



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes
Carrera de Diseño

**TRABAJO DE FIN DE CARRERA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR CON MENCIÓN EN PRODUCTOS**

“Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recopilación, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión cultural. Caso de estudio: Quito Eterno”.

NATHALY PAMELA PORTERO PICO

DIRECTOR: DIS. FREDDY ALVEAR

Mayo, 2013

Quito-Ecuador

DEDICATORIA:

A mi familia, quienes día a día supieron animarme y apoyarme para seguir adelante con mis sueños y metas, y dedico este trabajo de fin de carrera en especial a mi abuelita Mami Rosita por ser mi inspiración y mi fuerza para rescatar la memoria oral en las personas de la tercera edad, sus historias contadas no solo son un grato recuerdo, son lecciones de valores para mi vida.

AGRADECIMIENTOS:

A Dios, por bendecirme cada instante, y permitirme concluir mi carrera.

A mis padres, por su esfuerzo y trabajo para darme la educación, en especial a mi mami por compartir conmigo mis desveladas y ser mi ejemplo a seguir, a mis hermanos por ser mi inspiración y demostrarme que el esfuerzo y el trabajo constante dan frutos, a mi primo Francis por su ayuda durante el presente Tfc y ser un amigo.

A mi Director de Tesis, Freddy Alvear, por compartir sus conocimientos de diseño conmigo, por su paciencia, constancia, esfuerzo y amistad para guiarme durante todo este trabajo.

A mis directores Pao Banderas y Víctor Hoyos, su dirección fue un gran aporte para mejorar este proyecto.

A Ángel Jácome, profesor y amigo, por compartir su pasión por el diseño, sus enseñanzas trascendieron la cátedra, y su apoyo durante toda mi carrera fue una constante fuerza.

A mis amigas de colegio Mona, Andre y Cindy por ser mis hermanas y brindarme su incondicional apoyo y ayuda durante todo este proceso, a mis queridas MANADA Majito y Dani por ser el mejor regalo que me dio la carrera, a Dani Izurieta, Cris y Vane porque a pesar de seguir otra especialidad llegamos a ser verdaderas amigas, a mi amigo Daniel R. por darme una perspectiva de diseño y de risas durante la escritura del presente trabajo, finalmente debo mencionar un gran agradecimiento a Estefi L., Mafer, Rami, Fide, Carito Tapia, Juan Ángel, Danilo y Pablito cada uno de ustedes en diferentes momentos en la carrera impactaron mi vida y siempre los tendré presentes.



Índice:

CAPÍTULO I	3
1 ANTECEDENTES:	3
1.1 SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI)	3
1.2 PÉRDIDA DE LA TRANSMISIÓN ORAL Y MEMORIA COLECTIVA	4
1.3 ECUADOR Y LAS ESTRATEGIAS DE ESTADO PARA LA CONSERVACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE MEMORIAS COLECTIVAS	6
CAPÍTULO II	18
2 JUSTIFICACIÓN:	18
2.1 EL DISEÑO COMO VÍNCULO ENTRE LA ENSEÑANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LOS RELATOS DE LA MEMORIA COLECTIVA	19
CAPÍTULO III	22
3 OBJETIVOS:	22
3.1 Objetivo general:	22
3.2 Específicos:	22
CAPÍTULO IV	23
4 MARCO TEÓRICO:	23
4.1 DISEÑO	25
4.2 DISEÑO, CULTURA Y PATRIMONIO	33
CAPÍTULO V	46
5 MÉTODO TÉCNICA Y PROCEDIMIENTO:	46
5.1 INVESTIGACIÓN	46
5.2 ANALISIS	76
5.3 SINTESIS:	85
CAPÍTULO VI	117
6 RESULTADOS:	117
6.1 ACTIVIDAD:	117
6.2 DESCRIPCIÓN POR ESTACIÓN:	121
A Prestaciones	127
CAPÍTULO VII	151
1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:	151
7 ANEXOS	154
BIBLIOGRAFÍA:	174

INTRODUCCIÓN:

La UNESCO define al Patrimonio cultural inmaterial como *“el conjunto de prácticas, representaciones, expresiones, y conocimientos de los espacios culturales que los individuos reconocen como su legado cultural transmitido de generación a generación, el problema radica al riesgo que este corre al verse expuesto y vulnerable a las fuerzas de la globalización, la transformación social y la intolerancia”* la UNESCO alienta a las sociedades a identificar, documentar, proteger, promover y revitalizar este patrimonio oral, pues esta información al existir en las memorias colectivas, eventualmente irá desapareciendo.¹

En el Ecuador actualmente con el Gobierno del economista Rafael Correa conjuntamente con la SENPLADES², se ha elevado a política de Estado el desarrollo del Plan nacional del buen vivir, el mismo que propone dentro de sus objetivos la construcción y fortalecimiento de espacios públicos interculturales y de encuentro común, después del análisis de la situación actual del país se diagnosticó que: “uno de los problemas que afecta al uso de los espacios públicos es el poco conocimiento del patrimonio cultural y natural existente. Con la finalidad de apoyar este objetivo del buen vivir, se plantea iniciativas para dar a conocer la memoria colectiva, específicamente de la ciudad de Quito, dada su importancia como Primer Patrimonio Cultural de la Humanidad declarada por la UNESCO en 1978, y Capital Americana de la cultura declarada en el 2011.”³

Por esta razón, es necesario determinar en qué etapa se genera una pregnancia del aprendizaje de la cultura en la persona, para así intervenir desde el diseño como una herramienta para la enseñanza e instrucción de las historias que hay en la memoria popular de los quiteños. De acuerdo a Piaget la edad óptima para vincular el conocimiento externo con la persona es durante la Etapa Operacional Concreta que va desde los 8 a los 11 años, en esta etapa el pensamiento deja de ser egocéntrico y se vuelve socializado, el niño demuestra un gran interés por conocer más acerca de su entorno⁴ para lo cual es oportuno y fundamental utilizar como mediador en el aprendizaje la actividad lúdica, se vincula junto con una interacción con adultos mayores siendo ellos los precursores de este conocimiento en sus vivencias.

El presente Trabajo de Fin de Carrera pretende plantear al diseño partiendo desde la actividad hacia el producto, es decir innovando en la recopilación y difusión del testimonio oral y sustentándolo con el desarrollo de un sistema de estaciones y apoyos corporales que tendrán como fin, generar una experiencia de aprendizaje. Se tomará como caso de estudio a la Institución Quito Eterno, los mismos que permitan difundir el cambio del entorno del Quito antiguo al Quito moderno desde el punto de vista de la memoria colectiva revitalizando así su Patrimonio Inmaterial Oral en la ciudad de Quito.

1 UNESCO/ “Patrimonio cultural inmaterial”/ [en línea]/ último acceso: Nov./08/2011/ Disponible en internet.

2 SENPLADES, / “Políticas de estado”/ [en línea]/ último acceso: Feb. / 11/2011/ Disponible en pdf.

3 PERIÓDICO ECUADOR INMEDIATO.COM/ “Quito capital Americana de la cultura”/ [en línea]/ último acceso: Ene./18/2012/ Disponible en internet.

4 FUENTES, Gloria Angélica/ “Etapa operaciones concretas”/ [en línea]/ último acceso: Nov./11/2011/ Disponible en internet.

CAPÍTULO I

1 ANTECEDENTES:

1.1 SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI)

En los últimos años, la noción de patrimonio cultural se ha ampliado considerablemente, y la mayor importancia que ahora se le concede se basa en la conciencia cada vez más extendida de su riqueza y vulnerabilidad.

CLASIFICACIÓN SEGÚN LA UNESCO



Cuadro 1.1. Clasificación de la Cultura de acuerdo a la UNESCO.
Autor: PORTERO, Nathaly, construido en base a la información de la UNESCO.

Como signatario de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003) de la UNESCO, el Ecuador ha considerado como parte de la metodología de identificación y soluciones, el registro e inventario del patrimonio inmaterial como también planes para revitalizarlo, dentro de las cinco categorías la primera se enfoca en la riqueza de la expresión oral intrínsecamente de una sociedad, por eso se la toma como un eje importante para el reconocimiento intangible de la cultura y la historia de un lugar.

1.1.1 Memoria social y Patrimonio Cultural en el Ecuador.

De acuerdo a la actual constitución vigente *“todas las personas tienen derecho a construir, mantener y conocer su memoria social, patrimonio e identidad cultural, así como las expresiones culturales propias y los elementos que conforman su identidad y conocer su memoria social e histórica”*.⁵

El gobierno como autoridad, está obligado a salvaguardar los derechos de la ciudadanía, el presente gobierno de acuerdo al Plan del Buen Vivir gestiona y auspicia proyectos que contribuyan a la construcción de la memoria social, el patrimonio e identidad cultural.

Diagnóstico del Sector Cultural del país:

En cuanto a la Memoria colectiva y Patrimonio el 80 % de los recursos del Instituto Metropolitano del Patrimonio actual Instituto Metropolitano del Patrimonio, se destinan a Quito, este Instituto administra aprox. 93 millones en el 2009, provenientes del 6% del IR, Quito recibe cerca de 60 millones. Por lo tanto en los últimos años se ha dado mayor importancia a proyectos que ayuden a enriquecer los patrimonios tanto tangibles como intangibles.

La inversión busca garantizar que las diversas memorias colectivas e individuales y los patrimonios culturales prevalezcan en el tiempo y estén al servicio de la ciudadanía y del Estado para el diseño de los diversos imaginarios demostrando así, el interés por preservar este patrimonio inmaterial.

1.2 PÉRDIDA DE LA TRANSMISIÓN ORAL Y MEMORIA COLECTIVA

Luego de profundizar sobre estos conceptos de patrimonio intangible y tradición oral, se llega a tener una conciencia mayor acerca de la importancia que tiene en la vida de todos y cada uno de los individuos dicho patrimonio, este representa la identidad no solo como comunidad sino como individuo.

Francois Mitterand sostuvo que *“Lo que está en juego es la identidad cultural de todas las naciones. Es el derecho de todos los pueblos a su propia cultura. Es la libertad de crear y escoger nuestras propias imágenes. Una sociedad que abandona a otros la manera de mostrarse a sí misma, es decir, la manera de representarse a sí misma, es una sociedad esclavizada”*⁶.

La UNESCO menciona la vulnerabilidad de las tradiciones orales, son varios los factores que la ponen en peligro como: la rápida urbanización, la emigración a gran escala, la industrialización y los cambios medioambientales.

⁵ GESTIÓN PÚBLICA PARA LA CULTURA/ *“Avances de la ley Ministerio de Cultura del Ecuador”*/ [en línea]/ último acceso: Abr.08/2012/ Disponible en Power Point.

⁶ MITTERAND François, *“Globalization, Cultural Identities, and Negotiations: The Evolution of European Preferences on Cultural Industry Negotiations”* / Polonia/ Sep.21/1993/ / Disponible en pdf.

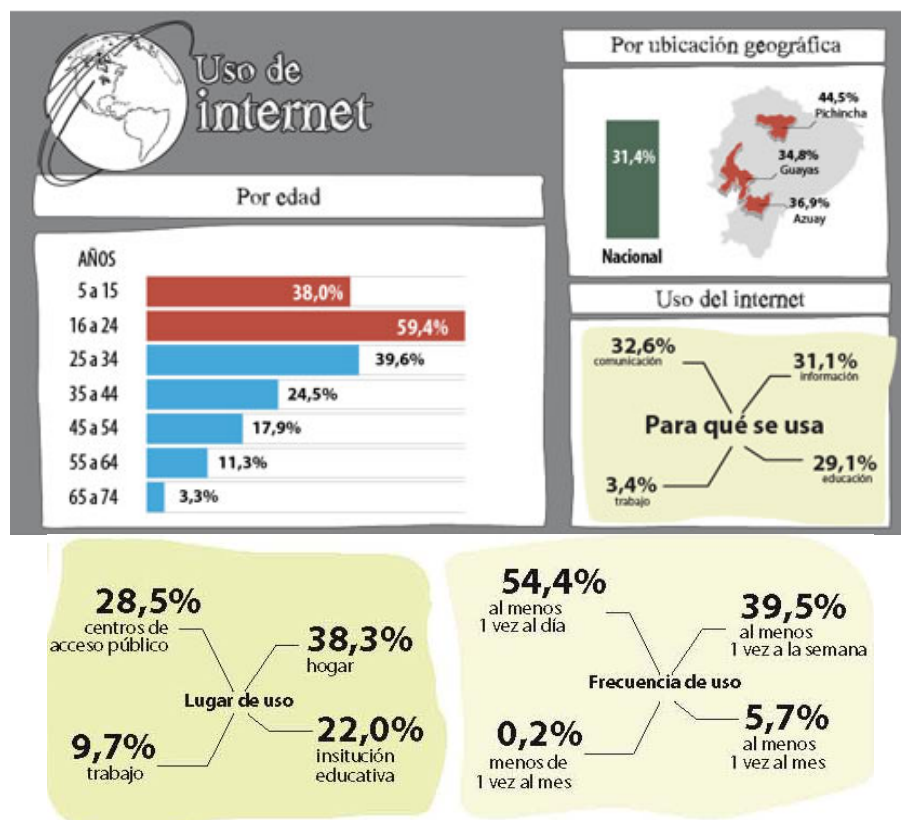
1.2.1 Factores de vulnerabilidad del PCI

Hay muchos factores que generan cambios en las conductas, y en las tradiciones de un país:

Globalización.- Son los cambios en los contenidos culturales por la interrelación que existe entre diversas culturas, muchas veces se tiende a tomar conductas de otras culturas resultado de la migración, o medios de comunicación, restando valor a la propia identidad.⁷

Transformación social.- Se refiere al cambio por el paso del tiempo, la cultura es mutable, ciertos patrones culturales pueden ir perdiéndose en el tiempo cuando en algún momento son considerados inadecuados, innecesarios u obsoletos por la comunidad y eso es normal, juntamente con las nuevas tecnologías, se ha disminuido el tiempo de relación intrafamiliar, limitando así la transmisión de información de generación a generación.

TICS.- Pablo Sacchero en su publicación sobre la pérdida cultural, manifiesta que las nuevas tecnologías de la comunicación y los medios de información y comunicación de masas pueden alterar profundamente, o incluso reemplazar, las formas tradicionales de expresión oral. El tiempo que se invertía en la interacción y socializar ha sido reemplazado por el internet y chats, perjudicando grandemente a la trasmisión oral. De acuerdo al INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos) en el censo del año 2011 demuestra el incremento del interés por el uso de las TIC's (Nuevas tecnologías de información y comunicación):



Cuadro 1.2. Uso de las TIC'S en los hogares del Ecuador.
Autor: Instituto Nacional de estadísticas y censos.⁸

⁷ SACCHERO, Pablo, "Perdida cultura oral" / Buenos Aires-Mar del Plata/ 1997 / [en línea]/ Disponible en pdf.

La tecnología puede ser un factor de vulnerabilidad para la memoria colectiva pero a la vez puede ser un agente de fortalecimiento de la misma, dado que lo más importante para la preservación de las tradiciones y expresiones orales es mantener su presencia diaria en la vida social, también es esencial que pervivan las ocasiones de transmitir conocimientos entre personas, de mantener una interacción de los ancianos con los jóvenes y de narrar relatos en la escuela y el hogar.

La tradición oral constituye con frecuencia una parte importante de las celebraciones festivas y culturales, y puede ser necesario fomentar estas manifestaciones y alentar la creación de nuevos contextos, como los festivales de narración oral, a fin de que la creatividad tradicional encuentre nuevos medios para expresarse.

De acuerdo a la CONVENCIÓN para la salvaguardia del PCI menciona que se corre el riesgo de que algunos elementos del patrimonio cultural inmaterial mueran o desaparezcan si no se les ayuda, pero salvaguardar no significa fijar o fosilizar sino, transmitir conocimientos, técnicas y significados, salvaguardar el PCI equivale a garantizar su viabilidad entre las generaciones actuales y su transmisión a futuras.

La UNESCO subraya que la salvaguardia del patrimonio inmaterial es un proceso complejo que involucra a múltiples actores, empezando por las comunidades y grupos que le dan vida, las actividades de salvaguardia se financian mediante un fondo cuyos recursos provendrán sobre todo de las contribuciones de cada Estado, juntamente con el establecimiento de *normas que aseguren la protección y el ejercicio efectivo de los derechos culturales*.

1.3 ECUADOR Y LAS ESTRATEGIAS DE ESTADO PARA LA CONSERVACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE MEMORIAS COLECTIVAS

Tomando en cuenta el dato anterior de la UNESCO, dentro de la realidad nacional del Ecuador el Gobierno del economista Rafael Correa conjuntamente con el SENPLADES, ha elevado a política de Estado el desarrollo del Plan nacional del buen vivir, el mismo que propone dentro de sus objetivos la construcción y fortalecimiento de espacios públicos interculturales de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, dicho plan tiene una proyección hasta el año 2013 y hace referencia a las instituciones públicas, como primer modelo de conocimiento de la ciudadanía ⁹, estas deben generar mecanismos institucionales y redes alternativas que fomenten la creatividad y producción cultural, así como su difusión. Juntamente con la Ley de la Cultura busca divulgar el conocimiento de los patrimonios culturales tangibles e INTANGIBLES, para la valoración de su diversidad y riqueza desde la ciudadanía.

⁸ INEC Instituto nacional de estadísticas y censos/"*Uso de las TIC - Infografía*" /Quito - Ecuador/2011/ [en línea]/ último acceso: Feb./29/2012. Disponible en pdf.

⁹ SENPLADES/"Plan nacional del buen vivir"/Quito - Ecuador/2009/ [en línea] /último acceso: Feb. / 11/2011/ Disponible en internet.

1.3.1 Ley Orgánica de la Cultura

Los objetivos presentados dentro del Plan Nacional del Buen Vivir, se sustentan juntamente con la ley de Cultura, la misma que garantiza los derechos culturales, tanto en lo que se refiere a la dimensión organizativo institucional (regulando las bases del Sistema Nacional de Cultura), como en lo que se refiere a la dimensión funcional de dicha garantía (regulando las bases y fundamentos de las políticas culturales).¹⁰

En el caso de Quito el proyecto comienza por incorporar al bien protegido el concepto de la memoria social, en mención a su permanente resignificación y revalorización. Siendo la memoria social el elemento central, el régimen de protección del Patrimonio Cultural establece una estructura de tres institutos que conforman el sub-sistema de la Memoria Social y del Patrimonio Cultural:



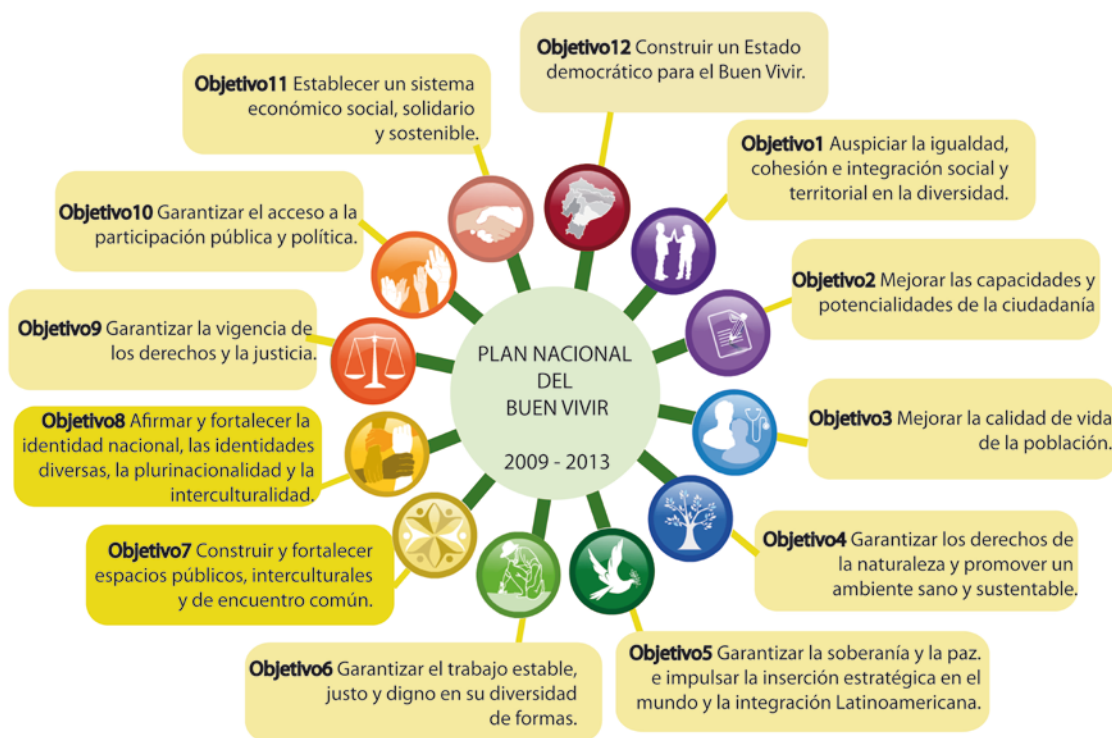
Cuadro 1.3. Sistema Nacional de Cultura.

Autor: PORTERO, Nathaly construido en base a información del Ministerio de Cultura.

1.3.2 Políticas de Plan del Buen Vivir centradas en la Cultura

Dos objetivos dentro del Plan del Buen Vivir que sustentan la ley orgánica de la cultura son el Objetivo 7 y 8, dentro de los cuales se planteó en primer lugar un diagnóstico de la realidad nacional, y posteriormente las metas mediante políticas de estado:

¹⁰ MINISTERIO DE CULTURA/ “Ley orgánica de cultura”/ Quito – Ecuador/ [en línea]/ último acceso: Feb. 06/2012./ Disponible en pdf.



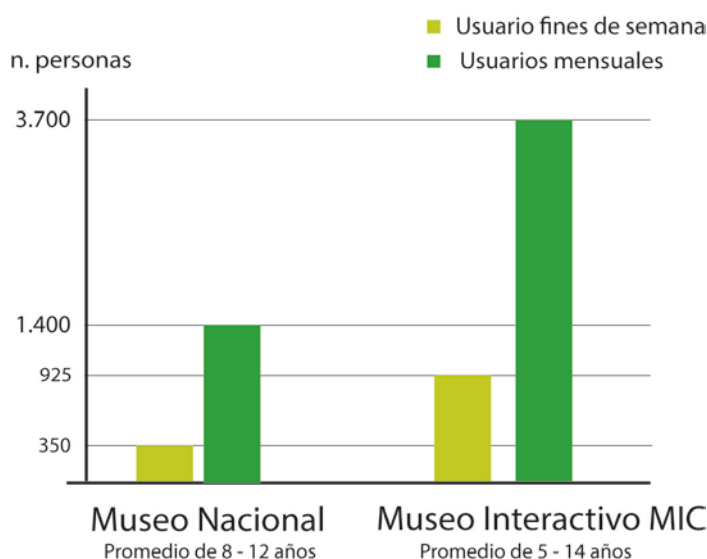
Cuadro 1.4. Objetivos Plan Nacional del Buen Vivir.
 Autor: PORTERO, Nathaly construido en base de la información del Plan del Buen Vivir.

OBJETIVO 7: “Construir y fortalecer espacios públicos, interculturales y de encuentro común”.

Diagnóstico del objetivo 7 del Plan Nacional del Buen Vivir:

- Respecto al uso del tiempo libre, tenemos que en 2007 la Encuesta de Uso del Tiempo registra que la mayor parte del mismo se dedicó a ver televisión, casi 10 horas por semana, actividad seguida por escuchar radio y actividades físicas deportivas y recreativas. La menor cantidad de tiempo se dedica a la lectura de libros e investigación.
- El problema que afecta al uso de los espacios públicos en Quito es el poco conocimiento del patrimonio cultural existente. Pese a que en los últimos dos años se han desarrollado esfuerzos muy importantes para salvaguardarlos, aún el patrimonio cultural en general está deteriorado, la ciudadanía accede poco a él, y hay un amplio desconocimiento de los servicios proporcionados para educación informal de la ciudadanía.
- Tanto en los centros culturales y museos como en las bibliotecas buena parte de la infraestructura está subutilizada, el diferente servicio que puede ofrecer cada lugar y la innovación para poder transmitir la información, influyen en el número de visitas.

USO ACTIVO MUSEOS



Cuadro 1.5 Referencia de museos más visitados de acuerdo al registro de usuarios de cada uno.¹¹
 Autor: PORTERO, Nathaly construido en base de los resultados de la investigación de campo.¹²

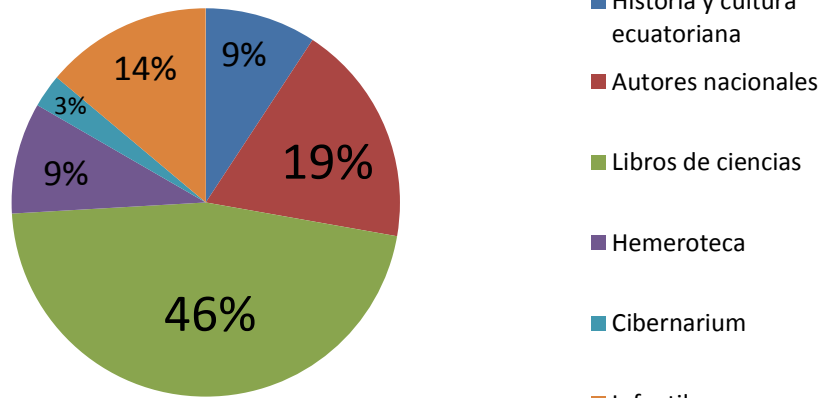
- Un 70% del conocimiento del espacio público está sin registrarse en libros o publicaciones, y existe únicamente en las memorias colectivas, que eventualmente con el tiempo es información que se irá perdiendo.
- De los más de 214.000 volúmenes de libros apenas el 30% hablan de la realidad cultural de Ecuador, y apenas un 10%, de la historia y cultura de Quito. Frente a esto otro objetivo del Plan del buen vivir hasta el 2013 es *promover contenidos comunicacionales que fortalezcan la identidad nacional, las identidades diversas y la memoria colectiva dentro de los centros de difusión como son las bibliotecas públicas.*¹³

¹¹ MONCAYO Paco, "Museos de Quito"/Quito - Ecuador/ 2007/ Publicación Alcaldía 3era edición/Quito/ 2007/colección n.2.

¹² PORTERO Nathaly, "Investigación de campo/ museos", Oct. /18/2011.

¹³ CENTRO CULTURAL METROPOLITANO/ "Directorio de bibliotecas del distrito"/ Quito – Ecuador/ 2008/ [en línea]/ último acceso: Ago. 19/ 2011/ Disponible en internet.

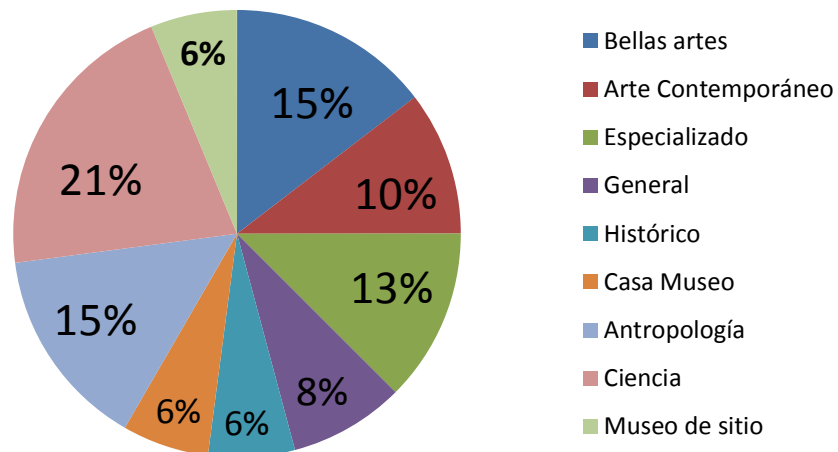
Secciones destinadas en las bibliotecas públicas



Cuadro 1.6 Información de Centro Cultural Metropolitano
 Autor: PORTERO, Nathaly construido en base a investigación de campo del CCMQ.

- De igual manera, en cuanto a los contenidos dentro de los museos el 30% son destinados al ámbito científico y apenas un 15 % al conocimiento de la Historia de Quito, incluyendo a los que parte de su espacio lo destinan a exposiciones itinerantes sobre la cultura o patrimonio intangible.

CONTENIDO MUSEOS



Cuadro 1.6 Referente de los contenidos en espacios públicos como museos
 Autor: PORTERO, Nathaly construido en base a investigación de campo del CCMQ.

Clasificación de museos por contenidos y posibles lugares de intervención



Cuadro 1. 7 Clasificación de los museos de acuerdo a sus contenidos y posibles aplicaciones del registro de la cultura oral.
Autor: PORTERO, Nathaly construido en base a investigación de campo del CCMQ.

Políticas planteadas para cumplir el objetivo 7 del Plan Nacional del Buen Vivir:

- Fomentar el acceso a centros de conocimiento como espacios de encuentro, de práctica del ocio creativo, de recreación de las memorias sociales y los patrimonios y como medios de producción y circulación de conocimiento y bienes culturales.
- Divulgar el conocimiento de los patrimonios culturales, para la valoración de su diversidad y riqueza desde la ciudadanía.
- Diseñar e implementar acciones públicas que privilegien el interés social, cultural y ambiental, garantizando el derecho a la propiedad.

OBJETIVO 8: “Afirmar y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad”.

Diagnóstico del objetivo 8 del Plan Nacional del Buen Vivir:

- Para el Estado, la cultura no ha jugado un papel articulador en la vida social como consecuencia se han producido serios procesos de desvalorización y pérdida del patrimonio cultural material e inmaterial al no reconocer la diversidad y complejidad cultural de la sociedad ecuatoriana.¹⁴
- En el país la oferta cultural diversa y de buen nivel, gratuita o de bajo costo es muy limitada; predomina la cultura de masas globalizada y de mala calidad. En este sentido el Estado puede cumplir un rol en la creación de públicos para expresiones culturales locales, diversas, interculturales.

¹⁴ MINISTERIO DE CULTURA/“Gestión pública para la cultura”/ Quito – Ecuador /2009/ [en línea]/ último acceso: Feb.06/2012/ Disponible en Power Point.

Políticas planteadas para cumplir el objetivo 8 del Plan Nacional del Buen Vivir¹⁵:

- Recopilar y difundir buenas prácticas locales en materia de producción y circulación de bienes culturales para ser adaptadas en otras localidades.
- Fomentar estudios transdisciplinarios sobre las diversas culturas e identidades y la difusión de sus elementos constitutivos.
- Reconocer, valorar y proteger los conocimientos, saberes y prácticas culturales ancestrales e históricas.
- Fomentar la investigación y difusión de la memoria colectiva y del patrimonio cultural y natural, incorporando a los gestores culturales de los distintos territorios en su conservación.
- Promover y difundir la riqueza cultural y natural del Ecuador, garantizando la protección y salvaguarda del patrimonio cultural material e inmaterial del país.

1.3.3 Diagnóstico de intentos de recolección de Memoria Colectiva en Quito.

En los últimos años cada municipalidad auspicia publicaciones juntamente con el Instituto Metropolitano del Patrimonio (antiguo FONSAL) para apoyar a la difusión de la historia de Quito, sin embargo un 70% se centran en datos históricos y registros fotográficos, dejando de lado las vivencias e información que se encuentra en la memoria colectiva, otras instituciones que han intentado recolectar historias o relatos con proyectos independientes en el último año son:

- **FUNDACIÓN QUITO ETERNO:**

Es una organización ciudadana, independiente, no lucrativa, cuya meta es promover encuentros con la memoria colectiva. Cuenta con un equipo comprometido, proveniente de diversas vertientes profesionales, uno de sus mayores logros ha sido el consolidar una organización que ofrece de manera constante experiencias sobre el patrimonio cultural, apoyadas en diferentes disciplinas y artes.¹⁶

Proyecto: “Las tertulias de la memoria” Quito en la palabra hablada (13).

¹⁵ SENPLADES/“Plan nacional del buen vivir”/[en línea]/Quito/2009/ último acceso: Feb. / 11/2011.

¹⁶ QUITO ETERNO/“Tertulias de la memoria”/ Quito - Ecuador/ 2011/ [en línea]/ último acceso: Sep.17/2011/ Disponible en internet.



Las Tertulias de la memoria buscan crear espacios de diálogo e intercambio de ideas y conocimientos sobre variados temas acerca de Quito, desde la experiencia de investigadores reconocidos y con un enfoque social que facilite el acercamiento a la gran colectividad, el proyecto fue auspiciado por la Secretaría de Cultura del Municipio Metropolitano de Quito.

Durante 4 fechas de encuentro desde el 20 de agosto hasta el 10 de septiembre del 2011, se realizaron convocatorias donde se trataron los siguientes temas: Leyendas y Tradiciones/ Personajes y oficios populares/ Del Quito del centro al distrito metropolitano/Barrios y parroquias.

Detalles del evento “Las tertulias de la memoria”/Quito Eterno:

- Durante las 4 convocatorias tuvieron gran acogida por parte de la ciudadanía de la tercera edad principalmente, y en general, de ella participaron profesionales historiadores e investigadores; varios vecinos compartieron anécdotas e historias sobre el barrio y los personajes populares.
- El evento fue registrado en audio y video, para luego ser sistematizado. El producto final de la información recolectada, se presentó a la colectividad en una publicación del libro Tertulias de la Memoria (compilado por la investigadora Susana Freire García).

Inconvenientes y Oportunidades del evento “Las tertulias de la memoria”/Quito Eterno:

- La información recolectada fue procesada y transcrita para la publicación, no quedará a disposición del público el material ni audio, ni en video, sin embargo quedó una constancia escrita en la publicación del libro Tertulias de la Memoria.
- El evento actualmente no puede ser algo permanente dentro de una institución, sin embargo se está gestionando para que así sea, la publicación tiene un número limitado de copias, y se publicó varios meses después del evento.

De acuerdo a declaraciones de Lucía Yáñez productora general de Quito Eterno “*el evento tiene gran potencial, la riqueza de la ciudad de Quito vive en la memoria de sus habitantes y es información que debe estar al alcance de todos, y debe ser transmitida de generación en generación*”, (13). Agrega también que “sería importante contar con recursos didácticos que les ayuden a difundir la información recolectada y que esté a disposición de más personas”.

- **MIC: MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIAS:**

Proyecto: Relatos en el MIC “cuenta Quito”.¹⁷



En febrero del 2011 se hizo la convocatoria por parte del Museo Interactivo de Ciencia, sus objetivos fueron rescatar la tradición oral de Quito, a través de un proyecto que involucre a la ciudadanía. Se trabajó con el respaldo del programa del municipio “Quito lee”, dicho programa busca mediante 3 estrategias:

- 1.- En eventos festivos, artísticos, medios de transporte y en espacios públicos de parroquias urbanas y rurales donde a través del buen humor. Mediante juegos y dinámicas se invita para motivar a los ciudadanos para que lean. En esta primera fase interviene como motivadores los Panas de la Lectura.
- 2.-La formación de clubes de lectura en barrios y parroquias del Distrito, integrados a los Centros de Desarrollo Comunitarios. Los clubes son espacios permanentes para formar lectores y escritores.
- 3.-Organización de eventos para promocionar libros que publican maestros de literatura de diversos colegios, y nuevas tácticas de dar a conocer a la ciudadanía la cultura.

Materialización del proyecto “Relatos en el MIC”:

Para despertar interés tanto en niños como en adultos mayores, para los niños se realizó un evento de relatos de cuentos de autores ecuatorianos y se hizo una invitación personal a gente de la tercera edad, se les brindó transporte y durante varios fines de semana por dos horas. Todos los relatos contados en el MIC fueron grabados y transcritos con el objetivo de conformar el “Buzón de la memoria oral de la ciudad”. Cada texto estará acompañado de una ilustración que remita a la historia, posteriormente este material será entregado a los visitantes del Museo.

¹⁷ MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIA QUITO/ “Relatos en el MIC”/ Quito - Ecuador/2010/ [en línea]/ último acceso: Oct.17/2011/ Disponible en internet.

Inconvenientes y Oportunidades del evento “Relatos en el MIC”:

Al igual que el proyecto planteado por Quito Eterno, el final fue una publicación, no es algo permanente que comparta esta información de manera continua e interactiva. Se desconocía la edad propicia para empezar a enseñar y difundir este conocimiento recolectado. La falta de apoyo y presupuesto para sostener el proyecto.

- **CENTRO CULTURAL METROPOLITANO:**



Proyecto: Miradas sobre Quito



Del 19 de enero al 19 de febrero del 2012 se realizó la exposición de la muestra fotográfica de Quito, una recopilación de varios autores recogidas desde mediados del siglo XIX más de 160 retratos en blanco y a color captadas por el lente de fotógrafos que desde 1860 hasta la actualidad han recogido el desarrollo de la ciudad, conjuntamente se imprimieron 1800 ejemplares como apoyo a la exposición, el catálogo detalla las fotografías de la exposición junto con las fechas y los autores que las tomaron.

Materialización del proyecto “Miradas sobre Quito”:

Durante el tiempo de la exposición, la acogida que recibió de la opinión pública en el Centro Cultural Metropolitano, sumado con los entusiastas comentarios de la crítica especializada así como la masiva concurrencia de la ciudadanía en los días que estuvo abierta la misma, marcaron un antecedente para prologar dicha exposición.

Inconvenientes y Oportunidades del proyecto “Miradas sobre Quito”:

- La mayoría de ejemplares se repartieron únicamente el día de la inauguración de la exposición.
- Durante la exposición varias personas mayores de edad, relataban historias al ver las imágenes, esas historias no pudieron ser recolectadas, las mismas hubieran contribuido a la conservación del patrimonio oral de la ciudad.
- **MUNICIPIO DE QUITO:**



Proyecto: “Miradas sobre Quito/ Boulevard Naciones Unidas”.



La muestra, en 100 imágenes, permite conocer escenas de la capital, recogidas desde mediados del siglo XIX en razón del éxito alcanzado con la muestra fotográfica “Miradas sobre Quito. Los fotógrafos de la ciudad”, organizada por el Consejo Nacional de Cultura y que se desarrolló durante los meses de enero y febrero en el Centro Cultural Metropolitano, el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, resolvió prolongar su exhibición, esta vez en los espacios del boulevard de la Av. Naciones Unidas.

Materialización del proyecto “Miradas sobre Quito/ Boulevard Naciones Unidas”:

En esta oportunidad, el público podrá admirar 100 fotografías en gran formato (2.22m. por 1.40m) y a cielo abierto, lo que permitirá una mejor apreciación de las tomas fotográficas sobre la ciudad capital. Estas fotografías están complementadas por doce paneles con textos alusivos a la ciudad, de prestigiosos escritores ecuatorianos y extranjeros.

Inconvenientes y Oportunidades proyecto “Miradas sobre Quito/ Boulevard Naciones Unidas”:

La muestra tiene gran acogida y demuestra un interés en los jóvenes, adultos y adultos mayores por conocer cómo era la ciudad antes, sin embargo al igual que en la exposición anterior todos los comentarios e historias no son registrados.

Esta exposición permite la interacción y educación no formal, como también fortalece el diálogo, por medio de los estímulos visuales.

PROBLEMÁTICA DEL PROYECTO:

La previa investigación concluye que la cultura oral está expuesta a desaparecer paulatinamente, la necesidad de exponer la tradición oral dentro del desarrollo de la persona será cubierta por este proyecto.

- La cultura oral corre el riesgo de desaparecer si no se la ayuda a fortalecer y transmitir los conocimientos.
- El Patrimonio cultural en general está deteriorado, la ciudadanía accede poco a él por lo cual hay un amplio desconocimiento de la riqueza inmaterial que posee el Ecuador.
- Se pretende fomentar la investigación y difusión de la memoria colectiva para revalorizar al patrimonio dado que un 70% del conocimiento del espacio público está sin registrarse en libros, y existe únicamente en las memorias colectivas que eventualmente con el tiempo esta información se irá perdiendo, a pesar de que en la actualidad muchas instituciones han trabajado por generar eventos esporádicos y recopilar la información.
- Las instituciones de difusión cultural no tienen un programa permanente o un espacio permanente para la recopilación y difusión de la memoria oral, ahí la importancia de generar nuevos ambientes de enseñanza de este patrimonio.

CAPÍTULO II

2 JUSTIFICACIÓN:

“La recuperación del Patrimonio Cultural de la ciudad requiere de la participación de todos los ciudadanos ya que solo a través de esta se logrará un trabajo integral para la preservación del mismo”¹⁸

Un retorno a los fundamentos culturales es esencial si se quiere entablar nuestro pasado tribal con el presente y hacia un futuro colectivo local. Hoy en día muchas de las ciudades no pueden entenderse exclusivamente desde las lógicas en que las actividades urbanas se distribuyen ya sea por el espacio, el transporte, su economía, o su gobierno. Es imprescindible también aproximarnos al conocimiento de las urbes tomando en cuenta lo que piensan sus habitantes mediante los imaginarios que tienen; es decir, las ópticas culturales. Los imaginarios no son otra cosa que la realidad que percibimos haber vivido, sentido y experimentado.

Enfocándonos en el ámbito local, como se detalló anteriormente, es notorio que dentro de las instituciones de difusión cultural, se ha dado prioridad a la ciencia y al arte, sin embargo nuestro legado histórico y desarrollo social se limita a momentáneas exposiciones gráficas o publicaciones periódicas, de ahí surge la necesidad de una constante enseñanza y conocimiento público de los cambios vividos dentro de Quito. Pero ¿cómo se puede vincular a la ciudadanía y al conocimiento que está en ella?

El diseño puede construir puentes de vinculación entre la ciudadanía y el conocimiento partiendo de la enseñanza lúdica, el conocimiento vive en la ciudadanía. Primero debe existir una convocatoria, para que la ciudadanía decida involucrarse es necesario que se brinde no solo el espacio para compartir dicho conocimiento, sino el diseño del servicio mismo, brindándole no solo comodidad al transmisor, sino también al receptor del conocimiento, el diseño como generador de bienestar, en la actualidad se lo aplica constantemente en generar ambientes óptimos laborales y de aprendizaje, donde investigaciones demuestran de qué manera una actividad mejora o tiene mejor respuesta de atención o aprendizaje solo con el uso de los objetos o soportes adecuados.

Los diseñadores no diseñan objetos únicamente, sino las formas en que los objetos pueden transmitir conocimiento o cultura y las personas pueden enriquecerse de ello, esto es el resultado de las dimensiones simbólicas del diseño.

Por ser símbolos, los productos permiten al ser humano interaccionar con su mundo social, son parte fundamental en los proceso de comunicación. El diseño es entonces una estrategia cultural, que comunica identidad y se manifiesta como un valor integrante de los productos y

¹⁸ Arq. DÍAS, Guido, Director Ejecutivo de la Instituto Metropolitano del Patrimonio / “Discurso dando en la mesa redonda sobre la Cultura y el Bicentenario” / Quito – Ecuador/ 2009.

servicios; al hablar que el diseño no solo abarca los objetos en sí, se entiende que el entorno que rodea al objeto también lo influencia directamente, el diseño de servicios parte de generar la actividad y como respuesta el objeto, es así como el diseño genera experiencias, cultura y emite mensajes que sirven al destinatario para crear significados, se entiende entonces que el diseñador tendría un rol de mediador cultural. Los objetos generados servirían como una interfaz es decir que permiten “conexión o interacción” entre el trasmisor y el receptor.

De acuerdo al diagnóstico planteado por el gobierno centrándose en los actuales hábitos de la ciudadanía, denota un mayor interés en los niños y jóvenes por actividades desvinculadas con el trato directo con personas, los nuevos cambios en la tecnología nos abren un mundo de posibilidades, pero a la vez han sido propulsores de una brecha entre las personas de tercera edad y los menores de edad. El diálogo es un hábito que se ha ido perdiendo, estamos enfrentándonos a un auge del lenguaje escrito, he ahí la importancia de plasmar los conocimientos ancestrales o la memoria colectiva, al alcance de jóvenes siendo más conscientes de la realidad, hábitos e intereses que ahora enfrentan como es el uso de las TIC'S dentro del aprendizaje y a favor de la cultura, aprovechando las posibilidades multimedia de acercamiento que las nuevas generaciones tienen.

Hoy es imposible pensar al diseñador únicamente como un agente aislado cuyo trabajo consiste en la producción de objetos o composiciones visuales, debemos pensarlo como el iniciador o detonante de una serie de hábitos y reacciones sociales que se generan a partir de él.

2.1 EL DISEÑO COMO VÍNCULO ENTRE LA ENSEÑANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LOS RELATOS DE LA MEMORIA COLECTIVA.

En la actualidad, el intercambio de productos y servicios crece, el diseño debe formar parte del discurso político de desarrollo, principalmente porque los productos que se integran al intercambio internacional deben ser capaces de comunicar identidad y deben adquirir sentido desde lo local.

Los institutos educativos, los museos, y espacios de interacción cultural, son los encargados de propulsar la identidad, el conocimiento y la cultura a la ciudadanía. Este trabajo propone el desarrollo de objetos que interactúen con las personas y generen espacios de construcción de conocimiento y pensamiento, se tomará como referente a los museos interactivos y a institutos de difusión cultural, ya que en los últimos años dentro de nuestro país el incremento de personas interesadas en aprender de manera informal, donde se sensibiliza y socializa con la ciencia, el arte, la tecnología y los saberes ancestrales.

2.1.1 Objetos interactivos cómo material educativo

Se conoce que el ser humano no solo es educado en escuelas o instituciones creadas para ese fin específico, cada vivencia, cada relación establecida con sus semejantes y con su entorno representa para él un cambio sensorial y de conducta, la educación informal se fundamenta en que las personas aprenden de lo que ven, escuchan, leen, y sienten.

Es innegable el cambio social y educativo que se vive hoy en día gracias a los avances tecnológicos y más específicamente a la introducción de las TIC's (tecnologías de la información y la comunicación) en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La tecnología está presente en todos los campos, hasta en el recreativo y cultural, prueba de ello son los espacios públicos lúdicos, estos constituyen otra fuente de aprendizaje no formal y juegan un papel muy importante en la sociedad, son abiertos a todo el público deseoso de adquirir, conservar, investigar y comunicar conceptos para fines de su educación. Su función principal es la difusión de la cultura, razón por la cual son considerados instituciones sociales que además de comunicar, contribuyen a la educación de la comunidad.¹⁹ Es así como todas las exhibiciones Interactivas se crean con un doble propósito; el de disponer al visitante para tener un contacto más cercano con la ciencia y cultura desde un primer impacto sensorial, práctico y tal vez estético, y el segundo; propiciar un aprendizaje, una experiencia de la realidad a través de los sentidos.

En el caso del diseñador se justifica su tarea, en la forma de exponer, dar a conocer y levantar, el testimonio oral y la información de las memorias colectivas de manera que sean fáciles de percibir y se pueda crear un vínculo entre los contenidos y las exhibiciones, y finalmente la información que se transmite por medio de estas exposiciones tengan el fin de educar o de generar un cambio significativo en la conducta del visitante.

En la enseñanza interactiva juegan un papel importante los equipamientos vivos, pues reaccionan al igual que el visitante que lo manipula, generan un lenguaje vivo integrado por colores, formas, signos, sonido, olores. Mientras más estético sea el equipo, más completo es el estímulo. Así cada exhibición emite una gama de sensaciones y emociones en el público que hará que éste sea creativo en la búsqueda de respuestas y conocimiento.

2.1.2 Lúdica y aprendizaje

Para entender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje, es necesario deducir la génesis del juego como experiencia cultural. El juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas culturales). En cuanto al primero, las personas ligan su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas producto de su nuevo interés de conocer el entorno.

¹⁹ NORMAND Jesús/ "Art. *El museo interactivo como fuente de aprendizaje*" / REVISTA VINCULANDO: revista líder sobre desarrollo sustentable/ 2011/ [en línea]/ último acceso: Nov.10/2011/ Disponible en internet.

A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación. *Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.*²⁰

Carlos Jiménez en su libro explica: “*Lo importante no es sólo ver, sino manipular*”, en una de las entrevistas con uno de los guías del MIC menciona que los módulos son diseñados de una forma sencilla y tan automatizada que, manipulando una palanca o pulsando un botón, se obtiene el efecto deseado.

Menciona también la atención que muestra el visitante y que suele estar relacionada con el diseño, una presentación dinámica y original, la interacción entre el entorno, la persona y el objeto es clave.

En conclusión se puede delimitar que la cultura oral está expuesta a desaparecer paulatinamente, sin embargo el gobierno actual ha elevado a política de estado, el apoyar todo intento que contribuya a su difusión y salvaguardar la memoria colectiva. El presente trabajo, pretende contribuir a la educación no formal, ofrecer interactivos en espacios rodeados de un entorno multisensorial, y generar finalmente estaciones que expongan la historia de Quito, previamente recolectada, una de las innovaciones que se pretende es que las personas únicamente no solo reciban información sino también que aporten y así continuar enriqueciendo la exposición, para así obtener registros, en audio, y gráficos de las historias.

²⁰ JIMENEZ GOMEZ, Carlos Alberto, “*Lúdica, creatividad y desarrollo humano*” / Colombia/ 1999 / [en línea]/ Disponible en internet.

CAPÍTULO III

3 OBJETIVOS:

3.1 Objetivo general:

Diseñar y desarrollar estaciones que permitan difundir el patrimonio cultural oral, la memoria colectiva, testimonios e historias de lugares en Quito, sistematizando la información recolectada y permitiendo su procesamiento como interface para que el público interactúe con ella.

3.2 Específicos:

- Plantear una actividad que involucre a las personas de tercera edad junto con los niños y mobiliario que soporte y sustente la actividad.
- Investigar e implementar métodos, mecanismos, y sistemas para exponer y transmitir la información de los testimonios orales de manera interactiva.
- Recopilar datos que sustenten los nuevos métodos de aprendizaje, y vincularlos con las teorías de diseño emocional y diseño de servicios, para así aplicarlos en el proyecto y contribuir a los objetivos planteados en las políticas de estado establecidas en el plan del buen vivir.
- Confrontar el diseño con un grupo de estudio conformado por niños de 8 a 11 años con simulaciones donde se pueda verificar el uso del sistema.

CAPÍTULO IV

4 MARCO TEÓRICO:

La propuesta del presente TFC, requiere partir desde una visión más completa de los campos de acción e intervención del diseñador, por consiguiente es necesario revisar el concepto de diseño del cual se va a partir.

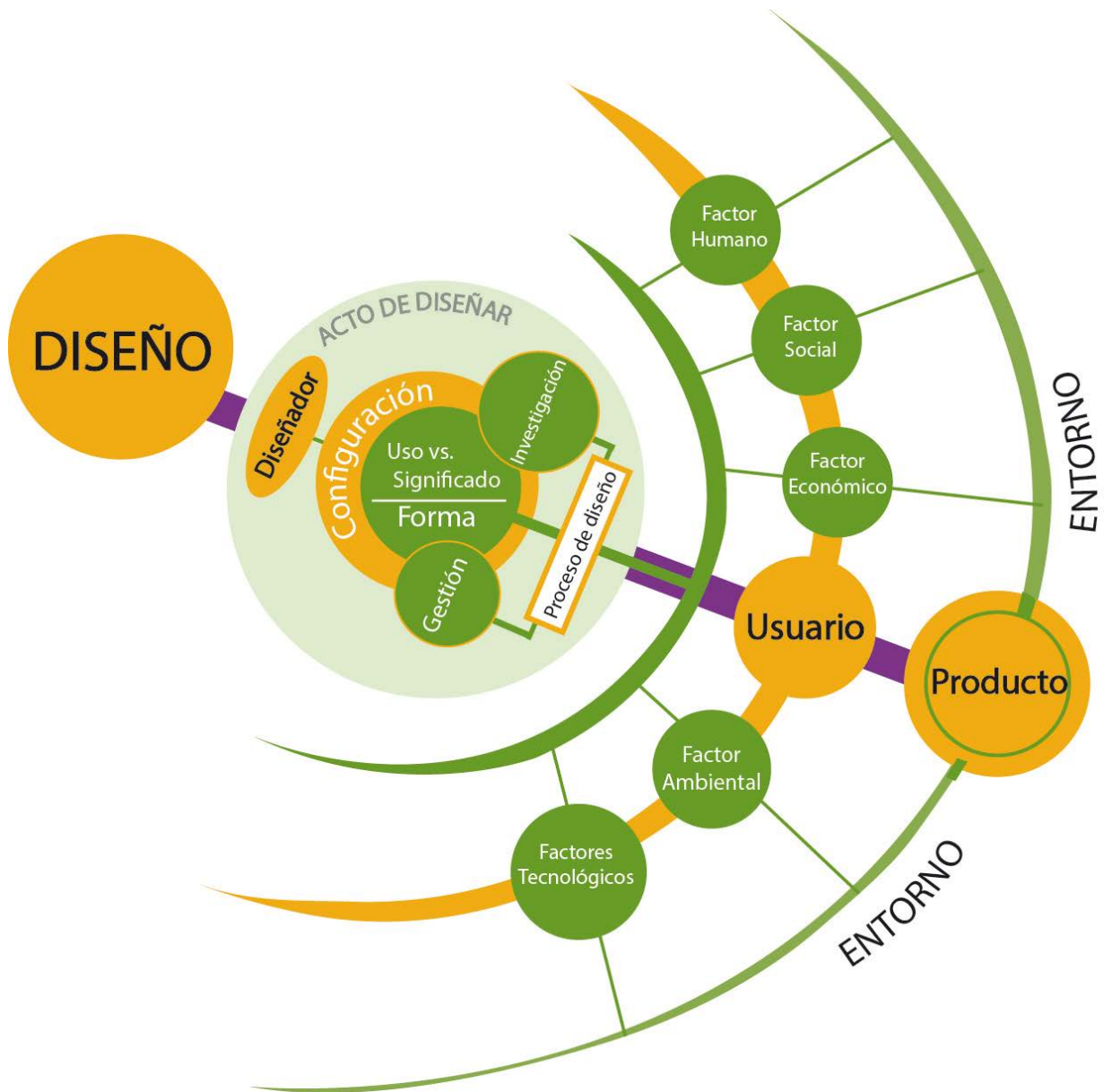
El diseñador del futuro proyecta sistemas, no solo objetos. Crea entornos del usuario, no únicamente aparatos. Desea un servicio efectivo, no una cosmética superficial e integra las funciones de un sistema en un concepto global”.

Julius Lengert, 1990

Actualmente uno de los mayores problemas que afectan a los profesionales del diseño son ellos mismos, la mayoría minimizan el verdadero alcance del diseño y lo reducen a la perspectiva de “embellecer objetos”, Gui Bonsiepe autor del libro “Del objeto a la interfaz” menciona que *“la tentativa de entender el diseño desde el punto de vista de la ingeniería choca con una serie de dificultades que conducen, muchas veces, a juzgar el diseño industrial como un elemento cosmético cuyo objeto está limitado a la aplicación de ornamentos redundantes a los proyectos que provienen de las oficinas técnicas de desarrollo”*,²¹ es así como se limita la profesión y se deja de lado varios campos donde se puede intervenir, sin embargo este TFC pretende abordar el concepto de diseño partiendo de un proceso que estudia no solo el objeto en sí, sino su entorno y aceptación por parte del usuario.

A continuación se detalla de manera gráfica los conceptos de diseño que se van a manejar:

²¹ BONSIEPE Gui, “Del objeto a la interfaz”/ Milano/ 1995/ Biblioteca de Diseño.



Cuadro 4.1 Diseño

Autor: PORTERO, Nathaly construido en base a información de varios autores de diseño.

4.1 DISEÑO

Kathryn Best menciona el siguiente concepto: “El diseño es un proceso de resolución de problemas centrado en las personas.”²² Si se aborda desde el significado del verbo, es decir “Diseñar” significa planificar, proyectar, crear o idear es claro que para cada una de estas actividades se necesita de un proceso, una práctica, y una forma de pensar; desde el sustantivo la palabra “Diseño” parte de dar significado a la forma y generar funciones, en el caso del Diseño Industrial el momento que rompe la barrera de su propósito inicial de generar objetos y se centra en el usuario que va a interactuar con él, su concepto se amplía y cruza las fronteras funcionales tradicionales, los recientes conceptos extienden la concepción del diseño industrial en la medida que este interviene en cada etapa desde el acto de diseñar, el proceso productivo, el objeto, su uso, interacción, significado, el entorno en el que se desenvuelve y la aceptación del usuario.

4.1.1 Diseñador

Es el profesional encargado de proponer soluciones objetuales, servicios o interfaces, interpretando los signos y símbolos culturales o sociales, observando a las personas en su contexto y comprendiendo sus experiencias, necesidades y deseos para así representarlos durante el proceso de diseño. Best menciona que “el diseñador puede trabajar de forma independiente o bien en equipo, de manera disciplinaria o interdisciplinaria”, su proceso de diseño puede variar de acuerdo a la percepción del proyecto o del diseñador; Csikszentmilyi después de un análisis determina algunas fases comunes durante la concepción y elaboración de una idea²³ que se las mencionará dentro del proceso de diseño,(referirse a la página 26) varios autores mencionan etapas metodológicas que se pueden manejar, sin embargo el desarrollo de un producto varía según cada proyecto y es subjetivo a cada diseñador.

- Competencias y recursos del diseñador:

La responsabilidad del diseñador es grande, al no solo descifrar la simbología del objeto sino su interacción y utilidad, asume los siguientes recursos a su alcance:

Investigación ²⁴Esta herramienta no es exclusiva de la profesión a diferencia de la configuración que se mencionará dentro del acto de diseño ,(referirse a la página 26), sin embargo se la toma como un eje importante, que da dirección a los proyectos, es así como brinda un acercamiento más real al público que se va a dirigir, al entorno, u otros factores que pueden ser determinantes en la configuración final, el grado o cantidad de investigación que se emplee en dicho proceso, dependerá de la complejidad del mismo, y de los conocimientos previos del diseñador.

²² BEST Kathryn, “Fundamentos del management del diseño”/España/ 2009.

²³ CSIKSZENTMIHALYI Mihály/ “Creativity: Flow and the psychology of Discovery and Invention”/HarperCollins/1996.

²⁴ PEÑA, Sergio / ISDi. “El Genoma del diseñador”/Conferencia Quito: Pontifica Universidad Católica del Ecuador/ 2008.

Gestión Abarca todo lo perteneciente a la planificación y coordinación de los recursos necesarios para que el proyecto se ejecute dentro de los plazos, el presupuesto y las condiciones requeridas.

Gestión de diseño: Si bien es cierto el diseño es resultado y a la vez una actividad, todos los productos, servicios, interfaces, y procesos con los que el usuario interactúa en la vida diaria son el resultado de un proyecto de diseño, los cuales requieren de una gestión adecuada para cumplir las metas propuestas.

El diseñador puede conectar varias disciplinas y codificar elementos culturales, tanto estéticos o de comportamiento para presentar soluciones afines a la realidad. Hidalgo cree que: “El diseñador con una visión integral, está capacitado para gestar, producir y configurar sistemas y productos tangibles e intangibles; es capaz de involucrarse e intervenir de manera concreta y objetiva en varios ámbitos con el fin de mejorar la calidad de vida del ser humano, creando para él [...] espacios, objetos y servicios que lo dignifiquen.”²⁵

¿Qué aporte tiene la gestión de diseño dentro un proyecto social o cultural? Generalmente la gestión de diseño parte de entender el management empresarial, las instituciones sociales se manejan de una manera similar a una empresa pero con otra misión y visión, en ambos casos se busca el posicionar la respuesta a un proyecto, en el caso de los museos por ejemplo su propósito no es generar productos en serie para recibir ganancias, pero si formar exposiciones sustentadas por objetos que cautiven a las personas y puedan seguir recibiendo apoyo financiero para continuar con el proyecto, partiendo del sentido que todo producto, es respaldado por un proceso, se tomó en cuenta varios principios que se maneja en el “management” (término que hace referencia a las personas y los procesos implicados en la gestión, organización y administración de un lugar), como modelo de aporte al manejo de este proyecto.

4.1.2 Acto de diseñar

Comparto el criterio de Best que menciona que: “el diseño es tanto un proceso de resolución de problemas (facilita la vida del usuario) como un proceso de búsqueda de problemas (descubre necesidades ocultas).” Se considera que el acto de diseñar inicia con localizar una necesidad, donde el diseñador tiene la capacidad de ver al “problema” y convertirlo en una oportunidad resuelta con procesos de desarrollo creativo.

Prefiguración:

Es la esencia de la profesión, implica la determinación del conjunto de rasgos que configuran o dan aspecto, estructura o morfología del objeto, implica las actividades creativas del diseñador, dicho proceso varía de acuerdo a cada proyecto, en términos generales varios autores han propuesto etapas o métodos para enmarcar o estandarizar la concepción de ideas, considerando la validez de estas teorías, sin embargo es importante entender también

²⁵ HIDALGO Ana Karina, “Optimización de sistemas productivos para la palma real, tesis para la obtención del título de Diseñadora, PUCE”/ Quito-Ecuador/2001.

el margen de versatilidad que deben tener al aplicarlas, es así como a mayor número de requerimientos para diseñar un producto cada etapa puede tomar más tiempo o viceversa, por consiguiente muchos diseñadores proceden más por un proceso abstracto, eso no significa que el proceso de diseño no exista, simplemente es un poco más difícil de identificarlo para después comunicarlo racional y verbalmente, Christopher Jones la menciona como “la caja negra”²⁶.

4.1.3 Objeto

Pertenece a la dimensión de la cotidianidad, es entendido como un medio de comunicación, un elemento fundamental en cada entorno social, el objeto es un portador de signos capaz de transmitir mensajes, expresiones o ideas, el objeto puede cambiar conductas y afectar el entorno y sistemas culturales.

Clasificación de colecciones objetuales:

- a. Familia de objetos:** Se relacionan características estéticas, no necesariamente tienen interacción entre sí, y sus praxis no son tan cercanas.
- b. Sistema de objetos:** Conjunto de partes independientes que interactúan para formar un todo unitario y así adaptarse al entorno y alcanzar los objetivos. El todo es más que la suma de las partes.
- c. Puesto de trabajo:** Desde la ergonomía se menciona que es el conjunto de objetos que delimitan un espacio dónde va a interactuar el usuario para realizar una determinada actividad.
- d. Estaciones:** Es la suma de puestos de trabajo comprende el espacio en el cual se va a desenvolver el diseño (objeto, sistema, familia), no se habla solo de la dimensión física es decir el espacio arquitectónico, sino también la dimensión simbólica, el espacio cultural y social donde se va a ubicar el diseño. “Los entornos son marcos para las actividades y afectan significativamente a las pautas de uso, al comportamiento y a las expectativas en la vida doméstica, el trabajo, el ocio y diferentes”²⁷

Para el presente TFC se utilizará el diseño de estaciones de trabajo, como respuesta al proyecto de difusión cultural, en la cual como mínimo intervienen dos públicos objetivos de distintas edades, los mismos que para sustentar su actuar necesitan de puestos de trabajo que delimiten la actividad que va a realizar cada uno por separado, los mismos que a su vez forman parte de un sistema.

4.1.3.1 Utilidad:

El diseñador debe sobrepasar a la suposición y tomar en cuenta los factores simbólicos, donde no se habla del uso sino de la utilidad que este puede tener. Heskett lo define como: “una cualidad en la adecuación del uso”, esto se refiere a que manifiesta o produce provecho,

²⁶ JONES, Christopher, “Métodos de diseños”/1970.

²⁷ HESKETT, Jhon “El diseño en la vida cotidiana” Editorial Gustavo Gili, SA Colección: GG Diseño

comodidad o interés, en este sentido se habla de grado de utilidad o eficacia que puede producir un objeto para su usuario.

Es así como en la actualidad el mercado está saturado de objetos que pueden ser llamados “poco eficientes” al tener un ciclo de vida que resulta más corto de las expectativas del usuario, es decir que puede cumplir su objetivo pero por un corto periodo para luego ser llamados “desechables”, esto no se refiere a que el objeto no cumplió en absoluto su propósito de satisfacción, sino que resultan poco eficientes dado que a la larga terminan siendo productos que no perduran en el mercado. La principal razón es porque el usuario al ya conocer el poco tiempo de vida cambia de opción, la otra parte es el transmitir de inconformidad, es decir un usuario no satisfecho divulga su disgusto a modo de comentario a varias personas, como una forma de recomendación.

La manera en que el objeto se va a comunicar con el usuario y el entorno y viceversa, influye para que este pueda ser llamado como “eficiente”:

4.1.3.2 Interfaz:

Es la conexión entre estos 3 elementos: el cuerpo humano, el objetivo de una tarea o acción en un entorno y el objeto, la interfaz permite la accesibilidad del carácter instrumental de los objetos frente al cuerpo humano, su propósito es mejorar el sentido de aceptación y pertenencia para el usuario, en el marco del diseño de interface se plantean en primer lugar las preguntas, cómo, por quién, en qué contexto se lo utiliza, gracias a la proyección de la interfaz se articula al campo de acción en la etapa de utilización de los productos, los hace accesibles y manifiestan de manera eficaz el contenido comunicativo del objeto.

Gui Bonsiepe menciona que *“el diseñador industrial debe hacerse cargo de los aspectos perceptivos y operativos del producto. Esta dimensión central se resume en el concepto de interface.”* en forma diferente de la del ingeniero, el diseñador industrial se concentra en los fenómenos del uso, de la funcionalidad, y de la estética es decir, de la integración de los artefactos a la cultura cotidiana, muchos de los usuarios no están interesados en la estructura interna sino en cómo usarla.

El siguiente cuadro manifiesta las estrategias de diseño tradicional frente a una propuesta nueva con las interfaces:

El concepto expresado en el siguiente cuadro, se aplica al presente TFC partiendo del diseño como una estrategia, haciendo énfasis en la orientación con el usuario, las interfaces se refieren directamente en cómo se va a vincular al servicio con la persona por medio de una respuesta objetual, en este caso a la tecnología con el ciudadano, a los relatos con la educación.



Cuadro 4.2 Nuevas funciones del proyecto requieren nuevas estrategias del proyecto.

Autor: Adaptación del cuadro de Bernhard E. Burdek²⁸

4.1.3.3 **Forma:**

Cualquiera que sea el método aplicado en el proceso de diseño, siempre pretenderá llegar a la definición de la forma, en definitiva para el diseñador la forma es el medio de comunicación del diseño, se conoce que la forma son elementos organizados que componen una estructura reconocible. *“En el objeto, lo comunicativo tiene un carácter representativo, permitiendo que se transmitan las estructuras y tradiciones sociales por medio de formas. El símbolo incluye la experiencia, la valoración, la intuición, las normas culturales y la expresión de los usuarios”.*²⁹ Si bien la descripción de Mauricio Sánchez, brinda cierta especificidad y abarca conceptos propios de la dimensión simbólica del objeto, esto se da porque las formas son elementos cargados de símbolos que pueden asumir significación según el modo en que se utilizan, o las funciones y significaciones asignadas. Esto se aplica en el presente TFC, partiendo de que cada grupo objetivo tiene ya conceptos preestablecidos que le pueden connotar un ambiente propio para relatar, que es la actividad seleccionada para la difusión de la memoria, en este caso se plantea que las formas a emplearse no solo deben traer recuerdos sino también generar nuevos, de manera que las estaciones a proponerse deben comunicar experiencias.

- **Significado:**

Como se mencionó antes el objeto se maneja dentro de dos realidades: la dimensión física tiene más relación con el uso y la dimensión simbólica, donde predominan las sensaciones percibidas por el usuario, o lo que le connota un determinado objeto.

²⁸ BURDEK, Bernhard, “Diseño historia, teoría y práctica del diseño industrial”/ Barcelona/ 1994/ Editorial Gustavo Gili, SA Colección: GG Diseño.

²⁹ SÁNCHEZ Valencia, “Morfogénesis del objeto de uso”/Bogotá/2001/ Editado y distribuido por organización Diseño LA.

Heskett lo menciona como: “el instante en que las formas asumen la significación según el modo en que se utilizan, o las funciones y significaciones asignadas, que a menudo se vuelven poderosos símbolos o iconos en los patrones de hábitos y rituales.” Es necesario aclarar que los valores que se pueden asignar a un objeto pueden variar de acuerdo a cada cultura.

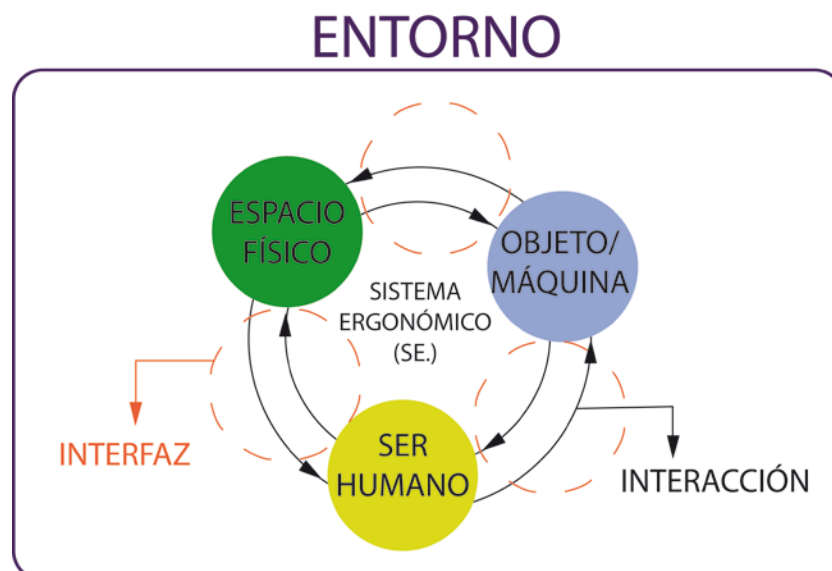
El significado juega un papel importante en el proyecto, se conoce que cada persona puede aceptar o repeler un objeto basándose en el significado que captó del mismo, esto sucede de igual manera con una actividad, puede tener mayor o menor tiempo de aceptación dependiendo del significado que perciba la persona frente a los objetos que sustenten la actividad, donde la dimensión física se relacionará en el uso y la dimensión simbólica con las sensaciones que fueron producidas durante el uso.

- **Factores determinantes de la forma:**

Factor Humano

Ergonomía.- De manera interdisciplinaria fundamenta las investigaciones que tengan como objetivo la optimización integral de sistemas Usuario- Máquinas.

Teoría de la ergonomía sistémica³⁰:



Cuadro 4.3 Ergonomía de concepción
Autor: SARAVIA Martha Helena

El grado de comodidad y aceptación ya mencionado en la psicología de los objetos, parte de la investigación previa y los requerimientos a considerar en base a un estudio ergonómico, siendo partícipes el ser humano como el individuo que ejercerá la acción, el objeto o máquina, abarca todo tipo de objeto, utensilio, artefacto, herramienta, aparato o máquina, y muy importante el espacio físico el mismo que comprende el lugar donde se realizará la acción.

³⁰ SARAVIA Martha/ “Ergonomía de concepción, su aplicación al diseño y otros procesos”/Bogotá – Colombia/ 2006/ Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Los criterios en los que la ergonomía se fundamenta en el diseño son:

- a. Mejoramiento del ambiente físico de trabajo.
- b. Diseño de herramientas, maquinarias e instalaciones desde el punto de vista del usuario de las mismas.
- c. Estructuración de métodos de trabajo y de procedimientos en general.
- d. Evaluación de tareas y puestos de trabajo.

En general el estudio de los factores ergonómicos en los productos, busca crear o adaptar productos y elementos de uso cotidiano o específico de manera que se adapten a las características de las personas que los van a usar, en sí el diseño ergonómico siempre pretenderá buscar que éstos sean: eficientes en su uso, seguros, que contribuyan a mejorar la productividad sin generar patologías en el humano, que en la configuración de su forma se entienda su modo de uso.

Antropometría.- Se la considera como la ciencia que estudia las medidas del cuerpo humano, con el fin de establecer diferencias entre individuos y grupos, contribuye directamente con la ergonomía y sus estudios, el banco de datos y medidas se puede priorizar de acuerdo al proyecto en el que se trabaje, esto implica la selección de las medidas que se van a registrar, se las puede clasificar de acuerdo al rango de edad, muchos diseñadores no consideran a estos requerimientos al momento de diseñar, sin embargo el tener medidas nos puede dar un acercamiento a las proporciones reales de un determinado objeto.

La antropometría juega un papel primordial en el proyecto, ya que uno de los principales objetivos es impactar en la dimensión simbólica del usuario, abordando a la dimensión física, la distinción entre las medidas de niños y personas de la tercera edad debe ser notoria dentro de cada puesto de trabajo, el tiempo que puede permanecer una persona en una posición determinada frente a la actividad también se verá afectada de acuerdo al uso correcto o incorrecto de los percentiles antropométricos. (Referirse: pág. 97)

Factor Social

Una cultura es la manifestación colectiva del progreso intelectual de un grupo, en el contexto del desarrollo humano la medida de una civilización radica en que es la fuerza de la cultura, ya que se personifica en su significado de su identidad cultural y su riqueza de bienes culturales. Si se habla de diseñar para el usuario, es claro que el usuario convive e interactúa en un entorno, es importante que la sociedad en su conjunto comprenda y valore el diseño como un componente fundamental de la cultura, de su calidad de vida y de la calidad de sus productos. Para ello es necesario que los diseñadores seamos capaces de crear un discurso que permita instalar el valor del diseño en la esfera cultural de nuestras comunidades. El ser humano está rodeado de significados y ha construido su ambiente a partir de los conocimientos que ha ido adquiriendo a lo largo de su historia con la influencia de sus necesidades, para registrar estos patrones y transmitirlos a otros individuos de manera física y material.

Cultura objetual.- Parte de entender a los objetos y el significado que le dan las personas, la cultura material se contrapone como el conjunto de elementos que nos permiten conocer cómo era la vida pasada y actual de los distintos grupos humanos, con los estudios de los objetos o la tecnología que un grupo usa se puede identificar sus conocimientos y su forma de pensar.

