



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO DE INTERIORES**

**DISEÑO INTERIOR DE UN MUSEO
MILITAR EXPOSITIVO APLICADO
EN UN ESPACIO PATRIMONIAL,
USANDO LA ESTRATEGIA
DE LA EDUCOMUNICACIÓN.**

CUARTEL TERCERA DIVISIÓN DE EJÉRCITO TARQUI

AUTORAS:

María Emilia Ávila Andrade
Arianna Paulina Iñiguez González

DIRECTOR:

Arq. Christian Xavier Rivera Soto, Mgt.

CUENCA - ECUADOR

2023



ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO DE INTERIORES

**DISEÑO INTERIOR DE UN MUSEO MILITAR EXPOSITIVO APLICADO
EN UN ESPACIO PATRIMONIAL, USANDO LA ESTRATEGIA
DE LA EDUCOMUNICACIÓN.**

CUARTEL TERCERA DIVISIÓN DE EJÉRCITO TARQUI

AUTORAS:

María Emilia Ávila Andrade
Arianna Paulina Iñiguez González

DIRECTOR:

Arq. Christian Xavier Rivera Soto, Mgt.

CUENCA-ECUADOR

2023

Dedicatoria



Hoy al finalizar una de las etapas más especiales en mi vida quiero expresar mi profundo agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa en la realización de esta tesis. Quiero dedicar este logro en primer lugar a mi mamá que fue mi pilar y apoyo incondicional durante toda la carrera, a mis abuelos que sin ellos esto no hubiera sido posible lograr, a Ricardo y Fernanda mis tíos que siempre creyeron en mí sin dudarle a mis hermanos por nunca dejarme sola y siempre apoyarme hasta en lo imposible . Y finalmente a Emilia mi amiga en este proceso que fue un apoyo incondicional en todo momento como compañera de tesis. Gracias también a mis amigas y amigos por su incondicional apoyo, comprensión y amor a lo largo de mi trayectoria académica. Su aliento me ha impulsado a superar desafíos y alcanzar mis metas. Agradezco su paciencia ya que sin su constante respaldo este logro no hubiera sido posible.

Arianna I.

Esta Tesis está dedicada a todas las personas que estuvieron junto a mí en el transcurso de la Universidad, en especial a Arianna quien fue una amiga incondicional en este trayecto, a mis padres quienes me apoyaron desde el principio hasta el final, A mis hermanas, fuente de inspiración , agradezco su constante respaldo y aliento, y a mis amigas que siempre confiaron en mí.

Emilia A.



Agradecimientos

Primeramente, queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento a la Escuela de Diseño de Interiores de la Universidad del Azuay por brindarnos la oportunidad de formarnos en esta prestigiosa institución. Este momento marca el final de un arduo y apasionante camino, y no podemos evitar sentir una inmensa gratitud hacia todos aquellos que contribuyeron a nuestro crecimiento académico y personal.

Queremos agradecer en especial a nuestro tutor de tesis Arq. Christian Xavier Rivera Soto, Mgt. por apoyarnos en cada paso de este proyecto, por ser comprensible, dedicado y paciente en todo este proceso, nada de esto hubiera sido posible si su dedicación y cariño por la carrera y a nuestros profesores, quienes con su vasto conocimiento, experiencia y dedicación, nos guiaron en cada paso de nuestra trayectoria académica. Gracias por su paciencia y por compartir su pasión por el diseño de interiores con nosotros. Cada clase fue una fuente inagotable de inspiración y aprendizaje, y estamos sumamente agradecidas por todas las enseñanzas que nos transmitieron.

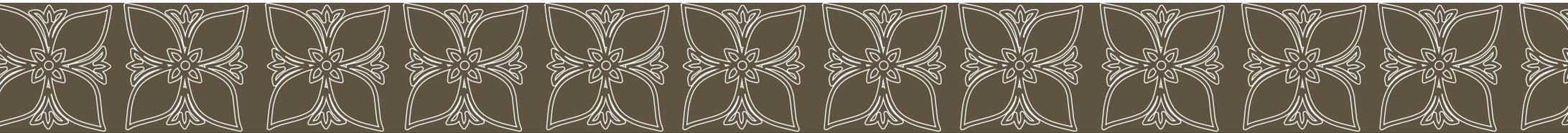
Agradecemos a las autoridades académicas y administrativas de la Escuela de Diseño de Interiores por su constante apoyo y por proporcionarnos los recursos necesarios para desarrollar nuestro proyecto de tesis. Su compromiso con la excelencia educativa ha sido fundamental en nuestra formación como diseñadoras de interiores.

Por último, queremos agradecer a todas las personas que participaron de alguna manera en nuestro proyecto de graduación. Su colaboración y disposición para brindarnos ayuda fueron fundamentales para el éxito de nuestro trabajo. A todos aquellos que generosamente compartieron su tiempo, conocimientos y experiencias, les estamos enormemente agradecidas.

Este logro no habría sido posible sin el apoyo de todas estas personas, quienes creyeron en nosotras y nos brindaron las herramientas necesarias para alcanzar nuestras metas. La Escuela de Diseño de Interiores de la Universidad del Azuay ha dejado una huella indeleble en nuestra vida, y siempre llevaremos con nosotros los aprendizajes y experiencias vividas aquí.

Emilia y Arianna.



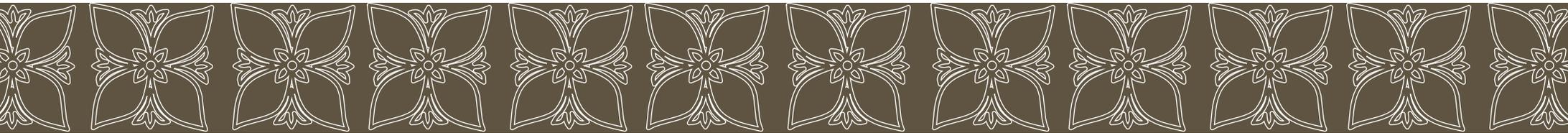


RESUMEN

Este estudio examina cómo el Diseño Interior puede transformar un espacio patrimonial en un Museo Militar, transmitiendo la historia militar del Ecuador y su cultura. Mediante la creación de elementos expresivos e interactivos, el diseño incita emociones en los usuarios y utiliza elementos culturales militares para dinamizar el espacio. Se propone una zonificación que transmite la historia de manera cronológica, destacando la iluminación y materiales tradicionales, generando una nueva identidad y utilidad, mientras se conserva la estructura original. Se emplea la educomunicación como método de aprendizaje.

Palabras clave: Museístico, Milicia, Patrimonio, Identidad, Interpretación.





ABSTRACT

This study explores how Interior Design can transform a heritage space into a Military Museum, conveying Ecuador's military history and culture. By creating expressive and interactive elements, the design evokes emotions in users and uses military cultural elements to energize the space. Zoning is proposed to convey history chronologically, highlighting lighting and traditional materials, generating a new identity and utility while preserving the original structure. Educommunication is employed as a learning method.

Keywords: Museum, Military, Heritage, Identity, Interpretation.



Objetivos



Objetivo General

Desarrollar una propuesta de diseño interior en un bien patrimonial dentro del "Cuartel Tercera División de Ejército Tarquín para poner en valor la historia militar y así incrementar el interés cultural, y el autoaprendizaje, mediante la educomunicación.

Objetivos Específicos

- **Objetivo 1**
Conocer acerca de los distintos tipos de museos y los que están más relacionados con los museos militares.
- **Objetivo 2**
Comprender cómo la historia de las batallas se puede representar en los museos y centros de interpretación.
- **Objetivo 3**
Establecer criterios de diseño interior con ayuda de la Educomunicación para plasmar la historia de la milicia en un espacio de acceso público.



Introducción

Ecuador ha sido escenario de importantes batallas que han dejado un valor histórico significativo en el país. Actualmente, existen cuatro museos a nivel nacional que permiten recordar momentos importantes y heroicos de la historia ecuatoriana. Según el Ministerio de Defensa Nacional (2019), estos museos resguardan el patrimonio cultural de las Fuerzas Armadas del Ecuador y lo exhiben de forma dinámica e interactiva para el disfrute de la ciudadanía. La mayoría de estos museos se encuentran en edificaciones patrimoniales. Además, se destaca que el patrimonio arquitectónico es el conjunto de bienes edificados heredados del pasado y su valor va más allá de lo funcional y práctico (Azkarate, Ruiz et al., 2013).

Se menciona que la educomunicación en estos espacios puede generar procesos de aprendizaje, experiencias culturales y reflexión para los interesados en el tema (Novell, 2019). El proyecto propuesto busca crear espacios que mediante el diseño interior permite aprender sobre las batallas más importantes de Ecuador y la importancia de los inmuebles. Se mencionan batallas como la de Tarqui, la Guerra del Cenepa en 1941, la batalla de 1981 y la batalla de 1995 en el alto Cenepa, resaltando su significado para la milicia ecuatoriana y la historia del país (Dirección de Comunicación Social del Ejército).

El objetivo de la tesis mencionada es utilizar una edificación patrimonial para su conservación y promover la educación de la sociedad, para no olvidar estos hitos importantes del país. Se utilizarán diferentes fuentes de información para desarrollar el proyecto, y se menciona un ensayo de Poveda Martínez, Ana María (2018) que analiza la institución del museo, su origen y desarrollo histórico, así como los conceptos de museología, museografía y los distintos tipos de museo (Juan Carlos Rico, Manual Práctico de Museología, Museografía y Técnicas Expositivas).

