



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Tema:

MUSEO INTERACTIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE CULTURAL DEL
DANZANTE DE PUJILÍ

**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:

JOHANNA GISSELLE HERRERA VIZUETE

Director:

ARQ. INT. CONCEPCIÓN DEL CARMEN BEDÓN VACA

Ambato – Ecuador

Marzo 2021

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

MUSEO INTERACTIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE CULTURAL DEL
DANZANTE DE PUJILÍ

Línea de Investigación:

DISEÑO, INFRAESTRUCTURA Y SISTEMAS SOCIALES Y AMBIENTALES PARA
UN HÁBITAT SOSTENIBLE

Autora:

JOHANNA GISSELLE HERRERA VIZUETE

Concepción del Carmen Bedón Vaca; Arq. Mg.

CALIFICADORA

f.

Michele Paulina Quispe Morales; Dis. Mg.

CALIFICADORA

f.

Delia Angélica Tirado Lozada; Dis. Mg.

CALIFICADORA

f.

Daniel Marcelo Acurio Maldonado; Ing. Mg.

DIRECTOR ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

f.

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel; Dr. Mg.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f.

Ambato - Ecuador

Marzo 2021

DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, **JOHANNA GISSELLE HERRERA VIZUETE**, con cédula de ciudadanía No. 0550192280, autora del proyecto de investigación titulado: “MUSEO INTERACTIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE CULTURAL DEL DANZANTE DE PUJILÍ”, previo a la obtención del título de **INGENIERA EN DISEÑO INDUSTRIAL**, en la escuela de **DISEÑO INDUSTRIAL**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la 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. Autorizo 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, marzo 2021



JOHANNA GISSELLE HERRERA VIZUETE

C.I. 0550192280

AGRADECIMIENTO

Mi corazón está lleno de gratitud a Dios, por darme salud, vida y fortaleza para alcanzar mis metas profesionales y personales; por darme una familia que siempre me apoyó y me acompañó en cada paso que di. Por todas las experiencias obtenidas y por permitirme conocer a grandes personas que más que compañeros de carrera, se convirtieron en buenos amigos, con quienes guardo muchos anécdotas y momentos especiales que llenaron de alegría mis días.

Agradezco a mis padres y abuelitos a quienes amo con todo el corazón, por su sabiduría, sus consejos, por el amor y protección que siempre me han brindado y sobretodo, por el ejemplo de sencillez y humildad que me han impartido. Gracias por su apoyo incondicional durante toda mi formación académica.

A mi novio, confidente y mejor amigo Erick, por su amor y apoyo incondicional, por su paciencia, cariño y confianza, por festejar mis triunfos y ayudarme a sobresalir de mis derrotas y sobretodo, gracias por alegrar cada día de mi vida con sus ocurrencias y sencillez.

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, por todos los conocimientos impartidos, gracias a cada uno de los docentes que forman parte de tan prestigiosa institución, sin duda fueron quienes aportaron significativamente en mi formación profesional ética y moral.

Un agradecimiento especial a mi directora de tesis, Arq. Concepción Bedón, quien con su paciencia, interés y vastos conocimientos y sugerencias ha aportado exitosamente al desarrollo del presente proyecto de investigación.

Finalmente, quiero agradecer a todos los docentes de la Escuela de Diseño Industrial por su intachable labor diaria, por compartir sus conocimientos y experiencias, las cuales, han fortalecido mi preparación académica. Gracias, queridos profesores por su paciencia y dedicación.

Johanna

DEDICATORIA

Aún recuerdo como hace algunos años llegué llena de temores, nervios y ansiedad a una ciudad totalmente diferente a la de mi ciudad natal, pero siempre con la motivación de ser mejor cada día para mi familia y para las personas que me rodean. Hoy me encuentro incrédula al ver como un largo camino lleno de obstáculos y sacrificios, pero sobretodo de experiencias y felicidad, ha concluido.

Por esto y mucho más, dedico este proyecto de titulación a mis padres Patricio y Clarita, por ser mi pilar fundamental y ejemplo a seguir. Por su intachable método de educación, por enseñarme que todo, se logrará alcanzar con esfuerzo y perseverancia.

A mis abuelitos por su apoyo incondicional, por su sabiduría y legado, por convertirse en mi principal motivación para realizar el presente proyecto de investigación, siempre serán mis segundos padres por ser unas personas llenas de valores y enseñarme que todo, se alcanza con mucho trabajo y dedicación.

A mi hermana mayor Paty, por ser mi compañera de vida y mi ejemplo a seguir, por ser una excelente profesional y por guiarme en cada etapa para hacer las cosas bien.

Finalmente, a mi novio Erick por su apoyo y amor incondicional durante todo el desarrollo del proyecto, por acompañarme en cada paso y darme aliento para no decaer y seguir adelante, convirtiéndose así en mi principal inspiración y motivación.

Johanna

RESUMEN

Pujilí es uno de los cantones de la provincia de Cotopaxi caracterizado por mantener las costumbres y tradiciones de su pueblo; por tal razón, el Danzante, considerado ícono representativo de este lugar y personaje principal en su celebración mayor denominada Octavas de Corpus Christi, fue declarado Patrimonio Cultural Intangible de la Nación. Sin embargo, factores como la modernización y escasa información por parte de las instituciones gubernamentales ha generado una visible desvalorización cultural tanto de los habitantes de este lugar como de quienes lo visitan.

El objetivo de la investigación es diseñar un museo interactivo para promover el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí. En tal sentido, el proyecto describirá las características más representativas del elemento de estudio para su aplicación en diseños conceptuales, esto permitirá la generación de una propuesta de diseño basada en un análisis formal, funcional, estético y simbólico. El alcance del proyecto es de tipo descriptivo, de modo, que se especificarán las particularidades y tipos de interacción manejadas en la propuesta de diseño, con el fin de generar una relación entre el usuario y el entorno. Como metodología específica, se considerará los requerimientos y necesidades del producto, el diseño conceptual, desarrollo del diseño, diseño de detalle y la validación de sus características formales y funcionales a través de la elaboración de una propuesta digital. El resultado de este estudio, se enfocará en el redescubrimiento de la identidad cultural en este cantón, con el fin de contribuir a la difusión cultural del mismo y llegar a un mayor número de usuarios.

Palabras clave: Danzante, Pujilí, diseño, museo, interactivo.

ABSTRACT

Pujilí is one of the cantons of Cotopaxi province characterized by maintaining the customs and traditions of its town; for this reason, the Danzante, which is considered a representative icon of this place and main character in its major celebration named Octavas de Corpus Christi, was declared Cultural Intangible Heritage of the Nation.

However, factors such as modernization and scarce information from government institutions point of view have generated a visible cultural devaluation of both the inhabitants and those who visit this area.

The objective of this research is to design an interactive museum to promote the cultural learning of Pujilí's danzante. In this sense, the project will describe the most representative characteristics from the study element and its application in conceptual designs, this will allow the generation of a proposal design based on a formal, functional, aesthetic and symbolic analysis. The scope of this project is descriptive type, so that the particularities and interaction types handled in the proposal design will be specified in order to generate a relation between the user and the environment. As a specific methodology, the requirements and needs of the product, the conceptual design, design development, detailed design, and the validation of its formal and functional characteristics will be considered through the development of a digital proposal. The result of this study will focus in the discovery of the cultural identity in this canton, contributing to its cultural diffusion and reaching a great number of users.

Keywords: Danzante, Pujilí, design, museum, interactive.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA	9
1.1 Aprendizaje cultural, identidad y patrimonio cultural	9
1.2 Elementos simbólicos del danzante de Pujilí	14
1.3 Sistemas interactivos en los museos	28
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	38
2.1 Enfoque y alcance de la investigación	38
2.2 Población	39
2.3 Técnicas e instrumentos de investigación	40
2.4 Análisis de resultados y procesamiento de la información	40
2.5 Propuesta de investigación	55
2.5.1 Identificación de oportunidades	55
2.5.2 Programación y especificación	58
2.5.3 Diseño conceptual	61
2.5.4 Desarrollo del diseño	64
2.5.5 Diseño detallado	71
2.5.6 Producción	78
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	93
CONCLUSIONES	95
RECOMENDACIONES	96
BIBLIOGRAFÍA	97
ANEXOS	101

ÍNDICE DE GRÁFICOS

FIGURAS

Figura 1: Dirección de la intencionalidad en las tres situaciones de aprendizaje cultural. .	10
Figura 2: Danzante, Cultura Jama Coaque 350 a.C-1533 d.C.....	18
Figura 3: Vestimenta y simbología del danzante de Pujilí.	23
Figura 4: Museo Nacional del Ecuador, exposiciones permanentes.	36
Figura 5: Museo Nacional del Ecuador, exposiciones temporales.	36
Figura 6: Propuesta de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes.	36
Figura 7 Planteamiento del Problema.	55
Figura 8: Herramienta creativa, mapa mental.	62
Figura 9: Análisis del motivo gestor.	63
Figura 10 Módulo Seleccionado.	64
Figura 11 Boceto, vista en planta.....	66
Figura 12 Distribución en planta.	67
Figura 13: Bocetos.	68
Figura 14 Boceto de sistema interactivo y zona de exposición 1.	68
Figura 15 Boceto de sistema interactivo y zona de exposición 2 y 3.	69
Figura 16 Boceto de sistema interactivo y zona de exposición 4.	69
Figura 17 Boceto de zona de souvenirs.....	70
Figura 18: Bocetos módulos.	70
Figura 19 Isologo	78
Figura 20 Geometrización de la marca.	133
Figura 21 Isologo en escala de grises.....	134
Figura 22 Soporte de la marca en positivo y negativo.	135
Figura 23 Aplicación de la marca.	135

TABLAS

Tabla 1 Expresiones simbólicas en la vestimenta del danzante	21
Tabla 2 Personajes del Corpus Christi de Pujilí	24
Tabla 3 Tipos de museos, características y distribución	30
Tabla 4 Tipos de exposiciones museísticas	36
Tabla 5 Análisis de soluciones existentes	56
Tabla 6 Declaración de la misión para el nuevo producto	58

Tabla 7 Lista de necesidades de los usuarios	59
Tabla 8 Jerarquía de las necesidades de los usuarios.....	60
Tabla 9 Matriz de selección	73

LÁMINAS

Lámina 1 Zonificación	72
Lámina 2 Dimensiones.....	73
Lámina 3 Fachadas.	74
Lámina 4 Cortes.....	75
Lámina 5 Render vista superior.....	76
Lámina 6 Vistas generales tridimensionales.	77
Lámina 7 Despiece de paneles.....	79
Lámina 8 Detalle técnico de piso.....	80
Lámina 9 Detalle técnico techo.	81
Lámina 10 Detalle zona de exhibición Pujilí	82
Lámina 11 Detalle zona de exhibición danzante y personajes.	83
Lámina 12 Detalle zona de exhibición instrumentos.	84
Lámina 13 Detalle zona interactiva.	85
Lámina 14 Zona de souvenirs.....	86
Lámina 15 Detalle entrada y salida.....	87
Lámina 16 Render fachadas 1.	88
Lámina 17 Render fachadas 2, montaje.	89
Lámina 18 Render fachadas 3, montaje.	90

INTRODUCCIÓN

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017), el patrimonio cultural es un producto y un proceso que provee a las sociedades un caudal de recursos, que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio. Según la Conferencia de Nara sobre la Autenticidad en Relación con la Convención sobre el Patrimonio Mundial, celebrada en Nara, Japón (UNESCO, ICCROM, ICOMOS, 1994), la diversidad cultural y patrimonial que existen en el mundo son una fuente irremplazable de riqueza espiritual e intelectual para toda la humanidad; y su protección y difusión son activamente promovidas como un aspecto fundamental del desarrollo humano (como se cita en Ruiz, 2019). Por lo que el aprendizaje cultural implica la constante preparación y disposición de resolver las situaciones vitales individuales y colectivas en la sociedad.

Martín (2009), menciona que, la difusión cultural constituye un pilar fundamental en el que se sustenta la gestión del patrimonio y su misión es establecer un vínculo entre el Patrimonio y la Sociedad (como se cita en Rusillo, 2013). Cabe recalcar que la UNESCO (2017), manifiesta que, el patrimonio contribuye a la revalorización continua de culturas e identidades, y es un importante medio para la transmisión de conocimientos, habilidades y experiencias entre generaciones. Además, proporciona inspiración para la creatividad contemporánea y promueve el acceso y disfrute de la diversidad cultural. El patrimonio cultural tiene un gran potencial económico, sin embargo, es considerado una riqueza frágil que requiere de políticas y proyectos de fortalecimiento que preserven y promuevan su diversidad para la obtención de un desarrollo sostenible.

Por otro lado, Martínez (2008), menciona que, la cantidad de saberes, valores, formas de hacer y vivir, son temáticas necesarias que hay que aprender, sin embargo, son poco abordadas en espacios educativos por la escasa importancia que se les da para la vida de las personas. En la sociedad, la educación es vista como un proceso que genera la oportunidad de fortalecimiento y conformación del ser humano como actor social e individual.

Según Delors (1996), “la educación es una experiencia social, en la que desde la niñez la persona conoce, se enriquece de las relaciones con los demás, adquiere y renueva las bases de los conocimientos teóricos y prácticos” (como se cita en Martínez, 2008, p.291). Aprender de cultura implica la constante preparación y disposición, vistas como necesidad, para resolver las situaciones vitales individuales y colectivas. A partir de lo anterior, el aprendizaje de la cultura como es el caso del estudio de los aspectos históricos y culturales del danzante de Pujilí, se considera un aspecto de identidad cultural esencial en un proceso donde el ser humano es partícipe y permite la contribución y fortalecimiento de su personalidad.

En la actualidad varios lugares del mundo cuentan con espacios y centros especializados en la difusión, conservación y aprendizaje de culturas y patrimonio. Los museos y los centros de interpretación son un claro ejemplo, según Barrera (2012), estos son lugares para la difusión de conocimientos y del patrimonio cultural (como se cita en Villagrán, 2015). En base a lo anterior, se han ejecutado diversos proyectos que buscan la difusión cultural de una forma creativa. Segovia (2018), plantea la concepción de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes que permitirá exteriorizar una muestra museística, que se relaciona con el espacio público, para lo cual, se han empleado dos métodos de investigación; el científico y el descriptivo. Mediante la propuesta el autor manifiesta, que se han logrado plantear nuevas formas de exposición museográfica en espacios públicos mediante prototipos basados en criterios de versatilidad, fácil armado y transporte con el fin de generar mayor interés en la sociedad actual.

Por otro lado, Calderón (2014), propone en su trabajo de investigación el diseño arquitectónico de un museo interactivo del patrimonio natural y arquitectónico en el recinto histórico de la Milagrosa en Pasto, Colombia; el cual, busca contribuir en la generación de espacios de difusión y conservación del patrimonio natural y arquitectónico basado en una visión social, cultural y ambiental donde, se aplica medios interactivos que generen mayor interés en la preservación patrimonial y de recursos naturales. El autor menciona que, la propuesta nace de la necesidad de crear espacios que tengan como objetivo el aprendizaje y la experimentación de la ciencia y la tecnología basados en medios interactivos que generen un enfoque nuevo al concepto tradicional de museo, de tal forma, que se cree una experiencia con el usuario.

Pinto (2010), establece en su proyecto de investigación, la creación de un museo interactivo Etno histórico de Folklore Ecuatoriano en el Valle de los Chillos, para lo cual, el autor se basa en el proyecto Huellas de Vida, que muestra una descripción acerca de las costumbres y tradiciones a lo largo de la historia de un determinado lugar, para lo cual, el autor toma en consideración colores y formas que representan cada período histórico del Ecuador, mediante esto, se plantearán formas dinámicas para cada espacio del museo. Mediante la propuesta que establece el autor, se ofrecerá al usuario un acercamiento con la etnohistoria mediante el significado del folklore de las diversas etnias que existieron y existen actualmente en el país.

La desvalorización cultural es un fenómeno que trasciende en diversos lugares del mundo como una situación problemática común. Según la Secretaría de Cultura de México (2013), la cultura, se ha convertido en un importante sector productivo, sin embargo, los desafíos ante los cuales, México se enfrenta, estarán enfocados en actuar con creatividad y así entender la importancia que tienen las nuevas tecnologías de información y las nuevas plataformas tecnológicas para llegar a un público más amplio. En caso de no afrontar dichos desafíos, el enriquecimiento cultural del país, se verá afectado principalmente en el acceso a bienes y servicios culturales, además, del desinterés por parte de las generaciones actuales y futuras.

En cuanto a los desafíos culturales que asumiría Ecuador, hoy en día las instituciones culturales públicas como los museos, atraviesan su peor momento, pues los programas de fomento a las artes aún no reconocen la diversidad cultural que tiene el país (Valdez, 2016). El Ministerio de Cultura y Patrimonio es la entidad rectora en el ámbito cultural, y su misión es fortalecer la identidad Nacional y la Interculturalidad mediante la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales. Además, tiene por objetivo incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales con el fin de garantizar el ejercicio pleno de los derechos culturales y de la creación de una relación entre el ser humano, la naturaleza y la contribución al buen vivir (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2019).

El Ministerio de Cultura y Patrimonio (2014), menciona que, a través de la Subsecretaría de Memoria Social, ampara 36 repositorios de memoria entre museos, bibliotecas y archivos, estos espacios cuentan con agendas de actividades, que no se encuentran interconectadas, lo

que genera una dispersión de procesos culturales y la falta de planificación para la difusión de los mismos. Los museos exhiben sus muestras a través de exposiciones permanentes e itinerantes, los demás bienes, se custodian en reservas que tienen las características idóneas para su conservación; sin embargo, la utilización permanente ha deteriorado los equipos, lo que ha puesto en peligro la conservación de los bienes patrimoniales.

Por otro lado, ninguno de estos espacios cuenta con una dotación constante de material de difusión como trípticos, catálogos, publicaciones relacionadas con exposiciones, material didáctico, entre otros, lo que ocasiona el desconocimiento y la desvalorización de los repositorios por parte de la ciudadanía (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2014). Cada año esta institución maneja programas de desarrollo y diversidad en distintos lugares del país, las actividades que realiza, se centran en el cumplimiento de sus objetivos institucionales, de tal forma que destina ciertos rubros económicos, que se transforman en ferias culturales, actividades de protección, conservación y difusión cultural mediante material de apoyo como, trípticos, videos promocionales, afiches, entre otros, los cuales, se difunden a través de medios de comunicación masivos como redes sociales, televisión y páginas oficiales de esta institución junto al apoyo de los GAD Municipales.

Por otro lado, la identidad cultural surge de la amplia diversidad étnica con la que cuenta el territorio ecuatoriano. En una época como la actual, la identidad cultural, se ve cada vez más vulnerada, debido a diversos fenómenos sociales como la globalización, redes sociales y medios de comunicación, los mismos que en muchas ocasiones proporcionan información errada. Todo esto resulta preocupante puesto que en circunstancias mal orientadas conlleva a la adopción de otros patrones culturales, donde se desvaloriza lo propio, en algunos casos, se superponen costumbres y modismos extranjeros (Mena, 2016). Problemas como estos, reflejan la urgente necesidad de crear proyectos que conlleven al redescubrimiento de la identidad cultural ecuatoriana como parte integral del aprendizaje, o a su vez el mejoramiento en los sistemas de difusión con los que actualmente se cuenta, gracias a las instituciones públicas enfocadas en este ámbito.

Ecuador y sus diferentes regiones cuentan con distintos pueblos y nacionalidades, que mantienen sus tradiciones y costumbres que diferencian así a un pueblo de otro. Pujilí es uno de los cantones de la provincia de Cotopaxi, que se ha caracterizado por mantener las

costumbres y tradiciones de su pueblo; el Corpus Christi es uno de los rituales más importantes y destacados de esta localidad, declarado Patrimonio Intangible de la Nación por el Ministerio de Cultura y Patrimonio. El danzante es el personaje principal de esta celebración, considerado ícono principal de este lugar, pues desde la época precolombina la ceremonia o baile de los danzantes, se realizaba con el fin de agradecer y complacer a sus dioses o a su vez pedir favores a través de sus sacerdotes. También, conocido con el nombre de “*tushug*” o sacerdote de la lluvia, era el personaje que bailaba en los rituales, que se rendía culto a los dioses como muestra de agradecimiento y gozo por las cosechas y la producción de maíz. Este culto lo hacía con los brazos abiertos, para simular ser un cóndor de los Andes (Herrera & Monge, 2012).

Según Juan Albán, líder de la unidad de cultura y turismo, alrededor de treinta mil turistas nacionales y extranjeros visitan Pujilí durante esta celebración. Sin embargo, se genera una problemática en cuanto a la difusión y aprendizaje cultural de los principales íconos de este lugar (J. Albán, comunicación personal, 2019). La escasa información que proporcionan las actuales instituciones del cantón, no comunican ni difunden conocimientos que generen interés en los usuarios que lo visitan (Arcos & Soria, 2017). Si bien, el Ministerio de Cultura y Patrimonio como entidad rectora contribuye a la difusión de la fiesta del Corpus Christi mediante videos promocionales, afiches informativos o actividades artísticas como ferias de danza, pintura y demás, éstas no profundizan la significación del personaje principal de esta festividad, aquello que distingue a Pujilí de otras ciudades, de tal forma que este medio de difusión causa monotonía y desinterés por parte de la población.

Según Aníbal Jaramillo, dirigente del grupo de baile “El Danzante”, el desinterés cultural por parte de las autoridades y a su vez de la población ha generado una gran desvalorización cultural. No obstante, la modernización es un elemento clave que ha invadido a la sociedad actual que provoca una pérdida de identidad y por ende el desconocimiento de los principales íconos que distinguen al cantón de otros lugares. Asimismo, manifiesta que, la escasez de promoción cultural por parte de los responsables de arte y cultura genera tergiversación de la información, lo cual, ocasiona que los habitantes transmitan reseñas erróneas a los usuarios externos, pues al no contar con espacios que difundan la información necesaria, los visitantes acuden a centros privados que brindan servicios de turismo, los mismos, que en

ocasiones no cuentan con datos verídicos y se limitan a cumplir con su responsabilidad social (A. Jaramillo, comunicación personal, 2019).

Por otro lado, la falta de ejecución de proyectos culturales y la inexistencia de partidas presupuestarias por parte de municipalidades anteriores, han afectado el nivel turístico y económico del cantón al no contar con espacios culturales que llamen la atención del visitante.

Así, ante lo anteriormente expuesto, se define como problema de investigación la siguiente pregunta: ¿Cómo promover el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí a través de un museo interactivo? La idea a defender en la investigación, se plantea como: El diseño de un museo interactivo promueve el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.

Dentro del proceso analítico para el desarrollo del proyecto de titulación, se establece como objetivo general, diseñar un museo interactivo para promover el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí; el resultado de este estudio, se enfocará en el redescubrimiento de la identidad cultural en este cantón, con el fin de contribuir con la difusión cultural y llegar a un mayor número de usuarios.

Para alcanzar el objetivo general, se plantea como objetivos específicos los siguientes; el primer objetivo consiste en identificar procesos interactivos de difusión de aprendizaje cultural para la aplicación en diseños conceptuales basados en el danzante de Pujilí. El segundo objetivo específico, consta en establecer los factores culturales relevantes del danzante de Pujilí para el desarrollo de propuestas. El tercer objetivo específico plantea determinar las características funcionales, estético - formales y simbólicas del museo para la definición de las relaciones objeto – usuario. Finalmente, el cuarto objetivo consta en proponer un museo interactivo para la difusión del aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.

El proyecto tiene un enfoque cualitativo puesto, que se describirán las características más representativas del elemento de estudio para su aplicación en diseños conceptuales, es decir, se analizarán los elementos más representativos del objeto de estudio que permitan la generación de una propuesta de diseño basada en un análisis formal, funcional y estético y

simbólico. El alcance es de tipo descriptivo de modo, que se especificarán las particularidades y tipos de interacción manejadas en la propuesta de diseño, las mismas que permitirán generar una relación entre el usuario y el entorno. Como proceso específico, se considerará los requerimientos y necesidades del producto, el diseño conceptual, desarrollo del diseño, diseño de detalle y la validación de sus características formales y funcionales a través de la elaboración de una propuesta digital, al considerarse, que se trata de una metodología que se adapta en el proyecto de investigación.

Según el Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida (2017), el estado garantiza la conservación de saberes ancestrales con el fin de generar productos colaborativos con las comunidades. El objetivo 2 del documento textualmente dice: “afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas”. (p.60). Por lo tanto, este proyecto de investigación, se justifica al está orientado a la creación de espacios direccionados a promocionar la identidad cultural ecuatoriana mediante el empleo de conocimientos ancestrales que serán plasmados en la propuesta de diseño.

Al tratarse de un proyecto cultural y social, el Ministerio de Cultura y Patrimonio, interviene como ente rector y ampara proyectos focalizados en la memoria social y el patrimonio cultural, por tal razón destina cierto financiamiento que favorece la creación de proyectos que nacen de la propia ciudadanía y que permiten el fomento, la investigación, promoción, conservación y difusión de la memoria social y patrimonial del país (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2019).

Para el desarrollo del proyecto de investigación, se seleccionó al cantón Pujilí como lugar de estudio para la implementación de la propuesta, debido a que esta ciudad no cuenta con espacios que permitan difundir o adquirir conocimientos culturales de manera óptima, pues la única forma de difusión con la que este lugar cuenta es a través de ciertas exposiciones como cuadros y fotografías, que se encuentran plasmadas en las instalaciones del GAD Municipal del cantón. En tal sentido, los beneficiarios directos serán los propios ciudadanos del cantón, así como sus visitantes. Es importante mencionar que, mediante la presente investigación, se rescatará la identidad cultural que, a través del tiempo, se ha perdido por diversos factores, con el empleo de herramientas y estrategias interactivas que motiven el aprendizaje cultural en este lugar, además, se cuenta con los permisos necesarios y los

contactos de profesionales e historiadores que proporcionarán información pertinente para realizar la investigación.

La problemática presentada refleja un tema de actualidad que involucra a todos los interesados en conservar, difundir y profundizar la identidad cultural, las festividades tradicionales, los elementos icónicos y ancestrales de un lugar, en tal sentido, se reafirma la importancia de este proyecto de investigación puesto que permite la búsqueda de medios creativos que repotencien la identidad cultural del cantón Pujilí y difundan información en base a conocimientos históricos. Este proyecto es factible para su concepción debido a, que se cuenta con información teórica en libros e investigaciones en cuanto a la historia del danzante y sus inicios. Además, se cuenta con el interés por parte de las autoridades y de la ciudadanía del cantón Pujilí en promocionar y difundir este aprendizaje a mayores usuarios.

El desarrollo de la propuesta contribuirá a las formas de exposición y difusión cultural que han manejado las actuales instituciones, pues al emplear conceptos interactivos en el campo de la educación y específicamente en espacios de exposición museística, se llegará a un mayor número de usuarios, se emplean nuevas estrategias de aprendizaje que llaman la atención de las personas y le permiten crear experiencias y fortalecer sus habilidades cognitivas.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

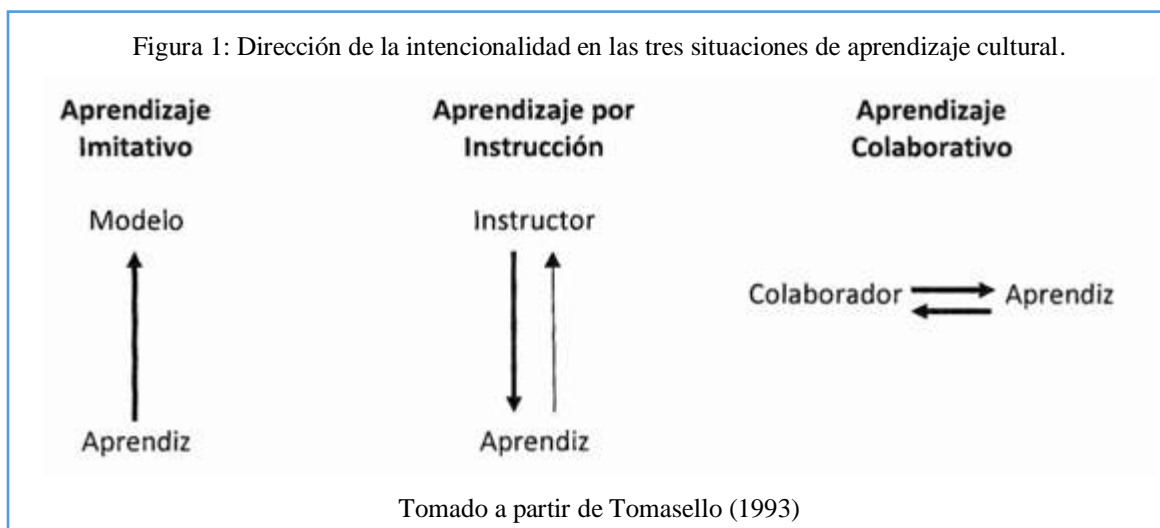
1.1 Aprendizaje cultural, identidad y patrimonio cultural

Según la teoría constructivista de aprendizaje de Jean Piaget (1969), el aprendizaje es un proceso, mediante el cual, el ser humano crea conocimiento a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas y modifica sus esquemas y estructuras cognoscitivas a partir de un proceso de asimilación y de acomodación (como se cita en Zambrano et al., 2016). En tal sentido, la asimilación, se refiere al modo en que un organismo percibe un estímulo externo, que se traduce como una experiencia, que se comprende bajo una estructura mental. Por otro lado, la acomodación es un proceso, mediante el cual, el sujeto transforma sus esquemas cognitivos y los incorpora en nuevos objetos en respuesta a las demandas del entorno. Mediante los procesos de asimilación y acomodación, se reestructura cognitivamente el aprendizaje del ser humano en su proceso de desarrollo. Como plantea Piaget, la asimilación y la acomodación interactúan mutuamente en un proceso regulador de equilibrio que permita establecer una realidad más enriquecedora para el sujeto.

Por otra parte, el conocimiento es producto de la interacción entre el sujeto y el objeto, de tal modo que éste, no se centra sólo en el estudio individual del objeto o del sujeto sino en la interacción de ambos, es así como el aprendizaje, se determina por etapas de desarrollo que atraviesan la formación del conocimiento. Sin duda, la teoría de Piaget presentó un importante escenario de aprendizaje individual donde, se proporciona una visión más coherente y consolidada del desarrollo cognitivo del ser humano desde su nacimiento hasta llegar a la adultez (Zambrano et al., 2016).

A partir del aprendizaje individual, se concibe al aprendizaje social como una forma de estimulación que juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo del ser humano dentro de un entorno social, una instancia de éste involucra al aprendizaje cultural, en el cual, la intersubjetividad y la posibilidad de tomar la perspectiva del otro son factores fundamentales en el proceso original de aprendizaje y en el proceso cognitivo resultante. El desarrollo del aprendizaje, se presenta en tres formas diferentes; aprendizaje imitativo, aprendizaje por instrucción y aprendizaje colaborativo. Según Tomasello et al., (1993), el

aprendizaje imitativo comprende dos elementos principales, el modelo y el aprendiz, este método implica básicamente una toma de perspectivas. En cuanto al aprendizaje por instrucción, se fundamenta en el concepto de agente mental que engloba la sucesión y la coordinación de perspectivas, es decir, la intersubjetividad. En cambio, el aprendizaje colaborativo incluye el concepto de agente mental, pero abarca la integración de perspectivas mediante la intersubjetividad reflexiva.



La figura 1 muestra los tres modelos de aprendizaje cultural mencionados anteriormente, en donde, se presenta a modo de esquema la dirección e intensidad de interacción que existe en cada uno de ellos. En el aprendizaje imitativo, la flecha se direcciona en forma perpendicular y en un solo sentido, lo cual, indica los esfuerzos del aprendiz por seguir al modelo en el proceso de aprendizaje. En el aprendizaje por instrucción, se presentan dos flechas asimétricas que revelan los esfuerzos del aprendiz por acoger las diversas perspectivas del modelo para aprender de ellas mediante un proceso de intersubjetividad asimétrica. Finalmente, en el aprendizaje colaborativo, se observan dos flechas simétricas que demuestran el esfuerzo de cada participante con el fin de aprender el uno del otro al emplear un proceso intersubjetivo simétrico.

Tomasello et al., (1993), menciona que, el aprendizaje cultural, se entiende como un proceso de aprendizaje social humano que consiste en la transmisión de conductas y de información entre los miembros de la especie, por lo cual, se considera un fundamento psicológico en la evolución cultural, se califica como inverosímil otra forma de aprendizaje social. En tal sentido, el aprendiz no solo centra su atención en la actividad del sujeto modelo, sino que

trata de observar el escenario como lo observa el otro, de tal modo que aprende a través del otro usuario, por ende, el entorno es un factor fundamental en el proceso de aprendizaje cultural del ser humano. El aprendizaje y la cultura están estrechamente vinculados con el desarrollo individual, pues la cultura abarca un conjunto de formas de vida y costumbres que caracterizan a un grupo en un determinado entorno. Por lo tanto, el aprendizaje de la cultura implica la constante preparación y disposición de resolver las situaciones vitales individuales y colectivas de la sociedad.

La cultura e identidad cultural, se conciben como un conjunto de valores, creencias, costumbres y comportamientos de un grupo social, los cuales, tienen influencia sobre el proceso de toma de decisiones del ser humano y a su vez permiten la concepción de un sentimiento de pertenencia. La UNESCO (2015), define a la cultura como un conjunto de rasgos espirituales, materiales y afectivos que distinguen a una sociedad de otra (Ballesteros et al., 2018).

Por otro lado, el Patrimonio Cultural simboliza un medio de compatibilidad entre individuos de un determinado grupo, los cuales, se sienten identificados y son parte del mismo durante la elaboración de significados sociales. A partir de lo anterior, el patrimonio constituye un espacio de cooperación social, en el cual, es posible tener sentimientos de pertenencia en cuanto a valores culturales similares compartidos. En este sentido, el patrimonio cultural es un área donde los bienes materiales, así como los valores inmateriales generan un sentido en la memoria de las personas. En cuanto a la Educación Patrimonial, este proceso de tipo pedagógico, se basa en los conocimientos y saberes que permanecen en una sociedad y permiten que los bienes patrimoniales, se transformen en medios de aprendizaje que permitan la conexión entre los individuos y la diversidad cultural que contiene su entorno, este proceso estará apoyado por otros campos del conocimiento y entidades que le permitan alcanzar sus metas y objetivos principales (García, 2010).

El Patrimonio Cultural es un espacio de interacción social, en donde, se demuestra la memoria e identidad de una determinada sociedad o comunidad. No obstante, en la actualidad, se logra visualizar que estos lugares han perdido el verdadero sentido y significado para las personas que habitan en ellos, además, el tiempo, se ha encargado de convertirlos en espacios olvidados, de tal forma, que se declara así una muerte social del

patrimonio cultural y se convierte en una actividad económica más, o en el peor de los casos, sólo representa un valor importante para especialistas y estudiosos en el tema. Es por esto, que la situación, se concibe como una necesidad urgente de crear procesos educativos que involucren la reapropiación cultural y social en donde el ciudadano refuerce sus valores simbólicos y los aplique en su vida diaria. Por su parte, la educación patrimonial, se considera un camino que permite construir redes cognitivas y afectivas que promuevan la participación de la sociedad y por ende la revalorización del patrimonio tangible e intangible (García, 2016).

El artículo 377 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el capítulo primero, Inclusión y Equidad de la Sección Quinta en el tema Cultura, textualmente dice:

El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. (Constitución del Ecuador, 2008, art. 377)

Cabe recalcar que el Estado es una organización que ampara el ejercicio pleno de los derechos culturales, no obstante, es necesario la generación de nuevas formas creativas de diseño que rompan esquemas de lo cotidiano y se adapten a los modos de aprendizaje de la sociedad actual. El Diseño como tal es una profesión, que se mantiene en constante innovación mediante nuevas formas de conceptualización y de visión ante novedosas fuentes de creatividad.

Desde el comienzo, el ser humano ha investigado diversos métodos y medios que le han permitido manifestar sus ideas, necesidades, sentimientos y pensamientos, con el fin de generar un vínculo con las demás personas, en tal sentido, surgen las primeras muestras artísticas en donde, se plasman los diferentes rasgos culturales de una sociedad. García, (2016), propone el análisis de la educación patrimonial mediante la aplicación de dimensiones pedagógicas cuya intervención será de gran importancia para el campo educativo, para lo cual, empleó como metodología instrumentos conceptuales y operativos que le permitieron la programación de procesos de educación enmarcados en un área

patrimonial que permitan definir estrategias eficaces para el aprendizaje del patrimonio y la intervención de la sociedad.

De igual forma, Ruiz (2011), propone un método de difusión cultural enfocado en la realidad aumentada y el mundo virtual; se toma en consideración que la aplicación de nuevas tecnologías en el aprendizaje cultural han generado mejores resultados en los usuarios en cuanto a la difusión y comunicación del mismo, para lo cual, el autor emplea una metodología documental en donde recoge información en base a resultados de las experiencias de investigaciones anteriores que demuestran la eficacia de la aplicación de esta tecnología, y concluye así que la realidad aumentada, se considera una herramienta con gran potencial para la difusión patrimonial y la generación de valores culturales, además, esta estrategia permitirá enriquecer el contenido impartido en estos medios mediante una visión real del entorno estudiado.

En cuanto a la difusión del aprendizaje cultural, hoy los museos han sido considerados como las principales instituciones que permiten la transmisión, difusión y edificación de conocimientos. Barrera (2012), presenta a modo de ejemplos, una serie de estrategias pedagógicas e interactivas que permiten difundir temas relacionados con el patrimonio histórico y cultural de un determinado lugar, en este caso del Museo Santa Clara. La investigación, se enfoca en obtener dos objetivos, el primero, se centra en el principio de inclusión, es decir, que se llegue a un público diverso, y el segundo objetivo, examina la parte didáctica e interactiva que permite crear una relación entre el patrimonio y los conocimientos impartidos en el museo, para lo cual, el autor emplea como metodología de investigación un plan museológico que parte de la planeación de la propuesta. Finalmente, la investigación concluye con la creación de un programa educativo para el museo estudiado, de tal forma, que se logra alcanzar los objetivos propuestos mediante estrategias interactivas que permitan una mejor difusión de aprendizaje cultural e histórico para el usuario.

Investigaciones como estas demuestran la importancia de crear proyectos enfocados en la difusión patrimonial que permitan conectar al usuario con el entorno y le generen mayor interés en cuanto al aprendizaje adquirido, el empleo de herramientas tecnológicas es sin duda un elemento indispensable en el desarrollo de una propuesta de diseño enfocada en solucionar el problema de difusión cultural en la sociedad actual.

1.2 Elementos simbólicos del danzante de Pujilí

Pujilí es un cantón de la Provincia de Cotopaxi, situado en los páramos occidentales de la Cordillera de los Andes. Su cabecera cantonal es la ciudad de Pujilí en donde, se congrega gran parte de su población total. De acuerdo con datos registrados por el Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Intercultural del Cantón Pujilí: GADMIC Pujilí (2019), en inicios este pueblo estuvo habitado por aborígenes Panzaleos, quienes en su mayoría eran agricultores, alfareros y personas dedicadas a la ganadería y el pastoreo. Según Naranjo (2002), Pujilí proviene del vocablo quichua *Pugshili* que significa “Posada de Juguetes”, pues, en sus alrededores algunos de sus pobladores, desde antes de la llegada de los españoles, mantienen como tradición principal la alfarería, mediante la cual, producen diversos objetos como juguetes, vajillas, tejas y elementos decorativos, donde, se aprecia y valora el talento de los pujilenses (como se cita en Pichucho & Segovia, 2014).