Para el presente TFC se tomó como punto de partida el factor social, considerando la importancia y la riqueza que tiene la cultura para una sociedad, el diseñador se transforma de un “inventor” a un materializador de signos, donde no solo llega a satisfacer necesidades de un grupo o individuo sino contribuye en su identidad y en la persistencia de la misma.

Factor Ambiental

Ciclo de vida del producto.-



Cuadro 4.4 Diseño y ciclo de vida del producto.
Autor: PORTERO, Nathaly.

El diseñador debe concebir su prefiguración desde una conciencia ecológica, sabiendo que a mayor tiempo de vida, menor puede ser el impacto ambiental, esto también se determina de acuerdo a los materiales que se emplean no únicamente en el diseño final sino en el proceso de concepción de la idea y forma con modelos o prototipos, el cuadro especifica los procesos dando un grado de subjetividad después del uso, ya que puede reciclarse, reusarse o la disposición final que este adopte, esto depende del usuario y el grado simbólico que transmite el objeto y lo percibe el usuario, esta a su vez se transforma en una relación, dado que las personas manejan modelos mentales conceptuales para explicar el porqué de las cosas, la forma cómo funcionan los objetos, cómo ocurren los acontecimientos o se comportan, las mismas que contribuyen al acto de aceptar o rechazar un objeto, por ejemplo si para la persona el objeto es de fácil manejo y lo puede comprender brevemente tendrá mayor

aceptación, o al contrario si le cuesta descifrarlo e interactuar con él, el rechazo será instantáneo o a largo plazo, esto se da porque el objeto maneja dimensiones denotativas y connotativas³¹, la primera se refiere a la relación entre el concepto significado y la forma, y la segunda menciona a las condiciones específicas dentro de un contexto y su parte simbólica, todas estas percepciones pueden repercutir directamente en el ciclo de vida de un producto.

4.1.4 Usuario

Cliente: Puede tener dos connotaciones de acuerdo a su contexto:

Comprador: La persona que requiere el producto o el servicio y lo sustenta económicamente de alguna manera.

Usuario: La persona que utiliza o interactúa con el producto.

Usuario final: Es la persona que va a tener el mayor tiempo de interacción con el objeto, sistema o servicio, es el grupo objetivo del cual se obtuvo los requerimientos para poder empezar el proceso de diseño.

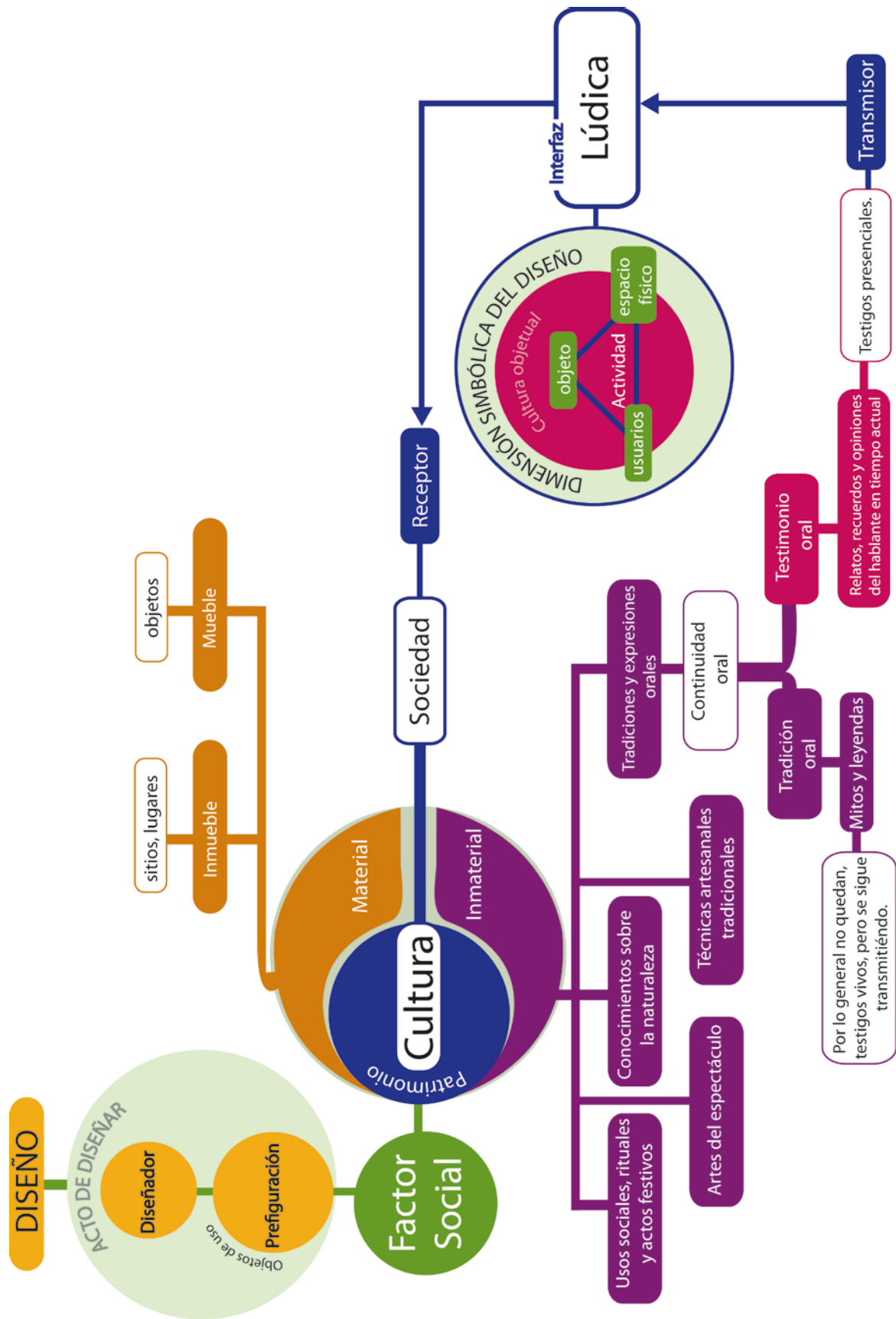
4.2 DISEÑO, CULTURA Y PATRIMONIO

*“Un retorno a los fundamentos culturales es esencial si queremos volver a entablar nuestro pasado tribal con el presente y hacia un futuro global colectivo. La actual fusión cultural puede ser bueno para el status quo, pero crea una confusión cultural para el alma.”*³² David Carlson

Actualmente sucede el fenómeno de la “expansión” este puede conducir a la "aculturación" es decir que las características de una cultura sean sustituidas por las de otra. En otros casos, la intervención cultural puede acelerar este cambio, y ahora estamos experimentando los efectos de las fusiones culturales, particularmente en el contexto de la fisura y la migración de la economía global. El diseño se ha convertido en un factor activo en la cultura ha sido adoptado como un símbolo conveniente de transmitir valor e indicar identidad. Después de la era de diseño de 1980, el valor añadido del diseño fue reemplazado por el diseño como valor cultural. Dado que en la actualidad el diseñador se convierte en un decodificador de signos culturales y tiene la capacidad de transmitirlos en objetos que puede condicionar el comportamiento de una sociedad entera, es claro la responsabilidad que tiene el diseñador a la colectividad. El siguiente cuadro manifiesta la relación cultural, muestra como el diseño, encuentra una problemática para este caso se fundamentó en el factor social, específicamente en la pérdida del patrimonio inmaterial, a pesar de que existen Patrimonios Materiales e Inmateriales, se tomó la decisión de intervenir en el que ha tenido la menor mediación por parte de las autoridades gubernamentales de años anteriores; en donde se busca responder de manera que el transmisor pueda utilizar recursos como la lúdica para llegar al receptor, dicha actividad lúdica se ve sujeta no solamente a un espacio sino a objetos y sistemas que sustentarán la actividad.

³¹ SÁNCHEZ Valencia, “Morfogénesis del objeto de uso”/Bogotá/2001/ Editado y distribuido por organización Diseño LA.

³² CARLSON, David y RICHARDS, Brent “ Art. El diseño y la cultura”/2011/ [en línea]/ último acceso: Mar./21/2011.



Cuadro 4.5 Diseño Factor social
 Autor: PORTERO, Nathaly

4.2.1 Cultura:

Tradicionalmente, la cultura se conoce como un patrón que representa la actividad humana y se manifiesta por las artes, música, escultura, teatro, danza, cine, moda, diseño de alimentos, y la arquitectura. En un sentido más amplio la cultura abarca formas complejas de vida, sistemas de valores, tradiciones, creencias, incluyendo el conocimiento, la moral, las leyes y costumbres adquiridos por dentro de esa sociedad. En ellos se prevé un conjunto de "objetos culturales", que simbolizan una experiencia compartida esquemática, y que nosotros reconocemos un valor cultural.

En el contexto del desarrollo humano la medida de una civilización radica en que es la fuerza de la cultura, ya que representa la identidad cultural y su riqueza de bienes culturales. Por ejemplo, muchas civilizaciones antiguas como los Incas, egipcios, griego, romanos, entre otros, se caracterizaron por su firma distintiva cultural, y por su riqueza objetual. En la actualidad este fenómeno se ha reiterado es así como vemos a las llamadas "Ciudades de la cultura", llamadas así por el sentido de identidad cultural y nacionalidad que tienen sus habitantes, muchos empresarios y creativos abordaron este beneficio y es así como ahora apreciamos una matriz anual de ferias de diseño, y desfiles de moda de Milán, Londres, Tokio, Hong Kong y Moscú, como también un sentido de identificación directa de calidad asociada con un país, u objetos de "buena calidad" porque provienen de un determinado lugar.

Es así como muchos gobiernos actualmente otorgan buena parte de su financiamiento a instituciones que propaguen el reconocimiento e identidad cultural a su vez fusionados con el diseño. Sin embargo, en el siglo 21 la tarea de captura de Cultura se ha convertido cada vez más difícil en términos de expresión de la cultura por medio del diseño. El diseño cada vez batalla por un claro sentido de su definición, al igual que la cultura batalla con la redefinición del significado, de valor e identidad. Como respuesta al "materialismo cultural" actualmente muchos países realizan un saqueo hacia otros países que no valoran sus culturas para así reponer la falta de ADN creativo, esto da como resultado un desgaste de las fuentes auténticas.

La escala global y el rápido crecimiento de la globalización ha socavado las identidades culturales independientes, debido a la naturaleza dispar de los que el diseño y la producción se lleva a cabo, y la falta de conocimiento sobre el verdadero origen de los materiales y productos.

Esta progresión supone un cambio de paradigma en la naturaleza de la dependencia cultural de confiar sobre todo en el mundo universal de los criterios culturales importados, más específicos, con base local, y haciendo referencia a la de las tradiciones indígenas, los rituales y el simbolismo. Es necesario mirar más allá e incluyen valores como la autenticidad, la estética, la afectividad y la compatibilidad, y ver el valor real de la cultura como el diseño a través del lente de la humanidad, para crear experiencias memorables, y los objetos emocionalmente gratificantes.

Sobre el Patrimonio cultural.- Se denomina patrimonio a la herencia cultural propia del pasado de una comunidad y que se transmite a generaciones futuras, cada país cuenta con instituciones que puedan proteger o salvaguardar al patrimonio, en nuestro país está Instituto Metropolitano del Patrimonio su director ejecutivo menciona que: “La recuperación del Patrimonio Cultural de la ciudad requiere de la participación de todos los ciudadanos ya que solo a través de esta se logrará un trabajo integral para preservación del mismo”³³.

Clasificación del Patrimonio Cultural (PC).- Dentro del patrimonio cultural, podemos encontrar testimonios tangibles e intangibles.

- a) **Tangibles:** Se refiere a todo lo material, que es parte de la historia y memoria del lugar al que pertenecen.
- b) **Intangibles:** El patrimonio intangible va más allá de lo material, siendo lo material el resultado de elementos intangibles como las tradiciones, modas, creencias, ideales, símbolos que son la verdadera identidad cultural que generan las expresiones materiales. Estas tradiciones se transmiten oralmente o mediante gestos y se modifican con el transcurso del tiempo a través de un proceso de recreación colectiva. Se incluyen en ellas las tradiciones orales.³⁴

De acuerdo al Instituto Nacional de Patrimonio Cultural del Ecuador (INPC), el Patrimonio Inmaterial está ligado a la memoria y a la herencia en la medida en que su vigencia y representatividad genera procesos de identidad y de pertenencia en la comunidad. En este sentido, el Patrimonio Inmaterial está conformado por aquellas manifestaciones y expresiones cuyos saberes, conocimientos, técnicas y prácticas han sido transmitidas de generación en generación y tienen vigencia para una comunidad ya que han sido recreadas constantemente por grupos en respuesta a su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, y les proporciona un sentido de identidad y continuidad, promoviendo de este modo el respeto por la diversidad cultural y la creatividad humana.³⁵

Clasificación del Patrimonio inmaterial.- El INPC ha desarrollado categorías más específicas³⁶ a través de un análisis de las manifestaciones que se encuentran en la realidad cultural del Ecuador y basándose en una clasificación previa de la UNESCO.

³³ Arq. DÍAS, Guido, Director Ejecutivo de la Instituto Metropolitano del Patrimonio / “Discurso dando en la mesa redonda sobre la Cultura y el Bicentenario”/ Quito – Ecuador/ 2009.

³⁴ WIKIPEDIA/ “Patrimonio oral intangible” / [en línea]/ último acceso: Sep.10/2011/ Disponible en internet.

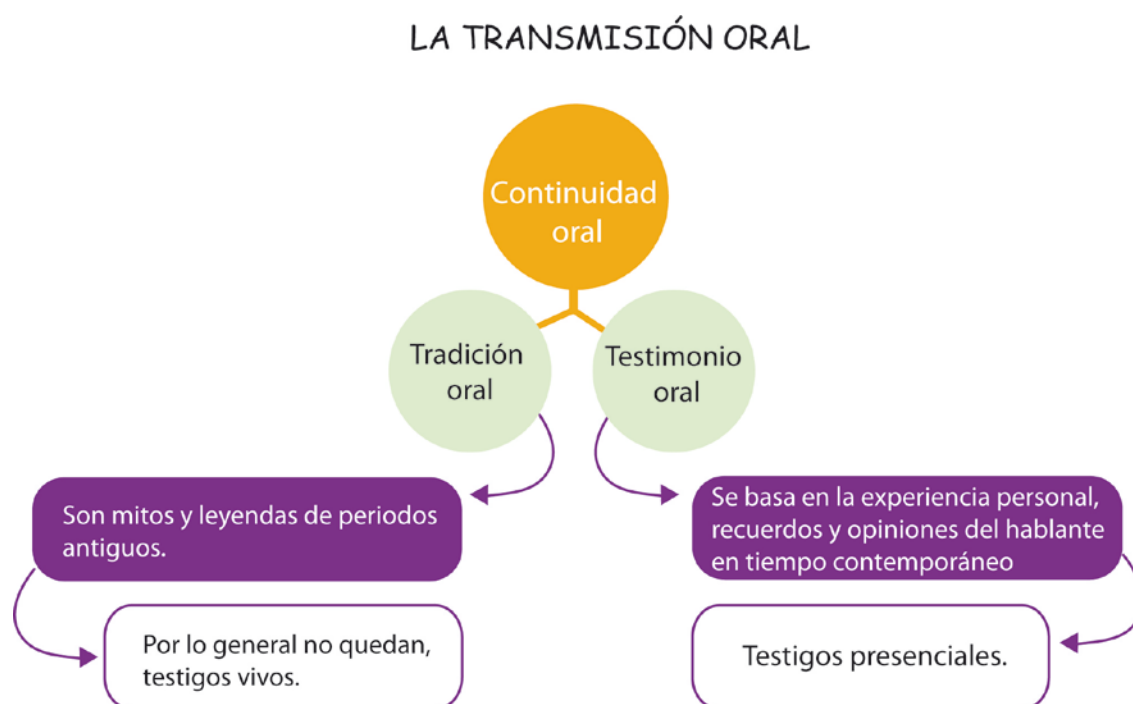
³⁵ INPC - Instituto Nacional de Patrimonio Cultural/” Ámbitos del patrimonio inmaterial” / [en línea]/ último acceso: Ene.20/2011/ Disponible en internet.

³⁶ UNESCO/ “Patrimonio cultural inmaterial - Ámbitos del patrimonio inmaterial conceptos” / [en línea]/ último acceso: Ene./25/2011. Disponible en internet.

Catálogo de Ámbitos y subámbitos para el Patrimonio Inmaterial:

- 1) Artes del espectáculo.
- 2) Uso sociales, rituales y actos festivos.
- 3) Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.
- 4) Técnicas artesanales tradicionales.
- 5) Tradiciones y expresiones orales.- Se incluye al idioma como vehículo transmisor del Patrimonio Cultural Inmaterial, son parte fundamental al transmitir mensajes, emociones, intenciones, vivencias y valores, el enfoque de este proyecto se basa en buscar salvaguardar el patrimonio oral.

Importancia de la continuidad oral



Cuadro 4.6 Métodos de transmisión oral.
Autor: PORTERO, Nathaly construido en base de la información UNESCO.

La continuidad oral trata de preservar el legado cultural junto a la gente de la comunidad protegiendo los procesos que permiten que las tradiciones y el conocimiento compartido pueda pasar de unos a otros, mientras que a nivel de estudios, la historia oral únicamente trata de reunir y preservar información histórica de individuos y grupos.

Otro aspecto importante, es el *testimonio oral*, el cual es utilizado por la ciencia histórica como fuente principal para la reconstrucción del pasado por medio de argumentos orales; cabe recalcar la diferencia con la tradición oral, es decir, el primero se reconstruye con testimonios de primera mano de testigos presenciales, por tanto se restringe a la historia contemporánea, y el segundo hace referencia a mitos y leyendas de periodos antiguos de los

que no quedan, lógicamente, testigos vivos. Los historiadores usualmente han hecho uso de dichas fuentes orales para someterlas a crítica documental.

Antes del desarrollo de la escritura, la tradición oral, los mitos, los ritos, las costumbres y la cultura material eran los únicos medios para la transmisión de información de una generación a otra; actualmente la vinculación de la historia oral con las capas populares de la sociedad o con las culturas que no conocen la escritura sigue siendo incuestionable, lo que produce que usualmente, muchos historiadores tengan como objetivo: dar la palabra a quienes no tienen voz para rescatar del pasado la experiencia de mayorías silenciosas o silenciadas, pues las elites (políticas, económicas e intelectuales) han tenido más oportunidades para manifestar ideas y legar testimonios. En este aspecto, las fuentes orales son muy útiles para investigar la historia familiar en la medida en que ofrecen vivencias la de gente.

4.2.2 Diseño como estrategia cultural.

De acuerdo a Gui Bonsiepe, la innovación específica del diseño se manifiesta en el dominio de las prácticas socioculturales y de la vida cotidiana.³⁷

El diseño comunica identidad y tiene la capacidad de manifestar un valor constitutivo de los productos tangibles o intangibles como ya se mencionó antes, dado que el objeto en sí tiene un valor y una riqueza. "Para tener una oportunidad en el mundo global que busca lo único y diferente es primordial crear identidad para quién lo usa"³⁸ es decir varios países han logrado revalorizar sus productos partiendo de entender las posibilidades que le dan ellos, para esto es importante que los diseñadores seamos capaces de crear un discurso que permita instalar el valor del diseño en el entorno cultural social nacional.

Hacer conciencia que el diseño es una disciplina transversal que utilizada sistémicamente articula y da sentido a las acciones cotidianas y permite el desarrollo estratégico de las organizaciones, las empresas, las instituciones y cualquier grupo humano que demande identidad y requiera un desarrollo inteligente.

Los diseñadores latinoamericanos hemos sido un importante factor de modernización de nuestros países al integrar inteligencia en el desarrollo de productos y servicios, y contribuir en la creación de discursos formales y estéticos, coherentes y significativos, que aportan identidad y calidad a bienes y servicios, generando condiciones para el desarrollo cultural y mejorando las condiciones de vida de nuestros pueblos.

³⁷ BONSIEPE Gui, "Del objeto a la interfaz"/ Milano/ 1995/ Biblioteca de Diseño.

³⁸ RODRÍGUEZ MUSSO, Alejandro, "Art. Estrategias culturales vistas desde el diseño"/ [en línea]/ último acceso: Oct.02/2006/ Disponible en internet.

De la misma manera se pretende llegar con el desarrollo de servicios y actividades dentro de una institución social como es el caso de Quito Eterno, para contribuir con la creación formal y significativa de estaciones que aporten a la pregnancia de los relatos y la difusión de la memoria oral.

4.2.3 Diseño Emocional: Conducta emocional del usuario.

Desde el punto de vista del diseño, se conoce que el diseñador en sí, no es quién aprueba un servicio o un objeto, sino al contrario el usuario es el encargado de emitir ese criterio, el principal objetivo aplicado en este caso sería lograr que mediante la lúdica como experiencia el usuario pueda aprender, el vínculo entre ambos sería por medio del diseño, así lo justifica Donald Normand en su libro *Diseño emocional*³⁹ ¿Por qué nos gustan o no los objetos?, primero es necesario definir dos términos:

Emoción.- Es la alteración del ánimo intensa, agradable o penosa, son todos aquellos sentimientos que se producen dentro de la persona y son capaces de transformar o impulsar nuestros comportamientos.⁴⁰

Conducta.- Son las acciones y reacciones de un individuo frente al medio que le rodea, la respuesta obtenida de todo el organismo como un todo, es decir que las diferentes partes del cuerpo interactúan e interviene para generar una respuesta que modifica al individuo y al medio.⁴¹

La conducta emocional del usuario.- Es la consecuencia de tres factores diferentes: las emociones evocadas por el producto durante la interacción, el estado de humor del usuario y los sentimientos preasociados por el usuario y al producto. Los sentimientos, al contrario que las emociones o el humor, no son estados del individuo, sino propiedades de valor que el usuario asocia al producto resultado de sus experiencias previas, los aspectos emocionales juegan un papel fundamental en la interacción del usuario, ya no sólo desde una perspectiva hedónica del uso de productos interactivos sino como indica Donald Norman los estados emocionales afectan a los procesos cognitivos, es decir los estados emocionales influyen en cómo el usuario resuelve los problemas racionales.

De forma más específica las emociones afectan a la capacidad de atención y memorización, al rendimiento del usuario y su valoración de un producto. Norman explica que “Las cosas atractivas hacen que las personas nos sintamos mejor, lo que nos lleva a pensar de forma más creativa”, esto se traduce en mejor usabilidad haciendo que las personas puedan encontrar soluciones a sus problemas más fácilmente, este proceso de llegar a odiar o desear un producto se ajusta a tres funciones cognitivas “visceral, conductiva y reflexiva”.

Nuestra respuesta visceral a los objetos es la primera reacción instintiva que mostramos, la respuesta cognitiva es la que se produce por efecto de placer de usar un objeto de forma

³⁹ Normna, Donald/ *El Diseño Emocional/ Porqué nos gustan (o no) los objetos cotidianos/ Ediciones Paidós Ibérica S.A, 2004.*

⁴⁰ Definición de emoción, [en línea], disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/emocion>

⁴¹ Diccionario de psicología científica y filosófica/ disponible: <http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Conducta.htm/> [en línea], Dicimebre 2012.

eficiente, y finalmente las respuestas reflexivas son las que se producen a largo plazo, las sensaciones y evocaciones que puede despertarnos el uso de ciertos objetos.

Por ello diseñar experiencia y construir emociones es sin duda todo un desafío, pero también un gran oportunidad, este TFC se fundamenta en la experiencia causada por un diseño, el mismo que puede afectar en la eficiencia de una actividad lúdica de enseñanza-aprendizaje. Este nuevo enfoque debe ser considerado, a través de un buen análisis del usuario, donde se tomen en consideración los factores de: Objeto - Usuario – Entorno.

En este aspecto se puede manejar 3 preguntas:

¿Qué hace el usuario?.....Proceso

¿Qué consigue el usuario?.....Resultados

¿Cómo se siente?.....Afectividad

El diseño emocional como tal, tiene como objetivo mejorar la relación entre usuario y producto, los diseñadores somos capaces de ir más allá a la hora de generar un determinado producto, es decir no solo participar de una forma “atractiva” sino en buscar entregar experiencias de uso, es decir ya no pensar únicamente en ¿Cómo percibe el usuario el objeto? Sino ¿Qué hace el usuario después de percibirlo?, ¿Qué siente al interactuar con él?, ¿Repetiría la experiencia?. Para ello es necesario investigar al usuario y determinar una actividad que sea óptima para el aprendizaje.

4.2.4 La lúdica como experiencia cultural y de aprendizaje.

“Los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que afirman los conocimientos del entorno de una persona”⁴²

- A. APRENDIZAJE:** Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

- B. LÚDICA:** De acuerdo a la Real Academia de la Lengua este término se refiere “*al juego y al ejercicio recreativo*”⁴³, sin embargo, en la actualidad se debería abarcar el término desde una perspectiva más completa, donde se lo aprecia como una dimensión del desarrollo humano de aprendizaje y crecimiento, desde esta perspectiva la lúdica está ligada con la cotidianidad y la creación constante de experiencias educativas.

⁴² JIMENEZ GOMEZ, Carlos Alberto, “*Lúdica, creatividad y desarrollo humano*” / Colombia/ 1999 / [en línea]/ último acceso: Nov.10/2011/ Disponible en internet.

⁴³ Diccionario Real Academia de la lengua española/ [en línea]/ último acceso: Abr.09/2012/Disponible en internet.

4.2.4.1 Percepciones de la lúdica:

Perspectiva antropológica.- “El juego no es solo para niños” el juego ha sido motivo de estudio desde épocas antiguas, Johan Huizinga, en su libro Homo Ludens afirma que *“el juego es la acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados”*.⁴⁴ Huizinga no ve al juego como una actividad propia de la niñez, sino como un conjunto de manifestaciones humanas, entre intercambios, competencias y entrenamientos que se dan durante la vida del ser humano.

Durante cada etapa del crecimiento se pueden dar varios tipos de interacciones o de juegos, de acuerdo a la perspectiva de Roger Caillois los clasifica de la siguiente forma:



Cuadro 4.7 CLASIFICACIÓN ACTIVIDADES LÚDICAS
Autor: CAILLOIS Roger, “Los juegos y los hombres”.

A partir de estos estudios se ha concebido al juego como una actividad de gran valor formativo, no excluyente de otras etapas en el desarrollo de la persona. En este caso se aplicará el simulacro dado que se busca una experiencia, donde se pueda simular una segunda realidad y se pueda generar vivencias y motivar la imaginación de los niños por medio de recursos visuales y relatos.

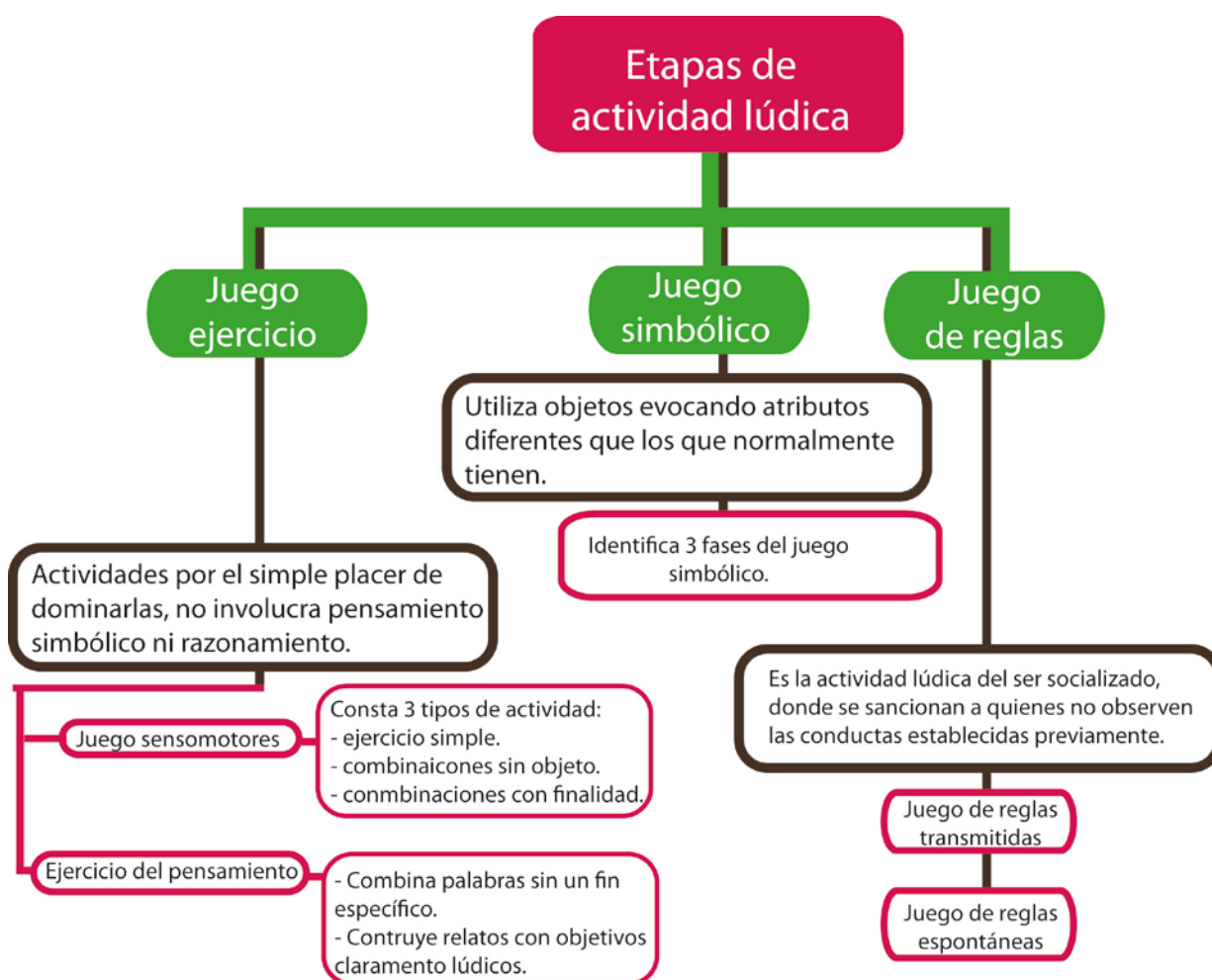
Perspectiva Psicogenética.- “Objetos que transmiten” De acuerdo a Jean Piaget y sus teorías del aprendizaje, se dice que *“el conocimiento se construye incorporando elementos hipotéticos derivados de las relaciones manipulativas del sujeto sobre los objetos en un proceso de asimilación, acomodación y adaptación de las estructuras mentales existentes”*.

⁴⁴ HUIZINGA, Johan, “Homo Ludens”/ México/ 1987/ Fondo de Cultura Económica.

De ahí también se deriva la necesidad de diseñar situaciones de aprendizaje a partir de los intereses del sujeto, y su aceptación por determinados objetos.

Los objetos (juguetes) adquieren con nosotros una naturaleza paradójica, en cuanto “son internos, pues están ligados a huellas emocionales y externos en cuanto ocupan un lugar”⁴⁵, esta dinámica de acercamiento o repulsión de los objetos lúdicos, se va adquiriendo en confianza y en la medida que se satisfacen necesidades de seguridad y afecto, generando una relación en la etapa simbólica del proceso de juego.

Piaget establece tres grandes etapas por las que pasan los sujetos cuando ponen en práctica esta actividad lúdica⁴⁶:



Cuadro 4.8 ETAPAS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
Autor: CAILLOIS Roger, “Los juegos y los hombres”.

Este análisis de Piaget es enfocado en los procesos de aprendizaje de los niños en particular, sin embargo da un referencia de un proceso de aceptación similar de cualquier sujeto frente una actividad lúdica o el objeto que respalde dicha actividad, es así como en un juego de pelota el objeto en este caso (balón) puede generar repulsión de acuerdo al estado que se

⁴⁵ Dr. JIMÉNEZ, Carlos Alberto /” La lúdica como experiencia cultural”/ Bogotá/1997/ Editorial Magisterio.

⁴⁶ VELÁSQUEZ, José de Jesús, “Ambientes lúdicos de aprendizaje, Diseño y operación”/ México / 2008/Trillas.

encuentre, si está desinflado, si es muy duro, si tiene textura desagradable, o a su vez puede generar aceptación si transmite seguridad o connota fuerza, como resultado de esta dinámica el objeto determina si la actividad puede continuar, como ya se mencionó previamente en el presente TFC esto determinará los resultados en cada etapa lúdica es decir: el pasar de una etapa de percepción sensoriomotora, a generar un simbolismo para la persona, e interactuar libremente.

4.2.4.2 Ambientes lúdicos de aprendizaje

Tanto las actividades como los objetos deben estar sometidos a un entorno. Entiéndase ambiente no únicamente como el espacio arquitectónico, sino como el conjunto de interacciones y acciones que están alrededor del aprendizaje, el participante y el mediador.

Nuevos ambientes.- Con la implantación cada vez más frecuente y masiva de las TIC (Tecnología de la Informática y la Comunicación) en las instituciones de difusión de conocimiento actualmente se genera procesos de cambio radical en la concepción tradicional del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que la tendencia en todo el mundo es la evolución hacia modalidades de aprendizaje más flexibles, lo que requiere modelos pedagógicos nuevos y un fuerte apoyo tecnológico e interactivo para transmitir información.

La imaginación es un elemento que alimenta la actividad lúdica en toda su magnitud, sin embargo con la utilización de juegos electrónicos se construyen mundos imaginarios con una alta complejidad de lenguaje e imágenes. Estas historias producidas por video juegos se han denominado “literatura electrónica”⁴⁷, no únicamente por el lenguaje binario en el que se basan sino por los procesos de juego y su profundo carácter interactivo. Para un niño y adolescente hay comprensiones operativas de estas actividades mientras que para adultos y ancianos es extraña y muchas veces incomprensible, es así como vemos la evolución del significado de la “lúdica” a nivel generacional, si bien ya se mencionó que para el niño es una actividad interactiva con un objeto el cual emplea una interface sencilla y vincula la tecnología, para una persona de la tercera edad conlleva una apreciación mas asociada al término “espectáculo o función”, es decir una alta gama de actividades donde se cruza el placer, el disfrute, la actividad creativa y los conocimientos no necesariamente implica la tecnología.

Planificación de actividades:

¿El juego se adapta al espacio o el espacio al juego? Es claro mencionar que frente una actividad cualquier juego o dinámica puede adaptarse al espacio disponible haciendo las modificaciones necesarias a dicha actividad.

¿Cuánto tiempo debe durar un juego en una situación de aprendizaje lúdico? Velásquez menciona una regla importante “Mata al juego antes de que se muera”, siempre es preferible terminar una actividad con el máximo de atención del participante en su punto más emocionante que prolongarla hasta que ocasione aburrimiento o cansancio.

⁴⁷ Dr. JIMÉNEZ, Carlos Alberto /” La lúdica como experiencia cultural”/ Bogotá/ Editorial Magisterio 1997.

Complementando lo ya mencionado sobre cómo manejar proyectos, cabe recalcar algunas bases de elementos puntuales que deben considerarse para el diseño de actividades. El detectar la necesidad de aprendizaje, que en este caso es el aprender sobre la historia de Quito desde el punto de vista de las personas que vivieron los cambios del mismo, se tomó en cuenta como teoría educativa a la de la lúdica, para esto se analizó al grupo es decir a la edad preescolar, donde el niño maneja mucho la imaginación y el realismo mágico, se pretendió encontrar al mediador que en este caso será el ilustrador, como propósito se dará a conocer testimonios orales y se recopilará dicha información.

En el siguiente cuadro se manifiesta el proyecto de manera general:



Cuadro 4.9 ELEMENTOS CONSIDERABLES PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE
 Autor: VELÁSQUEZ José de Jesús, "Ambientes lúdicos de aprendizaje diseño y operación".

Espacio.- ¿Dónde vamos a llevar a cabo las actividades? ¿Qué características tiene el espacio físico en donde se va a trabajar?, ¿es posible en ese espacio lograr los propósitos planteados?.

Tiempo.- ¿Cuánto tiempo voy a dedicar a cada actividad y a cada momento del proceso? ¿es suficiente?.

Metodología.- ¿Qué actividades voy a ejecutar? ¿Hay una secuencia metodológica adecuada y una debida articulación entre las actividades que pretendo llevar a cabo?. **Medios.-** ¿A qué medios recurriré para lograr los propósitos planteados? ¿el material que voy a utilizar apoya de manera significativa la comprensión de los participantes?.

Sujetos.- ¿Quiénes van a participar en las actividades? ¿Qué intereses y necesidades tienen? ¿Cuál es su nivel de conceptualización sobre el objeto de estudio que se considera abordar para el logro de los propósitos establecidos? ¿Qué conocimientos previos poseen?

Aplicada al proyecto se analizó, dos percepciones de la lúdica, tanto en la niñez como en las personas de la tercera edad. (Referirse a la pág. 60).

Evaluación.- ¿Cómo me voy a dar cuenta del nivel de logro de los aprendizajes? ¿Qué instrumentos utilizaré para verificarlo?

CAPÍTULO V

5 MÉTODO TÉCNICA Y PROCEDIMIENTO:

5.1 INVESTIGACIÓN


Implica la inmersión en un problema que despierta el interés y la curiosidad del diseñador. Los diseñadores deben recordar que diseñan para otras personas y no para ellos, es así como se debe delimitar un público objetivo y priorizar los intereses y necesidades del usuario, caer en un diseño Intuitivo, puede tener como consecuencia final el fracaso o la no aceptación del mismo, como síntesis de la investigación se procederá a concretar la actividad y a tener un acercamiento del público objetivo.

5.1.1 Proyecto de referencia:

El presente proyecto partió de un análisis de la realidad nacional del país, de las políticas de estado del actual gobierno y de los proyectos a realizarse en cada ministerio como se detalla en el marco teórico (Véase el cuadro 1.4 pág.8), se sustenta en el plan del buen vivir 2009-2013 específicamente en los objetivos 7 y 8 que mencionan: “respaldar y fortalecer las actividades en los espacios públicos que procuren afirmar la identidad nacional y conservar el patrimonio material e inmaterial”, el interés por registrar el patrimonio intangible y la tradición oral nace de un proyecto en el que se pudo intervenir paralelamente, dicho proyecto municipal trataba sobre mobiliario urbano para los Árboles Patrimoniales de Quito, por cuestión de derechos de autor del proyecto no se puede mostrar el resultado final, sin embargo si es conveniente mencionar la parte de investigación del mismo que dio paso para detectar la necesidad de registrar la memoria oral y su importancia para la sociedad y cómo el diseño puede ser un factor de conservación y transmisión de este.

Proyecto: Mobiliario urbano Arboles Patrimoniales

En el siguiente cuadro brevemente se explicará las fases del proyecto, sin embargo se hará énfasis en la fase 1 y 3.

 MOBILIARIO URBANO PROYECTO ÁRBOLES PATRIMONIALES	
FASES DE INVESTIGACIÓN Y DISEÑO	
1	ANÁLISIS DE SITIO.- Recopilación histórica del sitio, línea de tiempo, datos importantes, investigación en documentos y registros.
2	RECOPIACIÓN FOTOGRÁFICA DE LOS ÁRBOLES PATRIMONIALES. Investigación de campo y edición fotográfica.
3	RECOPIACIÓN DE AUDIO Y VIDEO DE TESTIMONIOS DE LAS PERSONAS QUE CONVIVEN CON LOS A. PATRIMONIALES. Investigación de campo, entrevistas, encuestas, con los moradores de las cercanías, historiadores y sociólogos.
4	REGISTRO GRÁFICO DE PERCEPCIÓN DEL ENTORNO DE LOS A. PATRIMONIALES Bocetos de como los moradores ven al árbol, público objetivo diverso.
5	PROPUESTAS GRÁFICAS DE MOBILIARIO URBANO Y EXPOSITORES DE INFORMACIÓN.
6	MODELOS DE LAS PROPUESTAS DE MOBILIARIO URBANO Y EXPOSITORES DE INFORMACIÓN.
7	EDICIÓN DE LA INFORMACIÓN GRÁFICA, ESCRITA, AUDIO Y VIDEO RECOPIADA. Clasificación de la información por sectores, delimitando casos de específicos de estudio.
8	GENERACIÓN DE PÁGINA WEB INTERACTIVA, IMPRESIÓN DEL PROYECTO.

5.1 Cuadro: “Fases de investigación del proyecto de mobiliario urbano para Árboles Patrimoniales”.

Autor: PORTERO Nathaly construido en base al Proyecto de árboles Patrimoniales.

Los árboles patrimoniales son árboles centenarios, después de un arduo trabajo de investigación se analizó varias especies de árboles sembrados en diversos sitios de la capital, los mismos que fueron nominados y posteriormente declarados como patrimoniales, el siguiente paso del proyecto se basaba en vincular el diseño urbano de mobiliario para que las personas valoren, cuiden e interactúen con los árboles y conozcan la historia alrededor de ellos. Parte fundamental en el transcurso del proyecto y un punto de interés posteriormente fue el análisis y exposición del entorno, la recopilación histórica y testimonios de las personas que convivían en el lugar, que a la vez contribuyeron en los requerimientos de diseño.

A continuación se explicará brevemente uno de los casos de investigación, y un análisis de necesidades y oportunidades durante el proceso de recolección de historias:

ANALISIS DE SITIO:

Caso de estudio: Parque “El Arbolito”

Recolección de testimonios orales:

ANEXO2



Fotos: Estadio Parque de “El Árbolito”

Para este proceso se requirió de referentes gráficos, y un banco de preguntas del sitio, el proceso de recolección e investigación permitió entender la importancia de estas historias como patrimonio intangible de la ciudad, y la necesidad de que estas se puedan exponer y preservar.

- **Entrevista:** Sr. Edmundo Lenin Sánchez Lemos

29-Ago-2010/ Proyecto Arboles Patrimoniales.

¿Puede describir físicamente cómo era el estadio de El Parque del Arbolito?

Donde es hoy el edificio de la contraloría, había montículos de tierra, una loma, de donde se veía el estadio y la copa del “arbolito”.

En una final de fútbol nacional, entre la provincia de Pichincha y Guayas, y el de la Universidad Central en el estadio de “El Arbolito”, se gestionó el primero de dos aviones con sendas banderas de los equipos contrincantes, el uno piloteado por el capitán “cara de palo Sánchez”, quién primero pasó por el estadio donde arrojó balones de fútbol.

También cuenta que el primer avión que aterrizó en Quito, piloteado primero por el Italiano Elias Liut, el telégrafo , aterrizó en la pradera de El Ejido.

¿Conoce el motivo del nombre de este parque?

El estadio del arbolito está dado su nombre por la presencia del árbol grande desde donde se observaban los partidos de fútbol, para entrar al estadio se lo hacía por el lado oriental sur, por lo que hay en la Av. 12 de Oct, donde había ventas de comidas, fritada, hornado, empanadas de morocho, cosas finas que la hinchada llevaba a los graderíos que eran de madera, previamente este estadio era solo una cancha de fútbol de tierra, que cuando llovía se hacía, un enorme lodazal, los arcos eran de madera y sin redes.

La cancha de fútbol era de tierra, los graderíos de madera, la tribuna de estructura de madera y zinc. El arbolito quedaba en la esquina sur oriental, en la esquina de la Av. Tarqui y Av. 12 de Octubre, donde hoy se emplaza la escultura “La esfera” hecha de varilla de hierro, con reciclaje, sobre un montículo de tierra y césped. “El arbolito” era muy coposo, daba una sombra muy refrescante para la hinchada más popular, puesto que en la tribuna cubierta de zinc, estaba la hinchada de mejor posición económica. Los hinchas se sentaban bajo el árbol para ver los partidos.

Detalles del proyecto “Arboles Patrimoniales”:

- Durante 5 meses se recopiló varios testimonios orales de los alrededores de cada árbol patrimonial.
- Las entrevistas fueron registradas en audio y video, para luego ser sistematizadas y transcritas. El producto final de la información recolectada fue una página interactiva y la impresión del proyecto que quedó en manos del Municipio de Quito.

Inconvenientes y Oportunidades del proyecto “Arboles Patrimoniales”:

- Se entrevistó un promedio de 30 personas, las cuales en su mayoría eran personas de la tercera edad, por lo cual se determinaron 3 principios importantes:
 - 1.- La necesidad de un soporte, como consecuencia que muchos de los entrevistados estaban de pie o en sillas que no se acomodan al tiempo que requerían para contar las historias.
 - 2.- El 80% de personas mostraban gran interés en recordar y al terminar de contar las historias recomendaban que sea una actividad fija, “sería bueno un lugar donde podemos contar a los jóvenes de hoy para que aprendan las buenas costumbres y como era el Quito de antes” menciona la Sra. Blanca Moya vendedora de dulces durante 35 años en la casa de la cultura.
 - 3.- La necesidad de registrar de una manera menos “rústica” la información dado que muchas de las entrevistas fueron al aire libre, las grabaciones no eran nítidas y su exposición se dificultó, también dio paso a vincular las Tic’s para mejor exposición.

• APORTE AL PROYECTO

Como conclusión, después de denotar el amplio interés tanto en personas de la tercera edad como en el público joven, se ve la viabilidad de registrar y exponer estas historias, el diseño industrial es un puente entre el usuario y la cultura.

Los museos interactivos profesan que la educación no formal y vivencial es mucho más pragmática que la educación formal, para generar estas actividades lúdicas se requiere de estaciones, juegos, expositores y es ahí donde el diseñador puede intervenir basándose en que los objetos son los principales soportes de actividades.

Una vez definido el tema a tratar, se realizó una investigación de campo para determinar la situación actual del registro de historias de Quito y el patrimonio intangible mencionado previamente en el capítulo uno de Antecedentes en el diagnóstico (Referirse a la pág.12), en la primera parte se tomó como posible lugar de difusión de la memoria colectiva y de este proyecto a las bibliotecas públicas, ya que se las relaciona como fuentes de conocimiento y dentro de las propuestas actuales de gobierno se procuraba generar oportunidades o servicios donde se involucre a la ciudadanía en la interacción directa con la información ya que esta ha sido una estrategia efectiva empleada en bibliotecas públicas alrededor del mundo, sin embargo el apoyo actual de estas actividades estaba más vinculada a organismos de difusión cultural, que a las bibliotecas públicas.

Brevemente en el siguiente cuadro se resume el resultado de esta etapa de investigación de las bibliotecas públicas, el mismo que concluyó en un libro como final de la materia de interdisciplinario, y contribuyó para explicar las competencias actuales de la enseñanza y aprendizaje como el uso de internet (pág.5), los nuevos métodos de enseñanza y los actuales servicios en las bibliotecas alrededor del mundo, dando paso a entender la importancia de las Tic's (Tecnologías de la información y la comunicación) dentro del proceso de investigación y aprendizaje, herramienta que posteriormente será un parámetro útil para el proyecto.



Sistema interactivo para la recolección y difusión del patrimonio oral, como estrategia de información dentro de las bibliotecas públicas.

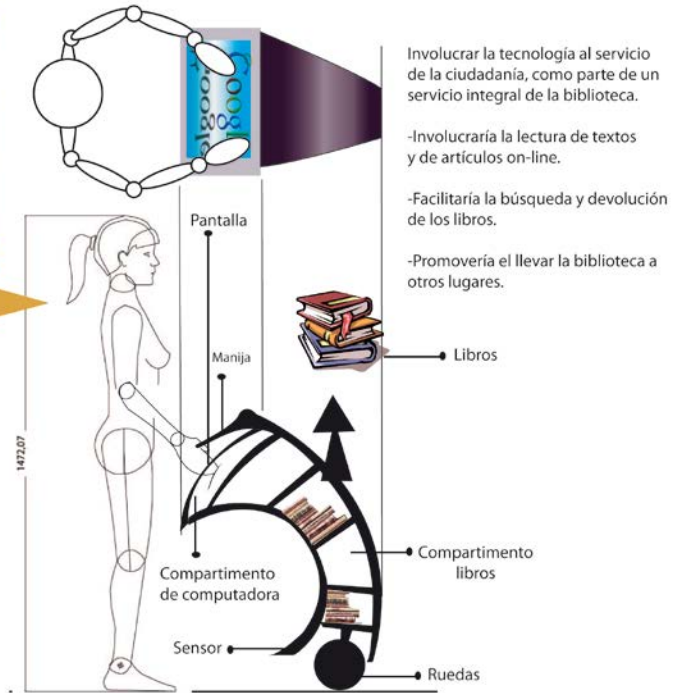


Imagen: Portero, Nathaly Trabajo final de la materia Seminario de TFC 8vo semestre/ 2011.

USO DE LAS TIC'S



Primeros bosquejos

- Parámetros formales

Geometrización



Imagen: Portero, Nathaly Trabajo final de la materia Seminario de TFC 8vo semestre/ 2011.

• APORTE AL PROYECTO

A medida que avanzaba la investigación, se pudo tener un panorama más claro del público objetivo, y de los intentos de registro tanto en publicaciones fotográficas, como libros de la historia de Quito, todo esto llevó a proponer una nueva actividad, la misma que se dificultaba implementarla en una biblioteca pública, por lo cual se decidió trabajar con la experiencia de organismos culturales que ya han realizado un proyecto similar.

5.1.2 Actividades culturales y entorno:

Método: Investigación de campo

Durante este proceso se investigó a cada institución que realizó un proyecto de registro de la memoria colectiva, mediante entrevista con los respectivos encargados o conocedores de cada proyecto se pudo tener un panorama más claro de las actividades que se realizaron, como interactuó el público, y los métodos que manejan para difundir la cultura en la actualidad.

Como ya se mencionó en los antecedentes (1.3.3 /pág.11) Los más recientes proyectos generados por las fundaciones u organizaciones culturales que han realizado trabajos que vinculen la recolección de la memoria son:

- Museo Interactivo de ciencia con el proyecto Relatos en el MIC “Cuenta Quito”/ febrero del 2011.
Entrevista: MDI. Paulina Jauregui (Entrevista completa ANEXO 1)
Descripción del proyecto:

Se partió vinculando dos actividades para así despertar el interés en niños y adultos, la primera actividad era dirigida para niños, se buscó escritores ecuatorianos duraba 30min y era un tiempo de relatos, se realizaron en total tres encuentros de relatos, en la segunda parte de la actividad personas mayores de los alrededores compartían sus vivencias y los niños las escuchaban, para esto previamente se hizo una visita a sus casas, el inconveniente que tuvimos fue el transportarlos, la convocatoria era libre, y pudimos registrar todo en video y grabaciones. Contamos con un público de unas 50 personas por evento, la gente venía a escuchar, entre gente del barrio, de la fábrica, y del ferrocarril.

• APORTE AL PROYECTO

Es recomendable vincular los relatos y las historias con otra actividad, como títeres, dramatización, fotos o cuenta cuentos. Se utilizó un proceso de triangulación donde la información fue corroborada por un historiador.

Es necesario brindarles las comodidades necesarias a las personas de la tercera edad, y delimitar el tiempo de exposición durante el relato, pues suelen extenderse mucho.

- Fundación Quito Eterno con el proyecto “Las tertulias de la memoria”/ 20 de agosto hasta el 10 de septiembre del 2011.

Dentro del marco de la Declaratoria de Quito como Capital Americana de la Cultura, la Fundación Quito Eterno desarrolló en el 2011, el proyecto Tertulias de la Memoria. Este proyecto buscó crear espacios de diálogo e intercambio de ideas y conocimientos sobre variados temas acerca de Quito, desde la experiencia de investigadores reconocidos y con un enfoque social, que facilitó el que un público no especializado, tuviera acceso a la historia de la ciudad a través de renovadas lecturas y perspectivas. Como resultado de este proyecto, se presenta a la colectividad el libro Tertulias de la Memoria (compilado por la investigadora Susana Freire García) en el cual se brinda a los lectores una idea general del trabajo realizado, y la oportunidad de conocer cada una de las intervenciones de los investigadores/es participantes.

El libro está escrito con un lenguaje sencillo y accesible, justamente con la idea de respetar el formato original de la tertulia, y al mismo tiempo, hacer de él un instrumento de lectura y estudio, accesible a toda clase de público.



Imagen: Propiedad de Quito Eterno/ Publicación libro Tertulias de la Memoria/ 2012.

• APORTE AL PROYECTO

El aporte de este proyecto fue de gran ayuda para tener un precedente de delimitación de temas previa a la actividad de narración, dado la diversidad de historias a tratarse.

Para este caso por días se delimitaron los siguientes temas: Fue de gran ayuda delimitar los temas para cada convocatoria:

- Leyendas y Tradiciones
- Personajes y oficios populares
- Del Quito del centro al distrito metropolitano
- Barrios y parroquias.

- Centro cultural Metropolitano con el proyecto Miradas sobre Quito/ Del 19 de enero al 19 de febrero del 2012.

Después de visitar la exposición, se puede concluir que es instantáneo el hablar de las fotografías y las historias alrededor de ellas, la mayoría de visitantes fueron personas adultas, y de la tercera edad, que instantáneamente buscaban a quién explicar su recuerdo de cada imagen.

La exposición tuvo tanta acogida que se la llevó a las afueras, es decir al boulevard de las Naciones Unidas.

- Municipio de Quito con el proyecto “Miradas sobre Quito”.



Fotografía: Portero, Nathaly/ Investigación de campo TFC.

Al igual que en el anterior proyecto, no se pudo registrar las reacciones de las personas, ni las historias que se contaron alrededor de las imágenes. Sin embargo quedan como antecedente de la aceptación del público quiteño por conocer más del pasado y su historia.

- Radio Municipal



Imagen: Radio municipal, programa Huellas de la Memoria

Nombre del programa: Las Huellas de la Memoria

Slogan: “En busca de las historias perdidas de Quito”

Conducen: Manuel Espinosa Apolo, Pablo Boada, María Isabel Ruiz.

Horario: Todos los miércoles, de 21h30 a 22h30, y los jueves de 12h00 a 13h00, por Radio Municipal 720 AM.

Descripción del programa: Las Huellas de la Memoria busca recuperar la “otra” historia de la ciudad de Quito y de su entorno, ofreciendo a la audiencia un programa de música e información sobre aspectos, procesos, e hitos históricos, así como de las prácticas culturales y personajes de la ciudad de Quito, que no hayan sido extensamente tratados o que hayan sido ignorados o no valorados.

Objetivo: Aportar al conocimiento de la historia y la cultura de Quito y del país.

● APORTE AL PROYECTO

Estos proyecto marcan un antecedente al cumplimiento de uno de los objetivos del plan del buen vivir, donde se procura educar a la ciudadanía y preservar la memoria intangible que permanece en los habitantes más antiguos, las llamadas que son registradas en la radio, dan como resultado una buena calidad del audio en los relatos contados.

5.1.2.1 Determinación de la actividad del proyecto:

Tomando en cuenta los resultados de un análisis de las recientes actividades presentadas por instituciones culturales (Referirse a la pág.13), se llega a la conclusión de la aceptación que tienen estas dentro del público Quiteño, las actividades que difunden el patrimonio inmaterial mediante vivencias y experiencias, suele provocar mayor interés y son pie para registros gráficos y materiales, es claro que la base de la actividad debe ser el relato de vivencias, historias y descripción de lugares, sin embargo para empatar la actividad es necesario delimitar para quién es dirigida y como se va a organizar, en el transcurso de la investigación del público objetivo se fue generando la actividad, en el caso de la difusión de la memoria el principal protagonista debe ser una persona de la tercera edad(Referirse a la pág.64), de acuerdo a los estudios anteriores demuestran la importancia que desde la infancia se forme el sentido de pertenencia entonces el segundo público es los niños(Referirse a la pág. 57), finalmente para vincular a ambos se tomó otro segmento (Referirse a la pág.70) y se concluyó con la actividad (ver pág.117):

5.1.3 Determinación del público objetivo:

El público objetivo es aquel segmento delimitado por edad, género y otras variables socioeconómicas, el conocer las diferentes actitudes de un público objetivo hará mucho más simple identificar los determinantes de diseño, y la previsión de resultados futuros.

Dentro del análisis de cada público se investiga el desarrollo y crecimiento de la persona, el crecimiento se emplea para referirse al aumento de tamaño y peso, mientras que el desarrollo se aplica a los cambios en composición y complejidad.

Crecimiento.- Es el proceso mediante el cual los seres vivos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez.

Desarrollo.- Es el efecto combinado de los cambios en tamaño y complejidad, la maduración y aprendizaje, se enfoca en los cambios que ocurren con el tiempo en la estructura del pensamiento y comportamiento de una persona a causa de los factores biológicos y ambientales.

Maduración.- Desde la psicobiología es un conjunto de los procesos de crecimiento físico que posibilitan el desarrollo de una conducta específica conocida.

Aprendizaje.- Se refiere a la adquisición de conocimientos. La maduración y el aprendizaje están relacionados.

Para el presente proyecto cada público objetivo se lo explicará en tres partes:

1.- Desarrollo Físico, cognitivo y afectivo del niño/a: Abarca aspectos de crecimiento, desarrollo, maduración y aprendizaje de acuerdo a cada edad.

2.- Desarrollo en el entorno: En esta parte se mencionará la investigación de campo que se realizó en cada segmento, como consecuencia las conclusiones y los resultados del primer acercamiento real a cada público objetivo.

3.- Usuario y mobiliario: Abarca cuadros de análisis postural de acuerdo a cada edad.

A. NIÑOS/AS:

Dentro de esta dinámica se busca no solo registrar los testimonios sino difundirlos o compartirlos, para esto se recurre a utilizar los procesos lúdicos como herramientas pedagógicas para afirmar los conocimientos del entorno desde temprana edad con niños, dada la anterior investigación (véase pág.40) para el actual proyecto se manejarán los procesos lúdicos como experiencias culturales, finalmente se jugará con la imaginación del niño para mayor atención, pregnancia y vivencia de las historias contadas, para determinar qué actividad vincularía al niño con el relato se hizo un estudio bibliográfico y un análisis de campo.

• *DESARROLLO FÍSICO, COGNITIVO Y AFECTIVO DEL NIÑO/A:*

El desarrollo de un niño se da en cadena por ejemplo el área cognitiva se relaciona con las habilidades sociales que se van adquiriendo, al igual que con el desarrollo físico y del lenguaje, desde el punto de vista de Jean Piaget los niños tienen un período de operaciones concretas entre los 7 y 11 años; en esta etapa hay un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento.

Desarrollo Físico:

- En la etapa escolar el niño mantiene su crecimiento lineal y al final de esta etapa entra a la pubertad
- La ganancia de peso ronda los 3kg por año y crece unos 6cm anuales.
- La constitución corporal cambia, la masa muscular aumenta, los huesos se hacen más fuertes y el niño es capaz de realizar actividades físicas que requieren más fuerza y destreza.

Desarrollo Cognitivo:

- El niño es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica.
- Es capaz de clasificar y establecer series y entiende la reversibilidad.
- Tiene la habilidad para dibujar la figura humana en seis partes: cabeza, tronco, dos brazos, dos piernas.
- Suelen manejar un grafismo triangular.
- Sabe el material de que están hechos muchos objetos, relaciona los objetos por el contexto.
- El pensamiento mágico empieza a combinarse con el pensamiento lógico basado en las vivencias, se empieza a formar el pensamiento crítico y empieza a captar diferentes opiniones antes de emitir un juicio.
- La lectoescritura se realiza con fluidez y es capaz de realizar operaciones matemáticas complejas, se incrementa la comprensión verbal y escrita, son capaces de leer y escribir un relato y entender el hilo argumental.
- Su pensamiento le permite hablar de lo que no está presente, integrar toda la información que conoce y entender que existen opiniones diferentes a la suya.

*“Le interesa mucho el mundo que le rodea, sobre todo cómo funcionan las cosas y las relaciones causa y efecto, antes de dar una respuesta se esfuerza por reflexionar y comprender”.*⁴⁸

Desarrollo Emocional y Social

- En la etapa escolar avanza el proceso de socialización, juegan en grupos y normalmente del mismo sexo: niños con niños y niñas con niñas.
- El niño puede empezar a jugar juegos de mesa en equipo, es muy típico a esta edad coleccionar cromos y escuchar relatos, es recomendable fomentar la capacidad artística y la creatividad.
- Son beneficiosas las actividades al aire libre y los juegos que requieren trabajar la concentración como rompecabezas o juegos de ingenio.
- Sienten la necesidad de ser integrado en un grupo, el rechazo por parte de otros compañeros puede generar problemas de autoestima.
- Los fracasos forman parte de la vida del niño tanto escolar como personal, estos deben ser afrontados con positividad, es importante trabajar con el niño en la tolerancia a la frustración.
- Es un período clave en la formación de la personalidad en ella influyen directamente la familia y el resto de su entorno social.
- En esta edad, el niño no sólo es objeto receptivo de transmisión de la información del lenguaje y la cultura en sentido único.
- El intercambio de palabras señalan la capacidad de descentralización.
- Empieza a distinguir lo que está bien y lo que está mal y es capaz de reflexionar sobre ello, comprende conceptos abstractos como mentira- verdad y los aplica a la vida cotidiana pero a partir de los 9 años entiende la amistad como algo recíproco de personas que comparten gustos e intereses, hay una comprensión total de las normas y las ve como necesarias para la convivencia.

- **DESARROLLO EN EL ENTORNO: CASO MUNDO JUVENIL:**

La Fundación Mundo Juvenil está ubicada en el parque más importante de la capital, consta de una biblioteca, un teatro, un museo e incluso un planetario, en este espacio las actividades que se realizan se convierten en una experiencia que a partir del juego le proporcione al niño herramientas para despertar su curiosidad y pasión por el conocimiento, entre sus metas están ofrecer disfrute a niños y jóvenes en una opción para “el disfrute del tiempo libre, mediante el fomento de la cultura, donde se interprete, difunda y exhiba la ciencia y la memoria histórica, lo artístico, lo cultural y patrimonial tangible e intangible del mundo en forma lúdica”.⁴⁹

⁴⁸ Dra. MARTINEZ García Esther, “Crecimiento y desarrollo del niño”/2012/[en línea]/ último acceso: Oct.07/2012/ disponible en internet.

⁴⁹ Mundo Juvenil/ Quito - Ecuador/ [en línea]/ último acceso: Ago.08/2012/ Disponible en internet.

Durante el 01 de junio del 2012 se pudo trabajar con varios grupos de niños, 30 niños de edades entre los 6 y 9 años y 50 niños entre los 9 y 12 años, también se pudo observar a un grupo grande de 115 niñas entre 7 y 10 años, este primer acercamiento aportó de manera real, a analizar el tiempo de atención entre cada actividad, la gestión de los instructores durante los juegos con niños, las reacciones de los niños frente a estímulos, entre otras cosas; durante el proceso se pudo intervenir en tres etapas:

Planetario: la primera fue en el planetario, en el que se pudo observar actitudes posturales de los niños, el tiempo estimado de atención, y como se llevaba a cabo la actividad, se recurría varias veces a la parte creativa, toda actividad empezaba con una historia donde los niños podían imaginar una situación, en este caso que estaban dentro de una nave y a punto de despegar, se hacía varias preguntas para que los niños interactúen ya sea en el conteo regresivo o que digan el sonido al ponerse el cinturón de seguridad, luego empezaba la película donde se notaba claramente los 10 min de atención, posteriormente entraban a una etapa de inquietud, finalmente para reforzar la actividad se hacían preguntas y se una actividad psicomotriz, en este caso una nave de papel.

Juegos al aire libre: se trabajó con grupos de 35 – 50 niños de 6 a 9 años, para mantener la atención de los niños era necesario generar círculos o rondas para dar una explicación, y cortar la actividad en el momento en que esté en su apogeo, más no cuando ya es “aburrido” para los niños.

Cuentos contados: se pudo observar como una cuenta cuentos, manejaba a un grupo de 120 niñas, hablar con ademanes, con diferentes tonos de voz e indicar imágenes, logró captar la atención del grupo durante casi 20 min, se reforzó la actividad con competencias y con juegos para que sientan que ellos son también protagonistas de la historia.

Este público objetivo, tienen un tiempo de atención mín. aproximadamente atención completa de 15 – 20 min, atención dispersa de 25 – 30 min, pasado este tiempo se sugiere cortar o cambiar de actividad para retomar la atención, la investigación de campo aportó con sugerencias al diseño, en el caso de buscar recrear un apoyo corporal de niños, es necesario que tenga una variación y no sea netamente estática, es recomendable tomar en cuenta las medidas, dado que muchos asientos no cumplen estos parámetros y pasado los 15 min, las piernas de los menores cuando se encuentran colgadas tienen por consecuencia una molestia, dolor o entumecimiento de las mismas, también es necesario el respaldo gráfico, muchas de las actividades empleaban referentes reales y se buscaba crear imaginarios, también es importante que el niño se sienta tomado en cuenta y sienta que está viviendo la historia.



Fotografías: Portero, Nathaly /Mundo juvenil/ 01/06/2012, Cuenta cuentos y Planetario

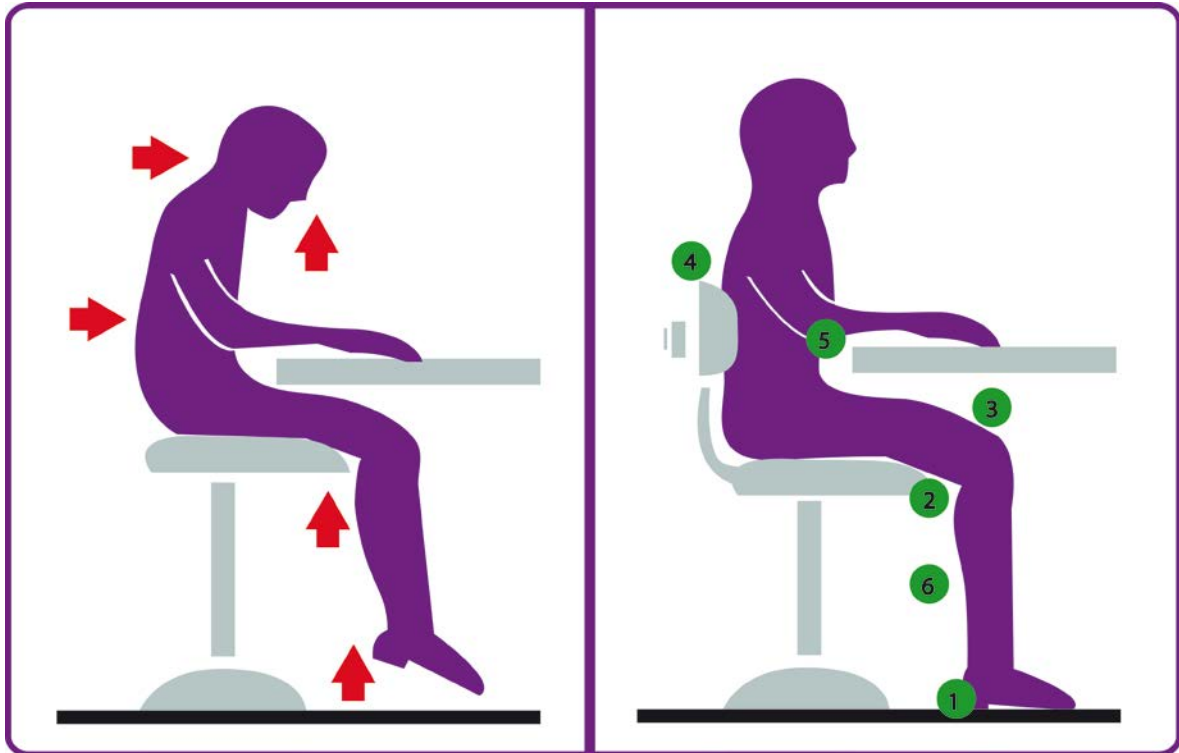
Si bien es cierto lo lúdico en la edad adulta se lo asocia con espectáculo, es decir a las actividades donde se cruza el goce, el placer, la actividad creativa y el conocimiento, en el caso de los niños la lúdica la asocian directamente con juegos, introducir el juego, en este caso el juego de las palabras como parte de una actividad cultural que logre un proceso de meditación entre la fantasía y la realidad es el reto, para crear una pedagogía de la fantasía, se hace necesario propiciar nuevos espacios significativos para la creatividad y el desarrollo de la autonomía cultural e intelectual. Para Nietzsche “El arte es un mediador para enfrentar y conocer la realidad”, es por eso que aun ahora los relatos de fantasía, fábulas, y leyendas cautivan a los niños por toda la magia que poseen.

El juego del lenguaje forma parte no solo de las prácticas culturales orales, sino que es un referente de desplazamiento de lo lúdico, de la actividad de los objetos a la actividad con el lenguaje. Para este proyecto se plantea utilizar una actividad lúdica, porque esta constituye al potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño, el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento, y la cultura no se vive como algo externo sino como algo propio que es experimentada y hay la posibilidad de darle sentido en la medida que la vivimos y la mejor manera de vivirla es a través de juego.

- **USUARIO Y MOBILIARIO NIÑOS/AS:**

Factores Humanos: (Referirse a la pág. 30)

Aspectos que deben tomarse en cuenta en el mobiliario escolar:



5.2 Cuadro: Análisis postural

Adaptación del gráfico de Mariela López Melo/ Tesis Diseño de estaciones de aprendizaje para escuelas unidocentes /2007/ Pág. 19.

- 1.- Pies planos sobre el suelo
- 2.- Ninguna presión entre el asiento y la parte inferior de los muslos.
- 3.- Espacio libre entre la pierna y la parte inferior del tablero horizontal de la mesa.
- 4.- Contacto de la espalda con el respaldo, por debajo de los omóplatos.
- 5.- Codos casi al mismo nivel que la superficie de la mesa.
- 6.- Espacio libre entre la parte posterior de la pierna y el borde delantero del asiento.

En los siguientes cuadros se especificaran las medidas antropométricas de acuerdo al respectivo público objetivo, la información se obtuvo de dos fuentes en el caso de los niños se obtuvo de Panero, y para el público de tercera edad e ilustradores se obtuvo la información de Acompla (Colombia) dado que la información se asemeja más al percentil ecuatoriano.

ANTROPOMETRÍA 8 - 11 años:		
Percentil	PESO:	
	95 5	Niños: 116.8 lb /53.9 kg Niños: 47.4 lb/ 21.5 lb
	ESTATURA:	
	95 5	Niños: 157 cm Niños: 120 cm
	ALTURA EN POSICIÓN SEDENTE NORMAL:	
	95 5	Niños: 80.6 cm Niños: 64.5 cm
	ANCHURA CODO-CODO:	
	95 5	Niños: 37.5 cm Niños: 23.1 cm
	ANCHURA CADERAS:	
	95 5	Niños: 30.6 cm Niños: 19.6 cm
	ALTURA DE CODO EN REPOSO:	
	95 5	Niños: 27.7 cm Niños: 18 cm
	LARGURA NALGA – POPLITEO:	
	95 5	Niños: 48.2 cm Niños: 35.7 cm

Cuadro 5.3: Cuadro antropométrico
 Autor: PORTERO, Nathaly adaptación del libro de Antropometría de Panero⁵⁰

A pesar de que las medidas utilizadas en Colombia por ACOPLA son las más cercanas al percentil ecuatoriano, solo manejan grupos de edad a partir de los 20 años por lo cual se recurrió a las medidas utilizadas por Panero, por lo tanto a pesar de ser medidas generales pueden tener un rango de diferencia respecto al percentil ecuatoriano entre 1 a 3cm.

⁵⁰ PANERO, Julius Martín “Dimensiones humanas espacios interiores estándares antropometría”/ GG /México/1993.



NIÑO/A

Perfil Psicológico

- Poseen pensamiento imaginativo, facilidad en recrear y visualizar.
- Necesidad de atención continua.
- A esta edad dejan el yo y se centran en su entorno, es una etapa de socializar y conocer el mundo.
- Actividades: armar, dibujar, escalar, competencias, representación de papeles.

Perfil físico-motriz y cognitivo

- Los movimientos se hacen armónicos, precisos y seguros (progreso en el control grueso y fino).
- Existe progreso en la orientación espacial, distinguen la derecha de la izquierda y nociones de tiempo.
- Físicamente cuenta con grandes reservas de energía, puede controlar el detenerse o avanzar frente a varios tipos de movimientos, cosa que no sucede en niños de menor edad.
- Las actividades físicas a esta edad deben de tener como finalidad el desarrollo del autodomínio.
- Habilidad para leer y diferenciar formas y figuras claramente.
- Gusto por construir y experimentar, poner las cosas en orden.
- Gusto por la lectura, pero aun aprecia cuando le leen.
- Hablan mejor de lo que escriben.
- Le interesa el pasado, aprender sobre diferentes culturas.

REQUERIMIENTOS

- Soporte sea seguro.
 - Permita varias posiciones para desfogar su energía.
 - Colores o formas llamativas.
-

B. TERCERA EDAD:

El segundo segmento con el que se va a trabajar son las personas de tercera edad, se necesita recurrir a las personas que tienen en su memoria información, recuerdos y vivencias que se las cataloga como patrimonio inmaterial dentro del testimonio oral, las mismas que pueden ser personas de la tercera edad, historiadores, sociólogos, entre otros... para el actual proyecto se ha puesto mayor interés en registrar las vivencias de las personas de la tercera edad dado que este testimonio eventualmente desaparece con la muerte de ellas, de ahí la importancia de registrarlas y difundirlas como educación informal. El diseño geriátrico conlleva un análisis psicológico y físico de la persona, dados los diferentes cambios y trastornos que se padece a esta edad, para lo cual se investigó en bibliografías y mediante entrevistas se tuvo contacto con el público referente.

• CAMBIOS FÍSICO, COGNITIVO Y AFECTIVO DEL ADULTO DE TERCERA EDAD:

Los cambios que se van a mencionar, aunque son relativamente frecuentes no se encuentran presentes en todos los adultos mayores, ya que existe un numeroso grupo que conserva sus funciones intelectuales y cognitivas intactas, sin embargo para el proyecto es necesario analizar los extremos para prevenir y que puedan ser de aporte para el mismo.

