2026

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Diseño de experiencia interactiva:

Narrativa multimedia para la reinterpretación cultural del Aya Huma en públicos jóvenes

AUTOR: **ALISSON MILENA MINANGO RODRIGUEZ**
TUTOR: **DIS. GUILLERMO SÁNCHEZ BORRERO, PHD.**



80 AÑOS 1946 - 2026
PUCE Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Diseño Gráfico

AGRADECIMIENTOS

Llegar hasta este punto significa mucho más que finalizar un proyecto académico. Detrás de cada página existe tiempo, esfuerzo, aprendizajes, desafíos y momentos que marcaron profundamente esta etapa de mi vida. Por ello, quiero agradecer a todas las personas que estuvieron presentes durante este recorrido y que, de distintas maneras, hicieron posible que este sueño se convierta en realidad.

A mis padres y hermano, por su amor, apoyo y confianza incondicional. Gracias por impulsarme a seguir adelante, por acompañarme en cada logro y por enseñarme el valor de la perseverancia y el compromiso. Su compañía fue importante en este camino.

A mis amigos, por estar presentes en los momentos de alegría, incertidumbre y cansancio. Gracias por escucharme, animarme y compartir conmigo esta etapa que recordaré siempre con cariño.

A mis profesores, por cada enseñanza que contribuyó a mi formación profesional. De manera especial, a mi tutor, por su guía, paciencia y acompañamiento durante el desarrollo de este proyecto.

Finalmente, agradezco a todas las personas que aportaron con su tiempo, conocimientos y apoyo para la construcción de este trabajo. Y también a mí misma, por no rendirme, por continuar incluso cuando el camino parecía difícil y por creer en mis capacidades. Este proyecto representa el cierre de una etapa muy importante y el inicio de nuevos desafíos que llevaré conmigo con orgullo.

DEDICATORIA

A mi familia, por su amor incondicional, su apoyo constante y por acompañarme en cada paso de este recorrido. Gracias por creer en mí y por impulsarme a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles.

A mi abuelita Ceci y a mi hermano Israel, quienes hoy descanzan en el cielo, ocupan y ocuparán siempre un lugar especial en mi corazón. Su amor, sus enseñanzas y los recuerdos que compartimos continúan acompañándome cada día. Este logro también les pertenece, porque forman parte de mi historia y de la persona que soy hoy.

A mi pequeño Chispa, por acompañarme silenciosamente durante tantas horas de trabajo, madrugadas, momentos de estrés y días de cansancio. Su compañía hizo este proceso más llevadero y especial.

Y a todas las personas que trabajan por preservar la memoria, la identidad y las tradiciones de nuestros pueblos, así como a los jóvenes que buscan conocer sus raíces y fortalecer su vínculo con la cultura. Espero que esta propuesta contribuya a valorar y mantener vivo nuestro patrimonio cultural.

> “El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños.”
>
> — Eleanor Roosevelt

RESUMEN

El presente trabajo de titulación analiza la pérdida de comprensión simbólica del Aya Huma en públicos jóvenes dentro del contexto cultural andino ecuatoriano. El problema se aborda desde el diseño gráfico como una dificultad de comunicación visual. Aunque esta figura continúa presente en festividades y representaciones, su significado histórico, ritual y cosmovisional se ha debilitado progresivamente. Esta situación ha derivado en su reducción a una imagen folclórica descontextualizada. Se evidencia una limitación en la transmisión de su profundidad cultural hacia las nuevas generaciones.

La investigación se sustenta en una revisión teórica enfocada en identidad cultural, simbolismo, narrativa visual y diseño gráfico como mediador cultural. También se incorporan referentes gráficos que trabajan la traducción visual de contenidos culturales complejos. Se desarrolla un diagnóstico que permite identificar la raíz del problema. Este análisis evidencia que la dificultad no se encuentra en la ausencia del símbolo, sino en su comunicación superficial, caracterizada por la falta de contexto narrativo y estrategias visuales adecuadas. Se identifica una debilidad en los procesos de interpretación del contenido cultural.

El estudio caracteriza al usuario como jóvenes con afinidad por experiencias culturales y consumo de lenguajes visuales contemporáneos. Se reconoce que presentan un conocimiento limitado sobre el significado simbólico del Aya Huma. Se realiza un análisis tipológico de referentes internacionales, regionales y nacionales que emplean el diseño gráfico como herramienta narrativa.

Estos casos evidencian el uso de estrategias basadas en sistemas de símbolos interconectados, recorridos interpretativos y construcción de experiencias visuales. Estos referentes permiten establecer lineamientos para una comunicación cultural más efectiva.

A partir de estos análisis, se define el problema gráfico como una deficiencia en la comunicación visual que impide la comprensión del símbolo en su dimensión cultural. Se identifica la necesidad de replantear la forma en que se representa el Aya Huma para orientar el desarrollo del proyecto hacia soluciones específicas. Se establecen requerimientos organizados en factores de uso, función, concepto, estética y técnica, los cuales estructuran la propuesta de diseño.

El proyecto plantea el desarrollo de un sistema gráfico narrativo que facilite la comprensión cultural del personaje en públicos jóvenes, actuando como mediador entre el patrimonio simbólico y los lenguajes contemporáneos. Esta propuesta permite traducir el significado del Aya Huma en experiencias visuales accesibles, fortaleciendo su resignificación dentro del contexto actual.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Antecedentes 08
Hipótesis de trabajo 13
Objetivos 13

01 DESCRIPCIÓN Y DIAGNÓSTICO DEL CASO

1.1 Presentación del caso 15
1.2 Diagnóstico del caso 16
1.3 Caracterización del usuario 21
1.4 Análisis tipológico 23
1.5 Definición del problema gráfico 31
1.6 Requerimientos del proyecto 32

02 DESARROLLO

2.1 Generación de la idea (concepto) 36
2.2 Exploración de la forma (estilo) 38
2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico 40
2.4 Desarrollo del prototipo 42
2.5 Detalles técnicos y de producción 49
Costos del proyecto 52
2.6 Evaluación de la propuesta 54

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 60

REFERENCIAS 63

ANEXOS 66

FIGURAS

Figura 1. Mosaico del Aya Huma 08
Figura 2. Árbol de problemas 11
Figura 3. PESTEL 17
Figura 4. Iconografía modificada del Aya Huma 19
Figura 5. Mapa de empatía 22
Figura 6. Esquema metodología de doble diamante 35
Figura 7. Volcado visual 36
Figura 8. Bocetos - propuestas de conceptos 36
Figura 9. Boceto de concepto final – "El rostro que somos" 39
Figura 10. Paleta cromática 40
Figura 11. Tipografía 40
Figura 12. Flujo de navegación de la experiencia multimedia 42
Figura 13. Bocetos iniciales de las interfaces 43
Figura 14. Pantallas finales de la experiencia multimedia 44
Figura 15. Mockup de la experiencia multimedia 45
Figura 16. Flujo de interacción de la infografía interactiva 45
Figura 17. Bocetos de poses 46
Figura 18. Pantalla finales de la infografía interactiva 47
Figura 19. Mockup de la infografía interactiva 48
Figura 20. Fotografía de recuerdo 48
Figura 21. Flujo de funcionamiento de la infografía interactiva 50
Figura 22. Condiciones de exhibición e instalación 52
Figura 23. Fotografías de validaciones con usuarios 59

TABLAS

Tabla 1. Tipologías internacionales 24
Tabla 2. Tipologías regionales Latinoamérica 26
Tabla 3. Tipologías nacionales 28
Tabla 4. Cuadro comparativo entre tipologías 30
Tabla 5. Propuestas de conceptos 37
Tabla 6. Resultados de validación conceptual 38
Tabla 7. Elementos de interacción 41
Tabla 8. Especificaciones técnicas de la experiencia multimedia 49
Tabla 9. Especificaciones técnicas de la infografía interactiva 50
Tabla 10. Especificaciones de exhibición 51
Tabla 11. Gastos personales 52
Tabla 12. Valores del proyecto desarrollado 52
Tabla 13. Costo del proyecto desarrollado 53
Tabla 14. Costos de producción 53
Tabla 15. Resumen del costo del proyecto 53
Tabla 16. Estimación de implementación museográfica 54
Tabla 17. Resultados de validación técnica de Andrea Rivadeneira. 55
Tabla 18. Resultados de validación técnica de Xavier Barriga. 56
Tabla 19. Resultados de validación cultural con Wendy Bolaños. 57
Tabla 20. Comparación de experiencia y conocimientos del usuario antes y después de la interacción 58

INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

El personaje conocido como Aya Huma, también llamado Diablo Uma, desempeña un papel clave en la festividad andina del Inti Raymi, ya que su danza y atuendo simbolizan la dualidad del cosmos y la conexión entre lo humano y la naturaleza. En este contexto, su figura permite comprender elementos esenciales del pensamiento andino relacionados con el equilibrio entre opuestos. El medio La Nación sugiere que:

> **El Aya Uma, personaje principal de la fiesta andina del Inti Raymi, tiene un importante significado espiritual para las comunidades indígenas que se congregan en lugares sagrados…, su atuendo se compone de una máscara de dos caras, como se ve en la figura 1, muestra la dualidad del cosmos. (La Nación, 2024)**

Esta descripción evidencia la profundidad simbólica del personaje dentro de la cosmovisión indígena. Dicho eso, el Aya Huma representa más que una figura festiva, ya que simboliza un equilibrio cósmico que muchas personas jóvenes desconocen, reflejando una pérdida gradual de comprensión cultural.

Figura 1.
Mosaico de máscara



Fotografía de: (Ecualama Inc., n.d.)

La exposición internacional “Máscaras del Ecuador” presentó en Chile una gran colección de máscaras y figuras que abarca épocas desde la prehistoria hasta la actualidad, mostrando cómo estos… en Ecuador representan criaturas míticas, animales, ancestros y el Aya dentro de la tradición popular. El centro cultural de la moneda sostiene que:

> **Las máscaras y personajes disfrazados representan una antigua tradición plenamente vigente en Ecuador y el mundo andino. Este elemento, junto con el vestuario, ocupa un lugar central en la tradición popular ecuatoriana y es indispensable para ejecutar ciertas danzas. Estas piezas pueden estar talladas en madera, modeladas en arcilla o creadas con textiles, y a menudo van acompañadas de atuendos coloridos, son esenciales para la representación de la danza y también para mantener la cohesión social y cultural de la comunidad. (CCLM, 2010), (traducción propia).**

Por ende, esta información es relevante porque permite comprender que la figura del Aya, forma parte del repertorio simbólico de las máscaras ecuatorianas y constituye una expresión importante de la identidad cultural andina, aunque esta representación haya sido difundida internacionalmente, ello no garantiza que las nuevas generaciones conozcan o comprendan su significado profundo, su origen y el valor cultural que posee dentro de las comunidades indígenas.

La exhibición de “Máscaras del Ecuador” fuera del país evidencia el reconocimiento institucional del valor patrimonial de estas manifestaciones culturales. La exposición se instaló en Santiago de Chile entre junio y agosto de 2010, en conjunto con la Embajada de Ecuador, como parte de las celebraciones del bicentenario de ambos países. CCLM sostiene que “la exposición Máscaras del Ecuador presentó 245 objetos que forman parte de la colección excepcional de máscaras, vestuarios y figuras enmascaradas pertenecientes al Museo del Banco Central del Ecuador.” (Centro Cultural La Moneda | Masks from Ecuador - Centro Cultural La Moneda, 2010) De igual manera, esta muestra permite dimensionar la riqueza y diversidad del patrimonio cultural ecuatoriano. Aunque el Aya Huma ha alcanzado visibilidad internacional, esto no siempre se traduce en un conocimiento real de su significado entre las generaciones jóvenes.

La danza del Aya Huma se desarrolla como parte de una festividad que integra elementos rituales, corporales y cosmológicos en una misma práctica simbólica. De esta manera, el cuerpo, el espacio y el tiempo participan en una conexión ceremonial con la naturaleza. El antes conocido como Ministerio de Turismo de Ecuador – ahora Ministerio de Producción, Comercio Exterior e Inversiones – sostiene que "En la fiesta, el Aya Huma danza en tres tiempos para conectarse con la Tierra, el Sol y la Luna, el hombre que lo representa se convierte en el mediador entre lo humano y lo cósmico." ([CAMPAÑA INTI RAYMI] Diablo Huma, La Conexión Con El Cosmos, En La Fiesta Del Sol – Ministerio de Turismo, n.d.). Esta descripción evidencia la complejidad espiritual que caracteriza a este personaje dentro de la cosmovisión andina. Sin embargo, este nivel de significado tiende a diluirse en la actualidad, por lo que resulta necesario revalorizar su dimensión ritual para fortalecer la comprensión de su simbolismo.

La festividad del Inti Raymi se inscribe en un calendario cultural vinculado al solsticio y a la renovación del ciclo agrícola. Esta celebración conecta la identidad de la comunidad con su entorno natural y sus prácticas ancestrales. El Ministerio de Producción, Comercio Exterior e Inversiones de Ecuador sostiene que

> **"Este rito ancestral se celebra en lugares sagrados y representa la gratitud al Sol y a la Tierra, simbolizado por el baile del Aya Huma, encargado de restablecer el equilibrio entre los elementos." (Diablo Huma, La Conexión Con El Cosmos, En La Fiesta Del Sol – Ministerio de Turismo, n.d.)**

Este simbolismo implica un conocimiento práctico sobre los ritmos de la tierra y los ciclos productivos. Debido a ello, comprender el significado del Aya Huma permite valorar tanto su dimensión cultural como su aporte a la sostenibilidad y al equilibrio con la naturaleza.

En la comunidad de Las Lagunas, ubicada en el cantón Saraguro, la celebración del Inti Raymi se mantiene como una práctica viva que fortalece la identidad cultural. De esta manera, la participación comunitaria permite recuperar la cosmovisión andina y preservar sus tradiciones. Un artículo en La Revista RES NON VERBA sostiene que "una de las limitantes es la falta de difusión por parte de las instituciones públicas y privadas, porque al no ser difundida pierde la oportunidad de generar la visita de turistas nacionales como extranjeros." (León Abarca & Angamarca Valdivieso, 2020). Esta situación evidencia dificultades en la visibilización de estas manifestaciones culturales. En consecuencia, la falta de difusión contribuye a que nuevas generaciones y actores externos desconozcan el valor simbólico del Aya Huma.

El estudio también señala que el patrimonio cultural inmaterial requiere procesos activos de transmisión generacional para garantizar su continuidad en el tiempo. En este marco, su preservación está estrechamente vinculada al desarrollo social, ambiental y económico. La Revista RES NON VERBA sostiene que "El patrimonio cultural está estrechamente relacionado con los desafíos más apremiantes que enfrenta la humanidad, patrimonio cultural y turismo se consideran una condición necesaria para la salvaguardia y promoción del desarrollo social, ambiental y económico pacífico y sostenible."(León Abarca & Angamarca Valdivieso, 2020). Esta afirmación resalta la importancia de integrar estas expresiones en estrategias de desarrollo. Por consiguiente, el desconocimiento del Aya Huma por parte de las nuevas generaciones implica la pérdida de su valor simbólico y de su potencial cultural y turístico.

En el ámbito del turismo cultural, resulta fundamental integrar los conocimientos ancestrales de las comunidades indígenas. De esta manera, se evita que estos elementos sean percibidos únicamente como atractivos superficiales o decorativos. Sarmiento sostiene que:

> **Nuestra esperanza es que los turistas acepten la inclusión de un elemento humano indígena en lugar del discurso centrado en turistas que sólo enfatizaban factores físicos y biológicos, promoviendo una comprensión más profunda del contexto cultural y ambiental de las comunidades amazónicas. (2024)**

Este antecedente es pertinente porque subraya la necesidad de que los símbolos culturales, como el Aya Huma, sean comprendidos en su contexto original y no reinterpretados superficialmente. De modo que, esto refuerza la importancia de transmitir su significado a las nuevas generaciones, causa-efecto que se muestra en la figura 2.

Según Achig Balarezo, la cosmovisión andina se basa en principios como la relacionalidad, la correspondencia, la complementariedad y la reciprocidad. Estos elementos organizan la relación entre los seres humanos, la naturaleza y el cosmos. Balarezo sostiene que:

> **“ Las características principales de la cosmovisión andina con respecto a la salud son: la Relacionalidad del todo, en donde todo está de una u otra manera vinculada con todo; la Correspondencia, en donde cada fenómeno puede ser comprendido analizando sus dos opuestos correspondientes; la Complementariedad, en donde los fenómenos distintos y opuestos a otro fenómeno se pueden asociar; la Reciprocidad: en donde cada acción se corresponde con otra.” (2015)**

Estos principios permiten interpretar el significado simbólico del Aya Huma. A raíz de esto, este personaje responde a una lógica andina compleja que puede no ser comprendida plenamente por las generaciones jóvenes.

Según UNESCO, el patrimonio cultural inmaterial constituye una parte fundamental de la identidad y diversidad cultural de los pueblos, aunque enfrenta riesgos relacionados con su transmisión generacional. En Ecuador, estas manifestaciones culturales se ven afectadas por los cambios en los estilos de vida, lo que ha generado un distanciamiento de los jóvenes respecto a las tradiciones. La antropóloga ecuatoriana Gabriela Eljuri (2013) sostiene que:

> **“Entre los factores que inciden en la vulnerabilidad del patrimonio inmaterial está el contacto con nuevas formas de vida, los jóvenes no quieren seguir con las tradiciones y costumbres de sus padres por un menosprecio histórico sobre estas prácticas.” (Eljuri, 2013).**

Esta situación evidencia una desvinculación progresiva con las raíces culturales. El Aya Huma se presenta como un legado que requiere ser comprendido por las nuevas generaciones, quienes podrían mostrar menor conexión debido a la influencia de modelos culturales globalizados, lo cual se muestra en la figura 2.

Figura 2.
Árbol de problemas



PROBLEMA

En la actualidad, la percepción del Aya Huma entre los jóvenes de 15 a 25 años ha experimentado un cambio significativo. En este sentido, esta figura ha comenzado a ser interpretada únicamente como un elemento folclórico o decorativo, dejando de lado su significado simbólico y espiritual dentro de la cosmovisión andina. Esta situación no ocurre de manera aislada, ya que está influenciada por procesos de globalización y modernidad que priorizan referentes culturales externos. Estos procesos promueven valores, imágenes y prácticas que desplazan los elementos culturales locales y reducen su comprensión. En consecuencia, se debilita la transmisión del patrimonio cultural inmaterial, poniendo en riesgo la continuidad del conocimiento ancestral y el fortalecimiento de la identidad cultural ecuatoriana.

JUSTIFICACIÓN

Abordar esta problemática resulta fundamental dentro del contexto cultural ecuatoriano. De esta manera, se reconoce que el Aya Huma representa un vínculo profundo entre la comunidad, la naturaleza y el cosmos en la cosmovisión andina. Asimismo, la pérdida de su significado en las nuevas generaciones evidencia un debilitamiento en la transmisión de valores ancestrales. Desde esta perspectiva, el diseño gráfico se presenta como una herramienta capaz de comunicar y resignificar el valor simbólico y espiritual del Aya Huma. Por lo tanto, este enfoque permite que los jóvenes comprendan su importancia cultural, fomentando el interés por las tradiciones andinas y fortaleciendo el patrimonio cultural inmaterial del Ecuador, evitando que estas expresiones se reduzcan a una dimensión meramente estética o decorativa.

HIPÓTESIS

La formulación de la hipótesis se establece a partir del problema identificado en la comunicación del significado cultural del Aya Huma en públicos jóvenes. Dado el contexto, se reconoce la necesidad de proponer una alternativa desde el diseño gráfico que responda a esta problemática. La implementación de un sistema gráfico narrativo basado en principios de mediación cultural permitirá mejorar la comprensión del significado simbólico y espiritual del Aya Huma en jóvenes de 15 a 25 años. Esta propuesta se plantea en contraste con las representaciones visuales tradicionales de carácter folclórico, que limitan su interpretación. De manera que, se plantea que una narrativa visual estructurada favorecerá una comprensión más profunda y significativa del personaje.

OBJETIVOS

GENERAL

Mejorar la comprensión del significado simbólico y espiritual del Aya Huma en jóvenes de 15 a 25 años, mediante recursos editoriales y digitales basados en la cosmovisión andina.

ESPECIFICOS

01 Investigar el significado simbólico, espiritual y cultural del Aya Huma dentro de la cosmovisión andina, la percepción que tienen las nuevas generaciones sobre este personaje y las acciones que se han llevado a cabo para su difusión y preservación.

02 Diseñar un sistema gráfico narrativo que comunique y transmita, de manera significativa, el valor cultural del Aya Huma a las nuevas generaciones, promoviendo su comprensión, apreciación y conexión con la cosmovisión andina.

03 Evaluar la comprensión cultural de jóvenes sobre el Aya Huma antes y después de la implementación del recurso gráfico, para medir su impacto en la comprensión cultural.

DESCRIPCIÓN Y DIAGNÓSTICO DEL CASO

1.1 PRESENTACIÓN DEL CASO

Este caso surge a partir de la preocupación por la creciente desconexión de los jóvenes con el significado cultural y simbólico del Aya Huma, una de las representaciones más importantes de las festividades andinas. Aunque esta figura continúa presente en celebraciones, artesanías y espacios turísticos, gran parte de su significado espiritual y ritual resulta poco conocido por las nuevas generaciones. Esta situación ha favorecido interpretaciones superficiales del personaje, limitando la comprensión de su valor dentro de la cosmovisión andina. Como consecuencia, la transmisión de conocimientos asociados a esta tradición se ha visto progresivamente debilitada.

El caso de estudio se desarrolla en el contexto del Monumento Mitad del Mundo, espacio cultural y turístico dedicado a la difusión del patrimonio ecuatoriano. Este entorno fue seleccionado debido a su potencial para **albergar experiencias educativas e interactivas relacionadas con la cultura andina y porque constituye un punto de encuentro entre visitantes, contenidos patrimoniales y recursos museográficos.** La propuesta fue concebida considerando una posible implementación dentro de este tipo de espacios, orientando el diseño hacia una experiencia de carácter expositivo e interactivo.

Para comprender la relación que los jóvenes mantienen con la figura del Aya Huma, se trabajó con un grupo de participantes entre 15 y 25 años residentes en la ciudad de Quito. Los resultados evidenciaron que**:**

> **La mayoría reconoce visualmente al personaje, pero desconoce aspectos relacionados con su origen, simbolismo y tradición dentro de las festividades andinas.**

Estos hallazgos permitieron identificar una brecha entre el reconocimiento de la figura y la comprensión de su significado cultural, constituyendo el punto de partida para el desarrollo de la propuesta.

Desde la perspectiva del Diseño Gráfico, este escenario representa una oportunidad para generar estrategias de comunicación visual orientadas a fortalecer la difusión del patrimonio cultural. Mediante recursos editoriales, digitales e interactivos, el diseño puede facilitar la comprensión de contenidos complejos y acercarlos a públicos jóvenes de manera accesible y atractiva. A partir de ello, se plantea una propuesta que contribuya a fortalecer el vínculo entre las nuevas generaciones y el significado cultural del Aya Huma.