Fabara (2002), menciona que, en la época prehistórica, Pujilí estuvo gobernado por el Cacique Mayor Alonso Sancho Jacho Cápac y habitada por un pueblo indígena precolombino, que se asentó al pie del monte Sinchaguasín. En el año 1570, Pujilí fue denominado Asiento Doctrinero del Señor Doctor San Buenaventura de Pujilí, por Fray Eugenio López y los primeros misioneros franciscanos que habitaron en este lugar y evangelizaron a los indios. Posteriormente, Pujilí obtuvo el título de Villa que fue conferido por cabildos sucesivos; finalmente, ya en el período republicano y luego de la separación de Ecuador de la Gran Colombia, Pujilí fue reconocido como Cantón por la Asamblea Nacional Constituyente, liderada por Pedro Moncayo en la ciudad de Guayaquil el 14 de octubre de 1852.

De acuerdo con Castillo (2018), el cantón Pujilí cuenta con tierras fértiles que proporcionan a sus pobladores una abundante producción agrícola y ganadera. En este lugar, se enfatizan legendarias tradiciones y costumbres que actualmente, se mantienen gracias a la memoria colectiva de sus habitantes, lo que lo convierte en un lugar de encantos únicos cuyos complementos son sus atractivos turísticos y su cultura (como se cita en Albán & Jaya, 2019).

De acuerdo al argumento de Acurio (1998), Pujilí guarda con minuciosidad un legado infinito de leyendas, herencias, costumbres, formas de vida materiales e intelectuales, las mismas que enlazan remotos recuerdos, que se aferran en los corazones y en las mentes lúcidas de todo pujilense que une orgullosamente el pasado ancestral con el presente inédito, sin dejar de proyectar un fascinante futuro, pues olvidar, renegar e ignorar el ayer, equivaldría a crear una sociedad vacía, carente de identidad.

En relación con el argumento expuesto, surge la urgente necesidad de investigar esta cultura en otros tiempos, de tal modo, que se considere la fusión entre los nativos *puxilies* y los valerosos conquistadores quienes originaron una raza enérgica y altiva, llena de características únicas que los distinguen y conservan, tales como, dedicación, esfuerzo, creatividad, talento, religiosidad y demás valores éticos y estéticos que enaltecen a la sociedad y al cantón. Es así como Pujilí, se distingue de otras ciudades por ser un lugar que conserva su cultura y sus tradiciones, conocido como la tierra del danzante y emporio musical, además, de ser uno de los primeros cantones formadores de profesionales en la educación, este lugar cuenta con una amplia historia vinculada con su cultura popular (Lidioma & Jácome, 2015).

En tal sentido, el Centro Interamericano de Artes Populares (CIDAP, 2016), expresa que, el cantón Pujilí cuenta con profundas raíces religiosas que han generado el origen de diversas festividades. Además, la conquista española fue el factor fundamental para el nacimiento del sincretismo cultural y religioso. Por su parte, los pobladores pujilenses conservan raíces religiosas que fueron heredadas de los padres franciscanos y que posteriormente surgieron de órdenes religiosas que plantaron en la comunidad cuantiosos actos de fe y religiosidad.

Como expresa Acurio (1998), dentro de las celebraciones religiosas y culturales, se consideran al Pase del niño y las Octavas de Corpus Christi como las más relevantes. Sin embargo, existen otras celebraciones como el matrimonio indígena, los finados y el abanderado de las almas, que son consideradas festividades que mantienen una connotación propia en donde cada personaje tiene un protagonismo y función especial. El Pase del Niño es una fiesta religiosa cuyo objetivo, se centra en rendir culto a la sagrada imagen del Niño de Isinche. Esta celebración, se realiza en el mes de diciembre en medio de una profunda fe y regocijo que incluye a creyentes y no creyentes, pues, la fiesta involucra la participación

de numerosos personajes, cada uno con una función y vestuario diferente. El prioste es uno de los personajes principales pues es quien organiza la celebración, éste a su vez integra a más personajes tales como; tres reyes, un mayordomo, cantoras, saumeriantes, caporales, chinas, negros, yumbos, payasos, *ashangueros*, y una banda de música popular que alegra y entona villancicos y alabanzas al adorado Niño de Isinche.

Por su parte, la principal celebración para el cantón Pujilí es la denominada Octava de Corpus Christi, declarada Patrimonio Cultural Intangible de la Nación desde el 2001. Esta festividad, se manifiesta como una fiel muestra de sincretismo cultural religioso en donde, se exponen diversos componentes culturales y ancestrales donde, se contempla al danzante como elemento principal. Este personaje cuenta con una majestuosa indumentaria y una armoniosa danza, que se envuelve en el compás del tambor y del pingullo, acompañado de otros personajes, además, de numerosas comparsas pertenecientes al mismo cantón y provenientes de otras ciudades y provincias del país. Esta importante celebración enaltece las principales calles del cantón y revive una parte de la historia cultural y ancestral del Corpus Christi (Acurio, 1998).

La celebración de Corpus Christi es considerada una leyenda hecha realidad por los pujilenses, pues, la historia cuenta que antiguamente los hacendados ordenaban a los huasipungueros, yapaneros o más conocidos como peones, realizar esta fiesta, en donde los dueños de cada hacienda contaban con imágenes que eran traídas por los españoles y que mantenían un importante significado religioso, el cual, se conjugaba con tradiciones indígenas, puesto que, en esta celebración, se rendía homenaje al Dios Sol y se agradecía por las cosechas obtenidas durante la mitad del año. Dicho en palabras del antropólogo Diego Velasco (2018), durante la Colonia, los misioneros congregaron la fiesta aborígen del *Inti Raymi* conocido como solsticio de verano, con la conmemoración del Corpus Christi por la similitud existente entre el sol y el símbolo de la Santa Custodia (El Telégrafo, 2018).

Se cree que antiguamente, las culturas precolombinas asentadas en lo que hoy es Ecuador, rendían cultos a la Pachamama y a sus dioses, el Taita Inti y la Mama Killa, mediante diversos ritos que eran expresados a través de danzas en las que los llamados “*apus*”, jóvenes, vestían indumentaria que era adornada con oro y plata; además, usaban cascabeles en sus piernas que sonaban al ritmo de la música. La historia cuenta que los *apus* danzaban

alegres al dar vueltas y saltos cortos todo el día hasta llegar al tempo del padre sol “Inti yaya” y terminaban en una plaza central en donde danzaban con mayor ritmo y entusiasmo (CIDAP, 2016).

Como expresa Vizuet (1998), la danza fundamenta su origen según la Biblia, en donde, se menciona que:

“David danzó delante del Arca de la Alianza; las mujeres danzaron para celebrar la muerte de Goliat; Miriam y sus doncellas danzaron para expresar su regocijo por el paso del Mar Rojo; Salomé danzó ante la cabeza de Juan Bautista. Para los hebreos la danza significa alegría y exaltación. Para todas las cosas hay sazón, y todo lo que se quiere debajo del cielo tiene su tiempo, (...). Tiempo de llorar y tiempo de reír; tiempo de cantar y tiempo de bailar”. (p.152)

En relación con la cita expuesta, la danza constituye un acto de celebración y regocijo, enfocado en creencias religiosas, que se manifiesta a través de diversas culturas que dejan un legado a futuras generaciones.

Según datos históricos, la primera celebración de Corpus Christi tuvo lugar en el año 1247 en Bélgica. Diecisiete años después, el Papa Urbano IV extendió esta fiesta a todo el mundo católico al considerarse una conmemoración en honor de la Eucaristía por llevarse a cabo en el mes de junio, el día jueves después del primer domingo de Pentecostés (Otáñez & Naranjo, 2017).

Por su parte, se cree que esta celebración tuvo sus inicios en el cantón Pujilí desde el siglo XVI, aproximadamente sesenta días después de la Pascua de Resurrección. Además, se presume que en el mes de mayo comenzaban las primeras misas y celebraciones, en las cuales, las personas danzaban por tres días consecutivos con vestimenta típica y cascabeles amarrados a sus piernas. A la semana siguiente procedían a trasladarse a la comunidad de Alpamalag en donde alquilaban los elaborados y elegantes trajes del danzante, que según la tradición indígena era conocido como “*tushug*” que significaba bailarín, sacerdote o propiciador de la lluvia, el mismo, que llevaba en su mano derecha un accesorio fabricado en alambre y adornado con aves, conocido como alfanje (CIDAP, 2016).

De acuerdo con Quinatoa (1991), la arqueología ha demostrado la presencia de diversas figuras y representaciones de danzantes que contenían una gran suntuosidad de adornos y elementos decorativos. La Figura 2 constituye una escultura que demuestra la representación humana de un posible danzante perteneciente a la cultura Jama Coaque, la cual, corresponde al período 350 a.C al 1533 d.C. Este personaje rendía culto a sus dioses al bailar con los brazos abiertos con el fin del simular ser un cóndor de los Andes hecho, que se evidencia gracias al hallazgo de estas figuras en donde, se contemplan elementos con similares características a las de los danzantes actuales de la fiesta de Corpus Christi (como se cita en CIDAP, 2016).

Figura 2: Danzante, Cultura Jama Coaque 350 a.C-1533 d.C.



Tomado a partir de <http://exposicionesdearte.blogspot.com>

Con respecto a la vestimenta del danzante, el CIDAP (2016), expresa que este atuendo es rico en colores y accesorios cuyo uso es exclusivo para la danza de los hombres. En tiempos del Tahuantinsuyo, se cree que los trajes de danzantes eran adornados con oro, especialmente la parte que cubría la cabeza de este personaje. Julián Tucumbe es un pujilense, que se ha dedicado al estudio e interpretación del significado de los elementos compositivos del traje del danzante. Tucumbe, menciona que, el cabezal del danzante tiene su origen en Nueva España, pues, este elemento hasta la actualidad cuenta con plumas de pavo real, un ave oriunda de Europa, que se logra visualizar en la parte superior del cabezal.

Este accesorio tenía un diseño barroco en donde sus elementos principales eran los espejos que simbolizaban luceros, estos eran combinados con perlas y mullos bordados a mano. En ciertos cabezales, se lograba visualizar la silueta de un animal del páramo, además, en la parte frontal denominada *frentecullqui*, frente plateada, se visualizaba la letra M que, según investigadores, representaba la inicial de Mama Ocllo quien fue esposa de Manco Cápac, el primer gobernador y fundador de la cultura Inca.

De acuerdo a referencia anterior, en la actualidad este componente ha sido modificado en cuanto a los materiales que son empleados para su fabricación, el cabezal está conformado por un armazón de madera revestida de tela espejo y acompañada de elementos decorativos de gran valor tales como, monedas de oro y plata, crucifijos, perlas, medallas, espejos, botones y mullos de colores que simbolizan la riqueza del cantón. Este accesorio, se complementa con penachos de plumas de cóndor, avestruz o pavo real que representan el poderío y libertad que esta ave tiene sobre los páramos andinos.

Además, el cabezal cuenta con un sombrero blanco elaborado con tela de lana denominada bayeta y adornado con finas líneas de colores pintadas a mano, así como monedas colgantes de donde, se desprende una macana finamente bordada, la cual, llega a la altura de los hombros, esta prenda recubre la cabeza del danzante si éste requiere descansar y se despoja del cabezal. Otro accesorio, que se logra visualizar en el cabezal son las cintas de colores, que representan el arcoíris o *cuychi*, a estos elementos, se adicionan adornos elaborados en marfil que le otorgan un mayor atractivo visual.

La cola, macana o espaldar, son piezas esenciales que complementan el cabezal. Este elemento de forma rectangular constituye el ornamento con mayor dimensión, pues, sobrepasa la cintura del danzante, su función es cubrir la zona superior de la espalda, puesto que, se encuentra enlazada con la parte superior y posterior del cabezal. Su estructura está elaborada en base a una estera, la cual, es forrada a mano con cintas de diversos colores, mullos, perlas, espejos y bordados que representan eventos eclesiásticos tales como la eucaristía, el cordero de Dios, la cruz católica, además, de flores y figuras de animales.

Cabe recalcar que el valor de la indumentaria, se expresa en la calidad de sus bordados, decoración y perfección del conjunto. Otro componente de la indumentaria del danzante es

el yugo; esta prenda, se sujeta en la parte posterior del danzante, desde la cintura hasta los pies. El yugo está conformado por una estructura básica de madera, cubierta por sedas de aproximadamente diez colores, tales como verde, amarillo, rojo, blanco, celeste, plomo, azul, púrpura, rosado (CIDAP, 2016).

La pechera o *tajalí*, es una pieza de tela rectangular que cubre el pecho del danzante, en algunas ocasiones, se visualiza una figura de una equis. En el diseño de este accesorio, se conciben bordados de flores y decoraciones con monedas antiguas, cintas de colores, piedras, perlas y otros elementos que lo adornan. De la misma forma, el delantal o faldón es una pieza rectangular, que se ubica en la parte delantera inferior que cubre las piernas del danzante, este elemento está elaborado con telas brillantes, como satín, brocado, seda o damasco, las cuales, son bordadas y decoradas a mano con pequeños espejos, lentejuelas y cintas de colores.

La indumentaria base del danzante consta de un pantalón y camisa blanca; el pantalón es ancho y holgado para facilitar el movimiento de las piernas durante el baile del danzante. Además, se coloca una prenda denominada enagua delante del pantalón, la cual, es confeccionada con tela blanca y encajes anchos, que se sujetan a la cintura. Por otro lado, el danzante utiliza en sus manos guantes blancos que simbolizan la pureza y el trabajo de los pueblos andinos.

Como cita el CIDAP (2016), antiguamente los danzantes utilizaban como calzado las *ushutas*, que eran una especie de alpargatas elaboradas con cabuya, una planta típica y muy empleada en las labores diarias y agrícolas de la comunidad. Con el pasar del tiempo este tipo de calzado ha desaparecido; sin embargo, la tradición, no se ha perdido, pues, los danzantes actuales utilizan alpargatas elaboradas con fibras sintéticas de diversos colores para bailar. Además, se colocan cascabeles, que son bolas de metal o cobre sujetadas con correas de cuero, a los tobillos del danzante, las cuales, le permiten marcar el ritmo acorde al compás del tambor y del pingullo.

Para complementar la vestimenta del danzante, el alfanje es un accesorio fabricado en lata, madera o hierro que es llevado por el danzante en su mano derecha, este elemento representa el poder sacerdotal y la guía de la comunidad. Antiguamente, el alfanje era fabricado

completamente en oro y simbolizaba una planta de maíz que sólo podía ser utilizado por un Sumo Sacerdote (CIDAP, 2016). Es importante mencionar que cada elemento que configura la indumentaria del danzante es considerado parte de la identidad cultural de este pueblo, debido a que guarda un significado único y especial, que se encuentra relacionado con la naturaleza y la riqueza ancestral del cantón.

Tabla 1

Expresiones simbólicas en la vestimenta del danzante

VESTIMENTA DEL DANZANTE DE CORPUS CHRISTI	
	<p>El cabezal: Este accesorio está conformado por una pieza alta con forma escalonada, que se relaciona con la cruz andina, representa lo alto, el cielo y la ascensión; a su vez cuenta con plumas de avestruz, pavo real o cóndor, que se conciben como aves sagradas para el pueblo andino, puesto que, habitan en el <i>hanak pacha</i> (mundo de arriba), por lo que se cree, que se encuentran cerca de las deidades. En su armonía cromática predomina el color dorado y el amarillos que significan riqueza por la cosecha, a esto, se suma una gran variedad de colores que representan el arcoíris y que reflejan una energía de festividad y regocijo (López, 2016).</p>
	<p>Cola, macana o espaldar: Esta pieza tiene una forma rectangular de gran dimensión. Generalmente las figuras rectangulares representan equilibrio; por otro lado, el espaldar cuenta con diversos bordados que representan la riqueza del cantón.</p>



Yugo: Este elemento está conformado por diversas tiras de tela de colores que representan los colores del arcoíris, lo cual, emana una energía propia de celebración.



Pechera o tajallí: Consta de una pieza en forma escalonada producto de la unión entre un cuadrado y un rectángulo, estas figuras evocan estabilidad en la estructura. En este accesorio, se visualiza cuatro círculos que, basado en el pensamiento andino, representan las cuatro estaciones del año, además, cuenta con una figura tridimensional en el centro que simboliza el sol.



Delantal o faldón: Esta pieza mantiene una cosmovisión indígena que representa la naturaleza por los bordados de aves que contienen, por otro lado y según el pensamiento andino, este elemento simboliza el bajo mundo, contiene cintas en zigzag de diversos colores que representan las serpientes que habitan en el inframundo.

Tomado a partir de López & Devalle (2016).

La Figura 3 constituye un esquema en donde, se resumen los elementos que conforman la vestimenta del danzante de Pujilí, así como su representación y significado simbólico.

Figura 3: Vestimenta y simbología del danzante de Pujilí.



Tomado a partir de Montenegro (2014)

Además, la celebración de Corpus Christi involucra la participación de diversos personajes que acompañan al danzante, por lo que Vizúete (1970), cita los más importantes, los cuales, se detallan, a continuación:

Tabla 2

Personajes del Corpus Christi de Pujilí

PERSONAJES DEL CORPUS CHRISTI	DESCRIPCIÓN
Alcalde	Este personaje es el encargado de la organización de las fiestas durante todo el año, principalmente el Corpus Christi. Su trabajo empieza con tres meses de anticipación en donde busca amigos o familiares que asuman el cargo de priostes comprometiéndolos a participar en esta festividad, este proceso, se denomina <i>jocha</i> . El alcalde toma en su mano derecha un accesorio denominado “vara” que consta de un objeto circular elaborado en chonta y revestido con sortijas de plata, cintas de colores y una Cruz de plata impregnada en uno de sus extremos, esta insignia simboliza autoridad sobre la comunidad.
Prioste	Este personaje, se coloca junto a su esposa y familia en primera fila durante el desfile de Corpus, su función es la de proporcionar comida y bebida a todos los asistentes. Con sus manos sujeta el guion, insignia que representa el priostazgo en la celebración; este objeto está elaborado en metal plateado y mantiene una forma cilíndrica de aproximadamente dos metros de altura, cuenta con una media luna decorada con piedras preciosas, mullos, conchas y cintas de colores de donde sobresale una cruz de gran tamaño con similar decoración.
Oficiales: tamboneros y pingulleros	Los oficiales son músicos experimentados que han participado en la festividad del Corpus Christi durante muchos años. El tambor es un instrumento utilizado en esta celebración, el cual, es elaborado con cuero de borrego previamente curado con el fin de evitar su deterioro o destrucción. El pingullo es otro de los instrumentos entonado por los oficiales, este objeto es una especie de flauta de bambú que no contiene nudos.
La mujer del danzante	Este personaje mantiene una distancia prudente y una actitud respetuosa ante el danzante. Viste anacos de bayetilla, rebozos de seda, sombrero de paño, amplias fajas en su cintura, collares, aretes, pulseras y cintas de diversos colores en su cabello. Su función es la de cargar la indumentaria del danzante y en ocasiones el cabezal si otro de los personajes no lo

	hace. La mujer siempre estará pendiente de satisfacer los requerimientos del danzante.
Jochantes	Estos personajes son quienes ayudan y proporcionan diversos elementos para el desarrollo de la celebración de Corpus Christi tales como indumentaria del danzante, banda de músicos o a su vez oficiales, alimentos, entre otros.
Huma Cuida	Este personaje, se lo conoce también como, <i>Huma Marca</i> , su función consta en cuidar el cabezal del danzante si el personaje no lo usa, sobre el <i>Huma Cuida</i> recae la responsabilidad en caso de pérdida de cualquier detalle en el cabezal y en el resto de indumentaria del danzante.
Cargador	Este personaje tiene a su servicio al <i>Huma Cuida</i> , el cargador es quien llevará el cabezal del danzante si éste, se despoja del mismo para descansar, además, cumplirá con los deseos del danzante.
Cantineros	Estos personajes son los encargados de suministrar al alcalde y demás personajes las bebidas alcohólicas que son repartidas a los espectadores. Algunos de esos extractos son: chicha de jora, aguardiente, anisados, mistelas, entre otros.
Bodegueros	Son los encargados de resguardar las pertenencias del alcalde y de los sacerdotes durante los días de celebración con el fin de evitar el hurto de estos objetos.
Cocineros	Son los encargados de preparar los alimentos para todas las personas que participan en esta celebración. Generalmente la comida es preparada en cocinas de leña previamente recaudada en las jochas.
Servicios	Son personas de confianza del alcalde y sacerdote, su función es proporcionar comida y bebida a los invitados.
Aguateros	Son personas encargadas de suministrar el agua suficiente para la preparación de los alimentos, antiguamente el cantón Pujilí no contaba con un buen servicio de abastecimiento de agua potable.
Coheteros	Estas personas, generalmente hombres, son los encargados de lanzar la pirotecnia y juegos artificiales que anuncian el inicio de la celebración de Corpus Cristi.
Ropayo	Son las personas que poseen la indumentaria del danzante y la alquilan durante la celebración. Se cree que estas prendas tienen diversos orígenes, algunas son heredadas de sus antepasados, otras compradas y otras confeccionadas por su propia habilidad. En cuanto a la camisa, pantalón, mangas, enagua y encajes, se dice que serán nuevos y adquiridos por el mismo danzante.

Ropacatig	Este personaje es el encargado de vestir y desvestir al danzante. Dentro de sus funciones, también, incluye la responsabilidad de cuidar de posibles daños y pérdida la indumentaria del danzante.
Mayordomo	Este personaje realiza diversas compras de comida y bebida para el disfrute y júbilo de los acompañantes.
Invitados y acompañantes	Conformados por familiares y amigos del prioste, del alcalde y demás personajes principales. Además, se unen a la celebración personas pertenecientes y no pertenecientes a la comunidad.
La banda de pueblo	Después de los tamboneros y pingulleros, se incluye una banda de música que entona canciones propias del pueblo y acompañan la procesión de los danzantes.

Tomado a partir de Vizúete (1970).

Las manifestaciones culturales y folklóricas populares fortalecen los ancestros históricos y culturales de un lugar. Sin embargo, con el pasar del tiempo, se ha evidenciado una importante disminución en cuanto al interés de las nuevas generaciones por rescatar y buscar elementos que los identifiquen, de tal forma que optan por adquirir costumbres y hábitos extranjeros. Por tal razón, este factor, se constituye como la mayor motivación para la creación de proyectos de investigación enfocados en realzar la importancia, el significado y el valor de los elementos simbólicos que representan a una ciudad y a sus pobladores. Como se demostró anteriormente, existen componentes que configuran la riqueza cultural de una ciudad; esto se evidencia a partir del manejo de formas, el empleo de materiales, el análisis de la composición cromática y en sí todo lo referente a la semiótica de los elementos, que se establecen como factores de representación de la identidad y cultura de un pueblo.

En tal sentido, Montenegro (2015), plantea su investigación en relación a los componentes iconográficos de la celebración de Corpus Christi en el cantón Pujilí, para lo cual, empleó el método iconográfico de Panofsky, el mismo que presenta resultados detallados sobre los aspectos visuales y conceptuales que no son apreciados a simple vista. Este proceso contempla tres etapas que permiten determinar las características formales y los aspectos conceptuales del objeto de estudio; la primera consiste en la descripción pre-iconográfica, la segunda etapa, se basa en el análisis iconográfico y la tercera etapa consta de la interpretación iconográfica.

Mediante este estudio morfológico y la aplicación de técnicas de abstracción, la autora obtuvo diferentes formas y figuras que fueron empleadas en el desarrollo de su propuesta, cuyo objetivo, se centra en rescatar y revalorizar la cultura que poseen los pequeños pueblos ecuatorianos que son poco reconocidos en la sociedad. Además, incentivar a la población la apreciación cultural que percibe la tradicional celebración del Corpus Christi, al ser considerado Patrimonio Cultural Intangible de la Nación por ser propio de su cultura.

Es importante mencionar que, la propuesta no contempla un espacio explicativo en donde el usuario comprenda fácilmente el proceso que el autor empleó para llegar a la idea planteada, de tal modo que no la entienda como un simple equipamiento urbano, sino que identifique que a partir de las formas y elementos presentados en el mobiliario, se aprecien componentes relacionados a la celebración de Corpus Christi, con el fin de lograr alcanzar el objetivo encaminado a la revalorización y rescate cultural de esta tradicional festividad.

Por otro lado, López (2016), plantea el análisis de los elementos centrales de la cosmovisión indígena presentes en la vestimenta del danzante de Corpus Christi en el cantón Pujilí, considerado referente en el diseño de vestimenta étnica, donde emplea un modelo de análisis semiótico que permite determinar los elementos de investigación, así como los criterios establecidos en la consagración de la naturaleza, la armonía cromática, y la iconología geométrica, que expresan las relaciones y las estructuras, que se producen en la cosmovisión andina. Mediante la reinterpretación de los elementos analizados, se plantea un registro documentado que actúa como referente conceptual en el desarrollo de propuestas de vestuario, que se fundamenten en el uso de rasgos étnicos.

A su vez, emplea teorías y conceptos establecidos por varios investigadores como, Milla Euribe, Estermann, Barthes, quienes, se especializan en diversos campos como, la filosofía andina, el estudio de códigos y símbolos andinos, el sistema de moda y otras temáticas que permiten el análisis de la interpretación del lenguaje andino necesarios para el desarrollo de la investigación. Por su parte, el análisis morfológico del proyecto, se centra en la metodología de Milla Euribe (2008), quien manifiesta que la cosmología andina, se expresa mediante signos geométricos divididos en dos géneros; el primero, establece las cualidades del espacio, el orden de las estructuras y la proporción del plano donde, se manifiestan la unidad, la dualidad, la tripartición y las variantes que contemplan cada una.

El segundo género, hace referencia a los signos que determinan el significado de las formas geométricas tales como el cuadrado, el círculo, el rectángulo, entre otros, los cuales, permiten formar estructuras. Este proceso, se sustenta con la metodología propuesta por Andrea Saltzman, la misma, establece una relación entre el interior y el exterior, entre el lenguaje y el espacio basado en un enfoque semiótico de la cosmovisión andina, de tal forma, que se logre optimizar la interpretación morfológica del danzante de Corpus Christi mediante la realización de un recorrido visual a través de la historia de los elementos que conforman la vestimenta del danzante, de tal manera, que se analizan las formas, colores y texturas que son aplicadas en textiles para la creación de propuestas de diseño.

Cabe recalcar que el estudio de los aspectos simbólicos, así como la relación, que se plantea entre el significado y el significante de estos elementos, permiten fortalecer los saberes ancestrales y revalorizar la identidad cultural de un pueblo, gracias a la intervención de áreas como el diseño, el cual, permite generar nuevas ideas y productos encaminados a valorar más estos factores diferenciadores.

1.3 Sistemas interactivos en los museos

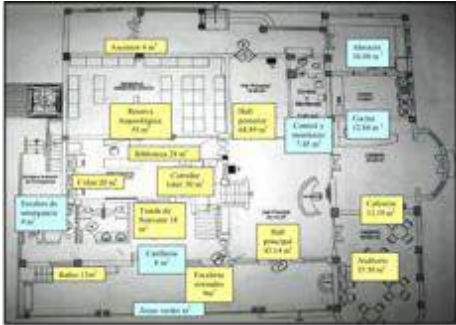

El Consejo Internacional de Museos (ICOM, 2007), define a los museos como instituciones o establecimientos sin fines de lucro, los cuales, están prestos al servicio de la sociedad; sus objetivos, se centran en adquirir, conservar, indagar e investigar un determinado tema de valor cultural con el fin de comunicar y exponer información que sea de interés pedagógico y recreacional para la colectividad.

Por otro lado, la UNESCO (2016), afirma que, los museos no son solo espacios donde, se exhiben y conservan objetos, sino que representan un importante factor en el desarrollo de la economía creativa local y regional, pues, en las últimas décadas, se ha incrementado considerablemente el turismo cultural, esto se evidencia debido a que la sociedad ha presentado un mayor interés en cuanto a la participación, intercambio y debate de temas relacionados con la historia y la cultura en general.

En países como Malasia, los museos no solo cumplen con su función de preservar y recopilar objetos que guarden la identidad cultural de un lugar, sino que, también, son considerados una fuente de difusión de conocimiento, de tal forma, que el patrimonio cultural, se ha transformado en un producto que genera ingresos económicos que benefician a la industria del turismo de un país. Con respecto a los tipos de museos, Pinto (2010), los clasifica según el tipo y categoría, entre los cuales, se mencionan los siguientes; Museo de Arte, Museo de Historia y Arqueología, Museo de Etnografía y Folklore, Museo de Ciencias Naturales, Museos Científicos y Técnicos, Museos Regionales, Ecomuseos, Museos especializados (biográficos, en memoria de algún representante del arte, entre otros), Museos según su origen Geográfico y Museos según su objeto pedagógico. Por otro lado, Coraisaca & Serrano (2018), plantean en su investigación la siguiente clasificación; Museo Tradicional, Museo de la Modernidad y Museo Contemporáneo.

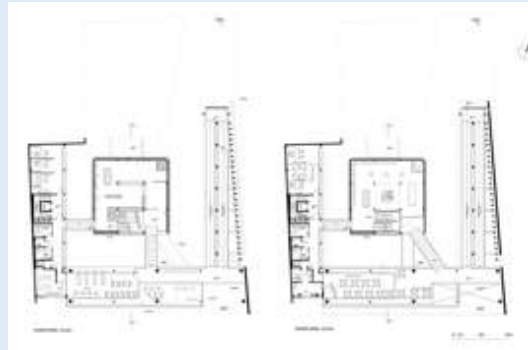
Tabla 3

Tipos de museos, características y distribución

TIPOS DE MUSEOS			
Tipos	Características	Distribución interior	Descripción
Museo Tradicional	<ul style="list-style-type: none"> - Este tipo de museo, se caracteriza por el uso de edificaciones preexistentes, tales como palacios o construcciones específicas, sin considerarlo cosa del pasado. - Requiere de la intervención de personal experto en la conservación con el fin de realizar una fascinante reconstrucción inspirado en un determinado tiempo. - La iluminación cumple un papel fundamental en la exposición de los objetos del museo, es por ello, que, en estos espacios, se juega con luz natural y luz artificial con el fin de preservar las piezas de exposición. La luz natural resalta y dramatiza el diseño de la edificación. - Los ambientes cuentan con una atmósfera que propicia el descubrimiento. 	  <p>Tomado a partir de Abata, Espinoza y Maticurena, (2012)</p>	<p>Las imágenes presentadas corresponden al Museo Presley Norton, Guayaquil. Este tipo de museos, se instala en edificaciones que pertenecieron a personajes ilustres que han marcado la historia de un lugar, por lo tanto, no son modificados, sólo se permite su restauración. En este caso, el edificio donde, se encuentra el museo mantiene una mezcla estilística de madera y hormigón que evoca la arquitectura clásica española.</p>



Museo de la Modernidad

- Conocido como museo de plano abierto, pues, se enfoca en buscar espacios amplios que sean más flexibles y que permitan generar un crecimiento continuo.
- Su objetivo principal es demostrar una idea de simplicidad de las cosas tanto en la estructura del museo como en los elementos a exhibir.
- Se enfoca en la arquitectura moderna y toma como inspiración a varios expertos como, la escuela de la Bauhaus, Stijl, Mies van der Rohe, entre otros; de tal forma, que se contemplen teorías orientadas en el espacio de exhibición y la experiencia con la práctica artística.



Tomado a partir de
www.arquitecturapanamericana.com

Las imágenes presentadas corresponden al Museo Arqueológico y Centro Cultural de Orellana, MACCO. Este museo tiende a generar una libre integración de los usuarios gracias a la secuencia de espacios abiertos, semi abiertos y cubiertos que posee, de tal forma que orienta fácilmente al visitante y lo relaciona con el espacio de exhibición.

<p>Museo Contemporáneo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Este tipo de museo surge desde 1975 mediante la transformación de los museos en las grandes ciudades, de tal forma, que se renovaron los conceptos clásicos y se aplicaron procesos modernos que permitieron generar mayor flexibilidad y comodidad en cuanto a la exposición de los elementos del museo. - En cuanto a los visitantes del museo, son personas que disponen de tiempo libre y que lo emplean en visitar lugares que les proporcionan datos e información que enriquecen su desarrollo personal mediante actividades de interés. - Estos espacios tienen como objetivo generar ambientes donde el usuario descubra, explore y aprenda. 	<div style="text-align: center;">  <p>DESCRIPCIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Acceso 2. Información fotográfica 3. Cambio de atención 4. Sala de espera 5. Cuadras 6. Zona de descanso 7. Sala permanente de arte contemporáneo 8. Sala permanente de arqueología <p>Escala 1:50</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Tomado a partir de Coraisaca & Serrano (2018).</p>	<p>Las imágenes presentadas corresponden al Museo contemporáneo Pumapungo, Cuenca. Este tipo de museos permiten el empleo de materiales prefabricados que son más fáciles de ensamblar. Además, el empleo de mobiliario modular genera un espacio con mayor amplitud y orden. Por su parte, la tecnología, que se maneja en estos espacios envuelve al usuario con el entorno de exhibición.</p>
----------------------------	---	---	--

Tomado a partir de Coraisaca & Serrano (2018).

Algunos expertos como Adler (2004), mencionan que, los museos, se han convertido en espacios de aprendizaje en donde, se crean experiencias, sin olvidar su misión principal enfocado en el compromiso educativo (como se cita en Ahmad et al., 2013). Las experiencias de aprendizaje que adquiere el usuario que visita un museo, se crea a partir de la interacción y participación del visitante en las actividades, que se realizan en este lugar. La Asociación Internacional de Museos (ICOM, 2007), afirma que, el significado de museo evoluciona a la par con la sociedad, por tal razón, hoy estos espacios permiten el desarrollo de varias actividades como: ver, captar, examinar, analizar y discutir la información proporcionada en estos lugares, los cuales, permiten que el visitante los relacione con su vida y genere sentimientos de valor por los mismos mediante el empleo de conceptos interactivos.

Por su parte, Ribas (1990), manifiesta que, la interactividad, se entiende como la condición entre emisores y receptores, donde la información y su sentido, se intercambian según la voluntad del receptor y en la medida en que éste responde al emisor, pasa de ser un observador a requerir una conducta activa (como se cita en Garcías, 2002). Danvers (1994), define a la interactividad como la relación de comunicación existente entre el usuario y un sistema informático. El autor menciona que, el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema; además, evalúa la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en cualidad y en cantidad, con el fin de esquematizar el proceso de comunicación donde interviene el emisor, receptor y la respuesta (como se cita en Minguell, 2002).

Por su parte, el Espacio Visual Europa EVE (2014), es una plataforma especializada en Innovación Museológica y Museográfica, este sistema aplica la interactividad en espacios como museos y los clasifica según diversos factores que intervienen en estos. La clasificación simple contempla los siguientes: Interactividad de carácter informático o electrónico, este tipo de interacción requiere el uso de máquinas programadas informáticamente. El segundo tipo de interactividad, se define por el carácter mecánico o manipulativo, el cual, emplea soluciones mecánicas simples que parten desde el uso de resortes y conectores eléctricos. El tercer y último tipo de interactividad, constituye la interacción de carácter humano, que es provocada por agentes humanos, guías, animadores, entre otros.

En cuanto a la clasificación más amplia planteada por el EVE (2014), se engloban las tres tipologías mencionadas anteriormente pero, se aplica un mayor énfasis en los aspectos relacionados con las máquinas por ser la parte más compleja en la museografía. El primer tipo consiste en la interacción con la información, este tipo involucra el uso de pantallas táctiles, programas simples, teclados, etc., es decir, son módulos, que se ubican en las salas y suelen informar sobre los contenidos del museo. El segundo tipo, es la interacción para el aprendizaje simple, este sistema es poco común o frecuente, pues, se constituye a partir de máquinas que actúan mediante un sistema de preguntas y respuestas unidireccionales en donde la máquina pregunta y el usuario responde, muy similar a un sistema de fichas de aprendizaje.

El tercer tipo, se constituye como interactividad basada en los videojuegos, esta interacción es la más compleja y costosa por su mantenimiento, por tal razón son poco empleadas en los museos; sin embargo, son las más eficaces, generan una interacción verdadera con el usuario. El cuarto tipo de interactividad, se basa en las habilidades de cada usuario o visitante, esta interacción es una de las más antiguas y su práctica, se basa en el juego y el entrenamiento, un claro ejemplo de este tipo de interactividad es el famoso juego Tetris.

Por otro lado, se encuentra la interactividad basada en plataformas, la cual, consiste en superar una fase para poder entrar a la siguiente, este tipo de interacción pretende demostrar las habilidades y conocimientos del usuario. El siguiente tipo de interactividad, se denomina Role Playing Game o juego de roles, esta interacción permite que el usuario sea parte de la historia y controle las diversas acciones que ejecuta el sistema. Finalmente, la interactividad de estrategia tiene como objetivo demostrar las habilidades que tiene el usuario en cuanto a dirigir las diversas operaciones, que se lleven a cabo en el sistema (EVE, 2014).

Con relación a lo expuesto anteriormente, el empleo de la interactividad en espacios de exposición como museos, constituye una estrategia importante que permite captar la atención de los visitantes de mejor forma. Además, facilita la difusión de conocimientos sobre la información, que se presenta en estos espacios, de tal manera que se llegará a un mayor número de usuarios. Es por ello que, en el año 2008, el Consejo Internacional de Museos plantea una nueva ideología en estos espacios de exposición, la cual, se basa en promover el conocimiento y aprendizaje del ser humano a un nivel más alto.

En cuanto a los museos interactivos, durante el siglo XX, se han generado grandes cambios en la museología, pues, la tecnología multimedia ha permitido potenciar el carácter didáctico y educativo en los museos, de tal forma, que se genere un mayor acercamiento con la sociedad. Castellanos (1998), menciona que, el museo es a la vez un medio de comunicación, puesto que, la estructura de este espacio lo convierte en un emisor de mensajes científicos, de estímulos cuyo interés es influir en sus visitantes (como se cita en Pinto, 2010).




El empleo de materiales, sistemas y estrategias interactivas permiten establecer una comunicación entre el sujeto y la máquina, de tal forma, que los estímulos, se manifiestan a través de un ordenador mediante la emisión de una respuesta. La interactividad es una de las características que ha generado el empleo de nuevas tecnologías en los museos, estos espacios, se convierten en interactivos desde el momento en que el usuario no sigue una exhibición de manera lineal si no que escoge su propio recorrido, de tal forma, que se siente capaz de crear una relación con el entorno.

Coraisaca & Serrano (2018), afirman que, el diseño de los espacios expositivos es un aspecto fundamental, que se considerará al momento de realizar una exhibición de arte, debido a que este factor definirá la calidad de la relación entre el entorno y el usuario, se toma en cuenta que el visitante es quien adopta las necesidades de lo expuesto, de tal forma, que el espacio, se convierte en un factor esencial para crear una relación entre los elementos que lo conforman.

En cuanto a las exposiciones en los museos, se las clasifica en tres tipos y se considera aspectos como la duración que tendrá la sala y la temática que se tratará. A continuación, la Tabla 4 muestra los diversos tipos de exposiciones museográficas.