Cambios Físicos:

- Enlentecimiento de la coordinación sensorio-motora que produce un deterioro en los mecanismos que controlan la postura, el soporte antigravitacional y el balance.
- Existe una disminución en el número de receptores post sinápticos, lo que ocasiona una disminución de la sensibilidad de los barorreceptores lo que condiciona una predisposición a la hipotensión postural⁵¹.
- Deterioro de la regulación de la temperatura corporal, lo que puede producir predisposición a la hipotermia.
- Ocurre alteración en la apreciación de dolor visceral, lo que puede conducir a la presentación, en forma confusa de enfermedades.
- Puede existir trastorno en la regulación del tono muscular y en el control de los esfínteres involuntarios, lo que puede conducir a problemas tales como incontinencia urinaria.
- Pupilas contraídas y reflejos lentos, deterioro de la agudeza visual y de la tolerancia al reflejo de la luz brillante, reducción en los campos visuales.
- Pérdida de masa muscular.
- Predisposición a calambres musculares y debilidad muscular.

⁵¹ GERIATRÍA, "Cambios físicos ancianos" [en línea]/ último acceso: Oct.10/2012/ Disponible en internet y en pdf

- Predisposición para el desarrollo de hernias.
- Limitación en el rango y velocidad del movimiento corporal.
- Disminución de la estatura, de la elasticidad y resistencia de las articulaciones.
- Rigidez articular y predisposición al dolor.
- Piel seca, arrugada, frágil y descolorida, pelo cano y caída parcial o total del mismo.
- Uñas frágiles, engrosadas y de lento crecimiento.

Cambios cognitivos:

- Algunos ancianos pueden presentar disminución de las respuestas intelectuales como agilidad mental y capacidad de razonamiento abstracto.
- Disminución de la percepción, análisis e integración de la información sensorial, disminución en la memoria de corto plazo y alguna pérdida en la habilidad de aprendizaje.
- Deterioro del control postural reflejo, lo que puede producir predisposición a las caídas por vértigo y mareo y disminución de la habilidad para moverse en la oscuridad.

Cambios sociales – afectivos:

- Dentro de los factores psicosociales que se observan son, la tendencia a sentir abandono soledad, caen fácilmente en depresión al ver los cambios drásticos en su entorno y experimentar pérdidas de amigos y familia.
- Otro factor de la depresión es la falta de comprensión y sentirse como una carga para otros.
- Dado que los ancianos viven un deterioro de su salud constante, podría sentirse imposibilitado para realizar muchas actividades sencillas, por lo cual viven sentimientos de frustración.
- Muchos de ellos tienen un constante miedo a la muerte, y a su vez sienten la necesidad de transmitir todo lo que han vivido y aprendido como un intento de perdurar.

- **DESARROLLO EN EL ENTORNO: INVESTIGACIÓN DE CAMPO:**

Después de un trabajo de campo en el cual se entrevistó a un promedio de 15 personas (ver pág. 4), una visita al asilo de ancianos e investigación en libros sobre la educación gerontológica y proyectos del municipio se determinó lo siguiente:



Fotografía: Portero, Nathaly/ Investigación de campo TFC

Descripción: **A.** Sra. Ana Acevedo entrevistada 23/02/11. / **B.** Grupo de personas jugando cuarenta en el parque de la Carolina (entrevistados) 30/10/11, / **C.** Grupo de personas del asilo de ancianos 03/03/12, / **D.** Fanny Veintimilla entrevistada.

“Lamentablemente en nuestra sociedad existe el “viejismo” término que considera a la vejez como una etapa de decadencia física y mental”⁵² esto proyecta sobre los adultos mayores una imagen de discapacidad, inutilidad social es decir, un prejuicio que presenta la sociedad en contra del proceso de envejecimiento. Durante el tiempo de interactuar con las personas de tercera edad fue notorio el interés de ellos por transmitir su legado y enseñanzas, al conversar comparan mucho el tiempo actual con el tiempo cuando eran jóvenes, la mayoría necesitó un soporte, pues es mínimo el tiempo que pueden estar de pie, a edades avanzadas se necesitó un cuarto con el menor ruido posible dado que se les dificultaba levantar la voz y fácilmente les molestaban los ruidos estruendosos, en las entrevistas se revelaron la importancia del contacto físico y visual, les interesa no solo ser escuchados sino sentirse escuchados, también como consecuencia después de cada entrevista al menos las que duraban más de 15min fue necesario hacer pausas para que tomen agua los entrevistados.



El programa 60 y piquito patrocinado por el Municipio de Quito, la Fundación Patronato Municipal San José trabajan para promover la realización humana y la salud integral de las personas adultas mayores que habitan en el Distrito Metropolitano de Quito los cuales

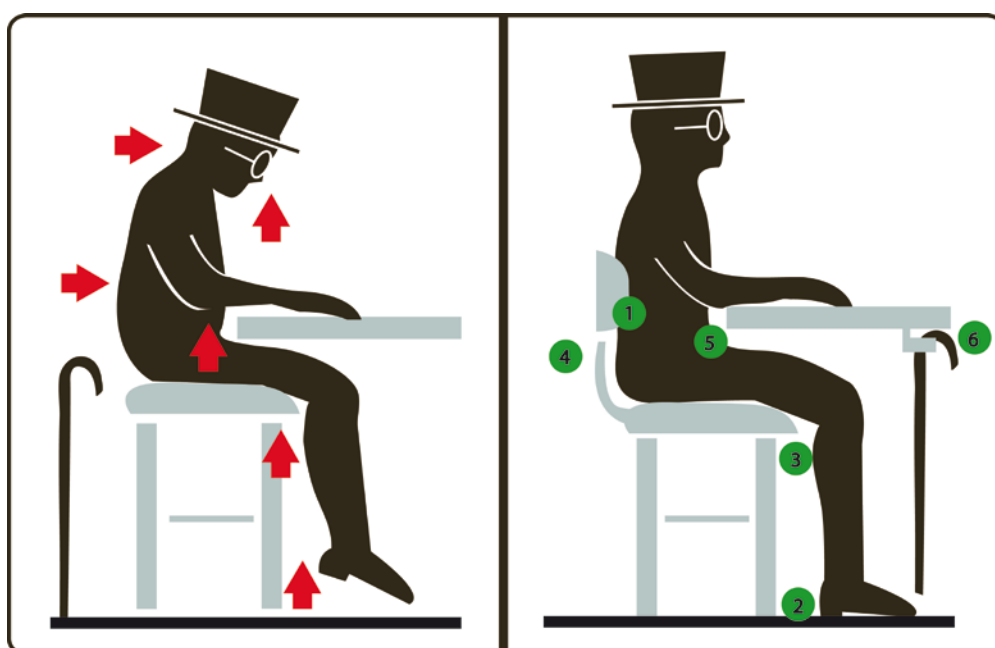
⁵² Educación Gerontológica/ Programa nacional educativo productivo del adulto mayor/ Ministerio de educación (DINEPP-PRONEPAM)/ Quito/ 2005.

participan en “actividades lúdicas, recreativas, gimnasia, danza, música, historias y manualidades”.⁵³ Su lema es ciudadanía y envejecimiento saludable, se determina que las personas adultas mayores tienen un mejor estado de salud al no caer en depresiones, para esto es importante promover actividades en las cuales puedan ser ellos los protagonistas y puedan vincularse e interactuar con gente joven.

- **USUARIO Y MOBILIARIO DEL ADULTO DE TERCERA EDAD:**

Factores Humanos: (Cruzar cita: pág. 29)

Aspectos que deben tomarse en cuenta los apoyos para tercera edad:



Cuadro 5.4: Requerimientos posturales personas tercera edad.

Adaptación del gráfico de Mariela López Melo/ Tesis Diseño de estaciones de aprendizaje para escuelas unidocentes /2007

- 1.- Altura posición sedente erguida: tomar en cuenta la inclinación del asiento, elasticidad de la tapicería, la indumentaria del usuario y los movimientos de su cuerpo al sentarse y levantarse.
- 2.- Pies planos sobre el suelo
- 3.- Ninguna presión entre el asiento y la parte inferior de los muslos, Espacio libre entre la parte posterior de la pierna y el borde delantero del asiento.
- 4.- Contacto de la espalda con el respaldo, por debajo de los omóplatos.
- 5.- Apoyo para los codos.
- 6.- Lugar para dejar el bastón o muletas.

⁵³ Distrito Metropolitano de Quito/ Quito - Ecuador/ [en línea]/ último acceso: Ago.30/2012/ Disponible en internet.

ANTROPOMETRÍA 64 a 74 años:		
Percentil	PESO:	
	95 5	Hombres: 89.9 kg Hombres: 56 kg
	ESTATURA:	
	95 5	Hombres: 176 cm Hombres: 153.3 cm
	ALTURA EN POSICIÓN SEDENTE NORMAL:	
	95 5	Hombres: 91.5 cm Hombres: 81.5 cm
	ANCHURA CODO-CODO:	
	95 5	Hombres: 50.5 cm Hombres: 35.6 cm
	ANCHURA CADERAS:	
	95 5	Hombres: 40.2 cm Hombres: 30.9
	ALTURA DE CODO EN REPOSO:	
	95 5	Hombres: 27.7 cm Hombres: 18 cm
	LARGURA NALGA – POPLITEO:	
	95 5	Hombres: 53.1 cm Hombres: 43.9 cm

Cuadro 5.5 Cuadro antropométrico.

Autor: PORTERO, Nathaly Construido en base de la publicación de Acopla⁵⁴

⁵⁴ Acopla/ Universidad de Antioquia/"Antropometría de la población laboral colombiana"/Colombia/1995.



TERCERA EDAD

Perfil Psicológico

- Comportamientos depresivos o nostálgicos: A causa de sus cambios físicos, pérdida de oído, o visión, cambios sociales, pérdida de familiares y conocidos, dependencia para realizar actividades básicas.
- La rapidez con la que cambia la sociedad moderna provoca una desorientación del anciano al no encontrar hábitos u objetos de los cuales antes participaba, de ahí su constante inconformidad por la sociedad actual.

Perfil físico y cognitivo

- Su cuerpo al no tener la misma energía de antes, le dificulta realizar movimientos bruscos, o ejercicios intensos y prolongados.
- Las personas no envejecen con un patrón definido, envejecer es un proceso individual, nadie envejece al mismo paso.
- Dada la pérdida de vista tienen dificultad para distinguir colores pálidos.
- Les cuesta identificar símbolos complejos, y realizar varias actividades a la vez sin seguir una secuencia predefinida y con clara explicación.

REQUERIMIENTOS

- Tomar en cuenta jerarquías, ya sea en altura o anchura.
- Se necesita un soporte para dejar sus cosas.
- Lugar para poner el agua.
- Lugar para apoyar los brazos y espaldar, el apoyabrazos es una fundamental ayuda para brindarle facilidad al usuario para levantarse del apoyo corporal.

C. ILUSTRADOR:

Como herramienta para vincular la parte creativa y la parte de ilusión del niño durante el relato de la persona de la tercera edad, se determinó la intervención de un ilustrador, esto fue el resultado de un estudio de actividades lúdicas del relato como es el uso de títeres, teatrines, entre otros, esto generó la idea de emplear dibujos mientras se relata la historia de Quito, para esto se necesitará la ayuda de un ilustrador, el mismo que está capacitado para genera gráficos en vivo a medida que se desarrolla la actividad. Es claro que un ilustrador no tiene un segmento físico de edad, pero para las técnicas de ilustración que requiere para esta actividad, se acude a un público joven.

- **CARACTERÍSTICAS FÍSICO, COGNITIVO Y AFECTIVO DEL ADULTO JOVEN:**

Adulto medio 20 – 35 años

Cambios Físicos:

- Las funciones están en su máximo funcionamiento, esta estables, lo que se traduce en seguridad, poder y dominio.
- Los sistemas tienen en esta edad una notable capacidad compensatoria, así el adulto joven es capaz de conservar la salud en forma casi continua, por esta razón presentan poca o ninguna preocupación por su salud.
- En el adulto joven las capacidades físicas alcanzan el máximo de efectividad, existe destreza manual y una mayor agudeza visual.

Cambios cognitivos - emocionales:

- En el pensamiento del adulto se integra la parte objetiva – analítica y subjetiva – simbólica, siendo menos literal y más interpretativa.
- Entre las características que tiene este pensamiento (Kramer), el adulto observa y analiza desde diferentes perspectivas, es capaz de hacer síntesis, replanteando las situaciones y planificando constantemente.
- Sus habilidades verbales y razonamiento tienden a ser mejores, así como la habilidad para organizar y procesar información visual.
- Existe un aumento de las destrezas del pensamiento, comprensión.
- El adulto joven comienza a superar el egocentrismo de la etapa anterior y logra colocarse en el lugar del otro, para así buscar el compartir experiencias y comportarse de una manera altruista, que le permita establecer relaciones de pareja y asumir roles como la paternidad.

- En la adultez joven hay que tomar muchas responsabilidades. Las tareas propias de la edad tienen que ver con el mundo social. Hay construcción y establecimiento de un estilo de vida, se organiza la vida de forma práctica, se lleva a cabo propósitos, y hay mucha exploración y aprendizaje.
- A nivel psicológico, esta sensación de dominio se manifiesta en un sentimiento de autonomía.
- En la parte social ejerce plenamente su actividad profesional, cívica y cultural. Es la etapa de mayor rendimiento en la actividad.

Habilidades creativas:

De acuerdo al AIGA (American Institute of Graphic Arts) junto con Adobe en una labor conjunta definieron algunos parámetros para entender la labor emergente de los roles del diseñador frente a su preparación académica.

- Habilidad de creación y desarrollo visual que responda a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de la composición y construcción de imágenes significantes.
- Habilidad para resolver problemas de comunicación, incluso la detección del mismo, análisis, investigación, generación de soluciones, elaboración y evaluación de prototipos así como de su respectiva recopilación de información.
- Comprensión de símbolos cognitivos, sociales, culturales, tecnológicos y económicos del entorno,
- Capacidad de responder ante una audiencia reconociendo factores que se involucran en el diseño, tales como humanos, sociales, cognitivos, culturales y físicos.
- Capacidad interpretativa: puede reconocer el entorno y transformarlo como una respuesta creativa.

- **DESARROLLO EN EL ENTORNO: INVESTIGACIÓN DE CAMPO:**

Entrevista:

Nombre: Dis. Gabriel Chancay, docente de la PUCE e ilustrador



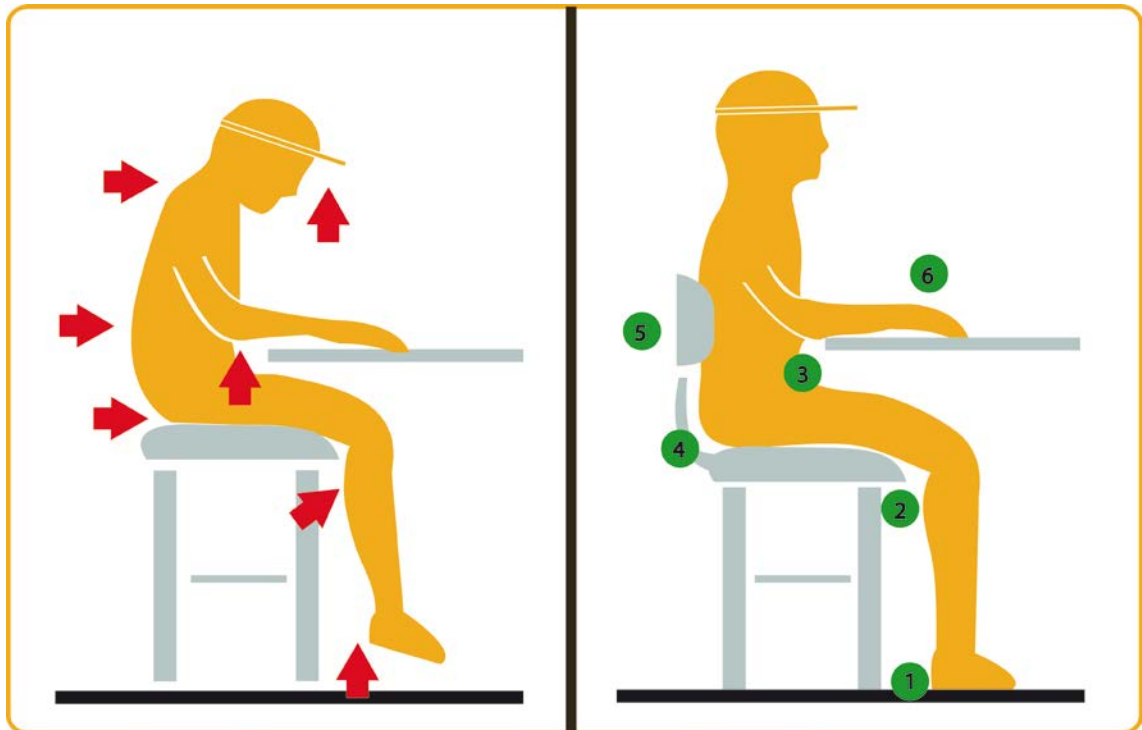
Imágenes obtenidas de internet referente al uso de las tabletas de dibujo.

Como conclusión a la entrevista se determinó algunos requerimientos para el proceso de ilustración en vivo, es necesario una computadora, tablet, proyector, en este caso se recomienda usar un programa de ilustración sencilla como puede ser Art rage, es necesario tomar en cuenta las alturas del tablet, la ubicación del ilustrador, es decir si se quiere que se vea el momento de ilustrar o si va a estar atrás de la persona de la tercera edad para no quitarle importancia al relator, también requiere de una buena iluminación, como también tomar en cuenta que las posturas y posiciones son variadas y subjetivas, se propone una silla regulable y un monitor mediano. (Entrevista completa Anexo 3).

- **USUARIO Y MOBILIARIO:**

Factores Humanos: (Cruzar cita: pág. 29)

Aspectos que deben tomarse en cuenta para espacios de trabajo de ilustradores:



Cuadro 5.6: Requerimientos posturales ilustrador.

Adaptación del gráfico de Mariela López Melo/ Tesis Diseño de estaciones de aprendizaje para escuelas unidocentes /2007

- 1.- Pies planos sobre el suelo o sobre un apoyo.
- 2.- Ninguna presión entre el asiento y la parte inferior de los muslos. Espacio libre entre la parte posterior de la pierna y el borde delantero del asiento.
- 3.- Ninguna presión entre la parte abdominal y el espacio de trabajo, tomar en cuenta apoyo para los codos, y el espacio de trabajo debe ser un espacio estable, firme y regulable.
- 4.- Espacio para la espalda baja, no puede ser recto, se debe tomar en cuenta la curvatura de la espalda.
- 5.- Contacto de la espalda con el respaldo, por debajo de los omóplatos.
- 6.- Tomar en cuenta la inclinación vs. el ángulo de visión.

ANTROPOMETRÍA 20 a 34 años:		
Percentil	PESO:	
	95 5	Hombres: 223 kg/ 107.2 lb Hombres: 58.5 kg/ 129 lb
	ESTATURA:	
	95 5	Hombres: 187.5 cm Hombres: 183.6 cm
	ALTURA EN POSICIÓN SEDENTE NORMAL:	
	95 5	Hombres: 93.5 cm Hombres: 81.5 cm
	ANCHURA CODO-CODO:	
	95 5	Hombres: 50 cm Hombres: 34.8 cm
	ANCHURA CADERAS:	
	95 5	Hombres: 40.6 cm Hombres: 31
	ALTURA DE CODO EN REPOSO:	
	95 5	Hombres: 29.7 cm Hombres: 20.3 cm
	LARGURA NALGA – POPLITEO:	
	95 5	Hombres: 55.6 cm Hombres: 44.7 cm

Cuadro 5.7 Cuadro antropométrico perfil ilustrador edad 20 a 34 años.
 Autor: PORTERO, Nathaly Construido en base de la publicación de Acopla⁵⁵

⁵⁵ Acopla/ Universidad de Antioquia/“Antropometría de la población laboral colombiana”/Colombia/1995.



ILUSTRADOR

Perfil Psicológico

- Debido a la actividad que se propone para esta difusión, se tomará como referente a un grupo de ilustradores jóvenes profesionales.
- El lado derecho de su cerebro es altamente desarrollado, por lo cual se presentaran como personas creativas, algo distraídas, de atención dispersa el momento de escuchar, pero bastante concentrados al realizar su trabajo.

Perfil físico-motriz y cognitivo

- Habilidad motriz alta, son capaces de realizar actividades desvinculadas con sus manos, capacidad de realizar varias actividades a la vez.
- Capacidades de transmitir ideas de manera creativa y manejar varios tipos de materiales.
- Habilidad para definir colores y percibir formas.

REQUERIMIENTOS

- Soporte horizontal para la tablet.
- Soporte regulable.
- Espacio para ubicar referentes previos para ilustrarlos.
- Buena iluminación.

Conclusión:

Después del análisis de los tres públicos objetivos el resultado fue generar una actividad donde se motive a la persona de la tercera edad con imágenes de temas específicos para que empiece a recordarlos o describirlos frente a un público que comprende niños de edad preescolar, los mismos que a la vez que escuchen la historia irán visualizándola mediante una proyección, el ilustrador será el que genere estos gráficos a manera de boceto rápido.

5.2 ANALISIS

5.2.1 Análisis Brief

Este análisis abarca un conjunto de preguntas que brindan una perspectiva más concreta y real de lo que se va a hacer o diseñar:

Producto o Servicio

- **¿Qué se hará? (Objetos o Piezas de Diseño).**

Cuando una tarea está compuesta por actividades múltiples es necesario organizarlas o generar módulos funcionales por separado, en este caso para el sistema de recolección y difusión de la cultura oral se plantea tres estaciones de trabajo, cada estación estará especializada en algún aspecto diferente de dicha tarea y trabajaran conjuntamente como un sistema.

Las tres estaciones requieren de un soporte corporal individual y un soporte de apoyo para realizar la actividad, la diferencia entre ellas se basa en el usuario y en la actividad a realizarse, para el soporte corporal se tomará en cuenta el público objetivo de la siguiente manera: el primer soporte es para niños, el segundo para adultos mayores, y el tercero para jóvenes-adultos, en los soportes para las actividades conjuntamente con el público objetivo también se tomará en cuenta los siguientes actos: en el primero la actividad es escuchar y posteriormente dibujar, en el segundo la actividad es relatar y para el tercero es ilustrar, en conclusión se va a diseñar un sistema, formado por tres estaciones o puestos de trabajo, que a su vez abarcan cinco soportes, tres corporales y dos para las diversas actividades.

- **¿Qué se espera de estas piezas?**

Se espera que manejen rasgos estéticos familiares, también se espera que favorezcan a la aceptación y desenvolvimiento de la tarea de difusión cultural, que aporten a generar un ambiente lúdico de aprendizaje, que se puedan desarmar y sean enfocadas para los tres públicos establecidos, que no generen incomodidad durante la actividad.

- **¿Qué no se debe hacer?**

Ergonómicamente:

- No se debe decidir las medidas de los diseños ni generalizarlas sin tomar en cuenta previamente la antropometría de cada grupo objetivo.
- No se debe generar soportes que interfieran con la circulación o la postura natural.
- No se debe omitir las superficies donde apoyar la espalda, cabeza y brazos.
- No se debe omitir el análisis postural sedente para conocer las diversas posturas y la relación de tiempo entre cada una.
- No debe haber presión entre el asiento y la parte inferior de los muslos.
- No es adecuado dejar poco espacio entre la pierna y la parte inferior del tablero horizontal de la mesa.

- No es conveniente pegar la parte posterior de la pierna al borde del tablero del asiento.

Morfológicamente:

- No se debe emplear aristas que terminen en punta por cuestiones de seguridad.
- Evitar texturas ásperas.
- No se debe emplear formas afiladas.
- No se deben utilizar formas connoten o denoten significados contradictorios, como formas agresivas, entre otras cosas.
- No se debe sobre dimensionar los soportes, sobre todo en los que tienen como público objetivo a niños.
- No se debe ignorar la praxis a la cual está sometida la forma.
- No se debe emplear simbología compleja para el uso adecuado de los soportes.
- No se debe ignorar la mecánica, los movimientos y la manera cómo va a responder las formas como estructuras con respecto a los esfuerzos.
- No se debe someter toda la carga a un solo punto, se debe pretender distribuir las fuerzas.

- **Defina en una sola frase su producto.**

Estaciones de trabajo para la revalorización de la tradición oral y el sentido de pertenencia cultural del Ecuador. Caso de estudio: Quito Eterno.

- **¿Tecnología disponible para la producción?**

El diseño de mobiliario abarca un espectro amplio que va desde lo industrial hasta lo artesanal, las propuestas acuden a diversidad de lenguajes, para expresar historias a través de sus formas, la ergonomía, técnica y materiales se conjugan para crear elementos con personalidad, en busca de un escenario que los acoja.

Público Objetivo 1

- **Edad:** 8-11 años
- Masculino (50%) Femenino (50%)
- **Poder Adquisitivo** BAJO **MEDIO** MEDIO-ALTO ALTO
- **Cómo decide el usuario en relación a su producto por sobre otros?**

Valor	<u>Estética</u>	Otros
Calidad	Status
<u>Funcionalidad</u>	Originalidad
<u>Innovación</u>	Emociones

- **Cómo toma el usuario sus decisiones racionales.**

A esta edad poseen la habilidad para leer y diferenciar claramente las figuras, su razonamiento se basa en lo que les connota el objeto.

- **Cómo toma el usuario sus decisiones emocionales**

Este grupo es bastante visual y perceptivo la forma y apariencia externa es de gran importancia, se basa en lo que percibe a primer impacto, color, forma, sonido y función. Importante la parte lúdica.

- **Qué desea el usuario. ¿Qué necesita?**

Desea: Aprender con juegos.

Necesita: Reafirmar su identidad por medio del conocimiento de otros, dado que en esta etapa el niño sale del pensar “que lo sabe todo”, y proceden a analizar más su entorno y aprender más de él.

- **Cómo se pretende afectar al usuario**

Se pretende impactar positivamente al usuario mediante el estímulo visual, con colores llamativos y formas lúdicas, se pretende darle un sentido de pertenencia, donde el niño/a sienta que el mobiliario fue pensado en sus necesidades y estatura, se pretende que el niño/a con ayuda del soporte pueda mantener su atención mientras dura la actividad.

- **¿Por qué los usuarios prefieren su producto o servicio sobre otros?**

Porque les permite a ellos interactuar y les da una posibilidad de cambio de postura a diferencia de otros mobiliarios empleados para la educación; la morfología, las dimensiones y la forma están pensadas desde las necesidades de un niño/a de esta edad y para la actividad en concreto.

Público Objetivo 2

- **Edad** 55-70 años.
- Masculino 50% Femenino 50%
- Poder Adquisitivo BAJO **MEDIO** MEDIO-ALTO ALTO
- **Cómo decide el usuario en relación a su producto por sobre otros?**

<u>Valor</u>	Estética	Otros
Calidad	Status
<u>Funcionalidad</u>	Originalidad
Innovación	Emociones

- **Cómo toma el usuario sus decisiones racionales**

Se basa en un análisis de beneficios, por ejemplo toma como referencia el tiempo que le va a tomar la actividad, facilidad de uso, fácil accesibilidad.

- **Cómo toma el usuario sus decisiones emocionales**

Si le es familiar el objeto se acerca, se basa en la parte perceptiva de colores, texturas y materiales que le resulten conocidos.

- **Qué desea el usuario. Qué necesita**

Desea: Que no le tome mucho trabajo, ni tiempo, ni dinero realizar la actividad.

Necesita: Que sea atractivo, cómodo, amigable y sencillo.

- **¿Cómo se pretende afectar al usuario?**

Se pretende impactar positivamente permitiendo un fuerte componente emocional en la medida que se utilicen los soportes, donde no únicamente se sienta cómodo sino que este le connote una referencia mental y evoque recuerdos y vivencias de otro tiempo.

- **¿Por qué los usuarios prefieren su producto o servicio sobre otros?**

Porque este brinda un espacio para que compartan sus conocimientos, lo prefieren ante otros porque no solo le brinda comodidad sino que puede interactuar con el mismo, y connota jerarquía.

Público Objetivo 3

- **Edad** 20-35 años.
- Masculino 60% Femenino 40%
- Poder Adquisitivo BAJO **MEDIO** MEDIO-ALTO ALTO

- **Cómo decide el usuario en relación a su producto por sobre otros?**

<u>Valor</u>	<u>Estética</u>	Otros
Calidad	Status
<u>Funcionalidad</u>	Originalidad
<u>Innovación</u>	Emociones

- **Cómo toma el usuario sus decisiones racionales**

Se basa en un análisis de beneficios, ejemplo: si la estructura del soporte es complementaria no solo a su morfología sino a la praxis que va a realizar.

- **Cómo toma el usuario sus decisiones emocionales**

Si el soporte refleja innovación, es bastante perceptivo a lo visual, colores, forma.

- **Qué desea el usuario. Qué necesita**

Desea: Que sea visualmente llamativo, que sea sencillo de usar, que le permita algunas posturas y posibilidad de manejar manualmente las alturas de espaldar y de asiento.

Necesita: Que sea versátil, cómodo, amigable y sencillo.

- **¿Cómo se pretende afectar al usuario?**

Se pretende impactar positivamente permitiéndole que no solo sienta apego emocional al soporte, sino también brindarle un área no saturada de elementos para que pueda transmitir sus ideas de manera creativa, darle espacio para que realice su actividad.

- **¿Por qué los usuarios prefieren su producto o servicio sobre otros?**

Porque son limitados los mobiliarios existentes para ilustrar, por lo general se improvisa con mesas y sillas, dejando de lado las posturas u otros requerimientos.

Priorización de categorías de valoración Priorizar las categorías según los siguientes signos:
(Imprescindible 1 Importante 2 Secundario 3)

CATEGORÍAS	VALOR	USUARIO1 8 - 11	USUARIO2 55 - 70	USUARIO3 20 - 35
Usuario				
Identidad		3	1	2
Capacidades		1	1	2
Necesidades		1	2	1
Deseos		3	3	3
Expectativas		1	3	3
Experiencia de uso				
Identificación		3	1	3
Interpretación del producto		2	1	1
Comprensión del producto		3	1	3
Interacción		1	3	1
Percepción de mejora		3	3	3
Experiencia de compras de objeto deseado				
Escenario de		3	3	3

compras				
Motivación		2	2	3
Contexto		3	1	3
Identificación con el contexto		2	1	3
Producto				
Beneficio percibido		1	1	1
Funciones esperadas		1	1	1
Uso		1	1	1
Forma		1	2	2
Institución (solo para proyectos de vinculación)				
Autopercepción	2			
Reconocimiento	2			
Capital de marca	1			
Entorno	1			
Medio ambiente	3			
Mundo	3			
País	2			
Sociedad	1			
Sector	2			
Tecnología				
Materialidad	2			
Procesos	1			
Distribución	3			
Almacenamiento	2			
Ciclo de vida	1			

Estudio de tipologías

- **Qué productos suplen ahora la necesidad que se va a atacar?**

Publicaciones, y proyectos esporádicos de salvamiento al patrimonio cultural, sin embargo no son permanentes, en cuanto a las estaciones de trabajo el análisis de tipologías se mencionará más adelante en el (Referirse al capítulo 5.5. pág 82-84)

Experiencia de Diseño: (solo para proyectos de vinculación)

- **La institución con la que se trabaja ha contratado Diseño anteriormente?**

Si / No

- **¿Con Quién? (Empresa, Institución o Persona Natural)**

Institución cultural, caso Quito Eterno.

5.2.2 ANÁLISIS DE TIPOLOGÍAS:

El siguiente cuadro muestra un análisis de productos existentes que podrían ser soportes de las actividades planteadas anteriormente, se tomó en cuenta postura, indicando los puntos que necesitan tener un soporte, herramientas como un listado de los objetos personales que puede traer el usuario para realizar la actividad, y un análisis de los materiales más frecuentes que se usan en la construcción de dichos soportes:

ESTACIÓN UNO (niños/as de 8 a 11 años)



Cuadro 5.1 Cuadro análisis morfológico comparativo de mobiliario de niños 8 a 11 años.

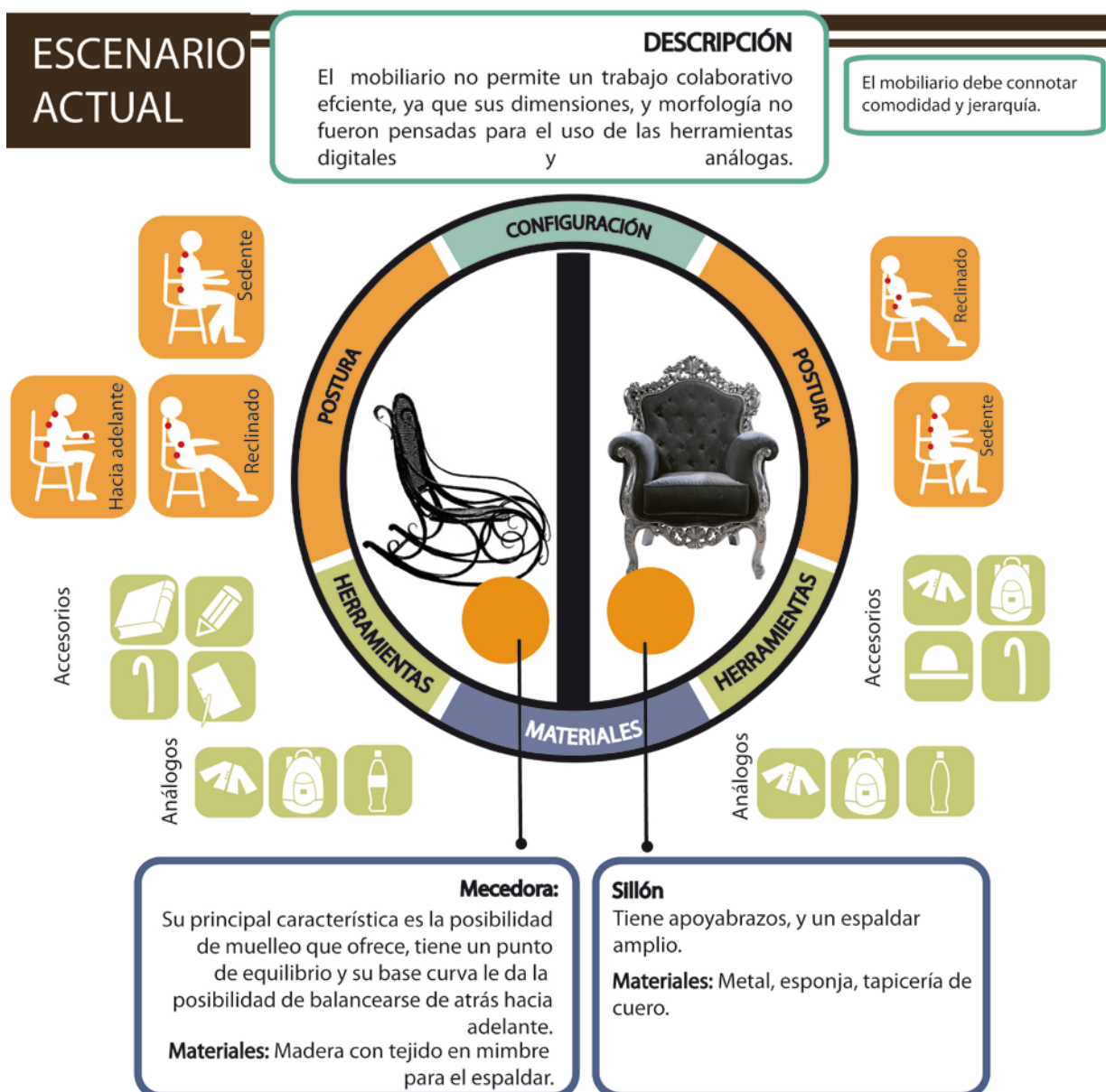
Autor: PORTERO, Nathaly

En el caso de las personas de la tercera edad, se busca partir de dos principios: Jerarquía y antigüedad.



Modelo de análisis: Análisis jerárquico de las sillas

Después de analizar algunos arquetipos tradicionales se tomó en cuenta características morfológicas que daban señal de posición y jerarquía. También se acudió a un estudio somatográfico postural y gestual del cuerpo humano para proveer una posición de sedencia y semi-sedencia, visualización y manipulación, acordes con la praxis de cada rol frente a las sillas.



Cuadro 5.2 Cuadro análisis morfológico comparativo de mobiliario de personas de tercera edad.

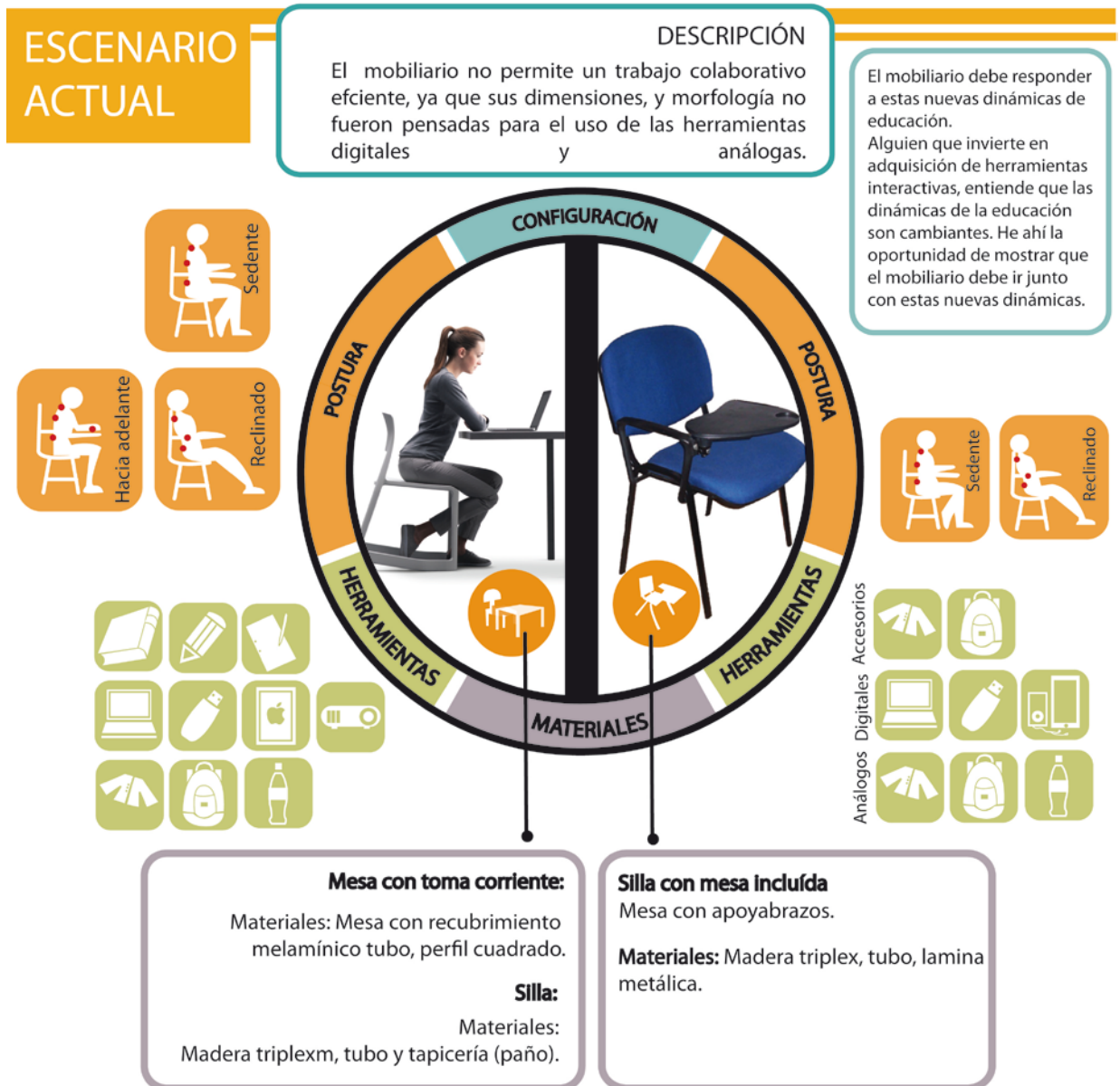
Autor: PORTERO, Nathaly.

En el caso del ilustrador se parte desde un análisis postural, tomando en cuenta las necesidades que implican bocetar en vivo.



Modelo de análisis: Praxis del usuario

Al analizar la secuencia de uso, se pudo obtener datos sobre los tiempos estimados de la actividad, frecuencia de cambio postural, ángulos e inclinaciones.



Cuadro 5.3 Cuadro análisis morfológico comparativo de mobiliario de personas entre 20 a 34 años.

Autor: PORTERO, Nathaly

5.3 SINTESIS:

“Todos tenemos imaginación, no obstante, los diseñadores son capaces de generar nuevas ideas una y otra vez para varios proyectos diferentes, esta es una de las características que diferencia a un diseñador de un inventor ocasional”⁵⁶

Richard Morris.

La capacidad de concebir nuevas ideas de productos o soluciones no está limitada a algunos creativos, no obstante los diseñadores utilizan métodos para originar sistemáticamente buenas ideas sobre productos haciendo uso de la imaginación.

5.3.1 Concepción creativa/ Prefiguración: La prefiguración comienza en el momento mismo que se tiene la idea y termina en la presente.

Al inicio de esta fase el diseñador genera las ideas, las somete a un proceso de análisis y se establecen conexiones inusuales con la finalidad de obtener posibles propuestas o acercamientos a las soluciones, si el diseñador siguiera un proceso de manera rutinaria, si siempre parte de un mismo principio, puede crear un proceso mental rígido y limitar su capacidad creativa, frente a esto varios autores proponen “*Explorar e investigar el entorno*”, por ejemplo el autor Mauricio Sánchez parte del pensamiento analógico del diseñador⁵⁷, y propone matrices que posibilitan fuentes de creatividad para generar ideas innovadoras; plantea detectar signos y símbolos a través de un proceso de construcción proyectual que consiste en leer, investigar y cuestionar los componentes de la naturaleza, componentes culturales y los entornos artefactuales, las ventajas de usar estas matrices radican no solo en las posibilidades formales o creativas que se pueden obtener sino en el sustento teórico y conceptual que las respalda al usar un modelo de análisis.

5.3.1.1 Recurso1: Análisis del proceso de uso

Una vez concretado los 3 usuarios que intervendrán en la actividad, se realizó el planteamiento de la actividad como tal:



Relatos

No es una persona que cuenta, es el cuento en persona

⁵⁶ MORRIS, Richard, “Fundamentos del diseño de productos”/ España/2009/ Editorial pad Parramón Arquitectura y Diseño.

⁵⁷ SÁNCHEZ Valencia, Mauricio, “Diseñar desde el pensamiento analógico por modelos”/Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano/2006/ Editado y distribuido por organización Diseño LA.

PROCESO DE USO

- Actos
- Objetos



Cuadro 5.4 Cuadro proceso de uso.

Autor: PORTERO, Nathaly

5.3.1.2 Recurso2: Aporte del pensamiento analógico por modelos (PAM)⁵⁸

Es claro que al efectuar tres actividades diferentes y contar con tres públicos diferentes, es necesario generar tres estaciones adecuadas para efectuar cada actividad. Dentro de un análisis de Quito y de las costumbres se encontró a los cuentos y relatos como una actividad central efectuada por años y es un soporte para la sociedad. Se tomó como referente las estaciones, serán ubicadas basadas en este análisis, como lo muestra el siguiente cuadro:

⁵⁸ SÁNCHEZ Valencia, Mauricio, "Diseñar desde el pensamiento analógico por modelos"/Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano/2006/ Editado y distribuido por organización Diseño LA.

Modelo de análisis: Distribución céntrica del Quito Colonial.

Se analizaron los arquetipos de distribución partiendo de lo macro a lo micro, es decir desde la ciudad considerando como eje las plazas, iglesias y casas, se analizó el comportamiento sistémico que un entorno social despliega frente a las personas y sus actividades, es así como en Quito durante la época colonial las mayores actividades religiosas, políticas y culturales se realizaban al rededor de las plazas:

Iglesias También llamados monasterios en su época, albergaban en su interior grandes patios con fuentes en el centro, los patios eran ubicados en la parte lateral de la estructura, este espacio era primordial para la reflexión y escritura dentro la casa.

Casas La Ronda fue llamada así por ser una calle estrecha, antiguamente era la zona bohemia de la ciudad, donde abundaban casas de artesanos, pintores, poetas y músicos el interior de las casas manejaban una retícula rectangular y en su centro un gran patio conocido como “el corazón de la casa”, lugar de inspiración e historias.

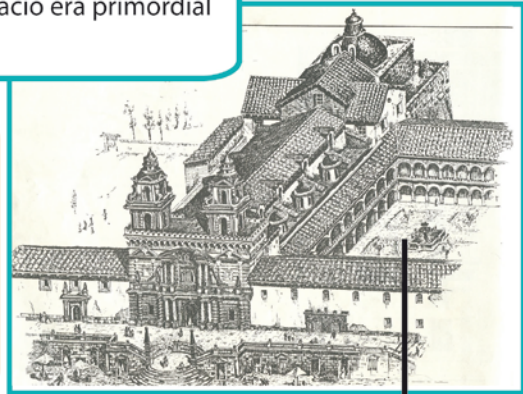


Imagen: Portero, Nathaly/ Aplicación del (PAM) Pensamiento Analógico por Modelos autor Mauricio Sánchez.



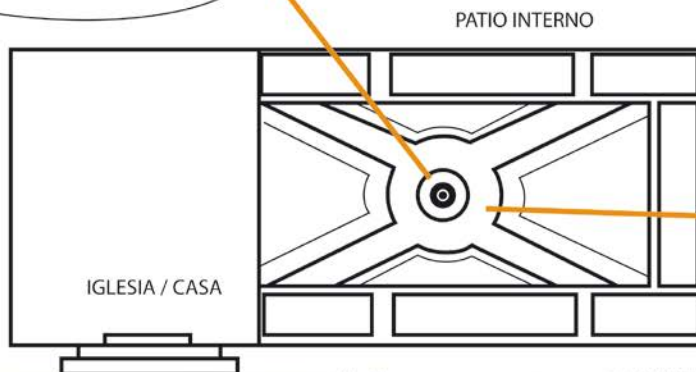
ANALOGÍA PARA LA DISTRIBUCIÓN

Los patios internos eran frecuentados tanto en las mañanas como en las tardes después de almuerzo por sus habitantes, eran puntos de despeje para pasear y conversar, al igual que a nivel macro lo eran dentro de la ciudad las plazas siendo puntos de reuniones, para conversar y descansar, aun ahora se conserva esta tradición en el centro histórico, pero es mas notoria en las personas de tercera edad.

Las fuentes estaban ubicadas en el corazón de los patios, eran el centro de atención y admiración, a su alrededor se sentaban a reflexionar, escribir y meditar.



La persona de tercera edad debe estar ubicado en la parte central y frontal del sistema haciendo una comparación como "fuente de conocimiento"

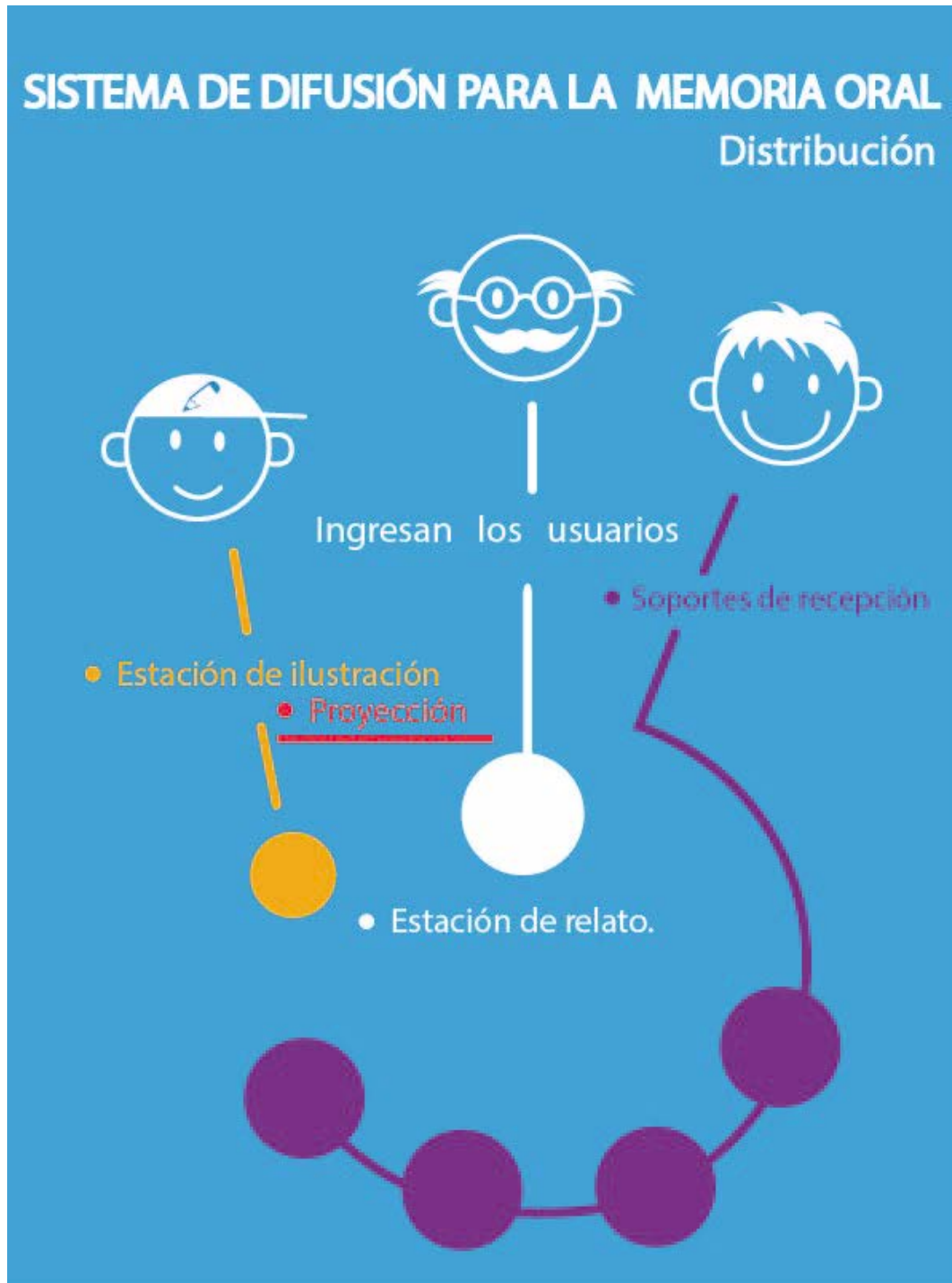


Después de un análisis arquitectónico y de entorno, en el centro histórico de Quito se encontró varios sitios de reunión ubicados alrededor de las piletas, la mayoría tiene bancas, o jardineras altas donde se pueden apoyar o sentar las personas cerca de amplias áreas verdes.



• APORTE AL PROYECTO

Por todo lo ya mencionado, la conclusión y aporte al proyecto se explica en el siguiente cuadro, el cual manifiesta la ubicación final de las estaciones que soportaran la actividad de relato y vivencia.



5.3.2 Proyección de la idea

Proceso de recapitulación donde las ideas generadas ya sea por un proceso analógico o cualquier otro son manifiestas en un plano externo al pensamiento del diseñador. El diseñador tiene la habilidad de saber comunicar su proceso de diseño y transmitir el aspecto de la posible solución, tanto experimental como estética, visual o funcional, mediante recursos en 2D como en 3D estos le permitirán generar modelos que al compararlos pasarán por procesos de elección.

A continuación se mostrará el resultado de este proceso para cada estación, se dividió en tres etapas, en la primera etapa están los primeros bocetos, insinuaciones o trazos de rasgos y gestos que expresan una idea espacialmente de modo general en dos dimensiones, también están renders en 3D pero expresados de manera general, en la segunda etapa está un análisis en 3D aplicando medidas, proporciones, y galigos para tener idea del referente humano, en la tercera etapa están los modelos en 3D hechos en el programa inventor que al ser un prototipeador da la posibilidad de un acercamiento a los materiales y ensambles a realizarse:

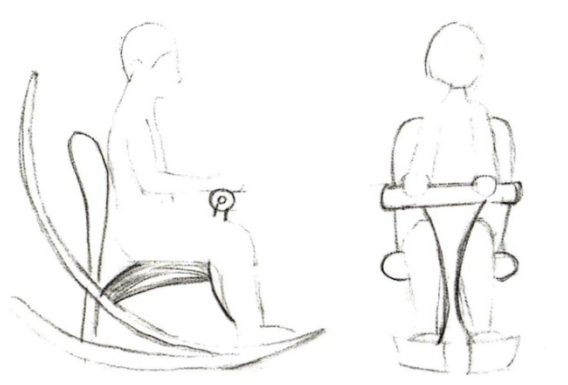
5.3.2.1 ETAPA 1.- Recursos 2D y proyección de las propuestas

PROPUESTA ESTACIÓN

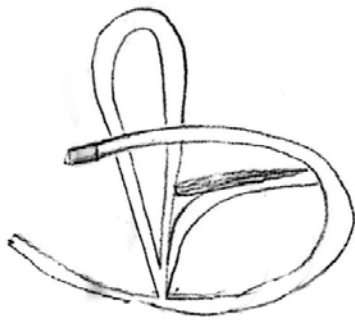


Proyección de la propuesta:

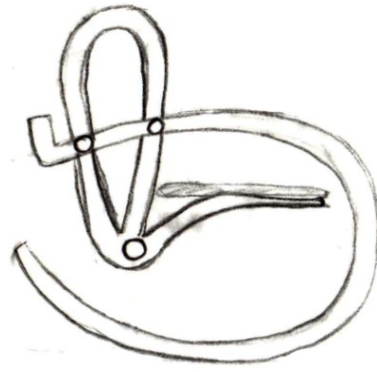
Apoyo corporal: Conjuntamente con lo antes mencionado se tomó como punto de partida el tiempo de postura sedente del niño, dado que esta es menor a 5min, fue necesario pensar en una forma en la que el niño pueda desfogar su energía mientras permanece sentado, después de realizar un análisis se decidió buscar “el muelleo” como un método que responde a esta necesidad, si bien es cierto las mecedoras se las atribuyen más a las personas de la tercera edad, o como mobiliario para mecer a un bebé en brazos, plantear otra morfología de los mismos puede ser una opción para enfocarla a otro público objetivo como es el caso de los niños, el elemento clave de una silla mecedora es la curvatura en la parte inferior y eje de equilibrio de la misma, empezando desde ahí se propusieron los siguientes bocetos, es importante recalcar que en el proceso de bocetado se realizaron varias ideas las mismas que están resumidas en esta parte del TFC pero se encuentran completas en los Anexos:



a)



b)



c)

ANEXO 4

Se generó acercamientos a modelos en digital para tener una mejor noción de proporción y dinámica visual:

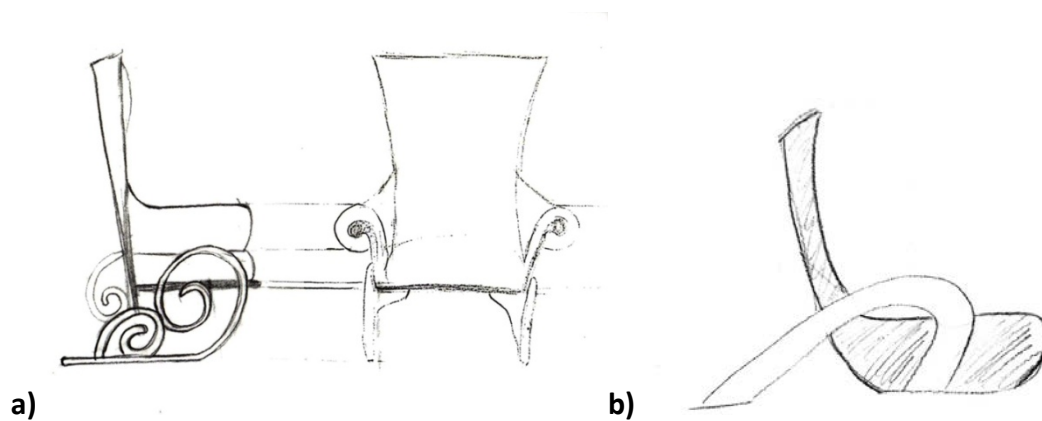




Proyección de la propuesta:

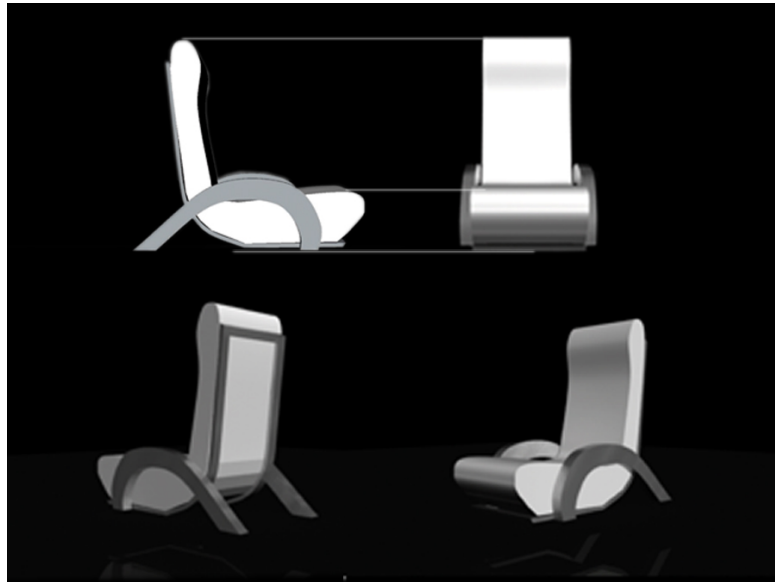
Apoyo corporal: El punto de partida para el apoyo de la persona de la tercera edad es buscar darle jerarquía ya sea con el ancho o con el alto de espaldar, este énfasis pretende dar un punto de importancia y atención para las personas que van a escuchar las historias, tomando en cuenta esto se propusieron los siguientes bocetos:

PROPUESTA ESTACIÓN



ANEXO 4

Al igual que con la primera propuesta, se trasladaron los bocetos 3D Max y se generó el siguiente modelo en digital para tener una visión más clara del boceto bidimensional:

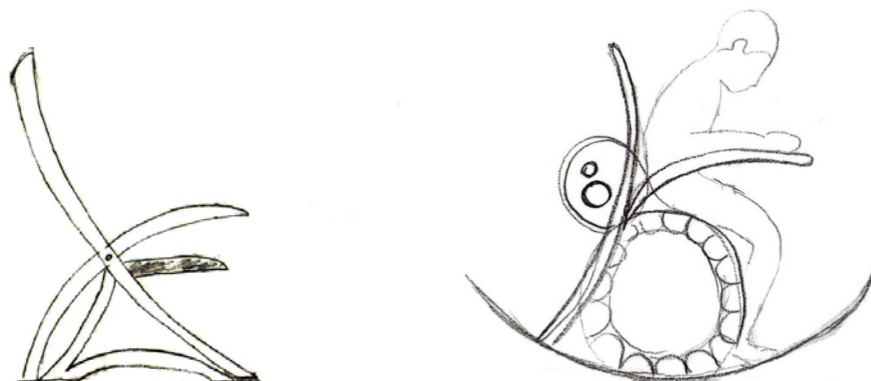


PROPUESTA ESTACIÓN



Proyección de la propuesta:

Apoyo corporal: El punto de partida para el apoyo del ilustrador se basó, directamente en actividad principal que es escuchar e ilustrar en vivo, para esto necesita un apoyo firme para la tablea de dibujo y una apoyo corporal más estable para la persona, partiendo de esto se realizaron los siguientes bocetos: ANEXO 7



5.3.2.2 ETAPA 2: Recursos tridimensionales

Recursos Tridimensionales 3D.- Mediante la creación de modelos tangibles, que pueden servir como una rápida visualización conceptual del objeto, se realizaron modelos con planos de cartón paja, lijados y palillos.

PROPUESTA ESTACIÓN



- A. El primer modelo tridimensional, facilitó el estudio de fuerzas de tensión y compresión entre los dos elementos laterales, como resultado se debía triangulizar el asiento para mejorar la estructura, se procuró cerrar la figura lateral para darle firmeza.



- B. Se realizó las correcciones en cartón paja, y planos seriados lijados, el estudio dio paso para establecer ejes horizontales de unión y de estructura.



- A.** Este primer acercamiento tridimensional, buscó representar jerarquía partiendo de una sobredimensión del espaldar del apoyo corporal, se mantuvo la curva al igual que en el anterior soporte sin embargo, para evitar el balance se solucionó con una base más ortogonal.



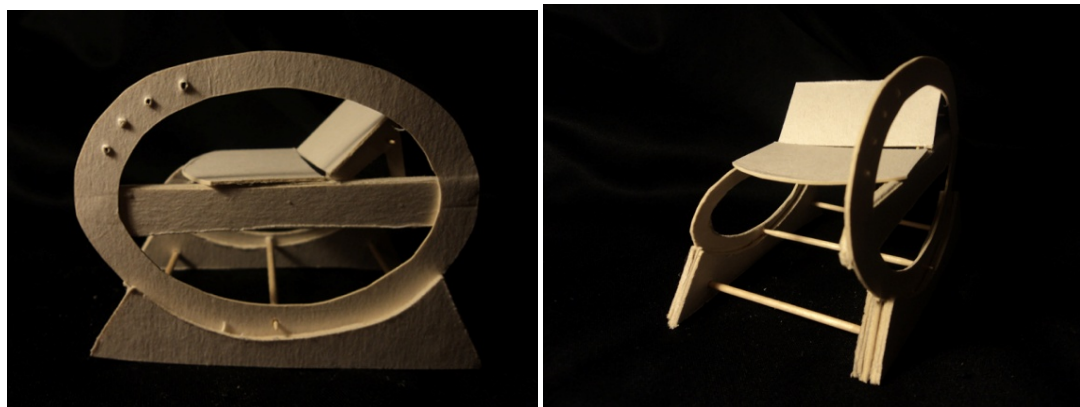
- B.** En los siguientes modelos se pretendió buscar la manera de incluir la posibilidad de que se mantenga el espaldar aun cuando venga una persona de tercera edad con silla de ruedas.



- A. De la primera propuesta tridimensional, se aplicó la asimetría en los soportes laterales para el codo del ilustrador, los mismos que brindarán apoyo para la mesa que llevará la tablet para ilustrar.



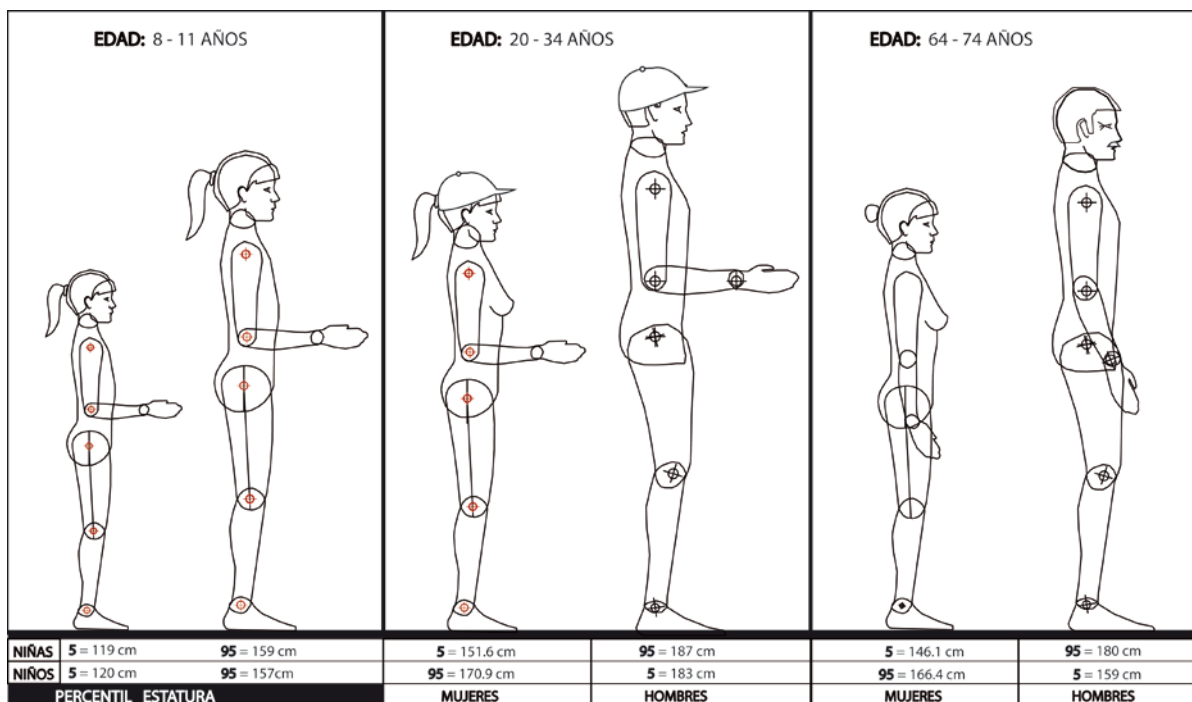
- B. Se mantuvo los mismos rasgos estéticos para mantener la familiaridad con los otros soportes, se mejoró la proporción y se hizo estudio de fuerzas.



5.3.2.3 ETAPA 3: Estudio Somatográfico

Es el estudio comparativo de carácter gráfico con modelos antropométricos:

Para realizar este análisis se recurrió a ilustrar 6 gáligos, en escala 1:10, del máximo y el mínimo percentil de acuerdo a cada segmentación, en el caso de la edad escolar comprendida entre los 8 y 11 años tanto el máximo como el mínimo percentil corresponden al género femenino. Estos gáligos permitieron generar diferentes posturas y evaluar a cada estación a una escala proporcionada a su usuario.

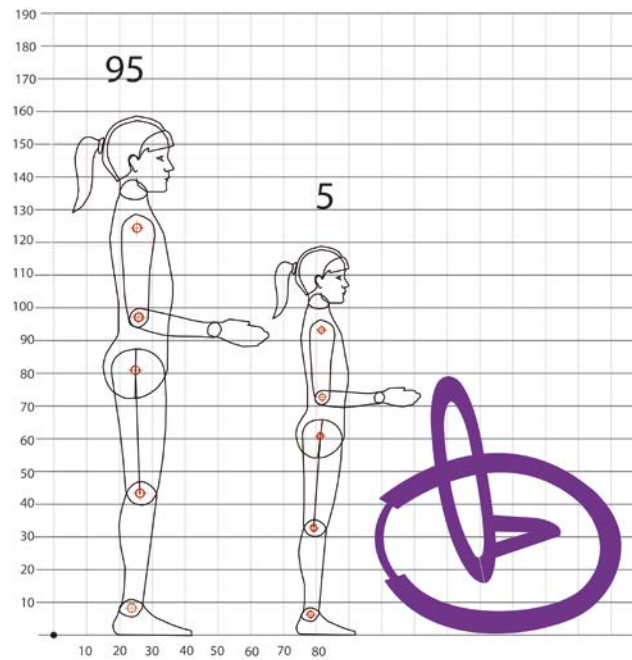


Cuadro 5.5 Cuadro antropométrico 5 – 95 percentil.

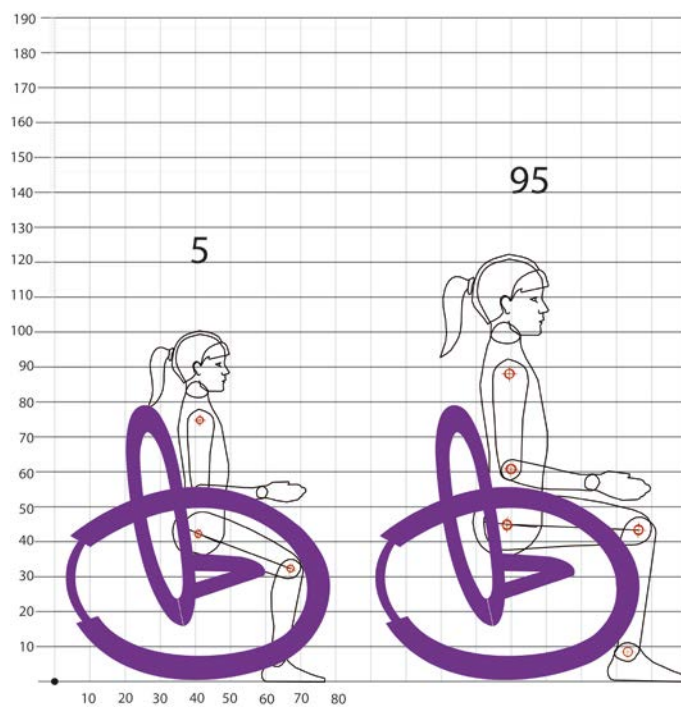
Autor del cuadro: PORTERO, Nathaly/ Adaptación de Gáligos Antropométricos de los Diseñadores Industriales Jenny Estrada y William Urueña propiedad de Triatecsa.

Para la obtención de los siguientes gráficos, es necesario mencionar que se manipularon los gáligos frente a cada estación, la constante manipulación no únicamente dio como resultado establecer la escala real del objeto.

Como respuesta de este análisis se decidieron detalles técnicos, que se fueron puliendo y pensando durante el transcurso del proyecto. El aporte con las medidas reales, fue puesto en práctica posteriormente en los modelos digitales (Véase desde la pág. 121) hechos en programa Autodesk Inventor, programa de prototipeado digital.

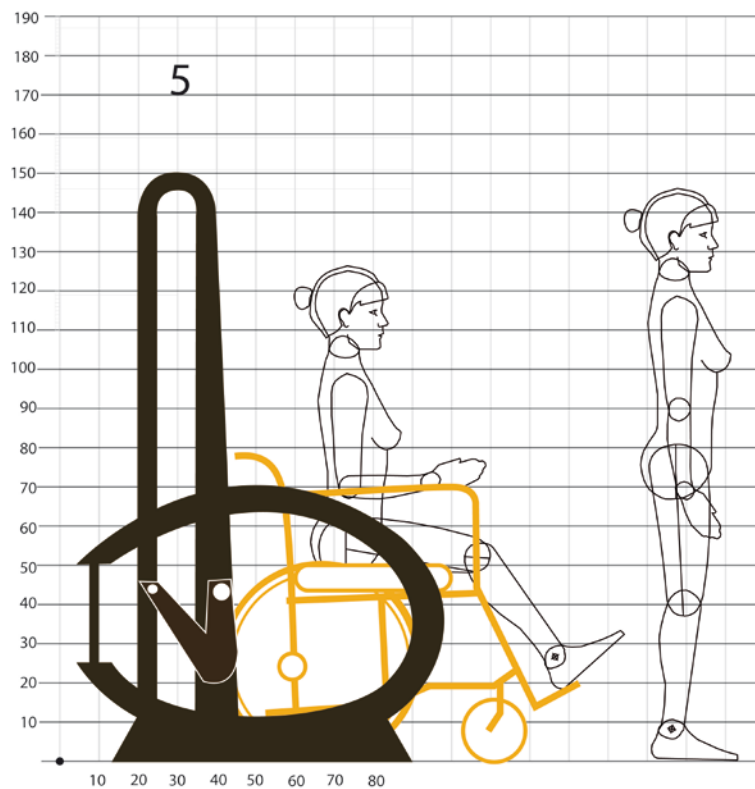
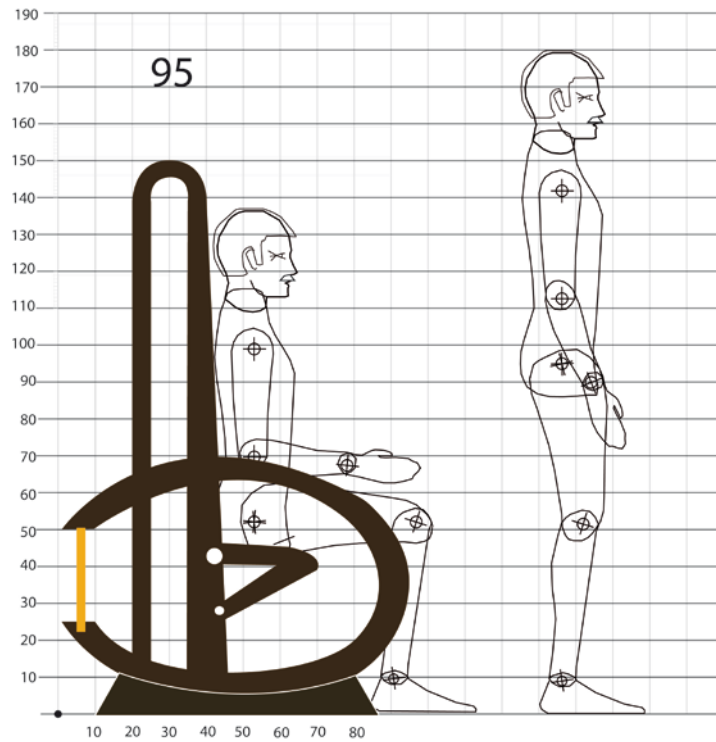


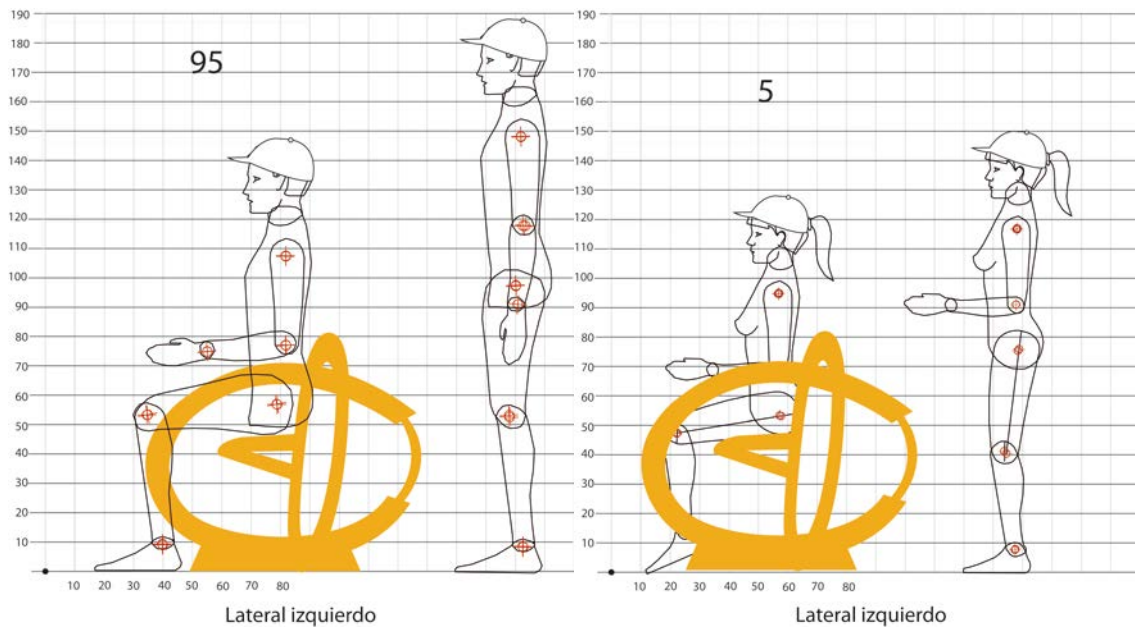
Como se mencionó al inicio de esta etapa, en el caso de la edad escolar comprendida entre los 8 y 11 años tanto el máximo como el mínimo percentil corresponden al género femenino, el gráfico relaciona al tamaño en posición erguida frente al mobiliario planteado. Este análisis dio como resultado la obtención de las medidas, las mismas que serían empleadas el momento de hacer los prototipos digitales.