1.2 DIAGNÓSTICO DEL CASO

La investigación cualitativa desarrollada en este proyecto se fundamenta en la aplicación de instrumentos que permiten comprender la percepción actual del Aya Huma. Para esto, se empleó una entrevista a la guía turística nacional Wendy Bolaños y un focus group conformado por cinco jóvenes entre 15 y 25 años. Estos instrumentos fueron diseñados para explorar la comprensión contemporánea del personaje, su carga simbólica y su presencia cultural en la sociedad ecuatoriana. Ambos métodos permitieron obtener información desde perspectivas complementarias, tanto de expertos como experiencial. Es asi que se estableció una base sólida para analizar las interpretaciones actuales que circulan en torno al Aya Huma.

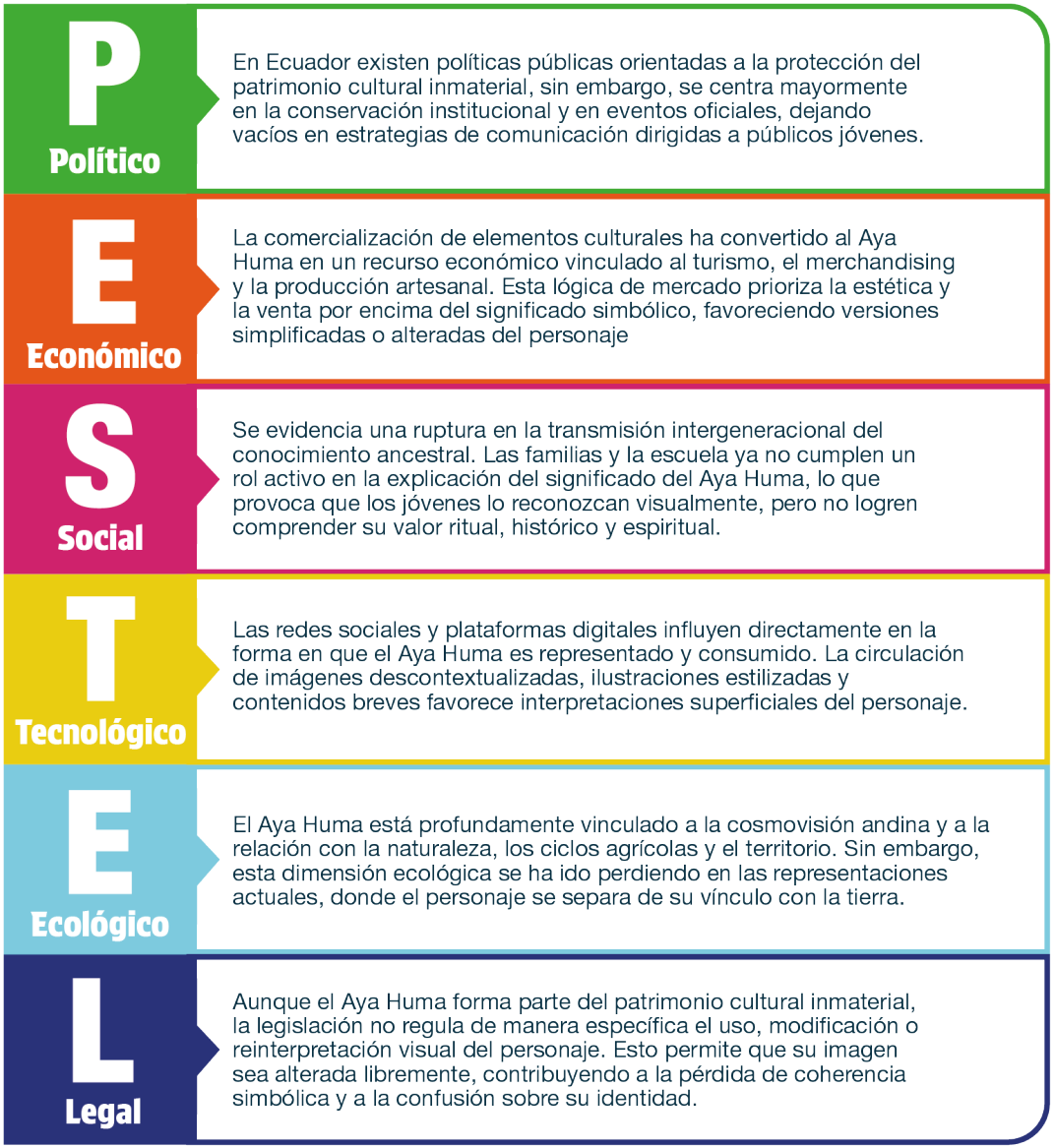
Mientras que la entrevista realizada a la guía turística aportó una visión especializada basada en su experiencia en espacios patrimoniales. Se obtuvo información relevante sobre los elementos simbólicos del Aya Huma, su rol dentro del Inti Raymi y las distorsiones en su transmisión cultural. Su testimonio evidenció tensiones entre tradición, educación, globalización y representación mediática que inciden en la comprensión del personaje. Por otro lado, el focus group permitió contrastar esta visión con la experiencia directa de los jóvenes participantes. Como información resultante, se identificó patrones de desconocimiento y una percepción fragmentada del Aya Huma, influenciada por referentes culturales globales y la débil transmisión intergeneracional.

Adicionalmente, el análisis del focus group permitió profundizar en las percepciones juveniles sobre el Aya Huma dentro del contexto actual. Aqui se evidenció asociaciones superficiales y una comprensión limitada de su significado simbólico y espiritual. Esta situación se relaciona con la influencia de productos culturales globales y la falta de espacios de aprendizaje contextualizado. Además, los participantes manifestaron una desconexión con los elementos rituales y cosmológicos del personaje. Todo esto confirma la existencia de una brecha considerable entre el significado original del Aya Huma y su interpretación contemporánea.

Asimismo, para ampliar la comprensión de este escenario, se incorporó un análisis **PESTEL**, que permite observar los factores externos que inciden en esta problemática. Con esta herramienta se analizó dimensiones políticas, sociales, culturales, tecnológicas y legales que influyen en la transmisión del personaje. Como se evidencia en la **Figura 3**, la pérdida de significado del Aya Huma no responde únicamente a percepciones individuales. Este enfoque permite entender cómo diversos factores estructurales condicionan su representación y consumo. Por ende, se identifica que la problemática tiene un carácter sistémico que trasciende lo individual.

De hecho, el análisis **PESTEL** evidencia que la ausencia de mediaciones educativas, la comercialización de la imagen y la influencia de culturas globales afectan la comprensión del Aya Huma. También se observa la falta de criterios normativos en su representación visual, lo que contribuye a la distorsión de su significado. Estos factores, en conjunto, generan una **fragmentación del sentido simbólico del personaje dentro del imaginario colectivo.** Estos hallazgos refuerzan los resultados obtenidos en la entrevista y el focus group. Se puede concluir que el problema es de carácter estructural y requiere una intervención desde el diseño y la comunicación cultural.

Figura 3.
Análisis PESTEL



1.2.1 DIMENSIONES VISTAS EN LA ENTREVISTA

La entrevista realizada a Wendy Bolaños permitió identificar diversas dimensiones clave para comprender la pérdida de significado del Aya Huma entre los jóvenes. A través del testimonio se evidenció problemáticas vinculadas a la desconexión intergeneracional, la globalización, las interpretaciones erróneas y las fallas en la comunicación del personaje. A partir de este análisis, se reconocieron factores familiares, educativos, mediáticos y sociales que influyen en la ruptura del vínculo cultural. Además, estas dimensiones permiten comprender cómo se transforma la percepción del Aya Huma en el contexto actual y obtener una visión integral que orienta la necesidad de una intervención comunicacional.

- Comprensión actual de los jóvenes

La comprensión del Aya Huma por parte de los jóvenes constituye una preocupación central dentro del discurso de la entrevistada. Se evidencia un desconocimiento generalizado sobre el verdadero significado del personaje en la población entre 15 y 25 años. Bolaños afirmó que “No tienen un verdadero significado, no saben que en realidad representa este personaje. (…) Creen que es una persona que castiga, pero no es así” (W. Bolaños, comunicación personal, 2025, 01:00). Esta percepción refleja una interpretación distorsionada que asocia al Aya Huma con ideas de castigo o violencia. Se concluye que esta comprensión fragmentada responde a la falta de transmisión cultural y a la influencia de representaciones mediáticas simplificadas.

- Globalización y transformación cultural

La influencia de la globalización emerge como un factor determinante en la transformación de la percepción del Aya Huma. La exposición constante a referentes culturales externos genera un desplazamiento del interés hacia lo local. Bolaños comenta que “ellos buscan otros personajes de otras culturas, más no los personajes propios de aquí.” (W. Bolaños, comunicación personal, 2025, 02:29). Esta situación evidencia una tensión entre lo global y lo local dentro del imaginario juvenil. La identidad cultural se debilita cuando los referentes propios pierden relevancia frente a los modelos externos.

De esta manera, la globalización también incide en la distorsión del significado del Aya Huma a través de interpretaciones incorrectas. La transmisión desorganizada de relatos contribuye a la pérdida de su sentido original. Bolaños expresó “Sí, justo hay personas que no la cuentan bien a la leyenda, […] se pierde el sentido como tal del Aya Huma.” (W. Bolaños, comunicación personal, 2025, 03:32). Estas reinterpretaciones no surgen únicamente del desconocimiento, sino también de la circulación de narrativas imprecisas. La ausencia de relatos fieles entonces provoca que el sentido ritual del personaje se diluya y sea reemplazado por versiones simplificadas.

- Comunicación y representación

En este marco, la comunicación y la representación visual del Aya Huma constituyen otro factor clave en la pérdida de su significado cultural. Los errores en la iconografía actual afectan la comprensión simbólica del personaje. Bolaños señaló que “Su nombre, el hecho de que ya le vayan alterando, […] van cambiando ya como tal el verdadero significado y la vestimenta del personaje claro, también.” (W. Bolaños, comunicación personal, 2025, 04:52). Estas modificaciones alteran la fidelidad de la representación tradicional. La iconografía deja de funcionar como un canal de memoria cultural y se convierte en una reinterpretación superficial, como se puede ver en la figura 4 la iconografía modificada.

Figura 4.
Iconografía modificada



Fotografía (A. Minango, fotografía personal, 2025)

Finalmente, la entrevistada enfatizó la importancia de reconstruir el significado del Aya Huma a partir del conocimiento de su origen. Comprender el contexto de las leyendas resulta esencial para recuperar su valor simbólico. Bolaños afirmó que “Es importante que ellos conozcan tanto la leyenda, pero también el concepto de por qué se crea o qué tiene de verdad, que tiene de mentira esta leyenda.” (Bolaños, 2025). Esta reflexión resalta la necesidad de una interpretación informada del personaje. Se concluye que fortalecer el conocimiento cultural permitirá a las nuevas generaciones comprender la profundidad del simbolismo del Aya Huma.

1.2.2 ANÁLISIS DEL FOCUS GROUP

Al explorar lo que los jóvenes consideran que representa el Aya Huma dentro de la cultura andina, emergieron percepciones vinculadas a la espiritualidad, la naturaleza y las raíces ancestrales. Los participantes demostraron una comprensión general asociada a valores culturales amplios, aunque no siempre precisos. Rojas (comunicación personal, 2025) señaló que el personaje “representa la conexión con las tradiciones antiguas y el respeto a la tierra y a los ciclos naturales”, mientras que Gordon (comunicación personal, 2025) expresó que simboliza “la conexión con la tierra, con la gente y representa la fuerza de la naturaleza y nuestros ancestros”. Estas respuestas evidencian un reconocimiento intuitivo del vínculo espiritual del personaje. Aunque existe una noción general de su importancia, persisten vacíos en la comprensión de su significado ritual.

A pesar de esta percepción general, algunos participantes manifestaron inseguridad respecto al sentido profundo del Aya Huma. Se evidencia limitaciones en la interpretación conceptual del personaje dentro del imaginario juvenil. Maldonado (comunicación personal, 2025) comentó “Supongo que es como un símbolo importante de la fiesta, algo así como una figura tradicional.” Esta respuesta refleja una comprensión superficial centrada en su función festiva, en la cual se identifica una mezcla entre intuiciones acertadas y desconocimiento estructural. Se confirma que los jóvenes perciben su relevancia, pero carecen de información suficiente para interpretarlo con precisión.

Adicionalmente, el grupo evidenció un consenso respecto a la relevancia cultural del Aya Huma dentro de la sociedad. Los participantes reconocen su presencia como parte del legado cultural y su permanencia en el tiempo. Rojas (comunicación personal, 2025) indicó que es significativo porque “viene de generaciones atrás y sigue presente”, mientras que Gordon lo relacionó con la transmisión del valor de la cultura indígena. Maldonado (comunicación personal, 2025), por su parte, destacó su presencia cotidiana al afirmar que “todo el mundo lo reconoce y aparece en muchas cosas,

desde fiestas hasta ropa y afiches.”. Estas apreciaciones evidencian que el personaje mantiene visibilidad en distintos contextos, el Aya Huma funciona como un símbolo identitario presente en lo cotidiano, aunque su significado profundo no siempre sea comprendido.

En este contexto, la máscara se identificó como el elemento más representativo del Aya Huma en el imaginario juvenil y actúa como el principal referente de reconocimiento del personaje. Rojas (comunicación personal, 2025) mencionó que lo más representativo es “la máscara de dos caras, porque es lo más distintivo”, mientras que Benalcázar (comunicación personal, 2025) afirmó que destaca “la máscara porque es el elemento más fuerte, las dos caras que representan dualidad” . Maldonado (comunicación personal, 2025) coincidió al señalar que “la máscara con las dos caras… es súper icónica”. Esta reiteración demuestra la fuerza de la iconografía dentro del reconocimiento cultural, donde la máscara funciona como un punto de anclaje visual que se mantiene vigente, incluso cuando otros significados simbólicos se han debilitado.

Por consiguiente, uno de los hallazgos más relevantes del focus group es la brecha entre reconocimiento visual y comprensión simbólica del Aya Huma. **Los participantes coincidieron en que el personaje es ampliamente reconocido, pero poco comprendido.** Rojas (comunicación personal, 2025) afirmó que “lo reconocen, pero no entienden la dimensión cultural profunda”, mientras que Rodríguez (comunicación personal, 2025) señaló que “hay reconocimiento visual, pero no conocen su historia ni su importancia”. Maldonado (comunicación personal, 2025) reforzó esta idea al indicar que la mayoría “lo reconoce, pero muy pocos saben qué simboliza en realidad”. Estas coincidencias evidencian una desconexión significativa en la transmisión cultural, el Aya Huma se mantiene como una figura icónica, pero su narrativa y significado se han debilitado, afectando su papel dentro de la identidad cultural.

- Cierre y reflexión final del diagnóstico del caso

La investigación primaria permitió comprender que la desconexión entre los jóvenes y el significado del Aya Huma no responde a una falta de interés, sino a un vacío en la transmisión cultural. Tanto la entrevista como el focus group evidencian que el personaje mantiene una alta visibilidad dentro del entorno social. Su presencia se ha reducido a una imagen estética desvinculada de su origen espiritual y ritual, lo que revela una transformación en su interpretación.

Estas percepciones muestran que la tradición no desaparece por rechazo, sino que ha dejado de explicarse en espacios como la familia, la escuela y la comunidad. La globalización introduce narrativas externas más atractivas en términos de formato y lenguaje. El desafío radica en **construir puentes contemporáneos que permitan a los jóvenes reconocer el Aya Huma como una parte viva de su identidad, entendiendo que comunicar cultura implica traducir significado y no solo mostrar imágenes.**

1.3 CARACTERIZACIÓN DEL USUARIO

El usuario principal de esta investigación se encuentra en el rango de jóvenes entre 15 y 25 años que habitan en entornos urbanos y mantienen un contacto fragmentado con las tradiciones andinas, en particular con la figura del Aya Huma. Este sector etario muestra una relación distante con los espacios comunitarios donde tradicionalmente se transmitía su significado. Estos jóvenes reconocen visualmente al personaje, aunque no participan activamente en celebraciones o prácticas culturales asociadas. A esto se suma la falta de acompañamiento familiar, la limitada educación sobre cosmovisión andina y la influencia creciente de referentes globales. Así se configura un escenario en el cual la desconexión cultural se profundiza y debilita el vínculo con las raíces ancestrales.

Asimismo, el conocimiento simbólico del Aya Huma en este rango es parcial y fragmentado. Los jóvenes identifican elementos visibles como la máscara, los colores y la danza, aunque desconocen su dimensión espiritual y su relación con la naturaleza o la dualidad. Tal como señalaron en el focus group, el personaje es percibido como algo **“que está ahí en el baile”** (I. Maldonado, comunicación personal, 2025) o como un elemento **“muy típico de las fiestas andinas, sobre todo del Inti Raymi”** (E. Rojas, comunicación personal, 2025). Estas percepciones reflejan una reducción del significado hacia lo superficial, brecha que, según Wendy Bolaños, se origina porque **“los padres ya no se los lleva a fiestas indígenas… sólo decimos somos parte de la fiesta y listo, pero no como tal el significado real”** (W. Bolaños, comunicación personal, 2025, 01:44). Esta ruptura generacional limita la comprensión profunda del personaje.

Al mismo tiempo, la globalización influye de manera significativa en la construcción de este perfil juvenil. La exposición constante a narrativas extranjeras desplaza el interés por los referentes culturales locales. Wendy Bolaños menciona que los jóvenes **“buscan otros personajes de otras culturas, más no los personajes propios de aquí”** (W, Bolaños, comunicación personal, 2025, 02:29). Esta situación genera una tensión entre lo global y lo local en el imaginario juvenil, provocando que el Aya Huma sea valorado principalmente desde su apariencia visual. El usuario desarrolla una apreciación estética del personaje, aunque sin herramientas suficientes para comprender su dimensión histórica y espiritual.

Además, la relación del usuario con el Aya Huma se construye principalmente a través de medios visuales contemporáneos. Redes sociales, ilustraciones, prendas y contenido digital configuran las principales fuentes de contacto con el personaje, muchos de estos materiales presentan variaciones en la iconografía original, lo que altera su significado. El focus group evidenció que la máscara es el elemento más reconocible, aunque sus reinterpretaciones afectan la comprensión del símbolo. Esta situación coincide con lo señalado por Bolaños, quien advierte que **“algunos lo representan solo con dos, tres cachitos… y van cambiando el verdadero significado y la vestimenta del personaje”** (W. Bolaños, comunicación personal, 2025, 04:52). La representación visual pierde su función como transmisora de memoria cultural.

A partir de estos elementos, el usuario central se define como un joven que reconoce al Aya Huma, aunque desconoce su origen, su leyenda y su rol dentro de la cosmovisión andina. Existe un interés potencial por la cultura, pero limitado por la falta de información clara y accesible. Sus espacios de aprendizaje han cambiado hacia entornos digitales, dejando de lado los espacios tradicionales de transmisión. Esto genera una necesidad de nuevas formas de mediación cultural. El usuario se convierte en un actor clave para la preservación del patrimonio, ya que su nivel de comprensión dependerá de cómo se comuniquen estos contenidos en el presente.

La Figura 5 evidencia la forma en que los jóvenes entre 15 y 25 se relacionan con el Aya Huma desde una perspectiva fragmentada. Se observa una combinación entre reconocimiento visual y desconocimiento cultural profundo. El usuario percibe al personaje principalmente como un elemento visual llamativo, sin acceso a su historia o simbolismo. Esta situación genera una interpretación reducida del Aya Huma como un **“disfraz del baile”** o parte decorativa del Inti Raymi. A su vez, esta lectura superficial limita la construcción de un vínculo cultural significativo, se refuerza la desconexión entre el símbolo y su verdadero significado.

De igual manera, el mapa permite identificar contrastes en la experiencia del usuario entre lo que ve, escucha y siente. Existe una alta exposición a imágenes del Aya Huma en distintos formatos visuales contemporáneos. La información que circula suele estar distorsionada o incompleta, proveniente de relatos informales entre pares, esta situación genera confusión sobre el simbolismo del personaje. El joven desarrolla una percepción ambigua que se traduce en la idea de “lo conozco, pero no sé explicarlo”. Esta sensación se convierte en un indicador clave de la brecha entre reconocimiento e interpretación cultural.

En conjunto, la figura evidencia que la desconexión de los jóvenes con el Aya Huma no responde a una falta de interés, responde a la ausencia de mediaciones culturales adecuadas, coherentes y accesibles. Se identifica una distancia entre el imaginario juvenil y la cosmovisión andina.Esta brecha se manifiesta en la forma en que el Aya Huma es percibido principalmente desde lo visual, sin acceso a su significado profundo. Se pone en evidencia la necesidad de replantear las estrategias de comunicación cultural dirigidas a este público. Resulta fundamental desarrollar narrativas claras y visuales que permitan reconstruir el vínculo simbólico con el personaje y recuperar su dimensión histórica y espiritual.

Figura 5.
Mapa de empatía



1.4 ANÁLISIS TIPOLÓGICO

El análisis tipológico se estructura a partir de la revisión de proyectos de diseño gráfico seleccionados en tres niveles de alcance: internacional, regional latinoamericano y nacional ecuatoriano. Los referentes se organizan mediante cuadros comparativos que permiten examinar de manera sistemática las estrategias visuales y comunicativas utilizadas. Estos recursos evidencian diferencias y similitudes en la representación de contenidos culturales y simbólicos dentro de cada contexto. Las Figuras 6, 7 y 8 funcionan como herramientas de análisis que facilitan la identificación de coincidencias, contrastes y aportes relevantes. Este proceso permite establecer una base sólida para la construcción del proyecto de diseño orientado a la transmisión del significado del Aya Huma.

1.4.1 TIPOLOGÍA INTERNACIONAL

La Figura 6 recoge el análisis tipológico correspondiente al ámbito internacional, integrando proyectos de diseño gráfico que abordan la representación de identidades culturales y narrativas simbólicas desde enfoques contemporáneos. Estos referentes permiten observar cómo el diseño gráfico actúa como un puente entre lo ancestral y lo actual dentro de entornos globales. Los casos seleccionados evidencian el uso de lenguajes visuales adaptados a plataformas digitales, sistemas gráficos flexibles y públicos diversos. Se identifica que estas propuestas priorizan la comunicación del significado cultural mediante recursos visuales dinámicos. Esta tipología posiciona al diseño como un mediador que trasciende lo estético para asumir una función interpretativa y comunicativa.

Ahora bien, en términos de forma y composición los proyectos internacionales presentan estructuras visuales claras y sistemas gráficos coherentes que permiten su adaptación a múltiples soportes. Se observa una organización visual pensada para integrarse en entornos digitales contemporáneos. En el caso de Xbox: Indigenous Storytelling, la composición se articula a partir de identidades visuales flexibles que incorporan símbolos indígenas dentro de plataformas globales. Según la plataforma, estas colaboraciones buscan **“highlight and uplift Indigenous cultures through visual storytelling embedded in platform experiences”** (Xbox Wire, 2024), lo que evidencia una estrategia orientada a integrar contenido cultural en sistemas visuales existentes. La composición se convierte en un recurso clave para mantener la carga simbólica sin perder adaptabilidad.

Respecto al uso de la imagen y el símbolo, los referentes internacionales priorizan la narrativa visual como eje central de la comunicación cultural. La imagen deja de ser un recurso decorativo para asumir un rol estructural dentro del mensaje. En el caso del Beehive Design Collective, el trabajo se basa en ilustraciones de gran formato que funcionan como mapas visuales. De acuerdo con la descripción del colectivo, su metodología utiliza **“large-scale graphic maps and illustrations to communicate complex cultural, historical, and social issues visually”** (Front | Beehive Design Collective, n.d.), lo que posiciona a la imagen como un dispositivo narrativo activo. La representación gráfica se convierte en un medio capaz de transmitir significados complejos a través de sistemas visuales interconectados.

