

ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Tema:

**MUSEO ITINERANTE PARA DIVULGAR EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO
DE LA PARROQUIA SUCRE**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Ingeniera en
Diseño Industrial**

Línea de Investigación:

Diseño, infraestructura y sistemas sociales y ambientales para un hábitat
sostenible

Autora:

Evelyn Jomaira Zúñiga López

Director:

Dis. Mg. Michele Paulina Quispe Morales

Ambato – Ecuador

Abril 2022

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
HOJA DE APROBACIÓN**

Tema:

**MUSEO ITINERANTE PARA DIVULGAR EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO
DE LA PARROQUIA SUCRE**

Línea de Investigación:

Diseño, infraestructura y sistemas sociales y ambientales para un hábitat sostenible.

Autora:

Evelyn Jomaira Zúñiga López

Michele Paulina Quispe Morales, Dis. Mg.

f. _____

CALIFICADOR

Concepción del Carmen Bedón Vaca, Arq. Mg.

f. _____

CALIFICADOR

Delia Angélica Tirado Lozada, Dis. Mg.

f. _____

CALIFICADOR

Santiago Alejandro Acurio Maldonado, Ing. Mg.

f. _____

DIRECTOR ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Hugo Rogelio Altamirano Villaroel, Dr.

f. _____

SECRETARIO GENERAL PUCESA

Ambato – Ecuador

Abril 2022

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **EVELYN JOMAIRA ZÚÑIGA LÓPEZ**, con C.C. **1804778999**, autora del trabajo de graduación intitulado “MUSEO ITINERANTE PARA DIVULGAR EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO DE LA PARROQUIA SUCRE”, previa a la obtención del título profesional de INGENIERA EN DISEÑO INDUSTRIAL, en la escuela de **DISEÑO INDUSTRIAL**.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizado a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, abril 2022

Evelyn Jomaira Zúñiga López

C.C. 1804778999

AGRADECIMIENTO

Los años pasaron y encontrarme en este punto de mi vida, es la experiencia más inexplicable, las emociones me explotan y no me queda más que gratitud a todos los seres de luz que formaron parte de todo el camino recorrido.

Dios como mi principal fortaleza en los momentos buenos, malos e impredecibles: a mi familia con los constantes consejos y ánimos para no rendirme y a mis amigos como mis cómplices de experiencias inolvidables.

Un agradecimiento especial a mi tutor Mg. Santiago Santamaria, por confiar en mi proyecto y guiarme en este proceso de la manera más profesional, con la paciencia y vocación que lo caracteriza.

Finalmente, a todos los docentes y personal administrativo de la Escuela de Diseño Industrial, por hacer de esta etapa una de las más especiales, gracias por el conocimiento y sabiduría que en mi enriquecieron.

Con la mejor vibra, Jomi

DEDICATORIA

La elección de estudiar Diseño Industrial y la que ahora será mi profesión fue totalmente una de las mejores decisiones tomadas, todo esto gracias a la confianza que en mi depositaron mis Padres. Sin más se lo dedico ellos, mi mayor orgullo y a quienes los agradeceré siempre.

A mis hermanos que son el reflejo de que con dedicación, compromiso y perseverancia podemos cumplir nuestras metas.
A mis sobrinos que son la luz de mi vida.

Por último, y no menos importante en memoria de mi abuelita, mi inspiración por siempre.

Con Cariño Jomi

RESUMEN

El patrimonio arqueológico representa un medio de vinculación con el pasado, es una forma de entender la memoria, identidad y legado de una cultura. Sin embargo, en la actualidad existe cierta desvalorización hacia los vestigios. Tal es el caso de la Parroquia Sucre, Provincia de Tungurahua. Cuenta con un museo en el Centro Cultural *Urku Kuri*, pero carece de concurrencia de visitantes. De esta manera el objetivo que persigue la investigación es el diseño de un museo itinerante para divulgar dicho patrimonio; la propuesta se maneja como un medio de exposición temporal para un alcance amplio a distintos lugares, permite al usuario fortalecer el aprendizaje a través de una experiencia interactiva, y despertar su interés por conocer Sucre. El proyecto tiene un enfoque cualitativo debido, que se investiga sobre las características en relación con el usuario-objeto-entorno. El diseño por manejar es de tipo investigación-acción, dado que a partir de la información obtenida se busca proporcionar una alternativa para la difusión del patrimonio. Se emplea un alcance de carácter descriptivo, pues se define aquellas características indispensables para el desarrollo de la problemática planteada. Por otro lado, la metodología específica para el proyecto comprende como fase inicial la identificación de necesidades, posteriormente el diseño conceptual, diseño de detalle y finalmente, la validación de las propuestas de diseño. Como conclusión el GAD Parroquial Sucre ve como viable el uso de un museo itinerante, los aspectos evaluados presentan un alto grado de conformidad.

Palabras clave: Patrimonio Arqueológico, Sucre, diseño, museo, itinerante.

ABSTRACT

Archaeological heritage represents a means that links to the past; it is a way of understanding the memory, identity, and legacy of a culture. However, at present, there is an inevitable devaluation of the vestiges. Such is the case of Sucre Parish, Province of Tungurahua. It has a museum in the Urku Kuri Cultural Center but lacks visitors. Thus, the objective of the research is the design of an itinerant museum to disseminate this heritage; the proposal is handled as a means of the temporary exhibition for a broad reach to different places, allows the user to strengthen learning through an interactive experience, and awaken their interest in knowing Sucre. The project has a qualitative approach because it investigates the characteristics concerning the user-objectenvironment. The design to be managed is of the action-research type since the information obtained is used to provide an alternative for disseminating heritage. A descriptive scope is used since it defines those essential characteristics for developing the proposed problem.

On the other hand, the specific methodology for the project comprises an initial phase, the identification of needs, the conceptual design, detailed design, and finally, the validation of the design proposals. In conclusion, the GAD Parroquial Sucre sees as viable the use of an itinerant museum. The evaluated aspects present a high degree of conformity.

Keywords: Archaeological Heritage, Sucre, design, museum, itinerant.

ÍNDICE

HOJA DE APROBACIÓN	ii
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA	9
1.1. Revalorización del patrimonio cultural a través del diseño.	9
1.2. Aplicación de la iconografía de la cultura Panzaleo y Puruhá en el diseño....	13
1.3. Recursos de divulgación y promoción de patrimonio cultural.....	18
1.4. Aplicación de recursos para la difusión cultural.....	23
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	32
2.1. Enfoque, diseño y alcance de la investigación	32
2.2. Población y muestra.....	33
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación	33
2.4. Análisis e interpretación	34
2.5. Propuesta de Investigación	40
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS	84
3.1. Análisis de la propuesta digitales	84
3.2. Validación de la propuesta a través del usuario.	84
CONCLUSIONES.....	88
RECOMENDACIONES	91
BIBLIOGRAFIA	92
ANEXOS	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Stand Informativo.	10
Figura 2. Estructura estática espiral.	11
Figura 3. Museo Itinerante MIM.	12
Figura 4. Análisis Iconográfico.	15
Figura 5. Propuesta Pieza de ajedrez.	16
Figura 6. Elemento generador en el contexto: vasija.	18
Figura 7. Documentación 3D de una Lucerna Romana.	21
Figura 8. Exposición Fotográfica Sobre Ruedas.	22
Figura 9. Sistema Modular para vitrina.	24
Figura 10. Propuesta para exposición de arte.	24
Figura 11. Escala.	25
Figura 12. Escala.	26
Figura 13. Proporción de objeto tridimensional.	27
Figura 14. Circulación.	27
Figura 15. Acondicionamiento natural.	28
Figura 16. Visitante con accesorios de colibrí.	29
Figura 17. Cartas que muestran diferentes piezas del museo.	30
Figura 18. Estaciones para la estimulación de la vista y tacto.	31
Figura 19. Mapa mental	45
Figura 20. Motivo Gestor.	46
Figura 21. Distribución y Recorrido para el Museo Itinerante.	47
Figura 22. Propuesta para Vitrina.	47
Figura 23. Propuesta Interactiva 2	48
Figura 24. Propuesta Interactiva 1	48
Figura 25. Propuesta Interactiva 3	49
Figura 26. Propuesta para <i>Makerspace</i> (Silla)	49
Figura 27. Propuesta para <i>Makerspace</i> (Mesa)	50
Figura 28. Propuesta para <i>Souvenirs</i> (Individual N°1).	50
Figura 29. Propuesta Informativo.	51
Figura 30. Propuesta para <i>Souvenirs</i> (Individual N°2).	51
Figura 31. Propuesta Cubierta	52
Figura 32. Especificaciones para la vitrina	56

Figura 33. Especificaciones para propuesta interactiva N°1.	57
Figura 34. Especificaciones para propuesta interactiva N°2.	57
Figura 35. Especificaciones para propuesta interactiva N°3	58
Figura 36. Especificaciones para propuesta de Makerspace	58
Figura 37. Especificaciones para el Mostrador.....	59
Figura 38. Especificaciones para propuesta de estructura informativa.	59
Figura 39. Especificaciones para paneles publicitarios	60
Figura 40. Especificaciones para propuesta de la cubierta.	60
Figura 41. Especificaciones de modularidad.....	61
Figura 42. Especificaciones para señalética	61
Figura 43. Dimensiones Generales de Vitrinas.	62
Figura 44. Dimensiones Vitrina.	63
Figura 45. Dimensiones de la propuesta interactiva N°1.....	64
Figura 46. Dimensiones de la propuesta interactiva N°2.....	65
Figura 47. Dimensiones de la propuesta interactiva N°3.....	66
Figura 48. Dimensiones de la Mesa para Makerspace.	67
Figura 49. Dimensiones de la Silla para Makerspace.	68
Figura 50. Dimensiones del Mostrador (Individual N°1)	69
Figura 51. Dimensiones del Mostrador (Individual N°2)	70
Figura 52. Dimensiones del Informativo.	71
Figura 53. Dimensiones Panel Informativo.....	72
Figura 54. Animación N°1	73
Figura 55. Animación N°2	73
Figura 56. Animación N°3	74
Figura 57. Animación N°4	74
Figura 58. Animación N°5	75
Figura 59. Animación N°6	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Lista de requerimientos y necesidades	40
Tabla 2. Especificaciones del producto	42
Tabla 3. Especificaciones generales de cada Módulo.....	52
Tabla 4. Ficha de costos Vitrina 1.	76
Tabla 5. Ficha de costos Vitrina 2.	76
Tabla 6. Ficha de costos Vitrina 3.	77
Tabla 7. Ficha de costos Vitrina 4.	77
Tabla 8. Ficha de costos Vitrina 5.	78
Tabla 9. Ficha de costos propuesta interactiva 1.	78
Tabla 10. Ficha de costos propuesta interactiva 2.	79
Tabla 11. Ficha de costos propuesta interactiva 3.	80
Tabla 12. Ficha de costos Silla.....	80
Tabla 13. Ficha de costos Mesa.....	81
Tabla 14. Ficha de costos Mostrador.	81
Tabla 15. Ficha de costos Estructura Informativa.	82
Tabla 16. Ficha de costos Cubierta.....	82
Tabla 17. Ficha de costos Museo Itinerante.....	83
Tabla 18. Interpretación de gráficas.	84

INTRODUCCIÓN

El patrimonio cultural simboliza una vía de comunicación con el pasado, es una forma de entendimiento acerca de la memoria e identidad de un pueblo para las generaciones actuales y futuras, constituye una herencia de tradiciones, bienes tangibles e intangibles, costumbres, ritos, entre otros (García, 2011). Según La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1982), al patrimonio cultural de un pueblo comprende:

(...) las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan un sentido a la vida. Es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo: la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas. (p. 3)

Como el autor manifiesta es un conjunto de aspectos que representan a un individuo o individuos, es así una forma de promover, generar valor y vincularse con la sociedad. Adicionalmente a esta definición el Ministerio Coordinador de Patrimonio (2012), menciona que:

Gracias al patrimonio podemos definir como un pueblo histórico-cultural, es decir, donde la historia y la cultura de la que provenimos es valorada por cada uno de nosotros. El patrimonio es una fuente de conocimientos no renovable que constituye la memoria de la comunidad. (p. 9)

Es así como, si un bien material o inmaterial no es adecuadamente manejado, sufre cambios que afecten a su preservación, o en el peor de los casos desaparece. Dentro de este contexto como expresa, la UNESCO (s.f.) proteger el patrimonio se ha convertido en un deber social y utilizar medios que lo promuevan es parte de un proceso de divulgación (Conforti, Gonzalez, & Endere, 2014). Las riquezas culturales se ven afectadas por la desvalorización y desinterés de la sociedad, desde la posición de Ferrer y León (2008): "(...) la divulgación se propone expandir esos conocimientos a todas las personas interesadas y, para lograrlo, busca que el

mensaje sea atractivo, fresco, pero sin que por eso desvirtúe el contenido” (Martínez, 2011, p. 2). Desde el punto de vista de Guglielmino (2007), hablar de difusión en contexto con el patrimonio, no solo requiere de transmitir cierta información pues en un sentido pedagógico es relacionarse con la sociedad y profundizar el conocimiento.

Por ejemplo, la tecnología facilita un acercamiento distinto a la experiencia con la historia de un pueblo, es en un medio que llama al interés de nuevos usuarios y que aporta en gran medida a la promoción del patrimonio, mientras tanto, los museos convencionales que carecen de innovación, no se ven beneficiados del mismo modo. Es un reto para las organizaciones reinventarse y generar interés por la cultura, en vista a esta problemática aparecen las exposiciones itinerantes y museos móviles, que en efecto consisten en recorrer distintos lugares para llegar a un público más extenso (Ševčuk, 1966). Como menciona Segovia (2018), este recurso descentraliza un museo, es un medio versátil para la exhibición de colecciones y que a su vez permite la participación de un público extenso

El proyecto busca beneficiar a la comunidad para su propio desarrollo sin perder su identidad cultural. Por lo mencionado anteriormente, se toma en consideración investigaciones recientes enfocadas en el ámbito cultural. De acuerdo con Castillo (2013), utiliza como recurso de difusión un sistema desmontable para informar a la sociedad acerca del patrimonio cultural intangible del territorio Chileno, el objetivo es exponer las manifestaciones culturales de los Yaganes, Mapuches y Collyas, principalmente sus rituales tradiciones, festividades, técnicas ancestrales entre otras, en cuanto a aspectos constructivo requirió de materiales que proporcionen estabilidad a la estructura, se utilizó tubos de cartón como recurso principal, y como secundarios cables de acero y lonas; como resultado fue un trabajo que evaluó la experiencia de aprendizaje con el usuario-objeto en la Plaza Sotomayor y el Parque cultural de Valparaíso, en respuesta a la propuesta se evidencia conformidad con el producto es adaptable a distintos sitios y comunicativo.

Puerta y Mejía (2016), desarrollan una estación modular interactiva e itinerante, basada en la memoria, identidad y cultura, además, de la integración entre el

quehacer museístico y el diseño industrial. La investigación está enfocada al aprovechamiento de recursos reciclables para generar una propuesta sustentable; la principal necesidad es difundir los orígenes de la Comuna dos ubicada en Medellín, Colombia. El objeto propone un diseño simétrico, de práctico armado y desarmado, además, integra tecnologías de fácil compresión, el usuario responde positivamente a la interacción con el objeto, pues cuenta con un transporte sencillo en especie de caja, diseño versátil y comunicativo para todo tipo de personas pues está destinado a un ambiente urbano. El proyecto fue autogestionado por la Red Cultural de la Comuna dos, sin embargo, no se realizaron estudios posteriores de la factibilidad de la propuesta a largo plazo.

Por otro lado, Noreña (2013), propone una exposición itinerante de piezas arqueológicas que es aplicado a instituciones educativas en Ituango, departamento de Antioquia, Colombia. El autor desarrolla una investigación teórica y metodológica que incluye estrategias de divulgación y difusión en un contexto pedagógico, para complementar la exhibición se usa maquetas que representan lo que fue la cotidianidad de la vida de los pueblos prehispánicas, se incluye planes temáticos y vitrinas para ciertas réplicas arqueológicas. Para incentivar el interés de los niños se les proporcionó carpetas informativas, una cartilla infantil, un video y un souvenir. Para comprobar si la propuesta fue viable se realizó un análisis de carácter cualitativo, en donde se identificaron los valores culturales receptados en respuesta a la propuesta. El proyecto revaloriza el patrimonio, además, fomenta aspectos educativos en docentes y estudiantes, el resultado fue una forma distinta para promover el aprendizaje, fue necesario la intervención de medios visuales para mejorar la compresión y fortalece el mensaje, que se desea transmitir, evidencia la aceptación del usuario al interactuar con la propuesta.

Los proyectos expuestos anteriormente fueron iniciativas que involucran el patrimonio, no obstante, como expresa Garrochena (2016), de acuerdo con la perspectiva actual de la difusión del patrimonio existe cierta peculiaridad con el arqueológico puesto, que se limita no solo en barreras físicas, también en muchos casos se trasmite de forma caduca y errónea sin causar mayor efecto en el individuo, su historia y valor pasan desapercibidos (p. 45). Por lo tanto, el autor se

refiere al deficiente sistema para vincular a la sociedad con los bienes arqueológicos, es decir, las inadecuadas estrategias de divulgación que no llegan a un público extenso. Es este sentido de acuerdo con la UNESCO (1972), en su 17ª convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural se ha constatado que:

El patrimonio cultural y el patrimonio natural están cada vez más amenazados de destrucción, no sólo por las causas tradicionales de deterioro sino también por la evolución de la vida social y económica que las agrava con fenómenos de alteración o de destrucción aún más temibles (p. 1).

En la globalización, pese a que mejora en cierto sentido la calidad de vida se descuida factores importantes que señalan el origen de los territorios que actualmente son habitados alrededor del mundo. Con respecto al continente asiático, en Japón, las primeras leyes para la protección de piezas arqueológicas se originan en 1870, posteriormente en 1919 se integran medidas de preservación relacionados a lo humano y natural, de acuerdo con la cosmovisión japonesa; para el año 1954 se reforma la ley y se determina artículos para la conservación de bienes arqueológicos, sin embargo, desde 1980 hasta la actualidad, se han desarrollado múltiples debates que ponen a juicio si las medidas, que se desarrollaron en años pasados realmente benefician a la herencia cultural, existe una preocupación por la pérdida del patrimonio y la destrucción de los mismos (Gómez A., 2016)

En contexto a Latinoamérica, Perú es un país con gran cantidad de asentamientos arqueológicos, la mayoría de sus territorios se originaron por antepasados incaicos, aun así, alrededor de las últimas décadas, aproximadamente el 60% de sus bienes se han visto afectados por robos, desvalorización, destrucción y sobre todo la pérdida de la historia milenaria que antecede al país (Shady, 2002). De forma similar, en toda Colombia para el año 2012 a través de la Encuesta de Consumo Cultural, se halla que tan solo un 12,6% de personas asistieron a museos (Andrade, 2017). En este sentido se evidencia la escasa evolución de las distintas entidades, que se encargadas de divulgar el patrimonio.

En Ecuador, como expresa el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2014), en el año 2012 se calculó alrededor de 1 millón de visitantes que asistieron a museos, archivos y bibliotecas pertenecientes a dicha institución, pese a esta cifra para el año consecutivo se redujo a 791.931 asistentes. De acuerdo con los registros recientes del Directorio Red Ecuatoriana de Museos, en el año 2018 gracias al Ministerio de Cultura y Patrimonio, se trabajó en cambios que beneficien la gestión de los acervos del país, la reapertura del Museo Nacional del Ecuador y el mejoramiento de 6 museos repartidos en el territorio, con el objetivo de mantener la memoria histórica que posee Ecuador; en el mencionado registro específicamente en la Zona 3 que corresponden a las provincias Cotopaxi, Pastaza, Chimborazo y Tungurahua, se registran 24 museos, de los cuales 12 corresponden a la provincia de Tungurahua y tan solo el 50% de estos preservan vestigios arqueológicos. Específicamente en el Cantón Patate se reconoce como único museo al Museo Señor del Terremoto (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2019).

Pese a los esfuerzos e interés del gobierno por mantener la memoria cultural, ciertos espacios que en primeras instancias fueron destinados a salvaguardar el patrimonio, actualmente se ven afectados en la pérdida misma de sus identidades, tal es el caso del Museo del Centro Cultural *Urku Kuri*, está ubicado en la parroquia Sucre, cantón Patate, provincia de Tungurahua, fue creado tras la necesidad de preservar los hallazgos encontrados accidentalmente años atrás, en este espacio reposan alrededor de 74 piezas arqueológicas como pondos, vasijas, ollas, platos y osamentas humanas pertenecientes a la cultura Puruhá y Panzaleo, actualmente el museo abre previa cita o en celebraciones importantes, que se desarrollen en el Centro Cultural, debido a los roces entre autoridades que limita la convivencia para su reapertura continua, la desvalorización de la propia comunidad por el patrimonio, el desconocimiento de medios que impulsen el aprovechamiento y divulgación del museo, la ubicación geográfica de la parroquia, son limitantes que impiden su desarrollo.

Por otro lado, el Gobierno Autónomo Descentralizado de San Cristóbal de Patate, específicamente en el departamento de turismo, tan solo se proporciona

información básica como respaldos gráficos tipo trípticos, que no promociona una riqueza histórica, los únicos medios de información disponible, el uso de recursos obsoletos no genera información suficiente al turista. Es así como a pesar del importante beneficio que trae al país la aparición de estos bienes culturales se desconoce de los vestigios que posee Sucre, el llegar a distintos lugares con información relevante permitiría a la parroquia resaltar sus atractivos potenciales, generar fuentes de ingreso y contribuir en gran medida al aprendizaje de la población.

Por lo mencionado anteriormente el problema de la investigación se establece con la siguiente pregunta, ¿Cómo divulgar el patrimonio arqueológico de la parroquia Sucre mediante un museo itinerante? Es así como la idea a defender que persigue el proyecto de titulación se determina como: El diseño de un museo itinerante divulga adecuadamente el patrimonio arqueológico de la parroquia Sucre.

De esta manera el objetivo principal es el diseño de un museo itinerante para divulgar el patrimonio arqueológico de la parroquia Sucre. los objetivos específicos son:

1. Identificar los recursos de divulgación y promoción del patrimonio arqueológico para la definición de la relación usuario-objeto-entorno.
2. Determinar los parámetros funcionales y formales del museo itinerante para la conceptualización de las propuestas
3. Desarrollar la propuesta virtual del museo itinerante para la divulgación del patrimonio arqueológico de la parroquia Sucre

El proyecto tiene un enfoque cualitativo debido a, que se investigará sobre las características en relación con el usuario-objeto-entorno, en contexto a los recursos de divulgación y promoción del patrimonio arqueológico, es esencial entender estos aspectos para posteriormente plantear soluciones viables. El diseño por manejar es de tipo investigación-acción, dado que a partir de la información obtenida se buscará proporcionar una alternativa que promueva el interés y aprendizaje acerca de los vestigios que posee la parroquia Sucre. Se empleará un alcance de carácter

descriptivo, pues se pretende definir aquellas características indispensables para el desarrollo de la problemática planteada.

Por otro lado, la metodología específica para el desarrollo del proyecto se basa en la metodología proyectual de Rodgers & Milton (2011) que comprende como fase inicial la identificación de necesidades, es decir, investigar información que aporten al diseño conceptual de la propuesta, en este punto se recopilan datos, se definen elementos, se establece parámetros relevantes para la investigación y se clasifica la información. Posteriormente en la fase creativa el proyecto toma un carácter teórico- prácticos pues a través de los datos recabados en la fase anterior se toma en consideración los puntos claves que permitan desarrollar el diseño conceptual bajo parámetros estéticos y funcionales, en esta fase se desarrollan bocetos y consecuente se define la propuesta. Finalmente, la verificación del diseño está encaminado en evaluar mediante encuestas la viabilidad de la propuesta, en virtud de los resultados una vez concluida la investigación se espera que la propuesta de un museo itinerante divulgue adecuadamente el patrimonio arqueológico de la parroquia Sucre.

Uno de los resultados, que se espera de esta propuesta es despertar el interés a nuevos enfoques de promoción y divulgación del patrimonio, recuperar la historia que antecede tras los hallazgos encontrados en la comunidad, y que el usuario perciba una experiencia distinta con el producto. Bajo tales requerimientos, la característica principal de la propuesta es ser un museo itinerante es decir, que se maneje en distintas localidades, versátil, fácil transporte, sencillo montaje y desmontaje, y esencialmente informativo. Desde el punto de vista de Jaramillo (2007) las exhibiciones itinerantes son oportunidades de trascender más allá de cuatro paredes, son recursos versátiles que posibilitan a la sociedad vincularse de forma diferente con las muestras expositivas (Puerta & Mejía , 2016). Es así como la propuesta se reinventa de las formas convencionales de divulgación, a una experiencia directa con el usuario. Por otra parte, el proyecto permitirá ser un preámbulo para futuras investigaciones relacionadas al patrimonio arqueológico.

Es factible , existe información acerca de la parte técnica que corresponde a los vestigios encontrados en Sucre, son especificaciones que detallan el periodo histórico, cultura, dimensiones, técnica de elaboración, técnica decorativa y descripción general; estos registros permitirán desarrollar la propuesta con datos coherente y seguros pues son proporcionados por el Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura de Ecuador, además, se cuenta con el interés de las autoridades de la localidad para el desarrollo del proyecto.

Es importante mencionar que el proyecto está enfocado en base al Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una Vida (2017), que plantea como objetivo 2: “Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revaloriza las identidades diversas” (p. 60); y como política 2.3: “Promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales” (p. 63). A juicio de Álvarez (2015) “(...) la difusión del patrimonio y su protección no solo repercute en la propia población, considerada como máxima beneficiaria, sino que también repercute en el enriquecimiento del patrimonio cultural mundial” (p. 2). En este sentido bajo los aspectos mencionados anteriormente, la propuesta contribuye a valorizar tanto el patrimonio cultural como la identidad de los pueblos Puruhá y Panzaleo, además, de los turistas.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Revalorización del patrimonio cultural a través del diseño.

Ecuador es un país de gran cantidad riquezas culturales, mismos que fueron concebidas por la propia cosmovisión del individuo; patrimonios tangibles como intangibles forman parte del territorio, por esta razón la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 379, menciona que el patrimonio comprende, “ (...) los documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico”. (C.R.E, 2008, 379)

Desde otro punto de vista en contexto al patrimonio arqueológico Madrigal (2014), lo define como:

(...) el conjunto de bienes muebles o inmuebles de interés histórico, susceptibles de ser estudiados con metodología arqueológica, hayan sido o no extraídos y tanto si se encuentran en la superficie de la tierra o en el subsuelo, en las aguas interiores, en el mar territorial o en la plataforma continental. Asimismo, forman parte de este patrimonio los elementos geológicos y paleontológicos relacionados con la historia de la humanidad y sus orígenes y antecedentes. (p.11)

Bajo ese mismo criterio como expresa González (2002), el patrimonio arqueológico es “el legado histórico y social de generaciones anteriores, que pervivió a lo largo del tiempo y que es preciso preservar para las generaciones futuras” como se citó en (Mariano & Conforti, 2013). De acuerdo a las postulaciones anteriores se define que el término patrimonio arqueológico es un conjunto de riquezas propias de una cultura y que reflejan la cosmovisión de un pueblo, permiten su estudio y un entendimiento al pasado.

En los últimos años se ha evidenciado investigaciones enfocadas a la revalorización del patrimonio a través del diseño. En este sentido Solís (2012), propone un sistema visual de información para difundir el patrimonio de Zaruma, se desarrolla bajo un

método sistemático planteado por Bruce Archer. Inicia por la fase analítica, que consiste en la recopilación de datos, estructuración, jerarquización y definición del problema; consecuentemente la fase creativa implica la obtención de ideas, análisis y síntesis de datos previos a la propuesta; finalmente, está la fase ejecutiva en donde se ajusta la idea y se define aspectos de materialización y fabricación. El sistema está constituido por soportes visuales digitales e impresos, además, de un manual de uso que especifica normativas y permite un eficaz y correcto funcionamiento. El resultado final ha sido distintas aplicaciones como: afiches, postales, stands, folletos, vallas, etiquetas de productos y material promocional (Véase en el Figura N°1).

Figura 1. Stand Informativo.



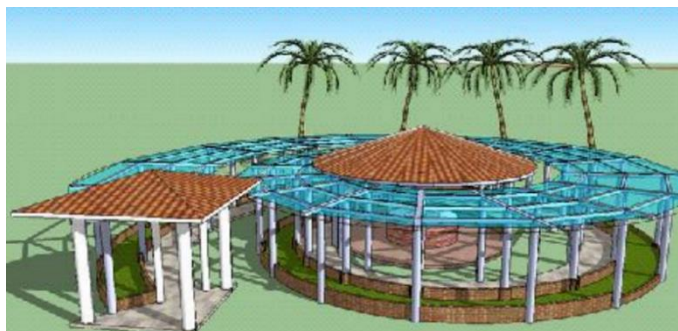
Fuente: Tomado a partir de David Solís (2012).

Por otra parte, Taípe (2018), vincula el patrimonio con el diseño gráfico, a través de la ilustración. El proyecto tiene como objetivo potencializar el interés de la comunidad, hacia el centro histórico de la ciudad de Latacunga. Se aplica una metodología de investigación basada en la segmentación, recopilación de datos y la ilustración como herramienta difusora de información. Se identificaron 7 elementos que necesitan mayor reconocimiento tanto por su historia y valor patrimonial estas son las iglesias principales de la ciudad de Latacunga. La propuesta maneja referentes minimalistas para generar piezas graficas sutiles, de gran valor simbólico y con la menor cantidad de elementos. Los colores neutros y alternos como el amarillo y celeste hacen alusión a la cromática de la bandera de ciudad, asimismo, la tipología es legible y clara. De acuerdo con la hipótesis, que

se planteó se valida la propuesta a través de entrevistas a profesionales y expertos en comunicación visual y neurociencias; es decir, la utilización de las 7 ilustraciones aportará a la apropiación de una identidad cultural para la comunidad.

Además del diseño gráfico, existen otras alternativas para la conservación y uso del patrimonio cultural como el propuesto por Vela (2012), que desarrolla un producto turístico basado en la cosmovisión de los *kichwas* Amazónicos. La primera fase de la metodología resulta de la investigación y diagnóstico de la situación actual de San Virgilio, posteriormente se realiza un inventario de los bienes patrimoniales tangibles e intangibles de la localidad. Se jerarquiza los datos obtenidos y se realiza un estudio técnico del producto apoyado de un análisis FODA. El resultado fue una propuesta basada en una estructura estática espiral destinada para la interpretación cultural, elaborada a partir de técnicas y materiales tradicionales propios de la zona como chonta, madera de *Huambula* y *Ugsha* (Véase en la Figura N°2). No obstante, este proyecto aún se encuentra en la etapa de implementación, pero en base a la investigación, que se realizó durante su desarrollo se evidencia la aceptación de la propuesta y se pretende que el producto divulgará el valor cultural que posee el sector.

Figura 2. Estructura estática espiral.



Fuente: Tomado a partir de Vela (2012)

Asimismo, el Museo Itinerante de la Memoria y la Identidad de los Montes de María, se presenta como un medio de transformación y superación a causa de los problemas sociales producidos por los conflictos en territorio colombiano, el objetivo del proyecto fue crear y adaptarse a diferentes lugares para el fortalecer un encuentro de dialogo de distintas generaciones, es una experiencia en donde el visitante conecta con las realidades vividas por las comunidades que

experimentaron el conflicto armado en el país (Bayuelo Castellar, Samudio Reyes, & Castro, 2012).

Los recursos utilizados para transmitir sus mensajes son medios audiovisuales y narraciones orales; es desmontable y está construido en madera laminada se ensambla a través de anclajes metálicos, uniones, vigas, columnas de madera, sistema de pórticos perimetrales y cubierta en policarbonato (Véase en la Figura N°3). El resultado del proyecto resolvió las siguientes premisas: es adaptable a distintos ambientes, resistente a sismos, modular y permite confort climático (Ott, 2021).

Figura 3. Museo Itinerante MIM.



Fuente: Tomado a partir de Ott (2021).

Es así como se evidencia que el diseño permite fortalecer el ámbito cultural de forma pedagógica, crea nuevos espacios de comunicación para la sociedad. El diseño gráfico por ejemplo genera identidad y una muestra visual del mensaje, que se requiere comunicar, asimismo, el diseño industrial revaloriza la cultura a través de los objetos, en el último caso en donde se menciona el museo itinerante es claro el efecto positivo en los visitantes, ahora bien, concebirlo bajo un concepto móvil permite llegar a una audiencia más extensa.

Por lo tanto, las disciplinas del diseño y la museología aportan en gran medida a salvaguardar el patrimonio cultural y natural, posibilita la expresión de comunidades, además, que se vincula como estrategia de promoción para la actividad turística y en otros casos crea lasos de transformación y superación, es así

un medio para la divulgación de la cosmovisión de un pueblo, representa transferir conocimientos, tradiciones y significados a las futuras generaciones.

1.2. Aplicación de la iconografía de la cultura Panzaleo y Puruhá en el diseño

Sucre se ubica geográficamente al norte del cantón Patate, provincia de Tungurahua, posee una altura de 2140 metros sobre el nivel del mar, con una superficie de alrededor de 165,8 km. Entre montañas es un pueblo con un clima frío con una temperatura que varía entre los 10 a 15 °C; nace en primera instancia con el nombre de Patate Urco, para posteriormente conocerse como Sucre, en honor al Mariscal Antonio José de Sucre. Es así como el 26 de marzo de 1889 juntamente con autoridades del pueblo pasa a convertirse en un Parroquia Civil, independiente y autónoma para apropiarse de su historia.

Por otro lado, Sucre forma parte de un legado cultural incaico y preincaico, asentamientos que permanecieron por años en la sierra ecuatoriana, pero por la conquista española tuvieron efectos que causaron la desaparición de gran parte de estas etnias. En las montañas más altas de la parroquia, exactamente en 1989 en las propiedades de Tomas Guambo y de Ignacio Chariguaman, accidentalmente tras excavaciones y trabajos, que se realizaban en esas tierras se hallaron varias piezas arqueológicas entre estos, ponedos, ollas, osamentas humanas y una variedad de utensilios. Actualmente alrededor de 79 objetos fueron dispuestas al museo del Centro *Urku Kuru*, y mientras que otra cantidad de piezas fueron reconocidos por el Instituto Nacional del Patrimonio Cultural y enviadas al museo del Señor del Terremoto.

Las culturas mencionadas forman parte de un legado histórico tanto para la provincia como para el país. En este sentido Panzaleo ocupó gran parte del territorio de la Sierra centro-norte, extendiéndose también por la región amazónica con las siguientes fases culturales: Panzaleo I, situada inicialmente en sectores como Cotopaxi, Pichincha y Tungurahua, posteriormente aparece Panzaleo II: que determina un avance en la actividad agrícola y materiales y finalmente, Panzaleo III: que corresponde a la expansión hacia territorios como Archidona, Baeza y

Quijos. Esta cultura se caracteriza por la elaboración de cerámicas para paredes con finos acabados, de forma globular y generalmente de color rojo, poseían incisiones y ornamentaciones de tipo antropomorfas y zoomorfas, además, de utensilios de carácter doméstico como vasijas, ollas, vasos, ponedos entre otros (Hernández & Ortiz, 2017).

Por otra parte, la cultura Puruhá aparece hace más de mil años, habitó en zonas de Chimborazo y Tungurahua. Los lugares en donde se establecieron fueron también sitios de asentamiento de otras culturas como los Panzaleos (Méndez, 2014). La cerámica que corresponde al último período preincaico refleja fuertes rasgos amazónicos (Jijon & Caamaño, 1960). Entre las características más importantes que tenían las piezas eran las “(...) paredes gruesas, intenso color ladrillo (rojizo), líneas sencillas, variedad de tipologías, platos con pedestal, compoteras con rasgos humanos, cantaros antropomorfos, cantaros religiosos” (Calderón, 2018, p. 34). Como expresan Luzuriaga & Ramírez (2011) :

Las formas ceramistas con amplia abertura, botellas barriloides de base plana, cuello corto y labios salientes, ollas trípodes con pies en forma de hojas de agave, entre otros. Son características de cantaros antropomorfos, varios de estos cántaros tienen en el cuerpo pintura negativa con bandas rojas y casi todas presentan estilizaciones de caras a uno y otro lado del gollete (p. 29)

En contexto a las culturas puruhá y panzaleo se han desarrollado proyectos vinculados al diseño, tal es el caso de Toapanta (2018), quien propone un acercamiento y revalorización a los antiguos pueblos Panzaleos a través de elementos decorativos para espacios interiores, mismo que buscan ser aplicados a centros turísticos. Para el desarrollo de esta investigación se utiliza una metodología apoyada en un modelo crítico- propositivo, constituye como primera fase la socialización, en esta etapa se identifican estrategias enfocadas a revalorizar la identidad cultural de Salcedo; el siguiente punto es considerado como diseño iconográfico, se plantea alternativa y propuestas previas a la concepción de un manual, consecuentemente en la etapa de aplicación se definen aspectos

formales para los espacios turísticos; y finalmente, en la fase de evaluación se ajusta y se verifica la aplicación del proyecto.

Bajo estos criterios la investigación requirió de enfoques tanto cualitativo como cuantitativos, para determinar los aspectos formales y de historia. Se realiza un análisis semiótico e iconográfico de 12 piezas como: figuras zoomorfas, antropomorfas, platos, cántaros e instrumentos musicales; estos objetos eran trabajadas con pastas delgadas de barro, en las que resaltan las vasijas globulares decoradas con rostros humanos, en su gran mayoría eran de color rojo sobre blanco. Varias piezas se representan con cabezas de gemelos, llamas y rostros sonrientes o gritos, sumaron también a sus trabajos técnicas como el martillado y repujado en materiales como oro (Toapanta , 2018).

La problemática principal de la investigación fue el escaso interés hacia los sitios turísticos arqueológicos, además, de la necesidad de revalorizar la identidad de la cultura panzaleo es así que el objetivo fue proponer un espacio que contenga características iconográficas y de historia pertinentes para la difusión de las tradiciones, costumbres, valores e iconografía del mencionado pueblo ancestral, el resultado final fue un manual de aplicaciones iconográficas y una propuesta de elementos decorativos para sitios destacados en donde resalta la actividad turística (Véase en la Figura N°4).

Figura 4. Análisis Iconográfico.

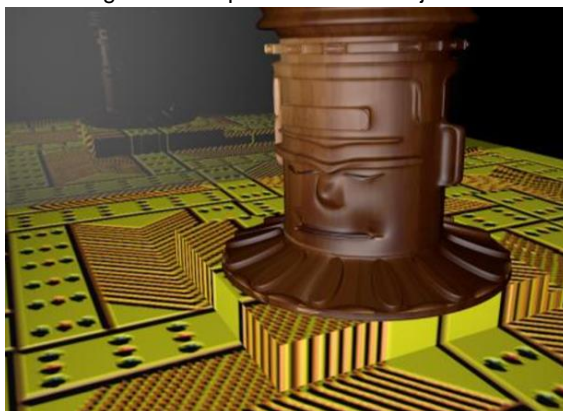


Fuente: Tomado a partir de Klever Toapanta (2018).

El proyecto concluye que, a través de las características identificadas en las piezas arqueológicas y un análisis iconográfico, se generó elementos decorativos con motivos precolombinos, este recurso busca la apropiación de la comunidad por la cultura panzaleo, además, de incentivar al turista a visitar la parroquia, se espera que su aplicación futuramente permita el desarrollo socioeconómico de Salcedo (Toapanta , 2018).

Arízaga (2016), hace énfasis en la importancia de la historia y la difusión de la memoria heredada por la cultura Panzaleo, para su conservación propone elementos artesanales desarrollados a través del diseño gráfico. El proyecto consta de una metodología que inicia con la fase de observación, en donde se aborda de manera directa el problema y la necesidades primordiales a solucionar; posteriormente se realiza una recopilación fotográfica de las piezas representativas de la cultura y sus características principales, es necesario la utilización de técnicas de investigación como entrevistas para analizar los distintos puntos de vista proporcionados por los expertos en el tema; se recopilan y se analizan los datos mismo que en la siguiente fase permiten detallar criterios estéticos, funcionales e iconográficos de la propuesta, finalmente, se evalúa y se define aspectos de costo y producción. El resultado final en un juego de ajedrez, bisutería artesanal, empaques y muestrarios andinos. (Véase en la Figura N° 5).

Figura 5. Propuesta Pieza de ajedrez.



Fuente: Tomado a partir de Elsa Arizaga (2016).

Vallejo, Samaniego, & Ibarra (2018) a través del estudio iconográfico de la cultura Puruhá proponen sistemas modulares y súper modulares bajo conceptos de diseño. El proceso inicia a través de la realización de fichas para un análisis semiótico de

los elementos predominantes de las piezas, posteriormente digitalizan los resultados y se genera un banco digital, por otro lado, la aplicación de conceptos de diseño bidimensional permite generar una matriz modular. A partir del análisis semiótico se evidencia que los elementos más comunes son los cantaros antropomorfos que en su gran mayoría pertenecieron al período Elén Pata, además, de rasgos triangulares, espirales, diagonales, círculos y elementos que asimilaban al sol, cóndor y serpiente. El resultado final se plasmó en propuestas de bisutería, cuadernos, tazas, camisetas, cojines y calzado, el objetivo fue transformar la forma en la que comúnmente se presentan las iconografías al mercado, a un modelo versátil y dinámico que resalta el valor cultural de la cultura Puruhá

Por otra parte, Quispe et al. (2020), a través del estudio formal y funcional de elementos significativos de la Parroquia Sucre, Cantón Patate; así como también de las culturas Puruhá y Panzaleo, se desarrolla propuestas para el rescate y divulgación del valor cultural que posee el sector. La investigación, que se utiliza es de carácter etnográfico y narrativo, consecuentemente la metodología a emplear tiene un enfoque transversal de tipo descriptivo. En cuanto a la propuesta de diseño, gracias a la investigación, que se realiza en la etapa anterior, se obtiene un análisis conceptual y formal, que se representa en fichas (Véase en la Figura N°6), estas permiten interpretar los elementos simbólicos, para una nueva producción de objetos en cerámica, con el fin de ser una propuesta de innovación y crecimiento económico para la zona. En conclusión se trata de un proceso de diseño comunitario que comprende varios aspectos relevantes para la revalorización del sector, con el fin de obtener nuevas alternativas de emprendimiento y fortalecimiento cultural.

Figura 6. Elemento generador en el contexto: vasija.



Fuente: Tomado a partir de Quispe, Bedón y Mora (2020)

El análisis de los casos mencionados es un reflejo de las propuestas, que se generan hoy en día en relación con la cultura Panzaleo y Puruhá, como se evidencia se sugiere iniciar por análisis iconográficos y semióticos para facilitar el proceso de generación de ideas previo al desarrollo de la propuesta de diseño. Sin embargo, la realidad es, que se carece de propuestas físicas u objetos relacionados con las culturas mencionadas, tan solo se aplica a indumentaria y procesos creativos inmersos en el diseño gráfico más no en el diseño industrial. Muy pocos son los casos en donde se integra otro tipo de alternativas para el fortalecimiento cultural. Es necesario proponer una visión tangible y un acercamiento más profundo a las culturas precolombinas para la revalorización de la historia y sus raíces.