En resumen, el texto enfatiza la importancia de los museos de defensa en el Ecuador, la valoración del patrimonio arquitectónico, la educomunicación como forma de aprendizaje y reflexión, y el objetivo de conservar edificaciones patrimoniales mientras se relatan las batallas y se promueve la educación de la sociedad, y como el diseño interior puede aportar a la sociedad y realzar un espacio dándole una nueva significación sin perder el sentido del espacio.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTOS	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
OBJETIVOS	VIII
INTRODUCCIÓN	IX
ÍNDICE DE CONTENIDOS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII

CAPÍTULO 1

1.- CONTEXTUALIZACIÓN	17
1.1.- MARCO CONCEPTUAL	17
1.2.- INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA	19
1.2.1.- Museos.	20
1.2.2.- Patrimonio Arquitectónico	20
1.2.3.- La Educomunicación	21
1.2.4.- REFERENTES	22
1.3.- APRENDIZAJE DE CAPÍTULO	27





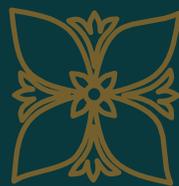
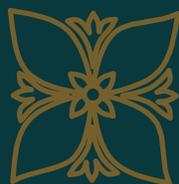
CAPÍTULO 2

2.- Planificación	31
2.1.- Introducción	31
2.2.- Presentación del envolvente a intervenir	31
2.2.1.- Antecedentes de la edificación	31
2.2.2.- Análisis del estado actual de la edificación	32
2.3.- Definición del Usuario	39
2.4.- Metodología	39
2.5.- Condicionantes del Proyecto	42
2.5.1.- Condicionante Climático	42
2.6.- Condicionante Socio-cultural	42
2.6.1.- Condicionante Patrimonial	43
2.6.2.- Condicionante de Soleamiento.	43
2.7.- Aprendizajes del Capítulo	44

CAPÍTULO 3

3.- Capítulo	49
3.1.- Introducción	49
3.2.- Información Base	49
3.2.1.- Ubicación de la edificación	49
3.2.2.- Relación del proyecto con el soleamiento	50
3.3.- Criterios de Diseño relacionados a los usuarios	51
3.3.1.- Presentación de herramientas de investigación utilizadas	51
3.3.2.- Resultados obtenidos de entrevistas y encuestas realizadas	53
3.4.- Criterios de diseño, relacionados a la problemática planteada por el tema de tesis	54
3.5.- Criterios Funcionales	55
3.5.1.- Organigrama Funcional de Circulación	55
3.5.2.- Organigrama Funcional	56
3.5.3.- Zonificaciones esquemáticas y experimentales	56
3.6.- Criterio de Diseño Expresivo	57
3.7.- Criterio de Diseño Tecnológico	58
3.8.- Bocetaciones Generales	59
3.9.- Conclusiones	61





CAPÍTULO 4

4.- Capítulo 4

4.1.- Introducción

4.2.- Propuesta de Diseño

4.2.1.- Esquema de decisiones

4.3.- Explicación de la propuesta

4.4.- Documentación Técnica.

4.4.1.- Plantas de Distribución

4.4.2.- Plantas de Zonificación

4.4.3.- Secciones

4.4.4.- Plantas de pisos

4.4.5.- Plantas de Cielo Raso

4.4.6.- Plantas de Iluminación

4.4.7.- Plantas de Aire Acondicionado

4.4.8.- Detalles Constructivos

4.5.- Presupuesto de Obra

4.6.- Perspectivas Visuales

4.7.- Conclusiones

REFERENCIAS

65	Bibliografía	118
65	Anexo 1: Diseño de encuesta para docentes de Historia y Estudios Sociales	120
66	Entrevista Dirigida a Militares de Alto Mando.	122
66	Tema: Diseño Interior de un Museo Militar	
70	Expositivo aplicado en un Espacio	
70	Patrimonial, usando la Estrategia	
72	de la Educomunicación.	122
74	Entrevista Dirigida a Expertos de Museología.	123
76	Tema: Diseño Interior de un Museo Militar	
78	Expositivo aplicado en un Espacio	
80	Patrimonial, usando la Estrategia	
82	de la Educomunicación.	123
84	Entrevista Dirigida a Expertos de Comunicación.	124
87	Tema: Diseño Interior de un Museo Militar	
89	Expositivo aplicado en un Espacio	
115	Patrimonial, usando la Estrategia de la	
	Educomunicación.	124
	Anexo 2: Abstract	125

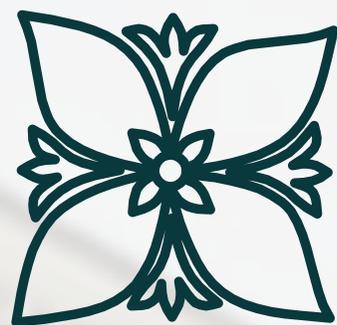


ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio Libeskind</i>	22
<i>Figura 2: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio</i>	22
<i>Figura 3: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio</i>	23
<i>Figura 4: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio</i>	23
<i>Figura 5: El Museo del Holocausto de Montreal</i>	24
<i>Figura 6: El Museo del Holocausto de Montrea</i>	24
<i>Figura 7: Museo de la Segunda Guerra Mundial / Studio Architektoniczne Kwadrat</i>	25
<i>Figura 8: Museo de la Segunda Guerra Mundial / Studio Architektoniczne Kwadrat Fuente: Archdaily Fuente: Archdaily</i>	26

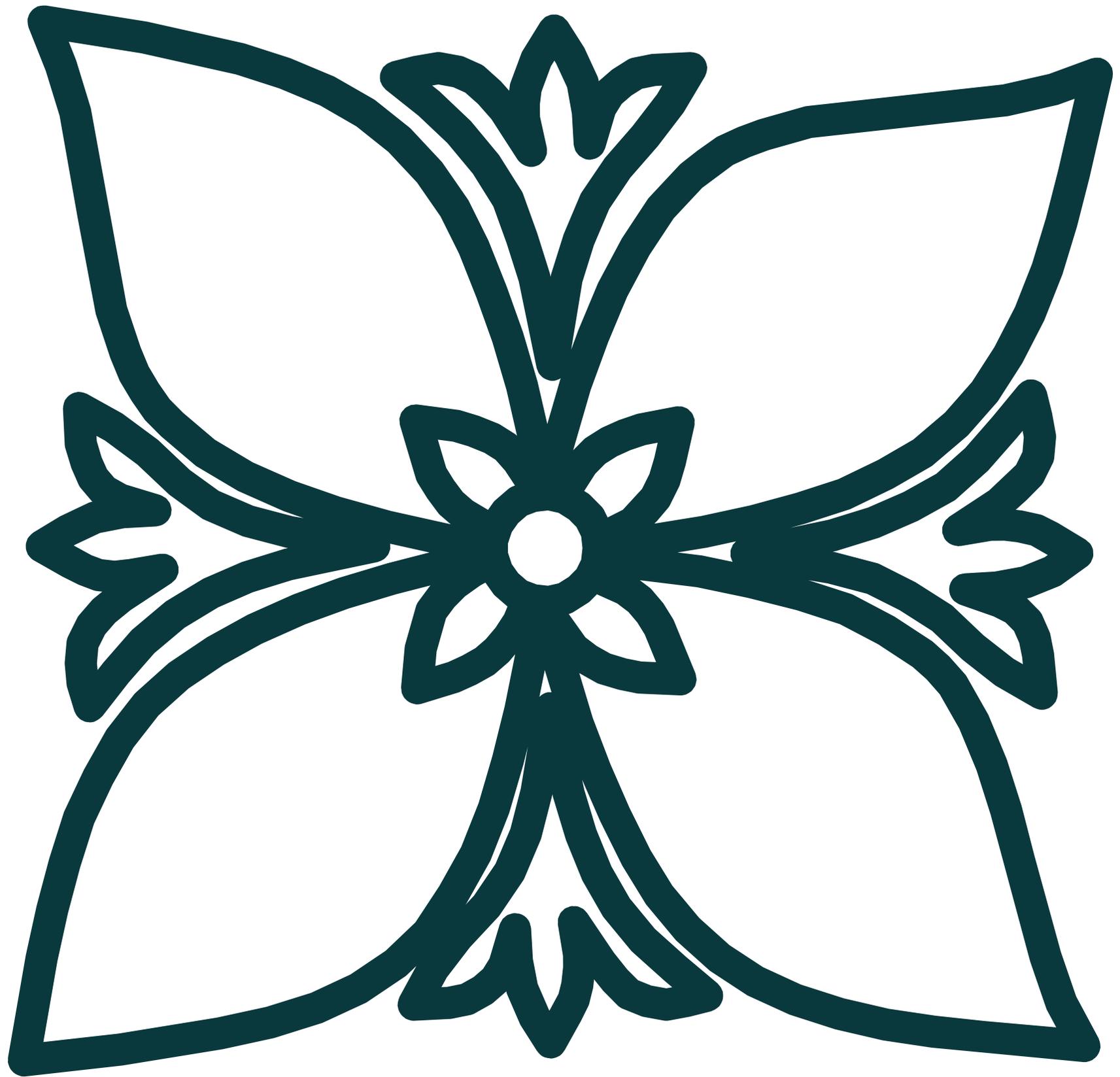






Capítulo 1

Contextualización



1.- CONTEXTUALIZACIÓN

1.1.- MARCO CONCEPTUAL

Los museos son espacios de interpretación, en los cuales se pueden promover y difundir cultura, historia, entre otros con la finalidad de interés público y fines turísticos. Es por eso que la definición que le da el INCOM (Consejo Internacional de Museos) a que es un museo es, un museo es una entidad sin fines de lucro, de carácter duradero y dedicada a la comunidad, cuya función es investigar, recopilar, preservar, interpretar y mostrar el legado tangible e intangible. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.” (INCOM,2022).

Dentro de la clasificación de museos y en lo que se enfocará este proyecto son los museos militares que se caracterizan por difundir la historia militar y espacios más significativos e importantes para la milicia y la sociedad. Mediante la exposición de piezas lo que se logra trasladar a los visitantes a un nuevo espacio en donde se reviven los conflictos que la milicia enfrentó, mostrando armamentos, uniformes y piezas únicas de cada año de batalla. Para tener una mejor definición de un museo militar, según el ministerio de defensa nacional del Ecuador (2014).

Los museos son una expresión cultural que permiten revisar hechos, personajes y fechas y más aún, recordar lugares e intentar imaginarlos como escenarios vivos. “El patrimonio es el conjunto de bienes heredados del pasado y en consecuencia el patrimonio arquitectónico puede definirse como el conjunto de bienes edificados.” (Azkarate, Ruiz. et al. 2013, p 1). Razón por la cual Cuenca es declarada patrimonio cultural de la humanidad. Sin embargo en estos espacios se puede generar procesos de educomunicación, experiencias y procesos culturales, enfocados en la puesta de valor respecto al patrimonio cultural actual, intervenir en estos inmuebles de manera ocupacional hace que sean herramientas de transformación social. Desde una perspectiva más general el patrimonio arquitectónico evidencia los procesos y la evolución del ser humano en el tiempo, y a su vez cuenta la historia y los cambios que se han vivido en el mismo. (Aguirre, Zamora. 2020).

Cabe considerar, por otra parte que el valor arquitectónico es la significación social y el valor simbólico que llevan más allá de lo funcional y lo práctico, los mismos que son referentes de la memoria y como eje de evocación de inmuebles que se ligan a la historia del sitio. Dentro de este marco se encuentra la educomunicación, que permite el aprendizaje mediante las experiencias, los discursos de los museos participantes, y el observar todo lo expuesto nos permite ver un nuevo método de investigación, generando espacios de reflexión para los usuarios que estén interesados en el tema. (Novell, 2019, p11).



De este modo este proyecto busca crear espacios donde se pueda aprender mediante la exposición de material histórico de las batallas más importantes del Ecuador y significación del inmueble. En relación a la idea anterior se tomará en cuenta las batallas más significativas para la milicia ecuatoriana tales como la batalla de Tarqui, que es establecida como día clásico del ejército ecuatoriano y es consolidada como la libertad de nuestro país, por consiguiente el conflicto de 1941 conocida como la Guerra del Cenepa que fue la defensa por nuestra territorialidad, acto seguido por la batalla de 1981 la cuál se defendió territorio por la invasión peruana y finalmente la batalla de 1995 cuando se logra un triunfo histórico en el alto cenepa, constituyéndose en el hecho de mas gloria del siglo XX.(Dirección de Comunicación Social del Ejército).