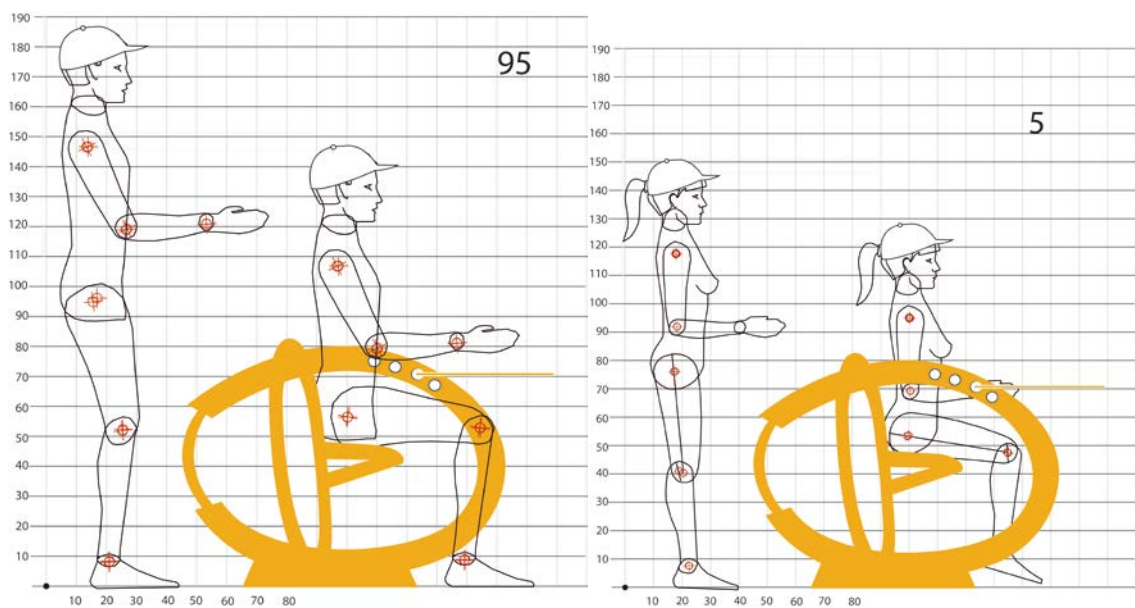
Relación de tamaño en posición sedente frente al mobiliario planteado. En el análisis, fue notorio ver la incorrecta postura para el caso del 5 percentil, como consecuencia se optó sumar un apoyapies en la parte frontal del soporte.

PROPUESTA ESTACIÓN





Las dos imágenes en la parte superior representan la vista lateral izquierda, con la ayuda de este estudio se determinó que para favorecer al 5 percentil era necesario colocar un apoyo pies, este apoyo corporal es asimétrico por lo cual se realizó otro estudio de la vista lateral derecha, indicada a continuación:



5.3.2.4 ETAPA 4: Parte gráfica

Dentro de la parte de prefiguración, está la parte de imagen, considero que un sistema de productos que no posea una marca por más simple que esta sea, está incompleto. Si el presente proyecto busca generar una experiencia para transmitir pregnancia en el usuario, el manejo de la imagen como elemento cognitivo de primer impacto sería el complemento necesario de esta actividad, la mayoría de productos poseen características físicas, que se ligan directamente a nuestros sentidos, las emociones visuales son las primeras en responder, el manejo de la cromática o símbolos pueden facilitar el uso, y como resultado obtener una mejor eficiencia en la actividad, y en la relación usuario – objeto.

- **Proceso de abstracción:** Se tomó como punto de partida un reloj de bolsillo, ya que es un artículo que tiene una connotación de reliquia, la inspiración parte de que las personas siempre quieren viajar en el tiempo, retrocederlo o adelantarlo, este proyecto pretende que mediante la creatividad y las historias los usuarios puedan viajar en el tiempo con las historias.

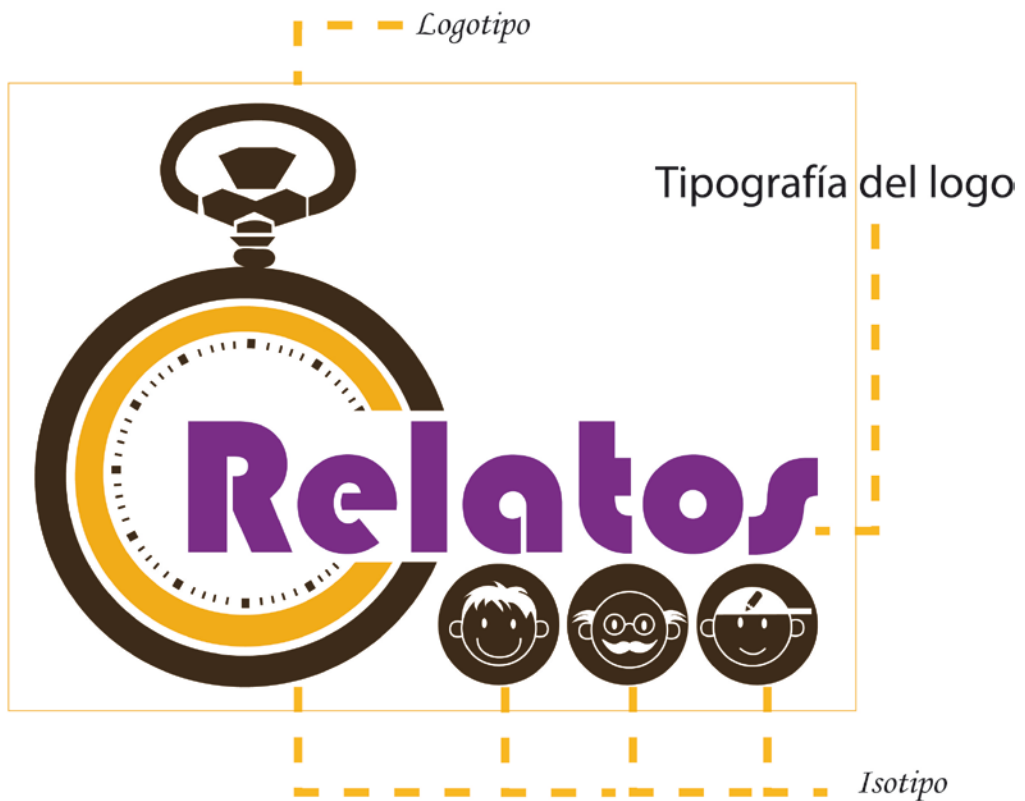


- **Nombre:** La palabra “relatos” hace referencia netamente a la transferencia oral, los tres íconos en la parte inferior son los tres protagonistas principales que durante el presente TFC ya han sido ya vinculados.

Configuración del logo/Componentes



- Aplicación de color: Partiendo de la psicología del color, los colores desprenden diferentes expresiones del ambiente, que pueden transmitirnos diferentes sensaciones:



CAFÉ: Los tonos marrones representan añoranza, representan productos naturales o clásicos

AMARILLO: Es un color primario junto con el rojo y naranja constituyen colores de la emoción, refleja energía, fuerza, oro, sol voluntad y estímulo, también se lo interpreta como jovial, afectivo, impulsivo.

VIOLETA: Es el color de la templanza, la lucidez y la reflexión, también transmite majestuosidad como de realeza, dignidad.

- **Otras aplicaciones:** La presente imagen puede modificarse, o simplificarse de acuerdo

a su empleo, ya sea para generar más expectativa antes de un evento, o como para generar pregnancia después del mismo.

ISOTIPO Y SLOGAN:



- Se conserva las siluetas, la tipografía se ubica en la parte interna.



- **Pregnancia minimalista.**



Aplicaciones empleadas en el presente TFC:

PROPUESTA ESTACIÓN



PROPUESTA ESTACIÓN



PROPUESTA ESTACIÓN



Configuración del logo/ Elementos tipográficos

Haettenschweiler

Haettenschweiler

ES TIEMPO DE
ES Relatos

Bauhause 93

- NOMBRE :** El nombre se creó partiendo de la actividad principal que era relatar historias vividas, la tipografía Bauhause 93 / regular. Según el formato de fuente y párrafo, el espacio entre caracteres es de 5% y el espacio entre palabras 150%.
- Slogan :** La tipografía empleada es Haettenschweiler/ regular. Las fuentes recomendadas para redacciones y demás textos como títulos y subtítulos, direcciones, es la misma con sus variantes: , cursiva.
El texto ha de ser legible en condiciones normales y estar escritas con un color que contraste claramente con el fondo.

- Bauhause 93**

Regular

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!*"#\$%&/()='¿?´+*{}[].:;



Negrita

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!*"#\$%&/()='¿?´+*{}[].:;



- Haettenschweiler**

Regular

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!*"#\$%&/()='¿?´+*{}[].:;



Negrita







ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ1234567890
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!*"#\$%&/()='¿?´+*{}[].:;



Configuración del logo/Colores corporativos

- **COLORES CORPORATIVOS** Una parte esencial de toda identidad visual está definida por sus colores corporativos. Se trata de los códigos cromáticos que han de ser asociados automáticamente a la imagen de la empresa con su uso continuado. Por ello es fundamental que se reproduzcan con fidelidad, evitando variaciones que puedan contribuir a la confusión y dispersión de la imagen de la empresa.

- *Color Pantone*

COLOR PRINCIPAL		RGB = R 61% G 172% B 24% CMYK = C 4% M 37% Y 93% K 0%
	# 3D2B1A	
COLORES SECUNDARIOS		RGB = R 241% G 172% B 24% CMYK = C 4% M 37% Y 93% K 0%
	# F14C18	
		RGB = R 255% G 255% B 0% CMYK = C 0% M 0% Y 0% K 0%
	# FFFFFFFF	
		RGB = R 122% G 47% B 134% CMYK = C 63% M 93% Y 0% K 0%
	# 7A2F86	
COLORES OTRAS APLICACIONES		RGB = R 224% G 84% B 40% CMYK = C 5% M 79% Y 90% K 0%
	# E05428	
		RGB = R 104% G 186% B 144% CMYK = C 62% M 0% Y 52% K 0%
	# 68BA90	

5.3.2.5 ETAPA 5: Evaluación con la institución.

Evaluación.- Se consolida la idea más ventajosa y se prepara para proponerla al cliente, para así medir la aceptación.

a) **Verificación de la viabilidad como proyecto/ CASO: Quito eterno.**

El fin de esta entrevista era presentar el proyecto de diseño y contar con la aceptación y validación de una institución que constantemente maneje la recopilación de la memoria oral. Quito Eterno se consolidó en el 2002 como parte de la iniciativa educativa de la Corporación del Centro Histórico, entidad privada sin fines de lucro. Es una Sociedad Civil, legalmente constituida en el año 2009 que a través de experiencias artísticas, pedagógicas y de investigación social desarrolla procesos integrales y crea estrategias en el campo cultural – educacional, para promover el disfrute de los patrimonios, la construcción de ciudadanía y la convivencia social. Es una de las principales instituciones de difusión cultural con sus programas “Noches patrimoniales”, “Rutas de la leyenda”, Teatros, Publicaciones.

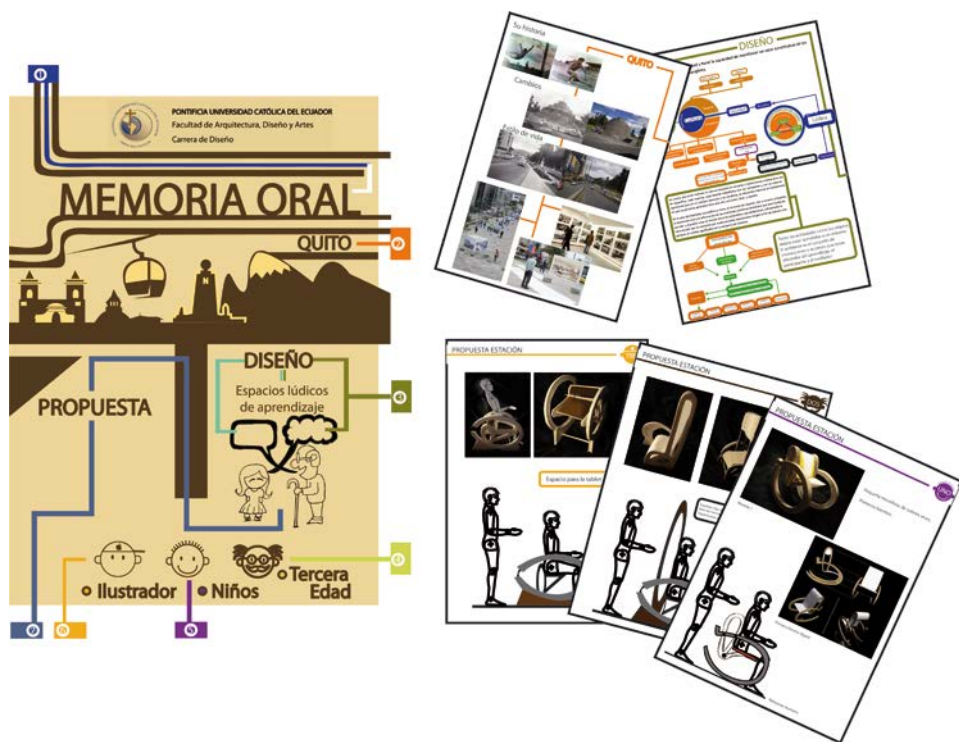


Imagen del proyecto impreso presentado a Quito Eterno (Documento completo ANEXO 5)

Durante la reunión se presentó por impreso el proyecto al director de la institución Javier Cevallos y a Natalia Dávila encargada de Gestión cultura y auspicios

(Entrevista completa ANEXO 6).

Después de exponer durante 10 min el proyecto, la respuesta fue positiva, se analizó las posibilidades de realizar el evento para fiestas de Quito, que resultaría la primera verificación con público, en una segunda etapa se plantea la masificación de la actividad con colegios, pero el proyecto debería adaptarse a estos nuevos requerimientos de Quito Eterno, el acogimiento del proyecto dio paso incluso a algunas metas con la institución y conclusiones:

- Dar oportunidad a un proyecto piloto donde se convocará a niños, y personas de la tercera edad del barrio esto dará paso a los requerimientos en la actividad que puedan salir, ya sea en cuestión de tiempos de la actividad o la delimitación de los temas.
- Podríamos delimitar por barrios convocamos y vamos a unas 5 casas por barrios dónde se maneje las historias y las ilustraciones en vivo, con la información obtenida se la puede procesar y publicar posteriormente.
- La continuidad del proyecto podría terminar en un museo vivo de la continuidad oral que estamos planteando. Javier menciona: *“Nosotros estamos armando una casa de la memoria, financiando una casa en el centro histórico dedicada exclusivamente para la memoria, donde proyectos como el tuyo sería ideal para esto, sería una casa de la cultura oral”.*

Como conclusión de esta reunión comenzó un proceso de vinculación del proyecto con la comunidad e la Universidad Católica junto con la fundación Quito Eterno, la autora de este TFC trabajó junto con la gestora cultura de la institución para delimitar temas y armar la intervención piloto.

Quito Eterno como institución delimitó lo siguiente.

La alumna ha requerido ayuda de nuestra institución para realizar su comprobación y simulación de su Trabajo de Fin de Carrera, para esto hemos accedido a brindarle un espacio dentro del servicio de Rutas, estos recorridos teatralizados se realizan en espacios patrimoniales y se realizan con personajes históricos y de leyenda, para esto se ha planificado realizar un evento el día 27 de Abril del 2013 en el Centro de Arte Contemporáneo, Antiguo hospital militar de 19:00 – 21:00pm.

Detalle de la actividad:

El propósito de la actividad es revivir lugares antiguos de Quito, partiendo de las personas que vivieron y presenciaron estos sitios y sus cambios, para conservar y seguir difundiendo sus relatos y apoyando a salvaguardar este patrimonio intangible. Para esto la actividad transcurre en la medida que un protagonista de tercera edad se le asigna un tópico y empieza su relato, mientras a su vez se ilustra en vivo el relato.

La actividad consta de tres etapas:

- 1) **Acercamiento:** Una o dos semanas antes del evento el ilustrador y el viejito deben tener un primer acercamiento, en la reunión la institución Quito Eterno asignará el tópico al protagonista, y se practicará cómo será el relato y la ilustración, aquí se definirá que tan rápido debe ser contada la historia, y el tiempo en que puede ser ilustrada la misma, también se definirá que número de ilustraciones se hará y si las ilustraciones deben realizarse en un solo fondo si es necesario generar un personaje, si la historia debe ser como un todo, o por secciones.
- 2) **Evento:** Quito Eterno trabaja con recorridos en buses turísticos de dos pisos, como parte del recorrido quieren implementar los relatos en vivo, es decir ingresan a sitios históricos en este caso El antiguo Hospital Militar, el recorrido es guiado por un personaje y se complementará con el relato de un antiguo habitante de la Ronda, a la vez su relato cobra vida con bocetos en vivo, tiempo estimado. 10min como mínimo y 20 min como máximo. Se dispuso como horas de 19:00 a 21:00 dado que se trabaja con dos grupos o dos recorridos uno que llega a las 19:15 y el siguiente a las 20:15.
- 3) **Post evento.-** Uno de los alcances del proyecto es registrar en audio y video las historias y las ilustraciones para hacer una publicación de esta serie de eventos. De acuerdo a los resultados del primer evento se realizarán modificaciones en el diseño, al igual que se dispondrá de contratar al ilustrador en caso de estar interesado.

b) Verificación de la actividad entre el narrador y el ilustrador.

ACERCAMIENTO:

El martes 16 de abril del 2013, se realizó el primer encuentro con el ilustrador y el narrador Carlos Gordillo, antiguo habitante del barrio La Ronda, había colaborado previamente con Quito Eterno. Durante el encuentro se determinó que la actividad durará de 15 – 20 min, se definieron cuatro temas a tratarse y uno tentativo:

- Descripción física de la Ronda.
- Que negocios había en la Ronda.
- Personajes del barrio (Vagos).
- 31 de diciembre
- Tentativamente juegos tradicionales.

(Para ver fotografías de la reunión y leer el relato contado Ver ANEXO 7).



Las flechas rojas manifiestan los puntos de incomodidad, refuerzan los requerimientos previamente estudiados, en el caso de la foto de la derecha el narrador necesitó un lugar para su chaqueta dado que mientras transcurría el relato está al caer se le interrumpía, se necesitaba espacio para el vaso con agua, el narrador después de hablar 10 min se notaba la sequedad de su garganta se recomienda que el diseño permita que el vaso esté a su alcance debido a que en este caso se derramó el agua al tomar el vaso durante el transcurso de relato, también se notó la necesidad de un mejor espaldar para la mejor postura del usuario, en la imagen de la izquierda se ve la clara necesidad de un apoyo corporal que corrija la postura, al igual que apoyos para la laptop, la Tablet, y el referente gráfico.

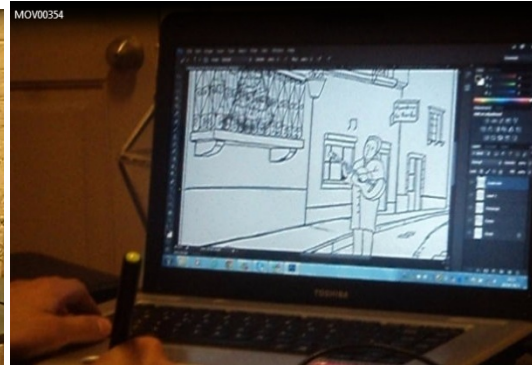
• APOORTE AL PROYECTO

El primer encuentro permitió practicar la combinación del relato y la ilustración en vivo, se determinó los escenarios que se utilizarían, y se concluyó por cuestiones de tiempo tener previamente realizado los bocetos de los fondos de tal manera que en la actividad se anime los personajes y se tenga ya una base.

Como parte adicional se hizo un estudio de campo, después de visitar la Ronda junto con el narrador, el ilustrador tuvo una idea más clara de la arquitectura de la historia y las vivencias.

El aporte directo fue en los requerimientos de diseño, se debe dar espacio a las pertenencias del narrador, espacio para el micrófono, para el vaso con agua y mejorar el espaldar, en el caso del ilustrador necesita no solo un apoyo corporal sino un apoyo para sus herramientas de trabajo en este caso la tableta de dibujo y la laptop.

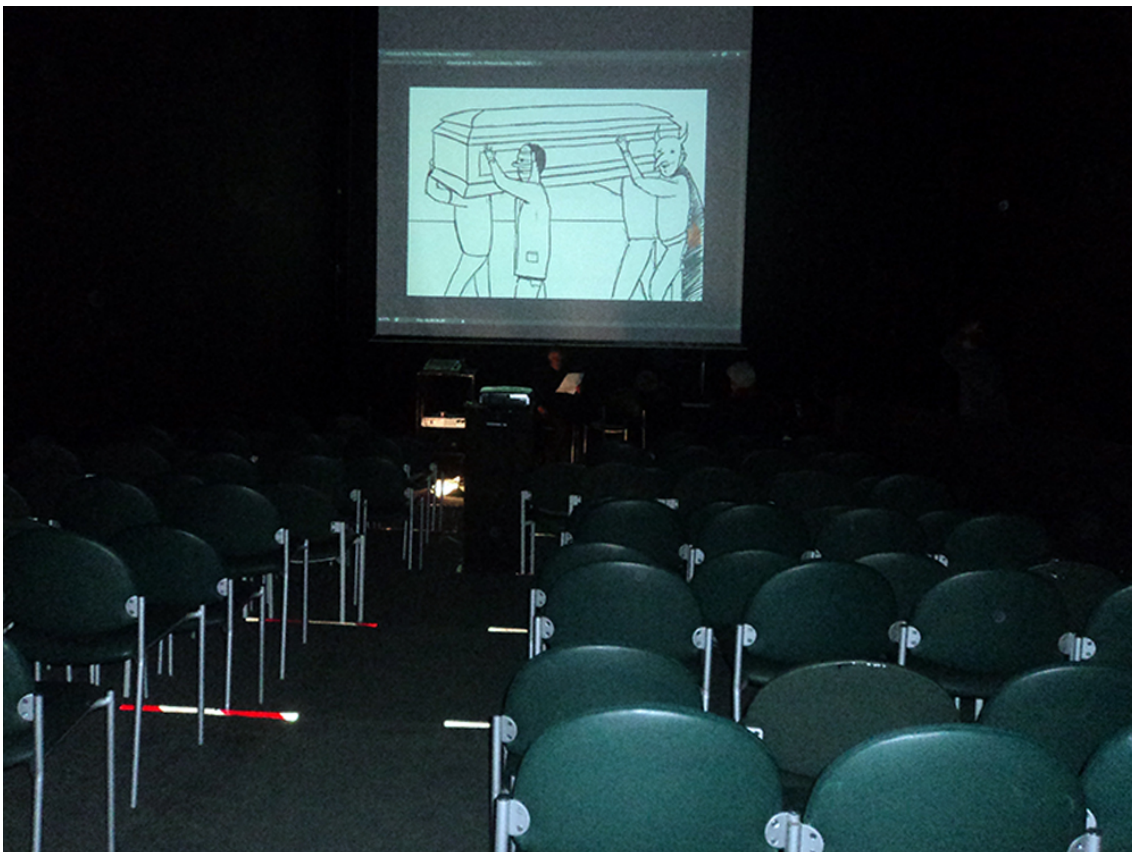
El día Martes 23 de Abril del 2013, se realizó el segundo encuentro con el ilustrador y el narrador, para esta vez ya trajo definido los primeros bocetos a utilizarse, se puso énfasis en la ubicación de los personajes, y se determinó que sería necesario de una tercera persona la misma que ayude al adulto mayor a direccionar su historia, de acuerdo a la temática preestablecida y al tiempo que se definió la actividad.



• APORTE AL PROYECTO

Ubicación: Dado que la ilustración en vivo llamaba mucho la atención del adulto mayor, se dispuso ubicarlo frente a frente de tal manera que el ilustrador podía ver las reacciones del narrador pero el narrador no interrumpía la historia ni cambiaba el ritmo de la misma al ver los bocetos en vivo.

El jueves 25 de abril del 2013, se realizó la simulación en el lugar, esto sirvió para tener una idea clara de las medidas de los equipos, del espacio a utilizarse, la ubicación de las personas, la coordinación de la iluminación tanto para ilustrador como para la persona de la tercera edad.



EVENTO (Comprobación de la actividad):

Quito Eterno trabaja con recorridos en buses turísticos de dos pisos, como parte del recorrido quieren implementar la propuesta de este tfc, que trata sobre relatos en vivo, es decir ingresan a sitios históricos en este caso El antiguo Hospital Militar, el recorrido es guiado por un personaje y se complementará con el relato de un antiguo habitante de la Ronda, a la vez su relato cobra vida con bocetos en vivo, tiempo estimado. 10min como mínimo y 20 min como máximo. Se dispuso como horas de 19:00 a 21:00 dado que se trabaja con dos grupos o dos recorridos uno que llega a las 19:15 y el siguiente a las 20:15.

- 5.3.3 En la etapa de verificación se realizó una comprobación en cuánto al interface del usuario con el servicio y la actividad, para comprobar si las ilustraciones apoyan al proceso de aprendizaje, se manejó el método del paseo cognitivo en el cual se plantea una técnica de revisión, donde el usuario simula la actividad, como si estuvieran trabajando a través de las tareas que realizan, se controla cada paso que ha de realizar el usuario: callejones sin salida, ubicación de actividades.



(Fotografías y publicidad del evento ANEXO 8)

Objetivos:

Dado que cada objetivo planteado requiere acciones de carácter físico y cognitivo que debe ser satisfecho por un objeto, se evaluará que tan eficiente fueron los objetos utilizados:

El evento programado debía validar las siguientes teorías para esta tfc:

- En cuanto al servicio: Plantear una actividad visual como recurso que refuerce la historia contada, tomando en cuenta el previo análisis de los procesos lúdicos de adultos y niños. (Véase pág.41)
- Aprobar el uso y manejo de las Tics como interface entre dos generaciones, esto es en respuesta a la problemática planteada previamente donde las nuevas tecnologías perjudican a la práctica vivencial y al relato en la actualidad. (Véase pág.43)
- Demostrar si el tiempo de relato es factible para ilustrarlo en vivo, esto es en respuesta a la búsqueda de otros métodos de registrar la memoria oral.
- Dar énfasis al protagonista, en este caso la persona de tercera edad, como aporte a su bienestar y desarrollo. (Véase pág.64)
- Confrontar el sistema con un grupo, principalmente el objetivo era con niños de 8 a 11 años, sin embargo la institución decidió hacer el evento con un grupo más amplio.

Descripción:

El evento se llevó a cabo el día sábado 27 de Abril del 2013, en el auditorio del Centro de Arte Contemporáneo antiguo hospital militar, se recibieron dos grupos de personas, los mismos que después de recorrer y conocer el Antiguo Hospital entraron al auditorio y fueron participantes de un relato con ilustraciones en vivo, la actividad permitió obtener un modelo fijo para las actividades siguientes.



Resultados:

- En cuanto al servicio: La actividad planteada tuvo acogida, se realizaron campañas publicitarias una semana antes y asistieron alrededor de 70 personas, la respuesta del público durante el relato fue positiva, las personas se mantuvieron atentas, he incluso realizaron preguntas, demostrando que motivar a la imaginación mediante historias y relatos, es parte de un proceso lúdico que impacta a niños y adultos.
- El manejo de las Tics como interface entre dos generaciones, fue favorable, al inicio era extraño para la persona de la tercera edad sin embargo el encuentro previo a la presentación le hizo familiarizarse y aceptarlo como un medio de difusión, del lado del público fue bien visto, como “un uso novedoso para contar historias”.
- Demostrar si el tiempo de relato es factible para ilustrarlo en vivo: se concluyó que el tiempo de relato y dibujo va ligado directamente a la habilidad y experiencia de la persona que ilustra en vivo, por ser primera prueba se tuvo que adaptar la velocidad, haciendo una exposición mixta, entre bocetos hechos previamente, como en este caso el fondo de la ronda y personajes ilustrados en ese momento, en cuanto al espacio de trabajo del ilustrador se debe recalcar que necesitó varias cosas, como iluminación y espacio adecuado para la Tableta de dibujo.
- Dar énfasis al protagonista, el narrador, al igual que se mencionó en el análisis psicológico para las personas de tercera edad ver los cambios en su entorno y experimentar la muerte de seres queridos los deja llenos de nostalgia, pero al transmitir sus historias los llena de un sentimiento de satisfacción según menciona Don Carlos Gordillo.
- Confrontar el sistema con un grupo, principalmente el objetivo era con niños de 8 a 11 años, sin embargo la institución decidió hacer el evento con un grupo más amplio, el evento llamó la atención de todas las edades incluyendo adultos, los niños demostraron interés, esto se comprobó a través de preguntas al final las mismas que fueron premiadas con “Zumbambicos”, juego tradicional hecho en base de tillos de colas.





POST EVENTO:

- Uno de los alcances del proyecto es registrar en audio y video las historias y las ilustraciones para hacer una publicación de esta serie de eventos.
- Se realizaron algunos cambios en los diseños originales tomando en cuenta las acciones y reacciones de las personas durante las pruebas.
- Se seguirán haciendo reuniones de evaluación para mejorar la actividad.
- A futuro se manifestó la idea de tenerlo como un servicio fijo de Quito Eterno.

CAPÍTULO VI

El trabajo se fundamenta en una investigación en los siguientes ejes:

1. Planteamiento estratégico del proyecto a través del análisis exhaustivo de los usuarios y actores del mismo.
2. Diseño de la actividad como eje y fundamento del proyecto, más allá del producto, haciendo así un acercamiento al diseño de servicios.
3. Complemento del proyecto a través del diseño de productos que sustentan la actividad y son coherentes con los usuarios del proyecto

Como consecuencia a continuación se plantea la respuesta tangible e intangible desde el diseño.

6 RESULTADOS:

6.1 ACTIVIDAD:



ETAPA DE RECOLECCIÓN ITINERANTE:

Quito Eterno realiza Tours llamados “Rutas de la leyenda” todos los días sábados en la noche a partir de las 18:30 pm, durante todo el año reciben grupos de personas para luego visitar distintas casas y lugares patrimoniales, al llegar a estos sitios son guiados por un personaje de la época, junto con el trabajo de vinculación de este TFC para reforzar el tour se propuso a Quito Eterno incorporar a esta actividad, historias de personas que vivieron en esas casas o visitaron aquellos sitios las mismas que serían registradas en audio y video junto con ilustraciones en vivo.

En esta etapa de recolección de historias, el mobiliario que soporta la actividad propuesta puede variar, a continuación se describe las constantes y las variables de soportes para la actividad:

- 1.- Se requiere de un proyector o una pantalla, que transmita en grande el trabajo gráfico del ilustrador.
- 2.- Se recomienda que el soporte de la persona de tercera edad y del ilustrador sea un constante, sin embargo podría variar de acuerdo al lugar y tiempo estimado, para organizar la actividad previamente, esto varía dado que varios de los espacios patrimoniales cuentan con sus propias salas o auditorios que podrían utilizarse como en el caso de la comprobación que se realizó previamente.
- 3.- En esta etapa las personas que reciben el mensaje pueden variar, dado que Quito Eterno recibe tours de grupos familiares, de todas las edades.

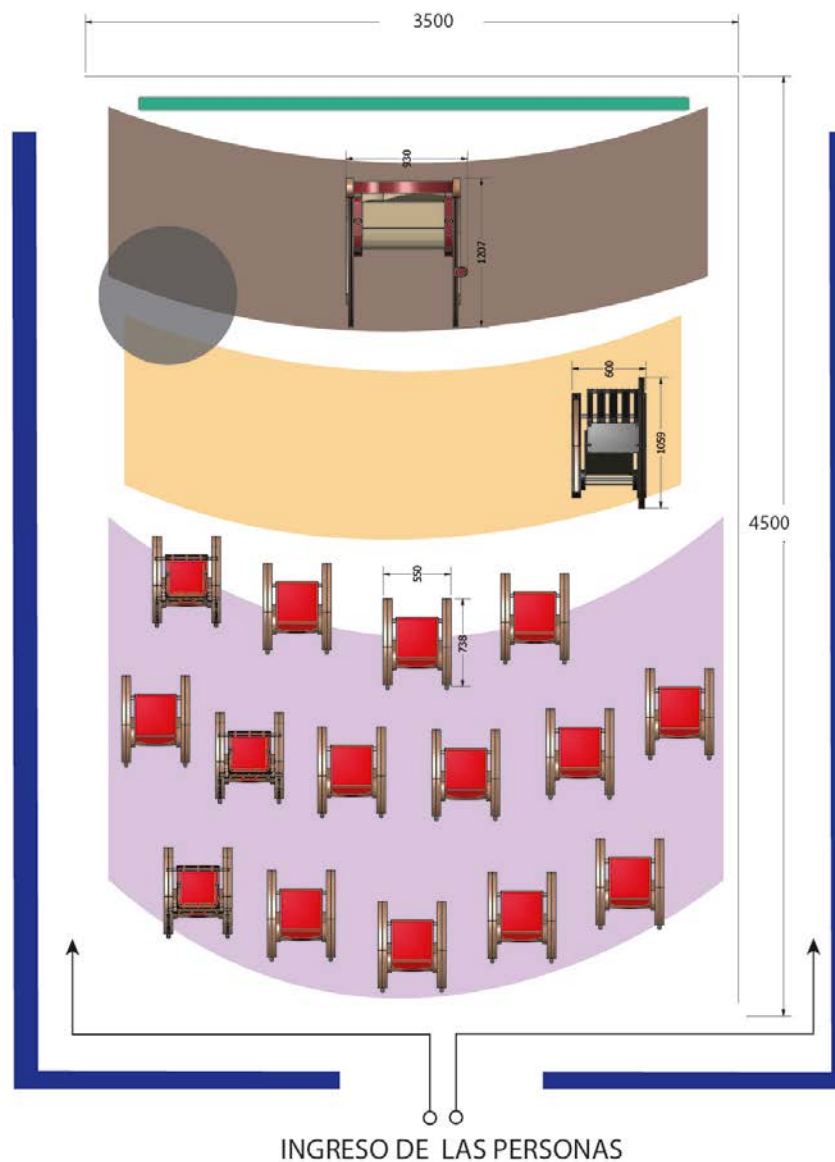
ETAPA DE RECOLECCIÓN Y EXPOSICIÓN FIJA:

Un proyecto a largo alcance que propone Quito Eterno es la construcción de la casa de la memoria, para esta etapa se conserva la actividad propuesta anteriormente, la diferencia es que esta es una actividad fija por lo tanto en esta sala si pueden ir los tres soportes establecidos, tomando en cuenta que lo que se busca es generar un ambiente lúdico de aprendizaje, es decir no solo que las personas escuchen la historia sino que por medio de incentivos morfológicos, y comodidad en el espacio tengan una mejor pregnancia de las historias contadas, una variación para esta actividad es que pueda tener un área permanente de exposición fotográfica del “Quito antiguo al Quito actual”, también un área de impresión donde las personas puedan recibir las ilustraciones impresas de la historia contada y las puedan colorear.

Los resultados de la etapa de recolección itinerante pueden ser expuestos en este mismo salón.

Esquema de la actividad:

Este esquema hace relación al probable espacio a utilizarse para la actividad/mobiliario, se propone en un espacio mínimo de 3500 mm x 4500 mm, se propone entre 15 – 20 niños la exposición, sin embargo se debe tomar en cuenta que el lugar donde será situada la casa de la memoria oral es en una antigua casa del centro histórico, por lo cual disponen de espacios amplios.



Áreas	
● Persona tercera edad	● Espacio proyección
● Persona: ilustrador/ infocus	● Espacio de exposición fotográfica
● 15 niños	● Espacio de impresión

Es importante mencionar que al final de este TFC el proyecto aún estaba en comprobaciones, la actividad quedó a disposición de Quito Eterno, los mismos que la implementarán en sus recorridos de “Rutas Nocturnas” y “Noches Patrimoniales”, se presentó el esquema tanto de la actividad como del mobiliario a realizarse a futuro dentro de la Casa de la memoria oral, se recomienda para la siguiente etapa seguir trabajando dentro del espacio para continuar generando un ambiente de aprendizaje, Quito Eterno busca crear en este espacio, funciones tipo espectáculo.

6.1.1 **SECUENCIA DE USO / POSTURAS Y TIEMPO DE ACTIVIDAD**

NIÑOS:

- 1.- Ingresa el usuario.
- 2.- Toma asiento y se acomoda, adquiere una postura sedente.
- 3.- Comienza a balancearse y reconoce al soporte.
- 4.- Comienza la actividad tiempo estimado 12min – 20min, la actividad consiste en escuchar al adulto mayor narrar un breve relato, mientras se visualiza un dibujo en vivo proyectado en grande.

TERCERA EDAD:

- 1.- Ingresa el usuario.
- 2.- Toma asiento y deja sus pertenencias, se acomoda y adquiere una postura sedente.
- 3.- Se recomienda tener cerca un vaso con agua por si lo necesita, y estímulos visuales o auditivos para comenzar su historia.
- 4.- Comienza la actividad tiempo estimado 12min – 20min, la actividad consiste en escuchar relatar una historia delimitada, mientras sus palabras son registradas gráficamente en vivo por un ilustrados y a su vez proyectadas para los niños.
- 5.- Si la persona de tercera edad requiere el uso de silla de ruedas se puede desplazar el asiento hacia atrás para permitir el ingreso de la silla sin perder el espaldar que le da jerarquía al objeto.

Ilustrador:

- 1.- Ingresa el usuario.
- 2.- Toma asiento y se acomoda, adquiere una postura sedente.
- 3.- Apoya sus elementos de trabajo.
- 4.- Comienza la actividad tiempo estimado 12min – 20min, la actividad consiste en escuchar al adulto mayor narrar un breve relato, mientras dibuja a velocidad la historia relatada para que los niños vean.
- 5.- Imprime y entrega las ilustraciones a los niños para que lo coloreen.

6.2 DESCRIPCIÓN POR ESTACIÓN:



6.2.1 Descripción general actividad niños/as:

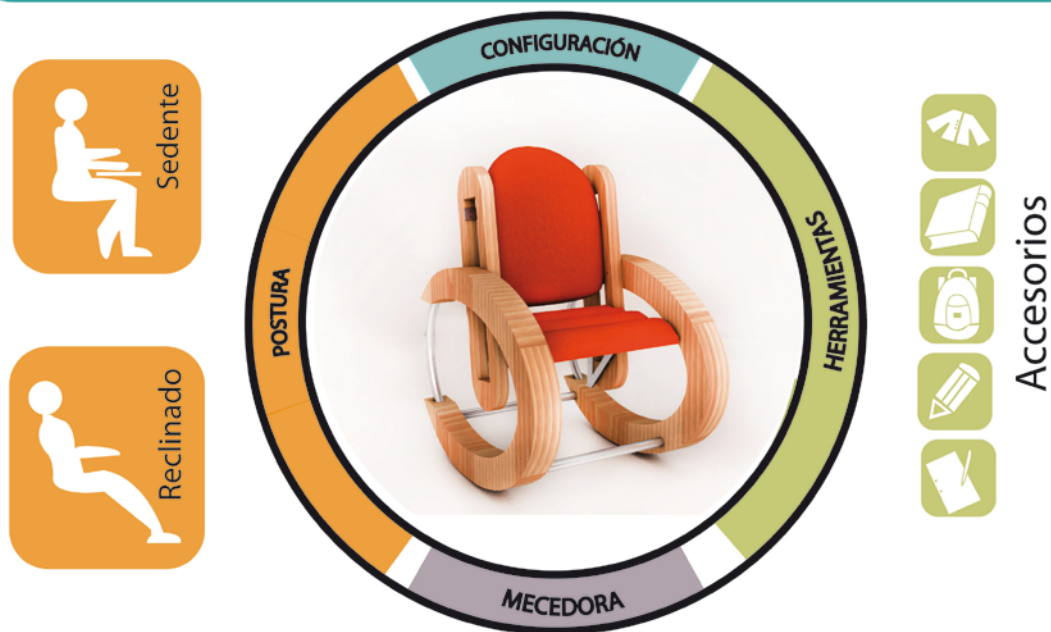
Este elemento soporta la actividad de atención del usuario durante un tiempo estimado de 15 min, el usuario debe escuchar el relato contado por una persona de la tercera edad mientras observa el dibujo en vivo de una ilustración sobre la historia contada

DESCRIPCIÓN

Muelle: Es un movimiento oscilatorio, en este caso las bases arqueadas del soporte permiten un movimiento periódico con respecto a la posición de equilibrio del mismo.

Morfología: Se redondearon las aristas que están en contacto directo con el usuario para evitar ángulos muy punteados.

Cromática: Los colores primarios son los más concurridos dado que al inicio al ser humano se le dificulta diferenciar entre tonos, pero a medida que la edad del niño aumenta se incrementa su gusto por combinaciones cromáticas más complejas.



6.2.1.1 Propuesta de la configuración

CROMÁTICA:

Partiendo del concepto de discriminación cromática se quiere representar el hecho de la limitada capacidad del sistema visual humano durante sus primeros años e inicio de la infancia para diferenciar entre tonos de colores, por lo cual es recomendable manejar colores fuertes, entre ellos los colores primario y sus variaciones resultado de combinarlos entre sí. Al emplear colores vivos que connotan alegría y calidez, se

maneja el concepto del diseño emocional donde se busca afianzar la relación del usuario con el objeto, dado que durante la infancia los colores son características de primer impacto previo a explorar el objeto.

MORFOLOGÍA:

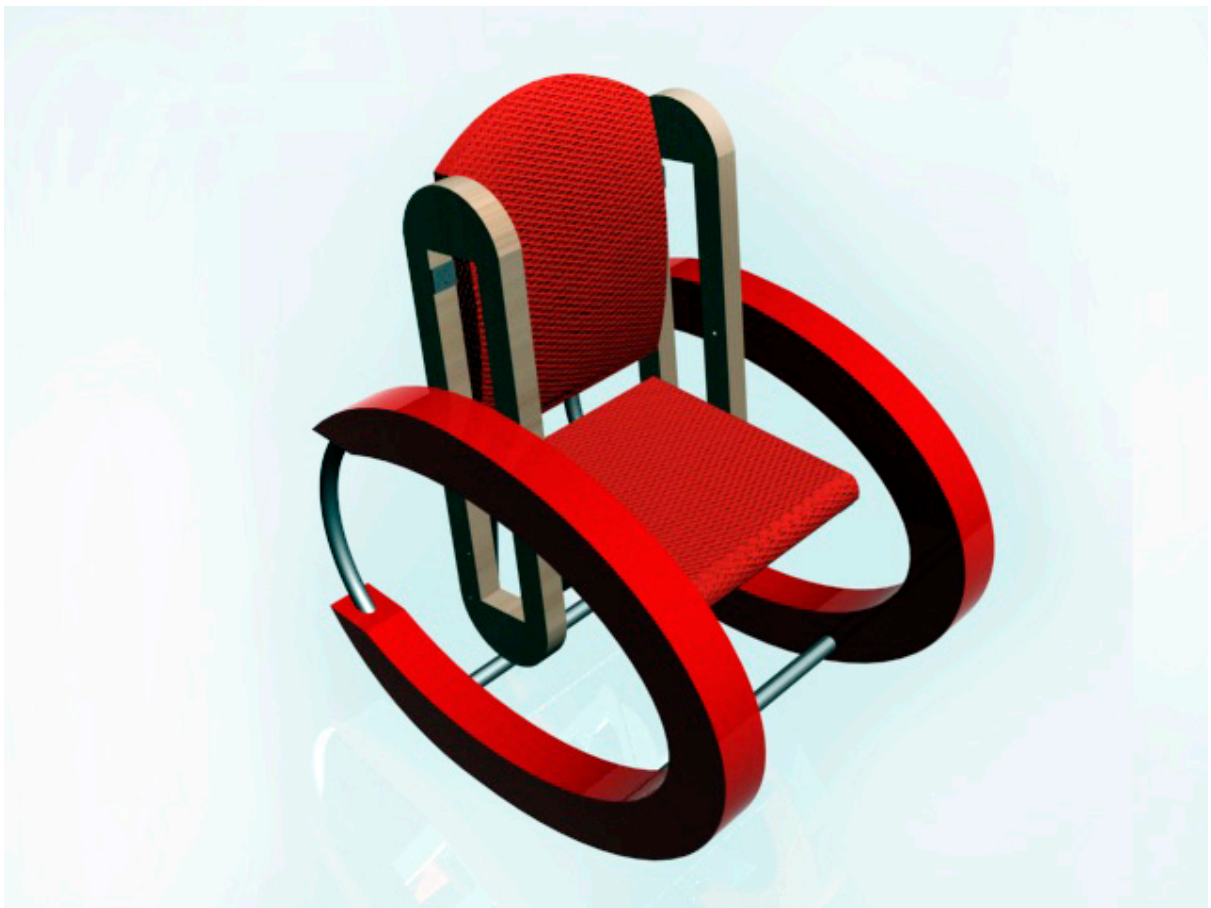
La morfología partió desde la actividad, después del análisis de uso, se necesitaba un punto de desfogue de energía del usuario, dado que el tiempo estimado por postura del infante oscila entre los 3min como mínimo a 8min, uno de los requerimientos era que dicho mobiliario debería dar una prestación no estática, por lo tanto como solución se planteó incorporar un movimiento oscilatorio constante como es el muelleo, el balanceo con un punto de equilibrio controlado, permite que el usuario tenga la opción de mecerse mientras escucha una historia, uno de los aportes al proyecto es que, este desfogue de energía aporta al aumento del tiempo de atención del niño.

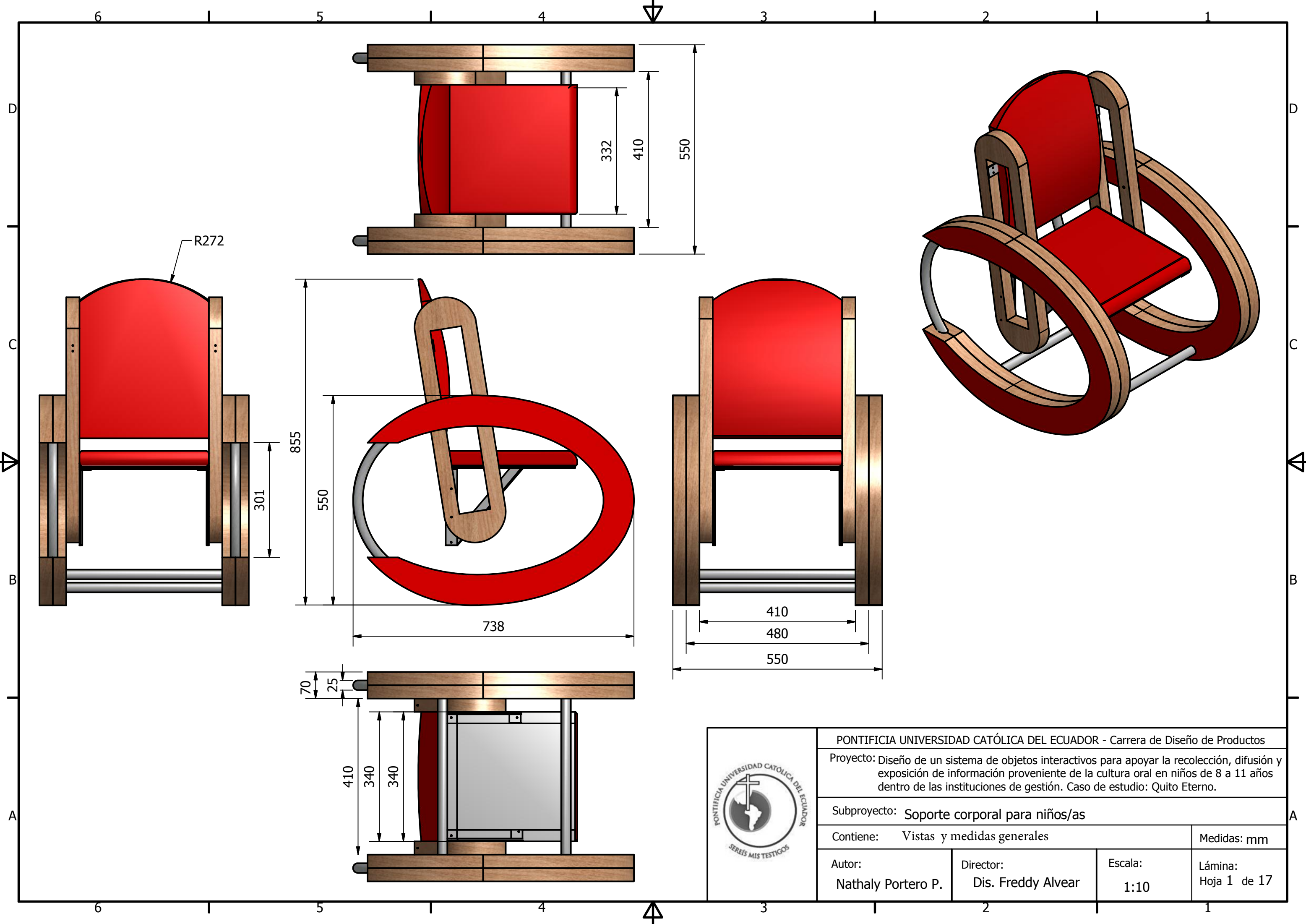
La proporción y la dimensión del soporte son factores que contribuyen a una mayor aceptación del usuario, no solo por el ámbito ergonómico sino que el niño se sentirá identificado con algo hecho para su medida.

6.2.1.2 Planos técnicos:

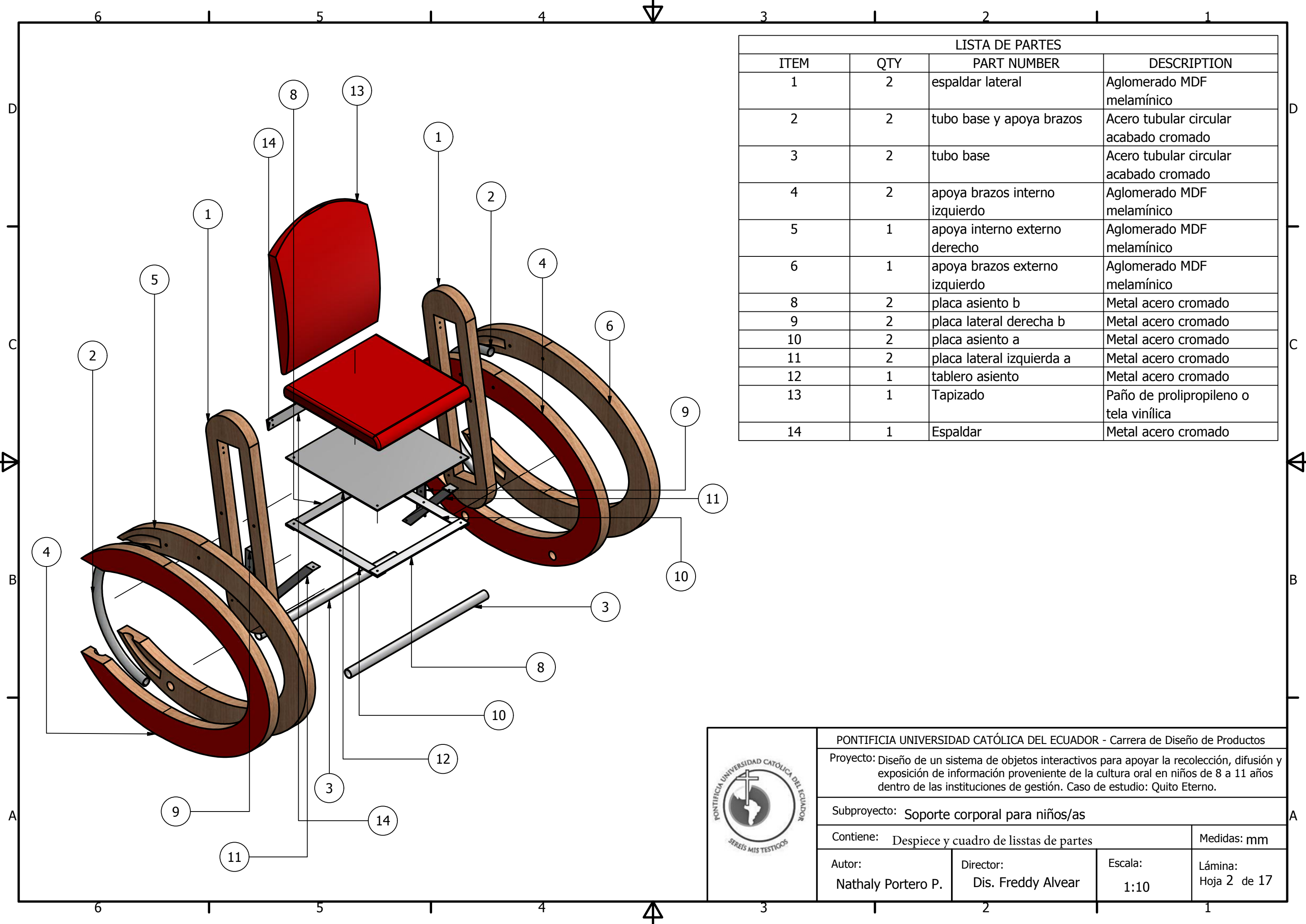
Son la representación gráfica de un objeto o una idea práctica. Esta representación se guía por normas fijas y preestablecidas para poder describir de forma exacta y clara, dimensiones, formas, características y la construcción de lo que se quiere reproducir, para dicho proyecto los planos fueron realizados con el programa de Autodesk/Inventor

SOPORTE NIÑOS/AS





PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Vistas y medidas generales			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 1 de 17



LISTA DE PARTES			
ITEM	QTY	PART NUMBER	DESCRIPTION
1	2	espaldar lateral	Aglomerado MDF melamínico
2	2	tubo base y apoya brazos	Acero tubular circular acabado cromado
3	2	tubo base	Acero tubular circular acabado cromado
4	2	apoya brazos interno izquierdo	Aglomerado MDF melamínico
5	1	apoya interno externo derecho	Aglomerado MDF melamínico
6	1	apoya brazos externo izquierdo	Aglomerado MDF melamínico
8	2	placa asiento b	Metal acero cromado
9	2	placa lateral derecha b	Metal acero cromado
10	2	placa asiento a	Metal acero cromado
11	2	placa lateral izquierda a	Metal acero cromado
12	1	tablero asiento	Metal acero cromado
13	1	Tapizado	Paño de prolipropileno o tela vinílica
14	1	Espaldar	Metal acero cromado



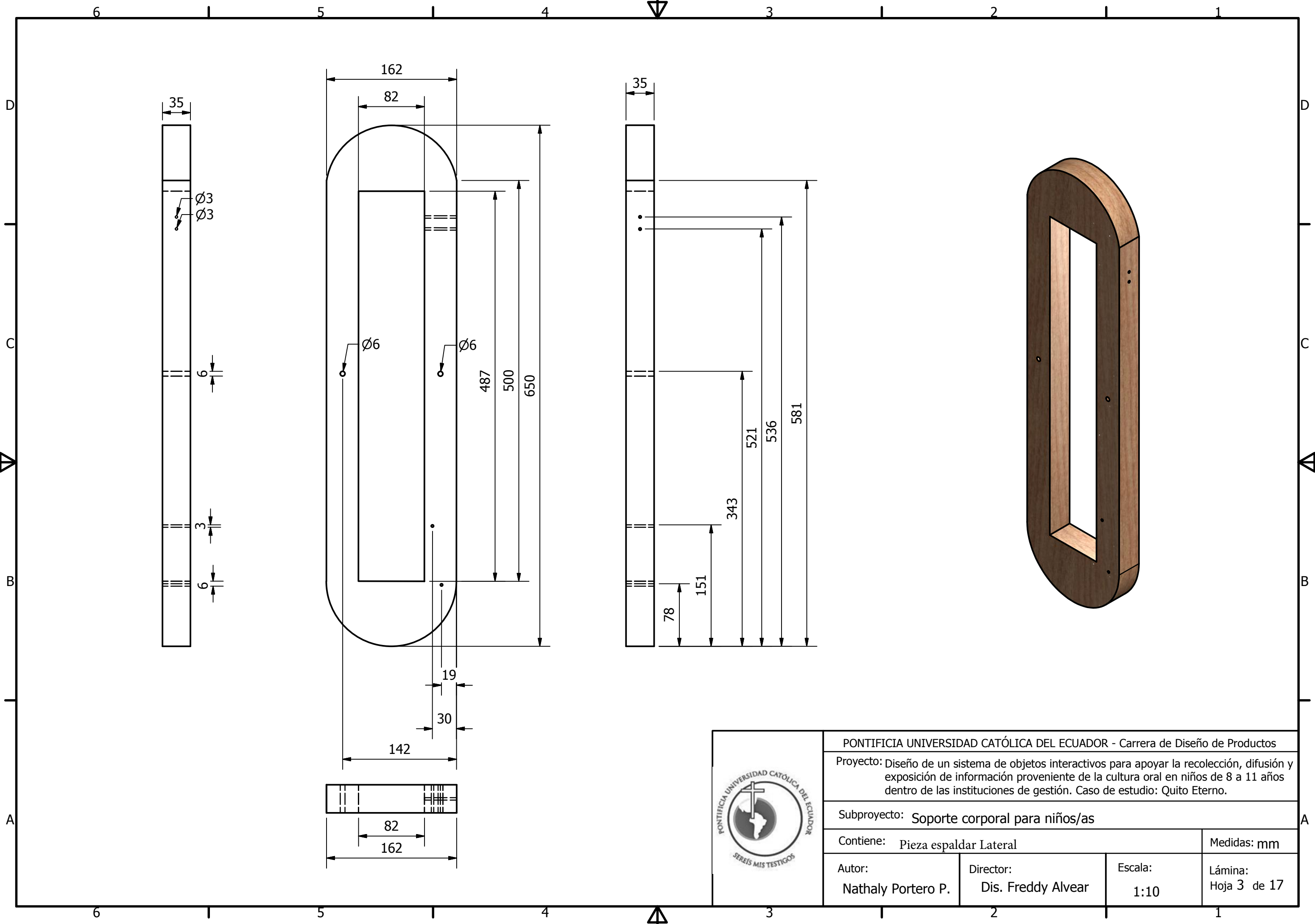
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos

Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.

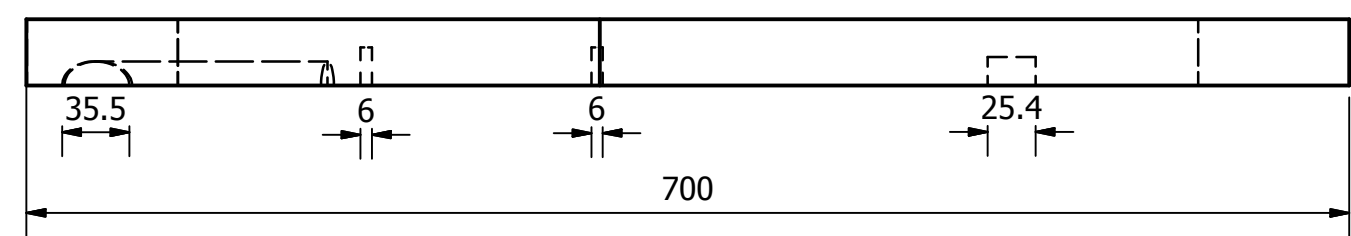
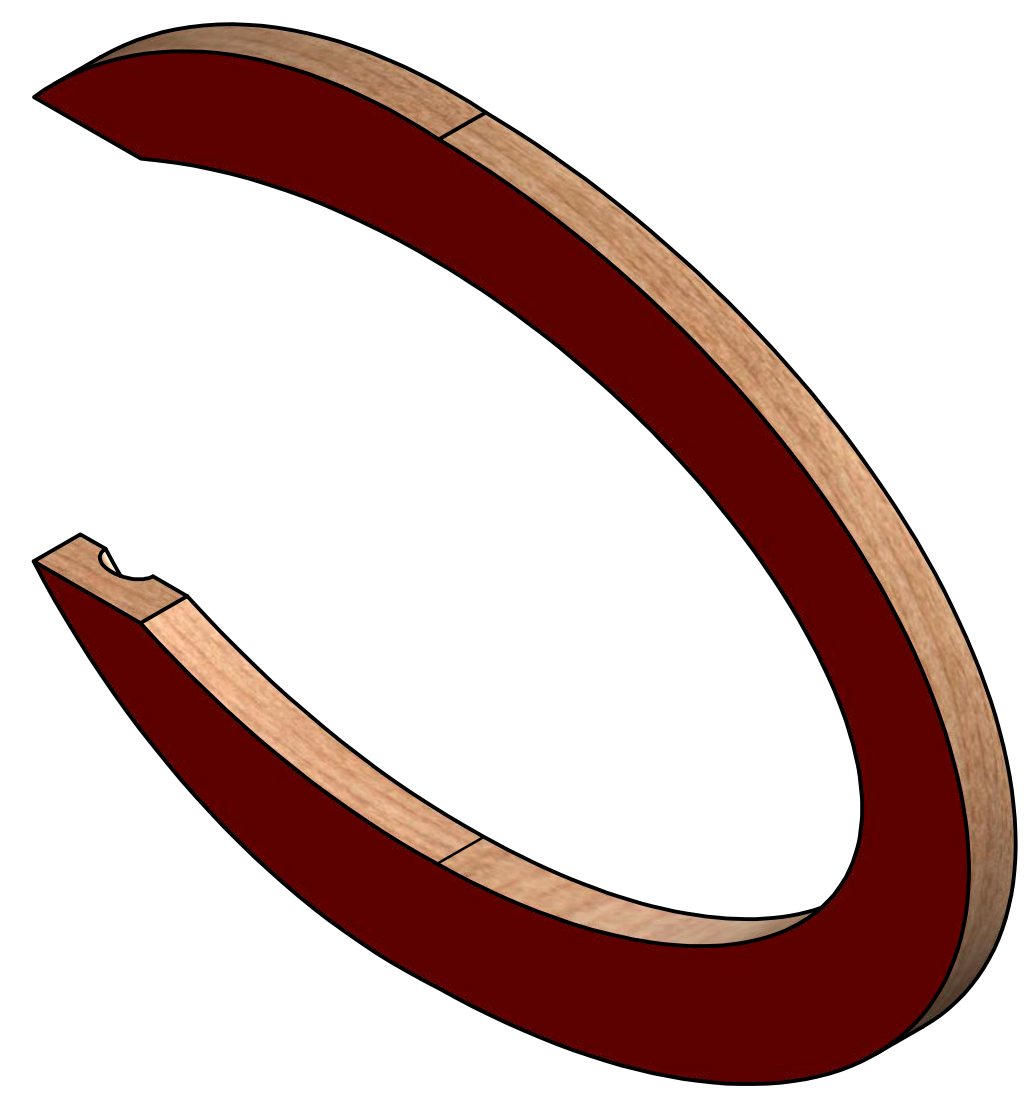
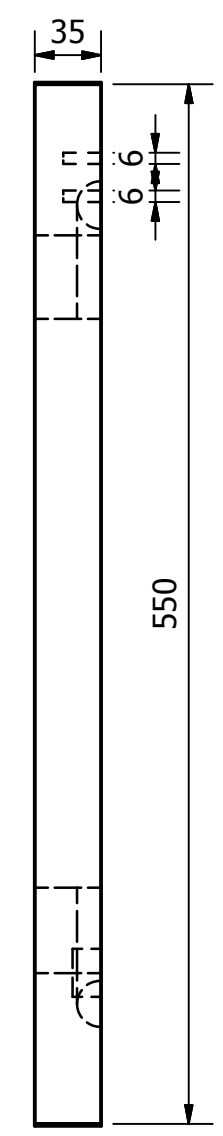
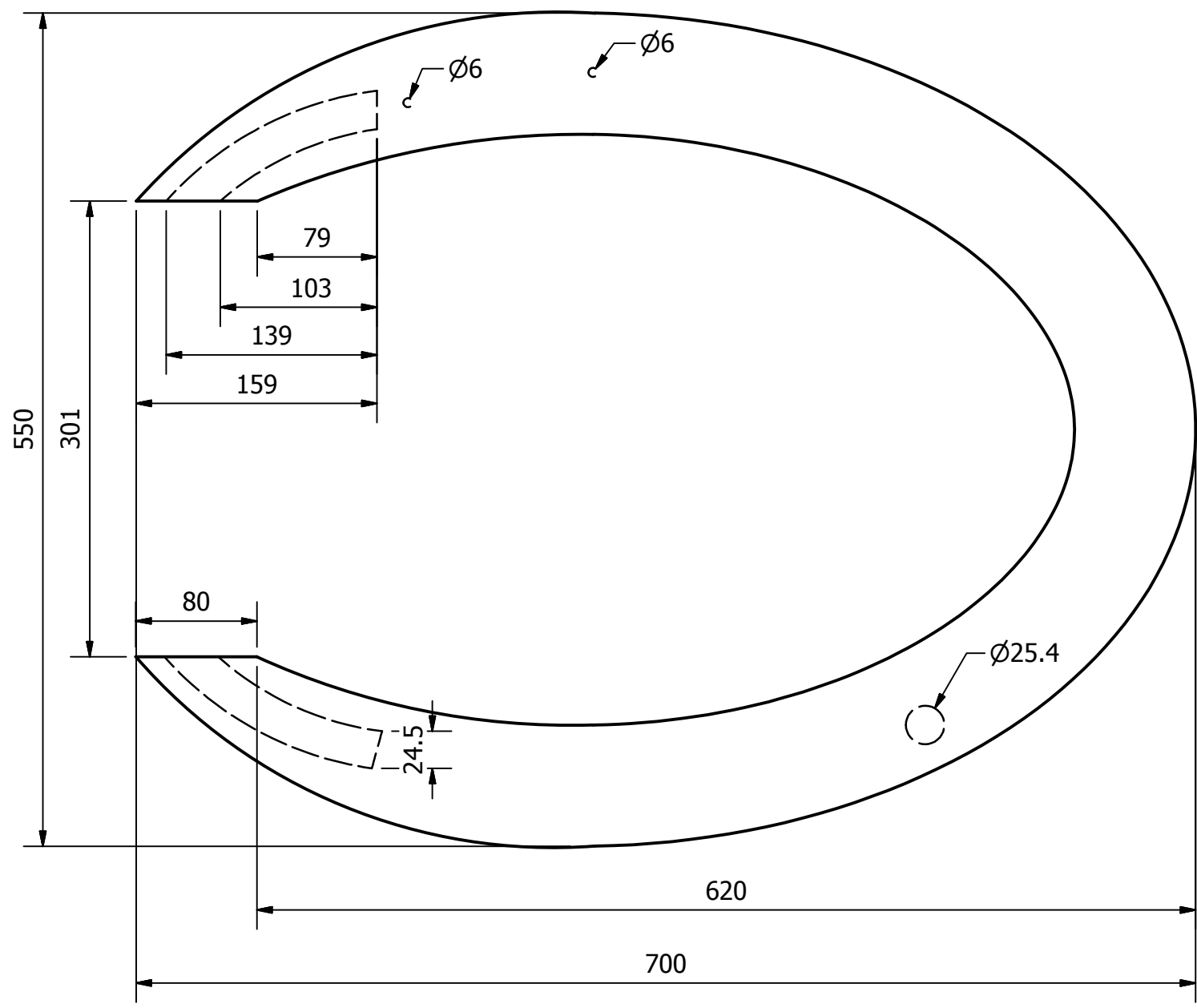
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as

Contiene: Despiece y cuadro de listas de partes Medidas: mm

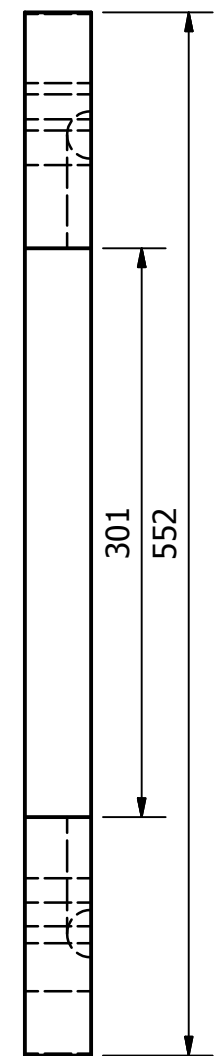
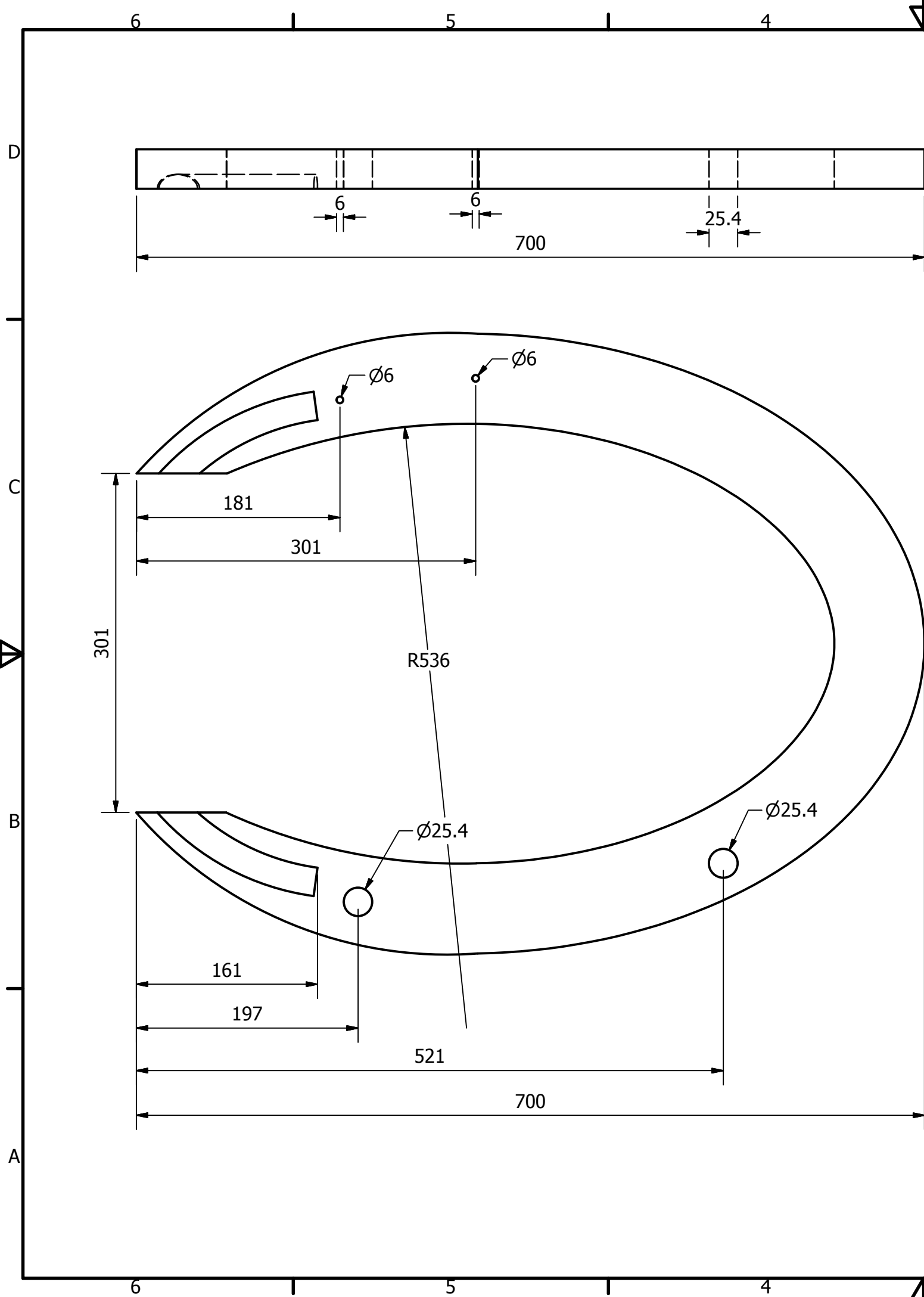
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 2 de 17
------------------------------	---------------------------------	-----------------	-------------------------