1.3. Recursos de divulgación y promoción de patrimonio cultural

Según Sánchez y Roque (2011) la divulgación significa "(...) acercar la ciencia al público general no especializado; es toda actividad de explicación y difusión de los conocimientos, la cultura y el pensamiento científico y técnico" (p. 91). Bajo este criterio, en vinculación a los bienes patrimoniales de una cultura, su conservación depende en gran medida del interés por la sociedad de mantener este legado histórico. En los últimos tiempos, han surgido entidades que buscan salvaguardar el patrimonio tal es el caso de la UNESCO, quienes protegen, reconocen y

gestionan todo bien tangible como intangible. Asimismo, investigadores han enfocado sus estudios a integrar el patrimonio con la sociedad. Sin embargo, la transformación de la vida moderna, la evolución tecnológica, los intereses actuales de la sociedad contribuyen a empobrecer el conocimiento acerca de la cosmovisión de un pueblo y todo lo que tiene que ver con su historia. El patrimonio cultural y la divulgación transmiten una historia a las generaciones futuras, permiten mantener una identidad y enseñar a la sociedad lo importante que es conocer el pasado y el origen de diversas culturas. De acuerdo con Rico & Ávila (2003) ,divulgar:

(...) no es únicamente comunicar la información inherente a un objeto o a un lugar, es además, estimular, hacer reflexionar, provocar emociones y comprender a la misma sociedad para que desde las instituciones públicas o privadas acerquen el patrimonio a los ciudadanos como símbolo de identidad personal y colectiva, utilizan un mensaje de interpretación cuya fuerza produzca una serie de cambios en el comportamiento y las actitudes de todo aquel que lo visita (...) (p. 31)

El patrimonio cultural en contexto a la divulgación es una necesidad que requiere ser atendida, como expresa Monge (2017), no se determina con exactitud el nivel de interés de la sociedad por los bienes culturales, aun así, se estima que una gran cantidad de personas ignoran y desconocen el valor patrimonial de una cultura. Atribuye su existencia solo aficionados y profesionales, mas no a la propia sociedad civil. El conocimiento que la sociedad tiene acerca de los acervos es limitado, su fortalecimiento depende en gran medida de los recursos que reflejan dicha información, por tal razón es pertinente clasificar a estos medios como canales tradiciones y actuales.

El primer canal corresponde a aquellas herramientas usadas frecuentemente, en este sentido se dividen en: carteleros explicativos e interpretativos, se entiende así a los escritos colocados en sitios visibles que proporcionan cierta información, y expone ciertos elementos importantes, aquí prevalece el diseño visual y la expresión gráfica; en el mismo contexto están las maquetas que son representaciones tridimensionales visuales a escala de un bien; las recreaciones

escenográficas, se trata de técnicas que reproduce elementos espaciales; asimismo, los cuadernos de sala, corresponden a recursos que contienen información diagramada acerca de un contenido cultural, suelen ser representadas como guías que resumen factores importantes del patrimonio. Además, se evidencia las exposiciones permanentes, temporales, transitorias e itinerantes; también están las conferencias o congresos que reúne una gran cantidad de personas; y finalmente, los medios de comunicación de masas, dentro de este recurso esta la prensa, radio, televisión y cine.

En cuanto a los canales actuales que corresponden al uso de las nuevas tecnologías, se encuentran las herramientas digitales como: web de museos, que se refiere a la interpretación del patrimonio a través folletos electrónicos o recorridos virtuales; otro recurso de divulgación son las redes sociales; los podcast, representan herramientas tecnológicas que ofrecen contenido únicamente en audio son utilizados frecuentemente en museos desde el año 2005; por otra parte están las apps para dispositivos móviles proporciona una serie de información a bajo costo; la realidad aumentada por su parte pretende ser un recurso potencial para la difusión del patrimonio; el video *mapping*, es una herramienta similar a la mencionada anteriormente, esta técnica permite una relación comunicativa entre el entorno, el usuario y la tecnología, sin embargo, su costo es elevado; por último, están las guías multimedia, es una revolución de las tradicionales audioguías aquí se integra imágenes, textos, sonidos, videos ,entre otros. (Monge, 2017)

Es así como los recursos digitales y de multimedia son herramientas flexibles, didácticas, abiertas y diversas para interpretar el patrimonio cultural. Para su uso óptimo es importante considerar para quien va dirigido, asimismo, proponerse metas, contenidos y metodologías. Tal es el caso de Aparicio et al, (2018), quienes plantean la fotogrametría digital como estrategia de conservación y difusión del patrimonio cultural, el proyecto consiste en un modelado 3D fotogramétrico, por medio de una recolección de imágenes y un previo estudio, con el fin del obtener una interpretación virtual del espacio arqueológico. Esta técnica funciona a través de algoritmos matemáticos que analizan los puntos comunes entre varias fotografías, identificado su posición en un espacio tridimensional. Los beneficios de

la utilización de esta herramienta son los siguientes: es de bajo coste, existen softwares gratuitos que permiten su desarrollo; ofrece una documentación no invasiva y asegura su integridad; además, posibilita la difusión de forma interactiva; aporta a la restauración digital de piezas arqueológicas, y es versátil en distintas áreas.

Ortiz (2012), desarrolla un Museo Virtual Hiperrealista, a través de la documentación gráfica, con el fin de catalogar, analizar, regenerar y divulgar piezas arqueológicas, su principal objetivo es acercar la tecnología a la sociedad, considerar al patrimonio como un elemento de valor educativo. La metodología utilizada es la documentación 3D, el cual requiere de técnicas de medición como: laser escáner, modelado basado en imágenes, mediciones directas y fusión de técnicas, este proceso permite una representación virtual confiable y fidedigna incluso para estudios posteriores. Se concluye que el proyecto es adaptable a distintas condiciones, asimismo, no requiere de un costo excesivo, además, que la calidad en cuanto a su visualización refleja el mínimo detalle. (Véase en la Figura N°7).

Figura 7. Documentación 3D de una Lucerna Romana.



Fuente: Tomado a partir de Pedro Ortiz (2012)

EL proyecto expuesto representa una perspectiva innovadora se ajusta a las nuevas tecnologías, posee un carácter didáctico y educativo, potencializa la interpretación del patrimonio y propone un nuevo enfoque de divulgación. Sin embargo, es necesario ejemplificar y analizar un recurso tradicional. Tal es el caso de la exposición itinerante propuesta por Quinteros (2010), la cual trata de un espacio interactivo y transportable a distintos lugares para la exhibición de muestras

artísticas y culturales. La propuesta posee diversas disciplinas como: fotográficas, artes audiovisuales, documentación, entre otros. Para su desarrollo se aplica una metodología conformada por tres fases: el diagnóstico, que implica análisis, recolección y retroalimentación del problema; posteriormente la etapa de diseño se concibe a partir de las especificaciones establecidas en la fase anterior, finalmente, la etapa operacional para el montaje de las exposiciones. El resultado fue un modelo tipo vagón con paneles a cada lado designados para la exposición fotográfica, durante su desarrollo se ve la necesidad de incorporar componentes tecnológicos como sonido para fortalecer el entendimiento del usuario (Véase en la Figura N°8).

Figura 8. Exposición Fotográfica Sobre Ruedas.



Fuente: Tomado a partir de Astrid Quintero (2010).

Se analiza que los recursos tradicionales como folletos o volantes aún son medios vigentes utilizados para transmitir cierta información, pero dependen totalmente del contexto y las circunstancias; otra alternativa y mucho más avanzada son los canales tecnológicos, estos facilitan la interacción con la sociedad de forma divertida y sencilla y al alcance de la mano, sin embargo, desde el punto de vista de un gestor, este tipo de proyectos en donde se desarrollan museos digitales son actualmente aún costosos y requieren de conocimiento especializado. Durante la investigación se analizó una exhibición itinerante o móvil, en donde se refleja que su implantación no requiere de mayor tecnología y es mucho más atractiva que una hoja de papel que no comunican lo suficiente y pasa desapercibida.

1.4. Aplicación de recursos para la difusión cultural.

América Latina en la década de los ochenta surgen los llamados museos itinerantes, por primera vez en Buenos Aires, grandes embarcaciones con muestras que representaban partes del ser humano llegaban con el objetivo de ser exhibidas al público y recorrer varias ciudades para extender su popularidad. Conocidos también como museos anatómicos, no fueron bien vistos por médicos de la época aun así, se guardó el respeto y no intervinieron en absoluto. Por otro lado, se menciona que las exposiciones siempre estaban bajo el concepto de ser exhibiciones educativas, se considera así que la aparición de museos itinerantes abrió camino al mundo científico y a nuevos criterios, sin embargo, a diferencia de Estados Unidos o Inglaterra que dieron mucho de qué hablar en Buenos Aires, no se dio tal popularidad, ciertas piezas fueron utilizadas como referencias futuras en museos modernos (Podgorny, 2013).

A lo largo de la historia, se han desarrollado una serie términos que hacen referencia a un museo itinerante como: "exposición itinerante", "exposición móvil", "museo autobús", "museo móvil", o "museo sobre ruedas". Ahora bien, es pertinente definirlo de acuerdo con la postura de Segovia (2018), que lo conceptualiza como "exposiciones con proyectos temporales que recorren distintos museos o espacios anteriormente fijados con el ventaja de poder acercarse a distintos lugares para llegar a un mayor número de personas".

Los recursos itinerantes han permitido mayor interacción con la sociedad, tal es el caso de Segovia (2018), quien propone un sistema expositivo itinerante, para exhibir muestras museísticas en lugares de concurrencia pública, el objetivo del proyecto es proporcionar al Museo Remigio Crespo Toral una propuesta versátil, estético y con características funcionales que permitan al prototipo ser transportado a distintos espacios. Para el desarrollo del proyecto se propone una metodología constituida por tres etapas: diagnóstico, programación y propuesta. La primera fase requiere de un análisis de la situación actual en contexto al Museo Remigio Crespo Tobar, posteriormente se realiza un estudio de los elementos de las colecciones museográficas y se presentan los resultados. La segunda fase consiste en

establecer los criterios, estrategias y condiciones es decir se plantean las mejores alternativas para la propuesta, en esta etapa se describe y se selecciona materiales y sistemas constructivos, este proceso se realiza mediante variables, finalmente, la tercera fase se conceptualiza la propuesta, y se establecen los parámetros en fichas técnicas.

Es así como se obtiene como resultado un espacio abierto adaptado para exponer elementos como: colecciones de arte, colecciones decorativas y arqueológicas, los materiales a utilizar son policarbonato, melamina y acrílico, se concibe a través de un diseño modular unido por anclajes y engranajes, se selecciona los materiales mencionados por su versátil y sencillo su transporte (Véase en la Figura N°9).

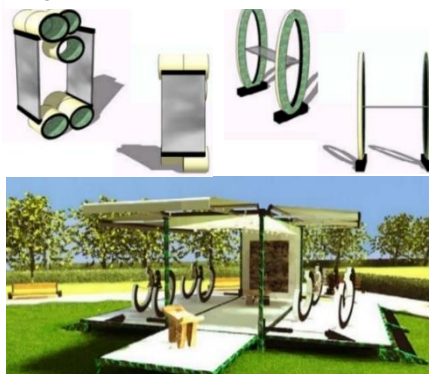
Figura 9. Sistema Modular para vitrina.



Fuente: Tomado a partir de Marcela Segovia (2018).

Chedraui (2014), propone soportes y stands de exhibición para una galería de arte multidisciplinario. Realiza un estudio de diseño para determinar el perfil del proyecto, objetivos y el usuario al que va dirigido; consecuentemente establece la fuente de inspiración, en este caso la obra “El espíritu del cobre”, realizada por el pintor y escultor Edgar Carrasco. Se unen los conceptos y se realizan 3 propuestas.

Figura 10. Propuesta para exposición

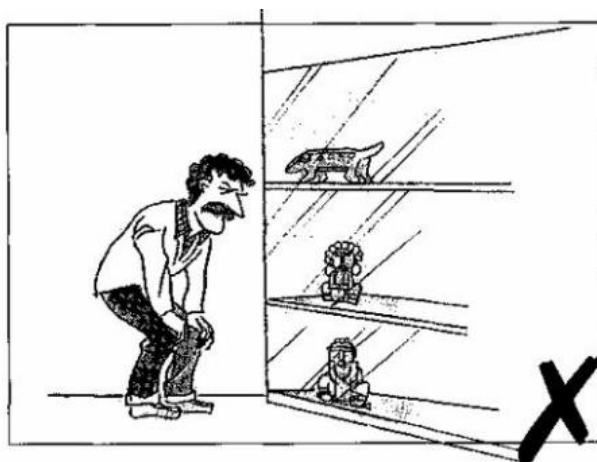


Fuente: Tomado a partir de Faride Chedraui

Efectúa un análisis de cada uno de los bocetos, para tomar en cuenta las características que mejor aporten a la propuesta definitiva, considera así las formas elípticas, los ángulos que funcionan como soportes sólidos para objetos tridimensionales, las super formas para los lienzos y la generación de los módulos. Fija la propuesta y detalla aspectos de recorrido para que el usuario entienda correctamente el mensaje. Concluye en una propuesta digital que busca darles un valor distinto a los contenedores, además, de aportar al desarrollo personal, cultural y social (Véase en la Figura 10).

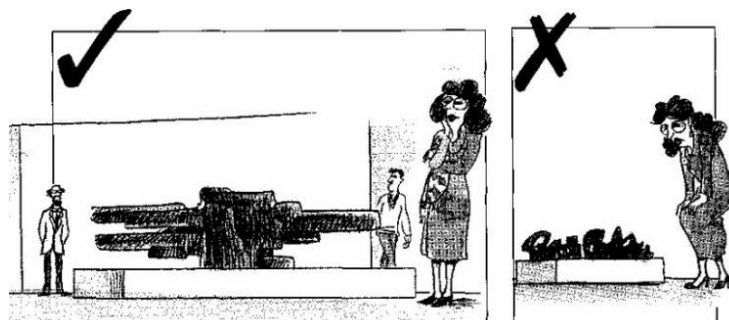
En efecto es importante ampliar este conocimiento para el desarrollo de la propuesta de diseño, se opta por la normativa establecida por López (1993), en donde se considera el factor escala, como un elemento indispensable en el montaje de un museo, se fija en relación con tres aspectos fundamentales: los objetos designados a la pared, los objetos tridimensionales y los espacios de circulación. Para su ubicación y dimensionamiento se determina de acuerdo con la altura de ojos de un humano promedio, es decir, de entre 1,40 a 1,45m, a excepción de un público infantil, que se coloca de 8 o 10 cm por debajo del valor establecido, es importante que si la obra presenta ciertos detalles que a simple vista, no se aprecian, se considere un mayor cuidado en la escala (Véase en la Figura N°11). Para piezas arqueológicas o esculturas, si se trata de grandes dimensiones estos serán ubicados en espacios amplios y vistos desde lejos (Véase en la Figura N°12).

Figura 11. Escala.



Fuente: Fernando López (1993).

Figura 12. Escala.

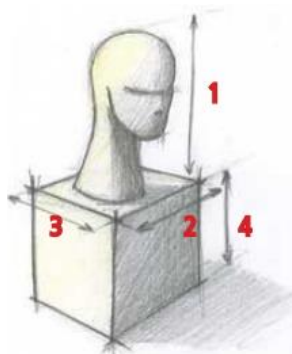


Fuente: Fernando López (1993).

En cuanto a la circulación, el valor mínimo es de 1,40 m que permite un desplazamiento cómodo para dos personas durante su permanencia en un museo. Por otra parte, elegir la iluminación correcta permite apreciar a las piezas u obras exhibidas sin dificultad alguna, se establece así tres fuentes básicas: solar, incandescente y fluorescente. Para objetos bidimensionales la distancia establecida es de 60 a 80 cm del reflector a la pared, mientras que para objetos tridimensionales si se trata de vitrinas la luz no tiene que interrumpir ni incomodar al espectador (López, 1993).

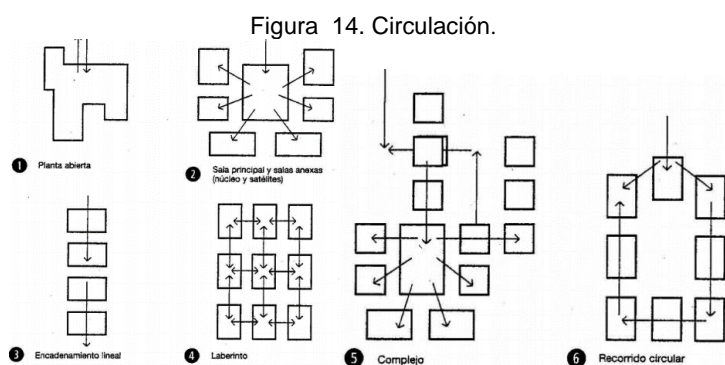
Por otra parte (Dever & Carrizosa, s.f.), hacen hincapié en la importancia de elegir un adecuado material inerte, de su correcta elección evitan el deterioro de las piezas. Existen vitrinas de distintos tipos entre estas: horizontales, verticales, de pared, empotradas, centrales y de plataforma. Su diseño depende de la proporción de los objetos tridimensional, no serán demasiado llamativas puesto que no conviene apropiarse del protagonismo, es esencial ser estable, evitar la vibración y garantizar la seguridad de cada una de las piezas (Véase en la Figura N°13).

Figura 13. Proporción de objeto tridimensional.



Fuente: Tomado a partir de Dever Paula y Carrizosa Amparo s.f.

De similiar forma Neufert (1995), expone ciertas generalidades para museos como los niveles de exposición de luz: si se trata de objetos muy delicados no sobrepasar un valor de 50 a 80 lux, mientras que para objetos delicados la cifra irán de entre 100 a 150 lux, asimismo, para piezas arqueológicas al ser artefactos que, no se ven gravemente afectados por la luz, soportan niveles de hasta 300 y mínimo 150 lux, en el mismo contexto en relación a las condiciones climáticas nunca sobrepasarán una temperatura de 26 C° y no bajar de los 13 C°. en cuanto a la organización de la sala expositiva el autor destaca los siguientes tipos: planta abierta, núcleo y satélites, encadenamiento lineal, laberinto, complejo y recorrido circular (Véase en la Figura N°14).



Fuente: Tomado a partir de Ernst Neufert (1995).

Cabe destacar el aporte del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2011) , en donde se sugiere ciertos parámetros para el cuidado de los bienes patrimoniales, los cambios bruscos afectan gravemente a las piezas y provoca su acelerado deterioro, para esto se sugiere un sistema de acondicionamiento natural dentro de

las vitrinas con base en acero dulce, gel de sílice y una base perforada (Véase en la Figura N°15).

Figura 15. Acondicionamiento natural.



Fuente: Tomado a partir Instituto Nacional de Patrimonio Cultura (2011).

Los museos itinerantes se están transformando en medios de comunicación muy útiles, sus características permiten un alcance gigante con la sociedad, son recursos pedagógicos atractivos y con información digerible. Cada vez es más común el diseño de este tipo de museos su aplicación es frecuente para exhibiciones de arte, historia precolombina, narraciones de relatos entre otros. No obstante, no se evidencia la aplicación de este tipo de medios en contexto a las culturas Puruhá y Panzaleo.

Por otro lado la interactividad es un recurso que propone una didáctica abierta y de mayor aprendizaje con el usuario y el entorno, una de las tantas formas de aplicarlo es el uso de *makerspace* que busca crear espacios de razonamiento crítico, hábitos creativos e interacción social. El objetivo es fomentar la integración y adquirir conocimiento. Funciona con baja y alta tecnología, mientras que otros materiales incluyen suministros para arte y manualidades; si se trata de espacios con alto presupuesto, se incluye impresoras de 3D, cortadores laser entre otras alternativas (Oates, 2015).

Bevan et al.(2014), en su estudio para medir la eficacia del aprendizaje a través del *Makerspace*, analizaron cuatro posibles museos con características similares. Se describe al recurso como espacio ubicado en la parte central del museo a disposición de cualquier tipo de personas con piezas de arte interactivas y actividades creativas. El estudio identifica que las personas que ingresaron a esta

sala fueron niños de entre 4 y 16 años. Al analizar su comportamiento los datos revelan un alto potencial de interactividad entre el usuario y el entorno, además, de ser una herramienta efectiva para absorber conocimiento.

Un ejemplo en contexto a Latinoamérica es el museo de Franz Mayer, que se dedica principalmente a las artes visuales y de objetos, incluye recientemente a su institución un área *Makerspace*; contiene fabricación digital tanto en diseño 3D y Vinil, espacios de carpintería, textiles y electrónica. Apto para crear a través de hermanitas físicas como digitales y está destinado en gran medida para estudiante de Diseño industrial y gráfico. Su apertura complementa la experiencia de asistir a dicho museo y se fomente la participación colectiva.

Por otro parte, Parreño (2019), desarrolla tres estaciones interactivas a partir del patrimonio no tangible de la cosmovisión de los antepasados precolombinos. La primera estación es una cabina con accesorios que representen un animal protector, la segunda estación es un juego adaptado a la cosmovisión ancestral del universo, el tercer espacio representa la parte sagrada a través de composiciones graficas. Para la definición morfológica de cada estación se realiza la abstracción de los figurines de la cultura Valdivia. Finalmente, se genera una representación tridimensional del espacio (Véase en la Figura N°16). Para la validación de la propuesta se realiza una encuesta en línea a 32 estudiantes, en donde se muestra como resultado la aceptación de las actividades en cada estación, además, de permitir incentivar el aprendizaje de forma interactiva (Parreño, 2019).

Figura 16. Visitante con accesorios de colibrí.



Fuente: Tomado a partir de Irene Parreño (2019).

Otro recurso interactivo es el proyecto realizado por Ruiz (2005), que nace a partir de la necesidad de proponer experiencias inclusivas en museos, la propuesta está dirigida para personas con Síndrome de Down que busca captar su interés y curiosidad por la historia. La mejor opción fue diseñar un juego de cartas diferenciados por colores, que contienen representaciones graficas relacionados a su entorno más común, concretamente una temática familiar. Se juega a través de 40 cartas, que se clasifican por números, colores o familias (Véase en la Figura N°17). El recorrido finaliza si el visitante reconoce o asemeja una pieza del museo con su carta. Al llevarlo a la práctica se concluye que si bien es cierto llama la atención del usuario, no todos retienen la información de la misma forma, y muy pocos recordaron con facilidad lo que aprendieron, sin embargo, no deja de ser un medio sencillo y digerible para comprender la historia que proporciona el museo.

Figura 17. Cartas que muestran diferentes piezas del museo.



Fuente: Tomado a partir María Ruiz (2005)

Asimismo, Peña (2010), realiza una propuesta de un museo interactivo para niños, su objetivo es estimular sus sentidos como el gusto, oído, vista y tacto. Lo divide en cuatro estaciones, el primero está destinado para el tacto, en esta área se encuentran paneles giratorios con distintas texturas. El siguiente espacio está destinado para la vista, aquí el individuo se ubica en diferentes tunes de clores colocados alrededor de la habitación. Para los sentidos del odio se propone un piano en el piso, además, de tubos que a través del agua y un sistema especializado produce distintos niveles de ruido. En cuanto al gusto y olfato se dispone representaciones graficas relacionadas a los sabores con dispensadores de olores (Véase en la Figura N°18).

Figura 18. Estaciones para la estimulación de la vista y



Fuente: Tomado de Felipe Peña (2010)

La información recopilada de investigaciones relacionados tanto al diseño exposiciones itinerantes como la divulgación del patrimonio y la interactividad, se evidencia que, existen tan solo propuestas relacionadas al diseño gráfico, y vagas prototipos de objetos, carecen de procesos de diseño para la elaboración de productos, sin embargo, no se desvirtuar el proceso de análisis iconográfico de las piezas. Por otra parte, los medios de divulgación que están en apogeo son aquellos en los que interviene la tecnología, es cada vez más frecuente el uso de la realidad aumentada para divulgar y revalorizar el patrimonio, asimismo, en el caso de las exposiciones itinerantes, se manifiesta que este tipo de recursos permiten una amplia y llamativa interacción con el usuario.

Es indispensable crear una experiencia con el usuario, y para cumplir este objetivo los museos itinerantes se adaptan a herramientas didácticas, es decir, a actividades que incentiven el aprendizaje. Ahora bien, es importante considerar aspectos que involucran al diseño del prototipo como su funcionalidad, espacio, usabilidad, ergonomía entre otros. Así pues, al tratarse de un proyecto relacionado a acervos, la seguridad y normativas limitan el diseño en las estructuras itinerantes.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, diseño y alcance de la investigación

El enfoque empleado en el presente proyecto es de carácter cualitativo, según Hernández, Collado, & Baptista (2010), lo define como “(...) un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos” (p.10). Bajo este criterio la investigación posee características inductivas, en donde se recopilará distintas percepciones de como divulgar el patrimonio cultural. El diseño por manejar es de tipo investigación-acción, dado que a partir de la información obtenida aportará a identificar y analizar el medio viable para promover la existencia de los vestigios arqueológicos que yacen en la parroquia Sucre.

Se obtendrá una variedad de indicadores que determinen el impacto de un museo como medio de promoción de lo ya mencionado anteriormente; también se abordará un contexto humanista, puesto que el proyecto esta direccionado a la revalorización de hallazgos arqueológicos, en tal sentido es indispensable considerar información de distintas fuentes tanto en lo particular, privado y experiencias personales; el proyecto posee cualidades naturalistas pues se centra directamente en un trabajo de campo en donde se analiza el estado actual del museo y de las piezas que guardan en este, características de cada una de ellas, aspectos superficiales, tipo de utensilios, entre otros, además, de palpar la realidad actual del museo del Centro *Urku Kuri*.

En consecuencia, el proyecto no impone visiones previas es decir, se desarrolla mientras se investiga, debido a, que se desconoce el origen de las culturas, por lo cual es necesario indagar antecedentes históricos tanto de la cultura Puruhá como Panzaleo que dan cuenta de la cosmovisión de estas culturas. De este modo se requiere de una variedad de puntos de vista tanto relaciones a la divulgación del patrimonio, como al origen de las culturas Puruhá y Panzaleo; información que será proporcionada por historiadores, arqueólogos, directores de museos, leyendas, entre otros.

El alcance a utilizar en el presente proyecto de investigación es de carácter descriptivo, bajo este criterio se pretende indagar los componentes del problema ,así pues, aquellas características y rasgos importantes en contexto a los medios de divulgación , en este sentido detallar las preferencias del usuario; si se inclinan a medios visuales, tecnológicos, interactivos , exhibiciones físicas, entre otros; con el fin de definir la tendencia a la que son más receptivos al momento de proporcionar información correspondiente al patrimonio arqueológico.

2.2. Población y muestra

Se identifica una población finita, bajo este criterio, se utiliza una muestra no probabilística intencional, conformada por Ricardo Cano, director de EVE Museos, que permite una visión especializada de temas afines a museos itinerantes. De igual, manera es importante destacar el aporte cultural y cuidado de los acervos, es así como se selecciona al arqueólogo Hernán Reinoso. Por otro lado, es indispensable valorar al usuario, es así como se realiza una encuesta a participantes de entre 18 a 50 años con el fin de evaluar los recursos de consumo y el grado de importancia hacia el patrimonio.

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos posibilitan la recolección de la información determinante para el proyecto. Es así como se establece el uso de una entrevista no estructurada como técnica de recolección de información, la cual consistirá en una guía de preguntas entre 10 interrogantes, destinada al director de EVE Museos, Ricardo Cano y Hernán Reinoso, Arqueólogo. El objetivo de la entrevista es determinar aspectos que permitan el desarrollo de la propuesta, como constructivos, estructurales, estéticos, funcionales, seguridad, entre otros. Asimismo, se utiliza como recurso un cuestionario que será aplicado a turistas que visitan la parroquia Sucre, contendrá un banco de preguntas cerradas que permitirá al encuestado elegir la respuesta de acuerdo con una lista de opciones. El objetivo de la encuesta es indagar qué tanto se familiariza el turista con el termino museo itinerante y el impacto que provocan en él.

2.4. Análisis e interpretación

• Entrevistas

Durante el proceso metodológico, se requirió de profesionales con el conocimiento necesario para plantear una propuesta sólida. Las entrevistas se realizan a Ricardo Cano director de EVE Museos, y Hernán Reinoso Arqueólogo que tiene gran trayectoria en el manejo de acervos. En consecuencia, todo el proceso se cumplió vía online. Se obtiene a continuación la información procesada (Véase en el anexo del 1 al 2).

Entrevista 1 (Anexo1)

Ricardo Cano

Director EVE Museos.

	Preguntas	Aspectos relevantes de la entrevista
1	¿Considera de importancia intervenir con estrategias de divulgación para promocionar el Patrimonio arqueológico? Explique	Se conceptualiza a un hecho cultural como si fuese un producto, es decir, la difusión es la venta.
2	¿Cuáles son estas estrategias y a qué público va dirigido?	Muchas veces sucede que en la cultura se toman acciones sin estar respaldadas por un conocimiento estratégico. Todo el mundo es un potencial cliente en contexto al conocimiento cultural.
3	¿Qué estrategia es la más viables para garantizar una correcta divulgación?	Hoy en día la cultura tiene una valoración escasa, una estrategia acomoda la cultura a la gente y no viceversa.
4	¿Qué aspectos hay que considerar para el diseño de un museo itinerante?	Ser netamente emocional, en este sentido la vitrina con el objeto hoy por hoy es tan solo un complemento.
5	¿Qué aspectos son necesarios aportar desde un punto de funcionalidad, espacio, usabilidad, estética e innovación?	<ul style="list-style-type: none"> • Normativas museísticas. • La gran mayoría de las carteleras informativas son eruditos históricos escritos para sí mismos, en este sentido es importante ser creativos en ese ámbito. • Incentivar la experiencia.

6	¿Para el diseño del museo itinerante se utilizó algún tipo de normativa?	No existen normativas aplicables y sólidas para museos itinerantes, por esta razón es necesario fusionar con normativas de museos permanentes
7	¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar museos itinerantes para la divulgación y promoción del patrimonio?	<ul style="list-style-type: none"> • Para un proyecto de esta magnitud es esencial un plan de negocios, el museo se mantiene por sí solo. • Existen restricciones en cuanto al diseño por el hecho mismo de que el museo se basa en normativas.
9	¿Considera importante la interactividad para un museo itinerante?	Las encuestas dicen que las personas buscan sociabilizar en los museos, divertirse y salir del lugar como una persona mejor; en los proyectos, que se ha realizado se asocia a la interactividad con <i>makerspace</i> .
10	¿Considera que existe una carencia en conocimientos relacionados a la cultura por parte de la sociedad?	Los estudios dicen que más del 60% de visitantes salen de los museos sin saber nada de lo que han visto. La obligación del diseño museístico está en generar una conexión entre el conocimiento y la persona
11	¿Bajo su opinión, considera factible un museo itinerante que promocioe el patrimonio arqueológico de un pueblo?	Siempre se parte de una estrategia, de un estudio previo de la situación del problema, si justifica que es necesario que sea móvil, entonces es viable, todo parte del desarrollo de un estudio.

Análisis e interpretación de la entrevista 1

Para que una información se transmita correctamente es esencial reconocer al usuario al que va dirigido este conocimiento, es decir, a las personas que están potencialmente interesadas, hay que acomodar el mensaje a cada uno de estos grupos, adolescentes, niños, adultos, pero en conjunto todo el mundo es un potencial cliente. Para el diseño de un museo itinerante hay que considerar aspectos tales como una adecuada iluminación, el control de la humedad, condiciones climáticas, ergonomía, un ambiente inclusivo, entre otras características. Estos aspectos restringen y condicionan el diseño; es importante, además, que las vitrinas siempre estén fijadas al suelo; es necesario llevarse lo más representativo, 5 piezas son suficientes. Finalmente, crear una experiencia a través de herramientas interactivas con el usuario.

La información recolectada determina que es primordial intervenir con estrategias de divulgación. En este sentido el patrimonio arqueológico es frecuentemente desvalorizada por la sociedad, la información, que se trasmite carece de innovación y los recursos convencionales no funcionan para las generaciones actuales y futuras. En efecto es indispensable crear una experiencia con el usuario, y para cumplir este objetivo los museos itinerantes a herramientas como *markerspace*, que son conceptos relaciones a actividades que incentivan el aprendizaje. Asimismo, es importante considerar aspectos que involucran el diseño del prototipo como de funcionalidad, espacio, usabilidad, ergonomía entre otros. Sin embargo, al tratarse de un proyecto relacionado a acervos, la seguridad y normativas limitan el diseño de las estructuras itinerantes.

Entrevista 2 (Anexo 2)

Hernán Reinoso

Arqueólogo.

Preguntas	Aspectos Relevantes de la entrevista
1 Se sabe que la mayor parte del patrimonio arqueológico en Sucre corresponde a la cultura Puruhá y Panzaleo ¿Considera que existe una adecuada divulgación de estos acervos?	La gran mayoría de las personas a excepción de los que inmiscuidos en este campo, no tienen conocimiento de la existencia de los acervos encontrados en la Sucre, esta parroquia se construye sobre un cementerio preincaico, en efecto es un sitio rico en cultura que debe fortalecerse
2 ¿Considera de importancia intervenir con estrategias de divulgación para promocionar el Patrimonio arqueológico de Sucre?	Considero importante, que se fortalezca la comunicación y promoción del patrimonio.
3 ¿Qué aspectos hay que considerar para el diseño de una exposición arqueológica?	Montar una explosión arqueológica sea permanente o temporal requiere de un diseño comunicativo, es decir, que permita transmitir un mensaje preciso para el visitante.
4 ¿Durante la manipulación de las piezas que tipo de aspectos hay que tomar en cuenta?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre el uso de guantes. • Para su limpieza se requiere de una brocha y agua. • No exponer las piezas a ningún tipo de químicos • Controlar la temperatura y humedad
5 ¿Qué medidas preventivas son indispensables para la seguridad de las piezas?	<ul style="list-style-type: none"> • Transportar las piezas individualmente, no todas juntas. • Es recomendable que durante su manipulación exista el apoyo de un arqueólogo o experto

		<ul style="list-style-type: none"> No exponer las piezas al viento, para evitar, que se impregnen bacterias y deterioren la vasija.
6	¿Considera importante la interactividad para un museo itinerante?	Se trata de no exhibir una exposición común con vasijas, es crear un ambiente que le proporcione al usuario más que información, una experiencia lúdica.
7	¿Considera que existe una carencia en conocimientos relacionados a la cultura por parte de la sociedad?	Lamentablemente en las generaciones actuales el interés por la cultura no es una prioridad.
8	¿Bajo su opinión, considera factible un museo itinerante que promocióne el patrimonio arqueológico de un pueblo?	Una exposición móvil o temporal permite expandir conocimientos en distintos lugares, es así como considero que un museo itinerante influiría positivamente en promover el patrimonio arqueológico

Análisis e Interpretación de la Entrevista 2

Es importante saber que una propuesta se gestiona y desarrolla bajo criterios de seguridad e integridad para las piezas, que se manejen, cumplir con medidas que permitan que los acervos, no se deterioren durante las exhibiciones puesto, que se trata de vestigios de miles de años. Por otra parte, la divulgación y promoción del patrimonio son aspectos que requieren ser atendidos de manera urgente, la sociedad se está olvidado de la riqueza histórica que tienen las culturas, y las nuevas generaciones pierden el interés por estos temas, se carece de información y de un conocimiento digerible, didáctico e interactivo.

La entrevista proporcionó información relevante en cuanto al cuidado de las piezas arqueológicas, se menciona así, la importancia de controlar la humedad y la temperatura en las vasijas, con la implementación obligatoria de un sistema de acondicionamiento natural, se sugiere, que se definan recorridos para evitar aglomeraciones, además, es importante colocar información básica de cada acervo en el caso de no existir un guía, se sugiere mantener un registro de cada una de las piezas para mayor organización, es necesario contar con un equipo especial durante el transporte de los vestigios. Integrar señalética de uso de las instalaciones permite mayor orden durante la muestra arqueológica. Por otro parte menciona la importancia de fomentar la divulgación de las culturas a través de actividades relacionadas a la interactividad con el usuario, convirtiéndose en una estrategia viable para fortalecer el mensaje y llegar a una mayor cantidad de personas.

- **Encuestas**

Se utiliza como herramienta *Google forms* para evaluar a los encuestados, mediante un banco de preguntas enviado selectivamente a un grupo de personas de entre 18 a 50 años y se recolectó un total de 301 encuestados véase en el anexo N°3 las gráficas de cada pregunta. A continuación se presenta el análisis e interpretación, que se desarrolló en base a los datos obtenidos por cada interrogación.

Análisis

La encuesta se realiza a 301 participantes, el resultado es el siguiente: 167 usuarios asisten con frecuencia a museos históricos, la preferencia por museos de arte corresponde a 139 personas, asimismo, 113 individuos optan por museos de historia natural, por otra parte 37 encuestados eligen museos de ciencia y técnica, consecuentemente 28 personas prefieren museos de ciencias sociales, mientras que 30 encuestados optan por museos de comercio y 51 personas no han visitado ningún tipo de museo. Por otra parte de un total de 224 personas prefieren las redes sociales para informarse acerca del patrimonio arqueológico, también, 92 personas eligen medios como revistas, libros, volantes o trípticos, en este mismo contexto 86 individuos prefieren asistir a museos, mientras que 15 encuestados optan por otro tipo de alternativas.

Del mismo modo de un total de 301 encuestados un 28% de personas tienen conocimiento del patrimonio arqueológico que yace en la parroquia Sucre, mientras que el 72% de encuestados desconocen de su existencia. Por otro lado, un 57% de personas consideran muy importante difundir el patrimonio arqueológico, mientras que el 40% de encuestados defienden que es importante divulgar esta información, tan solo un 3% piensa que es poco importante y ningún encuestado opina nada importante. A la vez el 78% de personas no tienen conocimiento del término museo itinerante, mientras que el 29% de encuestados conocen su significado. Adicionalmente el 82% de personas asistirían a un museo itinerante,

mientras que el 15% de encuestados tal vez lo visitarían y tan solo un 3% definitivamente no acudiría a este tipo de exposiciones arqueológicas.

Interpretación

Más del 50% de encuestados optan por museos de históricos, en donde intervienen temáticas como la arqueología y aspectos bibliográficos. Este porcentaje refleja que la mayor preferencia de las personas se direcciona a ámbitos relacionados a la arqueología, bajo este contexto la temática, que se trabaja en el presente proyecto de investigación se relaciona a los gustos actuales de la sociedad. Por otra parte, en contexto a las redes sociales representan el 74 % de aceptación de los encuestados, es la alternativa más popular para informarse de temas afines al patrimonio, si bien es cierto la tecnología avanza diariamente y es el medio más utilizado por todo tipo de personas, el asistir físicamente a museos se convirtió en un recurso poco usual.

En consecuencia, estos sitios de preservación histórica necesitan de estrategias que permitan reinventarse para generar interés en la sociedad. Los datos obtenidos determinan que hay un alto porcentaje de personas que desconocen de los acervos arqueológicos encontrados en Sucre, se refleja una problemática en la falta de divulgación y comunicación, es necesario intervenir con estrategias que permitan difundir este conocimiento y fortalecer el valor histórico de las culturas Puruhá y Panzaleo.

Más del 50% de los encuestados están de acuerdo en la importancia de divulgar nuestro legado histórico. Por tanto, se identifica aceptación en el uso de recursos novedosos para fomentar el interés cultural. Al mencionarse el termino museo itinerante, la gran mayoría de los encuestados concuerdan que es muy ideal recurrir a este tipo de medios, además, de que permiten llegar a una gran cantidad de personas, al ser una alternativa móvil y recorrer distintos lugares. Las cifras revelan que la mayoría de los encuestados aceptaría asistir a un museo itinerante, en efecto estos datos, demuestran que el proyecto es una alternativa viable para comunicar y promocionar los acervos hallados en la Parroquia Sucre.

2.5. Propuesta de Investigación

Para el desarrollo del presente proyecto se usa como metodología proyectual la propuesta por Paul Rodgers y Alex Milton (2011), que consiste en una serie de etapas direccionadas al proceso de diseño, el cual se percibe como, fresco, interactivo, comunicativo y dinámico. Contempla pasos como la observación, aprendizaje, preguntas, fabricación, comprobación, evaluación – selección y comunicación. Las fases que comprende son: Identificación de Oportunidades, Programación y Especificación, Diseño Conceptual, Desarrollo el Diseño, Diseño Detallado y Producción.

- **Identificación de oportunidades**

El objetivo de esta etapa fue reunir información para desarrollo del prototipo a través de investigaciones bibliográficas, entrevistas y herramientas como el análisis de soluciones existentes. (Véase en el Anexo N°4). Durante esta fase se cumple visitas de campo, en donde se realizan registros fotográficos de las piezas arqueológicas. (Véase en el Anexo N°5) se reconoce problemas como la escasa comunicación de la existencia de los acervos y el cierre frecuente del museo. Se recopila, finalmente, una lista de requerimientos y necesidades que permitan identificar el grado de importancia de cada aspecto que compone la propuesta (Véase en la Tabla N°1).

Tabla 1. Lista de requerimientos y necesidades

Grado de Importancia				
Muy importante	Importante	Neutral	Poco importante	Nada importante
5	4	3	2	1
Necesidades				Imp.
Funcionales				
Transporte integral para 5 piezas				4
Sencillo almacenaje				4
Fácil montaje				4
Zona expositiva				5
Zona de souvenirs				4
Adaptable a todo tipo de espacios				5
Uso:				
Seguridad para las piezas arqueológicas (robo)				5



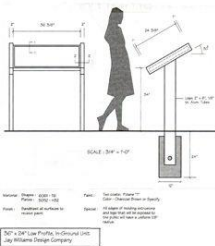
Zona Comunicativa/ Informativa	4
Zona Interactiva	4
<i>Markerspace</i>	5
Mantenimiento y almacenamiento a la colección	3
Iluminación artificial para espacios exhibidores	4
Recorrido de fácil compresión para el usuario	4
Humedad Relativa HR/ Temperatura	5
Evitar la luz solar para las piezas (daños en las piezas)	4
Señalética (circulación, restricciones)	5
Incorporar gel de sílice	5
Estructurales	
Diseño modular	3
Práctico para ser trasladado a distintos lugares	4
Sistemas sencillos de unión	3
Optimización del tiempo de montaje	2
Estabilidad	5
Plegable	4
Formal expresivo	
Organizado	4
Moderno	5
Interactivo	3
Expresivo	4
Materiales	
Protección contra humedad y agua	4
Protección contra condiciones ambientales (rayos uv, viento, partículas)	4
Protección contra robos	5
Ligeros	3
Resistentes	4
Social	
Inclusivo (personas con discapacidad física, visual y auditiva)	3
Psicológicas	
Promover el acceso al conocimiento	4
Incentivar la participación a los usuarios	3
Técnico-productivas	
Embalaje para la pieza arqueológicas	5
Aplicación de normativas (Guía preventiva para el manejo de bienes culturales INPC)	4
Considerar costos de mantenimiento de la estructura	2
Manual de uso	5

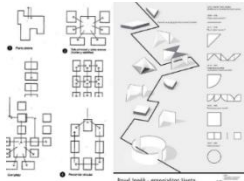
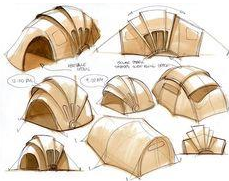
Fuente: Elaboración propia


- **Programación y especificaciones**

El objetivo en esta fase es determinar los requerimientos del producto, es así como a partir de la tabla de necesidades, se realizó una lista de jerarquización con su respectiva valoración se clasifica en primarias, secundarias y terciarias. (Véase en el Anexo N°6). El proceso siguiente fue realizar una matriz de especificaciones para posteriormente recabar la información precisa para determinar las características funcionales, estéticas y tecnológicas que poseerá el producto. (Véase en la Tabla N°2).