Tabla 4

Tipos de exposiciones museísticas

Tipos de exposiciones museográficas		
Tipo	Descripción	Distribución
Exposiciones Permanentes	Este tipo de exposiciones exhibe piezas originales del museo por un período de tiempo indefinido. Por lo general, cuenta con estanterías fijas, que se adaptan al espacio y que mantienen un diseño estándar para la exposición de los objetos.	<p>Figura 4: Museo Nacional del Ecuador, exposiciones permanentes.</p>  <p>Tomado a partir de http://muna.culturaypatrimonio.gob.ec/</p>
Exposiciones Temporales	Las exposiciones temporales son aquellas que establecen la exposición de los objetos por períodos de tiempo más cortos, en un plazo máximo de tres a seis meses. Este tipo de exposiciones, se caracterizan por su trascendencia y por la asistencia de los visitantes. Además, es importante considerar que el espacio será fácilmente adaptable a los requerimientos de la exposición museística en el menor tiempo posible.	<p>Figura 5: Museo Nacional del Ecuador, exposiciones temporales.</p>  <p>Tomado a partir de http://muna.culturaypatrimonio.gob.ec/</p>
Exposiciones Itinerantes	Las exposiciones itinerantes requieren de diseños exclusivos para que cada elemento del museo sea expuesto en diversos lugares. Por lo tanto, contemplarán aspectos como fácil ensamblaje y transporte. Una de las ventajas que otorga este tipo de exposiciones es, que se generan más visitas de los usuarios y mediante esto, se obtiene una mayor escala expositiva. Este tipo de exposiciones generalmente, se realizan en ferias locales, instituciones educativas, entre	<p>Figura 6: Propuesta de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes.</p>  <p>Tomado a partir de Segovia (2018)</p>

	<p>otros. Además, su objetivo principal, se centra en fomentar el interés por los museos y así promover temas relacionados con la cultura y el patrimonio.</p>	
--	--	--

Tomado a partir de Coraisaca & Serrano (2018).

Con respecto a los espacios expositivos interactivos, el museo Mitad del Mundo, ubicado en el interior del Monumento Ecuatorial en la Ciudad de Quito, se concibe como un museo etnográfico, el cual, cuenta con varios espacios interactivos que lo convierten en uno de los principales atractivos turísticos en esta ciudad. Este espacio cuenta con diversas piezas y colecciones etnográficas sobre los rasgos culturales correspondientes a la nacionalidad ecuatoriana que ilustran a los usuarios que visitan este lugar. En la actualidad, el museo cuenta con tecnología avanzada con la que el visitante interactúa durante el recorrido dirigido por pantallas digitales, hologramas y elementos que llaman su atención y le permiten integrarse en el espacio (Coraisaca & Serrano, 2018).

De igual forma, y al considerar la misma referencia, el museo YAKU, Parque museo del agua, ubicado en la ciudad de Quito, es, también, considerado un espacio expositivo interactivo, puesto que, cuenta con diversas salas permanentes que incluyen exposiciones interactivas donde, se aprecian los distintos estados del agua y así conocer las diversas funciones que cumple este líquido vital para la supervivencia de todas las especies. Además, este museo cuenta con salas incluyentes, donde los niños y los adultos comparten criterios sobre el cuidado del agua. El YAKU, cuenta con una sala especial, cuyo objetivo, se centra en incrementar el desarrollo psicomotor y sensorial de las personas mediante un encuentro consigo mismos y a través de la relación que crea el usuario con el entorno. Finalmente, se toma como base lo descrito con anterioridad, se consideran a la zona de exposición, zona interactiva, recepción y ventas, como los ambientes o zonas más relevantes e imprescindibles, que se considerarán en el desarrollo de la propuesta de diseño del museo.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y alcance de la investigación

El proyecto tiene un enfoque cualitativo, puesto que, se describirán las características más representativas del elemento de estudio para su aplicación en diseños conceptuales que permitirán la generación de una propuesta de diseño basada en un análisis formal, funcional, estético y simbólico.

Según Taylor y Bogdan (1984), el objetivo de la investigación cualitativa, se enfoca en suministrar una metodología de investigación que permite analizar las experiencias desde el criterio de las personas que las han vivido (como se cita en Quecedo & Castaño, 2002). En tal sentido, el presente proyecto, se fundamenta en conocer, registrar y difundir la información recolectada sobre los procesos de expresión sociocultural, así como los elementos característicos, las costumbres, tradiciones y comportamientos de los protagonistas de la investigación catalogados como objeto de estudio.

Se justifica que el proyecto tiene un enfoque cualitativo, el proceso metodológico es inductivo y se centra en el descubrimiento, puesto que, en la investigación, se pretende hallar información y datos históricos del danzante de Pujilí, que se han perdido con el pasar del tiempo. La investigación, se basa en el estudio de un lugar, en este caso del cantón Pujilí, en el cual, se sumarán diversas personas que guardan conocimientos del tema a investigar, por lo tanto, se podría considerar que el estudio mantiene características holísticas que integran los elementos de la problemática en un todo. El proyecto de investigación es interactivo y reflexivo, se pretende indagar en la memoria, los recuerdos y las experiencias de las personas que forman parte de la historia del danzante de Pujilí.

Por otro lado, se considera que es una investigación cualitativa, es abierta e incluye y valora todas las perspectivas históricas y culturales recolectadas por las personas y por el escenario de estudio, de modo que la obtención de datos en este tipo de investigación incluirá técnicas que permitan analizar y estimar los diversos criterios de las personas entendidas en el tema. Finalmente, es importante considerar que la metodología cualitativa mantiene un objetivo

esencial, que se centra en la descripción e interpretación de las cualidades del fenómeno de estudio, así como su relación en el ámbito social y cultural.

El alcance del proyecto es de tipo descriptivo de modo, que se detallarán las diversas características del fenómeno o grupo de estudio. En este caso, se analizarán los elementos simbólicos del danzante de Pujilí, su origen y demás particularidades correspondientes al Patrimonio Cultural del cantón. Además, se profundizarán conceptos y situaciones que permitan comprender de mejor manera la problemática del proyecto, así como las variables que lo componen mediante el empleo de recursos bibliográficos e instrumentos de investigación que faciliten la recolección de información precisa y necesaria para el desarrollo del proyecto. Finalmente, se especificarán las particularidades correspondientes a la interactividad y estrategias de aprendizaje cultural que serán manejadas en la propuesta de diseño, de tal forma, que se cumpla con los objetivos planteados.

2.2 Población

Según Hernández et al., (2014), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174). En tal sentido, la población involucra la totalidad del fenómeno a estudiar, donde los participantes comparten características en común y proporcionan datos e información que serán empleados en el proceso de investigación. Por su parte, las unidades de análisis correspondientes al marco poblacional en el presente proyecto de investigación están conformados por; cuatro ciudadanos adultos mayores del cantón Pujilí que conocen sobre la historia y aspectos relevantes del danzante, un danzante autóctono y tres fundadores del grupo de baile del danzante que viven actualmente en el cantón Pujilí, potenciales turistas nacionales e internacionales que han visitado Pujilí en la fiesta de Corpus Christi, además, dos personas expertas en el ámbito museístico e interactivo que pertenecen al programa Museomix y a la empresa Nido Interactive. Para ello, se aplicará un muestreo no probabilístico acompañado de un tipo de muestra intencional y por conveniencia donde, se emplean las técnicas e instrumentos adecuados en cada marco muestral.

2.3 Técnicas e instrumentos de investigación

En el presente proyecto, se aplicará la triangulación teórica y metodológica, con el fin de analizar y contrastar los criterios y enfoques obtenidos a partir de la recolección de datos, mediante la combinación de métodos cualitativos de investigación. En este proceso intervienen tres aspectos fundamentales; la revisión de la literatura, las técnicas e instrumentos de investigación y los usuarios que representan la población y muestra que conforman el fenómeno de estudio.

Para la recolección de datos, se utilizarán tres técnicas de investigación necesarias para el desarrollo conceptual del proyecto. La primera técnica a emplear es la entrevista, dirigida a tres unidades de análisis, para lo cual, se aplicará una guía de preguntas abiertas por cada marco muestral; es decir, para los ciudadanos adultos mayores del cantón Pujilí, para los danzantes autóctonos y fundadores; para los expertos en el ámbito museístico e interactivo, con el fin de recopilar datos basados en la experiencia de los usuarios y a su vez contrastarlos con la información bibliográfica argumentada en el Estado del Arte. La segunda técnica a emplear es la encuesta, la cual, se aplicará a los potenciales turistas nacionales que han visitado el cantón Pujilí, especialmente en la celebración de Corpus Christi, con el fin de evaluar sus criterios en cuanto a esta festividad; además, determinar los aspectos generales, que se considerarán para el desarrollo de la propuesta de diseño. Finalmente, se utilizará la técnica de la observación mediante el empleo de fichas de observación que faciliten la identificación de los elementos formales, compositivos y simbólicos del danzante de Pujilí.

2.4 Análisis de resultados y procesamiento de la información

Como parte de la investigación, se utiliza como instrumento principal a la entrevista. La primera fue aplicada al Lic. Jaime Vizuete, ciudadano del cantón Pujilí y danzante fundador, para la recolección de datos relacionados con el danzante del cantón Pujilí, su origen, historia, evolución, música y baile. La segunda entrevista fue realizada de forma virtual mediante la plataforma Zoom, a la Mg. Gabriela Mena, museóloga y gestora cultural. De igual forma, se realizó una entrevista virtual a la Ing. Fernanda Sánchez, representante de la empresa Nido Interactive.

En tal sentido, se obtuvieron los siguientes datos analizados, a continuación. Para el listado completo de preguntas, ver Anexo del 1 al 3.

Entrevista 1 (Anexo 1)

Jaime Vizueté

Ciudadano del cantón Pujilí y danzante fundador

Fecha: 02/05/2020

	PREGUNTA	ASPECTOS PRINCIPALES
1	¿Cuál es el origen y evolución del danzante en la comunidad Alpamalag de Acurios?	El danzante constituye la principal representación del pueblo indígena pujilense al considerarse un orgullo en la comunidad. Este personaje nace en la fiesta de las cosechas y hace su aparición en los meses de mayo y junio donde, se celebra el tradicional Inti Raymi, en el cual, los agricultores están a la espera de cosechar sus siembras.
2	¿Cuáles eran las costumbres y tradiciones indígenas, que se realizaban antiguamente en la fiesta de Corpus Christi en la comunidad Alpamalag de Acurios? ¿Actualmente, se realizan este tipo de costumbres y tradiciones en la comunidad?	Antiguamente, los danzantes de diversas comunidades del cantón Pujilí, acudían al centro de la ciudad a bailar ocho días antes de la tradicional celebración del Corpus Christi. Se dice que llegaban en camiones con todos los implementos necesarios para convivir los días que permanecían en Pujilí en las denominadas casas posadas donde realizaban la preparación de sus alimentos y descansaban. Actualmente, en la comunidad de Alpamalag, se mantienen algunas de estas costumbres.
3	¿Cuál es el nombre original con el que se le conoce al danzante de Pujilí en la comunidad Alpamalag de Acurios y qué significado tiene?	El danzante era conocido por los indígenas como el “Tushug”, que significa Sacerdote de la lluvia.
4	¿Cuáles eran o son los instrumentos principales entonados en la música del danzante?	El tambor, que se cuelga al cuello del músico mediante sogas, el golpeador que da el golpe en el parche del tambor y el pingullo.
5	¿Cuál es el origen y evolución del danzante de Pujilí?	La cuna del danzante de Pujilí, se registra en la comunidad de el Relleno de San Rafael de Alpamalag. Se cree que el danzante del cantón Pujilí tiene su origen desde hace muchos años atrás,

		según historias que relatan su aparición como una forma de manifestar el regocijo de las personas si obtenían éxito en su trabajo.
6	¿Cuál es la principal celebración del cantón Pujilí, qué fecha y por qué se festeja?	Las Octavas del Corpus Christi, esta festividad resulta de la fusión entre la fiesta del danzante y la religiosidad del Corpus Christi.
7	¿Qué representa o significa el baile del danzante?	El baile del danzante hace referencia al vuelo del cóndor de los Andes.
8	¿Considera usted que existe un desinterés por parte de la sociedad actual en cuanto a la conservación de estos íconos y elementos que distinguen al cantón Pujilí de otras ciudades? ¿Qué recomendaría a la sociedad para mantener viva la esencia del danzante y sus elementos en la sociedad actual?	Sí, existe un gran desinterés por parte de la sociedad actual, debido a la tecnología que hoy en días ha invadido a las nuevas generaciones. Es importante incentivar a los jóvenes a mantener viva esta tradición que distinguen a los pujilenses de otras ciudades, mediante la enseñanza de la música, baile e historia de este importante personaje.

Análisis e interpretación:

El danzante de Pujilí tiene su origen en la comunidad de el Relleno de San Rafael de Alpamalag, donde antiguamente los pobladores de las comunidades cercanas a ésta acudían en busca de artesanos expertos en la fabricación de tambores, pingullos y en la confección de la elegante y trabajosa vestimenta del danzante. Estos elementos eran empleados en la tradicional fiesta, que se celebraba en el mes de mayo y junio como agradecimiento a la *Pachamama* por las cosechas obtenidas en la mitad del año. Se cree que antiguamente el personaje del danzante representaba a un sacerdote que rendía culto al Dios Sol, por tal razón, esta celebración, se la relaciona con la fiesta indígena del Inti Raymi.

Según Vizúete (2020), la fiesta del danzante en la comunidad de Alpamalag, involucraba la intervención de una serie de personajes que trabajaban conjuntamente en el desarrollo de esta festividad. Uno de estos personajes era el prioste, quien días antes de la celebración debía realizar un acto denominado Ensayo o *Mesa Tanday*, donde todos los invitados compartían comida y licor. Además, el danzante realizaba un ritual antes de empezar a bailar, el cual, consistía en arrodillarse frente a la persona más longeva de la comunidad, besar su mano y pedir su bendición, este acto simbolizaba el inicio de la fiesta. Por consiguiente, el danzante y sus demás acompañantes iniciaban su travesía, al visitar las tradicionales “casas posadas” en cada comunidad donde, se alimentaban y descansaban para posteriormente

continuar con su largo camino hasta llegar a Pujilí donde bailaban por ocho días y celebraban la fiesta del danzante junto a la celebración religiosa del Corpus Christi.

Entrevista 2 (Anexo 2)

Gabriela Mena

Museóloga y Gestora cultural

Fecha: 13/05/2020

	PREGUNTA	ASPECTOS PRINCIPALES
1	¿Qué es un museo y cómo se los clasifica?	Un museo es un espacio crítico de encuentro y reflexión, provocador de experiencias que está vinculado con la comunidad y su entorno, su objetivo, se centra en presentar propuestas expositivas, las cuales, pretenden generar un tipo de reacción o experiencia en los visitantes. En cuanto a la clasificación de los museos, existe una gran variedad de formas de clasificación: Por su tipología, por su titularidad, por su pedagogía: museos interactivos, contemplativos, cognitivos.
2	¿Qué aspectos y estrategias, se consideran para que un museo sea un medio eficaz en la difusión del patrimonio cultural y a qué público están dirigidas?	Es importante que un espacio como un museo genere una experiencia social afectiva y una vinculación crítica en los usuarios que lo visitan, de tal forma, que se logre captar la atención del visitante de mejor manera al involucrarlo con la parte crítica y reflexiva que transmite el museo.
3	En cuanto a los museos etnográficos, ¿cuáles son los aspectos más significativos en el ámbito pedagógico, que se contemplan en este tipo de museos para que permitan generar un mejor aprendizaje cultural?	Lo más significativo a la hora de crear una propuesta museográfica o museológica es tomar como base la voz de las propias comunidades y a su vez incorporar elementos que sean de interés para la comunidad y que hayan sido seleccionados de una forma participativa donde, se considere el criterio y la vivencia de personas de tal forma que los usuarios, se sientan identificados con el espacio.
4	¿Qué es un museo interactivo y cuáles son sus características?	La interactividad, se refiere a una participación activa por parte del usuario. Los museos interactivos son contemplativos, donde el visitante observa los objetos, escucha historias y

		realiza una interpretación personal sobre los mismos.
5	¿Cuáles son las dimensiones recomendadas para un museo etnográfico e interactivo, así como los espacios de circulación y aspectos ergonómicos que generen una relación entre el usuario y el espacio?	Es necesario emplear la información plasmada en manuales de ergonomía arquitectónica. Por otro lado, es necesario determinar el tipo de contenido, que se plantea plasmar, los objetos y acciones pedagógicas, que se vayan a desarrollar en el espacio.
6	La presente investigación plantea la realización de un museo interactivo para rescatar los valores culturales relacionados con el danzante de Pujilí, así como su historia y significación cultural. ¿Qué opinión tiene acerca de este proyecto y que aspectos usted recomendaría considerar para el desarrollo de esta propuesta?	El tema de enmarcar un proyecto de este tipo, en el propio territorio donde surge la práctica cultural, que se pretende exponer, es de gran interés para la sociedad. Es importante mantener una vinculación con la gente, que se consideran participantes activos de la tradición cultural, con el fin de identificar los valores culturales que los propios involucrados generan.

Análisis e interpretación:

Un museo es considerado un espacio de encuentro y reflexión, donde el usuario crea experiencias y mantiene un vínculo con la comunidad y su entorno mediante la exposición de elementos que lo identifican, de tal forma, que se recomienda que este lugar sea un espacio activo y no únicamente contemplativo como tradicionalmente se lo conoce, con el fin de que el visitante, se relacione con el mismo y genere un mejor aprendizaje cultural.

Una propuesta museográfica contemplará aspectos relacionados con espacios de circulación, parámetros ergonómicos e inclusivos que generen confort y comodidad en el usuario que visita el museo. Además, es necesario determinar el tipo de contenido, que se plantea exponer, los objetos y acciones pedagógicas, que se vayan a desarrollar en este espacio, así como el público objetivo del museo, el cual, permite establecer las estrategias de diseño, que se consideran en el desarrollo del proyecto. Finalmente, es importante mantener una vinculación con la gente al ser participantes activos de la tradición cultural, con el fin de identificar los valores culturales que los propios involucrados generan y que el usuario, se sienta más interesado y atraído por visitar el lugar.

Entrevista 3 (Anexo 3)

Fernanda Sánchez

Ing. en Comunicación y Marketing, representante de la empresa Nido Interactive

Fecha: 14/05/2020

PREGUNTA		ASPECTOS PRINCIPALES
1	¿Qué es un sistema interactivo?	Un sistema interactivo es una aplicación, un programa, un sitio web, el cual, permite que el usuario interactúe con el medio y no sea sólo un espectador mediante aplicaciones tecnológicas, softwares o programas que permiten generar experiencias en el visitante.
2	¿Cuáles son los medios o sistemas interactivos más comunes empleados en los museos?	En Ecuador los medios interactivos más comunes son las pantallas multitáctiles horizontales, verticales o tipo tótems. Existen diversos sistemas interactivos innovadores como, sensores de movimiento tipo kinect y sensores que captan el movimiento del usuario. En otros países es común ver en los museos sistemas interactivos, que se activan mediante comandos de voz, pintura conductiva, mappings interactivos, entre otros que captan de mejor forma la atención del usuario.
3	¿Qué sistemas interactivos son los que causan mayor interés en el usuario?, ¿Qué sistemas interactivos son los más eficaces para lograr una mejor comprensión y transmisión de conocimientos?	Sensores de gestos y movimientos, pantallas con proyecciones de imágenes, que se activen mediante el movimiento de los usuarios, mapping interactivo con pintura conductiva, aplicaciones de tecnología inmersiva, en las cuales, se estimulan los sentidos del usuario, sistemas que involucren audios y elementos visuales.
4	¿Qué materiales o recursos se requieren para la implementación de sistemas y herramientas interactivas en un museo?	Los tipos de materiales y recursos que se requieren para la implementación de sistemas interactivos resulta ser un tema muy amplio, puesto que, depende del tipo de sistema, que se pretende emplear. Algunos de los materiales más utilizados son el cartón, la madera, metal, ropa, materiales que transmiten energía eléctrica para la construcción de circuitos.
5	El desarrollo de la presente entrevista tiene como finalidad determinar los factores	Realizar un estudio e investigación sobre el Diseño de experiencia de usuario UX, y determinar los

importantes para el desarrollo de este tipo de proyectos, se toma como referente el danzante de Pujilí. ¿Qué recomendaciones se tendrían que considerar para el desarrollo e implementación de la propuesta?	procesos a seguir antes de la implementación de los sistemas interactivos donde, se contemple en primer lugar, el análisis y mapeo del público objetivo hacia el cual, va dirigido el museo, definir el objetivo del museo y determinar la dinámica o herramienta interactiva a emplear.
--	--

Análisis e interpretación:

Un sistema interactivo, se concibe como un medio tecnológico, a través del cual, el usuario interactúa y se relaciona fácilmente con el espacio, al dejar de ser un simple espectador y convertirse en un participante activo. Los sistemas interactivos, se representan mediante aplicaciones tecnológicas, programas, sitios web y softwares que permiten generar experiencias en el usuario. El empleo de este tipo de sistemas en espacios expositivos y museos, han generado un mayor interés en los visitantes, debido a que estas herramientas captan la atención del usuario y permiten, que se desarrolle un aprendizaje más didáctico y participativo.

La experiencia del usuario en entornos como museos, se concibe mediante la aplicación de una metodología basada en el diseño de la experiencia del usuario UX, la cual, determina el tipo de tecnología e interacción, que se emplean en el museo, así como la organización del contenido a exponer. El diseño de la experiencia del usuario UX consta de tres etapas principales; la primera consiste en estudiar el perfil del usuario donde, se determinen sus gustos y motivaciones. La segunda etapa, analiza el objetivo del museo al finalizar la experiencia y determinar el contenido, que se pretende transmitir en el mismo. Finalmente, se establece el tipo de tecnología e interacción, que se aplicará en el museo.

Por otro lado, se presentan las siguientes fichas de observación correspondientes al vestuario del danzante y su respectivo análisis morfológico y simbólico. Ver Anexo del 4 al 8.

Ficha de Observación 1

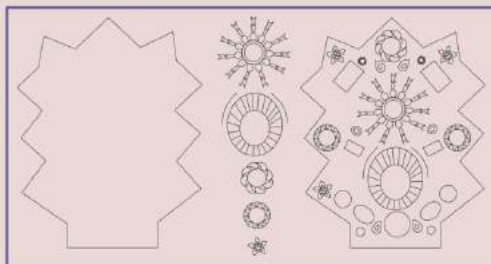
Ficha de Observación N. 1

Tema: Análisis morfológico de la vestimenta del danzante de Pujili			
Lugar de observación: Pujili, Cerámica Olmos Taller			
Dirección: Calle García Moreno, barrio Sinchaguasín			
Cantón: Pujili			
Fecha: 02 de mayo del 2020			
Observador: Johanna Herrera			
Forma: Estrella			
Prenda: Cabezal			
Textura: Gruesa, materiales reales poseen textura propia			
ESTRUCTURA	Con ejes verticales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera vertical.	
	Con ejes horizontales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera horizontal.	
	Con ejes oblicuos y/o diagonales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera oblicua y/o diagonal.	X
	Simetría (axial)	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	X
	Simetría aproximada	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son muy parecidas pero no iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Asimetría	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿son totalmente diferentes? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Dinámica	La imagen da sensación de movimiento (como si las formas bailaran)	
	Estática	La imagen parece quieta, sin movimientos de las formas.	X
	Repetición	Los módulos aparecen más de una vez en la estructura, y se repiten según su color, tamaño, forma, textura, posición?	X
	Radiación	Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales giran alrededor de un centro común y producen un efecto de radiación?	X
FORMA	Gradación	En la estructura se presentan módulos de repetición que tienen gradación de tamaño, color, textura, dirección?	X
	Combinación	Los módulos se combinan para formar figuras más complejas?	X
	Regulares	Se asocia con formas geométricas básicas (triángulo, rectángulo, círculo, cuadrado).	
	Irregulares	No se asocian con las formas geométricas básicas.	X
	Orgánicas	Las formas están asociadas con lo vivo, predominan las curvas.	X
COLOR	Inorgánicas	Las formas están asociadas con lo inerte, predominan las rectas.	
	Cerradas	Las formas tienen definido totalmente su entorno. Podríamos recortarlas.	X
	Abiertas	Las formas no tienen definido totalmente su entorno. No podríamos recortarlas.	
	Superpuestas	Están unas sobre otras, tapándose en parte y sugiriendo espacios diferentes.	X
	Yuxtapuestas	Están unas al lado de otra, sin taparse y aparecen en el mismo nivel espacial.	X
LÍNEAS DECORACIÓN	Monocromática local	Es sólo un color con sus variantes (más otros colores, blanco, negro o gris). Tiene colores propios de los objetos representados, como en la realidad.	X
	Homogéneas	Tiene igual grosor en todo el recorrido.	
	Modulada	Varía en grosor durante el recorrido.	X
	Discontinuas	No se la percibe durante el recorrido.	
Características de la prenda	El cabezal, conocido como turbante o penacho constituye una pieza fundamental en el vestuario del danzante, a su vez este elemento está conformado por diversos materiales y componentes como espejos, monedas, perlas, cintas de colores y figurillas que hacen que esta pieza adquiera un peso aproximado de 60 libras. Además, es la pieza más llamativa en el traje del danzante por sus diversos colores y accesorios en tonalidades doradas que simulan el preciado oro que antiguamente se utilizaba en su fabricación.		
Usos de la forma	Esta pieza tiene forma de estrella que se evidencia en las puntas que sobresalen del cabezal y que culturalmente significan los rayos del sol.		
Conclusión	El cabezal es un elemento que ha presentado constantes cambios con el pasar del tiempo en cuanto a sus materiales y elementos decorativos, sin perder su forma original. Uno de los accesorios que ya no se visualizan en esta prenda son las plumas de pavo real que eran empleadas antiguamente. En la actualidad, se han sustituido por plumas de avestruz o de otras aves. Este elemento nace de la estilización de una planta de maíz, donde su flor alcanza una altura significativa; por tal razón el cabezal es la prenda principal en el vestuario del danzante, pues la celebración se realiza en honor a las cosechas obtenidas durante la mitad del año.		

Prenda: Cabezal
Confeccionado por: Adriana Pallo
Año: 2018



Elementos




Ficha de Observación 2

Ficha de Observación N. 2

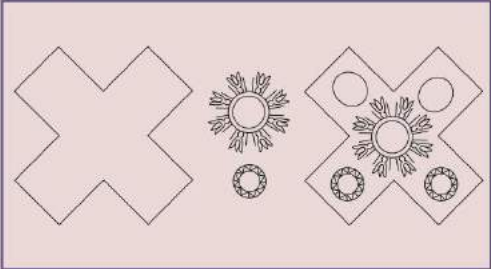
Tema: Análisis morfológico de la vestimenta del danzante de Pujilí	
Lugar de observación: Pujilí, Cerámica Olmos Taller	
Dirección: Calle García Moreno, barrio Sinchiguasín.	
Cantón: Pujilí	
Fecha: 02 de mayo del 2020	
Observador: Johanna Herrera	
Forma: Equis	
Prenda: Pechera	
Textura: Gruesa, materiales reales poseen textura propia	

ESTRUCTURA	Con ejes verticales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera vertical.	
	Con ejes horizontales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera horizontal.	
	Con ejes oblicuos y/o diagonales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera oblicua y/o diagonal.	X
	Simetría (axial)	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	X
	Simetría aproximada	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son muy parecidas pero no iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Asimetría	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿son totalmente diferentes? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Dinámica	La imagen da sensación de movimiento (como si las formas bailaran)	X
	Estática	La imagen parece quieta, sin movimientos de las formas.	
	Repetición	Los módulos aparecen más de una vez en la estructura, y se repiten según su color, tamaño, forma, textura, posición?	X
	Radiación	Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales giran alrededor de un centro común y producen un efecto de radiación?	X
	Gradación	En la estructura se presentan módulos de repetición que tienen gradación de tamaño, color, textura, dirección?	
	Combinación	Los módulos se combinan para formar figuras más complejas?	X
	FORMA	Regulares	Se asocia con formas geométricas básicas (triángulo, rectángulo, círculo, cuadrado).
Irregulares		No se asocian con las formas geométricas básicas.	
Orgánicas		Las formas están asociadas con lo vivo, predominan las curvas.	
Inorgánicas		Las formas están asociadas con lo inerte, predominan las rectas.	X
Cerradas		Las formas tienen definido totalmente su entorno. Podríamos recortarlas.	X
Abiertas		Las formas no tienen definido totalmente su entorno. No podríamos recortarlas.	
Superpuestas		Están unas sobre otras, tapándose en parte y sugiriendo espacios diferentes.	X
COLOR	Yuxtapuestas	Están unas al lado de otra, sin taparse y aparecen en el mismo nivel espacial.	X
	Monocromática local	Es sólo un color con sus variantes (más otros colores, blanco, negro o gris). Tiene colores propios de los objetos representados, como en la realidad.	X
LÍNEAS DE DECORACIÓN	Homogénea	Tiene igual grosor en todo el recorrido.	
	Modulada	Va en grosor durante el recorrido.	X
	Continua	Se la percibe durante todo el recorrido.	X
	Discontinua	No se la percibe durante el recorrido.	
Características de la prenda	La pechera es conocida también como tajiñi, se coloca en el pecho y es sujetado por cintas o fajas que se amarran en la espalda y cintura del danzante. Se cree que antiguamente este accesorio era usado por reyes y nobles ya que era fabricado en oro, bronce o metal plateado.		
Uso de la forma	Esta pieza tiene la forma de una X que culturalmente representa las cuatro festividades indígenas más importantes.		
Conclusión	Actualmente este accesorio es confeccionado por manos artesanas pujilíenses en tela de seda brillante y adornado con encajes, espejos, lentejuelas y figurillas que representan el sol. En ciertos trajes se ha podido evidenciar que este elemento consta de dos piezas una superpuesta a la otra, decorada y bordada con espejos.		

Prenda: Pechera
Confeccionado por: Adriana Pallo
Año: 2018

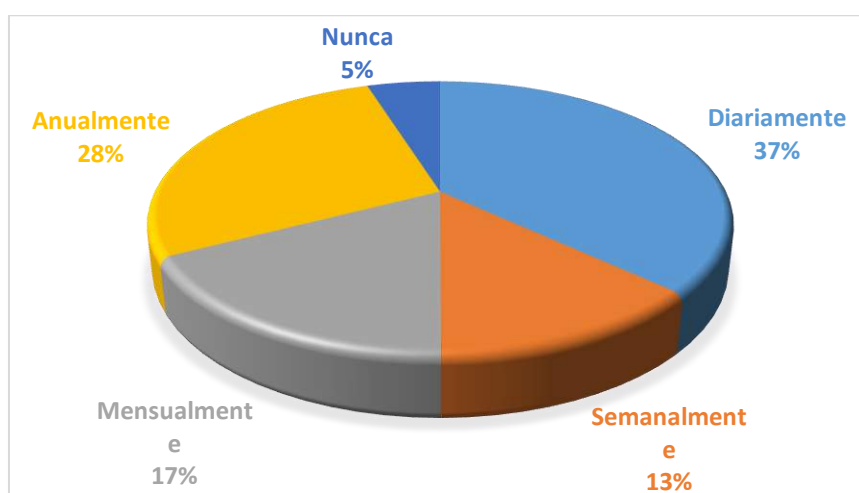


Elementos



La encuesta es uno de los instrumentos de investigación que fue necesario aplicar para la realización del proyecto. La información obtenida contribuyó específicamente con el desarrollo de la propuesta de diseño, se analizaron las necesidades, gustos y preferencias de hombres y mujeres entre los 18 y 60 años de edad en la provincia de Cotopaxi. La encuesta fue realizada de forma virtual debido a la emergencia sanitaria provocada por la pandemia del covid-19 que actualmente atraviesa el país y fue aplicada a un marco muestral comprendido por 206 personas. A continuación, se analizan los resultados obtenidos mediante el empleo de gráficos tipo pastel.

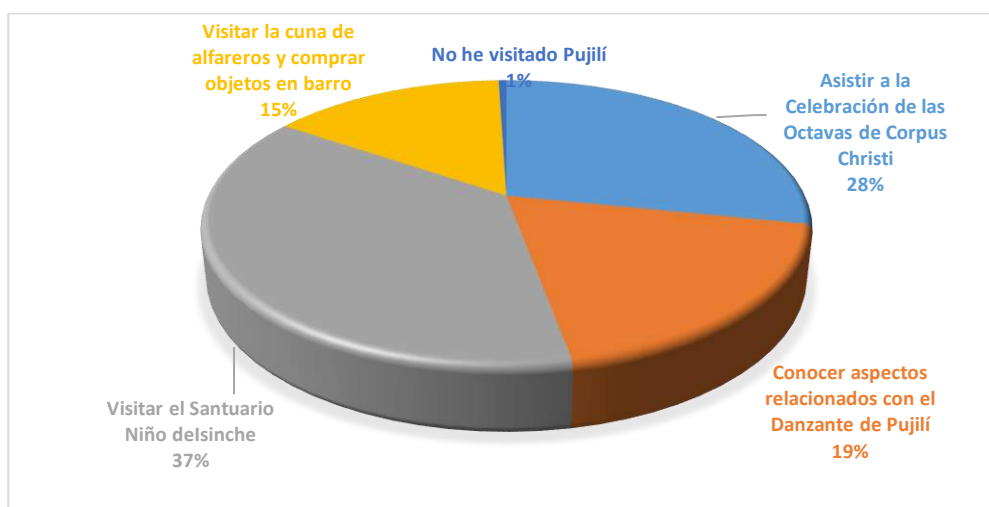
Pregunta 1: ¿Con qué frecuencia ha visitado el cantón Pujilí?



Análisis e interpretación:

De un total de 206 personas encuestadas equivalente al 100%, el 37% visita Pujilí diariamente, lo que equivale a 76 personas, las cuales, probablemente habitan en este cantón; el 13% lo ha visitado semanalmente con un equivalente a 27 personas con una motivación mayormente turística; el 17% que equivale a 36 personas, visita Pujilí mensualmente; el 28% lo visita anualmente, es decir, 57 personas y 10 personas que representan un 5% nunca ha estado en Pujilí. Los resultados obtenidos demuestran que un gran porcentaje de personas lo visitan durante el año, por tal razón, se concibe a este cantón como un lugar potencialmente turístico.

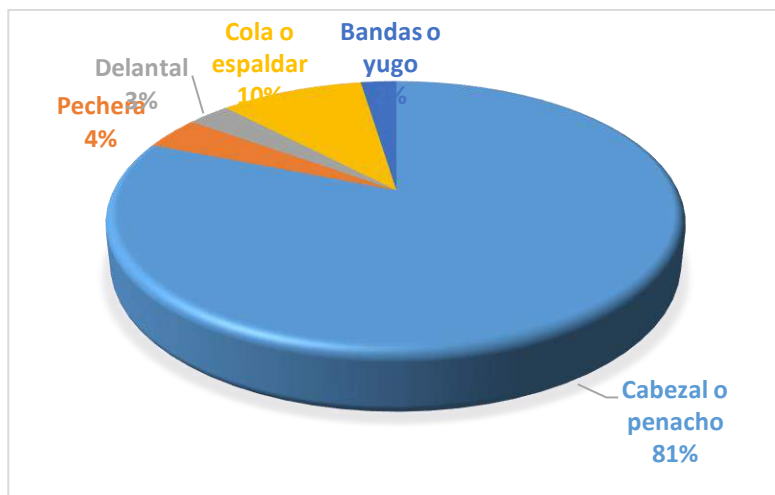
Pregunta 2: ¿Cuál es la principal motivación por la que ha visitado o visitaría el cantón Pujilí?



Análisis e interpretación:

Es importante destacar que 34% visita Pujilí por acudir al Santuario Niño de Isinche, es considerado uno de los lugares más turísticos del cantón, este porcentaje, se evidencia en la pregunta 1 en cuanto a la frecuencia con que las personas visitan Pujilí. Por otro lado, el 19% de las personas ha visitado el cantón Pujilí por conocer aspectos relacionados con el danzante; sin embargo, la información sobre este personaje es muy escasa por lo que acuden a otros centros turísticos. El 28% de los encuestados ha estado en el cantón Pujilí por asistir a la tradicional celebración de Corpus Christi al ser considerado Patrimonio Cultural Intangible de la Nación. El 15% ha visitado el cantón Pujilí en busca de adquirir objetos decorativos elaborados en barro, debido a que una de sus parroquias es considerada cuna de alfareros. Finalmente, el 1% de los encuestados no han visitado el cantón Pujilí.

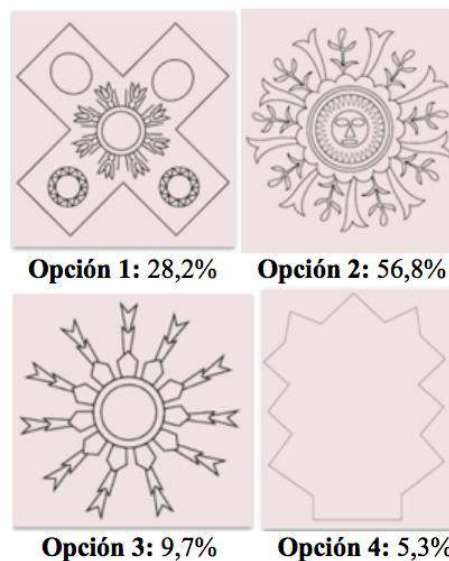
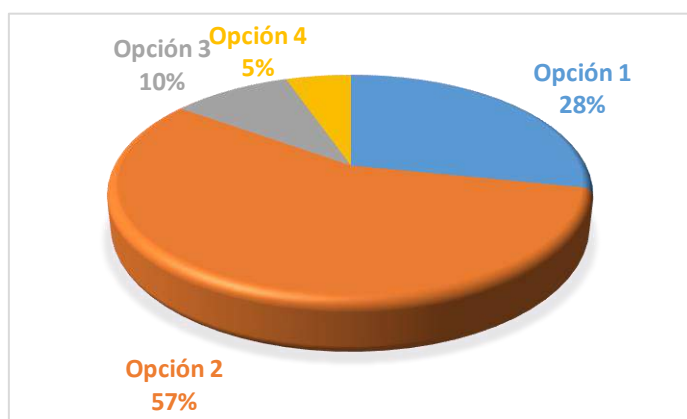
Pregunta 3: ¿De los siguientes elementos que configuran el vestuario del danzante del cantón Pujilí, ¿Cuál cree usted, que se consideraría un ícono representativo para la fiesta del Corpus Christi?



Análisis e interpretación:

Del 100% de las personas encuestadas, el 81% considera que el cabezal o penacho, constituye un ícono representativo de la fiesta de Corpus Christi, a éste le sigue la cola o espaldar con un 10%. Los resultados obtenidos demuestran que este elemento considerará como motivo gestor para el desarrollo de la propuesta de diseño por ser el elemento más identificable por la población y por ser una de las piezas más distintivas del danzante de Pujilí.

Pregunta 4: Se considera que la celebración del Corpus Christi es una fiesta religiosa cultural en agradecimiento por las cosechas obtenidas en la mitad del año. ¿Cuáles de los siguientes elementos iconográficos usted incorporaría para la representación de esta festividad?



