



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE FORMACIÓN
PROFESIONAL, ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL**

CARRERA:

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA:

“DISEÑO DE HERRAMIENTA EDITORIAL COMO MEDIO INFORMATIVO DE
LA HISTORIA DE LOS MONUMENTOS PARA LA FUNDACIÓN MALECÓN
2000 DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

REQUISITO PREVIO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN
DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA

AUTOR(A):

VERA CÓRDOVA, ESTIVEN PAUL

TUTOR:

PORTUGAL GOROZABEL, JONATÁN
MAGISTER EN DISEÑO Y GESTIÓN DE MARCAS

GUAYAQUIL - ECUADOR

2020

RECONOCIMIENTO DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Estiven Paul Vera Córdova**, declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de en Diseño Gráfico y Multimedia, titulado: **“Diseño de herramienta editorial como medio informativo de la historia de los monumentos para la Fundación Malecón 2000 de la ciudad de Guayaquil”**, es de mi autoría; que no lo he presentado en ninguna otra institución educativa para obtener algún título, grado o calificación profesional.

Reconozco que he consultado todas las fuentes bibliográficas que aquí detallo.

De la misma manera, según lo que establece la Ley de Propiedad Intelectual, su reglamento y el Reglamento Interno del Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, cedo los derechos de propiedad intelectual de este trabajo de investigación, al Instituto ya mencionado.

Autorizo la reproducción parcial o total de este trabajo con fines académicos por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

Estiven Paul Vera Córdova

C.C.:0923156475

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Jonatán Portugal Gorozabel, Mg., en calidad de Tutor del trabajo de titulación:

CERTIFICA

Que el trabajo de titulación válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico y multimedia, cuyo tema es: **“Diseño de herramienta editorial como medio informativo de la historia de los monumentos para la Fundación Malecón 2000 de la ciudad de Guayaquil”**, fue elaborado por el Sr. Estiven Paul Vera Córdova, ha sido debidamente revisado y está en condiciones de ser entregado para que se siga lo dispuesto por el Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, correspondiente a la sustentación y defensa del mismo, previo a la obtención de su título.

Jonatán Portugal Gorozabel, Mg.

Magíster en Diseño y Gestión de Marcas

Tutor de Trabajo de Titulación

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a nuestro creador, a Dios, por ser quien me dio la fuerza para continuar en este largo proceso de titulación. A mis padres, por su infinito amor y sacrificio, por jamás dejarme solo en mi vida, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que hoy en día soy.

A mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome y por el apoyo moral.

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito a mi tutor que nos abrió las puertas y compartió sus conocimientos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por guiarme a lo largo de mi camino, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad que pueda tener.

Gracias a nuestras familias, ya que hemos tenido la gran oportunidad de forjar nuestra amistad a lo largo de tantos años, a mis docentes personas que han educado y enseñado con mucha paciencia y dedicación, quienes han estado listos para cualquier consulta y librarnos de lo desconocido.

INDICE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN	5
1.1. MARCO HISTÓRICO	5
1.1.1. Historia del Diseño Gráfico	5
1.1.2. Historia de la Multimedia	6
1.1.3. Historia de la Diagramación	7
1.1.4. Historia de pieza graficas.....	7
1.2. MARCO TEÓRICO	9
1.2.1. Diseño	9
1.2.2. Diseño Gráfico	9
1.2.3. Comunicación Visual.....	10
1.2.4. Diseño Editorial	11
1.2.5. Diagramación.....	12
1.3. MARCO CONCEPTUAL	13
1.3.1. Adobe Illustrator	13
1.3.2. Adobe Photoshop.....	14
1.3.3. Diagramación.....	14
1.3.4. Fotografía.....	14
1.3.5. Boceto	14
1.3.6. Gráfico	15
1.3.7. Digital	15
1.3.8. Color	15
1.3.9. Área ce Trabajo.....	15
1.3.10. Área de trabajo o mesa de trabajo.....	15

1.3.11. Reglas	16
1.3.12. Visor	16
1.3.13. Visor	16
1.3.14. Diafragma	16
1.3.14. Obturador	16
1.3.14. Anillo de enfoque	17
1.4. MARCO JURIDICO	17
1.4.1 Registro Oficial No 320 Ley de Propiedad Intelectual.....	17
1.4.2 De los derechos de autor y derechos conexos	18
1.4.3 Objeto del derecho de autor	19
1.4.4 Titulares de los derechos	20
CAPITULO II. METODOLOGÍA EMPLEADA	21
2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	21
2.1.1. Descriptiva	21
2.1.2. Explicativa	21
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
2.2.1. Enfoque Cualitativo	21
2.2.2. Enfoque Cuantitativo	22
2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	22
2.3.1. Métodos Teóricos	22
2.3.1.1. Método de Análisis y Síntesis.....	22
2.3.1.2. Método Histórico- Lógico	23
2.3.1.3. Método Inductivo-Deductivo.....	23
2.3.2. Métodos Empíricos	23
2.3.2.1. Observación No Participativa	23
2.3.2.2. Entrevista	23
2.3.2.3. Encuesta.....	24

2.3.3. Métodos Estadísticos	24
2.3.3.1. Población	24
2.3.3.2. Población Finita	24
2.3.3.3. Muestra	25
2.3.3.4. Recolección de datos	25
2.3.3.5. Tipo de Muestra	25
2.3.3.6. Muestreo Probabilístico - Aleatorio simple	25
2.3.3.7. Formula de la muestra	25
2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS	26
2.4.1. Análisis de la observación	26
2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas	28
2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas	29
2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS	30
2.5.1. Análisis DAFO (FODA)	30
2.5.2. Modelo CAPA	31
CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	33
3.1. TITULO DE LA PROPUESTA	33
3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA	33
3.3. DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	33
3.3.1. Estado inicial del proyecto	33
3.3.2. Requerimientos de Desarrollo	34
3.3.2.1. Requerimientos Técnicos	34
3.3.2.2. Requerimientos Operativos	35
3.3.2.3. Requerimientos Económicos	35
3.3.3. Planificación de Desarrollo	36
3.3.4. Fase 1. Planteamiento de la Idea	37
3.3.4.1. Boceto	37

3.3.4.2. Manejo de Contenido.....	37
3.3.4.3. Línea Gráfica	37
3.3.4.4. Código Cromático.....	37
3.3.4.5. Tipografía	38
3.3.5. Fase 2. Diseño y Maquetación de la Revista	38
3.3.5.1. Recopilación fotográfica.....	38
3.3.5.2. Retoque Fotográfico	38
3.3.5.3. Maquetación	38
3.3.5.4. Diseño de portada	39
3.3.5.5. Diseño de contraportada	39
3.3.5.6. Diseño de página interior.....	39
3.3.5.7. Márgenes.....	39
3.3.5.8. Elección de Material Impreso	39
3.3.5.9. Machote	39
3.3.5.9. Pieza Graficas	40
3.3.6. Fase 3. Implementación	40
3.4. Factibilidad de aplicación	40
3.5. Resultados esperados con la aplicación de la propuesta.....	40
CONCLUSIONES.....	42
RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS.....	46

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ficha de observación #1	26
Tabla 2. Ficha de observación #2	27
Tabla 3. Requerimientos técnicos de la propuesta	34
Tabla 4. Requerimientos operativos de la propuesta.....	35
Tabla 5. Requerimientos económicos de la propuesta	35

INDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. Evolución de las etapas y precedente a través de los años en el diseño.....	10
Grafico 2. Comparaciones principales entre medios editoriales	12
Grafico 3. Representación de la diagramación	13

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. Entrevista a profundidad #1.....	47
ANEXO 2. Entrevista a profundidad #2.....	48
ANEXO 3. Entrevista a profundidad #3.....	49
ANEXO 5. Bocetos del producto editorial.....	53
ANEXO 6. Códigos Cromáticos	54
ANEXO 7. Tipografía	55
ANEXO 8. Retoque fotográfico	56
ANEXO 9. Maquetación	57
ANEXO 10. Diseño de Portada.....	58
ANEXO 11. Diseño de Contraportada	59
ANEXO 12. Diseño de Pagina Interior	60
ANEXO 13. Márgenes	61
ANEXO 14. Pieza grafica	61
ANEXO 15. Producto Final	62

RESUMEN

En este proyecto se considera a la revista informativa con integración de piezas graficas realizará el apoyo y mejorar la interactividad de los visitantes, y que mediante la presente investigación se dará a base de los métodos de análisis y síntesis para poder recabar información y crear de una manera empírica nuevos estilos que servirán como punto de partida hacia los conocimientos, los visitantes serán beneficiado aumentado el nivel de conocimiento hacia la historia de los monumentos.

ABSTRACT

In this project the informative magazine with integration of graphic pieces will be considered to support and improve the interactivity of visitors, and that through this research will be based on the methods of analysis and synthesis to gather information and create a Empirically new styles that will serve as a starting point towards knowledge, visitors will benefit from increasing the level of knowledge towards the history of monuments.

INTRODUCCIÓN

Un monumento es una obra de suficiente valor para un grupo de humano o representativo de una ciudad se lo realiza en memoria de una persona o de un acontecimiento relevante, esto lo podemos encontrar en todos los países, se lo estudias en la escuela, colegio y universidades, aun si se carece de conocimiento sobre la historia de los monumentos.

En muchas ocasiones las personas especialmente los turistas extranjeros carecen de conocimientos por los cual se complica para el personal de seguridad y gerencia ya que ellos no están preparados para afrontar este tipo de problema.

Bajo esta dirección en el presente proyecto se expone que existen diferente manera de dar a conocer la historia de los monumentos que hay dentro de las instalaciones, brota como repuesta a una interrogante que nace al escritor de la presente tesina, como es la falta de conocimiento de nuestra historia y la falta de la socialización con el personal de seguridad quienes más contacto con los visitantes poseen.

Por lo antes mencionado, se considera importante agregar este proyecto como nuevo método de recurso o apoyo, para el interés directo de los nuevos educandos de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, aprendiendo de una manera dinámica y atractiva.

En este proyecto se buscar enseñar, reforzar y mejorar el conocimiento de los visitantes quienes día a día recorres el malecón, teniendo así ya una idea de la historia que hay detrás de cada monumento, y de una manera más creativa y llamativa para su vista y aceptación.

El malecón Simón Bolívar o simplemente malecón 2000 ubicado en la ciudad de Guayaquil a la orilla del río Guayas teniendo 2.5 kilómetro de extensión donde los visitantes pueden disfrutar de museos, áreas verdes, siendo considerado uno de los principales lugares turísticos de la ciudad. Unos de los monumentos más importantes que posee el malecón 2000 y la ciudad de Guayaquil es el Hemiciclo de la Rotonda o monumentos a Bolívar y San Martin ubicado en las calles nueves de octubre y malecón Simón Bolívar, en la actualidad dentro del malecón se encuentra una cantidad de monumentos histórico, mismos que se encuentra ubicado a lo largo de las instalaciones, día a día ingresan un aproximado de 1.000 visitantes entres ellos personas extranjeras donde no tienen conocimientos de la historia que contienen cada monumentos.

Teniendo como noción y observación de este problema que se viene dando desde muchos atrás no solo con los visitantes, si no con todo el personal de gerencia, administrativo, operaciones y personal de seguridad física donde carecen información sobre los monumentos.

El presente proyecto intenta realizar un aporte en el área de diseño gráfico, actualmente la mayoría de los diseñadores mantienen ciertas dudas al momento de la utilización de alguna herramienta digital. Por lo que la siguiente tesina hace énfasis a la diagramación y el uso de diseño tridimensionales. Ya que es muy importante dentro de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia y que la mayoría de la empresa utilizan actualmente.

Factor muy importante sería que el malecón 2000 no cuenta con algún sitio de información donde el turista pueda conocer o relacionar y provocando que la mayoría de los visitantes desea conocer de otra manera la historia de los monumentos, la gerencia se ve en la necesidad de realizar una nueva manera de dar a conocer las historias.

Surge, la necesidad de buscar otros métodos de realizar un diseño acorde gracias a los avances tecnológicos, los métodos que se utilizaban años anteriores, ya no serían tan precisos, por ser piezas graficas que ya no atrae a los visitantes y pierde el sentido al momento de mandar el mensaje.

Una revista informativa ayudará a los visitantes una nueva manera de visualizar el malecón al crear un nuevo ambiente al momento de publicitar los monumentos, buscando una manera mucho más creativa y generando una satisfacción a los visitantes.

Gracias al efecto de colocación de piezas graficas se logrará captar la atención de los visitantes, demostrando unos nuevos beneficios al momento de obteniendo una respuesta mucho más efectiva, asegurando que los visitantes vean desde otra perspectiva las instalaciones del malecón 2000.

El diseño gráfico esta originalmente dirigido para comunicar mensajes específicos a través de medios impresos considerando conceptos básicos del dibujo, el arte y el esquema para la creación de productos gráfico, a los estándares de ética y actuando con responsabilidad social.

Actualmente los diseños van evolucionando con la nueva era tecnológica, siendo una manera radical, ya que el proyecto buscará realizar una revista y piezas gráficas,

transformándose una manera más funcional al momento de proponer esta nueva manera de publicitar a las instalaciones del malecón 2000.

La importancia del diseño gráfico es necesaria ya que a través de ella permite elaborar estrategias de comunicación visual. Para determinar las necesidades específicas con la recopilación de esta información se desarrolló modalidades para llegar a una interpretación desde un enfoque visual.

El material gráfico constituye en transmitir un mensaje, este espacio visual está integrado por imágenes textos sustanciosos y breves se pretenden captar la atención del público e incitar que dote de estas sugerencias para un mayor beneficio. Sus características deben ser llamativa, entenderse a simple vista, ser lo más implícito a comunicar un mensaje de interés, con el propósito de lo que quiere comunicar también tener en cuenta a quien va dirigido la revista. Crear un párrafo, frase u oración corta y contundente que resume lo más significativo para los visitantes, la incorporación de imágenes es de gran valor, pues el mensaje a través de la imagen un contacto directo con el receptor sin mayor reflexión sobre la propuesta de conocer y entender su calidad. Tener atractivas imágenes y tipografías que se puedan apreciar en un afiche su colocación y originalidad es importante para poder llamar la atención de los visitantes.

La función educativa es un parte muy esencial porque representa un modo de comunicación entre un organismo y las masas, y tiene por objeto de transmitir ciertas cantidades de tema. La piezas graficas también establece a la masa de receptores a determinados valores siendo así un tema de moralismo como elemento de cultura, ética, ayuda social e interés propio. La mezcla de colores y las demás formas, el juego de oraciones, las imágenes, el contraste y la suavidad son los factores determinantes que dan un espacio a la función artística de los afiches, pueden cumplir diferentes papeles en diferentes masas como publicidad educativa, ambiental, estética, entre otras funciones.

En la presente investigación se realiza algunas determinaciones para la diseñadora desafiando su conocimiento e intelecto en la realización de este contenido pedagógico donde expondrá todo lo que conoce durante los años de estudio en la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en el Instituto Tecnológico de Formación uno de sus primeros desafíos es cubrir las necesidad de las personas a quien va dirigida la información, tener la idea o lo esencial para realizar un contenido dinámico, colorido,

llamativo e interesante todo lo mencionado será expuesto aplicando los conocimientos adquiridos durante el estudio de su carrera.

El objetivo del presente proyecto de investigación es diseñar una revista informativa para los visitantes como medio informativo y publicitario de los principales monumentos del Malecón 2000 de la ciudad de Guayaquil, y demostrar su efectividad al momento de hacer conocer la historia de cada monumento.

Inicialmente el proyecto está enfocado a evidenciar un diseño mucho más funcional, la sensación que querer mejorar las instalaciones, se logrará cambiar totalmente la percepción del mensaje, al crear un ambiente histórico en el que prácticamente ellos puedan visualizar la renovada imagen de su establecimiento demostrando así el nivel de efectividad de una revista.

Por esta razón es necesaria la utilización de medios creativos al sugerir la realidad aumentada aprovechando al máximo un factor como tecnología, logrando así la eficacia al momento de transmitir el mensaje.

La finalidad del proyecto es que la gerencia de la fundación malecón 2000, tomen conciencia que una revista informativa propone la idea de dar a conocer la historia de los monumentos y recibiendo buenos resultados por partes de los visitantes.

CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN

1.1. MARCO HISTÓRICO

1.1.1. Historia del Diseño Gráfico

El comienzo del diseño gráfico se lo encuentra en las pinturas rupestres (15.000 a.C.), donde los seres humanos y animales eran personificados mediante símbolos con fines religiosos en las cavernas de la prehistoria. Los viejos egipcios, para poder comunicarse entre ellos utilizaban signos tallados en piedra, pero pronto buscaron otras alternativas como materiales más versados como los papiros. En la Edad media (500 d.C.) se descubre que las obras escritas en papel, gana poder comunicativo y belleza al aplicarles mayor colorido y elementos gráficos de forma armoniosa y equilibrada, de ahí que una de las aportaciones más importantes al campo del diseño en este periodo fue la confección de los incunables medievales, realizados en los monasterios, en los que se observa de forma clara la importancia la forma del diseño para poder transmitir un mensaje así las personas que eran los receptores de información.

El diseño y el arte se dividieron académicamente como dos disciplinas completamente distintas en el año 1836, los cimientos teóricos del diseño gráfico se fueron construyeron con movimientos vanguardistas. En la actualidad, a pesar de que la técnica del diseño gráfico ha sido consolidada como una profesión durante los últimos 60 años, desarrollando sus propios códigos visuales, expresiones y funciones específicas. Sin embargo, en distintos ámbitos el diseño gráfico aún es considerado como una rama lateral del arte, sin espacio propio para poder crecer. Consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes, elaboración, probablemente porque no se acaba de entender lo que realmente es el diseño. Es de expresa y organiza en un mensaje unificado se debería integrar la armonía visual para la creación de formas y tomar en cuenta la legibilidad del texto.