Tabla 2. Especificaciones del producto

Especificaciones del producto		
	Métrica	Factor determinado
1	Aplicar módulos	Adaptable a parques, plazas, exposiciones temporales (museos)
2	Vitrina autoportante	Sistema de uniones desmontables 
3	Makerspace	Estrategia lúdica para captar conocimientos básicos de alfarería 
4	Paneles informativos	Información simplificada y gráfica acerca de la cultura puruhá y panzaleo; altura de ojo 162,6 cm / Si es necesario incluir información braille 
5	Circulación adaptable a todo público	Anchura máxima del cuerpo: 61cm (doble circulación 91,4 cm); (doble circulación para personas con sillas de ruedas 132,2 cm); distancia habitual de lectura para material impreso 45 cm

6	Determinar el tipo recorrido	Tipos: Libre, sugerido u obligatorio 
7	Manipulación de cerámica	Mesa u estructura interactiva para el aprendizaje "hágalo usted mismo"
8	Cubierta plegable	Ligera, protección contra condiciones ambientales 
9	Vitrina proporcional al tamaño de la pieza / No robar protagonismo a las piezas	5 piezas
10	Cristal templado/ otros materiales resistentes	Vidrio con protección UV, un material resistencia al Impacto, transmisión de Luz., peso ligero, resistencia Química, resistencia a la Intemperie, estabilidad Dimensional.
11	Vitrina adaptable a todo público	Altura de entre 80 a 90 cm
12	Uniones para sistemas desmontables	Roscados, chavetas, seguros elásticos
13	Base perforada para la vitrina	Acondicionamiento a la pieza (base oculta)
14	Sistema de ventilación natural	Base perforada
15	Base acero dulce para la vitrina	
16	Luz fluorescente	
17	Humedad relativa de entre 45% a 55%	No sobrepasar el 55%
18	Nunca las piezas una sobre otra	El mobiliario es personal para cada pieza
19	Recubrimiento tela de fieltro, anime o goma espuma	Permitirá que la pieza, no se vea afectada durante su traslado
20	Elementos de sujeción	Integrar al mobiliario uso específico para su traslado
21	Bases estables para las vitrinas	Bases rígidas
22	Materia audiovisual	Reproducción de videos
23	La luz nunca se ubica encima de la pieza	Distancia entre la vitrina y la lámpara de 60 a 80 cm

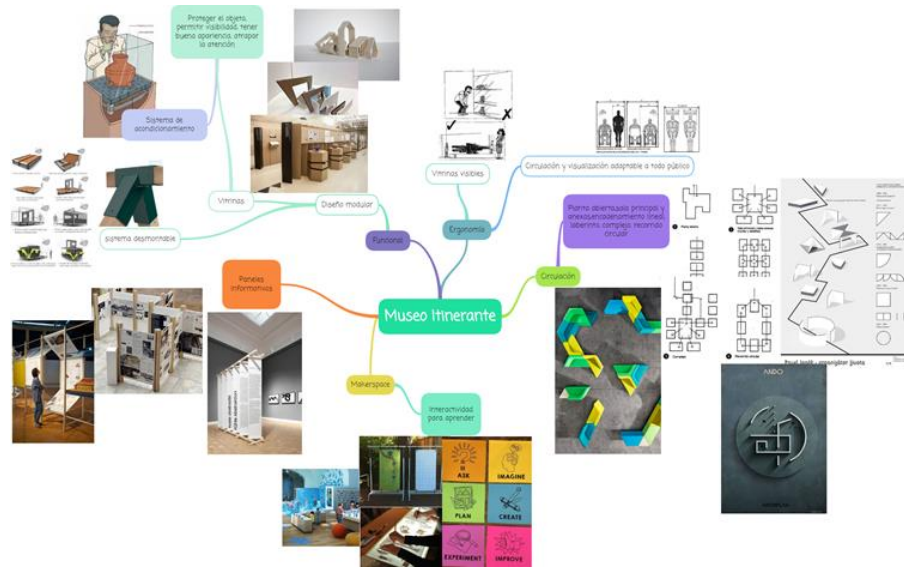
24	Hasta 300 lux	Las piezas arqueológicas son objetos resistentes lo ideal 150 lux
25	Restricciones de uso para el museo	Comer, beber o fumar en las salas. Tocar las obras de arte. Correr por los pasillos y salas del Museo. Introducir bolsos, mochilas o bultos mayores de 40 x 40 cm. No hacer fotografías con flash o trípode. No se permite la entrada de animales, salvo perros guía.
26	Señalética informativa, descripción de las piezas, como circular, especificación de las zonas	Circulación, zona interactiva, zona expositiva, área de souvenirs 
27	Trasladar a las piezas en posición como se hallan normalmente / Nunca inclinada	Los módulos o estructuras deben diseñarse en sentido verticalmente
28	Manual de uso	Se especificará el montaje del museo

Fuente: Elaboración propia.

• Diseño Conceptual

En esta etapa el objetivo es concebir los parámetros precisos para aplicar al prototipo mediante herramientas de generación de conceptos como, bocetos, lluvia de ideas y mapas mentales. (Paul Rodgers y Alex Milton, 2011). Se realizan los primeros esbozos. (Véase en el Anexo N°7). Se selecciona la propuesta que mejor se acópleme a las necesidades y posteriormente a través de un mapa mental se concibe las características del producto. (Véase en la Figura N°19).

Figura 19. Mapa mental



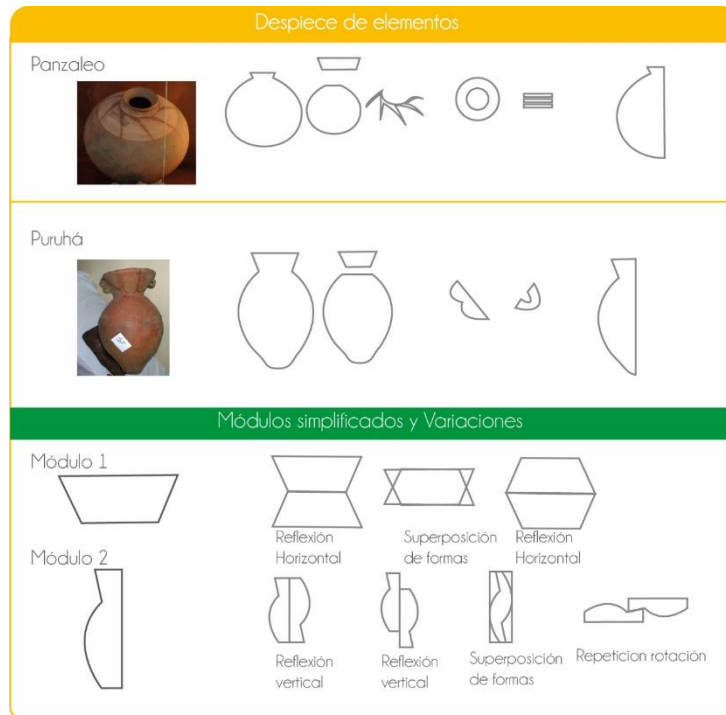
Fuente: Elaboración propia

El resultado es un espacio dividido por 5 zonas: informativa, expositiva, interactiva, lúdica y souvenirs. El espacio expositivo está destinada para la exhibición, es así como es necesario un mobiliario que permita mantener seguras a las piezas, tanto al momento de exponerlas como al transcurso de su traslado; también es importante no exponer a los acervos a condiciones ambientales que afecten a su deterioro, toma como alternativa una cubierta plegable; en este mismo contexto las piezas no sobrepasan cierto porcentaje de humedad y temperatura en efecto es necesario implantar un sistema de acondicionamiento natural a las vitrinas.

Las zonas interactivas y lúdicas son áreas designadas para el aprendizaje a través de actividades recreativas, se toma como alternativa el uso de *Makerspace*. Por otra parte, el área de souvenirs es un espacio establecido para la venta de recuerdos. El concepto por emplear para el espacio es modular, se determina a partir del motivo gestor, que se obtiene de la abstracción de la forma de las piezas arqueológicas, en este caso se inspira en las vasijas de las culturas Puruhá y Panzaleo, se toma en consideración factores antropométricos con el fin de que el recorrido del visitante sea cómodo y placentero. El producto está pensado a través de un concepto modular, en este sentido el diseño de las propuestas parte de un

motivo gestor, que se genera de las formas extraídas de los vestigios. (Véase en la Figura N° 20)

Figura 20. Motivo Gestor.

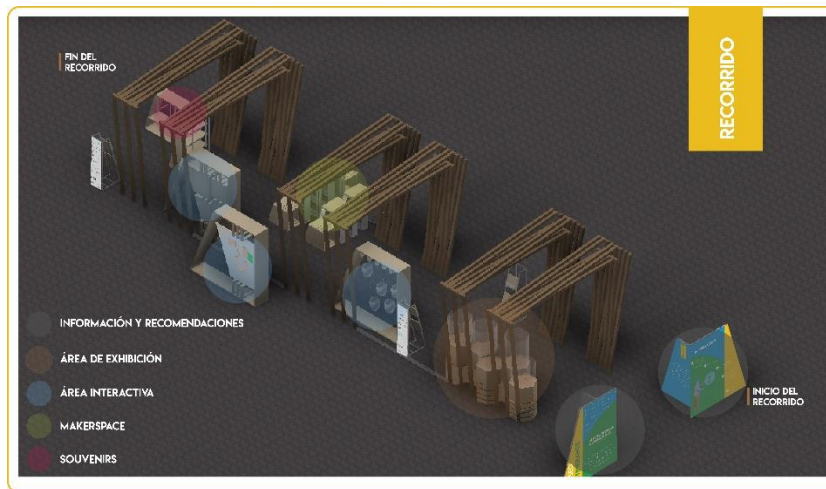


Fuente: Elaboración propia

• Desarrollo del diseño

Para el desarrollo de esta fase, el objetivo es definir los aspectos ergonómicos, estéticos y funcionales, con el fin de perfeccionar el concepto seleccionado. De este modo el museo itinerante este compuesto por 5 estaciones las cuales se compone como: informativa, exhibición, interactiva, *Makerspace* y área de souvenirs (Véase en la figura N°20). Cada espacio está pensado para convertirse en una experiencia distinta y de aprendizaje para el usuario.

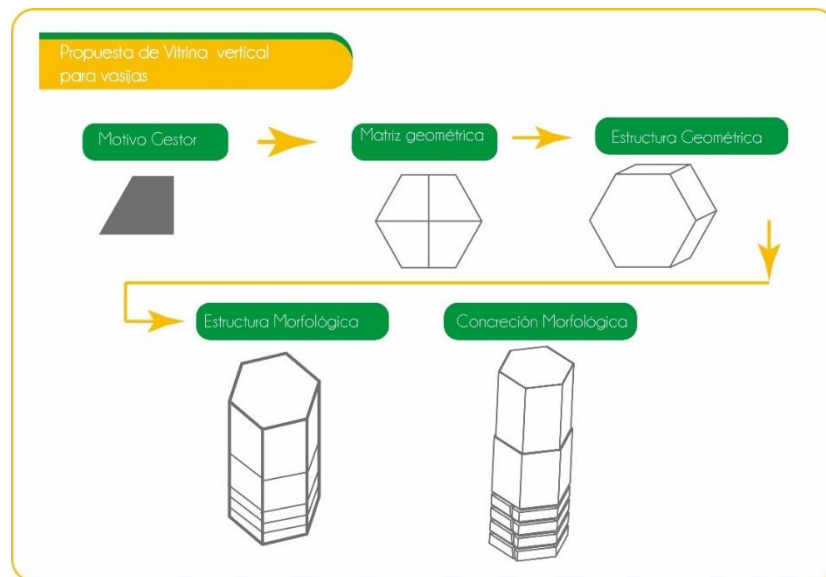
Figura 21. Distribución y Recorrido para el Museo Itinerante.



Fuente: Elaboración propia

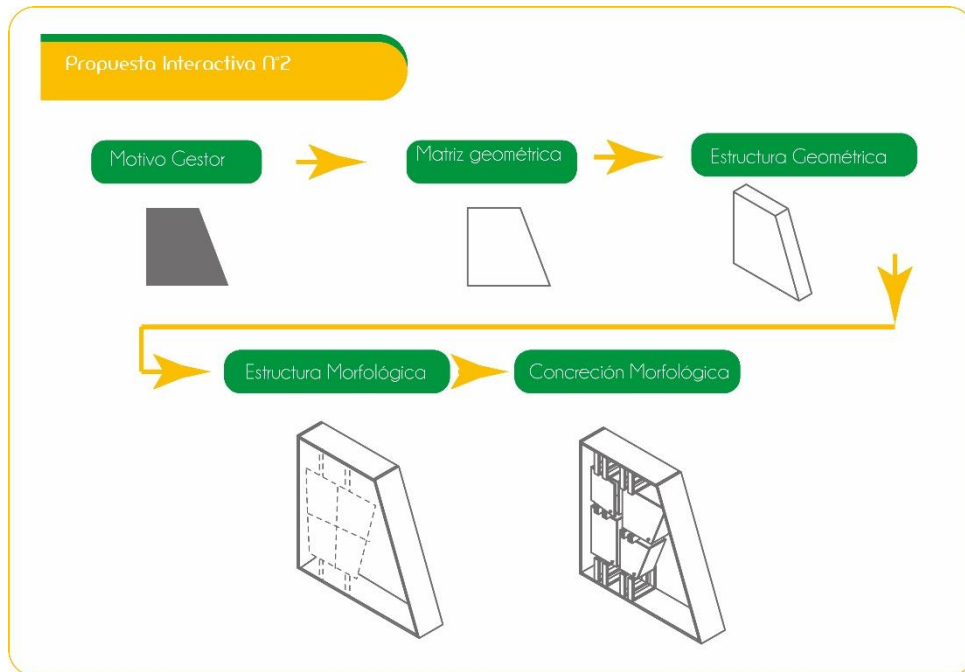
A continuación, se muestra una representación detallada de cada módulo.

Figura 22. Propuesta para Vitrina



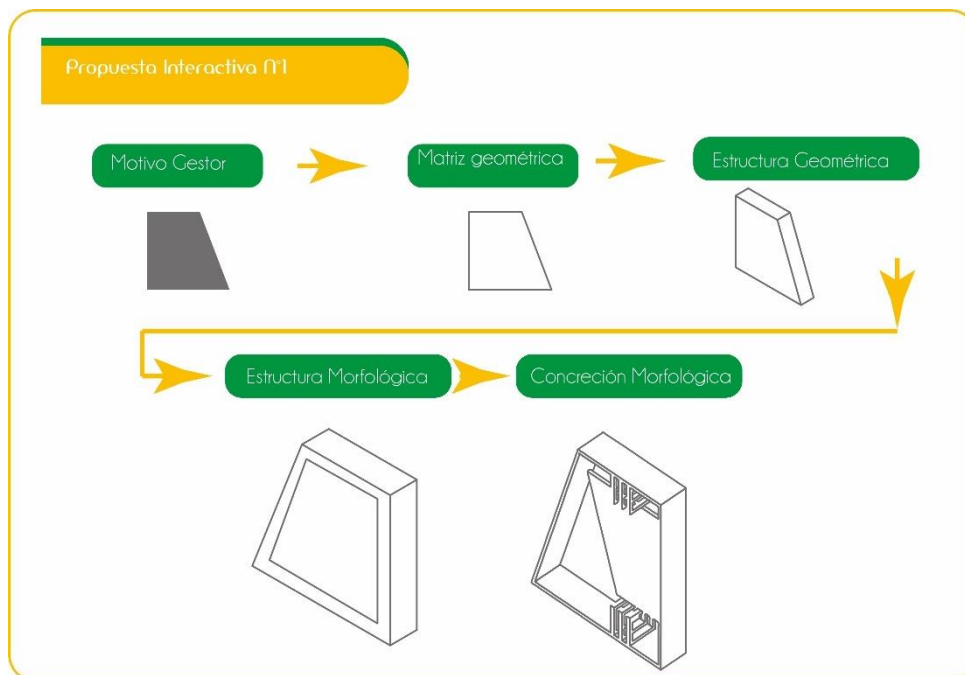
Fuente: Elaboración propia

Figura 23. Propuesta Interactiva 2



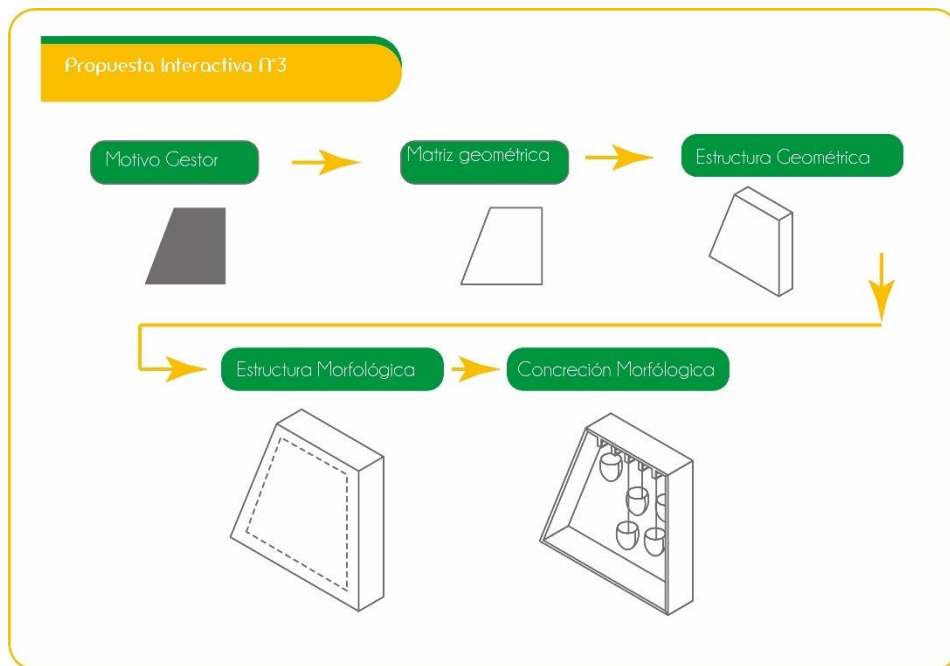
Fuente: Elaboración propia.

Figura 24. Propuesta Interactiva 1

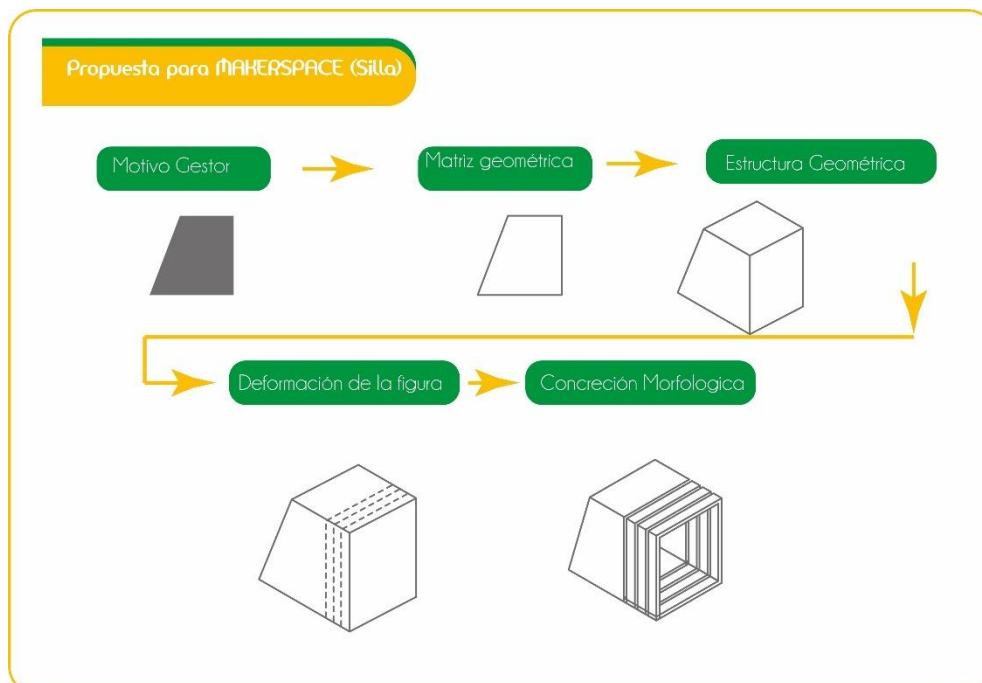


Fuente: Elaboración propia.

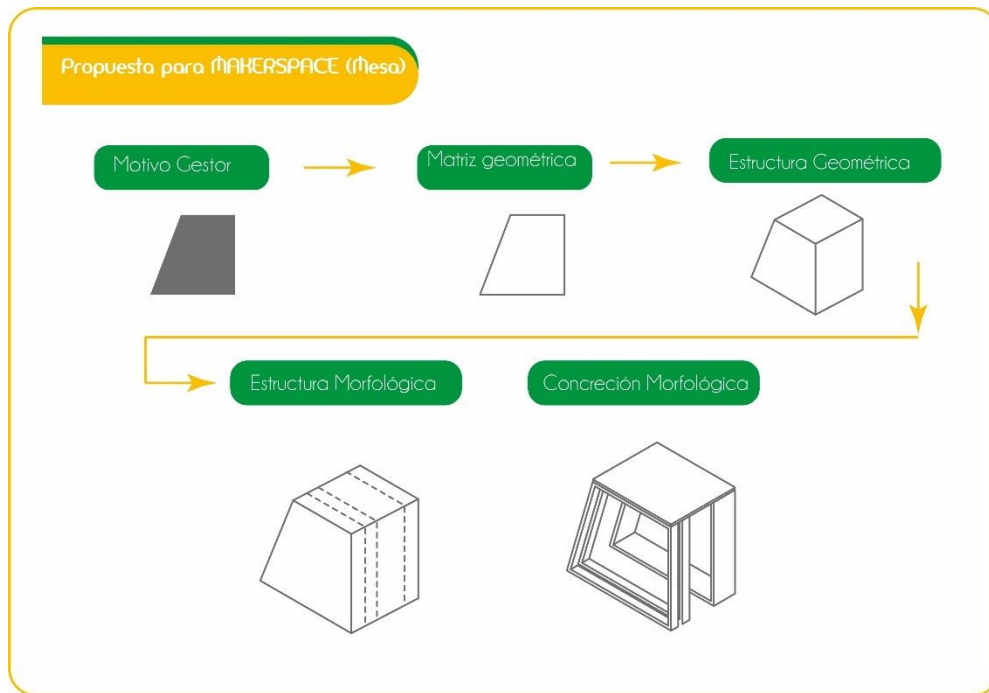
Figura 25. Propuesta Interactiva 3



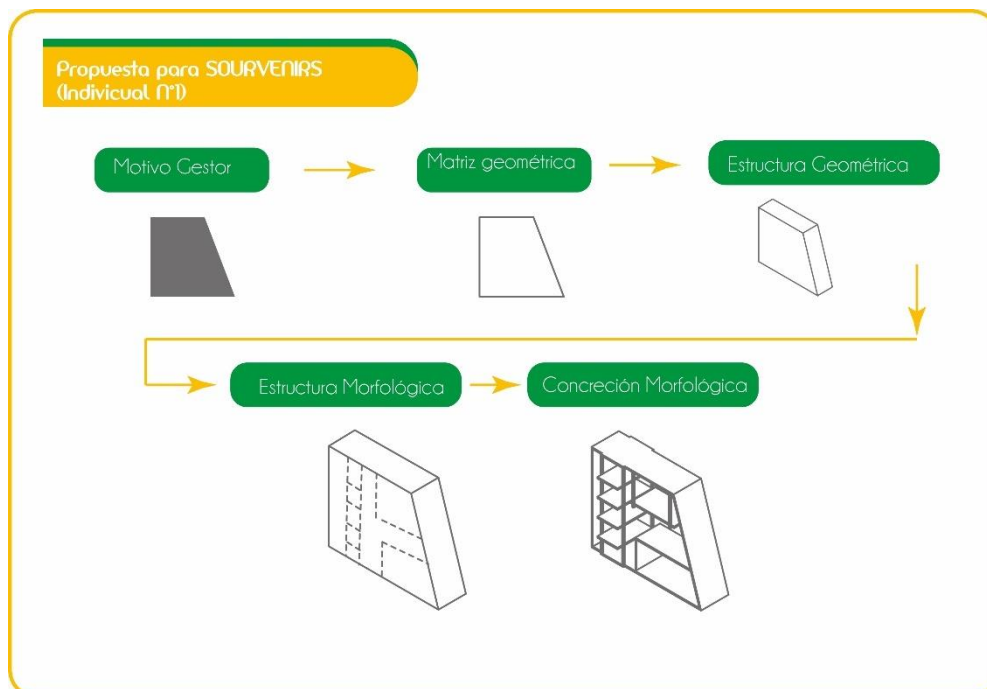
Fuente: Elaboración propia.

Figura 26. Propuesta para *Makerspace* (Silla)

Fuente: Elaboración propia.

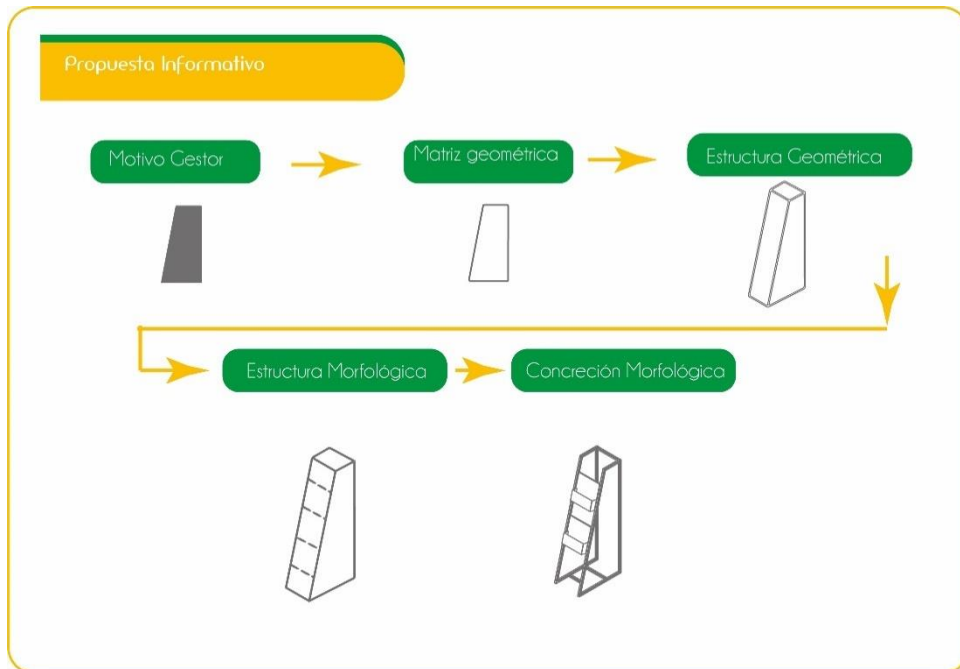
Figura 27. Propuesta para *Makerspace* (Mesa)

Fuente: Elaboración propia.

Figura 28. Propuesta para *Souvenirs* (Individual N°1).

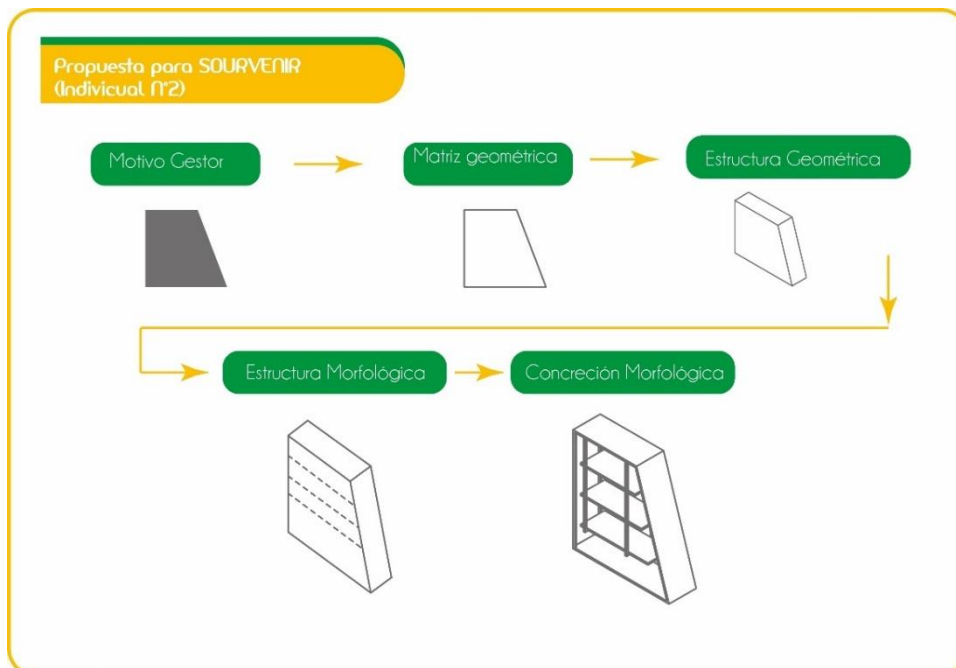
Fuente: Elaboración propia.

Figura 29. Propuesta Informativo.



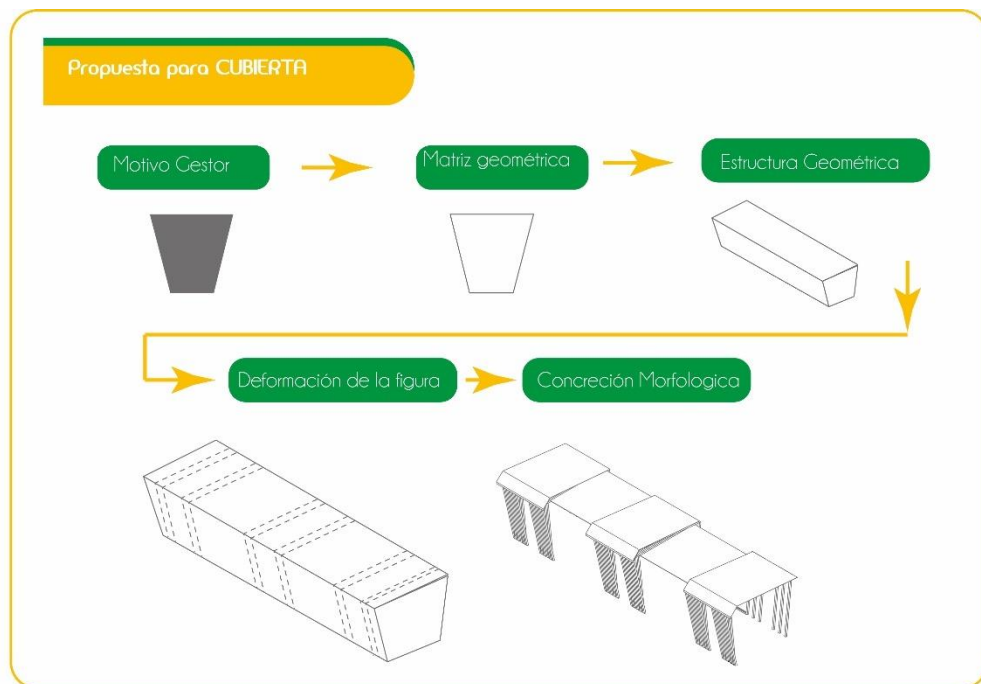
Fuente: Elaboración propia.

Figura 30. Propuesta para Souvenirs (Individual N°2).



Fuente: Elaboración propia.

Figura 31. Propuesta Cubierta



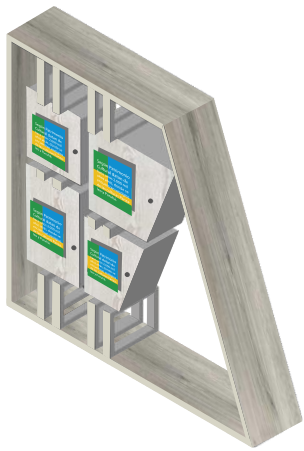

Fuente: Elaboración propia.



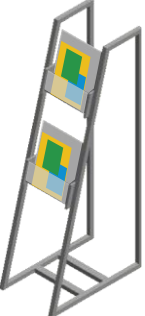
Posteriormente con el objetivo de destacar los aspectos relevantes de cada objeto, se describe a continuación detalles ergonómicos y de capacidad de cada componente del Museo Itinerante. Además, de una breve descripción de las actividades a desarrollarse en cada espacio (Véase en la Tabla N°3).

Tabla 3. Especificaciones generales de cada Módulo.

MUSEO INTINERANTE			
MÓDULO	DESCRIPCIÓN DEL MOBILIARIO	ERGONOMÍA	CAPACIDAD

<p>VITRINA</p> 	<p>Conjunto de 5 vitrinas que varían de 120 cm a 155 cm, con el objetivo de crear un efecto de desnivel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El color permite un contraste único con las piezas, es así, que se utiliza una gama de grises en el mobiliario para llevar toda la atención a la vasija. • Se emplea un sistema de ventilación con perforaciones en la base y gel de sílice para el confort y cuidado de cada pieza. • Se dispone 140cm como mínimo para la circulación durante el recorrido. • La altura estandarizada para la base de cada vitrina y para su cómoda visualización es de 80 a 90cm. 	<p>Todas las vitrinas tienen capacidad de exhibir máximo una pieza de 43cm de diámetro.</p>
<p>PROPUESTA INTERACTIVA 1</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanto la parte delantera como posterior están diseñadas para un doble uso • La actividad es ordenar el rompecabezas. • Las figuras, que se representaran son vasijas de la cultura Puruhá y Panzaleo • En el lado inferior se coloca un cuadro con información adicional del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • La textura de cada pieza del rompecabezas es de madera prefabricada, que permite ser agradable al tacto • Los colores utilizados para la estructura, es la gama de grises, el usuario percibirá los mismos tonos en todo el mobiliario crea un ambiente equilibrado. • La descripción adicional para el juego se dispone mínimo 40 puntos, la tipografía es clara y se lee fácilmente sin dificultad de visualización para el usuario. • En cuanto al aspecto antropométrico se define la altura ojo-percentil 5° y anchura máxima del cuerpo percentil 95°. 	<p>Capacidad para dos personas tanto en la parte delantera como posterior.</p>

<p>PROPUESTA INTERACTIVA 2</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada caja contiene réplicas de distintas vasijas. En el exterior de cada puerta se encuentra su descripción, el objetivo del juego es acertar a que cultura pertenece cada acervo. • El juego es versátil y se reemplaza tanto la información exterior como lo que contenga cada caja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los colores utilizados para la estructura, es la gama de grises, el usuario percibirá los mismos tonos en todo el mobiliario crea un ambiente equilibrado. • Para los textos con la descripción de cada pieza se dispone mínimo 60 puntos, la tipografía es clara y se lee fácilmente sin dificultad de visualización para el usuario. • En cuanto al aspecto antropométrico se define la altura ojo-percentil 5° y anchura máxima del cuerpo percentil 95°. 	<p>Capacidad para dos personas con la holgura suficiente para movilizarse.</p>
<p>PROPUESTA INTERACTIVA 3</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura versátil para distintos usos. • Uso principal: Shigras tradicionales de la parroquia SUCRE, con objetos representativos del sitio, con el fin de acertar con la temática; un ejemplo es el uso de lana de borrego, cuernos de vaca, tambores, máscaras y sombreros. Típicos de la celebración del Corpus Christi 	<ul style="list-style-type: none"> • Los colores utilizados para la estructura, es la gama de grises, el usuario percibirá los mismos tonos en todo el mobiliario crea un ambiente equilibrado. • La descripción adicional para el juego se dispone mínimo 40 puntos, la tipografía es clara y se lee fácilmente sin dificultad de visualización para el usuario. • En cuanto al aspecto antropométrico se define la altura ojo-percentil 5° y anchura máxima del cuerpo percentil 95°. 	<p>Capacidad para dos personas con la holgura suficiente para movilizarse.</p>

<p>MAKERSPACE</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Conjunto de cuatro puestos de trabajo destinados a <i>Makerspace</i>. • Los usuarios aprenderán procesos de alfarería. 	<ul style="list-style-type: none"> • Para un mejor confort visual se utilizó colores claros, como la gama de gris con aspecto mate. • En cuanto a los aspectos antropométricos se define para la silla: distancia nalga poplítea – percentil 5°. Y mesa: altura rodilla - percentil 95°, anchura máxima del cuerpo percentil 95°. • Para facilitar su transporte y comodidad la silla se ubica dentro de la mesa sin problema alguno 	<p>Capacidad de un individuo por puesto de trabajo</p>
<p>MOSTRADOR PARA SOUVENIRS</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • El área de souvenir fue pensada bajo la necesidad de tener varios compartimientos • Son dos estructuras independientes funcionan juntas, como separadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Para un mejor confort visual se utilizó colores claros, como la gama de gris con aspecto mate • Las dimensiones antropométricas se establecen a partir de la altura codo- percentil 5° 	<p>Capacidad para seis personas</p>
<p>INFORMATIVO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos compartimentos para volantes con información relevante de la parroquia 	<ul style="list-style-type: none"> • La referencia antropométrica fue altura codo- percentil 5° 	<p>Capacidad para una persona</p>

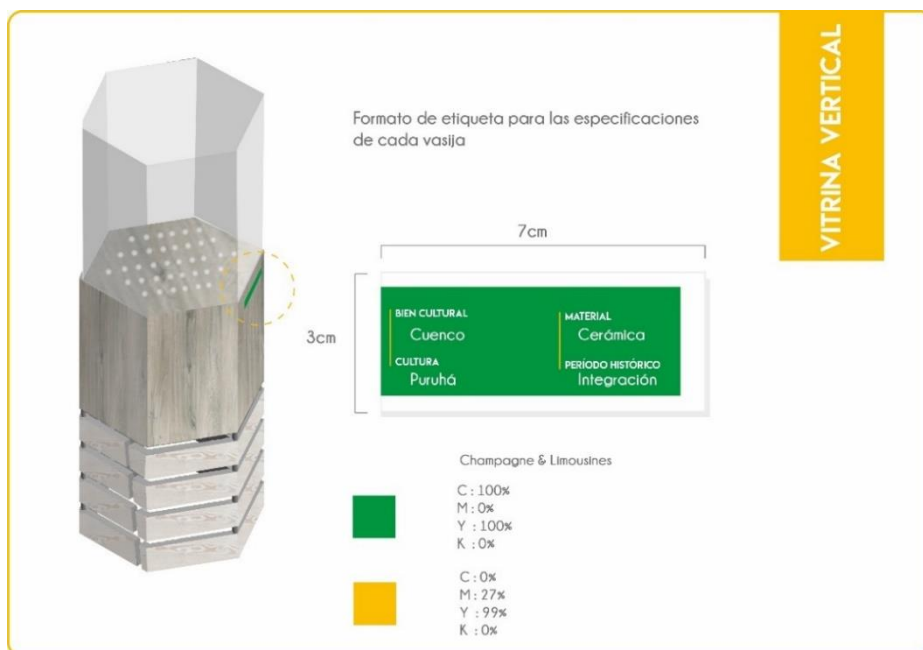
CUBIERTA	<ul style="list-style-type: none"> • Carpa plegable para espacios al aire libre. 	<ul style="list-style-type: none"> • La estructura está diseñada bajo un sistema plegable para facilitar su transporte y montaje • Textil impermeable, ideal para imprevistos climáticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para 14 a 16 personas. • Permite un recorrido fluido en cada estación.
----------	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

• Diseño Detallado

En esta etapa el diseño conceptual y su proceso se convierten en un conjunto de detalles y guías de fabricación. Véase a continuación.


Figura 32. Especificaciones para la vitrina




Fuente: Elaboración propia.

Figura 33. Especificaciones para propuesta interactiva N°1.

Formato de la etiqueta para la descripción de la actividad.





25cm





25cm


Tipografía: Champagne & Limousines

 C : 100% M : 0% Y : 100% K : 0%	 C : 0% M : 27% Y : 99% K : 0%	
---	---	--

Posibles figuras simplificadas para el rompecabezas


 Puruhá


 Puruhá

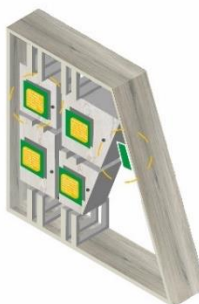

 Panzaleo

PROPUESTA INTERACTIVA N°1


Fuente: Elaboración propia.

Figura 34. Especificaciones para propuesta interactiva N°2.

Formato de la etiqueta para la descripción de la actividad




25cm



43cm




Formato para la descripción de cada caja sorpresa.

25cm



25cm


Tipografía: Champagne & Limousines

 C : 100% M : 0% Y : 100% K : 0%	 C : 0% M : 27% Y : 99% K : 0%	 C : 93% M : 0% Y : 39% K : 0%
---	---	---


PROPUESTA INTERACTIVA N°2

Fuente: Elaboración propia


Figura 35. Especificaciones para propuesta interactiva N°3




Formato de la etiqueta para la descripción de las actividades multifuncionales



Posibles opciones para Estructura





Pizarra



Representaciones gráficas de Sucre

Tipografía: Champagne & Limousines

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 40%;">  </div> <div style="width: 55%;"> <p>C : 100% M : 0% Y : 100% K : 0%</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 40%;">  </div> <div style="width: 55%;"> <p>C : 0% M : 27% Y : 99% K : 0%</p> </div> </div>
--	--

PROPUESTA INTERACTIVA N°3

Fuente:Elaboración propia.

Figura 36. Especificaciones para propuesta de Makerspace



En la estación Makerspace el encargado de esta zona determina la actividad. En este caso la alfarería.

ESENCIAL:

- El encargado dará una descripción breve de la obtención de la arcilla en SUCRE y su contexto con las cerámicas de las culturas Puruhá y Panzaleo
- Con materiales básicos realizara una demostración de alfarería
- A los usuarios se les proveerá materiales (arcilla o pasta para modelar, agua, esponja) con los cuales podrán realizar una vasija con el fin de asimilar en lo posible conocimiento acerca de los acervos hallados en Sucre.



