Pontificia Universidad Católica del Ecuador

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO DE PRODUCTOS.

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADORA PROFESIONAL
CON MENCIÓN EN DISEÑO DE PRODUCTOS

TEMA

“DISEÑO DE RECORRIDO Y ELEMENTOS DE EXHIBICIÓN PARA EL CENTRO DE INTERPRATACIÓN DEL PARQUE ARQUEOLÓGICO Y ECOLÓGICO RUMIPAMBA.

CONTENIDO

01. ANTECEDENTES

02. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

03. OBJETIVOS

04. METODOLOGIA

05. MARCO TEORICO

06. BRIEF

07. IDEACION

08. REPRESENTACION DEL PRODUCTO

09. PROCESOS Y MATERIALES DE PRODUCCION

10. COSTOS DEL PROYECTO

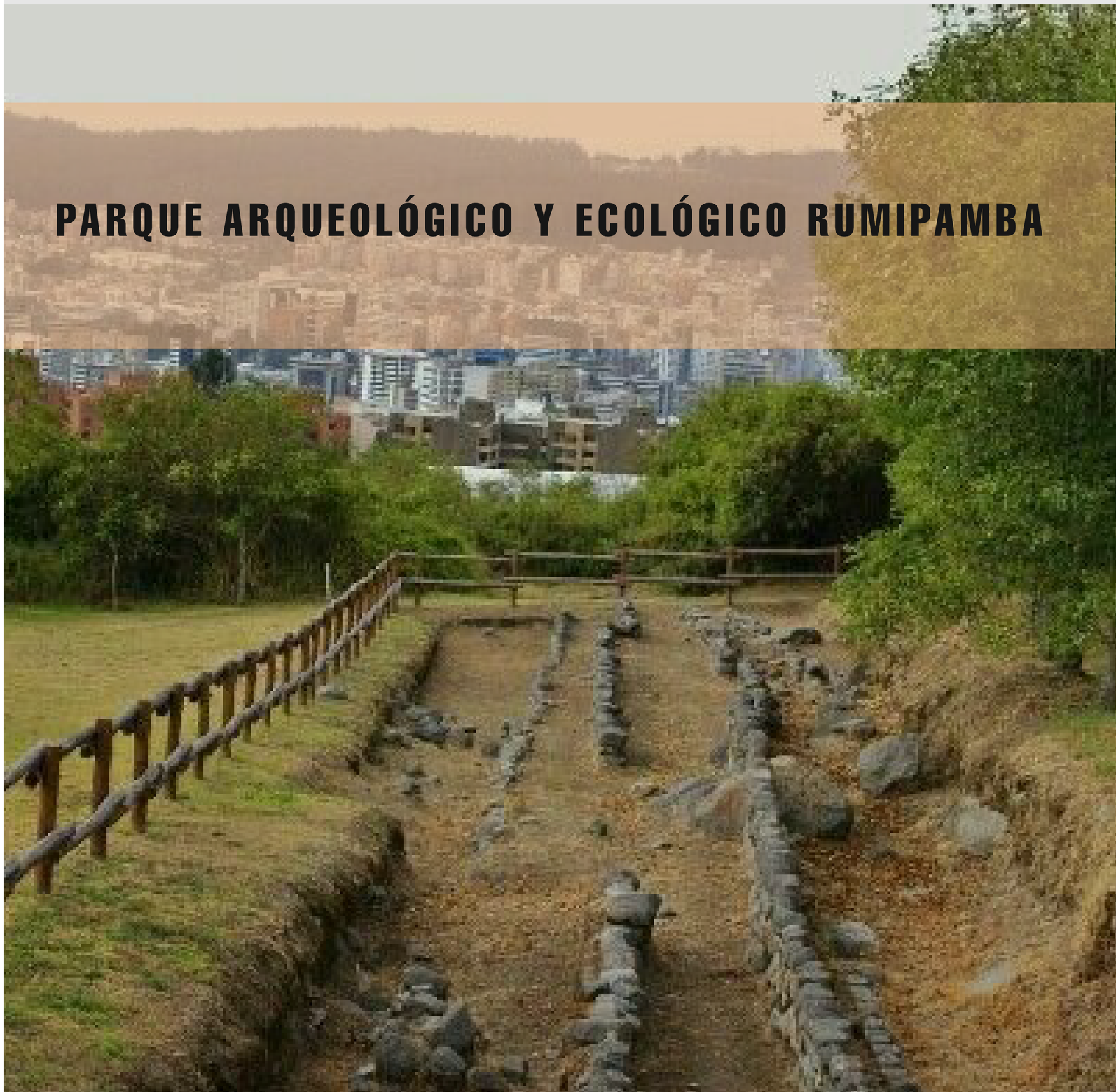
11. VALIDACION

12. CONCLUSIONES

13. RECOMENDACIONES

PARQUE ARQUEOLÓGICO Y ECOLÓGICO RUMIPAMBA

- Llanura de Piedras
- Ubicado en la ciudad de Quito
- Cubre 40 hectáreas de terreno
- Hallazgo de vestigios principalmente arquitectónicos de periodos prehispánicos
- Comprende los periodos:
  - -Formativo Intermedio (2600 a.c-1800 a.c.)
  - -Desarrollo Regional (500 a.c-500 d.c.)
  - -Periodo de Integración (500 a.c-1500 d.c.)









