamaño (1927) uno de los más importantes Arqueólogos de Ecuador realizó estudios que permitieron conocer la ubicación en el tiempo de esta importante cultura. La cultura Puruhá tiene su aparición en el año de 50 d.C. perteneciendo al periodo de Integración, su territorio corresponde a las provincias de Chimborazo, Bolívar, Tungurahua y Cotopaxi. La nación Puruhá se constituyó a través de la integración de diferentes señoríos, que por las necesidades se unieron conformando una nación fuerte, empezando con la construcción de ayllus hasta llegar a construir pueblos bajo su propio sistema de gobierno.” (Padilla y Herrera, 2023)

Según Lomas y Guaranga (2023, p.2) “la Cultura Puruhá (CP) es una etnia indígena que actualmente habita en la provincia de Chimborazo con amplia cultura y tradición”. Es por eso que la cultura Puruhá, se identifica como una cultura muy representativa y con un gran significado, gracias a su variedad de cultura y tradición.

2.4.3. Descripción Geográfica

Recogiendo información sobre la ubicación geográfica de esta nación se puede decir que los Puruhás se encontraban en lo que en la actualidad son las provincias de Cotopaxi, Chimborazo, Bolívar y una parte de Tungurahua. Se ubicó en pequeños valles Fértiles dentro de la Hoya de Chanchán, Patate, Chambo, comprendidos a una altura de 2.800 a 3.200 msnm., bordeados de imponentes cordilleras, en la que se destacan varios nevados.

2.4.4. Indumentaria de la Cultura Puruhá

Cabadiana (2023) señala que “La iconografía e indumentaria es la parte esencial de la cultura, por tanto, la vestimenta indígena conlleva en su esencia el simbolismo visual de símbolos, figuras, formulas y gráficos” (p. 24)

Su vestimenta esta caracterizada por varios elementos que son representativos de la cultura. Según Cabadiana (2023) “Antes de la llegada de los españoles la vestimenta consistía en un camión que cubría desde el cuello hasta las rodillas confeccionado con fibra de cabuya

y lana de algún auquénido, las prendas confeccionadas en algodón eran destinadas a los caciques.”

Cuji (2023) al referirse a la vestimenta Puruhá dice que los hombres Puruhás llevaban el cabello largo acompañado del camión anteriormente descrito en varios colores dependiendo del pueblo al que pertenecía, al igual que el poncho. Con la llegada de los españoles, a esta vestimenta se le impuso el uso de pantalón (Manga calzón)

Con respecto a las prendas de mujeres Vallejo Cuji (2023) menciona que,

“En relación a la vestimenta de las mujeres dice que esta era más variada y que con ello se distinguía un pueblo de otro, por lo general la mujer Puruhá usaba una túnica “pichunchi” que cubría desde el hombro hasta los tobillos, en algunos casos se dividía en dos partes, la primera cubría el tronco y la segunda es lo que se conoce como anaku que cubre de la cintura para abajo, sujetado por fajas tejidas en telar de cintura.

Con el tiempo se empezó a utilizar un camión de tela de algodón bordado con colores vivos, y sobre este se usaba una bayeta sujeta por un pasador o tupo de metal. El cabello se lo recogían con cintas coloridas tejidas en un telar de mano. Tanto hombres como mujeres usaban un sombrero de paño blanco de ala corta, con cintas de colores.”

2.5. Iconografía

Según Espinoza et al., (2024) la iconografía es el estudio de las imágenes, símbolos y representaciones visuales, así como su significado y la interpretación de los mismos dentro de un contexto cultural o histórico. Además, se refiere a los temas visuales en obras de arte como a los símbolos que estas imágenes utilizan para comunicar ideas, creencias o narrativas.

De la misma manera, la iconografía analiza como los elementos visuales, como figuras, colores, composiciones y objetos, se emplean para transmitir un mensaje o representar conceptos específicos, a menudo en el contexto de la religión, mitología, política, cultura popular, entre otros (Ahumada, 2021).

Tabla 3.
Elementos iconográficos

FIGURAS		
Formas geométricas		Figura con forma triangular Triángulos
		Figura con forma de rombo (rombo)
		
		Figuras con forma redondeada Circulo
		Formas especiales
		Formas especiales

Figuras con apariciencia de cruz-estrella		Adaptación de la forma de cruz en formato circular
Figuras lineales		Líneas compuestas
Figuras zoomorfas		Forma de felino
		Forma de ave

Nota. Arévalo, R. (2018)

2.6. Cromática de la indumentaria

La cromática de la indumentaria se refiere al estudio y uso del color en la vestimenta. Este concepto abarca las combinaciones de colores presentes en las prendas, cómo se seleccionan, combinan y se aplican en el diseño de ropa, y cómo estos colores afectan la percepción, el estilo y la identidad cultural (Flores, 2023).

En el contexto de la indumentaria tradicional, la cromática también puede estar influenciada por factores culturales, simbólicos y sociales, donde ciertos colores pueden tener significados específicos, como el rojo para la pasión o el verde para la esperanza, o pueden representar la pertenencia a una comunidad o grupo determinado.

La vestimenta tradicional de la cultura Puruhá incluía colores vibrantes y simbólicos. Según Arévalo-Ortiz (2025), los colores tradicionales en la vestimenta Puruhá incluyen el rojo, verde, rosado y azul, cada uno con un significado simbólico relacionado con su cosmovisión. Estos colores, además de los tradicionales rojo, blanco y negro, se reflejan en

ponchos, fajas y anacos con patrones geométricos distintivo. Según el repositorio de la Universidad del Azuay (s. f.), el uso del anaco negro o azul y la bayeta de colores vibrantes como el rojo o el rosado representa el vínculo con la tierra y las festividades.

En la indumentaria tradicional de la cultura Puruhá se observa una cromática distintiva y cargada de simbolismo. Según un estudio semiótico reciente, las blusas femeninas presentan un cuerpo mayoritariamente blanco —que representa la pureza—, y sus bordados se realizan en colores como rosado, verde, azul, amarillo y rojo, los cuales evocan la flora, la fauna, el agua y la tierra de su entorno andino.

Tabla 4.

Colorimetría

COLOR	USO EN LA INDUMENTARIA
Rojo	Ponchos, fajas y bordados
Purpura	Mantas, bordados
Azul	Ponchos, anacos, bordados
Negro	Base de anacos y ponchos
Blanco	Detalles en prendas y mantas

Nota. Realización propia

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGIA.

3.3. Enfoque de la investigación

3.3.2. *Enfoque cualitativo*

El enfoque de este proyecto es tipo cualitativo, este enfoque es un método de investigación que se centra en comprender y explorar fenómenos sociales desde una perspectiva más subjetiva y holística. Se usará este enfoque, ya que se obtendrá información respecto a la cultura Puruhá y su indumentaria, para posteriormente realizar un análisis de la información recogida, tomando en cuenta elementos principales que ayuden al desarrollo del proyecto.

3.4. Tipo de investigación

El proyecto fue de tipo exploratorio y descriptivo, ya que se centró en explorar la indumentaria de la Cultura Puruhá a través de entrevistas y observaciones, con el objetivo de obtener una comprensión detallada de sus características. Además, se describió el proceso de estructuración de un catálogo de moda que representara estas prendas de manera visual, mostrando cómo se lograron capturar y reflejar las formas, colores y elementos predominantes de la indumentaria puruhá en un formato visualmente atractivo.

3.5. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue no experimental y de campo, ya que no se manipularon variables, sino que se buscó una comprensión profunda de los elementos visuales y culturales de la indumentaria. Y de campo debido a que se realizó en la localidad de Riobamba, interactuando directamente con las personas que tenían conocimiento sobre la Cultura Puruhá.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.2. *Técnicas*

Entrevistas

Se aplicará entrevistas a personas que tengan conocimiento respecto a la indumentaria de la cultura Puruhá, y tener en cuenta aspectos importantes que aporten a la investigación.

Observación

Es muy necesaria y de mucha utilidad, pues con su aplicación se puede identificar varios elementos, que podemos aplicar a las ilustraciones, se puede describir mediante la observación elementos, como figuras, colores o formas predominantes de las prendas.

Etnografía

Las pizarras gráficas permiten organizar visualmente fotografías de jóvenes (18-25 años) para analizar influencias y transformaciones en la indumentaria Puruhá.

3.6.3. Instrumentos

Guía de entrevistas: Se utilizaron preguntas abiertas que permitieron explorar a fondo los conocimientos de los participantes sobre la indumentaria Puruhá, sus colores, tejidos, simbolismos y usos.

Ficha de observación: Se recogieron datos sobre las características visuales de las prendas y los detalles importantes para las ilustraciones

Pizarras gráficas. Se capturaron imágenes de la indumentaria y los elementos clave para ilustrar.

3.7. Población y muestra

3.7.2. Población

Se incluyó a personas con conocimientos sobre la Cultura Puruhá y su indumentaria tradicional, como artesanos, historiadores, miembros de la comunidad o expertos en patrimonio cultural, diseñadores, emprendedores, y jóvenes adultos de la ciudad de Riobamba.

3.7.3. Muestra

La muestra es de tipo no probabilístico, va ser dirigido a un grupo de jóvenes adultos de 18 a 25 años de la ciudad de Riobamba, en el que se pueda aplicar la propuesta, considerando que el catálogo de ilustraciones de moda es una manera de rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá.

3.8. Metodología Proyectual de Diseño

2.3.1 Robert Scott

La metodología de Robert Scott es una de las más conocidas y utilizadas en el campo del diseño. Esta metodología cuenta con 4 causas, que se deben tener en cuenta al momento de diseñar, así indica Sanchezv (2020, párr.1) “aquí nos presenta cuatro causas que considera se encuentran presentes al momento en el que se diseña, donde nos plantean los problemas a resolver en el diseño siendo este mismo el que nos da la respuesta.”

Causa Primera: Indica la finalidad que se debe cumplir con el diseño. Se debe analizar lo que ocurre cuando diseñamos, tener un motivo ¿Porque y para que diseñamos?

Z

Causa Material: Es necesario determinar cuáles son los materiales debido a que la forma no puede sin estos. Dependiendo ya del material escogido se puede saber las técnicas y herramientas con las que se puede proseguir

Causa Técnica: Aquí se hace uso de las técnicas y las herramientas apropiadas según el material y proyecto que tengamos en mente para poder finalizarlo.

3.9. Procesamiento de la información

El procesamiento de la información se llevó a cabo mediante transcripción y codificación de las entrevistas, en las cuales los datos relevantes fueron organizados en categorías que permitieron identificar los aspectos más representativos de la indumentaria Puruhá. Posteriormente, se realizó un análisis visual de las imágenes y observaciones, utilizando pizarras gráficas para organizar y comparar fotografías de personas de 18 a 25 años, lo que facilitó la identificación de patrones en los diseños, colores y formas de la indumentaria. Esto permitió guiar las ilustraciones de manera más precisa. Finalmente, con los datos recolectados, se procedió a construir el catálogo, integrando las ilustraciones de moda para representar de forma clara y atractiva la indumentaria tradicional, considerando tanto las características culturales de la Cultura Puruhá como las tendencias actuales del diseño editorial.

CAPÍTULO IV.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A partir de las entrevistas realizadas y las fichas de observación aplicadas a los expertos y conocedores de la cultura Puruhá y su indumentaria, se obtuvieron valiosos resultados que permitieron una comprensión profunda de las características y simbolismos presentes en las prendas tradicionales.