Ecuador ha sido escenario de grandes batallas que han marcado al país y han creado un valor histórico importante. En la actualidad existen cuatro museos a nivel nacional que nos han hecho recordar objetos, lugares, hechos, personajes y fechas, que lograron revivir momentos importantes y heroicos para la historia del Ecuador. Según el Ministerio de Defensa Nacional (2019) existen varios museos de Defensa que resguardan el patrimonio cultural de las Fuerzas Armadas del Ecuador y lo ponen en valor social de forma dinámica e interactiva para el deleite ciudadano. Dentro del país la mayoría de estos museos de defensa se encuentran en edificaciones patrimoniales. “El patrimonio es el conjunto de bienes heredados del pasado y en consecuencia el patrimonio arquitectónico puede definirse como el conjunto de bienes edificados.”(Azkarate,Ruiz. et al.2013.p 1). Con el transcurso del tiempo cada país considera o toma en cuenta ciertos aspectos para considerar o no un bien como patrimonio arquitectónico, dentro de estos los edificios y conjuntos arquitectónicos que presentan valor histórico, cultural y entregan un significado a la sociedad que se apropia de los mismo para construir un legado a un pueblo.

Como menciona Lleida el patrimonio arquitectónico es el escenario que el ser humano usó en el pasado por ende constituye una fuente histórica capaz de mostrarnos hechos sucedidos en la vida cotidiana en diferentes épocas y aspectos de la vida.(Lleida, M. 2010). Se debe tomar en cuenta para este tipo de proyectos el valor histórico que es susceptible de dividirse en dos: uno de carácter más objetivo, que alude al tiempo transcurrido desde la construcción del inmueble (donde no hay nada interpretable, pues es simplemente la edad del edificio); y

otro, más sujeto a interpretación o subjetividad, relativo a los hechos históricos asociados. (Prieto,J. 2011.) Por sí misma, la edad del inmueble puede otorgarle valor histórico, con todo esto se concluye que a mayor antigüedad, mayor valor. Sin embargo en estos espacios se puede generar procesos de educomunicación, experiencias y procesos culturales, enfocados en la puesta de valor respecto al patrimonio cultural actual, intervenir en estos inmuebles de manera ocupacional hace que sean herramientas de transformación social. Desde una perspectiva más general el patrimonio arquitectónico evidencia los procesos y la evolución del ser humano en el tiempo, y a su vez cuenta la historia y los cambios que se han vivido en el mismo. (Aguirre,Zamora.2020).

Cabe considerar, que el valor arquitectónico es la significación social y el valor simbólico que llevan más allá de lo funcional y lo práctico, los mismos que son referentes de la memoria y como eje de evocación de inmuebles que se ligan a la historia del sitio . Dentro de este marco se encuentra la educomunicación, la educomunicación es un campo de estudios interdisciplinar y transdisciplinar que aborda, al mismo tiempo, las dimensiones teórico-prácticas de dos disciplinas históricamente separadas: la educación y la comunicación. (Avello, M 2013.) que permite el aprendizaje mediante las experiencias, los discursos de los museos participantes, y el observar todo lo expuesto nos permite ver un nuevo método de investigación , generando espacios de reflexión para los usuarios que estén interesados en el tema.(Novell,2019.p11). De este modo, este proyecto busca crear espacios donde se pueda aprender mediante la exposición de material histórico de las batallas más importantes del Ecuador y significación del inmueble. Según Avello Marinez (2013) Los criterios para evaluar y reconstruir las prácticas de la comunicación educativa son la participación ciudadana, la libertad como desarrollo y la autonomía crítica, que también se consideran objetivos de los sistemas educativos en las sociedades democráticas pluralistas, especialmente en relación con los modelos democráticos deliberativos y participativos. Estándares”Las habilidades instrumentales en tecnologías de la información y comunicación (TIC) son de gran importancia, ya que se relacionan tanto con la aplicación práctica y el conocimiento, como con la interpretación y comprensión del uso de las TIC y los medios digitales mismas que son: La capacidad de buscar, seleccionar, organizar, utilizar, aplicar y evaluar información. La cooperación, colaboración, comunicación efectiva y habilidades para compartir. La creación y difusión de contenidos. El pensamiento crítico, la creatividad, la innovación y la resolución de problemas.” (Martinez,2013).



1.2.- INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Para este proyecto se utilizarán diferentes tipos de información y varias fuentes, las cuales nos van a ayudar a tener un mejor acercamiento sobre los museos militares. Para esto, de forma posterior se analizarán documentos que nos ayudarán a desarrollar conceptos y solventar varias dudas que se puedan presentar. Para iniciar se examina el ensayo realizado por Poveda Martínez, Ana María que tiene como título La institución del museo: origen y desarrollo histórico, el cuál analiza a los museos y a la sociedad y cómo se insertan a la misma, a la vez se analizan conceptos de museología, museografía y finalmente los distintos tipos de museo que existen a nuestro alrededor. Según Poveda Martínez, Ana María (2018) los museos son aquellos que exponen colecciones de un tema en específico para de esta manera tener presente acontecimientos pasados. Este tipo de colecciones, casi siempre valiosas, existió desde la antigüedad y tienen un gran valor histórico, cultural y patrimonial para su zona geográfica. Poulot en su Ensayo de Historia sobre Museos y Configuraciones también menciona que el objetivo de cada museo es preservar los artículos públicos o privados de los cuales están a cargo. De este modo, hereda el principio anterior, de colecciones públicas vinculadas a una voluntad de estabilizar colecciones dentro de un territorio, y de dar testimonio de su historia (Poulot, D 2019) Este ensayo nos muestra la gran cantidad de manejos que puede llegar a tener un museo y cómo enseñar al público desde otra perspectiva, a la vez nos demuestra como funciona el manejo de exposiciones a cargo de empresas públicas y privadas y de esta manera que el museo siga en pie y con una conservación de piezas rigurosa y especial. Ahora bien, nuestro proyecto involucra también la educación didáctica y es conocida como la educomunicación es por eso que se utilizó esta tesis con título El museo como recurso didáctico en el proceso educativo, que nos explica el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que hoy en día los docentes buscan una nueva forma de enseñar y así es como deciden apoyarse en “recursos didácticos que generen una mejor comprensión de los contenidos curriculares”(Chillogallo, C. Duy, E. 2019) Por otro lado, se ha mostrado que los

museos pueden constituir un valioso recurso didáctico en distintas áreas de aprendizaje. Pero para poder explotar esta herramienta se ha tomado en cuenta que es un recurso poco explorado para la sección educativa y como recurso didáctico. Esta tesis analizó e investigó a los museos y el impacto social que deja en la sociedad y alumnos para así darse cuenta que este método es mucho más factible como apoyo para los docentes y así los estudiantes tengan mayor reconocimiento de fechas, personajes y eventos importantes de cada país, así mejorando destrezas habilidades, aumentando el interés por la historia y el aprendizaje de la misma. Dentro de este mismo tema tenemos que hablar de que es la educomunicación es por eso que para una tener información real se ha utilizado el artículo Educomunicación Hoy: Un Reto Necesario en el cual Ana María Narváez Garzón y Ana Victoria Castellanos Noda nos guían que la educomunicación es un método diferente de aprendizaje en el cual lo didáctico es el factor principal, - donde se usan nuevas tecnologías, diferentes actividades que creen un ambiente nuevo de aprendizaje donde se lleguen a evidenciar mejores resultados de aprendizaje y rendimiento , también muestran que el objetivo de este artículo es examinar el papel de los actores educativos a partir de las perspectivas de la educomunicación.

Así también dado a conocer que la educomunicación alienta la formación de un docente con el propósito que es fomentar una gestión del aula que promueva la participación, comprensión y coordinación entre los diferentes actores involucrados, basándose en los fundamentos educativos correspondientes y conocimientos sin perder el objetivo que es la enseñanza. Cabe resaltar que resulta significativo que la educomunicación cobre vigencia al concebir los procesos de comunicación e interacción en el aula como fuentes principales de la construcción social del conocimiento y de la estructuración de espacios-tiempos invaluable para la valoración del otro y la gestación de una sociedad basada en principios y valores ideales del ser humano. (Narváez, A Castellanos, A 2018).



1.2.1.- Museos.

a. ¿Qué son los museos?

Los museos son espacios de interpretación, en los cuales se pueden promover y difundir cultura, historia, entre otros con la finalidad de interés público y fines turísticos. Es por eso que la definición que le da el INCOM (Consejo Internacional de Museos) a que es un museo es un museo es una entidad que no busca obtener beneficios económicos, con una presencia constante y dedicada al servicio de la sociedad. Su labor principal abarca la investigación, colección, preservación, interpretación y exposición tanto del patrimonio material como inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.” (INCOM,2022).

b. Museos Militares

Los museos militares se caracterizan por difundir la historia militar y espacios más significativos e importantes para la milicia y la sociedad. Mediante la exposición de piezas lo que se logra es trasladar a los visitantes a un nuevo espacio en donde se reviven los conflictos que la milicia enfrentó, mostrando así armamentos uniformes y piezas únicas de cada año de batalla. Para tener una mejor definición de un museo militar, según el ministerio de defensa nacional del Ecuador (2014) Los museos son una expresión cultural que permiten revisar hechos, personajes y fechas y más aún, recordar lugares e intentar imaginarlos como escenarios vivos.

c. Tipos de Exhibiciones.

Según EVE Museos e Innovación en el 2021 la práctica contemporánea de la museografía de exposiciones, se pueden identificar diferentes enfoques en cuanto a cómo funcionan los proyectos en relación con los visitantes. Estos enfoques incluyen diferentes tipos de exposiciones tales como:

1. Exposición como exhibición de colecciones: En este enfoque, la exposición se centra en la presentación de colecciones de objetos, artefactos, especímenes u otros elementos. El objetivo principal es mostrar al público la riqueza y diversidad de la colección y destacar su valor histórico, artístico o científico.

2. Exposición como comunicadora de ideas: En este enfoque, la exposición se concibe como una forma de comunicar ideas o conceptos específicos. El objetivo es transmitir mensajes o narrativas a través de la selección y disposición de los objetos expuestos. Se busca estimular la reflexión, el diálogo y la comprensión por parte de los visitantes.

3. Exposición como actividad del visitante: En este enfoque, se promueve la participación activa de los visitantes en la exposición. Se ofrecen actividades interactivas, estaciones de trabajo o espacios para la experimentación y el aprendizaje práctico. El objetivo es involucrar a los visitantes de manera activa y fomentar su participación en el proceso de aprendizaje y descubrimiento.

4. Exposición como entorno: En este enfoque, la exposición se concibe como un entorno inmersivo o experiencial. Se crea un ambiente que estimula los sentidos y las emociones de los visitantes. Se utilizan elementos visuales, sonoros, táctiles y otros recursos para crear una experiencia multisensorial y memorable.