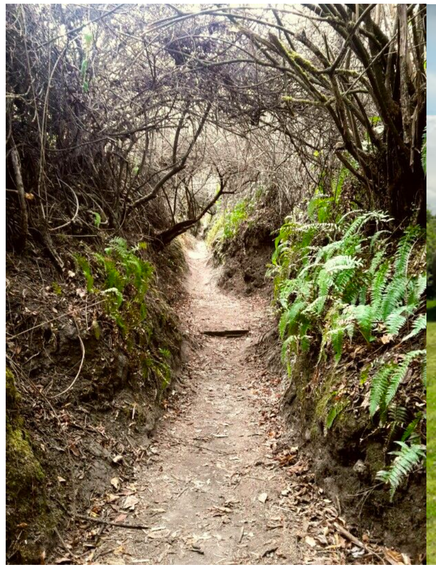
CENTRO DE INTERPRETACIÓN













UNIDADES
ARQUEOLÓGICAS

SENDEROS

CULUNCO

PLANTAS
ENDÉMICAS

CASA MUSEO

EXCAVACIÓN



PARQUE ARQUEOLOGICO & ECOLOGICO





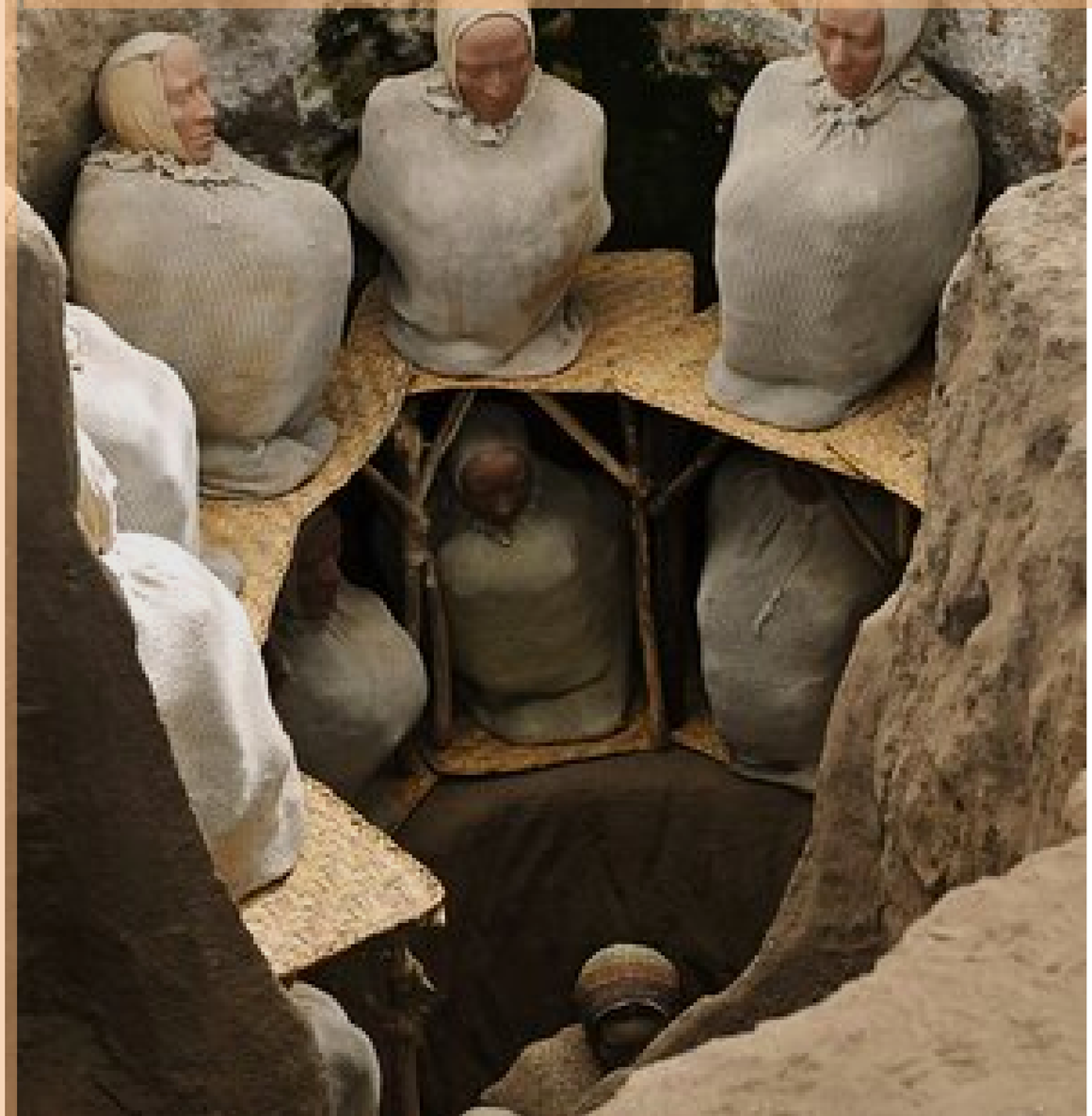


IMP

INSTITUTO METROPOLITANO DE PATRIMONIO

“Proteger y promocionar el Patrimonio fortaleciendo su conservación para velar la memoria de los ecuatorianos.”

MUSEO DE SITIO LA FLORIDA



- Ubicado en la ciudad de Quito
- 2009, hallazgo de un cementerio y pozos profundos
- Periodo prehispánico
  - Integración Temprana (200 d.C. y el 680 d.C)
- 2018 un vestigio de muestra fue robado del centro de interpretación.
- Piezas cerámicas, ajuares metálicos, vestimenta; trasladada al Museo Rumipamba.

SALA-CENTRO DE INTERPRETACIÓN RUMIPAMBA



Situación Problemática

- Busca **innovarse constantemente** mediante experiencias temporales, con el fin de preservar la historia, cultura & patrimonio de los ecuatorianos.

El acceso hacia las unidades arqueológicas se limita muchas veces por la **variación climática** y por el **tipo de recorrido** que debe realizar el usuario para llegar a la zona arqueológica.

- Respecto al Museo La Florida; el IMP **busca difundir** su historia ya que es poco frecuentado..

POR CONSIGUIENTE...