Por consiguiente, la organización visual en estos proyectos se caracteriza por el uso de escala, densidad y secuencialidad como elementos constructores del significado. La lectura del mensaje no se plantea de forma lineal, sino como un proceso progresivo de exploración. Esta lógica permite que el espectador construya el sentido a partir de relaciones visuales y asociaciones simbólicas. El significado cultural emerge a través de recorridos interpretativos más que de explicaciones directas. Se evidencia que la comprensión se activa mediante la interacción visual con el contenido.

De manera complementaria, el proyecto Xbox: A Modern Canvas for Indigenous Storytelling traslada esta lógica narrativa al entorno digital. Se demuestra que los símbolos culturales pueden comunicarse mediante experiencias visuales contemporáneas dirigidas a públicos jóvenes. La propuesta utiliza secuencias, ritmo visual e interacción como recursos principales. Esto permite que la historia indígena se descubra de forma gradual y experiencial. El diseño digital amplía las posibilidades de transmisión cultural mediante formatos dinámicos y participativos.

Ambos referentes aportan al proyecto del Aya Huma al evidenciar que la representación simbólica debe entenderse como un proceso narrativo. El significado se

presenta como una construcción progresiva a través del recorrido visual. Estas tipologías permiten comprender que los sistemas gráficos pueden organizarse en capas, relaciones y secuencias. El Aya Huma puede abordarse como un sistema simbólico en transformación. El diseño gráfico se posiciona como un mediador cultural capaz de traducir su complejidad en una experiencia visual accesible y significativa.

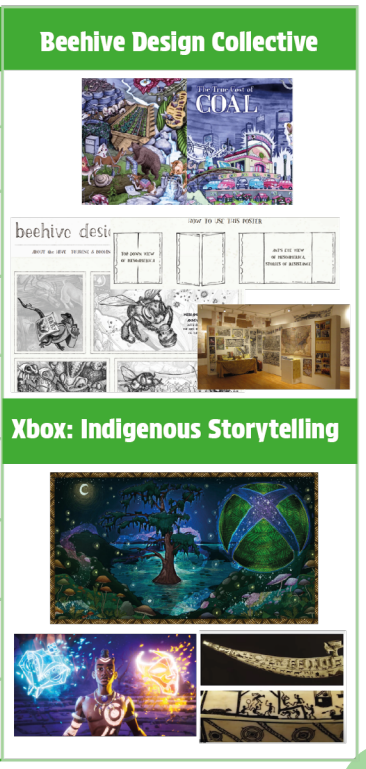
En cuanto a la tipografía, los proyectos internacionales presentan el uso de fuentes contemporáneas sans serif aplicadas de manera funcional. La tipografía cumple un rol secundario dentro de la composición visual. Su uso se orienta a garantizar la legibilidad y claridad del mensaje. Esto permite que los elementos gráficos y simbólicos adquieran protagonismo dentro de la comunicación. Se refuerza la idea de que la imagen actúa como el principal vehículo del significado cultural.

Con respecto al uso del color en estos proyectos responde a una función expresiva y simbólica dentro de la construcción visual. Las paletas cromáticas contribuyen a reforzar la identidad cultural representada. Los colores no se aplican de manera arbitraria, se aplican como parte de un sistema visual coherente. Esto permite generar asociaciones emocionales y culturales en el espectador. El color se consolida como un recurso clave en la transmisión del significado.

Finalmente, la función comunicativa se orienta a la difusión y resignificación de identidades culturales en contextos globales. Estos proyectos demuestran que el diseño gráfico facilita la comprensión de símbolos ancestrales en públicos diversos. A través de estrategias visuales contemporáneas, se establece un vínculo entre tradición y actualidad. Estos aprendizajes resultan fundamentales para el desarrollo del proyecto del Aya Huma.

Tabla 1.
Tipologías internacionales.

Categoría	Xbox: Indigenous Storytelling	Beehive Design Collective
País	Estados Unidos	Estados Unidos
Tipo de proyecto	Diseño gráfico y narrativa visual transmedial	Diseño gráfico narrativo e ilustración cultural
Forma y composición	Composición centrada y equilibrada basada en el símbolo de Xbox.	Composiciones amplias y detalladas tipo mapa visual.
Imágen / símbolo	Logotipo de Xbox reinterpretado con símbolos indígenas.	Ilustraciones que integran elementos culturales, naturales y mitológicos.
Lenguaje visual	Contemporáneo, simbólico y narrativo.	Narrativo, simbólico y metafórico.
Tipografía	Sans serif corporativa, de uso secundario.	Tipografía minimalista la imagen es protagonista.
Paleta cromática	Colores vibrantes inspirados en la cosmovisión indígena.	Colores terrosos y contrastes moderados.
Función comunicativa	Difundir narrativas indígenas en entornos digitales.	Sensibilizar sobre temas culturales e identitarios.
Aprendizajes aplicables	Reinterpretar símbolos culturales en formatos contemporáneos.	Construir narrativas visuales complejas mediante símbolos.



1.4.2 TIPOLOGÍA REGIONAL LATINOAMÉRICA

El análisis tipológico del referente regional latinoamericano, presentado en la Figura 7, integra proyectos de diseño gráfico orientados a la construcción de identidad cultural y narrativa visual desde contextos locales. Los casos analizados permiten comprender cómo el diseño actúa como un medio de interpretación simbólica y memoria colectiva. Estas propuestas evidencian una intención de comunicar significados culturales desde lenguajes visuales propios del contexto. En términos de forma y composición, los proyectos regionales presentan estructuras más libres y expresivas, alejadas de sistemas normativos rígidos. Esta tipología posiciona al diseño como una herramienta que traduce la complejidad cultural en experiencias visuales dinámicas.

Dentro de esta lógica, el proyecto El Preste evidencia el uso de recursos gráficos superpuestos para construir una narrativa visual compleja. La composición se articula a través de capas visuales que reflejan la riqueza simbólica de la festividad. Esta propuesta fue destacada en la Bienal Iberoamericana de Diseño 2024 por **"ofrecer una experiencia de lectura inédita con imágenes superpuestas que reflejan la gráfica y cultura urbana de La Paz" (**RC Bolivia, 2024.). Este reconocimiento valida la efectividad de una composición que rompe con esquemas tradicionales de lectura. La superposición se convierte en un recurso que permite representar múltiples dimensiones culturales en una sola propuesta visual.

En relación con el uso de la imagen, los referentes regionales priorizan su función como portadora de significado cultural. La ilustración y la composición se emplean para representar procesos históricos e identitarios. En el caso de Bicentenario Gráfico, el proyecto se enfoca en comunicar la diversidad cultural boliviana mediante recursos visuales. Según Unifranz, la propuesta **"reúne propuestas gráficas innovadoras que celebran nuestra historia, diversidad cultural e identidad nacional desde el lenguaje visual del diseño"** (Unifranz La Paz Da Vida a Bicentenario Gráfico: Un Viaje Visual e Innovador Por Los 200 Años de Bolivia, n.d.). La imagen se consolida como un medio capaz de sintetizar y transmitir contenidos culturales complejos.

En cuanto a la tipografía y el color, los proyectos regionales se caracterizan por una mayor libertad expresiva en su aplicación. Estos elementos se adaptan al significado cultural que se busca comunicar. Las paletas cromáticas intensas y el uso flexible de la tipografía refuerzan la identidad visual de las propuestas. Esta combinación permite que los símbolos tradicionales dialoguen con lenguajes contemporáneos. Estos recursos contribuyen a fortalecer el carácter cultural y emocional de las piezas gráficas.

Asimismo, la función comunicativa de esta tipología se orienta a contrarrestar la pérdida de significado cultural mediante estrategias visuales interpretativas. Los proyectos analizados transforman símbolos y rituales tradicionales en narrativas accesibles para públicos actuales. Estas propuestas permiten que el espectador construya sentido a partir de la imagen, el color y la composición. Se evidencia que la comunicación cultural resulta más efectiva cuando se basa en la exploración visual y la asociación simbólica. El diseño se posiciona como un medio que activa procesos de interpretación en lugar de imponer significados cerrados.

Desde esta perspectiva, la imagen deja de cumplir una función decorativa y se convierte en un dispositivo narrativo activo. La composición, el ritmo visual y la selección cromática guían la interpretación del espectador. Estos elementos permiten estructurar el mensaje sin depender de explicaciones extensas. La experiencia visual se vuelve un medio de aprendizaje cultural. El diseño facilita una comprensión más intuitiva y participativa del contenido simbólico.

Considerando todo lo anterior, este enfoque resulta especialmente relevante para el proyecto del Aya Huma, ya que plantea una alternativa frente a representaciones estáticas del personaje. Las tipologías analizadas permiten entender al Aya Huma como un sistema simbólico en transformación. Cada recurso gráfico adquiere una función narrativa dentro del relato cultural. Esto posibilita que el espectador establezca conexiones entre el símbolo y su contexto. Se favorece una comprensión más profunda del significado cultural.

De esta manera, el diseño gráfico se plantea como un mediador cultural que resignifica el símbolo a través de recursos visuales contemporáneos. Se promueven procesos de apropiación cultural y construcción de memoria simbólica en audiencias jóvenes.

Las tipologías regionales aportan una base metodológica para desarrollar narrativas visuales coherentes con el contexto actual. Este enfoque permite vincular tradición y contemporaneidad desde una experiencia gráfica activa. Estas referencias fortalecen la propuesta del proyecto al ofrecer estrategias efectivas de comunicación cultural.

Tabla 2.
Tipologías regionales latinoamericanas

Categoría	El Preste – Eloísa Paz	Bicentenario Gráfico (UNIFRANZ)	El Preste – Eloísa Paz
País	Bolivia	Bolivia	  
Tipo de proyecto	Diseño gráfico cultural y narrativa contemporánea	Proyecto editorial y curatorial de diseño gráfico	
Forma y composición	Composición modular y equilibrada que favorece la lectura progresiva.	Estructura editorial clara basada en jerarquías visuales.	
Imágen / símbolo	Símbolos y personajes andinos reinterpretados gráficamente.	Gráficos e ilustraciones que representan identidad y memoria cultural.	
Lenguaje visual	Simbólico, contemporáneo y narrativo.	Diverso y contemporáneo, enfocado en identidad cultural.	
Tipografía	Sans serif sobria y funcional.	Tipografías contemporáneas con función estructural.	**Bicentenario Gráfico (UNIFRANZ)**
Paleta cromática	Colores intensos inspirados en rituales y festividades andinas.	Paletas variadas que reflejan la diversidad cultural boliviana.	 
Función comunicativa	Reinterpretar rituales andinos y visibilizar el patrimonio cultural.	Difundir el diseño gráfico como memoria e identidad cultural.	
Aprendizajes aplicables	Traducción visual de rituales mediante símbolos contemporáneos.	Uso del diseño editorial para comunicar identidad y cultura.	

1.4.3 TIPOLOGÍA NACIONAL

La Figura 8 presenta el análisis tipológico del referente nacional, conformado por proyectos de diseño gráfico desarrollados en Ecuador que abordan la difusión de la identidad cultural desde una perspectiva contemporánea. Estos referentes permiten observar cómo el diseño se enfoca en construir narrativas visuales que conectan con el público actual. Los proyectos analizados priorizan la experiencia del usuario a través de recorridos visuales antes que sistemas gráficos rígidos. En el caso de Píllaro's Devil Dance, la propuesta se articula mediante la danza, el movimiento corporal y la máscara como ejes centrales de la composición. Esta estructura permite una lectura progresiva donde el significado cultural se revela a través de la acción y la secuencia, evidenciando elementos asociados con el sincretismo y la resistencia cultural (Taiwan Culture x Tech Content, n.d.).

En relación con el uso de la imagen, los proyectos nacionales emplean recursos visuales como herramientas de traducción cultural. La imagen adquiere un rol interpretativo dentro de la narrativa gráfica. En el caso de IMÁN Transmedia, se evidencia que **"cada paso de la danza desvela elementos simbólicos vinculados a luchas sociales e históricas"** (Taiwan Culture x Tech Content, n.d.). La campaña gráfica de Manglaralto utiliza fotografía documental e ilustración con el objetivo de **"rescatar rasgos propios y proyectar la identidad cultural hacia el exterior"** (Simón Velazco Rivadeneira, 2017). La imagen se posiciona como un recurso clave para comunicar y reinterpretar el significado cultural.

En cuanto a la tipografía y el color, los proyectos nacionales presentan un enfoque funcional subordinado a la imagen. La tipografía actúa como un elemento de apoyo que acompaña la narrativa visual sin competir con los símbolos representados. El uso del color responde a una lógica simbólica vinculada al contexto cultural. Estas decisiones permiten reforzar el carácter ritual, festivo y territorial de las propuestas. Se genera una conexión emocional más directa con el espectador.

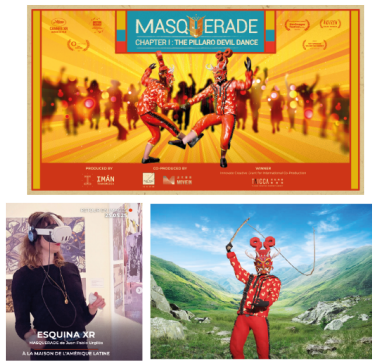
Asimismo, la función comunicativa de estos proyectos se orienta hacia la difusión y resignificación del patrimonio cultural en contextos contemporáneos. Se aborda la problemática de la pérdida de significado y la desconexión de las nuevas generaciones. A través de estrategias narrativas y visuales, los referentes demuestran nuevas formas de transmitir contenido cultural. Estas propuestas evidencian que el diseño gráfico puede actuar como un mediador entre tradición y actualidad. Se consolida como una herramienta que facilita la comprensión simbólica mediante experiencias visuales.

Por lo tanto, este enfoque aporta directamente al proyecto del Aya Huma al proponer una forma distinta de comunicar el significado cultural. Se plantea que la comprensión del símbolo debe construirse a través de narrativas visuales progresivas. Estas tipologías demuestran que el significado puede revelarse mediante recursos como imagen, ritmo, color y secuencia. El proyecto asume que el Aya Huma puede representarse como un recorrido visual y narrativo. Se favorece la generación de interés, identificación y apropiación cultural en públicos jóvenes, fortaleciendo la relación entre tradición y contemporaneidad.

Tabla 3.
Tipologías nacionales Ecuador

Categoría	Diablada de Píllaro IMÁN Transmedia	Campaña cultural Manglaralto
País	Ecuador	Ecuador
Tipo de proyecto	Diseño gráfico y narrativa transmedial para patrimonio cultural	Diseño gráfico para difusión del patrimonio cultural local
Forma y composición	Sistema visual adaptable con composiciones dinámicas y jerarquizadas.	Composiciones claras y coherentes orientadas a la legibilidad.
Imágen / símbolo	Personajes de la Diablada reinterpretados como símbolos culturales.	Fotografías e ilustraciones que representan saberes e identidad local.
Lenguaje visual	Contemporáneo, narrativo y expresivo.	Contemporáneo y accesible para públicos diversos.
Tipografía	Sans serif contemporánea de uso funcional.	Sans serif legible con función informativa.
Paleta cromática	Colores intensos inspirados en la fiesta y sus símbolos.	Colores armónicos vinculados al entorno cultural y natural.
Función comunicativa	Difundir y resignificar la Diablada de Píllaro desde una visión actual.	Visibilizar y fortalecer la identidad cultural de Manglaralto.
Aprendizajes aplicables	Narrativas visuales basadas en personajes rituales y sistemas flexibles.	Uso del diseño como herramienta de traducción y memoria cultural.

Diablada de Píllaro IMÁN Transmedia



Campaña cultural Manglaralto



1.4.4 COMPARACIÓN ENTRE TIPOLOGÍAS

La Figura 9 presenta una comparación entre los referentes internacional, regional y nacional, permitiendo identificar cómo el diseño gráfico aborda la narrativa cultural desde distintos contextos y escalas. El análisis comparativo facilita comprender las estrategias utilizadas en cada nivel. Los tres referentes coinciden en utilizar el diseño gráfico como agente de construcción de significado cultural. La imagen cumple un rol central en la transmisión de símbolos, rituales e identidad. Se evidencia que el diseño funciona como un medio clave para reinterpretar y comunicar contenidos culturales hacia públicos contemporáneos.

En relación con las diferencias, estas se evidencian principalmente en el grado de estructuración narrativa y en los soportes utilizados. Cada nivel responde a contextos y objetivos comunicacionales distintos. El referente internacional presenta una narrativa digital sistematizada y secuencial, mientras que el proyecto regional propone una composición más experimental y simbólica. El caso nacional se ubica en un punto intermedio, integrando una narrativa estructurada basada en la performatividad, la danza y el ritual. **Estas variaciones permiten identificar diversas formas de construir y comunicar la narrativa cultural desde el diseño.**

A partir de este análisis, se identifica como aprendizaje principal que la construcción de una narrativa visual clara permite comunicar significados culturales complejos sin perder profundidad simbólica. Los referentes demuestran que el diseño gráfico puede actuar como mediador cultural. Este rol implica traducir códigos culturales, rituales y narrativas tradicionales a lenguajes visuales comprensibles. A través de recursos como la secuencialidad narrativa, los recorridos visuales y la jerarquización de símbolos, el diseño orienta la lectura del usuario. Se facilita la apropiación del significado cultural desde una experiencia visual estructurada.

Desde esta perspectiva, el diseño construye experiencias de lectura que activan la curiosidad, la exploración y la interpretación personal. Estas características resultan especialmente relevantes para públicos jóvenes. La mediación cultural se produce cuando el diseño logra conectar el conocimiento ancestral con formas actuales de consumo visual. Este proceso permite que el espectador se acerque al contenido desde una experiencia atractiva y participativa. El diseño se consolida como un puente entre tradición y contemporaneidad.

Este enfoque resulta fundamental para el desarrollo del proyecto del Aya Huma. Se plantea superar la representación superficial del personaje como figura decorativa. A partir de una narrativa visual estructurada, es posible organizar sus significados, tensiones y transformaciones históricas. Esta construcción permite guiar al espectador desde el origen ritual hasta sus resignificaciones actuales. El Aya Huma se presenta como un símbolo cultural dinámico que articula cosmovisión andina, sincretismo y resistencia histórica.

Desde esta lógica, el diseño gráfico actúa como una **experiencia de mediación que selecciona, organiza y conecta símbolos visuales.** El objetivo es hacer comprensible un contenido cultural complejo para públicos jóvenes. La mediación se concreta cuando el diseño propone una lectura progresiva y exploratoria. Este proceso permite que el espectador interprete y reconstruya el significado del personaje. Se fortalece la comprensión simbólica a partir de la interacción visual.

Finalmente, el diseño gráfico permite resignificar el patrimonio cultural al integrarlo en lenguajes visuales contemporáneos. Se genera un diálogo entre los códigos tradicionales y las formas actuales de representación. Este proceso mantiene la profundidad simbólica del personaje dentro de un contexto globalizado. Facilita su acceso y comprensión en nuevas generaciones.

Tabla 4.
Síntesis tipológica comparativa (internacional, regional y nacional)

Categoría	Xbox: A Modern Canvas for Indigenous Storytelling	El Preste – Eloísa Paz	Diablada de Píllaro IMÁN Transmedia
Forma y composición	Composición dinámica y secuencial para entornos digitales.	Composición libre y expresiva con superposición de elementos.	Composición basada en recorridos narrativos y performativos.
Imágen / símbolo	Ilustración digital y animación para reinterpretar símbolos indígenas.	Fotografía intervenida y gráfica experimental vinculada al ritual.	Imagen centrada en la máscara, el cuerpo y el gesto ritual.
Tipografía	Sans serif contemporánea, clara y funcional.	Tipografía expresiva adaptada al contexto cultural.	Tipografía sobria y funcional subordinada a la imagen.
Paleta cromática	Colores vibrantes inspirados en culturas indígenas.	Uso expresivo del color con referencias culturales y urbanas.	Colores asociados al ritual, la fiesta y la simbología de la Diablada.
Función comunicativa	Transmitir historias culturales de forma atractiva para jóvenes.	Comunicar identidad y ritual desde una mirada contemporánea.	Difundir y resignificar la Diablada mediante una experiencia narrativa.
Estrategia de resolución	Storytelling interactivo y plataformas digitales.	Narrativa visual basada en experimentación gráfica y editorial.	Enfoque transmedial que integra diseño, movimiento y relato.
Enfoque narrativo cultural	Traducción cultural mediante medios digitales contemporáneos.	Reinterpretación del ritual como memoria e identidad cultural.	Diseño como mediador entre tradición, símbolo y experiencia actual.

1.5 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA GRÁFICO

La representación gráfica del Aya Huma en los contextos culturales, educativos y comunicacionales actuales presenta limitaciones en la transmisión de su significado simbólico, especialmente en públicos jóvenes. Aunque el personaje forma parte del patrimonio cultural andino, su presencia visual suele reducirse a representaciones folclóricas o decorativas. Estas representaciones no logran comunicar de manera clara su origen, transformación histórica ni su carga simbólica vinculada al sincretismo y la cosmovisión andina. Esta situación evidencia que la comunicación visual existente resulta insuficiente para transmitir la complejidad del personaje. Se configura un problema en la forma en que el Aya Huma es representado y comprendido en la actualidad.

Desde la perspectiva del diseño gráfico, el problema no radica en la ausencia de imágenes del Aya Huma, radica en la manera en que estas comunican su significado. Los sistemas visuales existentes no organizan la información de forma comprensible para los jóvenes. Esto genera una desconexión entre el mensaje cultural y su interpretación por parte del público. Según Michael Johnson, esta situación ocurre cuando

> **“there is a disconnect between what is being communicated and how it is understood or engaged with by the audience” (Johnson, 2002).**

Se evidencia una falla en la comunicación gráfica y narrativa del personaje.

Por lo tanto, esta problemática se relaciona con las preguntas estratégicas planteadas por Johnson en Problem Solved, especialmente aquellas vinculadas a las dificultades de aprendizaje y apropiación del contenido. El contenido cultural del Aya Huma existe, pero no logra ser procesado ni resignificado por los jóvenes. Esta dificultad se debe a la ausencia de una narrativa visual clara, atractiva y mediadora que dialogue con los lenguajes contemporáneos. Se genera una barrera en la comprensión del personaje dentro de su contexto cultural. El problema central radica en la falta de sistemas visuales que traduzcan su complejidad simbólica de manera efectiva.

En este contexto, surge la pregunta que orienta el desarrollo del proyecto de diseño. Esta interrogante busca problematizar la relación entre representación visual y comprensión cultural en los jóvenes. Se plantea si la forma en que se representa gráficamente al Aya Huma permite su adecuada interpretación. La pregunta es la siguiente: ¿La forma en que se representa gráficamente al Aya Huma permite que los jóvenes comprendan su significado cultural, su transformación histórica y su valor simbólico, o la comunicación visual actual dificulta su interpretación y apropiación dentro de un contexto contemporáneo? Esta pregunta guía el enfoque crítico del proyecto.

A partir de la definición de este problema, se orienta el proceso de diseño hacia una propuesta visual con función mediadora. Esta propuesta busca construir narrativas visuales accesibles, significativas y coherentes con el contexto actual. Se pretende facilitar la comprensión del Aya Huma en públicos jóvenes. El proyecto se enfoca en fortalecer la conexión entre el significado cultural y su comunicación visual contemporánea.