En el siglo XIX el diseño de mensajes visuales fue confiado alternativamente a profesionales, dibujante o el impresor. El primero estaba formado como artista y el segundo como artesano, ambos frecuentemente en las mismas escuelas de artes y oficios. Entre el año 1891 y 1896, la imprenta Kelmscott de William Morris publicó algunos de los productos gráficos más significativos del movimiento de artes y oficios (Arts and Crafts), y fundó un lucrativo negocio basado en el diseño de libros de gran refinamiento estilístico, Morris demostró que existía un mercado para los trabajos de

diseño gráfico, estableciendo la separación del diseño con respecto a la producción y las bellas artes.

A partir del año 1984, con la aparición de los primeros sistemas de autoedición, los ordenadores personales sustituyeron de forma paulatina todos los procedimientos técnicos de naturaleza analógica por sistemas digitales. Por lo tanto los ordenadores se han transformado en herramientas imprescindibles y con la aparición del hipertexto y la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación. Aun así, la práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales. Mientras que las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que nos permiten entender la comunicación humana continúan siendo los mismos.

1.1.2. Historia de la Multimedia

Se puede considerar que los verdaderos multimedia tienen su comienzo en 1978 cuando el Architecture Machine Group del Massachusetts Institute of Technology presentó el primer sistema combinado de ordenadores y videodiscos.

El grupo de arquitectura de máquina del MIT diseñó el SDMS (sistema de gestión especial de los datos), basado en explorar las posibilidades de las imágenes como representación espacial para acceder a la información almacenada en bases de datos electrónica.

En EEUU, en 1979, se producen las primeras aplicaciones comerciales de video interactivo. Y en 1980, Pioneer saca al mercado su primer reproductor LaserDisc de tipo doméstico. A principios de los años 80 se inició el desarrollo de equipos para almacenar información en formato óptico, se le llamó videodisco.

Bush diseñó una máquina llamada MEMEX (MEMory EXtension) que permitiría el registro, la consulta y la manipulación asociativa de las ideas y eventos acumulados en nuestra cultura; él describió a su sistema de la siguiente manera: "Considere un dispositivo para el uso individual, parecido a una biblioteca y un archivo mecanizado... donde el individuo pueda almacenar sus libros, registros y comunicaciones y que por ser mecanizado, puede ser consultado con rapidez y flexibilidad." Esta concepción, que semeja la descripción de una computadora personal

actual, en el momento en que fue planteada no era factible construirse por cuestiones tecnológicas y eventualmente fue olvidada.

En 1965 las ideas de Bush son retomadas por Ted Nelson en el proyecto Xanadu donde se propone el concepto de "hipertexto". Un hipertexto debe ser típicamente: no lineal, ramificado y voluminoso, con varias opciones para el usuario."

En 1968, Douglas Engelbart propone en la descripción de NLS (oNLine System) un sistema en donde no se procesan datos como números sino ideas como texto estructurado y gráficos, dando mayor flexibilidad a manejar símbolos de manera natural que forzar la reducción de ideas a formas lineales como sería el texto impreso.

1.1.3. Historia de la Diagramación

Puede afirmarse que la diagramación nació junto con los diferentes métodos de reproducción gráfica utilizados por el ser humano, desde la época en que los chinos, hace aproximadamente 1000 años, obtenían grabados e imprimían con xilografía.

La era de los periódicos modernos empieza a mediados del siglo XIX, con la Revolución industrial y el aumento de la capacidad de impresión y distribución. A través del tiempo, diferentes avances en tecnologías de impresión, diseño gráfico y patrones editoriales llevaron a cabo cambios y mejoras en el formato y legibilidad de los diarios. Los medios impresos del siglo XIX generalmente tenían un área atiborrada de texto, usualmente dispuesta verticalmente, con múltiples titulares para cada artículo. Algunas de las mismas limitaciones tecnológicas persistieron hasta el advenimiento de nuevas tecnologías como la fotocomposición, la tipografía digital y la edición electrónica, a partir de la segunda mitad del siglo XIX y a principios del siglo XX.

1.1.4. Historia de pieza graficas

Las primeras manifestaciones publicitarias aparecen antiguamente una de las primeras piezas gráficas publicitarias que aparecieron fueron unas tablillas de madera o peña tallada que se ubicaban en la tramo alto de las puertas de entradas de los establecimientos las cuales estaban talladas con retratos que hacían referencias a los artículos o servicios que ofrecía el local, entre el lapso de los siglos XVII - XVIII aparecen los primeros periódicos, la representación de textos publicitarios y después el

fenómeno de las agencias publicitarias, cabe recalcar la influencia que tuvieron hechos como la Revuelta Francesa y la Revolución Industrial, para el progreso del comercio y de la actividad publicitaria es primordial entrar en cuenta que muchos aspectos políticos, sociales y religiosos en cada periodo, han influido en el desarrollo o retorno en lo que concierne a los trabajos impresos

La Bauhaus fue una parte en el cual se unieron diversas corrientes vanguardistas el comienzo del lenguaje visual en geometrías básicas, colores puros constituyendo una investigación de formas, colores y materiales, a la escritura visual se consideró como una escrito universal que hablaba concisamente con la mecánica del ojo al cerebro. En el equivalente de decisión de ideas, la representación gráfica se utilizó para referirse tanto a la escritura como al dibujo en el año 1923 Kandinsky, proclamo que hay una comunicación mundial entre las tres formas básicas y los tres colores primarios.

El progreso del acontecimiento tecnológico de composición y publicaciones en las últimas décadas del periodo de siglo XIX, al punto de muchos años de impresión manual se produjo muchos cambios importantes en los esquemas de compromiso entre las artes gráficas, aparecieron especialistas en ciclo de cambio del procedimiento, reduciendo las funciones de los tipógrafos, también comenzaron a nacer diseñadores de tipos, fundidores, compositores, fabricantes de papel, encuadernadores, editores e impresores.

Una nueva generación de diseñadores surge en la era del siglo XX rechazando el deleite por los estilos históricos, la conjunto de técnicas pasó de lo manual a lo mecánico y a lo automático, y de un actividades comerciales limitado a un masivo expendió de consumo se produjo muchos cambios importantes en los esquemas de trabajo Íntimamente de las artes gráficas debido a la automatización y a la especialización el cual incluía ideas procedentes de todas las disciplinas del diseño y el arte en diseño técnico, pinturas, ingeniera de la construcción, cinematografía y la fotografía.

1.2. MARCO TEÓRICO

1.2.1. Diseño

Como primer punto se puede señalar que el diseño es un arte mental, que ayuda a buscar la solución en diferentes campos, involucrando diferentes aspectos, color, forma y la interacción con el usuario. Siendo esto una mezcla de propuesta e inspiración al momento de plasmar una idea o un concepto mental.

El diseño es una de las pocas disciplinas que es ciencia y arte. El diseño eficaz y significativo requiere rigor intelectual y racional, junto con la capacidad de provocar emociones y creencias. Por lo tanto, los diseñadores deben equilibrar tanto la lógica y el lirismo de la humanidad cada vez que diseñen algo, una tarea que requiere una habilidad singular misteriosa. (Millman, 2016)

Para Antonelli la gente piensa que el diseño es estilo. El diseño no es el estilo, el buen diseño es una actitud renacentista que combina tecnología, ciencia cognitiva, la necesidad humana y la belleza de producir algo que el mundo no sabía que estaba desaparecida. (Antonelli, 2017)

El diseño es un medio para el cumplimiento de objetivos finales tales como servir a los mercados y generar beneficios. Además, el diseño es un elemento de responsabilidad social. Un buen diseño permite “una manera de complementar el rendimiento”. La apariencia de las cosas no es irrelevante a la manera en que las cosas funcionan. (Shutte, 2013)

En base de las referencias de estos autores, que el diseño no solo es un arte o un estilo ya que son forma de conceptualizar una idea, con un equilibrio que provoque emociones al momento que este llegue a las personas.

1.2.2. Diseño Gráfico

El diseño es una disciplina ubicada e inaprensible; es la actividad mediante la que se realiza la configuración de los objetos y de los mensajes visuales, actividad que está en constante cambio, pero de la cual no se pueden definir claramente su campo de acción, su marco conceptual y las interacciones teóricas y metodológicas que establece con otros terrenos del conocimiento. Esta dificultad para definir con claridad el cuerpo disciplinar del diseño determina su teoría y práctica.

Diseñar es crear, en base a información veraz, una anatomía visual, novedosa y propia, de rápida y similar comprensión por el individuo, por el grupo, logrando una positiva asociación con la empresa, el producto, el servicio, la persona, la idea. (Larrea, 1984)

La disciplina del diseño es la actividad consciente y creativa que combina la tecnología y/o materiales con el contexto social, con el propósito de ayudar, satisfacer o modificar el comportamiento humano la competencia del diseñador se extiende para abarcar las ciencias del comportamiento y la comprensión de la antropología cultural. (Manu, 1995)

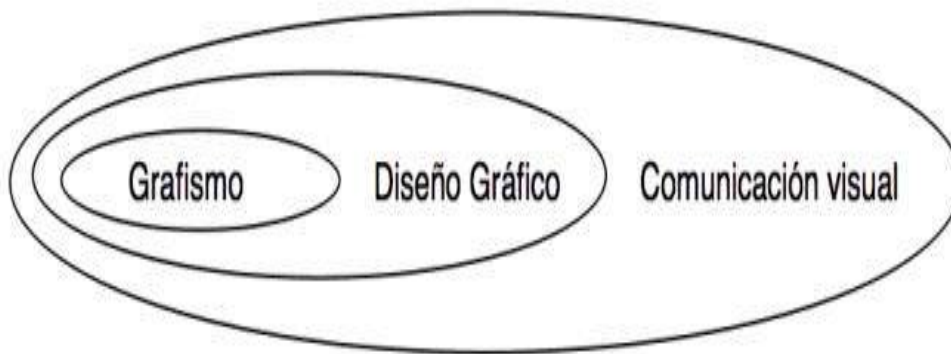
Como interpretan las palabras de estos famosos con su citas, el diseño gráfico no es solo una actividad si no un arte que expresa diferentes emociones dependiendo el público o lector esto nos ayuda a que el diseño se mantenga vivo.

1.2.3. Comunicación Visual

La comunicación visual es una de las comunicaciones que viene desde las épocas antiguas con el inicio de la humanidad es una de manera de realizar transmisión y la recepción de un mensaje a través de muchas formas como imágenes, símbolos, cine e internet siendo esta una ventaja al momento de traspasar una barrera del lenguaje corporativo. Siendo una herramienta que usa diferentes materias que ayuda al diseñador o publicista al momento de proyectar un diseño para campaña publicitaria.

Para Costa desde esta óptica concreta, profundizar el concepto de comunicación visual nos desplaza fuera de la esfera del diseñador gráfico y sus problemáticas profesionales del día a día. Y nos lleva directo a la ruptura y la salida, al encuentro con las personas y la sociedad: en ese entorno de construcciones, objetos y mensajes que nos rodea. Es aquí donde el diseño esta cuando entra en interacción con la gente. (Costa, 2014)

Grafico 1. Evolución de las etapas y precedente a través de los años en el diseño



Fuente: (Costa, 2014)

El estudio de la comunicación visual como disciplina actualizada, sus relaciones con las innovaciones tecnológicas y las transformaciones de la comunicación constituye un debate , buscando generar un vínculo de interés como aspecto de enseñanza en el diseño, contribuyendo elevar un nivel general al momento de comunicar (Rollié, 2004)

Como lo menciona los autores de la cita y en sus libros, la comunicación visual tiene un aspecto muy importante al momento de realizar una campaña publicitaria, utilizando un mensaje claro y conciso, de esta manera llega a tener un mayor impacto al cliente.

1.2.4. Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que ayuda a la especialización de maquetación y composición, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicaciones, se busca por sobre toda las cosas es lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación que tenga un valor estético (Ghinaglia, 2009).

Teniendo en cuenta con la cita del autor el mismo no demuestra una tabla de una composición que se demostrara a continuación.

Grafico 2. Comparaciones principales entre medios editoriales

Diseño Editorial		
Libros	Periódicos	Revistas
Contenido abundante y detallado de información, no perecedera que va acompañada generalmente de imágenes. Puede ser leído más de una vez.	Contenido resumido o concreto de información que deja de ser importante con rapidez ya que hace referencia a información inmediata. No es leído más de dos veces.	Contenido resumido o concreto de información que deja de ser importante con rapidez ya que hace referencia a información inmediata. No es leído más de dos veces.
Baja frecuencia de reproducción, generalmente por ediciones.	Alta frecuencia de reproducción que desde diaria a semanal.	Alta frecuencia de reproducción que desde semanal, mensual, semestral a anual.
Soportes de diferentes materiales dependiendo del material publicado.	Soporte económico generalmente de material reciclado debido a su gran tiraje de ejemplares.	Soporte variable que va desde papel bond a papales finos dependiendo del tipo de publicación.
Impresión a full color, blanco y negro o la combinación de ambas.	Combina la impresión en color y blanco y negro siendo su mayor parte blanco y negro para economizar en costos.	Impresión a full color, blanco y negro o la combinación de ambas. Depende principalmente del efecto que se quiere producir en el lector y el tipo de publicación que sea.

Fuente: (Ghinaglia, 2009)

El diseño editorial nos enseña a buscar formas originales, en cada hábito, practica, uso y costumbre de cada experiencia, hay implicado seres, se ejercen muchas negociaciones e influencia, la realidad se mira con paradigma diversos, desde hace una década se incluye la antropología del diseño editorial. (Morales, 2014)

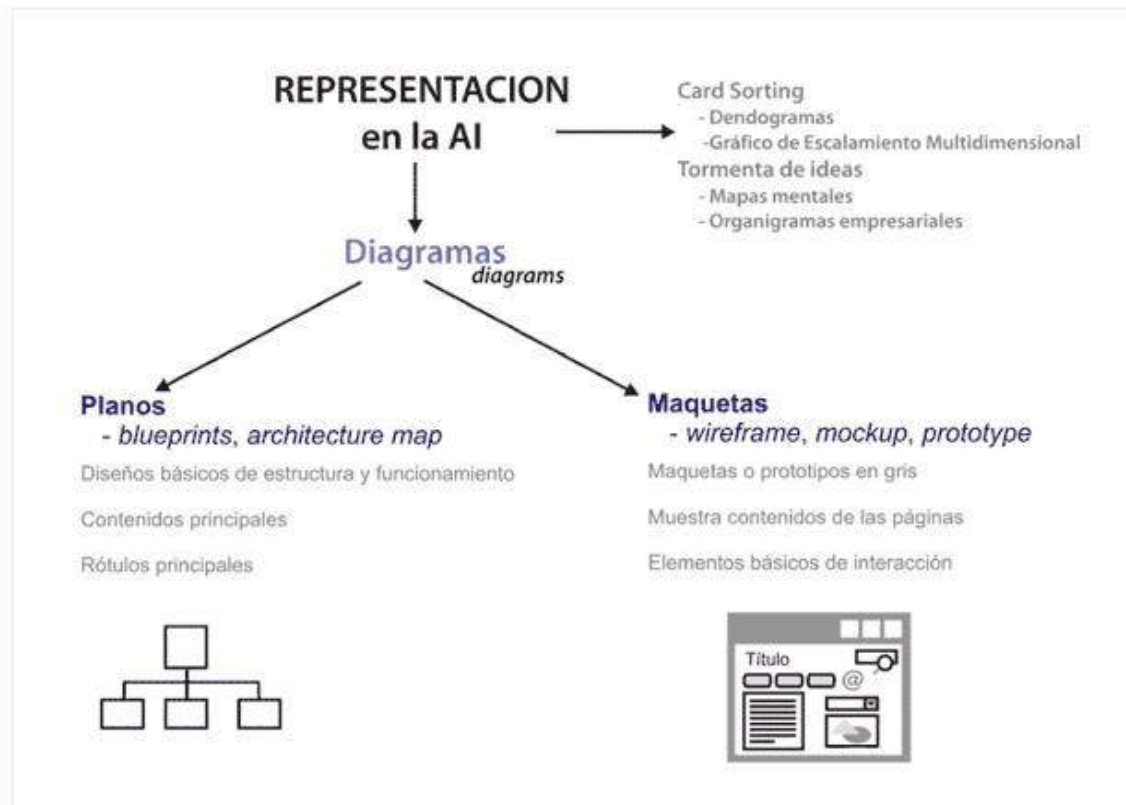
Haciendo énfasis a los autores que el diseño editorial busca lograr una armonía al momento de realizar una publicación llevando una buena estructura

1.2.5. Diagramación

Los textos e imágenes pueden complementarse formando una interacción de la que se enriquece el sentido de un mensaje que quiera darse. “El texto en una imagen puede tener una función de anclaje. (Menéndez, 2010).

La diagramación desde su inicio los seres humanos representaron escena de caza, danzas rituales, y otro aspecto de la vida forma parte de la cognitiva humana, la evolución de los productos digitales, crea una nueva manera de realizar implementación simétrica para plasmar en algún soporte. (Leon, 2007)

Grafico 3. Representación de la diagramación



Fuente: (Leon, 2007)

Una diagramación adecuada entre textos e imágenes, pueden llegar a dar un respaldo enorme al contenido que se desea mostrar para que su contenido, gráficos o ilustraciones, es decir; toda la información que se desea transmitir tenga el impacto deseado.

1.3. MARCO CONCEPTUAL

1.3.1. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator es una aplicación informática dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo, pudiendo ser usado tanto en diseño editorial, dibujo profesional, maquetación web, gráficos para móviles, interfaces web, o diseños cinematográficos.

1.3.2. Adobe Photoshop

Photoshop es el nombre de una más que conocida herramienta de edición de imágenes y fotografía, un programa que se utiliza en PC para retocar fotos y hacer montajes de carácter profesional, aunque también accesible para usuarios que llevan poco tiempo experimentando en ese terreno.