4.3. Entrevistado N° 1

Tabla 5.

Entrevista realizada a un historiador

HISTORIADOR			
Nombre	Edad	Lugar natal	Lugar de trabajo
Jorge Tamayo	Sin información	Riobamba	UEF “San Vicente de Paul”

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué es la cultura Puruhá desde su visión como historiador?	Fueron pobladores asentados en las provincias de Chimborazo, Bolívar, Tungurahua, y parte de Cotopaxi, y todavía existen etnias localizadas principalmente en Chimborazo Cacha.
¿Respecto a su vestimenta, nos podría dar un concepto general desde su punto de vista?	El hombre utiliza poncho, pantalón, camisa, sombrero, alpargatas y la mujer emplea, faja, anaco, blusa, bayetas y accesorios.
¿Qué colores predominan la vestimenta de la cultura Puruhá?	El hombre utiliza pantalón oscuro, camisa de color blanco, sombrero blanco, confeccionado de lana de borrego, la mujer utiliza anaco negro, una faja llena de vivos colores, una blusa bordada, diademas de varios colores.
¿Qué tipo de íconos o símbolos se encuentran presentes en la vestimenta de la cultura Puruhá?	La iconografía está basada en símbolos bordados, representados en tejidos como la Chakana.
¿Cómo historiador, considera que aún se mantiene la indumentaria original o tradicional de la cultura, por parte de	Si, todavía se conserva esto, especialmente en comunidades como Cacha, en donde existen almacenes de artesanías y vestuarios, incluso

nuevas generaciones en nuestra ciudad? aquí en Riobamba existen almacenes, que venden estos productos.

¿Cuál es la transformación que ha habido en la indumentaria, desde su punto de vista?

Si, con el avance del tiempo, especialmente en hombre y mujeres jóvenes, por ejemplo, los hombres han reemplazado, los ponchos por chompas, el calzado, las alpargatas con zapatillas, y la mujer también, principalmente el calzado.

Fuente: Entrevista a Jorge Tamayo

Elaborado por: Realización propia

Análisis e interpretación

Según el historiador, la cultura Puruhá es una tradición indígena asentada principalmente en las provincias de Chimborazo, Bolívar, Tungurahua y Cotopaxi, con un fuerte enfoque en las comunidades de Chimborazo Cacha. Este contexto geográfico resalta la importancia de la ubicación de la cultura y su distribución en las regiones de la Sierra Central de Ecuador. Esta explicación proporciona una base clara sobre la expansión histórica de la cultura y su conexión con la tierra, sugiriendo un vínculo profundo entre la identidad de los Puruhá y su territorio.

La vestimenta tradicional de la cultura Puruhá se caracteriza por elementos muy específicos: los hombres utilizan pantalón oscuro, camisa de color blanco, sombrero y chaleco, mientras que las mujeres optan por un conjunto con blusa blanca, una faja de colores vibrantes y un toque de accesorios. Este detalle no solo nos da una idea de los colores y el estilo, sino que también refleja las distinciones de género en la cultura Puruhá. Las mujeres usan más colores vivos y llamativos, mientras que los hombres se mantienen dentro de una paleta de tonos más neutros, lo que puede simbolizar diferencias en roles o funciones dentro de la sociedad.

El historiador también menciona la continuidad de la indumentaria tradicional, especialmente en las comunidades de Cacha, donde se siguen utilizando los trajes típicos, aunque con algunos cambios debido a la modernización. Esto implica que, aunque hay un esfuerzo por preservar las tradiciones, existe una evolución natural en la vestimenta debido a la influencia de la modernidad. Los jóvenes, en particular, adoptan elementos más contemporáneos como la reconfiguración de los trajes, lo que refleja el proceso de adaptación cultural y la evolución de la identidad Puruhá ante las nuevas generaciones.

4.4. Entrevistado N° 2

Tabla 6.

Entrevista realizada a una ilustradora

DISEÑADORA/ILUSTRADORA			
Nombre	Edad	Lugar natal	Nombre del emprendimiento
Viviana Cuenca	30 años	Riobamba	Vivis Store

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué conocimiento tiene de la cultura Puruhá?	Es una de las mayores culturas dentro de la ciudad de Riobamba
En relación a la cultura Puruhá ¿Qué prendas considera usted que deberían aún mantenerse?	Anaco, blusa, faja y alpargatas
¿Tiene usted conocimientos en ilustración de moda, considerando que la vestimenta es indispensable en la creación de un personaje?	Cierto conocimiento, se podría decir que lo básico. Por ejemplo, es importante conocer para cuando quieres dibujar cierto tipo de ropa los pliegues, doblados y demás tienen diferente caída o se tensan diferente dependiendo del tipo de tela, etc.
¿Cuál es el proceso creativo que sigue para la creación de la vestimenta de un personaje?	Determinar la función y personalidad del personaje, esto también definen los gestos que tendrán, luego la silueta, la anatomía y al final el bocetaje y el color. La vestimenta se da desde el primer momento, para que está creado ese personaje. Como por ejemplo si es un carpintero se le ponen

	elementos que puedan ayudar al espectador a que este entienda mejor que el personaje es un carpintero, ropa cómoda de trabajo, gorra, gafas, etc.
¿Qué proporciones considera usted adecuadas para la creación de un figurín de moda?	Depende del proyecto, pero por lo general para moda se suelen mantener las proporciones fieles a la realidad porque son destinadas a que lo use una persona a futuro. Por ende, se debería usar el canon de 9 cabezas de altura para una persona adulta.
Desde su perspectiva como Ilustrador, ¿Cómo podemos llegar a las nuevas generaciones por medio de la ilustración de moda basada en la cultura Puruhá?	Dependiendo de la edad, si es para niños se debería ajustar el canon a menos cabezas para hacerlo más amigable para ellos. Si es para jóvenes adultos podríamos basarnos en lo que está de moda y las nuevas tendencias. En el caso de algo cultural puedes podría mezclarse ambos elementos, mostrar a esta vestimenta como lo más top que hagan sentir a una persona que usualmente no usa esta ropa que ahora quiera hacerlo.
Los patrones basados en la iconografía de la cultura Puruhá, que se crearan en este proyecto, ¿Se debería mantener solo en prendas tradicionales de dicha cultura o se podría agregar en prendas de vestir de uso diario?	Si creo que se podría implementar estos elementos en la ropa de uso diario para seguir manteniendo esa mezcla de culturas. Actualmente existen y hasta venden en las plazas chompas, camisetas y ponchos que tienen incorporados estos elementos como parte de su identidad.

Fuente: Entrevista a Viviana Cuenca

Elaborado por: Realización propia

Análisis e interpretación

La entrevista refleja una valoración positiva hacia la cultura Puruhá, destacando su importancia dentro de Riobamba y mencionando prendas tradicionales como el anaco, la blusa, la faja y las alpargatas. La entrevistada demuestra un conocimiento básico en ilustración de moda, comprendiendo aspectos técnicos como la caída de las telas y el uso del canon de proporciones, lo cual aplica en el diseño de personajes considerando su función, personalidad y contexto.

Además, se destaca una propuesta creativa y respetuosa de acercar la cultura Puruhá a nuevas generaciones a través de la ilustración de moda. La entrevistada sugiere fusionar elementos tradicionales con tendencias actuales para generar una identidad visual atractiva que motive a los jóvenes a adoptar con orgullo estas vestimentas culturales.

Finalmente, respalda la incorporación de iconografía Puruhá en prendas de uso cotidiano, promoviendo una identidad cultural activa y en constante evolución. Esta perspectiva evidencia un enfoque que valora tanto la preservación como la innovación, utilizando el diseño como herramienta para visibilizar y revitalizar el patrimonio cultural.

4.5. Entrevistado N° 3.

Tabla 7.

Entrevista realizada a un diseñador de modas

DISEÑADORA			
Nombre	Edad	Lugar natal	Nombre del emprendimiento
Roció Quinche	30 años	Licto	Cler My Indigena Design

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Cómo se identifica según su cultura y costumbres?	Indígena
¿Si la respuesta anterior fue indígena responda los siguiente, ¿Qué	Tengo conocimiento, acerca de sus costumbres, vestimenta principalmente.

conocimiento tiene de la cultura Puruhá?

Como persona perteneciente a la cultura Puruhá, ¿Que prendas considera usted que deberían aun mantenerse?

Que se mantenga la indumentaria de nuestros antepasados, como el anaco, la quinchunchina , esta última es una prenda es una tela que se ponían tiempo atrás, con unos tupos y era muy elegante.

Desde su perspectiva como diseñadora, ¿Qué necesidades ve en las nuevas generaciones o que le piden, para la creación de estas prendas?

Cada vez hay nuevas tendencias que influyen en los jóvenes, y ellos quieren estar a la moda entonces, nos vamos actualizando dependiendo de estas nuevas tendencias, de cada temporada, ya que ahora los jóvenes se visten así, con corsés en caso de las mujeres, por ejemplo.

¿Qué prendas suelen solicitar las nuevas generaciones?

Se solicita más por parte de mujeres, y principalmente los corsés.

¿Usted realiza diseños personalizados, según lo que pide el cliente?

Claro, nosotros personalizamos, según lo que pide el cliente.

¿Cómo llega usted al público juvenil, con sus diseños o prendas, pero aun basado en la cultura Puruhá?

Llegamos principalmente por medio del internet, por redes sociales.

¿Dentro de la creación del diseño, realiza proceso de bocetaje?

Si, por supuesto, realizamos bocetos, ahí tratamos de realizar la combinación de colores, el diseño, los dibujos.

Describa su proceso de creación de una prenda de vestir.

Primero realizamos los bocetos, luego realizamos los cortes, de ahí se lleva a bordar, inspirados en flores, la naturaleza para crear las figuras, estos diseños se ven principalmente en las blusas, camisas y en anacos, ahora lo que ocupan son ya tipo vestido, algunos son partidos, como dije dependiendo la tendencia, entonces acorde a eso se va realizando la indumentaria indígena.

Fuente: Entrevista a Rocío Quinche

Elaborado por: Realización propia

Análisis e interpretación

La entrevistada, Rocío Quinche, se identifica como indígena y tiene conocimiento sobre las costumbres y vestimenta tradicional de la cultura Puruhá, lo que refleja un entendimiento profundo de la identidad cultural. Esta información sugiere que, como diseñadora, posee un vínculo cercano con las tradiciones que se desea preservar, lo que puede influir positivamente en la autenticidad de sus propuestas de moda. Al mismo tiempo, reconoce la importancia de mantener los elementos representativos de la cultura Puruhá, como el anaco y las trenzas, adaptándolos a las tendencias contemporáneas.

Rocío Quinche destaca que las nuevas generaciones están influenciadas por tendencias modernas, lo que lleva a un cambio en los estilos tradicionales. La diseñadora señala que los jóvenes buscan adaptarse a la moda actual, lo que impulsa la creación de prendas que fusionan elementos tradicionales con la modernidad. Este proceso de adaptación sugiere que la moda en la cultura Puruhá no está estática, sino que evoluciona para satisfacer las necesidades de las nuevas generaciones, manteniendo al mismo tiempo sus raíces culturales.