Puruhá



Panzaleo

MAKERSPACE

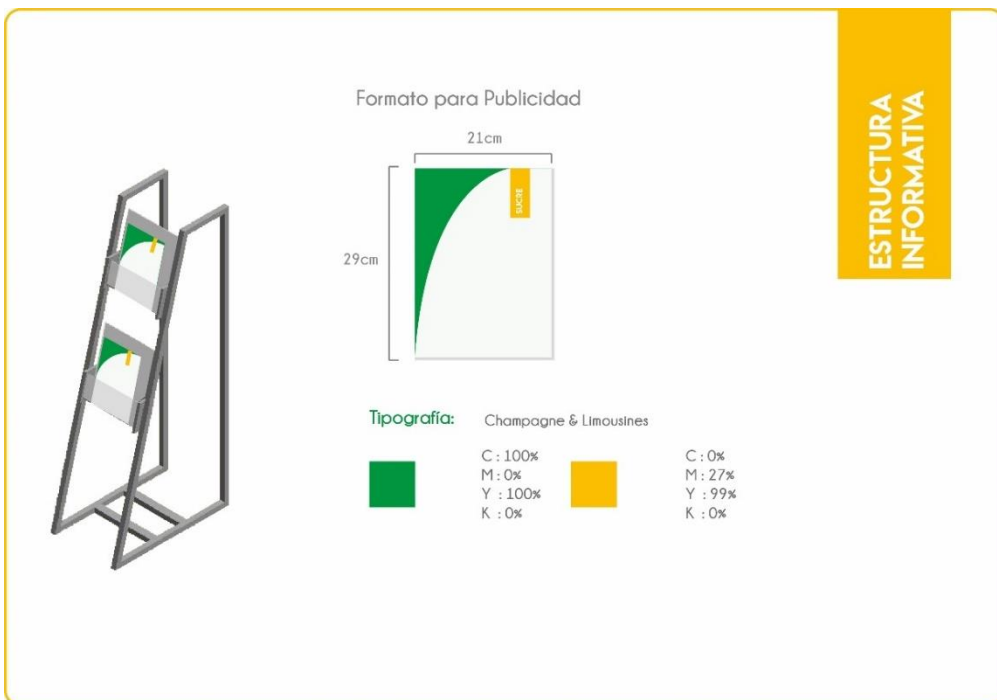
Fuente: Elaboración propia.

Figura 37. Especificaciones para el Mostrador.



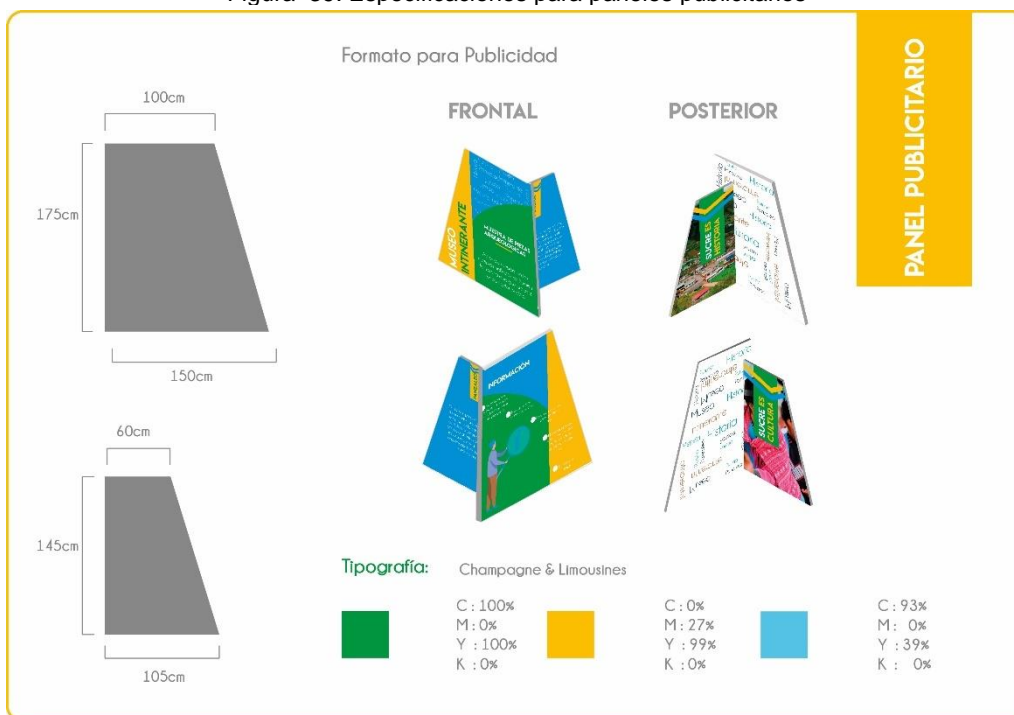
Fuente: Elaboración propia

Figura 38. Especificaciones para propuesta de estructura informativa.



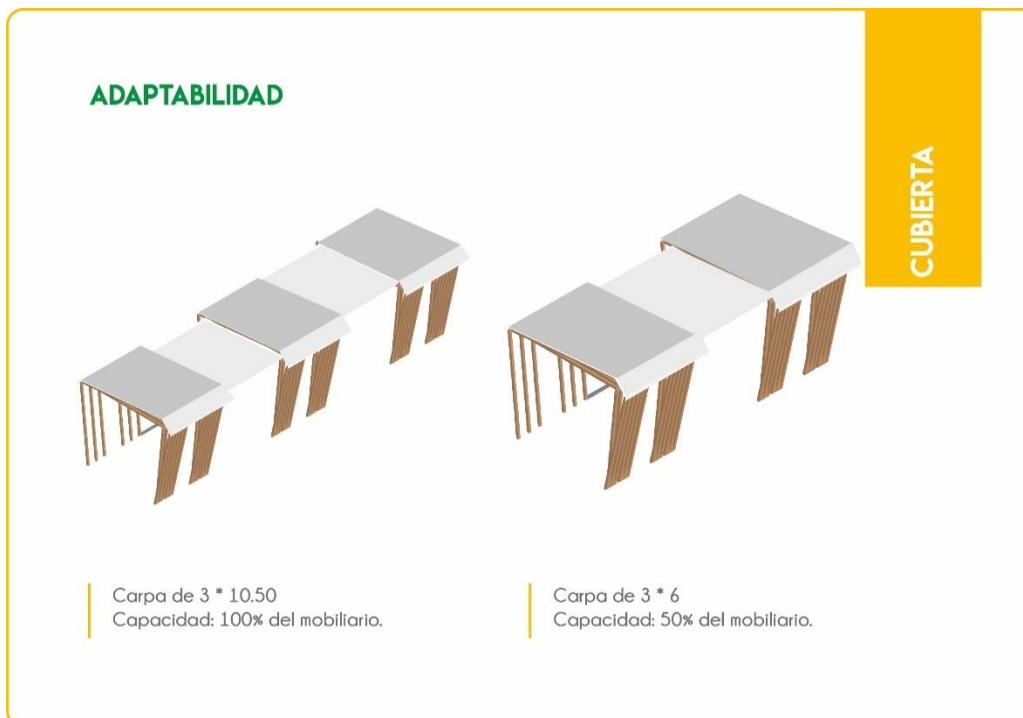
Fuente: Elaboración propia.

Figura 39. Especificaciones para paneles publicitarios



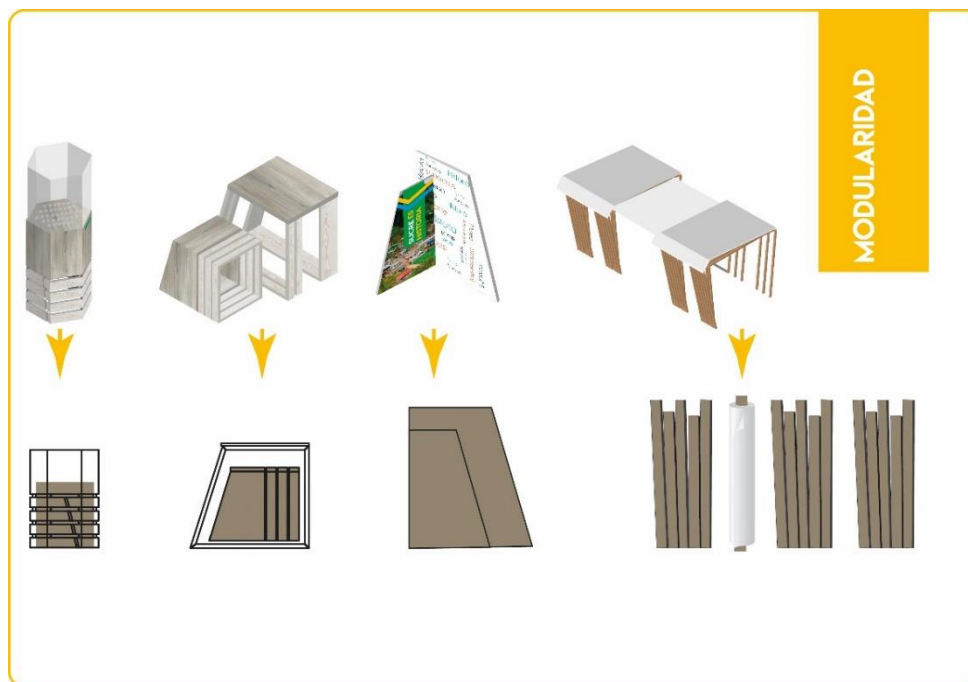
Fuente: Elaboración propia.

Figura 40. Especificaciones para propuesta de la cubierta.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 41. Especificaciones de modularidad



Fuente: Elaboración propia.

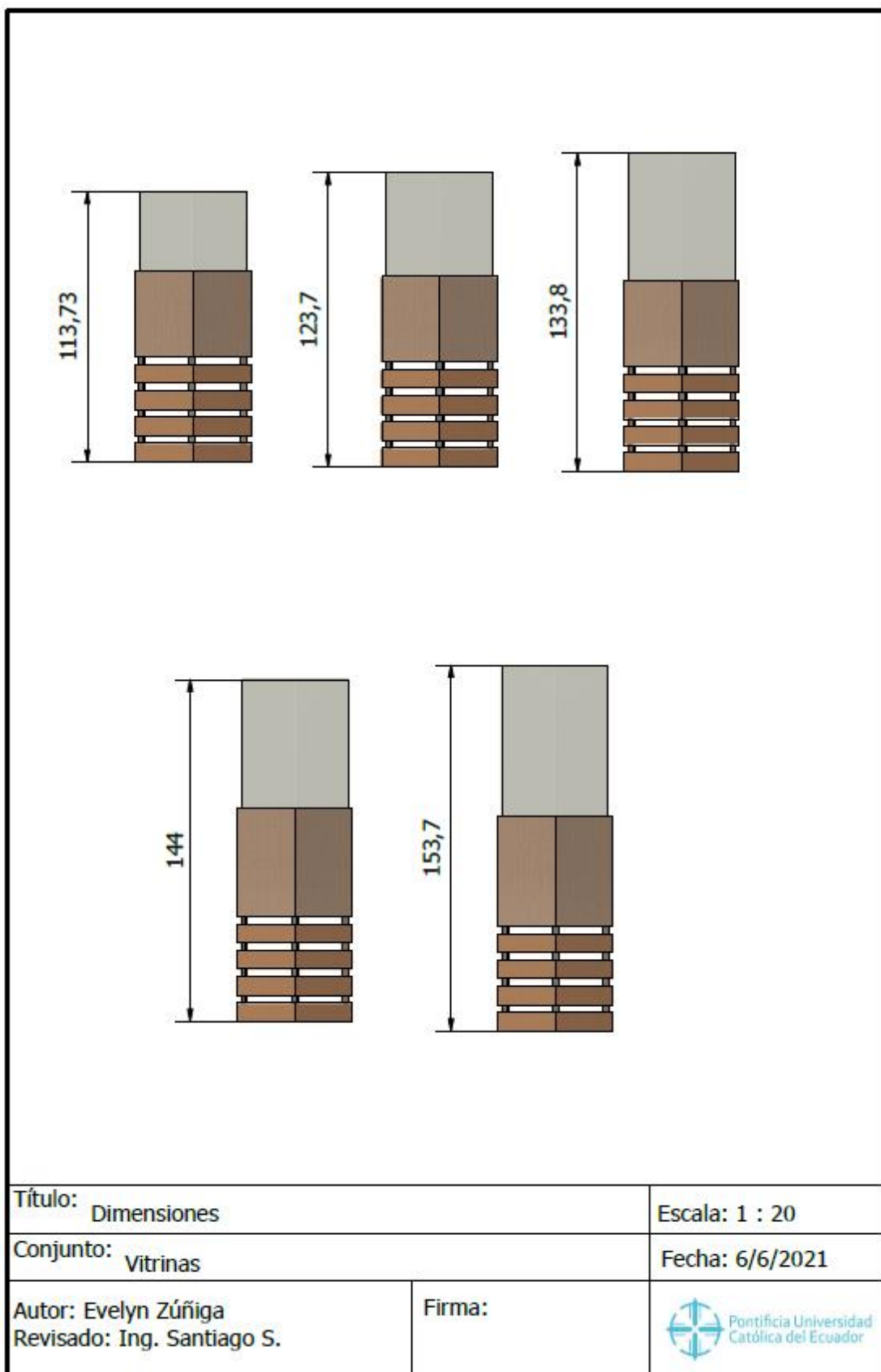
Figura 42. Especificaciones para señalética



Fuente: Elaboración propia.

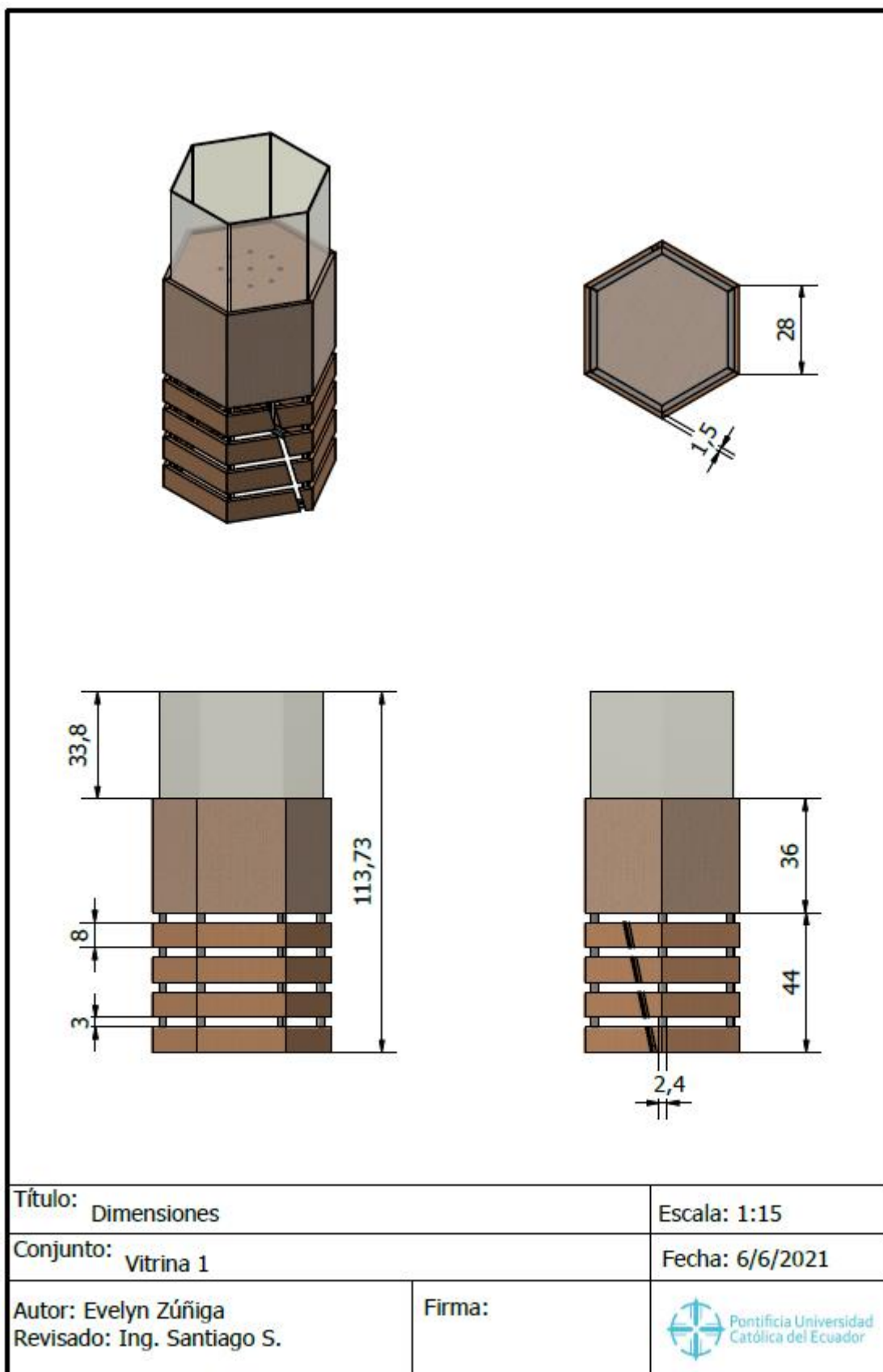
Se toma en consideración los requerimientos del usuario, aspectos ergonómicos, estéticos y funcionales señalados anteriormente, se determina a continuación las dimensiones generales de cada módulo que conforma el museo itinerante.

Figura 43. Dimensiones Generales de Vitrinas.



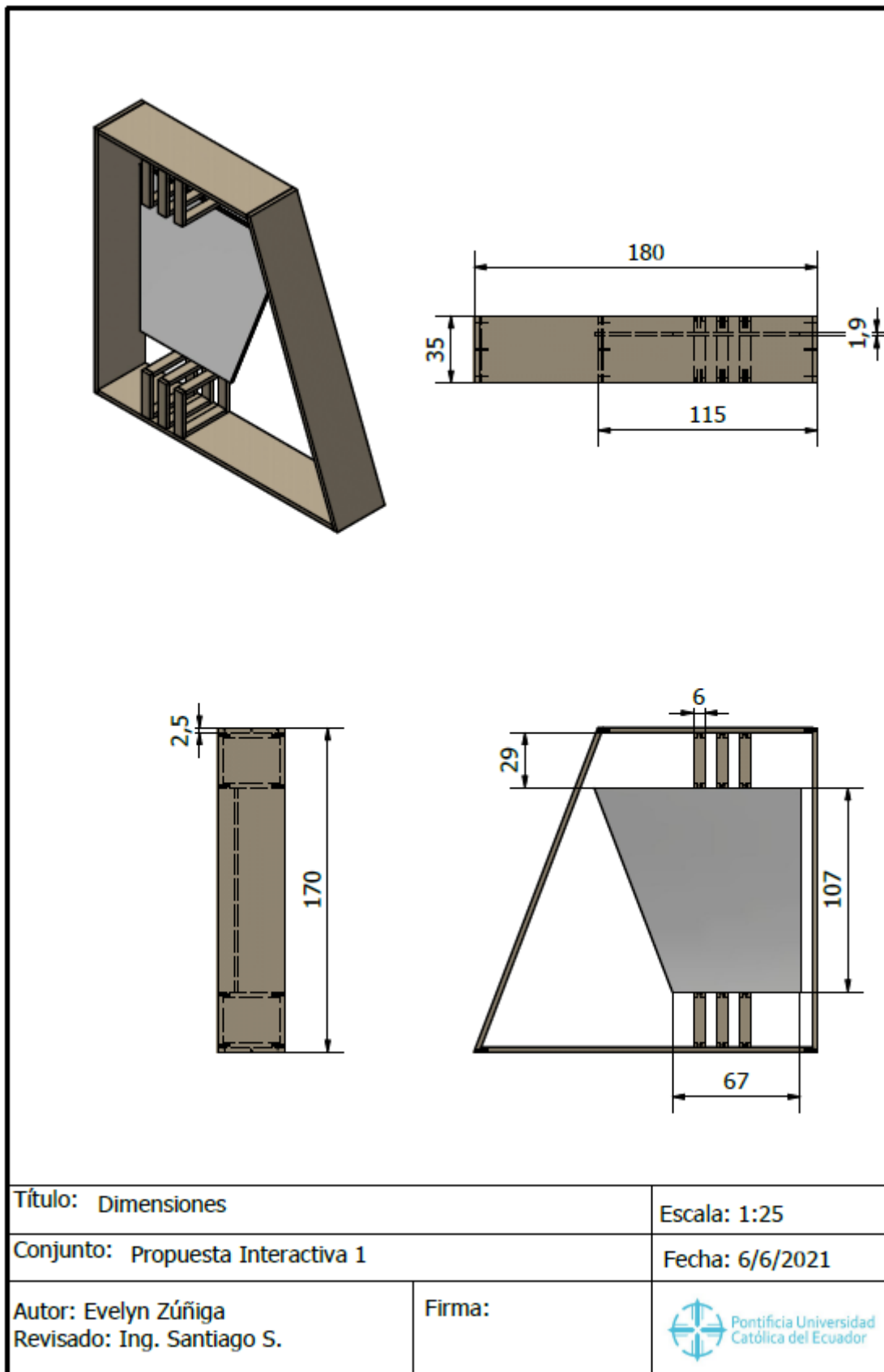
Fuente: Elaboración propia.

Figura 44. Dimensiones Vitrina.



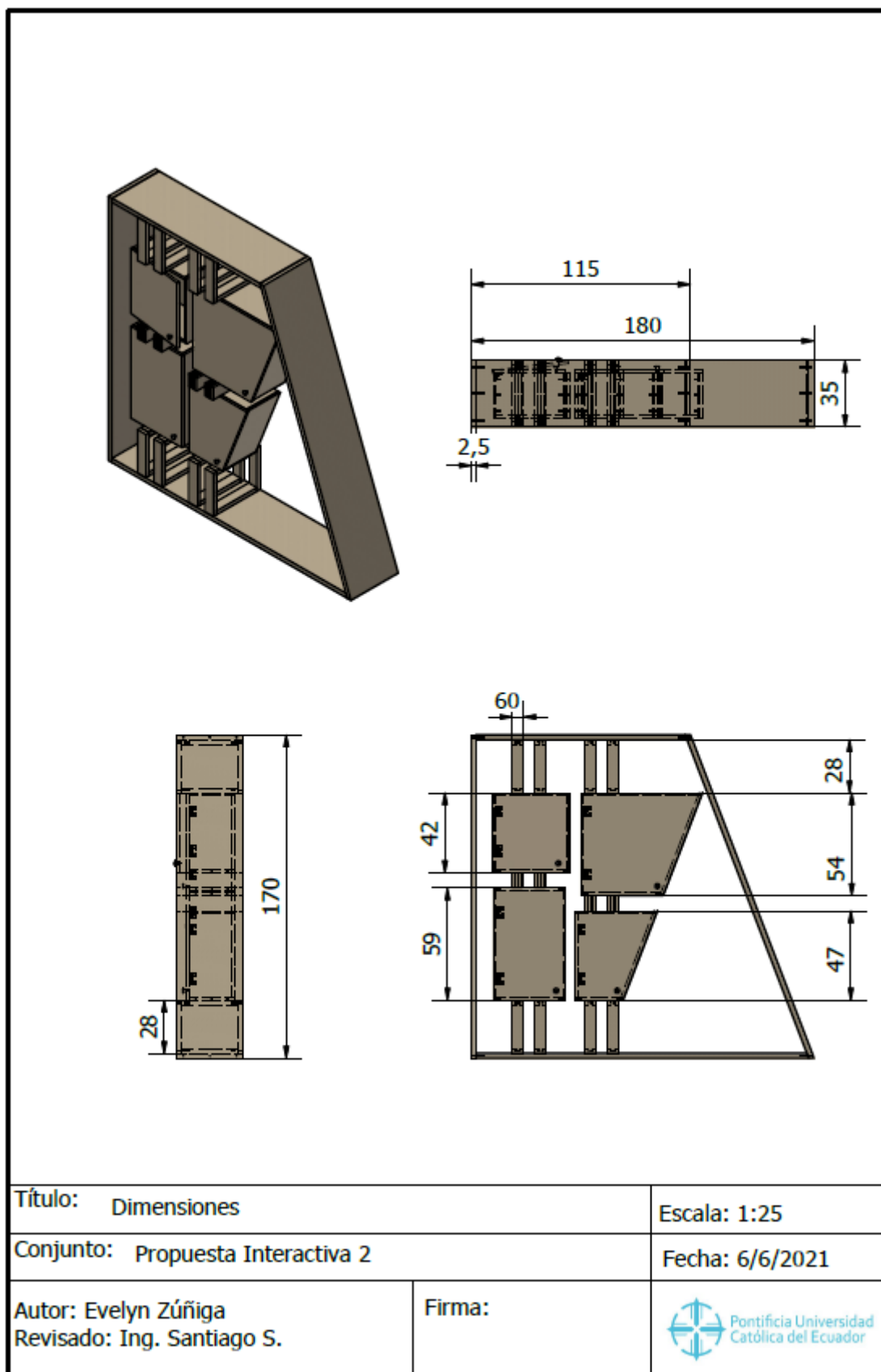
Fuente: Elaboración propia.

Figura 45. Dimensiones de la propuesta interactiva N°1



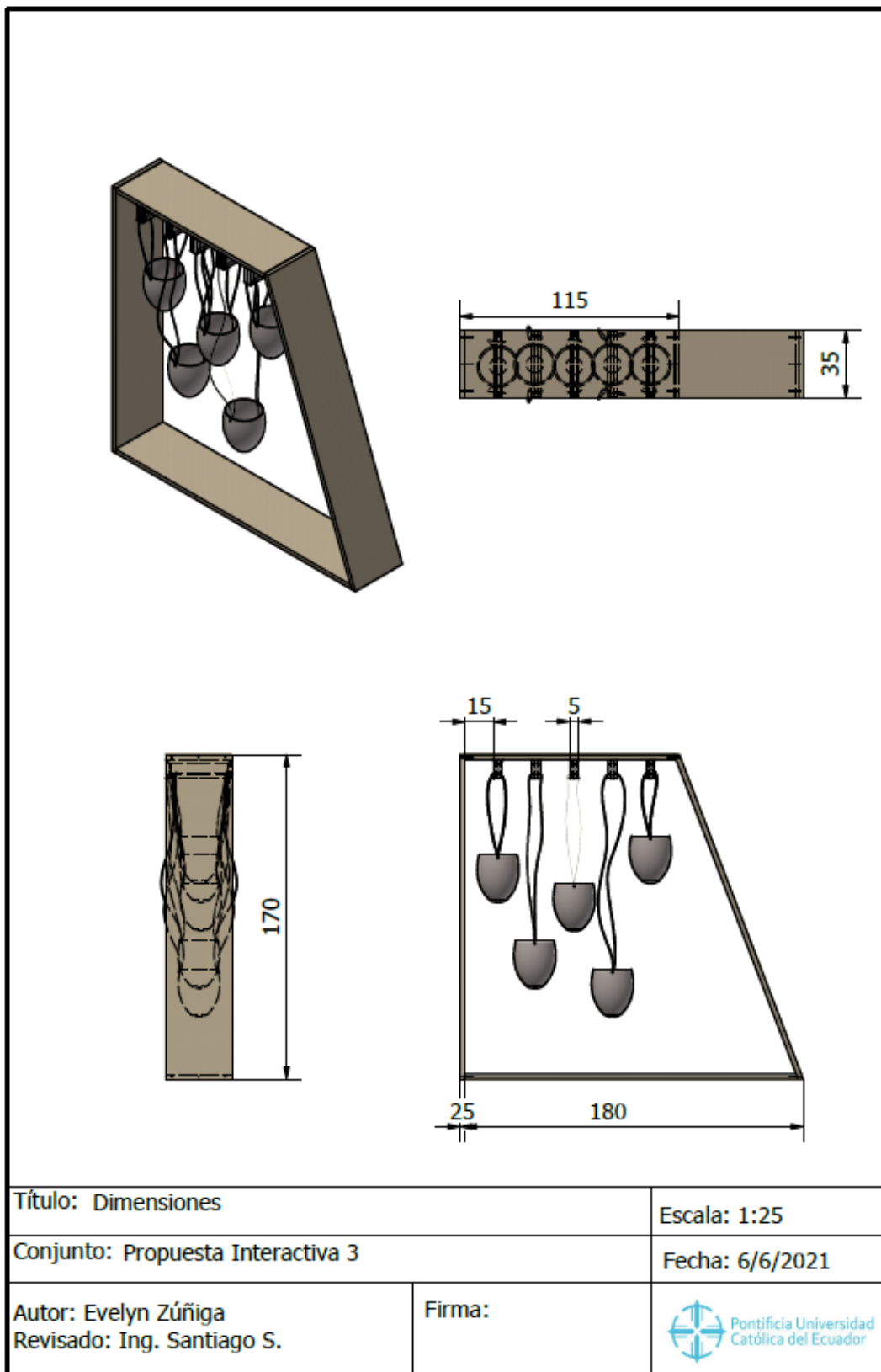
Fuente: Elaboración propia.

Figura 46. Dimensiones de la propuesta interactiva N°2



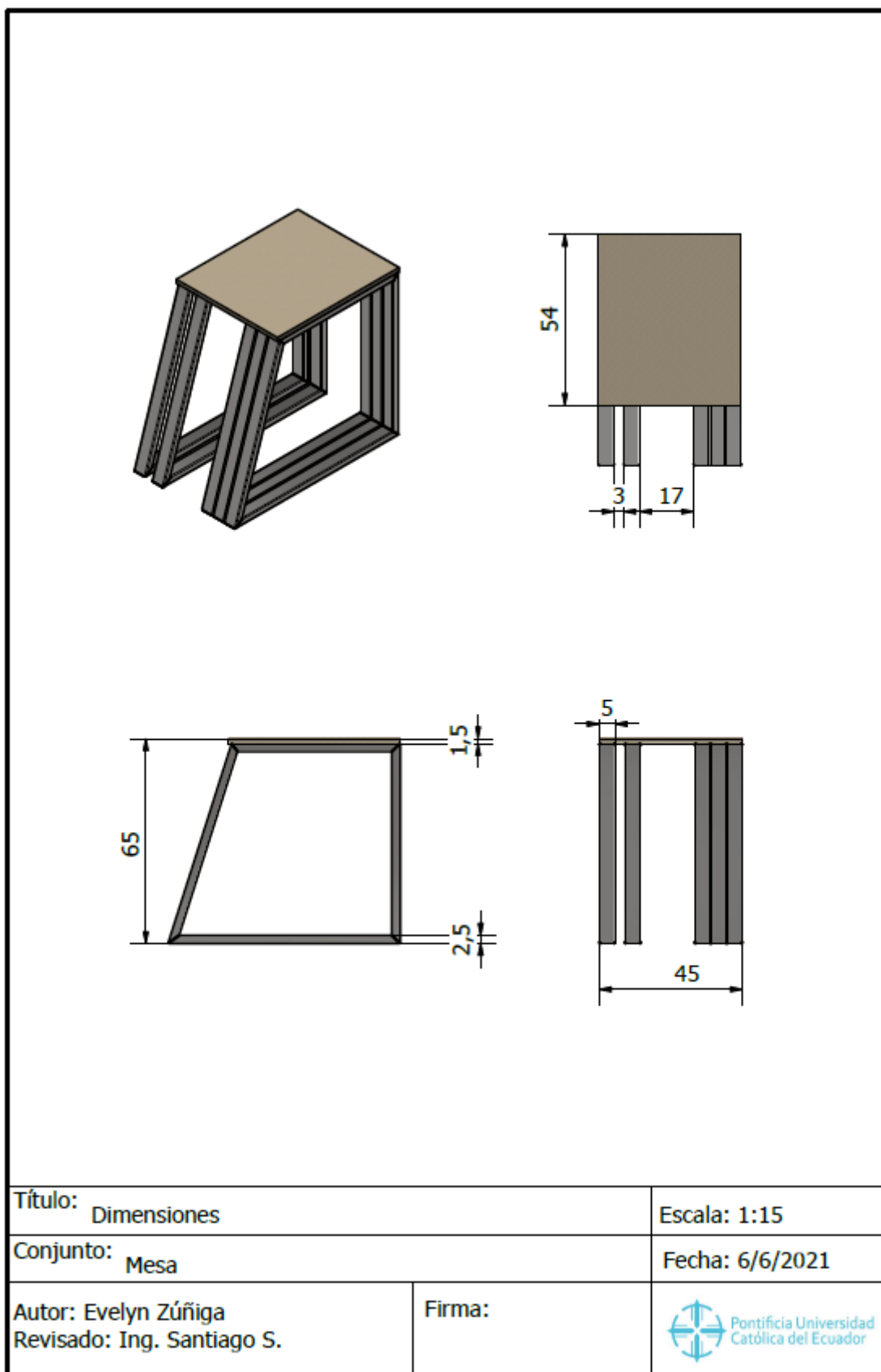
Fuente: Elaboración propia

Figura 47. Dimensiones de la propuesta interactiva N°3.



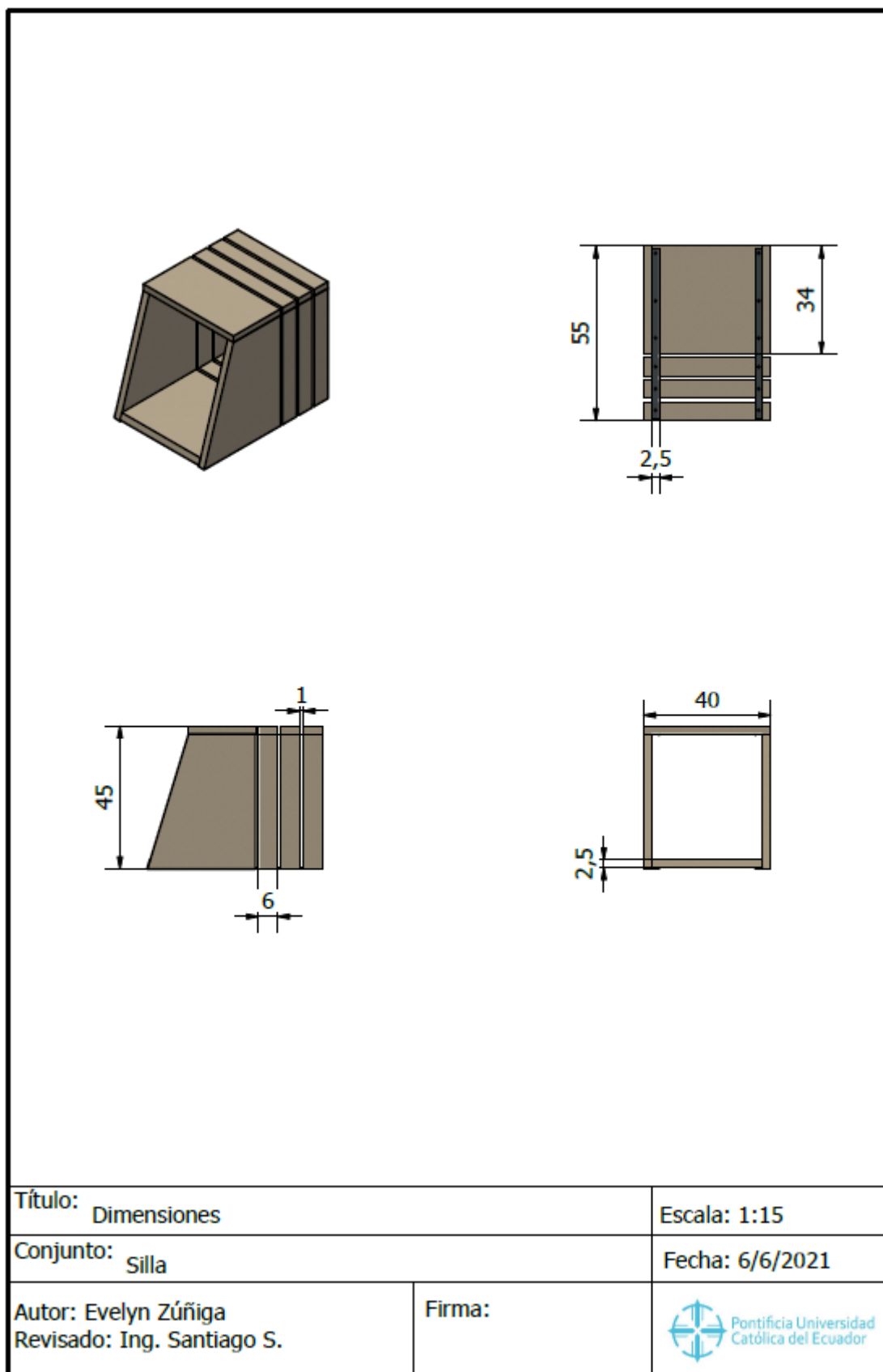
Fuente: Elaboración propia

Figura 48. Dimensiones de la Mesa para Makerspace.



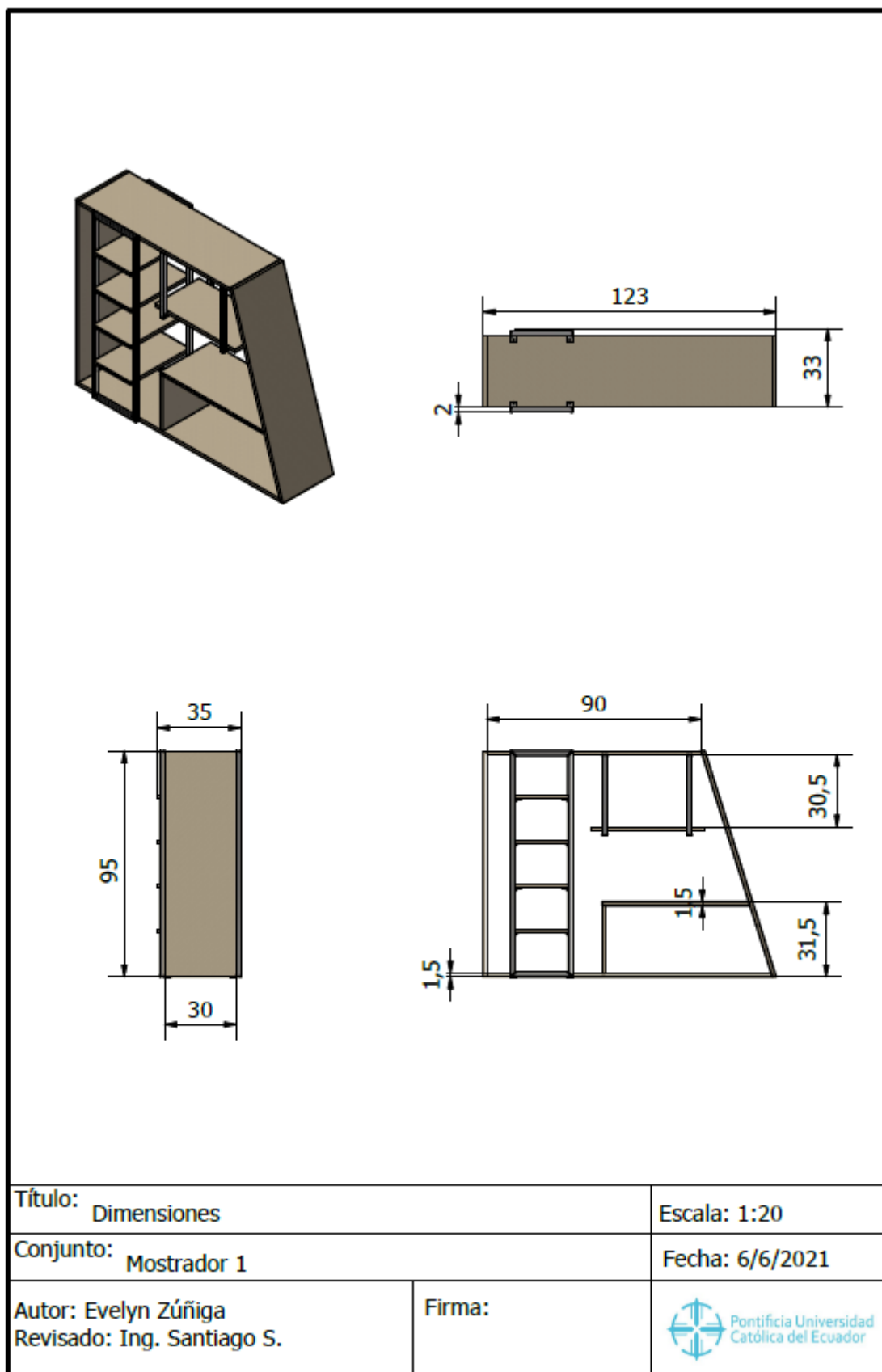
Fuente: Elaboración propia.

Figura 49. Dimensiones de la Silla para Makerspace.



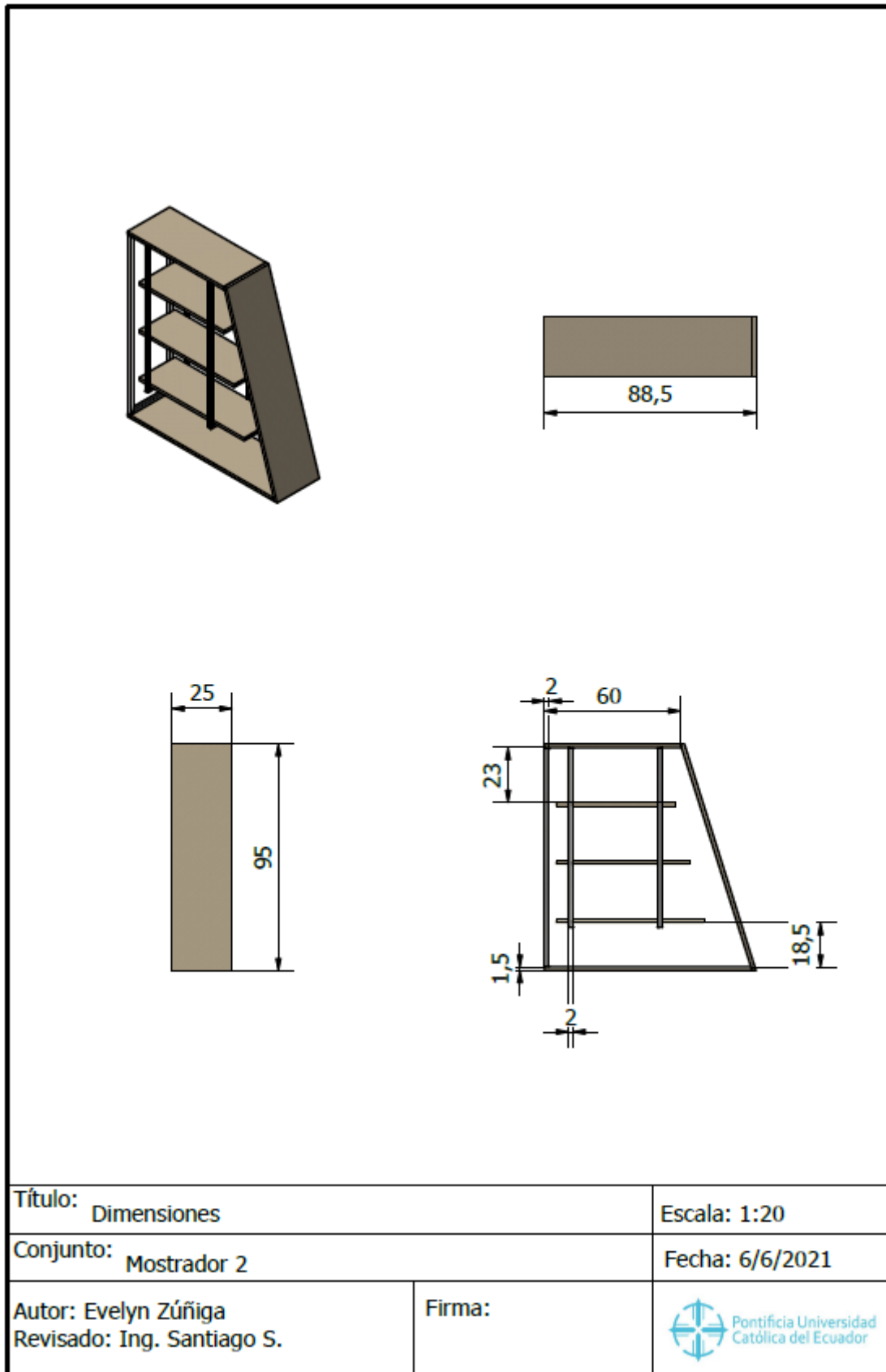
Fuente: Elaboración propia.