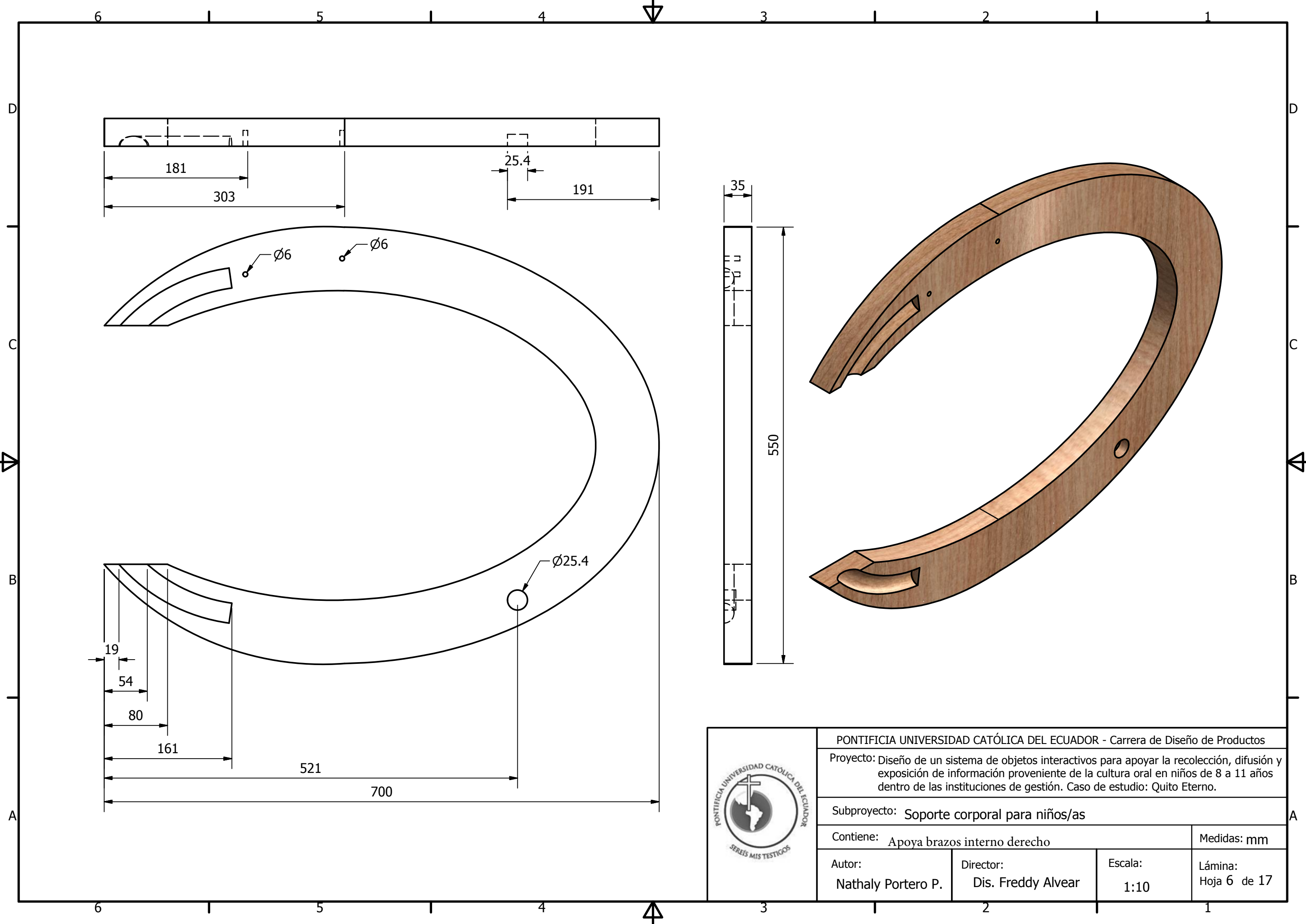
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza espaldar Lateral			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 3 de 17



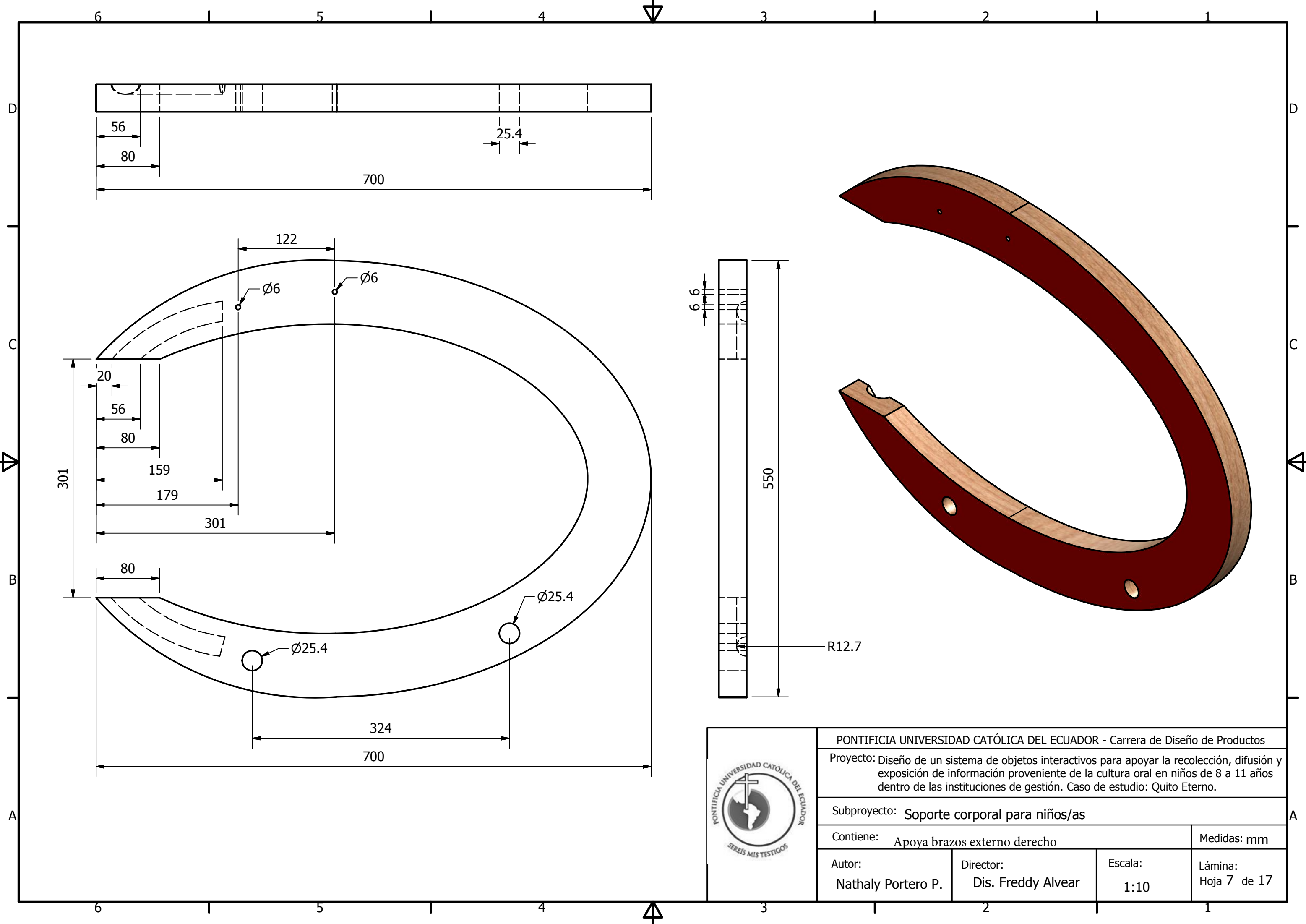
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza Apoya brazos interno izquierdo			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 4 de 17



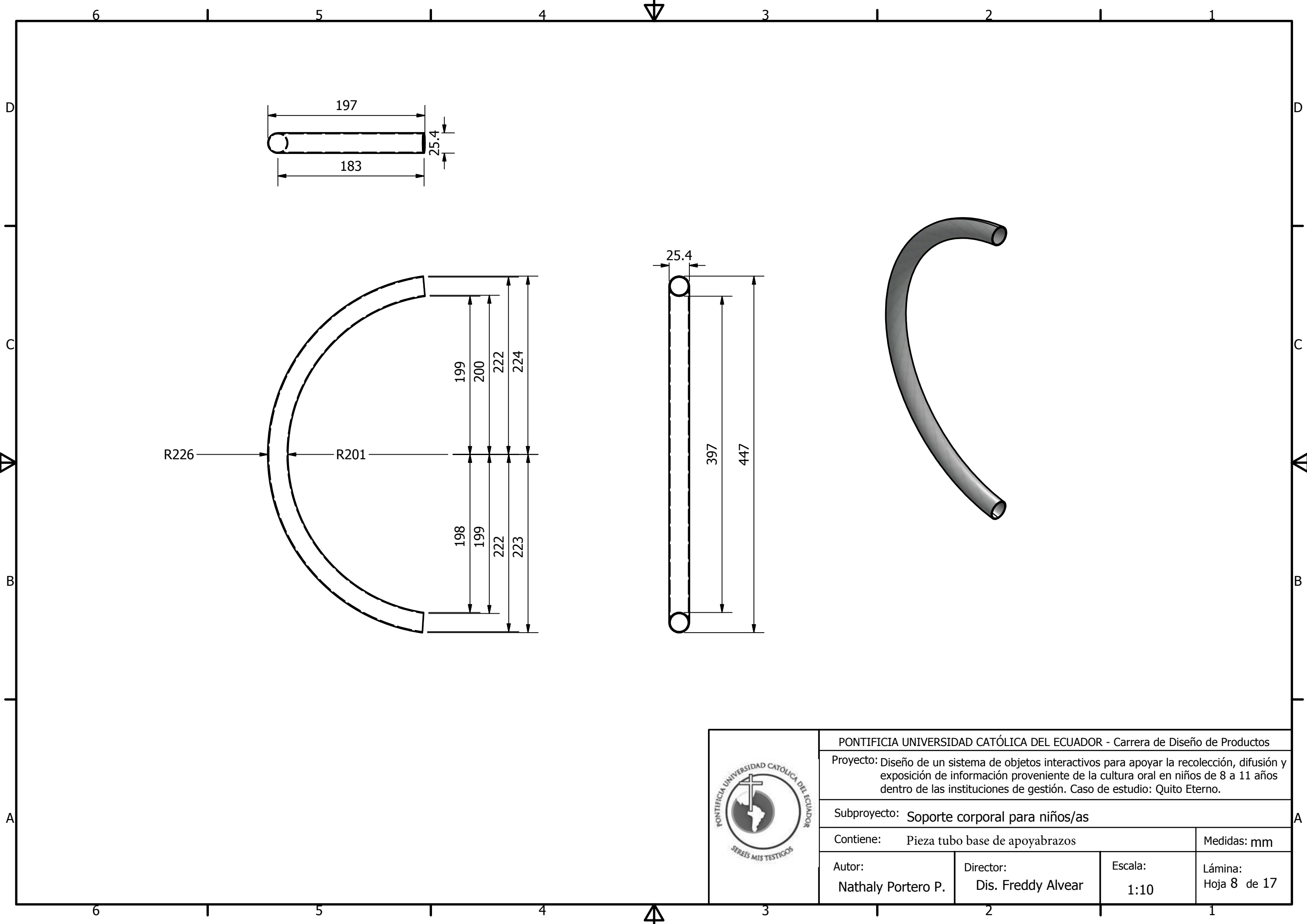
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Apoya brazos externo izquierdo			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 5 de 17



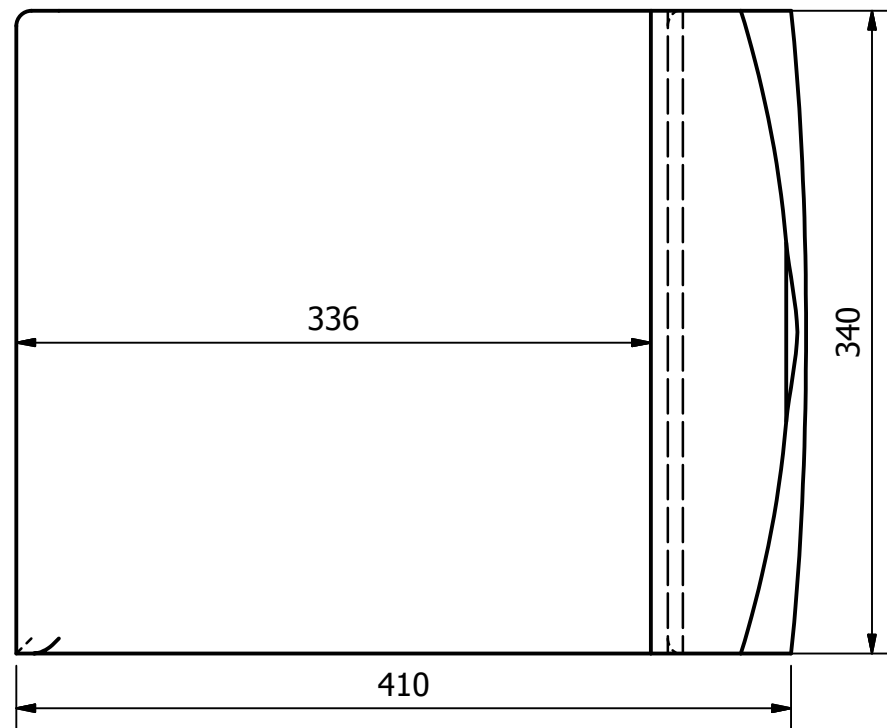
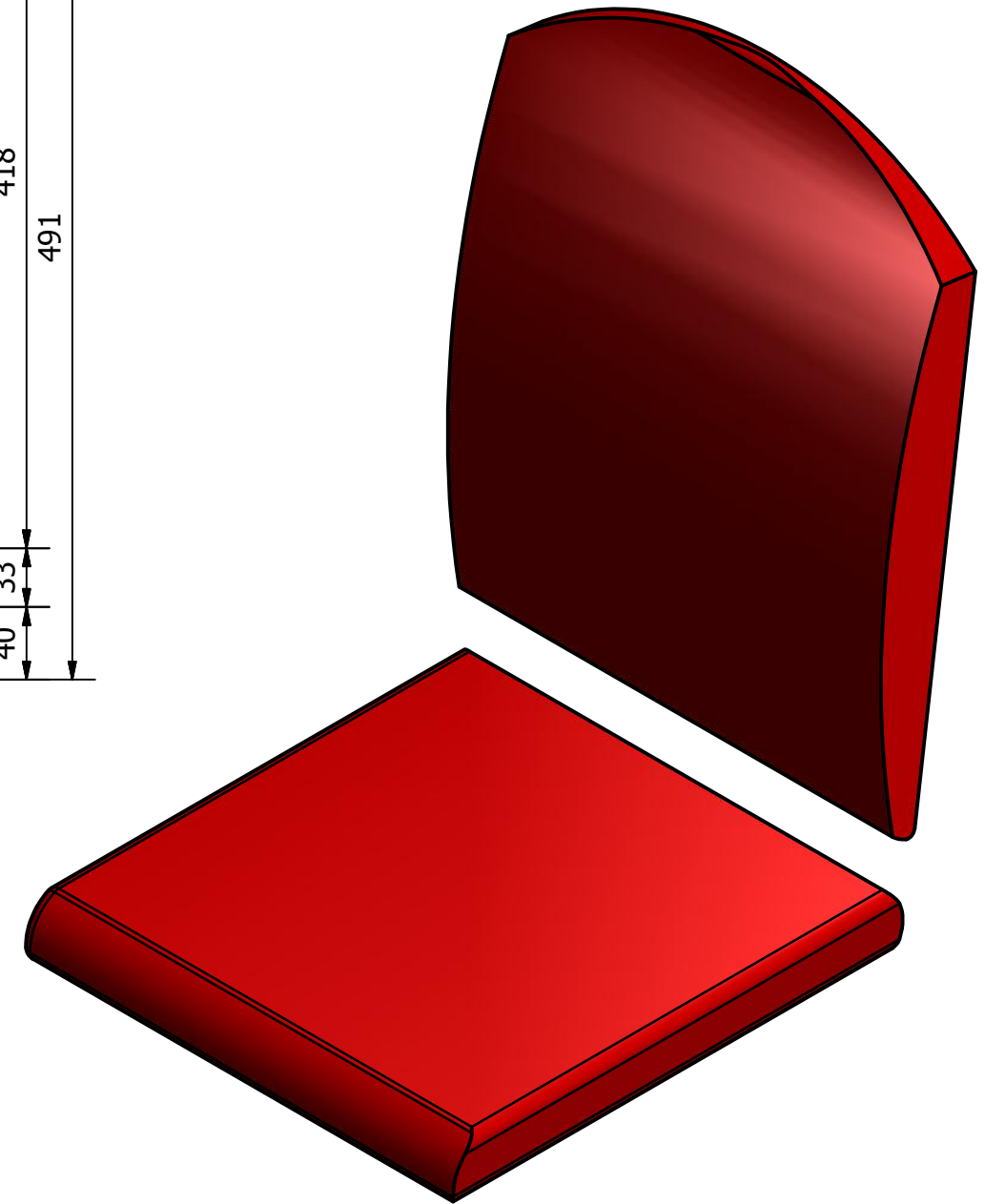
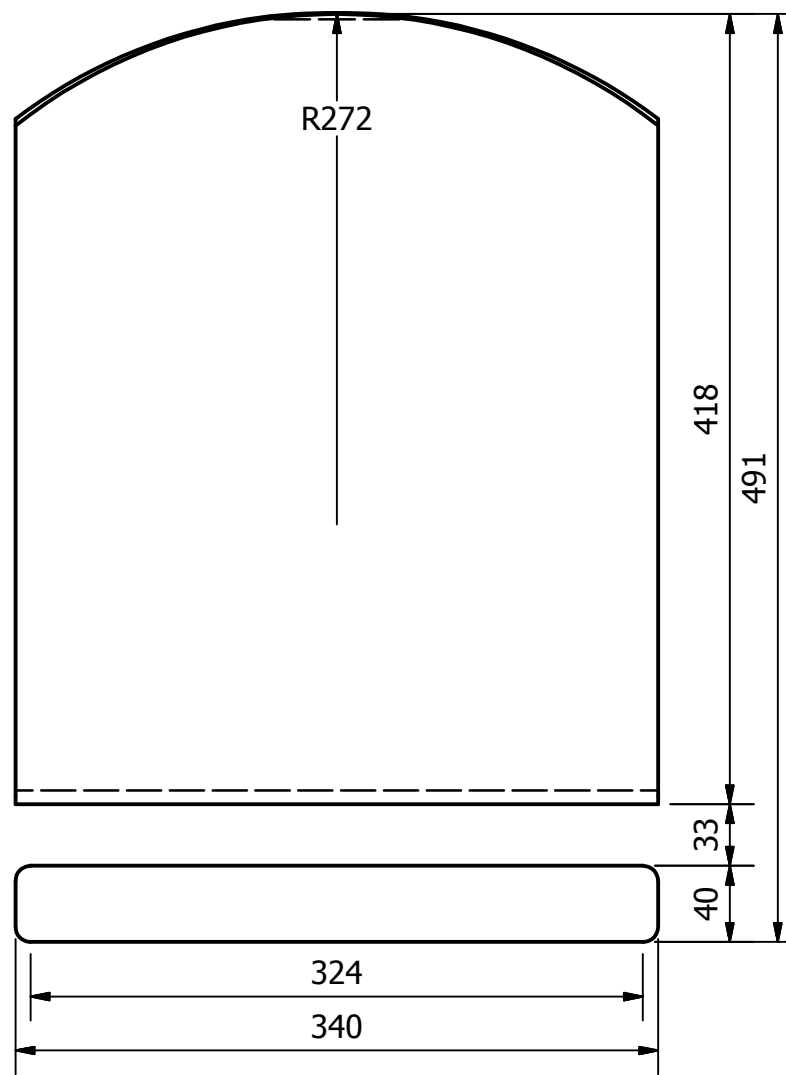
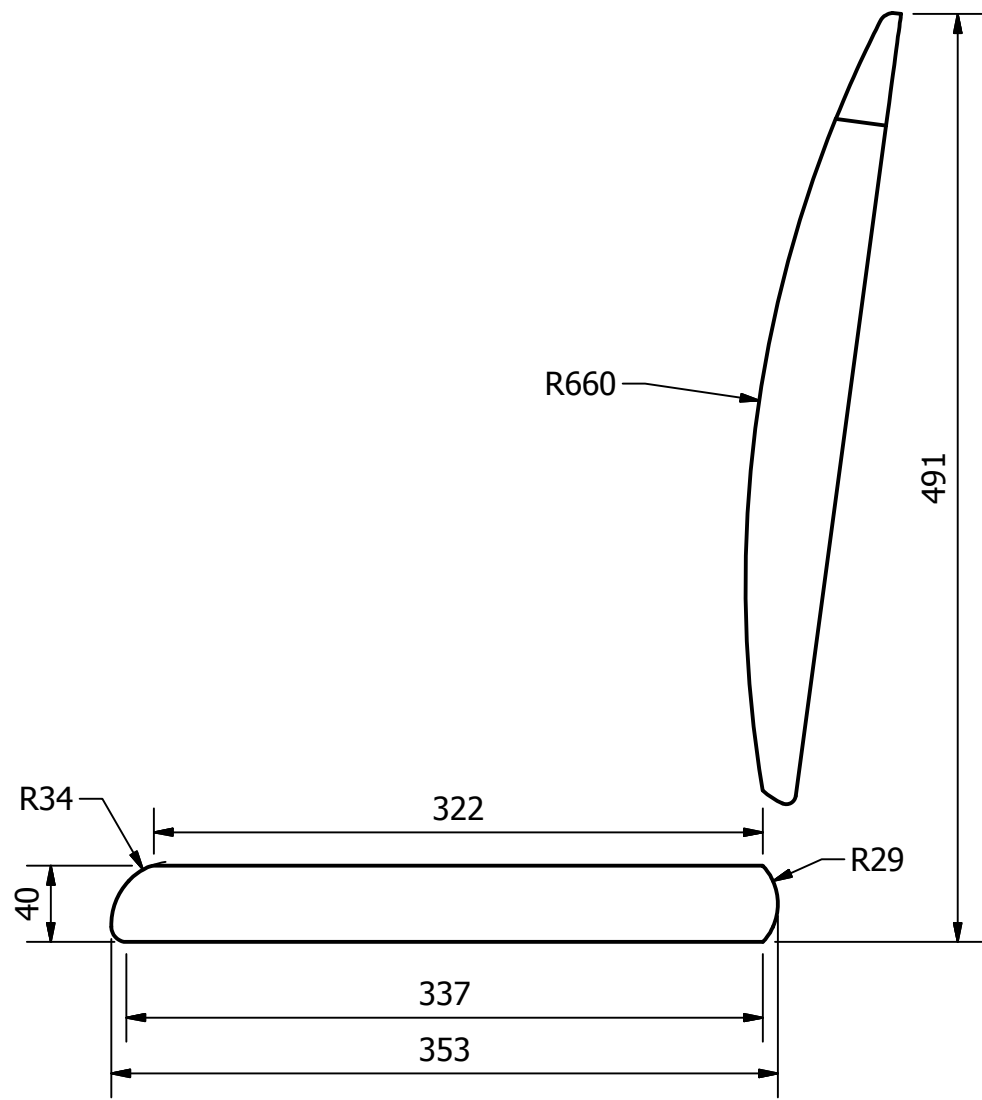
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Apoya brazos interno derecho			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 6 de 17



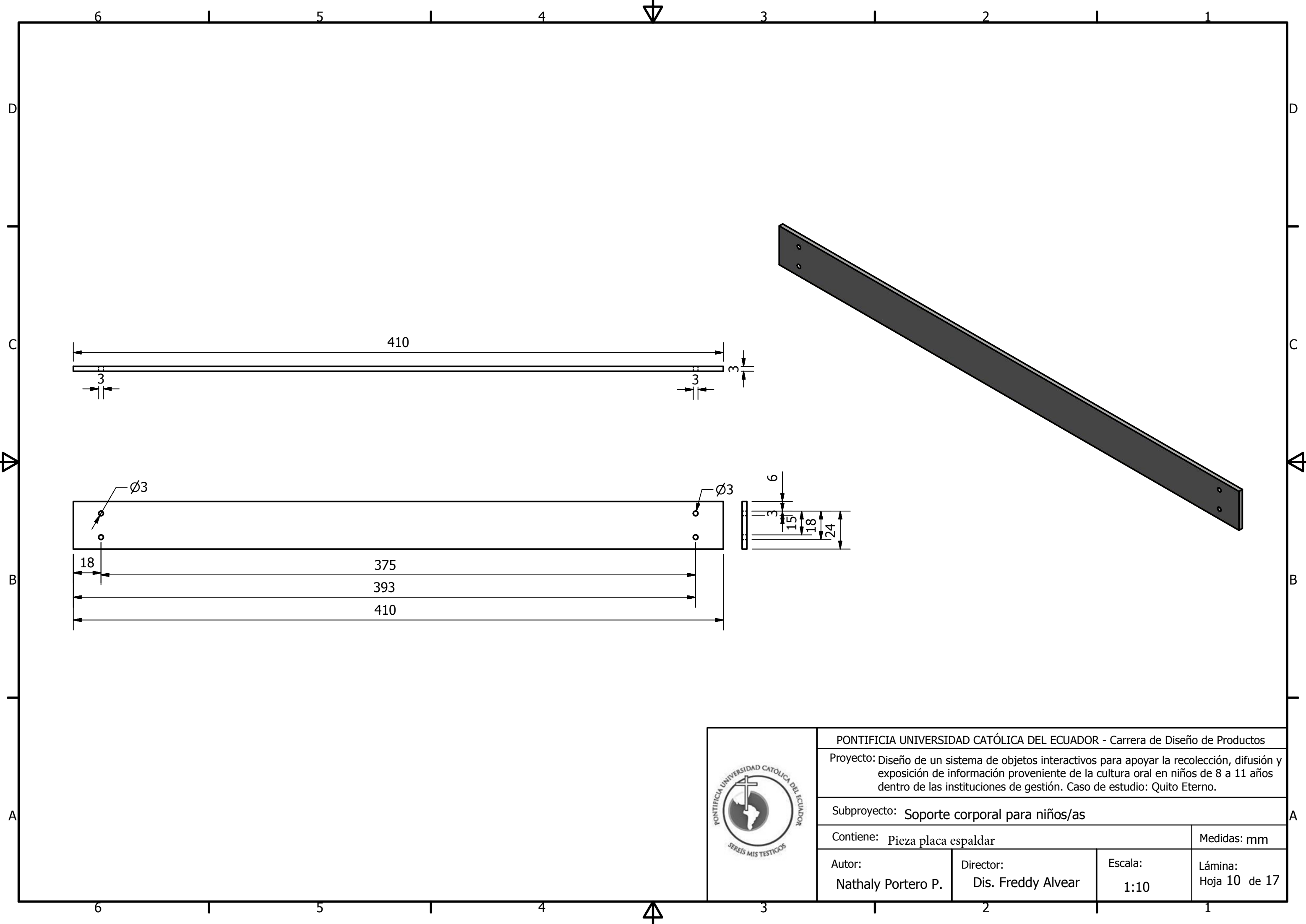
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Apoya brazos externo derecho			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 7 de 17



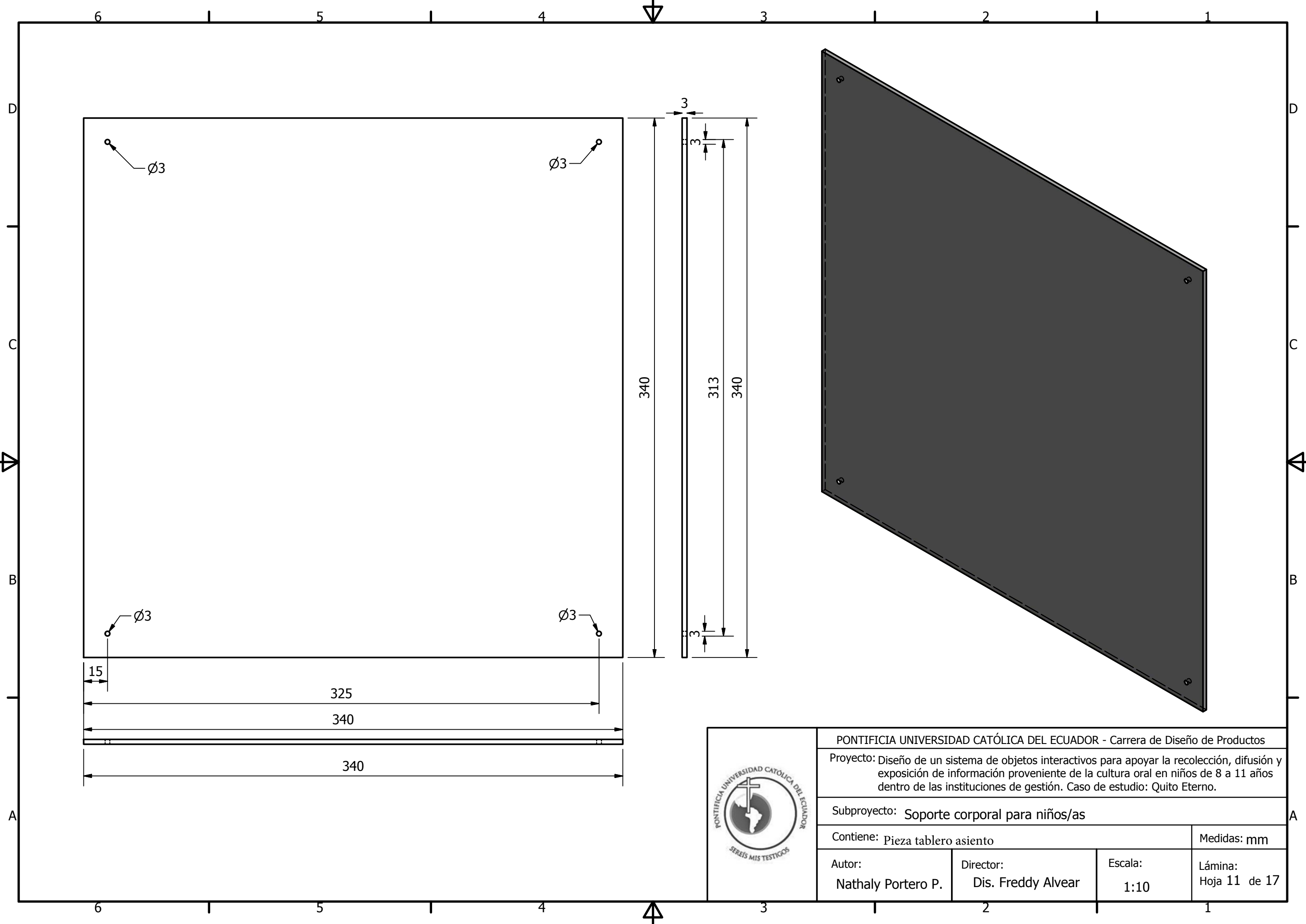
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza tubo base de apoyabrazos			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 8 de 17



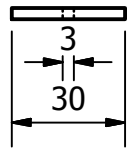
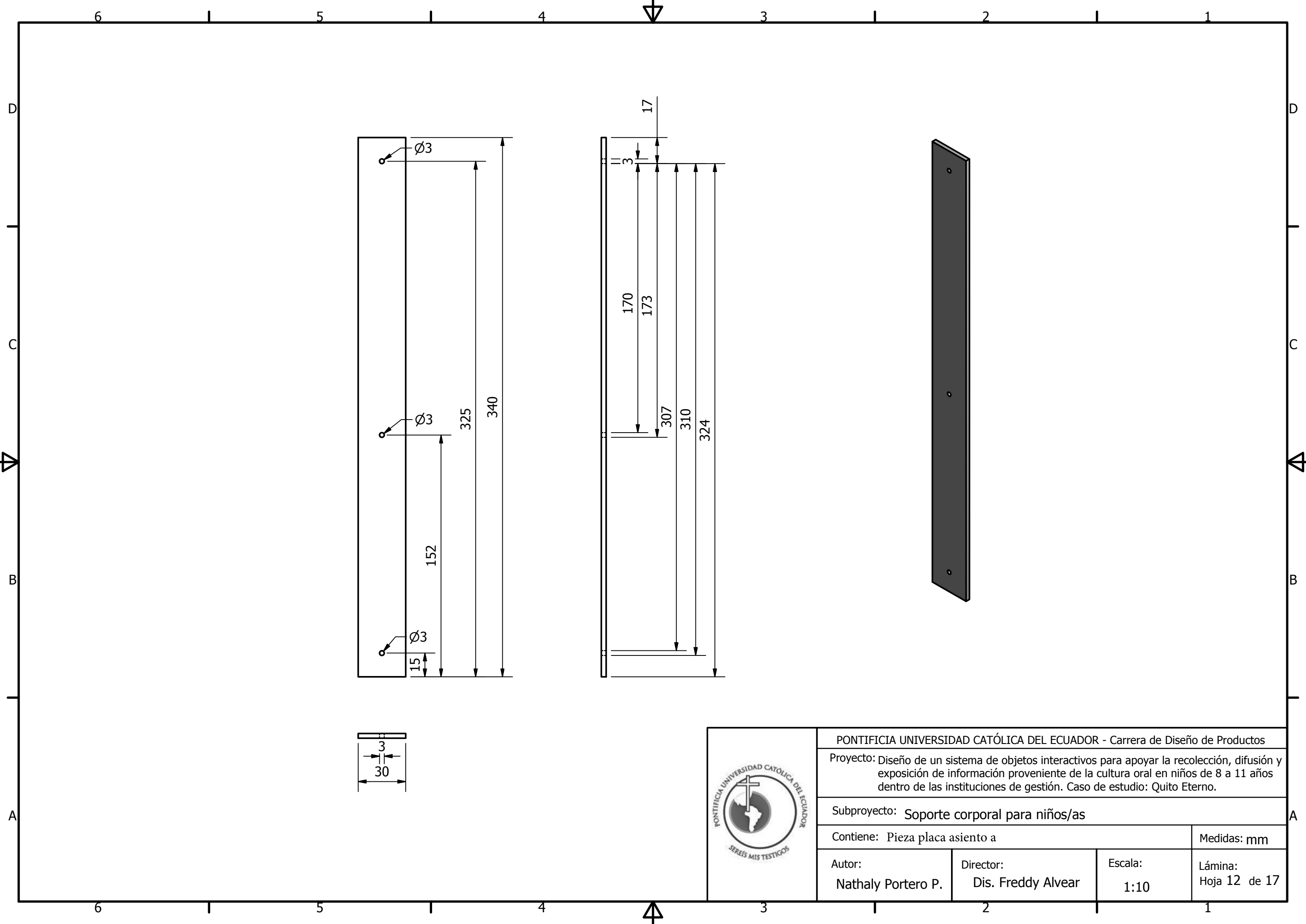
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Plaza tapizado			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 9 de 17



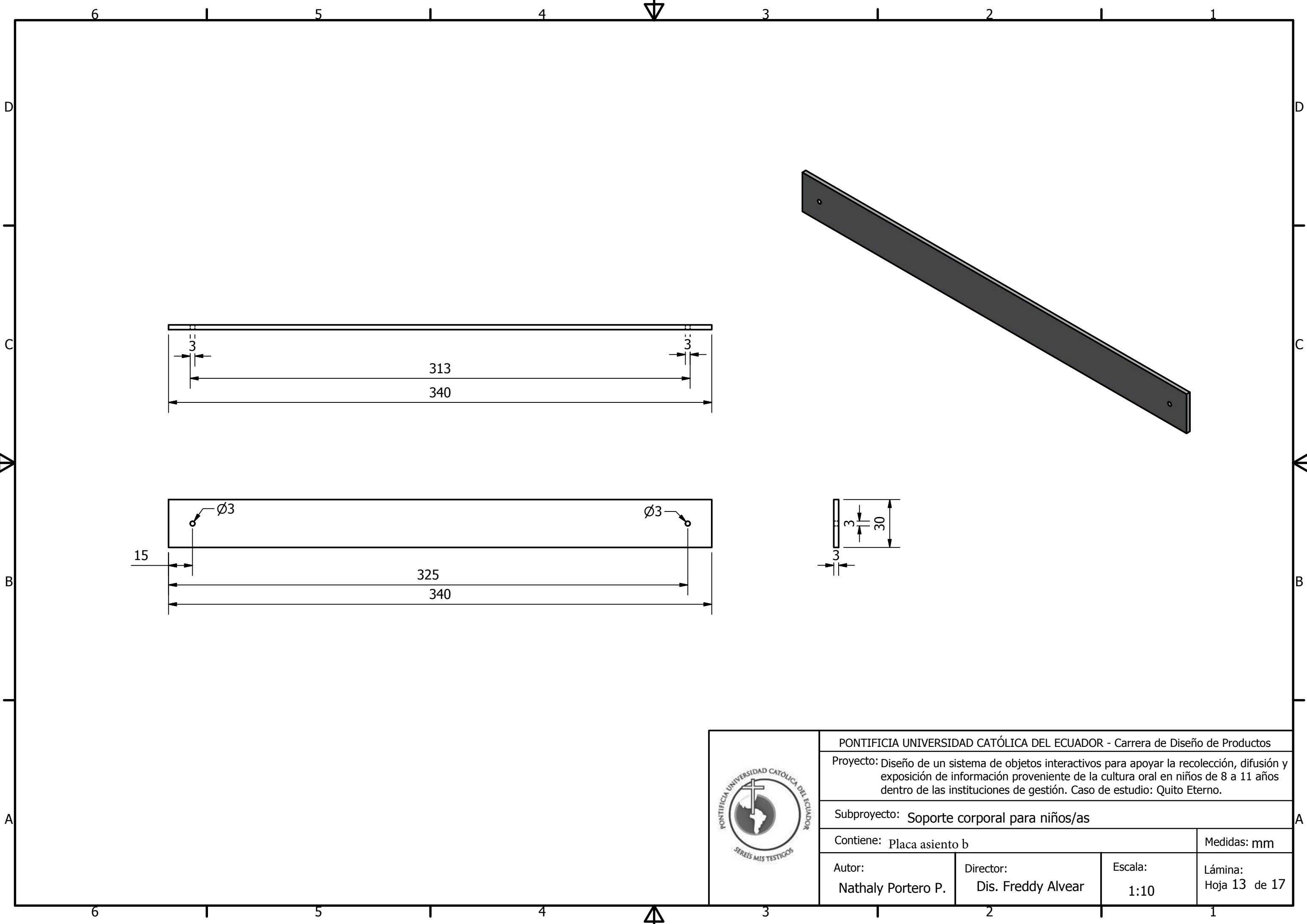
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza placa espaldar			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 10 de 17



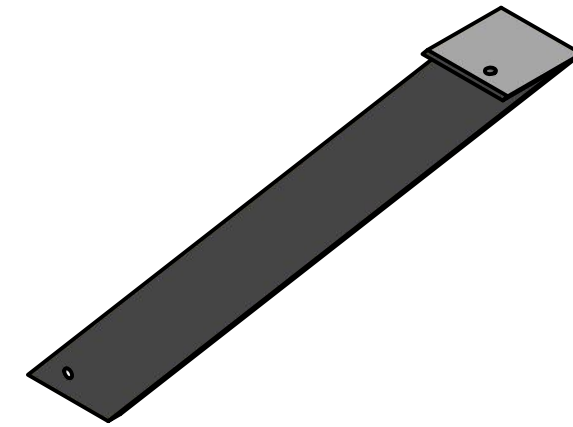
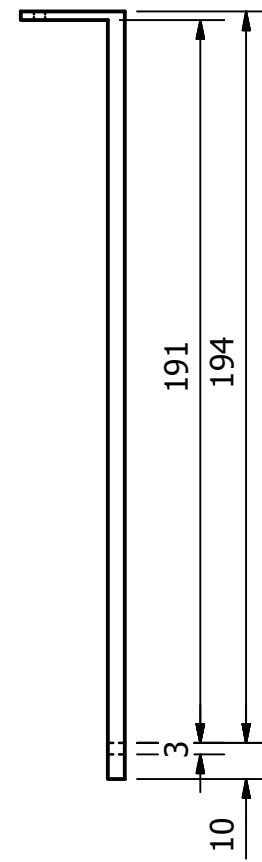
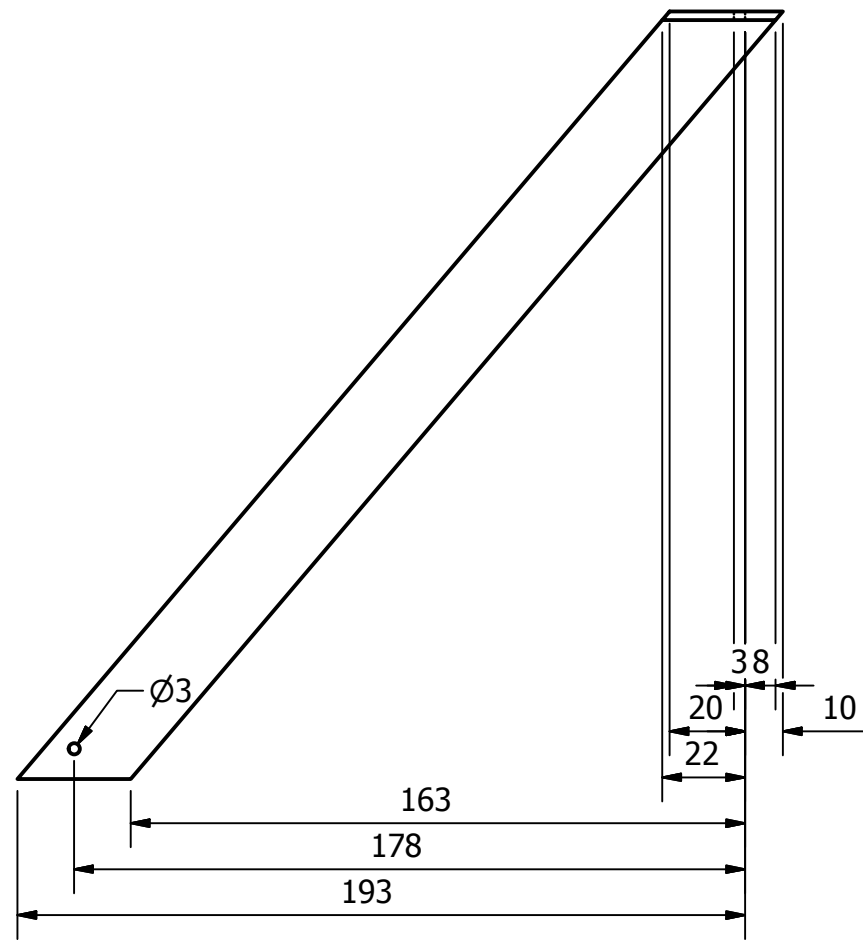
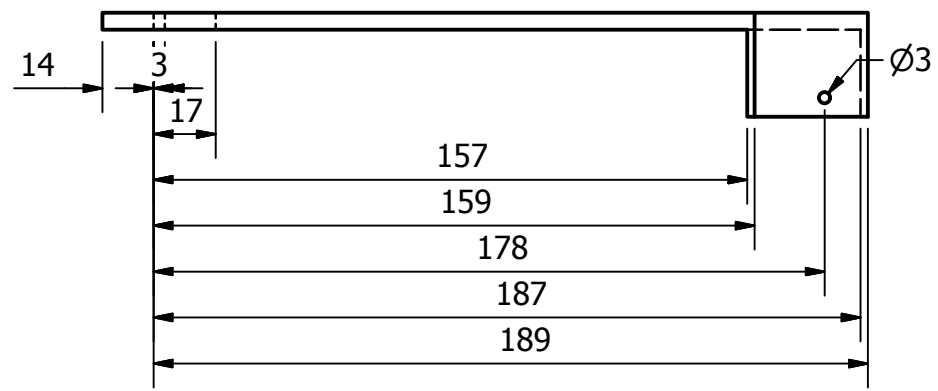
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza tablero asiento			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 11 de 17



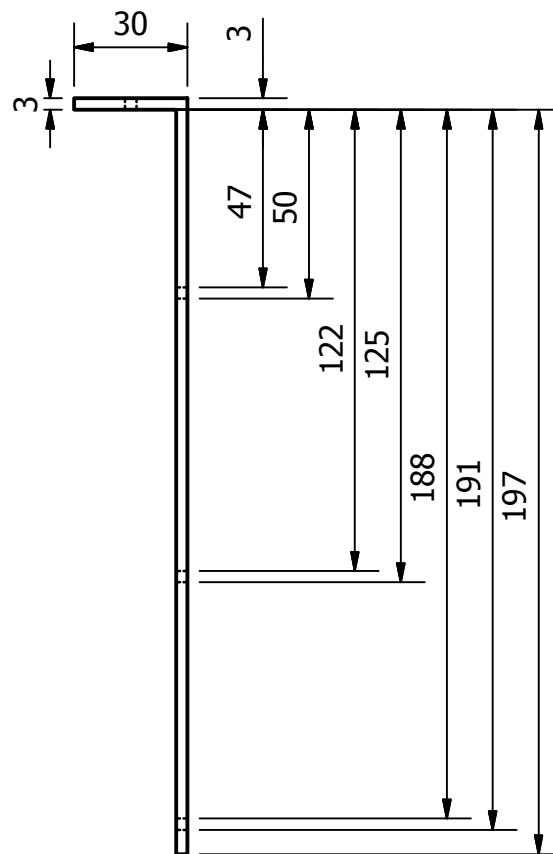
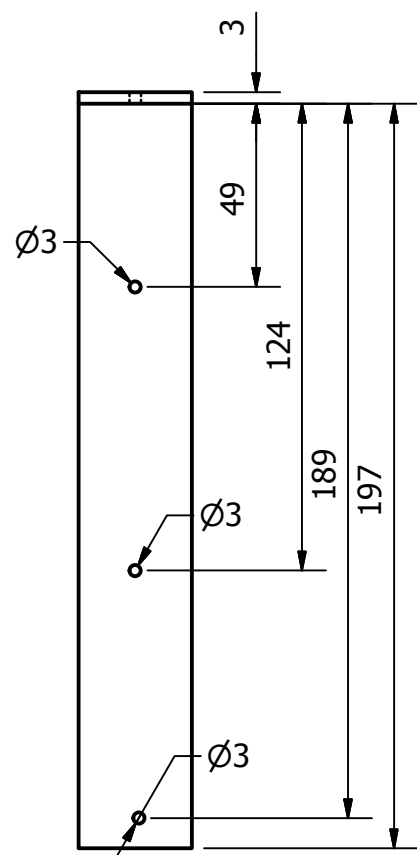
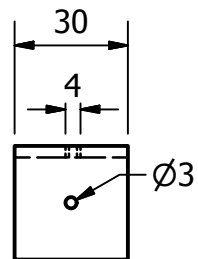
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza placa asiento a			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 12 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Placa asiento b			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 13 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza placa lateral izquierda			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 14 de 17

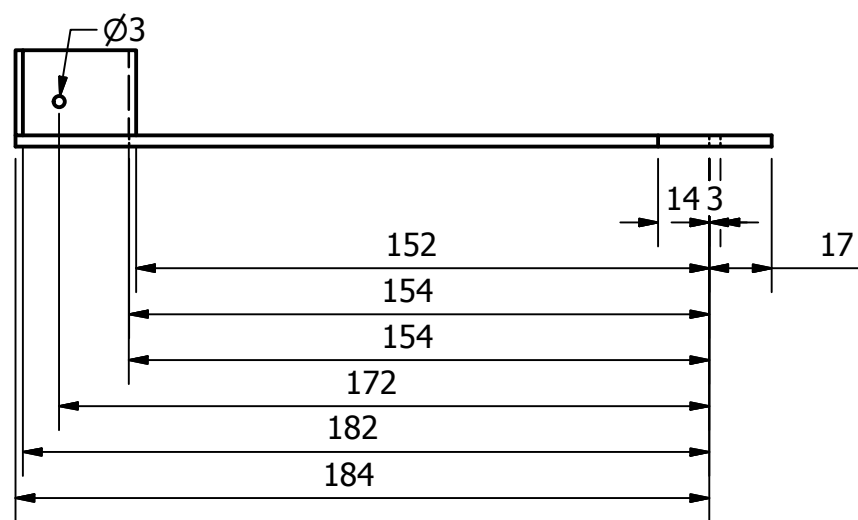
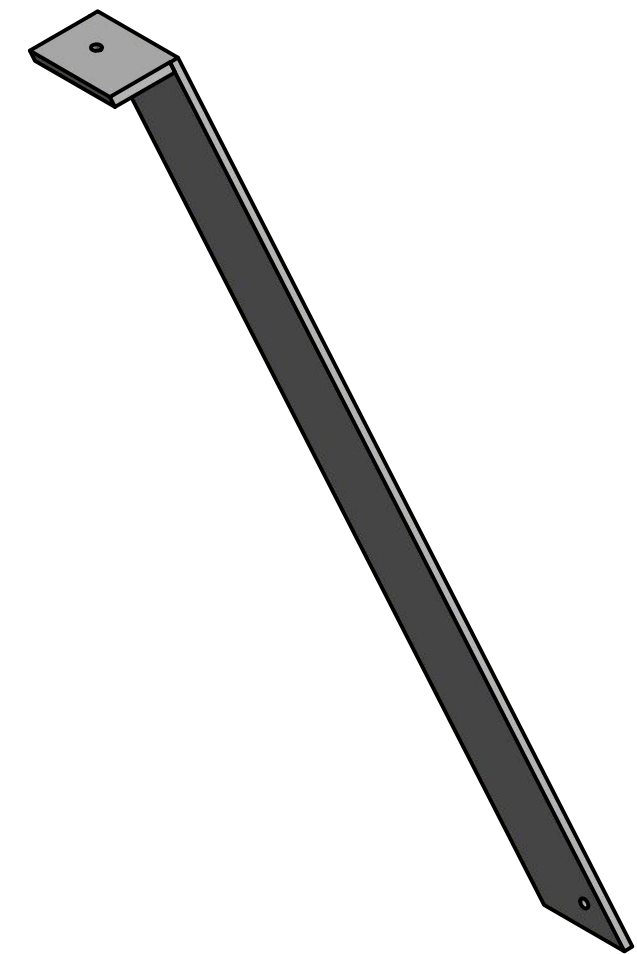
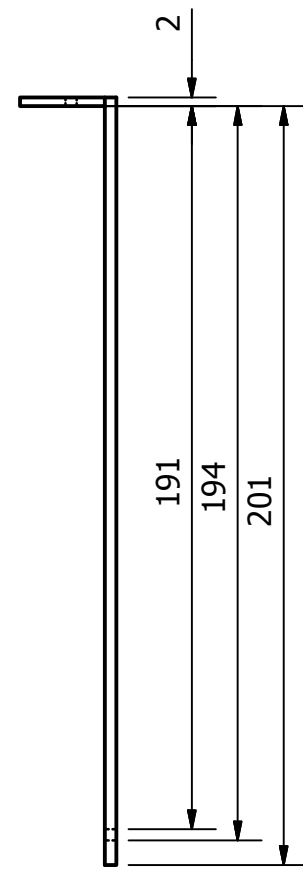
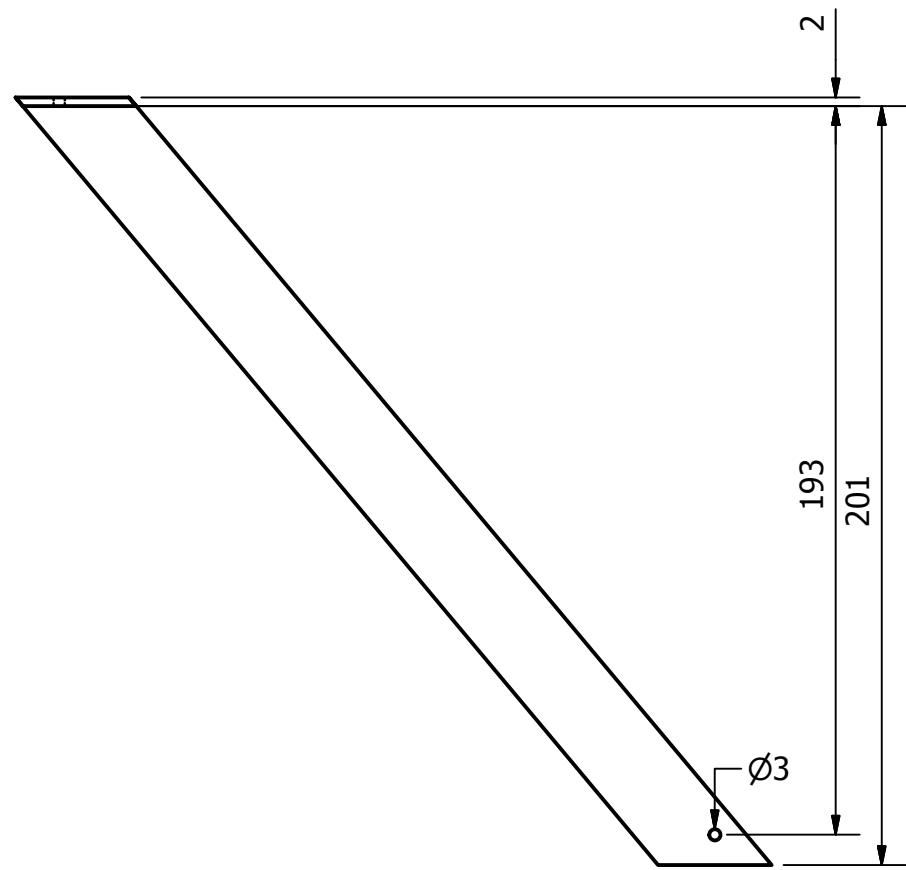


PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos
 Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.

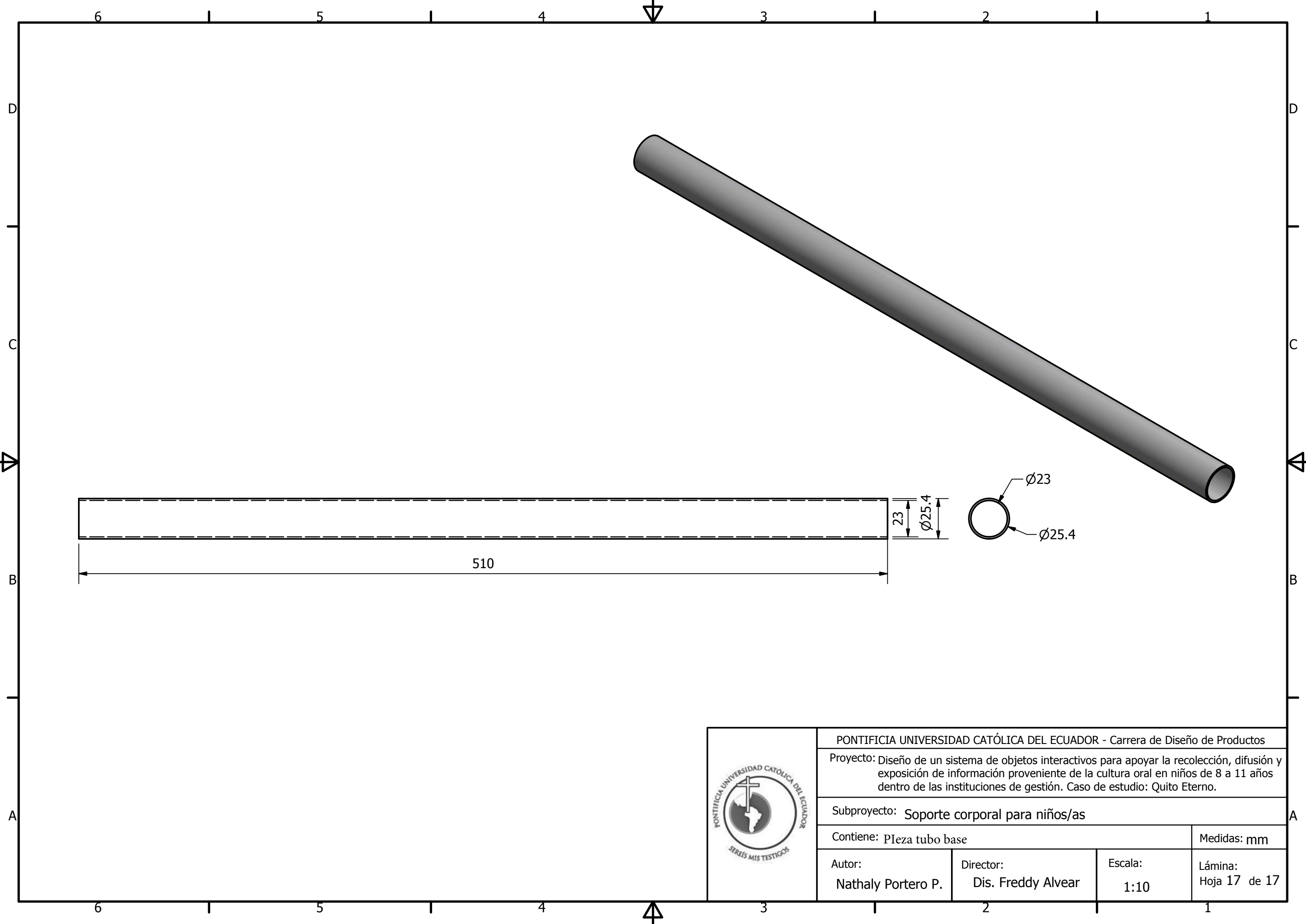
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as

Contiene: Pieza placa asiento Medidas: mm

Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 15 de 17
------------------------------	---------------------------------	-----------------	--------------------------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza placa lateral derecha			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 16 de 17

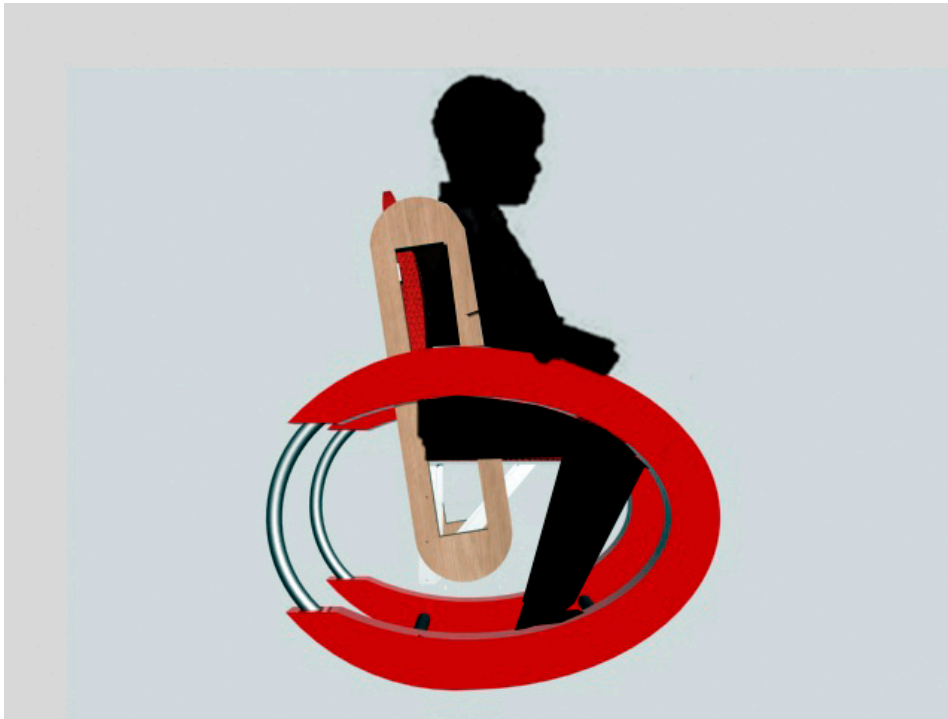


PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para niños/as			
Contiene: Pieza tubo base			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 17 de 17

6.2.1.3 Renders

Renderizar se refiere al proceso de generar un modelo 3D partiendo de una imagen, en este proyecto se construyó en base al programa Inventor sin embargo los renders fueron realizados con el programa de Autodesk/ 3Dmax y con el programa Cinema 4D por la amplia biblioteca de materiales y luces que estos manejan, a continuación se detallan las vistas del soporte para niños:

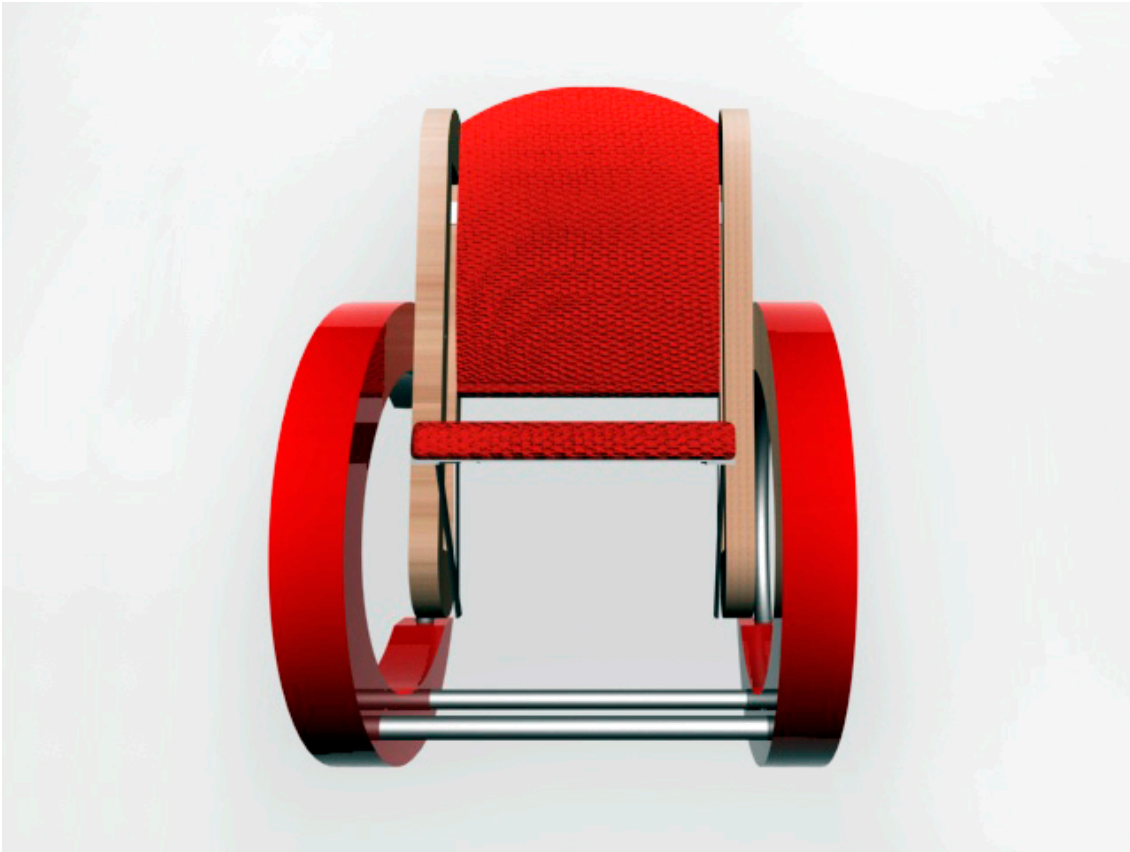
LATERAL:



PERSPECTIVA:



FRONTAL:

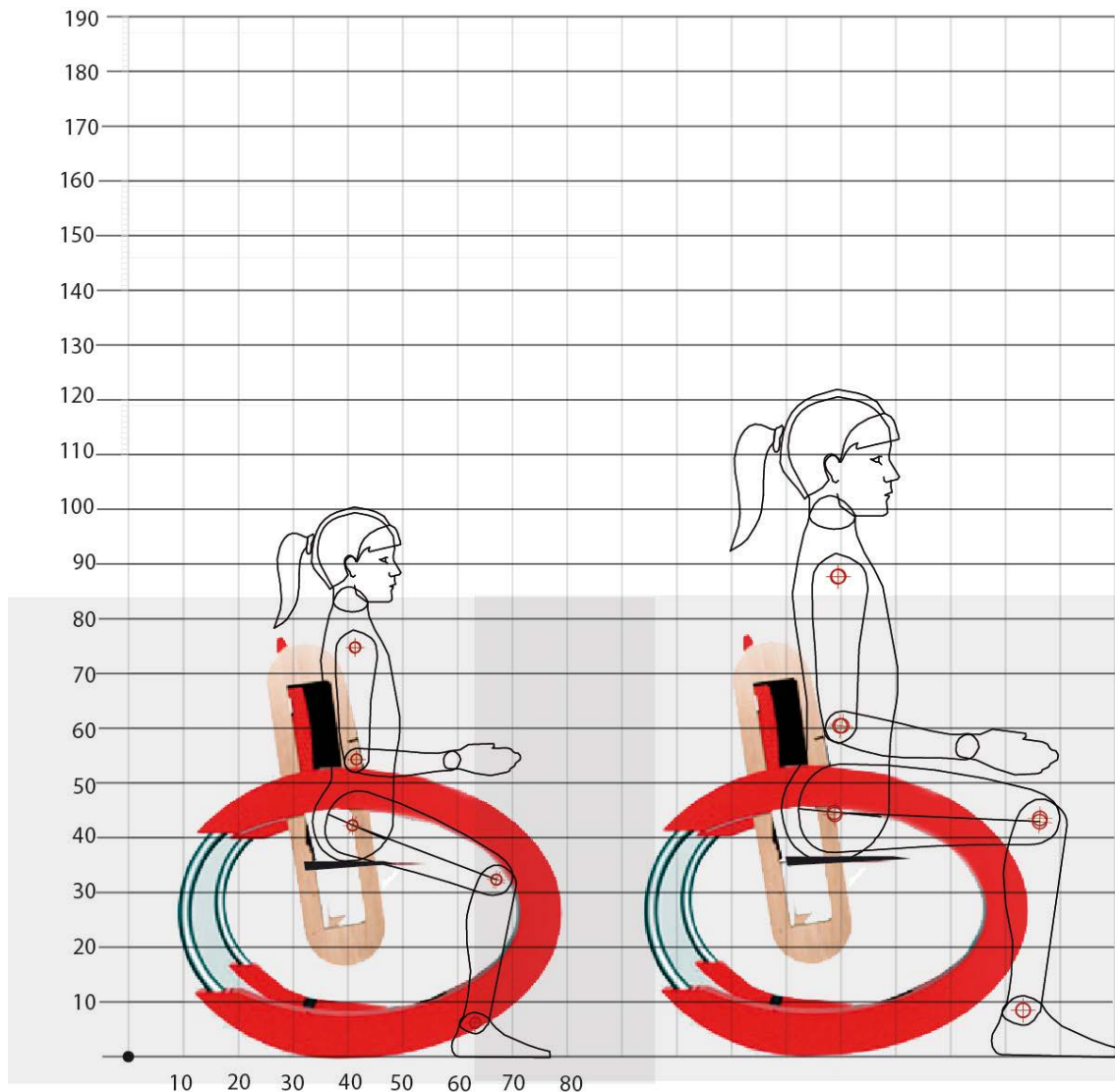


POSTERIOR:



SOMATOGRAFÍA VERIFICACIÓN

Comportamiento con el 5 y 95 percentil:

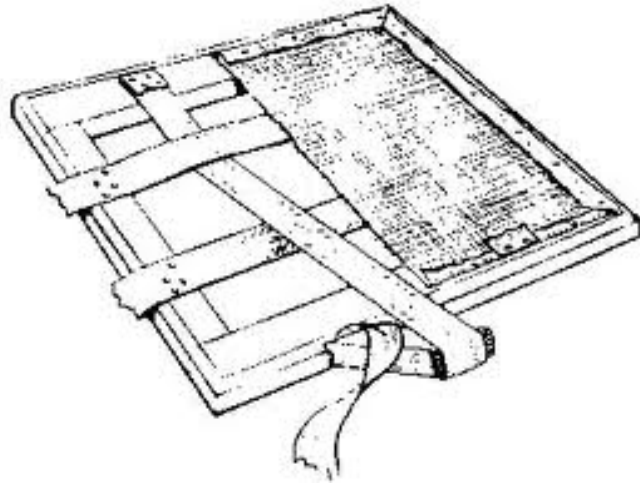


6.2.1.4 Manual de construcción/ Detalles técnicos

MANUAL DE CONSTRUCCIÓN

- 1.- Lo primero que se debe tener en cuenta a la hora de elaborar una mecedora, es el diseño del mismo y sus medidas para ubicarlo dentro del contexto requerido.
- 2.- Se debe construir el armazón de la estructura, para eso se debe cortar los tableros de madera en varias medidas, en este caso las 4 piezas eje son los apoyabrazos que se extienden hasta ser parte de la base y los laterales del espaldar. Se utilizará aglomerado MDF con cubierta de melamínico del color del tapizado del asiento, es así como si el tapiz es de color rojo el melamínico también, para los soportes del espaldar se utilizará Mdf cubierta de melamínico madera clara pino.
- 3.- Para realizar una base no rígida donde se apoyará el asiento se utilizará el método de "Cinchado", las cinchas elásticas son los transversales que formarán el asiento es recomendable calcular cuántas se van a necesitar tomando en cuenta que tienen que

quedar separadas unos 10cm entre sí, los extremos de las cinchas se grapan, cada cincha debe estirarse un 10% de su longitud, en el caso de emplear cinchas de fibras vegetales (no elásticas), es necesario doblar 2cm los extremos para que no se deshilachen. Para terminar se coloca una pieza de arpillera que cubra todas las cinchas del asiento, la misma que se grapa al borde del asiento. A continuación una imagen del proceso descrito:



4.- Para el relleno de los asientos de la mecedora se pueden utilizar varios materiales: gomaespuma, retales textiles incluso podemos incluirle muelles para una mayor comodidad y durabilidad. Hay que preparar el material escogido según las medidas del boceto inicial. Los cojines son elaborados de una sola pieza para conseguir el mínimo costuras.

5.- Para el tapizado se aconseja elegir, una tela antimanchas, o que repela los líquidos, dado que la mecedora será utilizada por niños debe buscarse una tela de cromática viva e impermeable, de resistencia prolongada, se recomienda respetar como base los colores primarios

6.2.1.5 Atributos del producto

A Prestaciones

- Funciones, especificaciones técnicas.-

Acabados

Tapizado: Paño de polipropileno o tela vinílica en colores rojo, amarillo, azul y colores secundarios en verde, fucsia, naranja, y cardenillo.

Estructura

Aglomerado MDF cubierta melamínica y acero tubular circular acabado metálico cromado 25.4x2mm.

Apoya brazos Elípticos en aglomerado MDF.

- Velocidad, capacidad, potencia

El soporte maneja el “muelle” como movimiento constante, producto del contrapeso que ejerce el usuario inclinar su peso en el extremo frontal y posterior.

- Tamaño

Medidas: 855 x 738/ 855 x 550

B Facilidad de uso

- Interfaces de uso

La morfología arqueada de las bases da a entender visualmente que el soporte tiene movimiento.

- Instalación

En cuanto a la instalación las piezas principales parten de una extrusión lo mismo que facilita que sean apilables, los tubos y la base del asiento son desarmables.

- Simplicidad

Las piezas simétricas facilitan la construcción de las mismas, las piezas del lado derecho son similares a las del lado izquierdo.

- Reconocimiento sensorial

La textura del tapizado frente a la textura de los apoya brazos da a entender la postura de la persona al sentarse.

C Seguridad

- Seguridad de uso

Para brindar seguridad al usar la mecedora se procuró agregar un tubo base en la parte posterior, el mismo que sea como tope frente al movimiento y uso del niño.

- Integridad estructural

Todas las piezas deben estar unidas y ensambladas con pernos y tornillos para darle más estabilidad y al ser utilizado por niños se debe evitar piezas que puedan desarmarse o desprenderse con el uso.

- Estabilidad

El ancho de las bases le da más seguridad y estabilidad, el peso de la persona al sentarse funciona como punto inercia.

- Margen de error. Detección y corrección

Aún está en pruebas definir el ángulo de inclinación hacia atrás y adelante.

D Ciclo de vida del producto

- Tiempo de vida útil

Se estima para uso normal u ordinario anual del 10%, basado en una vida de 10 años, dado que contiene piezas de rápida descomposición, tomando en cuenta que el mobiliario se lo mantenga no en lugares húmedos, para uso intenso o de tráfico constante de público, se cree una depreciación del 50% basándose en una vida de 4 -5 años.

- Fatiga, desgaste, corrosión, deterioro

Los principales puntos de desgaste son en las bases, dado por la constante fricción y movimientos sin embargo la cubierta melamínica es la que protege al aglomerado MDF.

- Mantenimiento

Se recomienda limpieza del tapiz del soporte, al ser una tela vinílica, una de sus principales características es la facilidad de limpieza e impermeabilidad.

- Disponibilidad de repuestos

Los tubos y placas son fáciles de conseguir, las bases laterales dificultarían realizar un repuesto dado que su fabricación equivaldría al 50% del costo final del objeto.

E Forma

- Estilo, geometría, integridad todo en relación con las partes

En los tres soportes se maneja una misma geometría, arcos marcados y de un grosor considerable.

- Diseño complementario

Se puede considerar en realizar un diseño complementario donde el niño después de escuchar la historia pueda dibujar o pintar lo escuchado.

- Familia de productos

Los tres soportes manejan diferentes dimensiones pero mantienen un elemento constante que es el apoyabrazos lateral sin embargo los tres se diferencian porque se propusieron diferentes soluciones para la estabilidad o movimiento de los mismos.

F Valor social

- Responsabilidad del producto

El producto no debe ser agresivo, ni debe producir efectos contradictorios e la salud.

- Efectos sobre la salud

Este mobiliario al haberlo hecho de acuerdo a las medidas ergonómicas, y dado que su dimensión es adecuada al tamaño de un niño, disminuye los efectos en la salud como es la escoliosis producida por la mala postura.