Estos diferentes enfoques reflejan la diversidad de objetivos y estrategias que se pueden emplear en el diseño y la presentación de exposiciones, permitiendo adaptarse a los diversos intereses y necesidades de los visitantes.

1.2.2.- Patrimonio Arquitectónico

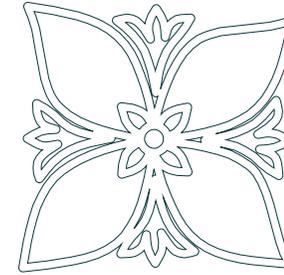
a. ¿Qué es el Patrimonio Arquitectónico?

Con el transcurso del tiempo cada país considera o toma en cuenta ciertos aspectos para considerar o no un bien como patrimonio arquitectónico, dentro de estos los edificios y conjuntos arquitectónicos que presentan valor histórico, cultural y entregan un significado a una sociedad que se apropia de los mismo para construir un legado a un pueblo. Como menciona la autora (Lleida, M. 2010) el patrimonio arquitectónico es el escenario que el ser humano usó en el pasado por ende constituye una fuente histórica capaz de mostrarnos hechos sucedidos en la vida cotidiana en diferentes épocas y aspectos de la vida. Lleida, M. (2010). El patrimonio arquitectónico, una fuente para la enseñanza de la historia y las ciencias sociales. Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación, (9), 41-50.



b. ¿Qué es el valor histórico?

El valor histórico se nos ofrece principalmente a partir de una consideración objetiva del tiempo, es decir, a mayor antigüedad, mayor valor. El valor histórico es susceptible de desdoblarse en dos: uno de carácter más objetivo, que alude al tiempo transcurrido desde la construcción del inmueble (donde no hay nada interpretable, pues es simplemente la edad del edificio); y otro, más sujeto a interpretación o subjetividad, relativo a los hechos históricos asociados. Por sí misma, la edad del inmueble puede otorgarle valor histórico.



1.2.3.- La Educomunicación

a. ¿Qué es la educomunicación?

Según Avello Marinez (2013) Los criterios para evaluar y reconstruir las prácticas de la comunicación educativa son la participación ciudadana, la libertad como desarrollo y la autonomía crítica, que también se consideran objetivos de los sistemas educativos en las sociedades democráticas pluralistas, especialmente en relación con los modelos democráticos deliberativos y participativos. Existen estándares que son relevantes de tener en cuenta, debido a su vinculación no solo con la aplicación práctica y el conocimiento, sino también con la interpretación y comprensión del uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y los medios digitales. Estos estándares incluyen:

La capacidad para buscar, seleccionar, organizar, utilizar, aplicar y evaluar información de manera efectiva.

La promoción de la cooperación, colaboración y comunicación efectiva, así como el desarrollo de habilidades para compartir conocimiento.

La capacidad de crear y publicar contenidos originales y relevantes.

El fomento del pensamiento crítico, la creatividad, la innovación y la resolución de problemas.

Estos estándares son fundamentales para aprovechar al máximo las TIC y los medios digitales en diversos contextos educativos y sociales.(Marinez, 2013).

b. Criterios de la Educomunicación

Según Avello Marinez (2013) Los criterios para evaluar y reconstruir las prácticas de la comunicación educativa son la participación ciudadana, la libertad como desarrollo y la autonomía crítica, que también se consideran objetivos de los sistemas educativos en las sociedades democráticas pluralistas, especialmente en relación con los modelos democráticos deliberativos y participativos. Existen estándares que son relevantes de tener en cuenta, debido a su vinculación no solo con la aplicación práctica y el conocimiento, sino también con la interpretación y comprensión del uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y los medios digitales. Estos estándares incluyen:

La capacidad para buscar, seleccionar, organizar, utilizar, aplicar y evaluar información de manera efectiva.

La promoción de la cooperación, colaboración y comunicación efectiva, así como el desarrollo de habilidades para compartir conocimiento.

La capacidad de crear y publicar contenidos originales y relevantes.

El fomento del pensamiento crítico, la creatividad, la innovación y la resolución de problemas.

Estos estándares son fundamentales para aprovechar al máximo las TIC y los medios digitales en diversos contextos educativos y sociales.(Marinez, 2013).



1.2.4.- REFERENTES

a. REVISIÓN DE HOMÓLOGOS

Para un mayor entendimiento acerca del funcionamiento de un museo como espacio de desarrollo de actividades de comunicación histórica y social con un alto valor simbólico, es importante realizar un análisis de proyectos referenciales. Dentro de estos homólogos encontramos espacios que nos ayudarán en la definición de necesidades del espacio, así como podrán ser referencias para las soluciones formales, funcionales y tecnológicas a ser planteadas durante la realización de nuestro proyecto. A continuación, se presentan a nuestro criterio, los más significativos e importantes museos relacionados con nuestro trabajo de titulación.

Museo de Historia Militar de Dresde / Studio Libeskind

Lugar: Dresde, Alemania

Área : 6400.8 m²

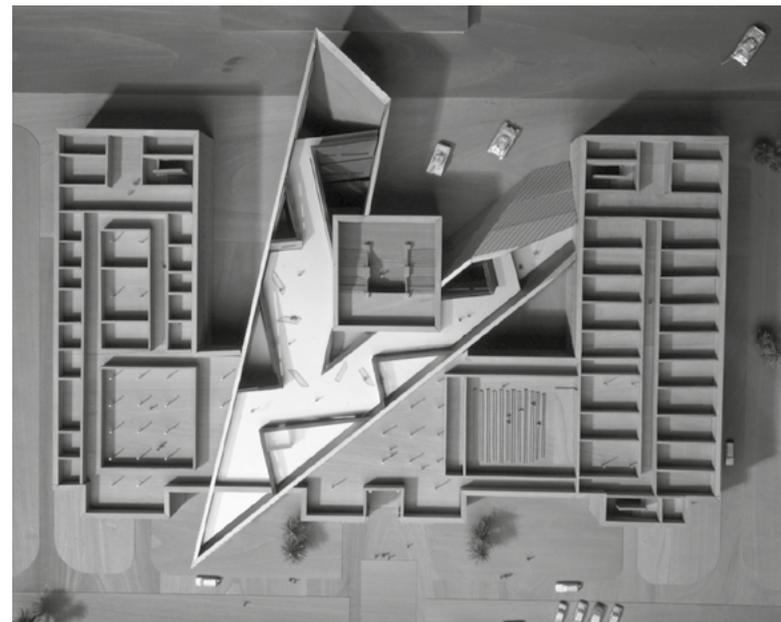
Este primer museo se encuentra en Dresden, Alemania y su objetivo es mostrar la historia militar y de las fuerzas armadas alemanas de Bundeswehr, se encuentra en un antiguo arsenal militar en Halbertstadt. Desde su establecimiento en 1897, el Museo de Historia Militar de Dresde ha experimentado diversas transformaciones a lo largo de su historia. Inicialmente concebido como un arsenal y museo sajón, pasó a ser un museo bajo el régimen nazi, luego se convirtió en un museo soviético y posteriormente funcionó como un museo en la Alemania Oriental. En la actualidad, se ha convertido en el museo de historia militar de una Alemania unificada y democrática. La ubicación del museo fuera del centro histórico de Dresde jugó un papel crucial en su preservación, permitiendo que el edificio resistiera los bombardeos aliados al final de la Segunda Guerra Mundial. En 1989, sin contar con una clara visión de cómo el museo se integraría en un Estado alemán recién unificado, el gobierno tomó la decisión de cerrarlo. Sin embargo, en el año 2001, los sentimientos habían evolucionado y se llevó a cabo una competencia arquitectónica para diseñar una extensión que permitiera una reevaluación de nuestra percepción de la guerra y sus implicaciones. Según Archdaily lo que este espacio quiere lograr es diseño agresivamente vanguardista y estructuras decididamente premodernas. El cual exige un renovado enfoque emo-

Figura 1: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio Libeskind



Fuente: Bitter Bredt Courtesy of Holzer

Figura 2: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio



Fuente: Bitter Bredt Courtesy of Holzer



Figura 3: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio



Fuente: Bitter Bredt Courtesy of Holzer

Figura 4: Museo de Historia Militar de Dresde / Studio



Fuente: Bitter Bredt Courtesy of Holzer

cional e intelectual en la historia y al mismo tiempo lo que quieren lograr con el propósito de encontrar significado en aquello que parece carecer de sentido: la guerra, la violencia, la destrucción y el odio.

Lo más importante que se tomó en cuenta de este espacio fue la distribución de ciertas piezas de tamaño real y la ubicación que se les da para que lleguen a tener un punto focal dentro del espacio. También como en la parte exterior se coloca una estructura de metal sobre la estructura original del arsenal sin dañar al espacio para darle una mejor expresividad y modernismo.



Museo del Holocausto de Montreal

Lugar: Quebec, Canadá

Área: 10.000 m²

El Museo del Holocausto de Montreal es un museo ubicado en Montreal, Quebec, Canadá, que quiere mostrar los orígenes sobre el Holocausto, al tiempo que sensibiliza al público sobre los peligros universales del antisemitismo, el racismo, el odio y la indiferencia. Maria Cristina Floria señala que al aún no ser inaugurado tiene una alta demanda de visitantes por la cantidad de historia sobre el holocausto que conlleva el espacio.

Después de un proceso de competencia internacional, el Museo del Holocausto de Montreal (MHM) ha seleccionado a las firmas de arquitectura KPMB Architects y Daoust Lestage Lizotte Stecker Architecture para diseñar su nuevo edificio, el cual estará ubicado en Blvd. St-Laurent y tiene prevista su apertura en el año 2025. La decisión de mudarse de su ubicación actual se debe a la creciente demanda de los programas educativos del museo, los cuales abordan temas importantes como el Holocausto, el genocidio y los derechos humanos. El nuevo edificio contará con diversos espacios de exhibición, aulas, un auditorio, un jardín conmemorativo y una sala dedicada a los testimonios de los sobrevivientes.

El lado sensible también se encuentra en nuestro proyecto es por eso que este espacio nos muestra como llevar diferentes tipos de salas y convertirlas en un memorial de las batallas. Este museo es una gran ayuda para nuestro proyecto ya que tiene diversas salas de enseñanza las cuales por medio de interacciones con el público llegan a provocar más interés y así el autoaprendizaje es una nueva herramienta para la sociedad. También cabe resaltar que este espacio esta creado para dejar un mensaje y crear conciencia sobre los acontecimientos pasados que fueron muy duros para la sociedad.