Figura 50. Dimensiones del Mostrador (Individual N°1)



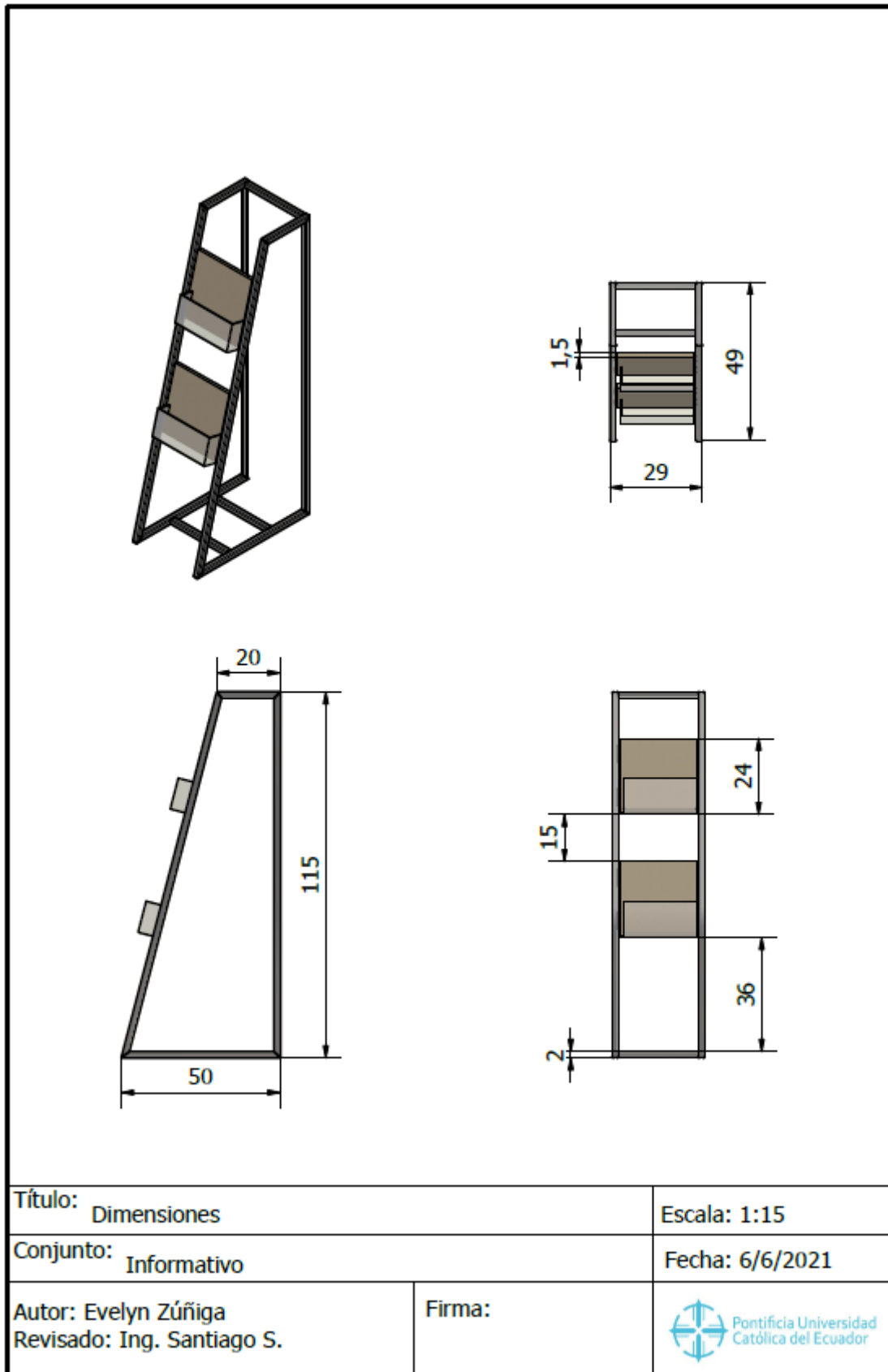
Fuente: Elaboración propia.

Figura 51. Dimensiones del Mostrador (Individual N°2)



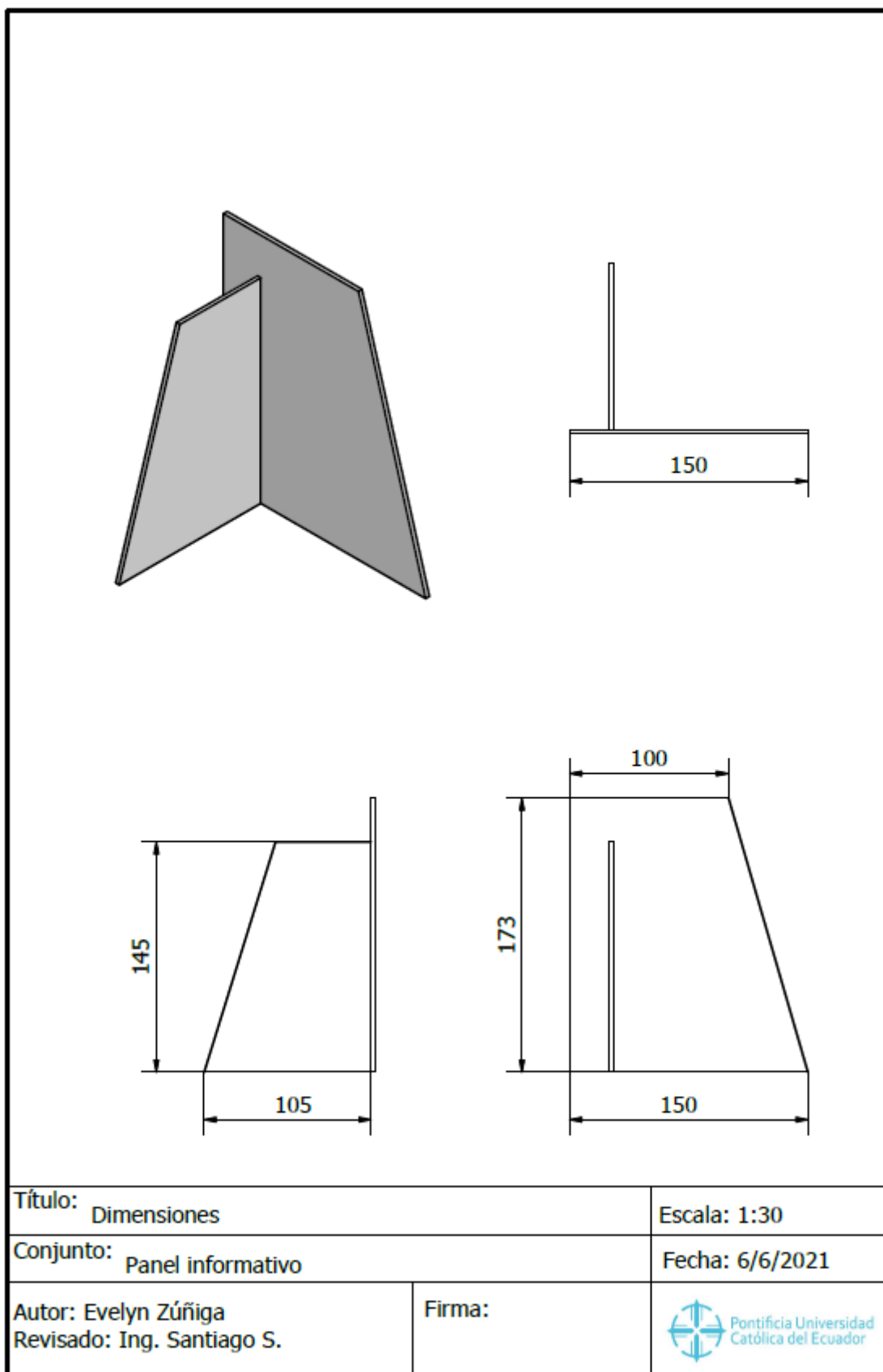
Fuente: Elaboración propia.

Figura 52. Dimensiones del Informativo.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 53. Dimensiones Panel Informativo



Fuente: Elaboración propia.

Adicionalmente se realiza el despiece y la lista de componentes que detallan el material, la cantidad, y el ensamblado de cada mobiliario. (Véase en los anexos N°8). Asimismo, se adjunta a continuación la animación tridimensional en conjunto de toda la propuesta.

Figura 54. Animación N°1



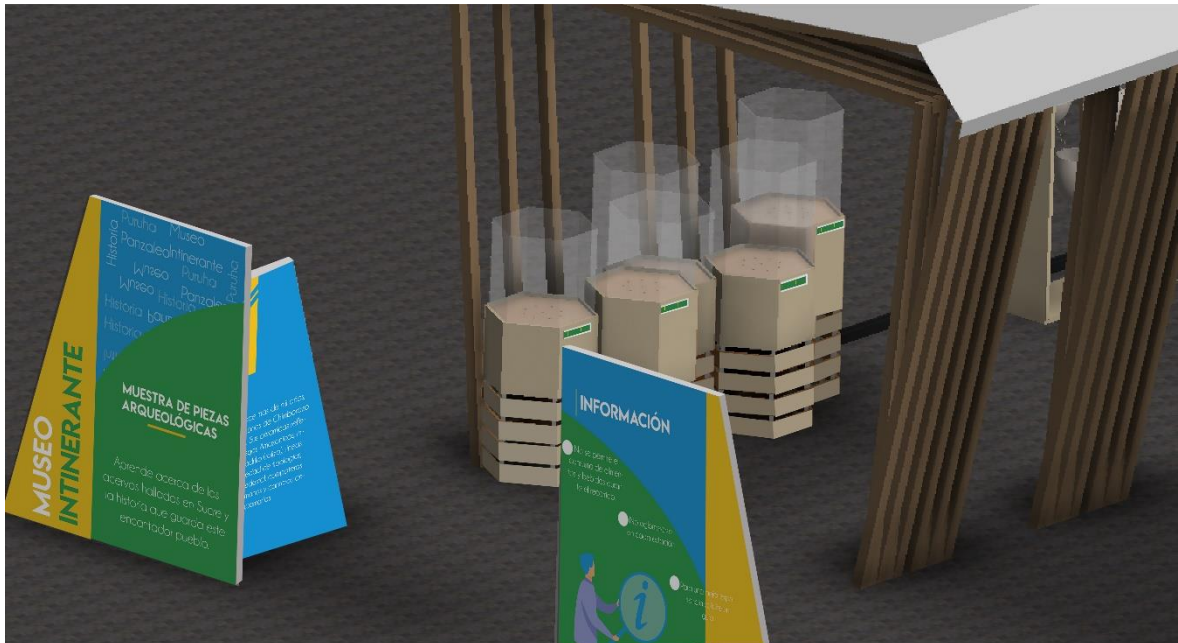
Fuente: Elaboración propia.

Figura 55. Animación N°2



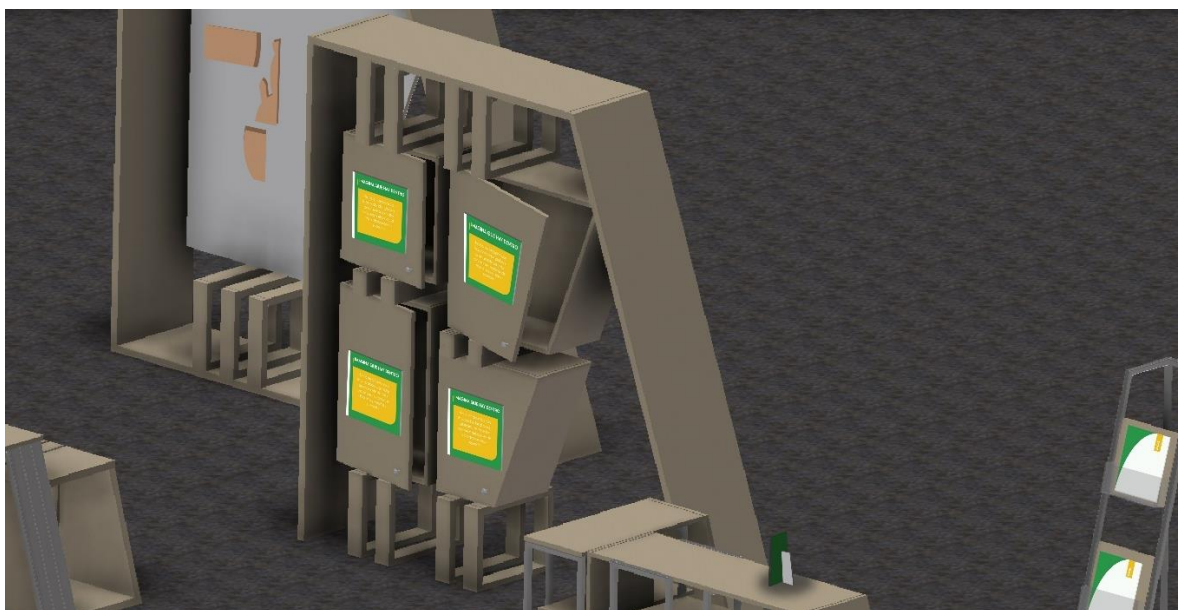
Fuente: Elaboración propia.

Figura 56. Animación N°3



Fuente: Elaboración propia.

Figura 57. Animación N°4



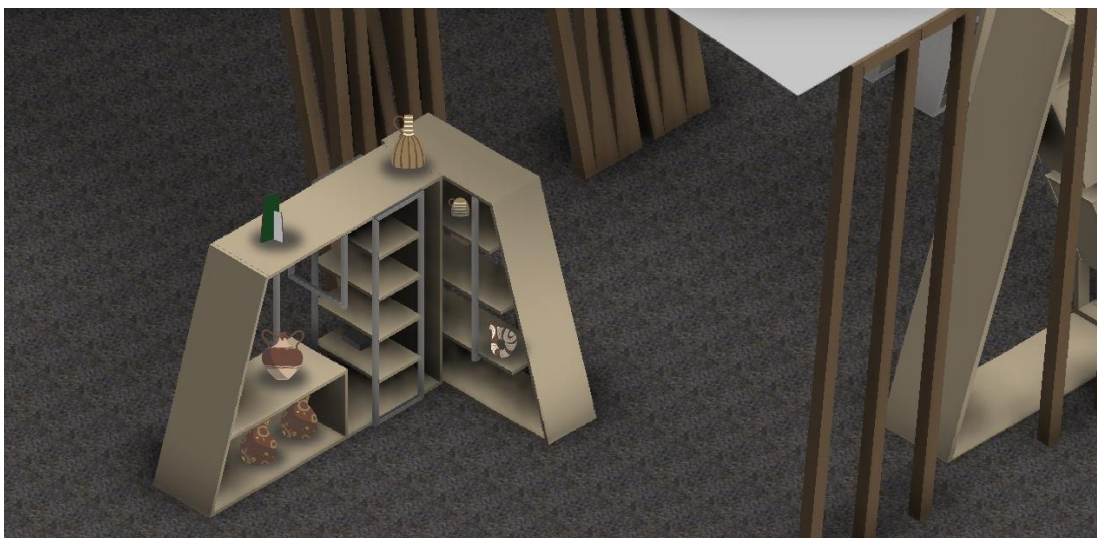
Fuente: Elaboración propia.

Figura 58. Animación N°5



Fuente: Elaboración propia.

Figura 59. Animación N°6



Fuente: Elaboración propia.

• Producción

En esta última fase, se plantea el costo de fabricación que requiere cada mobiliario para obtener una proyección total del valor del museo itinerante. Esta actividad se realizó partir de la lista de componentes que provee las especificaciones

constructivas de las vitrinas, estructuras para el área interactiva, *Makerspace* y el espacio dedicado para el comercio de souvenirs. Esta lista contiene los materiales y su respectiva cantidad, además, de una breve descripción del ensamblado como guía para su producción. A través de los criterios mencionados se elabora las siguientes tablas con los costos de cada estructura y una tabla final con el valor total del museo. Véase a continuación.

Tabla 4. Ficha de costos Vitrina 1.

VITRINA UNO			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	70x100cm	\$ 91,45	\$ 12,14
Tubo Cuadrado 3/4*1,5	1	\$ 9,99	\$ 9,99
Vidrio con protección uv	48x165cm	\$ 45,00	\$ 35,64
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 36,60
Materiales Indirectos			
Bordo	50cm	\$ 0,70	\$ 0,35
Gel de sílice	250gr	\$ 35,00	\$ 8,75
Tarugo	12	\$ 0,02	\$ 0,24
Tornillo MDF 1 1/4"*8	60	\$ 0,02	\$ 0,90
Clavo líquido	40ml	\$ 8,99	\$ 1,24
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 11,48
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 45,00	\$ 45,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 45,00
COSTO TOTAL			\$ 114,25

Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 5. Ficha de costos Vitrina 2.

VITRINA DOS			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melaminico	70x100cm	\$ 91,45	\$ 12,14
Vidrio con protección uv	48x165cm	\$ 45,00	\$ 35,64
Tubo Cuadrado 3/4*1,5	1	\$ 9,99	\$ 9,99
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 40,43
Materiales Indirectos			
Bordo	50cm	\$ 0,70	\$ 0,35
Gel de sílice	250gr	\$ 35,00	\$ 8,75
Tarugo	12	\$ 0,02	\$ 0,24
Tornillo MDF 1 1/4"*8	60	\$ 0,02	\$ 0,90
Clavo líquido	40ml	\$ 8,99	\$ 1,24

TOTAL MATERIALES INDIRECTOS				\$ 11,48
Mano de obra directa				
Ensamblado	1	\$ 45,00		\$ 45,00
TOTAL MANO DE OBRA				\$ 45,00
COSTO TOTAL				\$ 114,25

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Ficha de costos Vitrina 3.

VITRINA TRES			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	70x100cm	\$ 91,45	\$ 12,14
Vidrio con protección uv	55x165cm	\$ 45,00	\$ 40,84
Tubo Cuadrado 3/4*1,5	1	\$ 9,99	\$ 9,99
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 44,69
Materiales Indirectos			
Bordo	50cm	\$ 0,70	\$ 0,35
Gel de sílice	250gr	\$ 35,00	\$ 8,75
Tarugo	12	\$ 0,02	\$ 0,24
Tornillo MDF 1 1/4"*8	60	\$ 0,02	\$ 0,90
Clavo líquido	40ml	\$ 8,99	\$ 1,24
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 11,48
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 45,00	\$ 45,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 45,00
COSTO TOTAL			\$ 119,45

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Ficha de costos Vitrina 4.

VITRINA CUATRO			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	80x110cm	\$ 91,45	\$ 15,26
Vidrio con protección uv	55x165cm	\$ 45,00	\$ 40,84
Tubo Cuadrado 3/4*1,5	1	\$ 9,99	\$ 9,99
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 48,23
Materiales Indirectos			
Bordo	50cm	\$ 0,70	\$ 0,35
Gel de sílice	250gr	\$ 35,00	\$ 8,75

Tarugo	12	\$ 0,02	\$ 0,24
Tornillo MDF 1 1/4"*8	60	\$ 0,02	\$ 0,90
Clavo líquido	40ml	\$ 8,99	\$ 1,24
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 11,48
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 45,00	\$ 45,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 45,00
COSTO TOTAL			\$ 122,21

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Ficha de costos Vitrina 5.

VITRINA CINCO			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melaminico	80x110cm	\$ 91,45	\$ 15,26
Vidrio con protección uv	65x165cm	\$ 45,00	\$ 48,26
Tubo Cuadrado 3/4*1,5	1	\$ 9,99	\$ 9,99
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 52,49
Materiales Indirectos			
Bordo	50cm	\$ 0,70	\$ 0,35
Gel de sílice	250gr	\$ 35,00	\$ 8,75
Tarugo	12	\$ 0,02	\$ 0,24
Tornillo MDF 1 1/4"*8	60	\$ 0,02	\$ 0,90
Clavo líquido	40ml	\$ 8,99	\$ 1,24
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 11,48
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 45,00	\$ 45,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 45,00
COSTO TOTAL			\$ 129,99

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Ficha de costos propuesta interactiva 1.

PROPUESTA INTERACTIVA 1			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	140x180cm	\$ 115,60	\$ 55,24
Aglomerado Melamina	130x5cm	\$ 106,15	\$ 1,31
Acrílico	25x25cm	\$ 53,00	\$ 1,08
Pizarra magnética	1	\$ 65,00	\$ 65,00
Tríplex	1	\$ 11,00	\$ 11,00

Imanes con sublimación	15	\$ 6,72	\$ 100,80
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 234,43
Materiales Indirectos			
Bordo	7m	\$ 0,70	\$ 4,90
Tarugo	60	\$ 0,02	\$ 1,20
Tornillo MDF 1 1/4"*8	64	\$ 0,02	\$ 0,96
Clavo líquido	40ml	\$ 8,99	\$ 1,24
Cola blanca	100ml	\$ 2,65	\$ 1,06
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 9,36
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 11,25	\$ 11,25
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 11,25
COSTO TOTAL			\$ 255,04

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10. Ficha de costos propuesta interactiva 2.

PROPUESTA INTERACTIVA 2			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	140x180cm	\$ 115,60	\$ 55,24
Aglomerado Melamina	246x310	\$ 106,15	\$ 154,09
Acrílico	100x100cm	\$ 53,00	\$ 17,31
Bisagra	8	\$ 2,16	\$ 17,28
Tirador de puerta	4	\$ 2,50	\$ 10,00
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 253,92
Materiales Indirectos			
Bordo	10m	\$ 0,70	\$ 7,00
Tarugo	112	\$ 0,02	\$ 2,24
Tornillo MDF 1 1/4"*8	32	\$ 0,02	\$ 0,64
Cola blanca	100ml	\$ 2,65	\$ 1,06
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 10,94
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 45,00	\$ 45,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 45,00
COSTO TOTAL			\$ 309,86

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11. Ficha de costos propuesta interactiva 3.

PROPUESTA INTERACTIVA 3			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	140x180	\$ 115,60	\$ 55,24
Tubo Rectangular 2" x1" x1,5	1,75m	\$ 13,00	\$ 4,33
Acrílico	50x20cm	\$ 53,00	\$ 4,33
Shigra	5	\$ 45,00	\$ 225,00
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 288,90
Materiales Indirectos			
Bordo	7m	\$ 0,70	\$ 4,90
Tarugo	40	\$ 0,02	\$ 0,80
Tornillo MDF 1 1/2"*8	20	\$ 0,02	\$ 0,40
Cola blanca	50ml	\$ 2,65	\$ 0,40
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 6,50
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 7,50	\$ 7,50
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 7,50
COSTO TOTAL			\$ 302,90

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. Ficha de costos Silla.

SILLA			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	100x90cm	\$ 106,15	\$ 18,21
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 18,21
Materiales Indirectos			
Bordo	3m	\$ 0,70	\$ 2,10
Tarugo	38	\$ 0,02	\$ 0,76
Platinas 1" x 3	1,10m	\$ 8,11	\$ 1,47
Tornillo negro MDF 1"	24	\$ 0,02	\$ 0,48
Cola blanca	50ml	\$ 2,65	\$ 0,53
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 5,34
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 15,00	\$ 15,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 15,00
COSTO TOTAL			\$ 38,55

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13. Ficha de costos Mesa.

MESA			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	70X90cm	\$ 106,15	\$ 12,75
Tubo Rectangular 2" x1" x2,5	12m	\$ 13,00	\$ 26,00
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 38,75
Materiales Indirectos			
Bordo	2m	\$ 0,70	\$ 1,40
Tornillo MDF 1 1/2"*8	24	\$ 0,02	\$ 0,36
Cola blanca	50ml	\$ 2,65	\$ 0,53
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 2,29
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 15,00	\$ 15,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 15,00
COSTO TOTAL			\$ 56,04

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14. Ficha de costos Mostrador.

MOSTRADOR			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	144X154cm	\$ 91,45	\$ 38,47
Aglomerado Melamina	125x122cm	\$ 106,15	\$ 30,86
Tubo Cuadrado 3/4" x 8	3m	\$ 13,00	\$ 6,50
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 75,83
Materiales Indirectos			
Bordo	16m	\$ 0,70	\$ 11,20
Tarugo	24	\$ 0,02	\$ 0,48
Tornillo MDF 3/4"*8	38	\$ 0,02	\$ 0,76
Platinas 3/4" x 8	1,14m	\$ 7,99	\$ 1,33
Cola blanca	50ml	\$ 2,65	\$ 0,53
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 14,30
Mano de obra directa			

Ensamblado	1	\$ 30,00	\$ 30,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 35,00
COSTO TOTAL			\$ 125,13

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15. Ficha de costos Estructura Informativa.

ESTRUCTURA INFORMATIVA			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Aglomerado Melamina	50X23cm	\$ 106,15	\$ 2,32
Tubo Cuadrado 3/4" x 2	4m	\$ 11,00	\$ 7,33
Acrílico	125X125cm	\$ 53,00	\$ 3,64
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 13,29
Materiales Indirectos			
Bordo	10m	\$ 0,70	\$ 7,00
Platinas	24cm	\$ 7,99	\$ 0,28
Cola blanca	50ml	\$ 2,65	\$ 0,53
TOTAL MATERIALES INDIRECTOS			\$ 7,81
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 15,00	\$ 15,00
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 15,00
COSTO TOTAL			\$ 36,10

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 16. Ficha de costos Cubierta

CUBIERTA			
Material	Cantidad Requerida	Costo Unitario	Valor Total
Materiales Directos			
Canelo	126 tiras de 2,4m	\$ 4,00	\$ 504,00
Tejido impermeable	2,5*11m	\$ 15,45	\$ 206,25
Tubo Cuadrado 50*50*2	7,5m	\$ 34,25	\$ 127,50
TOTAL MATERIALES DIRECTOS			\$ 837,75
Mano de obra directa			
Ensamblado	1	\$ 7,50	\$ 7,50
TOTAL MANO DE OBRA			\$ 7,50
COSTO TOTAL			\$ 845,25

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 17. Ficha de costos Museo Itinerante.

MUSEO ITINERANTE			
Mobiliario	Unidad	Costo Unitario	Costo total
Vitrina 1	\$ 73,08	1	\$ 114,25
Vitrina 2	\$ 76,91	1	\$ 114,25
Vitrina 3	\$ 81,17	1	\$ 119,45
Vitrina 4	\$ 84,71	1	\$ 122,21
Vitrina 5	\$ 88,97	1	\$ 129,99
Propuesta interactiva 1	\$ 263,79	1	\$ 255,05
Propuesta interactiva 2	\$ 299,86	1	\$ 309,86
Propuesta interactiva 3	\$ 315,40	1	\$ 302,90
Silla	\$ 38,55	4	\$ 154,20
Mesa	\$ 56,04	4	\$ 224,16
E. Informativa	\$ 36,10	3	\$ 108,30
Panel	\$ 110,00	2	\$ 220,00
Mostrador	\$ 125,13	1	\$ 125,13
Cubierta	\$ 845,25	1	\$ 845,25
Costo total			\$ 3144,99

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1. Análisis de la propuesta digitales

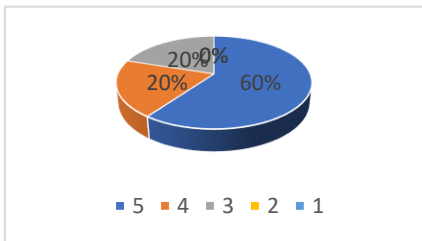
Para la evaluación de la propuesta se realiza fichas que permiten cotejar la información de forma concreta y con los puntos más relevantes de cada estación. Se realiza un análisis con descripciones generales, usos, funciones y dificultades (Véase en el Anexo N°9). Posteriormente se utilizará dicha información para la validación de la propuesta a través del usuario.

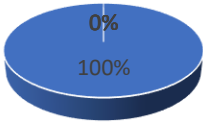
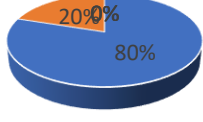
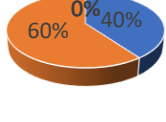
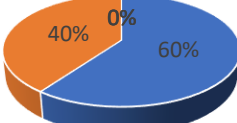
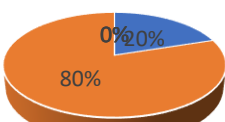
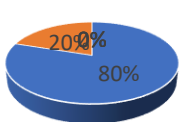
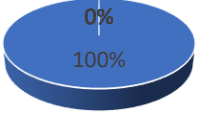
3.2. Validación de la propuesta a través del usuario.

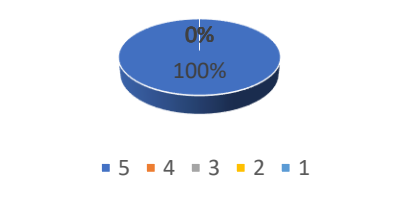
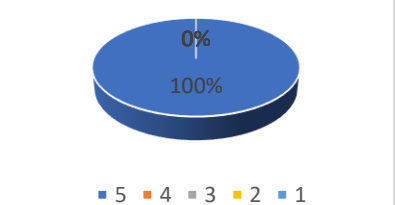
Se realiza una reunión presencial con Edwin Chilingua presidente del Gad Parroquial Sucre e integrantes de este, como: Luis Alfredo Chicaiza, Jonathan Lisandro Quispe, Rosendo Vladimir Torres y Tatiana Abigail Saillema (Véase en el Anexo N°10). En primera instancia se exhibe la propuesta a través del render, posteriormente se presenta las fichas de observación, con el fin de especificar al usuario todos los puntos contemplados en la propuesta, se despeja inquietudes y se procede a evaluar con un banco de preguntas en donde se considera la funcionalidad, estética y usabilidad. Posee como indicadores de valoración del uno al cinco, califica uno en desacuerdo y cinco muy de acuerdo (Véase en el Anexo N°11).

Para un análisis conciso de la información, se realiza una interpretación gráfica de cada pregunta véase en la siguiente tabla.

Tabla 18. Interpretación de gráficas.

Pregunta	Gráfico	Interpretación
1. Adaptabilidad a la variedad de espacios de exhibición		Más del 50% considera que la propuesta se adapta a distintos espacios.

2. Facilidad en el transporte	 <p>0% 100%</p> <p>■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1</p>	Todos los participantes están de acuerdo con la facilidad del transporte.
3. Facilidad de montaje	 <p>20% 0% 80%</p> <p>■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1</p>	El 80% de evaluados aprueban la simplicidad durante el montaje.
4. Seguridad y calidad en la exhibición de las piezas arqueológicas	 <p>0% 40% 60%</p> <p>■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1</p>	La mayoría de los participantes concuerdan como efectivo el mobiliario para garantizar la seguridad y calidad de las piezas.
5. ¿El conjunto de mobiliarios guarda una armonía en su estética?	 <p>0% 40% 60%</p> <p>■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1</p>	El 60% de los evaluados están conformes con la estética de la propuesta.
6. La geometría y la estética del mobiliario transmiten la esencia de las culturas Puruhá y Panzaleo	 <p>0% 0% 80%</p> <p>■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1</p>	El 80% está de acuerdo con la propuesta y su relación con la esencia cultural.
7. La inclusión de juegos interactivos a la propuesta del museo itinerante fomenta y divulga la identidad cultural de Sucre	 <p>20% 0% 80%</p> <p>■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1</p>	El 80% considera excelente la inclusión de actividades interactivas.
8. La propuesta de museo itinerante se adapta a la necesidad de aprendizaje de adultos, adolescente y niños	 <p>0% 100%</p> <p>■ 5 ■ 4 ■ 3 ■ 2 ■ 1</p>	Todos los participantes concuerdan que el museo se adapta a un público variado.

<p>9. El área de souvenir de la propuesta de museo itinerante permite el comercio local de la Parroquia Sucre.</p>		<p>Todos los evaluados están de acuerdo que el museo itinerante permite incentivar el comercio local.</p>
<p>10. La propuesta del Museo itinerante se presenta como un recurso óptimo para la divulgación de los acervos de la Parroquia Sucre.</p>		<p>El 100% concuerda como excelente la aplicación de este recurso para la divulgación del patrimonio.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Es así como se concluye en los siguientes aspectos:

1. El museo es adaptable a la variedad de espacios, logra ser funcional tanto con el conjunto de mobiliarios completo, o con menos del 50% de su capacidad, es decir, con 8 mobiliarios capaces de adaptarse a una carpa estándar.
2. Todos los encuestados están muy acuerdo con el argumento del transporte del mobiliario.
3. Al tratarse de estructuras que no demandan de mayor montaje y equipos para hacerlo, concuerdan con la facilidad y la optimización del tiempo que requiere equipar el museo itinerante.
4. Coinciden como muy bueno los aspectos referentes a la seguridad y calidad de la exhibición, puesto que el mobiliario está pensado para mantener la integridad de las piezas arqueológicas.
5. Están muy de acuerdo que la estética guarda armonía con el conjunto de mobiliarios que componen el museo itinerante.
6. Los encuestados están de acuerdo con la geometría de cada estructura, se entiende que, al tratarse de dos culturas diferentes, buscan un equilibrio entre ellas.
7. Concuerdan como excelente la inclusión de juegos interactivos.
8. Es muy asertiva que la propuesta se integre y se adapte para adultos, adolescentes y niños.
9. Coinciden como excelente la inclusión de un espacio para el comercio local de la Parroquia Sucre.

10. El museo itinerante es un recurso óptimo para la divulgación de los acervos de la localidad de Sucre.

En conclusión, se evidencia aceptación de la propuesta, los aspectos evaluados como: la funcionalidad, estética y usabilidad; presentan un alto grado de conformidad. El GAD Parroquial Sucre ve como viable el uso de un museo itinerante, no solo para divulgar el patrimonio arqueológico, sino también para fomentar el turismo local. Mencionan que la propuesta se realiza en base a la realidad y necesidades de la Parroquia.

CONCLUSIONES

- Se identificaron los recursos de divulgación y promoción del patrimonio arqueológico tales como: espacios interactivos, áreas de trabajo para la estimulación del aprendizaje, la inclusión de medios tecnológicos, simulaciones en 3D, soportes gráficos tradicionales como trípticos, entre otros. Sin embargo, en el caso específico de las culturas Puruhá y Panzaleo, no se registró variedad de recursos, las propuestas más frecuentes para la promoción de su patrimonio cultural tratan de aplicaciones iconográficas en indumentaria. Por esta razón durante el proceso investigativo se descartaron y se implementaron los más asertivos se toma en consideración el contexto al que será aplicado el museo itinerante. Se define el uso de mobiliario lineal y modular basado en un análisis morfológico de las piezas de la cultura Puruhá y Panzaleo, del mismo modo se indagó en crear una experiencia única, usuario- objeto- entorno, es así, que se implementa un espacio netamente interactivo con juegos que permitan procesar el conocimiento de manera recreativa, por otra parte en el proceso metodológico gracias a entrevistas realizadas a profesionales del área, se identificó una herramienta innovadora en cuanto a museografía se trata, se establece el uso de *Makerspace* para reforzar de forma entretenida y digerible la información histórica de las culturas. La propuesta es adaptable tanto para adultos, adolescentes y niños. Con el fin de que el museo tenga un alcance más profundo y se promoció el patrimonio de manera idónea.
- Se determinan los parámetros funcionales y formales del museo itinerante, tales como: señaléticas informativas, obligatorias y de prohibición para brindar seguridad y confort a las piezas arqueológicas. En cuanto al mobiliario cuenta con protección UV, debido al policarbonato sólido, además, de proporcionar alta resistencia a impactos y ser 30 veces más fuerte que un acrílico común, se precisa un sistema de acondicionamiento natural, con gel de sílice para el control climático de los acervos, se determina utilizar una estructura metálica en el interior de la vitrina para mayor sujeción al suelo. Al tratarse de un museo itinerante que recorrerá varios sitios, se definió que el material para cada mobiliario sea aglomerado, puesto que permite ligereza durante su transporte y

montaje, asimismo, de ser un material visualmente estético y manejable, se resuelve integrar modularidad a la propuesta para implementar variedad y adaptabilidad a distintos espacios. Los aspectos antes mencionados son primordiales en la conceptualización de la propuesta, sin embargo, es necesario también mencionar los aspectos recreativos que realzan al museo, tales como las actividades interactivas destinadas para incentivar el aprendizaje, además, de *Makerspace* que es un recurso que permite experimentar de primera mano temáticas relacionadas a los objetos exhibidos, en este caso el usuario aprenderá a breves rasgos de alfarería, así pues, de profundizar su conocimiento acerca de la historia detrás del patrimonio arqueológico, estas estrategias permiten tener un mayor alcance al público y generar de manera lúdica interés por el patrimonio arqueológico.

- Se desarrolla la propuesta digital, conformada por 22 mobiliarios divididos en cuatro áreas tales como: área de exhibición, área interactiva, *Makerspace* y área de souvenirs en conjunto conforman el museo itinerante. Dentro de la validación, que se realiza a los integrantes de GAD, se constata como positiva la aceptación del proyecto bajo los siguientes aspectos: la propuesta es adaptable a la variedad de espacios, no demanda de equipos especializados para el transporte de cada estructura, optimiza el tiempo durante su equipamiento, proporciona seguridad y calidad en la exhibición, la estética guarda armonía con el conjunto de mobiliarios que componen el museo itinerante, la integración de actividades interactivos permite un conocimiento digerible y recreativo, la propuesta se integre y se adapte para adultos, adolescentes y niños, coinciden como excelente la inclusión de un espacio para el comercio local de la Parroquia Sucre.
- En el proceso metodológico se evidenció la carencia de conocimiento acerca de la existencia de los vestigios encontrados en el Sucre, asimismo, se desconocían el uso de museos itinerantes y la gran mayoría de los encuestados utiliza las redes sociales como recurso informativo. Bajo estas circunstancias, el Museo Itinerante para la divulgación del patrimonio arqueológico, se constituye como una herramienta que permitirá recorrer distintos lugares con el fin de

promocionar los acervos que posee la Parroquia, se identifica como un recurso innovador y adaptable a distintos espacios con información que contemplan actividades lúdicas para que el conocimiento se transmita a través de la experiencia.

RECOMENDACIONES

- La propuesta cuenta con una señalética e informativos con recomendaciones y normativas de uso de las instalaciones, no obstante, es importante incluir durante la exhibición una carpa para asegurar la integridad de las piezas, además, si se tratase de superficies con desniveles prominentes es obligatorio intervenir con una base de madera que permita a las vitrinas mantenerse equilibradas, si, no se cuenta con el personal necesario o el lugar no es apto, es indispensable postes separadores para delimitar el espacio entre la exhibición y el visitante.
- La propuesta se realiza bajo las necesidades propias de las piezas arqueológicas, se recomienda que para otro tipo de patrimonios se considere aspectos en cuanto al material del mobiliario, la seguridad de los objetos a exponer y la ergonomía.
- Al tratarse de acervos de cientos de años es necesario que el encargado del transporte cuente con un embalaje apropiado para cada una de las piezas, garantizan la seguridad y confort de la cerámica durante todo el trayecto hasta llegar a su destino.

BIBLIOGRAFIA

Rodgers , P., & Milton, A. (2011). *Product Design*. Laurence King Publishing. Obtenido de https://www.academia.edu/35908290/Alex_Milton_Paul_Rodgers_Product_Design

Taipe , C. (Noviembre de 2018). La ilustración y su aporte al valor cultural de la ciudad de Latacunga. Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28908/1/Taipe%20%20Cristhian.pdf>

Vallejo , J., Samaniego, M., & Ibarra, J. (2018). Diseño experimental de sistemas modulares en base a la iconografía de la cerámica puruhá. *Revista Chakiñan*, 5-26. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rchakin/n6/2550-6722-rchakin-06-00005.pdf>

Álvarez, A. (2015). La difusión del patrimonio. Una obligación social. *PH perspectivas*(87), 218-219.

Andrade, D. (2017). Determinantes de la asistencia a museos en Colombia. Una perspectiva desde la economía de la cultura . Sevilla.

Aparicio, P., Espinoza, F., Aguirre, M., Mejía, P., & Matovelle, C. (2018). Fotogrametría digital para el levantamiento 3D del sitio arqueológico de Todos Santos, Cuenca (Ecuador). *Estoa* , 7(13), 25-35. doi:10.18537/est.v007.n013.a02

Arízaga, E. (Febrero de 2016). Diseño prototipos artesanales contemporáneos enfocados en la cultura andina para el rescate de la producción artesanal, tecnológica local de las tradiciones de la cultura Panzaleo en la Ciudad de Latacunga.Periodo 2015. Latacunga, Cotopaxi, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2315/1/T-UTC-3802.pdf>

Atavallo, A., & Medina, I. (Febrero de 2019). Diseño de patrones y estructuras compostivas, a partir de una colección de cerámica Panzaleo para ser aplicados a un Emprendimiento. Latacunga, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/5980/1/T-001177.pdf>

Bayuelo Castellar, S., Samudio Reyes, I., & Castro, G. (2012). Museo itinerante de la memoria y la identidad de los montes de María. *Pensando Regiones*, 6(1), 159-174.

Bevan, B., Gutwill, J., Petrich, M., & Wilkinson, K. (2014). Learning Through STEM-Rich Tinkering: Findings From a Jointly Negotiated Research Project Taken Up in Practice. *Science Education*, 1–23. doi:DOI: 10.1002/sce.21151

Calderón, F. (2018). Aplicación de la serigrafía en la reproducción de iconos precolombinos sobre papel artesanal, para revalorizar la cultura Puruhá en la ciudad de Riobamba. Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/29299/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf>

Castillo, M. (2013). Galería itinerante: Sistema modular desmontable. Santiago, Chile.

Chedraui, F. (2014). Diseño de una Galería de Arte Contemporánea en un contenedor transportable, con modulares multifuncionales. Cuenca, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20516/1/Dise%C3%B1o%20de%20una%20Galer%C3%ADa%20de%20Arte%20Contempor%C3%A1nea%20en%20un%20contenedor%20transportable%20con%20modulares%20multifuncionales..pdf>

Conforti, M., Gonzalez, N., & Endere, M. (2014). El desafío de articular turismo cultural y patrimonio arqueológico. *Estudios y perspectivas en turismo*, 23(4), 749-767.

Constitución de la República del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). Registro Oficial N°449.

Dever, P., & Carrizosa, A. (s.f.). *Manual básico de montaje museográfico*. Obtenido de

http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_museografia.pdf

Ferrer, A., & León, G. (2008). Cultura científica y comunicación de la ciencia. *Razón y Palabra*(65).

Garrochena, E. (2016). Los nuevos retos en la gestión del Patrimonio Arqueológico. El uso inteligente de las Tics y la difusión accesible del Patrimonio / The new challenges in the management of the Archaeological Heritage. *Tercio Creciente*, 6(1). doi:10.17561/rtc.n11.4

Gómez, A. (2015). Modelo de Diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en El paisaje Cultural Cafetero Colombiano. *Revista KEPES*(11), 117-138. doi:10.17151/kepes.2015.12.11.7

Gómez, A. (2016). *Japón y Occidente. El patrimonio Cultural como punto de encuentro*. Sevilla: Aconcagua Libros.

Gómez, A., & Londoño, F. C. (2012). Paisaje y nuevos territorios (en red) Cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales. Barcelona : Idea Books.