En cuanto a la creación de prendas, Rocío Quinche explica que realiza bocetos y luego se enfoca en los colores y bordados, inspirándose en las formas tradicionales de la cultura Puruhá. A través de un proceso que combina la tradición con la modernidad, la diseñadora utiliza medios como el internet y redes sociales para llegar a su público, lo que refuerza la idea de que el diseño de moda está en constante cambio y adaptación. Además, menciona que la creación de prendas es influenciada por la combinación de colores y los elementos típicos de la vestimenta indígena, lo que refuerza la importancia de la conexión entre lo cultural y lo contemporáneo.

4.6. Entrevistado N° 4.

Tabla 8.

Entrevista realizada a un emprendedor

EMPREENDEDORA			
Nombre	Edad	Lugar natal	Nombre del emprendimiento
Roció Quinche	30 años	Licto	Cler My Indígena Design

PREGUNTA	RESPUESTA
Tiempo del emprendimiento	El emprendimiento tiene alrededor de 6 años
Prendas que confecciona	Confección de prendas indígenas
Persona a cargo de la producción	Roció Quinche
Su experiencia con artesanos	Compartir conocimiento y trabajo en equipo
Personas que confeccionan las prendas	5 mujeres encargadas
Trabajaría con un ilustrador o diseñador de moda	Si, Roció Quinche es diseñadora de modas. Si trabajaría con otro diseñador de modas
Proyección con nuevas prendas	Buscar que no se pierda la cultura, las raíces, adaptando la moda actual a la idea original

Fuente: Entrevista a Rocío Quinche

Elaborado por: Realización propia

Análisis e interpretación

Roció Quinche ha estado emprendiendo en el mundo de la moda durante aproximadamente seis años, lo que demuestra una experiencia consolidada en el campo. Su emprendimiento, *Cler My Indígena Design*, está enfocado en la confección de prendas indígenas, un nicho que busca resaltar la identidad cultural de la cultura Puruhá. Al ser la persona encargada de la producción, su experiencia y conocimiento en los detalles tradicionales de la vestimenta indígena son cruciales para la creación de prendas auténticas, lo cual se refleja en su estrategia de trabajo y la dedicación a la preservación de la cultura.

La emprendedora trabaja en colaboración con un equipo pequeño, compuesto por cinco mujeres encargadas de la confección de las prendas, lo que refuerza la importancia del trabajo colectivo en la creación de las colecciones. Además, Rocío Quinche también menciona que le gustaría trabajar con diseñadores y otros profesionales del sector para integrar la moda contemporánea con la tradición y así asegurar que la visión de la cultura Puruhá no se pierda al adaptarse a las nuevas tendencias. La proyección futura de su emprendimiento está orientada a continuar fusionando lo moderno con lo tradicional, asegurando que la moda actual siga siendo una representación fiel de la idea original y la cultura de la cual proviene.

4.7. Fichas de observación

Este instrumento de evaluación gráfica ha sido creado con el propósito de recopilar información detallada sobre las características visuales y estéticas de las prendas tradicionales de la cultura puruhá. A través de este, se buscó identificar los elementos clave que definen la indumentaria, tales como los patrones, colores, texturas y detalles ornamentales, que son fundamentales para la realización de ilustraciones precisas y representativas de dicho legado cultural. Además, se pretendió capturar la esencia de la tradición puruhá, con el fin de preservar y resaltar la riqueza visual de su vestimenta en las futuras representaciones gráficas.

Tabla 9.

Ficha de observación, indumentaria femenina

Emprendimiento: Cler My Design Diseñadora de Modas: Rosio Quinche	Indumentaria Femenina
	Estilo de Ilustración: Ilustración de Moda Técnica de Ilustración: Ilustración con lápices de colores, sobre un soporte de tela. CULTURA PURUHÁ Blusa:   Formas Geométricas Anaco:    Formas Geométricas ACCESORIOS Faja:   Formas Geométricas Alpargatas:   Formas Geométricas Sombrero:    Formas Geométricas Washkas:  Manillas: 

Fuente: Rocío Quinche

Elaborado por: Realización propia

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos de la ficha de observación muestran una clara representación visual de los elementos característicos de la indumentaria femenina de la Cultura Puruhá. Los detalles sobre los colores y formas geométricas que predominan en la vestimenta, como el uso de tonos rojos y morados, permiten identificar patrones y simbolismos culturales asociados a esta comunidad. La representación de prendas como la blusa, el anaco, y la faja destaca la importancia de los adornos geométricos, los cuales parecen tener un propósito no solo estético, sino también cultural, siendo claves para la identidad visual de la indumentaria puruhá.

Por otro lado, los accesorios como las alpargatas, sombrero, wankhas y manillas aportan un enfoque más amplio sobre los complementos tradicionales que acompañan la vestimenta. Estos elementos no solo enriquecen el conjunto visual de la indumentaria, sino que refuerzan las conexiones culturales y funcionales que estas prendas tienen dentro de la sociedad puruhá. Los colores y las formas geométricas utilizadas en estos accesorios también podrían indicar diferentes significados simbólicos o utilitarios, relacionados con el estatus o las tradiciones de la comunidad. En conjunto, el análisis visual refleja una profunda relación entre estética, tradición y cultura, contribuyendo a una mejor comprensión de la riqueza del patrimonio textil puruhá.

Tabla 10.

Ficha de observación, segundo modelo de indumentaria femenina

Emprendimiento: Cler My Design	Indumentaria
Diseñadora de Modas: Rosio Quinche	Femenina
	Estilo de Ilustración: Ilustración de Moda
	Técnica de Ilustración: Ilustración con lápices de colores, sobre un soporte de tela.
	CULTURA PURUHÁ
	Blusa: ☐ ☒
	Suéter: ☒
	Anaco: ☒
ACCESORIOS	
Faja: ☐ ☒	
Formas Geométricas	
Alpargatas: ☒	
Tacones	
Washkas: No tiene	
Manillas: No tiene	

Fuente: Rocío Quinche

Elaborado por: Realización propia

Análisis e interpretación

Los resultados de esta segunda ficha de observación muestran una interpretación de la indumentaria femenina de la cultura Puruhá con un enfoque distinto al del primer modelo. En esta ocasión, los colores predominantes en la vestimenta son el azul y el negro, lo que sugiere un contraste con el uso de tonos rojos y morados en el modelo anterior. La blusa de color azul junto con el anaco negro crea una combinación sobria, pero también resalta la armonía de formas geométricas utilizadas en las piezas. El suéter, de un tono azul más oscuro, parece complementar la sencillez de la prenda, mientras que la faja, de color blanco y azul, también mantiene la referencia a los patrones geométricos, aunque con un menor énfasis en los adornos visuales.

En cuanto a los accesorios, la ausencia de wankhas y manillas, que son comunes en el modelo anterior, podría indicar una versión más minimalista o moderna de la indumentaria Puruhá, posiblemente adaptada para un contexto contemporáneo o urbano. Las alpargatas, de color azul, y los tacones podrían estar destinados a una reinterpretación de la vestimenta tradicional, combinando comodidad y estilo moderno sin perder la esencia cultural. Este análisis sugiere que la cultura Puruhá sigue adaptando sus elementos tradicionales en nuevas formas, incorporando elementos funcionales y visualmente atractivos sin renunciar a su identidad cultural.

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.3. Conclusiones

- A través de la recopilación de datos sobre las características visuales de la indumentaria de la cultura Puruhá, se pudo establecer una base sólida para la creación de ilustraciones fieles a sus tradiciones textiles. Este proceso no solo se centró en la representación visual de prendas, sino también en el análisis de sus significados culturales y simbólicos. Las entrevistas con historiadores, diseñadores, ilustradora e investigaciones doctorales y otros expertos fueron fundamentales para capturar las características clave, como las formas geométricas y los colores predominantes. Este levantamiento de datos permitió crear ilustraciones que no solo respetan las formas tradicionales, sino que también resaltan la identidad cultural de la comunidad Puruhá.
- Durante la investigación se pudo conocer la importancia de la estructura de un catálogo de moda para el rescate de la indumentaria tradicional Puruhá. Se entendió que el catálogo no solo debía incluir ilustraciones de prendas, sino también elementos que contribuyan a la apreciación y entendimiento de esta cultura. La estructura del catálogo, con fichas técnicas y representaciones visuales, facilita el acceso a la información relevante sobre cada prenda. Este enfoque integral permite que tanto diseñadores como público en general comprendan la riqueza cultural detrás de cada pieza, al mismo tiempo que se genera una nueva perspectiva de la moda basada en tradiciones.
- El diseño de un ejemplar editorial que utilice la ilustración de moda como elemento central pretende ser una herramienta eficaz para revitalizar la indumentaria tradicional Puruhá. El catálogo final no solo cumple con la función de mostrar las prendas, sino que también sirve como un recurso educativo para promover la conservación y apreciación de las tradiciones textiles. Al combinar ilustraciones de moda con elementos contemporáneos, se logró una fusión entre lo moderno y lo tradicional, lo que facilita la conexión de las nuevas generaciones con su identidad cultural. Esta propuesta editorial representa un avance significativo en el rescate y la valorización de la cultura Puruhá a través del diseño de moda.

5.4. Recomendaciones

- Se recomienda fomentar una mayor colaboración entre los diseñadores de moda y los miembros de la comunidad Puruhá, especialmente los artesanos y expertos en la indumentaria tradicional. Esta colaboración garantizaría que las ilustraciones y las piezas de moda sean auténticas y respetuosas con la cultura, mientras se incorporan elementos modernos que atraigan a las nuevas generaciones.
- Se sugiere que el catálogo de indumentaria de la cultura Puruhá esté disponible en plataformas digitales de fácil acceso, como sitios web, redes sociales o aplicaciones móviles. Esto permitiría que un público más amplio, incluyendo a jóvenes y diseñadores internacionales, tenga acceso a este valioso recurso cultural. La difusión digital contribuiría al fortalecimiento de la identidad cultural y aumentaría la visibilidad de la moda Puruhá, facilitando su integración en contextos contemporáneos.
- Es fundamental que los catálogos y las colecciones de moda basadas en la cultura Puruhá no solo sean estéticamente atractivas, sino también educativas. Incluir descripciones detalladas sobre el origen y el significado de los elementos visuales, como los colores, los tejidos y los símbolos, podría enriquecer la experiencia del público. Esta estrategia también ayudaría a sensibilizar a las nuevas generaciones sobre la importancia de conservar y revalorizar las tradiciones culturales a través del diseño de moda.

CAPÍTULO VI.