Figura 5: *El Museo del Holocausto de Montreal*



Fuente: KPMB Architects y Daoust Lestage Lizotte Stecker Architecture

Figura 6: *El Museo del Holocausto de Montreal*



Fuente: KPMB Architects y Daoust Lestage Lizotte Stecker Architecture



Museo de la Segunda Guerra Mundial / Studio Architektoniczne Kwadrat

Lugar: GDAŃSK, POLONIA

Area: 57 m²

Este museo se encuentra en Gdansk, Polonia, el Museo de la Segunda Guerra Mundial se ubica en un sector significativo de la plaza Władysław Bartoszewski, cerca del centro de la ciudad. Esta área arquitectónica posee un importante simbolismo, ya que también funciona como un espacio de memoria. El museo se encuentra a tan solo 200 metros de la histórica oficina de correos de Polonia en Gdansk, la cual sufrió un ataque en septiembre de 1939, y a 3 kilómetros de la península de Westerplatte, que también fue objetivo de un ataque en el mismo mes y año.(Electra M&E, Figueras. Et.Al 65, 2017).Es un museo el cuál esta creado para dar sensaciones nuevas y de regresar a la historia que ocurrió es por eso que hoy en dia es un icono de la arquitectura y el diseño por la cantidad de sensaciones que provoca al entrar al espacio, tiene diferentes puntos de vista de la sociedad y quiere mostrar el pasado el presente y el futuro. El edificio del Museo de la Segunda Guerra Mundial abarca aproximadamente 23.000 metros cuadrados, de

los cuales alrededor de 5.000 metros cuadrados están destinados a la exposición permanente. La exhibición utiliza los métodos más avanzados para presentar la Segunda Guerra Mundial desde la perspectiva de la política de las potencias mundiales, pero sobre todo, a través de las experiencias de las personas comunes. La exposición no se limita únicamente a las vivencias de los polacos, sino que abarca también las de otras naciones afectadas por el conflicto. Además del espacio principal de exhibición, se destinan 1.000 metros cuadrados a exhibiciones temporales. La misión del museo va más allá de ser un lugar de exhibición, ya que también se concibe como un centro educativo, cultural e investigativo. Este proyecto nos demuestra que un museo aparte de ser educativo nos evoca sensaciones, emociones y sentimientos que no son comunes y esto crea que el espacio sea más frecuentado por la experiencia que se da.

Figura 7: Museo de la Segunda Guerra Mundial / Studio Architektoniczne Kwadrat



Fuente: Archdaily Fuente: Archdaily

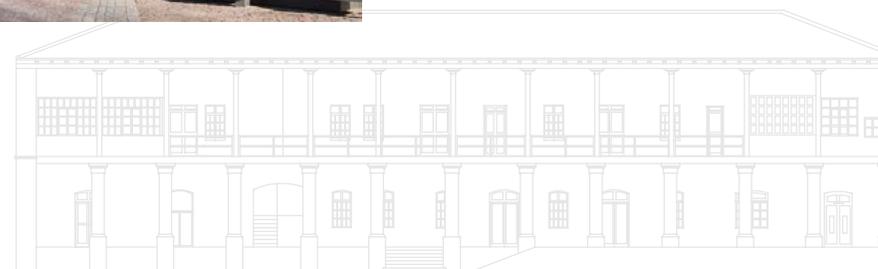


Figura 8: Museo de la Segunda Guerra Mundial / Studio Architektoniczne Kwadrat



Fuente: Archdaily Fuente: Archdaily

Para finalizar tenemos que tener en cuenta los distintos tipos de museos que existen en especial los museos militares y como funciona cada uno, de esta manera poder crear una propuesta de diseño acorde al tema. Es por eso que al hacer el análisis de homólogos nos podemos dar cuenta que lo primordial es el tema del cuál será el punto focal del museo, es decir las batallas más importantes del Ecuador. Los museos son lugares que nos hacen recordar temas históricos e importantes que han sucedido a lo largo de la historia, nos ayudan a saber mucho más a fondo sobre el tema que se está exponiendo, con la ayuda de objetos y cosas recolectadas de dicho evento, que tienen un gran valor histórico, y nos hacen vivir una experiencia más real si el museo está en un patrimonio arquitectónico, ya que nos puede llevar a esa época donde ocurrió un acontecimiento.

Este ensayo se considera importante para nuestro proyecto porque nos da la mayoría de información teórica de cómo funciona cada museo, de la manera de distribución y cómo llegar al público para un mejor impacto en la sociedad

Al tener espacios de patrimonio arquitectónico y con valor histórico deberían ser importantes tanto para la sociedad como para los complejos militares, ya que a mayor antigüedad mayor importancia de la edificación. Se debe tomar en cuenta, la clasificación de piezas a exponer, ergonomía, métodos de exposición, iluminación y ubicación de cada pieza, de esta manera resaltando los más importantes de cada batalla y fecha que se exhibirá.



1.3.- APRENDIZAJE DE CAPÍTULO

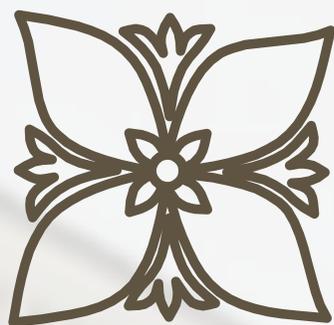
Luego de revisados los conceptos y los homólogos tenemos que tener en cuenta los distintos tipos de museos que existen en especial los museos militares y como funciona cada uno, y de esta manera poder crear una propuesta de diseño acorde al tema. Lo principal es el tema en el cuál se basará el museo, es decir las batallas más importantes del Ecuador. Se comprende que los museos son lugares que nos hacen recordar temas históricos e importantes que han sucedido a lo largo de la historia. Además nos ayudan a entender más a fondo sobre el tema que se está exponiendo, con la ayuda de objetos y cosas recolectadas de dicho evento, que tienen un gran valor histórico. De esta manera nos hacen vivir una experiencia más real si el museo está en un patrimonio arquitectónico, ya que nos puede llevar a esa época donde ocurrieron tales acontecimientos.

Al tener espacios de patrimonio arquitectónico y con valor histórico deberían ser importantes tanto para la sociedad como para los complejos militares, ya que a mayor antigüedad mayor importancia de la edificación. Se debe tomar en cuenta, la clasificación de piezas a exponer, ergonomía, métodos de exposición, iluminación y ubicación de cada pieza, de esta manera resaltando los más importantes de cada batalla y fecha que se expondrá. Para poder crear un valor importante a este museo y que llegue a tener más funciones se ha decidido que el proyecto se unifique con la educomunicación que es el método de aprendizaje didáctico. Y de esta manera el museo a más de ser expositivo tendrá como finalidad ayudar a crecer nuevamente el interés cultural, educativo e histórico.

Finalmente el objetivo de esta tesis es usar una edificación patrimonial para su conservación en donde además de contar lo vivido en temas de historia y las batallas del Ecuador se aportará con la autoeducación de la sociedad, para no dejar atrás estos hitos importantes del país.

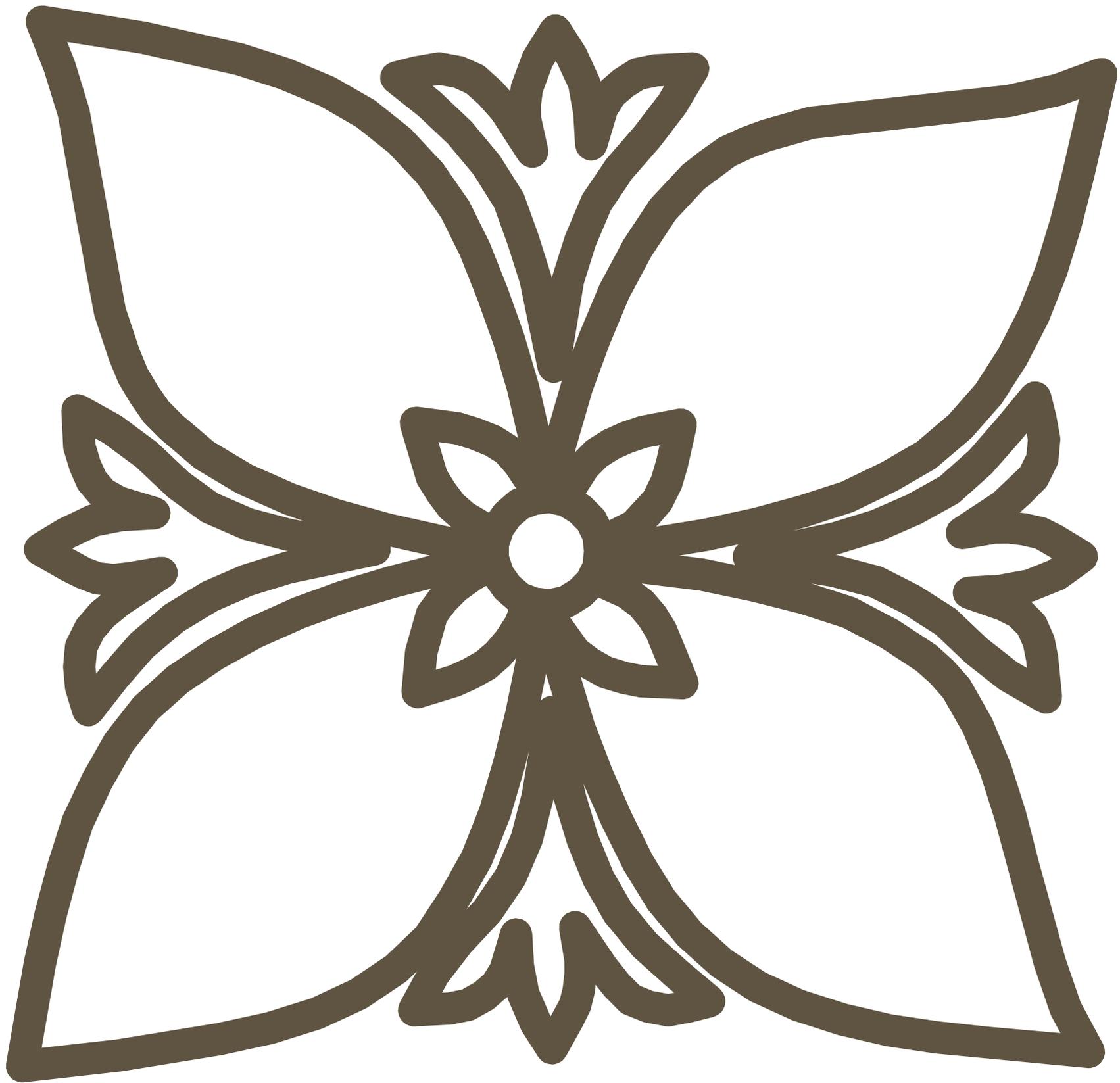






Capítulo 2

Planificación



2.- Planificación

2.1.- Introducción

Para comenzar es importante comprender las necesidades de los usuarios que van acceder al espacio a diseñar, para de esta manera realizar una propuesta de diseño interior que pueda llegar a satisfacer todos los puntos y así basarnos en los criterios funcionales, tecnológicos y expresivos del proyecto, es por esto que realizó un levantamiento fotográfico del estado actual del espacio para conocer sus condicionantes y necesidades espaciales.