Reactivar la sala *donde se encuentran los vestigios La Florida, con el fin de* **brindar una experiencia** *que* **complemente la visita** *del usuario en el centro de interpretación cuando el acceso hacia las unidades arqueologicas se imposibilita.*

El Diseño de Productos interviene, adentrándose en el ámbito museográfico, para **diseñar un recorrido a través de elementos de exhibición** basados en los vestigios encontrados en La Florida, **dentro de la sala del centro de Interpretación** en el Parque Arqueológico & Ecológico Rumipamba.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar el recorrido y elementos de exhibición de los vestigios arqueológicos del yacimiento la Florida en las instalaciones del Parque Arqueológico Rumipamba en la ciudad de Quito Ecuador.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

01. Diseñar el proceso museográfico de exhibición de los yacimientos arqueológicos “ La Florida” basados en los lineamientos museológicos del IMP y otros referentes en la ciudad de Quito.

.

02. Aplicar los modelos de diseño centrado en el usuario y de productos para el desarrollo del proyecto.

.

03. Validar la propuesta de recorrido y medios de exhibición propuestos con el comitente, a través de modelos tridimensionales digitales.

.

METODOLOGÍA

La guía metodológica aplicada al proyecto de diseño fue el “Instituto de Tecnología e Innovación” **INTI**; que contempla 7 fases, las cuales por razones académicas **se realizan las 4 primeras fases**.

FASES METODOLOGÍA INTI

1

DEFINICIÓN
ESTRATÉGICA

¿Qué se va a hacer?

Planteamiento del problema

Deseos del comitente

Sustento Teórico

2

PROCESO
CONCEPTUALIZACIÓN

Características y elementos
de inspiración

Pensamiento analógico
por modelos

PAM

3

PRODUCCIÓN

Construcción de los
elementos museográficos

Elementos digitales
Planos técnicos
Aproximamiento a materiales
Costos

4

VALIDACIÓN

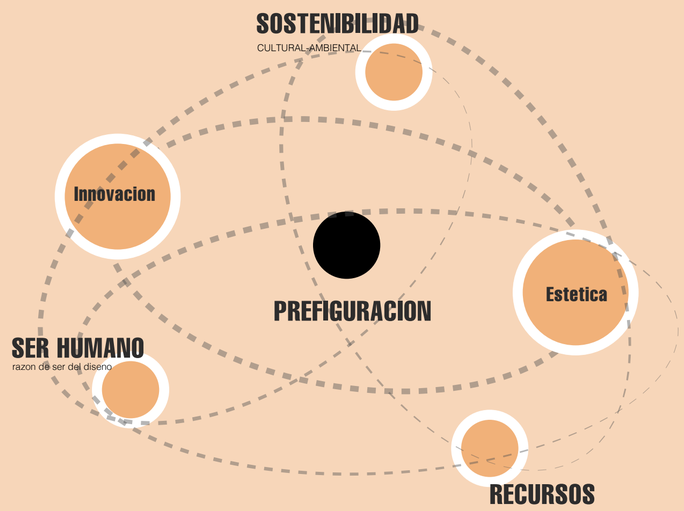
Comprobación con el
Comitente

Validación del recorrido
y los elementos de exhibiciÓn
mediante modelos digitales

MARCO TEÓRICO

La aproximación teórica dentro de un proyecto de Diseño es indispensable, se debe **comprender** cada aspecto desde el **acto de diseñar** de Jaime Franky.

SISTEMA DE REFERENTES



INTERFAZ QUE SE DENOMINA EN EL OBJETO-USUARIO

SOSTENIBILIDAD CULTURAL

-Mejorar la experiencia recreativa

-Tomar conciencia del significado del recurso que visitan

-Desarrollar el deseo de conservarlo y seguir indagando

ESTÉTICA DEL PRODUCTO

Aspectos emocionales+ técnicos

"Diseñar un recorrido y elementos de exhibición sobre los yacimientos encontrados en el Museo de sitio La Florida en el Parque Arqueológico Rumipamba"

INNOVACIÓN & DISEÑO

SER HUMANO+RECURSOS +SOSTENIBILIDAD

Unida al dominio de la estética.