1.3.3. Diagramación

La diagramación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia). Estos elementos pueden estar en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas. El acto de maquetear tan solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página, mientras que el diseño editorial incluye fases más amplias del proceso, desde el proyecto gráfico, hasta los procesos de producción denominados pre-prensa (preparación para impresión), prensa (impresión) y post-prensa (acabados).

1.3.4. Fotografía

Es la ciencia y el arte de obtener imágenes duraderas por la acción de la luz. Es el proceso de capturar imágenes y fijarlas en un medio material sensible a la luz. Basándose en el principio de la Cámara oscura, se proyecta una Imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y aumentada su nitidez.

1.3.5. Boceto

Dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido. Se pueden utilizar tanto técnicas de perspectiva como vistas ortogonales. Es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí.

1.3.6. Gráfico

Es una representación por medio de líneas y aquello perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta. Un periódico y una revista son medios gráficos.

1.3.7. Digital

Cuando se habla de que un objeto o un servicio son digital, se está haciendo referencia a que el mismo se establece a partir del envío discontinuo o discreto de datos. Por lo general, el término digital (utilizado como adjetivo) se encuentra en los ambientes tecnológicos y de electrónica ya que es uno de los últimos avances en lo que respecta a calidad de imagen, de sonido, de efectos, etc.

1.3.8. Color

Aspecto de la sensación visual que permite al observador humano distinguir las diferencias entre dos campos de luz libres de estructura que tienen el mismo tamaño, forma y duración. Son fuerzas que actúan en el hombre provocando sensaciones de bienestar o molestia, de actividad o de pasividad.

1.3.9. Área de Trabajo

Es el área donde, a su vez, disponemos las mesas de trabajo. En esta área podemos también crear objetos con Illustrator, pero sólo los que estén en las mesas de trabajo se imprimen o exportan.

1.3.10. Área de trabajo o mesa de trabajo

Es el espacio donde desarrollamos nuestra Ilustración. Un documento puede contener más de una mesa de trabajo, su analogía más simple sería decir que las mesas de trabajo son las hojas de nuestro documento, sin embargo, como veremos, las mesas de trabajo tienen propiedades únicas que facilitan el desarrollo de proyectos.

1.3.11. Reglas

Instrumento para medir y trazar líneas rectas que consiste en una barra rectangular y plana graduada en centímetros y milímetros

1.3.12. Visor

En fotografía, el visor es el sistema óptico que permite encuadrar el campo visual que se pretende que abarque la imagen. El visor es una de las partes más importantes de cualquier cámara, puesto que es el modo que tiene el fotógrafo de encuadrar y componer cada fotografía. Muchas cámaras digitales poseen dos visores.

1.3.13. Visor

Hablando en términos de óptica podemos decir que enfocar es hacer coincidir los rayos de luz que inciden en la cámara en un punto llamado foco, que a su vez coincidirá con el sensor de la cámara. Prácticamente hablando podemos decir que enfocar es dejar nítido aquello que está a una distancia concreta.

1.3.14. Diafragma

El diafragma y el maties es el método que regula la apertura de un sistema óptico. Suele ser un disco o sistema de aletas dispuesto en el objetivo de una cámara de forma tal que restringe el paso de la luz, generalmente de forma ajustable.

1.3.14. Obturador

El obturador es el dispositivo que controla el tiempo durante el cual llega la luz al elemento sensible. Consiste normalmente en una cortinilla situada en el cuerpo de la cámara, justo delante de este elemento fotosensible y obviamente detrás del objetivo; la cortinilla se abre y cierra el tiempo que esté configurado en la cámara para dejar pasar la luz hacia el elemento fotosensible.

1.3.14. Anillo de enfoque

Es un control que permite variar la distancia real entre objetivo y sensor, y así enfocar las lentes del objetivo para percibir nítidamente el motivo de la fotografía. Las cámaras compactas suelen carecer de este control bien por tratarse de objetivos enfocados a infinito, bien por disponer de un sistema automático de autofocus.

1.4. MARCO JURIDICO

1.4.1 Registro Oficial No 320 Ley de Propiedad Intelectual

CONGRESO NACIONAL EL PLENARIO DE LAS COMISIONES LEGISLATIVAS

LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

TÍTULO PRELIMINAR

Art.1. El Estado reconoce, regula y garantiza la propiedad intelectual adquirida de conformidad con la ley, las Decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina y los convenios internacionales vigentes en el Ecuador.

La propiedad intelectual comprende:

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, los siguientes:
 - a. Las invenciones;
 - b. Los dibujos y modelos industriales;

Art. 2. Los derechos conferidos por esta Ley se aplican por igual a nacionales y extranjeros, domiciliados o no en el Ecuador.

Art. 3. El Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual (IEPI), es el Organismo Administrativo Competente para propiciar, promover, fomentar, prevenir, proteger y defender a nombre del Estado Ecuatoriano, los derechos de propiedad intelectual reconocidos en la presente Ley y en los tratados y convenios internacionales, sin perjuicio de las acciones civiles y penales que sobre esta materia deberán conocerse por la Función Judicial.

En el Artículo 1, sección 2, literales a y b; se enfatiza la importancia de los demás ítems, pero en este se menciona la valoración a la creación o invención, hacia los dibujos que es una de las características principales que posee el presente proyecto, ya que consta con elementos gráficos (ilustraciones) que han sido creados exclusivamente para este proyecto, que entregará una particularidad significativa a la dirección visual que se le desea transmitir al lector.

1.4.2 De los derechos de autor y derechos conexos

LIBRO I

TÍTULO I

CAPÍTULO I

DEL DERECHO DE AUTOR

SECCIÓN I

PRECEPTOS GENERALES

Art. 7. Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Autor: Persona natural que realiza la creación intelectual.

Base de datos: Compilación de obras, hechos o datos en forma impresa, en una unidad de almacenamiento de ordenador o de cualquier otra forma.

Compilación: Agrupación en un solo cuerpo científico o literario de las distintas leyes, noticias o materias.

Copia o ejemplar: Soporte material que contiene la obra o producción, incluyendo tanto el que resulta de la fijación original como el que resulta de un acto de reproducción.

Obra: Toda creación intelectual original, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse.

Titularidad: Calidad de la persona natural o jurídica, de titular de los derechos reconocidos por el presente Libro.

En la totalidad del Artículo 7, respalda la confianza de poder reproducir el contenido de la presente propuesta, en diferentes medios o formas; aprovechando su originalidad y resguardando el contenido que en ella se encuentra. Este artículo aporta seguridad para que el proyecto tenga una apertura a la reproducción sea esta mediante una editorial o de manera digital, aprovechando sus diferentes plataformas.

1.4.3 Objeto del derecho de autor

SECCIÓN II

Art. 8. La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes:

a) Libros, folletos, impresos, epistolarios, artículos, novelas, cuentos, poemas, crónicas, críticas, ensayos, misivas, guiones para teatro, cinematografía, televisión, conferencias, discursos, lecciones, sermones, alegatos en derecho, memorias y otras obras de similar naturaleza, expresadas en cualquier forma;

f) Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos, comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas;

h) Ilustraciones, gráficos, mapas y diseños relativos a la geografía, la topografía, y en general a la ciencia;

Dentro del Artículo 8, Sección 2, ítem a; dan protección a los derechos del autor, en todas las diversas formas que se podrán reproducir la propuesta, sean como la misma guía, folleto, artículos, discursos y demás conveniencias editoriales, así como también en el área digital cinematografías, cortos animados entre otros.

También se puede apreciar en el ítem f y h, la relevancia de la protección del derecho de autor hacia sus obras de dibujo, ilustraciones y demás, al ser de originalidad y nacidas exclusivamente para su aplicación en el presente proyecto.

Por esta principal característica, es que se escogieron estos ítems dentro de la actual tesina, para rescatar e informar que todo el contenido, así como sus gráficos y artes, están bajo la protección legal, para su reproducción más eficaz.

1.4.4 Titulares de los derechos

SECCIÓN III

Art. 12. Se presume autor o titular de una obra, salvo prueba en contrario, a la persona cuyo nombre, seudónimo, iniciales, sigla o cualquier otro signo que lo identifique aparezca indicado en la obra.

Como lo menciona el Artículo 12 de la Sección III, los Titulares de los Derechos del presente proyecto, son de importancia para una total reproducción de este, esto da por entendido que el nombre bajo que tendrá prioridad será del Instituto Tecnológico de Formación en sus siglas de ITF.

CAPITULO II. METODOLOGÍA EMPLEADA

El presente trabajo investigativo se realizó por ello que, a largo de la investigación, mediante el proceso de análisis se buscará obtener resultados óptimos ante esos problemas y la realidad que enfrentan la falta de conocimiento sobre los monumentos del malecón 2000. Recopilar analizar y desarrollar mediante los datos de la investigación sobre la efectividad del medio de comunicación visual.

2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. Descriptiva

En este estudio descriptivo se dará conocer minuciosamente cada una de las características en las que se encuentra el malecón 2000, su labor es de implementar una nueva fuente alternativa de información. Por ello, en este caso será necesario hacer una revista informativa que ayudará a los visitantes a conocer la historia de los monumentos.

2.1.2. Explicativa

Por este lado mediante el tipo de estudio explicativo y gracias a la documentación que generemos en la investigación nos permitirá examinar el contenido recopilado y precisar los argumentos que generará como defensa en la sustentación.

2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. Enfoque Cualitativo

El efecto de la presente investigación es indicar las causas que existen en la elaboración de contenidos multimedia que sirve de aporte para para quienes visitan el malecón 2000, donde se buscara promover la efectividad de estos medios físicos y digitales. Demostrando que es una parte muy importante de nuestra carrera ya que este tipo de herramientas son muy utilizados en la actualidad. Así la de la fundación del malecón 2000 podrá percatarse de una manera más innovadora.

2.2.2. Enfoque Cuantitativo

Por otra parte, a través de la recolección de datos que se realizó a los visitantes han revelado que la fundación malecón 2000 no crean conciencia de los cambios publicitarios que se pudieran implementar aprovechando la eficacia de los medios actuales, enfocándonos en el malecón pese a conocer la ubicación, el establecimiento podrá ser explotado por una revista informativa encontrarse en una calle principal exponiendo de una manera mucho mayor.

Siendo evidente también, la necesidad de reestructurar una nueva manera de conocer la historia de los monumentos, al mejorar visualmente podrá generar una nueva manera sobre la cual será reconocida por sus visitantes y aprovechada por la gerencia.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1. Métodos Teóricos

2.3.1.1. Método de Análisis y Síntesis

Mediante esto se podrá resolver la problemática que enfrenta el malecón 2000, mediante los datos que obtendremos mediante la investigación evidenciando los problemas que aquejan las faltan de comunicación visual. Donde se evidencia la falta necesaria de una mejora visual, de no optimizar los espacios e implementar ciertas mejoras dentro del establecimiento, el uso adecuado de publicidades que ayuden a generar identidad y promoción al local problemas que son generados por la falta de interés de los administradores, de la presentación, del aspecto publicitario y como promocionarlo son factores perjudiciales que un vez solucionados permitirán al gimnasio generar un cambio en su marca, por ello resulta tan importante, transmitir esa identidad y principalmente cuidar la presentación de los medios en los que se promociona.

Se pretende investigar a cierto visitante de la ciudad de Guayaquil y a la gerencia de la fundación malecón 2000. El ¿por qué? la falta de interés al momento de proveer información a los visitantes, el evitar aprovechar los medios actuales.

2.3.1.2. Método Histórico- Lógico

El método histórico lógico se empleó al momento de analizar todas acciones de mejora realizadas por la administración del Malecón 2000 hacia los monumentos que este posee, consistió en realizar de forma analítica llevar una recopilación de diferentes fuentes con la finalidad de evidenciar elementos históricos del objeto de estudio.

2.3.1.3. Método Inductivo-Deductivo

Dentro del proceso de recopilación de datos se usó el método inductivo-deductivo con la finalidad de analizar toda la información recogida a través de los diferentes metros de investigación empíricos, sean producto de la observación, las entrevistas o las encuestas.

2.3.2. Métodos Empíricos

2.3.2.1. Observación No Participativa

El proceso de observación no participativa se lo efectúa con la finalidad de encontrar hábitos de comportamiento por parte de los turistas visitantes al malecón 2000, es decir, conocer a simples rasgos a que grupo objetivo se dirigirá la propuesta a elaborar, así de esta manera, elaborar una propuesta optima, focalizada y pertinente.

2.3.2.2. Entrevista

Posteriormente a la observación realizada mediante la investigación, se realizará entrevistas a la gerencia y personal administrativo de la fundación malecón 2000, con el único fin de conocer sus valoraciones y profundizar en sus puntos de vistas en cuanto a la percepción que tienen ante la falta de una revista informativa. En la cual realizaremos preguntas claves y de carácter abierto, por lo que las personas encuestadas responderán de manera explícita.

2.3.2.3. Encuesta

La Encuesta se realizaría a la muestra de la población específicamente a los visitantes del malecón 2000, llegando a un aproximado de 200 personas las cuales servirían para recopilar todos los datos necesarios, utilizando una prueba tipo informativo, fue elegido este tipo de encuesta de carácter cerrado con única finalidad de conocer las valoraciones de los visitantes con respecto si conocen sobre el beneficio que involucra utilizar dichos elementos gráficos dentro de la instalación del Malecón.

Se utilizó preguntas de respuesta cerrada, gracias a esta manera de encuestar, se dará como resultado el obtener respuestas mucho más simples ya sea afirmativa, negativa o una tal vez, para luego conocer más a fondo las opiniones que mantienen los visitantes acerca del malecón.

2.3.3. Métodos Estadísticos

2.3.3.1. Población

Considerando a la ciudad de Guayaquil, como la ciudad más poblada actualmente consta con una población de 2.350.915 habitantes de los cuales 1.158.221 habitantes son hombres y 1.192.694 son mujeres, según cifras tomadas por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo, INEC, por lo que para la encuesta se tomará una muestra en referencia a la cantidad de los habitantes ya mencionados, para poder sustentar estadísticamente los datos registrados, constituyendo a una cantidad limitada de la población de la ciudad de Guayaquil.

2.3.3.2. Población Finita

Tomando como referencia el número de la población de la ciudad de Guayaquil gracias a los datos registrados por INEC, específicamente se enfocará en cierta cantidad de habitantes, considerando para nuestro estudio como población finita a cierto sector de la ciudad de Guayaquil y así lograr sacar estadísticamente la muestra.

2.3.3.3. Muestra

Según Tamayo (1997) afirma que la muestra “Es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico”

Tomando como referencia el concepto del autor, La muestra se escogerá con criterio comparativo de cada uno de los clientes en la encuesta realizada. Los datos de la investigación se ejecutarán gracias a una formula con la única intención de recopilar la información exacta y estadística de la muestra de la población.

2.3.3.4. Recolección de datos

La recolección de datos se tomará al centro de la ciudad de Guayaquil, específicamente a lo largo del recorrido del malecón 2000, en la cual como investigador se tomará contacto con los visitantes, que puedan ser parte de esta investigación, mediante la encuesta realizada con el único propósito de obtener datos y valoraciones sobre las preguntas que se les realizará a través de la encuesta.

2.3.3.5. Tipo de Muestra

Debido al universo en el que se manejará la investigación, se optó en utilizar el tipo de muestreo, Probabilístico Aleatorio simple, ya que se caracteriza por su simpleza y fiabilidad.

2.3.3.6. Muestreo Probabilístico - Aleatorio simple

La técnica de muestreo empleada en la presente investigación es una Han de las más populares ya que todos los elementos que forman el universo tienen idéntica probabilidad positiva de ser seleccionados para la muestra por medio de la siguiente formula:

2.3.3.7. Formula de la muestra

$$n = \frac{N * z^2 * p * q}{(N-1)e^2 + z^2 * p * q}$$

2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

2.4.1. Análisis de la observación

Se demostrará que el método de observación servirá como fuente para analizar la estadía de los visitantes, y poder sacar conclusiones que ayudarán en la implementación del proyecto.

Tabla 1. Ficha de observación #1

FICHA DE OBSERVACIÓN	
Ficha N° 1	Fecha y Duración: 03/agosto/2019 13H30 – 15H30
Elabora:	Estiven Vera Córdova
Lugar:	Malecón 2000
Palabras Clave:	Malecón, Visitantes, Turismo
Registro Etnográfico:	Se ingresa al sector principal del Malecón por el Portón 9 de octubre se denomina así ya que queda frente de la avenida principal, se observa el monumento principal de las instalaciones donde se encuentra un número considerable de visitantes, se recorre hacia el lado sur donde se encuentra explanada de los presidentes, monumentos de los elementos Fuego y Tierra, las ágora donde se pudo observar que las mayorías de visitantes lo usan para descansar, para realizar sesión fotográfica o presentación de obras teatrales
Lo Observado:	<ul style="list-style-type: none">- La mayoría de visitantes extranjeros usaban cámaras profesionales para realizar fotografía a los monumentos.- La mayoría de los visitantes utilizaban dispositivos móviles durante la estadía en la instalación- La conexión a internet que poseían estos <i>dispositivos móviles</i> en su mayoría era por red celular, y por conexión de redes wifi ya que en el interior se encuentra varios puntos de wifi por parte de la alcaldía- Se visualizó grupos de estudiantes haciendo el uso de <i>tablets</i> y computadoras portátiles.- Utilizaban los dispositivos como medios de entretenimiento,

	YouTube, Facebook, Whatsapp, un grupo pequeño lo utilizaban para jugar Videojuegos.
--	---

Fuente: Autor

Tabla 2. Ficha de observación #2

FICHA DE OBSERVACIÓN	
Ficha N° 2	Fecha y Duración: 05/octubre/2019 14H00 – 15H30
Elabora:	Estiven Vera Córdova
Lugar:	Malecón 2000
Palabras Clave:	Turismo, Visitantes, Recorrido.
Registro Etnográfico:	Se ingresa por el portón denominado Colon, a primera vista se observa el centro comercial donde se visualiza un grupo considerable de personas recorriendo el área, avanzado hacia el sector de la calle Olmedo donde se encuentra los patios de comida se puede observar
Lo Observado:	<ul style="list-style-type: none"> - Al igual que en la observación del área 9 de Octubre muchos visitantes extranjeros realizaban el uso de cámaras profesionales - Se pudo observar que las personas incluyendo visitantes extranjeros se toman fotografía con el monumento de José Joaquín de Olmedo. - La mayoría de personas usando Smartphone para fines recreativos como YouTube, Amazon prime video, Whatsapp, grupos pequeños usando como juegos. - La mayoría se conectaban a las redes libres cercana que hay cerca de las instalaciones un grupo pequeños usaban datos.