González, M. (2002). La revalorización del patrimonio arqueológico. La definición de un programa para el Ayuntamiento de Toques (A Coruña). (X. d. Galicia, Ed.) Santiago de Compostela.

Guglielmino, M. (2007). La difusión del patrimonio. Actualización y debate. *erph. revista electrónica de patrimonio histórico*. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/erph/article/view/3319/3331>

Hernández , A., & Ortiz, B. (Junio de 2017). La cultura Panzaleo. Obtenido de https://www.academia.edu/37605981/La_Cultura_Panzaleo

Hernández, S., Collado, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta ed.). Mexico D.F: McGRAW-HILL / Interamericana Editores S, S.A. DE C.V. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2011). *Guía de medidas preventivas para el manejo de bienes culturales*. Quito. Obtenido de <https://downloads.arqueo-ecuatoriana.ec/ayhpwxgv/noticias/publicaciones/INPC-1-GuiaMedidasPreventivasManejoBienesCulturales.pdf>

Jijon, J., & Caamaño. (1960). Quito: Biblioteca Ecuatoriana Minima.

López, F. (1993). *Manual de montajes de exposiciones*. Diseño y Producción El Taller. Obtenido de https://issuu.com/ghoh/docs/manual_de_montaje_de_exposiciones

Luzuriaga, L., & Ramírez, P. (2011). Metodología para crear personajes con identidad Puruhá y cortometraje 3D de una leyenda "Puruhá" para 6to básica Salecianos. Riobamba, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/1705/1/78T00098.pdf>

Madrigal, A. (2014). Desenterrar el pasado: Introducción al patrimonio arqueológico. Obtenido de <https://ebookcentral-proquest-com.pucesa.idm.oclc.org>

Maldonado, A. A. (2019). El diseño industrial, salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial en México. *Economía Creativa*(10), 54-87.

Mariano, C., & Conforti, M. (2013). Del registro al patrimonio, un camino con curvas cerradas, gestión del patrimonio arqueológico y comunicación pública de la ciencia. *Revista colombiana de antropología*, 49(1), 279-300.

Martínez, S. (2011). La difusión y la divulgación de la ciencia en Chiapas. *Razón y Palabra*(78).

Méndez, D. (2014). Indumentaria del pueblo étnico de Puruhá-Cachas masculina y femenina. Cuenca. Obtenido de file:///C:/Users/Acer/Downloads/10458.pdf

Ministerio Coordinador de Patrimonio. (2012). Introducción al Patrimonio Cultural. Obtenido de <https://amevirtual.gob.ec/wp-content/uploads/2017/04/libro-introduccion-al-patrimonio-cultural.compressed-ilovepdf-compressed.pdf>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2014). Recuperación y mejoramiento de los repositorios de la memoria: museos, bibliotecas, archivos y procesos de memoria social y colectiva. Obtenido de <https://fadergo.org.ar/contenidos/descargables>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2019). Directorio de Red Ecuatoriana de Museos. Ecuador. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2019/01/Directorio-Nacional-de-Museos-2019.pdf>

Monge, J. (Enero de 2017). Herramientas de difusión del Patrimonio Cultural en España. Madrid: Universidad Oberta de Catalunya.

Neufert, E. (1995). *El arte de proyectar en Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A. Obtenido de https://www.academia.edu/38881284/El_arte_de_Proyectar_-_Neufert

Noreña, S. (2013). Divulgación, difusión y valoración del patrimonio arqueológico. El proyecto hidroeléctrico Ituango. *Razón y Palabra*, 23(46), 185-217.

Oates, A. (2015). Evidences of Learning in an Art Museum Makerspace. Obtenido de

file:///C:/Users/Acer/Documents/DECIMO/dumentos%20utlizados%20en%20la%20tesis/epigrafe%205/Oates_washington_0250O_14523.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1972). Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultura y natural. Obtenido de https://culturalrights.net/descargas/drets_culturals392.pdf

Ortiz, P. (2012). Museo Virtual Hiperrealista. *Virtual Archeology Review*, 3(7), 23-26.

Ott, C. (18 de Enero de 2021). *Plataforma Arquitectura*. Recuperado el 14 de Febrero de 2021, de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/954954/mim-museo-itinerante-de-la-memoria-y-la-identidad-de-los-montes-de-maria-aeu>> ISSN 0719-8914

Parreño, I. (2019). Diseño de estaciones interactivas para complementar la visita del público al Museo Arqueológico Weilbauer, ubicado en el Centro Cultural de la PUCE, Quito, 2018. Ecuador. Obtenido de file:///C:/Users/Acer/Documents/DECIMO/dumentos%20utlizados%20en%20la%20tesis/epigrafe%205/IRENE%20ANTONELLA%20PARRE%20C3%91O%20ARIAS%20TFC.pdf

Podgorny, I. (Noviembre de 2013). Museos itinerantes y colecciones itinerantes en la América Latina del siglo XIX. *Revista de historia del Museo*, 6(2), 127-146. doi:10.1179/1936981613Z.00000000014

Polidoro, A., Dos Santos, D., Ceretta, H., & Brito, E. (2014). Validez y confiabilidad de un instrumento de clasificación de pacientes pediátricos. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 598-603. doi:10.1590/0104-1169.3575.2457

Puerta, P., & Mejía, D. (2016). Sistema modur itinerante para la exposición de expereiencias colectivas en las comunas de Medillín, caso comuna 2. Colombia.

Quintero, A. (Marzo de 2010). Exposiciones itinerantes en el tren de la Sabana. Obtenido de <https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/1802/QuinteroPrieto-Astrid-2010.pdf;jsessionid=202B7D4E963298B03C82C29D86C80B41?sequence=1>

República del Ecuador, Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017- 2021- Todo una vida. Obtenido de <https://www.planificacion.gob.ec/plan-nacional-de-desarrollo-2017-2021-toda-una-vida/>

Rico, L., & Ávila, R. (2003). Difusión del Patrimonio y Educación. El papel de los Materiales Curriculares. Un análisis crítico. *Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales* (págs. 31-39). Cuenca: Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales.

Ruiz, M. D. (2005). Jugar a las cartas en el museo Arqueológico de Sevilla con personas de Síndrome de Down. *Mus-A*(5), 173-177.

Segovia , M. (2018). Propuesta de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes . Cuenca. Obtenido de <file:///C:/Users/Acer/Documents/DECIMO/dumentos%20utilizados%20en%20la%20tesis/e%20pigrife%204/13755.pdf>

Ševčuk, V. (1966). Exposiciones itinerantes y museos móviles. *Museum International*. doi:10.1111 / j.1468-0033. 1966.tb01617.x

Shady, R. (2002). El patrimonio arqueológico y su importancia en el desarrollo del Perú. *Arqueología y Sociedad*(14), 11-118.

Solís, D. (2012). Sistema de información y difusión del Patrimonio de Zaruma para el desarrollo del turismo sostenible. Quito.

Toapanta , K. (Noviembre de 2018). Análisis iconográfico de las miniaturas de la Cultura Panzaleo y su aplicación en el diseño interior de entornos turísticos. Ambato, Ecuador.

Obtenido de file:///C:/Users/Acer/Downloads/Toapanta%20Klever%20(1).pdf

Vela, D. (2012). Diseño de un producto turístico para la conservación y uso del patrimonio cultural del centro de turismo comunitario San Virgilio, cantón Arajuno, provincia de Pastaza. Riobamba. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/1839/1/23T0307.pdf>

ANEXOS

Anexo N°1: Entrevista

Encuestado: Ricardo Cano

Cargo: director de EVE Museos

Preguntas	Respuesta del entrevistado
¿Considera de importancia intervenir con estrategias de divulgación para promocionar el Patrimonio arqueológico? Explique	Es fundamental intervenir con estrategias de promoción y divulgación, en este sentido se conceptualiza a un hecho cultural como si fuese un producto, es decir la difusión es la venta.
¿Cuáles son estas estrategias y a qué público va dirigido?	Muchas veces sucede que en la cultura se toman acciones sin estar respaldadas por un conocimiento estratégico. Todo el mundo es un potencial cliente en contexto al conocimiento cultural. La cuestión está en generar el mensaje adecuado, para el público adecuado.
¿Qué estrategia es la más viables para garantizar una correcta divulgación?	Hoy en día la cultura tiene una valoración escasa, una estrategia acomoda la cultura a la gente y no viceversa, no se define cuál es el plan correcto sin antes haber realizado un estudio previo de la situación del problema.
¿Qué aspectos hay que considerar para el diseño de un museo itinerante?	Para que un museo itinerante tenga éxito, tiene que proporcionar una experiencia, ser netamente emocional y comunicativo. En este sentido la vitrina con el objeto hoy por hoy es tan solo un complemento.
¿Qué aspectos son necesarios aportar desde un punto de funcionalidad, espacio, usabilidad, estética e innovación?	<ul style="list-style-type: none"> • Es importante respetar una serie de normativas museísticas. • La gran mayoría de las carteleras informativas son eruditos históricos escritos para sí mismos, en este sentido es importante ser creativos en ese ámbito. • Incentivar la experiencia, significa asimilar el conocimiento de manera divertida
¿Para el diseño del museo itinerante se utilizó algún tipo de normativa?	No existen normativas aplicables y sólidas para museos itinerantes, por esta razón es necesario fusionar con normativas de museos permanentes

<p>¿Cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar museos itinerantes para la divulgación y promoción del patrimonio?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Una colección móvil necesita de recursos eléctricos básicos, para un proyecto de esta magnitud es esencial un plan de negocios, el proyecto tiene que ser viable económicamente, para mantenerse con el tiempo. • Existen restricciones en cuanto al diseño por el hecho mismo de basarse en normativas.
<p>¿Considera importante la interactividad para un museo itinerante?</p>	<p>Las encuestas dicen que las personas buscan sociabilizar en los museos, divertirse y salir del lugar como una persona mejor; en los proyectos, que se ha realizado se asocia a la interactividad con <i>Makerspace</i>. Esta estrategia permite deshacerse de actividades convencionales en donde los niños manipulan los aparatos sin entender lo que están observan, y se renueva a alternativas distintas.</p>
<p>¿Considera que existe una carencia en conocimientos relacionados a la cultura por parte de la sociedad?</p>	<p>Los estudios dicen que más del 60% de visitantes salen de los museos sin saber nada de lo que han visto, en este sentido es necesario intervenir con estrategias de manera tal que los usuarios procesen la información correctamente. La obligación del diseño museístico está en generar una conexión entre el conocimiento y la persona</p>
<p>¿Bajo su opinión, considera factible un museo itinerante que promocióne el patrimonio arqueológico de un pueblo?</p>	<p>Siempre se parte de una estrategia, de un estudio previo de la situación del problema, si justifica que es necesario que sea móvil, entonces es viable, todo parte del desarrollo de un estudio.</p>

Anexo N°2: Entrevista

Encuestado: Hernán Reinoso

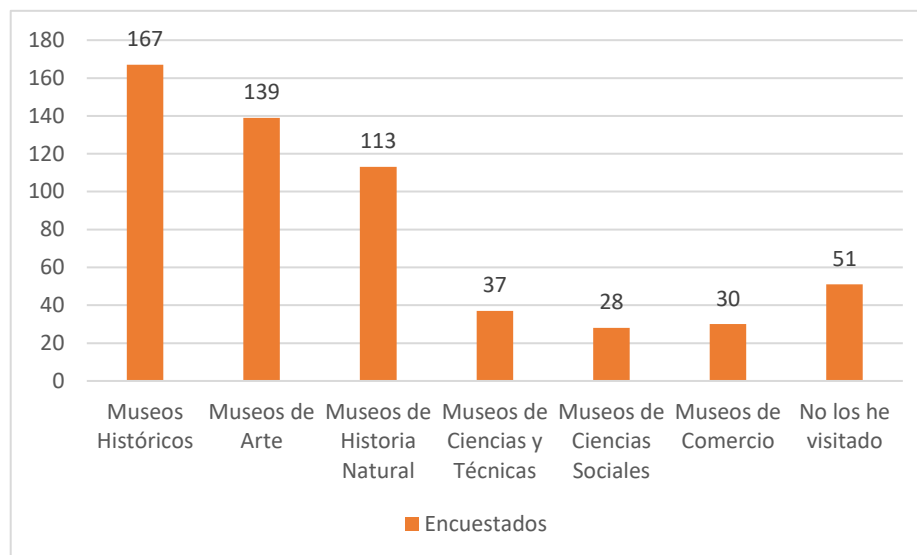
Cargo: Arqueólogo

Preguntas	Respuesta del entrevistado
Se sabe que la mayor parte del patrimonio arqueológico en Sucre corresponde a la cultura Puruhá y Panzaleo ¿Considera que existe una adecuada divulgación de estos acervos?	La gran mayoría de las personas a excepción de los que están inmiscuidos en este campo, no tienen conocimiento de la existencia de los acervos encontrados en la Sucre, esta parroquia se construye sobre un cementerio preincaico, en efecto es un sitio rico en cultura. Es conveniente difundir su existencia.
¿Considera de importancia intervenir con estrategias de divulgación para promocionar el Patrimonio arqueológico de Sucre?	Considero importante, que se fortalezca la comunicación y promoción del patrimonio. Sobre todo, en beneficio de sitios como Sucre, que por su ubicación geográfica y poca divulgación no es bien aprovechada.
¿Qué aspectos hay que considerar para el diseño de una exposición arqueológica?	Montar una exposición arqueológica sea permanente o temporal requiere de un diseño comunicativo, es decir, que permita transmitir un mensaje preciso para el visitante, es primordial, que se conciba bajo normativas establecidas para museos y se tome en cuenta en gran medida la seguridad e integridad de cada pieza arqueológica
¿Durante la manipulación de las piezas que tipo de aspectos hay que tomar en cuenta?	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre el uso de guantes. • Para su limpieza se requiere de una brocha y agua. • No exponer las piezas a ningún tipo de químicos • Controlar la temperatura y humedad
¿Qué medidas preventivas son indispensables para la seguridad de las piezas?	<ul style="list-style-type: none"> • No exponer las piezas directamente al sol • Transportar las piezas individualmente, no todas juntas. • Es recomendable que durante su manipulación exista el apoyo de un arqueólogo o experto • No exponer las piezas al viento, para evitar, que se impregnen bacterias y deterioren la vasija.
¿Considera importante la interactividad para un museo itinerante?	Es una tendencia, que se lleva nivel mundial, se trata de no exhibir una exposición común con vasijas, es crear un ambiente que le proporcione al usuario más que información, una experiencia lúdica con los visitantes, se basa bajo un concepto didáctico

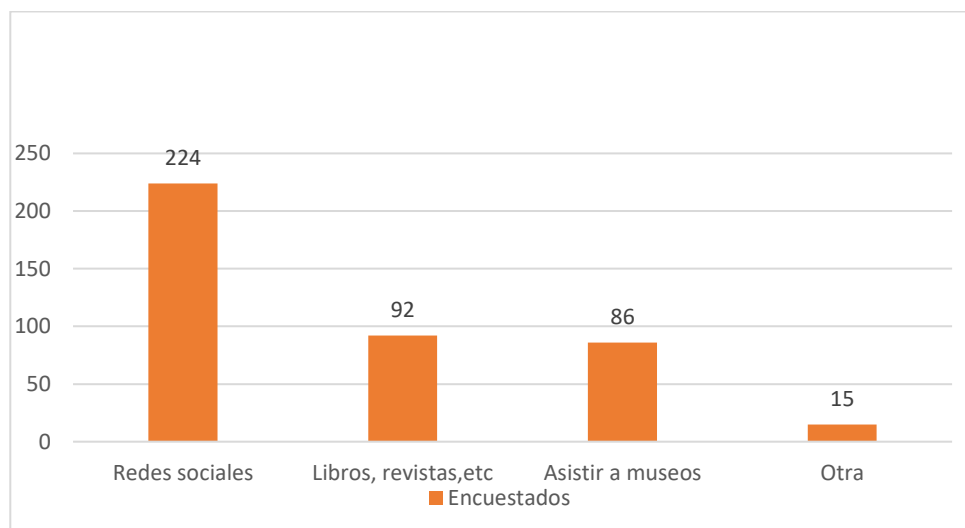
<p>¿Considera que existe una carencia en conocimientos relacionados a la cultura por parte de la sociedad?</p>	<p>Lamentablemente en las generaciones actuales el interés por la cultura no es una prioridad. El patrimonio simboliza nuestra identidad, nos representa como nación, es necesario promoverlo y expandirlo a todo tipo de personas; los niños por ejemplo tienden a aprender si realizan ciertas actividades didácticas y es ese es el camino actual por el cual los museos comunican</p>
<p>¿Bajo su opinión, considera factible un museo itinerante que promocióne el patrimonio arqueológico de un pueblo?</p>	<p>Una exposición móvil o temporal permite expandir conocimientos en distintos lugares, es así como considero que un museo itinerante influiría positivamente en promover el patrimonio arqueológico</p>

Anexo N°3: Encuesta

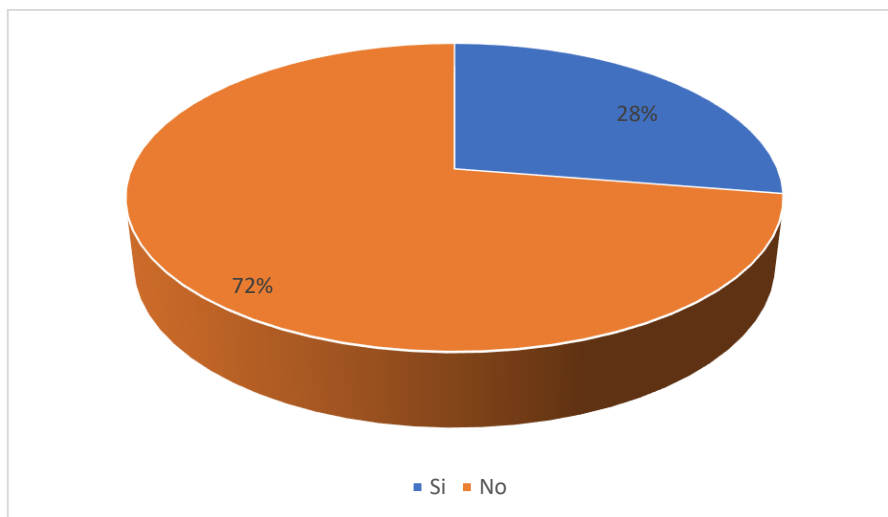
1. ¿Qué tipo de museos visita con frecuencia?



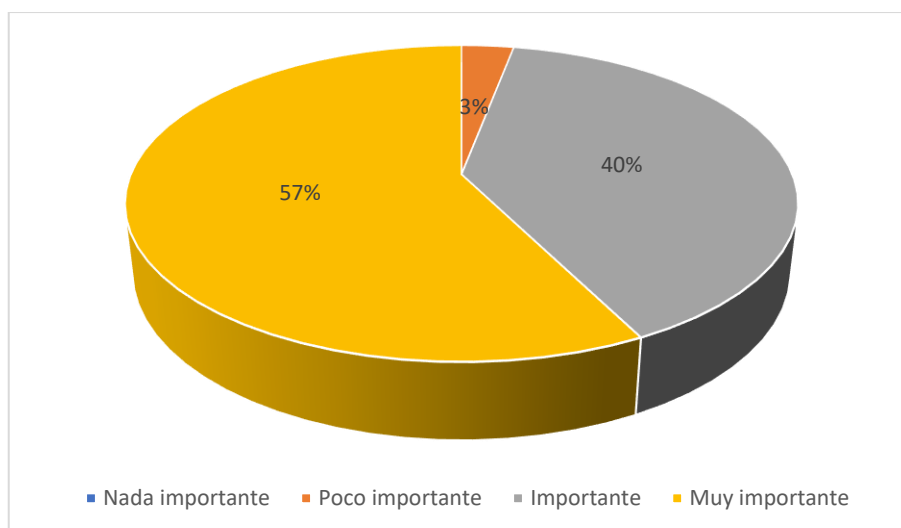
2. ¿Cuál es el medio más frecuente que utiliza para informarse del Patrimonio Arqueológico?



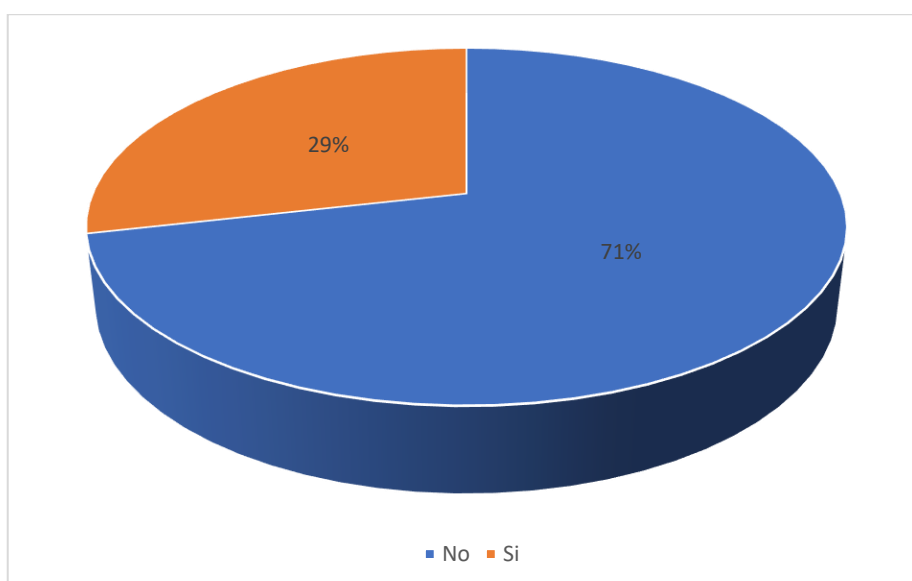
3. ¿Tiene usted conocimiento del Patrimonio Arqueológico (vasijas, ollas, utensilios, entre otros) existente en la Parroquia Sucre, cantón Patate, provincia de Tungurahua?



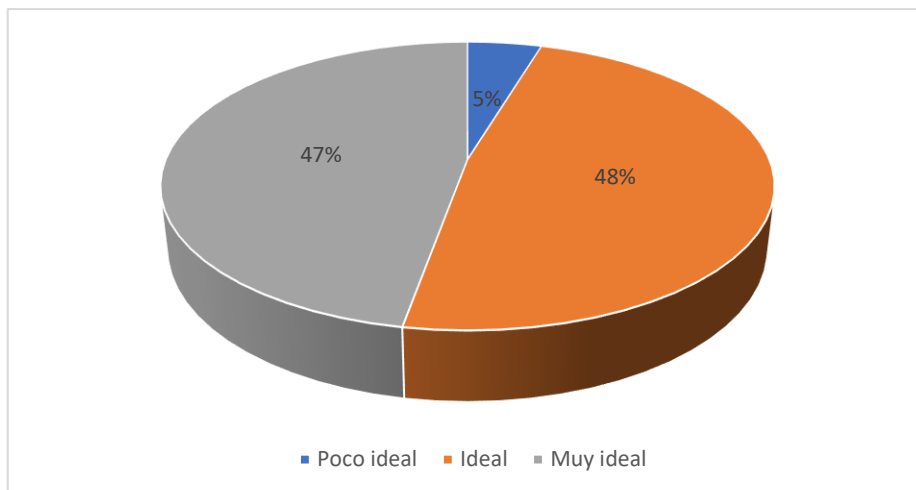
4. ¿Qué tan importante es difundir el patrimonio arqueológico?



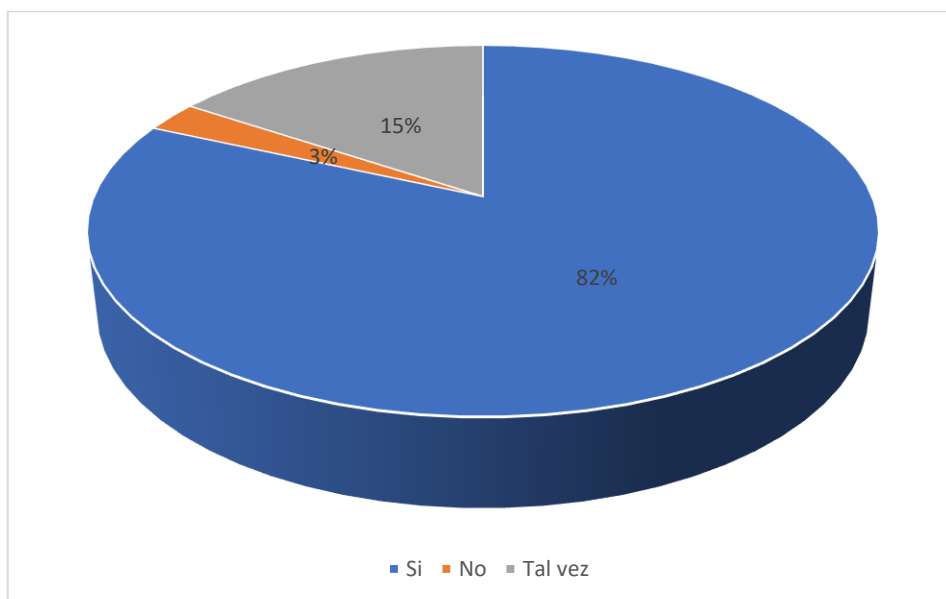
5. ¿Ha escuchado antes el término museo itinerante?



6. Un museo itinerante es una exposición con proyectos temporales que recorren distintos lugares. A partir de este término, ¿Cree que este recurso es ideal para poder promocionar el patrimonio arqueológico?



7. ¿Si un museo itinerante visita su localidad, usted asistiría?



Anexo N°4: Evidencias fotográficas



Anexo N°5: Soluciones existentes

Análisis de Soluciones existentes	
	
<p>Nombre del producto: Espacio BilbaoCommons</p> <p>Autor: LEMUR. Laboratorio de emergencias urbanas, bymyECO, Wood Vibration, Dip. Barcelona, Dip. Girona, ICAEN</p>	<p>Fuente: Laboratorio de emergencias urbanas. (s.f.) . <i>Upcommon</i>. Obtenido https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/21697CONTENEDOREFICIENTE_todo.pdf?sequence=2&isAllowed=y</p>
<p>Tipos de Análisis</p>	<p>Características</p>
<p>Funcional</p> <p>¿Para qué sirve este producto?</p> <p>¿Cómo funciona físico-técnicamente el producto?</p> <p>¿Bajo qué principios se basa su funcionamiento?</p> <p>¿Qué requiere para operar?</p> <p>¿Cuál es su consumo?</p> <p>¿Cuál su rendimiento?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modulo itinerante fabricado en madera para el uso de actividades educativas • Está regido bajo principios ecológicos para la difusión, promoción y educación ambiental por otro lado incentiva a la sociedad a una vida más sostenible.

<p>¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad tiene en cuenta?</p>	
<p>De uso ¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El producto es un medio pedagógico para el usuario • Sensibiliza a la sociedad • A través de la acción comunitaria se fomenta a la sociedad una vida sostenible • Abierto a un público diverso • Adaptable a necesidades futuras
<p>Formal o expresiva ¿Qué forma tiene? ¿Es un objeto simple o complejo? ¿Cuáles son las relaciones estético-formales existentes en el producto? ¿Qué características superficiales tiene? ¿Cuál es el significado del producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aspecto simple • Forma de caseta • Contenedor flexible • Desmontable • Itinerante • Apto para situarse en cualquier plaza o espacio público de un pequeño pueblo o ciudad • Espacio para charlas y talleres para fomentar buenas prácticas de mitigación del cambio climático • Compartir conocimientos y experiencias en torno a la ecología urbana. • Diseño modular • Expresivo • Fácil transporte • Diseño práctico • Espacio ágil • Almacenaje cómodo • Estético
<p>Estructural ¿Cuáles son sus dimensiones? ¿Qué parámetros ergonómicos cumple? ¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensiones: 3.00 x 1.80 x 2.60 m • Superficie: 5.4 m² • Elementos mínimos: 3 módulos de 60 cm ancho • 30 aneles de revestimiento 120/90x60 cm • Sencillo desmontaje, tiempo < 2h. X 2 personas • Sencillo montaje tiempo < 2h. X 2 personas • Elementos requeridos: 7 módulos plegables de 60cm y 70 paneles desmontable
<p>Materiales ¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los materiales empleados facilitan un mantenimiento en el tiempo con productos 100% ecológicos. • Panel listones madera 120/90x60cm. • Panel contrachapado 120/90x60 cm • Policarbonato 120/90x60 cm • Panel listones madera 120/90x60cm • Estructura de madera de pino • El material presenta buenos índices en resistencia, contracción • Flexible • Material impregnable • Material medianamente durable
<p>Técnico-constructivo ¿Qué procesos de fabricación son aplicadas al producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de comprobación • Ajuste totalmente experimental. • LEMUR, bymyECO y WOODVIBRATION inician un proceso participativo y transparente de:

<p>¿Qué sistemas de ensamble utiliza? ¿El objeto cumple normativas?</p>	<p>diseño, selección de materiales, experimentación con maquetas y prototipos, y construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se maneja bajo ninguna normativa
<p>Económico ¿Cuánto cuesta producir el producto? ¿Cuánto cuesta el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es un proyecto colaborativo sin fines de lucro

Análisis de Soluciones existentes



<p>Nombre del producto: Espacio Bilbao Commons</p>	<p>Fuente: Inteligencias Colectivas . (s.f.). Intelogencias Colectivas. Obtenido de http://www.inteligenciascolectivas.org/espacio-bilbao-commons-santutxu-2017/</p>
<p>Autor: Inteligencias Colectivas / Zoohaus</p>	
<p>Tipos de Análisis</p>	<p>Características</p>
<p>Funcional ¿Para qué sirve este producto? ¿Cómo funciona físico-técnicamente el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición itinerante para la muestra artística que recorre distintas localizaciones convirtiéndose en un nuevo nodo de programación participada y abierta

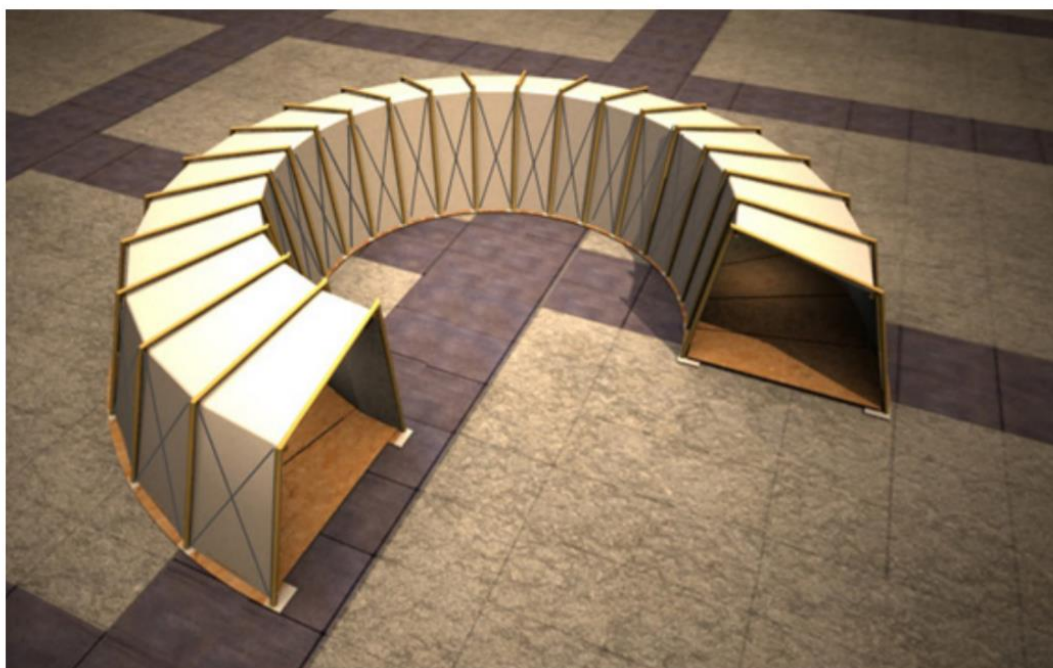
<p>¿Bajo qué principios se basa su funcionamiento? ¿Qué requiere para operar? ¿Cuál es su consumo? ¿Cuál su rendimiento? ¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad tiene en cuenta?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipo de transformación urbana. • Bilbao Commons permite la realización de actividades y el cobijo de la lluvia en el espacio público. • Amigable con el medio ambiente
<p>De uso ¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo • Diseño práctico • Sensibiliza a la sociedad • Abierto a un público diverso • Adaptable a distintos sitios • Medio de descanso • Recorrido de fácil comprensión para el usuario • Integra tecnologías sencillas que permiten la interacción con el usuario.
<p>Formal o expresiva ¿Qué forma tiene? ¿Es un objeto simple o complejo? ¿Cuáles son las relaciones estético-formales existentes en el producto? ¿Qué características superficiales tiene? ¿Cuál es el significado del producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Especie de pirámide • Aspecto simple • Estructura desmontable • Itinerante • Formado por módulos • Fácil transporte • Comunicativo • Seguro • Estético • Diseño versátil
<p>Estructural ¿Cuáles son sus dimensiones? ¿Qué parámetros ergonómicos cumple? ¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura de acero • Estructura sólida • Formada por módulos • 6mtr *7mtr • 75 piezas que se acoplan entre sí
<p>Materiales ¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acero galvanizado • Cubiertas de lona impermeable e ignífuga • Paramentos verticales de lonas publicitarias microperforadas y reutilizadas • Mobiliario de tablonces de madera de pino • Pizarra y cartel «Bilbao Commons» de contrachapado marino • Pintura de pizarra • Cables de acero de 5mm • Cáncamos y tornillería de acero galvanizado
<p>Técnico-constructivo ¿Qué procesos de fabricación son aplicadas al producto? ¿Qué sistemas de ensamble utiliza? ¿El objeto cumple normativas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste experimental • Uniones que encajan en especie de rompecabezas • No se maneja bajo ninguna normativa

Económico

¿Cuánto cuesta producir el producto?

¿Cuánto cuesta el producto?

- Es un proyecto colaborativo sin fines de lucro

Análisis de Soluciones existentes

Nombre del producto: Galería itinerante / Sistema modular desmontable

Autor: María Soledad Castillo

Fuente:

Castillo, M. (2013). *Galería itinerante: sistema modular desmontable* (tesis pregrado). Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Tipos de Análisis**Funcional**

¿Para qué sirve este producto?

¿Cómo funciona físico-técnicamente el producto?

¿Bajo qué principios se basa su funcionamiento?

¿Qué requiere para operar?

¿Cuál es su consumo?

¿Cuál su rendimiento?

¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad tiene en cuenta?

Características

- La galería itinerante expone a los “Tesoros Humanos Vivos” es decir, a los individuos o comunidades que poseen importante grado de conocimiento de un área del patrimonio cultural inmaterial o patrimonio vivo.
- Hace foco especialmente en la resolución de un espacio que permita ofrecer contenidos audiovisuales

<p>De uso ¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se constituye en un centro de atención, que se relaciona a la vez con rasgos de las culturas originarias en función de lograr una mayor sinergia entre forma y contenido • Sensibiliza a la sociedad • Abierto a un público diverso • Adaptable a distintos sitios • Accesible a la vista del público, sin que la aglomeración de personas genere inconvenientes a la muestra. • Experiencia atractiva para el visitante • Ambiente expositivo más que informativo • Recorrido de fácil comprensión para el usuario • Integra tecnologías sencillas que permiten la interacción con el usuario. • Dos instancias de comunicación, una hacia el exterior, como mensaje a la comunidad que la recibe y otra hacia el interior, para el público que acude a ver la muestra. • Comunicativo
<p>Formal o expresiva ¿Qué forma tiene? ¿Es un objeto simple o complejo? ¿Cuáles son las relaciones estético-formales existentes en el producto? ¿Qué características superficiales tiene? ¿Cuál es el significado del producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Especie de arco a lo largo de un eje curvo de trayectoria circular para conformar el recorrido del pabellón audiovisual. • Basado en el Chiejaus, una construcción Yagan tío • Diseñado para no verse afectado por ambientes climáticos (humedad, rayos de sol y vientos) • Auto-portante • Tiempo reducido de armado • Para el montaje de la galería solo es necesario la asistencia de dos personas y con un único tipo de herramienta. • Aspecto simple • Estructura desmontable • Itinerante • Formados tótems • Fácil transporte • Baja intensidad de tecnología que disminuye los gastos en energía y recursos. • Amigables con el medio ambiente • Tres vías de circulación
<p>Estructural ¿Cuáles son sus dimensiones? ¿Qué parámetros ergonómicos cumple? ¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cada módulo tiene una dimensión de 3 m* 3m* 3m • Para el área de circulación se considera a la estructura una dimensión de 2,2m • Se compone de 20 módulos y formados por 21 arcos, que se repiten a lo largo de un eje circular • Se compone de 20 Plataformas para suelo, Volumen total 13 m3 • 20 bases perímetro interno y 20 bases perímetro externo, Volumen Total 1 m3
<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los materiales proporcionan estabilidad dimensional.

<p>¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tubos de cartón (26 tubos de 320cm ,26 tubos de 269cm ,26 tubos de 262cm, Volumen Total: 2.2 m3) • Cables de acero • Lona
<p>Técnico-constructivo ¿Qué procesos de fabricación son aplicadas al producto? ¿Qué sistemas de ensamble utiliza? ¿El objeto cumple normativas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A través de cables de acero que trabajan en tensión se comprimen los travesaños. • Sobre cada módulo de ellos se coloca una cubierta de lona que trabaja en tensión, se comprime la estructura y colabora en la estabilidad del módulo • Cada arco se compone de 3 tubos estructurales con diferentes grados de inclinación, unidos mediante vínculos metálicos que evitan la deformación del arco • Las piezas principales consisten en un codo metálico, que vincula por encastre los tubos de cartón. Este codo se encastra dentro del tubo (macho-hembra) convirtiéndose visualmente en la terminación de los tubos.
<p>Económico ¿Cuánto cuesta producir el producto? ¿Cuánto cuesta el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para la producción se procura la utilización de tecnología de baja complejidad, así como el uso de materiales reciclados o reciclables para la conformación de las piezas constituyen 8 000 dólares.

Análisis de Soluciones existentes



Ilustración 55. Render Prototipo de Exposición Tipo A - Vista 2



Ilustración 56. Render Prototipo de Exposición Tipo A - Vista 3

Nombre del producto: Sistema museográfico para exposiciones itinerantes.

Autor: Marcela Cristina Segovia Carrera

Fuente: Segovia, M. (2018). *Propuesta de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes* (tesis pregrado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.

Tipos de Análisis	Características
<p>Funcional</p> <p>¿Para qué sirve este producto?</p> <p>¿Cómo funciona físico-técnicamente el producto?</p> <p>¿Bajo qué principios se basa su funcionamiento?</p> <p>¿Qué requiere para operar?</p> <p>¿Cuál es su consumo?</p> <p>¿Cuál su rendimiento?</p> <p>¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad tiene en cuenta?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema permite exteriorizar una muestra museística con el propósito de relacionarla con el espacio público, en donde se busca exponer colecciones del Museo Remigio Crespo Toral. • Es adaptable a diferentes espacios públicos, gracias a su sistema constructivo y material.
<p>De uso</p> <p>¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene una experiencia directa con las muestras expositivas • Recorrido de fácil comprensión para el usuario • Expresivo • Abierto a un público diverso • Adaptable a distintos sitios
<p>Formal o expresiva</p> <p>¿Qué forma tiene?</p> <p>¿Es un objeto simple o complejo?</p> <p>¿Cuáles son las relaciones estético-formales existentes en el producto?</p> <p>¿Qué características superficiales tiene?</p> <p>¿Cuál es el significado del producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño modular • Reorganizable • Moderno • Simétrico • Cuenta con varios espacios de almacenamiento • Versátil • Práctico • Fácil armado y desarmado • Transporte sencillo en especie de caja de madera • Trasladable • La exhibición itinerante cumple condiciones preventivas con respecto al ambiente atmosférico • Está diseñado en función a la protección de los elementos a exhibir • Integra tecnologías que permiten un ambiente seguro para la exhibición
<p>Estructural</p> <p>¿Cuáles son sus dimensiones?</p> <p>¿Qué parámetros ergonómicos cumple?</p> <p>¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Su dimensión total es de 2m*2m*1.94m • Su componente principal son paneles de madera que encajan entre sí. • No se mencionan los parámetros ergonómicos tomados para el diseño de sistema.
<p>Materiales</p> <p>¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melamina (sencillo de armar, tiene distintos grosores y colores) • Tubos galvanizados (frente a condiciones ambientales no sufre daños notorios) de 1 plg y 1.95m de largo • Policarbonato compacto 2*0.4m de 4mm • Vidrio laminado • Soporte separador metálico para vidrio de 25*30mm • Estructura vertical de paneles pvc de 20 mm (poseen excelentes propiedades superficiales)

	<ul style="list-style-type: none"> • Caladura de 15 cm en la vida maciza de madera • Unión de los paneles con tornillos autorroscantes
<p>Técnico-constructivo</p> <p>¿Qué procesos de fabricación son aplicadas al producto?</p> <p>¿Qué sistemas de ensamble utiliza?</p> <p>¿El objeto cumple normativas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El perfil de madera se toma como estructura principal del diseño uniéndolo por medio de un encaje entre los paneles de PVC a y a través de caladuras en las mismas • Estructuras cubiertas con policarbonato, sujetos con soportes separados metálicos para vidrios • Bases sólidas para sujetar los tubos galvanizados y a su vez será donde descansen las tablas de un supuesto cielo raso las cuales sostendrán la iluminación
<p>Económico</p> <p>¿Cuánto cuesta producir el producto?</p> <p>¿Cuánto cuesta el producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No se manifiesta el precio para producirlo

Nº	Análisis Matricial	Producto 1	Producto 2	Producto 3	Producto 4	Total	%
1.	Principios ecológicos	x	x	x		3	75
2.	Promoción y educación ambiental	x				1	25
3.	Incentiva a la sociedad a una vida más sostenible	x	x	x			75
4.	Medio pedagógico	x		x		2	50
5.	Sensibiliza a la sociedad	x	x			2	50
6.	Abierto a un público diverso	x	x	x	x	4	100
7.	Adaptable a necesidades futuras	x	x			2	50
8.	Aspecto simple	x	x	x	x	4	100
9.	Forma de caseta	x				1	25
10.	Contenedor flexible	x				1	25
11.	Desmontable	x	x	x	x	4	100
12.	Itinerante	X	x	x	x	4	100
13.	Adaptable a cualquier lugar público	X	x	x	x	4	100
14.	Espacio para charlas y talleres	x		x		2	50
15.	Diseño ecológico urbano	X	x	x			75
16.	Modular	x	x	x	x	4	100
17.	Fácil transporte	x	X	x	x	4	100
18.	Espacio ágil	x				1	25

19.	Almacenaje cómodo	x	x	x	x	4	100
20.	Estético	X	x	x	x	4	100
21.	Paneles de madera	X			x	2	50
22.	Paneles de contrachapado	X				1	25
23.	Policarbonato	X			x	2	50
24.	Madera de pino	X				1	25
25.	Materiales resistentes	X			x	2	50
26.	Materiales flexibles a su manipulación	x	x	x	x	4	100
27.	Material impregnable	x			x	4	50
28.	Material medianamente durable			x		1	25
29.	Proceso de comprobación en el ámbito técnico constructivo	x				1	25
30.	Ajuste totalmente experimental en el ámbito técnico constructivo	x	x			2	50
31.	Prototipo de transformación urbana	X	x	x		3	75
32.	Diseño resistente a la exposición de lluvias	x	x		x	3	75
33.	Amigable con el medio ambiente	x	x	x		3	75
34.	Interactivo	X	x	x		3	75
35.	Diseño práctico	x			X	2	50
36.	Medio de descanso		x			1	25
37.	Recorrido de sencillo	x	x	X	x	4	100
38.	Tecnologías sencillas para la interacción del usuario	x	x	x	x	4	100
39.	Especie de forma de pirámide		x			1	25
40.	Estructura desmontable	x	x	x	x	4	100
41.	Fácil transporte	x	x	x	x	4	100
42.	Seguro	x	x	x	x	4	100
43.	Diseño versátil	x	X		x	3	75
44.	Estructura de acero		x	x	x	3	75
45.	Acero galvanizado	X	x	X		3	75
46.	Cubierta de lona impermeable	X	x			2	50
47.	Mobiliario de madera de pino		X			1	25
48.	Pizarra		X			1	25
49.	Cables de acero		x			1	25
50.	Tornillería galvanizada	x	x	x	x	4	100
51.	Uniones que encajan como rompecabezas	x	x	x	x	4	100
52.	No maneja normativa		x			1	25
53.	Proyecto sin fines de lucro		x			1	25
54.	Proyecta contenidos audiovisuales			X		1	25
55.	Accesible a la vista del público	x	x	x	x	4	100

56.	Experiencia atractiva por la forma poco común que está diseñado	x	x	x	x	4	100
57.	Ambiente expositivo, más que informativo			X	X	2	50
58.	Dos instancias de comunicación hacia el exterior e interior			X		1	25
59.	Especie arco			X		1	25
60.	No se ve afectado por los rayos de sol, humedad y vientos	x	x	X	x	4	100
61.	Auto-portante			x		1	25
62.	Tiempo reducido de armado	x		X	x	3	75
63.	Para su montaje solo necesita de dos personas	x		x		2	50
64.	Formado por tótems			x		1	50
65.	Baja intensidad de tecnología para reducir gastos	x	x	x	x	4	100
66.	Tres vías de circulación			X		1	25
67.	Tubo de cartón			X		1	25
68.	Superan los 8000 dólares			x		1	25
69.	Expresivo	x	x	x	X	4	100
70.	Re organizable				x	1	25
71.	Moderno	x	x	x	X	4	100
72.	Simétrico				X	1	25
73.	Varios espacios de almacenamiento				X	1	25
74.	Trasladable	x	x	x	x	4	100
75.	Seguro para los elementos, que se exhiben	x	x	x	x	4	100
76.	Melamina				X	1	25
77.	Tubos galvanizados			x	X	2	50
78.	Paneles pvc				x	1	25
79.	Soporte metálico				x	2	25
80.	Vidrio laminado				x	2	25
81.	Estructura solida	x	x	x	x	4	100

Conclusiones

¿Qué características son más comunes en los modelos?