1.6 REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

La definición de los requerimientos de diseño constituye una etapa fundamental dentro del proceso proyectual, ya que permite traducir el problema gráfico en criterios concretos de acción. Estos requerimientos orientan las decisiones formales, narrativas y comunicacionales del proyecto. Michael Johnson plantea que los problemas de diseño surgen cuando existe una desconexión entre el mensaje y su comprensión por parte del público. El autor señala que **"design problems occur when communication fails, not when information is absent"** (Johnson, 2002). Los requerimientos permiten delimitar cómo debe actuar el diseño para garantizar una comunicación significativa y comprensible.

Desde esta perspectiva, los requerimientos de diseño establecen las condiciones necesarias para que la propuesta gráfica responda al contexto cultural y al público objetivo. Estos criterios permiten alinear el proyecto con sus objetivos comunicacionales. Para el caso del Aya Huma, los requerimientos se derivan del análisis tipológico, del problema identificado y de la necesidad de construir una narrativa visual mediadora. De acuerdo con Michael Johnson, el diseño debe formularse a partir de preguntas estratégicas que expliquen por qué un mensaje no es comprendido o apropiado por el público. Estos lineamientos permiten estructurar una propuesta coherente con las necesidades del usuario.

En relación con este enfoque, Johnson enfatiza la importancia de comprender las razones por las cuales el público no se involucra con el contenido. El diseño debe responder a problemáticas vinculadas a la falta de interés, aprendizaje o apropiación. El autor señala que **"the key to problem solving is understanding why people don't engage, don't learn or don't care"** (Johnson, 2002). Esta afirmación posiciona al diseño como un proceso de reorganización de la información. Los requerimientos deben enfocarse en transformar el contenido cultural en un mensaje relevante y accesible.

Ahora bien, aplicado al proyecto del Aya Huma, este enfoque implica definir requerimientos orientados a mejorar la comunicación del contenido cultural. Se busca que la información sea estructurada mediante una narrativa visual clara y coherente. Estos criterios deben considerar el uso de recursos gráficos que conecten con públicos jóvenes. El diseño debe traducir el significado simbólico del personaje en formatos visuales comprensibles.

Factor de uso - Experiencia visual significativa

El diseño debe orientarse a generar una experiencia visual centrada en el usuario, considerando su relación con los estímulos visuales y su forma de interpretar el contenido cultural. Resulta necesario plantear estrategias que incentiven la curiosidad y la exploración como parte del proceso de comprensión. Se debe apelar a la curiosidad, la memoria y la experiencia visual del usuario, incentivando la exploración como mecanismo de apropiación cultural. La propuesta debe propiciar una experiencia que invite al descubrimiento progresivo del significado del Aya Huma. La experiencia debe ser intuitiva y accesible, favoreciendo la construcción de sentido en públicos jóvenes.

Factor de función - Relaciones visuales y recorridos interpretativos

El sistema gráfico debe estructurarse a partir de una organización clara de la información, considerando jerarquías visuales y secuencias narrativas que orienten la lectura. Resulta fundamental establecer relaciones coherentes entre los elementos gráficos para guiar la interpretación del contenido. Se busca que el usuario pueda recorrer visualmente la narrativa sin confusión, facilitando la comprensión de los distintos niveles de información cultural. La maquetación y la composición adquieren un papel determinante en la construcción de estos recorridos interpretativos. Una correcta organización visual permite mejorar la claridad y comprensión del mensaje cultural.

Factor conceptual y persuasivo - Narrativa visual como eje comunicacional

La narrativa visual se establece como el eje central del sistema comunicacional del proyecto, ya que permite organizar el contenido cultural de manera estructurada. El diseño debe construir un discurso visual que facilite la comprensión del significado del Aya Huma. A través de la secuencialidad, el ritmo visual y la relación entre imágenes, el diseño comunica historias culturales

complejas sin depender exclusivamente del texto. Se refuerza el rol del diseño como mediador entre el contenido simbólico y el usuario. La narrativa visual permite traducir el significado cultural en una experiencia comprensible y significativa.

Sistema de símbolos interconectados

El sistema gráfico debe basarse en la construcción de símbolos que mantengan relaciones entre sí dentro de una estructura coherente. Los elementos visuales deben organizarse de forma que generen conexiones significativas entre los distintos componentes del mensaje. Los símbolos deben funcionar de manera articulada, facilitando asociaciones visuales que refuercen el significado cultural. Se evita la fragmentación del mensaje y se favorece una lectura más integrada. El sistema simbólico permite consolidar una interpretación clara y coherente del contenido.

Construcción y comprensión del significado cultural

El diseño debe orientarse a facilitar la comprensión profunda del significado cultural del Aya Huma dentro de su contexto. Resulta necesario superar representaciones superficiales que limitan su interpretación. Se enfatiza la eficiencia semiótica del sistema gráfico, asegurando que los signos visuales sean pertinentes, claros y culturalmente coherentes. Esto permite que el usuario acceda a una lectura interpretativa más completa del contenido. El diseño contribuye a fortalecer la comprensión simbólica y cultural del personaje.

Factor estético - Lenguaje gráfico contemporáneo

El proyecto debe definir un lenguaje visual contemporáneo que dialogue con los códigos gráficos actuales dentro de los entornos donde se desenvuelve el usuario. Resulta fundamental que la propuesta mantenga coherencia con las dinámicas visuales que consumen los públicos jóvenes. Se busca establecer una estética que refuerce el contenido narrativo y conceptual del Aya Huma mediante recursos visuales atractivos y pertinentes. El diseño logra conectar con el usuario sin perder la profundidad simbólica de la tradición cultural. El lenguaje visual permite articular una propuesta coherente, actual y culturalmente significativa.

Factor técnico

El proyecto debe contemplar un enfoque predominantemente digital, considerando que este medio permite una mayor conexión con el público joven y favorece la construcción de experiencias narrativas dinámicas. La propuesta debe ser adaptable a distintas plataformas digitales para garantizar su alcance y pertinencia. Se plantea que el sistema gráfico permita la integración de secuencias visuales, interacción y recorridos narrativos que potencien la mediación cultural del contenido. El diseño puede aplicarse en entornos como plataformas web, redes sociales o soportes interactivos, manteniendo coherencia visual y continuidad narrativa. El enfoque digital amplía las posibilidades de difusión y comprensión del significado cultural del Aya Huma en contextos contemporáneos.

Desde una perspectiva de viabilidad, el proyecto debe considerar criterios de producción digital accesibles que permitan su implementación real. Resulta necesario optimizar recursos y facilitar la adaptación del contenido en el tiempo. Esta lógica responde a la necesidad de mantener vigente la propuesta dentro de entornos cambiantes. La posibilidad de actualización constante fortalece la sostenibilidad del sistema gráfico. El diseño se proyecta como una solución flexible y perdurable.

Los requerimientos planteados responden directamente al problema gráfico identificado en relación con la falta de comprensión del Aya Huma en públicos jóvenes. Se evidencia que la organización de la información es clave para su apropiación cultural. Johnson sostiene que **“when information is not structured in a meaningful way, it is ignored”** (Johnson, 2002), lo que refuerza la necesidad de construir una narrativa visual clara y mediadora. De esta manera, la definición de los requerimientos de diseño establece una base estratégica para el desarrollo del proyecto del Aya Huma. Esto permite alinear las decisiones gráficas con el problema comunicacional y las características del público objetivo. Desde el enfoque de Michael Johnson, estos criterios orientan el diseño hacia una comunicación significativa y comprensible. Esto implica estructurar el contenido de manera que facilite su interpretación y apropiación. La propuesta se consolida como un sistema narrativo capaz de traducir el patrimonio simbólico en una experiencia visual contemporánea.

DESARROLLO

2. DESARROLLO

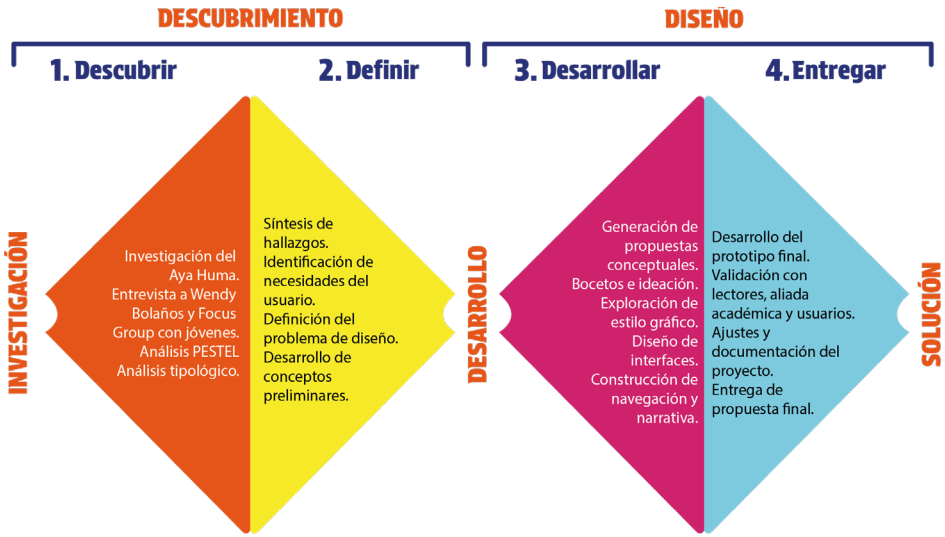
La metodología constituye una herramienta fundamental dentro del proceso de diseño, ya que permite estructurar de manera organizada las etapas de investigación, conceptualización, exploración y desarrollo de una propuesta visual. En el campo del diseño interactivo y digital, el uso de metodologías resulta esencial para construir experiencias centradas en el usuario, donde los elementos gráficos, narrativos y tecnológicos funcionan de manera articulada. Según Vilchis (2002):

> **El diseño requiere procesos metodológicos que permitan analizar problemáticas, organizar información y transformar conceptos abstractos en soluciones visuales coherentes y funcionales.**

En el diseño digital contemporáneo, las metodologías además de permitir resolver aspectos formales o estéticos también estructuran experiencias interactivas capaces de generar conexión con el usuario. En este sentido, Chris Busquets (2022), en Diseño desde Marte, plantea que **el diseño debe entenderse como un proceso de exploración constante**, donde la conceptualización, la experimentación visual y la construcción de narrativas permiten transformar ideas complejas en experiencias significativas. Desde esta perspectiva, el diseño interactivo no se limita a la creación de interfaces, también involucra la generación de sistemas visuales capaces de provocar reflexión, participación e inmersión dentro de un entorno digital.

Para el desarrollo del presente proyecto se empleó la metodología del doble diamante como se muestra en la figura 6 propuesta por el Design Council (2005), debido a que permite estructurar procesos de investigación, síntesis conceptual y desarrollo visual dentro de proyectos centrados en la experiencia del usuario. Esta metodología se divide en cuatro etapas: **descubrir, definir, desarrollar y entregar**, organizadas mediante procesos de divergencia y convergencia que facilitan tanto la exploración amplia de ideas como la selección y consolidación de soluciones concretas.

Figura 6.
Esquema metodología de doble diamante



En la fase de descubrimiento se recopiló información relacionada con el origen, simbolismo, ritualidad y reinterpretación cultural del Aya Huma dentro de la cosmovisión andina. Posteriormente, en la etapa de definición, se sintetizaron los hallazgos obtenidos para establecer los conceptos principales que estructuran la propuesta interactiva: identidad, dualidad, transformación y memoria cultural. Estas bases permitieron definir el concepto rector El rostro que somos, orientado a construir una experiencia inmersiva donde el usuario pasa de ser observador a formar parte activa de la narrativa.

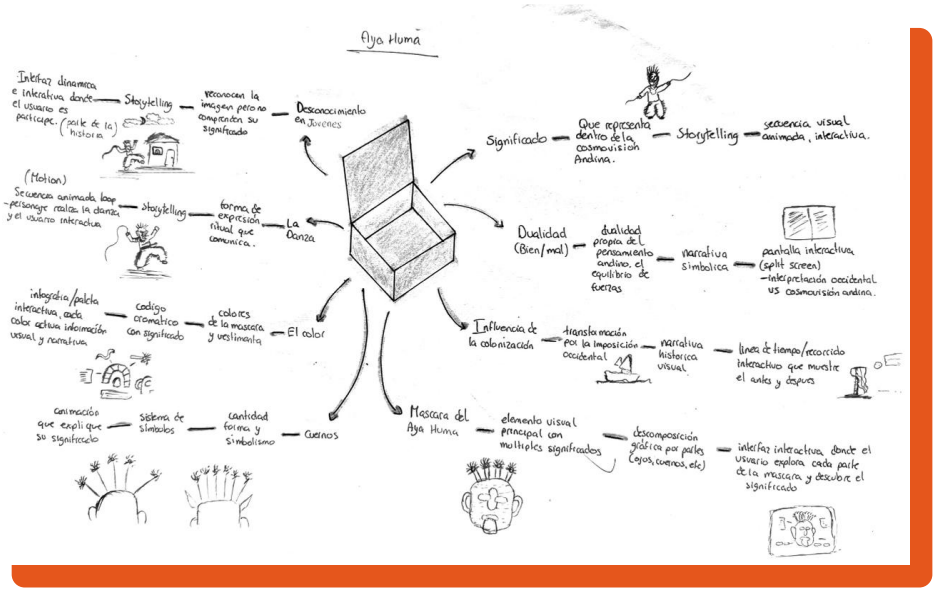
Durante la fase de desarrollo se realizaron procesos de exploración formal mediante bocetos, diagramas de flujo, diseño de interfaces, construcción narrativa, ilustración digital y desarrollo de recursos interactivos. Esta etapa permitió definir la estructura del sitio web, las dinámicas de interacción y los componentes visuales que conforman la experiencia multimedia.

Antes de explicar las etapas, el primer paso es la definición del concepto de diseño mismo que constituye el eje central que orienta el desarrollo de una propuesta visual, ya que permite articular de manera coherente la intención comunicativa con las decisiones formales y funcionales del proyecto. Según Ellen Lupton (2011), **el diseño no se limita a la estética, sino que implica un proceso de pensamiento en el que las ideas se estructuran para generar significado y comunicación.** En este sentido, el concepto de diseño actúa como una guía que define la dirección del sistema gráfico, estableciendo relaciones entre contenido, forma y experiencia del usuario. A partir de esta base, el proyecto busca traducir el valor cultural del Aya Huma en una propuesta visual que permita revelar su significado más allá de su representación superficial.

2.1. GENERACIÓN DE LA IDEA (CONCEPTO)

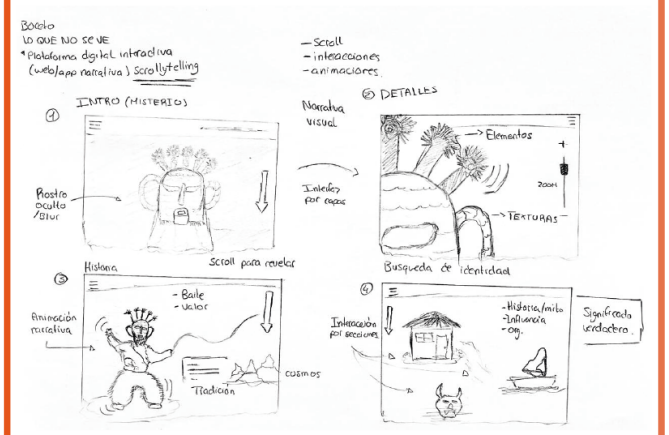
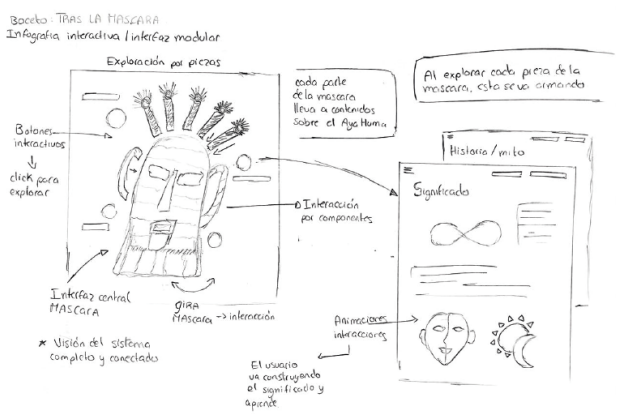
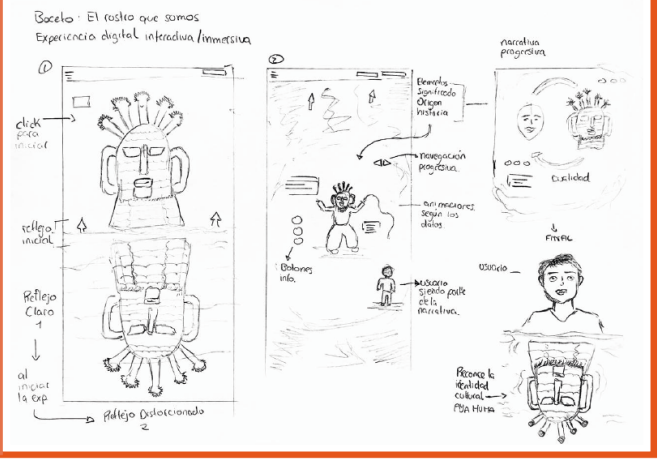
El proceso de generación de ideas se fundamentó en metodologías de pensamiento creativo descritas por Ellen Lupton (2011), las cuales permiten transformar una problemática en propuestas visuales pertinentes. De acuerdo con la autora, el diseño implica un proceso iterativo que abarca la exploración conceptual, la experimentación visual y la construcción de prototipos. A partir de esta perspectiva, se utilizaron herramientas como volcado visual y el "¿qué pasa si…?" como se ve en la figura 7, la exploración de metáforas y el desarrollo de bocetos iniciales, con el objetivo de reinterpretar el significado del Aya Huma desde una narrativa contemporánea. Estas estrategias permitieron generar múltiples enfoques conceptuales que exploran la relación entre lo visible y lo simbólico, la representación y el significado, así como la conexión entre el usuario y la identidad cultural.

Figura 7.
Volcado visual



Como resultado de este proceso, se definieron tres propuestas conceptuales como se ve en la tabla 5: **"Lo que no se ve", "Tras la máscara" y "El rostro que somos"**, cada una orientada a distintas formas de abordar el significado del símbolo. La primera se centra en revelar las capas ocultas del significado cultural; la segunda propone descubrir el sentido a través de la descomposición de la imagen; y la tercera plantea una experiencia de reconocimiento e identificación del usuario con el símbolo.

Tabla 5.
Propuestas de conceptos

Lo que no se ve	Tras la máscara	El rostro que somos
El concepto busca revelar aquellos valores simbólicos, espirituales e históricos que no son visibles a simple vista, invitando al usuario a descubrir las capas de significado que existen detrás de la figura tradicional.	A través de la descomposición de sus componentes visuales y simbólicos, se plantea un recorrido que permite comprender los significados presentes en cada uno de sus elementos, revelando la relación entre identidad, tradición y cosmovisión andina.	El concepto propone que la comprensión del símbolo se alcanza a través de una experiencia inmersiva que permite al usuario formar parte de la narrativa y reflexionar sobre su relación con la identidad cultural y la memoria colectiva.
		

La validación de las propuestas conceptuales se realizó mediante una rúbrica estructurada bajo la escala de Likert, instrumento que, según Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (2010), **permite medir percepciones y valoraciones a partir de afirmaciones evaluadas en distintos niveles.** Los criterios considerados incluyeron la coherencia con la cosmovisión andina, la pertinencia cultural, la claridad en la comunicación del significado del Aya Huma, así como la capacidad de cada concepto para profundizar más allá de lo superficial y articular una narrativa comprensible.

2.2. EVALUACIÓN DEL CONCEPTO

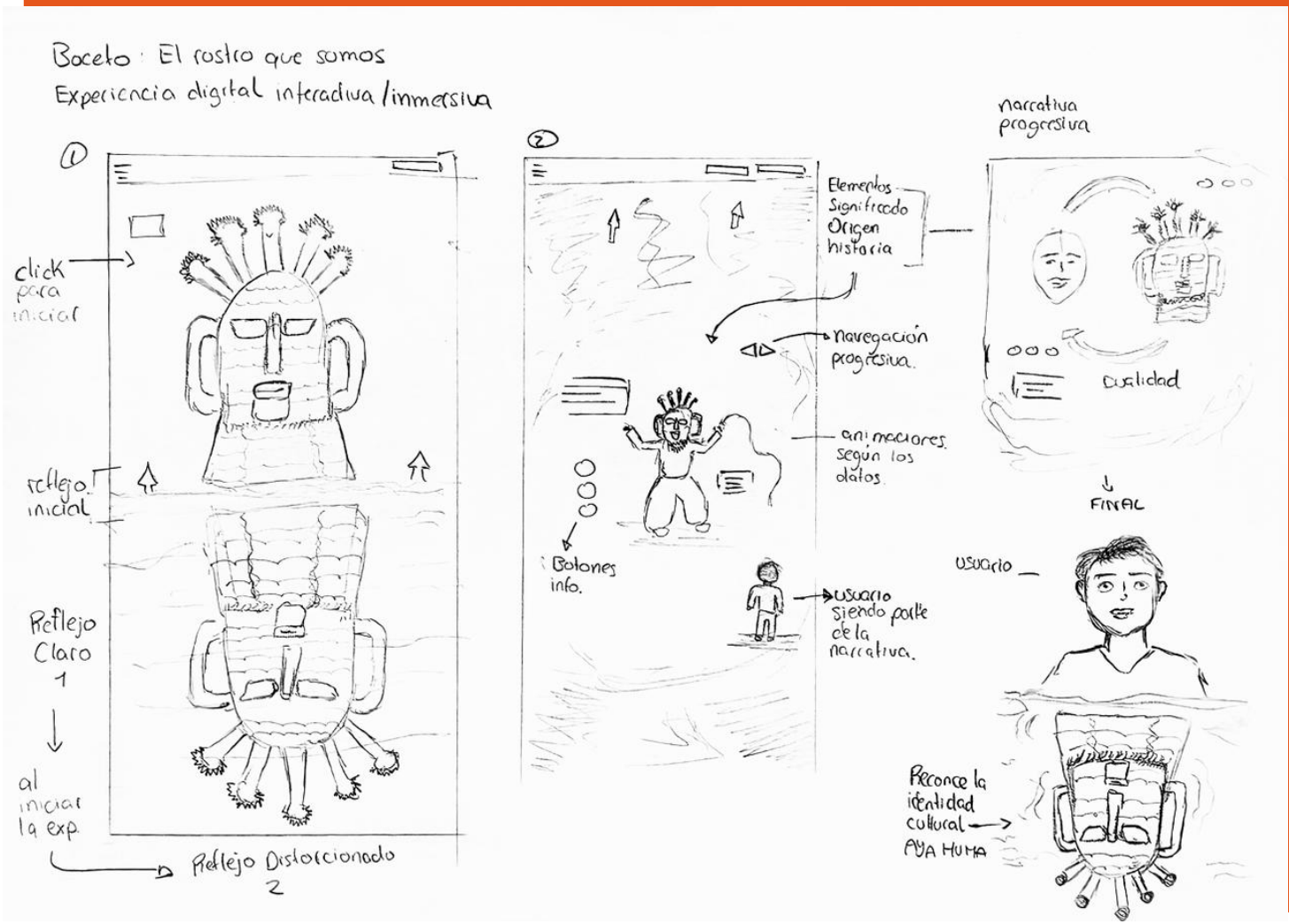
La evaluación del concepto y del estilo gráfico permitió determinar la propuesta visual más adecuada para el desarrollo del sistema interactivo enfocado en la reinterpretación cultural del Aya Huma. Este proceso se desarrolló a partir de la validación de tres propuestas conceptuales mencionadas anteriormente: **Lo que no se ve, Tras la máscara y El rostro que somos**, las cuales fueron construidas mediante procesos de exploración narrativa, análisis simbólico y experimentación visual relacionados con la cosmovisión andina y la representación contemporánea del Aya Huma.