Fuente: Autor

La realización de estos procesos de recolección de datos, aportará de una manera más eficaz para el proceso de realización del presente proyecto, sacando ideas más concretas, de la misma manera sacar conclusiones que después serán constatada con los demás métodos.

Se pudo evidenciar que las mayorías de las personas realizaban el uso de los dispositivos móviles usándolo de manera recreativa mientras que las personas extranjeras hacen el uso de cámara fotográfica mientras realizan el recorrido en las instalaciones del malecón 2000.

2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas

Como parte del proceso de investigación se realizó encuesta un aproximado de 20 personas así poder dando como resultado que las mayorías de las personas encuestadas carecen de información y un grupo pequeño conoce de la historia, ayudará a implementar de manera estratégica y tener la atención del visitante y poder llenar de expectativa al usuario. **(Ver anexo 4)**

Pregunta 1.- ¿Sabes que es un monumento?

El objetivo de esta pregunta es conocer si las personas que visitan el malecón tienen algún conocimiento básico sobre un monumento obteniendo respuesta favorable siendo un grupo pequeño el cual no tiene conocimiento dando un porcentaje bajo en el ítem NO.

Pregunta 2.- ¿Tienes conocimiento sobre la historia de los monumentos que hay dentro del malecón 2000?

Analizando los resultados de la pregunta muchos carecen de conocimiento sobre la historia para eso se realizó el planteamiento de este proyecto para llegar hacia a las personas de una manera atractiva y visual.

Pregunta 3.- ¿Considera que fundación malecón 2000 no está dando la importancia al momento de publicitar los monumentos?

El Objetivo es conocer de parte que las personas opinan sobre la falta de información en los monumentos dado que muchos desconocen los nombres, historia obtiene como resultado que la mayoría está de acuerdo que la fundación no mejor la parte de infraestructura publicitaria de los monumentos.

Pregunta 4.- ¿Conoce algún lugar donde pueda obtener información sobre los monumentos?

El planteamiento de esta pregunta es obtener el conocimiento si las personas conocen algún sitio de requerimiento en información dando como resultado que un grupo mediando de persona conocen del algún sitio, Biblioteca, museos mientras el grupo carece información es aquí donde se pretende implementar el proyecto.

Pregunta 5.- ¿Qué decisión toman al momento que se acercan a los momentos y esto carece de información?

Analizar la situación de las personas que se acercan a un momento obteniendo como resultado prefieren pasar de apercebido esto quiere decir que la las personas no tiene una percepción atractiva por la falta de pieza graficas o publicidad, mientras que en su minoría utiliza el dispositivo móvil para realizar brusquedad en internet

2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas

Como proceso de investigación se procedió a realizar entrevista de manera profunda a diferentes personas, las cuales acotaran desde su perspectiva diferente sobre el proyecto.

El primer entrevistado se tiene al Ing. José Mieles jefe técnico de los subsectores del Malecón 2000, como empleado de la fundación el dará su punto de vista, expresando que a nivel de infraestructura el Malecón es apta para que las personas tengan un momento de recreativo con su familia, pero se pierde lo más importante la historia que hay detrás de cada monumento las mayorías de los turistas extranjeros son quienes tienes esa interrogativa.

Nuestro entrevistado indico que se carece de información sobre cada monumento se está dando mucho más atención a los parques de entretenimiento que están dándole más enfoque publicitario, pero los turista siempre están interrogando por conocer la historia o precedente detrás de cada monumento ya que la publicidad que manejan en el área no es muy precisa, por falta de interés quienes maneja los espacios culturales que hay dentro de las instalaciones, y de parte de la gerencia no está tomando alguna manera de poder corregir esa falta de interés en el departamento antes mencionado.

Como segundo entrevistado tenemos el análisis de Oscar Córdova, trabajador de la seguridad electrónica del Malecón 2000 y de nacionalidad extranjera, manifestó que

se debería de mejorar el área de cultura e histórica, manifestó nuestro entrevistado que en cada monumento existe una placa solo con el nombre sin tener alguna leyenda. Indicó que sería algo interesante y de manera atractiva para el turista es colocar alguna publicidad o la creación de una revista o folleto de manera que las personas se interesan por conocer un poco de la historia que tiene cada monumento, realizando como acotación que el personal de gerencia debería de capacitar al personal técnico de casa sector y subsector y al personal de seguridad tanto electrónica y física. Ya que la mayoría de los empleados carecen de información cuando es solicitado por un turista, expresando como lado positivo que fundación siempre innovando en la manera de publicitar las instalaciones.

De las dos entrevistas realizadas se obtienen varios en las opiniones, que fundación siempre está mejorando su estructura, innovando de manera atractiva para los visitantes donde se recrea un momento familiar, ambos coinciden que hay una falta de interés el área de cultura como son los monumentos no se le están dando una manera correcta al momento de dar a conocer su historia.

Toda esta entrevista aporta de una manera investiga para el proyecto dando a señalar que la gerencia no está tomando en cuenta el área de cultura e historia, en estrategia empleada no llena la expectativa de los visitantes, solo se tiene una pequeña tabla con el nombre del monumento y un código QR, que al momento de ser analizado por nuestro dispositivo nos enlaza directamente con la página de fundación Malecón 2000 misma que no contiene información relacionado a los mencionado.

En base de los resultados obtenidos, podemos indicar que las necesidades de comunicación en el área de cultura urgen, se debe realizar una revista donde aporte de manera atractiva y logre satisfacer la necesidad del consumidor, aportando una nueva manera de realizar la pieza publicitaria que maneja la fundación. **(Ver Anexo 1, 2, 3)**

2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

2.5.1. Análisis DAFO (FODA)

FORTALEZAS

- El interés de la gerencia por la revista informativa para conocer la historia de los monumentos

- El contenido de conocimiento histórico que llegará a los lectores de manera concreta y precisa.

- Con contenido original manteniendo la línea grafica que maneja la fundación malecón 2000.

OPORTUNIDADES

- Desarrollar nuevas maneras de implementación para una investigación

DEBILIDADES

- Que no sea un material didáctico y atractivo visualmente para las personas
- No tener la suficiente experiencia al momento de diseñar.

AMENAZAS

- Que realicen alguna alteración.
- Lo suficiente recurso económicos por partes de los visitantes.
- La falta de acogida por escasa información y la no capacitación del personal que maneja la fundación

2.5.2. Modelo CAPA

CORREGIR DEBILIDADES

- Elaborar nuevas formas de proyectar la revista de manera digital.
- Realizar curso para así poder crear de manera creativa al momento de realizar diseños.

AFRONTAR AMENAZAS

- Poder colaborar con el personal de gerencia, para poder estar trabajando en alguna manera de seguridad del proyecto.

- Analizar la situación económica y poder establecer un valor donde sea atractivo para las personas.

- Realizar capacitaciones al personal operativo y de seguridad que pueda abordar la situación.

POTENCIAR AMENAZAS

- Que la fundación malecón 2000, siga con la construcción de nuevos proyectos para el aporte educativo e interactivo de los visitantes.

APROVECHAR OPORTUNIDADES

- Implementar proyecto investigativo, para la solución de los visitantes.

CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. TITULO DE LA PROPUESTA

Revista informativa como aporte cognitivo de la historia de los monumentos del Malecón 2000 de la ciudad de Guayaquil.

3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Se ha podido comprobar sobre la falta de conocimientos antes el uso de la publicidad y el provecho que les puede llegar generar, el objetivo de la propuesta de una revista informativa con la ubicación de piezas graficas en donde se conocerá la historia de cada monumento que hay en el malecón 2000, de esta manera se puede dar a conocer a los visitantes mayoría de ellos extranjeros.

3.3. DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

La propuesta de diseño que se plantean a continuación ha sido elaborada para resolver el problema citada en la presente investigación, realizando búsquedas pertinentes de datos y opiniones sobre la situación de la instalación malecón 2000, y así proporcionar los elementos necesarios para demostrar a las personas de gerencia actúen e incremente la producción visual y publicitaria.

3.3.1. Estado inicial del proyecto

Se realizó la respectiva investigación dando como resultado que se consta de una página web donde hay información de sobre la historia de los monumentos, pero no tiene acogida por los usuarios, por esta razón el proyecto se realizara de una manera más atractiva y que tener la atención de los visitantes, para realización de este proyecto se realizó una brusqueda en biblioteca y pagina web así mismo con las tomas fotográficas de cada monumentos.

3.3.2. Requerimientos de Desarrollo

Para la elaboración del siguiente proyecto se necesita unos requerimientos técnicos, Operativo y Económicos, cuales son de gran importancia para el desarrollo del proyecto, los requerimientos los detallaremos a continuación.

3.3.2.1. Requerimientos Técnicos

Luego de hacer un análisis inicial de la propuesta a elaborar, se determinó que este posee los siguientes requerimientos técnicos.

Tabla 3. Requerimientos técnicos de la propuesta

Cantidad	Ítem	Descripción
1	Computadora	PC de Escritorio Completa: Procesador Core i5 Memoria RAM de 8Gb Tarjeta Gráfica de 2GB Mouse, Teclado y Parlantes Monitor de Alta Resolución
1	Browser	Google Chrome 39.x o superior o Mozilla Firefox Ver. 39.x o superior
1	Internet	Velocidad 60 Mbps
1	Paquete Adobe	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop
1	Cámara Fotográfica	Nikon D5300

Fuente: Autor

3.3.2.2. Requerimientos Operativos

En el ámbito de los requerimientos operativos, se requiere talento humano que esté vinculado al área de la comunicación visual, para este caso particular un diseñador gráfico cuyas principales funciones se detallan a continuación:

Tabla 4. Requerimientos operativos de la propuesta

Cantidad	Descripción	Funciones
1	Diseñador Gráfico	<ul style="list-style-type: none">✓ Realizará investigación para el levantamiento de información y contenido que tendrá la revista.✓ Realizar toma fotográfica que se utilizara como ilustración de referencia.✓ Retoque de fotografía✓ Realizará bocetos y diagramación para la revista.✓ Diseño de maquetación✓ Realizará diseño para portada y contraportada.✓ Realizará diseño para pieza graficas✓ Realizará la línea grafica de la revista.

Fuente: Autor

3.3.2.3. Requerimientos Económicos

Una vez analizado todos los elementos necesarios para elaborar el presente proyecto, se procede a presentar el presupuesto para el desarrollo de la propuesta:

Tabla 5. Requerimientos económicos de la propuesta

Recurso	Descripción	Cant.	Precio Unitario	Precio Total
Computadora	PC de Escritorio Completa, Core i5, Memoria RAM de 8Gb, Tarjeta Gráfica de 2GB, Mouse, y Parlantes, Monitor	1	\$900,00	\$900,00

Browser	Google Chrome 39.x o Superior o Mozilla Firefox Ver. 39.x o superior	1	Gratuita	Gratuita
Internet	Velocidad 60Mbps	5 meses	\$37,00 mensual	\$185,00
Paquete Adobe	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	2 meses	\$53.00 mes	\$106.00
Cámara Fotográfica	Nikon D-5300	1	\$660,00	\$660,00
Pieza graficas	Diseño de pieza graficas	3	\$300,00	\$1500,00
Viáticos	Transporte, alimentación, impresión	1	\$200,00	\$200,00
TOTAL				\$3551.00

Fuente: Autor

3.3.3. Planificación de Desarrollo

Con la finalidad de realizar acciones organizadas, se procedió con la elaboración del presente cronograma de desarrollo, en este se detallan las actividades principales que se desarrollarán mientras se elabora el presente proyecto.

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Fase 1. Planteamiento de la Idea												
Boceto												
Manejo de Contenido												
Linea Gráfica												
Código Cromático												
Tipografía												
Fase 2. Diseño y Maquetación de la revista												
Recopilación Fotográfica												
Retoque Fotográfica												
Maquetación												
Diseño de portada												
Diseño de contraportada												
Diseño de página interior												
Margenes												
Elección de material impreso												
Machote												
Modelado 3D Monumentos												
Configuración de códigos QR y realidad virtual												
Fase 3. Implementación												

3.3.4. Fase 1. Planteamiento de la Idea

Para empezar en esta primera fase se consideró la parte visual gráficos que fueron necesarios implementar para diseño y elaboración de la revista informativa y la realidad aumentada.

3.3.4.1. Boceto

Se resolvió elaborar esquemas que sirve como bosquejos o prueba de ensayo que permitió exhibir una idea general antes de entregar un resultado final. **(Ver anexo 5).**

3.3.4.2. Manejo de Contenido

Se vio la necesidad de recoger datos necesarios para la realización y culminación de esta revista informativa, donde se hace énfasis a cada visitante.

3.3.4.3. Línea Gráfica

Se pretenderá sostener la misma línea grafica que maneja la fundación malecón 2000, ayudará a dar un mayor realce a la revista informativa, considerándola creativas y atractivas a los ojos de los visitantes.

3.3.4.4. Código Cromático

Los colores implementados tanto el diseño para la creación de la revista se utilizarán el color azul, este color se lo manejará de manera correcta y apropiada y conseguir una buena presentación.

Color azul tiene y ha tenido siempre un gran efecto sobre la psique humana, en gran medida por el simbolismo y la asociación del color con elementos que percibimos de dicho color y que nos generan experiencias emocionales concretas. Concretamente, el color azul suele vincularse al agua en casi todas sus formas, especialmente a mares y océanos, así como a la lluvia (Heller, 2004). También destaca su asociación con el color del cielo. **(Ver anexo 6).**

3.3.4.5. Tipografía

Por tanto, en algunas creaciones publicitarias la implementación de la tipografía es el arte y la técnica de crear una escritura con una excelente legibilidad ya que su contenido sean párrafos cortos y largos, transmitiendo una facilidad al momento de redactar con la ayuda de destacar la guía se utilizar este tipo de letra Berlin Sans FB Demi Bold. **(Ver anexo 7).**

3.3.5. Fase 2. Diseño y Maquetación de la Revista

3.3.5.1. Recopilación fotográfica

Debido al proceso de investigación se procedió a la toma de fotografía de los monumentos. Las fotos tomadas y recopiladas a lo largo de la investigación servirán para evidenciar la necesidad de las mejoras visual al momento de conocer la historia.

3.3.5.2. Retoque Fotográfico

El retoque se realizó usando el programa de adobe de Photoshop realizando correcciones de colores, luces, sombras, para que al momento de ser impresa no sufra alguna alteración. **(Ver anexo 8).**

3.3.5.3. Maquetación

Se procedió estrictamente a la coordinación y distribución de elementos de información espacio, contenidos escritos, visuales relacionados con el tema, el diseño se encuentra en fase de proceso seleccionamos principalmente jerarquía de contenido y por orden de importancia, una vez ubicado el texto se dejará espacio para los elementos gráficos, no se realizará a recargar el folleto con texto que distraigan del tema central. Los gráficos incluyen la legibilidad para el propósito de estudio para que pueda ser claro y visible, ayudara a dar un mayor realce a las publicidades considerándolas atractivas y creativas a la vista de los visitantes. **(Ver anexo 9).**

3.3.5.4. Diseño de portada

El diseño de la portada se utilizó el programa de adobe de photoshop e illustrator utilizando una imagen de calidad, y eligiendo una tipografía legible y atractiva para los visitantes. **(Ver anexo 10).**

3.3.5.5. Diseño de contraportada

Para esto se utilizó un color solido siguiendo la línea grafica de las páginas del interior, colocando el logo de la fundación Malecón 2000, bajo la autorización de gerencia. **(Ver anexo 11).**

3.3.5.6. Diseño de página interior

El interior de la revista de utilizó un diseño atractivo y agradable para el visitante utilizando línea con los colores representativo del Malecón, así mismo utilizando tipografía que sea legible para el visitante. **(Ver anexo 12).**

3.3.5.7. Márgenes

Los márgenes se los manejos de manera estricta dejando 1 cm de cada lado ya que es necesario tener una clara impresión de contenido escrito e imágenes así pueda apreciar claramente y sin dificultad. **(Ver anexo 13).**

3.3.5.8. Elección de Material Impreso

El material para la impresión se lo realizará en papel couche o también llamado papel glossy con gramaje se 100gr ya que plasma mejor los detalles.

3.3.5.9. Machote

Una vez que se tiene información se procede a realizar en hojas la diagramación de la revista para poder analizar donde se colocará imágenes, texto.

3.3.5.9. Pieza Graficas

Se procedió con la creación de piezas graficas siguiendo la línea de grafica de la revista, misma que se implementará en ciertos monumentos. **(Ver anexo 14).**

3.3.6. Fase 3. Implementación

Una vez diagramada la revista, luego de la inserción y configuración de los códigos QR para la exposición de los monumentos a través de la realidad virtual, se procederá con la impresión de la misma, para esta actividad, se utilizará papel couche, inicialmente se imprimirán 1000 ejemplaras los cuales serán repartidos en las principales agencias de viaje, hoteles y punto estratégicos dentro del Malecón 2000.

En esta fase se concluye el proceso de implementación de la propuesta esperando que esta, aporte de manera significativa al conocimiento turístico sobre los principales monumentos que posee el Malecón 2000, un lugar simbólico y significativo para todos los habitantes y turista de la urbe porteña.