Entre las características más comunes de los productos analizados, se menciona principalmente que son itinerantes, se manejan en distintas localidades es así que están abiertos a un público diverso, se adaptan a cualquier tipo de espacio, pues se caracterizan por ser estructuras simples que no requieren tecnologías complejas, en cuanto a los materiales la elección de estos les proporciona un grado de resistencia a los rayos de sol, humedad y vientos, la mayoría de las muestras están regidos bajo parámetros de incentivar a la sociedad a una vida sostenible.

¿Qué características son menos comunes en los modelos?

Una de las características menos comunes se enfoca en la funcionalidad del producto, una muestra en especial combina dos actividades al mismo tiempo la de exhibir y la de descanso, en la mayoría de los casos se utiliza materiales prefabricados, es inusual el uso

de materiales no tratados, en cuanto al diseño morfológico de las propuestas tan solo un producto proporciona tres vías de circulación.

¿Qué huecos existen para diferenciar nuestras propuestas de las soluciones existentes?

Todos los objetos son itinerantes pero hueco existente que diferencia a mi propuesta de las demás es la interactividad con el usuario, si bien es cierto los productos buscan experiencias diferentes, mediante una estructura llamativa y medios audiovisuales o la propia exhibición arqueológica original, estos se limitan a la relación sensorial que incentiva al usuario a atraer más rápido su interés, es decir, el palpar y sentir formas para que el usuario relacione a través de mi estructura lo que quiero promover.

¿Cuáles son los puntos fuertes?

Las principales características es el ser versátil para distintos públicos, proponer un diseño sencillo de armar y desmontar que no requiera de mucho tiempo y con la menor cantidad de gente, además, de ser moderno y de fácil comprensión para el usuario.

¿Cuáles son los puntos débiles?

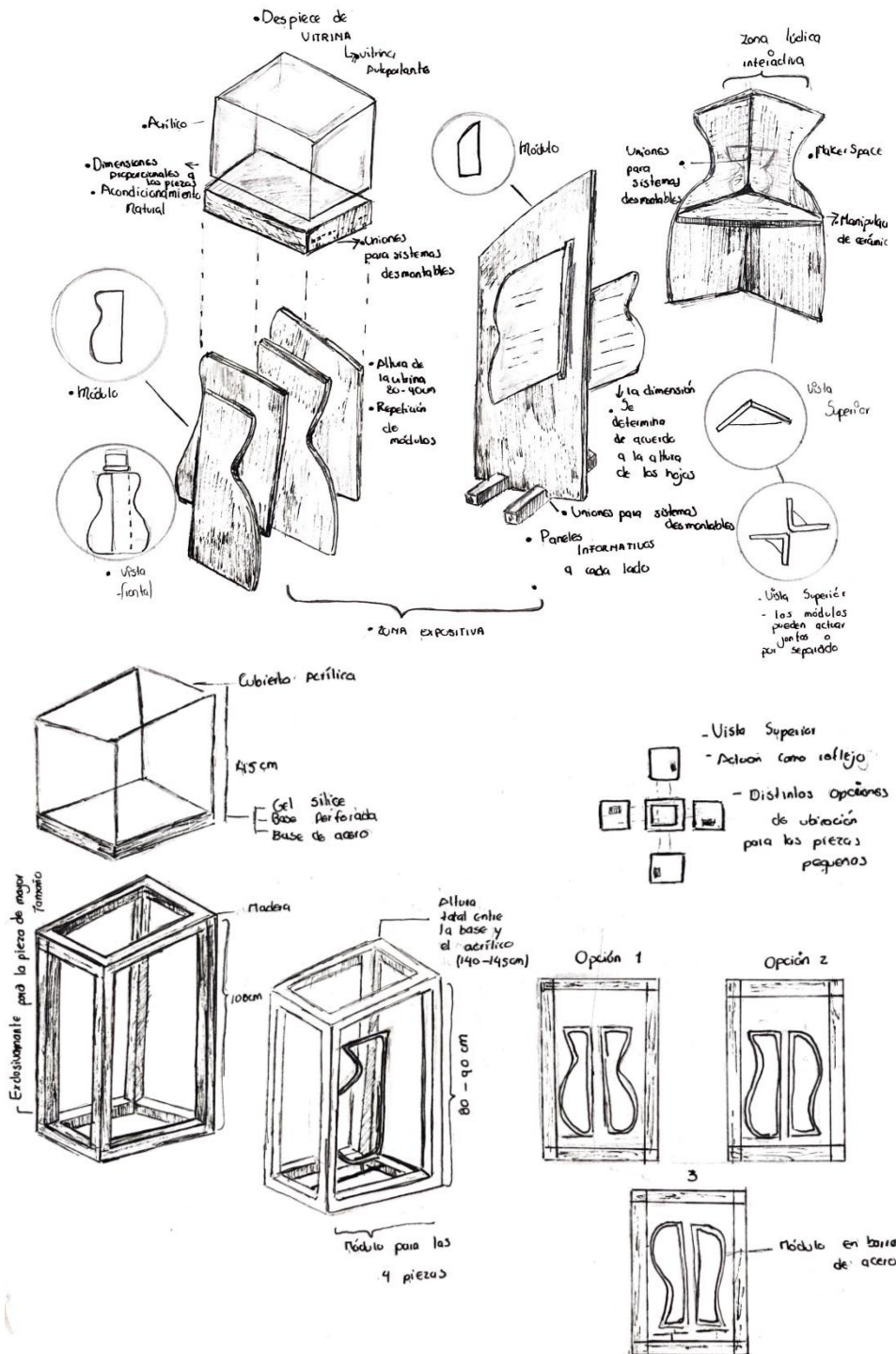
La elección de materiales requiere de cierta complejidad, pues características peculiares entre las más importantes la resistencia a los efectos climáticos que representa estar expuesto a distintos espacios.

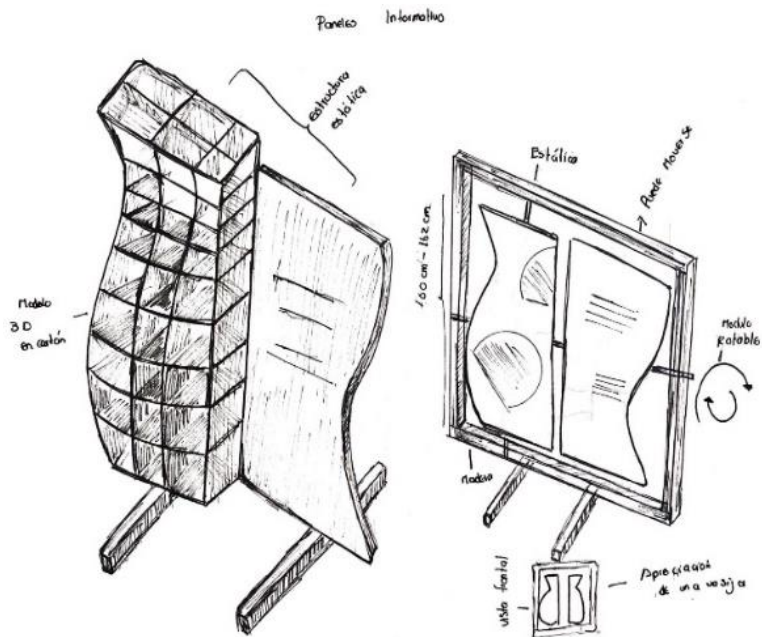
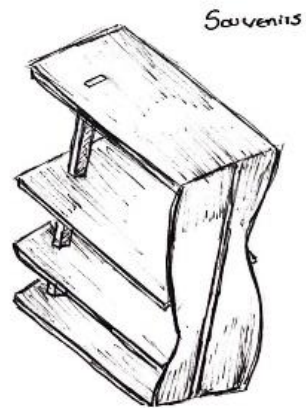
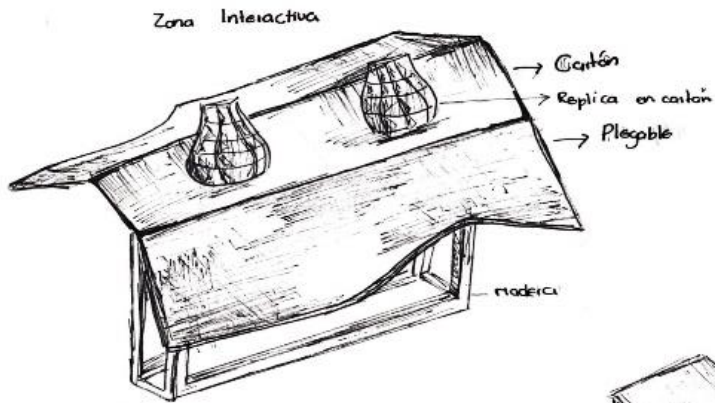
Anexo N°6: Jerarquización de necesidades

Núm.	Jerarquía de necesidades	Beneficios	Dificultades
		Primarias	
1	Transporte simple	No requiere de varios recursos para transportarlo	Requerimientos para la seguridad de las piezas
2	Sencillo almacenaje	Optimización del tiempo	Requerimientos para la seguridad de las piezas
3	Fácil montaje	Optimización del tiempo y espacio	Requerimientos para la seguridad de las piezas
4	Adaptable a todo tipo de espacios	Llegar a un mayor número de personas	No se disponga del área necesaria para su montaje
5	Seguridad para las piezas arqueológicas	Protección contra actos vandálicos	Costoso
6	Exhibir máximo cinco piezas arqueológicas	Solo resaltaran las piezas principales	Tamaño de cada acervo
7	Makerspace	Mayor aprendizaje	Espacio
8	Zona de souvenirs	Venta y promoción en beneficio de la parroquia Sucre	No se disponga del área necesaria para su montaje
-9	Manual de uso	Proceso de montaje del museo	
10	Plegable	Fácil montaje	Costo
11	Zona comunicativa /Informativa	Llegar a un mayor número de personas	El usuario, no se identifique con el espacio
12	Iluminación	Mejor apreciación de la pieza	Condiciones ambientales
13	Recorrido de fácil comprensión para el usuario	Mayor vínculo usuario-objeto- entorno	No se disponga del área necesaria para su montaje
14	Control de luz solar para las piezas	Visualización detallada del acervo	Condiciones ambientales
14	Práctico para ser trasladado a distintos lugares	No requiere de varias personas para su traslado	Requerimientos para la seguridad de las piezas
15	Estabilidad	La estructura mantendrá segura a la pieza	Dificultades al momento de almacenar las piezas
16	Organizado	Mejor percepción del usuario con las piezas	Restricciones en cuanto al diseño
17	Moderno	Atractivo distinto y llamativo	Normas museísticas
18	Expresivo	Comunicativo	Normas museísticas
19	No generen humedad a la pieza	Conservación íntegra de la pieza	Restricciones de diseño en el uso de ciertos materiales, costosos
20	Protección contra condiciones ambientales (rayos uv, viento)	Conservación íntegra de la pieza	Restricciones de diseño en el uso de ciertos materiales, costosos
21	Protección contra robos	Seguridad del acervo	Restricciones de diseño en el uso de ciertos materiales, costosos
22	Resistente	Ciclo de vida duradero	Costoso
23	Adaptable a todo tipo de público (personas con discapacidad)	Inclusivo	No se disponga del área necesaria para su montaje

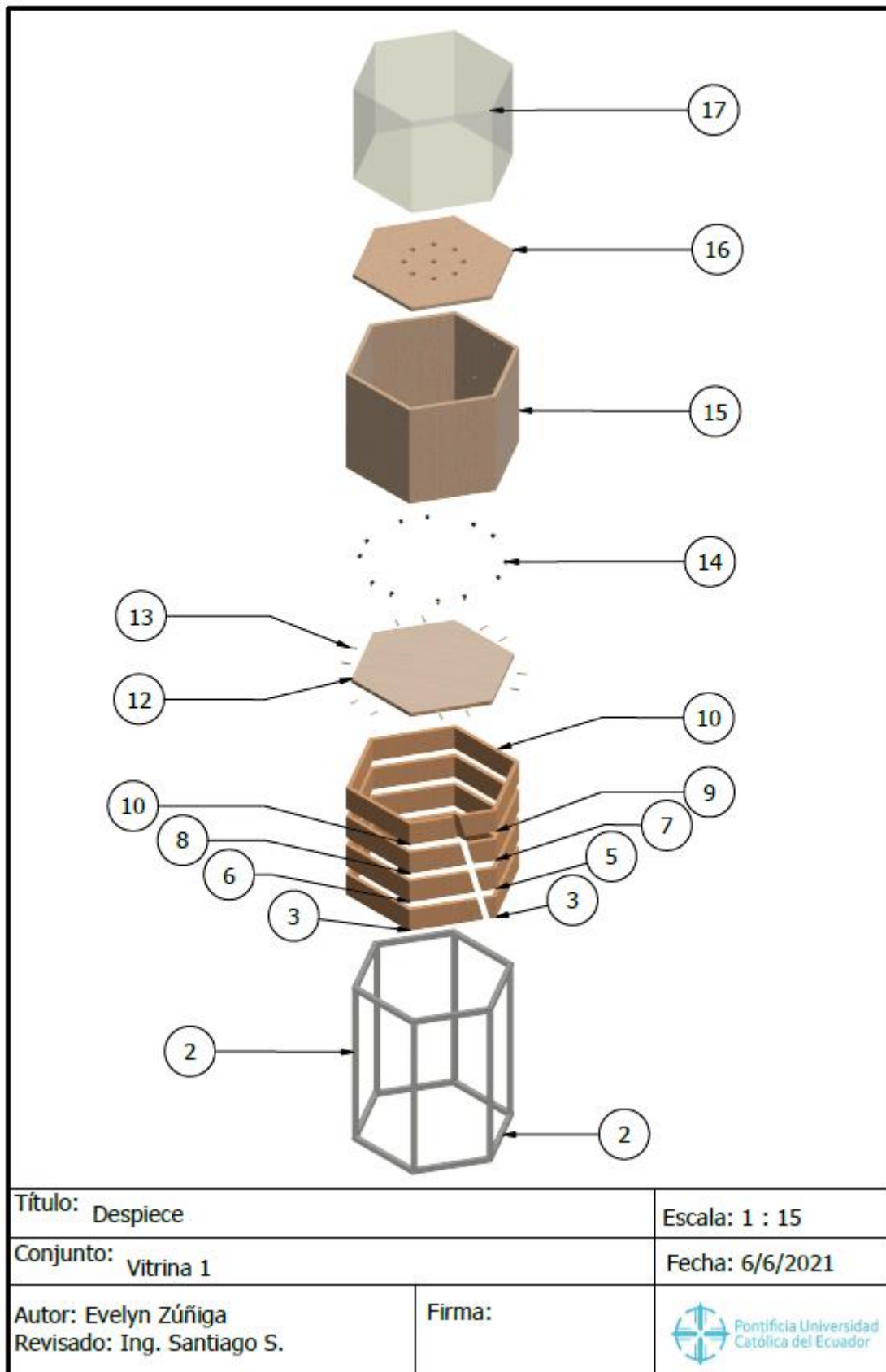
24	Promover el acceso al conocimiento	Divulgación del patrimonio de la parroquia Sucre	El usuario, no se identifique con el espacio
25	Embalaje para la pieza arqueológicas	Seguridad y conservación de las piezas	Sumo cuidado al momento de manipular las piezas
26	Normativas museísticas (museos permanentes)	Permite conservar el concepto de ser un museo y no tan solo exposición	No existen normativas para museos itinerantes
Secundarias			
27	Interactivo	Experiencia didáctica	Restricciones por normas museísticas y espacio
28	Mantenimiento a la colección	Conservación de las piezas	Personas especializadas
29	Diseño modular	Facilita el montaje, traslado y almacenamiento.	Restricciones de diseño por el almacenaje de las piezas
30	Sistemas sencillos de unión	Facilita su armado	Poca seguridad
31	Ligeros	Sencillo traslado	No ser estables
32	Incentivar la participación a los usuarios	Apropiarse de una identidad	No todos los usuarios se sienten cómodos con la información
Terciarias			
33	Optimización del tiempo de montaje	Facilita su montaje	Diseño sencillo
34	Costos externos	Conservación de la pieza	Requiere de personal especializado, costos de seguros para los acervos
35	Amigables con el medio ambiente	Sostenible	Restricciones en materiales

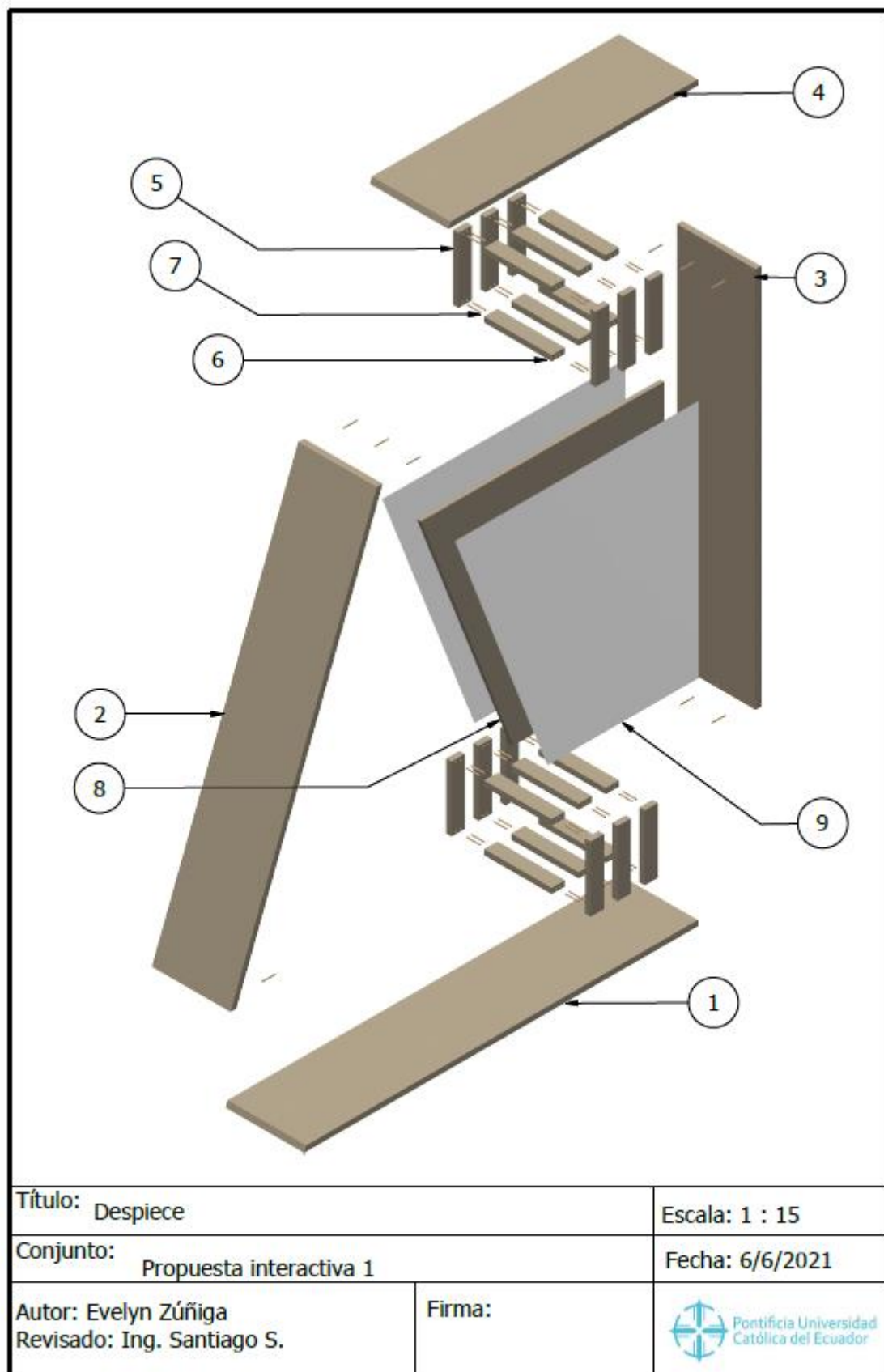
Anexo N°7: Generación de las primeras propuestas

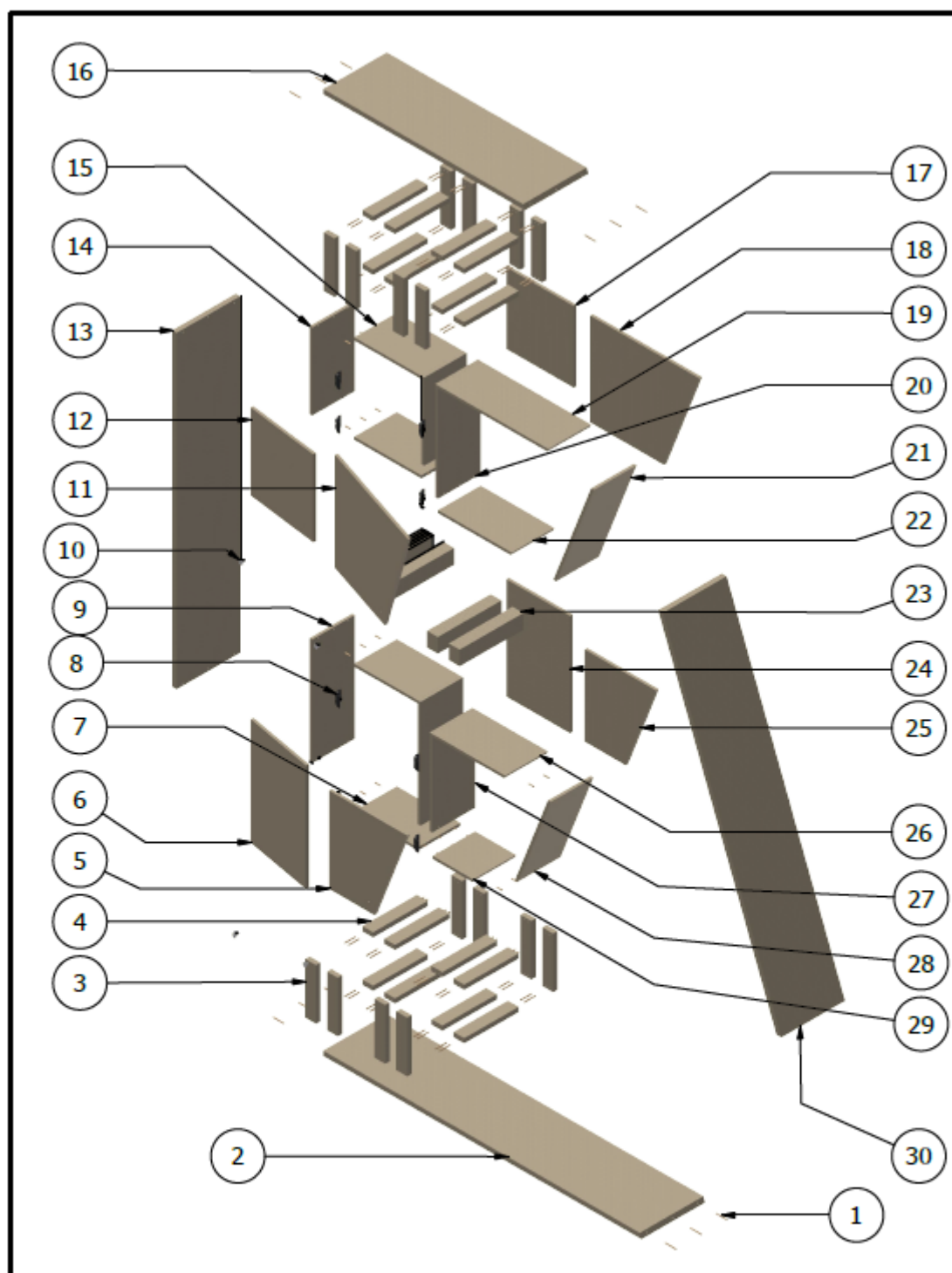





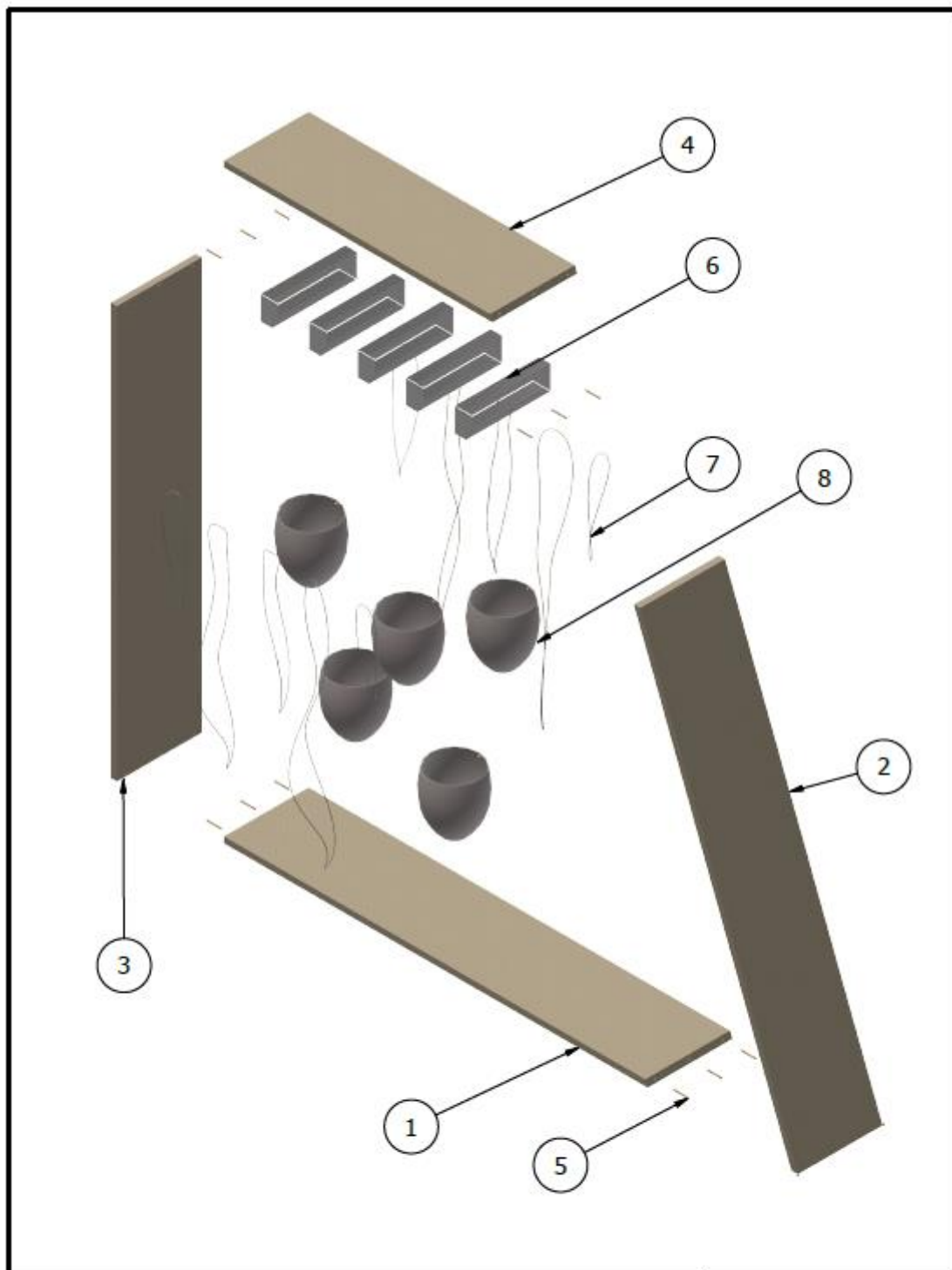
Anexo N°8: Despiece y lista de componentes




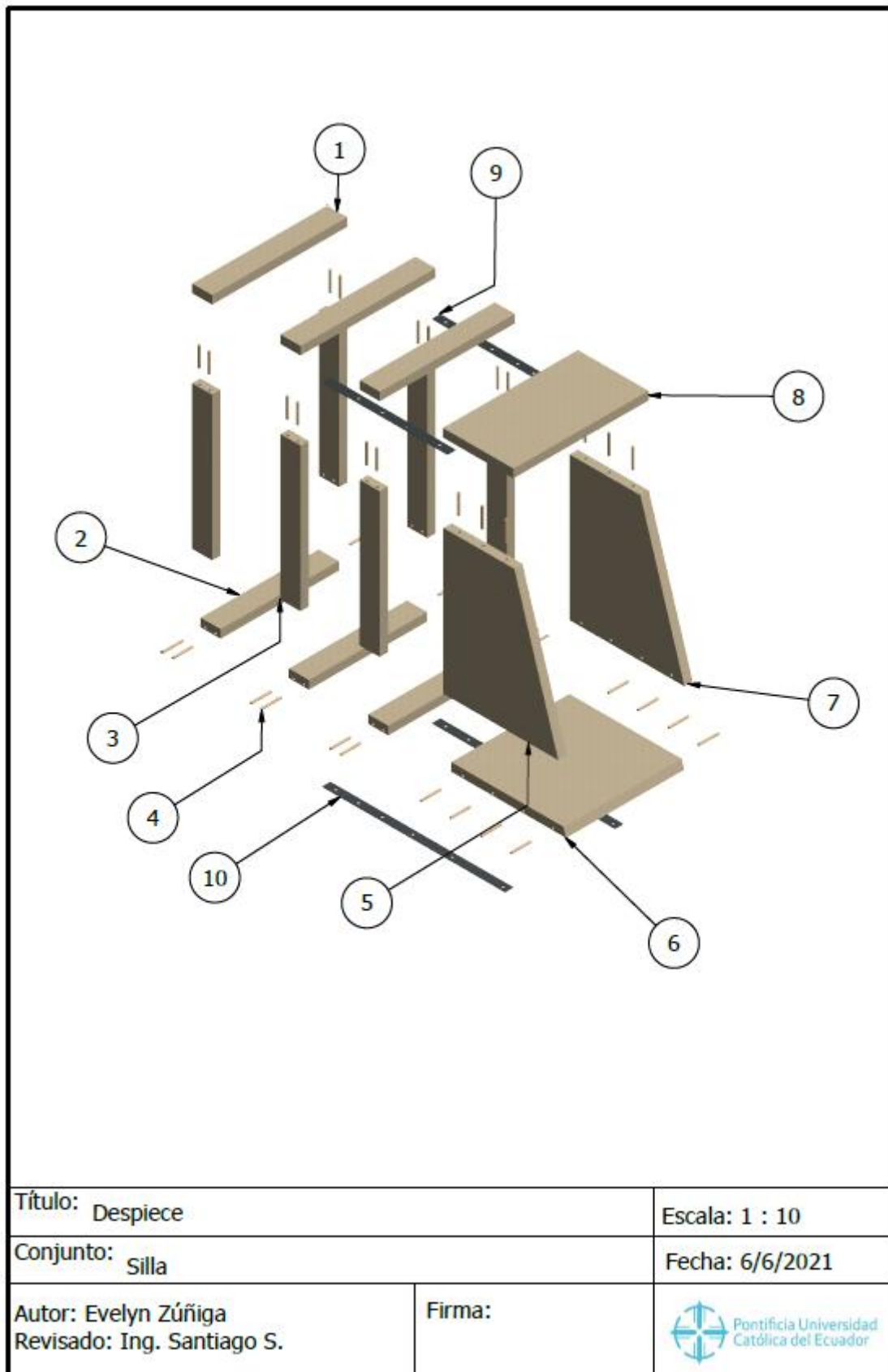


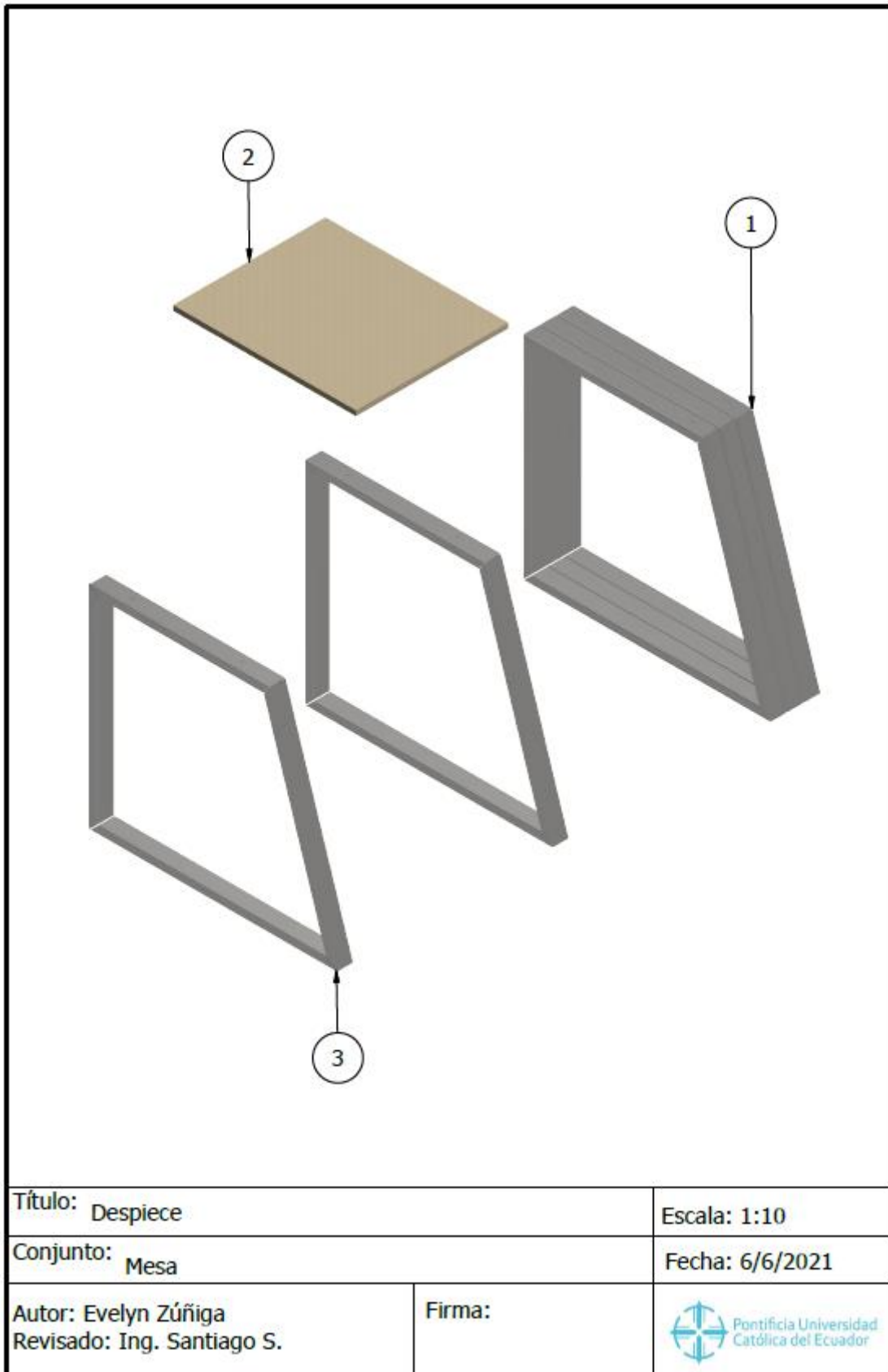


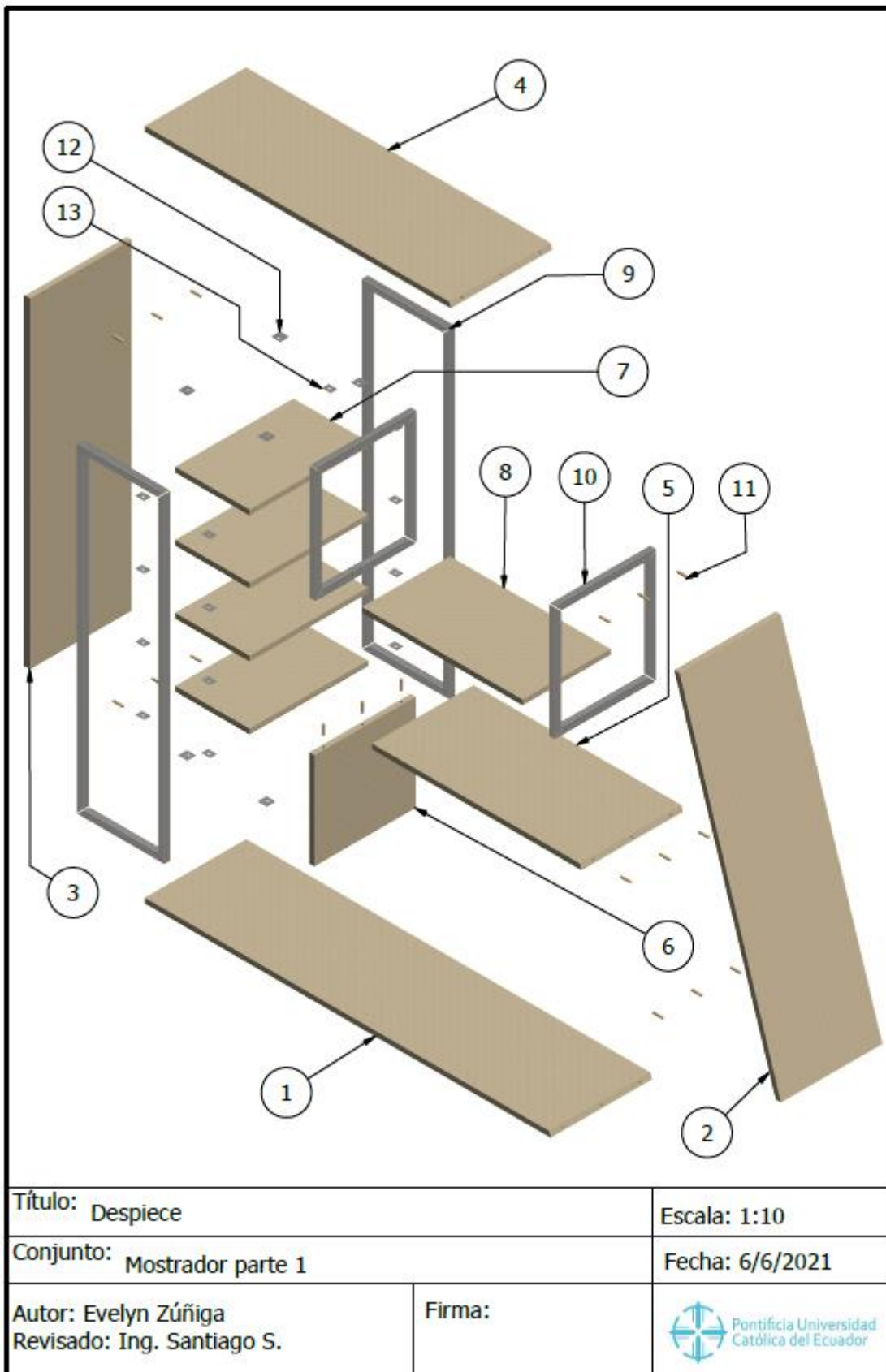
Título: Despiece		Escala: 1 : 20
Conjunto: Propuesta interactiva 2		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