La validación fue realizada por los diseñadores gráficos Andrea Rivadeneira y Xavier Barriga, junto con la guía cultural Wendy Bolaños, aliada académica del proyecto. Los resultados evidenciaron que **El rostro que somos obtuvo las valoraciones más altas**, destacándose por representar de mejor manera conceptos de identidad, dualidad y memoria cultural dentro de una experiencia inmersiva e interactiva. A partir de esta validación, el concepto fue seleccionado como eje rector del proyecto.

Tabla 6.
Resultados de validación conceptual

Criterio	Lo que no se ve	Tras la máscara	El rostro que somos
Pertinencia cultural	5	5	5
Claridad conceptual	4	3	5
Conexión con el usuario	4	3	5
Coherencia narrativa	3	4	5
Comprensión cultural	3	4	5
Facilidad de interpretación	4	3	5

Figura 9.
Boceto de concepto final – "El rostro que somos"



2.3. EXPLORACIÓN DE LA FORMA Y ESTILO GRÁFICO

En relación con el estilo gráfico, se definió una línea visual inspirada en el futurismo indígena, integrando ilustración digital, símbolos andinos, recursos multimedia y elementos visuales contemporáneos orientados a públicos jóvenes. Según Busquets (2022), en Diseño desde Marte, **la construcción visual dentro del diseño digital debe responder tanto a criterios estéticos como experienciales, permitiendo generar conexiones simbólicas y emocionales con el usuario.** Desde esta perspectiva, el proyecto busca reinterpretar elementos culturales ancestrales mediante una estética inmersiva que relacione tradición y contemporaneidad dentro de un entorno interactivo.

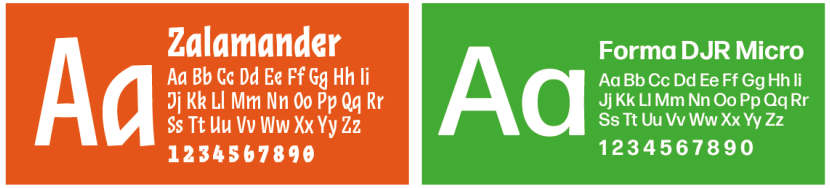
La construcción del sistema gráfico contempló el desarrollo de una paleta cromática basada en los colores presentes en la máscara y vestimenta del Aya Huma. Según Eva Heller (2004), **el color posee asociaciones psicológicas y culturales capaces de influir en la percepción y experiencia del usuario.** A partir de esta perspectiva, como se ve en la figura 10, se incorporaron tonos azules relacionados con espiritualidad y profundidad, amarillos y dorados vinculados con energía y ritualidad, y naranjas asociados al movimiento y la festividad. Estos colores permiten reforzar visualmente conceptos de transformación, identidad y conexión cultural dentro de la experiencia interactiva.

Figura 10.
Paleta cromática



De igual manera, la selección tipográfica respondió a criterios de legibilidad digital y representación simbólica. De acuerdo con Ellen Lupton (2010), **la tipografía no solo organiza la información, también construye identidad visual y tono comunicacional dentro de las interfaces digitales.** Para los títulos y elementos narrativos se seleccionó la tipografía decorativa Zalamander como se puede ver en la figura 11, debido a su carácter ornamental y expresivo, el cual permite reforzar visualmente la relación del proyecto con la cultura, el simbolismo y la narrativa ancestral del Aya Huma. Por otro lado, para los textos informativos e interactivos se empleó la tipografía Forma DJR Micro, una familia sans serif que aporta claridad, legibilidad y funcionalidad dentro del entorno digital, facilitando la lectura y navegación del usuario dentro del micrositio interactivo.

Figura 11.
Tipografía



Finalmente, todos estos elementos se integran mediante ilustraciones, sonido, interacción táctil y narrativa audiovisual, conformando una experiencia multimedia orientada a fortalecer la conexión del usuario con el significado cultural del Aya Huma desde una perspectiva contemporánea e inmersiva.

2.3.1 CRITERIOS DE INTERACCIÓN Y NAVEGACIÓN

La experiencia multimedia fue diseñada bajo principios de usabilidad e interacción intuitiva, con el objetivo de facilitar la comprensión del contenido cultural relacionado con el Aya Huma. Según Garrett (2011)

> **Una experiencia digital efectiva debe permitir que el usuario interactúe con el sistema de forma natural, reduciendo la complejidad de la navegación y favoreciendo la comprensión del contenido presentado.**

A partir de esta perspectiva, la propuesta se estructura mediante una secuencia guiada de contenidos que permite al usuario recorrer diferentes temáticas relacionadas con el origen, simbolismo, tradición y significado cultural del Aya Huma.

La navegación se desarrolla mediante una interacción táctil apoyada por recursos visuales, sonoros y narrativos. Los elementos interactivos se presentan a través de botones integrados dentro de las ilustraciones y símbolos culturales presentes en cada pantalla. Esta estrategia permite acceder a información complementaria sin interrumpir el recorrido principal de la experiencia, promoviendo una exploración progresiva del contenido.

Como parte del sistema de navegación, se desarrollaron elementos gráficos evidenciados en la tabla 7, destinados a orientar al usuario durante el recorrido de la experiencia multimedia. Entre ellos se encuentran el botón de retorno, los indicadores de exploración de contenido y los controles de apertura y cierre de información complementaria. Estos elementos fueron diseñados mediante formas simples y de fácil reconocimiento, permitiendo identificar rápidamente las acciones disponibles dentro de cada pantalla. Su construcción visual mantiene coherencia con la línea gráfica general del proyecto, integrándose a las ilustraciones sin competir con el contenido principal. De esta manera, los elementos de navegación contribuyen a una experiencia más intuitiva y facilitan la interacción del usuario con los diferentes contenidos.

Tabla 7.
Elementos de interacción

Elemento	Función
	**Flecha de regreso** Retornar a la pantalla anterior
	**Botón de más** Mostrar información complementaria
	**Botón de cierre** Cerrar contenido desplegado
	**Botón de explorar** Continuar a siguiente pantalla interactiva
	**Cuadro informativo** Contenedor de información

En términos de usabilidad, se priorizó una estructura visual clara mediante jerarquías tipográficas, elementos gráficos identificables y una distribución organizada de la información. La interacción se complementa con recursos audiovisuales que facilitan la comprensión de los contenidos y fortalecen la inmersión del usuario dentro de la narrativa.

El formato de exhibición se plantea mediante una pantalla táctil de 32 pulgadas con resolución 4K (3840 × 2160 px). La superficie activa de visualización permite una adecuada visualización de los elementos gráficos e interactivos. Este soporte funciona como el medio principal para la experiencia multimedia y la infografía interactiva, facilitando la interacción directa del usuario con los contenidos digitales.

2.4. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

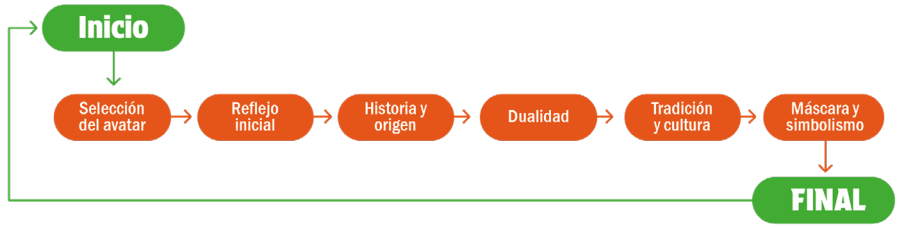
El desarrollo del prototipo se estructuró a partir de una experiencia multimedia interactiva orientada a comunicar el significado cultural del Aya Huma mediante recursos visuales, sonoros y táctiles. La propuesta final está conformada por tres piezas complementarias: una experiencia multimedia narrativa, una infografía interactiva basada en reconocimiento corporal y una fotografía de recuerdo interactiva. Estas piezas funcionan de manera articulada para comunicar el significado cultural del Aya Huma y fortalecer la participación del usuario dentro de la experiencia.

El prototipo fue desarrollado con el objetivo de transformar la información cultural en una experiencia participativa, donde el usuario no solo observa el contenido, también interactúa con él. Para ello, se integraron ilustraciones digitales, botones interactivos, cuadros informativos, audio narrativo y recursos visuales que permiten recorrer el contenido de manera progresiva. Esta estructura responde al concepto rector El rostro que somos, ya que busca que el usuario se reconozca dentro de la narrativa y comprenda al Aya Huma como un símbolo de identidad, memoria y tradición cultural.

2.4.1. EXPERIENCIA MULTIMEDIA NARRATIVA

La experiencia multimedia narrativa constituye la primera pieza interactiva desarrollada para el proyecto y tiene como propósito comunicar el significado cultural del Aya Huma mediante una narrativa visual inmersiva apoyada en recursos digitales. La propuesta integra ilustraciones desarrolladas a partir de formas simplificadas, colores vibrantes y composiciones narrativas orientadas a facilitar la comprensión de los contenidos culturales, incorporando personajes, escenarios y elementos simbólicos que representan visualmente el recorrido del usuario dentro de la experiencia. Se complementa con interacción táctil, audio y elementos informativos integrados dentro de un mismo sistema. A diferencia de una plataforma informativa convencional, esta experiencia busca involucrar activamente al usuario durante el recorrido, promoviendo una relación más cercana con los contenidos culturales presentados. **El aprendizaje se construye a través de la exploración, la participación directa y la interacción con los distintos recursos multimedia.**

Figura 12.
Flujo de navegación de la experiencia multimedia



La estructura de la experiencia se organiza mediante una secuencia de pantallas conectadas entre sí, como se ve en la figura 12. El recorrido inicia con una pantalla de selección de avatar, donde el usuario elige una representación visual para incorporarse a la narrativa. Este recurso permite que el participante se convierta en parte de la experiencia y no únicamente en un observador externo. La decisión responde al concepto rector El rostro que somos, el cual plantea una relación entre identidad y cultura. A partir de este momento, el avatar funciona como guía visual durante todo el recorrido interactivo como se observa en la figura 13.

Posteriormente, el avatar aparece reflejado sobre una superficie de agua que funciona como elemento de transición. Este recurso visual simboliza la identidad, el reconocimiento y la conexión con el concepto principal del proyecto. Después del reflejo inicial, el usuario ingresa al recorrido narrativo mediante una animación que representa la inmersión en el agua. **A partir de esta transición comienzan las diferentes etapas de exploración cultural.** Cada una de ellas aborda contenidos específicos relacionados con el Aya Huma y la cosmovisión andina.

La primera sección corresponde al origen e historia del Aya Huma. Mediante ilustraciones, diálogos y audio narrativo se presentan aspectos relacionados con sus raíces dentro de las culturas andinas. También se explican sus vínculos con los rituales agrícolas, las prácticas espirituales y los procesos

comunitarios. La información se complementa con elementos interactivos que permiten ampliar contenidos específicos. **Esta estrategia favorece una comprensión progresiva sin interrumpir la continuidad de la narrativa.**

La segunda sección aborda el concepto de dualidad, considerado uno de los principios fundamentales de la cosmovisión andina. Para representar esta idea se desarrolló una interfaz basada en pares conceptuales complementarios. Entre ellos se encuentran el sol y la luna, la vida y la muerte, así como lo humano y lo espiritual. Cada elemento puede explorarse mediante puntos interactivos distribuidos dentro de la composición visual. A través de esta dinámica el usuario comprende la dualidad como una relación de equilibrio y complementariedad.

La tercera sección se enfoca en la tradición, la festividad y la comunidad. En esta parte de la experiencia se presentan contenidos relacionados con la participación del Aya Huma dentro de celebraciones como el Inti Raymi. Asimismo, se explica su vínculo con la danza y su importancia dentro de la identidad colectiva de los pueblos andinos. Las ilustraciones muestran escenas de interacción entre el personaje y el usuario representado por el avatar. **Esta decisión busca fortalecer el sentido de cercanía y participación dentro del relato.**

Posteriormente, se desarrolla una sección dedicada a la máscara del Aya Huma y sus elementos simbólicos. La interfaz permite explorar diferentes componentes mediante puntos de interacción integrados en la ilustración principal. Cada elemento despliega información relacionada con los rostros, colores, ojos, orejas y demás características de la máscara. Este sistema convierte la exploración visual en una experiencia de descubrimiento gradual. Además, permite comprender la complejidad simbólica presente en uno de los elementos más representativos del personaje.

Los puntos de interacción fueron concebidos como indicadores visuales destinados a orientar la exploración del usuario. Como criterio de diseño, se plantea que estos elementos presenten una animación de pulsación o destello suave antes de ser activados. Una vez explorado el contenido, la animación debería desaparecer para indicar que la información ya fue consultada. Debido a las limitaciones del entorno de prototipado utilizado, esta funcionalidad no pudo implementarse completamente en la versión actual. Sin embargo, forma parte de los lineamientos previstos para el desarrollo final de la experiencia y se puede ver una simulación de la interacción en la figura 15.

Finalmente, la narrativa concluye con una pantalla de cierre que retoma el reflejo presentado al inicio del recorrido. En esta escena el avatar vuelve a observar su reflejo después de haber explorado los distintos contenidos culturales. Como resultado de esta experiencia evidenciada en la figura 14, la imagen reflejada incorpora elementos asociados al Aya Huma. Este recurso visual simboliza la apropiación del conocimiento adquirido durante la interacción. **De esta manera, la propuesta busca reforzar la relación entre identidad, memoria cultural y significado simbólico.**

Figura 13.
Bocetos iniciales de las interfaces.

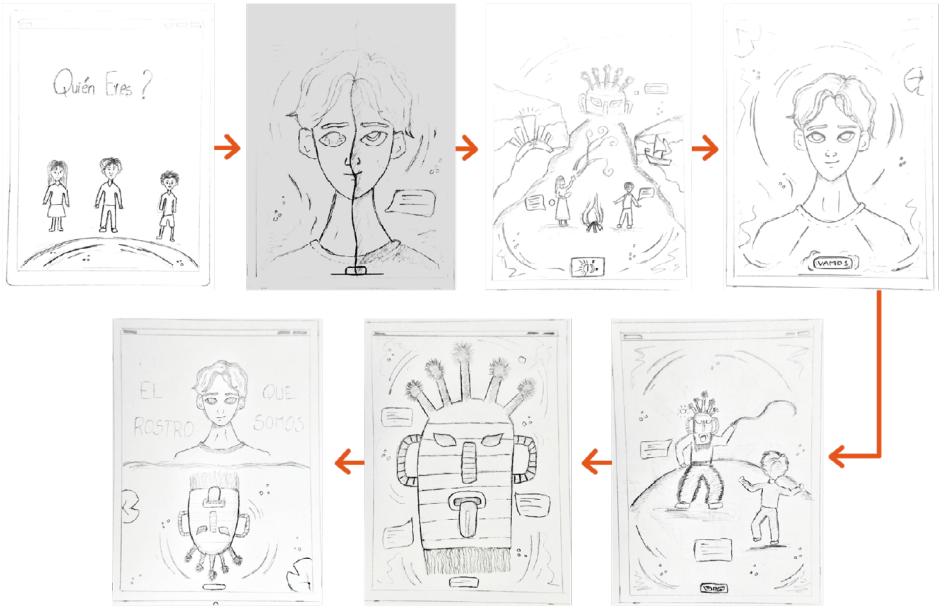
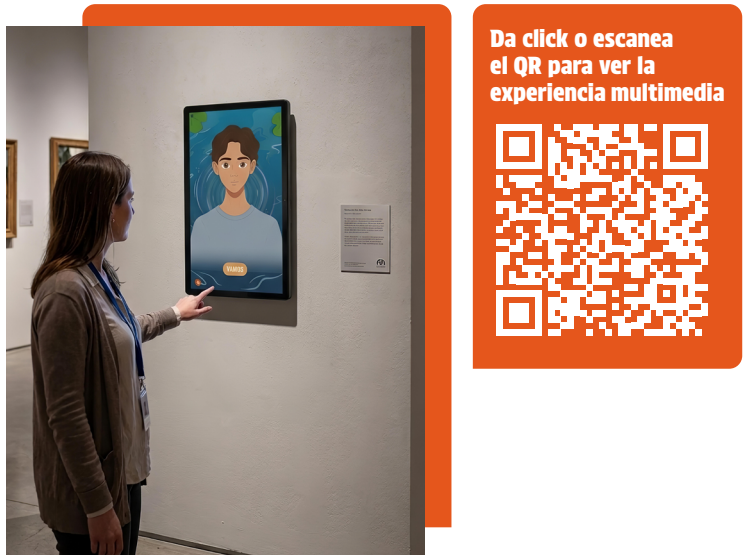


Figura 14.
Pantallas finales de la experiencia multimedia.



Figura 15.
Mockup de la experiencia multimedia

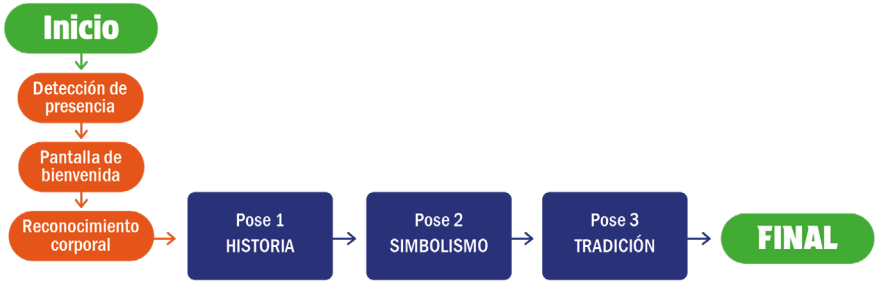


2.4.2. INFOGRAFÍA INTERACTIVA MEDIANTE RECONOCIMIENTO CORPORAL

La infografía interactiva constituye la segunda pieza del sistema multimedia desarrollado para el proyecto. Su objetivo es complementar la experiencia narrativa mediante una interacción basada en el movimiento corporal del usuario. A diferencia de la primera pieza, donde la interacción se realiza mediante elementos táctiles, esta propuesta plantea una relación directa entre el cuerpo y el contenido digital. De esta manera, **el aprendizaje se construye a través de la participación física y la exploración activa.** La pieza busca reforzar la comprensión del significado cultural del Aya Huma mediante dinámicas de interacción más inmersivas.

El flujo de interacción mostrado en la figura 16 y la propuesta se fundamenta en sistemas de reconocimiento corporal que permiten activar contenidos digitales mediante poses específicas realizadas frente a una cámara. Debido a las limitaciones técnicas y de programación del alcance del proyecto, la implementación funcional del sistema no fue desarrollada. En su lugar, se elaboró una simulación audiovisual de alta fidelidad que representa el comportamiento esperado de la experiencia. Esta simulación permite visualizar la interacción, la secuencia de contenidos y la respuesta del sistema frente a las acciones del usuario. De esta manera, fue posible validar la lógica de funcionamiento y la experiencia de uso planteada para la propuesta final.

Figura 16.
Flujo de interacción de la infografía interactiva



El recorrido inicia cuando el usuario se posiciona frente a la pantalla interactiva. En la simulación, la cámara reconoce la presencia del participante y proyecta su imagen dentro del entorno visual de la infografía. A partir de este momento, la experiencia muestra una serie de instrucciones gráficas que indican las poses necesarias para activar los contenidos. Estas acciones convierten al usuario en un elemento activo de la experiencia, permitiéndole interactuar directamente con la información presentada. La utilización del cuerpo como herramienta de navegación busca generar una relación más cercana entre el contenido cultural y el participante.

La estructura de la infografía se organiza en tres temáticas principales: historia, simbolismo y tradición. Cada una de estas categorías se activa mediante una pose específica previamente indicada en la interfaz. Una vez reconocida la postura correspondiente, el sistema despliega ilustraciones, animaciones y contenido informativo relacionado con el tema seleccionado. Esta estrategia permite distribuir la información en bloques de contenido independientes y fáciles de comprender. Asimismo, favorece una exploración progresiva que evita la sobrecarga informativa dentro de la experiencia.

Para facilitar la navegación, cada sección incorpora un tiempo de visualización determinado antes de avanzar hacia la siguiente interacción. Este recurso funciona como una guía para que el usuario pueda leer y comprender el contenido presentado antes de continuar con el recorrido. Una vez finalizado el tiempo de exposición, la información desaparece progresivamente y el sistema presenta la siguiente pose requerida. **Esta dinámica permite mantener un ritmo constante dentro de la experiencia y facilita la comprensión de los contenidos culturales.** Además, contribuye a generar una experiencia ordenada y estructurada para los diferentes usuarios.

Desde el punto de vista conceptual, la infografía interactiva busca trasladar los principios de participación y transformación presentes en el concepto El rostro que somos hacia una experiencia física. Mientras la experiencia multimedia narrativa introduce al usuario en los significados culturales del Aya Huma, la infografía propone una interacción corporal que fortalece la apropiación de dichos contenidos. Ambas piezas funcionan de manera complementaria dentro del sistema general del proyecto. El usuario no solo observa y escucha la información, sino que también la experimenta mediante el movimiento y la participación, se puede observar una simulación de la interaccion en la figura 19. La propuesta integra narrativa, interacción y aprendizaje dentro de una misma experiencia cultural.