3.4. Factibilidad de aplicación

De acuerdo a la investigación realizada se ha verificado que la ejecución de la propuesta de implementar una revista informativa y piezas gráficas para la fundación malecón 2000, es factible debido a la falta de estrategia visual, en lo que se respecta al proyecto el autor de la propuesta considera contar con requerimiento académicos, el nivel de creatividad necesaria y el compromiso con el establecimiento.

3.5. Resultados esperados con la aplicación de la propuesta

El resultado principal que se espera de la presente propuesta es que los visitantes puedan adquirir conocimientos e interés histórico de los monumentos, esta revista fue pensada como un soporte para los conocimientos de las personas sobre la historia que hay detrás de cada monumento.

Las páginas de la presente propuesta acogen un contenido creado y pensado para los visitantes extranjeros y persona del entorno que carecen de conocimiento, al momento de implementar el proyecto es poder llegar hacia las personas de una manera

distinta usando la tecnología de la actualidad y poder cubrir la perspectiva de los visitantes tanto del país como personas del extranjero.

Hacer una revista física con piezas graficas donde las personas podrá conocer historia de una manera más atractiva para los visitantes más allá de leer la revista y enriquecer de conocimiento histórico, la interacción con las piezas graficas donde se realizara datos especifico de los monumentos, el proyecto se enfoca no solo en los visitantes también poder llegar abarcar a personas jóvenes como son los estudiantes de diferentes niveles educativos, de esa manera se obtiene un mayor conocimiento.

Con esto se quiere dar a conocer una nueva estrategia para poder llegar hacia los visitantes, dado que dentro del malecón se encuentra varios monumentos representativo e importantes con esta revista llegará no solo conocimiento se estará fomentando la lectura especialmente en los jóvenes, con las herramienta de la actualidad podrá facilitar a los turista extranjero conocer historia teniendo este objetivo para la atracción de turística para el malecón 2000.

La implementación del proyecto se tomará conciencia y lo importante que es llegar a los visitantes de una nueva manera y enriquecer de conocimiento histórica, dando un nuevo giro al momento de dar a conocer cada historia que hay en los monumentos, y que hacer llegar al personal de gerencia lo importante que es para las personas obtener ese conocimiento, donde llegaría incluir el personal que labora dentro de las instalaciones para brindar un mejor servicio hacia los visitantes.

CONCLUSIONES

Con la elaboración de la presente investigación se lo logró constatar la falta de conocimiento y lo importante que es la historia de los monumentos, esto se pudo evidenciar en la fase inicial de la misma a través de procesos simples de observación no participativa, estos datos previos fueron contrastados con los demás resultados empíricos, es decir, los resultados de las encuestas y entrevistas, en ambos se notó la necesidad de elaborar herramientas que ayuden a los turistas sean internos o externos de la ciudad a orientarse y conocer un poco más de la historia que rodea cada uno de los monumento del malecón 2000.

A traves de una revisión bibliográfica de carácter científica, se pudo recopilar aportes teóricos de varios autores entre las principales convergencias de cada uno de estos, está la importancia del diseño en la sociedad de las TIC's y como este debía adoptar nuevas herramientas tecnológicas como lo es la realidad aumentada.

Centrándose más en el objeto de estudio, se pudo evidenciar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, asimismo, proponer el potenciamiento o corrección de ellas a través de un análisis CAPA, estas herramientas, permitió evidenciar que el malecón 2000 es un sitio turístico que posee gran acogida entre los habitantes de la ciudad de Guayaquil, asimismo, es un punto de interés muy frecuente entre los turistas de la urbe porteña.

Basándose en estas investigaciones previas y recopilación de datos, se procedió con el diseño de la revista, esta fase final nos deja la premisa que a través de esta propuesta podemos fortalecer el conocimiento en los visitantes, esperando una respuesta positiva utilizando materiales didácticos y recursos digitales.

RECOMENDACIONES

Al elaborar una propuesta de carácter innovador, produjo que mientras se desarrollaba el proceso investigativo, se encuentren varios contratiempos, ante esto, se puede precisar las siguientes recomendaciones las cuales tienen que ver con el desarrollo del proyecto, asimismo, se dará pautas para el mantenimiento y normal funcionamiento de la propuesta.

Como primer punto se debe mencionar que toda propuesta de carácter investigativo debe cimentarse en base teóricas solidad, en la actualidad la información de académicos está al alcance de todos, es por esto que se debe realizar una revisión bibliográfica exhaustiva con la finalidad de encontrar ejes que aporten en lo posterior a la construcción de una propuesta sólida.

Dentro de la recolección de datos se debe dar el merecido reconocimiento a la observación, esta herramienta de investigación empírica, permite extraer datos de los grupos objetivos a quienes se desarrollará la propuesta, en este caso particular no permitió conocer sus opiniones sobre el objeto de estudio.

Dentro del correcto mantenimiento de la propuesta se recomienda una revisión periódica de los contenidos de la revista, esto debido a que se puedes edificar nuevos monumentos, de no actualizar el producto editorial este puede llegar a quedar obsoleto, por lo que la idea de hacer varios números de forma semestral o anual no se debe descartar.

Para finalizar se puede acotar que el presente proyecto puede ser aplicado no solo en un punto turístico como el malecón 2000 sino que puede ser acoplado a otros puntos de interés en la ciudad, asimismo, con las debidas modificaciones puede utilizarse con fines diferentes al turismo, estos pueden ser comerciales, educativos, culturales, entre otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antonelli, P. (2017). El arte del diseño. *Publicación semanal Diseño grafico* , 22 .
- Blasnillo, E. (2018). *Impresion 3D con herramientas didactica para la enseñanza de diseño* . Colombia : Villamizar .
- Carretero, A. (2015). *Adobe Illustrator: Que es y para que sirve*. Obtenido de Creativos Online: <https://www.creativosonline.org/blog/adobe-illustrator-que-es-y-para-que-sirve.html>
- Costa, J. (2014). *cambio de paradigma: la comunicacion visual*. Barcelona .
- Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial . Uruguay .
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*.
- Larrea, J. (1984). Importancia del Diseño grafico . *Promotora Desing* , 15.
- Leon, R. R. (2007). La diagramacion . Argentina .
- Manu, D. (1995). Propuesta de modelo en diseño . Barcelona .
- Martin, F. (2015). *¿Qué es la diagramación y cuál es su importancia dentro del Diseño Editorial?* Obtenido de Agencia Chan: <http://agenciachan.com/la-diagramacion-importancia-dentro-del-diseno-editorial/>
- Millman, D. (2016). Diseño, Arte, ciencia tecnicas . En *El diseño es arte* (pág. 10). Barcelona .
- Morales, L. R. (2014). diseño experincia usuario . Mexico.
- NeoAttack. (2015). *Concepto de Photoshop*. Obtenido de Sitio Web NeoAttack: <https://neoattack.com/neowiki/photoshop/>
- Olabe, M. (2018). *Realidad Aumentada en la Educacion*. Bilbao: Electrical and Computer.
- Ortega, A. (2016). *Introducción al modelado 3D*. España .
- Prendes, C. E. (2015). Realidad aumentada . *Publicacion mensual Universidad de Sevilla* , 10 .

Rollié, R. (2004). La enseñanza del diseño en comunicacion visual. Buenos Aires:
Nobuko.

Shutte, E. (2013). *El Diseño es un medio para cumplimiento* . Mexico: Latinoamerica .

Tamayo, M. (1997). *El Proceso de la Investigación científica*. Ciudad de Mexico:
Editorial Limusa S.A. .

ANEXOS

ANEXO 1. Entrevista a profundidad #1

Nombres del Entrevistado:	Marvin Arnaldo Espinoza Holguín
Cedula:	0940769599
Edad:	22 Años
Ocupación	Estudiante “Universidad Estatal”
¿Cuál es su ocupación? Estudiantes	
¿Actualmente es un estudiante? Estudiante de informática	
¿Qué tan frecuentemente recorres el Malecón? Sé recorrer todos los días una vez que salga de clases, ya que es un lugar muy entretenido.	
¿Cuál es su experiencia al momento de conocer la historia de los monumentos? Los monumentos tienen muy poca información, en cierto monumento no tienen alguna placa o publicidad con su respectivo nombre.	
¿Ud. cree que faltan piezas graficas en los monumentos? La gerencia del Malecón debería de implementar de alguna manera publicidad que contenga la información u historia eso ayudara a crecer el desarrollo de nuestra cultura.	

ANEXO 2. Entrevista a profundidad #2

Nombres del Entrevistado:	Paul Ricardo Rondan Auria
Cedula:	0923322051
Edad:	45 años
Ocupación	Auditor de monitoreo empresa MECEBA S.A
¿Cuál es su ocupación? Auditor	
¿Actualmente es un estudiante? Lic. En informática	
¿Qué tan frecuentemente recorres el Malecón? Generalmente voy con mi familia todos los fines de semana, ya que es un lugar muy agradable.	
¿Cuál es su experiencia al momento de conocer la historia de los monumentos? Al recorrer por los monumentos no se logra captar la atención ya que no tiene alguna tarjeta o publicidad para conocer del monumentos	
¿Ud. cree que faltan piezas graficas en los monumentos? En la realidad si hacen falta piezas gráficas, especialmente para los turistas extranjeros que quieren conocer de nuestra cultura y nuestra historia.	

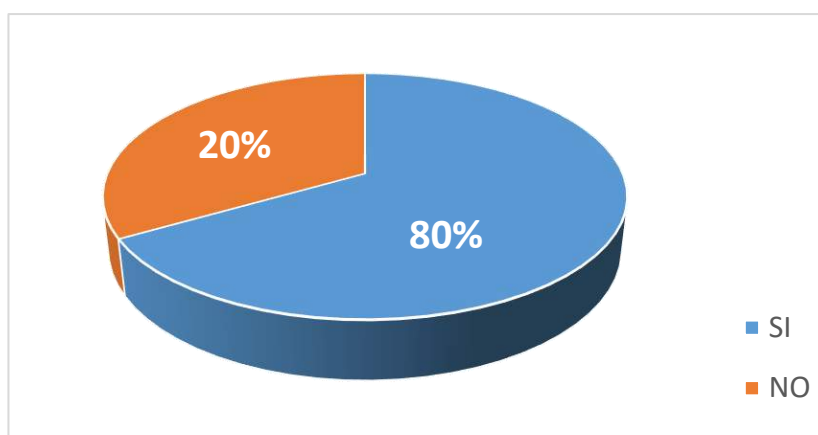
ANEXO 3. Entrevista a profundidad #3

Nombres del Entrevistado:	Luis Antonio Castro Bravo
Cedula:	0918557836
Edad:	50 años
Ocupación	Ingeniero en sistemas
¿Cuál es su ocupación? Ing. En Sistemas para la empresa Insecto	
¿Actualmente es un estudiante? Actualmente Ingeniero en sistemas	
¿Qué tan frecuentemente recorres el Malecón? Por mis labores recorro muy poco el Malecón, pero se ir cada dos meses a recorrer para poder salir de las rutinas diarias.	
¿Cuál es su experiencia al momento de conocer la historia de los monumentos? Me gusta conocer un poco de historia, pero dentro del Malecón tenemos varios monumentos, pero estos carecen de información, sería bueno que se implemente alguna publicidad que ayude al visitante	
¿Ud. cree que faltan piezas graficas en los monumentos? Si deberían de colocar algún folleto informativo que contenga información de los monumentos, eso llenaría de conocimientos a nuestros jóvenes.	

ANEXO 4. Tabulación y gráficas por preguntas de la encuesta.

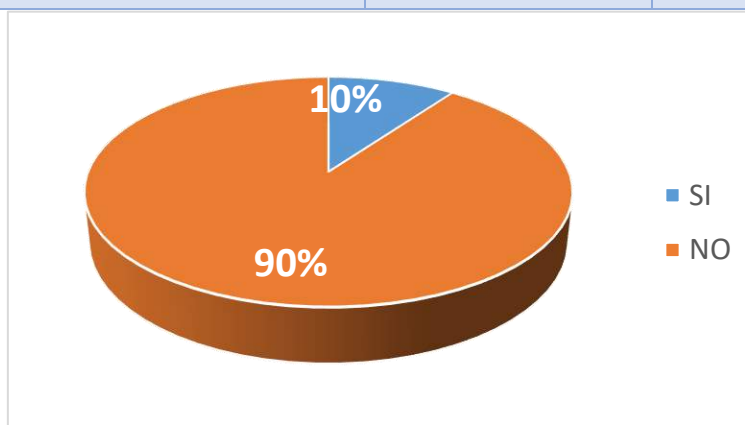
Nº	ITEM	VALOR	%
1	SI	18	80%
2	NO	2	
TOTALES		20	100%

Pregunta 1.- ¿Sabes que es un monumento?



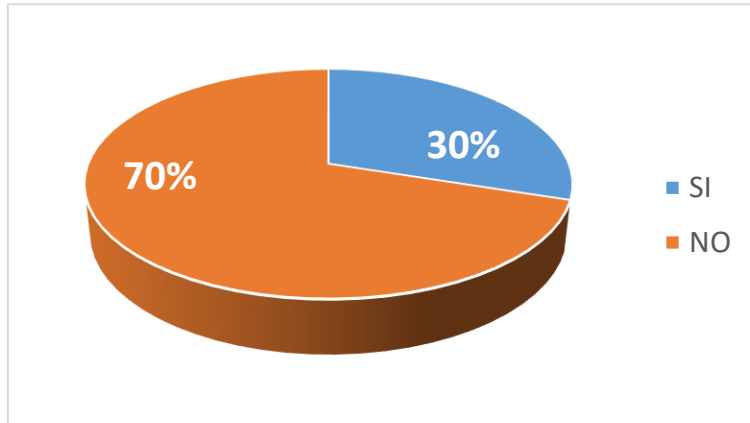
Pregunta 2.- ¿Tienes conocimiento sobre la historia de los monumentos que hay dentro del malecón 2000?

Nº	ITEM	VALOR	%
1	SI	2	20%
2	NO	18	80%
TOTALES		20	100%



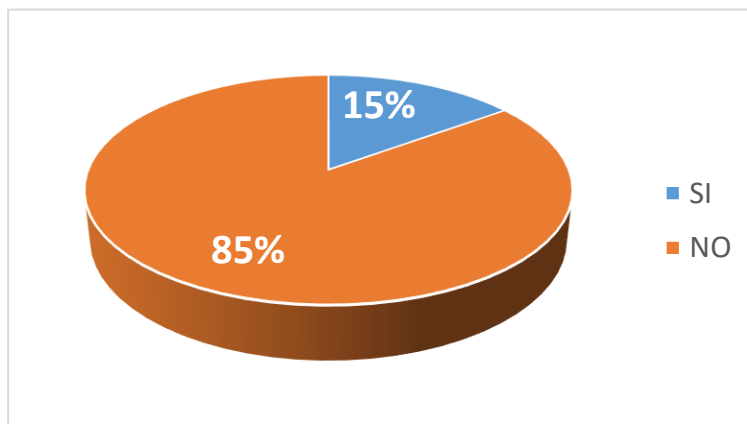
Pregunta 3.- ¿Considera que fundación malecón 2000 no está dando la importancia al momento de publicitar los monumentos?

Nº	ITEM	VALOR	%
1	Desacuerdo	3	30%
2	De acuerdo	17	70%
TOTALES		20	100%



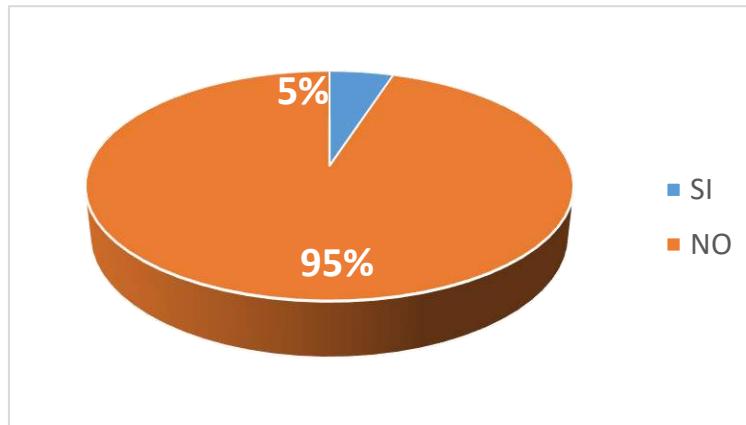
Pregunta 4.- ¿Conoce algún lugar donde pueda obtener información sobre los monumentos?