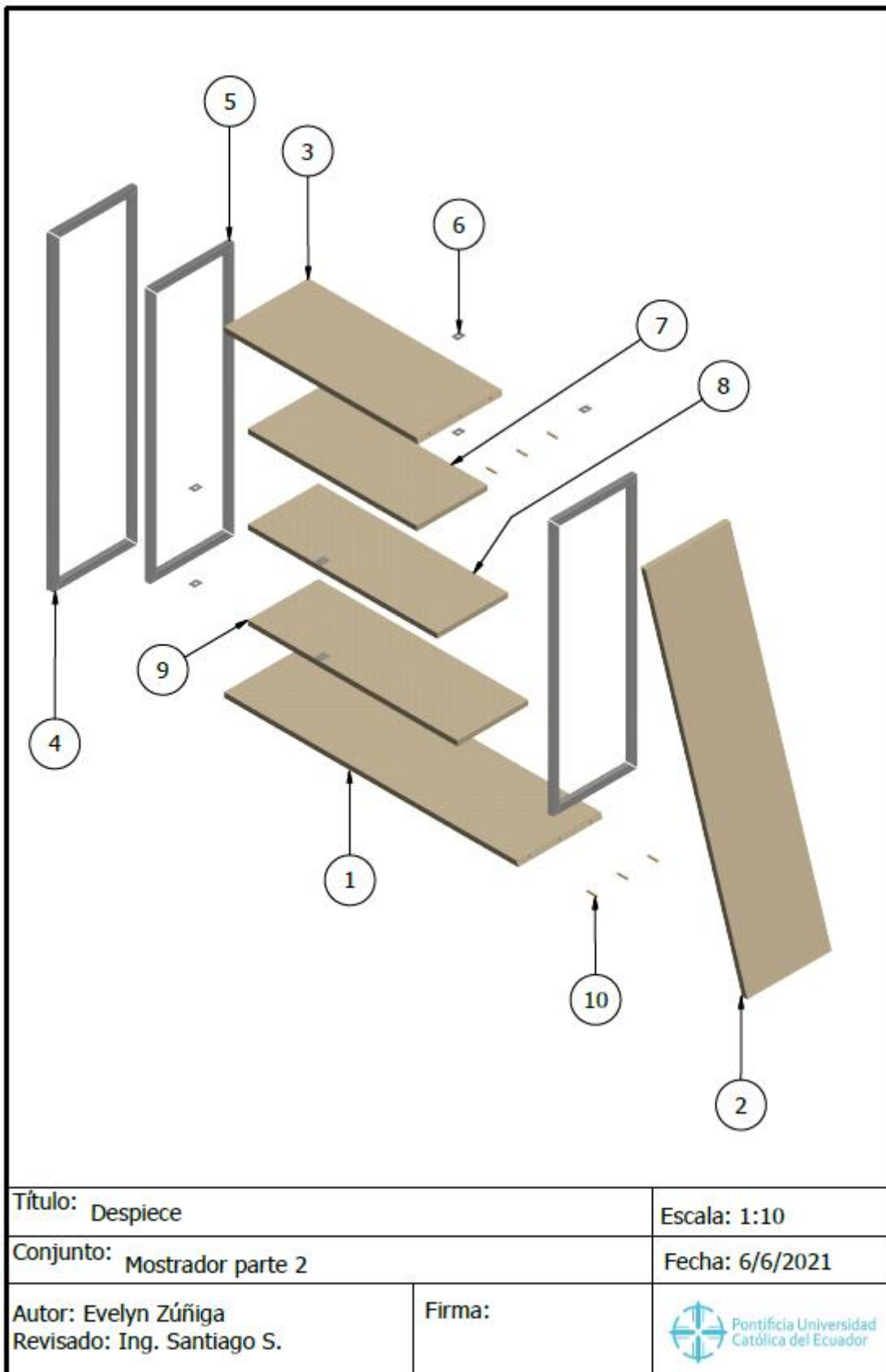


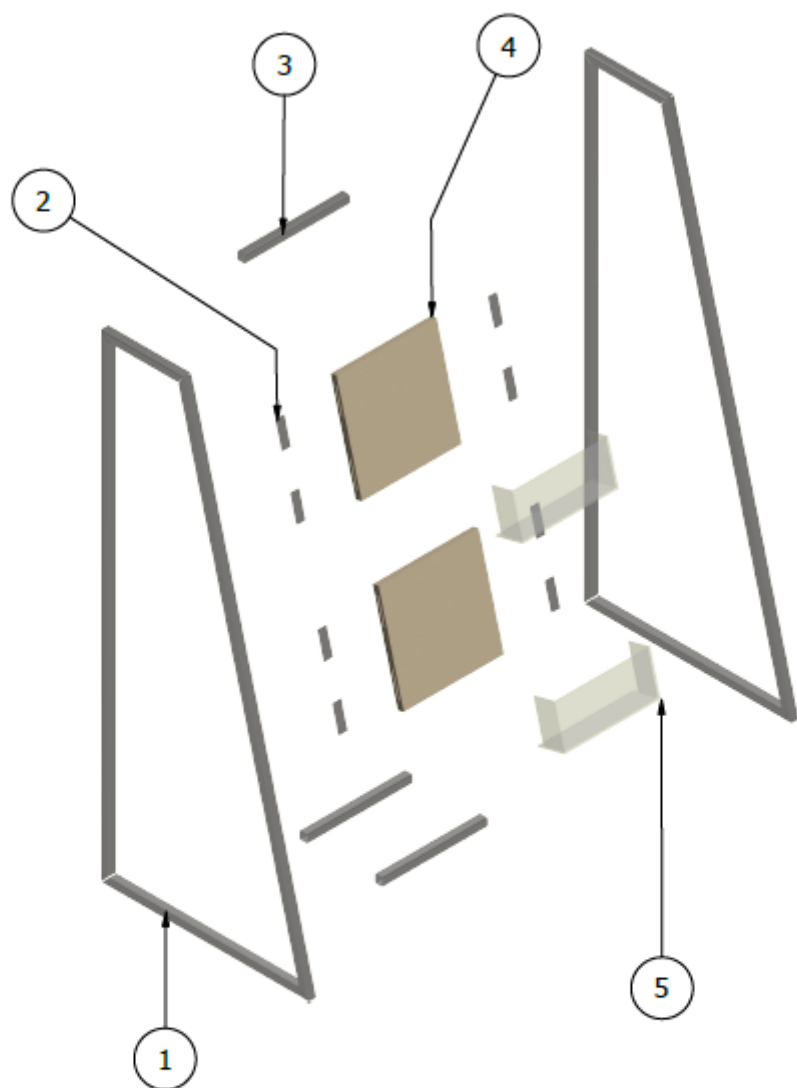
Título: Despiece	Escala: 1 : 15
Conjunto: Propuesta interactiva 3	Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma: 




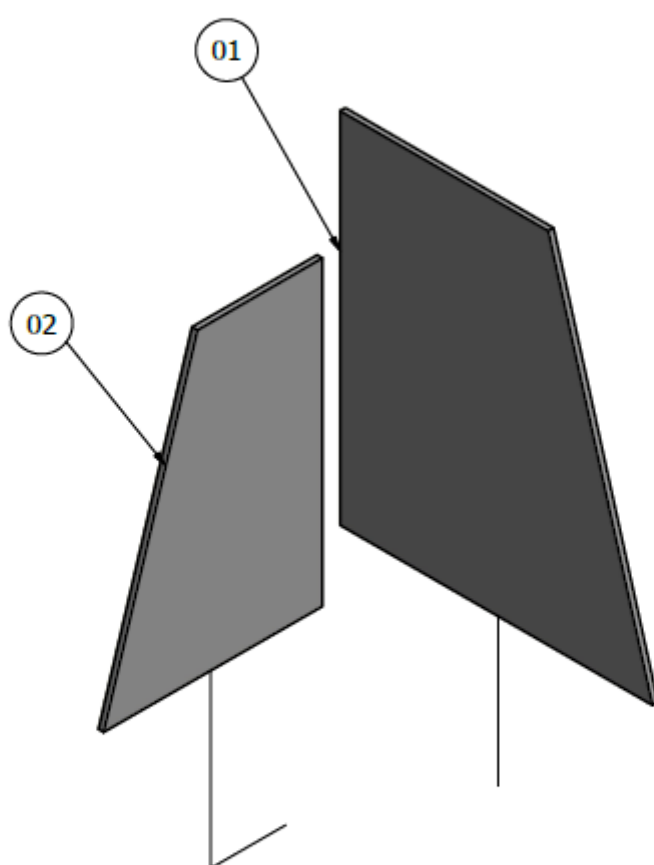





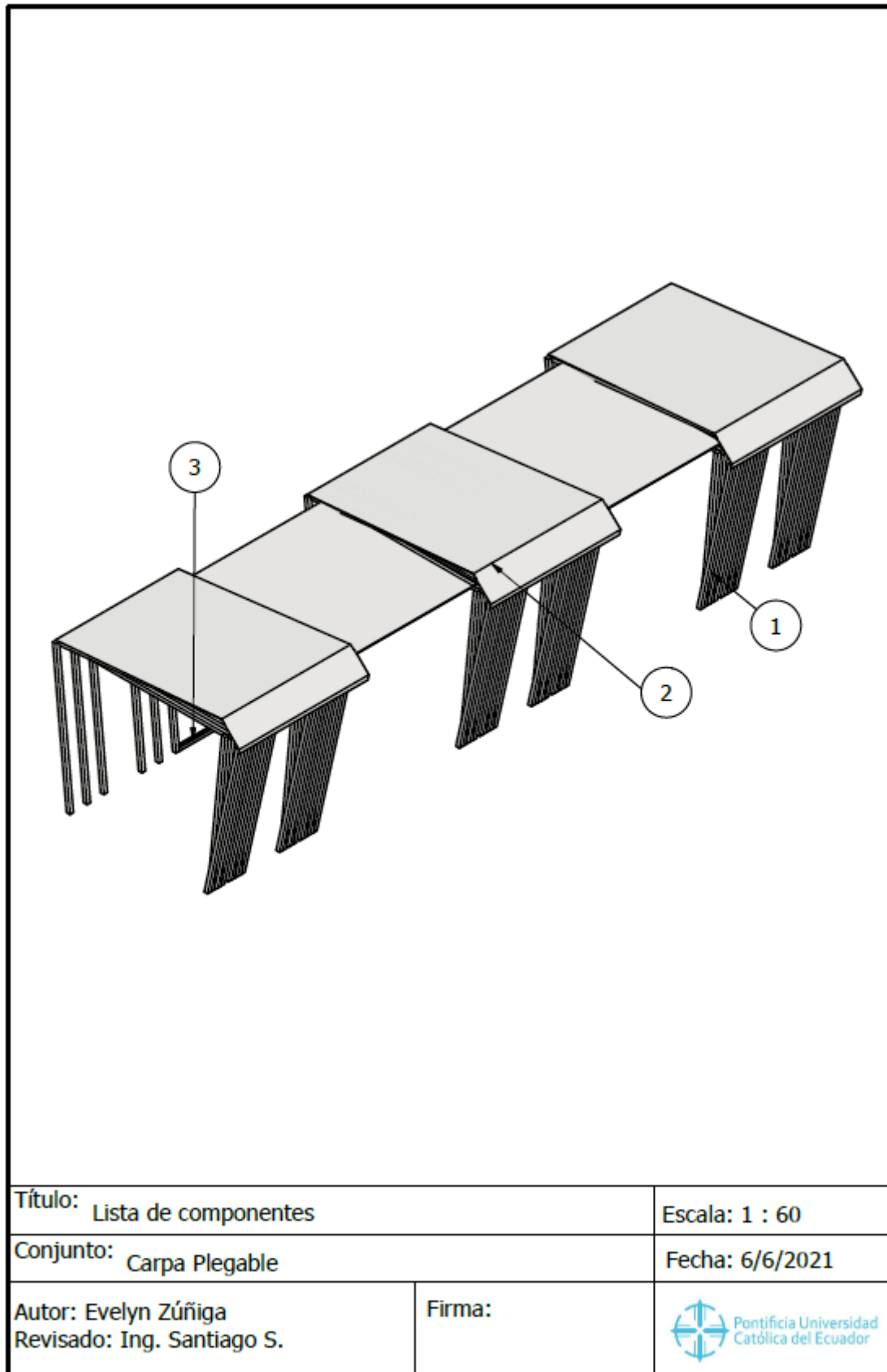





Título: Despiece		Escala: 1 : 10
Conjunto: Estructura informativa		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador




Título: Despiece		Escala: 1 : 20
Conjunto: Panel informativo		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador




Lista de Componentes

LISTA DE COMPONENTES				
COMPT.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPTION
1	Estructura hexágono	12	Tubo cuadrado de 3/4" X 1,5	Estructura soldada , pulida y pintura electroestática
2	Estructura laterales	6	Tubo cuadrado de 3/4 X 1,5	Estructura soldada , pulida y pintura electroestática
3	pieza detalle 1	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
4	pieza detalle 1	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
5	pieza detalle 2	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
6	pieza detalle 2	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
7	pieza detalle 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
8	pieza detalle 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
9	pieza detalle 4	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
Título: Lista de componentes				Escala:
Conjunto: Vitrina 1, 2, 3, 4, 5				Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.			Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador


LISTA DE COMPONENTES				
COMPT.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPTION
10	pieza detalle 5	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
11	Pieza base hexágono	20	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con clavo líquido y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
12	Base para gel	1	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con tarugos y cola blanca y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
13	tarugos	12	Madera	Unión a presión con cola blanca
14	Soporte de repisa	12	Plástico y metal	cColocación a presión
15	Caja hexágono	6	Aglomerado Alaska 15mm	Unión entre aglomerado con tarugos y cola blanca y sujeto a la estructura con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
16	Base para vasija	1	Aglomerado Alaska 15mm	
17	Protección transparente	1	Vidrio 6mm	

Título: Lista de compotentes parte 2		Escala:
Conjunto:		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador


LISTA DE COMPONENTES				
COMPT.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Base	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos, y colablanca + clavo líquido en bordes
2	Lateral diagonal	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos, y colablanca + clavo líquido en bordes
3	Lateral	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos, y colablanca + clavo líquido en bordes
4	Superior	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos, y colablanca + clavo líquido en bordes
5	Tira de recuadro vertical	12	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos, y colablanca
6	Tira de recuadro horizontal	12	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos, y colablanca; sujeto al cuerpo del mueble con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
7	Tarugos	60	Madera	Colocados a presión + cola blanca
8	Soporte para pizarra	1	Triplex 15mm	sujeto a recuadros con tornillo negro de MDF de 1 1/4" X 8
9	Lámina magnetica	2	Lámina de acero 0,7mm	

Título: Listado de componentes		Escala:
Conjunto: Propuesta interactiva 1		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador


LISTA DE COMPONENTES				
COMPT.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Tarugos	112	Madera	Largo de 6cm, colocados a presión con cola blanca
2	Base	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
3	Tira vertical de recuadro	16	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
4	Tira horizontal de recuadro	16	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
5	Puerta 4	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tornillos a bisagras
6	Puerta 1	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tornillos a bisagras
7	Superior e inferior cajón 1	2	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
8	Bisagras	8	Acero	Bisagras acodadas
9	Lateral cajón 1	2	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
10	Manija	4	Aluminum	Sujeción con tornillo
11	Puerta 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tornillos a bisagras
12	Puerta 2	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tornillos a bisagras
13	Lateral	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
14	Lateral cajon 2	2	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
15	Sup. e Inf cajón 2	2	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
16	Superior	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
17	Post cajón 2	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
18	Post cajón 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca

Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Propuesta interactiva 2		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador


LISTA DE COMPONENTES				
COMPT.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
19	Sup cajón 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
20	Lateral cajón 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
21	Lateral diagonal cajón 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
22	Base cajón 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
23	SopORTE medio	16	Aglomerado Alaska 15mm	4 Grupos de 4 tiras cada uno, cada grupo pegado con clavo líquido y canteado con PVC para la apariencia de un solo bloque
24	Post cajón 1	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
25	Post cajón 4	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
26	Sup. cajón 4	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
27	Lateral cajón 4	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
28	Lateral diagonal cajón 4	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
29	Inf. cajón 4	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
30	Lateral diagonal	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca

Título: Lista de componentes 2		Escala:
Conjunto: Propuesta interactiva 2		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador


LISTA DE PIEZAS				
COMPT.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Base	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
2	Lateral Diagonal	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
3	Lateral	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
4	Superior	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
5	Tarugos	12	Madera	Colocado a presión con cola blanca
6	Soportes metálicos	5	Tubo rectangular de 2" x 1" x 1,5	Tubo soldado + pintura electroestática; sujeto a la parte superior del mueble con tornillo negro de MDF de 1 1/2" X 8
7	Cuerdas	1	Yute	la cuerda debe dar una vuelta en la estructura para sujetar a la vasija
8	Shigras	5	Cabuya	


Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Propuesta Interactiva 3		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

LISTA DE COMPONENTES				
COMP.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Tira asiento	3	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca, se puede añadir clavo líquido para mejor sujeción.
2	Base asiento	3	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca, se puede añadir clavo líquido para mejor sujeción.
3	Patas	6	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca, se puede añadir clavo líquido para mejor sujeción.
4	Tarugos	38	Madera	Colocado a presión con cola blanca
5	Pata diagonal IZ.	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca, se puede añadir clavo líquido para mejor sujeción.
6	Base inclinada asiento	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca, se puede añadir clavo líquido para mejor sujeción.
7	Pata diagonal DR	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca, se puede añadir clavo líquido para mejor sujeción.
8	Asiento	1	Aglomerado Alaska 25mm	Ensamble con tarugos y cola blanca, se puede añadir clavo líquido para mejor sujeción.
9	Platina de asiento	2	Platina 1" x 3"	Pintura electroestática y sujeta a tableros con tornillo negro de MDF de 1"
10	Platina de base	2	Platina 1" x 3"	Pintura electroestática y sujeta a tableros con tornillo negro de MDF de 1"


Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Silla		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

LISTA DE COMPONENTES				
COMP.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Pata triple	1	Tubo rectangular de 2" x 1" x 2,5	3 estructuras soldadas para armar un solo cuerpo + pintura electroestática; se sujeta al tablero con tornillo negro de MDF de 1 1/2" x 8
2	Asiento	1	Aglomerado Alaska 15mm	Sujeto a estructuras con tornillo negro de MDF de 1 1/2" x 8
3	Pata	2	Tubo rectangular de 2" x 1" x 2,5	Estructura soldada + pintura electroestática; se sujeta al tablero con tornillo negro de MDF 1 1/2" x 8


Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Mesa		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

LISTA DE COMPONENTES				
COMP.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Base	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
2	Lateral diagonal	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
3	Lateral	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
4	Superior	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamble con tarugos y cola blanca
5	Base repisa 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Colocado con tarugos y cola blanca; se puede añadir clavo líquido en el borde para fijar juntas
6	Lateral repisa 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Colocado con tarugos y cola blanca; se puede añadir clavo líquido en el borde para fijar juntas
7	Repisa 1	4	Aglomerado Alaska 15mm	Sujetas a las estructuras por platinas con tornillo negro de MDF 1/2" X 8
8	Repisa 2	1	Aglomerado Alaska 15mm	Sujeta a las estructuras con tornillo negro de MDF de 1 1/2" X 8
11	Tarugos	18	Madera	Colocados a presión con cola blanca
12	Platina estructural	8	Platina de 3/4" X 3	Platina soldada a estructura metálica + pintura electroestática y atornillada a al tablero con tornillo negro de MDF de 1/2" X 8
13	platinas	16	Platina de 3/4" X 3	Platina soldada a estructura metálica + pintura electroestática y atornillada a a repisas con tornillo negro de MDF de 1/2" X 8
Título: Lista de componentes			Escala:	
Conjunto: Mostrador parte 1			Fecha: 6/6/2021	
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.		Firma:		 Pontificia Universidad Católica del Ecuador


LISTA DE COMPONENTES				
COMP.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Base	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamblado con tarugos y cola blanca
2	Lateral	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamblado con tarugos y cola blanca
3	Superior	1	Aglomerado Alaska 15mm	Ensamblado con tarugos y cola blanca
4	Lateral estructural	1	Tubo cuadrado de 3/4" X 8	Estructura soldada + pintura electroestática y sujeta a los tableros con tornillo negro de 1 1/2" x 8
5	Soportes repisas	2	Tubo cuadrado de 3/4" X 8	Estructura soldada + pintura electroestática y sujeta a los tableros con tornillo negro de 1 1/2" x 8
6	Platinas	8	Platina de 3/4" x 3	Platina soldada a estructura + pintura electroestática y sujeta a los tableros con tornillo negro de 1 1/2" x 8
7	Repisa 1	1	Aglomerado Alaska 15mm	Sujeto a platinas con tornillo negro de MDF de 3/4" x 8
8	Repisa 2	1	Aglomerado Alaska 15mm	Sujeto a platinas con tornillo negro de MDF de 3/4" x 8
9	Repisa 3	1	Aglomerado Alaska 15mm	Sujeto a platinas con tornillo negro de MDF de 3/4" x 8
10	Tarugos	6	Madera	Colocado a presión con cola blanca

Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Mostrador parte 2		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador


LISTA DE COMPONENTES				
COMP.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Estructura lateral	2	Tubo cuadrado de 3/4" x 2	Estructura soldada, pulido + pintura electroestática
2	Platina	8	Platina de 3/4" x 3	Platina soldada a estructura, pulido + pintura electroestática
3	Refuerzos	3	Tubo cuadrado de 3/4" x 2	Tubos soldados a estructura, pulido + pintura electroestática
4	Posterior de informativo	2	Aglomerado Alaska 15mm	Colocado en platinas a presión
5	Soporte informativo	2	Acrílico transparente 3mm	Pegado al aglomerado con clavo líquido

Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Estructura informativa		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

LISTA DE PIEZAS				
COMP.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Frontal informativ o	1	Vinil	Reforzado con estructura interior de madera
2	Posterior informativ o	1	Vinil	Reforzado con estructura interior de madera

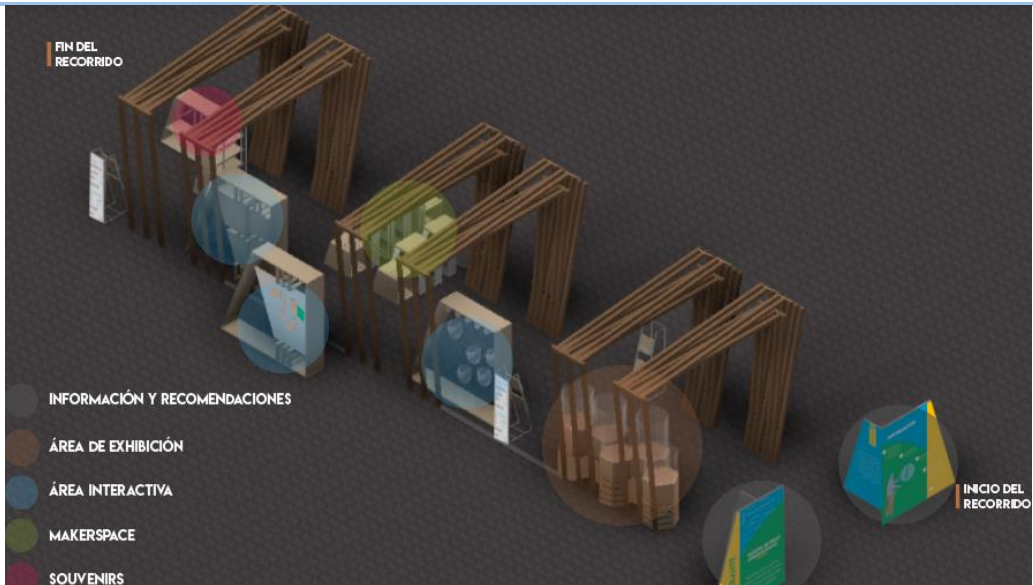
Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Panel informativo		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

LISTA DE PIEZAS				
COMP.	NOMBRE	CANT.	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
1	Piezas plegable	3	Madera	Ensamblado con tonillo, arandela y turca mariposa
2	Cubierta	5	Tela impermeable	Sujeto a ganchos tipo arnes
3	Laterales	2	Tubo cuadrado	Sujeto a Ejes con tonillo negro de 1 1/2*8
4	Unión de tres ejes	4		Sujeto con tonillo negro de 1 1/2*8

Título: Lista de componentes		Escala:
Conjunto: Carpa plegable		Fecha: 6/6/2021
Autor: Evelyn Zúñiga Revisado: Ing. Santiago S.	Firma:	 Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Anexo N°9: Evidencias Fotográficas.

Anexo N°10: Fichas de Observaciones.

Ficha de Observación 1	
	
Descripción General	
Distribución	Cada espacio está pensado para mantener un orden cronológico. Se toma como referencia el propuesto por Dever (s.f.), que se define como Recorrido Obligatorio.
Secuencia	Inicia desde la parte izquierda, como prima impresión las piezas arqueológicas, para continuar con las actividades interactivas, posteriormente la estación <i>Makerspace</i> y, finalmente, el área de souvenirs.
Usos y funciones	
Tipo de Función	El recorrido obligatorio permite al visitante realizar una narración completa del guion, sin pasar por alto información alguna.
Formas de uso	Secuencial y obligatoria, es primordial empezar por la exhibición de los acervos

Ficha de Observación 2

Señalética informativa



Señalética de prohibiciones



Señalética obligatoria



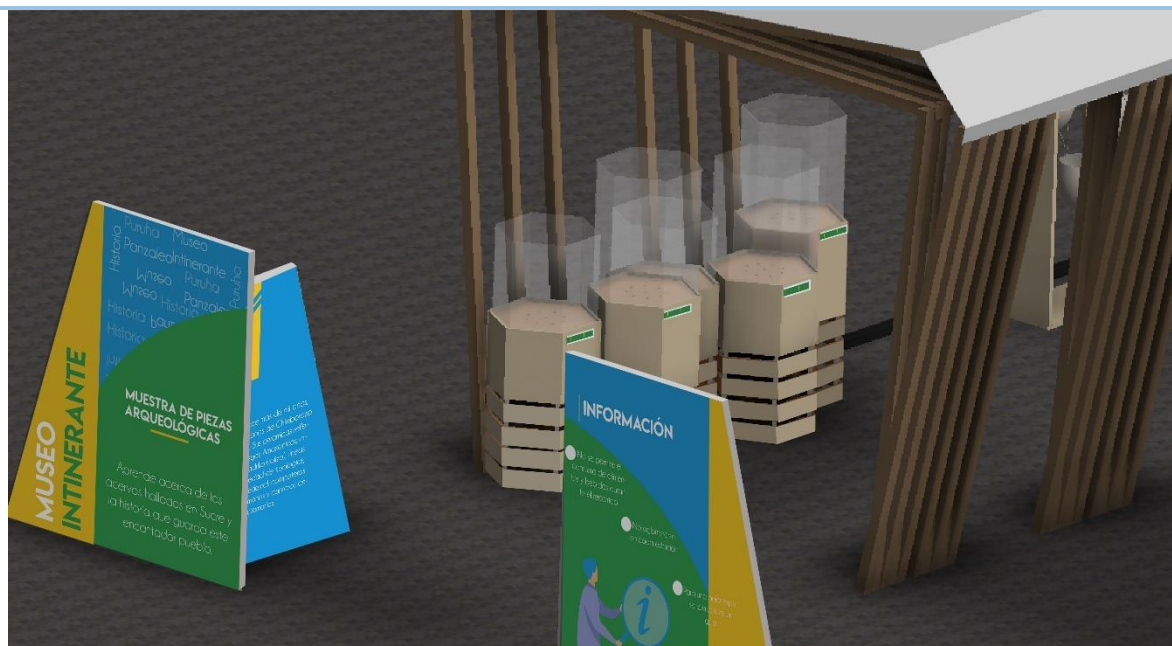
Descripción General

Distribución de Señalética para el área de exhibición	<ul style="list-style-type: none"> La distancia entre el visitante y la vitrina está determinada por Dever (s.f.), el valor es 70 cm entre cada uno. Se establece señaléticas de prohibición para asegurar la integridad de cada pieza. Única señalética informativa para determinar el punto de observación
Distribución de Señalética para el área interactiva	<ul style="list-style-type: none"> Única señalética informativa para comunicar el área interactiva.
Distribución de Señalética para <i>Makerspace</i>	<ul style="list-style-type: none"> Única señalética informativa para actividades de alfarería
Distribución de Señalética para área de <i>souvenirs</i>	<ul style="list-style-type: none"> Única señalética informativa para área de compras

Usos y funciones

Tipo de Función	<ul style="list-style-type: none"> Si bien es cierto al inicio del recorrido se proporciona el reglamento y recomendaciones de uso de la instalación es importante la intervención de señaléticas que reafirmen lo dicho y permita una experiencia llevadera.
Formas de uso	<ul style="list-style-type: none"> Es obligatorio ubicar las fechas que guían la secuencia del recorrido y señaléticas de prohibiciones

Ficha de Observación 3



Descripción General

Transporte	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de montaje de 20 a 35 minutos • Camioneta de una cabina tipo furgón, se equipa con los principales 8 mobiliarios para una exhibición. • Camión mediado tipo furgón, se equipa con 22 mobiliarios que en conjunto forman todo el museo.
Montaje en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Dos horas para el equipamiento del museo completo • Si se trata de las piezas principales 45 minutos.
Adaptación	<ul style="list-style-type: none"> • Si se dispone de un espacio compuesto por una carpa de 3 metros * 6 se ubicará únicamente 3 vitrinas, dos espacios (mesa y silla) para actividades <i>Makerspace</i>, una estructura informática y los dos paneles con las indicaciones.
Ergonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Para un buen confort lumínico y visual tanto de los acervos como del usuario, se selecciona colores en tonos claros, su función es captar directa atención a las piezas exhibidas
Forma	<ul style="list-style-type: none"> • Al tratarse de dos culturas diferentes se buscó un equilibrio que identifique a las dos, por lo tanto, se optó por el concepto lineal y modular
Promoción	<ul style="list-style-type: none"> • Se maneja la misma línea gráfica para todo el museo, se integra fotografías representativas de Sucre, los juegos están pensados para promover el aprendizaje cultural de la parroquia.
Aforo	<ul style="list-style-type: none"> • Si el museo cuenta con todo su equipamiento será de 20 personas máximo

Uso y función

Uso	<ul style="list-style-type: none"> • Se transporta fácilmente gracias al material propuesto, asimismo, son livianos y con un grado alto de resistencia a la exposición climática
Función	<ul style="list-style-type: none"> • El mobiliario es adaptable a distintos espacios.

Ficha de Observación 4



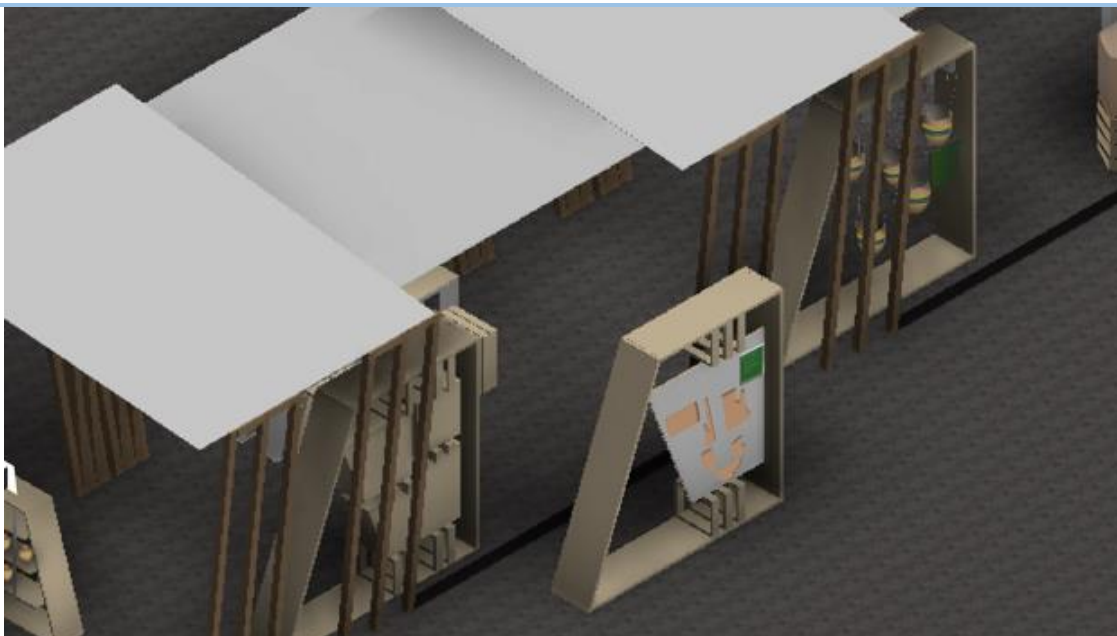
Descripción General

Características principales	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de acondicionamiento natural mantener un ambiente adecuado para la pieza • Módulos individuales • Estructura metálica interior para mayor sujeción al suelo
Montaje previo	<ul style="list-style-type: none"> • La vitrina está compuesta por dos piezas, la parte superior del policarbonato será colocada al interior de la base para reducir el grado de accidentes durante su transporte.
Montaje en el espacio	<ul style="list-style-type: none"> • El personal atornilla las dos piezas mientras la vasija este dentro, este proceso es obligatorio para la seguridad del acervo.
Estético	<ul style="list-style-type: none"> • Desniveles para generar cierto juego visual

Dificultades

Adaptación a espacios	<ul style="list-style-type: none"> • Carpa para asegurar la integridad de las piezas • Si se tratase de superficies con desniveles prominentes es obligatorio intervenir con una base de madera que permita a las vitrinas mantenerse equilibradas • Si, no se cuenta con el personal necesario o el lugar no es apto, es indispensable postes separadores para delimitar el espacio entre la exhibición y el visitante.
------------------------------	---

Ficha de Observación 5



Descripción General

Características principales	<ul style="list-style-type: none"> • Una de las estructuras es adaptativa para distintas actividades • Los juegos están pensados tanto para el aprendizaje de las cerámicas como de la cultura de Sucre
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas de las vasijas principales • Acertijos • Shigras con diferentes objetos con una temática en común
Dificultades	
Aforo	<ul style="list-style-type: none"> • Acumulación de usuarios en las actividades.

Ficha de Observación 6



Descripción General

Transporte	<ul style="list-style-type: none"> • La silla se ubicará dentro de la mesa durante su traslado.
Actividad	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario aprenderá a breves rasgos de alfarería, para estimular el aprendizaje y la historia detrás del patrimonio arqueológico • De acuerdo con los materiales, que se disponga realizara su propia pieza representativa de vasijas • Esta actividad está destinada tanto para niños como adultos
Adaptabilidad al espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Es obligatorio al menos dos módulos (silla y mesa) para esta actividad
Dificultades	
Dificultad	<ul style="list-style-type: none"> • Contar con personal especializado en alfarería

Ficha de Observación 7



Descripción General

Características generales	<ul style="list-style-type: none"> • Comercialización de productos representativos de Sucre para el beneficio total de la parroquia. • Cuenta con divisiones que permiten mayor almacenamiento de objetos.
Adaptación	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionan independientemente.

Dificultades

Dificultad	<ul style="list-style-type: none"> • Un personal de planta que permanezca durante toda la exhibición para evitar robos
-------------------	---

Anexo N°12: Evaluación de la propuesta.

Instrucción: Seleccione la opción que usted crea adecuada para evaluar el diseño presentado según una lista de cotejo. Como indicadores de valoración tomando en cuenta 1 en desacuerdo y 5 muy acuerdo.

Objetivo:

Evaluar el grado de aceptación del Museo Itinerante para la divulgación del patrimonio arqueológico de la Parroquia Sucre.

Nombre: Luis Alfredo Chiciza

		1	2	3	4	5
Funcionalidad						
1	Adaptabilidad a la variedad de espacios de exhibición					✓
2	Facilidad en el transporte					✓
3	Facilidad de montaje					✓
4	Seguridad y calidad en la exhibición de las piezas arqueológicas: el mobiliario está pensado para mantener la integridad de los acervos es así como cuenta con una estructura reforzada, ambientación climática, protección UV, se limita a un diseño sencillo para evitar distracciones.				✓	
Estética						
5	¿El conjunto de mobiliarios guarda una armonía en su estética?					✓
6	La geometría y la estética del mobiliario transmiten la esencia de las culturas Puruhá y Panzaleo: Al tratarse de dos culturas diferentes se buscó un equilibrio que identifique a las dos, por lo tanto se optó por el concepto lineal y modular en tonos claros para mayor protagonismo de las piezas.				✓	
Usabilidad						
7	La inclusión de juegos interactivos a la propuesta del museo itinerante fomenta y divulga la identidad cultural de Sucre?					✓
8	La propuesta de museo itinerante se adapta a la necesidad de aprendizaje de adultos, adolescente y niños: los juegos y área de makerspace son espacios adaptativos con actividades adecuadas para todas las edades					✓
9	El área de souvenir de la propuesta de museo itinerante permite el comercio local de la Parroquia Sucre.					✓
10	La propuesta del Museo itinerante se presenta como un recurso óptimo para la divulgación de los acervos de la Parroquia Sucre					✓

1850725#03

Instrucción: Seleccione la opción que usted crea adecuada para evaluar el diseño presentado según una lista de cotejo. Como indicadores de valoración tomando en cuenta 1 en desacuerdo y 5 muy acuerdo.

Objetivo:

Evaluar el grado de aceptación del Museo Itinerante para la divulgación del patrimonio arqueológico de la Parroquia Sucre.

Nombre: ROS-1100 VLADIMIR TORRES

		1	2	3	4	5
Funcionalidad						
1	Adaptabilidad a la variedad de espacios de exhibición					X
2	Facilidad en el transporte					X
3	Facilidad de montaje					X
4	Seguridad y calidad en la exhibición de las piezas arqueológicas: el mobiliario está pensado para mantener la integridad de los acervos es así como cuenta con una estructura reforzada, ambientación climática, protección UV, se limita a un diseño sencillo para evitar distracciones.					X
Estética						
5	¿El conjunto de mobiliarios guarda una armonía en su estética?					X
6	La geometría y la estética del mobiliario transmiten la esencia de las culturas Puruhá y Panzaleo: Al tratarse de dos culturas diferentes se buscó un equilibrio que identifique a las dos, por lo tanto se optó por el concepto lineal y modular en tonos claros para mayor protagonismo de las piezas.				X	
Usabilidad						
7	La inclusión de juegos interactivos a la propuesta del museo itinerante fomenta y divulga la identidad cultural de Sucre?				X	
8	La propuesta de museo itinerante se adapta a la necesidad de aprendizaje de adultos, adolescente y niños: los juegos y área de markerspace son espacios adaptativos con actividades adecuadas para todas las edades					X
9	El área de souvenir de la propuesta de museo itinerante permite el comercio local de la Parroquia Sucre.					X
10	La propuesta del Museo itinerante se presenta como un recurso óptimo para la de divulgación de los acervos de la Parroquia Sucre					X



1804740239.

Instrucción: Seleccione la opción que usted crea adecuada para evaluar el diseño presentado según una lista de cotejo. Como indicadores de valoración tomando en cuenta 1 en desacuerdo y 5 muy acuerdo.

Objetivo:

Evaluar el grado de aceptación del Museo Itinerante para la divulgación del patrimonio arqueológico de la Parroquia Sucre.

Nombre: Edwin Cholequina

		1	2	3	4	5
Funcionalidad						
1	Adaptabilidad a la variedad de espacios de exhibición			✓		
2	Facilidad en el transporte					✓
3	Facilidad de montaje					✓
4	Seguridad y calidad en la exhibición de las piezas arqueológicas: el mobiliario está pensado para mantener la integridad de los acervos es así como cuenta con una estructura reforzada, ambientación climática, protección UV, se limita a un diseño sencillo para evitar distracciones.					✓
Estética						
5	¿El conjunto de mobiliarios guarda una armonía en su estética?					✓
6	La geometría y la estética del mobiliario transmiten la esencia de las culturas Paruhá y Panzaleo: Al tratarse de dos culturas diferentes se buscó un equilibrio que identifique a las dos, por lo tanto se optó por el concepto lineal y modular en tonos claros para mayor protagonismo de las piezas.					✓
Usabilidad						
7	La inclusión de juegos interactivos a la propuesta del museo itinerante fomenta y divulga la identidad cultural de Sucre?					✓
8	La propuesta de museo itinerante se adapta a la necesidad de aprendizaje de adultos, adolescente y niños: los juegos y área de makerspace son espacios adaptativos con actividades adecuadas para todas las edades					✓
9	El área de souvenir de la propuesta de museo itinerante permite el comercio local de la Parroquia Sucre.					✓
10	La propuesta del Museo itinerante se presenta como un recurso óptimo para la de divulgación de los acervos de la Parroquia Sucre					✓

Si estoy de acuerdo que sigamos Trabajando con el Proyecto ya que es muy necesario para que así fomentar el Turismo también sería un gusto que se sume en, el Proyecto

Instrucción: Seleccione la opción que usted crea adecuada para evaluar el diseño presentado según una lista de cotejo. Como indicadores de valoración tomando en cuenta 1 en desacuerdo y 5 muy acuerdo.

Objetivo:

Evaluar el grado de aceptación del Museo Itinerante para la divulgación del patrimonio arqueológico de la Parroquia Sucre.

Nombre: Jatiana Abigail Soilema

		1	2	3	4	5
Funcionalidad						
1	Adaptabilidad a la variedad de espacios de exhibición				X	
2	Facilidad en el transporte					X
3	Facilidad de montaje				X	
4	Seguridad y calidad en la exhibición de las piezas arqueológicas: el mobiliario está pensado para mantener la integridad de los acervos es así como cuenta con una estructura reforzada, ambientación climática, protección UV, se limita a un diseño sencillo para evitar distracciones.				X	
Estética						
5	¿El conjunto de mobiliarios guarda una armonía en su estética?				X	
6	La geometría y la estética del mobiliario transmiten la esencia de las culturas Puruhá y Panzaleo: Al tratarse de dos culturas diferentes se buscó un equilibrio que identifique a las dos, por lo tanto se optó por el concepto lineal y modular en tonos claros para mayor protagonismo de las piezas.				X	
Usabilidad						
7	La inclusión de juegos interactivos a la propuesta del museo itinerante fomenta y divulga la identidad cultural de Sucre?					X
8	La propuesta de museo itinerante se adapta a la necesidad de aprendizaje de adultos, adolescente y niños: los juegos y área de markerspace son espacios adaptativos con actividades adecuadas para todas las edades					X
9	El área de souvenir de la propuesta de museo itinerante permite el comercio local de la Parroquia Sucre.					X
10	La propuesta del Museo itinerante se presenta como un recurso óptimo para la de divulgación de los acervos de la Parroquia Sucre					X

Jatiana
1805040506.

Instrucción: Seleccione la opción que usted crea adecuada para evaluar el diseño presentado según una lista de cotejo. Como indicadores de valoración tomando en cuenta 1 en desacuerdo y 5 muy acuerdo.

Objetivo:

Evaluar el grado de aceptación del Museo Itinerante para la divulgación del patrimonio arqueológico de la Parroquia Sucre.

Nombre: Thonaton Lisandro Quispe

		1	2	3	4	5
Funcionalidad						
1	Adaptabilidad a la variedad de espacios de exhibición					X
2	Facilidad en el transporte					X
3	Facilidad de montaje					X
4	Seguridad y calidad en la exhibición de las piezas arqueológicas: el mobiliario está pensado para mantener la integridad de los acervos es así como cuenta con una estructura reforzada, ambientación climática, protección UV, se limita a un diseño sencillo para evitar distracciones.				X	
Estética						
5	¿El conjunto de mobiliarios guarda una armonía en su estética?				X	
6	La geometría y la estética del mobiliario transmiten la esencia de las culturas Puruhá y Panzaleo: Al tratarse de dos culturas diferentes se buscó un equilibrio que identifique a las dos, por lo tanto se optó por el concepto lineal y modular en tonos claros para mayor protagonismo de las piezas.				X	
Usabilidad						
7	La inclusión de juegos interactivos a la propuesta del museo itinerante fomenta y divulga la identidad cultural de Sucre?					X
8	La propuesta de museo itinerante se adapta a la necesidad de aprendizaje de adultos, adolescente y niños: los juegos y área de makerspace son espacios adaptativos con actividades adecuadas para todas las edades					X
9	El área de souvenir de la propuesta de museo itinerante permite el comercio local de la Parroquia Sucre.					X
10	La propuesta del Museo itinerante se presenta como un recurso óptimo para la divulgación de los acervos de la Parroquia Sucre					X

1895129092