Representación mental que se genera a través de experiencias

MODELOS DE DISEÑO

Comunicación desde el objeto para su uso

SER HUMANO

Razón de ser del diseño

-ANTROPOMETRÍA

-PERCENTILES HUMANOS

ACCESIBILIDAD

Fácil uso
Pregnante
Emocional
Adaptable
Dinámico

INTERACCIÓN

USABILIDAD

-Libre de barreras
-Actividades inclusivas

DISEÑO UNIVERSAL

Las actividades a ejecutar debe abarcar al mayor número de visitantes que llega al museo; asímismo que interactúen entre los mismos

Atributos del objeto formados por el **entorno** que el **usuario** se involucra.

Diseño Centrado en el Usuario

Las muestras museográficas contemporáneas no se centran en la exhibición de piezas solamente, se encarga en **involucrar al usuario** en la misma; **transformándose en parte de la obra**

MUSEOLOGÍA

Funcionamiento de un museo; se basa entre el

Hombre-Realidad

MUSEOGRAFÍA INTERACTIVA

Interfaz
usuario-objeto-espacio

Mecanismos
-Jalar una palanca
-Agacharse
-Girar un elemento

MUSEOGRAFÍA

Estética de la muestra, su diseño, elementos, ejecución, interacción.

MUSEOGRAFÍA CONTEMPORÁNEA

-Experiencia de aprendizaje
-Animar al usuario a interactuar con el objeto intuitivamente
-Muestras atractivas y opuestas a las tradicionales
-Mejorar la interacción social.

Diseño de Exposiciones

Naturaleza simbiótica y experimental

Parte desde lo cultural y educacional; crea un espacio de difusión de Patrimonio

SOSTENIBILIDAD CULTURAL

-Mejorar la experiencia recreativa

-Tomar conciencia del significado del recurso que visitan

-Desarrollar el deseo de conservarlo y seguir indagando

ESTÉTICA DEL PRODUCTO

Aspectos emocionales+ técnicos

“Diseñar un recorrido y elementos de exhibición sobre los yacimientos encontrados en el Museo de sitio La Florida en el Parque Arqueológico Rumipamba”

INNOVACIÓN & DISEÑO

SER HUMANO+RECURSOS +SOSTENIBILIDAD

Unida al dominio de la estética.

SER HUMANO

Razón de ser del diseño

-ANTROPOMETRÍA

-PERCENTILES HUMANOS

RECURSOS

Gabriel García, desde el estudio de la **ergonomía organizacional**, se encarga del diseño y **desarrollo de procesos y servicios**

EL COLOR

MUSEOS HISTORICOS ARQUEOLOGICOS

Colores neutros.

TIPOS DE EXPOSICIONES

PERMANENTE

TEMPORAL

ITINERANTE

TIPO DE RECORRIDO

SUGERIDO-OBLIGATORIO
Orden secuencial, cronologico

LIBRE
Recorrido depende del usuario

ELEMENTOS DE EXHIBICIÓN

VITRINAS

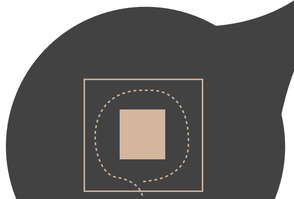
BASES

PLATAFORMAS

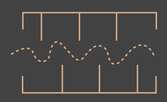
INFOGRAFIAS

MODELOS DE CIRCULACIÓN

Guía para distribuir los elementos en el espacio



ARTERIAL



LINEAL



CADENA

ILUMINACIÓN

Luz directa hacia los objetos

Espacio con luz difusa

Para vestigios, usar luz incadescente

BRIEF DEL PROYECTO

¿QUÉ SE HARÁ?

Diseño de recorrido y elementos de exhibición de los vestigios La Florida, en el centro de interpretación del Parque Rumipamba.

¿QUÉ SE ESPERA?

Los elementos de exhibición permiten la **interacción entre usuarios con el objeto**; el recorrido y la propuesta museografica, **complementa la visita** dentro del centro de interpretación en el Parque Rumipamba.