Análisis e interpretación:

De un total de 206 personas encuestadas, el 56,8% seleccionó la opción 2 como el elemento iconográfico, que se incorporará para la representación de la celebración del Corpus Christi debido a que esta fiesta, se la realiza como agradecimiento a las cosechas obtenidas en la mitad del año. Por tal razón, 117 personas relacionan esta ilustración con dicha festividad. En tal sentido, los resultados obtenidos, determinan que esta iconografía será empleada como posible marca representativa en la propuesta de diseño del museo interactivo.

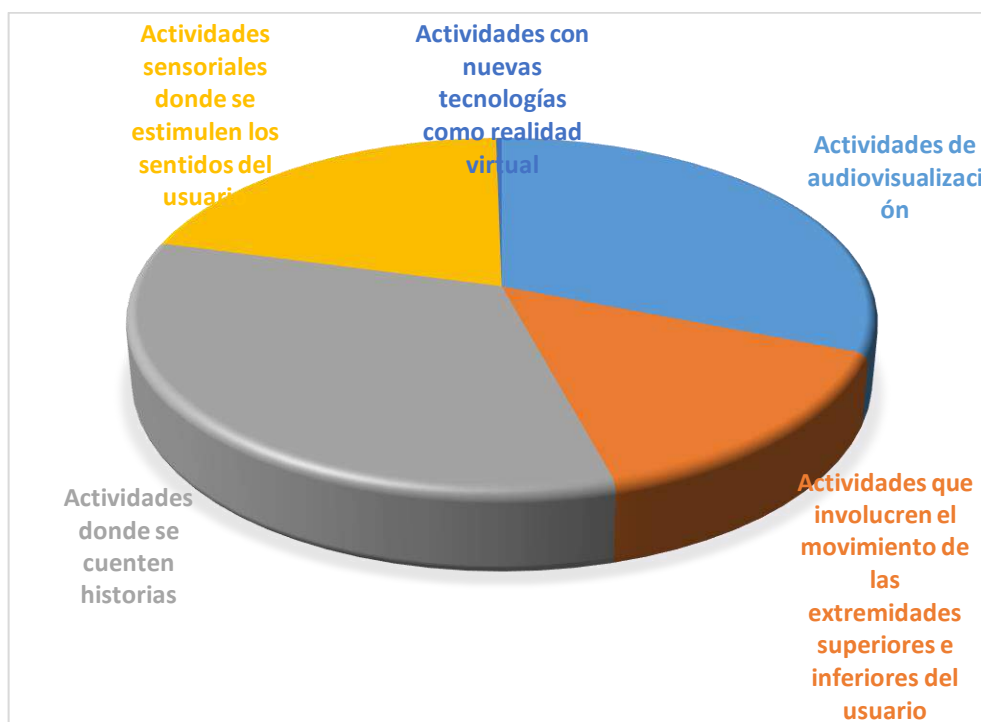
Pregunta 5: De las siguientes zonas que conforman un museo, ¿Cuál o cuáles considera que requieren un mayor trabajo de implementación para que usted disfrute de su estancia? (Se permite seleccionar más de una respuesta)



Análisis e interpretación:

En cuanto a los ambientes o zonas de un museo que los usuarios consideran que requieren mayor trabajo de implementación, el 73,3% de los encuestados creen que la zona de exposición requiere mayor atención y trabajo de implementación. El 37,9% de las personas consideran que otra zona que requiere trabajo para el disfrute de su estancia, es la zona de ingreso y recepción. De la misma forma, los encuestados consideran que la zona de descanso y zona de souvenirs con un 25,7% y 24,3% respectivamente, son ambientes necesarios para el disfrute de la estancia de los usuarios en el museo. En tal sentido, las zonas mencionadas anteriormente, se consideran necesidades primarias, que se cubrirán durante el desarrollo de la propuesta de diseño.

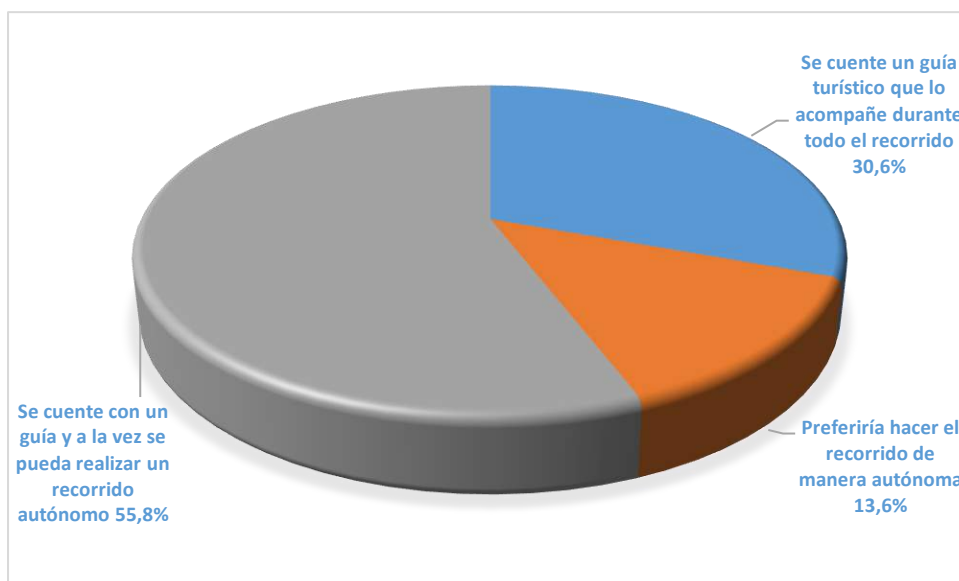
Pregunta 6: ¿Qué tipo de actividades interactivas considera usted, que se tendrían que implementar en el interior del museo? (Se permite seleccionar más de una respuesta)



Análisis e interpretación:

Del 100% el 59,2% de las personas prefieren que el museo cuente con actividades interactivas donde, se narren historias relacionadas con el danzante de Pujilí. El 54,9% recomienda el uso de actividades audiovisuales; el 36,4% de los encuestados solicitan el empleo de actividades sensoriales donde, se estimulen los sentidos del usuario; de la misma forma, el 26,2% considera necesario la aplicación de actividades que involucren el movimiento de las extremidades superiores e inferiores del visitante. Finalmente, uno de los encuestados recomienda el uso de nuevas tecnologías como la realidad virtual para la transmisión de la información en el museo.

Pregunta 7: A usted como potencial turista, le gustaría ingresar a un espacio expositivo o a un museo donde:



Análisis e interpretación:

El 55,8% de los encuestados prefieren realizar un recorrido autónomo pero que, a su vez, se cuente con un guía que oriente al usuario dentro del museo y le proporcione información esencial sobre el uso de los sistemas interactivos e información sobre los elementos expuestos, sin causar fatiga por mantener un recorrido obligatorio o que sea poco experimental para el visitante.

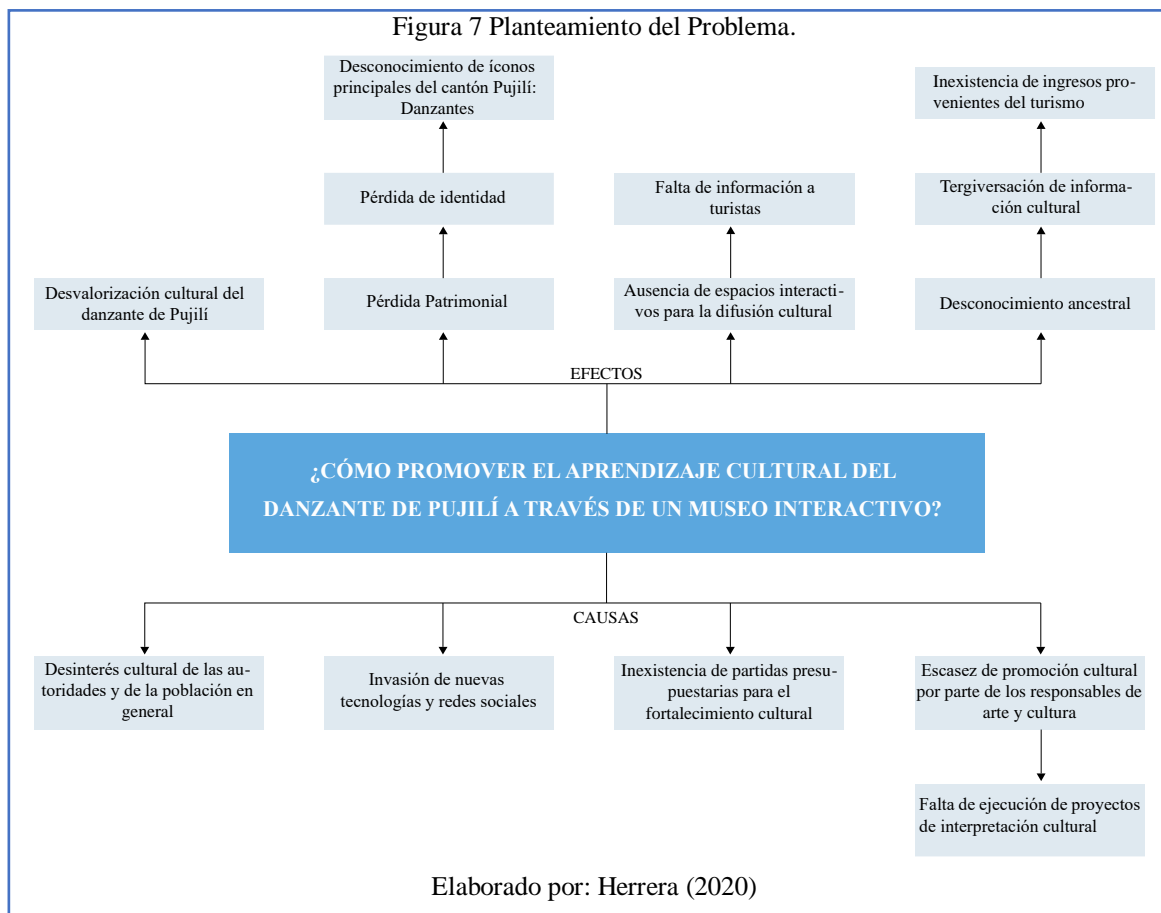
Finalmente, los resultados obtenidos una vez aplicados los instrumentos de investigación, determinan que Pujilí constituye un lugar potencialmente turístico por sus centros religiosos y elementos culturales atractivos que distinguen a este cantón de otros lugares. Por su parte, el danzante constituye un elemento icónico al ser considerado el personaje principal en la tradicional celebración del Corpus Christi, declarado Patrimonio Cultural Intangible de la Nación. Es importante mencionar que la información recabada valida la información plasmada en el Capítulo I, correspondiente al Estado del Arte. Por otro lado, los datos obtenidos constituyen un punto de partida para la generación de la propuesta de investigación.

2.5 Propuesta de investigación

En cuanto a la metodología para el cumplimiento de la propuesta de investigación, se empleará el proceso de investigación de diseño de Milton y Rodgers, el cual, despliega las siguientes fases: Identificación de oportunidades, programación y especificación, diseño conceptual, desarrollo de diseño, diseño detallado y producción (Milton & Rodgers, 2011). Se seleccionó este método de investigación, las etapas que lo integran permiten complementar y responder a las características teóricas que requiere un enfoque cualitativo, de tal forma, que se lleve a cabo el desarrollo de la investigación, alcanzar los objetivos proyectados y resolver la problemática planteada.

2.5.1 Identificación de oportunidades

Según Milton & Rodgers (2011), la identificación de oportunidades es la primera fase del proceso de diseño e involucra la determinación del problema a resolver, además, de las necesidades y deseos a cumplir y satisfacer. En tal sentido, la problemática planteada en el presente proyecto de investigación, se describe mediante un árbol de problemas, como se presenta en la Figura 7 donde, se establecen las causas y efectos que determinan la problemática.



Por otro lado, se manejaron tablas de análisis de soluciones existentes que plantean productos enfocados en solucionar una problemática similar a la proyectada en el presente proyecto de investigación. En esta matriz, se consideró ciertas características y elementos que son de utilidad para el desarrollo de la propuesta de diseño. Ver Anexo del 11 al 15. La tabla 5 describe a modo de conclusión un análisis de las soluciones existentes investigadas.

Tabla 5

Análisis de soluciones existentes

Conclusiones del Análisis de soluciones existentes
¿Qué características son más comunes en las propuestas de diseño?
<p>Entre las características más comunes, que se han podido notar mediante el análisis de las soluciones planteadas por otros autores, se encuentran las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El objetivo principal de las propuestas, se centra en proponer espacios lúdicos que permitan difundir conocimientos y mejorar las habilidades cognitivas de los visitantes. - A través del planteamiento de las propuestas, se pretende generar una recreación cultural en estos espacios. - Por otro lado, la accesibilidad a estos espacios es universal y abierto al público, sin restricción de edad ni sexo. - Es necesario considerar la relación objeto, entorno, usuario durante la generación de la propuesta, con el fin de producir sensaciones y experiencias en el visitante. - La mayor parte de las propuestas, se han inspirado en diseños contemporáneos y modulares, estos permiten mayor versatilidad, facilidad de transporte y fabricación. Además, el empleo de nuevas tecnologías permite generar mayor interés en los usuarios durante el proceso de aprendizaje. - Las propuestas consideran parámetros ergonómicos que implican espacios de circulación y se adaptan a las medidas del cuerpo humano. - Las propuestas son funcionales y cumplen con el objetivo para el cual, fueron creadas. - Algunas de las propuestas emplean materiales para facilitar la construcción del espacio, tales como el cielo raso, cielo falso o techo, tablones de madera y gypsum. Además, emplea materiales como estantes de madera, vidrio y metal. <p>Finalmente, se concluye que la aplicación de las características antes mencionadas en la propuesta a trabajar permitirá obtener un proyecto de calidad y que cumpla con las exigencias y necesidades que solicita la problemática planteada en la investigación.</p>
¿Qué características son menos comunes en las propuestas de diseño?
<p>En cuanto a las características menos comunes, que se han podido notar en las soluciones planteadas por otros autores, se mencionan las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las propuestas tienen como objetivo informar, motivar y persuadir al usuario sobre una experiencia no cognitiva.

- Una de las soluciones propone emplear un panel solar con la finalidad de que el elemento efímero sea sustentable en cualquier parte que se encuentre y garantice energía tanto para los usuarios como para el funcionamiento de la energía eléctrica en el espacio.
- Existe un tiempo límite para el recorrido del espacio, aproximadamente 15 minutos.
- El diseño de la propuesta, se inspira en marcas y elementos del museo como una vitrina museográfica, si se trata del rediseño de un espacio.
- Una de las propuestas menciona que el visitante es el protagonista en la visita al museo mas no los elementos expuestos.
- Se emplean materiales poco comunes como textiles, tagua, caña guadua, agua, barro, entre otros para las salas de exposición.
- El desarrollo de la propuesta considera elementos básicos y fundamentos del diseño.

Se concluye que las características mencionadas anteriormente permiten diferenciar así a un proyecto de otro, cada uno cuenta con elementos que solucionan la problemática planteada en cada una de sus investigaciones, por tal razón, es importante estudiar todos los aspectos involucrados en el problema, que se pretende estudiar y posteriormente solucionar.

¿Qué características permiten diferenciar nuestra propuesta de las soluciones existentes?

Una vez analizado las soluciones propuestas por otros autores, se considera que es necesario estudiar los tipos de sistemas y medios interactivos que permitan generar experiencias en el usuario, de tal forma, que el aprendizaje en museos, se vuelva más interesante y diferente para el visitante del museo, puesto que la modernización ha invadido a la sociedad actual, de tal forma que es necesario crear propuestas enfocadas en el público objetivo, es decir, en las nuevas generaciones, pues, son éstas las que marcan la eficacia del proyecto.

Por otro lado, es necesario considerar aspectos tecnológicos tales como materiales, tipos de ensamblaje, empleo de elementos e instrumentos tecnológicos para obtener exposiciones más dinámicas, estéticas y llamativas.

¿Cuáles son los puntos fuertes?

En las propuestas analizadas, se visualiza que cada una de ellas ha sido trabajada en base a la problemática que presentan. Algunas de las propuestas cuentan con excelentes ideas en cuanto al diseño interior, manejo de espacios, circulación y mobiliario funcional. Además, analizan todos los factores necesarios para que la propuesta sea eficiente y garantice el cumplimiento de sus objetivos centrales. Por otro lado, emplean materiales fáciles de adquirir, estéticos y contemporáneos, esto permite que el espacio sea visualmente atractivo y llame la atención de los usuarios.

¿Cuáles son los puntos débiles?

Las soluciones muestran ciertas características que no favorecen positivamente a las propuestas, entre las cuales, se mencionan las siguientes:

- Limitación en la modificación del espacio, ciertos proyectos, se realizan en museos previamente establecidos y éstos son considerados bienes culturales y patrimoniales, por lo tanto, no podrán ser destruidos y alterados.

- Una de las propuestas menciona que tiene una capacidad máxima de usuarios, 12 personas aproximadamente, por lo tanto, existe limitación en cuanto al acceso de los visitantes al museo.
- Además, existe un tiempo límite de duración del recorrido, estos son 15 minutos en los que el usuario visitará todo el espacio.
- Por otro lado, existe limitaciones en cuanto a la parte del financiamiento del proyecto, este factor es muy considerado para la factibilidad de la propuesta.

Los aspectos mencionados anteriormente son fundamentales para el desarrollo de un nuevo proyecto, se tratará en lo posible de evitar estas falencias y obtener una propuesta de calidad.

Elaborado por: Herrera (2020)

2.5.2 Programación y especificación

La programación y especificación constituye la segunda fase del proceso de investigación de diseño de Milton y Rodgers, esta etapa tiene por objetivo plantear las necesidades y requerimientos del producto en donde, se analicen los aspectos formales, funcionales y tecnológicos del mismo, para lo cual, se emplea como herramienta el siguiente cuadro de necesidades donde, se presenta dicha información para su posterior evaluación y valoración. Por otro lado, se realiza una jerarquización de necesidades, se las clasifica en primarias, secundarias y terciarias de ser necesario, con el fin de establecer las especificaciones precisas para el desarrollo de la propuesta.

Tabla 6

Declaración de la misión para el nuevo producto

Enfoque	Descripción
Descripción del producto	La propuesta, se centra en el diseño de un museo interactivo para la difusión del aprendizaje cultural del danzante de Pujilí, el cual, se fundamenta en rescatar la historia, las costumbres, tradiciones y significados culturales que tienen los elementos que configuran este personaje, así como demostrar la importancia que tiene el danzante para el pueblo pujilense y la necesidad de difundir estos conocimientos a los turistas nacionales y extranjeros que visitan este cantón. Por su parte, se pensó en el empleo de sistemas interactivos que permitan crear un mayor interés en los usuarios, en vista de que la sociedad actual está estrechamente relacionada con la tecnología y a su vez estos medios facilitarán el proceso de aprendizaje y la generación de experiencias en las personas.
Propuesta del valor	Generación de un micro espacio como museo interactivo para la difusión del aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.

Idea a defender	El diseño de un museo interactivo promueve el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.
Mercado primario	Cantón Pujilí
Mercado secundario	Turistas que visitan la provincia de Cotopaxi, específicamente el cantón Pujilí.
Suposiciones y restricciones	<ul style="list-style-type: none"> - Limitaciones en cuanto a costos de producción. - Se requiere la intervención de profesionales de diversas áreas como sistemas, producción audiovisual, electrónica, arquitectura, entre otras. - Falta de apoyo y permisos concebidos por el GAD Municipal del cantón Pujilí.

Elaborado por: Herrera (2020)

Tabla 7

Lista de necesidades de los usuarios

Necesidad	Imp.
Funcionales	
Espacios de exposición para piezas, fotografías y objetos culturales.	5
Espacios lúdicos e interactivos para la difusión del aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.	5
Espacios que cuenten con instalaciones eléctricas seguras.	4
Espacios que requieran el uso de tecnología.	4
Espacios confortables y que generen interés.	4
Espacios que cuenten con normas de seguridad.	3
Conservación de elementos y piezas culturales.	2
Uso	
Espacios de aprendizaje e interacción con el usuario.	5
Transmisión de información.	4
La accesibilidad a este espacio es universal, no tiene restricción de edades.	3
Manejo de dimensiones antropométricas en espacios de circulación.	3
Correcto manejo de temperatura, iluminación y ruido.	4
Concebir experiencias en el usuario que lo motiven a relacionarse con las actividades y elementos culturales expuestos.	3
Estructurales	
Uso de sistemas interactivos como pantallas multitouch, mapping, salas sensoriales, etc.	5
Sistemas audiovisuales	5
Luces articuladas	3
Elementos de información como señalética y afiches informativos.	2
Formal o expresiva	
Armonía, confort y equilibrio visual.	3
Espacios interesantes que llamen la atención de los usuarios.	4
Manejo de diversas gamas de colores.	2
Relación entre el espacio y los componentes expuestos.	4
Manejo de formas, texturas y elementos basados en un motivo gestor.	4
La expresión del museo, se da mediante la iluminación y el color, éstos determinarán un enfoque de contemporaneidad en el espacio.	3
Materiales	

Materiales resistentes a las condiciones climáticas del cantón Pujilí	5
Materiales conductores de electricidad.	3
Materiales de construcción anti inflamables o contra incendios.	4
Software y equipo de cómputo básico.	5
Equipo de sonido básico.	5
Madera prefabricada y de fácil ensamblaje.	3
Propiedades físicas y mecánicas.	4
Resistencia a la manipulación.	4
Social	
Relación usuario-entorno.	5
Generar una experiencia en el usuario.	5
Generar relaciones sociales.	2
Generar mayor comunicación entre los visitantes.	2
Desarrollar habilidades cognitivas en el usuario.	4
Fortalecer los conocimientos del usuario.	5
Psicológicas	
Generar identidad y valoración cultural.	5
Recuperación del Patrimonio Cultural.	5
Generar ambientes intelectuales y de aprendizaje.	3
Técnico-productivas	
Combinación de materiales tecnológicos y contemporáneos	4
Durabilidad y resistencia	4
Generación de planos arquitectónicos	3
Representaciones 3D y renders	4
Prototipos virtuales	5

Elaborado por: Herrera (2020)

Tabla 8

Cuadro de programación

Núm.	Ambientes	Equipamiento	Beneficios	Dificultades
1	Espacios de exposición para objetos culturales, historia, vestimenta, personajes y música del danzante.	<ul style="list-style-type: none"> -Pantallas digitales -Sistema de audio y video -Proyectores -Equipo de cómputo -Iluminación -Sistemas tecnológicos -Los módulos que conforman el espacio de exposición serán resistentes a las condiciones climáticas del cantón Pujilí. -Los módulos que conforman el espacio de exposición tendrán un correcto manejo de temperatura, iluminación y ruido. -Iluminación articulada -Manejo de formas, texturas y elementos basados en un motivo gestor. 	Permite exponer piezas, imágenes o elementos correspondientes al danzante de Pujilí, puesto que, es la parte principal del museo.	El espacio de exposición contempla diversos aspectos tales como, espacios de circulación, dimensiones de las piezas a exponer, entre otros.

		<ul style="list-style-type: none"> -Materiales anti inflamables o contra incendios. - Manejo de dimensiones antropométricas en espacios de circulación. - Elementos de información como señalética y afiches informativos. - Representaciones 3D, renders, planos arquitectónicos. - La accesibilidad a este espacio es universal, no tiene restricción de edades. 		
2	Espacios lúdicos e interactivos para la difusión del aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.	<p>Sistemas interactivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mapping. - Pantallas multitouch - Animaciones 3D - Leap motion - Sensores de movimiento - Sistema audiovisual <p>Instalaciones eléctricas seguras.</p>	Permite facilitar el proceso de aprendizaje cultural.	Se requiere de personal especializado en sistemas interactivos para la instalación de estos.
3	Espacios de aprendizaje e interacción con el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> -Sistema de audio, narración de información sobre el danzante de Pujilí. -Sistema de video -Programación -Software y equipo de cómputo. -Instalaciones eléctricas seguras. -Información de expertos en el tema -Animación 2D -Previa investigación del tema a tratar. 	Permite que el usuario manipule los sistemas con el fin de generar una relación de participación entre los usuarios y los sistemas.	Se requiere de personal especializado en sistemas interactivos para la instalación de estos.
4	Espacio de venta	<ul style="list-style-type: none"> -Estanterías -Iluminación -Artículos para la venta -Sistema de ensamblaje, armado y desarmado del módulo 	Estos espacios permitirán que los artesanos del cantón Pujilí comercialicen sus productos y que el usuario adquiriera un recuerdo del museo al final del recorrido.	

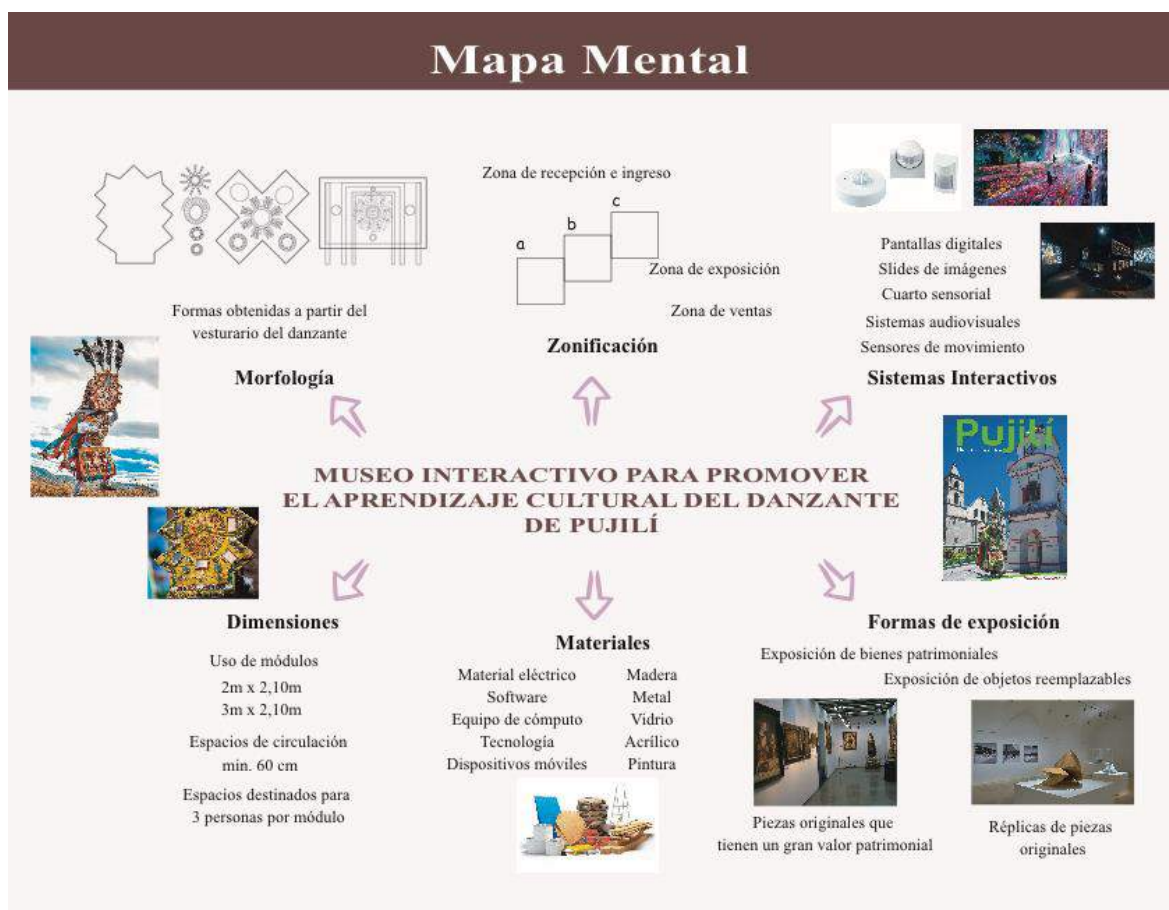
Elaborado por: Herrera (2020)

2.5.3 Diseño conceptual

Esta etapa tiene como objetivo la creación del concepto de diseño, en el cual, se presentan opciones de solución para el problema planteado donde, se consideran sus necesidades,

requerimientos y especificaciones. En esta fase, se emplean herramientas creativas como el mapa mental y el análisis del motivo gestor de los elementos simbólicos del danzante de Pujilí, con el fin de identificar diversas características, conceptos y componentes que aporten en el desarrollo de la propuesta de diseño.

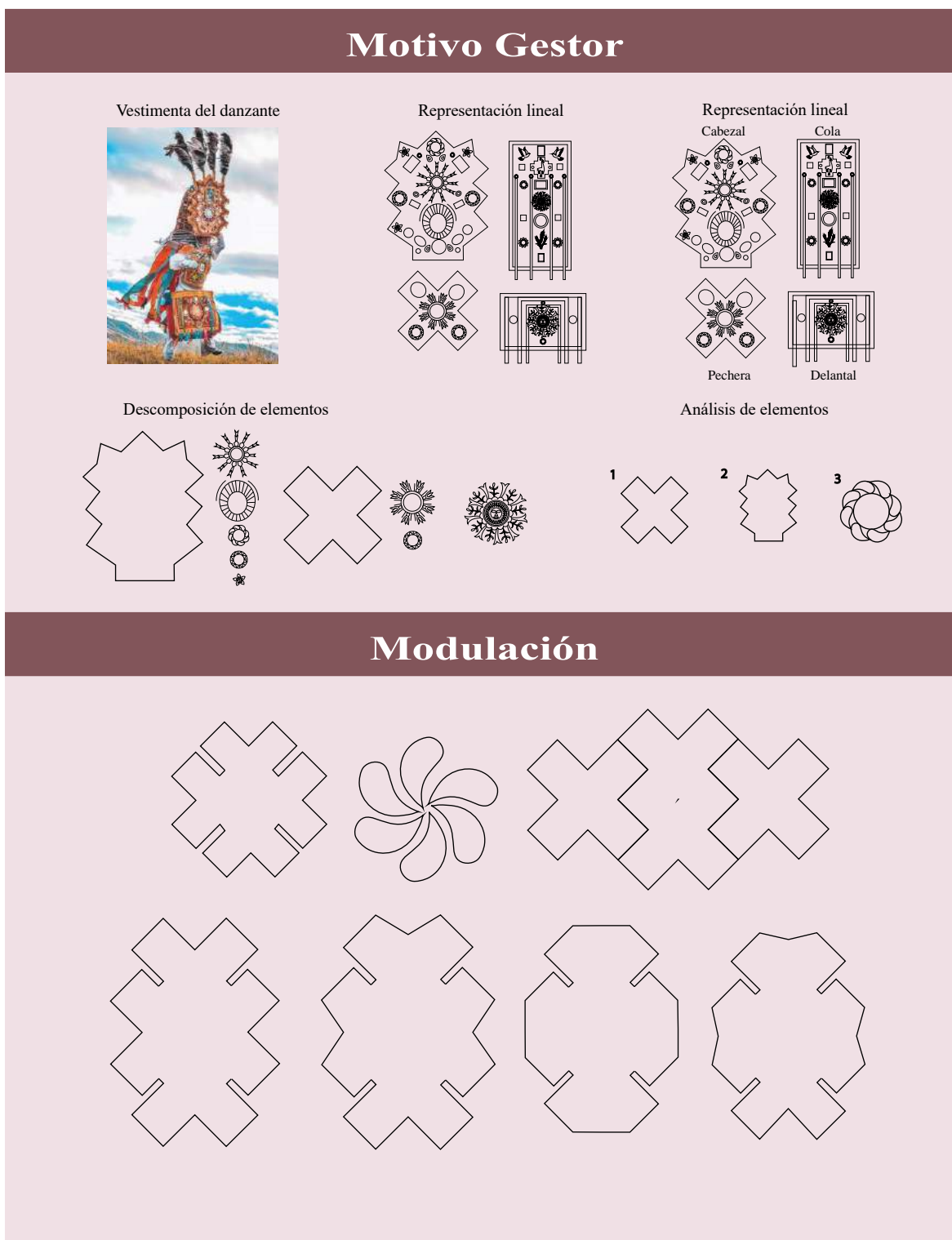
Figura 8: Herramienta creativa, mapa mental.



Elaborado por: Herrera (2020)

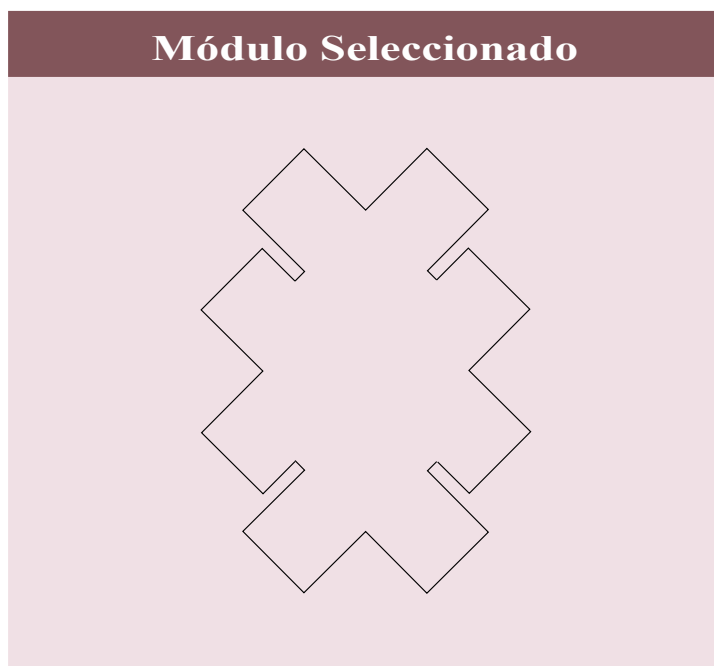
La propuesta de diseño, se desarrolla a partir de un concepto modular e involucra el empleo de herramientas interactivas. Además, se toma como motivo gestor a los elementos simbólicos que conforman el vestuario del danzante de Pujilí, así como su significado y connotación cultural como, se contempla en las fichas de observación en los Anexos del 4 al 8. Por su parte, la propuesta maneja módulos, que se definen como elementos que determinan la unidad de medida y proporción de una composición, que se replica de forma sistemática en un espacio. En tal sentido, se concibe un supermódulo mediante la aplicación de fundamentos básicos del diseño tales como: simetría, reflexión, rotación y desplazamiento, los cuales, configuran la morfología general de la propuesta de diseño.

Figura 9: Análisis del motivo gestor.



Elaborado por: Herrera (2020)

Figura 10 Módulo Seleccionado.



Elaborado por: Herrera (2020)

La figura 10 representa el módulo base seleccionado para el desarrollo de la propuesta de diseño. La figura seleccionada mantiene una gran similitud y relación con los elementos que conforman el vestuario del danzante. Por su parte, según los resultados obtenidos en las encuestas realizadas previamente, el cabezal y la pechera son los accesorios más representativos del danzante de Pujilí. En tal sentido, el módulo presentado fusiona estos dos elementos y genera una forma atractiva e identificable. Por otro lado, facilita la distribución de espacios dentro del mismo, debido a que la propuesta cuenta con varios ambientes y espacios de exposición.

2.5.4 Desarrollo del diseño

El desarrollo del diseño tiene como objetivo transformar el concepto en un producto que a través del diseño permita satisfacer sus necesidades, requerimientos y especificaciones (Milton & Rodgers, 2011). En esta fase, se definen ciertos parámetros ergonómicos y antropométricos enfocados en el estudio de la iluminación, ruido y demás aspectos acústicos del ambiente. Además, se analizan las dimensiones del ser humano y su relación con el espacio, lo cual, permite la generación de un ambiente armónico y de confort para el usuario; en tal sentido, se contemplarán aspectos como: distribución del espacio, espacios de circulación, alturas y distancias de visualización, entre otros.

Las herramientas a utilizar en esta etapa, se basan en bocetos que permiten plasmar las diversas ideas que surgieron durante el proceso creativo. Asimismo, se realiza una matriz de especificación de materiales donde, se establecen las propiedades físicas y mecánicas del producto. Finalmente, se genera un prototipado virtual mediante el empleo de programas CAD que faciliten el modelado geométrico de la propuesta.

Tabla 9

Matriz de selección

Propuestas	Opción 1	Opción 2	Opción 3
Requerimientos			
Experiencia del cliente (15%)	15%	15%	15%
Facilidad de recorrido (30%)	30%	20%	10%
Distribución de espacios (10%)	10%	5%	5%
Facilidad de construcción (15%)	10%	10%	10%
Transmisión del aprendizaje cultural (30%)	30%	20%	10%
TOTAL: 100%	95%	70%	50%

Elaborado por: Herrera (2020)

La tabla 9 hace referencia a una matriz de selección donde, se analizan diversos factores y requerimientos, que se considerarán en la propuesta de diseño. En tal sentido, se seleccionó a la Opción 1 como la propuesta de diseño que tiene un mayor porcentaje de cumplimiento de los requerimientos establecidos para la ejecución del proyecto de investigación. A continuación, se detallan bocetos, planos y distribuciones en planta que facilitan el proceso de representación de la propuesta de diseño.