Figura 17.
Bocetos de poses

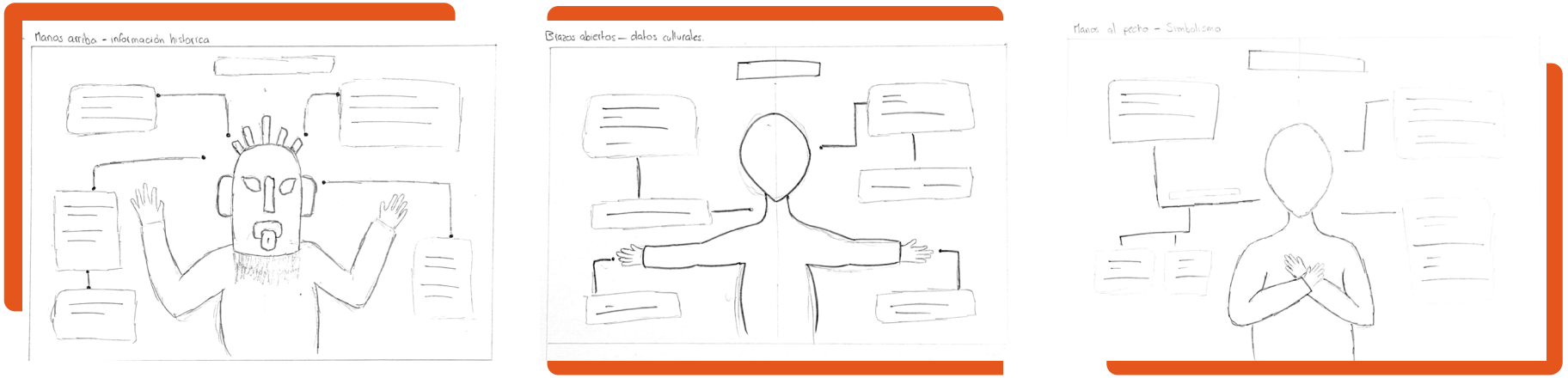


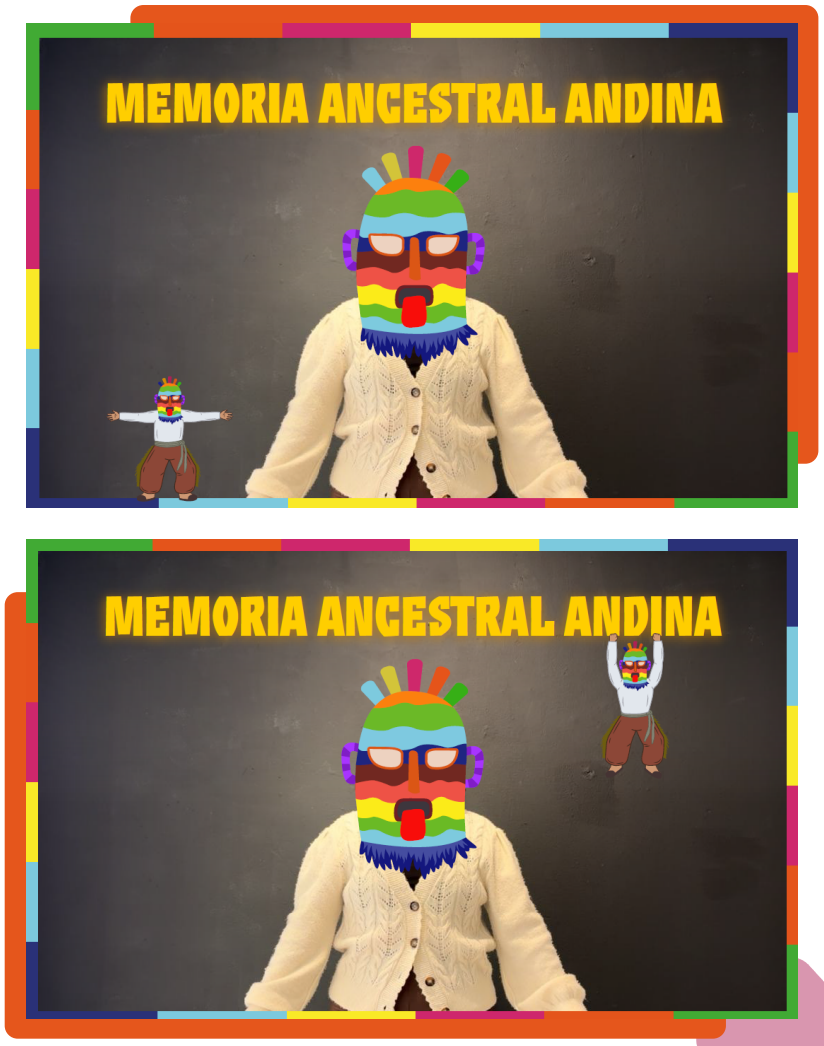
Figura 18.
Pantalla finales de la infografía interactiva



Figura 19.
Mockup de la infografía interactiva



Figura 20.
Fotografía de recuerdo



2.4.3 FOTOGRAFÍA DE RECUERDO INTERACTIVA

La fotografía de recuerdo interactiva constituye la pieza de cierre de la experiencia. Su propósito es reforzar la participación del usuario mediante la generación de un recuerdo visual que simboliza su recorrido por los contenidos relacionados con el Aya Huma. Al finalizar la experiencia, el sistema permite visualizar al participante integrado gráficamente con elementos representativos de la cultura andina, transformándolo simbólicamente en parte de la narrativa desarrollada durante la interacción.

Como se observa en la figura 20, la composición incorpora elementos visuales derivados de la identidad gráfica del proyecto, como la máscara del Aya Huma, la paleta cromática y recursos ilustrados presentes a lo largo del recorrido. **Esta pieza busca fortalecer el sentido de identificación cultural generado durante la experiencia, permitiendo que el usuario concluya su participación con una representación visual personalizada.** De esta manera, la fotografía funciona como un recurso de cierre emocional y de recordación de la experiencia interactiva.

2.5. DETALLES TÉCNICOS Y DE PRODUCCIÓN

La presente sección describe los aspectos técnicos y productivos considerados para el desarrollo de las piezas que conforman la propuesta. Se detallan los formatos, recursos digitales, herramientas de producción y requerimientos de implementación utilizados durante la construcción del prototipo. Se especifican las características técnicas de cada pieza, incluyendo software empleado, resoluciones, formatos de visualización y recursos multimedia incorporados en la experiencia. Estos elementos permiten comprender los procesos necesarios para la producción y funcionamiento de la propuesta dentro de un entorno interactivo. De esta manera, se establecen los lineamientos técnicos que sustentan el desarrollo de la experiencia multimedia y la infografía interactiva.

2.5.1. EXPERIENCIA MULTIMEDIA Y SUS DETALLES TÉCNICOS/PRODUCCIÓN

La experiencia multimedia fue desarrollada como una publicación interactiva digital destinada a ser visualizada mediante una pantalla táctil. La pieza fue diseñada específicamente para una pantalla de formato vertical, permitiendo una lectura secuencial y una navegación adaptada a la interacción directa del usuario. Su estructura se compone de siete pantallas principales: selección de avatar, reflejo inicial, origen e historia, dualidad, tradición y cultura, máscara simbólica y cierre narrativo. Cada una de estas secciones incorpora ilustraciones, recursos sonoros e interacción táctil con el propósito de facilitar la comprensión progresiva del contenido cultural.

La producción gráfica se realizó principalmente mediante Adobe Illustrator, software utilizado para el desarrollo de ilustraciones, personajes, escenarios y elementos visuales presentes en cada pantalla. Para la incorporación de animaciones y efectos visuales complementarios se utilizó Adobe After Effects y la plataforma Grok, mediante la cual se generó una animación del Aya Huma en movimiento. Este recurso fue incorporado dentro de las escenas relacionadas con la tradición y la festividad, contribuyendo a reforzar el carácter dinámico e inmersivo de la narrativa. El prototipo interactivo fue estructurado y publicado mediante Adobe InDesign, empleando herramientas de navegación, estados de objeto y elementos interactivos. El formato final de distribución corresponde a una publicación digital en línea, accesible desde dispositivos compatibles con interacción táctil.

Los contenidos narrativos fueron desarrollados a partir de la investigación realizada durante el proyecto. La información cultural relacionada con el Aya Huma se construyó utilizando los aportes de la guía cultural Wendy Bolaños, complementados con fuentes documentales y bibliográficas especializadas. Entre las referencias utilizadas se encuentran el documento Aya Uma publicado por la Secretaría de Pueblos y Nacionalidades del Ecuador y la obra Colección de mitos, cuentos y leyendas de Pueblos y Nacionalidades del Ecuador. Tomo 1. Estos contenidos fueron posteriormente adaptados a un formato narrativo e interactivo orientado a públicos jóvenes.

La producción de audio incorporó narraciones generadas mediante la plataforma ElevenLabs. Esta herramienta permitió desarrollar voces digitales destinadas a acompañar el recorrido de la experiencia y reforzar la comprensión de los contenidos culturales. Los audios fueron integrados como parte de la narrativa multimedia, complementando la información visual presentada en cada pantalla. De esta manera, se fortaleció el carácter inmersivo de la experiencia mediante la combinación de imagen, interacción y sonido.

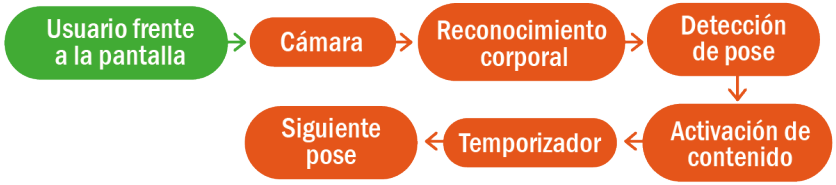
Tabla 8.
Especificaciones técnicas de la experiencia multimedia

Característica	Especificación
Tipo de pieza	Experiencia multimedia interactiva
Formato	Publicación digital interactiva
Orientación	Vertical
Resolución	3840 × 2160 px
Interacción	Táctil
Software principal	Adobe InDesign
Software complementario	Illustrator, After Effects, Grok
Audio	Narración generada con ElevenLabs
Plataforma de visualización	Pantalla táctil 32"

2.5.2. INFOGRAFÍA INTERACTIVA MEDIANTE RECONOCIMIENTO CORPORAL

La infografía interactiva fue concebida como una experiencia complementaria basada en reconocimiento corporal. Su funcionamiento como se muestra en la figura 21 plantea la activación de contenidos mediante poses realizadas por el usuario frente a una cámara, permitiendo explorar temáticas relacionadas con historia, simbolismo y tradición del Aya Huma. Debido al alcance técnico del proyecto, la propuesta fue desarrollada como una simulación audiovisual de alta fidelidad que representa el comportamiento esperado del sistema interactivo. El formato final corresponde a una pieza audiovisual en formato MP4 diseñada para visualizarse en una pantalla de orientación horizontal.

Figura 21.
Flujo de funcionamiento de la infografía interactiva



La producción visual de esta pieza se desarrolló mediante Adobe Illustrator y Adobe After Effects. Illustrator fue utilizado para la creación de ilustraciones, elementos gráficos e interfaces presentes en la simulación. Posteriormente, Adobe After Effects permitió construir las animaciones, transiciones y secuencias que representan el funcionamiento del sistema de reconocimiento corporal.

Para la edición final de la simulación se utilizó la aplicación InShot. Esta herramienta permitió integrar las secuencias animadas, el video de referencia del usuario realizando las poses y los elementos sonoros de la experiencia. Como acompañamiento musical se incorporó la pieza El Humahuaqueño interpretada por Opus II Andino, utilizada como recurso ambiental para reforzar la atmósfera cultural de la propuesta. **La combinación de imagen, movimiento y sonido permitió representar de manera integral el funcionamiento previsto de la infografía interactiva.**

Ambas piezas fueron desarrolladas para ser visualizadas mediante una pantalla táctil de resolución 4K (3840 × 2160 px). La experiencia multimedia narrativa fue diseñada para una orientación vertical, mientras que la infografía interactiva se desarrolló en formato horizontal. Esta decisión responde a las necesidades específicas de navegación y visualización de cada pieza, permitiendo optimizar la distribución de los elementos gráficos y la interacción del usuario dentro de cada experiencia.

Tabla 9.
Especificaciones técnicas de la infografía interactiva

Característica	Especificación
Tipo de pieza	Infografía interactiva simulada
Formato	MP4
Orientación	Horizontal
Resolución	3840 × 2160 px
Interacción	Reconocimiento corporal
Medio de visualización	Pantalla Táctil 32”
Temáticas	Historia, simbolismo y tradición
Tipo de contenido	Ilustración, animación y audio

2.5.3. REQUERIMIENTOS DE IMPLEMENTACIÓN

La implementación final de la infografía interactiva requiere la integración de un sistema de reconocimiento corporal capaz de identificar poses realizadas por los usuarios frente a una cámara. Para ello, se plantea la utilización de tecnologías de visión por computadora y detección de puntos corporales, las cuales permiten reconocer la posición de brazos, piernas y tronco en tiempo real. Una vez detectada la pose correspondiente, el sistema activa el contenido asociado a cada temática de la experiencia.

El funcionamiento previsto contempla la incorporación de una cámara ubicada sobre la pantalla o integrada al sistema de exhibición. Esta cámara registra los movimientos del usuario y envía la información a un software de procesamiento encargado de interpretar las poses definidas previamente. Entre las tecnologías compatibles para este propósito se encuentran sistemas de detección corporal como MediaPipe Pose Landmarker u otras herramientas de reconocimiento de movimiento basadas en inteligencia artificial.

Debido al alcance del presente proyecto, esta funcionalidad fue representada mediante una simulación audiovisual de alta fidelidad. Sin embargo, la estructura de interacción, la secuencia de contenidos y la lógica de funcionamiento fueron diseñadas considerando una futura implementación programada del sistema.

CONDICIONES DE EXHIBICIÓN

La experiencia multimedia y la infografía interactiva fueron diseñadas para ser visualizadas mediante una pantalla táctil de 32 pulgadas con resolución 4K. Se plantea que la pantalla sea instalada directamente sobre una pared dentro del espacio expositivo, permitiendo una interacción cómoda para usuarios jóvenes y adultos.

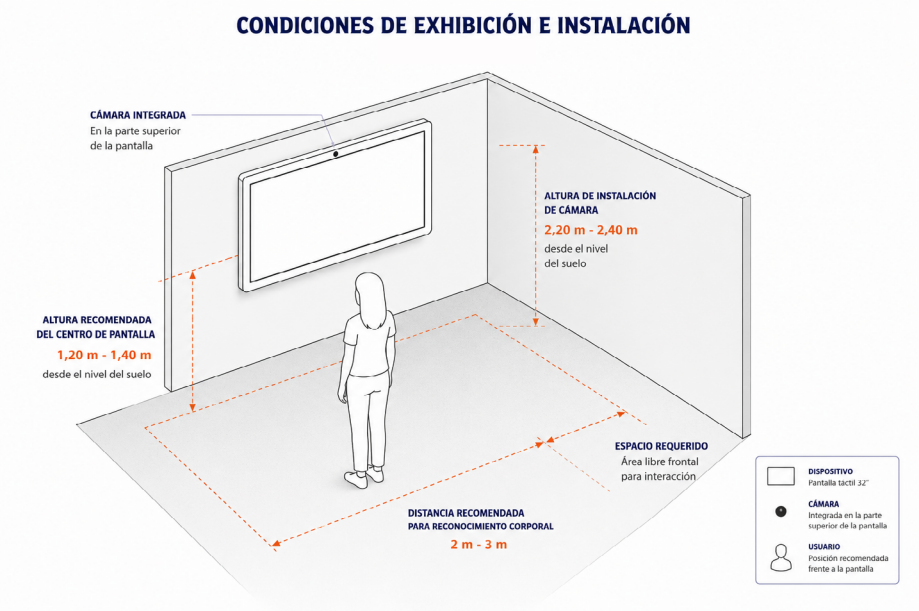
De acuerdo con criterios de ergonomía aplicados a sistemas interactivos, el centro de la pantalla debería ubicarse aproximadamente entre 1,20m y 1,40m desde el nivel del suelo como se observa en la figura 22. Esta altura permite mantener una **visualización adecuada y facilita la interacción táctil** sin generar esfuerzos excesivos por parte del usuario. Se recomienda disponer de un área libre frente a la pantalla para permitir el reconocimiento corporal requerido por la infografía interactiva. Para el correcto funcionamiento del sistema de detección de poses, se considera necesaria una distancia aproximada de entre 2 y 3 metros entre el usuario y la cámara. Este espacio permite capturar la totalidad del cuerpo y **garantizar el reconocimiento adecuado de las posiciones requeridas durante la experiencia,** todas esta especificaciones se evidencian en la tabla 10.

Como parte del cierre de la experiencia, se contempla la generación de una fotografía de recuerdo en formato 15 × 8,5 cm, diseñada para ser entregada al usuario como evidencia de su participación dentro del recorrido interactivo.

Tabla 10.
Especificaciones técnicas de la infografía interactiva

Característica	Especificación
Dispositivo principal	Pantalla Táctil 32”
Tamaño de pantalla	32 pulgadas
Resolución	3840 × 2160 px
Orientación Experiencia Multimedio	Vertical
Interacción Infografía interactiva	Horizontal
Altura recomendada del centro de pantalla	1,20 m - 1,40 m
Distancia recomendada para reconocimiento corporal	2 m - 3 m
Sistema de interacción	Táctil y reconocimiento corporal
Ubicación de la cámara	Sobre la pantalla o integrada al sistema
Espacio requerido	Área libre frontal para interacción

Figura 22.
Condiciones de exhibición e instalación



COSTOS DEL PROYECTO

Con el fin de determinar la viabilidad económica del proyecto, se realizó un análisis de costos que contempla tanto los recursos humanos como los gastos de producción requeridos para el desarrollo de la propuesta. Este cálculo considera las actividades de investigación, conceptualización, ilustración, diseño interactivo, producción multimedia, validación y documentación desarrolladas durante el proceso de titulación. Asimismo, se incluyen los costos asociados a herramientas digitales y materiales utilizados para la construcción del prototipo. El análisis permite establecer una aproximación al valor económico del trabajo realizado y dimensionar la inversión necesaria para la ejecución de la propuesta. De esta manera, se obtiene una referencia útil para futuras implementaciones y adaptaciones del proyecto en espacios culturales o museográficos.

Tabla 11.
Gastos personales

Rubro	Frecuencia		Valor aprox.	Valor por año
Alimentación	Diario	365	$10,00	$3.650,00
Salud	Mensual	12	$30,00	$360,00
Vivienda	Mensual	12	$400,00	$4.800,00
Vestimenta	Trimestral	4	$200,00	$800,00
Transporte	Diario	365	$1,40	$511,00
Entretenimiento	Semanal	53	$7,50	$397,50
Otros gastos	Mensual	12	$50,00	$600,00
TOTAL				11.118,50
		Ahorro	5%	$555,93
		Gastos anuales		$11.674,43
		Gastos mensuales		$972,87

El cálculo de los gastos personales permitió establecer el valor aproximado de la hora profesional utilizada para estimar el costo del trabajo desarrollado durante el proyecto. A partir de estos valores se determinó el costo de las actividades de gestión, producción creativa y trabajo operativo requeridas para la construcción del prototipo.

Tabla 12.
Valores del proyecto desarrollado

Concepto	Hora	Valor h.	Valor
Valor total trabajo gestión	140	$12,62	$1.766,80
Valor total trabajo creativo	280	$9,46	$2.648,80
Valor total trabajo operativo	140	$6,31	$883,40
			$5.299,00

Los valores económicos del proyecto fueron calculados a partir de la estimación de horas invertidas en cada actividad y su relación con el valor hora obtenido mediante el cálculo de gastos personales. Para ello, las actividades fueron clasificadas en **trabajo de gestión, creativo y operativo,** considerando los procesos de investigación, conceptualización, producción gráfica, desarrollo multimedia, validación y documentación desarrollados durante el proyecto. La distribución de horas permitió establecer una valoración económica referencial de cada categoría de trabajo, tomando como base el tiempo destinado a las distintas etapas de producción. Posteriormente, los costos fueron distribuidos entre las actividades específicas que conforman la propuesta. Este procedimiento permitió obtener una estimación del costo total del proyecto desarrollado.

Tabla 13.
Costo del proyecto desarrollado

Concepto	Valor
Investigación documental y bibliográfica	$323,00
Entrevistas, focus grupo y validaciones	$269,00
Desarrollo conceptual y generación de ideas	$359,00
Diseño de ilustraciones y personajes	$898,00
Diseño de interfaces y experiencia multimedia	$808,00
Produccion de experiencia multimedia	$718,00
Producción de infografía interactiva	$628,00
Edición audiovisual y recursos multimedia	$449,00
Redacción y documentación del proyecto	$539,00
Correción y ajustes finales	$308,68
Subtotal	$5.299,00

Tabla 14.
Costos de producción

Concepto	Valor
Suscripción Grok	$10,00
Impresiones para validación	$10,00
Impresiones para validación	$10,00
Digitalización y exportación de archivos	$10,00
Materiales de presentación	$15,00
Recursos complementarios de producción	$10,00
Subtotal costos de producción	$55,00

Tabla 15.
Resumen del costo del proyecto

Concepto	Valor
Honorarios profesionales	$5.299,00
Costos de producción	$55,00
TOTAL PROYECTO DESARROLLADO	$5.354,00

El análisis económico evidencia que la mayor inversión del proyecto corresponde al tiempo destinado a investigación, diseño, producción visual y desarrollo de contenidos interactivos. Debido a que se trata de una propuesta de titulación desarrollada durante aproximadamente ocho meses, gran parte del costo se concentra en las actividades creativas y de construcción conceptual. Los costos de producción resultan considerablemente menores al tratarse de una propuesta digital, cuya principal inversión se encuentra en el trabajo profesional requerido para su desarrollo. En este sentido, el valor obtenido representa una aproximación al costo real del proyecto ejecutado como prototipo académico. Asimismo, constituye una base referencial para futuras implementaciones o adaptaciones del sistema en contextos museográficos.

Estimación de implementación museográfica

La propuesta desarrollada corresponde a un prototipo funcional orientado a validar la experiencia de usuario, la narrativa interactiva y la comprensión de los contenidos culturales asociados al Aya Huma. Sin embargo, para una implementación real dentro de un espacio museográfico sería necesario incorporar equipamiento tecnológico y procesos de programación que permitan el funcionamiento completo del sistema interactivo. En particular, la infografía interactiva requiere la integración de una cámara y un sistema de reconocimiento corporal basado en visión por computadora, capaz de identificar poses y activar contenidos en tiempo real. Se contempla la adquisición de una pantalla táctil y la instalación de los componentes tecnológicos necesarios para la experiencia. La siguiente tabla presenta una estimación referencial de los costos requeridos para una implementación funcional del proyecto.

Tabla 16.
Estimación de implementación museográfica

Concepto	Valor
Pantalla táctil 32" 4K	$600,00
Cámara HD para reconocimiento corporal	$80,00
Desarrollo de sistema de rocnocimiento corporal (MediaPipe Pose)	$1.500,00
Programación e integración multimedia	$500,00
Instalación y configuración del sistema	$250,00
Pruebas y optimización	$150,00
Producción de fotografías de recuerdo	$120,00
TOTAL IMPLEMENTACIÓN MUSEOGRÁFICA	$3.200,00

La estimación presentada permite visualizar los recursos necesarios para transformar el prototipo académico en una experiencia interactiva completamente funcional dentro de un entorno museográfico. La mayor inversión corresponde al desarrollo tecnológico requerido para implementar el sistema de reconocimiento corporal y la integración de los distintos componentes multimedia. No obstante, esta inversión permitiría ofrecer una experiencia participativa capaz de fortalecer la difusión del patrimonio cultural mediante herramientas digitales contemporáneas. Desde esta perspectiva, la propuesta presenta posibilidades reales de aplicación dentro de espacios dedicados a la educación, cultura y divulgación patrimonial. Asimismo, constituye una alternativa innovadora para la mediación cultural en museos y centros de interpretación.

2.6. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Con el objetivo de verificar la pertinencia, funcionalidad y efectividad de la propuesta desarrollada, se llevó a cabo un proceso de evaluación con distintos actores vinculados al proyecto. La validación se realizó mediante tres niveles complementarios: validación técnica con especialistas en diseño, validación cultural con la aliada académica y validación con usuarios pertenecientes al público objetivo. Para la recolección de información se utilizaron fichas de evaluación basadas en escala de Likert y espacios de retroalimentación cualitativa. Este proceso permitió identificar fortalezas, oportunidades de mejora y aspectos relevantes para el refinamiento de la propuesta final. Los resultados obtenidos contribuyeron a verificar el cumplimiento de los objetivos planteados y la capacidad de la experiencia para comunicar el significado cultural del Aya Huma.