USUARIOS

Mayoritariamente-Población infantil

6-12 años

Turistas

12-80 años

REQUERIMIENTOS DEL COMITENTE

-Actividades que compensen la visita dentro del centro de interpretación.

-Difusión Yacimiento La Florida-Referirse en el guion museológico

- Interacción directa con el objeto

-Bajo costo

- Fácil Montaje/ Muestra Temporal

-Seguir la línea museográfica de Rumipamba

PRESUPUESTO

Proyectos IMP:

$4000

TIPOLOGÍA

MUSEO-CASA ALABADO



MUSEO
LA MITAD DEL MUNDO



Familia Colombiana divirtiéndose en la sala de Fotomontaje con los trajes típicos de Ecuador.

MUSEO NACIONAL



REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

Se determinan a partir de la **necesidad del comitente**, e **investigación teórica**; para esquematizar los requerimientos; Gerardo Rodríguez plantea dividirlos en grupos que serán de ayuda al momento de realizar la validación.

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

USABILIDAD-FUNCIÓN

- Destacar vestigios arqueológicos
  (Uso de glorificadores)
- Mecanismos de nivel de complejidad bajo que permitan la interacción entre el objeto y usuario.
  (Actividades dinámicas sobre la arqueología y preservación del Patrimonio)
- Montaje en el espacio
  (Montaje de complejidad baja, de preferencia evitar usar varios ensambles; su **configuración** se da por su forma)

SEGURIDAD-DURABILIDAD

- Estructuras sólidas para su preservación.
  (Utilizar vitrinas horizontales o verticales para proteger las piezas en exhibición)
- Iluminación en el espacio.
  (Iluminación en cada pieza, evitar uso de luz amarilla)
- Elementos de exhibición seguros.
  (Contener a la pieza, colocar las piezas sobre bases para mantenerlas estables)
- Evitar la manipulación de los vestigios.
  (Para actividades didácticas hacer uso de piezas réplicas)