Nº	ITEM	VALOR	%
1	SI	5	15%
2	NO	15	85%
TOTALES		20	100%

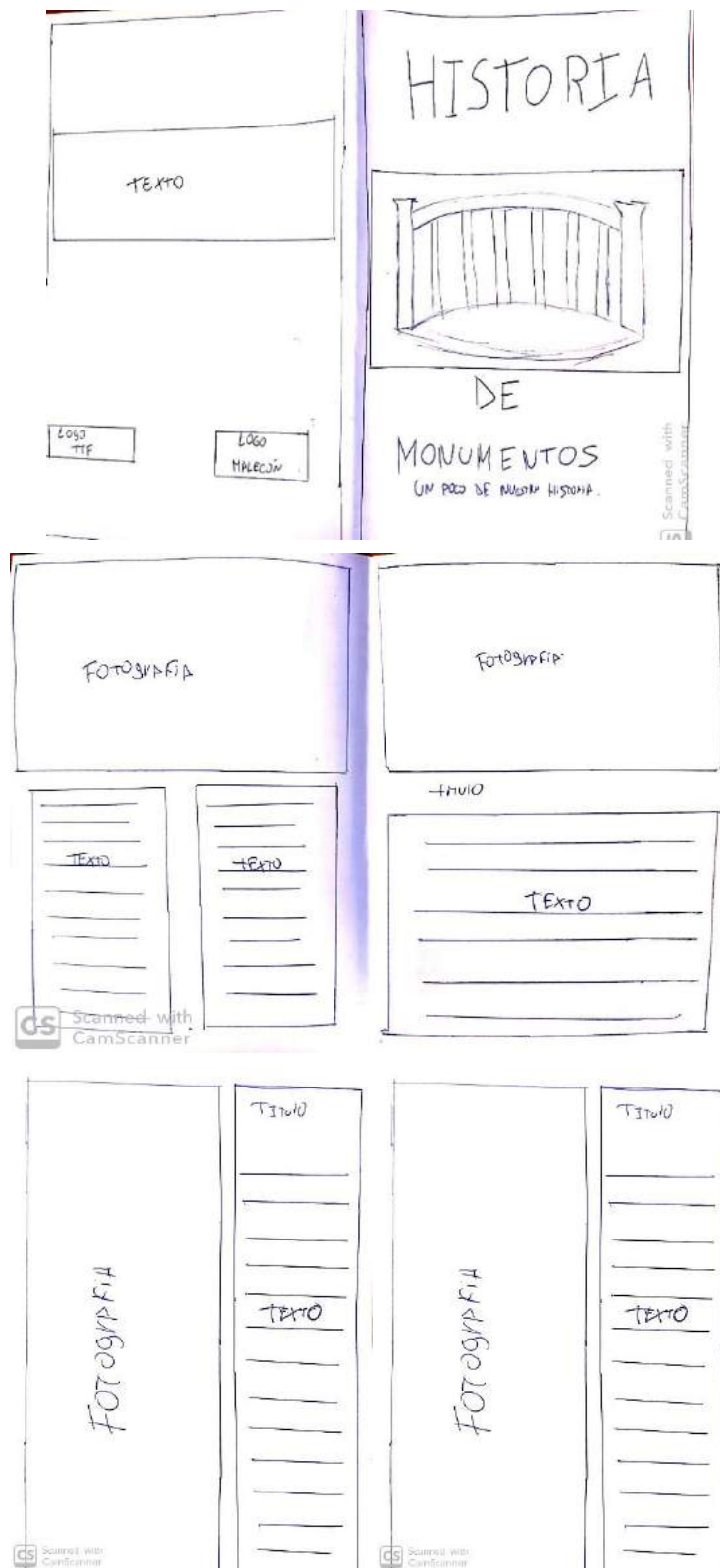


Pregunta 5.- ¿Qué decisión toman al momento que se acercan a los momentos y esto carece de información?

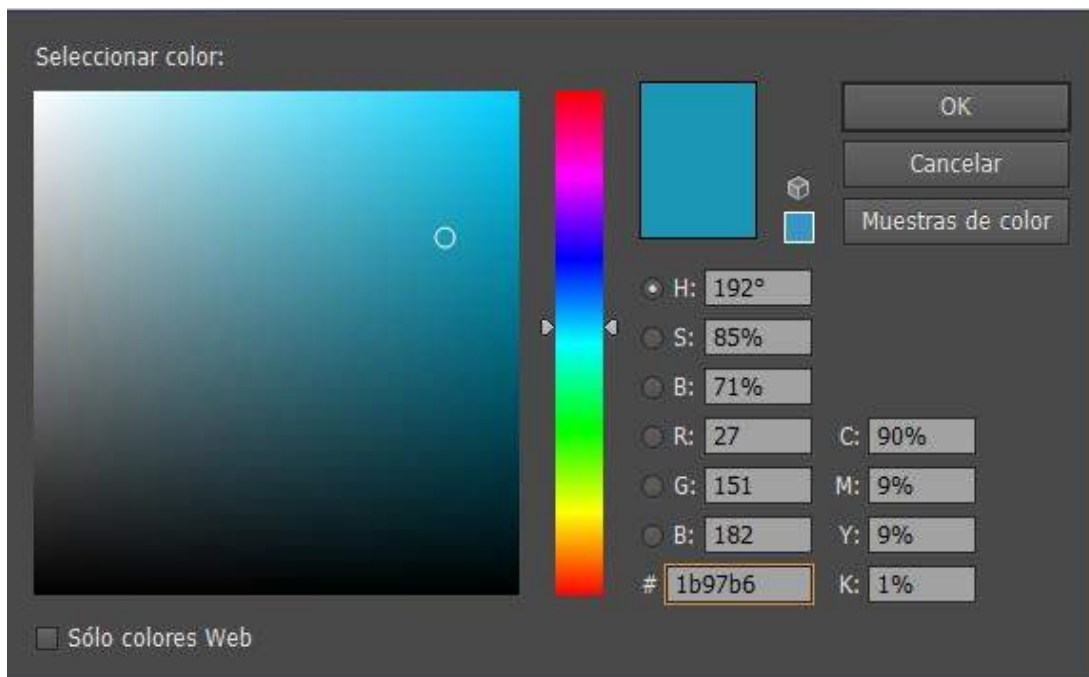
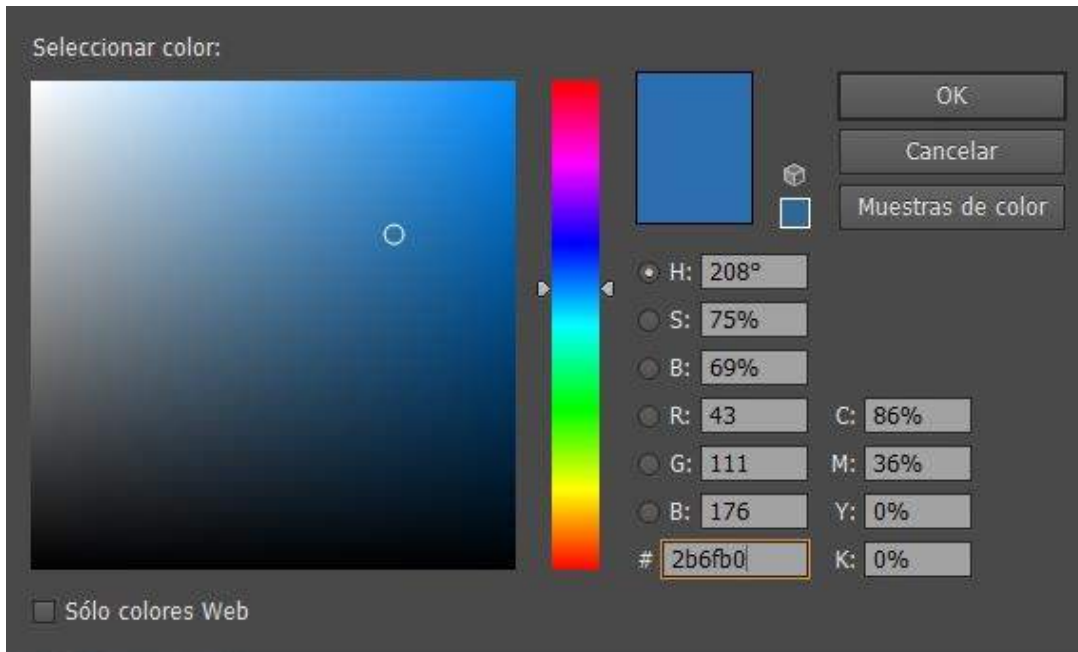
Nº	ITEM	VALOR	%
1	SI	1	5%
2	NO	19	95%
TOTALES		20	100%



ANEXO 5. Bocetos del producto editorial.



ANEXO 6. Códigos Cromáticos



ANEXO 7. Tipografía

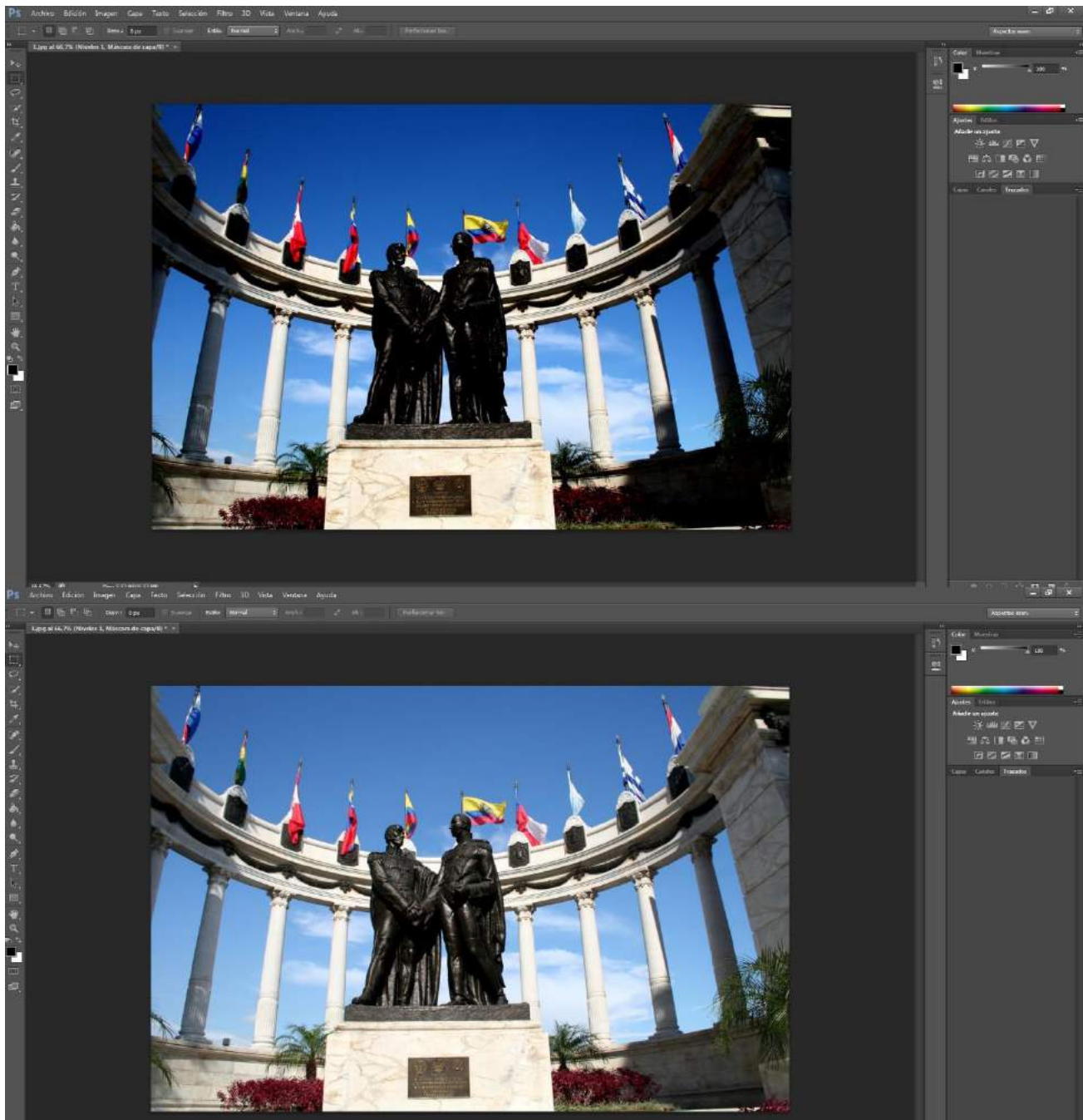
A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077	N 0078	O 0079
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090				
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				

a 0097	b 0098	c 0099	d 0100	e 0101	f 0102	g 0103	h 0104	i 0105	j 0106	k 0107	l 0108	m 0109	n 0110	o 0111
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
p 0112	q 0113	r 0114	s 0115	t 0116	u 0117	v 0118	w 0119	x 0120	y 0121	z 0122				
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z				

0 0048	1 0049	2 0050	3 0051	4 0052	5 0053	6 0054	7 0055	8 0056	9 0057
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

\$ 0036	¢ 0162	€ 0128	£ 0163	¥ 0165	¤ 0164	+ 0043	- 0045	* 0042	/ 0047	÷ 0247	= 0061	% 0037	‰ 0137	" 0034		
\$	¢	€	£	¥	¤	+	-	*	/	÷	=	%	‰	"		
' 0039	# 0035	@ 0064	& 0038	_ 0095	(0040) 0041	, 0044	. 0046	; 0059	: 0058	¿ 0191	? 0063	¡ 0161	! 0033	\ 0092	 0124
'	#	@	&	_	()	,	.	;	:	¿	?	¡	!	\	
{ 0123	} 0125	< 0060	> 0062	[0091] 0093	§ 0167	¶ 0182	μ 0181	` 0096	^ 0094	~ 0126	© 0169	® 0174			
{	}	<	>	[]	§	¶	μ	`	^	~	©	®			
TM 0153																
TM																