2.6.1 VALIDACIÓN TÉCNICA

La validación técnica de la propuesta fue realizada por los docentes Andrea Rivadeneira y Xavier Barriga, especialistas en diseño interactivo, experiencia de usuario y desarrollo de proyectos digitales. La evaluación se efectuó mediante fichas estructuradas bajo **escala de Likert** y espacios de retroalimentación cualitativa, permitiendo analizar aspectos relacionados con la usabilidad, navegación, claridad de contenidos, coherencia visual e interacción. Este proceso tuvo como objetivo identificar fortalezas y oportunidades de mejora dentro de la experiencia multimedia y la infografía interactiva. Los resultados obtenidos permitieron realizar ajustes orientados a optimizar la comprensión, la interacción y la experiencia general del usuario. A continuación, se presentan los resultados individuales de cada evaluación.

EVALUACIÓN DE ANDREA RIVADENEIRA

La validación técnica fue realizada por la docente Andrea Rivadeneira, especialista en diseño interactivo y experiencia de usuario. La evaluación se desarrolló mediante una ficha estructurada bajo escala de Likert como se ve en la tabla 17, complementada con observaciones cualitativas orientadas a analizar aspectos relacionados con la usabilidad, navegación, organización de contenidos e interacción de la propuesta. Los criterios evaluados consideraron la claridad de la estructura multimedia, la comprensión de los contenidos, la intuitividad de la interacción, la coherencia visual del sistema gráfico y la integración de recursos multimedia dentro de la experiencia. Los resultados obtenidos **evidencian una valoración favorable en la mayoría de los criterios evaluados,** particularmente en aspectos relacionados con la coherencia visual, la integración de recursos audiovisuales, el interés generado en el usuario y la adecuación del estilo gráfico para el público objetivo.

Tabla 17.
Resultados de validación técnica de Andrea Rivadeneira

Criterio	1 (muy malo)	2 (malo)	3 (regular)	4 (bueno)	5 (muy bueno)
Navegación del usuario					
Comprensión del contenido					
Interacción intuitiva					
Coherencia visual					
Integración multimedia					
Interés y participación					
Adecuación al usuario					

Entre las principales observaciones realizadas durante la evaluación se identificó la necesidad de fortalecer el sistema de guiado e instrucciones dentro de la experiencia. La evaluadora señaló que algunos elementos interactivos requieren textos de apoyo que orienten al usuario sobre las acciones que puede realizar y los contenidos que encontrará durante el recorrido. Asimismo, se recomendó incorporar títulos breves en cada sección para facilitar la comprensión de los temas abordados y mejorar la organización narrativa de la experiencia. Estas observaciones se relacionan con principios de usabilidad asociados a la facilidad de aprendizaje, permitiendo que el usuario comprenda de manera más rápida el funcionamiento del sistema interactivo.

En relación con la eficiencia de la navegación, se identificó la existencia de una pantalla intermedia que no aporta información relevante al recorrido y que genera un paso adicional dentro de la interacción. Como resultado, se recomendó simplificar el flujo de navegación eliminando elementos que no contribuyan directamente al aprendizaje o comprensión del contenido. De igual manera, se sugirió reforzar los indicadores visuales de interacción mediante animaciones, cambios de tamaño o micro textos que permitan reconocer con mayor facilidad los elementos seleccionables dentro de la interfaz. Estas recomendaciones buscan **reducir la fricción durante la navegación y optimizar la experiencia general del usuario.**

Respecto a la infografía interactiva mediante reconocimiento corporal, la evaluación destacó positivamente la incorporación de mensajes de retroalimentación orientados a disminuir la fatiga física durante la interacción. Sin embargo, se identificó la necesidad de mejorar la gestión de contenidos emergentes para evitar la superposición de información cuando varios elementos son activados simultáneamente. Asimismo, se recomendó optimizar la composición visual de la fotografía de recuerdo final, ajustando la distribución de elementos gráficos para garantizar una presentación más equilibrada y acorde al contexto museográfico. Estas observaciones permitieron identificar oportunidades de mejora que contribuyen a fortalecer la funcionalidad, claridad y calidad visual de la propuesta.

EVALUACIÓN DE XAVIER BARRIGA

La evaluación realizada por Xavier Barriga se enfocó principalmente en analizar la claridad de la navegación, la experiencia de usuario, la organización de los elementos interactivos y la adaptación del sistema al contexto físico de exhibición. Mediante la ficha de validación basada en escala de Likert, la propuesta obtuvo una **valoración positiva en aspectos relacionados con la organización del contenido, coherencia visual, integración multimedia, participación del usuario y adecuación del estilo gráfico** para el público objetivo. Las observaciones cualitativas estuvieron orientadas al fortalecimiento de la usabilidad y a la reducción de posibles dificultades durante la interacción. De esta manera, la evaluación permitió identificar ajustes específicos para mejorar la comprensión del recorrido y optimizar la relación entre usuario e interfaz.

Tabla 18.
Resultados de validación técnica de Xavier Barriga.

Criterio	1 (muy malo)	2 (malo)	3 (regular)	4 (bueno)	5 (muy bueno)
Navegación del usuario					
Comprensión del contenido					
Interacción intuitiva					
Coherencia visual					
Integración multimedia					
Interés y participación					
Adecuación al usuario					

En relación con la navegación inicial, se identificó la necesidad de reforzar las instrucciones de interacción para evitar posibles confusiones durante el primer contacto del usuario con la experiencia. El evaluador señaló que, aunque la selección del avatar resulta comprensible, era necesario indicar de manera más directa la acción requerida dentro de la interfaz. Asimismo, recomendó reemplazar ciertos textos de navegación por indicaciones más descriptivas que permitan comprender con mayor facilidad los pasos del recorrido. Estas observaciones buscan generar una experiencia más intuitiva y accesible para distintos tipos de usuarios.

Respecto a la arquitectura de información, se evidenció la importancia de establecer una jerarquía más clara entre los elementos interactivos disponibles en cada pantalla. En la sección del recorrido narrativo, se observó que la presencia simultánea de distintos botones podía generar confusión respecto al orden de exploración del contenido. Por esta razón, se sugirió implementar estados de interacción diferenciados, como activar ciertos botones únicamente después de completar una acción previa. Este ajuste permite **guiar la exploración del usuario y favorecer una comprensión progresiva del significado cultural presentado.**

Finalmente, desde criterios de ergonomía y usabilidad física, se analizaron aspectos relacionados con la ubicación de los elementos interactivos dentro de la pantalla táctil. El evaluador destacó la importancia de considerar la altura real de instalación y la comodidad del usuario durante la interacción, evitando ubicar acciones principales en zonas difíciles de alcanzar. Además, se recomendó optimizar elementos pequeños como los botones de cierre, permitiendo interacciones más flexibles y fáciles de ejecutar. Estas observaciones permitieron mejorar la accesibilidad, eficiencia y experiencia general del sistema interactivo.

2.6.2 VALIDACIÓN CON LA ALIADA ACADÉMICA

La validación cultural de la propuesta fue realizada con Wendy Bolaños, guía turística nacional y aliada académica del proyecto, con el objetivo de evaluar la pertinencia de los contenidos, la representación simbólica del Aya Huma y la relación de la experiencia con la cosmovisión andina. La evaluación se desarrolló mediante una ficha basada en **escala de Likert**, acompañada de una retroalimentación cualitativa enfocada en la precisión cultural y el valor educativo de la propuesta. Los criterios considerados analizaron la representación del personaje, la narrativa desarrollada, la explicación de su origen e historia y la contribución de la experiencia a la valoración del patrimonio cultural. Los resultados obtenidos reflejaron una **valoración positiva de la propuesta, destacando su capacidad para comunicar el significado del Aya Huma mediante recursos digitales e interactivos.**

Tabla 19.
Resultados de validación cultural con Wendy Bolaños

Criterio	1 (muy malo)	2 (malo)	3 (regular)	4 (bueno)	5 (muy bueno)
Representación adecuada de la cosmovisión andina					
Pertinencia cultural de la información presentada sobre el Aya Huma					
Comunicación del significado simbólico del Aya Huma					
Representación del origen e historia del Aya Huma					
Contribución a la valoración del patrimonio cultural					
Evita interpretaciones erróneas o superficiales del personaje					
Favorece la comprensión de la identidad cultural asociada al Aya Huma					

Durante la retroalimentación cualitativa, la aliada académica destacó positivamente el desarrollo visual de la experiencia, la implementación dentro de una pantalla táctil y el uso de recursos multimedia como herramientas para acercar el contenido cultural a nuevos públicos. Además, resaltó que l**a propuesta permite presentar al Aya Huma desde una perspectiva más profunda, alejándose de interpretaciones reducidas únicamente a su representación festiva o estética.** La integración de ilustraciones, narrativa e interacción fue considerada un recurso adecuado para generar interés y facilitar la comprensión del personaje dentro de un contexto museográfico.

Como oportunidad de mejora, se recomendó fortalecer ciertos contenidos mediante información menos conocida sobre el Aya Huma, con el objetivo de generar un mayor impacto y descubrimiento durante la interacción del usuario. La aliada académica señaló la importancia de explicar no únicamente qué representa el personaje, sino también el origen y la razón detrás de sus símbolos, ritualidad y presencia dentro de las festividades andinas.

Para ello, sugirió ampliar la investigación mediante fuentes especializadas sobre patrimonio cultural y cosmovisión andina, permitiendo enriquecer la experiencia con datos capaces de generar mayor reflexión en el usuario. Finalmente, respecto a la fotografía de recuerdo interactiva, se identificó la necesidad de optimizar la composición visual del escenario utilizado para la captura. Se recomendó emplear un fondo limpio que permita destacar al usuario y los elementos gráficos relacionados con el Aya Huma, evitando elementos externos que puedan competir visualmente con la experiencia. Esta observación permitió mejorar la presentación final de la pieza y reforzar su función como elemento de memoria y cierre del recorrido interactivo.

2.6.3 VALIDACIÓN CON USUARIOS

La validación con usuarios se realizó con participantes pertenecientes al público objetivo del proyecto, con la finalidad de evaluar tanto la interacción con las piezas desarrolladas como la comprensión del significado cultural del Aya Huma después de recorrer la experiencia. Durante este proceso, los participantes interactuaron con la experiencia multimedia narrativa y la simulación de la infografía interactiva mediante reconocimiento corporal, permitiendo analizar la claridad de navegación, comprensión de acciones y respuesta frente a los recursos interactivos. Se observó que **los usuarios lograron recorrer las pantallas, activar los elementos informativos y comprender la dinámica propuesta sin presentar dificultades significativas.**

Asimismo, la interacción táctil, los recursos audiovisuales y la participación mediante movimiento corporal facilitaron una experiencia intuitiva y atractiva para los participantes. Posteriormente, se aplicó una prueba de conocimiento como se puede ver en la tabla 20 para evaluar la comprensión de los contenidos culturales presentados durante el recorrido.

Tabla 20.
Comparación de experiencia y conocimientos del usuario antes y después de la interacción

Aspecto evaluado	Antes de la experiencia	Después de la experiencia
Navegación e interacción	Los usuarios no conocían inicialmente la estructura de navegación ni las dinámicas de interacción propuestas.	Lograron utilizar la experiencia multimedia, activar contenidos mediante botones interactivos y comprender el recorrido planteado.
Infografía interactiva	Los usuarios no habían experimentado una dinámica relacionada con el Aya Huma mediante movimiento corporal.	Comprendieron la relación entre las poses, la activación de información y la participación dentro del sistema interactivo.
Significado del Aya Huma	Se identificaba principalmente como un personaje festivo o asociado únicamente a una máscara tradicional.	Los usuarios reconocieron al Aya Huma como un símbolo cultural vinculado con identidad, tradición y cosmovisión andina.
Rol dentro de la cultura andina	Existía una comprensión limitada sobre su función dentro de comunidades y celebraciones.	El 100% identificó que su rol está relacionado con rituales vinculados con naturaleza, comunidad y espiritualidad.
Dualidad del Aya Huma	Se desconocía la relación simbólica entre elementos opuestos presentes en el personaje.	El 100% comprendió la dualidad como el equilibrio entre elementos opuestos como día/noche, vida/muerte y humano/espiritual.
Simbología de la máscara	Sus elementos eran interpretados principalmente como características visuales o decorativas.	Los usuarios comprendieron que sus elementos representan diferentes dimensiones simbólicas dentro de la cosmovisión andina.
Relación con festividades	Reconocían su presencia en celebraciones, pero con poca profundidad sobre su importancia.	Identificaron su participación dentro del Inti Raymi y su vínculo con identidad, comunidad y tradición.
Interpretación cultural	Existían posibles interpretaciones relacionadas únicamente con el concepto del “diablo” o disfraz.	Comprendieron que estas interpretaciones surgieron por cambios históricos y reconocieron su significado ancestral.

Los resultados obtenidos evidenciaron una respuesta positiva tanto en la interacción como en la comprensión del contenido presentado. Los usuarios lograron navegar adecuadamente por la experiencia multimedia, identificar los elementos interactivos y comprender la dinámica de participación propuesta en la infografía mediante reconocimiento corporal. Además, los resultados de la prueba reflejaron que el 100% de los participantes identificó correctamente conceptos relacionados con la dualidad, ritualidad, máscara y valor cultural del Aya Huma. Esto evidencia que la integración de narrativa visual, sonido e interacción permitió transformar información cultural en una experiencia participativa y comprensible. De esta manera, la propuesta demuestra su capacidad para acercar el significado del Aya Huma a públicos jóvenes mediante recursos digitales contemporáneos.

Figura 23.
Fotografías de validaciones con usuarios



Fotografía (A. Minango, fotografía personal, 2025)

2.6.4 AJUSTES REALIZADOS A PARTIR DE LA VALIDACIÓN

A partir del proceso de validación realizado con especialistas en diseño, la aliada académica y los usuarios, se identificaron diferentes oportunidades de mejora que permitieron fortalecer la propuesta final. Dentro de la validación técnica, las observaciones de Andrea Rivadeneira y Xavier Barriga coincidieron principalmente en la necesidad de optimizar la experiencia de usuario mediante una navegación más guiada, instrucciones más claras y elementos interactivos con mayor reconocimiento visual. A partir de estos comentarios, se realizaron ajustes relacionados con la incorporación de textos orientativos, títulos en las diferentes secciones, mejora de los botones de interacción y reorganización del flujo de navegación para reducir posibles confusiones durante el recorrido. Estos cambios permitieron mejorar la facilidad de aprendizaje del sistema y generar una interacción más intuitiva dentro de la experiencia multimedia.

Desde la perspectiva cultural, la retroalimentación realizada por la aliada académica permitió reforzar la profundidad y pertinencia de los contenidos relacionados con el Aya Huma. Los ajustes se enfocaron en fortalecer la explicación del significado simbólico del personaje, priorizando el “por qué” detrás de sus elementos, su relación con la cosmovisión andina y su importancia dentro de las festividades tradicionales. Se realizaron mejoras en la composición visual de la fotografía de recuerdo, considerando una presentación más limpia y coherente con el objetivo de generar un elemento memorable para el usuario. **Estas modificaciones permitieron consolidar una propuesta que comunica el valor cultural del Aya Huma más allá de una representación únicamente estética.**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A. CONCLUSIONES

01 El desarrollo de la experiencia multimedia narrativa y la infografía interactiva contribuyó a fortalecer la comprensión del significado simbólico y espiritual del Aya Huma en jóvenes de 15 a 25 años. La integración de ilustración digital, interacción táctil, recursos audiovisuales y participación corporal favoreció una experiencia inmersiva que relaciona elementos de la cosmovisión andina con lenguajes visuales contemporáneos. Los resultados de la validación evidenciaron que los usuarios comprendieron conceptos asociados a la dualidad, la espiritualidad y la importancia cultural del personaje. De esta manera, se cumplió el objetivo general al fortalecer el conocimiento y la valoración del Aya Huma mediante herramientas digitales, evidenciando el potencial del diseño interactivo para la divulgación y preservación cultural.

02 La investigación permitió identificar que gran parte de los jóvenes reconoce la imagen del Aya Huma, pero desconoce aspectos relacionados con su origen, simbolismo y función dentro de la cosmovisión andina. Mediante la revisión bibliográfica, entrevistas y validaciones culturales, se recopiló información que permitió comprender su importancia como símbolo de equilibrio, identidad y memoria ancestral. Además, se evidenciaron interpretaciones superficiales derivadas de procesos históricos que han modificado la percepción original del personaje. Estos hallazgos constituyeron la base conceptual para el desarrollo de la propuesta y permitieron establecer contenidos culturalmente pertinentes y fundamentados.

03 La propuesta gráfica desarrollada logró comunicar el valor cultural del Aya Huma mediante una narrativa visual basada en el concepto El rostro que somos. La utilización de ilustraciones inspiradas en el futurismo indígena, recursos interactivos y estrategias de participación permitió transformar contenidos culturales complejos en una experiencia accesible para el público objetivo. La validación con especialistas y la aliada académica evidenció coherencia visual, pertinencia cultural y capacidad de generar interés en los usuarios. Por lo tanto, la propuesta demostró ser una alternativa efectiva para fortalecer la apreciación y conexión de los jóvenes con la cosmovisión andina.

04 La evaluación realizada con usuarios permitió comprobar que la experiencia contribuyó positivamente a la comprensión cultural del Aya Huma. Los participantes identificaron aspectos relacionados con la dualidad, la ritualidad, el simbolismo de la máscara y la importancia del personaje dentro de las festividades andinas, evidenciando un mayor conocimiento respecto a sus percepciones iniciales. Además, interactuaron adecuadamente con los recursos digitales propuestos, demostrando una comprensión satisfactoria de la navegación y la dinámica de interacción planteada. En consecuencia, la propuesta evidenció un impacto positivo en la comprensión del significado cultural del Aya Huma.

B. RECOMENDACIONES

01

Se recomienda desarrollar una implementación funcional de la infografía interactiva mediante la incorporación de un sistema de reconocimiento corporal programado. Para ello, sería necesario contar con apoyo especializado en programación y visión por computadora, permitiendo integrar tecnologías de detección de poses en tiempo real y fortalecer el carácter interactivo e inmersivo de la propuesta.

02

Se recomienda ampliar la propuesta hacia otros personajes, símbolos y manifestaciones culturales de los pueblos y nacionalidades del Ecuador. La metodología utilizada puede adaptarse para comunicar diferentes contenidos patrimoniales mediante recursos interactivos y narrativas contemporáneas, favoreciendo su difusión y preservación.

03

Se recomienda implementar la propuesta en espacios museográficos, centros culturales o instituciones educativas con el fin de evaluar su funcionamiento en contextos reales. Esto permitiría recopilar información sobre la experiencia de los usuarios, identificar oportunidades de mejora y fortalecer su potencial como herramienta de mediación cultural.

REFERENCIAS

Balarezo, D. A. (2015). Interculturalidad y Cosmovisión Andina. REVISTA MÉDICA HJCA, 7(1), 88–92. https://revistamedicahjca.iess.gob.ec/ojs/index.php/HJCA/article/view/369

Benalcázar, E. (2025). Focus group. Comunicación personal.

Bolaños, W. (2025). Entrevista sobre el Aya Huma (audio). Comunicación personal.

[CAMPAÑA INTI RAYMI] Diablo Huma, la conexión con el cosmos, en la fiesta del Sol – Ministerio de Turismo. (n.d.). Retrieved October 29, 2025, from https://www.turismo.gob.ec/diablo-huma-la-conexion-con-el-cosmos-en-la-fiesta-del-sol

Centro Cultural La Moneda | Masks from Ecuador - Centro Cultural La Moneda. (2010). https://www.cclm.cl/exhibitions/masks-from-ecuador

Cinco trabajos de Bolivia fueron seleccionados para la muestra de la Bienal Iberoamericana de Diseño de Madrid (BID) 2024 - RC Noticias de Bolivia. (n.d.). Retrieved January 5, 2026, from https://rcbolivia.com/cinco-disenadores-de-bolivia-fueron-seleccionados-para-la-muestra-de-la-bienal-iberoamericana-de-diseno-de-madrid-bid-2024

Diablo Huma, la conexión con el cosmos, en la fiesta del Sol – La Nación. (n.d.). Retrieved October 29, 2025, from https://lanacion.com.ec/diablo-huma-la-conexion-cosmos-la-fiesta-del-sol

Ecualama Inc. (n.d.). Aya Huma Handcrafted Festival Mask - Celebrate Ecuador's Rich Heritage | Ecualama – ECUALAMA INC. Ecualama. Retrieved November 3, 2025, from https://ecualama.com/products/aya-huma-cable-knit-festival-mask-handcrafted-ecuadorian-art

Eljuri, G. (2013). El Telégrafo - El patrimonio inmaterial recibe apoyo. https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/el-patrimonio-inmaterial-recibe-apoyo

Front | Beehive Design Collective. (n.d.). Retrieved January 5, 2026, from https://beehivecollective.org/

Gordon, D. (2025). Focus group. Comunicación personal.

Johnson, M. (2002). Problem Solved: A Primer for Design and Communication. Phaidon Press.

León Abarca, M., & Angamarca Valdivieso, D. (2020). El turismo comunitario y su incidencia en la recuperación de la identidad cultural:Caso comunidad Las Lagunas del cantón Saraguro,provincia de Loja. Revista RES NON VERBA, 10(2), 104–118. https://revistas.ecotec.edu.ec

Maldonado, I. (2025). Focus group. Comunicación personal.

Masquerade. Chapter 1: Pillaro's Devil Dance -Taiwanese Content | Taiwan Culture x Tech Content. (n.d.). Retrieved January 5, 2026, from https://culturetech.taicca.tw/en/content/110/Masquerade

Rodríguez, A. (2025). Focus group. Comunicación personal.

Rojas, E. (2025). Focus group. Comunicación personal.

Sarmiento, F. O., Bush, M. B., McMichael, C. N. H., Chávez, C. R., Cruz,J. F., Rivas-Torres, G., Kavoori, A., Weatherford, J., & Hunt, C.A. (2024). Ecological Legacies and Ethnotourism: Bridging Science and Community in Ecuador's Amazonia. Sustainability 2024, Vol.16, Page 4664, 16(11), 4664. https://doi.org/10.3390/SU1

Simón Velazco Rivadeneira. (2017). Campaña gráfica de difusión interna de la identidad cultural de los pueblos de la parroquia manglaralto. Universidad del Azuay.

Unifranz La Paz da vida a Bicentenario Gráfico: un viaje visual e innovador por los 200 años de Bolivia. (n.d.). Retrieved January 5, 2026, from https://unifranz.edu.bo/blog/unifranz-la-paz-da-vida-a-bicentenario-grafico-un-viaje-visual-e-innovador-por-los-200-anos-de-bolivia

Xbox: A Modern Canvas for Indigenous Storytelling - Xbox Wire. (n.d.).Retrieved January 5, 2026 from https://news.xbox.com/en-us/2024/08/09/xbox-international-day-worlds-indigenous-peoples-2024

Busquets, C. (2022). Diseño desde Marte. Experimenta Editorial

Vilchis, L. C. (2002). Metodología del diseño: Fundamentos teóricos. Editorial Designio.

Design Council. (2005). The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process. Design Council. https://www.designcouncil.org.uk

Secretaría de Pueblos, Movimientos Sociales y Participación Ciudadana. (s.f.). Aya Uma. Gobierno del Ecuador.