6. PROPUESTA

Causa Primera

Brief

Tabla 6 Brief

Brief	
Población	Riobamba
Ubicación	Riobamba
Antecedentes	La ilustración es una manera de expresar y transmitir mensajes sin la necesidad un texto. En la moda la ilustración cumple un papel fundamental, ya que se puede construir una pieza o prenda desde cero, crenado nuevas formas e incluso tomando inspiración de objetos, naturaleza etc. Como se sabe la moda ha ido evolucionando y ha ido cambiando la manera de vestir de las personas y esto incluye a personas de alguna comunidad específica, uno de estas, la Cultura Puruhá, que con el paso del tiempo hay personas que mantienen la indumentaria original, pero ha ido teniendo ciertas modificaciones, y actualmente las nuevas generaciones de la ciudad, desconocen parte de la indumentaria de nuestra cultura.
Descripción del Proyecto	
Objetivo Principal	Diseñar un catálogo con ilustraciones de moda, para contribuir al rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá.
Objetivos específicos	• Levantar datos referentes a la indumentaria de la cultura Puruhá, para la correcta creación de ilustraciones aplicadas al diseño de modas. • Conocer la estructura de un catálogo de moda, para el rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá • Diseñar un ejemplar editorial que tenga como principal elemento la ilustración de moda, para contribuir al rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá.
Público Objetivo o target	
Sexo	Masculino y Femenino
Edad	18 y 25 años
Nivel socioeconómico	Medio
Publico	Jóvenes parte de la cultura Puruhá y que mantengan la misma
Estilo de vida	Estudiantes, profesionales, jóvenes interesados en nuevas tendencias de moda.
Estudios y Aficiones	Estudiantes, profesionales

Estilos y Referencias	
Estilo	Ilustración Sintético
Colores	Colorimetría de la Cultura Puruhá
Formas	Geométricas
Medios en los que estará el Diseño	
Catálogo	Catálogo de modas

Moodboards

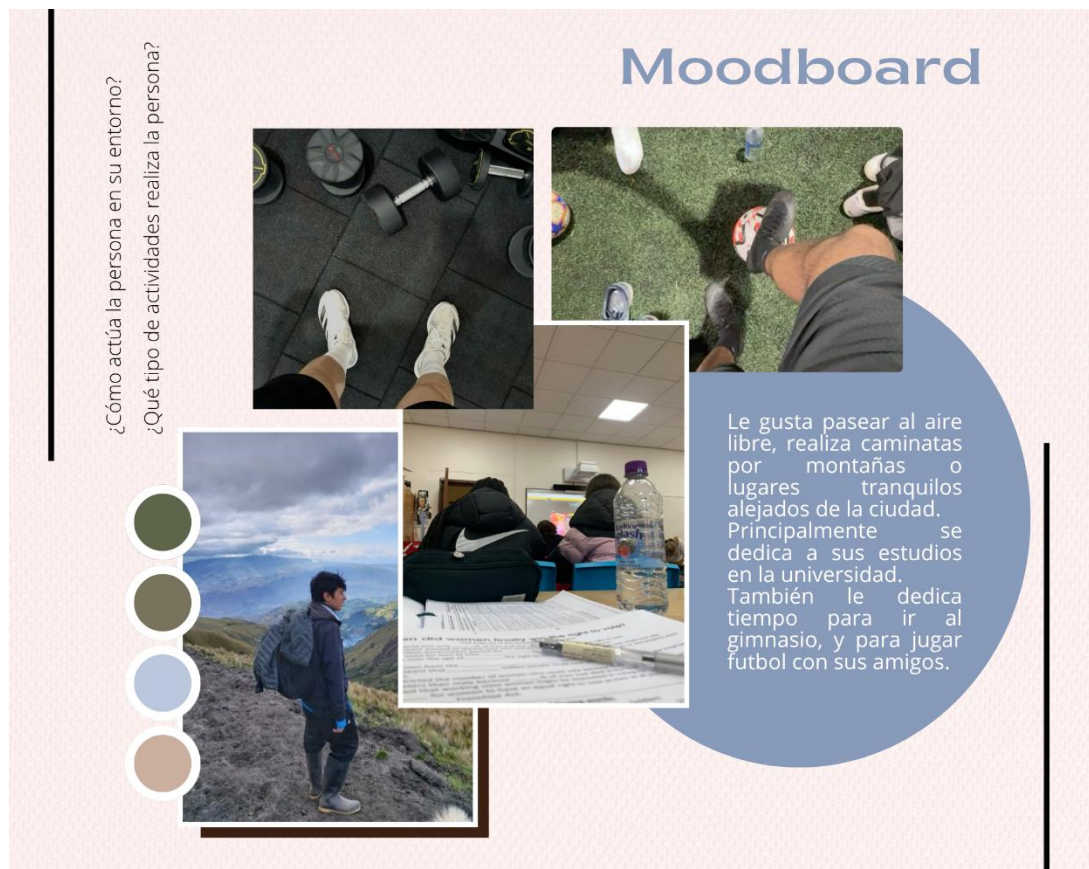


Ilustración 16 Moodboard 1



Ilustración 17 Coolboard 1



Ilustración 18 Moodboard 2



Ilustración 20 Coolboard 2



Ilustración 19 Moodboard



Ilustración 21 Coolboard

Causa Formal

Selección de íconos: Selección de íconos para la creación de módulos y supermódulos

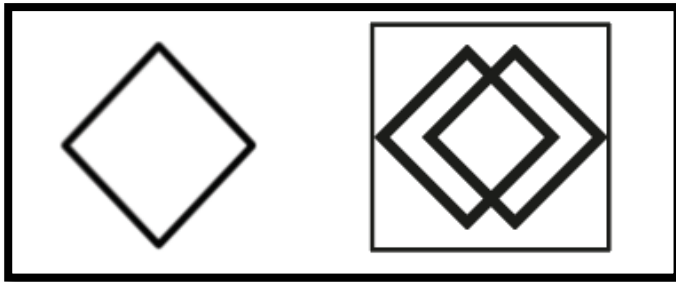


Ilustración 22: Forma geométrica / rombo

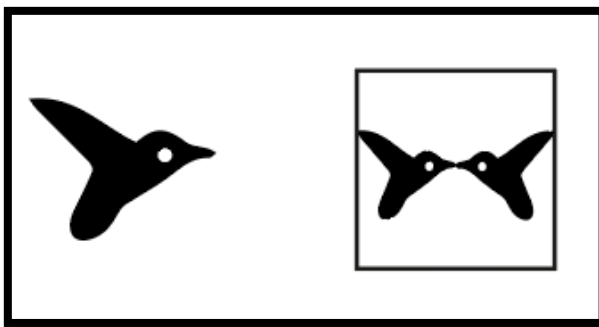


Ilustración 23: Figura zoomorfa / forma de ave

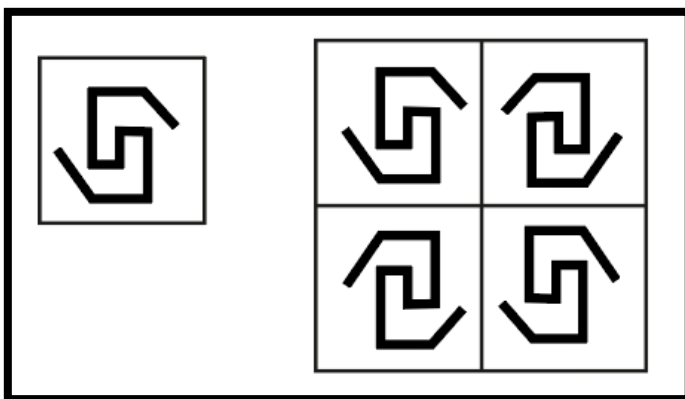


Ilustración 24: Figura lineal / Líneas compuestas

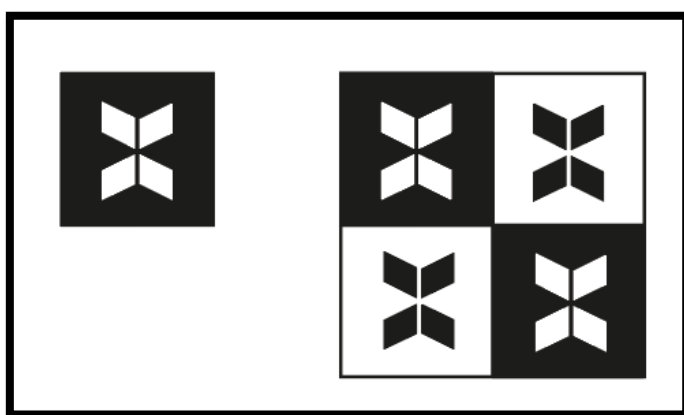


Ilustración 25: Figura geométrica / Formas especiales

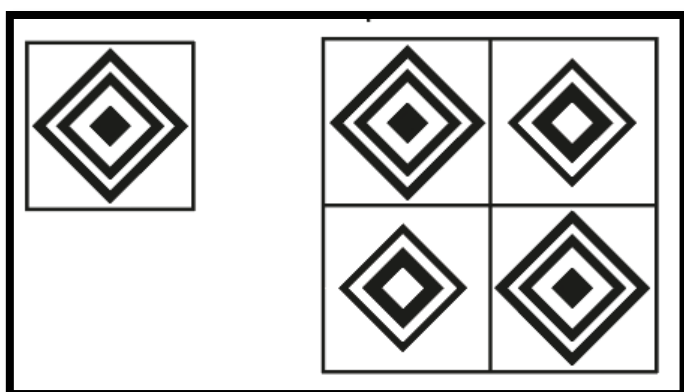


Ilustración 26: Figura geométrica / rombo

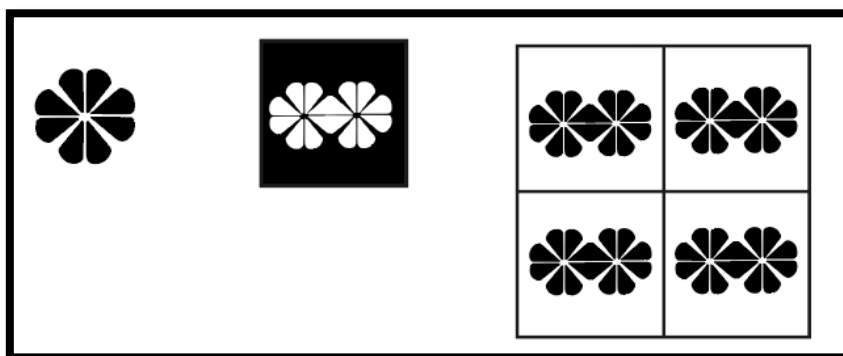


Ilustración 27: Figuras con apariencia de cruz-estrella / Adaptación de la forma de cruz en formato circular