2.2.- Presentación del envolvente a intervenir

2.2.1.- Antecedentes de la edificación

El espacio en el cual se trabajará es una edificación patrimonial dentro del Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui de valor tipo A de dos plantas, construida en el año 1941 cuando se creó la III Zona Militar en Cuenca, para en 1955 transformarse en la Quinta División de Caballería Azuay, posteriormente el 22 de enero de 1957 retomó su nombre como III Zona Militar. Actualmente se lo denomina como Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui, cuyo nombre tiene su origen en la histórica batalla de 27 de febrero de 1829 con el lema “De Tarqui al Cenepa”. En un inicio esta casa fue construida con el propósito de darle funcionamiento a un juzgado militar, pero por falta de espacio en las distintas instalaciones comenzó con el funcionamiento de ciertas áreas del Hospital Militar, al finalizar las instalaciones del Hospital Militar comenzó con su proyecto principal que era el juzgado, oficinas de ingenieros militares y un policlínico.



Figura 9:

Hoy en día de las dos plantas de la edificación, se usan simplemente dos oficinas en la planta baja, una para ingeniería de revisión de construcciones y la otra para contabilidad ya que la planta alta está deteriorada. Se encuentra en la ciudad de Cuenca, Ecuador con Dirección: Calle Rafael María Arízaga y Hermano Miguel. Tiene un Área de Planta Baja: 430,51 m², Área de Planta Alta: 430,63 m² con un Área Total: 891,63 m².

Para poder tener información real del espacio se hizo el levantamiento del espacio mediante fotografías para conocer el estado actual y modificaciones y condicionantes que se deben tomar en cuenta por el valor patrimonial que tiene y la ubicación en la que se encuentra.





2.2.2.- Análisis del estado actual de la edificación

A continuación se presentará el estado actual del inmueble con plantas de zonificación, distribución e imágenes.

Planta de distribución de la planta baja.

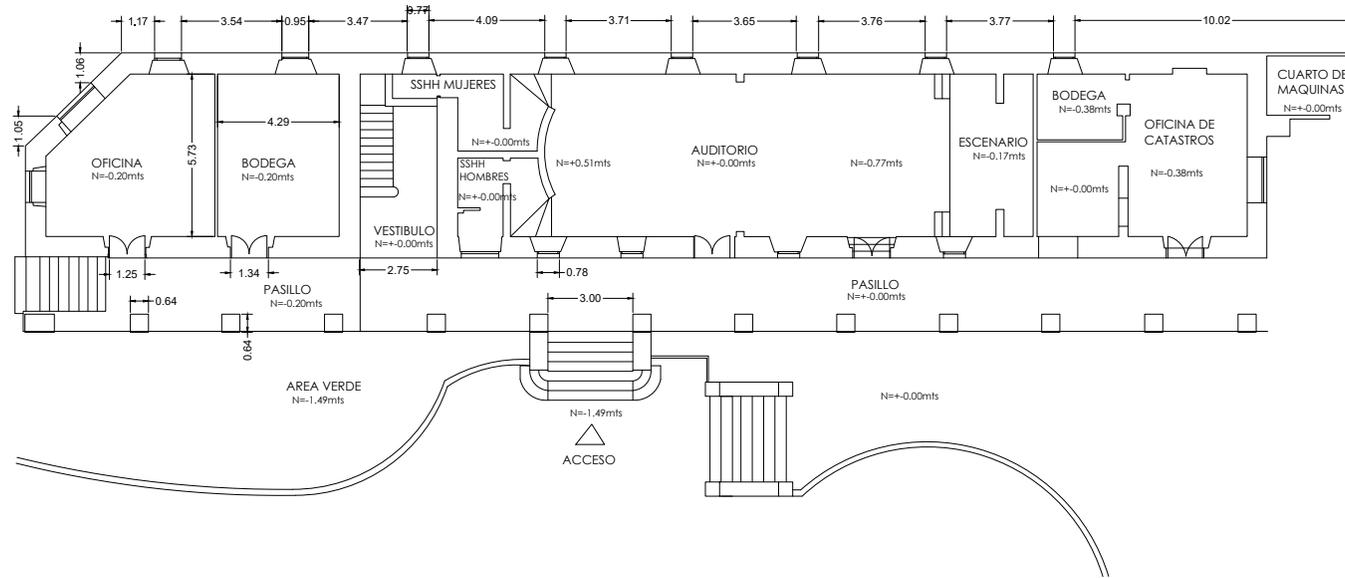


Figura 10:

Planta de zonificación de la planta baja.

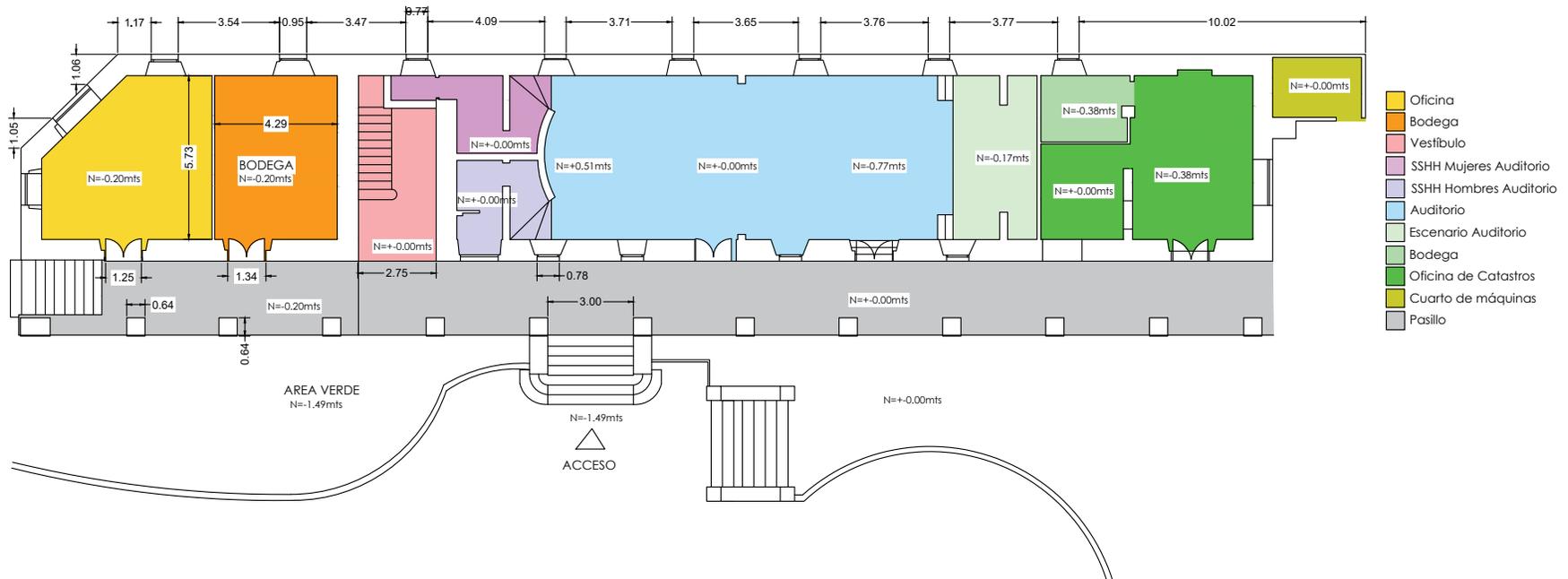


Figura 11:



Planta de distribución de la planta alta.

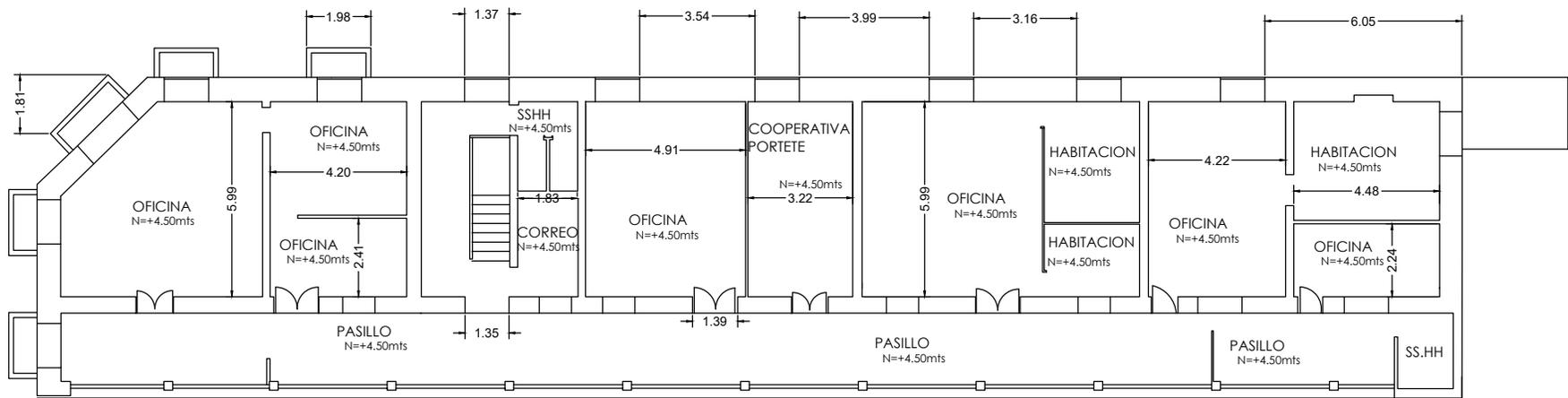


Figura 12:

Planta de zonificación de la planta alta.

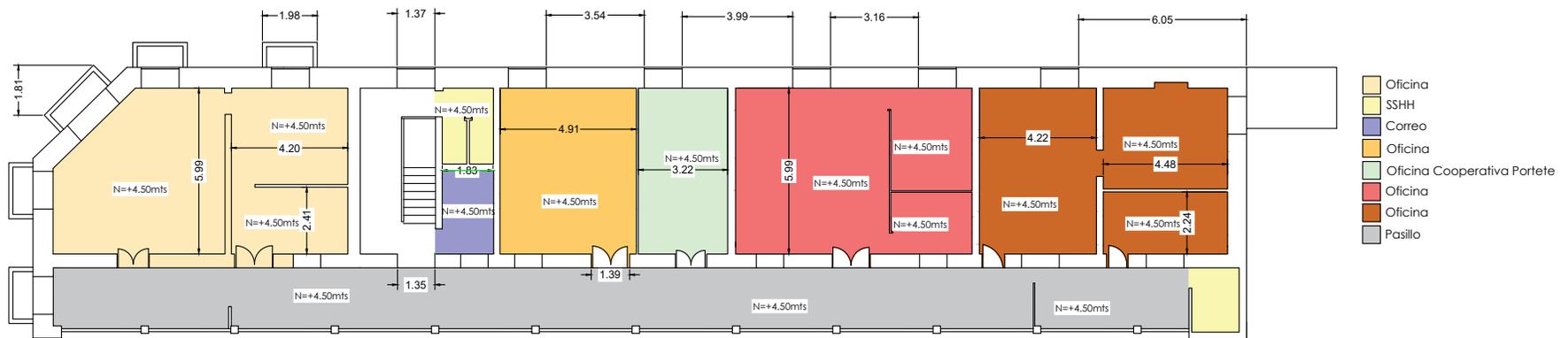


Figura 13:





Evidencia fotográfica del estado actual del inmueble planta baja.