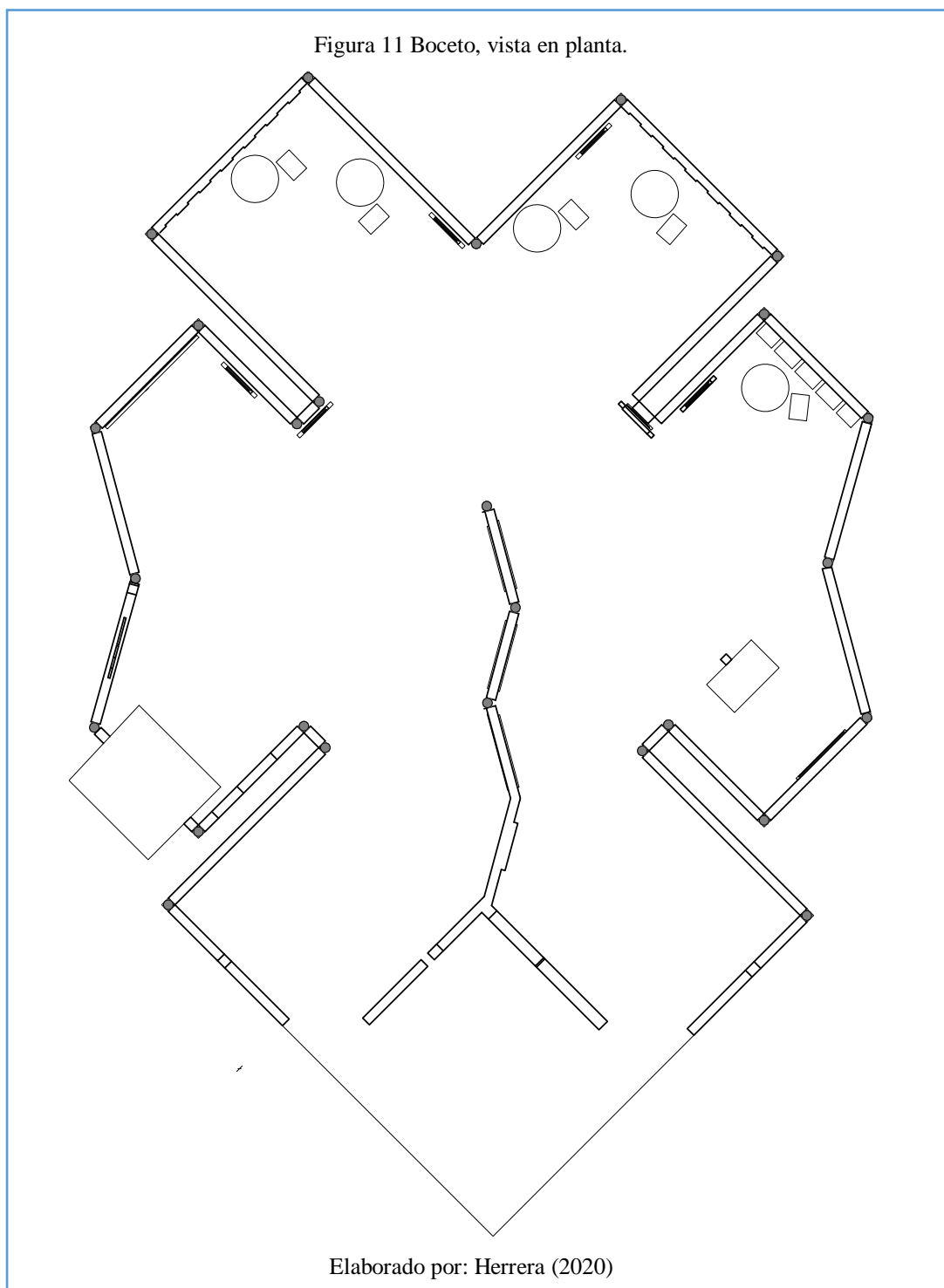
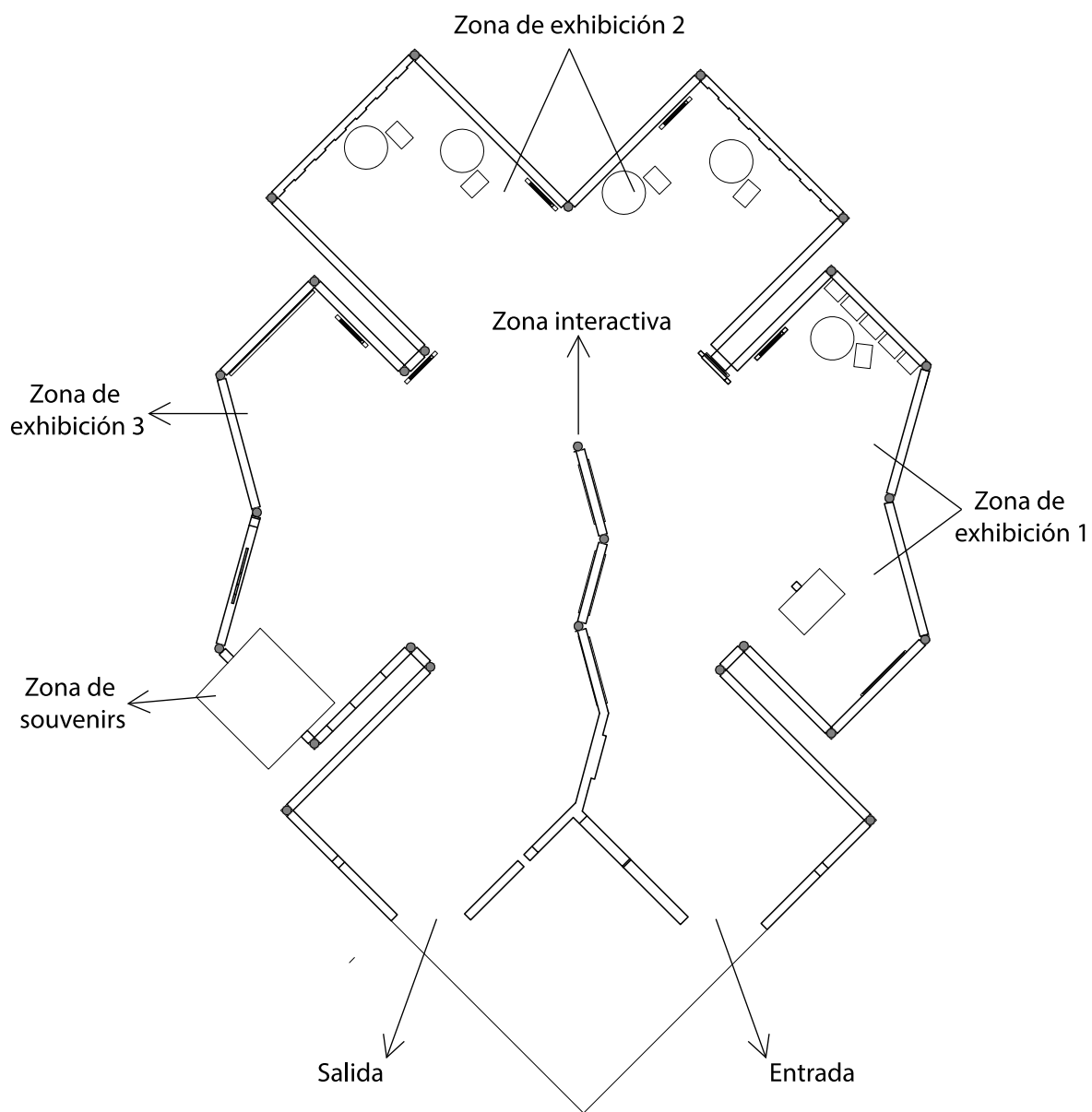
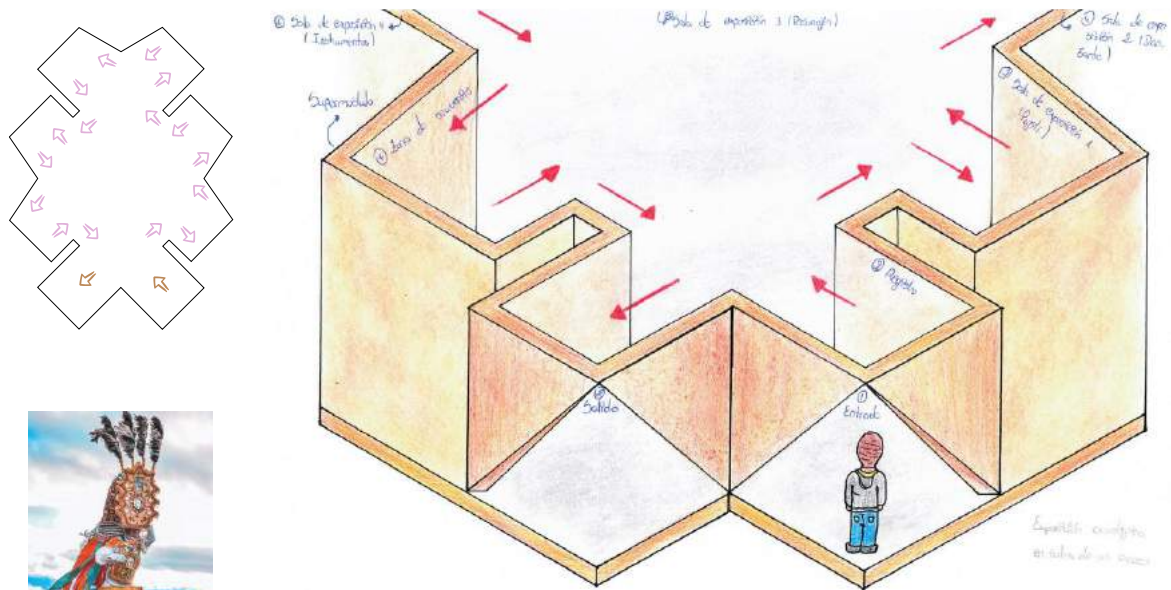


Figura 12 Distribución en planta.



Elaborado por: Herrera (2020)

Figura 13: Bocetos.

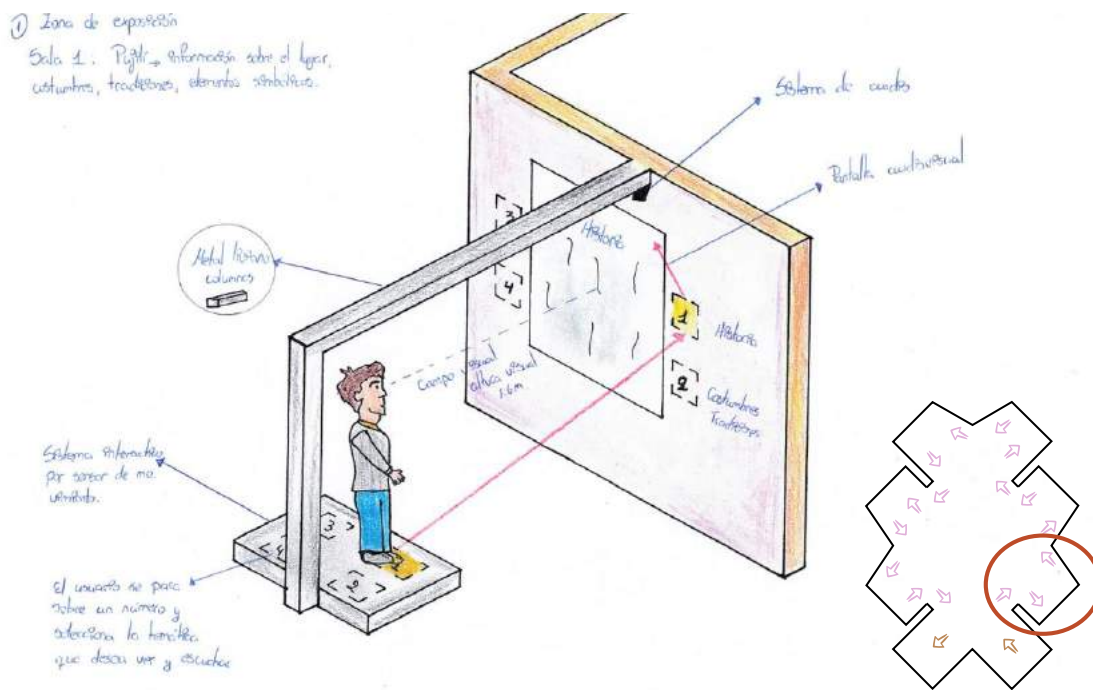


Propuesta Supermódulo

Estructura del museo

Elaborado por: Herrera (2020)

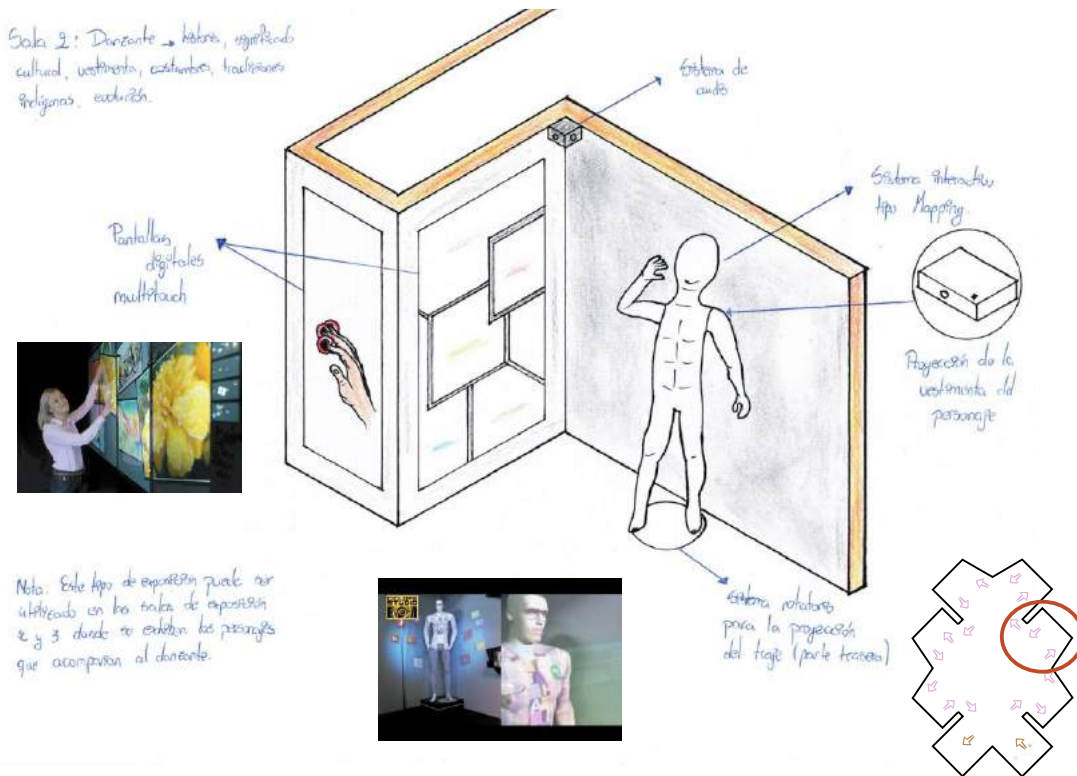
Figura 14 Boceto de sistema interactivo y zona de exposición 1.



Sala de exposición 1

Elaborado por: Herrera (2020)

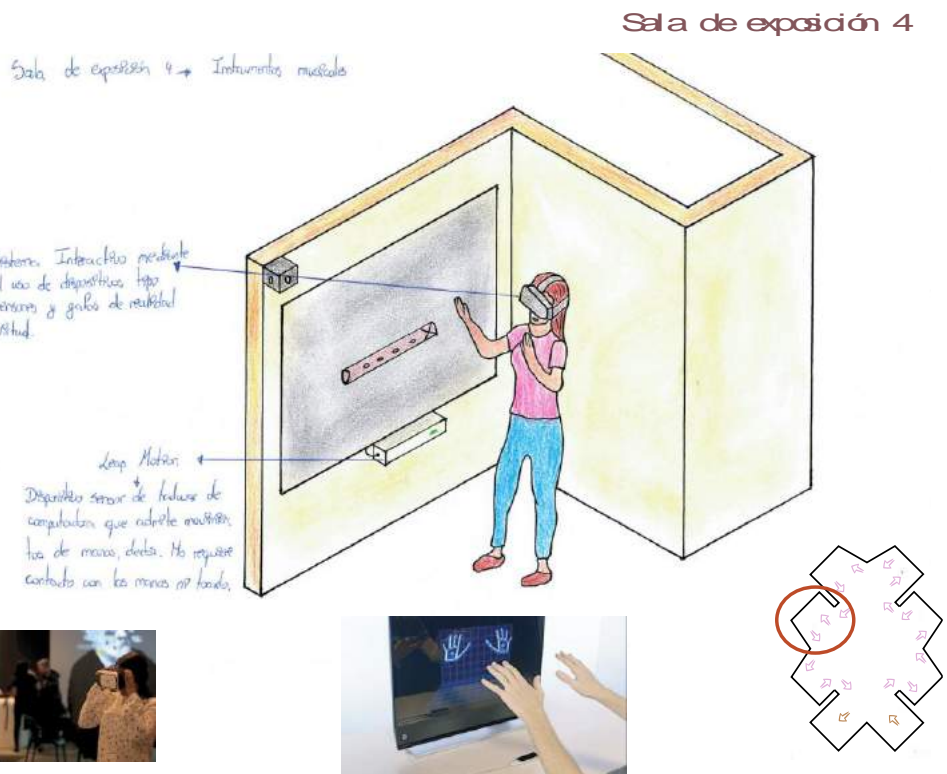
Figura 15 Boceto de sistema interactivo y zona de exposición 2 y 3.



Sala de exposición 2 y 3

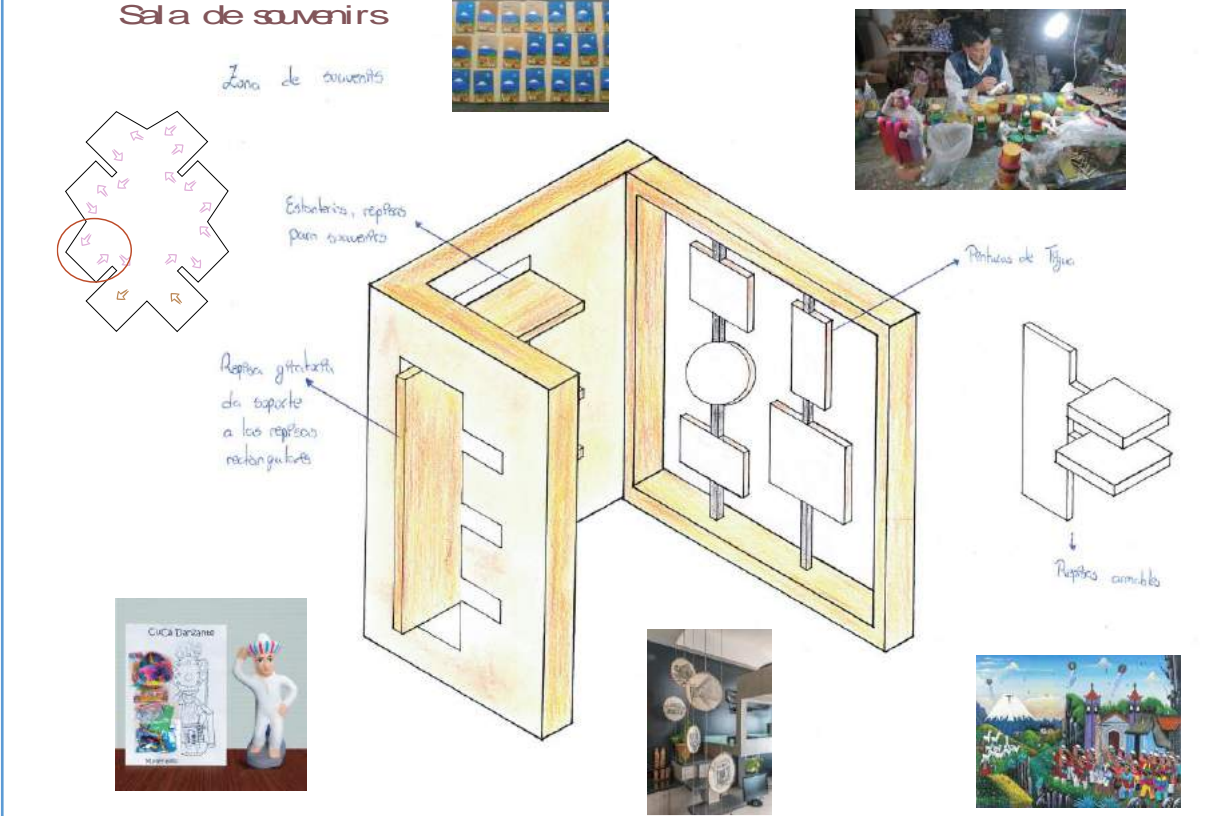
Elaborado por: Herrera (2020)

Figura 16 Boceto de sistema interactivo y zona de exposición 4.



Elaborado por: Herrera (2020)

Figura 17 Boceto de zona de souvenirs.



Elaborado por: Herrera (2020)

Figura 18: Bocetos módulos.



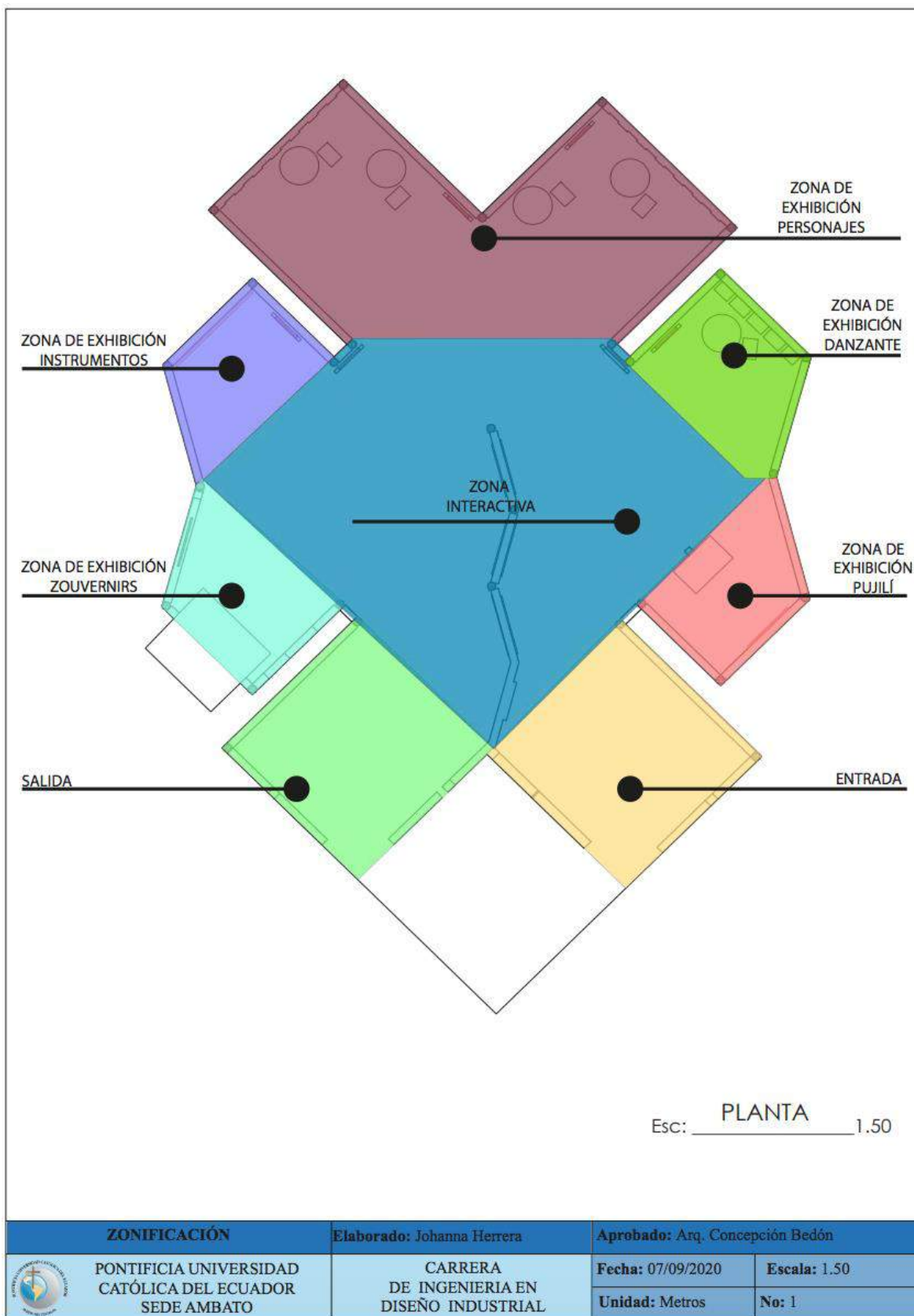
Elaborado por: Herrera (2020)

La propuesta incluye el uso de sistemas interactivos, los cuales, permiten que las personas, se relacionen con el espacio y creen experiencias mediante la manipulación de estas herramientas tecnológicas que desarrollan una relación entre el usuario y la máquina, de tal forma, que se facilite el proceso de aprendizaje cultural en los visitantes del museo, al considerarse uno de los objetivos fundamentales en este espacio expositivo. Por su parte, se emplearán diversos métodos interactivos como: sensores de movimiento, pantallas digitales, *slides* de imágenes y sistemas audiovisuales que capten la atención de las personas.

2.5.5 Diseño detallado

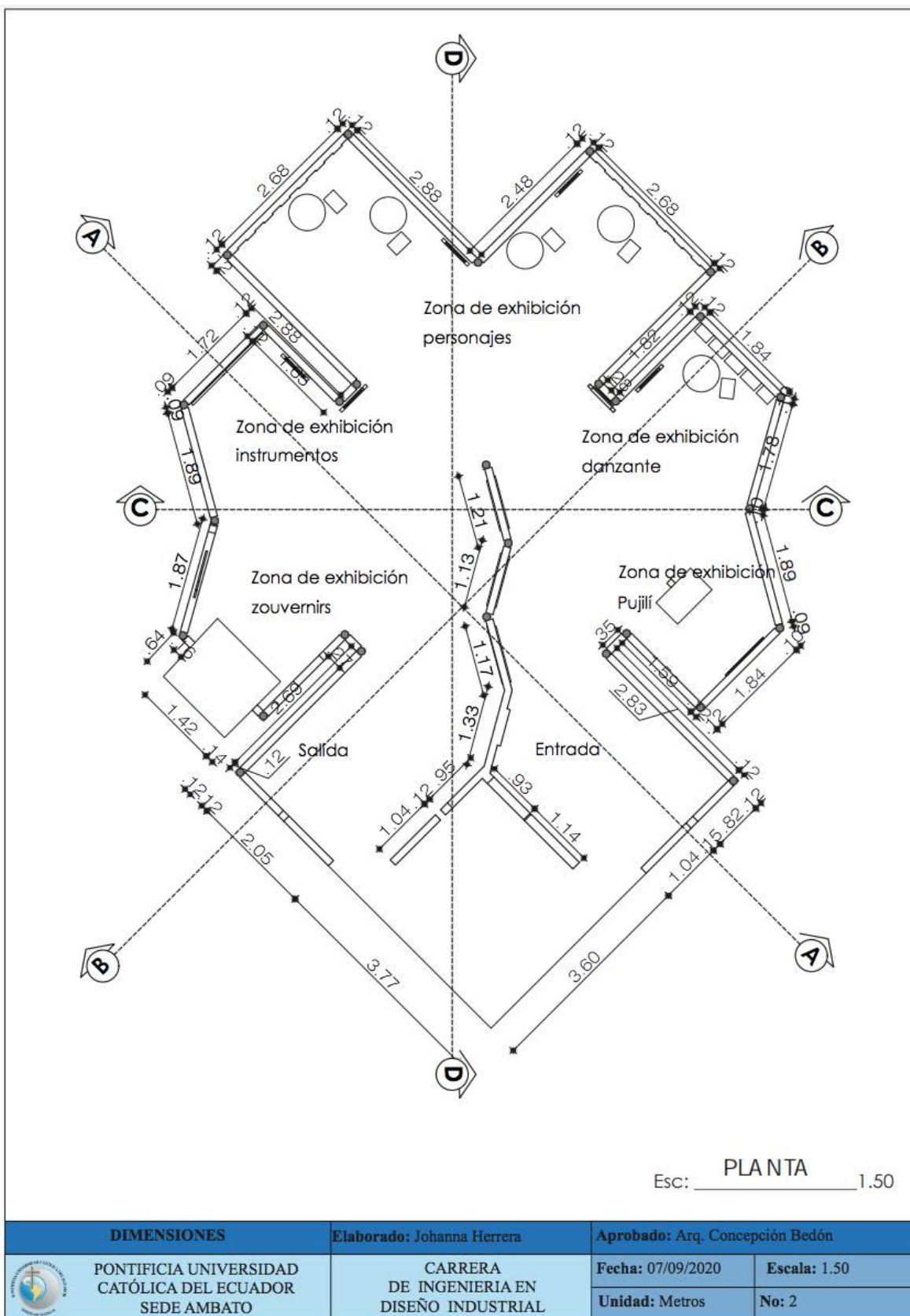
El diseño detallado tiene como objetivo convertir el diseño conceptual en un diseño muy específico, el cual, se expresa en forma de dibujo. En esta etapa, se plasma diversa documentación técnica que consta de planos generales, despieces, planos de componentes, renders y lista de materiales que permiten una mejor comprensión de la propuesta de diseño. Para el desarrollo de esta fase, se requiere el uso de herramientas como programas CAD y modelado 3D que faciliten la representación de la propuesta. Además, se definen las diversas técnicas de ensamblado, montaje y demás aspectos técnicos tales como dimensiones y especificaciones necesarias para el desarrollo producto.

Lámina 1 Zonificación



Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 2 Dimensiones.



Elaborado por: Herrera (2020)


Lámina 3 Fachadas.

Fachada Frontal
Esc: _____ 1.100

Fachada lateral Izquierda
Esc: _____ 1.100

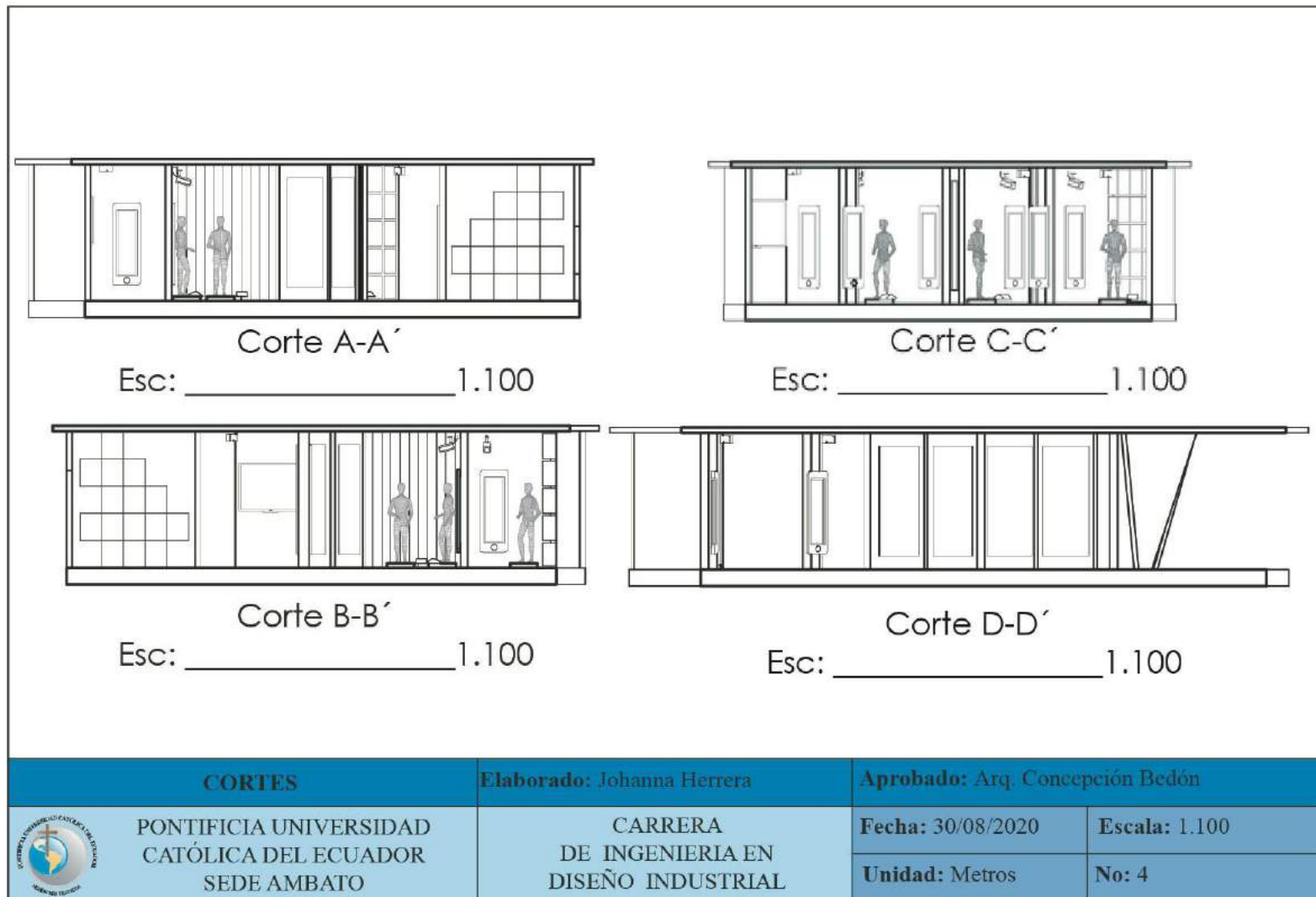
Fachada lateral derecha
Esc: _____ 1.100

Fachada Posterior
Esc: _____ 1.100

FACHADAS		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 <p>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO</p>	<p>CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL</p>		Fecha: 07/09/2020	Escala: 1.100	
			Unidad: Metros		No: 3

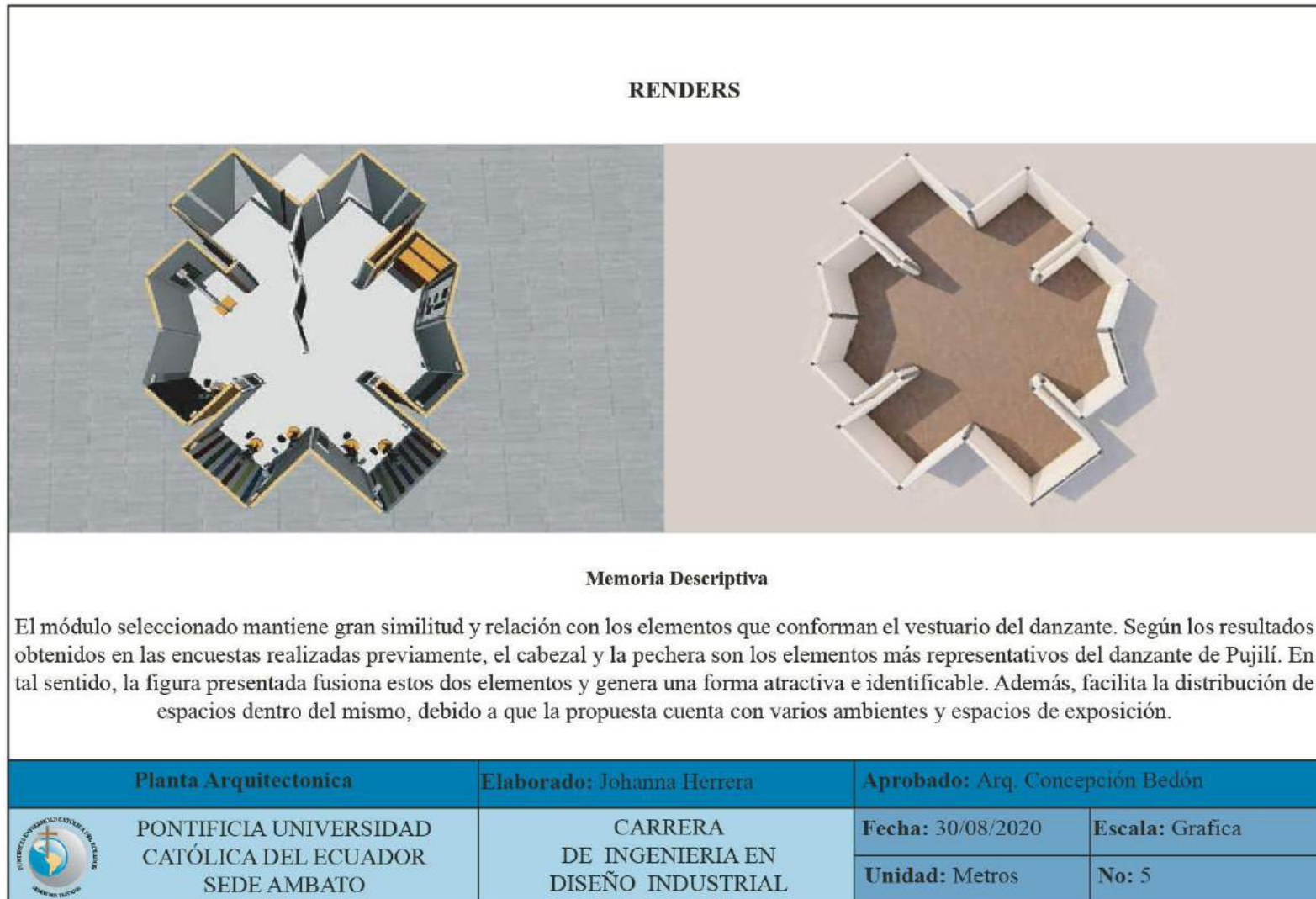
Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 4 Cortes.



Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 5 Render vista superior.



Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 6 Vistas generales tridimensionales.

1 Zona de desinfección, Entrada

2 Zona de exhibición Pujili

7 Zona Interactiva

8 Salida

3 Zona de exhibición Danzante

Zona de exhibición Personajes

5 Zona de exhibición Instrumentos

6 Zona de souvenirs

VISTAS GENERALES		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO	CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL		Fecha: 07/09/2020		Escala: Grafica
			Unidad: Metros		No: 6

Elaborado por: Herrera (2020)

2.5.6 Producción

La producción constituye la fase final del Proceso de Investigación de Diseño de Milton y Rodgers. Esta etapa tiene como objetivo establecer los procesos y técnicas de fabricación, que se considerarán durante el desarrollo del producto. Sin embargo, y por defecto con el cumplimiento de los objetivos planteados en el presente proyecto, esta fase, se desarrolla mediante un prototipo virtual empleado herramientas como programas de modelado 3D y tecnología artesanal que permitan generar una representación de menor escala y que sea cercana a la propuesta de diseño planteada. Finalmente, se analizan los posibles costos del proyecto que serán tomados como referente en caso de implementación.

Marca

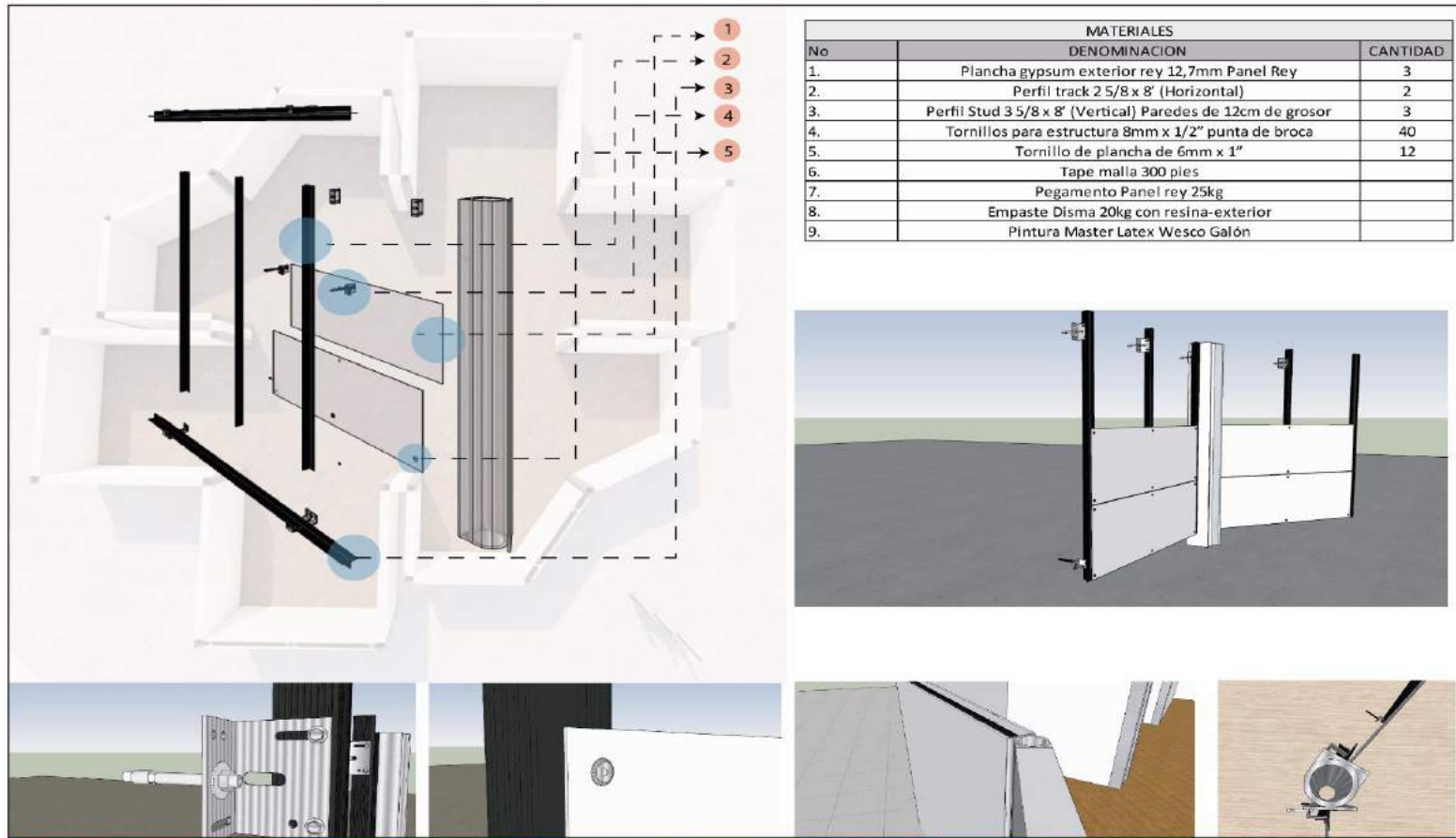
La marca Inti Tushug proviene del vocablo quichua Inti que significa sol y Tushug que para el pueblo indígena significa sacerdote de la lluvia, el cual, representa al danzante, personaje principal de la fiesta de Corpus Christi, la cual, se festeja en agradecimiento al Dios Sol por las cosechas obtenidas durante el año.