- Costumbres, tradiciones y tabúes

Procura reforzar la costumbre de la tradición oral, conservar el núcleo familiar por medio del cuento de relatos.

6.2.1.6 Prototipo

Cómo parte del proceso se realizó la construcción de un prototipo escala 1:1, se planteó materiales alternativos a los presentados en la propuesta a Quito Eterno, donde se combinaba el metal y la madera. Esto sirvió para verificar el ángulo de inclinación de los arcos de la mecedora, como también un acercamiento al costo final de cada soporte.

Midiendo las uniones para las piezas:



Piezas principales sin acabados:



6.2.2 Descripción general actividad/ tercera edad:

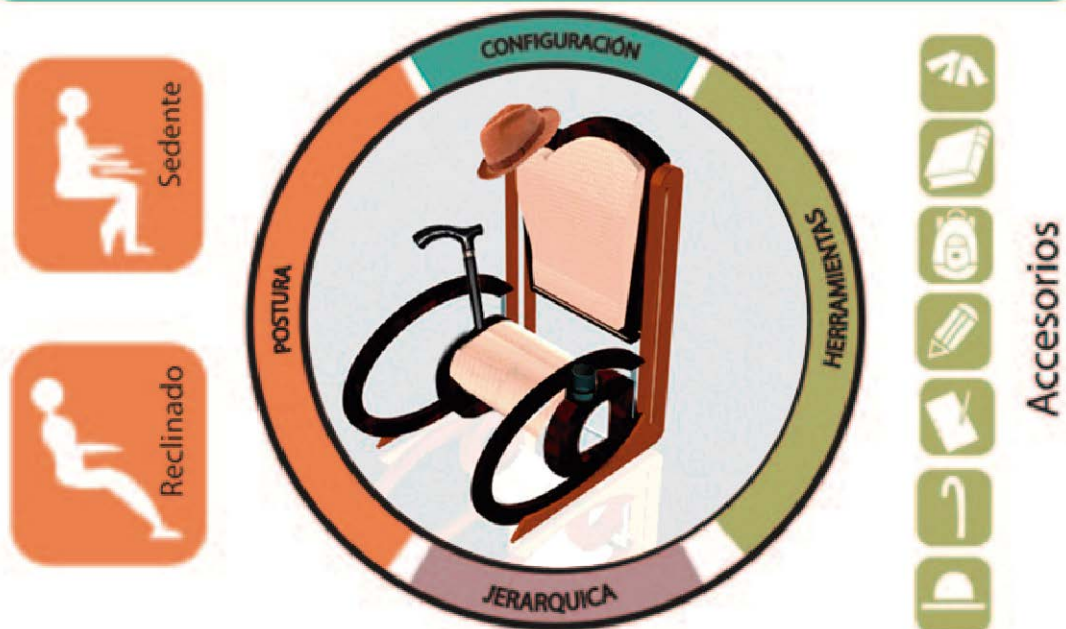
Este elemento soporta la actividad de difusión de historias, el usuario requiere estar en una posición sedente erguida y la comodidad necesaria para una persona de tercera edad, debe contar con espacio para poner las pertenencias personales y un vaso de agua.

DESCRIPCIÓN

Versatilidad: Dado que el público objetivo es frágil, presentan varios inconvenientes de movilidad, en este caso el uso de silla de ruedas, el asiento se puede desplazar hacia atrás para permitir el ingreso de la silla de ruedas y mantener la jerarquía que le proporciona el espaldar.

Morfología: Su alto espaldar fue pensado como punto de enfoque durante la actividad.

Cromática: La habilidad de percibir claramente los colores disminuye, se inclinan más por colores sobrios y nostálgicos.



6.2.2.1 Propuesta de la configuración

CROMÁTICA:

Cuando los adultos envejecen comienzan a preferir colores más limpios y puros, ya que la habilidad para distinguir entre tonos más complejos, disminuye con la edad, Las versiones desaturadas de rojo, naranja, amarillo, azul, verde y violeta como también colores más neutros de carácter otoñal como el café connotan la fragilidad y sabiduría de la gente mayor, para este proyecto predomina el color de la madera envejecida, sobre el tapizado, esto se tomó en cuenta dado que el usuario en sus tiempos de juventud en su mayoría el mobiliario usado eran artesanales y sencillos, se maneja esta cromática al igual que en el anterior caso con la idea de generar un vínculo entre el usuario y el objeto de tal manera que este le evoque la época de antaño y le resulte familiar.

MORFOLOGÍA:

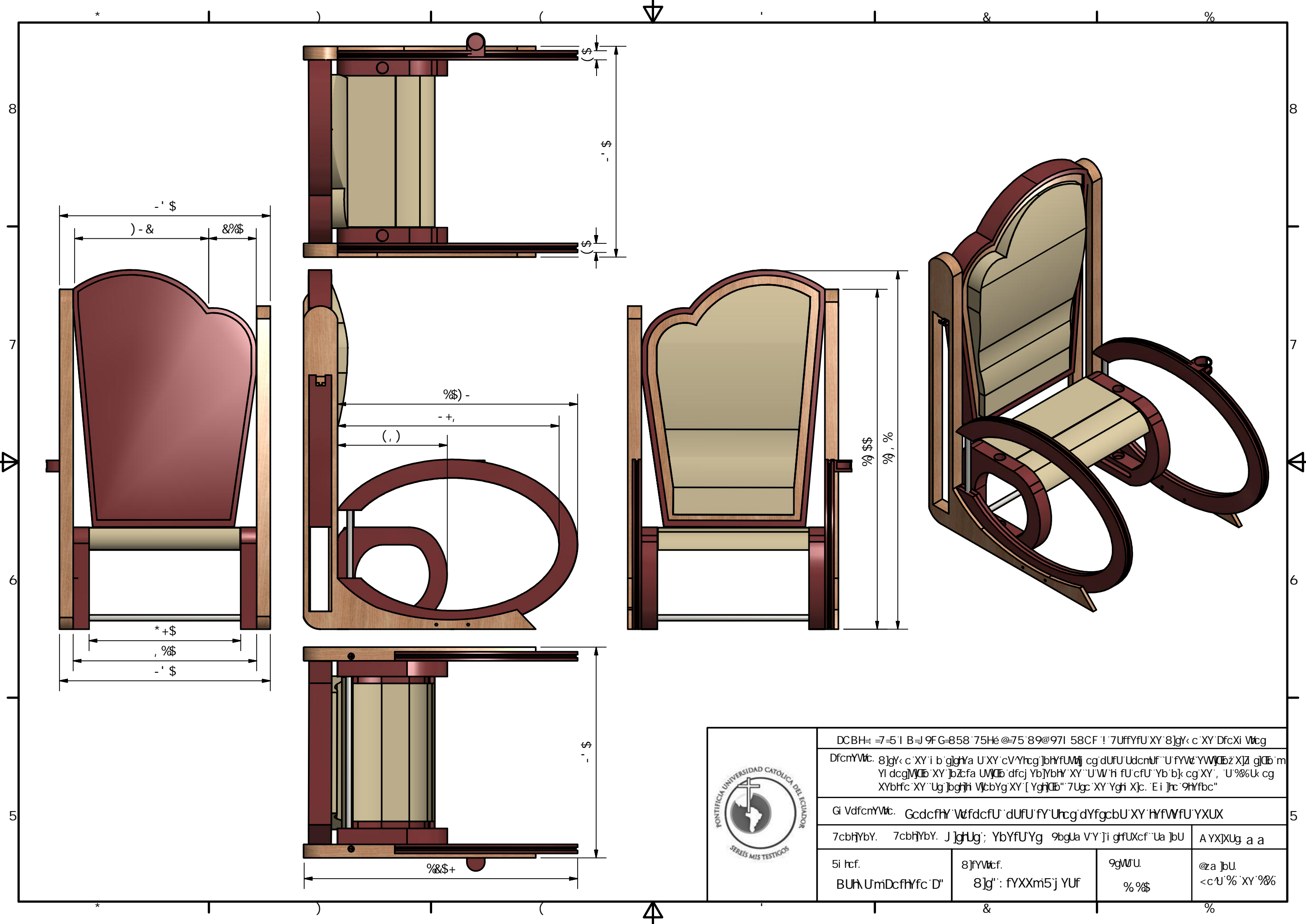
La morfología partió desde el estudio de las tipologías y jerarquías, se buscó dar más presencia al usuario, prolongando el espaldar, de tal manera que este sobresalga y se note una diferencia en proporciones y dimensiones respecto a los otros puestos, la intención fue generar un punto de interés dado que este es el usuario protagonista de la historia, también se pretendió con esto afianzar su confianza e importancia.

Ambos laterales se pueden ampliar para juntar este soporte físico junto con un soporte de superficie de trabajo, esta mesa será compartida juntamente con el ilustrador.

6.2.2.2 Planos técnicos:

SOPORTE TERCER EDAD





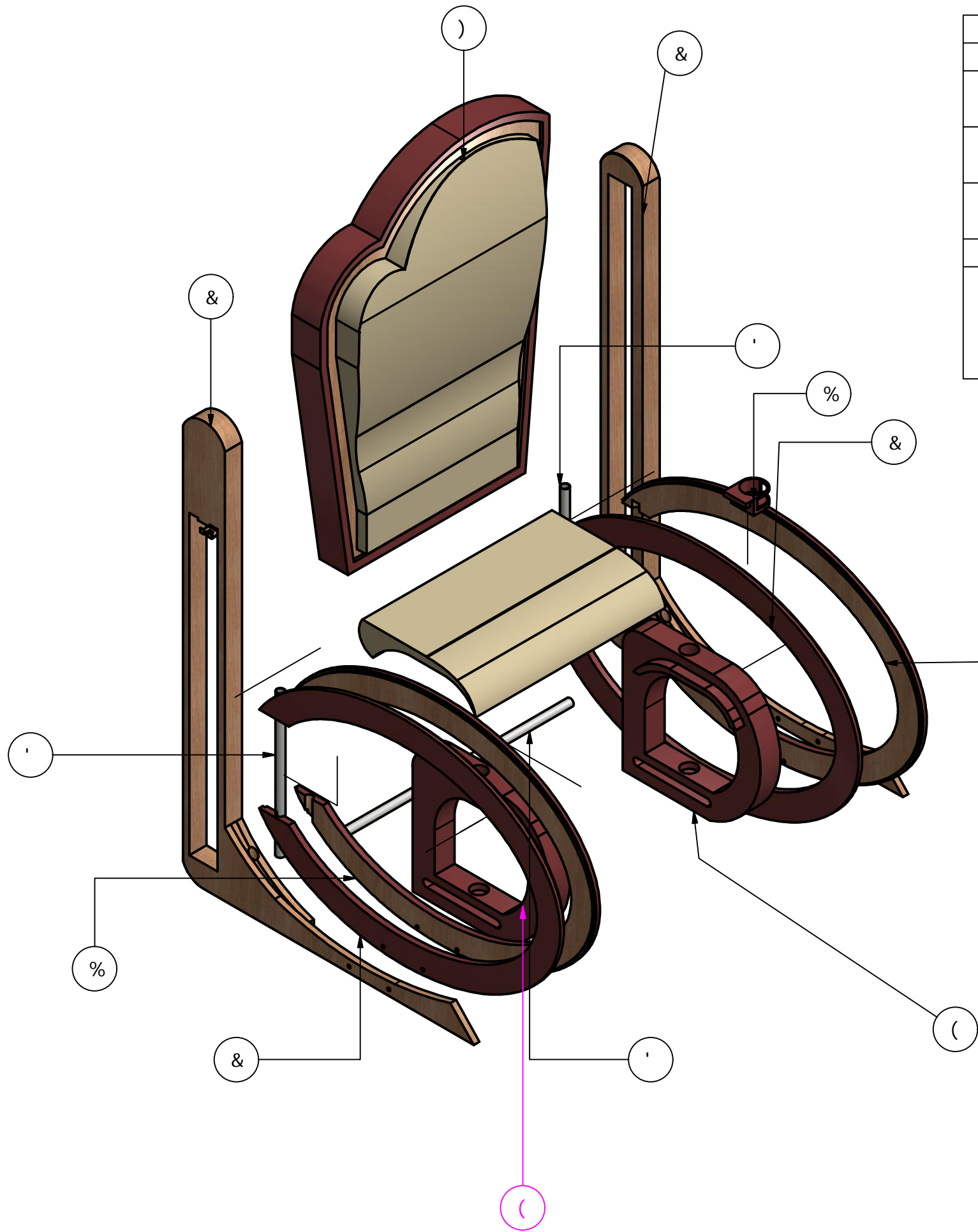
DCBH= 7-5'1 B=J 9FG-858'75Hé @-75'89@97I 58CF !'7UffYFU'XY'8JgY< c'XY'DfcXi Vltcg DfcmVltc. 8JgY< c'XY' i b'gltYa U'XY'cV'Yrcg'jbhYFU'Wj cg'dUfU'UdcntUf'U'fYVt'YWVltc'XJZ gjltc' m Yl dcgVltc'XY'jbZcfa UMltc'dfcj YbYbh'XY'U'W'h fU'cfU'Yb'bj'cg'XY', 'U'%Uk cg XYbfc'XY'Ug'jogh'i VjcbYg'XY'[Yg]ltc''7Ugc'XY'Ygi X]c. 'Ei]rc'9hYfbc"			
Gi VdcmVltc. Gcdcfh' W'fdcfU' dUfU'fY'Urcg'dYfgcbU'XY'hYfWfU'YXUX			
7cbhYbY. 7cbhYbY. J JgtUg; YbYfUYg 9bglA VY'ji gfUXcf''Ua]bU		AYX]Ug a a	
Si hcf. BUhU'mDcfhYfc'D'	8JfYVltc. 8Jg'' : fYXXm5'j YUf	9gWfU. %&\$	@a]bU. <c'U'% 'XY'%&

8

7

6

5



@GH5'89'D5FH9G			
H9A	75BH=858	BI A 9FC'89'D5FH9G	89G7F=D7=CB
%	'	5dcntU'VfUhcg'YI hYfbc']nei]YfXc	5['ca YfUXc'A 8: ' a Y'Ua b]W
&	(5dcntU'VfUhcg'YI hYfbc' XYfYWc	5['ca YfUXc'A 8: ' a Y'Ua b]W
'	'	hi Vc'\cf]ncbU	5Wfc'hi Vi 'Uf'VfW'Uf' UMVUXc'Vfca UXc
(&	Ug]Ybhc	HUd]nUXc'Veb'hy'U'j]b]W
)	%	YgdUXUf	6cfXYg'XY'U['ca YfUXc'A 8: ' a Y'Ua b]Wz'HUD]nUXc'Yb' dUk c'dfc'dfcd]Ybc'c'hy'U' j]b]W



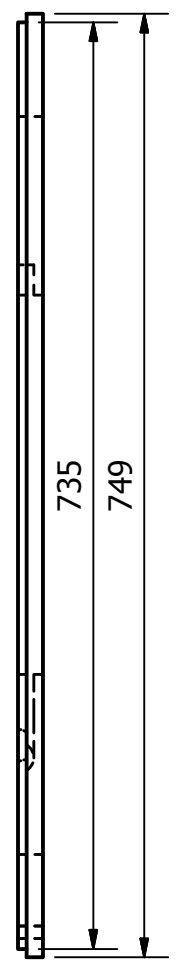
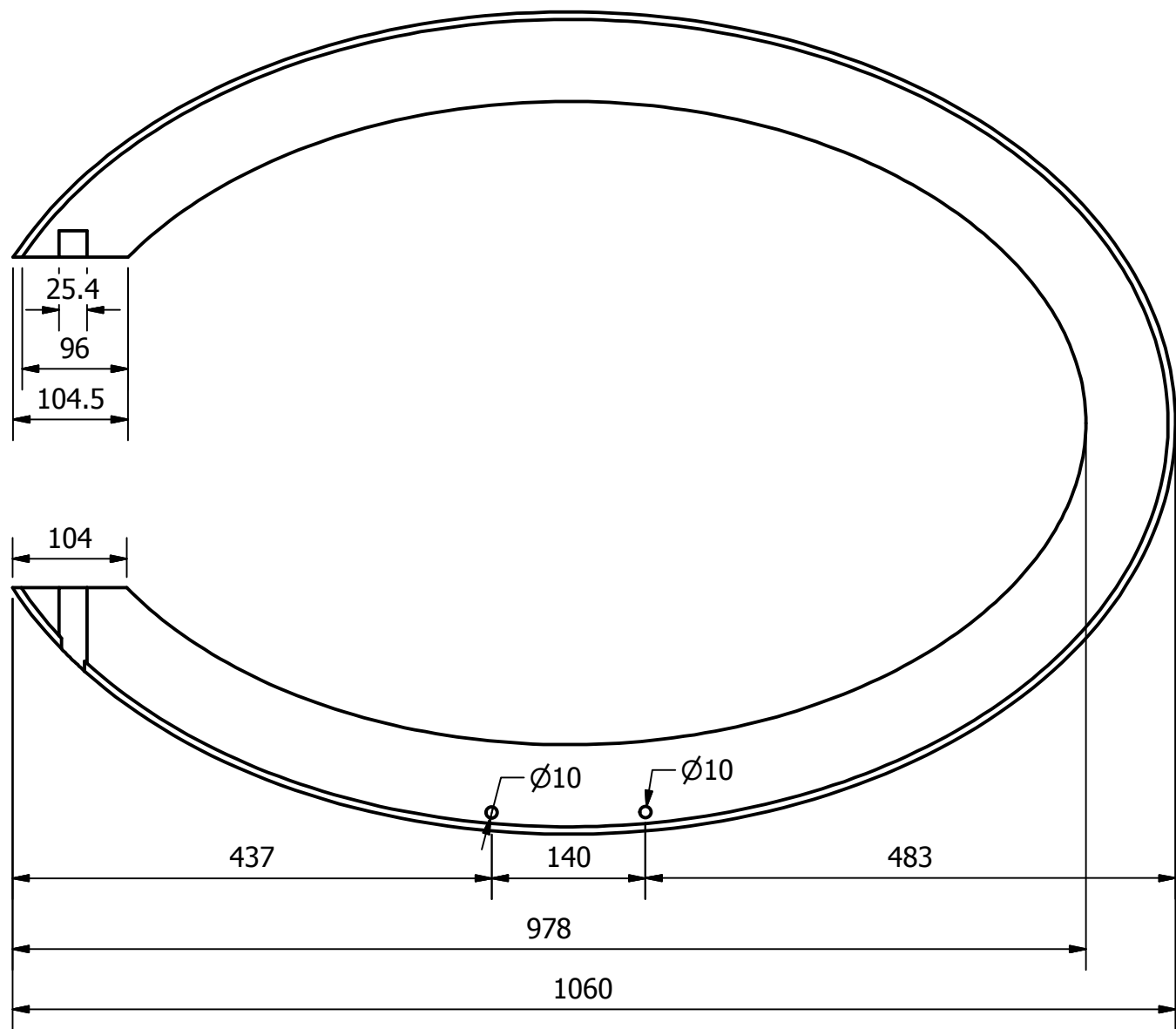
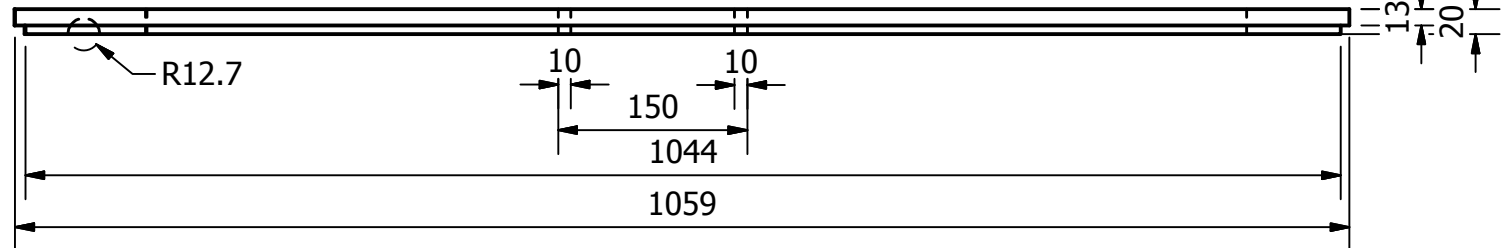
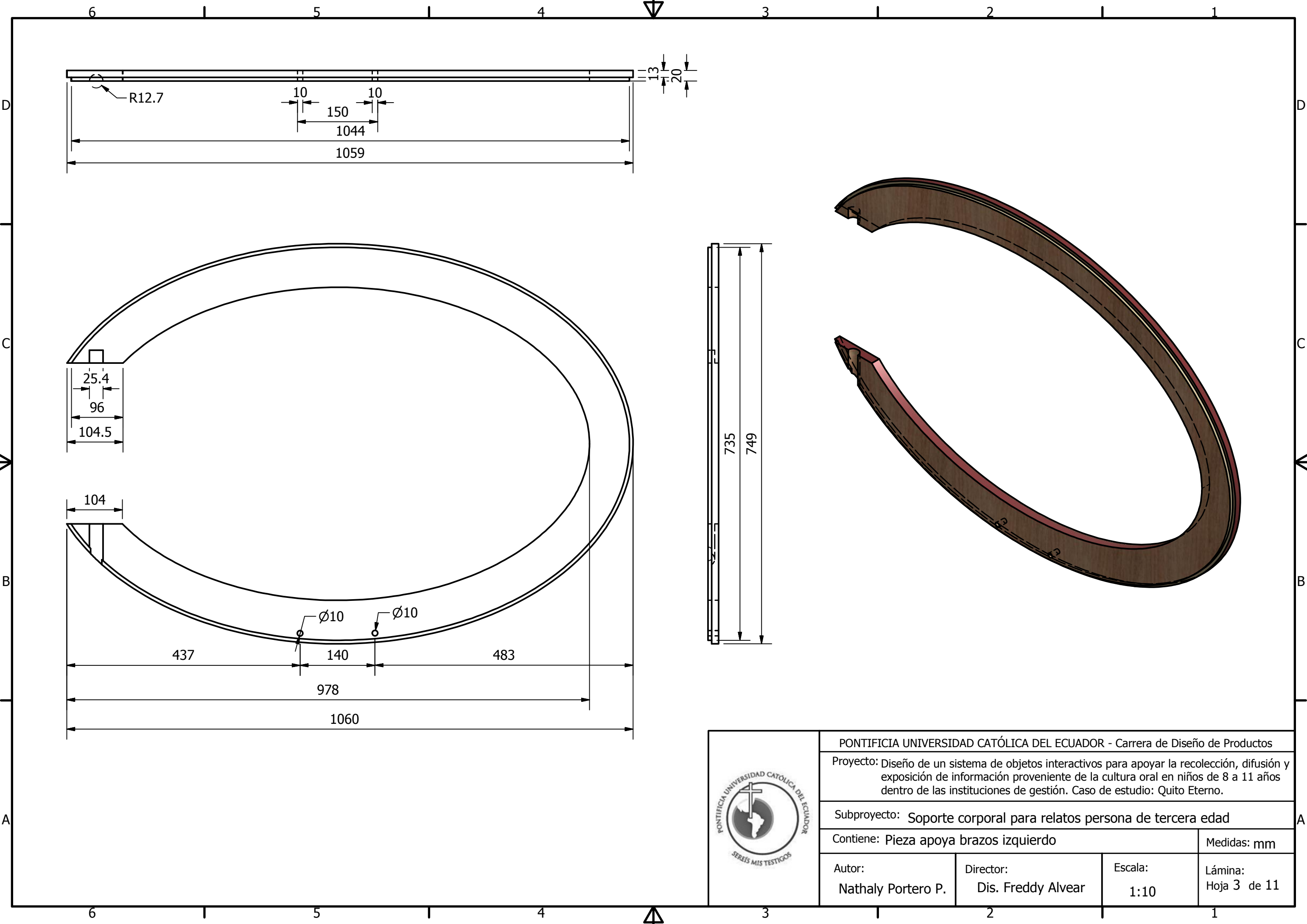
DCBH=7'5'1 B=J 9FG=858'75Hé @=75'89@97I 58CF !'7UffYFU'XY'8]gY<c'XY'DfcXi Vhcg			
DfcnVhc. 8]gY<c'XY'ib'g]gh'a U'XY'cV'Yfbcg]bhYfUM]j cg'dUfU'UdcntUf'U'fYVt'YW]CBz'X]Zi g]CB'm YI dcg]V]CB'XY'j]b]z'fa UM]CB'dfcj Yb]Ybh'XY'U'W'hi fU'cfU'Yb'b]c'cg'XY', 'U'%%Uk cg XYbfc'XY'Ug]b]gh'i V]cbYg'XY'[Yg]CB''7Ugc'XY'Yg]i X]c. 'Ei]rc'9hYfbc''			
Gi VdfcnVhc. Gcdcfh'V'fcdcfU'dUfU'fY'Uhcg'dYfgcbU'XY'hYfWfU'YXUX			
7cb]YbY. Despiece y cuadro de lista de partes			A YX]XUg a a
Si hcf. BUh'UmiDcfhYfc'D'	8]g]f. 8]g]': fYXXm5'j YUF	9gWU. %%\$	@a]bU. <c'U'&'XY'%%'

8

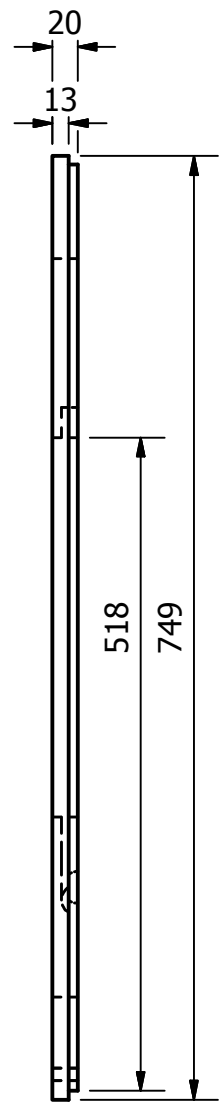
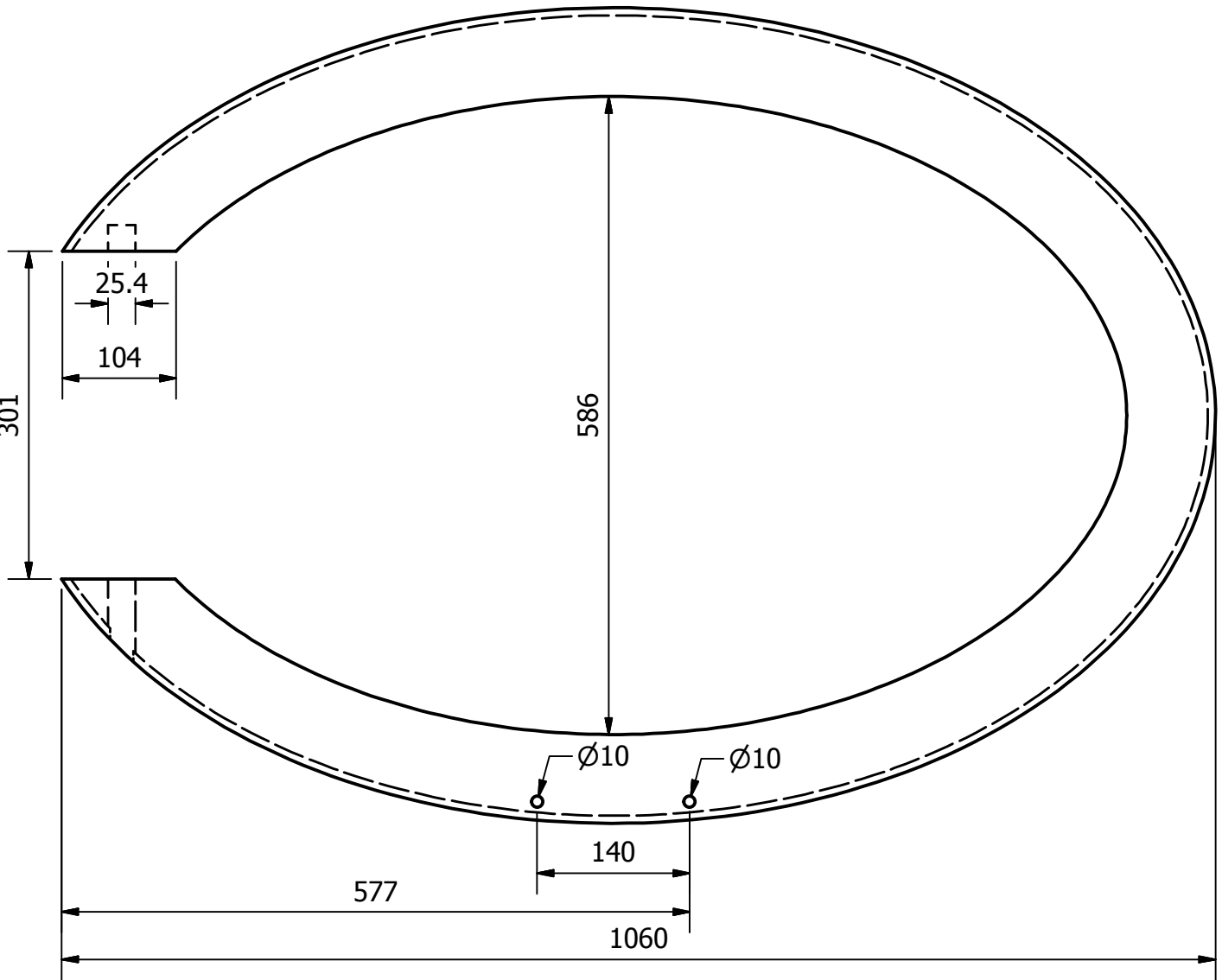
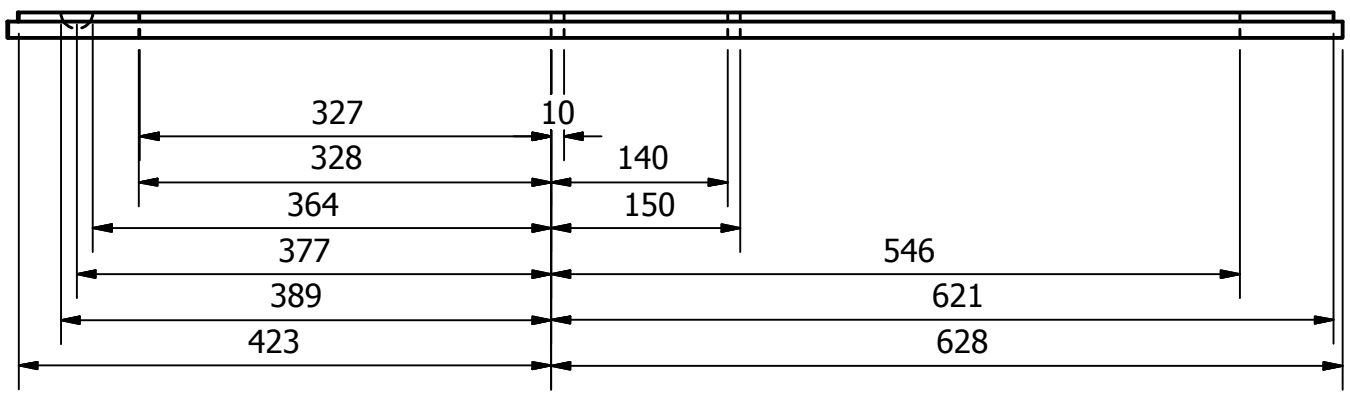
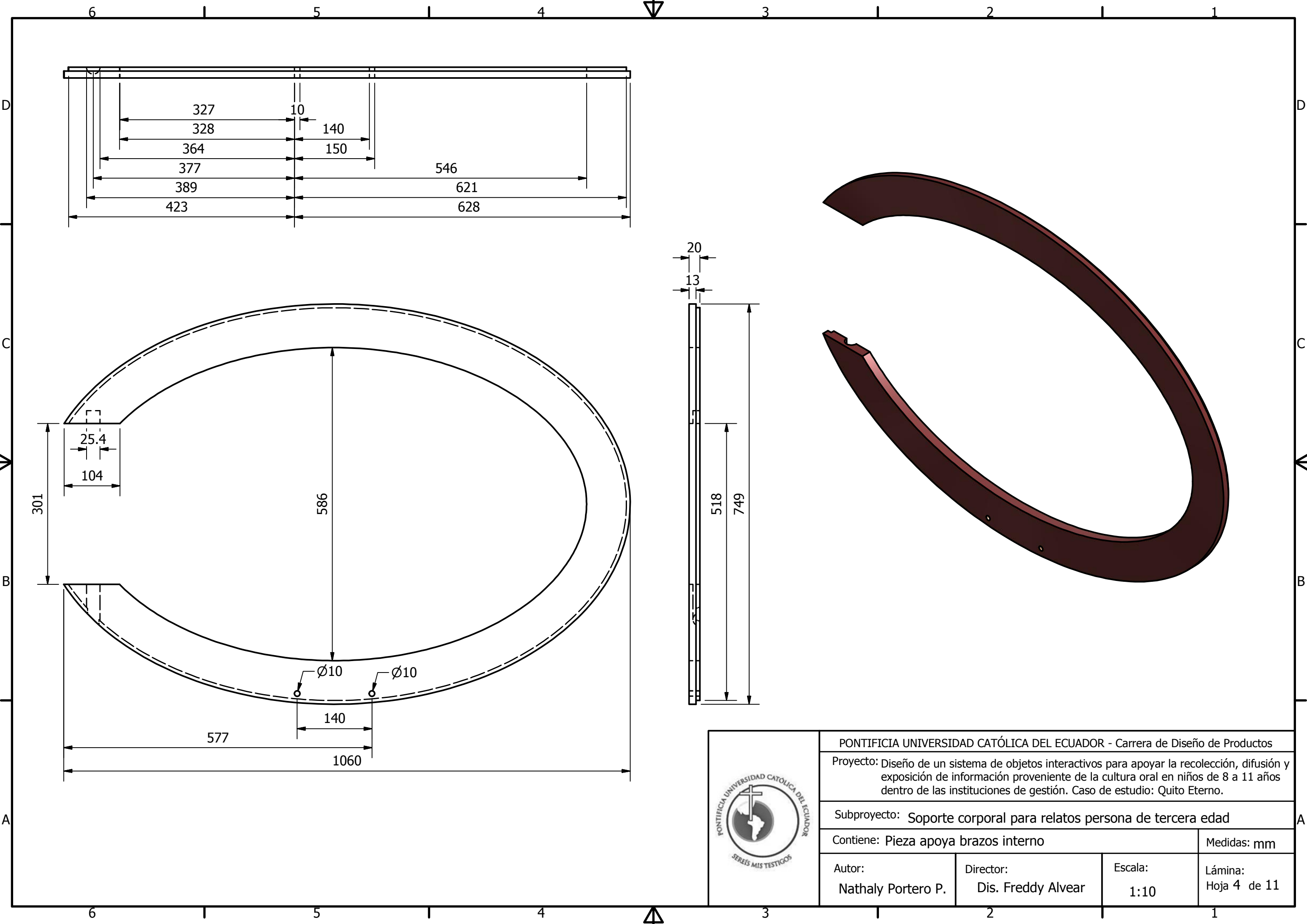
7

6

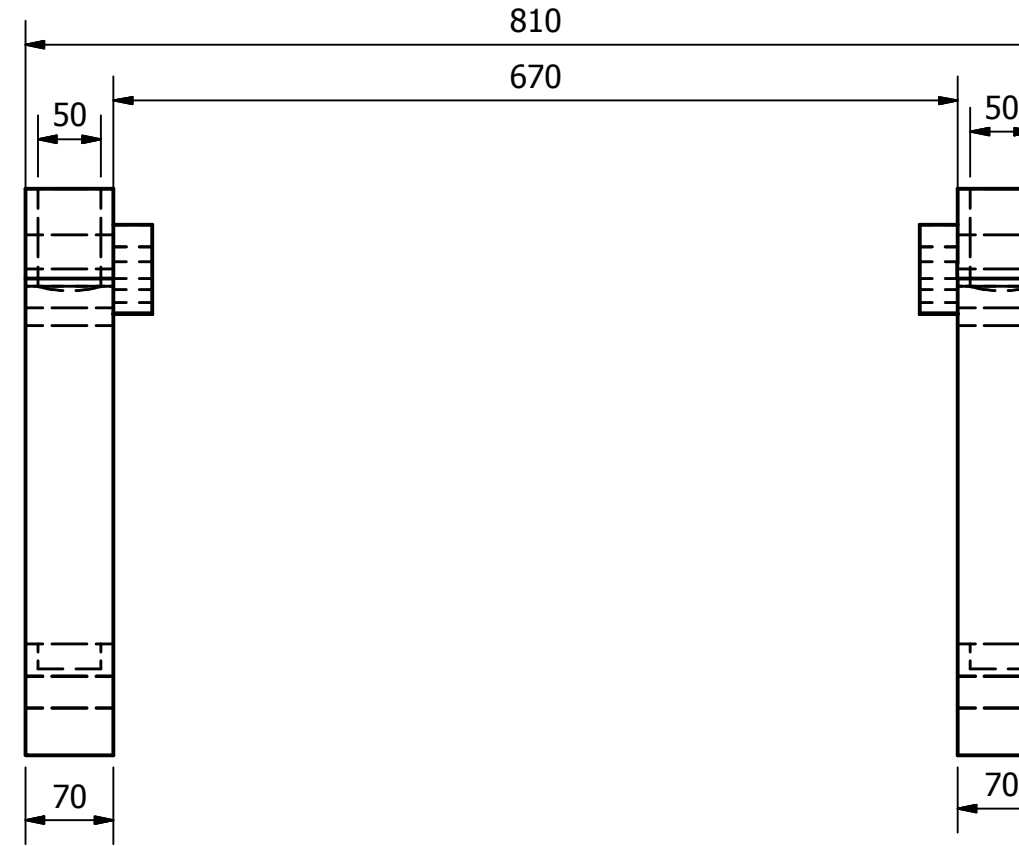
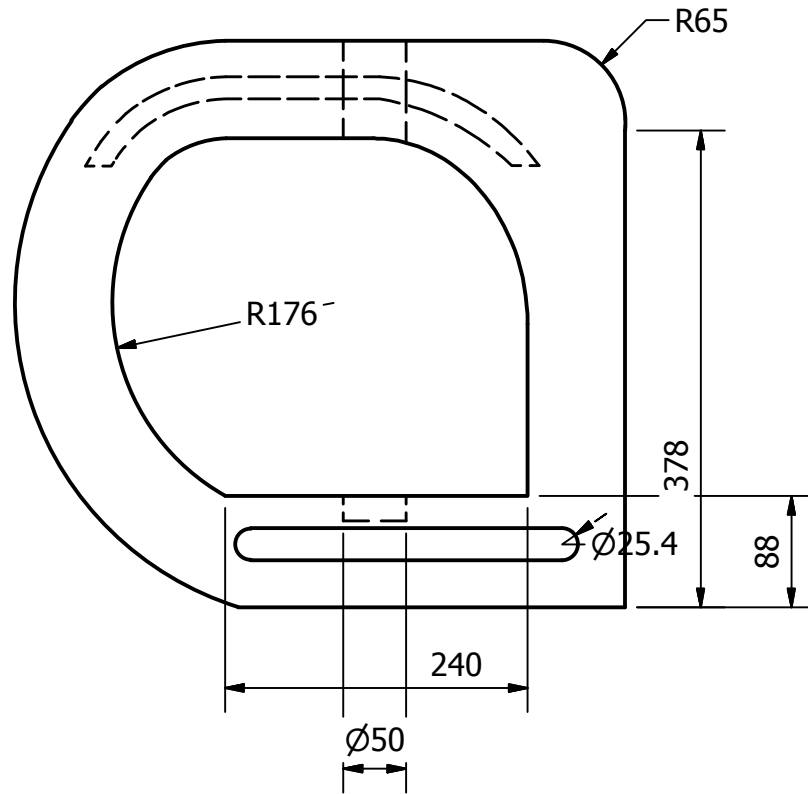
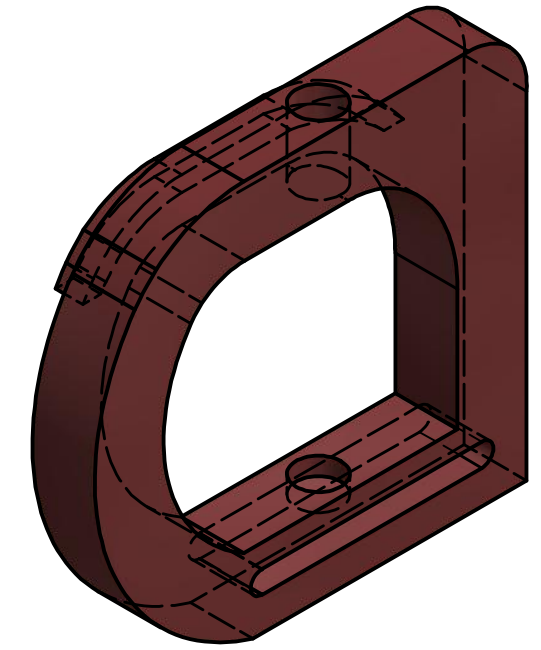
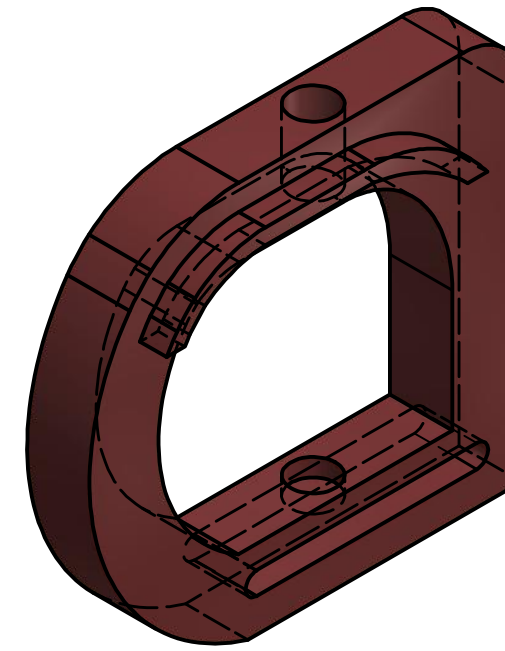
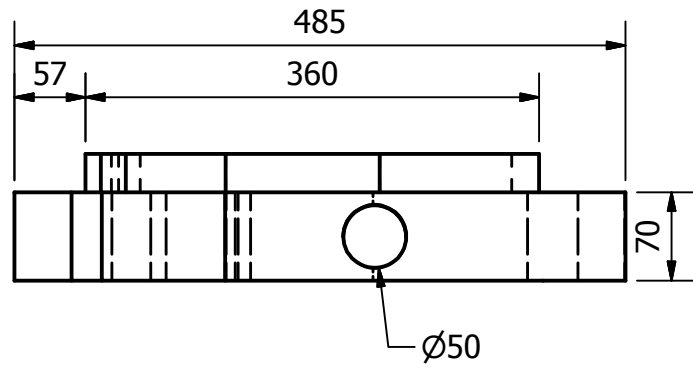
5



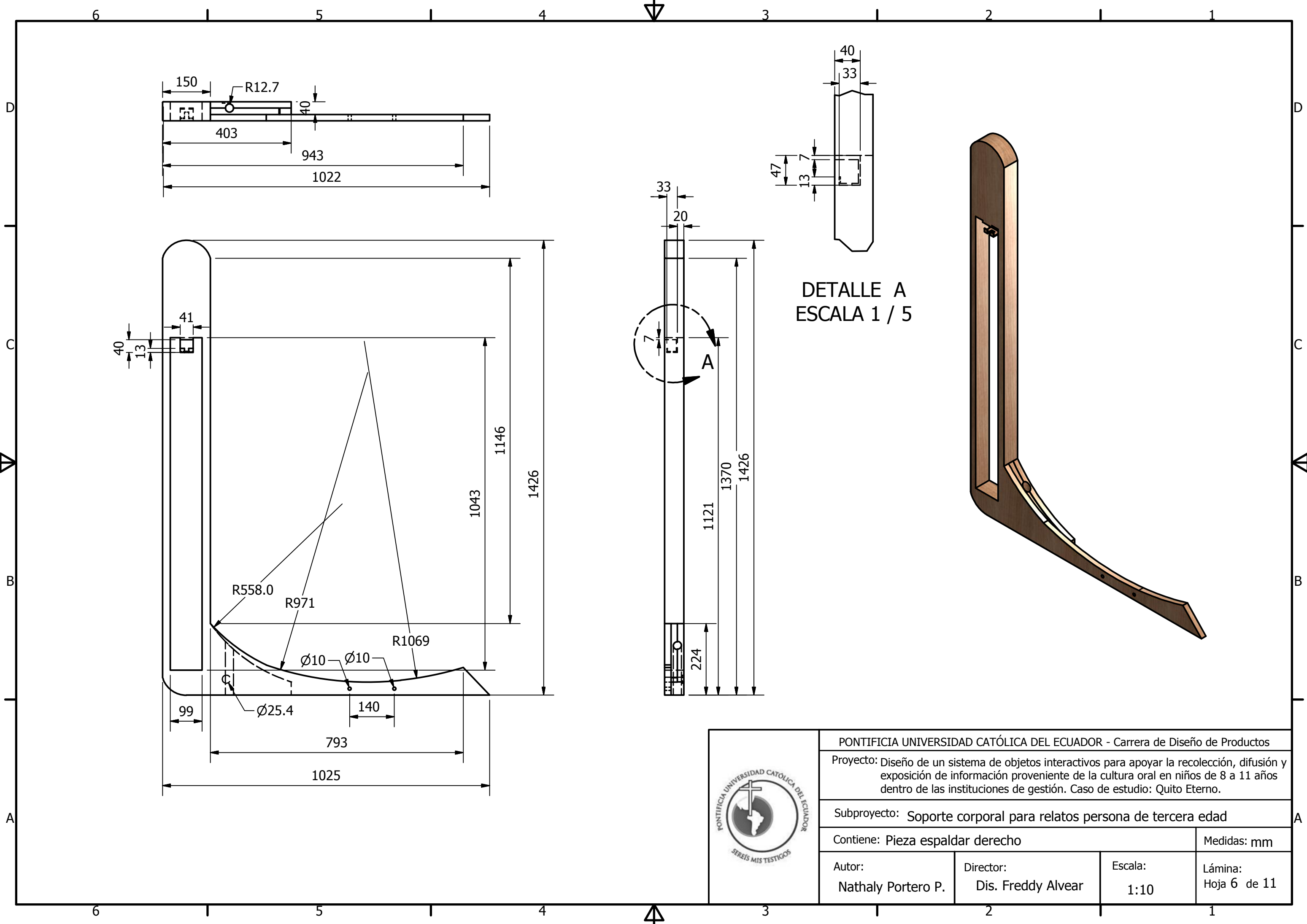
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Pieza apoya brazos izquierdo			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 3 de 11



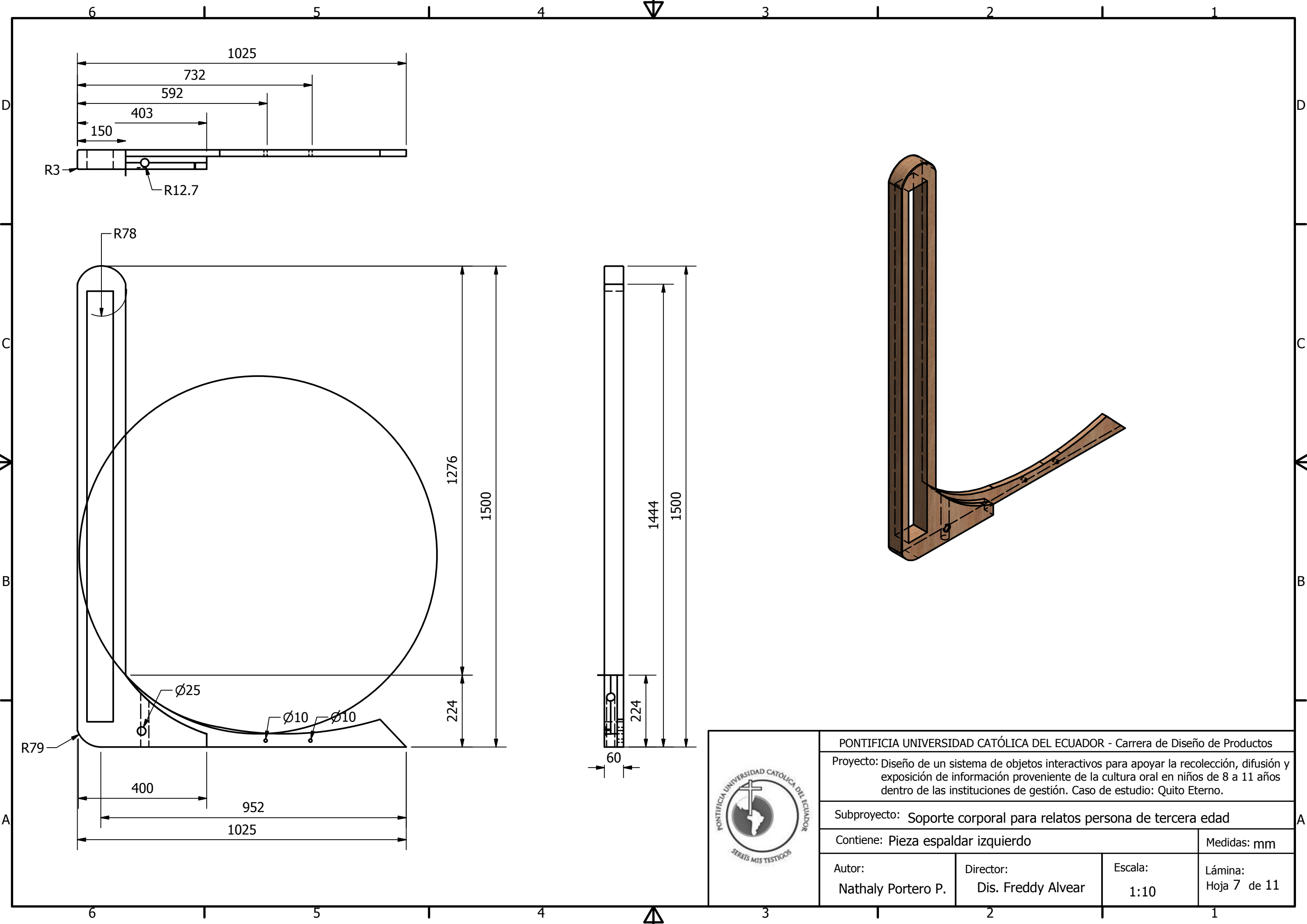
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Pieza apoyo brazos interno			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 4 de 11



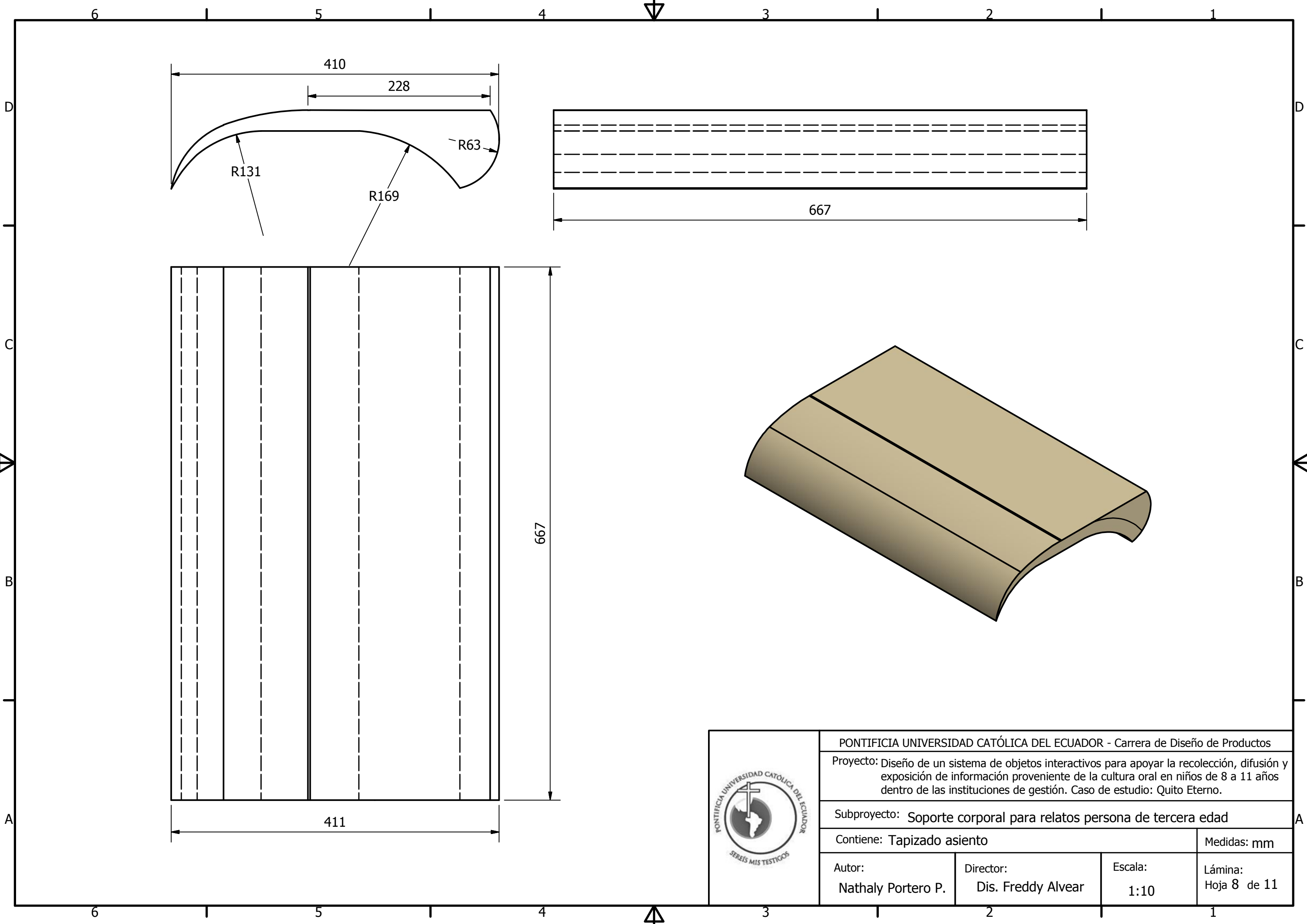
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Pieza base asiento			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 5 de 11



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Pieza espaldar derecho			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 6 de 11

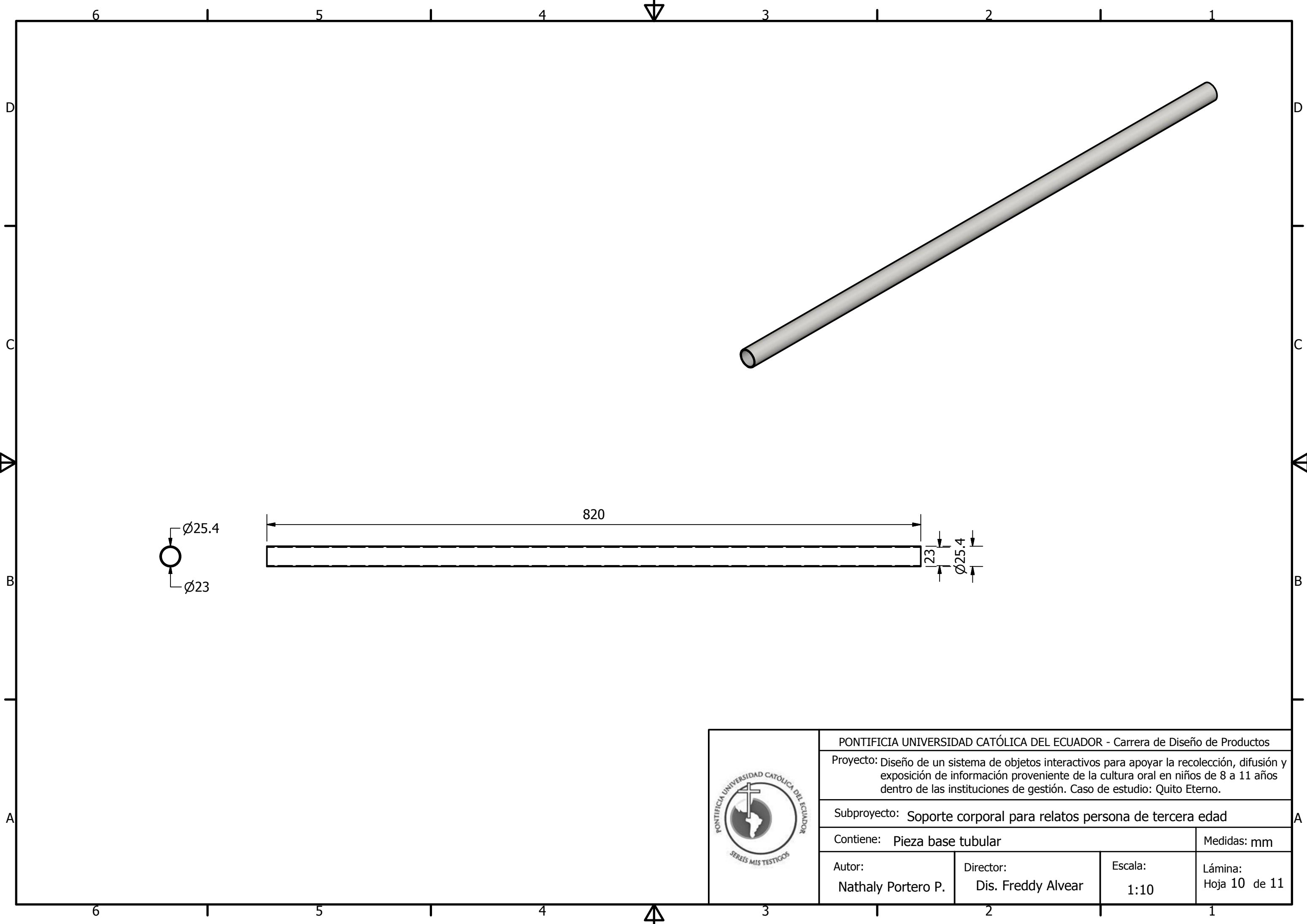


PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Pieza espaldar izquierdo			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 7 de 11

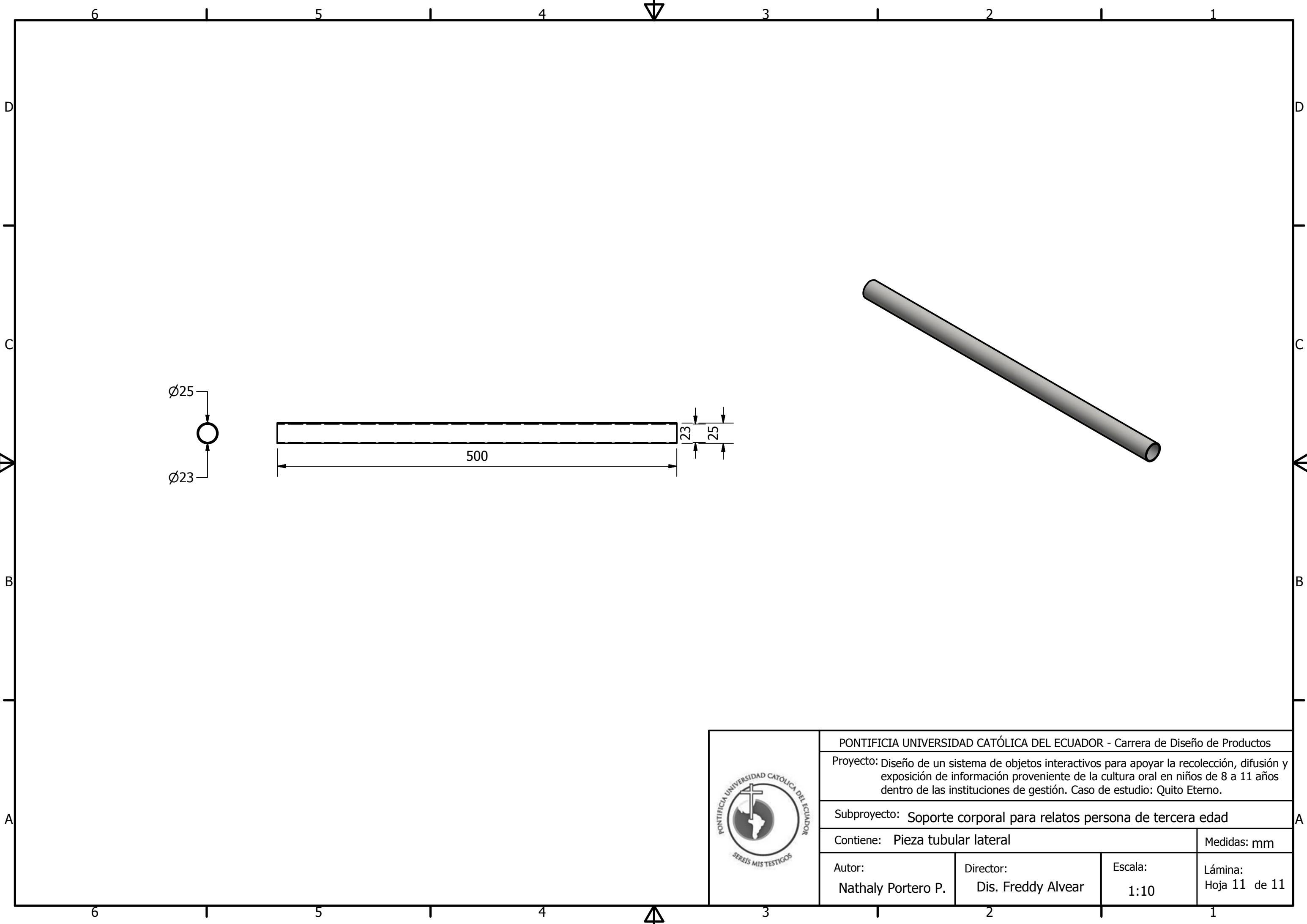




PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Espaldar			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 9 de 11



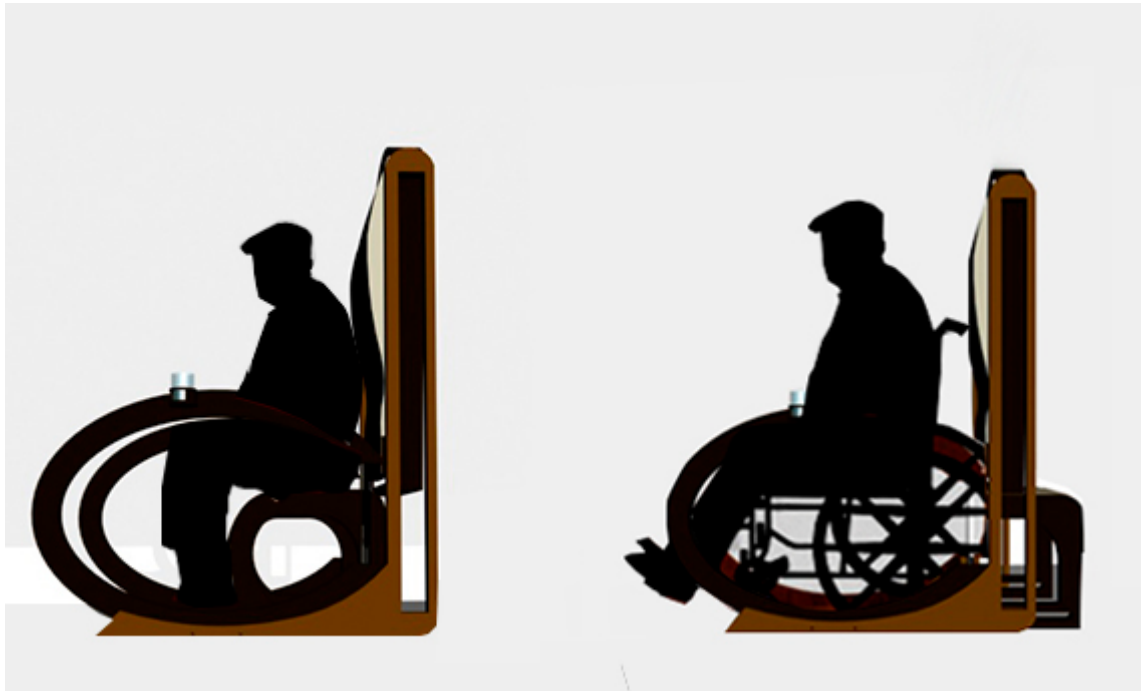
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Pieza base tubular			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 10 de 11



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para relatos persona de tercera edad			
Contiene: Pieza tubular lateral			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 11 de 11

6.2.2.3 Renders

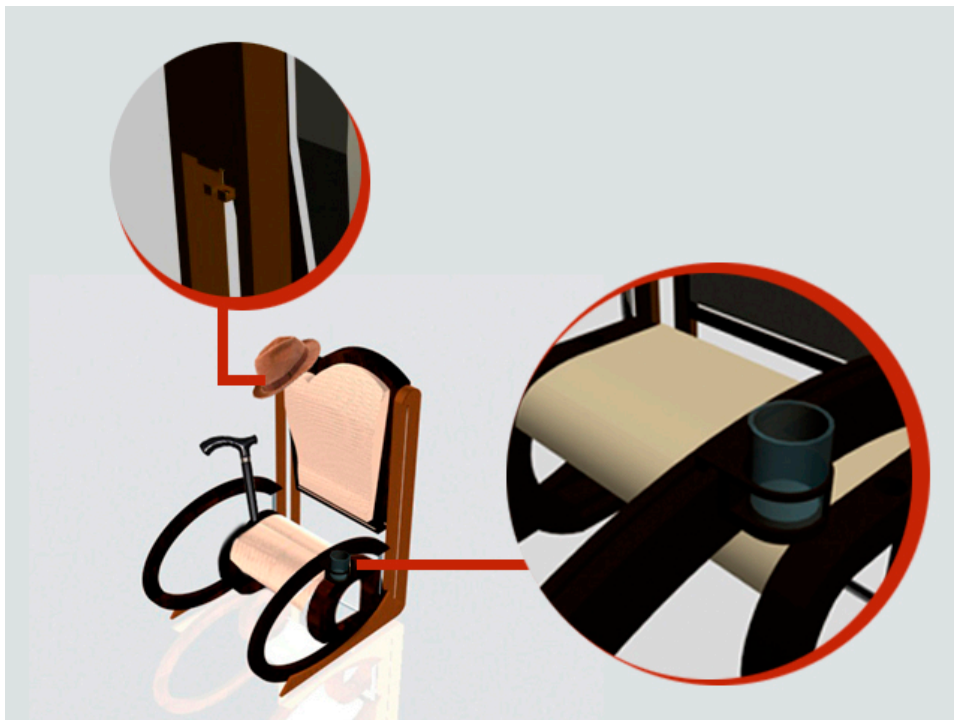
VISTA USO CON SILLA DE RUEDAS:



VISTA USO: DETALLE

Ganchos para pertenencias personales tales como sacos, sombreros.

Porta vasos o botellas.

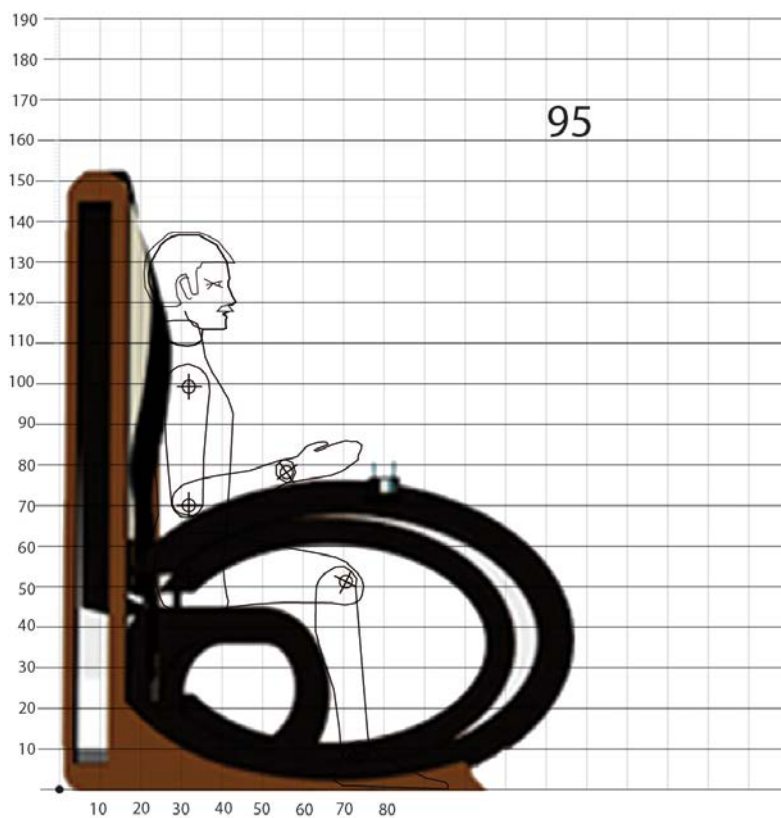


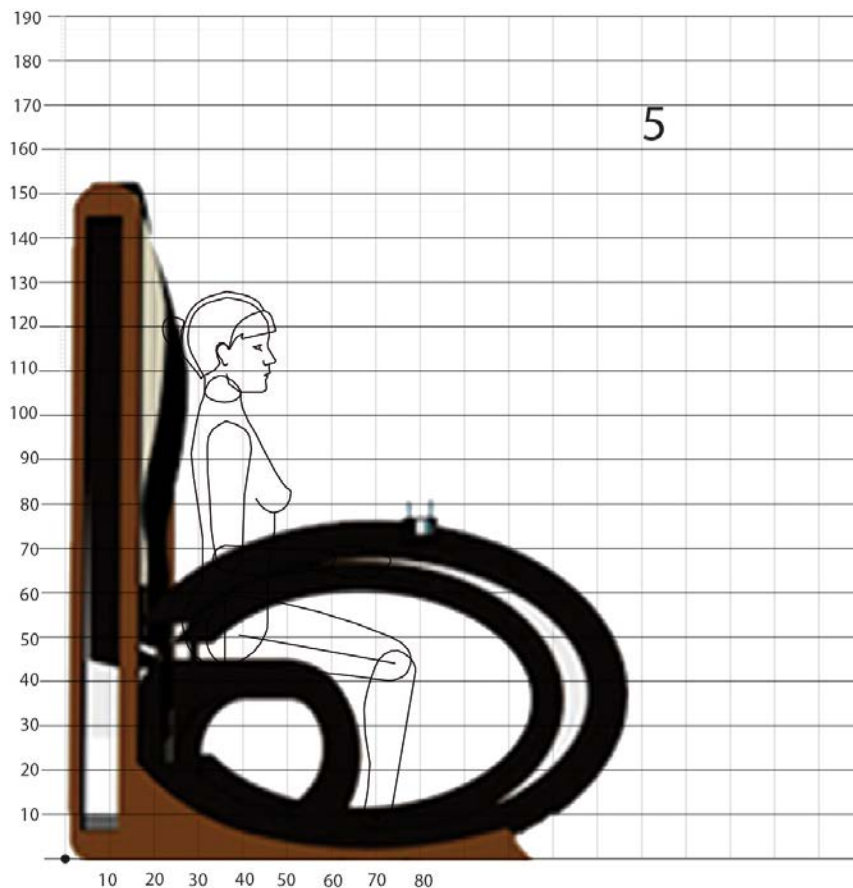
VISTA FRONTAL:



SOMATOGRAFÍA VERIFICACIÓN

Comportamiento con el 5 y 95 percentil:





6.2.2.4 Manual de construcción/ Detalles técnicos

MANUAL DE CONSTRUCCIÓN

- 1.- Se debe construir el armazón de la estructura, para eso se debe cortar los tableros de madera en varias medidas, en este caso los amplios laterales soportan casi toda la estructura.
- 2.- Es importante tomar en cuenta el mecanismo de desplazamiento del asiento.
- 3.- Para realizar una base no rígida donde se apoyará el asiento se utilizará el método de "Cinchado", método previamente explicado.
- 4.- Para el relleno de los asientos se pueden utilizar varios materiales: gomaespuma, retales textiles para este caso se utilizó textil para que contraste con la madera.
- 5.- Para el tapizado se aconseja elegir, una tela antimanchas, o que repela los líquidos, dado que estará expuesta a fuerte desgaste.

6.2.2.5 Atributos del producto

A Prestaciones

- Funciones, especificaciones técnicas.-

Acabados

Tapizado: Paño de polipropileno o tela vinílica en colores rojo, amarillo, azul y colores secundarios en verde, fucsia, naranja, y cardenillo.

Estructura

Aglomerado MDF cubierta melamínica y acero tubular circular acabado metálico cromado 25.4x2mm.

Apoya brazos Elípticos en aglomerado MDF.

- Tamaño, peso

Medidas: 1581x 930 / 1207x730

B Facilidad de uso

- Interfaces de uso

Las perforaciones laterales del asiento son para colocar objetos personales como muletas o paraguas, se las puso cerca del usuario dado que en el análisis se demostró que las personas de tercera edad prefieren tener sus pertenencias cerca como en su regazo o en lugares donde ellos puedan verlo.

- Instalación

En cuanto a la instalación las piezas principales parten de una extrusión lo mismo que facilita que sean apilables, los tubos y la base del asiento son desarmables, la pieza que más espacio ocupa es el asiento en sí.

- Simplicidad

Las piezas simétricas facilitan la construcción de las mismas, las piezas del lado derecho son similares a las del lado izquierdo, el tamaño puede dificultar su rápida transportación.

- Reconocimiento sensorial

La textura del tapizado frente a la textura de los apoya brazos da a entender la postura de la persona al sentarse.

C Seguridad

- Seguridad de uso

Para brindar seguridad a las personas de tercera edad se los apoya brazos son largos los cuales les pueden ayudar a incorporarse y sostenerse de ambos lados.