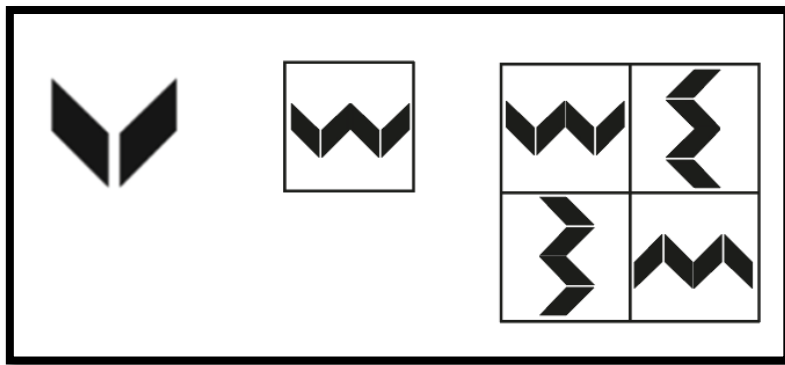


Ilustración 28: Figura geométrica / Formas especiales

PROCESO CREATIVO

Elaboración de bocetos

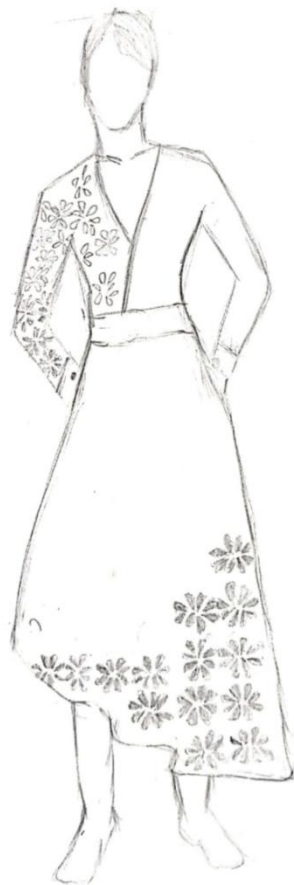


Ilustración 29



Ilustración 30



Ilustración 31



Ilustración 32



Ilustración 33



Ilustración 34

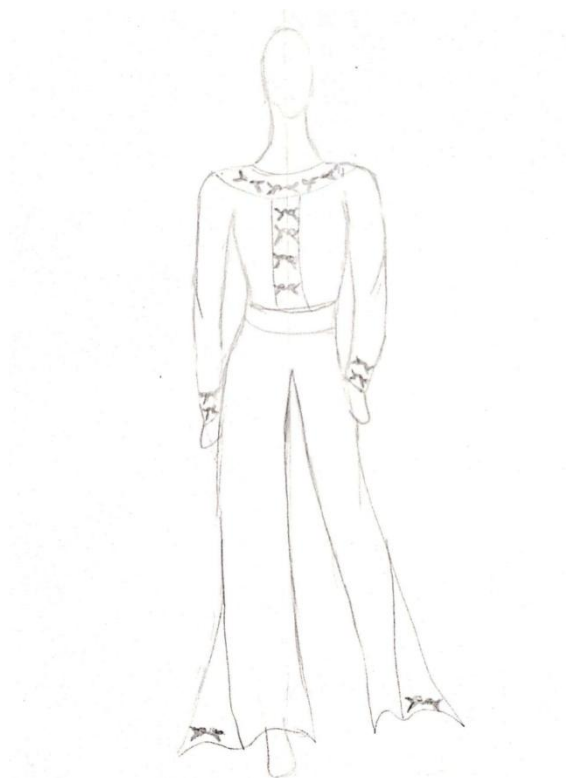


Ilustración 35



Ilustración 36

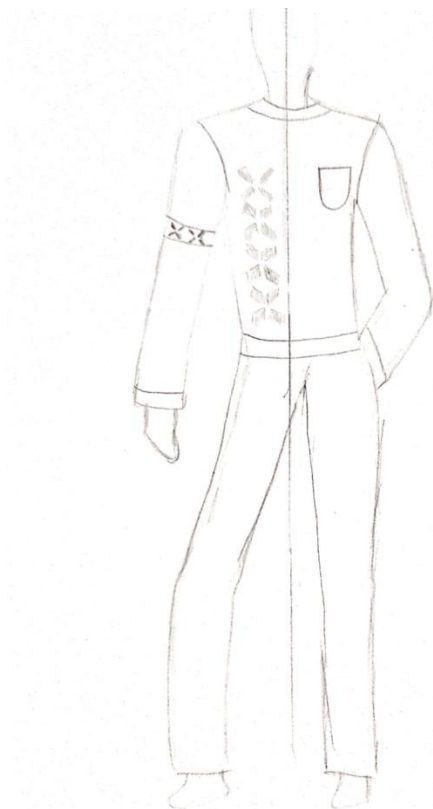


Ilustración 37

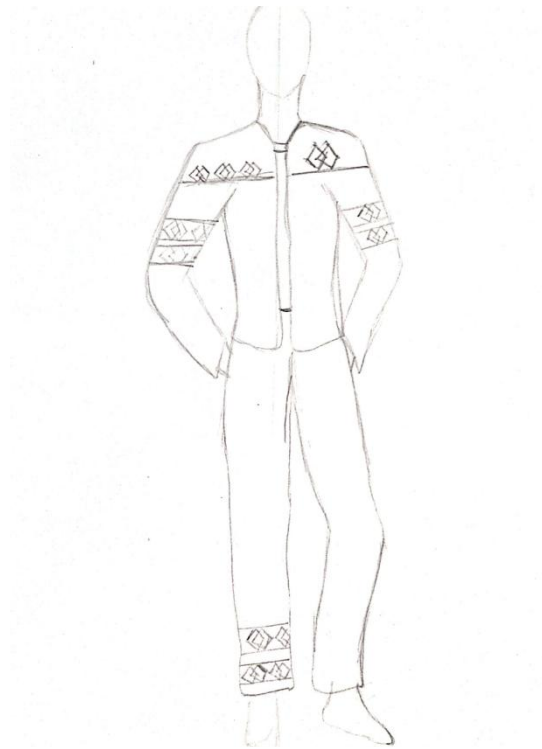


Ilustración 38

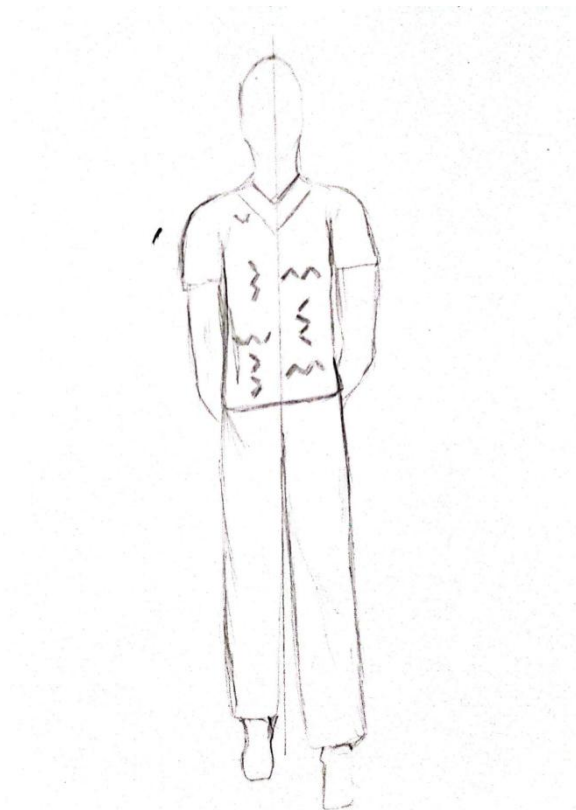


Ilustración 39

Digitalización

Elaboración de Figurines

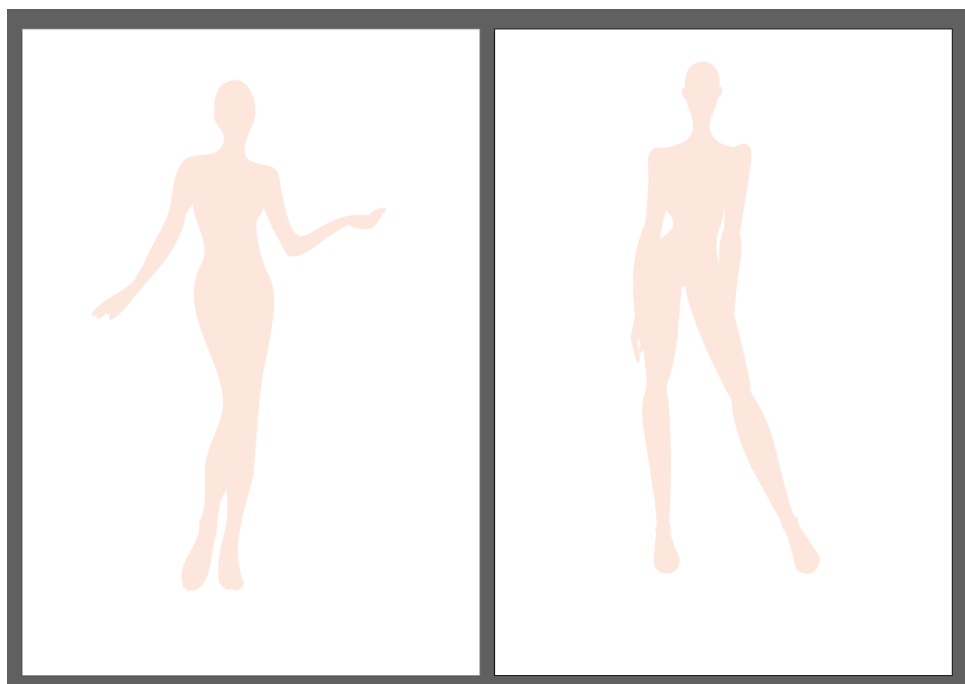


Ilustración 40: Figurines

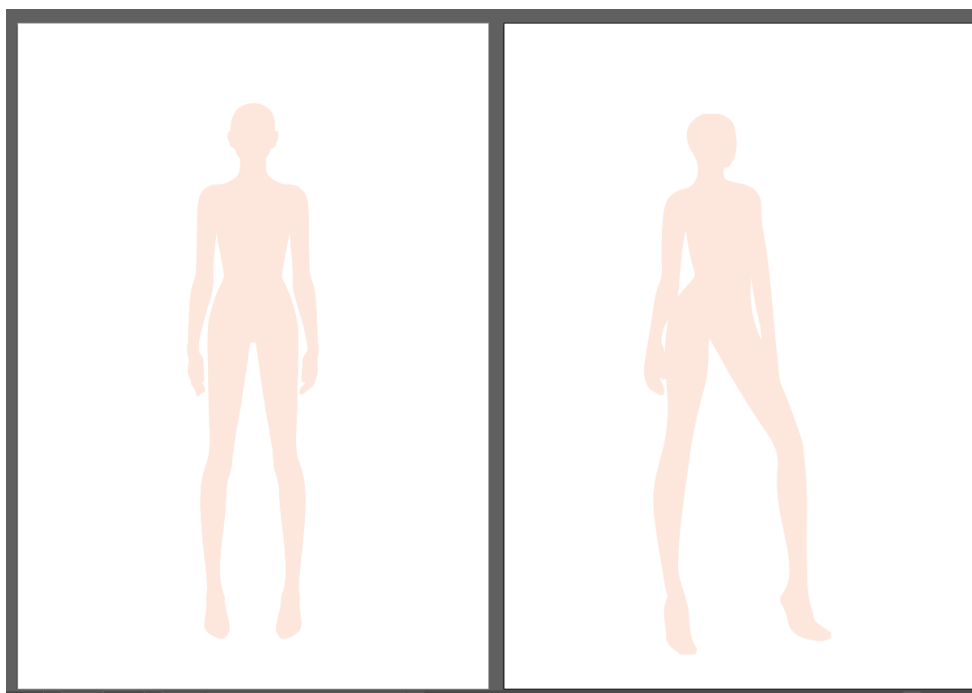


Ilustración 41: Figurines

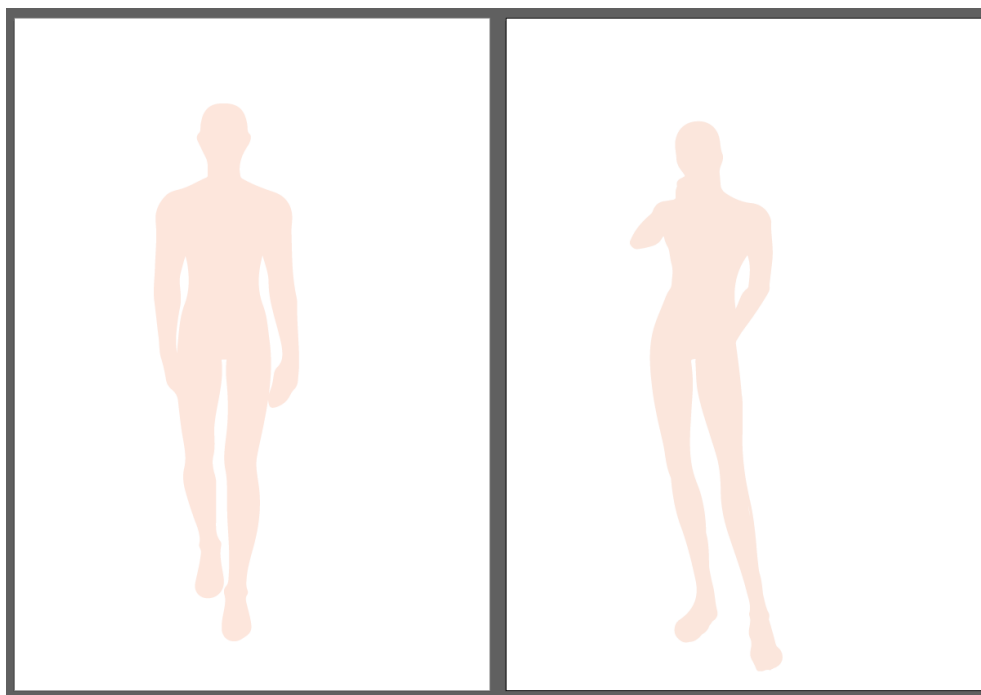


Ilustración 42: Figurines

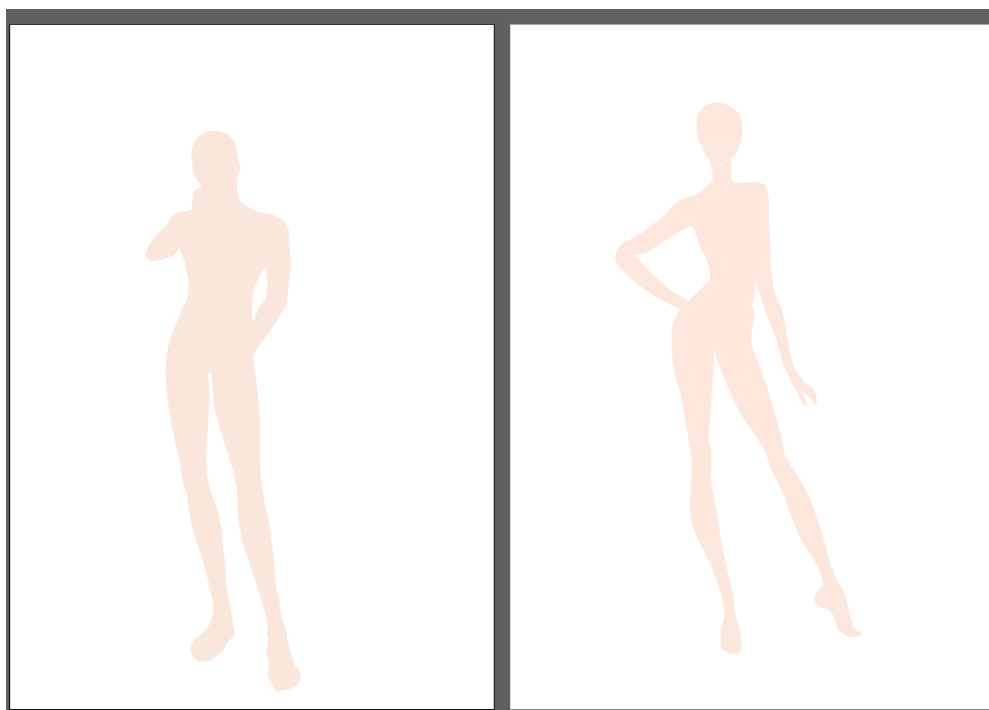


Ilustración 43: Figurines

Digitalización de bocetos

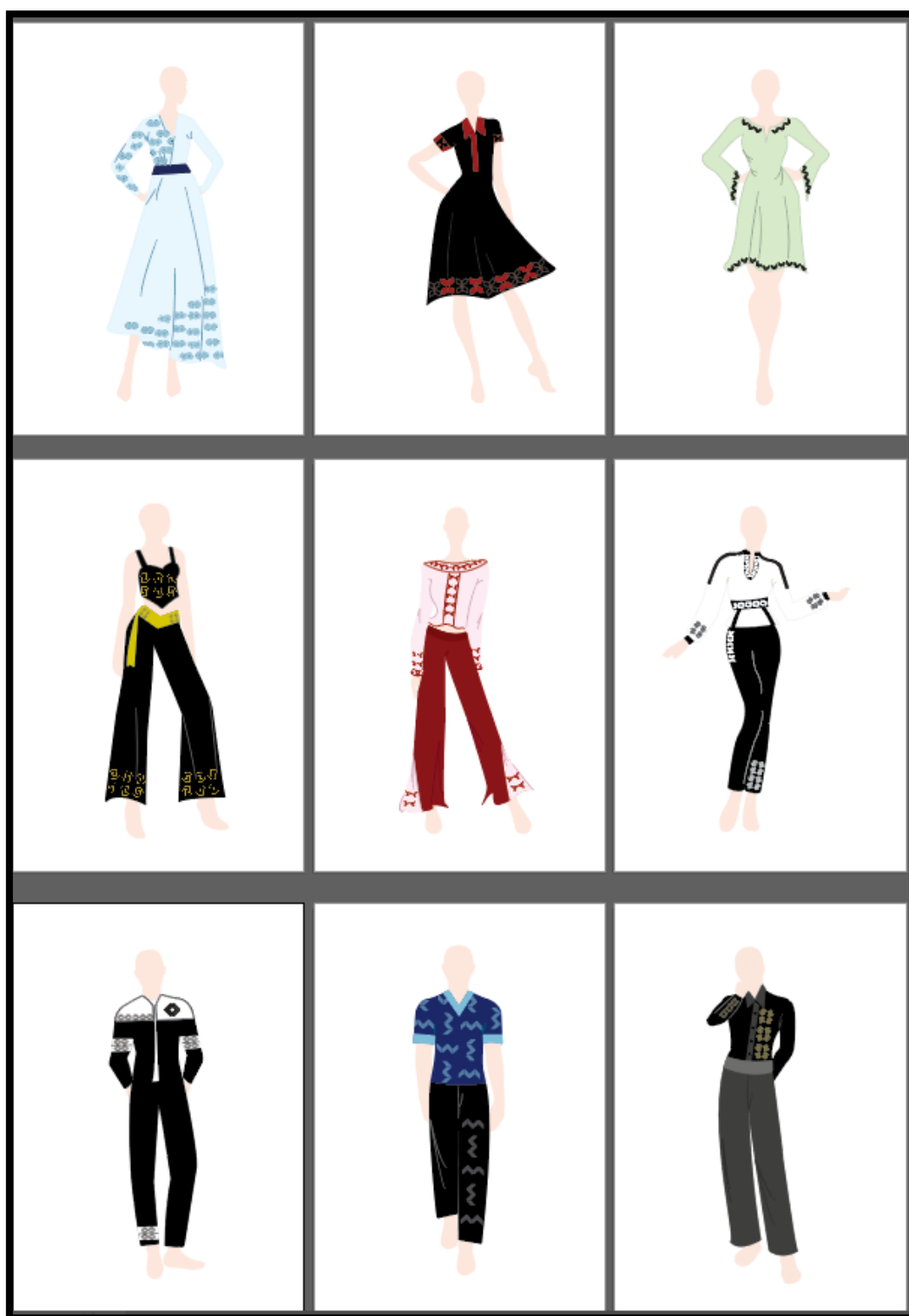


Ilustración 44: Bocetos digitalizados

Catálogo

Construcción del catálogo



Ilustración 45: Construcción del catálogo

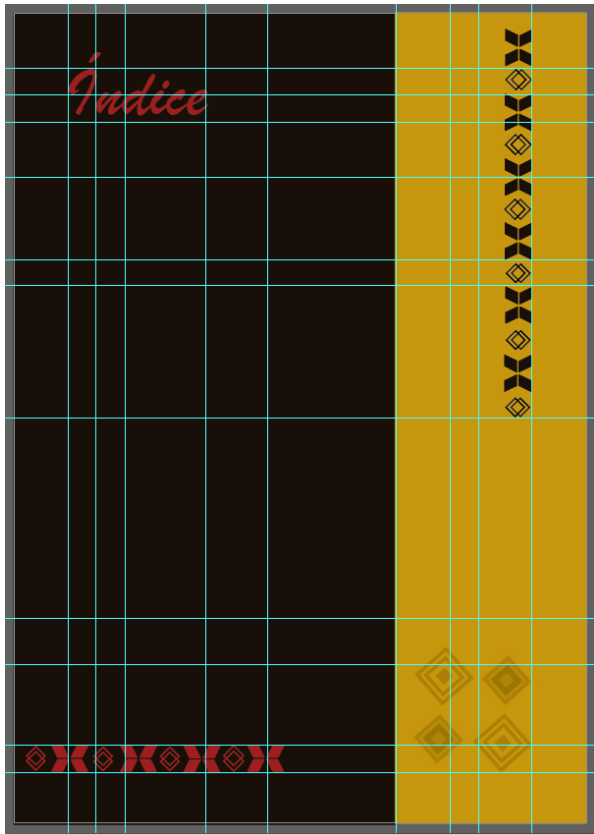


Ilustración 46: Construcción de catálogo

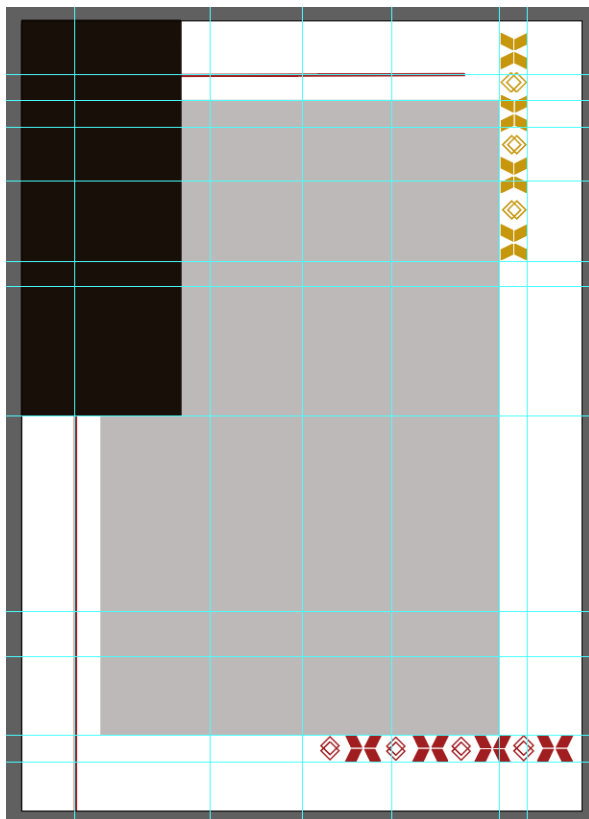


Ilustración 47: Construcción del catálogo

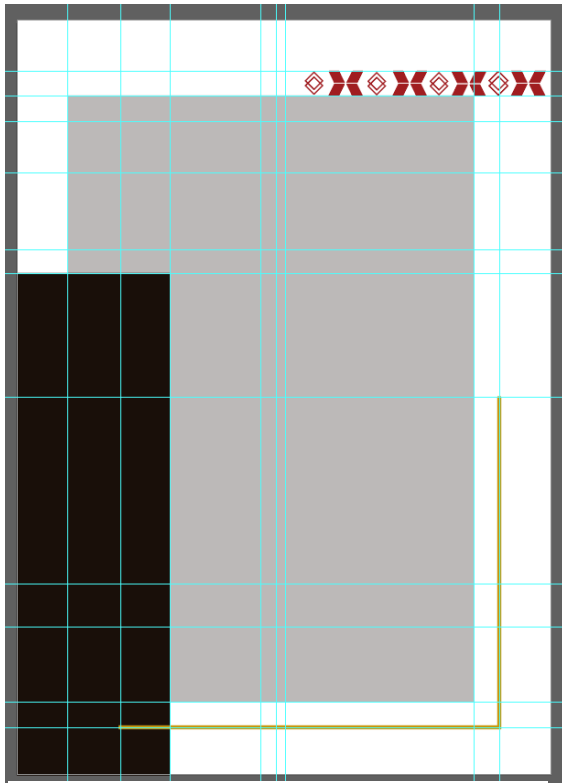


Ilustración 49 Construcción de catálogo

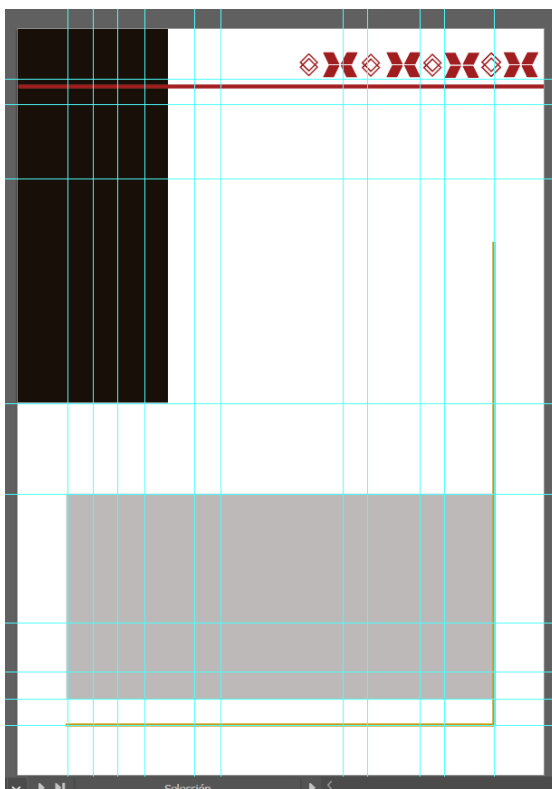


Ilustración 48 Construcción de catálogo

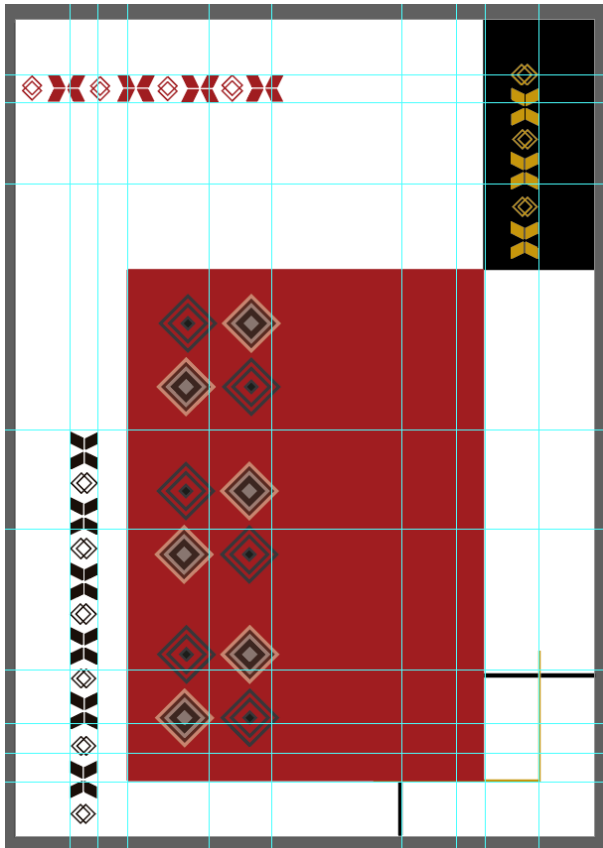


Ilustración 51 Construcción de catálogo

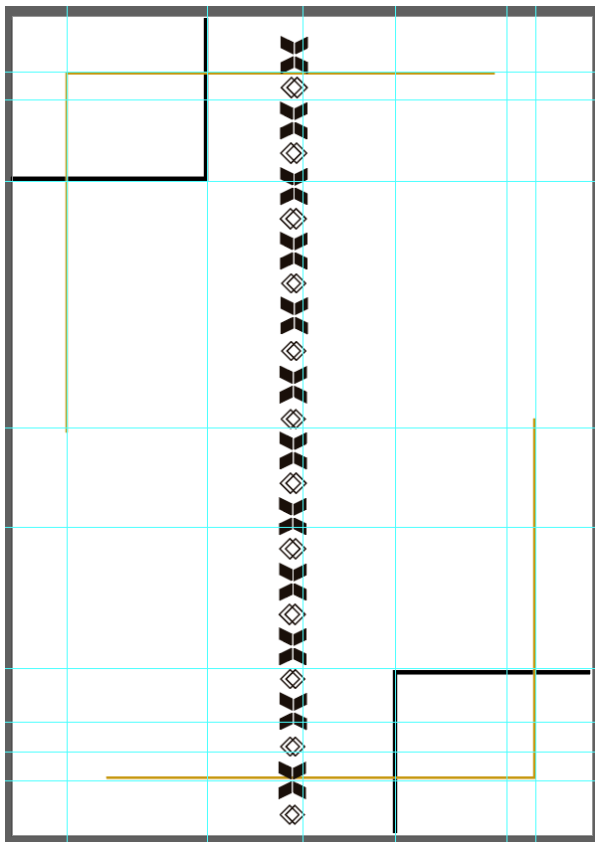


Ilustración 50 Construcción de catálogo



Ilustración 52 Catálogo

Causa material

Se determina los materiales que se usara para la impresión del catálogo, aunque es principalmente un catálogo digital, no se descarta el hecho de que la impresión del mismo es parte del proceso, si se quiere llegar a hacerlo físico.

En este caso los materiales que se usan principalmente, es el papel, en este caso, el papel couché o estucado sería ideal para el catálogo.