En las siguientes imágenes se podrán observar las condiciones actuales de la edificación y las salas que serán intervenidas para la creación del museo militar.



Figura 14:



Figura 15:



Figura 16:





Figura 17:



Figura 18:



Figura 19:



Figura 20:





Figura 21:



Figura 22:

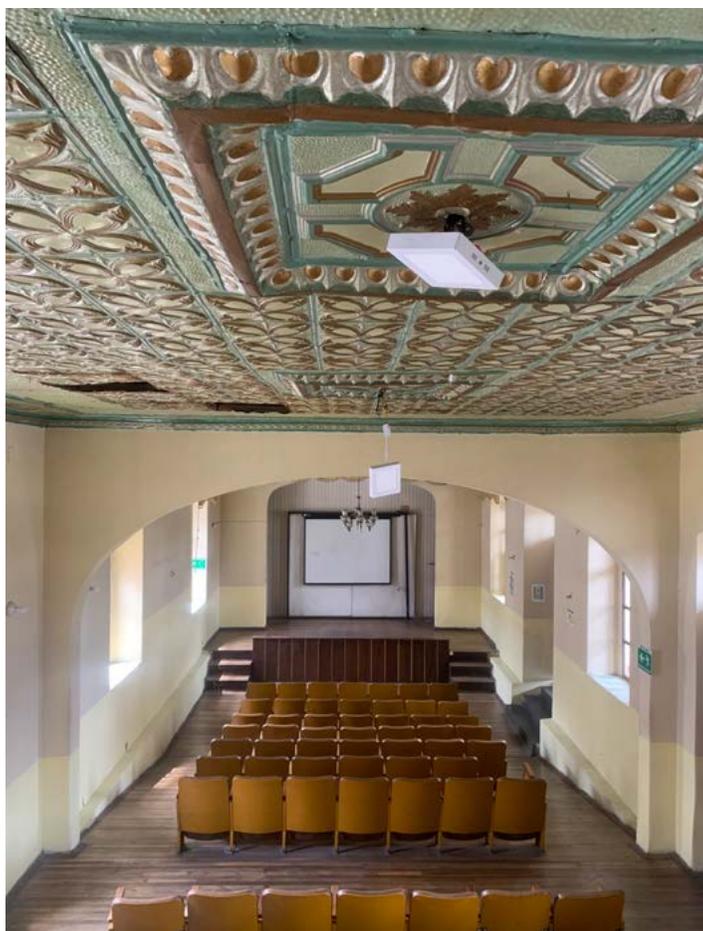


Figura 23:



Figura 24:





Figura 25:



Figura 26:

Evidencia fotográfica del estado actual del inmueble planta alta.



Figura 27:



Figura 28:





Figura 29:



Figura 30:



Figura 31:



Figura 32:



Figura 33:



2.3.- Definición del Usuario

En la tabla que muestra la definición del usuario indica que para el manejo del lugar se necesita un director del museo el cual es el encargado de dar órdenes a servicios académicos y a servicios museísticos. Dentro de servicios académicos se encontrarán los encargados de la parte logística de la historia y cómo será distribuidas las piezas para una mejor fluidez y entendimiento para los estudiantes de cada grado respectivo que visiten el lugar, mientras que los servicios museísticos serán los encargados de la administración del lugar, seguridad, exhibiciones, publicidad, cuidados de piezas y guías para los visitantes estudiantiles entre otros. Cabe recalcar que cada uno de estos cargos tratarán de que la visita al museo sea una experiencia de traslado a la época en la que se vivieron las batallas que serán expuestas, y de esta manera sea un museo el cual aporte a la educación de nuestra sociedad.



Figura 34:

2.4.- Metodología

Para el desarrollo de este proyecto se empleó un enfoque metodológico que combinó métodos de investigación cualitativos y cuantitativos. En el ámbito de la investigación cuantitativa, se llevaron a cabo encuestas dirigidas a docentes de historia y estudios sociales de nivel primario y secundario. Estas encuestas desempeñaron un papel fundamental en la definición de aspectos y factores relevantes para nuestro proyecto.

Las encuestas fueron diseñadas considerando cuidadosamente la información deseada para el proyecto, utilizando tanto preguntas abiertas como cerradas. Se optó por preguntas de respuesta clara y concisa para facilitar la recopilación de datos. Los resultados obtenidos revelaron que los docentes están de acuerdo en la necesidad de implementar más museos en nuestra ciudad, especialmente aquellos que transmitan la historia de nuestra milicia ecuatoriana y permiten revivir los hechos históricos más relevantes del país. Es importante destacar que nuestro enfoque principal radica en la educomunicación como estrategia central del museo. Reconocemos la importancia de esta estrategia en la autoeducación, ya que ofrece métodos didácticos y divertidos que generan un gran atractivo tanto para el público en general como para los estudiantes, quienes constituyen nuestro público objetivo principal.

A la vez nos dieron a conocer que las visitas educativas son el mejor método de aprendizaje hacia estudiantes de primaria secundaria y universidad, ya que al salir de las actividades diarias y dentro de una sola instalación el salir a realizar las visitas técnicas son emocionantes y satisfactorias en el comportamiento de los estudiantes. También se pudo llegar a la conclusión que las visitas al museo ayudan a potenciar el aprendizaje y la captación de información en los distintos tipos de estudiantes que existe. Gracias a estos resultados pudimos obtener nuestro público objetivo y en qué es lo que nos enfocaremos para poder realizar un proyecto destinado al diseño interior con la ayuda de la estrategia de la educomunicación. También cabe mencionar que gracias a la encuesta realizada nos dieron a conocer que las instituciones educativas tanto primarias, secundarias y universidades deberían fomentar las visitas a museos para de esta manera poder difundir nuestra cultura e historia.





Ahora bien para definir los resultados del metodo de investigacion cualitativo se realizaron encuestas dirigidas a militares de alto cargo, ya que estos serían los que nos brindarán la información inicial y básica para saber por donde empezar, el Tncrnl Iván Ávila Tola da la información sobre las batallas más importantes del Ecuador que es la batalla del 27 de febrero, en la cual se fundó prácticamente el ejército ecuatoriano, como consiguiente la guerra del 41 que fue la guerra contra Perú, donde hubo el primer desembarque aéreo en la cordillera del cóndor y por último la guerra del Cenepa, donde el pueblo ecuatoriano se unió en la parte política, económica e industrial, y aquí se dieron los límites que ahora tenemos entre el Ecuador y el Perú, los personajes en resaltar sobre estas batallas fueron Mariscal Sucre y militares que vinieron de Europa, es importante resaltar también que algunas generaciones tienen conocimiento de dichas batallas, ya que en el colegio y escuela se impartía estos conocimientos, pero en las generaciones actuales, tienen vacíos, ya que ahora dan importancia a otros eventos históricos, y ahora ya no son recordados, el museo será de gran importancia, ya que se conocerá el rol de cada época mediante videos, maniqués, etc. Para que la gente recuerde y tenga conocimiento de las gestas sucedidas en nuestra patria.

Como consiguiente se hizo la entrevista a un experto de museología donde según la entrevista que se realizó, según Jorge Ortega existen varios factores para poder crear un museo militar, desde personal de seguridad, la distribución con su respectiva circulación, iluminación y sus diferentes lúmenes de las mismas, hasta la manera en la que se expondrán las piezas para poder darle un solo significado a la misma. Para darle una significación importante al museo, se debe tomar en cuenta la edificación en la que se va a trabajar.

Como resultado de la entrevista la opinión del museólogo fue de gran importancia para crear una propuesta de diseño interior de un museo militar sobre las batallas más importantes del Ecuador. Un museólogo es un experto en museología, la disciplina que se enfoca en la creación, gestión y exhibición de museos y colecciones.

Al realizar la entrevista el museólogo nos aportó una visión crítica y estratégica al diseño del museo, basándose en su conocimiento y experiencia en el campo de la museología. Nos ayudó a definir los objetivos del museo, la selección de las piezas y objetos a exhibir, la organización y presentación de las exposiciones, así como la implementación de estrategias de interpretación y comunicación que promuevan la comprensión y el aprendizaje del público visitante.

Además, un museólogo puede proporcionar una perspectiva histórica y cultural adecuada sobre las batallas y el contexto militar que se desea presentar en el museo, asegurándose de que el enfoque y la narrativa del museo sean precisos, objetivos y acordes a los estándares internacionales de la museología.

Además, un museólogo puede proporcionar una perspectiva histórica y cultural adecuada sobre las batallas y el contexto militar que se desea presentar en el museo, asegurándose de que el enfoque y la narrativa del museo sean precisos, objetivos y acordes a los estándares internacionales de la museología.

La opinión de un museólogo puede ser valiosa en el diseño interior de un museo militar sobre las batallas más importantes del Ecuador, ya que pueden aportar su experiencia y conocimiento en la creación y exhibición de museos, garantizando la calidad y la efectividad del proyecto en términos de educación, comunicación y preservación del patrimonio cultural e histórico del país.

Y finalmente se realizó una entrevista a un experto en comunicación donde en base a la entrevista, según Sebastian Calderón la educomunicación es un factor muy importante para nuestro museo, ya que existen infinitas maneras y estrategias de presentar la historia militar, de una manera didáctica e interesante, tales como el manejo de redes sociales, de aplicaciones de realidad virtual, y propagación de información en eventos importantes de la milicia para llamar la atención del target al cual nos dirigiremos. Al realizar esta entrevista nos pudimos dar cuenta de la gran cantidad de opciones para poder comunicar mediante el espacio interior y que a la vez sea un espacio llamativo y funcional, ya que la educomunicación es una estrategia que se enfoca en la comunicación y el aprendizaje a través de la educación didáctica y diferente para la atracción del estudiante.



En el diseño interior de un museo militar sobre las batallas más importantes del Ecuador, un experto en comunicación puede ser de gran ayuda para implementar esta estrategia de manera efectiva y lograr una experiencia de aprendizaje enriquecedora para los visitantes del museo. Un experto en comunicación puede aportar diversas habilidades y conocimientos para diseñar un museo militar educativo y atractivo. Puede colaborar en la creación de materiales y recursos educativos que ayuden a los visitantes a comprender la historia y los acontecimientos que se presentan en la exposición. Además, puede asesorar en la implementación de técnicas de comunicación efectivas para transmitir los mensajes y objetivos del museo a los visitantes.