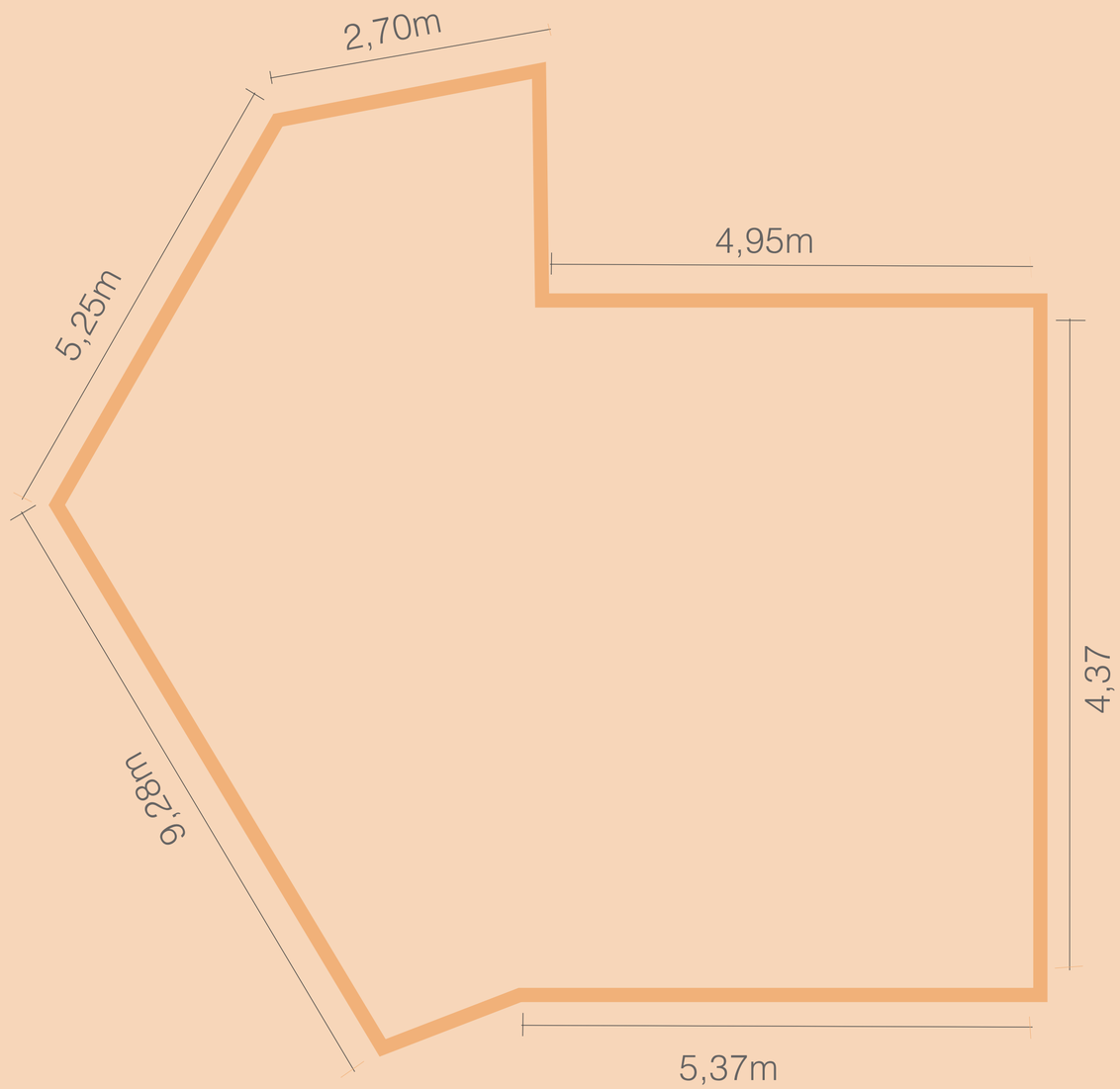
PERCEPCIÓN

- Exhibición cronológica
  (Recorrido sugerido)
- Nuevos medios de visualización y sensibilización.
  (Escenografía y manipulación de elementos dentro de la sala)
- Estética de la exhibición.
  (Mantener la línea museográfica de Rumipamba)
  (Cromática-similar a la de Rumipamba colores neutros)
  (Espacio, luz difusa)

ADAPTABILIDAD

- Frecuentado por estudiantes, mayoritariamente desde los 6-18 años.
  (Tomar en cuenta los percentiles antropométricos para las dimensiones de los elementos museográficos. Actividades inclusivas)
- Adaptabilidad en el espacio.
  (Evitar uso de tornillos o ensambles en paredes de la sala; Configuración de elementos independientes,iluminacion en el elemento; morfología de la exhibición a través de Módulos)

Espacio- Sala



GUION MUSEOLOGICO LA FLORIDA



VESTIGIOS ENCONTRADOS EN LA FLORIDA



CONCEPTO

Se realiza un mapa mental para cada concepto, con la ayuda de las matrices del “PAM” se sustraen elementos morfológico, junto a los requerimientos de diseno pautan la configuración del elemento y su experiencia.

CONCEPTO 1 “Hallazgo cronológico”

Palabras clave	Interacción Muestra cronológica Prospección arqueológica	Explorar Analizar Delimitar	Excavar Investigar Identificar
Tipo Museografía	Interactiva		
Metodología	“Pensamiento Analogico por Modelos”		