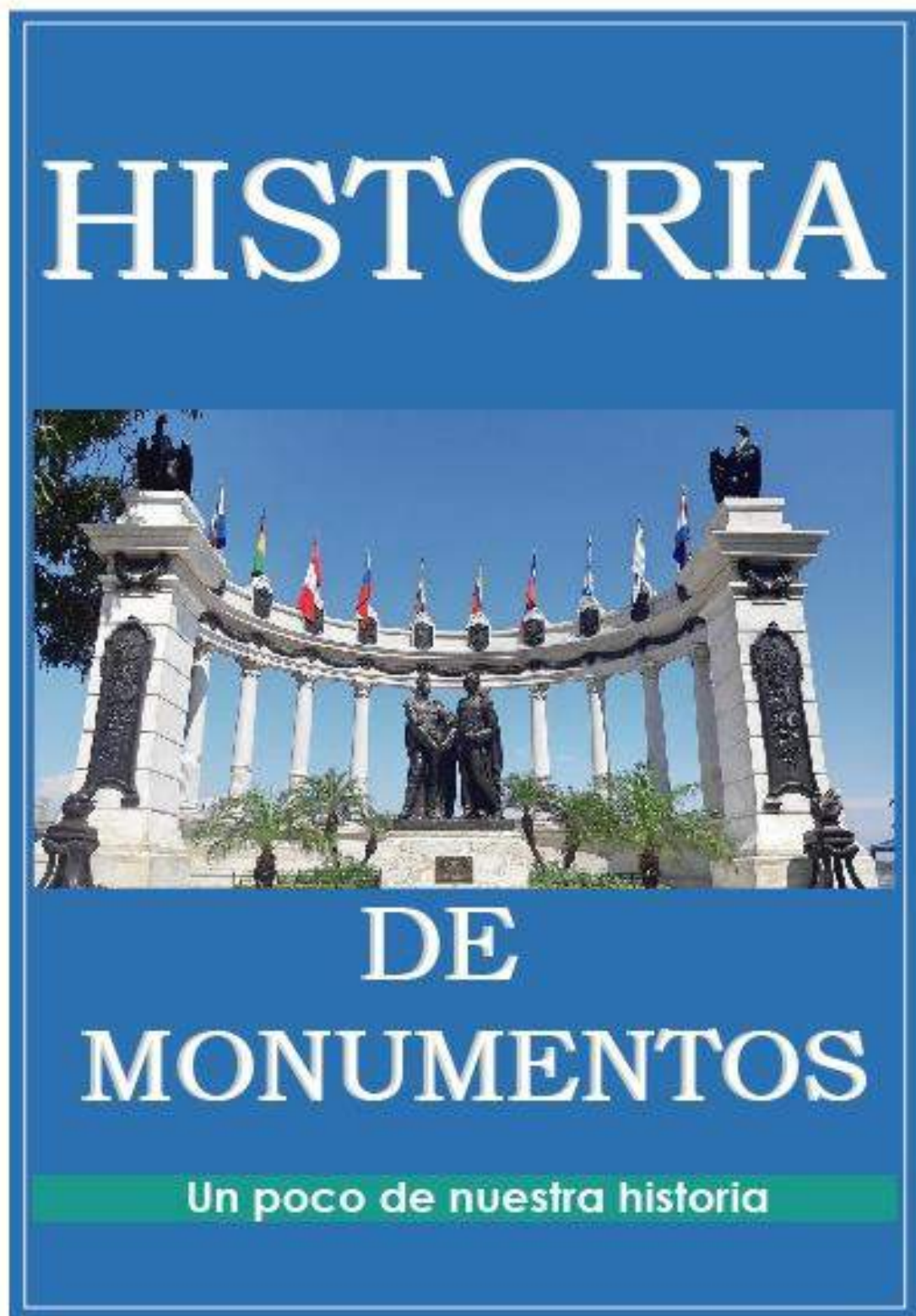
ANEXO 8. Retoque fotográfico



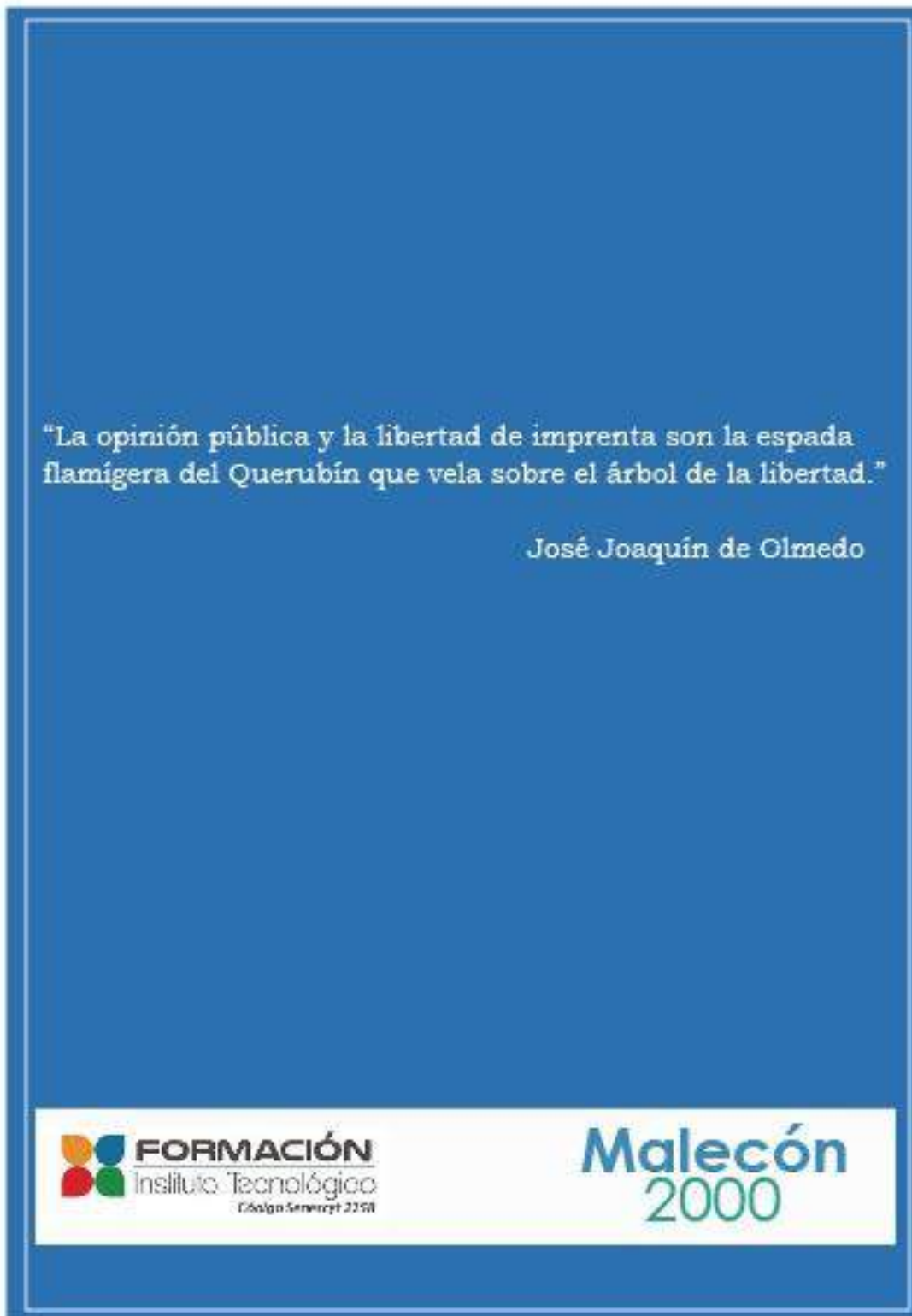
ANEXO 9. Maquetación



ANEXO 10. Diseño de Portada



ANEXO 11. Diseño de Contraportada



ANEXO 12. Diseño de Pagina Interior



Monumentos de LOS LIBERTADORES SIMÓN BOLÍVAR Y SAN MARTÍN

Historia

El Hemiciclo de la Rotonda, fue inaugurado en 1938. Fue creado para conmemorar la célebre "Entrevista de Guayaquil", efectuada el 26 de Julio de 1822, por los libertadores Simón Bolívar y José de San Martín. Por su importancia geopolítica y su condición de puerto abrigado y astillero mayor de la mar del sur, Guayaquil fue el escenario del único encuentro de estos dos grandes hombres. Los antecedentes del Monumento se remontan al 16 de Agosto de 1913, cuando el Congreso Nacional resolvió su construcción, proyecto que luego fuera archivado por la Cámara de Diputados. Ante ello, tres meses después, un 29 de Noviembre de ese año, el Concejo Cantonal de Guayaquil, decidió tomar la obra que demoró 25 años, hasta que en Mayo de 1938 se hizo la entrega definitiva. La concepción del proyecto es del escultor español Juan Rovira, quien hace las columnas; la edificación de El Hemiciclo que

rodea al monumento es de la Sociedad Constructora Nacional Fénix; los pilotes fueron implantados por el ingeniero Francisco Manrique Pacanis y la estatua es del español José Antonio Homs.

Atractivos

El Monumento presenta a Bolívar y San Martín de pie, saludándose, vestidos con trajes militares en medio de un hemiciclo de diez pilares y diez columnas sobre la cual están izadas las banderas de los países sudamericanos que libertaron.

Dirección:

Malecón Simón Bolívar y Boulevard Nueve de Octubre.

Parroquia:

Roca fuerte



Busto de LEÓN FEBRES CORDERO

Historia

Al quinto mes del deceso de León Febres-Cordero, en el año 2009, la Comisión de Erección de Monumentos y Denominación de Calles, Plazas y otros lugares públicos del Municipio de Guayaquil debatía el cambio del Malecón 2000 por "Malecón León Febres-Cordero", además de la posibilidad de erigir un monumento en honor a su memoria. Al conmemorarse el primer año de la muerte del expresidente, en 2009, se conformó una Comisión Cívica para el financiamiento y construcción un monumento en su honor. Esta comisión fue presidida por el Monseñor Antonio Arregui Yarza, quien en ese entonces fuera Arzobispo de Guayaquil.

Descripción

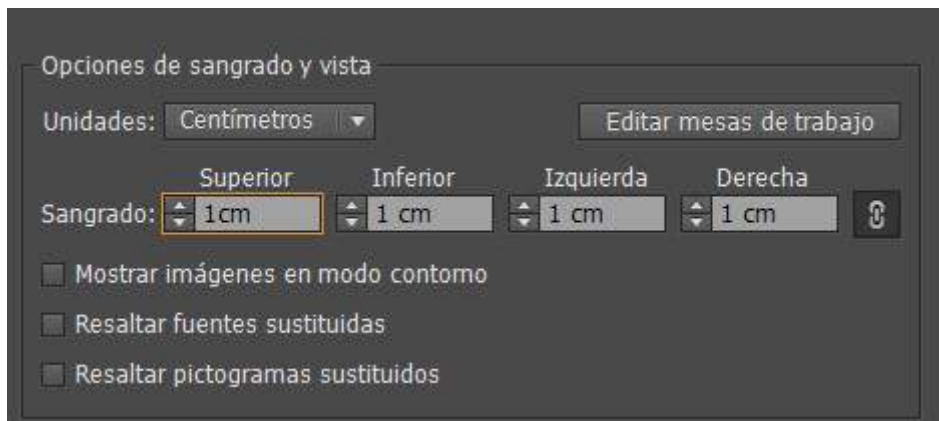
La escultura fue realizada por el español Víctor Ochoa en bronce, con un peso de 1,7 toneladas y costó alrededor de 300 000 dólares americanos.¹ Se encuentra en el Malecón 2000, a la altura de la calle Sucre, y marca el límite sur del Paseo León Febres-Cordero.

Controversia

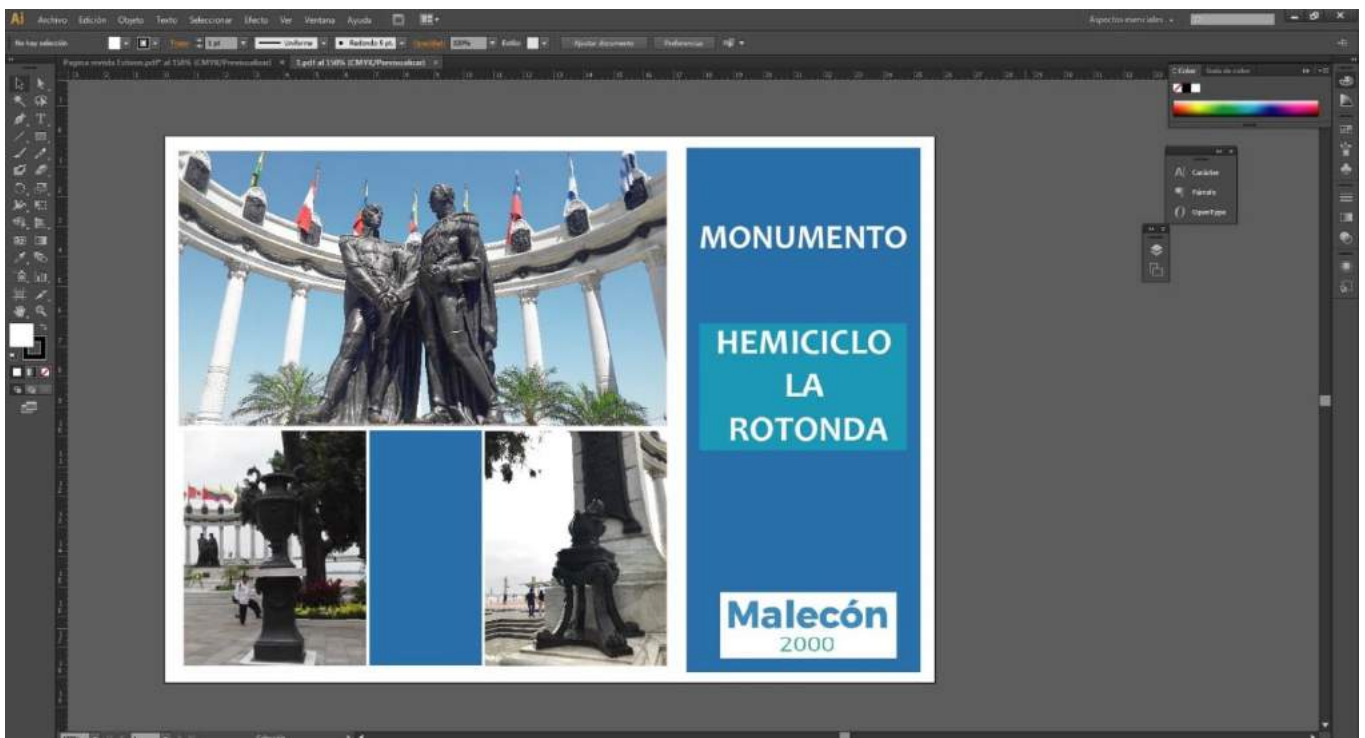
El busto de León Febres-Cordero mantuvo una polémica por parte del gobierno central del Ecuador y del municipio de Guayaquil, desde el año 2011. E

Finalmente se ubicó en la intersección de las calles Malecón Simón Bolívar y Sucre, delimitando el sector sur del Paseo León Febres-Cordero del Malecón 2000

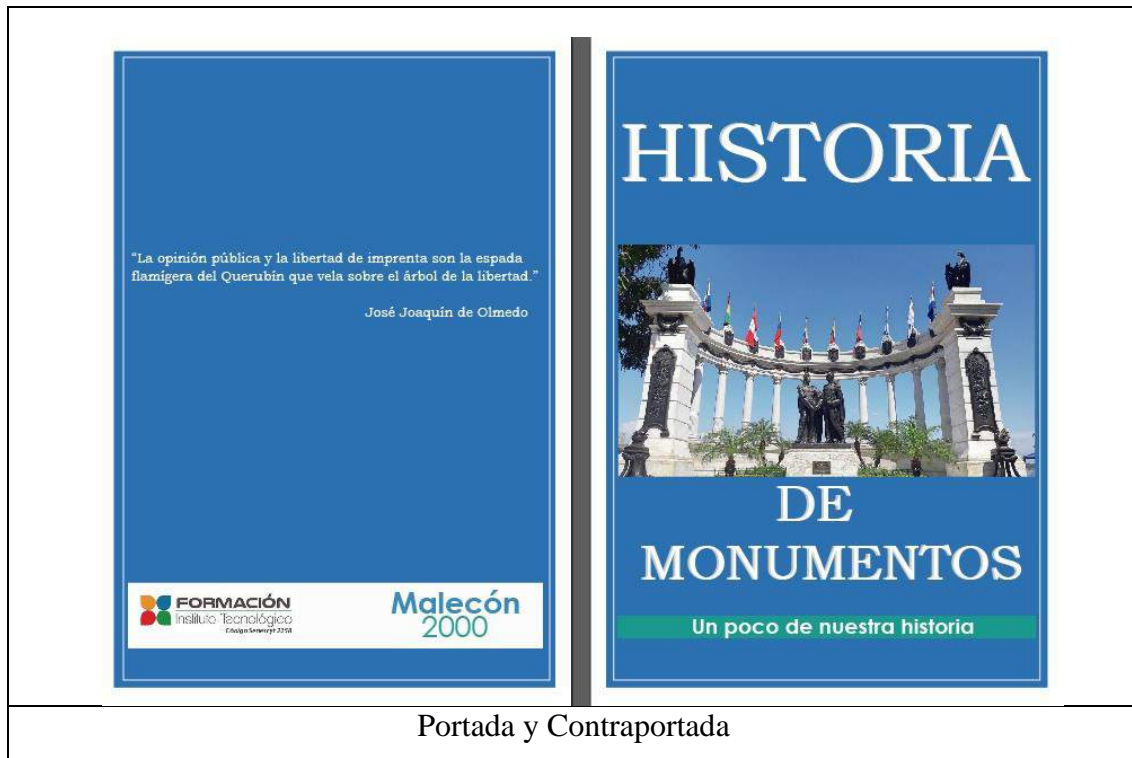
ANEXO 13. Márgenes



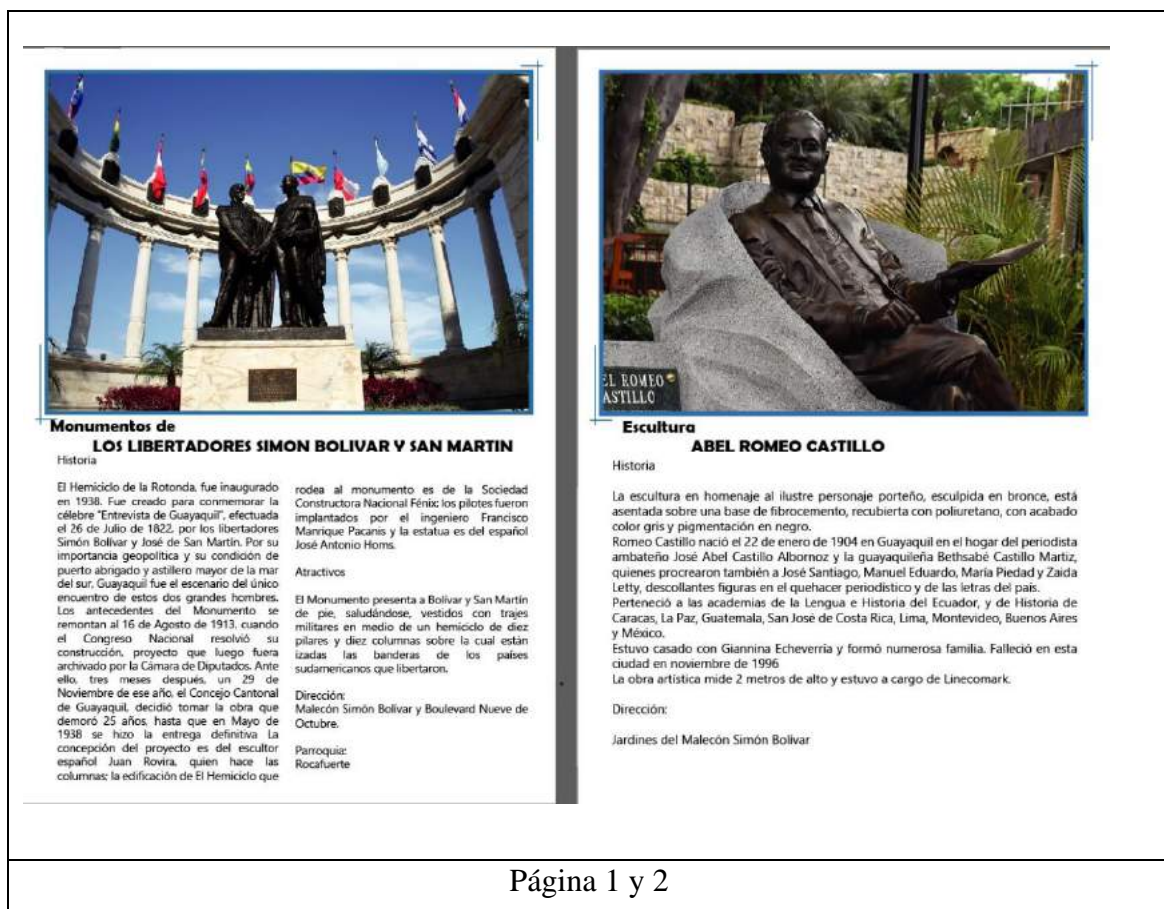
ANEXO 14. Pieza grafica



ANEXO 15. Producto Final



Portada y Contraportada



Página 1 y 2



Busto de LEON FEBRES CORDERO

Historia

Al quinto mes del deceso de León Febres-Cordero, en el año 2009, la Comisión de Erección de Monumentos y Denominación de Calles, Plazas y otros lugares públicos del Municipio de Guayaquil debatía el cambio del Malecón 2000 por "Malecón León Febres-Cordero", además de la posibilidad de erigir un monumento en honor a su memoria. Al conmemorarse el primer año de la muerte del expresidente, en 2009, se conformó una Comisión Cívica para el financiamiento y construcción un monumento en su honor. Esta comisión fue presidida por el Monseñor Antonio Arregui Yarza, quien en ese entonces fuera Arzobispo de Guayaquil.

Descripción

La escultura fue realizada por el español Víctor Ochoa en bronce, con un peso de 1,7 toneladas y costó alrededor de 300 000 dólares americanos.¹ Se encuentra en el Malecón 2000, a la altura de la calle Sucre, y marca el límite sur del Paseo León Febres-Cordero.

Controversia

El busto de León Febres-Cordero mantuvo una polémica por parte del gobierno central del Ecuador y del municipio de Guayaquil, desde el año 2011. E

Finalmente se ubicó en la intersección de las calles Malecón Simón Bolívar y Sucre, delimitando el sector sur del Paseo León Febres-Cordero del Malecón 2000



Monumento a JOSE JOAQUIN DE OLMEDO

El Monumento a José Joaquín de Olmedo es un monumento de la ciudad de Guayaquil, Ecuador, diseñado por el francés Jean Alexandre Falguière, a petición del Concejo Municipal de la ciudad de Guayaquil del año 1878 para celebrar la memoria de José Joaquín de Olmedo, poeta, abogado y político guayaquileño. Está ubicado en el Malecón 2000 a orillas del Río Guayas, específicamente en la intersección de las calles Olmedo y Malecón Simón Bolívar.