Tipografía

La primera tipografía aplicada es Script estilo gestual Herculenum y la segunda es Palo Seco Letter Gothic Std.

Lámina 7 Despiece de paneles.



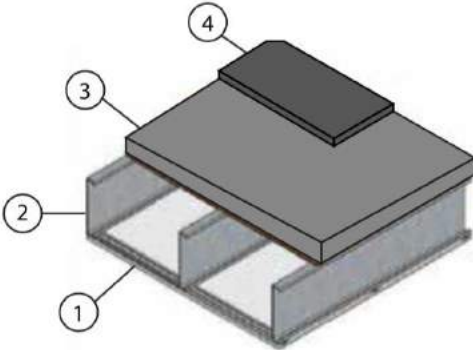
MATERIALES		
No	DENOMINACION	CANTIDAD
1.	Plancha gypsum exterior rey 12,7mm Panel Rey	3
2.	Perfil track 2 5/8 x 8' (Horizontal)	2
3.	Perfil Stud 3 5/8 x 8' (Vertical) Paredes de 12cm de grosor	3
4.	Tornillos para estructura 8mm x 1/2" punta de broca	40
5.	Tornillo de plancha de 6mm x 1"	12
6.	Tape malla 300 pies	
7.	Pegamento Panel rey 25kg	
8.	Empaste Disma 20kg con resina-exterior	
9.	Pintura Master Latex Wesco Galón	

Despiece de paneles	Elaborado: Johanna Herrera	Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 <p>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO</p>	<p>CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL</p>	Fecha: 07/09/2020	Escala: Grafica
		Unidad: Metros	No: 7

Elaborado por: Herrera (2020)

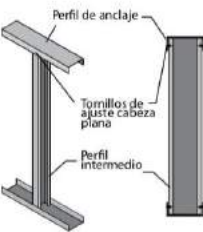
Lámina 8 Detalle técnico de piso

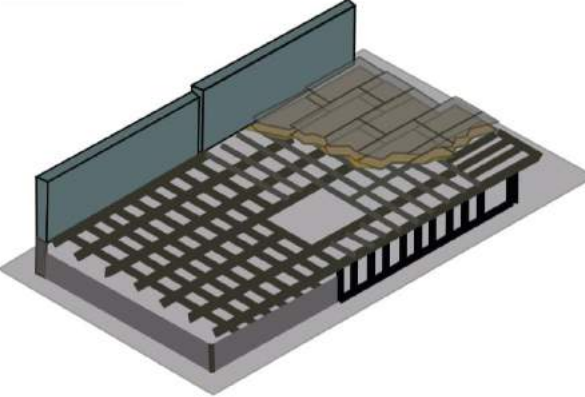
DETALLE DE PISO




No.	MATERIAL
1	Stud P/FBRCMTO 2 1/2x2,44x7mm
2	Track P/FBRCMTO 2 1/2X2,44X7MM
3	Planchas de fibrocemento Fibroc Dryboard 20mm 60x120cm
4	Ecopiso (ecomilano 47cm x 47cm x 1,2cm, espesor +/-1mm)

ECOPISO	
Dimensiones	Beneficios
47cm de largo	- Acústicos
47cm de ancho	- Térmicos
47cm de alto	- Antideslizantes
Espesor +/- 1mm	- Ergonómicos
	- Seguros
	- Fácil mantenimiento e instalación
	- Adaptable a cualquier espacio y superficie








DETALLE PISO

Elaborado: Johanna Herrera

Aprobado: Arq. Concepción Bedón



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO

CARRERA
DE INGENIERIA EN
DISEÑO INDUSTRIAL

Fecha: 07/09/2020

Unidad: Metros

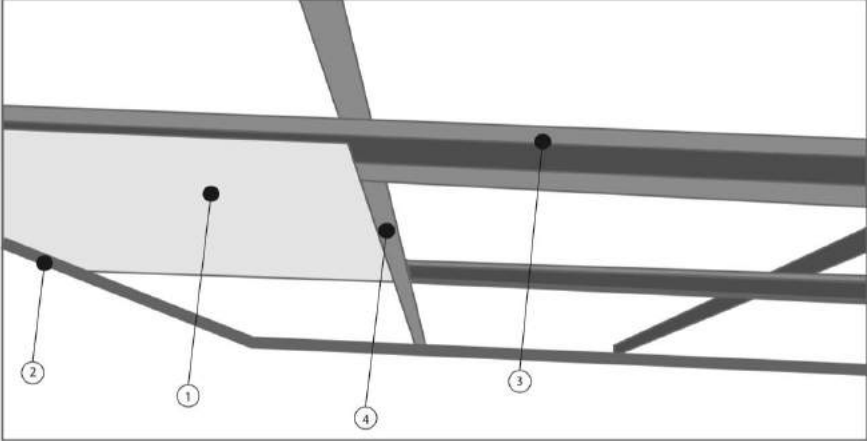
Escala: Grafica

No: 8

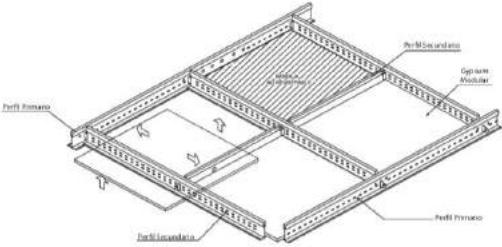
Elaborado por: Herrera (2020)


Lámina 9 Detalle técnico techo.

DETALLE DE TECHO




No.	MATERIAL
1	Plancha de Gypsum Glass Rey
2	Ángulo
3	Perfil Primario
4	Perfil Secundario
	Tornillos de estructura
	Tornillos de plancha
	Clavo ½ negro






Iluminación (Características)	
Tipo de iluminación	Lámpara LED de techo con riel
Material	Metal
Tipo de mercado	Museos
Otras características	Orientable, de baja tensión, ideal para exposiciones, escaparates.



DETALLE DE TECHO

Elaborado: Johanna Herrera

Aprobado: Arq. Concepción Bedón



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

**CARRERA
DE INGENIERIA EN
DISEÑO INDUSTRIAL**

Fecha: 07/09/2020	Escala: Grafica
Unidad: Metros	No: 9

Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 10 Detalle zona de exhibición Pujilí

Detalle Zona de exhibición Pujilí



Sistema Interactivo	Actividades/Detalles
Aplicación con sensor RFID 	Sistema de audio y video, interacción mediante el uso de sensores RFID en el piso y activación de imágenes, videos y audios a través de una pantalla.

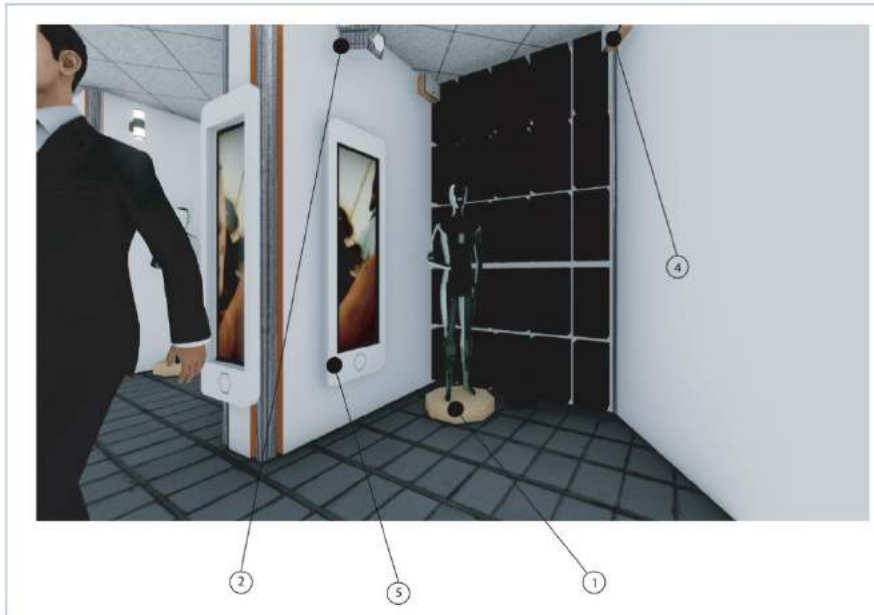
No.	Equipos	Detalles
1	Pantalla LED	Soporte de metal para pantalla
2	Tablero de selección con sensor RFID	
3	Equipo de audio y video	
4	Lámparas de pared	Lámpara de pared 

DETALLE ZONA DE EXHIBICIÓN 1		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO	CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL	Fecha: 07/09/2020	Escala: Grafica		
		Unidad: Metros	No: 10		

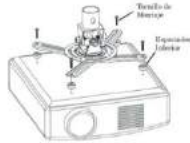

Elaborado por: Herrera (2020)


Lámina 11 Detalle zona de exhibición danzante y personajes.

Detalle Zona de exhibición Danzante y Personajes



Sistema Interactivo	Actividades/Detalles
Mapping sobre maniqués	Uso de proyectores de video para desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales consiguiendo un efecto artístico y fuera de lo común. Está basado en los movimientos que crea la animación (2D y 3D) sobre dicha superficie.

No.	Equipos	Detalles
1	Maniquí de la figura humana	Soporte de metal 
2	Proyector de video	Soporte de metal para pantallas led 
3	Equipo de cómputo y Software	
4	Sistema de audio e iluminación	
5	Pantallas multitouch	

DETALLE ZONA DE EXHIBICIÓN 2 y 3		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 <p>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO</p>	<p>CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL</p>	Fecha: 07/09/2020		Escala: Grafica	
		Unidad: Metros		No: 11	

Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 12 Detalle zona de exhibición instrumentos.

Detalle Zona de exhibición Instrumentos



Sistema Interactivo	Actividades/Detalles
Realidad Virtual	Uso de proyectores de vídeo para desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales consiguiendo un efecto artístico y fuera de lo común. Está basado en los movimientos que crea la animación (2D y 3D) sobre dicha superficie.

No.	Equipos	Detalles
1	Pantalla LED / TV	Equipo para realidad virtual
2	Hardware	
3	Gafas o casco de realidad virtual	Soporte de metal para pantallas led
4	Sistema de audio e iluminación	
5	Pantallas multitouch	Pantallas multitouch 

DETALLE ZONA DE EXHIBICIÓN 4		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO	CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL	Fecha: 07/09/2020		Escala: Grafica	
		Unidad: Metros		No: 12	




Elaborado por: Herrera (2020)


Lámina 13 Detalle zona interactiva.

Detalle Zona Interactiva



Sistema Interactivo	Actividades/Detalles
Juego interactivo con Kineckt	Con el sistema kinect, el usuario podrá imitar a manera de juego, el baile tradicional del danzante de Pujilí.
Pantallas multitouch	Con las pantallas multitáctiles, el usuario podrá interactuar con imágenes y videos que se reproducirán en las pantallas.
Mapping con pintura conductiva	La pintura conductiva es un material que permite graficar circuitos electrónicos funcionales sobre casi cualquier tipo de superficie, en el cual se pueden crear distintas zonas de acción que se activan usando el tacto para poder cambiar vídeo y sonido.

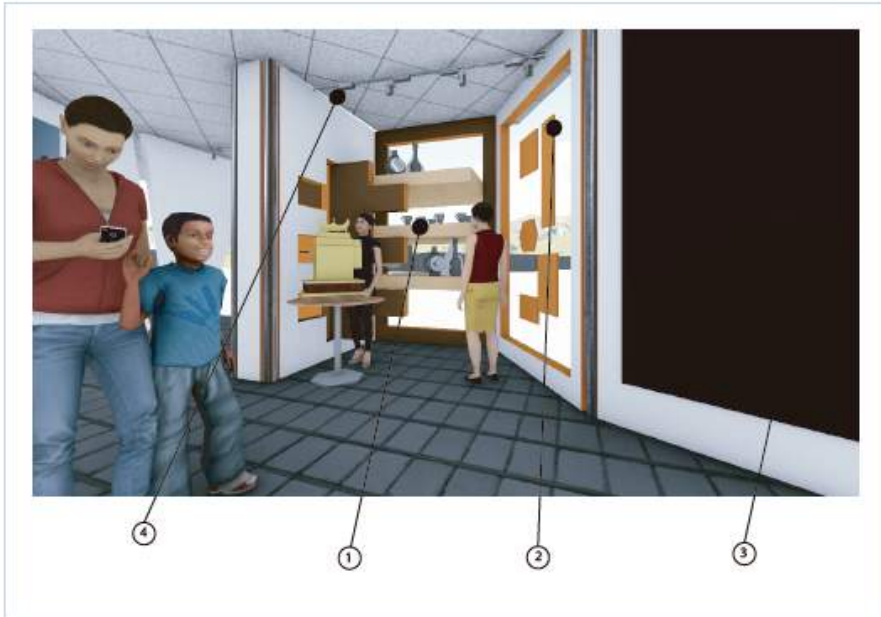
No.	Equipos	Detalles
1	Proyector de video	Soporte para proyector 
2	Sistema Kinect	
3	Ordenador	
4	Pintura conductiva	Sistema Kinect
5	Pantallas multitouch	 Pintura Conductiva 

DETALLE ZONA DE EXHIBICIÓN 5		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO	CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL	Fecha: 07/09/2020		Escala: Grafica	
		Unidad: Metros		No: 13	


Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 14 Zona de souvenirs.

Detalle Zona de Souvenirs



No.	Equipos	Detalles
1	Estanterías desplegables	Módulo giratorio para sostener las repisas 
2	Espacio para colocar pinturas colgantes	Mecanismo giratorio 
3	Pantallas multitouch	Cabo de cabuya para sostener cuadros 
4	Iluminación (techo)	

DETALLE ZONA DE SOUVENIRS		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO	CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL	Fecha: 07/09/2020	Escala: Grafica		
		Unidad: Metros	No: 14		

Elaborado por: Herrera (2020)


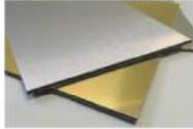

Lámina 15 Detalle entrada y salida.


Detalle Entrada



Detalle Salida



No.	Equipos	Detalles
1	Cabina de desinfección	Cabina de desinfección 
2	Recepción (mesa de registro y control)	
3	Paneles dorados (decoración)	Panel compuesto de aluminio con cobertura de espejo color oro 
4	Iluminación y señalética (techo y pared)	Lámparas de techo y pared 

ENTRADA / SALIDA		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 <p>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO</p>	<p>CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL</p>	Fecha: 07/09/2020	Escala: Grafica		
		Unidad: Metros	No: 15		

Elaborado por: Herrera (2020)

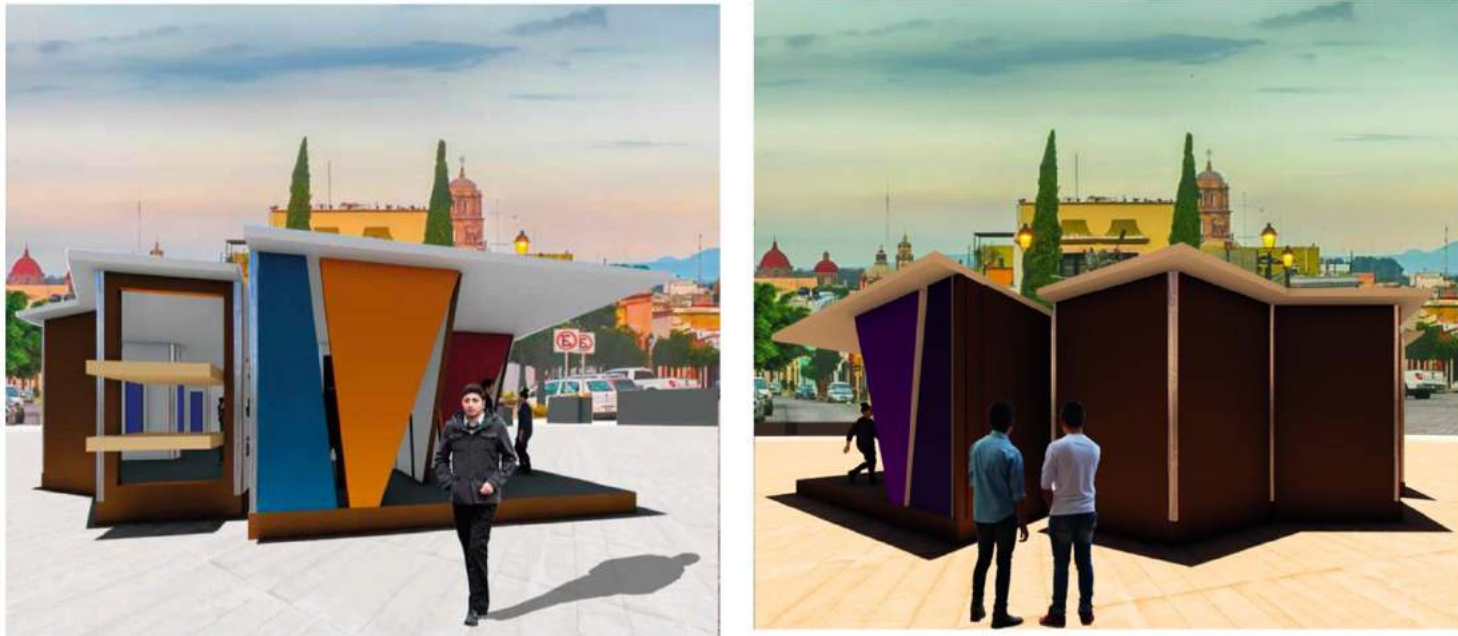
Lámina 16 Render fachadas 1.




RENDERS		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 <p>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO</p>	CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL		Fecha: 07/09/2020	Escala: Grafica	
			Unidad: Metros	No: 16	

Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 17 Render fachadas 2, montaje.



RENDERS		Elaborado: Johanna Herrera		Aprobado: Arq. Concepción Bedón	
 <p>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO</p>	CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL		Fecha: 07/09/2020	Escala: Grafica	
				Unidad: Metros	No: 17

Elaborado por: Herrera (2020)

Lámina 18 Render fachadas 3, montaje.



<p>RENDERS</p>	<p>Elaborado: Johanna Herrera</p>	<p>Aprobado: Arq. Concepción Bedón</p>	
 <p>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO</p>	<p>CARRERA DE INGENIERIA EN DISEÑO INDUSTRIAL</p>	<p>Fecha: 07/09/2020</p>	<p>Escala: Grafica</p>
		<p>Unidad: Metros</p>	<p>No: 18</p>

Elaborado por: Herrera (2020)

Presupuesto de Producción

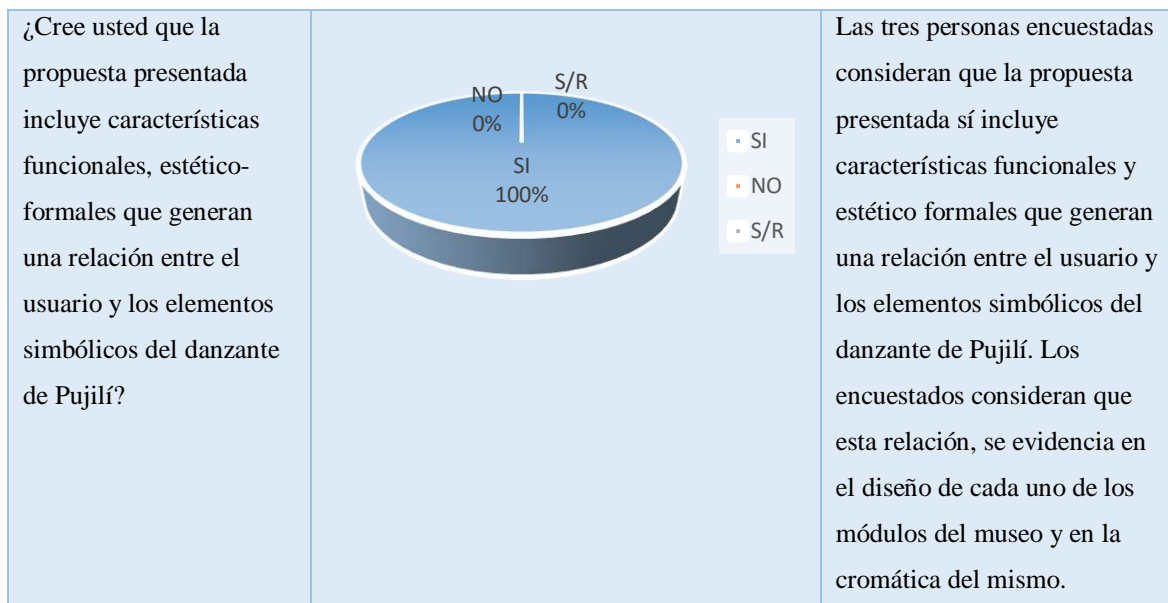
Costos de Producción			
MATERIAL	DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Paredes (módulos)			
Plancha Gypsum Glass Rey	69 planchas de gypsum ext. 12,7mm para 96,5m2	\$ 27,08	\$ 1.868,52
Perfil track 3 5/8 x 8' (Horizontal)	30 perfiles track	\$ 2,03	\$ 60,90
Perfil Stud 3 5/8 x 8' (Vertical)	65 perfiles stud	\$ 2,16	\$ 140,40
Tornillos para estructura 8mm x 1/2" punta de broca	644 tornillos de estructura	\$ 0,01	\$ 6,20
Tornillo de plancha de 6mm x 1"	2758 tornillos de plancha	\$ 0,01	\$ 17,61
Tape malla 300 pies	5 rollos	\$ 3,28	\$ 16,40
Pegamento Ad Panel rey 25kg	5 sacos de 25kg	\$ 14,59	\$ 72,95
Empaste Disma 20kg con resina-exterior	5 sacos de 20kg	\$ 20,17	\$ 100,85
Pintura Master Latex Wesco	4 galones	\$ 9,06	\$ 36,24
Módulos			
Vidrio de colores 4mm			
Cabos de cabuya	1 rollo 100 metros	\$ 6,00	\$ 6,00
Panel compuesto de aluminio	1 plancha de 1,22x2,44x3	\$ 26,00	\$ 26,00
Techo			
Plancha Gypsum Glass Rey	35 planchas	\$ 27,08	\$ 947,80
Ángulo	45 ángulos Sicon Blanco importado	\$ 0,69	\$ 31,05
Perfil Primario	22 perfiles primarios	\$ 1,77	\$ 38,94
Perfil Secundario	44 perfiles secundarios	\$ 1,88	\$ 82,72
Tornillos de estructura	435 unidades	\$ 0,01	\$ 2,78
Tornillos de plancha	1332 unidades	\$ 0,01	\$ 12,83
Clavor 1/2 negro	666 unidades	\$ 0,01	\$ 4,43
Empaste Disma 20kg con resina-exterior	3 unidades	\$ 20,17	\$ 60,51
Tape malla 300 pies	3 unidades	\$ 3,28	\$ 9,84

Pegamento Ad Panel rey 25kg	5 sacos de 25kg	\$ 20,17	\$ 100,85
Base coat uso ext saco 22.7KG	10 sacos	\$ 25,48	\$ 254,80
Piso			
Planchas de fibrocemento Fibroc Dryboard 20mm 60x120cm	33 planchas de 60x120cm	\$ 37,28	\$ 1.230,24
Stud P/FBRCMTO 2 1/2x2,44x7mm	65 unidades	\$ 4,09	\$ 265,85
Track P/FBRCMTO 2 1/2X2,44X7MM	30 unidades	\$ 3,70	\$ 111,00
Clavo de impacto y fulmin verde	176 unidades	\$ 0,13	\$ 23,58
Tornillo sicon 8x1 1/4 FBCMTO	1379 tornillos	\$ 0,01	\$ 16,05
Ecopiso (ecomilano 47cm x 47cm x 1,2cm, espeor +/-1mm)	96,42 m2 de piso	\$20,00 cada m2	\$ 1.928,40
Sistemas interactivos			
Sistema interactivo sala de exhibición 1. Aplicación con sensor RFID	Uso de sensores RFID en el piso y activación de imágenes, videos y audios a través de una pantalla	\$ 2.500,00	\$ 2.500,00
Sistema interactivo mapping	Mapping sobre maniquí	\$ 950,00	\$ 1.900,00
Aplicación de Realidad Virtual	Aplicación de realidad virtual que permite que el usuario toque instrumentos	\$ 2.700,00	\$ 2.700,00
Aplicación con sensor de gestos	Juegos de baile estilo Wii de hasta dos músicas con el uso de sensor de movimiento y proyección	\$ 3.500,00	\$ 3.500,00
Aplicación Interactiva	Pantalla multitouch para activar, videos, imágenes y audios	\$ 1.700,00	\$ 1.700,00
Mapping	Mapping interactivo con el uso de pintura conductiva	\$ 2.800,00	\$ 2.800,00
		SUBTOTAL	\$ 20.496,59
	Honorarios Profesionales	20%	\$ 4.099,32
		TOTAL, PVP	\$ 24.595,91

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En este capítulo, se hace énfasis en los resultados obtenidos en la propuesta desarrollada, se toma para ello el formato mediante lista de cotejo dirigida a las personas que contribuyeron con el proceso metodológico para la ejecución del proyecto de investigación. Esta lista de cotejo incluye preguntas relacionadas con el danzante de Pujilí y el usuario (ver Anexo).

Pregunta	Gráfico	Interpretación
¿Cree usted que, con la propuesta presentada, se logra generar el redescubrimiento de la identidad cultural del cantón Pujilí?	<p>Gráfico de sectores que muestra los resultados de la encuesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> SI: 67% NO: 0% S/R: 33% 	De las tres personas encuestadas, dos consideran que la propuesta sí genera el redescubrimiento de la identidad cultural del cantón Pujilí. Mientras que una de ellas manifiesta no poder responder a la pregunta por desconocimiento de la parte teórica del proyecto.
¿Considera usted que la propuesta presentada contribuye con la difusión cultural del danzante de Pujilí?	<p>Gráfico de sectores que muestra los resultados de la encuesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> SI: 100% NO: 0% S/R: 0% 	El 100% de las personas encuestadas validan que la propuesta contribuye con la difusión cultural del danzante de Pujilí, debido a que el espacio cuenta con diversas temáticas de interés.
¿Considera usted que la propuesta presentada genera un impacto positivo con respecto al aprendizaje cultural o a la identidad cultural de Pujilí?	<p>Gráfico de sectores que muestra los resultados de la encuesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> SI: 100% NO: 0% S/R: 0% 	Las tres personas que evaluaron la propuesta consideran que el proyecto presentado genera un impacto positivo en los usuarios con respecto al aprendizaje cultural del cantón Pujilí.
¿Considera usted que la propuesta presentada emplea sistemas interactivos que generan interés y facilitan el aprendizaje cultural en el usuario?	<p>Gráfico de sectores que muestra los resultados de la encuesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> SI: 100% NO: 0% S/R: 0% 	El 100% de las personas encuestadas aseguran que la propuesta cuenta con sistemas interactivos de gran interés que facilitarían el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí en los usuarios que visiten el museo.



En función a la evaluación preliminar aplicada al Lic. Jaime Vizúete, ciudadano del cantón Pujilí y danzante fundador; a la Mg. Gabriela Mena, museóloga y gestora cultural y a la Tnlga. Verónica Herrera, Líder de Turismo del GAD Municipal del cantón Pujilí. A quienes, se les presentó la propuesta realizada, se concluye que la propuesta es factible para ser aplicada.

CONCLUSIONES

- El empleo de nuevas tecnologías, así como estrategias interactivas en espacios culturales, permiten que el ser humano, se adapte a estos entornos y descubra varios métodos de aprendizaje que mejoren los procesos de comunicación y difusión de la cultura, de tal manera, que se incentive a otros usuarios a visitar estos lugares y adquirir conocimientos que los identifiquen. De esta forma, se cumple con el primer objetivo específico planteado en el proyecto de investigación, el mismo, que consiste en la identificación de los procesos y aspectos interactivos en espacios expositivos que permitan mejorar la difusión del aprendizaje cultural mediante la aplicación en diseños conceptuales basados en el danzante de Pujilí; para lo cual, fue necesario abordar temas relacionados con el aprendizaje, la identidad y el Patrimonio cultural. Además, se investigó los elementos simbólicos del danzante, su historia, origen e información descrita por varios autores, así como las características relacionadas con los tipos de museos y espacios expositivos.
- El establecimiento de los factores culturales relevantes del danzante de Pujilí para el desarrollo de propuestas, determina que, el danzante es el personaje principal en la tradicional celebración del Corpus Christi en el cantón Pujilí. Este personaje es considerado un símbolo y elemento icónico en esta festividad donde, se fusiona la religiosidad con las tradiciones paganas, y se determina así los valores culturales y folclórico ancestrales como Patrimonio Cultural Intangible de la Nación, información que ha sido corroborada gracias a los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de investigación planteados. Además, esta información, se configura como el punto de partida para la realización de una propuesta de diseño que de solución a la problemática planteada en el presente proyecto de investigación.
- La determinación de las características funcionales, estético formales y simbólicas del museo, para la definición de las relaciones usuario-objeto que requiere el museo, se encuentran plasmadas en el desarrollo tridimensional de la propuesta de diseño, de tal forma, que se logre obtener una correcta difusión del aprendizaje cultural del danzante de Pujilí y se cree una experiencia en el visitante.

- Finalmente, proponer un museo interactivo para la difusión del aprendizaje cultural del danzante de Pujilí, mediante el desarrollo de una propuesta digital, que garantice la transmisión de conocimientos y facilite el proceso de aprendizaje mediante procesos y estrategias interactivas.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda establecer y mantener una vinculación con los participantes activos de la tradición cultural del cantón Pujilí, éstos son los encargados de generar valores culturales propios del cantón. Igualmente, es necesario incentivar el uso de nuevas tecnologías que facilitan el aprendizaje de una determinada temática mediante el empleo de estrategias interactivas.
- Además, indagar temas sobre el patrimonio inmaterial que ponen en evidencia los diversos tipos de manifestaciones culturales que tiene el país. Se considera que el Ecuador es un país multiétnico y pluricultural, el cual, mantiene sus raíces bajo influencias de diversos pueblos que han marcado el territorio ecuatoriano durante varios siglos.
- Finalmente, es importante realizar un análisis ergonómico y funcional para todo tipo de proyecto, en el cual, las personas ejecuten cualquier actividad y manipular equipos tecnológicos, de tal forma, que se eviten lesiones y enfermedades que provoquen ciertas actividades y así generar mayor comodidad y confort al usuario.

BIBLIOGRAFÍA

- Ahmad, S., Abbas, M. Y., Yusof, W. Z. Mohd., & Taib, Mohd. Z. Mohd. (2013). Museum Learning: Using Research as Best Practice in Creating Future Museum Exhibition. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 105, 370-382. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.11.039>
- Albán Herrera, J. S., & Jaya Carpio, D. D. (2019). *Video documental sobre las representaciones simbólicas del danzante en las octavas de corpus christi de Pujilí*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17763>
- Arcos Narváez, J. R., & Soria Villegas, T. M. (2017). *Diseño de infografía ilustrada para el reconocimiento cultural de los personajes tradicionales de la comparsa del Corpus Christi del cantón Pujilí parroquia La Matriz*. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3959>
- Ballesteros, C., Gracia, G., Ocaña, A., & Jácome, C. (s. f.). Análisis de la promoción cultural como herramienta para fortalecer la identidad afro esmeraldeña. *REVISTA LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN*, 15(2), 11.
- Barrera, A. F. (2012). Estrategias para la enseñanza/ aprendizaje del patrimonio histórico y cultural. El caso del Museo Colonial—Museo Iglesia Santa Clara. *Praxis Pedagógica*, 12(13), 104-123. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.12.13.2012.104-123>
- Calderón, C. (2014). *Diseño arquitectónico museo-interactivo del patrimonio natural y arquitectónico en el recinto histórico de La Milagrosa* [Monografía]. <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/89923.pdf>
- Coraisaca Ramón, J. A., & Serrano Vázquez, M. A. (2018a). *Diseño contemporáneo en los museos de Cuenca*. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8035>
- Coraisaca Ramón, J. A., & Serrano Vázquez, M. A. (2018b). *Diseño contemporáneo en los museos de Cuenca*. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8035>
- Cultura, S. de. (2013, abril 16). *La vida y difusión cultural en México: Sus alcances, logros y desafíos en el contexto del foro El México que Queremos*. gob.mx. <http://www.gob.mx/cultura/prensa/la-vida-y-difusion-cultural-en-mexico-sus-alcances-logros-y-desafios-en-el-contexto-del-foro-el-mexico-que-queremos>
- Definición de museo*. (s. f.). ICOM. Recuperado 12 de abril de 2020, de <https://icom.museum/es/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>

- Europa, E. V. (2014, junio 12). *Museos: 9 Formas de Interactividad*. EVE Museos e Innovación. <https://evemuseografia.com/2014/06/12/museos-9-formas-de-interactividad/>
- García, Z. (s. f.). *¿Cómo impedir la muerte social del patrimonio cultural? Educación Patrimonial un área emergente*. Recuperado 17 de abril de 2020, de https://www.academia.edu/24860868/C%C3%B3mo_impedir_la_muerte_social_de_l_patrimonio_cultural_Educaci%C3%B3n_Patrimonial_un_%C3%A1rea_emergente
- García, Z. G. (2010). *Conociendo el patrimonio cultural de la U.E. Miguel Antonio Caro. Diseño de material didáctico interactivo*. 21.
- Garcías, A. P. i. (2002). Elementos para el análisis de la interacción educativa en los nuevos entornos de aprendizaje. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 19, 4.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. <http://www.e-libro.com/ayuda>
- Herrera, S., & Monge, E. (2012). Corpus Christi: Patrimonio intangible del Ecuador. *RICIT: Revista Turismo, Desarrollo y Buen Vivir*, 4, 71-86.
- <https://plus.google.com/+UNESCO>. (2016, enero 5). *Museos*. UNESCO. <https://es.unesco.org/themes/museos>
- Lidioma Escobar, M. E., & Jácome Zambrano, M. E. (2015). *Elaboración de un folleto infográfico que involucre el estudio semiótico del danzante de Pujilí para utilidad del G.A.D. municipal en el período 2013*. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2301>
- López, N. (2016). *Análisis de los elementos centrales de la cosmovisión indígena presentes en la vestimenta del danzante de la octava de Corpus Christi del cantón Pujilí como referente en el diseño de vestimenta étnica*. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/5955>
- Martínez García, B. (2008). El aprendizaje de la cultura y la cultura de aprender. *Convergencia*, 15(48), 287-307.
- Mena, R. (s. f.). *RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN EL ECUADOR – INDESIC*. Recuperado 19 de febrero de 2020, de <http://indesic.org.ec/rescate-de-la-identidad-cultural-en-el-ecuador/>
- Mercurio, D. E. (2016). *Los 64 elementos bordados del Danzante de Pujilí*. <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080//handle/cidap/884>

- Milton, A., & Rodgers, P. (2011). *Alex Milton, Paul Rodgers Product Design*.
https://www.academia.edu/35908290/Alex_Milton_Paul_Rodgers_Product_Design
- Minguell, M. E. (2002). Interactividad e interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 1(1), 23-32.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2019). *Ministerio de Cultura y Patrimonio – Institución encargada de generar políticas públicas para la cultura y patrimonios del Ecuador*.
<https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/>
- Montenegro. (2015). *Equipamiento de parques y jardines para la revalorización de identidad icónica del Corpus Cristi*.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1153>
- Otáñez, J., & Naranjo, V. (2017). Representación del danzante de Pujilí y la resistencia simbólica en Ecuador. *UTCiencia «Ciencia y Tecnología al servicio del pueblo»*, 1(1), 32-38.
- Pichucho Cañizares, D. G., & Segovia Sánchez, J. M. (2014). *Promoción turística de los potenciales sitios turísticos mediante el diseño publicitario en base a la utilización de señalética exterior con rasgos culturales en la carretera Latacunga- Pujilí*.
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1904>
- Pinto, J. (2010). *Museo interactivo etno-histórico de folklore ecuatoriano en el Valle de los Chillos*. <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/659>
- Quecedo Lecanda, R., & Castaño Garrido, C. M. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica*.
<http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/44015>
- Revista-diagonal-08.pdf*. (s. f.). Recuperado 20 de abril de 2020, de
<https://www.fadp.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/revista-diagonal-08.pdf>
- Ruiz Salas, A. (2019). *Patrimonio cultural e identidad: Un freno a la despoblación de la Andalucía vaciada* / revista PH.
<https://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/4495>
- Ruiz Torres, D. (2011). *Realidad aumentada y Patrimonio Cultural: Nuevas perspectivas para el conocimiento y la difusión del objeto cultural*.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/21792>
- Rusillo, S. M. M. (2013). Museos y Content Marketing. Hacia un nuevo modelo de generación de contenidos culturales. *Zer: Revista de estudios de comunicación = Komunikazio ikasketen aldizkaria*, 34, 13-28.

- Segovia Carrera, M. C. (2018). *Propuesta de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes*.
- Tomasello, M., Kruger, A. C., & Ratner, H. H. (1993). Cultural learning. *Behavioral and Brain Sciences*, 16(3), 495-511. <https://doi.org/10.1017/S0140525X0003123X>
- Valdez, E. T.-N. del E. y del. (2016, octubre 24). *Los desafíos de la Cultura en Ecuador*. El Telégrafo - Noticias del Ecuador y del mundo. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/los-desafios-de-la-cultura-en-ecuador>
- Zambrano, P. J. S., Cedeño, G. del R. B., & Rivadeneira, M. R. L. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2 (Extra 3), 127-137.

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista dirigida a ciudadanos adultos mayores del cantón Pujilí**Objetivo de la entrevista:**

La presente entrevista tiene por objetivo recopilar información sobre conocimientos de historia, origen, rituales, música, danza, costumbres y tradiciones indígenas del danzante de Pujilí, esta información será empleada para el desarrollo del proyecto de investigación titulado “Museo Interactivo para promover el aprendizaje del danzante de Pujilí”.