- Integridad estructural

Todas las piezas deben estar unidas y ensambladas con pernos y tornillos para darle más estabilidad y al ser utilizado personas de tercera edad se necesita en lo menos posible que estas tengan cierto tambaleo.

- Estabilidad

El tamaño de la estructura contribuye a un amplio espacio de soporte para el asiento lo cual le brinda la estabilidad necesaria.

- Margen de error. Detección y corrección

Aún se puede mejorar la base del asiento que se desplaza hacia atrás al ingresar la silla de ruedas, es necesario hacer pruebas junto con los distintos modelos de sillas de ruedas.

D Ciclo de vida del producto

- Tiempo de vida útil

Al igual que con la mecedora se estima para uso normal u ordinario anual del 10%, basado en una vida de 10 años, dado que contiene piezas de rápida descomposición, tomando en cuenta que el mobiliario se lo mantenga no en lugares húmedos, para uso intenso o de tráfico constante de público, se cree una depreciación del 50% basándose en una vida de 4 -5 años.

- Fatiga, desgaste, corrosión, deterioro

Los principales puntos de desgaste son en las bases, dado por el movimiento de desplazamiento cuando ingresa la silla de ruedas, otro punto de desgaste son las perforaciones para colocar los objetos personales ya que estarán en constante contacto y rozamiento por los objetos.

- Mantenimiento

Al utilizar paño de prolipopileno, se recomienda limpieza del tapiz, al ser una tela vinílica, una de sus principales características es la facilidad de limpieza e impermeabilidad, también se recomienda revisar el eje del asiento.

- Disponibilidad de repuestos

Los tubos y placas son fáciles de conseguir, pero al igual que con la mecedora las bases laterales dificultarían realizar un respuesto dado que su fabricación equivaldría al 50% del costo final del objeto.

E Forma

- Estilo, geometría, integridad todo en relación con las partes

En los tres soportes se maneja una misma geometría, arcos marcados y de un grosor considerable

- Diseño complementario

Se puede considerar en realizar un diseño complementario donde la persona de la tercera edad pueda exponer sus fotografías y que refuerce la historia contada.

- Familia de productos

Los tres soportes manejan diferentes dimensiones pero mantienen un elemento constante que es el apoyabrazos lateral sin embargo los tres se diferencian porque se propusieron diferentes soluciones para la estabilidad o movimiento de los mismos.

F Valor social

- Responsabilidad del producto

El producto no debe ser agresivo, ni debe producir efectos contradictorios e la salud.

- Efectos sobre la salud

Este mobiliario al haberlo hecho de acuerdo a las medidas ergonómicas, y dado que su dimensión es adecuada al tamaño de una persona de tercera edad, esto disminuye los efectos en la salud como es la escoliosis producida por la mala postura.

- Costumbres, tradiciones y tabúes

Procura dar jerarquía al usuario, el amplio espaldar frente a los otros dos soportes da un grado de importancia, fomenta el respeto a las personas mayores, como también preserva el diálogo como primer recurso de conocimiento informal.

6.2.3 Descripción general actividad ilustrador:

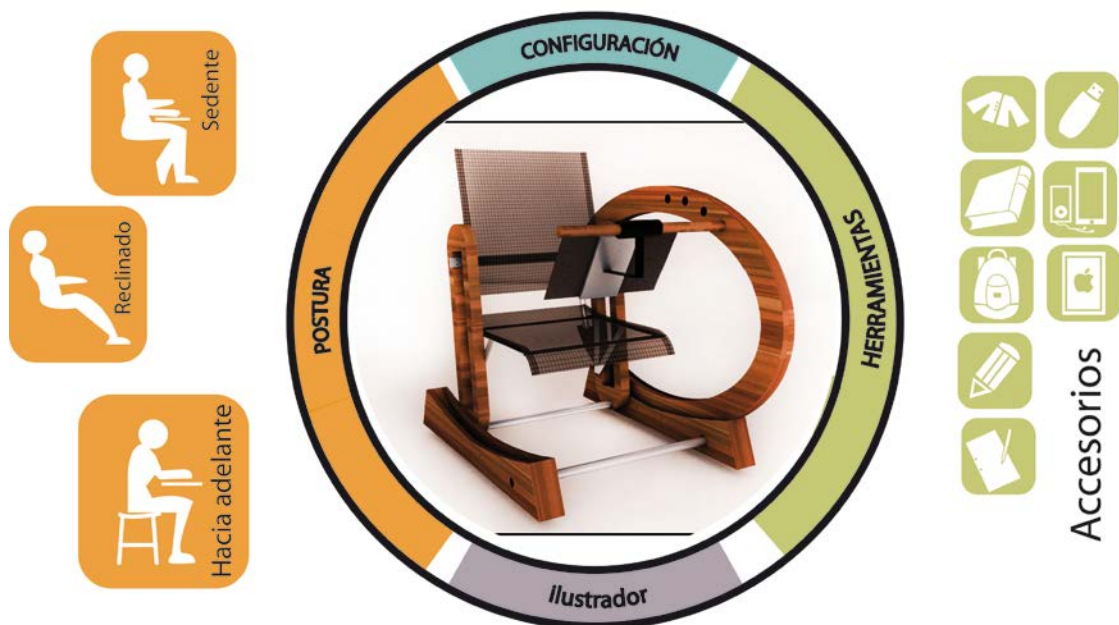
Este elemento soporta la actividad ilustración en vivo durante el relato.

DESCRIPCIÓN

Versatilidad: Apoyo para la tablet.

Morfología: Su imagen mas sobria y asimétrica junto con el regulador lateral para alturas de la tablet pretende darle un espacio mas óptimo para realizar la actividad.

Cromática: Contraste de colores sobrios que no lo distraigan de su actividad.



6.2.3.1 Justificación de la configuración

CROMÁTICA:

La madurez se refleja en el uso del color como complejidad y moderación. Los colores neutros son de naturaleza madura, mezclados con negro, forman una paleta adulta, exploran esquemas monocromáticos que se encuentran en los tonos de madera y tierra, metal y tejidos.

MORFOLOGÍA:

La morfología partió desde la actividad, después del análisis de uso, se necesitaba un punto de apoyo regulable para la Tablet, La proporción y la dimensión del soporte son factores que contribuyen a una mayor aceptación del usuario, tiene la facilidad de invertir el apoyabrazos en caso de que la persona sea surda o no pueda usar su mano en ese momento.

Al configurar el dispositivo de escritorio, dar un montón de pensamiento a la relación entre todos los componentes, la relación entre el monitor y la tableta de dibujo es importante. La tableta debe estar lo más cerca posible para evitar grandes movimientos de los brazos. Limitar el brazo y el movimiento de la muñeca evitará enfermedades conocidas como lesiones por esfuerzo repetitivo, o el síndrome del túnel carpiano, o síndrome de sobreuso.

Fig 4

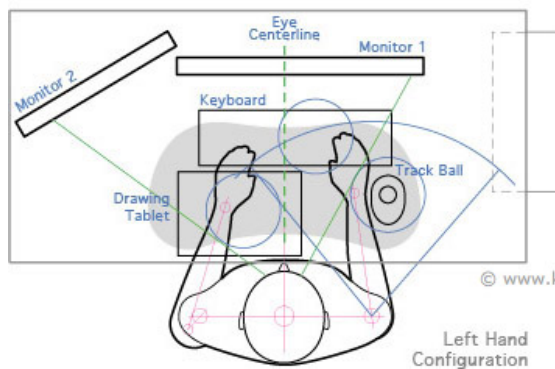
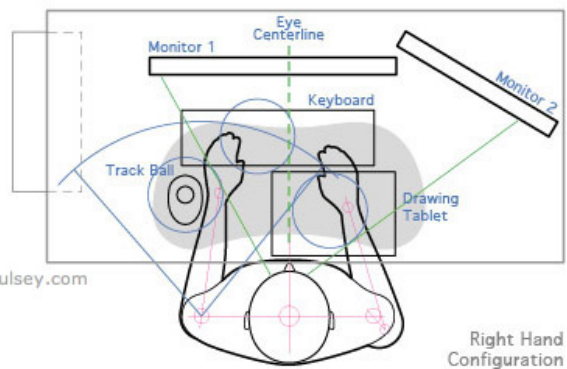


Fig 5

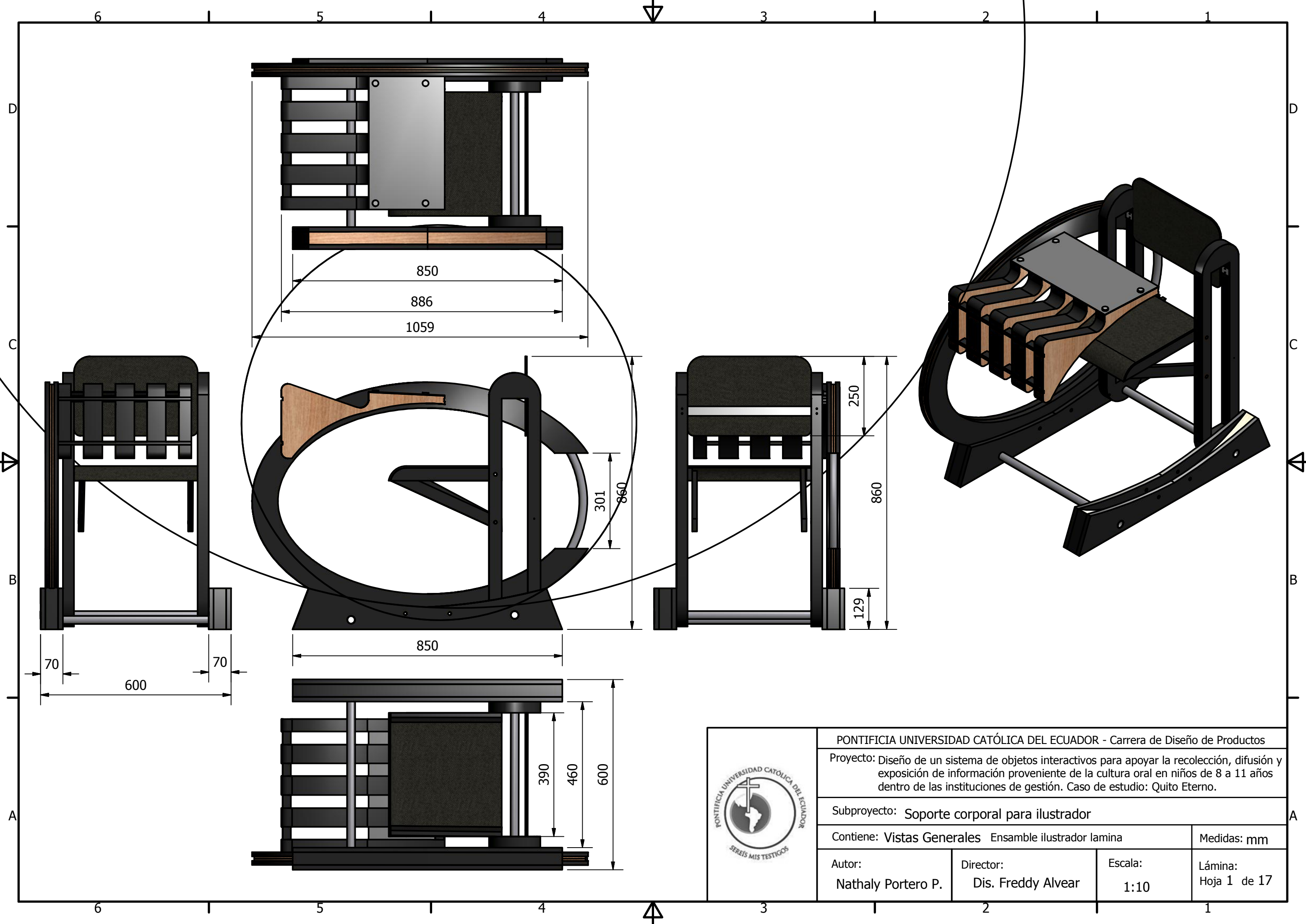


La postura y la relación de la colocación de la silla, escritorio, ratón, teclado, tableta gráfica y monitor juegan un papel importante en la cantidad de fatiga que se siente al final de un largo día de trabajo. Se debe buscar la alineación correcta entre la cabeza, el torso, las piernas y los brazos, la parte superior del cuerpo debe estar en perfecta alineación vertical y los antebrazos deben estar lo más horizontal posible para evitar la tensión de la muñeca.

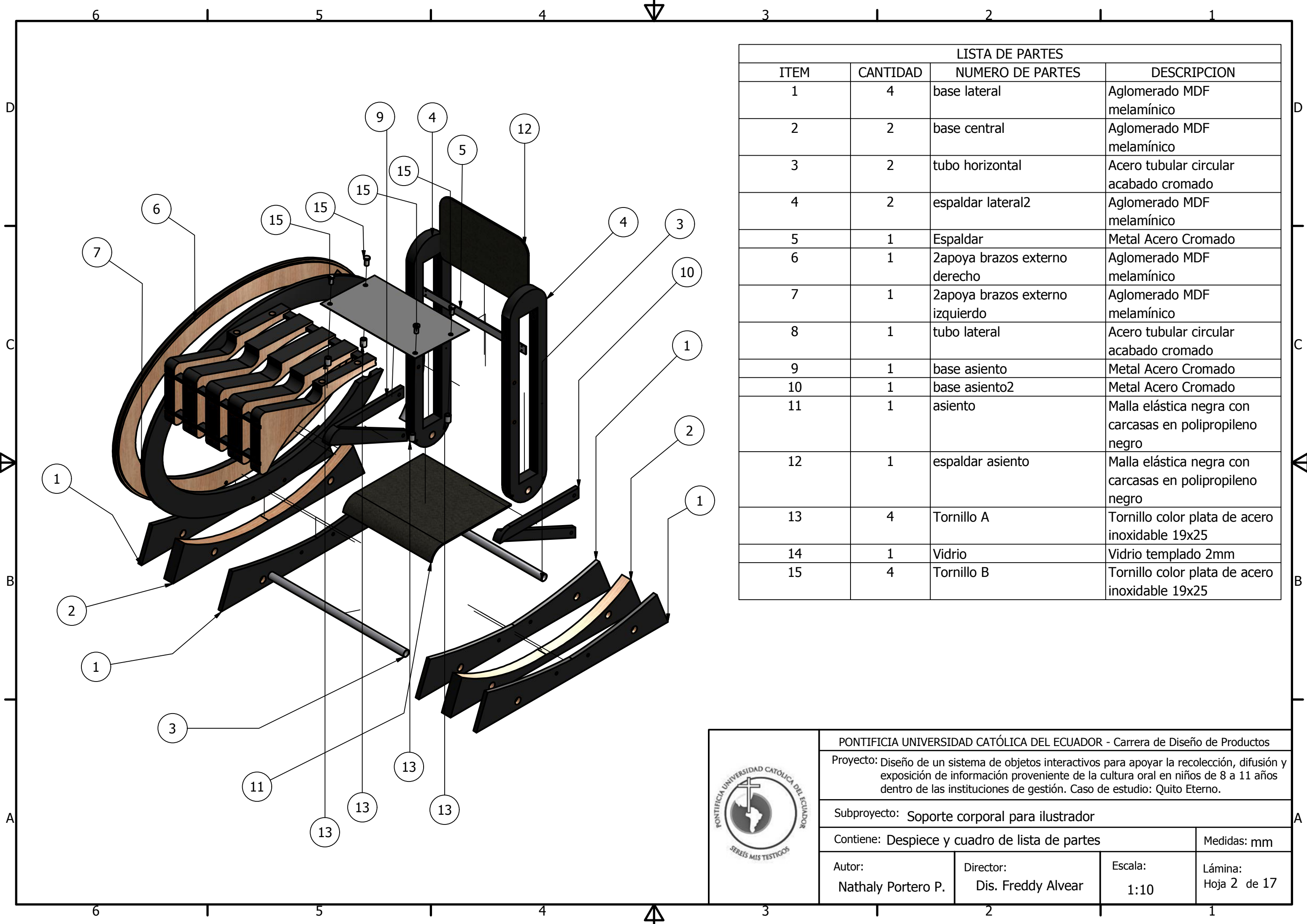
6.2.3.2 Planos técnicos:

SOPORTE ILUSTRADOR





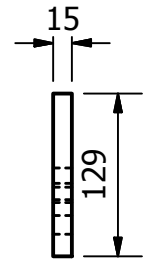
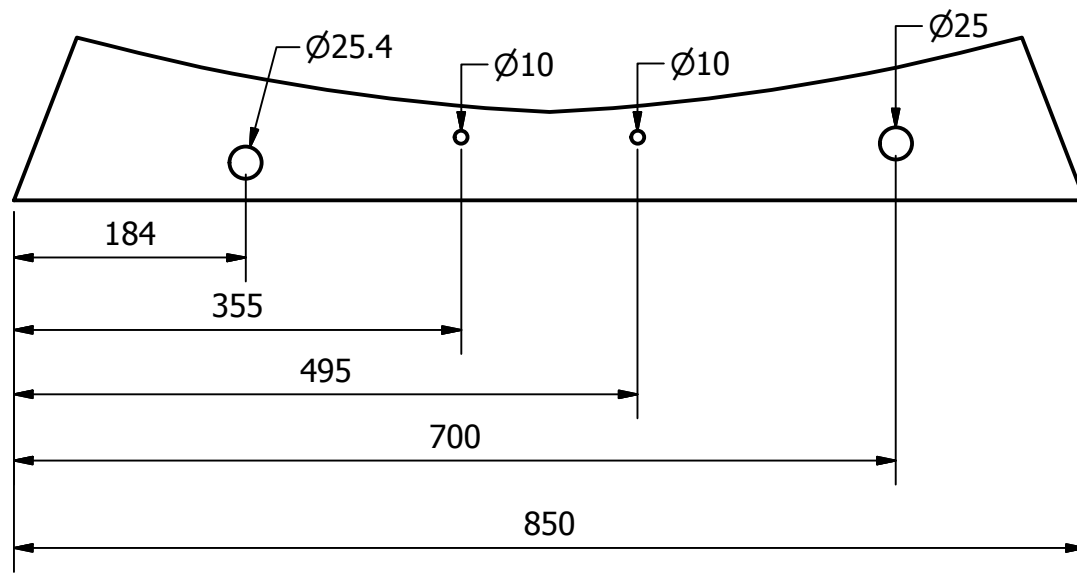
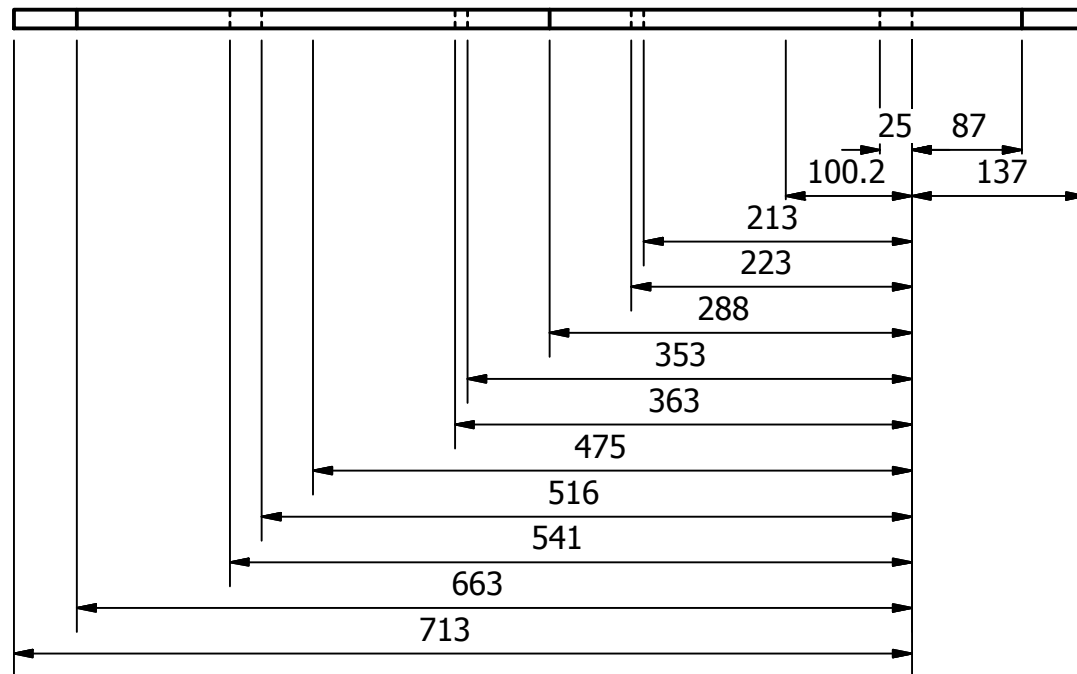
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Vistas Generales Ensamble ilustrador lamina			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 1 de 17



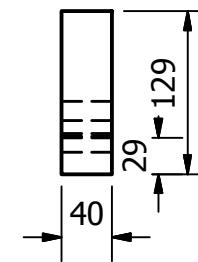
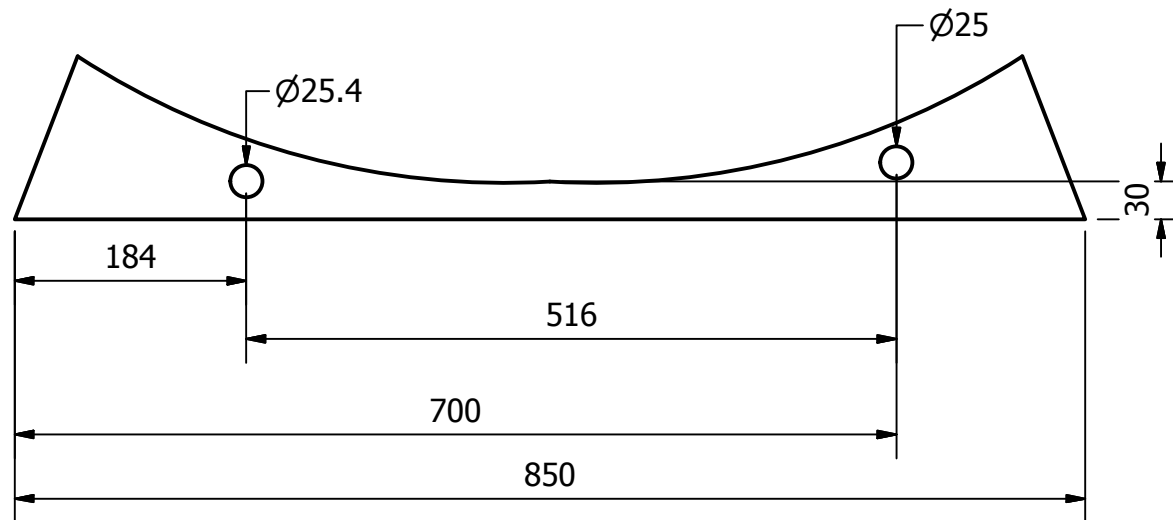
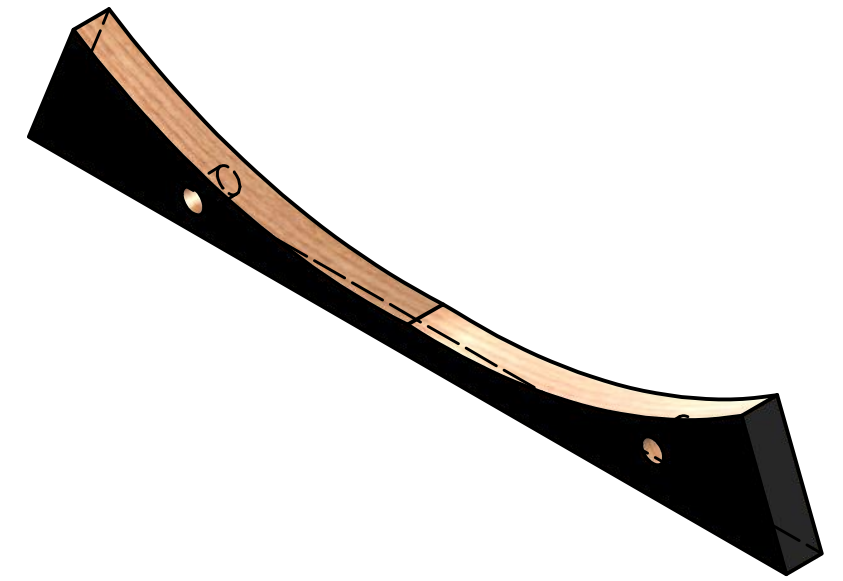
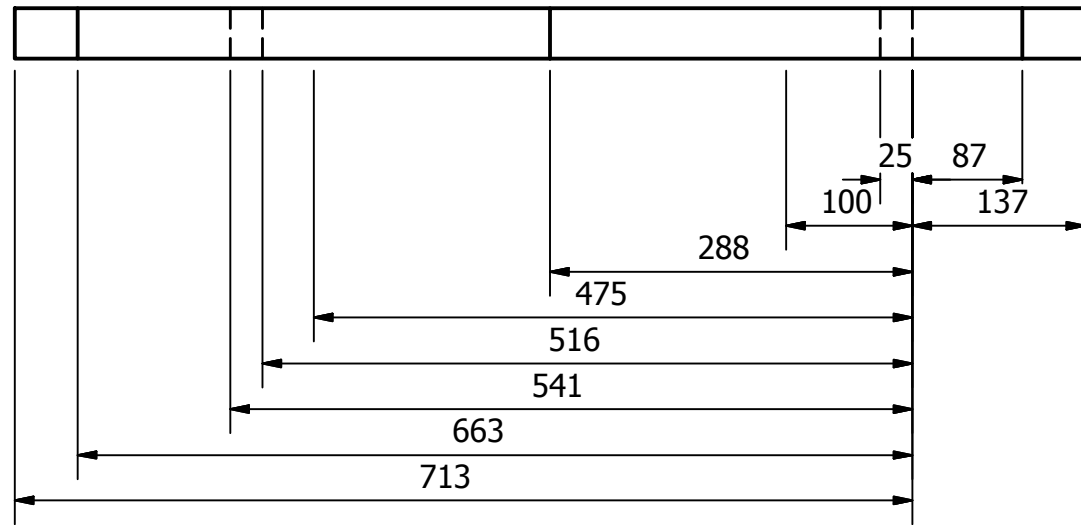
LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	NUMERO DE PARTES	DESCRIPCION
1	4	base lateral	Aglomerado MDF melamínico
2	2	base central	Aglomerado MDF melamínico
3	2	tubo horizontal	Acero tubular circular acabado cromado
4	2	espaldar lateral2	Aglomerado MDF melamínico
5	1	Espaldar	Metal Acero Cromado
6	1	Zapoya brazos externo derecho	Aglomerado MDF melamínico
7	1	Zapoya brazos externo izquierdo	Aglomerado MDF melamínico
8	1	tubo lateral	Acero tubular circular acabado cromado
9	1	base asiento	Metal Acero Cromado
10	1	base asiento2	Metal Acero Cromado
11	1	asiento	Malla elástica negra con carcassas en polipropileno negro
12	1	espaldar asiento	Malla elástica negra con carcassas en polipropileno negro
13	4	Tornillo A	Tornillo color plata de acero inoxidable 19x25
14	1	Vidrio	Vidrio templado 2mm
15	4	Tornillo B	Tornillo color plata de acero inoxidable 19x25



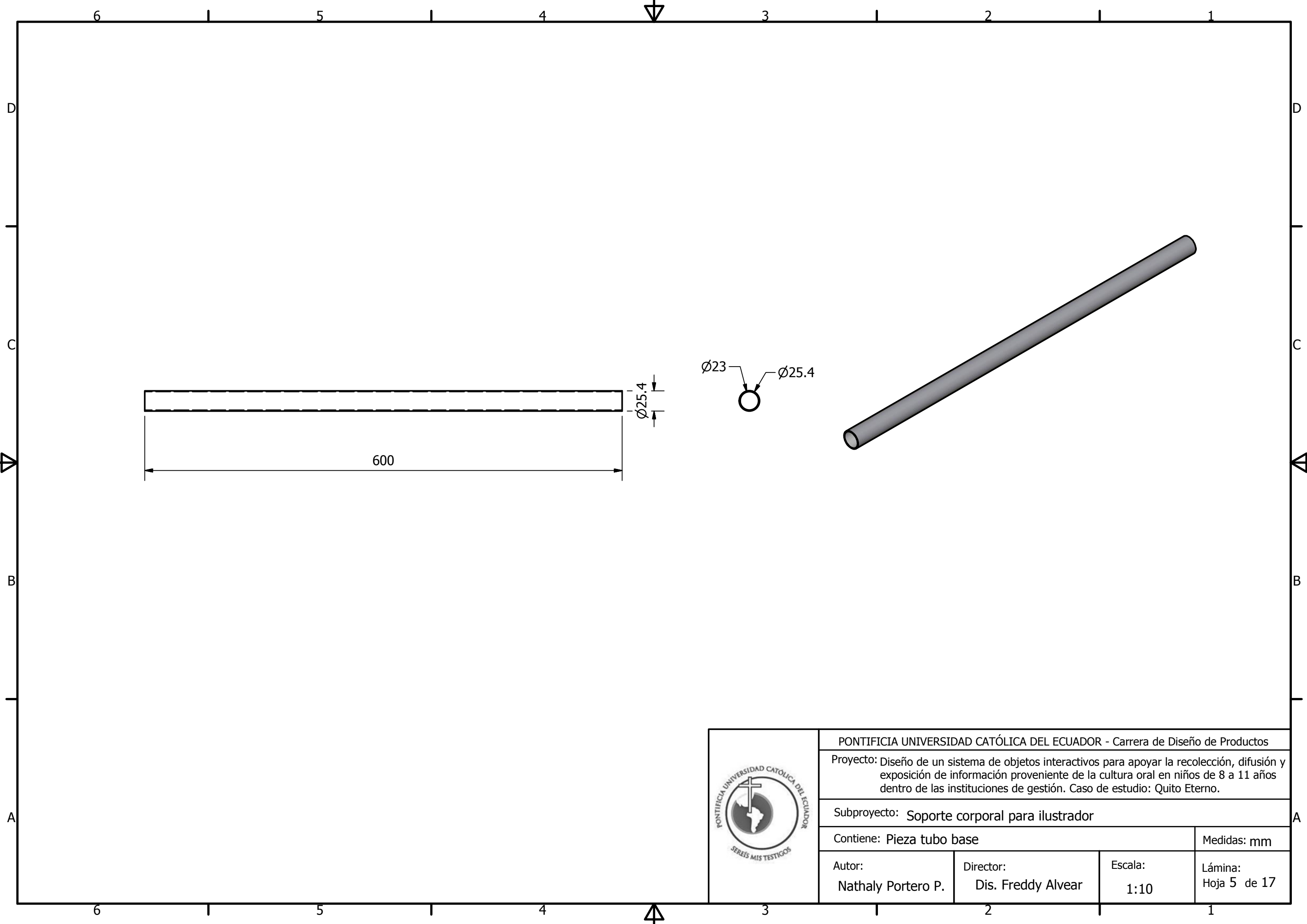
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Despiece y cuadro de lista de partes			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 2 de 17



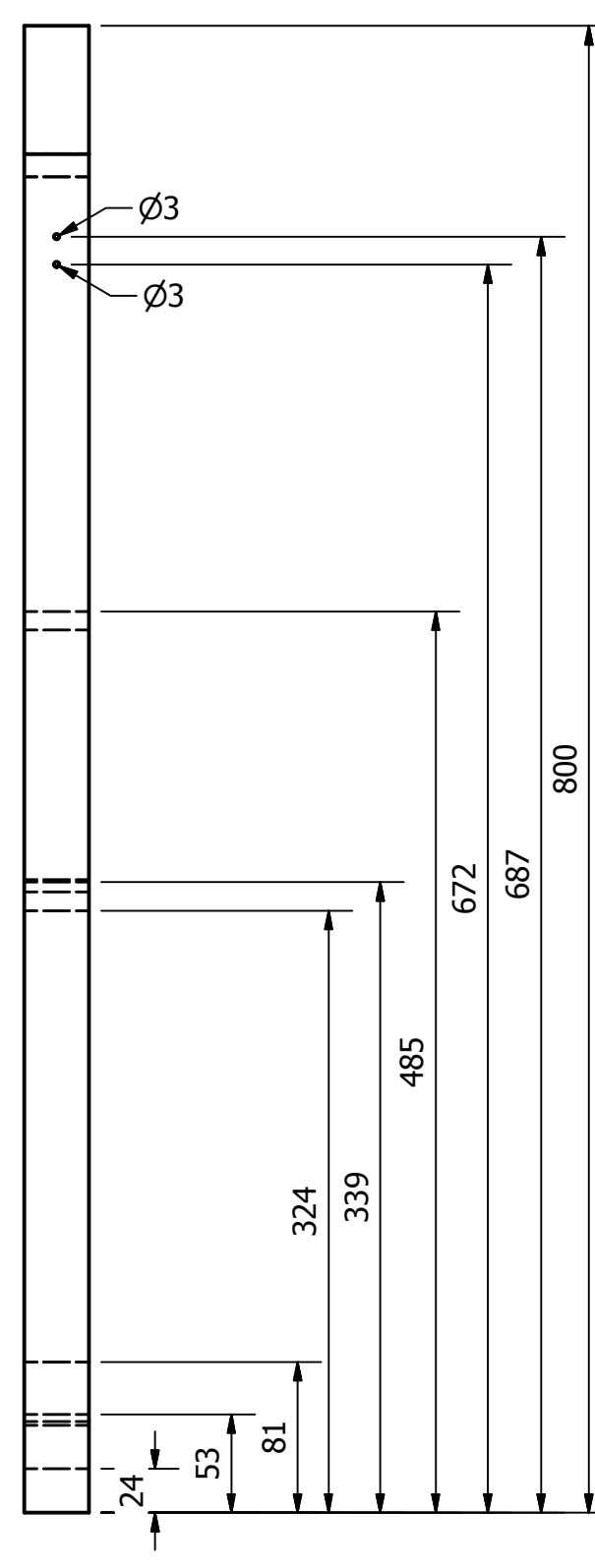
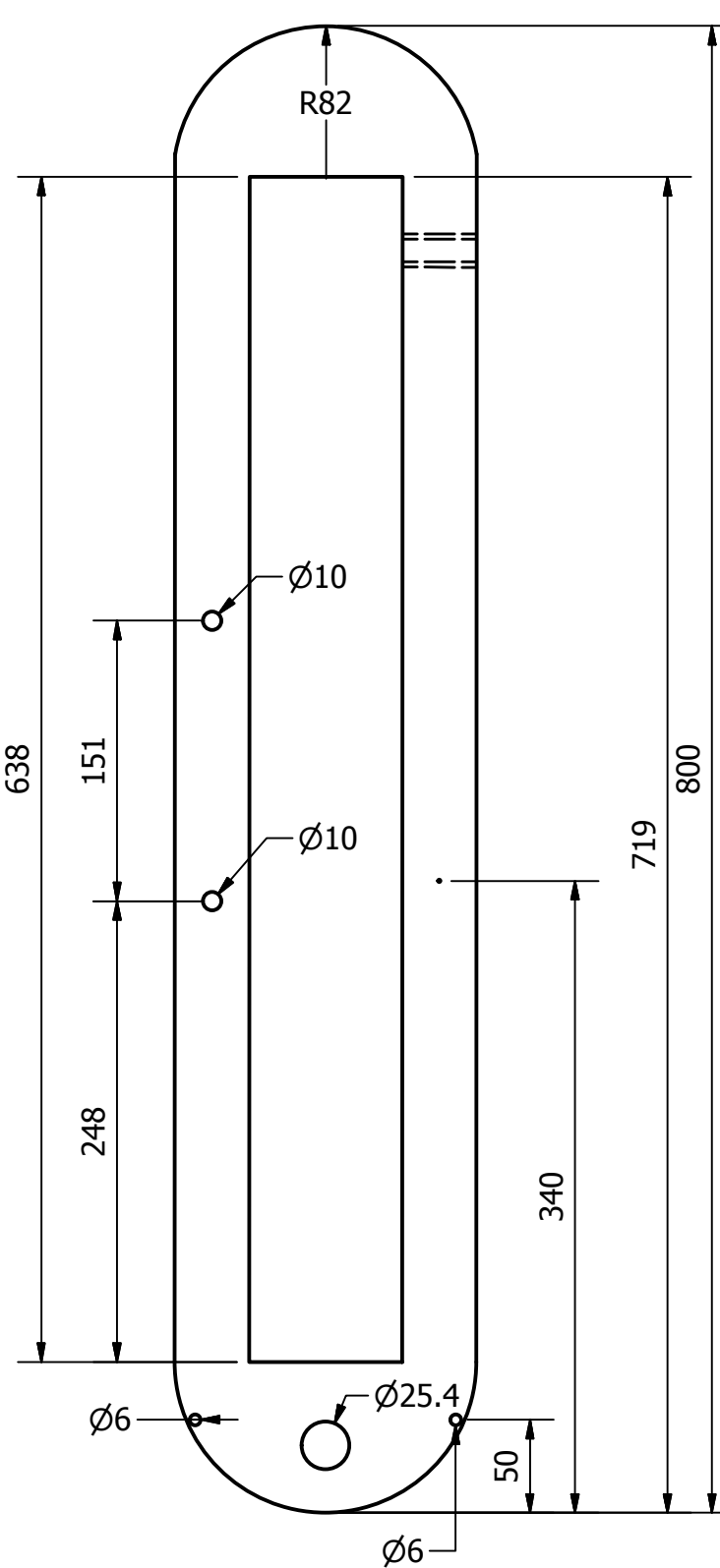
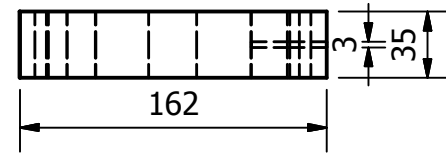
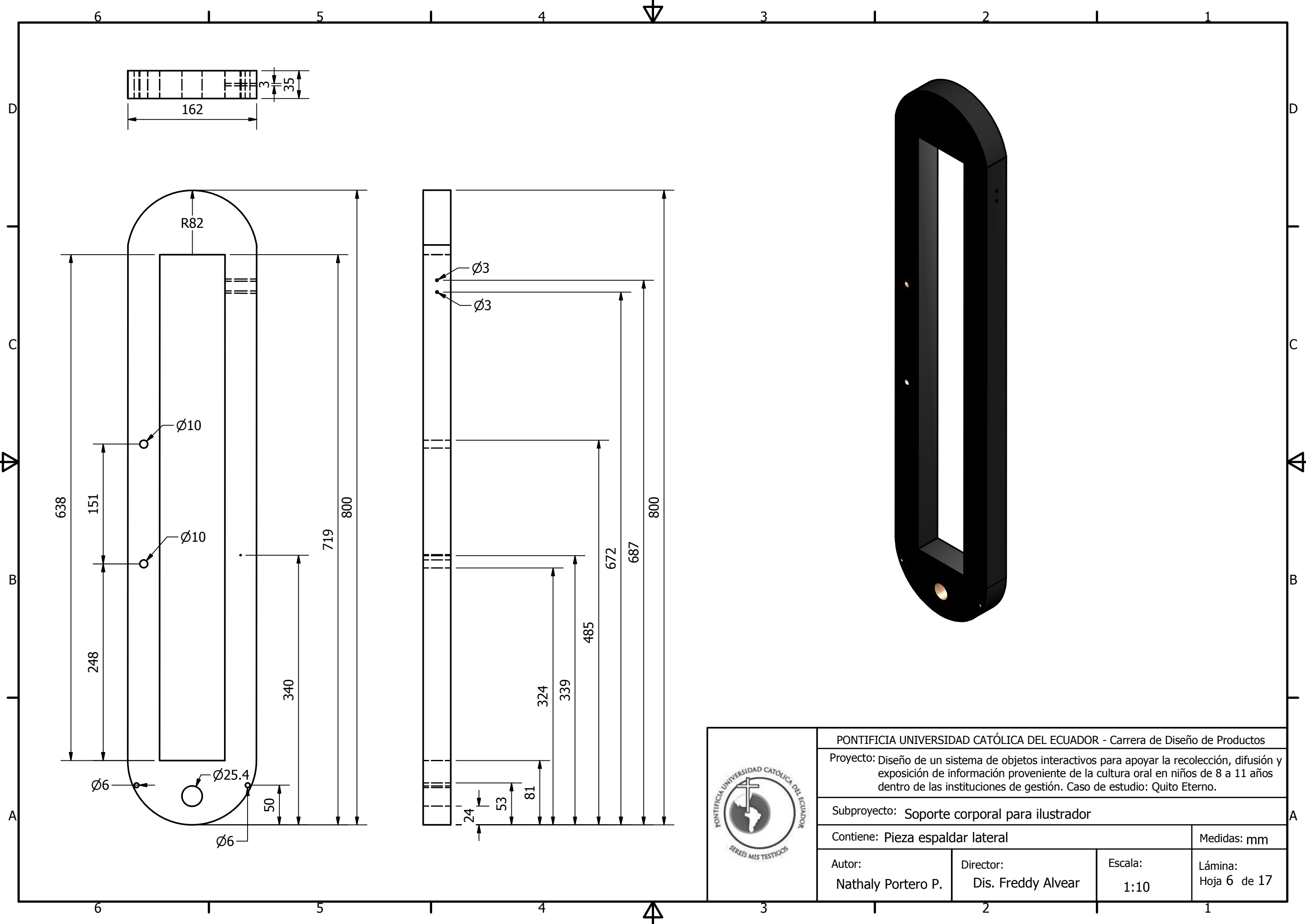
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza base lateral			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 3 de 17



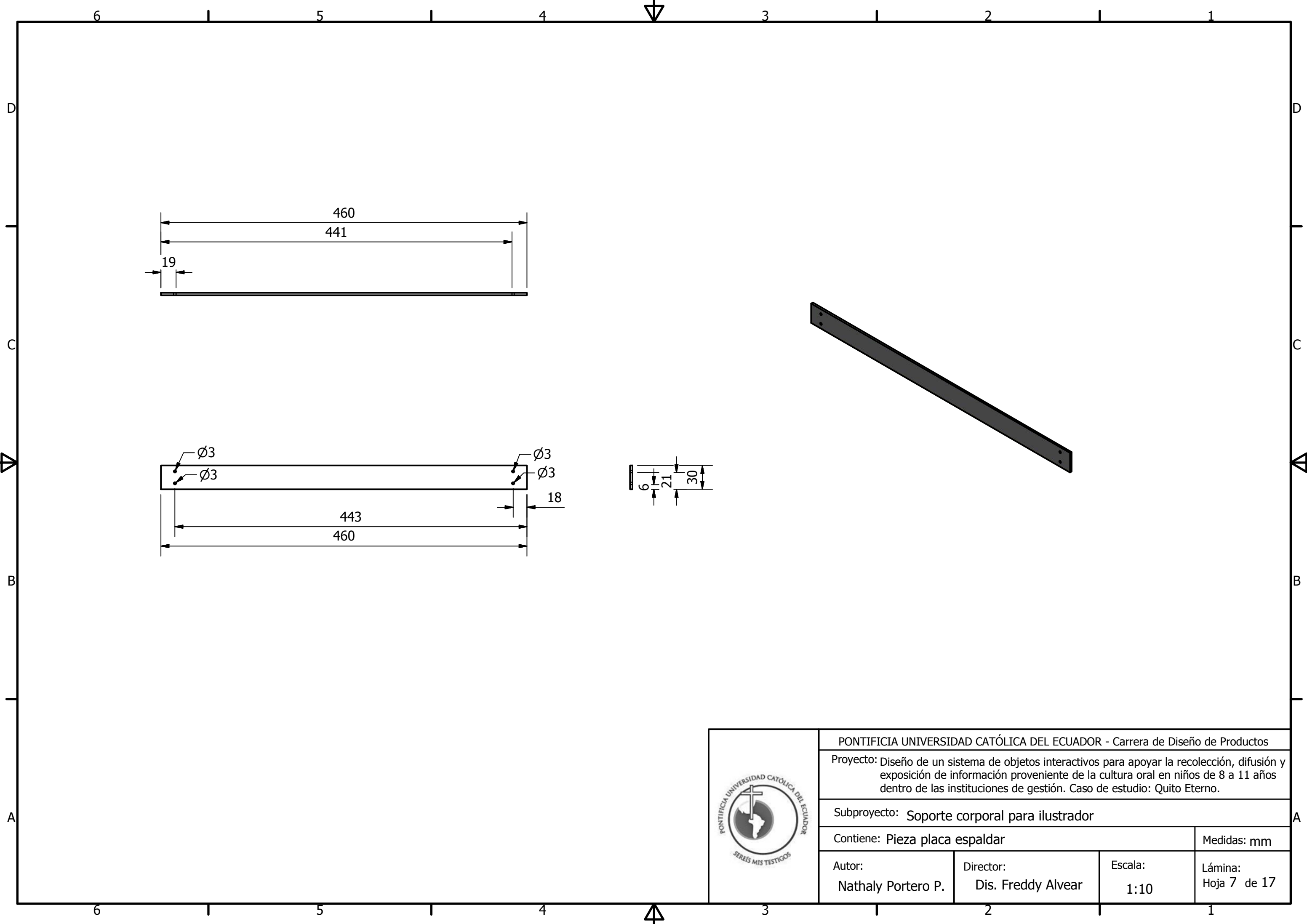
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza base central			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 4 de 17



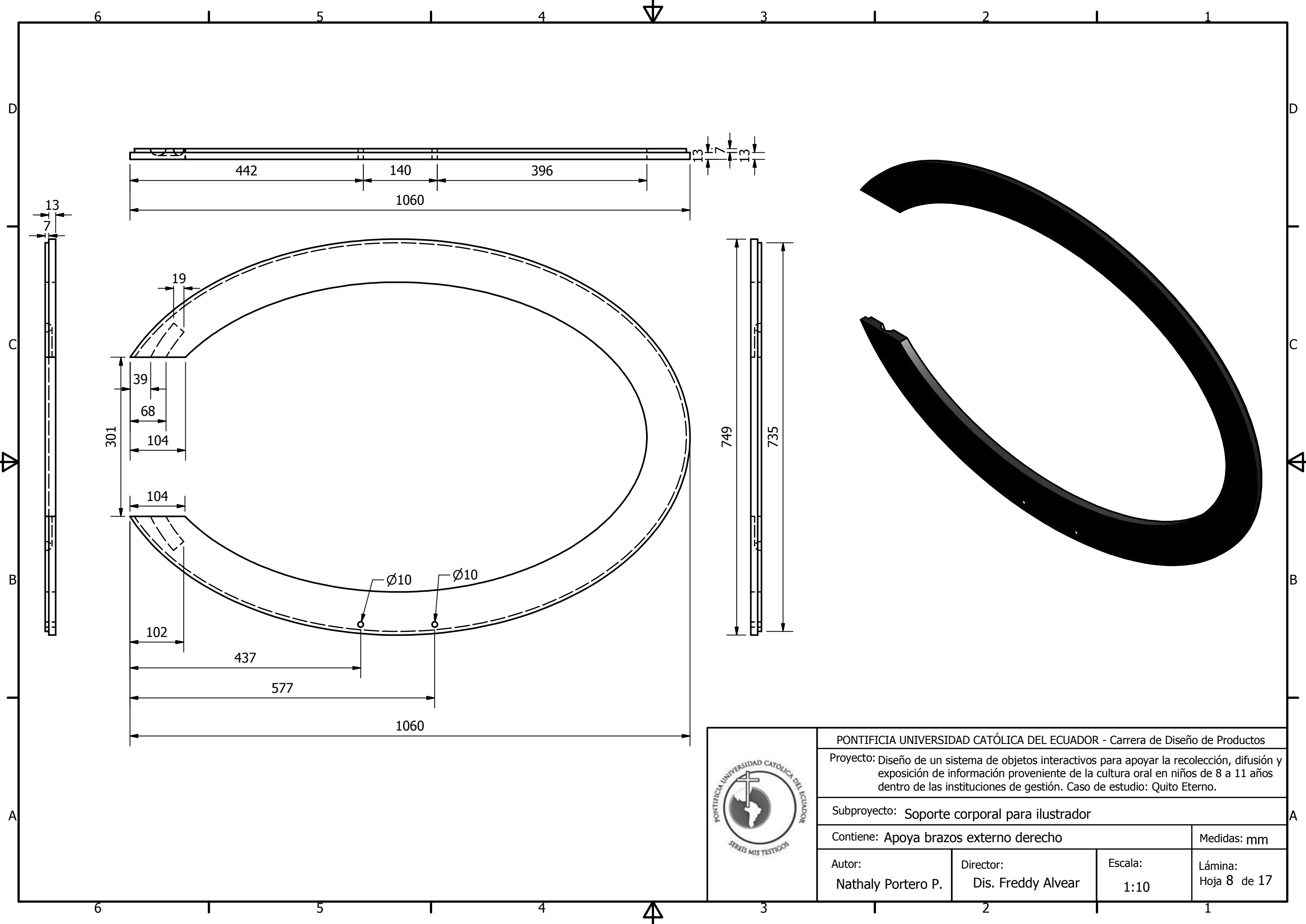
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza tubo base			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 5 de 17



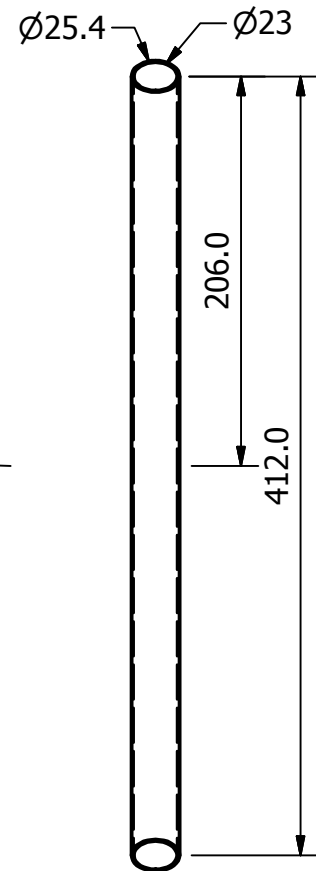
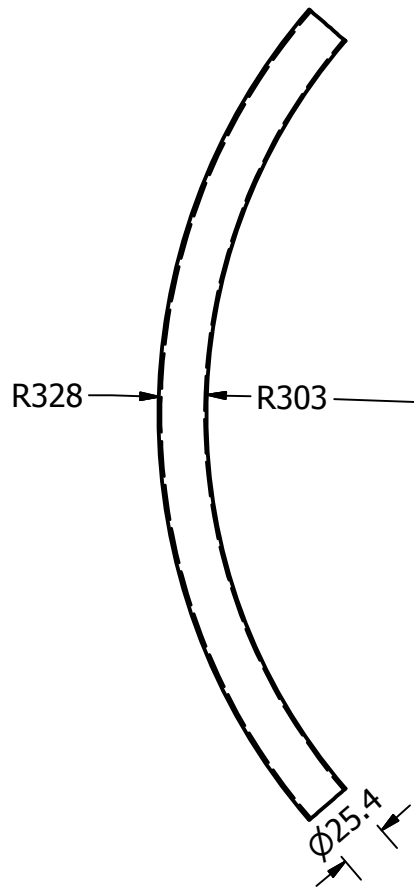
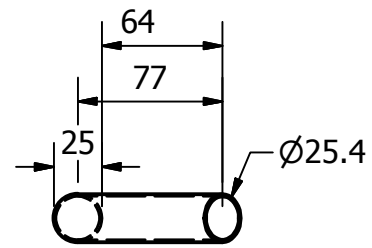
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza espaldar lateral			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 6 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza placa espaldar			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 7 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Apoya brazos externo derecho			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 8 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos

Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.

Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador

Contiene: Pieza tubo lateral

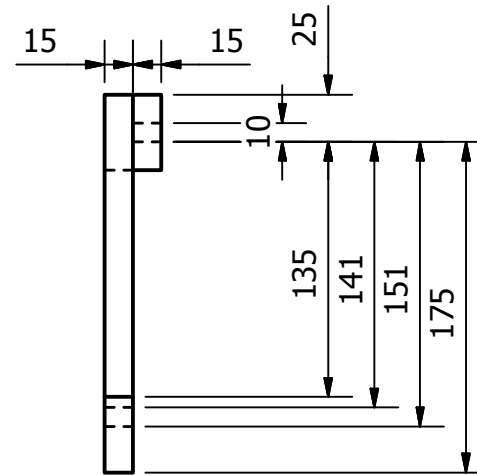
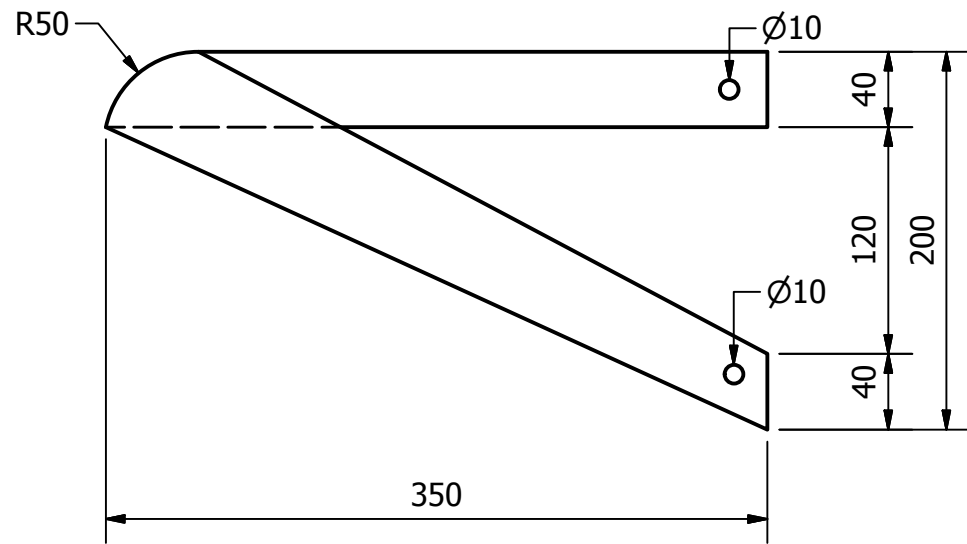
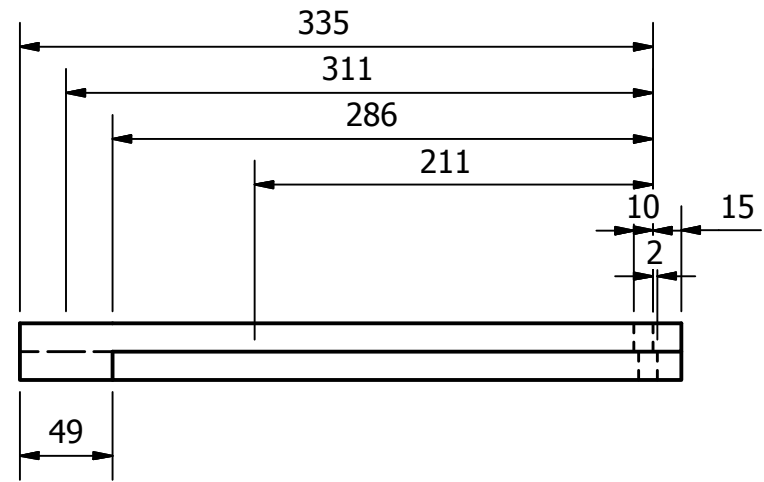
Medidas: mm

Autor:
Nathaly Portero P.

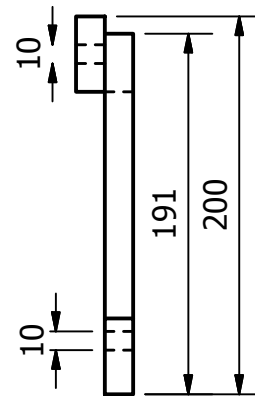
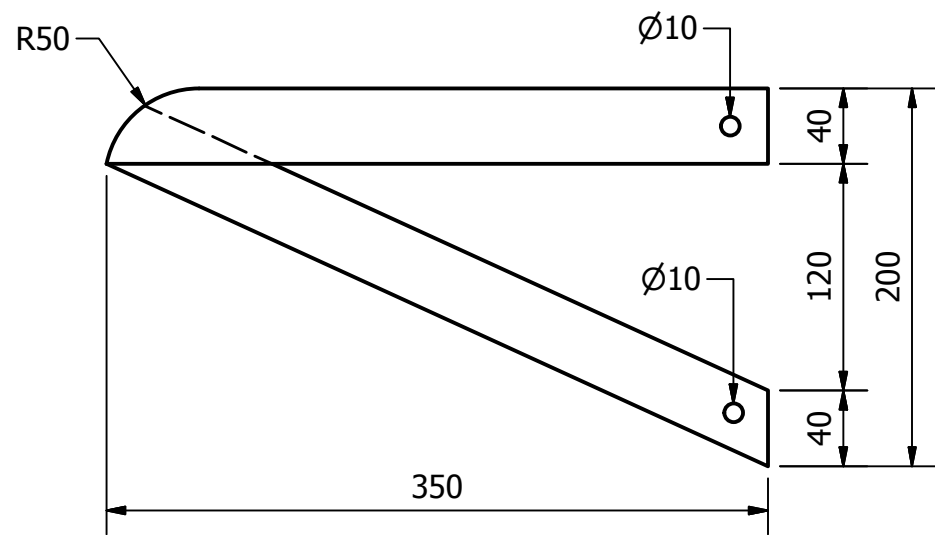
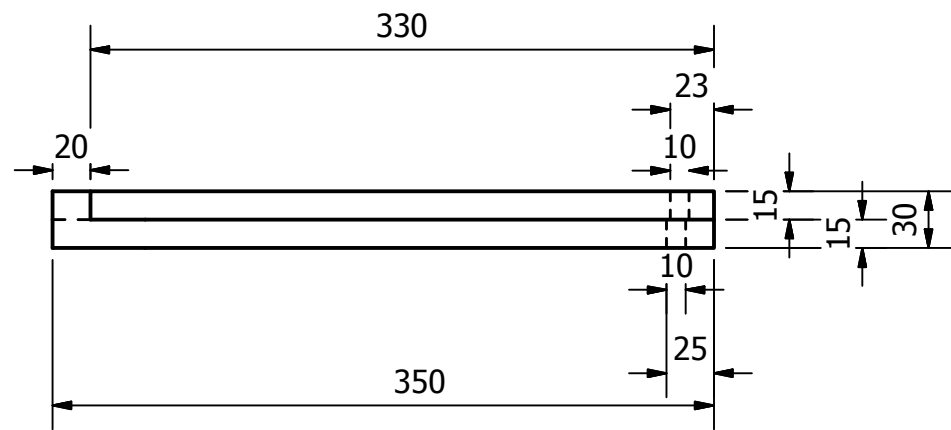
Director:
Dis. Freddy Alvear

Escala:
1:10

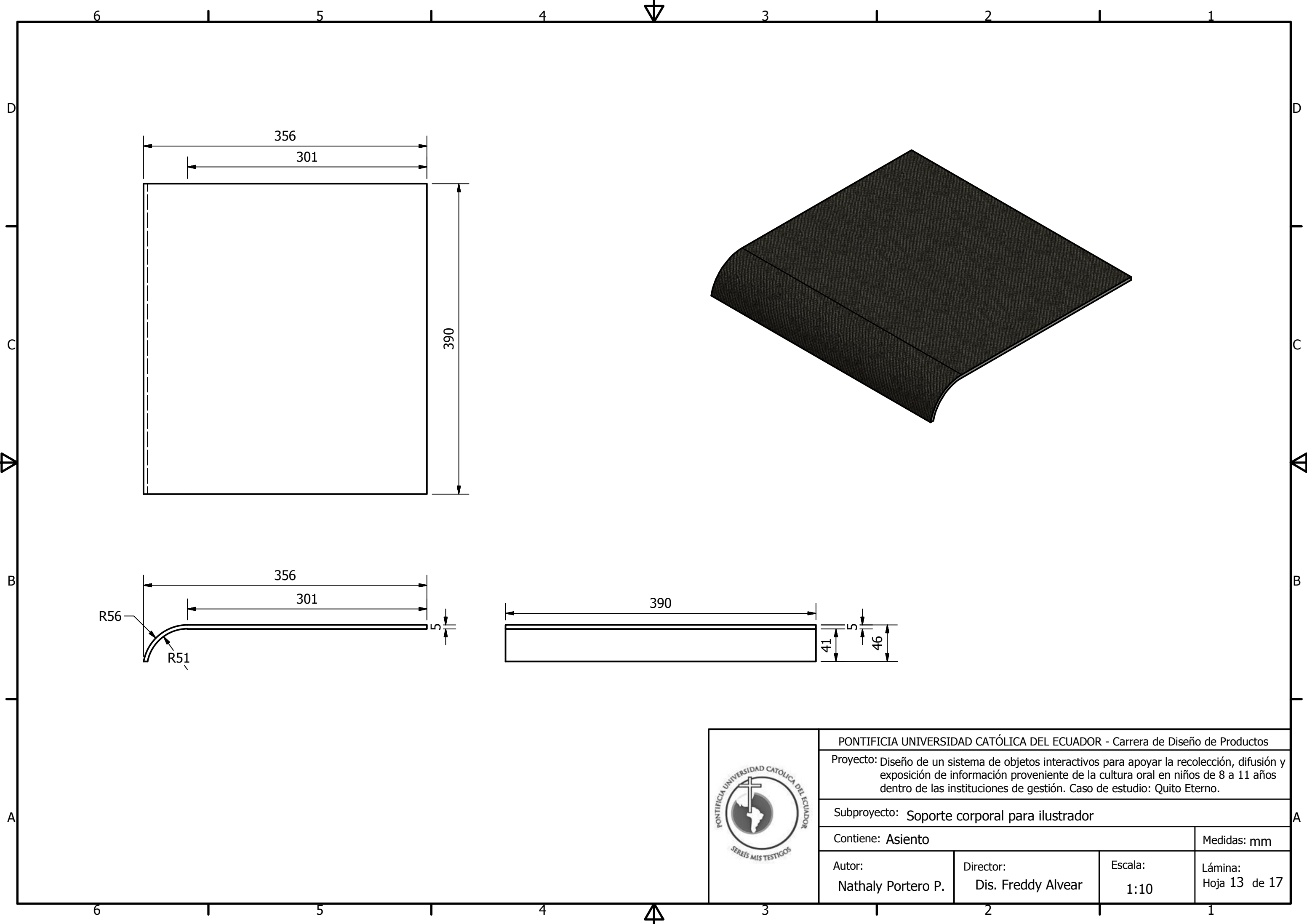
Lámina:
Hoja 10 de 17



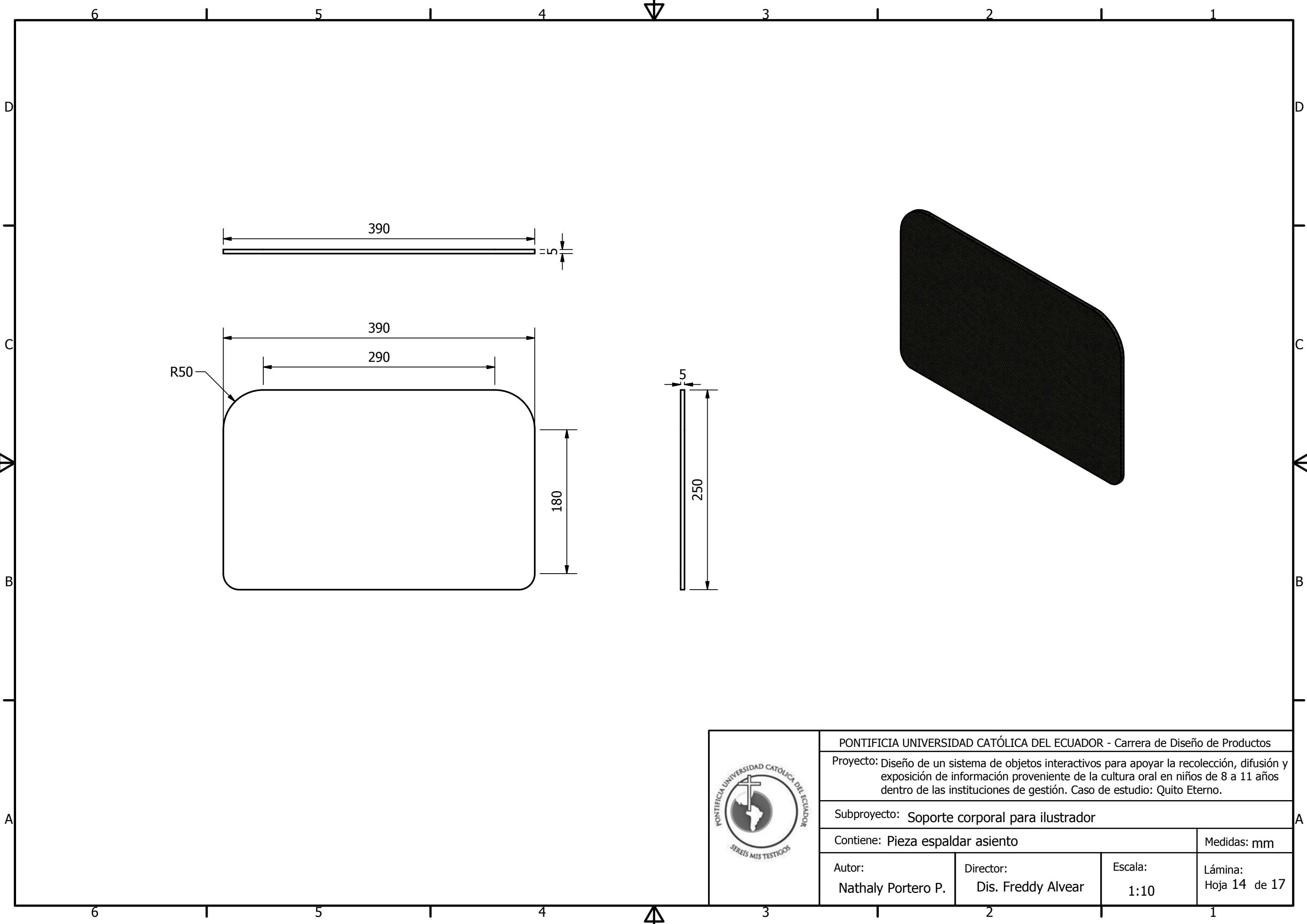
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza base asiento			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 11 de 17



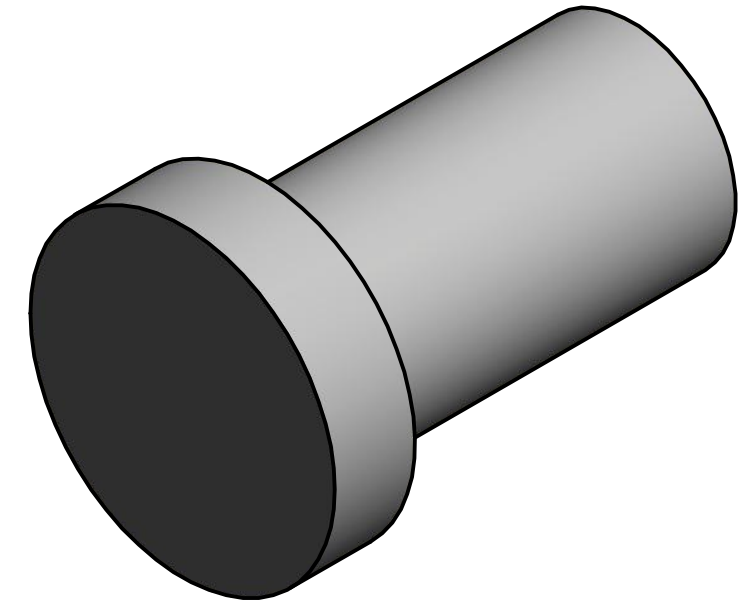
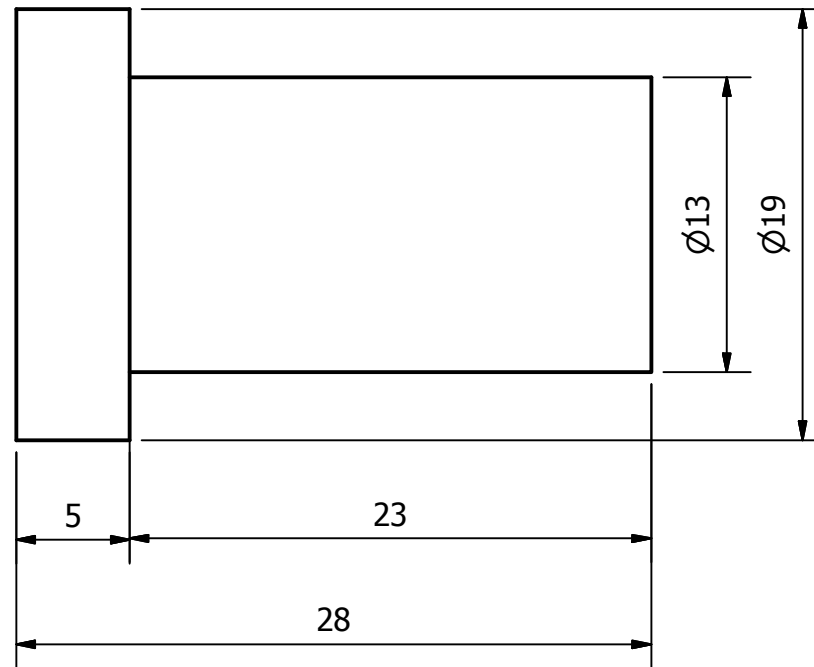
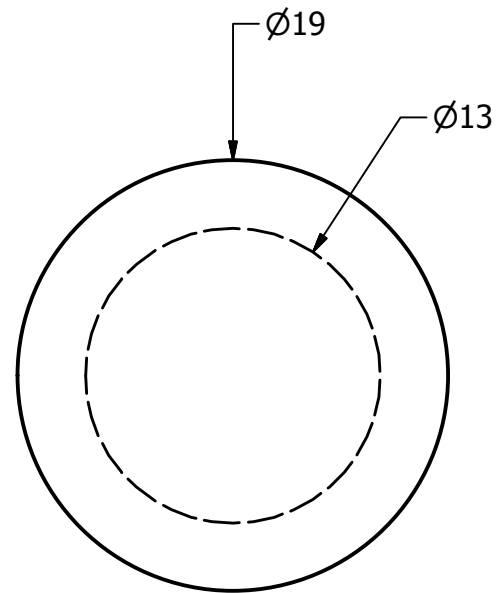
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza base asiento 2			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 12 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Asiento			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 13 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza espaldar asiento			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 14 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos

Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.

Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador

Contiene: Tornillo A

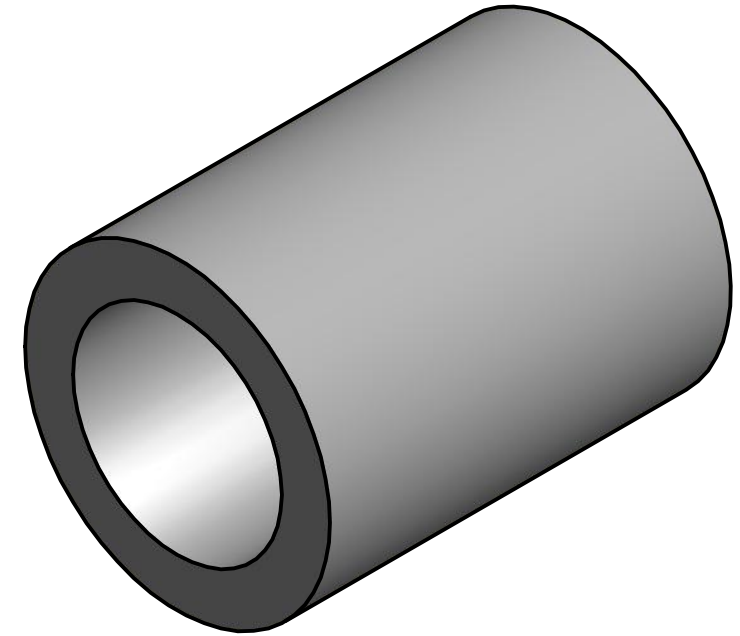
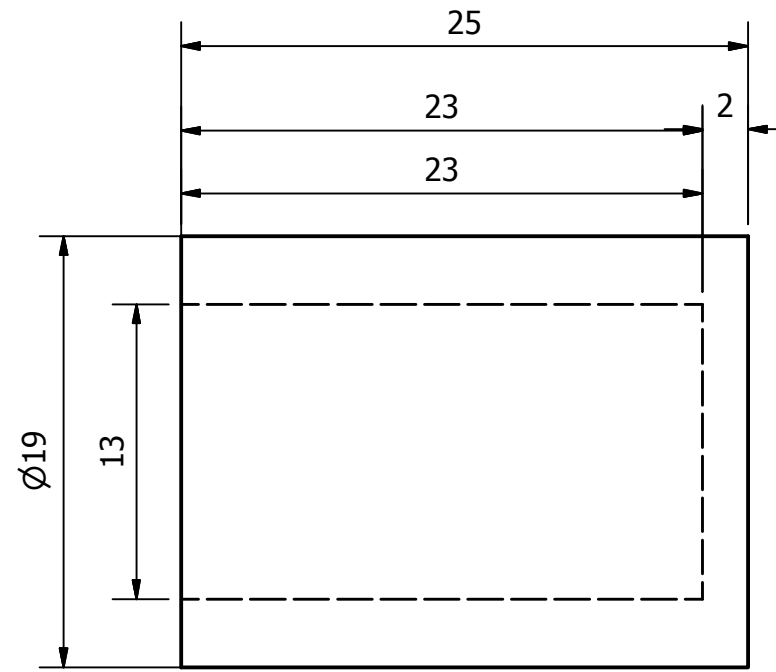
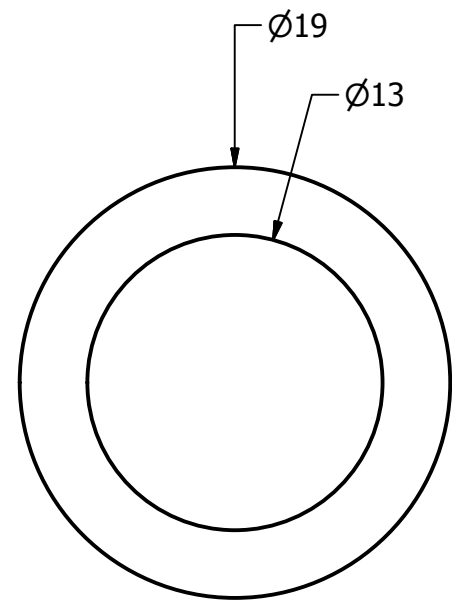
Medidas: mm

Autor:
Nathaly Portero P.