Parte de los materiales, también son las tintas, máquinas de cortado e impresión, estos materiales dependen de la imprenta en la que se va a imprimir.

Causa Técnica

Tomando en cuenta el material que se va a usar, se determina que técnicas y herramientas ayudaran a finalizar el proyecto.

Para la elaboración del catálogo, la herramienta que se define como parte técnica, es el programa, en este caso, Adobe Ilustrator, ha sido elegido para la elaboración y estructura del catálogo.

Catálogo Final Digital



<https://heyzine.com/flip-book/a8d09b2655.html>

BIBLIOGRAFÍA

- Ahumada, G. (9 de Marzo de 2021). *Representación Iconográfica del Aguayo y Chuspa de la Danza Carnaval de Vilavila – Puno - Perú*. 5(1). Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/323>
- Andino, L. (2023). *La cultura del stream y su relación con el aprendizaje del*. Universidad Nacional de Cimborazo , Riobamba , Chimborazo , Ecuador . Retrieved 13 de Febrero de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10457/1/UNACH-EC-FCEHT-DGR-0005-2023.pdf>
- Arévalo-Ortiz, P. (2025). **Significados comunicacionales de la vestimenta de la nacionalidad indígena Puruhá**. Revista Culturas / Gestión Cultural. Retrieved 14 de febrero de 2025, Disponible en DOAJ. <https://doaj.org/article/b73fe6e49d5f4abfaf8d81967f89a632>
- Arévalo, R. (2018). *Iconografía en el diseño textil de la nacionalidad puruhá, Chimborazo*. Retrieved 13 de Febrero de 2025, from: [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TESIS%20CULTURA%20PURUHA%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TESIS%20CULTURA%20PURUHA%20(2).pdf)
- Balarezo, E. (2021). *Análisis de la información de plataformas web especializadas en moda y diseño*. Universidad Técnica de Ambato , Ambato , Ecuador . Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8f71618c-c53d-4fbe-8098-a34bc507d04c/content>