Secretaría de Pueblos, Movimientos Sociales y Participación Ciudadana. (s.f.). Colección de mitos, cuentos y leyendas de pueblos y nacionalidades del Ecuador (Tomo 1). Gobierno del Ecuador.

Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press.

Lupton, E. (2010). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (2nd ed.). Princeton Architectural Press.

Heller, E. (2004). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.

Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). New Riders.

ANEXOS

TRANSCRIPCION DE ENTREVISTA

Entrevista a Wendy Bolaños

Hablante A:
Buenos días, soy Alisson Minango y voy a hacer la entrevista del proyecto del Aya huma. ¿Cuál es su nombre?
Hablante B:
Mi nombre es Wendy Bolaño, soy guía de turismo nacional y trabajo aquí en la mitad del mundo.

- Dimensión de análisis - preguntas esenciales

Hablante A:
Entonces, para iniciar con la entrevista, la primera pregunta para las preguntas esenciales generales sería ¿Qué elementos simbólicos considera fundamentalmente en la indumentaria y en el comportamiento del diablo Huma?
Hablante B:
Lo más simbólico en su vestimenta es la máscara de dos rostros y el cabestro.
Hablante A:
¿Qué valores de la cosmovisión andina representa la figura del diablo huma?
Hablante B:
Los espíritus de los diferentes entes en los que ellos creen, como los árboles, las cascadas, la naturaleza como tal.

- Dimensión de análisis - comprensión actual de los jóvenes

Hablante A:
Ahora con la comprensión actual de los jóvenes, ¿Qué tanto cree que Los jóvenes entre 15 y 25 años conocen a ciencia del diablo huma?
Hablante B :
No tienen un verdadero significado, no saben que en realidad representa este personaje. Lo que ellos creen, como escuchaste hace un momento, era que justamente es una persona que castiga, pero no es así.
Hablante A:
¿Qué aspectos son los menos comprendidos por ellos? Ya sea el origen, simbología, función o ritualidad.
Hablante B:
La leyenda como tal del Aya Huma no la conocemos, casi la mayoría de ecuatorianos no la conocen a la leyenda de diablo huma.

- Dimensión de análisis - Las causas de la desconexión.

Hablante A:
¿Cuáles son las razones principales para que los jóvenes hayan perdido el vínculo con esta figura tradicional?
Hablante B:
El mismo hecho de los padres, de que los padres ya no se los lleva a fiestas indígenas, ya no se los lleva a explicarles qué personaje es, sólo decimos somos parte de la fiesta y listo, pero no como tal el significado real.
Hablante A:
¿La educación escolar comunica adecuadamente el significado cultural del diablo huma?
Hablante B:
No, porque inclusive hasta como es en el rótulo, aquí mismo en este museo le ponen el Diablo Huma y en realidad el nombre correcto es Aya Huma.

- Dimensión de análisis - globalización y transformación cultural

Hablante A:
Para la globalización y transformación cultural, ¿De qué manera la globalización afecta la transmisión del conocimiento sobre el diablo Huma a las nuevas generaciones?
Hablante B:
De qué manera que ellos buscan otros personajes de otras culturas, más no los personajes propios de aquí.
Hablante A:
¿La exposición cultural de culturas externas debida a la conexión con las tradiciones andinas o puede generar nuevas formas de apreciación? ¿A ver, la exposición a culturas externas debilita la conexión con las tradiciones andinas o puede generar nuevas formas de apreciación?
Hablante B:
Sí, debilita la cultura andina como tal, porque obviamente se ven enfocados, inclusive mi hijo, a él le gustan las mangas, la cultura japonesa y se olvidan de lo nuestro lo propio, entonces sí se ve afectado.

Hablante A:
¿La globalización provoca reinterpretaciones del Diablo Huma que alteran su sentido original? ¿La globalización provoca reinterpretaciones del Diablo Huma que alteran su sentido original?
Hablante B:
Sí, justo hay personas que no la cuentan bien a la leyenda, no la conocen bien, entonces hay esta mala interpretación y comienza un inconveniente porque se pierde el sentido como tal de la Aya Huma.

- Dimensión de análisis - la percepción juvenil

Hablante A:
Ahora, para la percepción juvenil, ¿Cómo perciben los jóvenes actualmente el Diablo Huma, ya sea tradición, personaje folclórico, disfraz o símbolo cultural?
Hablante B:
Simplemente un personaje que está ahí en el baile, nada más.
Hablante A:
¿Qué interpretaciones erróneas son más comunes entre ellos?
Hablante B:
Interpretación de que es una persona que te castiga, una persona que está ahí, un personaje que en la fiesta va y te golpea con el cabestro.

- Dimensión de análisis - impacto cultural

Hablante A:
En el impacto cultural, ¿Cómo afecta esta pérdida de sentido a la preservación del Inti Raymi y el conocimiento ancestral?
Hablante B:
Porque no saben el verdadero significado de la Aya Huma, inclusive ni siquiera del Inti Raymi, sino que ya son una mezcla obviamente de mestizos, indígenas y se va perdiendo esta cosmovisión andina como tal.

- Dimensión de análisis - la comunicación y representación

Hablante A:
Ya, para la comunicación y representación, ¿Qué errores cometen los medios al representar el Diablo Huma y qué afecta con su compresión entre los jóvenes?
Hablante B:
Su nombre, el hecho de que ya le vayan alterando, ya no tienen. Algunos lo representan solo con dos, tres cachitos. Y como te mencioné, los cachos también tienen su significado y en un principio tenían 13 y 12 cachitos, ahora solo tienen tres, cuatro, pero cada uno le va poniendo su significado y van cambiando, van adoptándose a cada uno de los lugares donde estén y van cambiando ya como tal el verdadero significado y la vestimenta del personaje claro, también.
Hablante A:
Ya. ¿Y qué mensaje considera crucial para recuperar el valor simbólico del Diablo Huma entre las nuevas generaciones?
Hablante B:
Es importante que ellos conozcan tanto la leyenda, pero también el concepto de por qué se crea o qué tiene de verdad, que tiene de mentira esta leyenda. Pero ¿Y por qué se da esta leyenda? ¿Por ejemplo, tú has escuchado de la casa 1028 qué representa en realidad el toro y bella aurora? ¿Sabes, tal vez alguna vez te has preguntado qué en realidad es las violaciones que existían antes de los patronos de los españoles, a las mestizas, a las mujeres, a las criollas? El toro como tal es el miedo de esta persona poderosa para las mujeres en esa época.
Hablante A:
Bueno, eso sería toda la entrevista. Muchas gracias.
Hablante B:
Listo.

RESPUESTAS DEL FOCUS GROUP

5 participantes

Nombre participante 1: ESTEFY MARISOL ROJAS SALAZAR

1. ¿Has escuchado antes sobre el Diablo Huma? ¿Qué sabes o qué has entendido de este personaje?

Sí, he escuchado del Diablo Huma. Entiendo que es un personaje muy típico de las fiestas andinas, sobre todo del Inti Raymi. Es como un danzante que mezcla lo festivo con lo espiritual, y que tiene una presencia fuerte y llamativa por su máscara y su forma de bailar.

2. ¿Qué significado crees que tiene el Diablo Huma dentro de la cultura andina o las fiestas tradicionales?

Creo que el Diablo Huma representa la conexión con las tradiciones antiguas y el respeto a la tierra y a los ciclos naturales. No es un "diablo" malo, sino más bien un símbolo que acompaña la celebración, la energía y el agradecimiento a la naturaleza.

3. Cuando piensas en el Diablo Huma, ¿qué conceptos, emociones o valores asocias automáticamente con él?

Pienso en fuerza, alegría, identidad, comunidad y resistencia cultural. También en ese sentimiento de orgullo por lo propio y lo ancestral.

4. ¿Cómo describirías al Diablo Huma en tus propias palabras, sin buscar una definición exacta?

Para mí, el Diablo Huma es un personaje poderoso y colorido que baila con mucha energía y que hace que la fiesta se sienta viva. Es como un guardián de la tradición, alguien que anima, pero también recuerda la importancia de nuestras raíces.

5. ¿Sientes que el Diablo Huma representa algo importante para la identidad cultural de la Sierra ecuatoriana? ¿Por qué?

Sí, totalmente. Porque es un símbolo que viene de generaciones atrás y que sigue presente. Representa el orgullo indígena, las costumbres y la forma de ver el mundo que todavía se mantiene en la Sierra. Verlo en las fiestas es como ver a la comunidad unida alrededor de algo que es suyo.

6. ¿Qué símbolo o detalle del Diablo Huma te parece el más representativo de su significado? (máscaras, fajas, zamarros, látigo, colores, dos caras) Por qué?

Para mí, lo más representativo es la máscara, especialmente cuando tiene las dos caras. Siento que refleja mucho la idea de dualidad andina: el día y la noche, lo bueno y lo difícil, lo humano y lo espiritual. Además, la máscara es lo primero que llama la atención y lo que le da ese aire misterioso y ancestral.

7. Si vieras una representación gráfica del Diablo Huma sin contexto, ¿crees que podrías identificar su origen o significado? ¿Qué elementos te lo indicarían?

Creo que sí podría reconocerlo. La máscara con muchos colores, los cuernos y la forma tan particular del traje ya te hacen pensar en las fiestas andinas. Además, el diseño suele tener ese toque entre festivo y ancestral que lo distingue de otros personajes.

8. ¿Dónde sientes que has visto más referencias al Diablo Huma: redes sociales, fiestas, colegio, familia o medios?

Personalmente, lo he visto más en fiestas y celebraciones tradicionales. También aparece de vez en cuando en redes sociales, pero donde más se siente su presencia es en los eventos culturales de la Sierra, donde la gente lo vive de verdad.

9. ¿Crees que los jóvenes de tu edad entienden su significado? ¿Por qué sí o no?

Creo que algunos sí y otros no. Quienes han crecido participando en las fiestas o tienen familia que mantiene esas tradiciones lo entienden mejor. Pero hay jóvenes que solo lo ven como un disfraz llamativo y no conocen la historia o el significado detrás del personaje.

10. Si tuvieras que explicar el Diablo Huma a alguien de tu edad, ¿por dónde empezarías?

Empezaría diciendo que no es un “diablo” como el de las películas, sino un personaje importante de las fiestas andinas que representa la energía, la conexión con la tierra y las raíces de la cultura indígena. Luego le contaría sobre el Inti Raymi, la danza y el simbolismo de la máscara para que entienda todo el contexto.

Nombre participante 2: CARMEN DANIELA GORDON

1. ¿Has escuchado antes sobre el Diablo Huma? ¿Qué sabes o qué has entendido de este personaje?
Si, he escuchado y lo he visto representado en muchos bailes culturales sobre todo de la ciudad de Cayambe y sus alrededores, he visto que en bailes es el personaje que guía al grupo y siempre viste de colores muy animados.

2. ¿Qué significado crees que tiene el Diablo Huma dentro de la cultura andina o las fiestas tradicionales?
Siento que representa la conexión con la tierra, con la gente y representa, sobre todo la fuerza de la naturaleza y nuestros ancestros.

3. Cuando piensas en el Diablo Huma, ¿qué conceptos, emociones o valores asocias automáticamente con él?
El baile, la alegría, el sol, los colores, la fortaleza pero lo que más siento que va de la mano con este personaje es la identidad cultural que manifiesta representando a las raíces indígenas; su poder, su energía y su coraje.

4. ¿Cómo describirías al Diablo Huma en tus propias palabras, sin buscar una definición exacta?
Lo defino como un personaje propio de la cultura indígena que representa la esencia de la misma, y en él se refleja un guía, una conexión con la tierra, que transmite tradición ancestral, a través de un baile bastante característico que impone respeto y representa fuerza en su traje de zamarro y su mascara de colores llamativos.

5. ¿Sientes que el Diablo Huma representa algo importante para la identidad cultural de la Sierra ecuatoriana? ¿Por qué?
Si, porque siento que busca transmitir el valor de la cultura indígena y sus tradiciones, a través del baile, la alegría, reforzando su espiritualidad y fortaleza.

6. ¿Qué símbolo o detalle del Diablo Huma te parece el más representativo de su significado? (máscaras, fajas, zamarros, látigo, colores, dos caras) Por qué?
Lo que más me llama la atención es la máscara, ya que tiene dos caras, además sus colores son muy llamativos, y siento que representa en sus dos lados el bien y el mal, la luz y la oscuridad, dando a entender que todo debe tener un opuesto para su equilibrio.

7. Si vieras una representación gráfica del Diablo Huma sin contexto, ¿crees que podrías identificar su origen o significado? ¿Qué elementos te lo indicarían?
Creo que con tan solo una imagen no se podría identificar a profundidad lo que realmente significa la representación del diablo huma, sin embargo existen rasgos muy característicos que nos indicarían que se refiere a la cultura indígena como; su zamarro, la camisa blanca con bordados y las fajas pero es algo muy superficial más no indica el verdadero contexto de este personaje.

8. ¿Dónde sientes que has visto más referencias al Diablo Huma: redes sociales, ¿fiestas, colegio, familia o medios?
Lo he visto principalmente en bailes, sobre todo en celebraciones como el Inti Raymi o bailes muy grandes como las fiestas de Cayambe, Otavalo y Tabacundo.

9. ¿Crees que los jóvenes de tu edad entienden su significado? ¿Por qué sí o no?
Creo que en su mayoría no saben del significado real, sin embargo, conocen lo básico de este personaje, porque falta divulgación de información del tema o arraigar más las costumbres de lo que nos rodea.

10. Si tuvieras que explicar el Diablo Huma a alguien de tu edad, ¿por dónde empezarías?
Empezaría por explicar sobre la cultura que representa este personaje, luego por algunas de las historias que explican lo que significa cada parte del traje del diablo huma, y finalmente aclararía que es importante mantener tradiciones de nuestras culturas para futuras generaciones.

Nombre participante 3: EMILY DAYAN BENALCAZAR YEPEZ

1. ¿Has escuchado antes sobre el Diablo Huma? ¿Qué sabes o qué has entendido de este personaje?
Sí, he escuchado del Diablo Huma, sobre todo por las fiestas Inti Raymi. Lo que entiendo es que es como un personaje tradicional que representa el símbolo de un diablo o de un dios que protege. También sé que usa una máscara súper llamativa con dos caras y que baila durante las celebraciones.

2. ¿Qué significado crees que tiene el Diablo Huma dentro de la cultura andina o las fiestas tradicionales?
Creo que simboliza el vínculo entre lo espiritual y lo humano. También he escuchado que su presencia en las fiestas tiene que ver con proteger. Para mí, representa la conexión con las raíces andinas y la importancia de mantener vivas esas tradiciones.

3. Cuando piensas en el Diablo Huma, ¿qué conceptos, emociones o valores asocias automáticamente con él?
Pienso en fuerza, identidad, tradición y respeto por lo ancestral. Me provoca como una mezcla de curiosidad y admiración porque es un personaje muy potente culturalmente.

4. ¿Cómo describirías al Diablo Huma en tus propias palabras, sin buscar una definición exacta?
Diría que es un personaje simbólico, medio enigmático, que aparece en las fiestas andinas con una máscara bien colorida y llamativa. Es como un guardián.

5. ¿Sientes que el Diablo Huma representa algo importante para la identidad cultural de la Sierra ecuatoriana? ¿Por qué?
Sí, totalmente. Porque es uno de esos personajes que te recuerdan de dónde vienen las tradiciones y lo diverso que es el Ecuador. Representa la historia, la cosmovisión andina.

6. ¿Qué símbolo o detalle del Diablo Huma te parece el más representativo de su significado? (máscaras, fajas, zamarros, latigo, colores, dos caras) Por qué?
Para mí, la máscara. Siento que es lo más icónico porque concentra toda la esencia del personaje: los colores fuertes, las dos caras, la fuerza espiritual que representa. Además, la máscara es lo primero que llama la atención y lo que más se asocia con el Diablo Huma, como si ahí estuviera su “identidad”. Creo que por eso es el elemento que mejor refleja su simbolismo dentro de la tradición andina.

7. Si vieras una representación gráfica del Diablo Huma sin contexto, ¿crees que podrías identificar su origen o significado? ¿Qué elementos te lo indicarían?

No podría identificar exactamente que es el Diablo Huma sin contexto, pero algunos elementos sí me harían pensar que viene de una tradición andina: la máscara colorida, los zamarros, el látigo, los colores intensos y la forma de bailar

8. ¿Dónde sientes que has visto más referencias al Diablo Huma: redes sociales, fiestas, colegio, familia o medios?
La verdad, donde más lo he visto es en fiestas tradicionales y también en redes sociales, especialmente cuando hay celebraciones como Inti Raymi o San Juan y la gente sube fotos o videos.

9. ¿Crees que los jóvenes de tu edad entienden su significado? ¿Por qué sí o no?
Creo que algunos sí y otros no tanto. Quienes tienen más contacto con las tradiciones de la Sierra o lo han vivido en su comunidad lo entienden mejor. Pero muchos jóvenes solo lo han visto por fotos o memes sin contexto, así que conocen la imagen, pero no el simbolismo detrás

10. Si tuvieras que explicar el Diablo Huma a alguien de tu edad, ¿por dónde empezarías?
Empezaría diciendo que es un personaje tradicional andino súper importante en las fiestas de la Sierra, especialmente en el Inti Raymi. Luego explicaría que su máscara, sus colores y sus movimientos representan energía, dualidad y espiritualidad, y que es una figura que conecta con las raíces culturales y la identidad de los pueblos andinos. Después ya mostraría imágenes para que entiendan mejor.

Nombre participante 4: ISRAEL MALDONADO

1. ¿Has escuchado antes sobre el Diablo Huma? ¿Qué sabes o qué has entendido de este personaje?
Sí he escuchado. Lo he visto en videos del Inti Raymi y también en camisetas o diseños que venden por ahí. Sé que es un personaje de las fiestas, que baila full y que es súper representativo de la Sierra, pero la verdad no conozco mucho más.

2. ¿Qué significado crees que tiene el Diablo Huma dentro de la cultura andina o las fiestas tradicionales?
La verdad no estoy muy seguro. Supongo que es como un símbolo importante de la fiesta, algo así como una figura tradicional que aparece en las celebraciones, pero no sé bien qué representa exactamente.

3. Cuando piensas en el Diablo Huma, ¿qué conceptos, emociones o valores asocias automáticamente con él?
Pienso en fiesta, cultura, tradición y algo como de orgullo andino. También siento que es una figura fuerte, pero no sé bien por qué.

4. ¿Cómo describirías al Diablo Huma en tus propias palabras, sin buscar una definición exacta?
Es un man con una máscara bien llamativa, con full colores y dos caras. Usa un traje medio pesado y baila en las fiestas. Es como impactante verlo, porque tiene un estilo bien diferente.

5. ¿Sientes que el Diablo Huma representa algo importante para la identidad cultural de la Sierra ecuatoriana? ¿Por qué?
Sí creo que es importante porque todo el mundo lo reconoce y aparece en muchas cosas, desde fiestas hasta ropa y afiches. Se ve que es parte de nuestra cultura, pero yo no sabría explicar exactamente qué representa.
6. ¿Qué símbolo o detalle del Diablo Huma te parece el más representativo de su significado? ¿Por qué?
(máscaras, fajas, zamarros, látigo, colores, dos caras)
La máscara con las dos caras. Es lo primero que uno nota y es súper icónica. También los colores porque hacen que destaque un montón. Pero no sé qué significan esos detalles.

7. Si vieras una representación gráfica del Diablo Huma sin contexto, ¿crees que podrías identificar su origen o significado? ¿Qué elementos te lo indicarían?
Sí podría identificar que es algo de la Sierra o del Inti Raymi por la máscara, los colores y el traje. Pero el significado real no creo que lo entendería.

8. ¿Dónde sientes que has visto más referencias al Diablo Huma: redes sociales, fiestas, colegio, familia o medios?
En redes sociales y en camisetas o diseños urbanos. También en videos de fiestas, pero más lo he visto en cosas que la gente usa o comparte.
9. ¿Crees que los jóvenes de tu edad entienden su significado? ¿Por qué sí o no?
Creo que la mayoría no. Todos lo reconocemos, pero muy pocos saben qué simboliza en realidad. Es más como “ah sí, el Diablo Huma, qué bacán la máscara” y ya.

10. Si tuvieras que explicar el Diablo Huma a alguien de tu edad, ¿por dónde empezarías?
Le diría que es un personaje super famoso del Inti Raymi y que es parte de la cultura andina. Algo más exacto no sabría, porque yo tampoco entiendo bien su significado.

Nombre participante 5 : AXEL RODRIGUEZ
1. ¿Has escuchado antes sobre el Diablo Huma? ¿Qué sabes o qué has entendido de este personaje?
Sí he escuchado. Sé que aparece en las fiestas del Inti Raymi y que es una figura muy reconocida. Lo he visto en fotos, videos y a veces en productos como camisetas, pero no conozco mucho sobre su historia o significado.

2. ¿Qué significado crees que tiene el Diablo Huma dentro de la cultura andina o las fiestas tradicionales?
Creo que es un personaje importante dentro de la fiesta y de la cultura andina, pero no sabría decir exactamente qué simboliza. Sé que tiene una presencia fuerte, pero no conozco su papel real.

3. Cuando piensas en el Diablo Huma, ¿qué conceptos, emociones o valores asocias automáticamente con él?
Asocio tradición, cultura, identidad de la Sierra y también algo de fuerza o energía, aunque no conozco el trasfondo de esos valores.

4. ¿Cómo describirías al Diablo Huma en tus propias palabras, sin buscar una definición exacta?
Es un personaje con una máscara llamativa, generalmente con dos caras y colores fuertes. Lleva un traje característico y aparece bailando en las celebraciones andinas.

5. ¿Sientes que el Diablo Huma representa algo importante para la identidad cultural de la Sierra ecuatoriana? ¿Por qué?
Sí, porque es muy reconocido y se lo ve en diferentes espacios culturales. Se siente como un símbolo de la Sierra, aunque personalmente no conozco el significado profundo que tiene.

6. ¿Qué símbolo o detalle del Diablo Huma te parece el más representativo de su significado? ¿Por qué? (máscaras, fajas, zamarros, látigo, colores, dos caras)
La máscara, especialmente por las dos caras. Es lo que más destaca y lo que más se reconoce. También los colores del traje, porque son muy característicos. No sabría decir qué representan, solo que llaman mucho la atención.

7. Si vieras una representación gráfica del Diablo Huma sin contexto, ¿crees que podrías identificar su origen o significado? ¿Qué elementos te lo indicarían?
Podría identificar que es algo relacionado con la Sierra o con las fiestas andinas por la máscara, los colores y el estilo del traje. El significado atrás de eso no lo entendería del todo.

8. ¿Dónde sientes que has visto más referencias al Diablo Huma: redes sociales, fiestas, colegio, familia o medios?
En redes sociales y en imágenes de fiestas. También en algunos productos como ropa o afiches, pero no tanto en espacios formales.

9. ¿Crees que los jóvenes de tu edad entienden su significado? ¿Por qué sí o no?
Creo que la mayoría no. Lo identificamos por cómo se ve y por la fiesta, pero no sabemos realmente qué representa. Es más algo visual y cultural que algo explicado.

10. Si tuvieras que explicar el Diablo Huma a alguien de tu edad, ¿por dónde empezarías?
Diría que es un personaje muy representativo del Inti Raymi y de la cultura andina. Más allá de eso, tendría que buscar información porque no conozco su significado exacto.