Director:
Dis. Freddy Alvear

Escala:
1:10

Lámina:
Hoja 15 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos

Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.

Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador

Contiene: Tornillo B

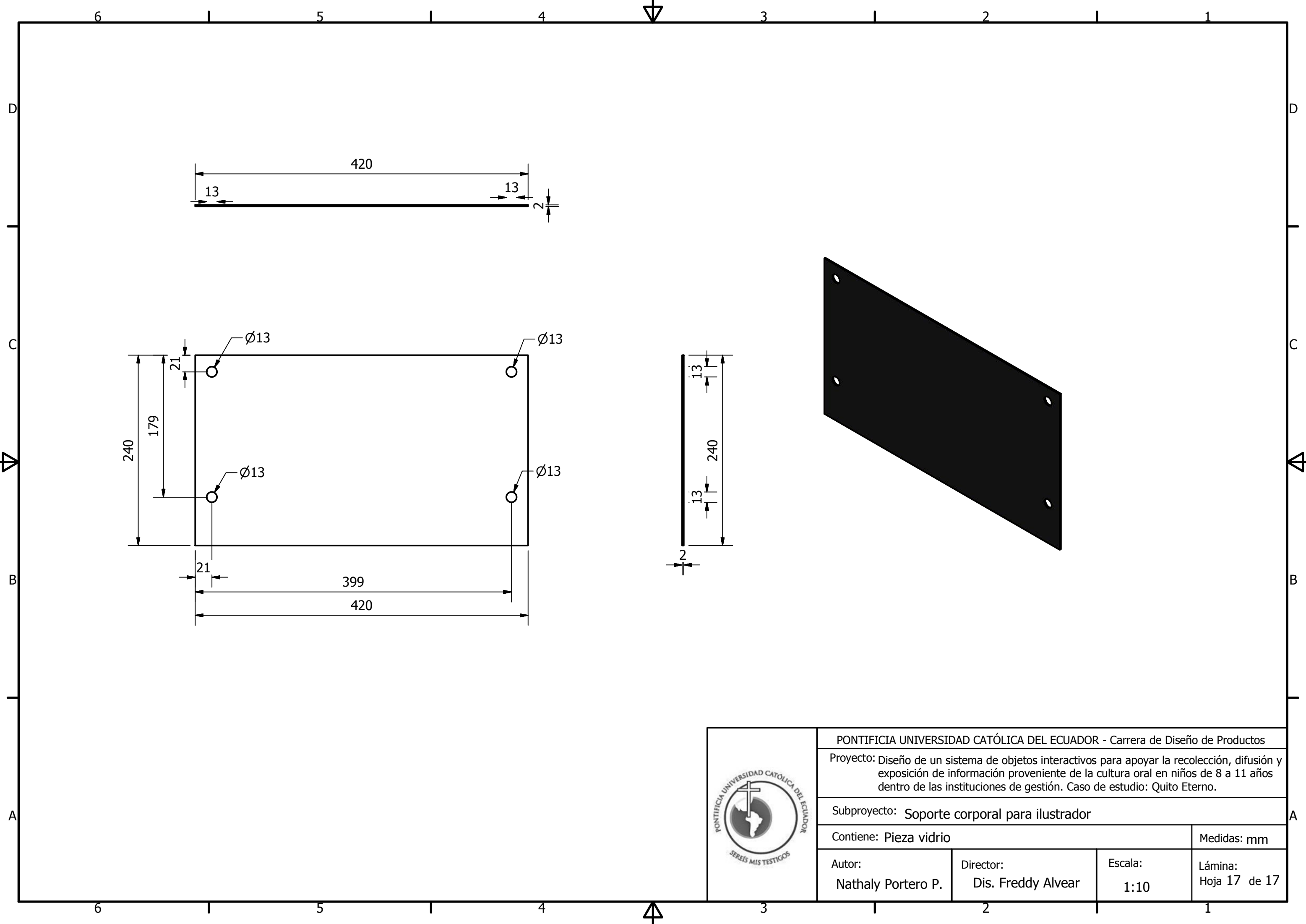
Medidas: mm

Autor:
Nathaly Portero P.

Director:
Dis. Freddy Alvear

Escala:
1:10

Lámina:
Hoja 16 de 17



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR - Carrera de Diseño de Productos			
Proyecto: Diseño de un sistema de objetos interactivos para apoyar la recolección, difusión y exposición de información proveniente de la cultura oral en niños de 8 a 11 años dentro de las instituciones de gestión. Caso de estudio: Quito Eterno.			
Subproyecto: Soporte corporal para ilustrador			
Contiene: Pieza vidrio			Medidas: mm
Autor: Nathaly Portero P.	Director: Dis. Freddy Alvear	Escala: 1:10	Lámina: Hoja 17 de 17

6.2.3.3 Renders

VISTA LATERAL CON EL USUARIO:



VISTA FRONTAL 3D:

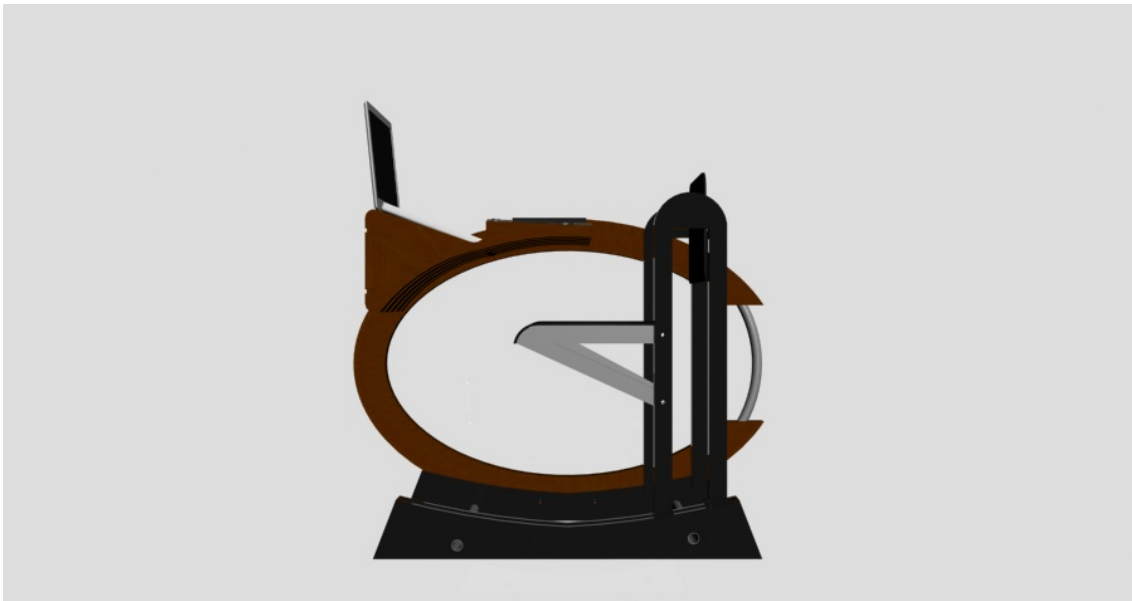


Las piezas bases poseen el mismo canal que permite armar el arco lateral tanto del lado derecho como del lado izquierdo, la pieza del tablero es desmontable. En caso de que el ilustrador sea zurdo existe la posibilidad que al armar la pieza del otro lado y así tenga más comodidad y no le estorbe la pieza lateral.

VISTA SUPERIOR 3D:

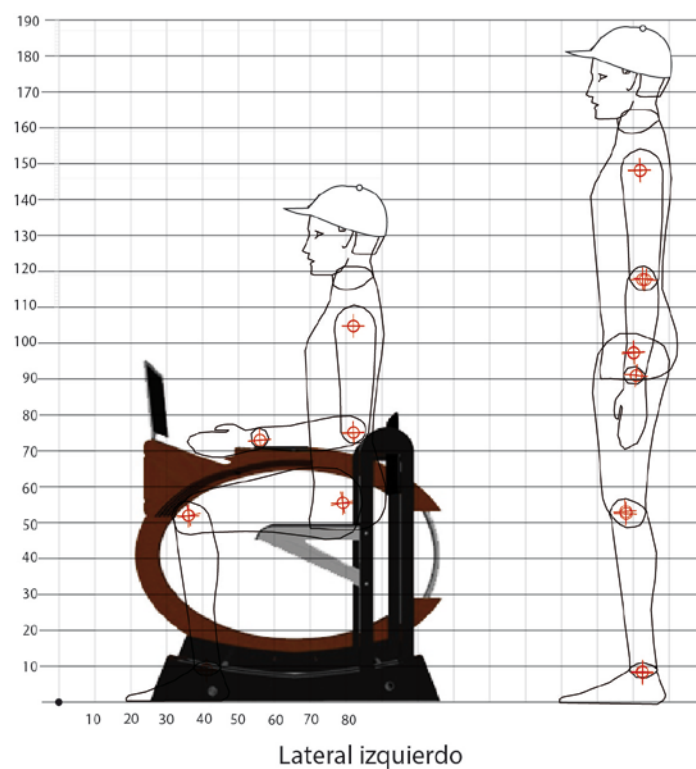
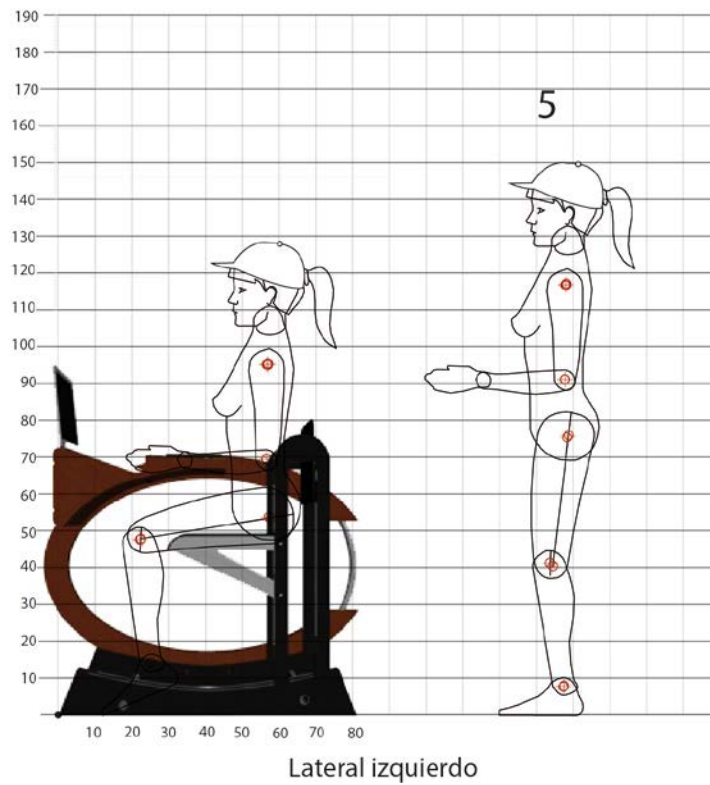


VISTA LATERAL 3D:



SOMATOGRAFÍA VERIFICACIÓN

Comportamiento con el 5 y 95 percentil: En este caso el 95 percentil presenta problemas entre el soporte de la Tablet y su espacio de trabajo, al ser este soporte individual se puede sacar e instalarlo a otra medida.



6.2.3.4 Manual de construcción/ Detalles técnicos

MANUAL DE CONSTRUCCIÓN

1.- Al igual que en los anteriores soportes lo que primero se debe construir es el armazón de la estructura, para eso se debe cortar los tableros de madera en varias medidas, en este caso las piezas son los laterales de madera del espaldar y el lateral donde se sujetará la tablet.

2.- La malla elástica debe ser previamente termoformada.

3.- El corte del vidrio debe respetar las medidas puestas en los planos, se optó usar vidrio para posteriormente dar la posibilidad de poner luz entre cada plano seriado y que se ilumine el espacio de trabajo del ilustrador eso es como respuesta a la comprobación que se realizó previamente, la actividad para ser proyectada requiere la menor luz posible, sin embargo el ilustrador si requiere luz en el espacio que el boceta y maneja la computadora.

6.2.3.5 Atributos del producto

A Prestaciones

- Tamaño

Medidas: 1581x 930 / 1207x730

B Facilidad de uso

- Interfaces de uso

Su principal interface es el espacio de trabajo, el cual comprende una superficie inclinada para colocar la laptop, la inclinación es respuesta a estudios que demuestran que la pantalla debe estar a un altura determinada de los ojos del usuario, los planos seriados ayudan a la ventilación de la misma, la traslucidez del soporte para la tableta de dibujo, permite el paso de la luz e iluminación del espacio de trabajo.

- Simplicidad

Este elemento es el más complejo de los tres, se recomienda armar el espacio de trabajo y el soporte corporal por separado.

- Reconocimiento sensorial

Puede mostrar un poco de dificultad de uso, al ver la inclinación en la mesa, sin embargo durante la actividad entenderá el porqué de la morfología del mismo.

C Seguridad

- Seguridad de uso

Para brindar seguridad al ilustrador se pusieron tres ejes los mismos que fijan la mesa a los laterales los mismos que están sujetos al soporte corporal que de por si tienen firmeza y aún más con el usuario adicionando más peso.

- Integridad estructural

Todas las piezas deben estar unidas y ensambladas con pernos y tornillos para darle más estabilidad y al ser utilizado personas que apoyan su peso mayoritariamente en el tablero se necesita en lo menos posible que estas tengan cierto tambaleo.

- Estabilidad

El tamaño de la estructura contribuye a un amplio espacio de soporte para el asiento lo cual le brinda la estabilidad necesaria.

D Ciclo de vida del producto

- Tiempo de vida útil

Al igual que con la mecedora se estima para uso normal u ordinario anual del 10%, basado en una vida de 10 años, dado que contiene piezas de rápida descomposición, tomando en cuenta que el mobiliario se lo mantenga no en lugares húmedos, para uso intenso o de tráfico constante de público, se cree una depreciación del 50% basándose en una vida de 4 -5 años.

- Fatiga, desgaste, corrosión, deterioro

Los principales puntos de desgaste son en las bases, y las uniones entre el soporte de la laptop y los laterales.

- Mantenimiento

Al utilizar Malla elástica y termoformado en propileno, su limpieza no representa dificultad de ejercerla.

E Forma

- Estilo, geometría, integridad todo en relación con las partes

En los tres soportes se maneja una misma geometría, arcos marcados y de un grosor considerable

- Diseño complementario

Se puede considerar en realizar un diseño complementario un soporte adicional para los objetos personales del ilustrador.

- Familia de productos

Los tres soportes manejan diferentes dimensiones pero mantienen un elemento constante que es el apoyabrazos lateral sin embargo los tres se diferencian porque se propusieron diferentes soluciones para la estabilidad o movimiento de los mismos.

F Valor social

- Responsabilidad del producto

El producto no debe ser agresivo, ni debe producir efectos contradictorios e la salud.

- Efectos sobre la salud

Este mobiliario al haberlo hecho de acuerdo a las medidas ergonómicas, y dado que su dimensión es adecuada al tamaño de ilustrador, esto disminuye los efectos en la salud como es la escoliosis producida por la mala postura.

- Costumbres, tradiciones y tabúes

Procura mantener la costumbre del relato hablado, y fomenta la creatividad de los oyentes, el principal objetivo es romper con el tabú que las personas de la tercera edad no se llevan con la tecnología propiamente dicha, probablemente se les complique más el utilizarla sin embargo con ayuda pueden interactuar con ella.

6.2.4 PLANO GENERAL:

El momento en que los tres puestos se incorporan, empieza a funcionar el sistema, si alguno es alterado se alteraría todo el sistema, para realizar la actividad de registrar gráficamente historias se necesita varias mecedoras, y un puesto para el ilustrador y uno para la persona de tercera edad.

CAPÍTULO VII

1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

Conclusiones:

- En cuanto a Diseño y usuario es importante recalcar la integración visual y aceptación que transmite un objeto, basándonos en la teoría del diseño emocional se demostró que diseñar es una actividad que abarca no solo el producto como resultado sino también el servicio al que debe responder, es importante entender que generar una emoción en el usuario produce pregnancia esto se da porque las emociones afectan a la capacidad de atención y memorización de la persona. El presente Tfc partió de la lúdica para transmitir una historia contada, fue así como se construyó una actividad desde los usuarios, esto tuvo como resultado un proyecto que actualmente está integrado a los recorridos turísticos que práctica Quito Eterno.
- El diseño debido a su carácter proyectivo puede intervenir en diferentes ámbitos, en este caso la cultura y la educación. El proyecto respalda la idea de que la inserción de objetos refuerza los métodos de aprendizaje actuales y a su vez son medios para vincular a generaciones, como se demostró con las personas de la tercera edad y los niños, por medio del uso de las Tics se logró dar la confianza al usuario adulto mayor para transmitir sus conocimientos de una forma que las nuevas generaciones lo percibirían.
- Se demostró que plantear una actividad lúdica facilita la transmisión de conocimientos y la percepción de los mismos. En este caso la información cultura que se quiso transmitir no solo se impregnó en la actividad planteada sino también durante el proceso de retroalimentación y de adaptación significativa del producto. Desde la ergonomía el diseño puede estructurar los procedimientos de una actividad para tener como resultado un sistema de objetos que actúen como interface y que soporten dicha actividad.
- Los aportes teóricos usados en el proceso no solo se ven reflejados en la etapa de investigación, un complemento al producto es el discurso de diseño porque aunque el objeto por sí mismo transmita información, este se enriquece aún más en la medida que su forma, su uso y connotación hayan sido pensadas previamente. Es claro que el proyecto aún está en etapa de desarrollo, parte de los alcances a futuro son continuar recolectando la información de varios barrios para posteriormente implementar un lugar fijo de exposición.

- Si bien es cierto en el caso de estaciones de trabajo, soportes físicos o corporales como es el caso de las “sillas” o “mesas”, se puede pensar que ya está todo diseñado, cada diseñador tiene su propia metodología y visión del diseño, bien es cierto hay teorías que mencionan que las ideas siguen ciertos caminos lógicos dentro de las mentes de los humanos las cuales provocan que dos personas procedentes de partes del mundo diferentes lleguen a una misma o similar solución, puede pasar que dos individuos estén pensando la misma solución porque básicamente todos tenemos y buscamos satisfacer las mismas necesidades. Pero el cómo llegamos a satisfacerlas y como las presentamos depende de factores como la cultura y la visión particular del problema y su entorno.
- Es muy importante el trasladar la idea a comprobaciones reales solo cuando una actividad o un producto es puesto en contacto con el usuario es cuando un diseño puede ser validado en su totalidad para posteriormente someterse a retroalimentaciones.
- Para reconocer que el proyecto de este Tfc está contribuyendo al rescate de la memoria oral se deben realizar más pruebas y así seguir difundiendo las historias, Quito Eterno es una de las instituciones a nivel nacional que difunde los patrimonios intangibles su trabajo en escuelas y guías turísticos han promovido el conocimiento del patrimonio de la ciudad y la construcción de la identidad cultural, por lo tanto es un gran avance que el proyecto de este Tfc haya sido aceptado por la institución.
- Realizar el evento expuesto se necesitó de varias disciplinas, la importancia del trabajo interdisciplinario involucra el conocimiento de varias disciplinas cada una aportando desde su espacio al tema en cuestión, se pudo entender la importancia del apoyo de otras disciplinas pero también fue importante la perspectiva de diseño y los conocimientos de la parte de investigación de este Tfc.

Recomendaciones:

- Se recomienda darle mayor énfasis durante la carrera a la parte teórica y de discurso de diseño, ya que el conocimiento de diseño es lo que diferencia a un diseñador intuitivo de uno profesional.
- En cuanto al proyecto se recomienda para la primera etapa, siempre realizar un ensayo de la actividad tanto para delimitar el tema como para relacionar al ilustrador con la persona de la tercera edad.
- En cuanto a la segunda etapa se recomienda continuar con el estudio de la lúdica y ambientes lúdicos de aprendizaje, verificar las ventajas de los diseños propuestos y si es necesario realizar retroalimentación y realizar las modificaciones requeridas.
- Realizar un análisis más profundo de las medidas y espacio dónde se va a realizar la actividad fija, esto se dará una vez que Quito Eterno empiece con el proyecto de la “Casa de la memoria oral”.
- Es favorable realizar un esquema de los sitios patrimoniales por zonas para así ir recolectando la información de manera sistemática, esto permitirá tener una base de datos y que otras personas puedan seguir colaborando con historias en base al estudio ya realizado al igual que puede facilitar en la búsqueda, cuando las personas requieran informaciones de sitios específicos.

7 ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista MIC: MDI. Paulina Jauregui

1. ¿En qué consistió el proyecto a favor de la tradición oral en el MIC?

Buscamos convocar a escritores ecuatorianos, duró un promedio de dos horas, y realizamos tres encuentros de relatos de cuentos.

2. ¿Cómo fue el proceso de convocatoria para las personas de la tercera edad?

La convocatoria fue libre, visitamos a las personas de la tercera edad a sus casas y les incentivamos a que vengan a contar sus historias.

3. ¿Cuántas personas acudieron al evento?

Acudieron alrededor de 50 personas por convocatoria.

4. ¿Qué inconvenientes tuvo el evento?

El principal problema fue el transporte, porque íbamos casa por casa para poder trasladar a las personas de la tercera edad al MIC.

5. ¿Cuál fue su meta para este proyecto?

La meta era crear espacios para realizar la actividad de transmisión de la memoria, también era unir los relatos vinculándolos con los cuentos, para esto teníamos un público de niños que primeramente participaron y escucharon los relatos de cuentos ecuatorianos y luego las historias contadas por los ancianos.

6. ¿Cómo manejaron esa información posteriormente?

Se realizó un proceso de triangulación donde la información fue revalidada por un sociólogo, luego editada y posteriormente la publicaremos

El evento duró varios fines de semana por dos horas, todos los relatos contados en el MIC fueron grabados y transcritos con el objetivo de conformar el Buzón de la memoria oral de la ciudad. Cada texto estará acompañado de una ilustración que remita a la historia, posteriormente este material será entregado a los visitantes del Museo.

Anexo 2

Entrevistas: Proyecto Parque el Arbolito derechos reservados al proyecto de mobiliario urbano.

a. Entrevista 1

Luis Montero/ Vendedor de revistas al frente de la ex embajada.

Tenía una librería en la Pinta y Amazonas, con buenos libros, a raíz que le subieron el arriendo, se cambió al frente de la ex embajada de EEUU, hace 4 años,

¿Qué recuerda sobre el parque el Arbolito?

Era un estadio, jugaba el Aucas, el Río Guayas, los campeonatos eran maravillosos porque jugaban por la camiseta.

No recordaba mucho del parque en sí, recuerda que le hicieron parque a raíz de que se construyó el estadio Atahualpa, Quito era pequeño en esa entonces, la embajada era un bunker adentro hay subterráneos, ellos se trasladaron a Solca, con la embajada había gran movimiento, 100-200 personas venían a sacar la visa, y había más movimiento de ventas, se vendía periódicos, libros ahora con la fiscalía es muerta hay 290 empleados adentro, no sé qué harán.

¿Recuerda algo en cuanto al parque del Ejido?

Recuerdo del parque de la Alameda, era cerrado así como la Plaza Grande era cerrado también, siempre estuvo ahí la laguna, se lo conocía como la calle tropical porque era como punto de encuentro, se iba los domingos y ahí había el fotógrafo que tomaba fotos a las parejas q iban, también había venta de higos, chicha de morocho, en cambio por aquí todo era potrero antes, para ir a la Carolina era como viajar a Ibarra, se cogía el transvía hasta la Colón y de ahí a pie.

b. Entrevista 2

Sra. Blanca Moya/ Vendedora de dulces frente a la Casa de la Cultura

¿Ha visto cambios en la zona?

Antes había mucha gente ya no hay, antes la Casa de la Cultura era como un parque, venía de todo tipo de personas, yo hablé con el Director de la casa de la cultura y le di un informe porque aquí venían a drogarse, venían ladrones, una vez me vinieron a preguntar a mi si yo vendía la hierba, y yo le dije ¿qué pasaría si yo llamo a la policía?, entonces yo llamé para que pongan más cuidado. Yo he trabajado 34 años aquí, pero no he visto muchos cambios, la embajada que era una protección para todos, se fue, ahora hay la fiscalía pero no ayuda, antes con la embajada había guardias que si necesitábamos algo les llamábamos y venían, ahora no hay nadie.

Recuerda algo del parque del Arbolito?

Antes esto era desolado era potrero, porque un tiempo yo vendía ahí agua de canela, y mis hijos eran pequeños, dónde eran las piletas por ahí jugaban la pelota de tabla, el boliche, luego ya se fueron unos por el parque de la Carolina.

Antes era un césped y muchos árboles, los sábados y domingos iban a jugar fútbol, después le arreglaron pusieron bancas, más árboles, pero a las 18:00 pm no se puede pasar por ahí, es inseguro, yo me quedo en mi puesto hasta las 18:00 de la noche, y hasta los ladrones compran.

No recuerdo muchos cambios por aquí, solo las huelgas que siempre vienen los indígenas a reclamar, al presidente, al alcalde.....

c. Entrevista 3

Bruno Bicheri/ Vendedor de dulces dentro de la Casa de la Cultura

En este sector del parque era el sector del estadio que le llamaban “El Arbolito”, era el primer estadio, aquí se organizaban campeonatos nacionales, internacionales hasta que se construyó el otro estadio y ya después esto era del municipio y utilizó de parqueadero de los carros de basura, como el tiempo pasa las ideas cambian con varias autoridades, cambiaron de sitio el parqueadero y dejaron esto botado, ya después le hicieron como parque, recuerdo que en las gradas había un arbolito, y toda la gente le puso nombre de “El Arbolito”, recuerdo un campeonato nacional de Guayas vs. Pichincha, que siempre eran contrarios, yo vendía botellas pequeñas de coca-cola, al final ganaba Pichincha y hubo una pelea se tiraban botellas y todo.

Lo que les puedo decir es que es maravilloso verles, pero en sectores que ven parques y no hay autoridades, la juventud no pone atención a la educación antigua, ya no hay respeto a los mayores, antes en el parque para darnos el beso, teníamos que ver que no haya nadie y darle un beso rápido, las costumbres eran diferentes, las personas que frecuentan el parque está lleno de puros “marihuaneros”, pasan como que le dan la mano y pasan, a veces la policía pasa en la moto, y estas personas desaparecen, se esconden, antes no había nada, a las 4am salían las biatas, mujeres religiosas mayores de edad, se vestían de negro entero salían temprano solo se les veía los talones y las caritas, y 3-4am a la misa, y caminaban tranquilamente a oír la misa, el ambiente era mucho más tranquilo, nosotros que somos más antiguos decimos no hay nada como la vida antigua.

d. Entrevista 4

Fani Veintimilla/ Tiene un puesto de juegos en el parque Elejido, trabaja ahí 40 años.

Aquí si les dan cuidado a los árboles, he trabajado 40 años aquí, ahora todo está cambiado, esto antes era como la “zona roja”, roban por “El Arbolito” venían por aquí, ahora la gente está más tranquila hay guardias y luminarias nuevas, ahora por las vacaciones salen a distraerse por lo que han cambiado los juegos, la diversión a diario de la gente es los payasos, por allá está el Michelena los jueves y viernes, antes aquí era la bodega de todas las herramientas de Quito, ahí mismo se metían los ladrones a robar, la antigua biblioteca ahí mismo se metían los ladrones hecho dormitorio para dormir, el edificio Banco Internacional es nuevo.

Cuando yo entré a este parque era una hacienda pura arena, casi no había césped, siempre he tenido mi negocio, hasta me han entrevistado en el comercio y a mi hija también con los puestos de los carritos, por el parque del “Arbolito”, en el mes de diciembre el municipio nos sacó con engaños nos llevaron al parque del “Arbolito” pero no vendíamos nada, muertos de hambre, ahí vimos cómo le asaltaron a un Sr. Como no se dejó robar le dieron 2 tiros, yo vi con mi hija, era un joven de 25 años, era bastante peligroso, por aquí hay una discoteca y salían todos los sábados, como le ven botado al parque del Arbolito, ahí les mataron a dos chicos que recién salían de la discoteca, todo eso hemos visto nosotros, un día vimos como asesinaron a un chino, estaban comiendo sandías con una chica, se baja de una moto un señor de camiseta negra, tres tiros le pegó y le mató, sin razón eso es venganza q ya vienen siguiendo de afuera; mi abuelita me contaba que a pie venían porque no habían carros antes, antes por aquí venía el circo antes, nosotros veíamos los elefantes por aquí.

e. Entrevista 5

Sr. Edmundo Lenin Sánchez Lemos 29-Ago-2010/ Proyecto Arboles Patrimoniales.

¿Puede describir físicamente cómo era el estadio de El Parque del Árbolito?

Donde es hoy el edificio de la contraloría, había montículos de tierra, una loma, de donde se veía el estadio y la copa del “arbolito”.

En una final de fútbol nacional, entre la provincia de Pichincha y Guayas, y el de la Universidad Central en el estadio de “El Arbolito”, se gestionó el primero de dos aviones con sendas banderas de los equipos contrincantes, el uno piloteado por el capitán “cara de palo Sánchez”, quién primero pasó por el estadio donde arrojó balones de fútbol.

También cuenta que el primer avión que aterrizó en Quito, piloteado primero por el Italiano Elias Liut, el telégrafo, aterrizó en la pradera de El Ejido.

¿Conoce el motivo del nombre de este parque?

El estadio del arbolito está dado su nombre por la presencia del árbol grande desde donde se observaban los partidos de fútbol, para entrar al estadio se lo hacía por el lado oriental sur, por lo que hay en la Av. 12 de Oct, donde había ventas de comidas, fritada, hornado, empanadas de morocho, cosas finas que la hinchada llevaba a los graderíos que eran de madera, previamente este estadio era solo una cancha de fútbol de tierra, que cuando llovía se hacía, un enorme lodasal, los arcos eran de madera y sin redes.

Las graderías de madera se desgastaron y se comenzó la construcción de las graderías con cemento, el Colegio Nacional Mejía, con sus estudiantes tomaron y llevaron personalmente acarriando ladrillos, los cuales quemaban en los hornos de quema que quedaban atrás del Colegio Mejía.

La cancha de fútbol era de tierra, los graderíos de madera, la tribuna de estructura de madera y zinc. El arbolito quedaba en la esquina sur oriental, en la esquina de la Av. Tarqui y Av. 12 de Octubre, donde hoy se emplaza la escultura “La esfera” hecha de varilla de hierro, con reciclaje, sobre un montículo de tierra y césped. “El arbolito” era muy coposo, daba una sombra muy refrescante para la hinchada más popular, puesto que en la tribuna cubierta de zinc, estaba la hinchada de mejor posición económica. Los hinchas se sentaban bajo el árbol para ver los partidos.

El árbol cobijaba y daba protección a la preparación de comida, empanadas, hornado, etc. Preparado por doña “Michita” una mujer negra muy querida por la afición, cuyo hijo llamado “el Quinde” vendió caramelos, chokolatines y tabacos a las salidas del Colegio Nacional Mejía.

La barra quiteña, era dirigida por el odontólogo “chancleta de la Torre”, la barra de la Liga era el Paco Saá. El primer campeonato nacional de fútbol se hizo en el Estadio del Arbolito entre Pichincha y Guayas, donde en el último minuto el soto Maldonado anotó un golazo al gordo “chompi Enriquez” golero del Guayas. No era raro que los partidos en el arbolito terminaron en broncas. La presencia del árbol ya estaba en el año 1936, en un lugar dónde era el único árbol que acompañaba a las prácticas de fútbol del equipo Pichinchano “El Titanic”.

En el otro parque del Ejido y en la acera de la av. 10 de agosto se realizaban los paseos dominicales de los jóvenes elegantes de Quito, su ensanchable ir y venir desde la calle Tarqui al sur hasta la av. Patria al norte, dejaban ver a hermosas chiquillas hermosas de Quito. A esta zona se llamaba la “Vereda tropical”, cuyo encuentro de varones y damas, los unos en un sentido y las otras en el otro sentido, iba desde las 10am hasta la 13pm. En esas horas las veredas que eran anchas se llenaban de vida; de una vida Franciscana y segura, escoltada por si acaso con la patrulla montada con sable. En el Ejido se alquilaban las famosas bicicletas Newman para cicular el día. El sol canicular en el Arbolito era atenuado por una cerveza para la sed. Había también “el fuerte”, una botella costaba 0,50ctv de sures, bajo la copa del arbolito se tomaba la bebida de la época “La Granadina”, que venía en una botella de vidrio, que en un lugar de tillo o tapa corona, tenía una bola de vidrio que accionada con un empujón hacia abajo permitía que el “chulla” saciara su sed.

ANEXO 3

Entrevista a Dis. Bogar Chancay, docente de la PUCE e ilustrador.

1. ¿Cómo ilustrador, qué parámetros se necesitan tomar en cuenta durante el proceso?

Es importante que el ilustrador tenga un lugar fijo donde sentarse y un espacio horizontal para apoyar la tablet, una computadora con pantalla, necesita soporte en los apoyos, espalda, y pies.

2. ¿Considera que se puede realizar dibujos en vivo, para este proceso de registro de la memoria oral?

Si, en las batallas de ilustradores los bocetos que se hacen son en un tiempo bastante limitado, creo que se pueden hacer bocetos rápidos en el transcurso de la historia mientras es relatada, existen programas como el Art rage que es bastante sencillo de utilizar y facilitaría este proceso.

3. Después de escuchar la propuesta ¿qué aportes cree que sería necesario para el proyecto desde el punto de vista de un ilustrador?

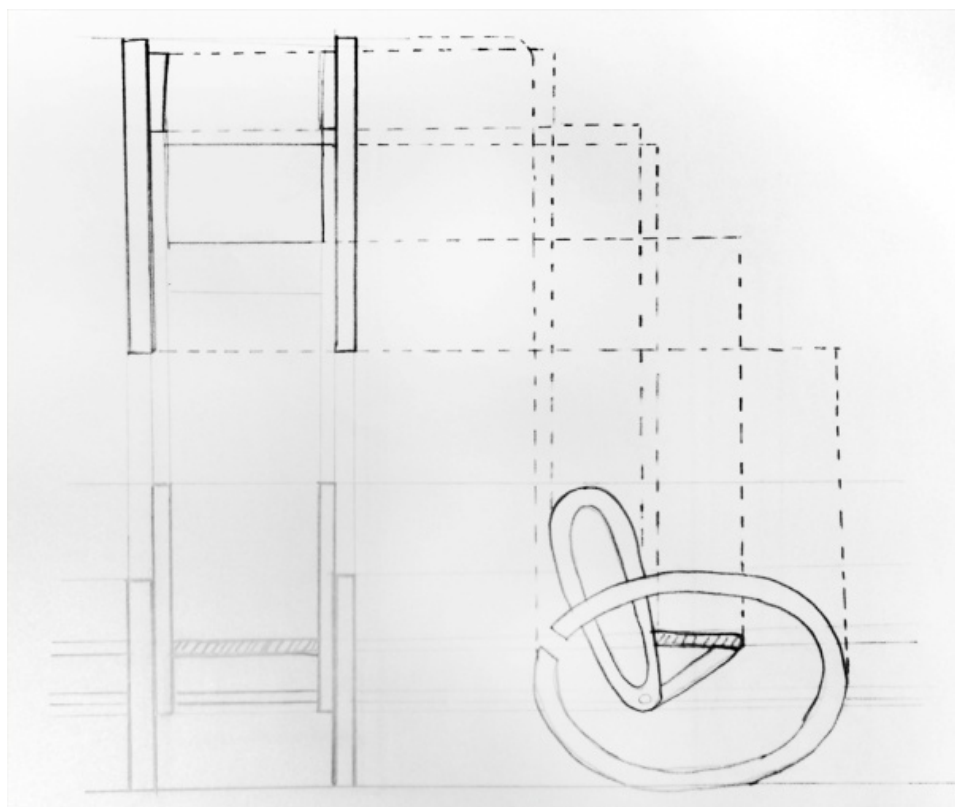
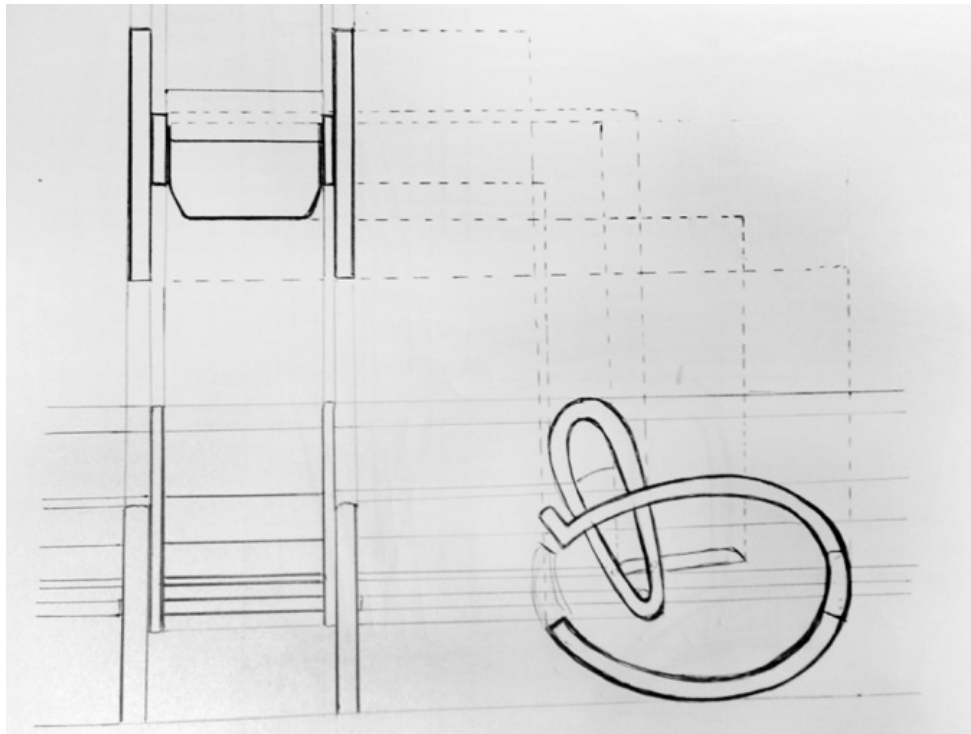
Considero que para mantener la ilusión del viejito sería favorable que al ilustrador no se lo vea en el momento de bocetar, de esa manera se pondría el máximo interés en la persona mayor y no distraería a los niños con la curiosidad de cómo se realizan los dibujos, otra observación a tomarse en cuenta sería la iluminación, dado que se va a proyectar las imágenes se necesita apagar la luz, pero para bocetar se necesita luz suficiente para ver la tablet.

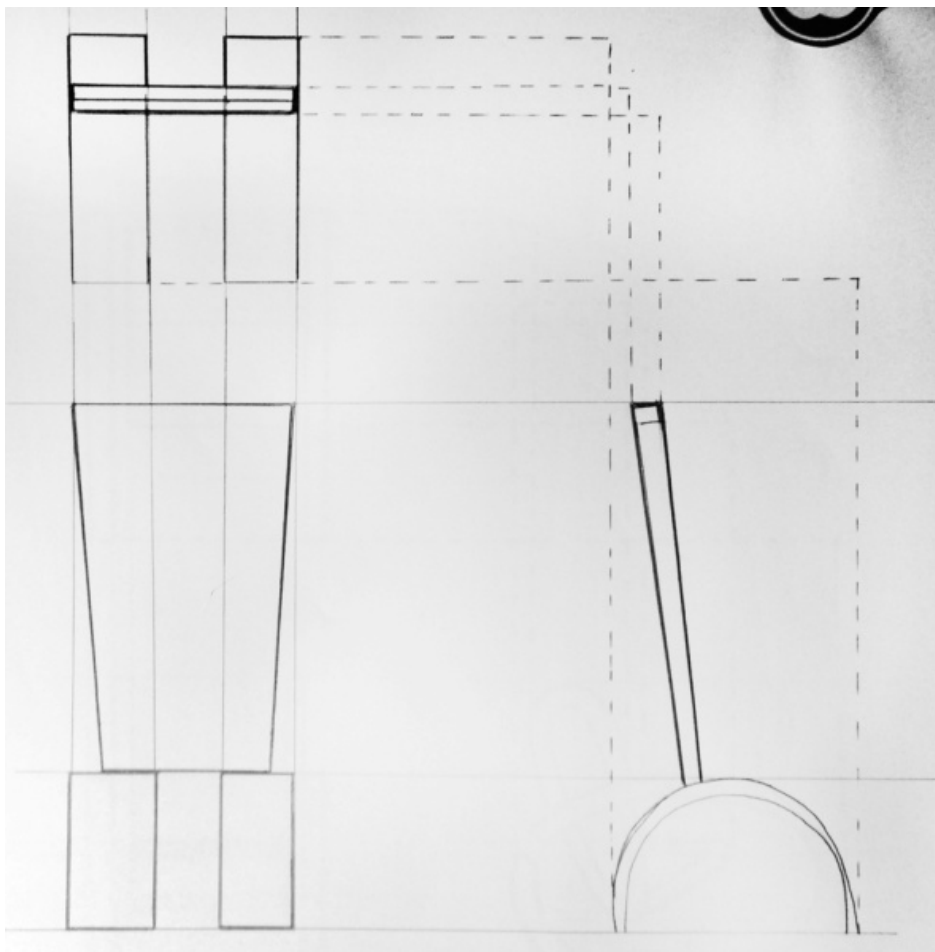
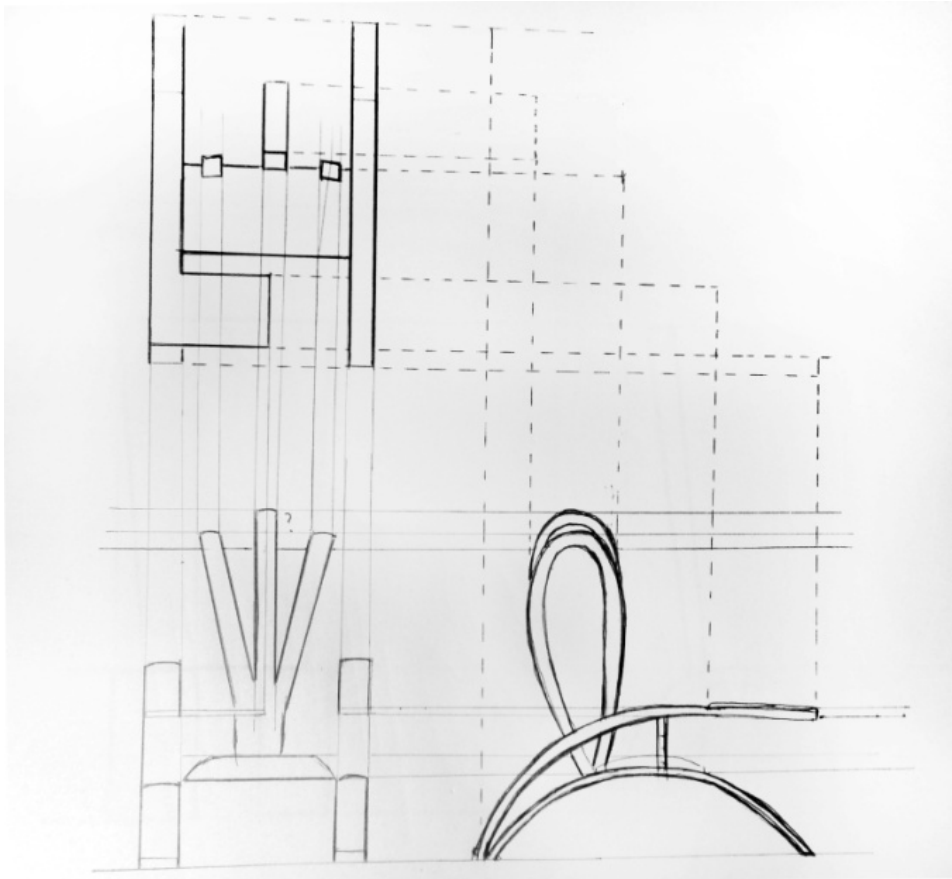
4. ¿Las posturas son subjetivas?

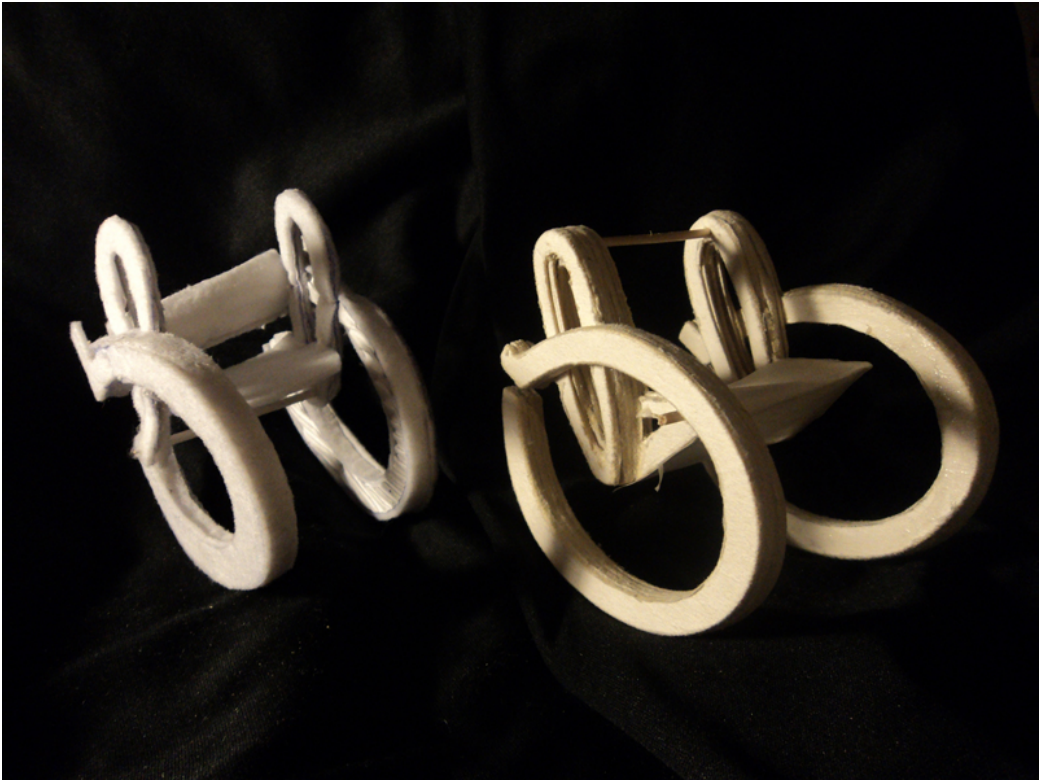
Definitivamente, cada ilustrador maneja una forma diferente en la cual se siente cómodo, considero que depende también del tiempo que dure la actividad, se podría variar la postura.

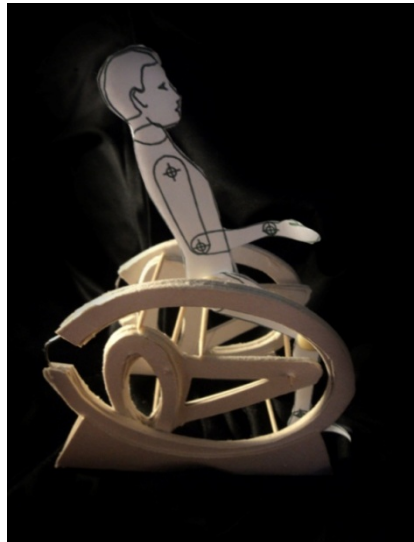
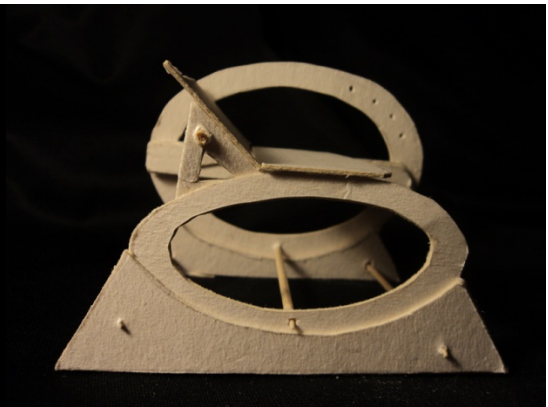
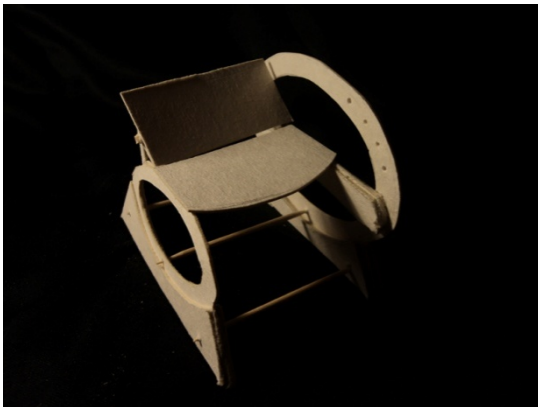
ANEXO 4

Bocetos iniciales y fotografía de los modelos:









ANEXO 5

Documento presentado Quito Eterno (Adicional al documento):

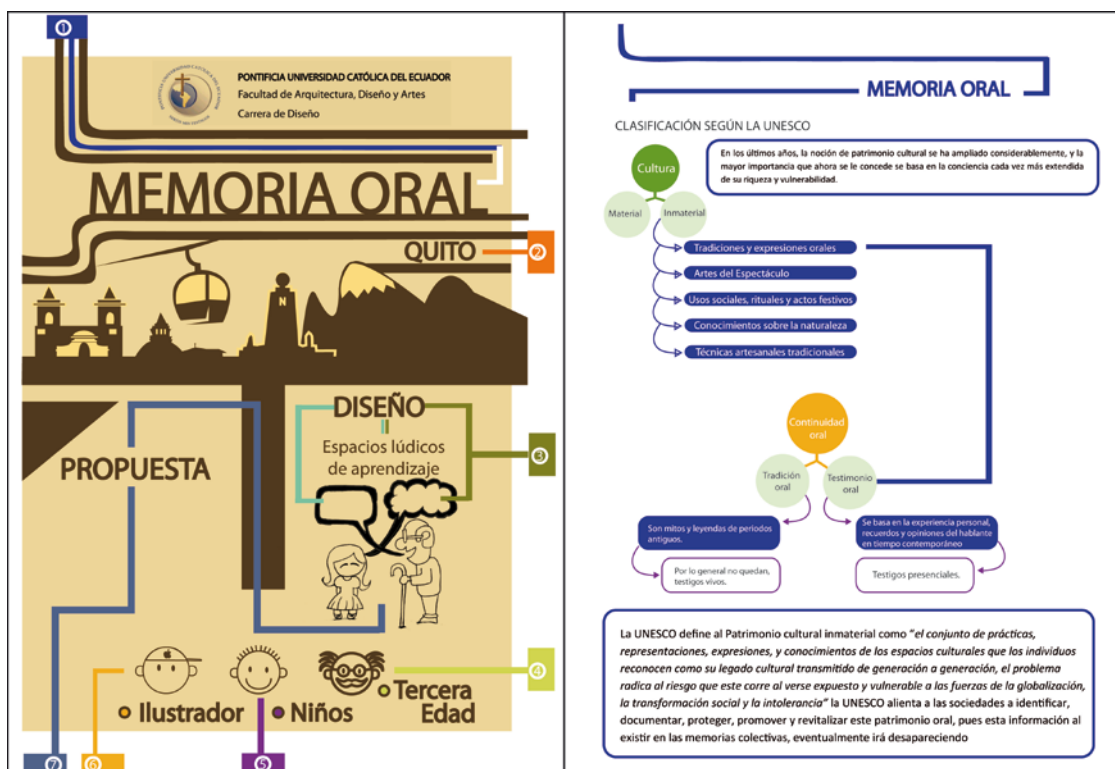
INFORMACIÓN:

Formato: A4 full color.

Contenido: Breve resumen de antecedentes y marco teórico presentado en el TFC.

Detalle: El documento fue diagramado de tal manera que desde la portada se podía ir a cada sección señalada con pestañas y recalcada con palabras claves.

Propósito: Plantear el proyecto de la memoria oral y vincularlo con la comunidad Universitaria, también dar a conocer al diseño como gestor de servicios y generador de experiencias mediante productos.



ANEXO 6

Entrevista Quito Eterno:

La entrevista completa está disponible en audio y video, sin embargo se resaltaré por escrito las partes sobresalientes de la misma a continuación:

- **Quito eterno:** Consideramos que tiene potencial la idea, incluso pensamos en algo super ambicioso, podríamos hacerlo a nivel de colegios, nosotros siempre buscamos algo que sea masivo, un concurso de colegios contando historias, da para hacerlo en un auditorio.
- **Freddy A/ Nathaly P.:** *La idea planteada era recobrar la idea de íntimo pero se podría ir probando, porque a los abuelitos les gusta hablar más en privado, que frente a un micrófono. De hecho la misión del diseñador si el micrófono es intimidante nuestra respuesta objetual sería esconder el micrófono, y generar esa interface ya que en un inicio el proyecto siempre buscó vincular a las dos generaciones.*

Respuesta al proyecto:

- **Quito eterno:** En realidad se ve súper viable, nosotros contamos con varios espacios no tan conocidos, en San Marcos y por ejemplo hablando con una de las gestoras, mencionaba recobrar la idea del té, tenemos casas con patios grandes y hay gente dispuesta a participar. Nosotros podemos trabajar mucho en convocar a la gente, podemos ir por barrios, incluso las pruebas pueden ser reales en espacios reales.
- **Freddy A/ Nathaly P.:** *Lo primordial sería vincular a la universidad con la institución. La idea es darle continuidad y que no quede solo en proyecto.*
- **Quito eterno:** Estamos de acuerdo estamos muy interesados, quisiéramos empezar con la convocatoria, empezar con un proyecto piloto. Podríamos hacer en San Marcos en 5 casas distintas, y así irnos saliendo del centro histórico, nos resultaría interesante con público pero mantener la idea íntima de abuelo y niños, como el espacio lúdico, la convocatoria no es problema porque contamos con vínculos con instituciones de niños, abuelos. Podríamos rotar el lugar, o rotar los niños y en la segunda etapa hacerlo de manera masiva. Podríamos también realizar concurso de ilustradores que ayuden a revalidar y difundir el patrimonio. También se puede realizar una actividad manual.
- Considero que dibujar es una buena opción ya que están siendo motivados por ese lado al verle al ilustrador en vivo. Está muy buena la idea súper chévere.
- Entonces Nathaly vas a trabajar con Natalia para ir viendo temas, delimitar temas y para trabajar la cuestión de qué otras cosas podemos emprender. Nosotros estamos armando una casa de la memoria, financiando una casa en el centro histórico dedicada exclusivamente para la memoria, donde proyectos como el tuyo sería ideal para esto, sería una casa de la cultura oral.

ANEXO 7

Quito Eterno/ Martes 16 de Abril del 2013.

Narración Sr. Carlos Gordillo:



Desde que yo tengo uso de razón fue una calle muy quieta, cuna de muchos artistas, con sus callecitas empedradas, con sus balcones llenos de geranios de flores, en cada casa tenía cada 4 o 5 faroles que alumbraban en la noche no con una luz fuerte sino más tenue dándole al barrio un toque más familiar.

A la gente le gustaba llegar a la ronda, disfrutaba de su calle, de sus faroles, de sus balcones de sus muchachas, de sus mujeres muy hermosas, de sus beatas con sus rosarios, y los negocios peculiares, no eran negocios que se daban en todo Quito, había el negocio de la Sra. Eulalia que hacía las caretas, la hojalatería del maestro Mosquera, en la esquina había la cantina de mama Miche, de la Sra Mercedes Hidalgo, cruzando la Guayaquil había la cantina de la pirata de una Señora Riobambeña que se llamaba Olga Uquillas, seguíamos bajando teníamos tiendas, un almacén que confeccionaba ropa de la familia Abrial, al otro lado había Morales que era restaurador, de ahí teníamos la sastrería de Miguel Mafla, había la tienda de Juan Guerra, de la Sra. Berta Armas, de la Sra Vizquete, y Doña Olguita la más popular que hacía sus pastelitos de maqueño todas las tardes, todo el que pasaba era un deleite pegarse en la tarde un maqueño, de ahí salía la Sra. María a vender comidita vendía sus platos de arroz con fideo y llegábamos al puente de la Maldonado.

La calle que llamábamos típicamente pasaje K que ahora están restauradas, en la parte de arriba teníamos los baños, dos baños donde toda la gente de la ronda que no teníamos duchas nos íbamos a bañar y pagábamos 1 sucre con 50ctv costaba el baño pero teníamos que hacer largas filas para esperar, y esos eran los negocios más populares porque cerraron las tiendas, vinieron a ser pensiones, como la pensión de Don Salomón ahí nací yo.

Los vagos es un decir, nosotros comúnmente nos reuníamos con los muchachos, yo era parte esencial de los vagos, nosotros desde muy niños salíamos a jugar pelota de noche no teníamos un espacio fijo, empezamos la edad del enamoramiento, jóvenes todos trabajan y estudiaban y en nuestras horas de ocio y vaguería parábamos ahí todos juntos con las chicas, técnicamente eran las vagas pero no se les decía así porque se podía confundir entre otras personas. Las fiestas del 31 de diciembre: Nosotros lo típico era hacer el viejito bajábamos desde el puente de la Maldonado hasta atrás del antiguo terminal, había una quebrada entonces bajábamos y teníamos para coger todas las ramas y hacer los años viejos, el hijo de la Sra. Olguita la que hacía los pasteles, Fernando, era un chico flaco flaco flaco, era esqueleto forrado con pellejo, y como teníamos varios amigos carpinteros, hacíamos un ataúd con madera rústica, le pintábamos de negro y le metíamos al Fernando ahí y nos íbamos cargando hasta la plaza del teatro, con payasos, con viudas, con diablos ociosos todos los vagos disfrutábamos eso, con el afán de ganar dinero, íbamos con la guitarra adelante con coplas, regresábamos al barrio y hacíamos comida y trago, pero luego nuestras inquietudes fueron mayores, queríamos darle más realce al barrio, entonces hacíamos un baile en la ronda para el 31, hacíamos fiestas, los vagos hacen la tarima, venden las canelas, ven las orquestas, teníamos las viudas, todos trabajábamos porque venía mucha gente al barrio, se acaba hasta las 4 de la mañana, y eso servía para todo el año los uniformes, las cuotas del equipo de la Ronda. Ya viejos casados jugábamos al florón, a las escondidas, jugábamos a las escondidas con los policías, nos metíamos por las casas de la cuadra y dábamos la vuelta por el puente.

Visita al barrio La Ronda.



ANEXO 8

Publicidad cortesía de Quito Eterno:



Visitamos el último de los antiguos Hospitales de #Quito, el Hospital Militar, ahora convertido en el Centro de Arte Contemporáneo.

Te contamos que en 1932 en la guerra de los Cuatro Días, este sitio patrimonial fue sede de los partidarios del presidente Neptalí Bonifaz.

A parte de contarte muchas historias más, el sábado 27 de abril, preparamos algo especial para finalizar el mes recorriendo por los antiguos hospitales de Quito.

Tendremos una sorpresa, la visita de un vecino de Quito que narrará muchas historias y gracias a un proyecto de la PUCE esas historias cobrarán vida...

¿Quieres saber cómo?

Acompáñanos en las Noches Patrimoniales.

También preparamos una sorpresa para finalizar abril mes de los Antiguos Hospitales de Quito, les invitamos a ver como las historias de nuestros antiguos cobran vida en dibujos...

No se lo pueden perder

Sábado 27 de abril.

Lugar de encuentro: tienda el Quinde (Venezuela y Espejo, esquina).

Horarios: 19:00 y 20:00.

Costos: \$7.00 público general y \$5.00 niños, tercera edad y capacidades especiales.

Contactos: 2289506-2954469-0987028467



RUTAS DE LEYENDA



NOCHES PATRIMONIALES

El último espacio patrimonial
de los Antiguos Hospitales de Quito

*En 1990 se conoció a este sitio como
Sanatorio Rocafuerte, posteriormente
se transformó en hospital.*

**Ven y disfruta descubriendo
el antiguo
Hospital Militar**



Antiguo
Hospital Militar

Y una ¡sorpresa más!
Te regalamos ¡narración viva!



¡Que los dibujos cobran vida y se transforman en historias!



Por Primera vez podrás ver
como las historias de
nuestros abuelos cobran vida
y se transforman en dibujos.

Fecha: Sábado 27 de abril
Costos: \$7,00 Publico General
\$5,00 Niños, Tercera Edad,
Capacidades Especiales



Contactos: 2289506-2954469-0987028467

www.quitoeterno.org



ANEXO 9

FOTOGRAFÍAS DEL EVENTO

La actividad se hizo frente a dos grupos el primer grupo de 40 personas en su mayoría personas adultas, el segundo grupo fueron de 30 personas, entre jóvenes, familias y niños:





Niñas que asistieron al evento reciben “Zumbambicos” como recuerdo y premio por estar atentas durante la función.



Esta imagen muestra satisfactoriamente la respuesta del público, la gente no solo disfrutó del relato sino que era notoria la atención que ponían a la persona y a la ilustración en vivo.



Javier Cevallos director de Quito Eterno Felicitando el trabajo realizado, y dando unas palabras de agradecimiento por el aporte a su institución y a la difusión del Patrimonio Oral.

BIBLIOGRAFÍA:

1. UNESCO/ "Patrimonio cultural inmaterial"/ [en línea]/ último acceso: Nov./08/2011. Disponible en internet.
2. SENPLADES, Secretaria nacional de planificación y desarrollo/ "Objetivos Plan nacional del buen vivir" / [en línea]/ <http://www.senplades.gov.ec/> último acceso: Feb. / 11/2011. Disponible en pdf.
3. PERIÓDICO ECUADOR INMEDIATO.COM/ "Quito Capital Americana de la cultura" [en línea]/ http://www.ecuadorinmediato.com/index.php?module=Noticias&func=news_user_view&id=161172&umt=30 artistas visuales y escritores celebran quito capital americana cultura/ último acceso: Ene./18/2012. Disponible en internet.
4. FUENTES ZENTENO GLORIA ANGÉLICA, "Etapa operaciones concretas"/ [en línea]/ <http://especializaciondocentesmediasuperior2011.wordpress.com/unidad-ii/6b-etapa-operaciones-concretas/> Feb./23/2011/ último acceso: Nov./11/2011. Disponible en internet.
5. GESTIÓN PÚBLICA PARA LA CULTURA/ "Avances de la ley Ministerio de Cultura del Ecuador"/ [en línea]/ <http://www.slideshare.net/AlejoCarrion/gestin-pblica-para-la-cultura/> último acceso: Abr.08/2012/ Disponible en Power Point.
6. MITTERAND François, "Globalization, Cultural Identities, and Negotiations: The Evolution of European Preferences on Cultural Industry Negotiations"/ Polonia / Sep.21/1993/ / Disponible en pdf.
7. SACCHERO, Pablo/ Art. Perdida cultura oral – "Contribución a la comprensión del patrimonio cultural como un bien intangible. Patrimonio Intangible"/ Buenos Aires- Mar del Plata/ 1997 / [en línea]/ <http://www.monografias.com/trabajos28/vulnerabilidad/vulnerabilidad.shtml/> último acceso: Nov./08/2011/ Disponible en pdf.
8. INEC Instituto nacional de estadísticas y censos/ "Uso de las TIC en los hogares Ecuador 2011 - Infografía" /Quito - Ecuador/2011/ [en línea]/ último acceso: Feb./29/2012. http://www.inec.gob.ec/sitio_tics/infografia.pdf/ Disponible en pdf.
9. SENPLADES, Secretaria nacional de planificación y desarrollo/ "Plan nacional del buen vivir"/Quito - Ecuador/2009/ [en línea]/ <http://www.senplades.gov.ec/> último acceso: Feb. / 11/2011/ Disponible en internet.
10. MINISTERIO DE CULTURA/ "Ley orgánica de cultura"/ Quito – Ecuador/[en línea]/ <http://www.ministeriodecultura.gob.ec/ley-organica-de-las-culturas.html/> último acceso: Feb. 06/2012./ Disponible en pdf.
11. MONCAYO Paco, "Museos de Quito"/ Quito – Ecuador/ 2007/ Publicación Alcaldía 3era edición/Quito/ 2007/colección n.2.
12. PORTERO NATHALY, "Investigación de campo/ museos", Oct. /18/2011.

13. CENTRO CULTURAL METROPOLITANO/ "Directorio de bibliotecas del distrito"/ Quito – Ecuador/ 2008/ [en línea] /<http://www.centrocultural-quito.com/biblio/opac/index.php/> último acceso: Ago. 19/ 2011/ Disponible en internet.
14. MINISTERIO DE CULTURA/"Gestión pública para la cultura"/ Quito – Ecuador /2009/ [en línea]/ <http://www.slideshare.net/AlejoCarrion/gestin-pblica-para-la-cultura/> último acceso: Feb.06/2012/ Disponible en Power Point.
15. SENPLADES, Secretaria nacional de planificación y desarrollo/"Plan nacional del buen vivir"/Quito - Ecuador/2009/ [en línea]/ <http://www.senplades.gov.ec/> último acceso: Feb. / 11/2011/ Disponible en internet.
16. QUITO ETERNO/"Tertulias de la memoria"/ Quito - Ecuador/ 2011/ [en línea]/ www.QUITOETERNO.ORG/. último acceso: Sep.17/2011/ Disponible en internet.
17. MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIA QUITO/ "Relatos en el MIC"/ Quito - Ecuador/2010/ [en línea]/ <http://museointeractivodeciencia.blogspot.com/2011/02/relatos-en-el-mic.html/> último acceso: Oct.17/2011/ Disponible en internet.
18. DÍAS, Guido, Director Ejecutivo de la Fonsal/ "Discurso dando en la mesa redonda sobre la Cultura y el Bicentenario"/ Quito – Ecuador/ 2009.
19. NORMAND Jesús/ "Art. El museo interactivo como fuente de aprendizaje"/ REVISTA VINCULANDO: revista líder sobre desarrollo sustentable/ 2011/ [en línea]/ [http://vinculando.org/educacion/exhibiciones en museos interactivos materiales e educativos.html/](http://vinculando.org/educacion/exhibiciones%20en%20museos%20interactivos%20materiales%20educativos.html) último acceso: Nov.10/2011/ Disponible en internet.
20. JIMENEZ GOMEZ, Carlos Alberto, "Lúdica, creatividad y desarrollo humano"/ Colombia/ 1999 / [en línea]/ <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm/> último acceso: Nov.10/2011/ Disponible en internet.
21. SARAVIA PINILLA Martha Helena, "Ergonomía de concepción, su aplicación al diseño y otros procesos"/Bogotá – Colombia/ 2006/ Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
22. BONSIPE Gui, "Del objeto a la interfaz"/ Milano/ 1995/ Biblioteca de Diseño.
23. BEST Kathryn, "Fundamentos del management del diseño"/España/ 2009/ pad Parramón ediciones.
24. CSIKSZENTMIHALYI M Mihály "Creativity: Flow and the psychology of Discovery and Invention"/ HarperCollins/1996.
25. PEÑA, Sergio/ ISDi "El Genoma del diseñador"/ Conferencia Pontificia Universidad Católica/ Quito/ 2008.
26. HIDALGO Ana Karina, "Optimización de sistemas productivos para la palma real, tesis para la obtención del título de Diseñadora, PUCE"/ Quito-Ecuador/2001.
27. JONES, Christopher, "Métodos de diseños"/1970
28. HESKETT, Jhon "El diseño en la vida cotidiana"/ Editorial Gustavo Gili, SA Colección: GG Diseño. 216 pp, 22.5 x 15.5 cm Rústica español ISBN: 84-252-1981-7.
29. BURDEK, Bernhard, "Diseño historia, teoría y práctica del diseño industrial"/ Barcelona/ 1994/ Editorial Gustavo Gili, SA Colección: GG Diseño
30. SÁNCHEZ Valencia, Mauricio, "Morfogénesis del objeto de uso"/Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano/2001/ ISBN 958-9029-41-8/ Editado y distribuido por organización Diseño LA.

31. SARAVIA Martha Helena, *"Ergonomía de la concepción, su aplicación al diseño y otros procesos proyectuales"*/ Bogotá – Colombia/ 2006/ Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
32. SÁNCHEZ Valencia, Mauricio, *"Morfogénesis del objeto de uso"*/Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano/2001/ ISBN 958-9029-41-8/ Editado y distribuido por organización Diseño LA.
33. CARLSON, David y RICHARDS, Brent *" Art. El diseño y la cultura"*/ 2011/ [en línea]/ <http://davidreport.com/the-report/design-culture-time-cultural-fundamentalism/> último acceso: Mar.21/2011/ Disponible en pdf.
34. DÍAS, Guido, Director Ejecutivo de la Fonsal/ *"Discurso dando en la mesa redonda sobre la Cultura y el Bicentenario"*/ Quito – Ecuador/ 2009.
35. WIKIPEDIA/ *"Patrimonio oral intangible"* / [en línea]/ http://es.wikipedia.org/wiki/Patrimonio_Cultural_Inmaterial/ último acceso: Sep./10/2011/ Disponible en internet.
36. INPC - Instituto Nacional de Patrimonio Cultural/ *"Ámbitos del patrimonio inmaterial"* / [en línea]/ <http://www.inpc.gob.ec/component/content/article/26/> último acceso: Ene.20/2011/ Disponible en internet.
37. UNESCO/ *"Patrimonio cultural inmaterial - Ámbitos del patrimonio inmaterial conceptos"* / [en línea]/ <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00056/> último acceso: Ene./25/2011. Disponible en internet.
38. BONSIPE Gui, *"Del objeto a la interfaz"*/ Milano/ 1995/ Biblioteca de Diseño.
39. RODRÍGUEZ MUSSO, Alejandro, *"Art. Estrategias culturales vistas desde el diseño"*/ [en línea]/ <http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-estrategia-cultural/> último acceso: Oct.02/2006/Disponible en línea.
40. JIMENEZ GOMEZ, Carlos Alberto, *"Lúdica, creatividad y desarrollo humano"*/ Colombia/ 1999 / [en línea]/ <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/CAJimenez.htm> / último acceso: Nov.10/2011/ Disponible en internet.
41. Diccionario Real Academia de la lengua española/ [en línea]/ <http://www.rae.es/rae.htm/> último acceso: Abr./09/2012.
42. HUIZINGA, Johan, *"Homo Ludens"*/ México/ 1987/ Fondo de Cultura Económica.
43. Dr. JIMÉNEZ, Carlos Alberto / *" La lúdica como experiencia cultural"*/ Bogotá/1997/ Editorial Magisterio.
44. VELÁSQUEZ, José de Jesús, *"Ambientes lúdicos de aprendizaje, Diseño y operación"*/ México / 2008/Trillas.
45. Dr. JIMÉNEZ, Carlos Alberto / *" La lúdica como experiencia cultural"*/ Bogotá/ 1997/Editorial Magisterio.
46. Normna, Donald/ *El Diseño Emocional/ Porqué nos gustan (o no) los objetos cotidianos/ Ediciones Paidós Ibérica S.A, 2004*
47. Definición de emoción, [en línea], disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/emocion.>

48. Diccionario de psicología científica y filosófica/ disponible: <http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Conducta.htm/> [en línea], Dicimebre 2012.
49. Dra. MARTINEZ García Esther especialista en pediatría, “Crecimiento y desarrollo del niño”/2012/[en línea]/ <http://www.mapfre.com/salud/es/cinformativo/desarrollo-linguistico-escolar.shtml/> último acceso: Oct.07/2012/ disponible en internet.
50. Mundo Juvenil/ Quito - Ecuador/ [en línea]/ [http://mundojuvenil.ec/Mundo Juvenil Quito - Ecuador/Quienes Somos.html/](http://mundojuvenil.ec/Mundo_Juvenil_Quito_-_Ecuador/Quienes_Somos.html/) último acceso: Ago.08/2012/ Disponible en línea.
51. PANERO, Julius Martín “Dimensiones humanas espacios interiores estándares antropometría”/ GG (G.Gili S.A de C.V)/México/1993.
52. GERIATRÍA, “Cambios físicos ancianos” [en línea]/ [http://html.rincondelvago.com/envejecimiento vejez.html/](http://html.rincondelvago.com/envejecimiento_vejez.html/) último acceso: Oct.10/2012/ Disponible en internet y en pdf.
53. Educación Gerontológica/ Programa nacional educativo productivo del adulto mayor/ Ministerio de educación (DINEPP-PRONEPAM)/ Quito/ 2005.
54. Distrito Metropolitano de Quito/ Quito - Ecuador/ [en línea]/ <http://www.patronato.quito.gob.ec/vida-digna-para-adultos-mayores/programa-60-y-piquito.html> último acceso: Ago.30/2012/ Disponible en internet.
55. SÁNCHEZ Valencia, Mauricio, “Diseñar desde el pensamiento analógico por modelos”/Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano/2006/ Editado y distribuido por organización Diseño LA.
56. MORRIS, Richard, “Fundamentos del diseño de productos”/ España/2009/ Editorial pad Parramón Arquitectura y Diseño.