- Barzallo, E., y Brito, O. d. (2024). *Diseño de un sistema gráfico, de ilustraciones y de animación para un producto interactivo que facilite procesos de aprendizaje de estudiantes universitarios*. Universidad del Azuay , Cuenca , Ecuador . Retrieved 13 de Febrero de 2025, from <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/14623/1/20141.pdf>
- Cabadiana, A. B. (2023). *Elaboración de un mural en medio relieve basado en la iconografía de la cultura Puruhá, en el bloque B de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, año 2023*. Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba , Chimborazo , Ecuador .

Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11459/1/UNACH-EC-FCEHT-PAH-0002-2023.pdf>

Catagña, J. (2023). *Obra artística sobre los personajes populares de la celebración del Corpus Christi*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador. Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14684/2/FECYT%204300%20TESIS.pdf>

Cuji, E. (2023). *La comercialización de la vestimenta indígena de la microempresa kinku y el posicionamiento en el mercado de Riobamba*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Chimborazo, Ecuador. Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11185/1/Cuji%20Guambo%2C%20E.%20%282023%29%20Comercializacion%20de%20la%20vestimenta%20ind%C3%ADgena%20de%20la%20Microempresa%20KINKU%20y%20el%20posicionamiento%20en%20el%20mercado%20de%20Riobamba..pdf>

Espin, A. I., Iza, D. H., y Paredes, A. I. (1 de Abril de 2022). Diseño centrado en el usuario para la creación de un catálogo de productos de consumo masivo. 7(4). <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3848>

Espinoza, D., Sotomayor, M., y Barnuevo, X. (12 de Marzo de 2024). La presencia iconográfica musical en los murales y esculturas de la ciudad de Loja. 9(3). Retrieved 14 de Febrero de 2025, from 10.23857/pc.v9i3.6733

Flores, J. (2023). *Innovación en el diseño de indumentaria a partir de metodologías aplicadas en el campo del arte*. Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. Retrieved 14 de Febrero de 2025.