Matriz Estructural

Prospección arqueológica

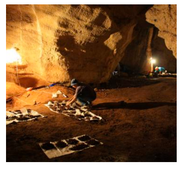

Explorar


Analizar

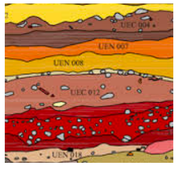

Delimitar-Excavar

Matriz Morfológica

Morfologia Yacimientos


Yacimiento


Cuadrantes



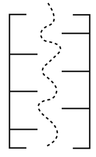
estratigrafía arqueológica

Matriz Constructiva

Entorno del arqueólogo

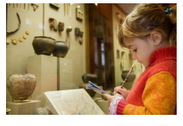

Cromatica


Textura


Orden cronológico

Principios perceptivos

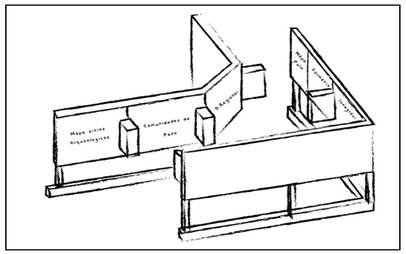
Excavar piezas, apropiarse del patrimonio

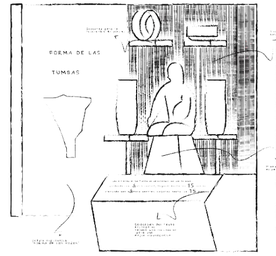

Explorar

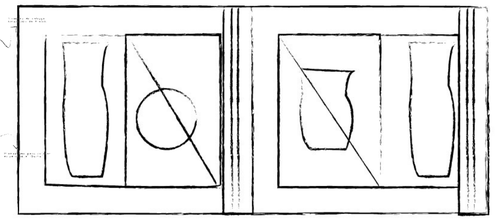

Interactuar-objeto

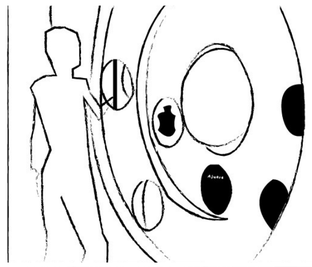

Registrar

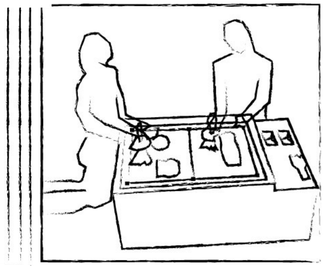
Elementos configurados

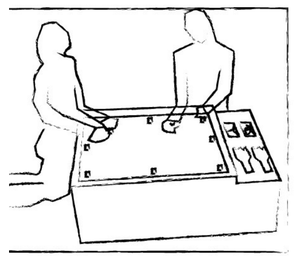


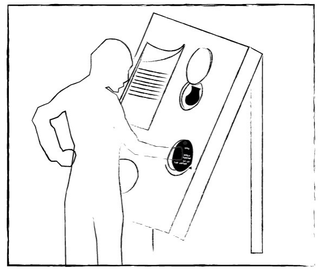


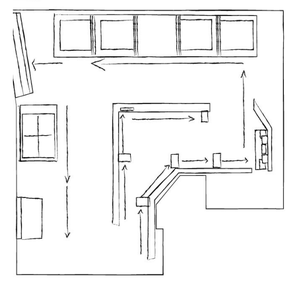
















CONCEPTO 2 “Poder de la muerte”

Palabras clave	Inmerso Jerarquía Contener	Difuso Profundo Pozo profundo
Tipo Museografía	Contemporánea	
Metodología	“Pensamiento Analogico por Modelos”	

Matriz Estructural

Patrones de enterramiento

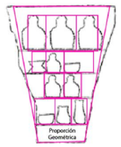

Estructura-paredes internas


Exoestructura-patron


Equilibrio

Matriz Morfológica

Morfologia Pozos de enterramiento



Jerarquia



rotacion

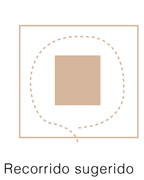


Matriz Constructiva

Elementos internos pozos de enterramiento


Cromatica-luz en el espacio


Textura


Recorrido sugerido

Principios perceptivos

Escenografía, la muestra contiene al usuario


Inmerso


Usuario parte de la muestra


Representación-escenografía

Elementos configurados