Nombre del entrevistado: Jaime Vizquete

Edad: 73 años

Ocupación: Licenciado en Educación, ciudadano del cantón Pujilí y danzante fundador

Fecha: 02/05/2020

PREGUNTA	ASPECTOS PRINCIPALES
¿Cuál es el origen y evolución del danzante en la comunidad Alpamalag de Acurios?	El danzante de la comunidad Alpamalag de Acurios, se constituye como la principal representación del pueblo indígena pujilense al considerarse un orgullo en la comunidad. Este personaje nace en la fiesta de las cosechas y hace su aparición en los meses de mayo y junio donde, se celebra el tradicional Inti Raymi, en el cual, los agricultores están a la espera de cosechar sus siembras.
¿Qué significa la fiesta de Corpus Chirsti “Inti Raymi” para la comunidad?	Significa la celebración y regocijo por las cosechas obtenidas en la mitad del año.
¿Por qué se festeja la fiesta de Corpus Chirsti “Inti Raymi” en Pujilí y en qué fecha específica se celebra?	La fiesta del Corpus Christi, se celebra en el mes de junio, en regocijo a las cosechas obtenidas en la mita del año.
¿Cuáles eran las costumbres y tradiciones indígenas, que se realizaban antiguamente en la fiesta de Corpus Chirsti en la comunidad Alpamalag de Acurios? ¿Actualmente, se realizan este tipo de costumbres y tradiciones en la comunidad?	Antiguamente, los danzantes de comunidades como, Alpamalag el Relleno, San Vicente, Apamalag de Váscones, San Rafael, Alpamalag de Acurios, Pucará, Juiguas, Isinche de Guambaló, entre otros, quienes llegaban al cantón Pujilí ocho días antes de la tradicional celebración del Corpus Christi. Se dice que llegaban en camiones con todos los implementos necesarios para convivir los días que permanecían en Pujilí en las denominadas casas posadas,

	<p>donde, realizaban la preparación de sus alimentos y descansaban. Posteriormente, llegaban a Pujilí y bailaban durante ocho días para luego regresar a sus comunidades. Actualmente, en la comunidad de Alpamalag, se mantienen estas costumbres, sin embargo, los danzantes de dicha comunidad han decidido asistir un solo día a bailar en Pujilí debido a diversos factores, que se les ha complicado cumplir con la ancestral tradición.</p>
<p>¿Cuál es el nombre original con el que se le conoce al danzante de Pujilí en la comunidad Alpamalag de Acurios y qué significado tiene?</p>	<p>El danzante era conocido por los indígenas como el “Tushug”, que significa Sacerdote de la lluvia.</p>
<p>¿Cuáles eran o son los instrumentos principales entonados en la música del danzante?</p>	<p>El tambor, que se cuelga al cuello del músico mediante sogas, el golpeador que da el golpe en el parche del tambor y el pingullo.</p>
<p>¿Qué significado e importancia tiene cada uno de los instrumentos que componen la música del danzante?</p>	<p>Los músicos cuentan con diversos tipos de música según las actividades en la que se encuentren, de tal forma que tocan una diferente tonada según la situación. Primero, tocan una canción en la salida de la casa del danzante, posteriormente tocan otra canción en la salida de la casa del ropayo. De igual forma, durante el caminar del danzante y si éste, se encuentra cansado.</p>
<p>¿De qué materiales están elaborados los instrumentos musicales ancestrales que permiten la composición de la música del danzante?</p>	<p>El tambor era elaborado por dos parches de cuero de borrego o de chivo que forran a un casco de madera. Sobre el casco del tambor, se colocan cabestros o sogas resistentes que tiemplan al parche para que se produzca el sonido tambor. Además, cuenta en su interior con un palo de sigse que permite que el tambor resuene.</p> <p>El pingullo era elaborado con madera fina resistente como el laurel o el olivo. La flauta era elaborada con huesos de cóndor o caña brava.</p>
<p>¿Actualmente, se entona la música del danzante a través de estos instrumentos?</p>	<p>En la actualidad existen alrededor de 5 personas que mantienen esta tradición de tocar estos instrumentos. Sin embargo, en el cantón Pujilí hoy, se emplean más la banda de pueblo que entona la tradicional entrada de Corpus Christi.</p>
<p>¿Cuál es el origen y evolución del danzante de Pujilí?</p>	<p>La cuna del danzante de Pujilí, se registra en la comunidad de el Relleno de San Rafael de Alpamalag, donde, varias personas acudían en busca de artesanos que elaboraban los instrumentos y componentes del danzante. Se cree que el</p>

	<p>danzante del cantón Pujilí tiene su origen desde hace muchos años atrás, donde antiguamente existían comerciantes indígenas llamados <i>mercachifles</i>, los cuales, llegaban a la iglesia de Alpamalg y vendían baratijas como cintas, peinillas, imperdibles, entre otros. Cuenta la historia que un día un comerciante salió a vender sus productos en las afueras de la iglesia, una vez finalizada la misa de las dos de la tarde, el hombre logró vender toda su mercadería y en ese instante empezó a bailar y dar unos pasos cortos hacia delante, regocijado por haber culminado con éxito su venta; es ahí donde las personas empiezan a bailar y celebrar el resultado de su trabajo y registran la fiesta del danzante.</p>
<p>¿Qué significa el danzante de Pujilí?</p>	<p>El danzante de Pujilí representa el ícono o figura más representativa para el cantón, por el donaire y magnitud que mantiene este personaje en su tradicional vestimenta.</p>
<p>¿Cuál es la principal celebración del cantón Pujilí, en qué fecha y por qué se festeja?</p>	<p>La principal celebración del cantón Pujilí son las tradicionales Octavas del Corpus Christi. Esta festividad resulta de la fusión entre la fiesta del danzante y la religiosidad del Corpus Christi, la cual, empieza su celebración en el mes de junio un día jueves, al siguiente día, se realizan las Octavas del Corpus Christi, donde diversos danzantes de las comunidades de Alpamalag, se concentran en Pujilí y bailan al ritmo del tambor y del pingullo.</p>
<p>¿Cuál fue el origen e historia del primer grupo de danzantes en el cantón Pujilí?</p>	<p>El origen del primer grupo de danzantes en el cantón Pujilí nace a partir de las experiencias palpadas por el entrevistado, el cual, recuerda que hace años atrás, su abuelo era el encargado de pintar los tambores y pingullos que acompañaban al danzante, Vizúete cuenta que los invitaban a participar de las festividades de las comunidades especialmente a los llamados “Ensayos o Mesa <i>Tanday</i>”, en donde, los sacerdotes colocaban unos <i>chaguarqueros</i> a lo largo del patio de sus casas para que los invitados, se sienten y compartan los alimentos como frutas, pan, mazamorra, licor y demás, que se brindaban en esta festividad. El danzante realizaba un ritual o ceremonia muy peculiar en los ensayos, el cual, consistía en arrodillarse, pedirle la bendición a la persona más anciana o longeva y besar su mano. Una vez finalizada la mesa <i>Tanday</i> el danzante, se preparaba para bailar en Pujilí. Este ritual marcó el interés en Vizúete y fue</p>

	<p>en 1966 donde por primera vez bailó el danzante y junto a sus hermanas y amigos formó el primer grupo de danzantes del cantón Pujilí con aproximadamente 13 personas. Desde aquel día empezaron a bailar en principios en las comunidades y ciudades cercanas al cantón Pujilí, posteriormente recibieron invitaciones de otras provincias y hasta de otros países, de esta forma, se incrementó cada vez más los integrantes del grupo. Cabe recalcar que los danzantes no recibían ningún reconocimiento económico por sus presentaciones, por tal razón, los danzantes bailaban sólo por gusto y amor a su cultura y este importante personaje.</p>
<p>¿Qué elementos distinguen al danzante del cantón Pujilí de los danzantes de otras ciudades?</p>	<p>Principalmente, el danzante de Pujilí, se distingue de otros por su impecable y atractiva vestimenta gracias a la cantidad de detalles con los que cuenta. Además, la música y baile del danzante de Pujilí son inigualables e inconfundibles.</p>
<p>¿Cuáles son los personajes principales que acompañan al danzante de Pujilí y cuál a sido su evolución?</p>	<p>Existe una variedad de personajes que intervienen en la fiesta del danzante para que esta celebración, se lleve a cabo, entre los cuales, se enlistan los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prioste: Se selecciona a una persona adinerada, pues, es quien asumirá los gastos de la celebración. Además, este personaje es el encargado de organizar la misa al santo de su devoción. - Alcalde: Este personaje tiene la función de guiar y enseñar el baile a los danzantes. Lleva una vara de chonta, la cual, significa poderío y permite que este personaje, se convierta en una autoridad dentro de la comunidad, además, es quien selecciona a los bailarines para que representen al danzante. - La mama longa, <i>amalonga</i> o mujer del danzante: este personaje proporciona azúcar o panela al danzante para darle energía y fuerza. Además, baila delante del danzante y reparte frutas, caramelos y licor. - Ropayo: es quien proporciona y confecciona el vestuario del danzante. - Ropacati: es el personaje encargado de vestir al danzante y cuidar de su vestuario. - Huma cuida: es el encargado de cuidar el cabezal o penacho del danzante.

	<ul style="list-style-type: none"> - El tambonero y pingullero: antiguamente, cada danzante debía tener su respectivo tambonero. - La banda de músicos - El bodeguero - Los cantineros - Los aguateros - Las cocineras - Los coheteros
<p>¿Qué elementos componen el vestuario del danzante y qué significado tiene cada uno de ellos?</p>	<p>El vestuario del danzante está compuesto por diversas piezas y elementos, entre los cuales, se mencionan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El cabezal, turbante o penacho, es la pieza más elegante y atractiva del vestuario, antiguamente, se empleaban plumas de pavo real, tiene forma de una estrella donde, se plasman diversos elementos como espejos, figurillas, perlas, etc. Cuenta con un sombrero de paño cubierto de harina y papel para darle mayor rigidez. Antiguamente existían dos tipos de cabezal, el macho y la hembra, se cree que el macho lo usaba quien dirigía a los danzantes. - Cola o espaldar: este componente, se encuentra colgado al cabezal, su longitud llega hasta la cintura del danzante. Este elemento está cubierto de cintas de colores, bordados y espejos, que se decoran a mano. - Tajalí o pechera: tiene forma de una X, se cree que antiguamente los reyes y nobles usaban una prenda muy similar a esta. - Delantal: esta pieza es bordada a mano, cuenta con espejos y cintas de colores. Se sujeta en la cintura del danzante para cubrir sus piernas. - Cascabeles: bolas de cobre, que se encuentran unidas por correas, las cuales, se colocan en las piernas del bailarín. - Pantalón, camisa y enagua blancos que contienen encajes anchos y almidonados. Este color significa pureza y dignidad que tiene el danzante. - Mangas - Macana: cubre la cabeza del danzante - Bandas: tiras de tela de diversos colores que cuelgan en la espalda del danzante, están sujetas por una vara de madera.

	Alfanje: este accesorio es llevado en la mano derecha por el danzante, antiguamente esta pieza terminaba con una especie de toro, que simbolizaba la bravura de este animal.
¿Quiénes eran los encargados de confeccionar la vestimenta del danzante?	Los ropayos eran los personajes encargados de confeccionar y proporcionar el vestuario del danzante.
¿Qué representa o significa el baile del danzante?	El baile del danzante hace referencia al vuelo del cóndor de los Andes.
¿Considera usted que existe un desinterés por parte de la sociedad actual en cuanto a la conservación de estos íconos y elementos que distinguen al cantón Pujilí de otras ciudades? ¿Qué recomendaría a la sociedad para mantener viva la esencia del danzante y sus elementos en la sociedad actual?	Sí, existe un gran desinterés por parte de la sociedad actual debido a la tecnología que hoy en días ha invadido a las nuevas generaciones. Es importante incentivar a los jóvenes a mantener viva esa tradición que distinguen a los pujilenses de otras ciudades, de tal forma, que se recomendaría enseñar a entonar los instrumentos musicales tradicionales, además, de su fabricación y composición ancestral. Además, revivir el tradicional baile del danzante y no cambiarlo por otros pasos que no representan a este importante personaje.
La investigación plantea la realización de un museo interactivo para rescatar los valores culturales relacionados con el danzante de Pujilí. ¿Qué opinión tiene acerca de este proyecto y que aspectos usted integraría en el desarrollo de esta propuesta?	Hace varios años atrás, existía un museo dedicado al danzante de Pujilí, sin embargo, con el pasar de tiempo y por cuestiones políticas, este museo, se cerró y perdió así la historia de este importante personaje. Es por esto que es importante la realización de obras culturales como museos que enriquecen a la ciudad y fortalecen su Patrimonio Intangible. Se recomienda mantener la música, vestimenta y baile tradicional del danzante de Pujilí.

Anexo 2: Entrevista dirigida a experta en el ámbito museológico



Objetivo de la entrevista:

La presente entrevista tiene por objetivo identificar los elementos formales, compositivos y simbólicos del traje del danzante, así como su significado mediante la realización de entrevistas a danzantes autóctonos y fundadores. Además, analizar el origen del danzante en el cantón Pujilí, esta información será empleada para el desarrollo del proyecto de investigación titulado “Museo Interactivo para promover el aprendizaje del danzante de Pujilí”.

Nombre del entrevistado: Gabriela Mena

Edad:

Ocupación: Museóloga y Gestora Cultural

Fecha: 13 de mayo del 2020

PREGUNTA	ASPECTOS PRINCIPALES
¿Qué es un museo y cómo se los clasifica?	<p>Un museo es un espacio crítico de encuentro y reflexión, provocador de experiencias que está vinculado con la comunidad y su entorno, cuyo objetivo, se basa en presentar propuestas expositivas, las cuales, pretenden generar un tipo de reacción o experiencia en los visitantes. Es importante mencionar que para que un museo sea un espacio vivo y activo, éste no será netamente contemplativo como se lo ha definido tradicionalmente, sino que permitirá que el usuario interactúe con los elementos expuestos que serán bienes patrimoniales culturales, conceptos o el entorno en el que se encuentra.</p> <p>Actualmente los museos contemporáneos tienen su guía a partir de corrientes museológicas como, la museología crítica, la museología social y la museología disyuntiva.</p> <p>En cuanto a la clasificación de los museos, existe una gran variedad de formas de clasificación.</p> <p>-Por su tipología: museos de ciencias, arte, historia, historia natural, arqueológicos, etc.</p>

	<p>-Por su titularidad: museos estatales, museos privados, museos semiprivados.</p> <p>-Por su pedagogía: museos interactivos, contemplativos, cognitivos.</p>
¿Qué aspectos y estrategias, se contemplan para que un museo sea considerado un medio eficaz en la difusión del patrimonio cultural y a qué público están dirigidas?	Es importante que un espacio como un museo genere una experiencia social, afectivo y una vinculación crítica en los usuarios que lo visitan, de tal forma, que se logre captar la atención del visitante de mejor manera al involucrarlo con la parte crítica y reflexiva que transmitirá el museo. Por otro lado, se tendrá que considerar la generación de una programación educativa que permita facilitar los procesos de aprendizaje de los contenidos, que se aborden en este espacio.
En cuanto a los museos etnográficos, ¿cuáles son los aspectos más significativos en el ámbito pedagógico, que se contemplan en este tipo de museos para que permitan generar un mejor aprendizaje cultural?	Lo más significativo a la hora de crear una propuesta museográfica o museológica es tomar como base la voz de las propias comunidades y a su vez incorporar elementos que sean de interés para la comunidad y que hayan sido seleccionados de una forma participativa donde, se considere el criterio y la vivencia de personas de tal forma que los usuarios, se sientan identificados con el espacio.
¿Cuáles son las normas de seguridad que tiene un museo etnográfico?, ¿Cuáles son las normas y restricciones para la conservación de las piezas de exposición, que se consideran en los museos etnográficos e interactivos?	<p>Las normas correspondientes a la conservación de las piezas de exposición dependen según el tipo de elemento, en cuanto a elementos que son irremplazables, el Ministerio de Cultura mantienen un tratamiento de bien patrimonial para este tipo de piezas, a su vez, se considerará el nivel de iluminación que en su mayoría es muy baja, además, considerar un grado de humedad específico, y prohibiciones como no tocar, que se le sugieren al usuario con el fin de evitar posibles daños. Por otro lado, si los objetos son fácilmente reemplazables, se mantienen otras normas de seguridad menos rígidas.</p> <p>Para obtener una mayor información sobre las normas de conservación, la entrevistada sugiere la búsqueda de manuales de conservación preventiva de bienes culturales impartidas por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.</p>
¿Qué es un museo interactivo y cuáles son sus características?	La interactividad, se refiere a una participación activa por parte del usuario. Los museos interactivos son contemplativos, donde el visitante observa los objetos, escucha historias y realiza una interpretación personal sobre los mismos.
¿Qué aspectos de diseño, se contemplan en la creación de un museo etnográfico e interactivo?	Los espacios de circulación son elementos claves en un museo interactivo, es por ello que es necesario manejar espacios amplios para la generación de interacciones motrices o corporales.

	<p>La aplicación de parámetros ergonómicos enfocado en un público diverso con el fin de que la propuesta sea inclusiva, por tal razón, se considerarán aspectos que permitan que personas que presentan algún tipo de discapacidad sean partícipes en el museo. Por otro lado, es necesario considerar la capacidad en cuanto al número visitantes que ingresen en el museo en un mismo tiempo. Es importante analizar el lugar y público objetivo hacia el cual, va dirigido el museo, para que se establezcan las estrategias de diseño, que se considerarán en la propuesta, de tal forma, que el diseño responda a lo que conceptualmente, se pretende transmitir; de esto dependerá el tipo de iluminación, colores y formas, que se emplee en el museo.</p>
<p>¿Cuáles son las dimensiones recomendadas para un museo etnográfico e interactivo, así como los espacios de circulación y aspectos ergonómicos que generen una relación entre el usuario y el espacio?</p>	<p>Es necesario emplear la información plasmada en manuales de ergonomía arquitectónica. Por otro lado, es necesario determinar el tipo de contenido, que se plantea plasmar, los objetos y acciones pedagógicas, que se vayan a desarrollar en el espacio.</p>
<p>La presente investigación plantea la realización de un museo interactivo para rescatar los valores culturales relacionados con el danzante de Pujilí, así como su historia y significación cultural. ¿Qué opinión tiene acerca de este proyecto y que aspectos usted recomendaría considerar para el desarrollo de esta propuesta?</p>	<p>El tema de enmarcar un proyecto de este tipo en el propio territorio donde surgen la práctica cultural, que se pretende exponer es de gran interés para la sociedad.</p> <p>Es importante mantener una vinculación con la gente, que se consideran como participantes activos de la tradición cultural con el fin de identificar los valores culturales que los propios involucrados generan.</p> <p>Por otro lado, es importante realizar una investigación profunda sobre la historia, la evolución y cambios que ha tenido este personaje, pues, si una práctica cultural, se mantiene viva, la cultura, se convierte en una acción en permanente evolución y si la cultura muere, se convierte en historia. Además, se manejará un relato, que no se convierta en una opinión cerrada y de paso a la evolución y a los cambios, pues, si se trata de proyectos que involucren la cultura viva, es importante, que se enriquezca de otras culturas. Mantener un enfoque como este permite que el usuario, se sienta más involucrado y atraído por visitar el lugar. Finalmente, se recomienda indagar temas sobre el patrimonio inmaterial que ponen en evidencia este tipo de manifestaciones culturales.</p>

Anexo 3: Entrevista dirigida a experta en el ámbito interactivo



Objetivo de la entrevista:

La presente entrevista tiene por objetivo identificar procesos y sistemas interactivos que son empleados en museos y que permitan crear una relación entre el usuario y el entorno, esta información será empleada para el desarrollo del proyecto de investigación titulado “Museo Interactivo para promover el aprendizaje del danzante de Pujilí”.

Nombre del entrevistado: Fernanda Sánchez

Edad:

Ocupación: Representante de la empresa Nido Interactive

Fecha: 14 de mayo del 2020

PREGUNTA	ASPECTOS PRINCIPALES
¿Qué es un sistema interactivo?	Un sistema interactivo es una aplicación, un programa, un sitio web, el cual, permite que el usuario interactúe con el medio y no sea sólo un espectador. Nido Interactive es una empresa que busca establecer funciones interactivas a través de un clic, un movimiento o un comando de voz, donde, el usuario interactúe con el espacio mediante aplicaciones tecnológicas, softwares o programas que permiten generar experiencias en el visitante.
¿Cuáles son los medios o sistemas interactivos más comunes empleados en los museos?	En Ecuador los medios interactivos más comunes son las pantallas multitáctiles horizontales, verticales o tipo tótems. Nido Interactive ha innovado el uso de estos sistemas interactivos al emplear sensores de movimiento tipo kinect y sensores que captan el movimiento del usuario. En otros países es común ver en los museos sistemas interactivos, que se activan mediante la voz del usuario, pintura conductiva, mappings interactivos,


	entre otros que captan de mejor forma la atención del usuario.
¿Qué sistemas interactivos son recomendables emplear en un museo etnográfico o cultural y a qué público están dirigidos?	<p>Todo tipo de tecnología es recomendada emplear en cualquier tipo de museo y público, puesto que, estos sistemas, se desarrollan de una forma intuitiva donde el usuario no requiera tener demasiado conocimiento sobre el modo de uso del sistema y lo utilice con facilidad. El empleo de estos sistemas interactivos dependerá de la parte pedagógica y educativa que pretende tener el museo.</p> <p>Actualmente, se realizan estudios sobre la elaboración de sistemas interactivos como slides de imágenes, comandos de voz, sensores de movimiento, donde el usuario no toque el sistema para que interactúe con el mismo, esto con el fin de generar mayor salubridad y evitar crear puntos de contaminación en el espacio debido a la pandemia que actualmente atraviesa el mundo entero.</p>
¿Qué sistemas interactivos son los que causan mayor interés en el usuario?, ¿Qué sistemas interactivos son los más eficaces para lograr una mejor comprensión y transmisión de conocimientos?	<ul style="list-style-type: none"> - Sensores de gestos y movimientos - Pantallas con proyecciones de imágenes, que se activen mediante el movimiento de los usuarios. - Mapping interactivo con pintura conductiva. - Aplicaciones de tecnología inmersiva, en las cuales, se estimulan los sentidos del usuario. - Sistemas que involucren audios y aspectos visuales
¿Cómo crear una experiencia entre el usuario y el entorno mediante el uso de herramientas interactivas?	<p>En primer lugar, se realizará un estudio del usuario donde, se indague sobre quien es el visitante del museo y sus motivaciones, es decir, se analiza el perfil del usuario. Por consiguiente, se analizará qué es lo que el museo quiere transmitir y cuál es el objetivo que tiene el museo al final de la experiencia. Posteriormente, se realiza el diseño de la experiencia del usuario UX donde, se determina el tipo de tecnología e interacción que se empleará</p>

	<p>en el museo, así como la organización del contenido.</p> <p>El proceso que permite determinar el tipo de tecnología, se empleará en un museo, que se relaciona con el tipo de dinámica que se pretende proporcionar al usuario.</p>
<p>¿Qué materiales o recursos, se requieren para la implementación de sistemas y herramientas interactivas en un museo?</p>	<p>Los tipos de materiales y recursos que se requieren para la implementación de sistemas interactivos resulta ser un tema muy amplio, puesto que, depende del tipo de sistema, que se pretende emplear. Por ejemplo, si se usa una pantalla multi touch, se requiere de la creación de una aplicación que permita su funcionamiento. En cuanto al uso de mappings, se requiere de la elaboración de videos y el empleo de proyectores. Algunos de los materiales más utilizados son el cartón, la madera, metal, ropa, materiales que transmiten energía eléctrica para la construcción de circuitos.</p> <p>En cuanto a costos que implican la instalación de herramientas interactivas, resultarán costosos o a su vez relativamente económicos, todo dependerá del tipo de sistema interactivo que se emplee.</p>
<p>El desarrollo de la presente entrevista tiene como finalidad determinar los factores importantes para el desarrollo de este tipo de proyectos al tomar como referente el danzante de Pujilí. ¿Qué recomendaciones, se consideran para el desarrollo e implementación de la propuesta?</p>	<p>Realizar un estudio e investigación sobre el Diseño de experiencia de usuario UX, y determinar los procesos a seguir antes de la implementación de los sistemas interactivos donde, se contemple en primer, lugar el análisis y mapeo del público objetivo al cual, va dirigido el museo, definir el objetivo del museo y determinar la dinámica o herramienta interactiva a emplear.</p>

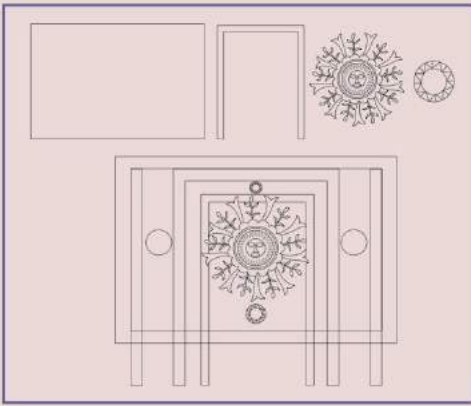
Anexo 4: Ficha de observación 3 Delantal

Ficha de Observación N. 3			
Tema: Análisis morfológico de la vestimenta del danzante de Pujili			
Lugar de observación: Pujili, Cerámica Olmos Tuller			
Dirección: Calle García Moreno, barrio Sinchaguasín.			
Cantón: Pujili			
Fecha: 02 de mayo del 2020			
Observador: Johanna Herrera			
Forma: Cuadrado			
Prenda: Delantal			
Textura: Gruesa, materiales reales poseen textura propia			
ESTRUCTURA	Con ejes verticales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera vertical.	X
	Con ejes horizontales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera horizontal.	X
	Con ejes oblicuos y/o diagonales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera oblicua y/o diagonal.	
	Simetría (axial)	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estos son iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Simetría aproximada	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estos son muy parecidos pero no iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	X
	Asimetría	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿son totalmente diferentes? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Dinámica	La imagen da sensación de movimiento (como si las formas bailaran)	X
	Estática	La imagen parece quieta, sin movimientos de las formas.	
	Repetición	Los módulos aparecen más de una vez en la estructura, y se repiten según su color, tamaño, forma, textura, posición?	X
	Radiación	Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales giran alrededor de un centro común y producen un efecto de radiación?	X
	Gradación	En la estructura se presentan módulos de repetición que tienen gradación de tamaño, color, textura, dirección?	
	Combinación	Los módulos se combinan para formar figuras más complejas?	X
FORMA	Regulares	Se asocia con formas geométricas básicas (triángulo, rectángulo, círculo, cuadrado).	X
	Irregulares	No se asocian con las formas geométricas básicas.	
	Orgánicas	Las formas están asociadas con lo vivo, predominan las curvas.	X
	Inorgánicas	Las formas están asociadas con lo inerte, predominan las rectas.	X
	Cerradas	Las formas tienen definido totalmente su entorno. Podríamos recortarlas.	X
	Abiertas	Las formas no tienen definido totalmente su entorno. No podríamos recortarlas.	
	Superpuestas	Están unas sobre otras, tapándose en parte y sugiriendo espacios diferentes.	X
	Yuxtapuestas	Están unas al lado de otra, sin taparse y aparecen en el mismo nivel espacial.	X
COLOR	Monocromática local	Es sólo un color con sus variantes (más otros colores, blanco, negro o gris). Tiene colores propios de los objetos representados, como en la realidad.	X
LINEAS DECORACIÓN	Homogénea	Tiene igual grosor en todo el recorrido	
	Modulada	Varía en grosor durante el recorrido.	X
	Continua	Se la percibe durante todo el recorrido.	X
	Discontinua	No se la percibe durante el recorrido.	
Características de la prenda	El delantal es una pieza que se sujeta en la cintura del danzante para cubrir sus piernas que sujetan cascabeles mediante correas. En ocasiones su estructura es elaborada con esteras, forrada con tela satinada, bordada y decorada con cintas de colores y espejos.		
Usos de la forma	Este elemento tiene una forma rectangular donde se plasman diversos elementos que enriquecen a esta prenda.		
Conclusión	Esta pieza simboliza la naturaleza, pues cuenta con bordados y ornamentación que representan la flora y fauna de la Sierra ecuatoriana. Además, cuenta con símbolos que mantiene una cosmovisión indígena que evoca al dios sol.		

Prenda: Delantal
Confeccionado por: Adriana Pallo
Año: 2018



Elementos




Anexo 5: Ficha de observación 4 Yugo

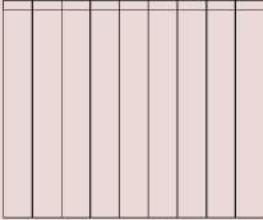
Ficha de Observación N. 4

Tema: Análisis morfológico de la vestimenta del danzante de Pujilí			
Lugar de observación: Pujilí, Cerámica Olmos Taller			
Dirección: Calle García Moreno, barrio Simchaguasín.			
Cantón: Pujilí			
Fecha: 02 de mayo del 2020			
Observador: Johanna Herrera			
Forma: Rectangular			
Prenda: Yugo			
Textura: Dégada, todo se encuentra en un mismo nivel			
ESTRUCTURA	Con ejes verticales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera vertical.	X
	Con ejes horizontales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera horizontal.	
	Con ejes oblicuos y/o diagonales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera oblicua y/o diagonal.	
	Simetría (axial)	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	X
	Simetría aproximada	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son muy parecidas pero no iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Asimetría	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿son totalmente diferentes? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Dinámica	La imagen da sensación de movimiento (como si las formas bailaran)	
	Estática	La imagen parece quieto, sin movimientos de las formas.	X
	Repetición	Los módulos aparecen más de una vez en la estructura, y se repiten según su color, tamaño, forma, textura, posición?	X
	Radiación	Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales giran alrededor de un centro común y producen un efecto de radiación?	
Gradación	En la estructura se presentan módulos de repetición que tienen gradación de tamaño, color, textura, dirección?		
Combinación	Los módulos se combinan para formar figuras más complejas?		
FORMA	Regulares	Se asocia con formas geométricas básicas (triángulo, rectángulo, círculo, cuadrado).	X
	Irregulares	No se asocian con las formas geométricas básicas.	
	Orgánicas	Las formas están asociadas con lo vivo, predominan las curvas.	
	Inorgánicas	Las formas están asociadas con lo inerte, predominan las rectas.	X
	Cerradas	Las formas tienen definido totalmente su contorno. Podríamos recortarlas.	X
	Abiertas	Las formas no tienen definido totalmente su contorno. No podríamos recortarlas.	
	Superpuestas	Están unas sobre otras, tapándose en parte y sugiriendo espacios diferentes.	
Yuxtapuestas	Están una al lado de otra, sin taparse y aparecen en el mismo nivel espacial.	X	
COLOR	Monocromática local	Es sólo un color con sus variantes (más otros colores, blanco, negro o gris).	
		Tiene colores propios de los objetos representados, como en la realidad.	X
LÍNEAS DECORACIÓN	Homogénea	Tiene igual grosor en todo el recorrido.	X
	Modulada	Varía en grosor durante el recorrido.	
	Continua	Se la percibe durante todo el recorrido.	X
	Discontinua	No se la percibe durante el recorrido.	
Características de la prenda		Las bordas o conocido también como yugo es una pieza que se coloca en la espalda del danzante y se sujeta conjuntamente con la pechera. Esta pieza consta de tiras de tela tejidas de diversos colores que llegan a las rodillas del danzante, estas tiras se encuentran entrelazadas a un palo de madera.	
Usos de la forma		Este elemento mantiene una forma rectangular simple.	
Conclusión		Esta pieza cuenta con varios colores aproximadamente diez, culturalmente representan el arcoíris.	

Prenda: Yugo
Confeccionado por: Adriana Pallo
Año: 2018




Elementos



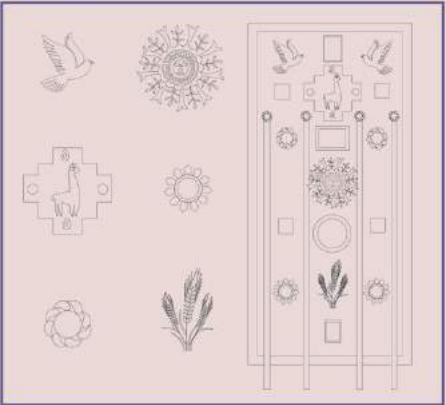
Anexo 6: Ficha de observación 5 Espaldar

Ficha de Observación N. 5			
Tema: Análisis morfológico de la vestimenta del danzante de Pujilí			
Lugar de observación: Pujilí, Cerámica Olmos Taller			
Dirección: Calle García Moreno, barrio Sinchaguasán.			
Cantón: Pujilí			
Fecha: 02 de mayo del 2020			
Observador: Johanna Herrera			
Prenda: Espaldar o cola			
Textura: Cruesa, cada elemento cuenta con texturas diferentes y materiales reales			
ESTRUCTURA	Con ejes verticales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera vertical.	X
	Con ejes horizontales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera horizontal.	
	Con ejes oblicuos y/o diagonales	Hay mayor cantidad de líneas o formas ubicadas de manera oblicua y/o diagonal.	
	Simetría (axial)	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	X
	Simetría aproximada	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿estas son muy parecidas pero no iguales? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Asimetría	Al trazar una línea o eje para dividir el objeto en dos partes, ¿son totalmente diferentes? (la divisoria puede tener cualquier dirección)	
	Dinámicas	La imagen da sensación de movimiento (como si las formas bailaran)	
	Estática	La imagen parece quieta, sin movimientos de las formas.	X
	Repetición	Los módulos aparecen más de una vez en la estructura, y se repiten según su color, tamaño, forma, textura, posición?	X
	Radiación	Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales giran alrededor de un centro común y producen un efecto de radiación?	
Gradación	En la estructura se presentan módulos de repetición que tienen gradación de tamaño, color, textura, dirección?		
Combinación	Los módulos se combinan para formar figuras más complejas?		
FORMA	Regulares	Se asocia con formas geométricas básicas (triángulo, rectángulo, círculo, cuadrado).	X
	Irregulares	No se asocian con las formas geométricas básicas.	
	Orgánicas	Las formas están asociadas con lo vivo, predominan las curvas.	
	Inorgánicas	Las formas están asociadas con lo inerte, predominan las rectas.	X
	Cerradas	Las formas tienen definido totalmente su contorno. Podríamos recortarlas.	X
	Abiertas	Las formas no tienen definido totalmente su contorno. No podríamos recortarlas.	
COLOR	Superpuestas	Están unas sobre otras, tapándose en parte y sugiriendo espacios diferentes.	
	Vistopuestas	Están unas al lado de otra, sin taparse y aparecen en el mismo nivel espacial.	X
	Monocromática local	Es sólo un color con sus variantes (más otros colores, blanco, negro o gris). Tiene colores propios de los objetos representados, como en la realidad.	X
LINEAS DECORACIÓN	Homogénea	Tiene igual grosor en todo el recorrido.	X
	Modulada	Varía en grosor durante el recorrido.	
	Continua	Se la percibe durante todo el recorrido.	X
	Discontinua	No se la percibe durante el recorrido.	
Características de la prenda		Las bandas o conocido también como yugo es una pieza que se coloca en la espalda del danzante y se sujeta conjuntamente con la pocheta. Esta pieza consta de tiras de tela pintada de diversos colores que llegan a las rodillas del danzante, estas tiras se encuentran entrelazadas a un palo de madera.	
Uso de la forma		Este elemento mantiene una forma rectangular simple.	
Conclusión		Esta pieza cuenta con varios colores aproximadamente diez, culturalmente representan el acoorú.	