Hernán, L. (2022). *La ilustración digital como estrategia publicitaria de las caretas pertenecientes a los personajes de la Diablada Pillareña en la provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Tungurahua, Ecuador. Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b9dac15d-c86c-412b-87c0-fc1122bbdb23/content>

- Herrera, D. M., Portugal, J. A., y Bermeo, G. L. (12 de Febrero de 2024). Fortalecimiento en el aprendizaje de conceptos básicos a través de ilustraciones y animación digital. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 5(4). <https://doi.org/10.47606/acven/ph0215>
- Herrera, D. M., Portugal, J. A., y Bermeo, G. L. (12 de Febrero de 2024). Fortalecimiento en el aprendizaje de conceptos básicos a través de ilustraciones y animación digital. 5(4). <https://doi.org/10.47606/acven/ph0215>
- Jaramillo, L. (2022). *Análisis de métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil*. Universidad Técnica de Ambato , Ambato , Tungurahua , Ecuador . Retrieved 14 de Febrero de 2025.
- Mayén, E. (2020). *El diseño gráfico* . Universidad Autónoma Metropolitana , México , México . Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/bitstream/123456789/22699/1/cdt140521230625czfh.pdf>
- Melena, M. (2020). *Recuperación de la vestimenta tradicional de las parroquias, mediante talleres educativos* . Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba , Chimborazo , Ecuador . Retrieved 13 de Febrero de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6258/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-C.SOCI-2019-000041.pdf>
- Meléndez, M. (2022). *La ocupaciones precoloniales del cantón guano, provincia de Chimborazo. Una mirada arqueológica hacia el territorio puruhá e incaico*. Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba , Chimborazo , Ecuador . Retrieved 13 de Febrero de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9738/1/UNACH-EC-FCEHT-PHCS-00021-2022.pdf>
- Melo, M. A. (2022). *Catálogo Digital*. Universidad ECCI, Bogotá , Colombia . Retrieved 24 de Febrero de 2025, from <https://repositorio.ecci.edu.co/bitstream/handle/001/3236/Proyecto%20de%20Pasant%C3%ADa%20catalogo%20digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Padilla, J. P., y Herrera, R. H. (05 de Diciembre de 2023). Patrimonio cultural inmaterial y desarrollo turístico en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo. 8(2). <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i2.5746>

- Peña, N. (Mayo-Agosto de 2020). El diseño gráfico más allá de la experiencia visual óptica. 30(2). <https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81512>
- Quilumba, M. (2022). *Diseño editorial como apoyo a la concientización sobre la desnutrición crónica en niños de 0 a 5 años de edad de la parroquia rural de Chantilín de la provincia de Cotopaxi*. Universidad Técnica de Ambato , Ambato , Tungurahua , Ecuador . Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/10437efc-0a35-422d-b104-e4f60eb1b20a/content>
- Rigcha, M. C., Guerra, S. E., Benítez, L. E., y Chávez, V. P. (21 de Febrero de 2024). Evolución de la vestimenta puruhá y su influencia en la parroquia Cacha . (1). <https://doi.org/10.59540/tech.viI.32>
- Román, M. (2021). *Reinterpretación de la simbología de la cultura cañari y aplicación de tendencias globales en indumentaria para jóvenes* . Universidad del Azuay , Cuenca , Ecuador . Retrieved 13 de Febrero de 2025.
- Silva, G., y Coello, J. (2021). *Desarrollo y medición de usabilidad de una aplicación móvil de catálogos de productos de mercados en Riobamba* . Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba , Chimborazo , Ecuador . Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8561/1/Coello%20Mainato%20J.-Silva%20Aguacunchi%20G.%282022%29%20Desarrollo%20y%20medici%c3%b3n%20de%20usabilidad%20de%20una%20aplicaci%c3%b3n%20m%c3%b3vil%20de%20cat%c3%a1logos%20de%20productos%20de%20mercados%2>
- Silveiro, L. (2023). *Propuesta de diseño de la indumentaria digital 3D*. Universidad del Azuay , Cuenca , Ecuador . Retrieved 24 de Febrero de 2025.
- Ubago, M. (Febrero de 2024). El rol de la ilustración científica ante la sostenibilidad . 217. Retrieved 13 de Febrero de 2025.
- Vallejo, L. (2023). *La ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje*. Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba , Chimborazo , Ecuador . Retrieved 14 de Febrero de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10460/1/UNACH-EC-FCEHT-DGR-0006-2023.pdf>

ANEXOS

Universidad Nacional de Chimborazo

Diseño Gráfico

Brief	
Población	Riobamba
Ubicación	Riobamba
Antecedentes	La ilustración es una manera de expresar y transmitir mensajes sin la necesidad un texto. En la moda la ilustración cumple un papel fundamental, ya que se puede construir una pieza o prenda desde cero, crenado nuevas formas e incluso tomando inspiración de objetos, naturaleza etc. Como se sabe la moda ha ido evolucionando y ha ido cambiando la manera de vestir de las personas y esto incluye a personas de alguna comunidad específica, uno de estas, la Cultura Puruhá, que con el paso del tiempo hay personas que mantienen la indumentaria original, pero ha ido teniendo ciertas modificaciones, y actualmente las nuevas generaciones de la ciudad, desconocen parte de la indumentaria de nuestra cultura.
Descripción del Proyecto	
Objetivo Principal	Diseñar un catálogo con ilustraciones de moda, para contribuir al rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá.
Objetivos específicos	• Levantar datos referentes a la indumentaria de la cultura Puruhá, para la correcta creación de ilustraciones aplicadas al diseño de modas. • Conocer la estructura de un catálogo de moda, para el rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá • Diseñar un ejemplar editorial que tenga como principal elemento la ilustración de moda, para contribuir al rescate de la indumentaria de la cultura Puruhá.
Público Objetivo o target	
Sexo	Masculino y Femenino
Edad	18 y 25 años
Nivel socioeconómico	Medio
Publico	Jóvenes parte de la cultura puruhá y que mantengan la misma
Estilo de vida	Estudiantes, profesionales, jóvenes interesados en nuevas tendencias de moda.
Estudios y Aficiones	Estudiantes, profesionales
Estilos y Referencias	
Estilo	Ilustración Sintético
Colores	Colorimetría de la Cultura Puruhá
Formas	Geométricas
Medios en los que estará el Diseño	
Catálogo	Catálogo de modas

Anexo 2. Entrevistas

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

ENTREVISTA (emprendimiento)

Datos

Nombre: Roció Quinche

Edad: 30

Lugar natal: Licto

Nombre del emprendimiento: Cler My Indigena Design

- 1. ¿Qué tiempo tiene el emprendimiento?**
El emprendimiento tiene alrededor de 6 años
- 2. ¿Qué prendas confecciona?**
Nos dedicamos principalmente a la confección de prendas indígenas.
- 3. ¿Quién está a cargo del proceso de producción?**
Mi persona (Roció Quinche)
- 4. ¿Como ha sido su experiencia trabajando con artesanos?**
Se ha compartido conocimientos, y se saca nuevos diseños entre todos nosotros.
- 5. ¿Quiénes confeccionan las prendas?**
Las personas encargadas, alrededor de 5 señoritas.
- 6. ¿Ha considerado trabajar con un ilustrador o diseñador de moda?**
Claro, de hecho, estudie Diseño de Modas, por lo tanto, yo diseño las prendas y todo, pero si sería muy bueno también trabajar con otros diseñadores.
- 7. Con respecto a la transformación de ciertas prendas como blusas tipo corsés ¿Qué es lo que se quiere proyectar con estas nuevas prendas?**
Con estas nuevas prendas, lo que nosotros queremos y buscamos es que no se pierda nuestra cultura, de donde nosotros venimos, nuestras raíces, pero ahorita el tiempo ha cambiado, entonces nosotros adaptamos la moda actual, sin perder nuestra identidad original.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
ENTREVISTA (historiador)

Datos

Nombre: Jorge Tamayo Soria

Edad: (No proporciono información)

Lugar natal: Riobamba

Lugar de trabajo: Unidad Educativa Fiscomisional “San Vicente de Paul”

1. ¿Qué es la cultura Puruhá desde su visión como historiador?

Fueron pobladores asentados en las provincias de Chimborazo, Bolívar, Tungurahua, y parte de Cotopaxi, y todavía existen etnias localizadas principalmente en Chimborazo Cacha.

2. ¿Respecto a su vestimenta, nos podría dar un concepto general desde su punto vista?

El hombre utiliza poncho, pantalón, camisa, sombrero, alpargatas y la mujer emplea, faja, anaco, blusa, bayetas y accesorios.

3. ¿Qué colores predominan la vestimenta de la cultura Puruhá?

El hombre utiliza pantalón oscuro, camisa de color blanco, sombrero blanco, confeccionado de lana de borrego, la mujer utiliza anaco negro, una faja llena de vivos colores, una blusa bordada, diademas de varios colores.

4. ¿Qué tipo de íconos o símbolos se encuentran presentes en la vestimenta de la cultura Puruhá?

La iconografía está basada en símbolos bordados, representados en tejidos como la Chakana.

5. ¿Cómo historiador, considera que aún se mantiene la indumentaria original o tradicional de la cultura, por parte de nuevas generaciones en nuestra ciudad?

Si, todavía se conserva esto, especialmente en comunidades como Cacha, en donde existen almacenes de artesanías y vestuarios, incluso aquí en Riobamba existen almacenes, que venden estos productos.

6. ¿Cuál es la transformación que ha habido en la indumentaria, desde su punto de vista?

Si, con el avance del tiempo, especialmente en hombre y mujeres jóvenes, por ejemplo, los hombres han reemplazado, los ponchos por chompas, el calzado, las alpargatas con zapatillas, y la mujer también, principalmente el calzado.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ENTREVISTA (diseñador)

1. ¿Cómo se identifica según su cultura y costumbres?

Indígena

Afroecuatoriana/o Afrodescendiente

Negra/o

Mulata/o

Montubia/o

Mestiza/o

Blanca/o

Otro

2. ¿Si la respuesta anterior fue indígena responda los siguiente, ¿Qué conocimiento tiene de la cultura Puruhá?

Tengo conocimiento, acerca de sus costumbres, vestimenta principalmente.

3. Como persona perteneciente a la cultura Puruhá, ¿Que prendas considera usted que deberían aun mantenerse?

Que se mantenga la indumentaria de nuestros antepasados, como el anaco, la quinchunchina, esta última es una prenda es una tela que se ponían tiempo atrás, con unos tupos y era muy elegante.

4. Desde su perspectiva como diseñadora, ¿Qué necesidades ve en las nuevas generaciones o que le piden, para la creación de estas prendas?

Cada vez hay nuevas tendencias que influyen en los jóvenes, y ellos quieren estar a la moda entonces, nos vamos actualizando dependiendo de estas nuevas tendencias, de cada temporada, ya que ahora los jóvenes se visten así, con corsés en caso de las mujeres, por ejemplo.

5. ¿Qué prendas suelen solicitar las nuevas generaciones?

Se solicita más por parte de mujeres, y principalmente los corsés.

6. ¿Usted realiza diseños personalizados, según lo que pide el cliente?

Claro, nosotros personalizamos, según lo que pide el cliente.

7. ¿Cómo llega usted al público juvenil, con sus diseños o prendas, pero aun basado en la cultura Puruhá?

Llegamos principalmente por medio del internet, por redes sociales.

8. ¿Dentro de la creación del diseño, realiza proceso de bocetaje?

Si, por supuesto, realizamos bocetos, ahí tratamos de realizar la combinación de colores, el diseño, los dibujos.

9. Describa su proceso de creación de una prenda de vestir.

Primero realizamos los bocetos, luego realizamos los cortes, de ahí se lleva a bordar, inspirados en flores, la naturaleza para crear las figuras, estos diseños se ven principalmente en las blusas, camisas y en anacos, ahora lo que ocupan son ya tipo vestido, algunos son partidos, como dije dependiendo la tendencia, entonces acorde a eso se va realizando la indumentaria indígena.

Anexo 3. Ficha de observación

Emprendimiento:	Indumentaria
Diseñadora de Modas:	Femenina

Estilo de Ilustración:
Técnica de Ilustración:

CULTURA PURUHÁ

Blusa:

Suéter:

Anaco:

ACCESORIOS

Faja:
Formas Geométricas

Alpargatas:
Tacones

Washkas: No tiene

Manillas: No tiene