Historia

Las contribuciones de vecinos del sector del Barrio del Astillero, el Tesorero Público y el Congreso Nacional, aparte de la gestión que realizara el comité, permitió juntar la cantidad de 37 000 sucres. El Comité Olmedo encargó a Clemente Ballén, cónsul general del Ecuador en París que inicie las gestiones requeridas para la contratación de un artista que realizara la estatua. Este contactó a Jean Alexandre Falguière, quien trabajó en conjunto con el cónsul en el modelado y completación de la estatua.

El monumento se inauguró el 9 de octubre de 1892, primero en la intersección de las Avenidas Olmedo (entonces llamada Zaraguro y Eloy Alfaro).

Dirección:
Muelle Simón Bolívar y
Avenida Olmedo

Parroquia:
Olmedo

Página 3 y 4



AURORA GLORIOSA OBELISCO (GLORIOSO AMANCER)

Historia

El obelisco rinde homenaje a la escritura de independencia del 9 de octubre de 1820. Fue inaugurado el 9 de octubre de 1999 y se inspiró en el Himno de la ciudad, escrito por José Joaquín de Olmedo, ilustre patriota de Guayaquil, cuyos versos destacan el amanecer del 9 de octubre, 1820, día en que la ciudad y el país lograron su independencia.

Según un artículo publicado en el periódico "El Patriota" en 1821, el propio Olmedo, como miembro de la "Junta Provisional" del entonces "Provincia Libre de Guayaquil" de 1821, encargó la construcción del monumento en el muelle de la ciudad. La construcción se completó 179 años después durante el mandato del alcalde León Febres Cordero.

Atracciones

El obelisco está hecho de mármol translúcido, idea concebida por Olmedo. Su estructura piramidal de mármol, que está semi-sumergida en una pequeña laguna, se refiere a la importancia del puerto que sirvió como punto de entrada y salida de embarcaciones, desde las escaleras de piedra que aún se conservan casi intactas.

Dirección
Muelle Simón Bolívar, junto a la calle 10 de Agosto.

Parroquia:
Rocafruerte



Busto PEDRO FRANCO DAVILA

Historia

El busto fue diseñado para honrar a Pedro Franco Dávila, un sabio naturalista nacido en Guayaquil (Guayaquil 1711-Madrid 1786) y fundador del Museo de Historia Natural de Madrid. Se desconoce el nombre del escultor que creó el busto, y es una copia de la escultura del Museo de Madrid, donde funcionó el antiguo Gabinete Real después de ser fundado con las colecciones de arte de este notable personaje. La escultura de bronce, revelada en 1987, fue traída de España como un regalo a la ciudad, por la escritora María de los Angeles Calatayud, autora del libro "Pedro Franco Dávila y el Gabinete Real de Historia Natural".

Inicialmente, el monumento estaba ubicado en el muelle Simón Bolívar, cerca de la calle Villamil, hasta el año 2002, cuando fue trasladado al Jardín Botánico del muelle Simón Bolívar.

Atracciones

La estatua está sostenida por una base blanca de piedra triturada; representa al famoso naturalista de Guayaquil vestido como los caballeros del siglo XVI, vestido con una peluca, una corbata, una sotana y una capa.

Dirección:
Avenida Malecón Simón Bolívar junto a la calle Imbabura.

Parroquia:
Pedro Carbo

Página 5 y 6



**Monumento de
CARLOS JULIO AROSEMENA**

Historia

Carlos Julio Arosemena Monroy, nacido el 24 de agosto de 1919 y fallecido el 5 de marzo de 2004, ejerció la presidencia desde el 9 de noviembre de 1961, cuando el Congreso lo nombró hasta el 11 de julio de 1963, cuando fue destituido por los militares que lo acusaron de "borrachera". Inició su mandato en medio del aplauso y la confianza de todo el país, poniendo especial empeño en llevar adelante obras de gran interés nacional. Durante su mandato el país y América Latina se veía enfrentada entre la fascinación por la Revolución Cubana y la influencia de la Iglesia Católica y el conservadurismo. Se modernizaron las telecomunicaciones, se contrataron e iniciaron las construcciones de importantes carreteras, se creó la compañía de aviación TAME, se decretó una reforma a la Ley de Inquilinato por medio de la cual se rebajaron los arrendamientos, se decretó la creación del decimotercer sueldo, se crearon las Universidades Laica y Católica de Guayaquil y se dictaron muchas leyes de verdadero beneficio social.

Dirección:
Muelle Simón Bolívar, junto a la calle Aguirre.

Parroquia:
Roca fuerte



**Busto al
GENERAL ARTURO PRAT**

Historia

La condición de puerto de la ciudad activó la idea de una hermandad americana, que se simboliza a través de los monumentos que relievien figuras destacadas de las naciones hermanas. En base a esa característica, en antaño el Cabildo solicitaba a las embajadas extranjeras la donación de monumentos. La costumbre siguió hasta la actualidad por lo que en el 2003 el gobierno de Chile, su Armada y su pueblo, según se referencia en una placa del monumento, se lo da a Guayaquil "como testimonio de imperecedera amistad". El capitán Arturo Prat Chacón, es el máximo héroe naval de Chile, quien entregó su vida por la patria en la gloriosa gesta del 21 de Mayo de 1879 en la Rada de Iquique.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar, a la altura de la calle Padre Aguirre.

Parroquia:
Pedro Carbo



**Monumento de
JUAN DE DIOS MARTINEZ
MERA**

Historia

Juan de Dios Martínez Mera, político liberal, nacido el 8 de marzo de 1875 y fallecido el 27 de octubre de 1955, el 1922 se desempeñó como gerente de la Compañía Ecuatoriana de Estancos y Tabacos, empresa privada con finalidad de servicio público. Allí, tres lustros antes de la expedición del Código de Trabajo, implantó para los empleados y obreros un sistema de vacaciones pagadas, asistencia médica gratuita y participación en las utilidades. Trabajó hasta su muerte, primero en la Agencia de Vapores para el servicio fluvial entre Guayaquil y Durán, luego como administrador en el Ramo de Loterías de la Beneficencia de Guayaquil donde implantó nuevamente el sistema de beneficios sociales. Ejerció su período presidencial ganado en elecciones, desde el 5 de diciembre de 1932 al 16 de Octubre de 1933, en que fue destituido por el congreso por no querer ceder a los intereses de los diputados. El mismo Congreso el 1 de noviembre de 1948 reconoció públicamente que se había equivocado. Gobernó en una época que el país vivía una de sus más terribles crisis económica.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar a la altura de la calle Aguirre.

Parroquia:
Roca fuerte



**Monumento de
ALFREDO BAQUERIZO
MORENO**

Historia

Alfredo Baquerizo Moreno, político conservador, nacido el 28 de Septiembre de 1859 y fallecido el 20 de Marzo de 1951, ejerció su cargo ganado en elecciones del 1 de Septiembre de 1916 al 31 de Agosto de 1920. En su gobierno, fue el primer presidente que visitó las Islas Galápagos y fundó Puerto Chico, hoy Puerto Baquerizo Moreno, en la Isla de San Cristóbal. Gracias al clima de paz fomentado en su administración, los partidos políticos empezaron a remozarse. En septiembre de 1918 llegó a Guayaquil la Misión Rockefeller para erradicar la fiebre amarilla. Entre los miembros de la Misión estaba el celebre investigador japonés Hideyo Noguchial concertaje y la prisión por deudas, se construyeron varias carreteras, puentes y hospitales de importancia en el país, dotó de luz eléctrica y telefonía a ciudades que carecían del servicio, dio para Guayaquil el monumento de los Próceres de 1820 y subió la producción del cacao.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar a la altura de la calle Aguirre.

Parroquia:
Roca fuerte



Monumento de TORRE MORISCA/ TORRE DEL RELOJ

Historia

Su historia se remonta al siglo XVIII con varias construcciones en diferentes lugares. El primer reloj público se remonta a 1800 cuando Santiago Espantoso compró la casa de Temporality. En 1842, el gobernador de Guayaquil, Vicente Rocafuerte, trajo el Reloj Público de Europa y se lo dio a la ciudad, que ahora descansa en la cima de la Torre Morisca. Inicialmente, se colocó en la parte superior del Ayuntamiento Colonial, sin embargo, se trasladó a la Torre del Mercado de Orilla. Cuando esto desapareció, se construyó una torre especial en la misma área y el reloj permaneció allí hasta 1925, cuando se retiró ya que la construcción no era segura. En 1930, la Ciudad comenzó la construcción de la Torre Morisca cuyo trabajo comenzó el 1 de agosto de 1930. Fue inaugurado el 24 de mayo de 1931. Después de varios años sin operar debido a varios daños, el 7 de junio de 2013, Guayaquil recuperó esta joya urbana. El reloj de Londres comenzó a marcar las horas nuevamente y la campana de bronce comenzó a sonar cada hora.

Dirección:
Avenida Malecón Simón Bolívar, cerca de la calle 10 de Agosto, centro de la ciudad.

Parroquia:
Rocafuerte



Busto del comandante RAFAEL MORAN VALVERDE

Historia

El monumento rinde homenaje al Comandante Rafael Morán Valverde, máximo héroe de la Marina ecuatoriana, quien fuera el excelso conductor de una pléyade de valientes marinos en el desigual combate naval de Jambell en la guerra con Perú de 1941. Morán Valverde, nacido en Guayaquil un 5 de Abril de 1904 y fallecido el 2 de Mayo de 1958 estuvo al mando del cañonero Calderón, un barco de inferiores características que las embarcación rival "Almirante Villar" seis veces mayor en tamaño y diez veces más potente en alcance del barco ecuatoriano, que sin embargo de ello, dio gloria a la Armada Ecuatoriana, constituyéndose para siempre en noble e insuperable ejemplo de honor, coraje y heroísmo.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar a la altura de la calle Aguirre.

Parroquia:
Pedro Carbo



Monumento de VICENTE LECUNA

Historia

Como parte de la solicitud que el Cabildo hiciera a las colonias extranjeras para que aporten con monumentos para el Malecón, el 1953 tuvo principalmente a su cargo la edición del Boletín de la Academia. Sostuvo numerosas polémicas de carácter histórico, en especial la relativa a las cartas apócrifas de Bolívar y del prócer argentino José de San Martín publicadas por compatriotas de este último, la cual duró de 1943 a 1952, cuando Lecuna le dio término con su obra La Entrevista de Guayaquil; restablecimiento de la verdad histórica. En 1947 aparecieron los 2 volúmenes de Simón Bolívar, Obras Completas y en 1950 los 3 de la Crónica razonada de las guerras de Bolívar, fruto de 3 décadas de investigaciones. Cuando murió, tenía concluidos varios libros, que fueron publicados póstumamente por la Fundación Vicente Lecuna en 1965 el gobierno venezolano, donó la estatua de uno de sus intelectuales, Vicente Lecuna, quien dedicó su vida a estudiar y reivindicar la memoria de su compatriota, el Libertador Simón Bolívar.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar a la altura de la calle Aguirre.

Parroquia:
Rocafuerte



Monumento de OTTO AROSEMENA GÓMEZ

Historia

Otto Arosemena Gómez, nacido el 19 de Julio de 1925 y fallecido el 20 Abril de 1984, llegó al poder, el 16 de Noviembre de 1966, designado por la Asamblea Constituyente y culminó su periodo el 31 de Agosto de 1968. Combatió valientemente a la mal recordada Junta Militar de Gobierno que en julio de 1963 había derrocado a su primo hermano, el presidente de la República Carlos Julio Arosemena Monroy; y en 1965, cuando el país se debatía en una de sus peores crisis políticas, sociales y económicas -producto del desgobierno dictatorial-, fundó en Quito un nuevo partido político al que llamó Coalición Institucionalista Democrática. Entre sus principales obras están: la creación del Ministerio de Salud Pública, la construcción del Puente de la Unidad Nacional y de varias carreteras; la ampliación de las obras portuarias de Manta, la electrificación de Manabí y Santa Elena, la rehabilitación del ferrocarril Quito-Guayaquil.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar a la altura de la calle Aguirre.

Parroquia:
Rocafuerte

Página 13 y 14



Monumento de ISMAEL PEREZ PAZMIÑO

Historia

El busto rinde homenaje al periodista Ismael Pérez Pazmiño, fundador de diario El Universo, uno de los periódicos más importantes de la ciudad. El comunicador, escritor y Senador de la República, nació en Machala el 30 de Junio de 1876 y falleció en Los Angeles, Estados Unidos el 1 de Noviembre de 1944.

Atractivos

El busto está situado sobre un estanque de agua y parte inferior un globo terráqueo que lleva en el medio el nombre del periódico que fundó este periodista: El Universo.

Dirección:
Malecón Esteri salado entre 9 de Octubre y calle Aguirre

Parroquia:
Urdaneta



Monumento de CUATROS ELEMENTOS

Historia

Según relatos del historiador Parsival Castro Pita, los pueblos aborígenes de América veían a los cuatro elementos de la naturaleza, (tierra, aire, agua y fuego), como símbolos de cualidades espirituales. Así el fuego era sinónimo de optimismo y valor, el aire de imaginación creadora, el agua de la capacidad de adaptarse a las circunstancias y la tierra de concretar los proyectos. Por ello, en el proceso de regeneración urbana, la Municipalidad construyó estas torres como rescate de las tradiciones ancestrales.

Atractivos

La Torre de Agua, (a la altura de la calle 10 de Agosto), simboliza la imagen emotiva de la reflexión humana; La Torre Mirador del Fuego, (a la altura del Pasaje Illingworth), posee varios niveles con balcones que dan al río y la ciudad. La Torre Mirador de la Tierra, (a la altura de la calle Illingworth), es una escultura mirador. La Torre Simbólica del Aire (a la altura de la calle Elizalde) es una escultura en forma de velero.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar, entre las calles Diez de Agosto y Elizalde.

Parroquia:
Rocafuerte

Página 15 y 16



**Monumento memorial
LEON FEBRES CORDERO**

Historia

El memorial que es una especie de obelisco con una placa recordatoria, instalado el 15 de Marzo del 2012, recoge el pensamiento del presidente León Febres Cordero, quien fuera presidente de Ecuador entre 1984 y 1988. Además fue alcalde de Guayaquil entre los periodos 1992 y 2000. Durante su gestión se inició el proceso de regeneración urbana en la ciudad y se reconstruyó el Malecón Simón Bolívar. La placa con su pensamiento enunciado el 9 de Octubre de 1999 dice: "Desde el fondo de mi alma les pido, guayaquileños, que defendamos con el coraje que los caracteriza, lo que tanto nos ha costado, que Guayaquil no vuelva a ser nunca más, botín de piratas. Que haya siempre hombres y mujeres dispuestos a dar la vida por defender sus libertades y un mañana mejor".

Dirección:
Malecón Simón Bolívar, junto al Fortín de la Planchada.

Parroquia:
Tarqui



**Monumento de
ESCRITORES
GUAYAQUILEÑOS**

Historia

El monumento rinde homenaje a cinco literatos guayaquileños, miembros del grupo "Guayaquil", compuesto por Enrique Gil Gilbert, José de La Cuadra, Demetrio Aguilera Malta, Alfredo Pareja Diezcanseco y Joaquín Gallegos Lara, (todos fallecidos), quienes marcaron época, como novelistas costumbristas, que expresaban una literatura social de corte realista, narrando las epopeyas de la gente costeña y que fueron el más importante hito de la prosa narrativa ecuatoriana del siglo XX. El nombre del monumento hace referencia, a una metáfora de Enrique Gil Gilbert, dicha durante las exequias de su compañero Joaquín Gallegos Lara, en 1947, que luego se hizo carta de identidad del "Grupo Guayaquil", que decía: "La realidad y nada más que la realidad. Eramos cinco como un puño".

Atractivos
El monumento hecho en bronce, presenta la imagen de un puño cerrado sobre un libro abierto, rodeado del rostro de los cinco escritores del Grupo Guayaquil.

Dirección:
Malecón Esteri salado entre 9 de Octubre y calle Aguirre

Parroquia:
Urdaneta



**Monumento
DEL JABALI**

Historia

En la década de 1930, el Cabildo Guayaquileño propuso a las delegaciones Consulares acreditadas en la ciudad, así como a las diversas colonias extranjeras que contribuyeron con el ornato de la ciudad. Así, nació el Jabalí, donada por la colonia china, que era una reproducción del original francés, cuya autoría corresponde al escultor Beneduce Marin, de la cual se pueden encontrar copias en Nueva York y varias ciudades europeas. En el pedestal de bronce, hay una placa que testimonia la antigüedad de la escultura y en la que se lee: "La Colonia China a la ciudad de Guayaquil. Cónsul General Santon TaySing, 9 de Octubre de 1931".

Atractivos

En medio de un marco lleno de naturaleza se yergue un imponente jabalí de bronce que en la cultura China simboliza la fuerza y que tiene como detalle adicional, tallados alrededor de sus patas, varios animales como sapos o culebras.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar, a la altura de la calle Aguirre.

Parroquia:
Roca fuerte



**Monumento
DE LOS DONANTES**

Historia

Es un homenaje de gratitud del Municipio a los habitantes de Guayaquil. El monumento, inaugurado el 18 de septiembre de 2012, posee 32 pabellones con placas de cristal templado, en el que constan los 48,400 nombres de los ecuatorianos y extranjeros que aportaron para la construcción del proyecto Malecón 2000. Esta contribución que se hacía al autorizar que el 25% del impuesto a la renta sea entregada a este proyecto turístico.

Atractivos

Las placas son estructuras de 3,30 metros de alto, 2,12 mts de ancho y 19 milímetros de espesor que poseen un sistema de iluminación que se aprecia con la oscuridad de la noche.

Dirección:
Malecón Simón Bolívar, entre las calles Tomás Martínez y Loja,
Parroquia:
Pedro Carbo