Prenda: Espaldar o cola
Confeccionado por: Adriana Pallo
Año: 2018



Elementos



Anexo 7: Cuadro de análisis de soluciones existentes 1



Análisis de Soluciones existentes 1	
Nombre del producto: Diseño Contemporáneo en los museos en Cuenca	Fuente: Coraisaca Ramón, J. A., & Serrano Vázquez, M. A. (2018). <i>Diseño contemporáneo en los museos de Cuenca</i> . http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8035
Autor: María Serrano, Johnathan Coraisaca	
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>	<p>El espacio tiene como función principal la exposición de objetos ancestrales e históricos.</p> <p>Espacio lúdico, que se enfoca en difundir conocimientos y mejorar las habilidades cognitivas de los visitantes.</p> <p>El mobiliario permite organizar de mejor forma los objetos de exhibición pertenecientes al museo.</p> <p>La propuesta no requiere de mecanismos sofisticados para su funcionamiento.</p> <p>Para su funcionamiento requiere de instalaciones eléctricas y tecnología.</p> <p>Los objetos de exhibición, así como el mobiliario no será tocados o manipulados por el visitante.</p> <p>El mantenimiento de los objetos de exhibición es tratado por expertos en el tema por su valor arqueológico e histórico.</p> <p>Considera normas de seguridad en el cuidado de los objetos.</p> <p>Recreación cultural</p> <p>Interrelacionar todas las áreas del museo para mejorar la circulación del visitante.</p>
<p>De uso</p> <p>¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<p>Empleo de ideas contemporáneas que emplean así a la interactividad, lo cual, permite que el usuario, se relacione con el entorno.</p>

	<p>El recorrido de la sala de exposición es opcional para el usuario, este será libre, sugerido u obligatorio.</p> <p>La accesibilidad a este espacio es universal, no tiene restricción de edades.</p> <p>Mediante el empleo de técnicas interactivas el usuario, se trasladará a un mundo imaginativo y asemeje un poco más a la realidad que vivían antiguamente.</p>
<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>	<p>Diseño contemporáneo</p> <p>Para el diseño de la propuesta, se ha considerado la línea, las formas rectangulares y los planos.</p> <p>Emplea una cromática con tonalidades neutras.</p> <p>Mobiliario modular</p> <p>Acabados tipo industriales</p> <p>La propuesta representa, armonía, confort y equilibrio.</p> <p>Correcta distribución del espacio</p> <p>Buena expresión en el espacio</p> <p>La distribución del espacio, se basa en salas de exposiciones permanentes</p> <p>La expresión del museo, se pretende dar mediante la iluminación y el color, éstos determinarán un enfoque de contemporaneidad en el espacio.</p> <p>Generación de experiencias</p>
<p>Estructural</p> <p>¿Cuáles son sus dimensiones?</p> <p>¿Qué parámetros ergonómicos cumple?</p> <p>¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<p>Cuenta con elementos tecnológicos tales como, pantallas táctiles, audios, hologramas que determinan que este espacio es interactivo.</p> <p>Emplea luces articuladas que le permiten al visitante una mejor visualización de los objetos expuestos.</p> <p>Espacio ergonómico.</p> <p>Propuesta funcional.</p> <p>El espacio actual de la planta baja cuenta con las siguientes dimensiones: 25.9x21.6m.</p> <p>Considerar estándares de espacio interpersonal.</p> <p>El prototipo cuenta con diversos elementos tales como mobiliario, señalética, diseño de techo y piso flotante.</p>
<p>Materiales</p> <p>¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<p>Para el piso, se empleó hormigón pulido.</p> <p>Para el cielo raso o techo, se empleó tablones de madera y gypsum.</p> <p>Para las paredes y el mobiliario, se empleó madera gris y vidrio</p>

	Empleo de pinturas, tintes y acabados en tonalidades blanco, negro y gris.
<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>	<p>Mediante el uso de estos materiales, se pretende demostrar una fusión armónica entre la tecnología y los materiales contemporáneos.</p> <p>Se considera a la línea y ala ortogonalidad para el diseño del mobiliario.</p> <p>La instalación del gypsum requiere de estructuras realizadas con perfiles metálicos, además, de otros materiales para su acabado.</p> <p>Tomar en consideración el uso adecuado de la iluminación para cada espacio del museo.</p>
<p>Económico</p> <p>¿Cuánto cuesta producir el producto?</p> <p>¿Cuánto cuesta el producto?</p>	El presupuesto referencial del proyecto es de \$34,101.87

Anexo 8: Cuadro de análisis de soluciones existentes 2



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

Sede
Ambato

Análisis de Soluciones existentes 2



<p>Nombre del producto: Propuesta de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes</p>	<p>Fuente: Segovia Carrera, M. C. (2018). Propuesta de un sistema museográfico para exposiciones itinerantes.</p>
<p>Autor: Marcela Cristina Segovia Carrera</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> <p>¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad tiene en cuenta?</p>	<p>El objetivo del proyecto es generar una propuesta óptima para exposiciones itinerantes para el aprendizaje de diversas temáticas.</p> <p>Adecuada exposición y almacenaje de los elementos del museo.</p> <p>El prototipo permitirá que los elementos de exhibición sean los protagonistas en la exposición y se encuentren correctamente ordenados.</p> <p>Para su funcionamiento requiere de instalaciones eléctricas y tecnología.</p> <p>La propuesta maneja conceptos de versatilidad, fácil montaje, desmontaje, transportación y movilidad.</p> <p>La propuesta contendrá mecanismos versátiles que serán armados, desarmados y transportados con facilidad en un espacio público.</p> <p>En la propuesta A, se exhibirán réplicas de los elementos más pequeños de la colección de objetos del Museo.</p> <p>La propuesta A requiere un mayor porcentaje de seguridad por ser un espacio cerrado.</p>

	<p>Los elementos a exhibir, se encontrarán más expuestos y requieren mayor cuidado y seguridad, por lo cual, no serán manipulados por el usuario.</p> <p>Generar mayor satisfacción en los usuarios.</p> <p>Recreación cultural</p>
<p>De uso</p> <p>¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<p>Espacio abierto al público.</p> <p>Relación objeto, entorno, usuario.</p>
<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>	<p>El diseño de las propuestas, se basa en el mobiliario museográfico actual existente en el Museo Remigio Crespo Toral.</p> <p>Mobiliario modular</p> <p>Propuesta A: Diseño, que se basa en el conjunto modular museográfico</p> <p>Propuesta B: Diseño, que se basa en la vitrina museográfica, y toma como referente la cuadrícula de una estructura de ventana</p> <p>Propuesta C: el diseño de la propuesta, se basa en la estructura de una vitrina museográfica que contiene una especie de ventana con bisagras.</p> <p>La propuesta representa, armonía, confort y equilibrio.</p>
<p>Estructural</p> <p>¿Cuáles son sus dimensiones?</p> <p>¿Qué parámetros ergonómicos cumple?</p> <p>¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<p>Fácil armado y desarmado</p> <p>Fácil movilidad y transporte</p> <p>Espacio ergonómico.</p> <p>Propuesta de diseño expresivo</p> <p>Propuesta funcional</p> <p>Dimensiones propuestas A: 2x2m</p> <p>Dimensiones propuesta C: 1,2x1,2m cada panel</p>
<p>Materiales</p> <p>¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<p>Propuesta A: se tomó el perfil de madera como estructura principal del diseño, que se une por medio de un encaje entre los paneles de PVC mediante caladuras.</p> <p>Las estructuras de la propuesta A están cubiertas con policarbonato y sujetados con soportes y separadores metálicos para vidrios.</p> <p>En la propuesta A, se emplearán tubos galvanizados que servirán de soporte para toda la estructura.</p> <p>En la propuesta A, se utilizarán tablas de madera que asemejen cielo falso, en las cuales, se colocarán luminarias.</p> <p>Propuesta B: estructura metálica con diversas dimensiones que servirá de soporte.</p>

	<p>En la propuesta B, se emplearán paneles de PVC que se ensamblarán a manera de tótems.</p> <p>En la propuesta B, se emplearán cubos transparentes de policarbonato para colocar los elementos de exposición.</p> <p>Propuesta C: la estructura de los paneles está hecha de PVC y madera.</p> <p>En la propuesta C los paneles cuentan con vidrios, además, emplea cubos de policarbonato para exhibir los objetos.</p> <p>En la propuesta C, se requiere de una especie de tarima para colocar los paneles, esta cuenta con una especie de cubo elaborada en madera aglomerada que sobresale del piso.</p>
<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>	<p>Los procesos de fabricación cumplen con los criterios que requiere el autor: fácil armado y desarmado, versatilidad.</p> <p>Sistemas constructivos necesarios y con un adecuado uso de materiales</p> <p>Para la propuesta A, se empleó un sistema de anclaje por engranaje mediante caladuras. Además, se emplearon placas de policarbonato sostenidas con soportes separadores metálicos para vidrios.</p> <p>Para la propuesta C los paneles, se sujetarán mediante bisagras y en las esquinas, se colocará soportes de caucho redondos para facilitar su transporte.</p> <p>Propuesta C, sistema de anclaje con bisagras y grapas metálicas para el soporte del policarbonato.</p> <p>La instalación del cielo falso requiere de estructuras realizadas con perfiles metálicos, además, de otros materiales para su acabado.</p>
<p>Económico</p> <p>¿Cuánto cuesta producir el producto?</p>	<p>La propuesta no cuenta con un valor estimado para su producción y venta.</p>

Elaborado por: Herrera (2020)

Anexo 9: Cuadro de análisis de soluciones existentes 3



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

Sede
Ambato

Análisis de Soluciones existentes 3



<p>Nombre del producto: Sistema promocional – experiencial, de la cultura territorial chilena, para el fortalecimiento de la internacionalización e intercambio universitario</p>	<p>Fuente: Medina Olivares, A. (2012). <i>Sistema promocional experiencial, de la cultura territorial chilena, para el fortalecimiento de la internacionalización e intercambio universitario</i>. http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/111770</p>
<p>Autor: Alondra Medina Olivares</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> <p>¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad tiene en cuenta?</p>	<p>Informar, motivar y persuadir al usuario sobre una experiencia no cognitiva.</p> <p>El objetivo de la propuesta, se centra en fomentar el intercambio universitario hacia Chile.</p> <p>El objetivo general del proyecto es mejorar el posicionamiento internacional de Chile como destino educacional en países europeos a través de un sistema experiencial itinerante.</p> <p>Enlazar los estímulos sensoriales visuales, olfativos, táctiles y auditivos para generar un entorno de experiencia integral.</p> <p>Para su ejecución, se encuentran limitaciones en la parte del financiamiento del proyecto.</p> <p>Para su funcionamiento requiere de instalaciones eléctricas y tecnología.</p>

	<p>La propuesta contiene mecanismos versátiles que serán armados, desarmados y transportados con facilidad en un espacio público.</p> <p>Interrelacionar todas las áreas del espacio para mejorar la circulación del visitante.</p>
<p>De uso</p> <p>¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<p>Este modelo es aplicable en distintos públicos objetivos previo levantamiento de su escala de valores y motivaciones.</p> <p>Los elementos que conforman el producto, se articulan para potenciar la experiencia sensorial mediante la interacción Espacio abierto al público.</p> <p>La configuración objeto, entorno, usuario, busca producir una sensación en el usuario, según interactúe con el espacio.</p> <p>Los flujos de personas son controlados por los encargados en atender el stand.</p> <p>Tiene una capacidad máxima de acceso de usuarios (12 personas).</p> <p>Tiempo límite de duración del recorrido (15 minutos).</p>
<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>	<p>Diseño conceptual inmersivo, permite que el espacio o ambiente provoque que el usuario genere sensaciones de encontrarse envuelto o acogido física y emocionalmente.</p> <p>La propuesta busca desconectar al usuario del exterior y sumergirlo en un ambiente controlado generado así experiencias.</p> <p>Diseño conceptual contemplativo, el usuario es receptivo y alerta a descubrir lo desconocido.</p> <p>Diseño teatralizado, representaciones artificiales y escenográficas que evocan un ambiente natural mediante un argumento emocional.</p> <p>Espacio modular</p> <p>Correcta distribución del espacio</p>
<p>Estructural</p> <p>¿Cuáles son sus dimensiones?</p> <p>¿Qué parámetros ergonómicos cumple?</p> <p>¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<p>La estructura externa y los elementos escenográficos interiores permiten la itinerancia de la experiencia.</p> <p>Requiere de instalaciones eléctricas internas e iluminación.</p> <p>Espacio ergonómico.</p> <p>Propuesta funcional.</p> <p>El diseño exterior e interior del stand es coherente con la temática.</p> <p>La calidad del aire es percibida de forma equivalente a la experimentada en espacios naturales abiertos, para este fin, se purificará el aire en todo el stand.</p> <p>Empleo de gran cantidad de estímulos visuales.</p>

	<p>Considerar estándares de espacio interpersonal.</p> <p>Pantallas LED colocada dentro de los límites del campo visual útil.</p> <p>Emplear dimensiones estructurales del cuerpo y dimensiones funcionales.</p> <p>Dimensión: 104 m2.</p> <p>El prototipo cuenta con diversos elementos tales como mobiliario, señalética, diseño de techo y piso flotante.</p>
<p>Materiales</p> <p>¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<p>Estructuras rígidas, tabiques interiores y traslúcidos</p> <p>Elementos traslúcidos</p> <p>Texturas y elementos vivos</p> <p>Cielo falso</p> <p>Recubrimiento de piso</p> <p>Paneles para exposiciones</p> <p>Espejos</p>
<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>	<p>Se establece como requerimiento que el stand experiencial sea itinerante, por lo cual, la estructura responderá este requisito</p> <p>Permite ser armada y desarmada en el lugar de su montaje.</p> <p>Permite ser transportable desde Chile a Europa y dentro de Europa.</p> <p>La instalación de los nuevos materiales será realizada por expertos en el campo.</p> <p>La instalación del cielo falso requiere de estructuras realizadas con perfiles metálicos, además, de otros materiales para su acabado.</p> <p>Tomar en consideración el uso adecuado de la iluminación para cada espacio del museo.</p>
<p>Económico</p> <p>¿Cuánto cuesta producir el producto?</p> <p>¿Cuánto cuesta el producto?</p>	<p>El presupuesto referencial del proyecto es de \$32,145.00</p>

Elaborado por: Herrera (2020)

Anexo 10: Cuadro de análisis de soluciones existentes 4



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

Sede
Ambato

Análisis de Soluciones existentes 4



<p>Nombre del producto: Museo interactivo etno-histórico de folklore ecuatoriano en el Valle de los Chillos</p>	<p>Fuente: González, P., & Catherine, J. (2010). Museo interactivo etno-histórico de folklore ecuatoriano en el Valle de los Chillos. http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/659</p>
<p>Autor: Janeth Catherine Pinto González</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> <p>¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad tiene en cuenta?</p>	<p>Permite la recreación cultural.</p> <p>Su objetivo, se centra en ofrecer al público un acercamiento hacia la etnohistoria mediante el folklore de diversas etnias que existen en el país.</p> <p>Mejora la exhibición y almacenaje de objetos del museo.</p> <p>Ocupar el tiempo libre de niños y jóvenes en actividades culturales.</p> <p>Interrelacionar todas las áreas del museo para mejorar la circulación del visitante.</p> <p>La propuesta emplea normas de seguridad habitabilidad y funcionalidad.</p> <p>Para su funcionamiento requiere de instalaciones eléctricas y tecnología.</p> <p>Existen elementos estructurales de la edificación que no serán modificados.</p>

	Considera normas de seguridad en el cuidado de los objetos.
De uso ¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?	Crea interacción entre el usuario y el folklore de los grupos indígenas más representativos de las tres regiones del Ecuador. La propuesta intenta que el visitante sea protagonista en la visita al museo. Espacio abierto al público.
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?	El diseño del prototipo toma en cuenta colores y formas que representen cada período del Ecuador, esto dará formas dinámicas a cada espacio. El diseño exterior e interior del stand será coherente con la temática. La propuesta tiene una tendencia moderna que provoca que el visitante sienta y viva una experiencia inolvidable. El museo tiene un significado cultural por ser un espacio educativo, didáctico y pedagógico. Emplea la estilización de formas que permitan la inspiración y despierte los sentidos de los usuarios. Correcta distribución del espacio
Estructural ¿Cuáles son sus dimensiones? ¿Qué parámetros ergonómicos cumple? ¿Con qué componentes cuenta el producto?	El prototipo cuenta con diversos elementos tales como mobiliario, señalética, diseño de techo y piso flotante. Cada mobiliario cuenta con dimensiones basadas en parámetros ergonómicos y se consideran espacios de circulación, que se adaptan a las medidas del cuerpo humano. El uso de formas geométricas y pigmentos naturales generarán una ambientación en la que se refleje las características culturales de las diversas etnias de Ecuador. Espacio ergonómico. Requiere el uso de luminarias. La propuesta representa, armonía, confort y equilibrio. Propuesta funcional Propuesta de diseño expresivo Considerar estándares de espacio interpersonal. El prototipo cuenta con diversos elementos tales como mobiliario, señalética, diseño de techo y piso flotante.
Materiales ¿Qué materiales conforman el producto?	Estantes de madera, vidrio y metal. Paneles de madera Melanina MDF de 15mm Vidrio templado

	<p>Tubos de acero cromado de 1cm</p> <p>Acero cromado</p> <p>Metal y polietileno</p> <p>Cielo raso</p> <p>Porcelanato</p> <p>Piedra natural</p> <p>Azulejos</p> <p>Empleo de materiales como textiles, tagua, caña guadua, agua, barro, entre otros para las salas de exposición.</p>
<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>	<p>Tomar en consideración el uso adecuado de la iluminación para cada espacio del museo.</p> <p>Emplear materiales que permitan dar la sensación de un ambiente precolombino donde, se tenga en consideración que no produzcan daño o lastimen a los usuarios.</p> <p>La instalación del gypsum requiere de estructuras realizadas con perfiles metálicos, además, de otros materiales para su acabado.</p> <p>Tomar en consideración el uso adecuado de la iluminación para cada espacio del museo.</p>
<p>Económico</p> <p>¿Cuánto cuesta producir el producto?</p> <p>¿Cuánto cuesta el producto?</p>	<p>La propuesta no cuenta con un valor estimado para su producción y venta.</p>

Elaborado por: Herrera (2020)

Anexo 11: Cuadro de análisis de soluciones existentes 5



Análisis de Soluciones existentes 5	
Nombre del producto: Propuesta de diseño de stand para la Unidad de Cultura, Deportes y Recreación de la Ilustre Municipalidad de Cuenca.	Fuente: Cabrera, J., & Patricia, K. (2018). Propuesta de diseño de stand para la Unidad de Cultura, Deportes y Recreación de la Ilustre Municipalidad de Cuenca. http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31359
Autor: Karina Patricia Jara Cabrera	
Tipos de Análisis	Características
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?	El prototipo permitirá la realización de las diversas actividades que realiza la Dirección Municipal de Cultura, Educación y Deportes. Requerimientos de seguridad e iluminación en el stand. Se considerará ciertas condicionantes de la Unidad Municipal, tales como: <ul style="list-style-type: none"> - Lugar - Clima - Transporte - Almacenaje - Causas del evento - Instalación y desinstalación - Versatilidad - Sustentabilidad - Emplea un panel solar con la finalidad de que el elemento efímero sea sustentable en cualquier parte que se encuentre y garantice energía a los usuarios. - Recreación cultural - Ocupar el tiempo libre de las personas en actividades culturales.

<p>De uso</p> <p>¿Cómo es la interrelación entre el producto y el usuario?</p>	<p>El diseño de la propuesta permite que las entidades desempeñen mejor sus actividades y se relacionen de mejor manera con el público que visita el stand, el proyecto ayudaría a repotenciar ciertos eventos.</p> <p>Espacio abierto al público.</p>
<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>	<p>El diseño de la propuesta, se basa en la imagen corporativa o marca de la ciudad de Cuenca que utiliza la Unidad de Cultura Deportes y Recreación y la ilustre Municipalidad.</p> <p>Análisis de marca, tipografía, ícono, cromática e isologotipo.</p> <p>Abstracción de la marca para el diseño de la propuesta.</p> <p>Diseño modular</p> <p>Fácil emplazamiento, esto quiere decir que las piezas sean removidas y transportadas con facilidad.</p> <p>Diseño basado en planos seriado.</p>
<p>Estructural</p> <p>¿Cuáles son sus dimensiones?</p> <p>¿Qué parámetros ergonómicos cumple?</p> <p>¿Con qué componentes cuenta el producto?</p>	<p>Dimensiones del stand: 4,5x2m</p> <p>El stand cuenta con rampas para discapacitados</p> <p>El stand cuenta con una cubierta y paneles solares</p> <p>El stand cuenta con una especie de recibidor concebido en el proyecto como un escritorio.</p> <p>El stand cuenta con gavetas para el almacenaje de diversos elementos.</p> <p>Espacio ergonómico.</p> <p>Propuesta funcional</p> <p>La calidad del aire será percibida de forma equivalente a la experimentada en espacios naturales abiertos, para este fin, se purificará el aire en todo el stand.</p>
<p>Materiales</p> <p>¿Qué materiales conforman el producto?</p>	<p>Hierro: material resistente a la rotura, deformable, dureza, resistente a la soldadura. Se empleó platina de acero de 50 mm, perfil metálico de 50mm x50xx x 3mm.</p> <p>Madera: tracción y compresión paralela a la veta de la madera. Se empleó tabloncillos de madera de diversas dimensiones como, 2,5x2,5cm; eucalipto de 150x200x2400mm; 250x250x2400mm; travesaño de Chanul de 25mmx500mm; tablón de eucalipto de 14x5x280cm.</p> <p>Duela de 14x2x140cm.</p> <p>Tablero de melamine negro de 57x220x15mm.</p> <p>MDF: se produce hinchamiento al contacto con el agua, dureza, baja tolerancia de flexión y tracción que dependen del espesor, existen tableros hidro-resistentes.</p>

	<p>Para la cubierta, se empleó una plancha de policarbonato de 3600x2400mm</p> <p>Plywood: el tablero en la propuesta es de 30 mm, el cual, cuenta con una flexibilidad estática, tiene alta capacidad de resistencia al agua, soporta tintes y lacas impermeables y de cambio de color.</p> <p>Acrílico: este material es fácil de modelar o manipular al contacto con el calor, para la construcción de figuras de grandes dimensiones, se requiere el uso de moldes, que se realizarán con alambre o madera.</p> <p>Se empleó tornillos autoroscables de 1 ½ y tornillos con arandelas de 4".</p> <p>Panel Solar de 250w Maviju (siemens).</p> <p>Para la iluminación, se empleó spot ojo de buey de 1mm, tiras de led para iluminación 220 V.</p> <p>Letreros iluminados, señalética, mensajes en relieve.</p> <p>Para el mobiliario, se emplearon sillas de madera Rotary.</p>
<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>	<p>Uniones por medio de ensambles, permiten juntar dos o más elementos, este sistema constructivo, se caracteriza porque genera un ángulo de 90 grados en el ensamble.</p> <p>Uniones por medio de empalme, este sistema permite juntar dos cosas, que se entrelazan para que se comuniquen o queden continuas unas con otras.</p> <p>Uniones por medio de junta, dos elementos son ubicados uno tras de otro y un elemento adicional hace que éstas se junten.</p> <p>Uniones mediante conectores, se requiere del uso de clavos, tornillos, tuercas, platinas, los cuales, juntan las estructuras.</p> <p>Uniones mediante elementos, sistema constructivo desarrollado mediante elementos extras como, bisagras, rodones de madera, entre otros.</p>
<p>Económico</p> <p>¿Cuánto cuesta producir el producto?</p> <p>¿Cuánto cuesta el producto?</p>	<p>El presupuesto referencial del proyecto por 4 módulos es de \$37,914.80</p>

Elaborado por: Herrera (2020)

Anexo 12: Cuadro de conclusiones del análisis de soluciones existentes



Conclusiones
¿Qué características son más comunes en los modelos?
<p>Entre las características más comunes, que se han podido notar mediante el análisis de las soluciones planteadas por otros autores, se encuentran las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El objetivo principal de las propuestas, se centra en proponer espacios lúdicos que permitan difundir conocimientos y mejorar las habilidades cognitivas de los visitantes. - A través del planteamiento de las propuestas, se pretende generar una recreación cultural en estos espacios. - Por otro lado, la accesibilidad a estos espacios será universal y abierto al público, sin restricción de edad ni sexo. - Es necesario considerar la relación objeto, entorno, usuario durante la generación de la propuesta, con el fin de producir sensaciones y experiencias en el visitante. - La mayor parte de las propuestas, se han inspirado en diseños contemporáneos y modulares, estos permiten mayor versatilidad, facilidad de transporte y fabricación. Además, el empleo de nuevas tecnologías permite generar mayor interés en los usuarios durante el proceso de aprendizaje. - Las propuestas consideran parámetros ergonómicos que implican espacios de circulación y se adaptan a las medidas del cuerpo humano. - Las propuestas serán funcionales y cumplir con su objetivo para el cual, fueron creadas. - Algunas de las propuestas emplean materiales para facilitar la construcción del espacio, tales como el cielo raso, cielo falso o techo, tabloncillos de madera y gypsum. Además, emplea materiales como estantes de madera, vidrio y metal. <p>Finalmente, se concluye que la aplicación de las características antes mencionadas en la propuesta a trabajar permitirá obtener un proyecto de calidad y que cumpla con las exigencias y necesidades que solicita la problemática planteada en la investigación.</p>
¿Qué características son menos comunes en los modelos?
<p>En cuanto a las características menos comunes, que se han podido notar en las soluciones planteadas por otros autores, se mencionan las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las propuestas tienen como objetivo informar, motivar y persuadir al usuario sobre una experiencia no cognitiva. - Una de las soluciones propone emplear un panel solar con la finalidad de que el elemento efímero sea sustentable en cualquier parte que se encuentre y garantice energía tanto para los usuarios como para el funcionamiento de la energía eléctrica en el espacio. - Existe un tiempo límite para el recorrido del espacio, aproximadamente 15 minutos. - El diseño de la propuesta, se inspira en marcas y elementos del museo como una vitrina museográfica, si se trata del rediseño de un espacio.

- Una de las propuestas menciona que el visitante es el protagonista en la visita al museo mas no los elementos expuestos.
- Se emplean materiales poco comunes como textiles, tagua, caña guadua, agua, barro, entre otros para las salas de exposición.
- El desarrollo de la propuesta considera elementos básicos y fundamentos del diseño.

Se concluye que las características mencionadas anteriormente permiten diferenciar así a un proyecto de otro, cada uno cuenta con elementos que solucionan la problemática planteada en cada una de sus investigaciones, por tal razón es importante estudiar todos los aspectos involucrados en el problema, que se pretende estudiar y posteriormente solucionar.

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

Una vez analizado las soluciones propuestas por otros autores, considero que es necesario estudiar los tipos de sistemas y medios interactivos que permitan generar experiencias en el usuario, de tal forma, que el aprendizaje en museos, se vuelva más interesante y diferente para el visitante del museo, puesto que la modernización ha invadido a la sociedad actual, de tal forma que es necesario crear propuestas enfocadas en el público objetivo, es decir, en las nuevas generaciones, pues, son éstas las que marcan la eficacia del proyecto. Por otro lado, es necesario considerar aspectos tecnológicos tales como materiales, tipos de ensamblaje, empleo de elementos e instrumentos tecnológicos para obtener exposiciones más dinámicas, estéticas y llamativas.

¿Cuáles son los puntos fuertes?

En las propuestas analizadas, se visualizará que cada una de ellas son trabajadas en base a la problemática que presentan. Algunas de las propuestas cuentan con excelentes ideas en cuanto al diseño interior, manejo de espacios, circulación y mobiliario funcional. Además, analizan todos los factores necesarios para que la propuesta sea eficiente y garantice el cumplimiento de sus objetivos centrales. Por otro lado, emplean materiales fáciles de adquirir, estéticos y contemporáneos, esto permite que el espacio sea visualmente atractivo y llame la atención de los usuarios.

¿Cuáles son los puntos débiles?

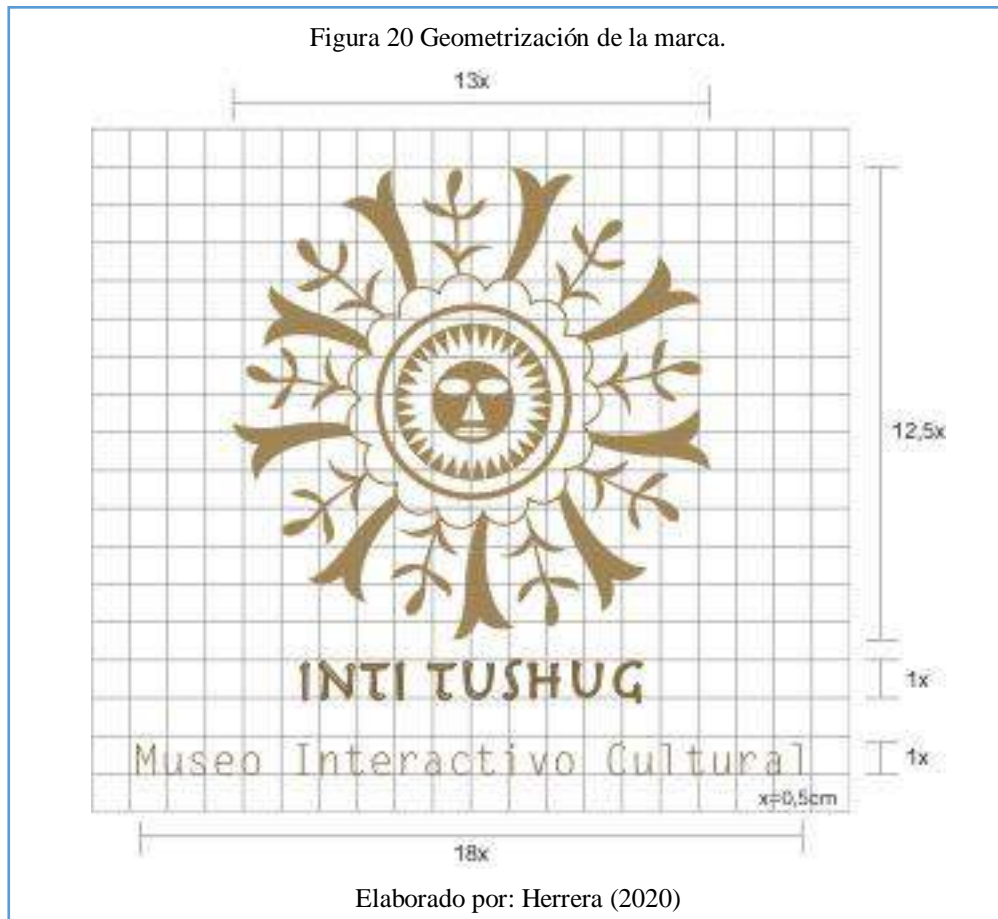
Las soluciones muestran ciertas características que no favorecen positivamente a las propuestas, entre las cuales, se mencionan las siguientes:

- Limitación en la modificación del espacio, ciertos proyectos, se realizan en museos ya establecidos y éstos son considerados bienes culturales y patrimoniales, por lo tanto, no podrán ser destruidos y alterados.
- Una de las propuestas menciona que tiene una capacidad máxima de usuarios, 12 personas aproximadamente, por lo tanto, existe limitación en cuanto al acceso de los visitantes al museo.
- Además, existe un tiempo límite de duración del recorrido, estos son 15 minutos en los que el usuario visitará todo el espacio.
- Por otro lado, existe limitaciones en cuanto a la parte del financiamiento del proyecto, este factor es muy considerado para la factibilidad de la propuesta.

Los aspectos mencionados anteriormente son fundamentales para el desarrollo de un nuevo proyecto, se tratará en lo posible de evitar estas falencias y obtener una propuesta de calidad.

Anexo 13: Marca

Malla Reticular



Cromática



C= 22%

R= 182

#B69048

M= 32%

G= 144

Y= 64%

B= 72

K= 8%



C= 31%

R= 146

#926C2B

M= 41%

G= 108

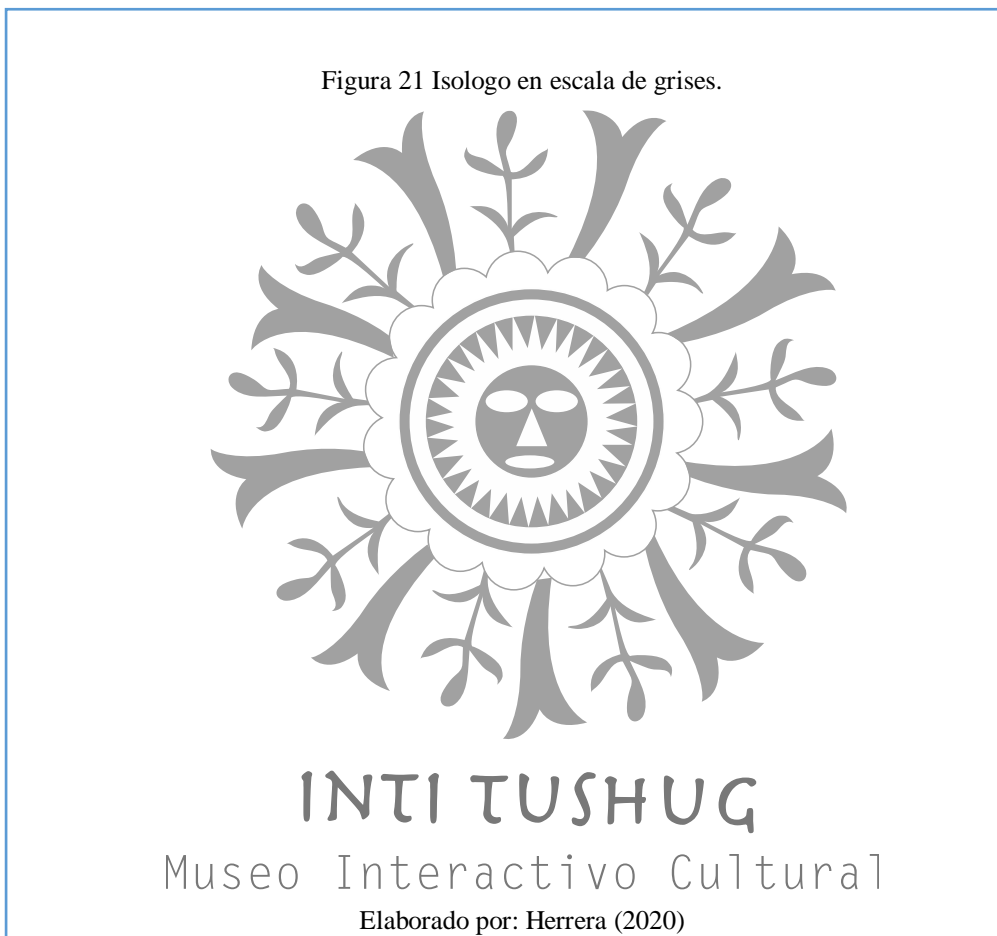
Y= 77%

B= 43

K= 17%

Escala de grises

Figura 21 Isologo en escala de grises.

**C= 0%****R= 151****#979797****M= 0%****G= 151****Y= 0%****B= 151****K= 41%****C= 0%****R= 146****#696969****M= 0%****G= 108****Y= 0%****B= 43****K= 59%**

Soporte en positivo y negativo

Figura 22 Soporte de la marca en positivo y negativo.



Elaborado por: Herrera (2020)

Aplicación

Figura 23 Aplicación de la marca.



Elaborado por: Herrera (2020)

Anexo 14: Cotización Sistemas Interactivos



NIDO INTERACTIVE TECHSOLUTIONS CIA. LTDA.

Valladolid N24-46 y Madrid
 Quito - Ecuador
 +593 02 252 1294
 +593 98 383 4930
 hola@nidointeractive.com
 www.nidointeractive.com
 RUC: 1792859506001

CLIENTE
 Johanna Herrera

COTIZACIÓN: 1249
FECHA: 07/09/2020
FECHA DE CADUCIDAD: 07/10/2020

PRODUCTO	CANT.	VALOR UNIT.	VALOR TOTAL
Aplicación con sensor RFID Sistema interactivo 1 con el uso de sensores RFID en el piso y activación de imágenes, videos y audios a través de una pantalla	1	2.500,00	2.500,00
Mapping Sistema interactivo 2 de mapping sobre 1 maniquí	1	950,00	950,00
Aplicación de Realidad Virtual Sistema interactivo 3 aplicación de realidad virtual que permite que el usuario toque instrumentos	1	2.700,00	2.700,00
Aplicación con sensor de gestos Sistema interactivo 4 juegos de baile estilo Wii de hasta dos músicas con el uso de sensor de movimiento y proyección	1	3.500,00	3.500,00
Aplicación Interactiva Sistema interactivo 5 para pantalla multitouch para activar, videos, imágenes y audios	1	1.700,00	1.700,00
Mapping Sistema interactivo 6 mapping interactivo con el uso de pintura conductiva	1	2.800,00	2.800,00

SUBTOTAL 14.150,00
IVA 12% 1.698,00
TOTAL \$15.848,00

Aceptado por

Fecha de aceptación

Anexo 15: Ficha técnica para validación de la propuesta



FICHA TÉCNICA PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre: Gabriela Mena

Ocupación: Magíster en Museología y Gestora Cultural

2. INTRODUCCIÓN:

El presente documento está dirigido a las personas que contribuyeron con información necesaria para el desarrollo del proyecto de investigación, la presente encuesta de desarrolla con la finalidad de evaluar la propuesta presentada.

3. OBJETIVO:

Diseñar un museo interactivo para promover el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.

4. PUNTOS DE VISTA DEL VALIDADOR

Seleccione según su criterio

Indicador	Nivel				Observaciones
	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Sin respuesta	
Existe transmisión del aprendizaje cultural				X	Requiere mayor información correspondiente al estado del arte del proyecto.
Distribución correcta de espacios	X				
Facilidad de recorrido	X				
Se genera una experiencia en el usuario		X			Fortalecer más la experiencia en el usuario.

5. INDICADORES DE CUMPLIMIENTO

Pregunta	Alternativas		Sin	OBSERVACIONES
	SI	NO	Respuesta	
¿Cree usted que, con la propuesta presentada, se logra generar el redescubrimiento de la identidad cultural del cantón Pujilí?			X	La identidad siempre está presente en un lugar, no necesariamente en un museo, por lo tanto, este espacio no pretenderá ser un lugar que defina identidad.
¿Considera usted que la propuesta presentada contribuye con la difusión cultural del danzante de Pujilí?	X			
¿Considera usted que la propuesta presentada genera un impacto positivo con respecto al aprendizaje cultural o a la identidad cultural de Pujilí?	X			
¿Considera usted que la propuesta presentada emplea sistemas interactivos que generan interés y facilitan el aprendizaje cultural en el usuario?	X			
¿Cree usted que la propuesta presentada incluye características funcionales, estético-formales que generan una relación entre el usuario y los elementos simbólicos del danzante de Pujilí?	X			

6. RECOMENDACIONES / OBSERVACIONES

Fortalecer la experiencia del usuario, mejorar el primer sistema interactivo de tal forma que el usuario interactúe más con el sistema.

Anexo 16: Ficha técnica para validación de la propuesta



FICHA TÉCNICA PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre: Jaime Vizuet

Ocupación: Licenciado en Ciencias de la Educación, especializado en Literatura y Filosofía. Danzante autóctono fundador.

2. INTRODUCCIÓN:

El presente documento está dirigido a las personas que contribuyeron con información necesaria para el desarrollo del proyecto de investigación, la presente encuesta de desarrolla con la finalidad de evaluar la propuesta presentada.

3. OBJETIVO:

Diseñar un museo interactivo para promover el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.

4. PUNTOS DE VISTA DEL VALIDADOR

Seleccione según su criterio

Indicador	Nivel			Observaciones
	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	
Existe transmisión del aprendizaje cultural	X			
Distribución correcta de espacios	X			
Facilidad de recorrido	X			
Se genera una experiencia en el usuario	X			

5. INDICADORES DE CUMPLIMIENTO

<div style="text-align: right;">Alternativas</div> <div style="text-align: left;">Pregunta</div>	SI	NO	Sin Respuesta	OBSERVACIONES
¿Cree usted que, con la propuesta presentada, se logra generar el redescubrimiento de la identidad cultural del cantón Pujilí?	X			
¿Considera usted que, la propuesta presentada contribuye con la difusión cultural del danzante de Pujilí?	X			
¿Considera usted que la propuesta presentada genera un impacto positivo con respecto al aprendizaje cultural o a la identidad cultural de Pujilí?	X			
¿Considera usted que la propuesta presentada emplea sistemas interactivos que generan interés y facilitan el aprendizaje cultural en el usuario?	X			
¿Cree usted que la propuesta presentada incluye características funcionales, estético-formales que generan una relación entre el usuario y los elementos simbólicos del danzante de Pujilí?	X			

6. RECOMENDACIONES / OBSERVACIONES

La propuesta presentada demuestra el correcto proceso de investigación, que se consideró para su desarrollo, debido a que cuenta con diversas herramientas que generan interés y que facilitarán el aprendizaje de temas relacionados con la cultura del cantón Pujilí.

Anexo 17: Ficha técnica para validación de la propuesta



FICHA TÉCNICA PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre: Javier Herrera

Ocupación: Asesor de la alcaldía del cantón Pujilí. Ingeniero en Administración de empresas.

2. INTRODUCCIÓN:

El presente documento está dirigido a las personas que contribuyeron con información necesaria para el desarrollo del proyecto de investigación, la presente encuesta de desarrolla con la finalidad de evaluar la propuesta presentada.

3. OBJETIVO:

Diseñar un museo interactivo para promover el aprendizaje cultural del danzante de Pujilí.

4. PUNTOS DE VISTA DEL VALIDADOR

Seleccione según su criterio

Indicador	Nivel			Observaciones
	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	
Existe transmisión del aprendizaje cultural	X			
Distribución correcta de espacios	X			
Facilidad de recorrido	X			
Se genera una experiencia en el usuario	X			

5. INDICADORES DE CUMPLIMIENTO

Pregunta	Alternativas		Sin	OBSERVACIONES
	SI	NO	Respuesta	
¿Cree usted que, con la propuesta presentada, se logra generar el redescubrimiento de la identidad cultural del cantón Pujilí?	X			
¿Considera usted que la propuesta presentada contribuye con la difusión cultural del danzante de Pujilí?	X			
¿Considera usted que la propuesta presentada genera un impacto positivo con respecto al aprendizaje cultural o a la identidad cultural de Pujilí?	X			
¿Considera usted que la propuesta presentada emplea sistemas interactivos que generan interés y facilitan el aprendizaje cultural en el usuario?	X			
¿Cree usted que la propuesta presentada incluye características funcionales, estético-formales que generan una relación entre el usuario y los elementos simbólicos del danzante de Pujilí?	X			

6. RECOMENDACIONES / OBSERVACIONES

La propuesta presentada cuenta con diversos mecanismos de interacción que generan interés en los usuarios. Al considerar que el país, se encuentra en pleno desarrollo, este tipo de sistemas podrían generar un impacto positivo en las personas que visitan un lugar y acuden a este tipo de espacios, de tal forma, que se repotenciaría el turismo y la economía de dicho lugar.