Asimismo, un experto en comunicación puede ayudar a diseñar una experiencia de visita interactiva y atractiva, que involucre al público en la experiencia de aprendizaje. Esto puede incluir el uso de tecnologías interactivas, juegos educativos, actividades prácticas y la creación de ambientes emocionales y sensoriales que conectan al visitante con la historia y la temática del museo.

Asimismo, un experto en comunicación puede ayudar a diseñar una experiencia de visita interactiva y atractiva, que involucre al público en la experiencia de aprendizaje. Esto puede incluir el uso de tecnologías interactivas, juegos educativos, actividades prácticas y la creación de ambientes emocionales y sensoriales que conectan al visitante con la historia y la temática del museo.

En resumen, la ayuda de un experto en comunicación en el diseño interior de un museo militar sobre las batallas más importantes del Ecuador con la ayuda de la educomunicación puede ser muy valiosa para crear una experiencia de aprendizaje efectiva, atractiva e interactiva para los visitantes del museo. El experto en comunicación puede colaborar en la creación de recursos educativos, la implementación de técnicas de comunicación efectivas y el diseño de una experiencia de visita interactiva que involucre al público y promueva el aprendizaje significativo.

Al utilizar esta metodología de recolección de información nos dejan grandes resultados generales como que un museo bien diseñado y organizado puede ser una herramienta valiosa para difundir la historia militar ecuatoriana y educar al público sobre sus acontecimientos y logros. El diseño interior es una parte fundamental de la presentación visual del museo y puede ser utilizado de varias maneras para lograr este objetivo. A continuación, se detallan algunas formas en que el diseño interior de un museo puede ayudar a difundir la historia militar ecuatoriana:

Se puede comenzar por la exposición temática donde el diseño interior del museo puede ser utilizado para organizar y presentar una exposición temática sobre la historia militar ecuatoriana.

Por ejemplo, las diferentes salas del museo pueden ser organizadas cronológicamente o temáticamente, para mostrar los acontecimientos y logros más destacados de cada época o tema en particular. Esto puede ayudar a los visitantes a comprender mejor la evolución de la historia militar ecuatoriana. Exhibición de objetos, donde los objetos y artefactos militares son una parte importante de la historia militar ecuatoriana. El diseño interior del museo puede ser utilizado para destacar y resaltar estos objetos, por ejemplo, utilizando iluminación adecuada y colocando los objetos en vitrinas especiales. Esto puede ayudar a los visitantes a conectarse con la historia de manera más tangible. Tecnología interactiva, las tecnologías interactivas, como pantallas táctiles, videos y simulaciones, pueden ser utilizadas para proporcionar una experiencia más atractiva e interactiva a los visitantes. Por ejemplo, se pueden mostrar videos de batallas importantes o utilizar simulaciones para enseñar estrategias militares.

Estas tecnologías también pueden ser utilizadas para proporcionar información adicional y contexto sobre los objetos y artefactos exhibidos y finalmente el diseño emocional, el diseño interior del museo también puede ser utilizado para crear una experiencia emocional para los visitantes. Por ejemplo, el uso de la luz, el color y la música puede ser utilizado para crear una sensación de drama y emoción que haga que los visitantes se sientan más involucrados con la historia. Esto puede ser particularmente efectivo para presentar eventos trascendentales o para honrar a los militares que han servido a su país.

En resumen, el diseño interior de un museo puede ser una herramienta valiosa para difundir la historia militar ecuatoriana. Al utilizar una combinación de técnicas de presentación temática, exhibición de objetos, tecnología interactiva y diseño emocional, los visitantes pueden tener una experiencia más profunda e inmersiva que les permita aprender y apreciar mejor la historia militar de Ecuador





Preguntas de Investigación	Instrumentos o Herramientas	Fuente	Resultado
¿Cuáles son los distintos tipos de museos que existen, y cuales son los diferentes tipos de exhibiciones que se relacionan con los museos militares?	Búsquedas en internet, artículos, libros y tesis.	Consejo Internacional de museos.	Conocer sobre los distintos tipos de museos y así poder aplicarlos en nuestro proyecto.
¿Cómo se pueden representar las batallas en museos y centros de interpretación?	Entrevistas, investigación, páginas web.	Ejército Ecuatoriano	Aprender como aplicar las batallas ecuatorianas en un espacio de acceso público.
¿Qué herramientas nos puede brindar la educomunicación para potenciar los diferentes tipos de exhibición dentro de museos militares?	Artículos, libros, entrevistas.	Comunicadores Sociales	Aprender a manejar las herramientas de la educomunicación para un resultado de un museo como herramienta de aprendizaje.
¿Cómo desarrollar una propuesta de diseño interior en un bien patrimonial?	Búsqueda en páginas web del gobierno.	Normas y ordenanzas del gobierno	Comprender las normas y restricciones de modificaciones que tienen los bienes patrimoniales

2.5.- Condicionantes del Proyecto

A continuación, se señalan algunos condicionantes importantes de diseño que ayudaron para la creación de nuestro proyecto.

2.5.1.- Condicionante Climático

Dentro de este proyecto el aspecto climático es esencial ya que, al implementar un museo militar con varias de las piezas originales, se necesita mantener un clima seco para que su mantenimiento sea el adecuado para preservar las piezas. Es por eso que se decidió tapar las ventanas para evitar la entrada de corrientes de aire con humedad, se creó un sistema de climatización de aire acondicionado en cada sala de exhibición y se mantendrán las puertas cerradas para un mejor resultado de cuidados.

2.6.- Condicionante Socio-cultural

El aspecto socio-cultural hace referencia a los hábitos, tradiciones, creencias e ideologías. Este punto nos ayudó a crear nuestro proyecto en general, ya que para armar nuestros objetivos nos tuvimos que basar en hechos históricos ecuatorianos muy importantes que destacan y marcan la cultura militar. Aquí se logró tomar en cuenta las batallas más importantes para que cada una de ellas sea expuesta. Es así que gracias a entrevistas logramos identificar cuales son las más importantes y las que marcaron al ejército ecuatoriano y a su vez al país.”



2.6.1.- Condicionante Patrimonial

El condicionante principal de nuestro proyecto es lo patrimonial ya que "Para efectos de la gestión y preservación de las Áreas Históricas y Patrimoniales involucra una serie de acciones y medidas. Considerará el inventario de bienes existentes dentro de las áreas antes indicadas y su actualización a cargo de la Dirección de Áreas Históricas y Patrimoniales". (Concejo Municipal de Cuenca, 2019). Considerando la ubicación de nuestra edificación y el año de construcción está considerada como Edificaciones de Valor Arquitectónico A (VAR A) y según el concejo Municipal de Cuenca. El término "Áreas Históricas y Patrimoniales" se utiliza para describir edificaciones que desempeñan un papel fundamental en la morfología de una sección, manzana o área específica. Estas edificaciones se distinguen por sus características estéticas, históricas o su importancia social, lo que les otorga un papel especial dentro de su contexto urbano o área circundante.

Ahora cuando una edificación es considerada como VAR A simplemente son susceptibles a conservación que es la intervención en la conservación y cuidado de los bienes patrimoniales implica un mantenimiento constante con el objetivo de asegurar su preservación a largo plazo. Esto abarca tanto los propios bienes patrimoniales como el entorno en el que se encuentran ubicados, con el fin de garantizar su perdurabilidad en el tiempo y restauración que es la intervención de carácter excepcional se lleva a cabo con el propósito de recuperar los valores arquitectónicos de un bien patrimonial, restituyendo sus características originales. Esta intervención busca restablecer la autenticidad y la integridad del bien, utilizando métodos y técnicas apropiadas para lograr una restauración fiel a su estado original. El objetivo es preservar y salvaguardar el valor histórico, cultural y arquitectónico del bien para las generaciones presentes y futuras.

2.6.2.- Condicionante de Soleamiento.

Al ser un proyecto en el cuál se trabajará con piezas importantes, es necesario que la luz natural no ingrese, ya que cada pieza debe contar con una iluminación específica por el tipo de material de cada una.

Tomando en cuenta que la salida del sol es desde el oeste a las 7:17am hasta llegar al este a las 19:22 pm como caída del sol. Los rayos del sol son un condicionante para las piezas y las salas, es por eso que se tomó la decisión de cubrir las ventanas.

Dentro de nuestra propuesta se encuentra un rooftop abierto en la segunda planta, que incluirá cafetería y venta de souvenirs en la planta baja. Para evitar el sol directamente en el rooftop se colocará una pérgola y paneles para evitar el ingreso directo del sol.



Figura 35:





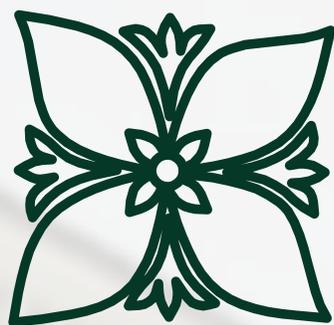
2.7.- Aprendizajes del Capítulo

Luego de realizar investigaciones y conocer sobre la historia del espacio en el que se trabajará nos ayuda mucho más para poder realizar una propuesta de diseño de acuerdo al tema. Para poder llegar a crear un museo militar se tiene varias condicionantes, en especial el rango de edades al cual estará dirigido, es por eso que gracias a la metodología cuantitativa y cualitativa esto nos ayudará a seleccionar salas y exposiciones por rangos de edad y grados de básica. Un factor muy importante que se debe tomar en cuenta es que se trabajará en un espacio patrimonial con un valor de tipo A, y esto nos limita con las condicionantes del proyecto, de lo que se debe conservar y cómo manejar un espacio patrimonial. Dentro del mismo el manejo del museo para un funcionamiento excepcional nos muestra el diferente orden para que este mismo proyecto sea una herramienta de la educomunicación, es por eso que el grupo de trabajo de trabajo y diseño es lo más importante para un funcionamiento perfecto. Finalmente, nuestro objetivo es conservar el valor histórico y patrimonial del espacio, pero a la vez darle un nuevo uso que tenga un mayor impacto en la sociedad.









Capítulo 3

Diseño



3.- Capítulo

3.1.- Introducción

Mediante los resultados obtenidos por las entrevistas y encuestas realizadas a los usuarios que intervienen en este proyecto, más la información obtenida en los capítulos anteriores, nos ha ayudado a ver los criterios de diseño a cumplir dichas necesidades

Para este espacio se necesita una buena circulación, para de esta manera transmitir la historia de las batallas más importantes del Ecuador de manera cronológica, por consiguiente se debe tomar en cuenta del tipo de iluminación que se debe usar para las diferentes piezas de exposición, ya que cada una necesita un diferente tipo de ambiente y grados de iluminación para su conservación, las medidas ergonómicas a usar en este espacio, también son muy importantes, ya que hay que tomar en cuenta que el museo va dirigido a usuarios de 10 años en adelante.

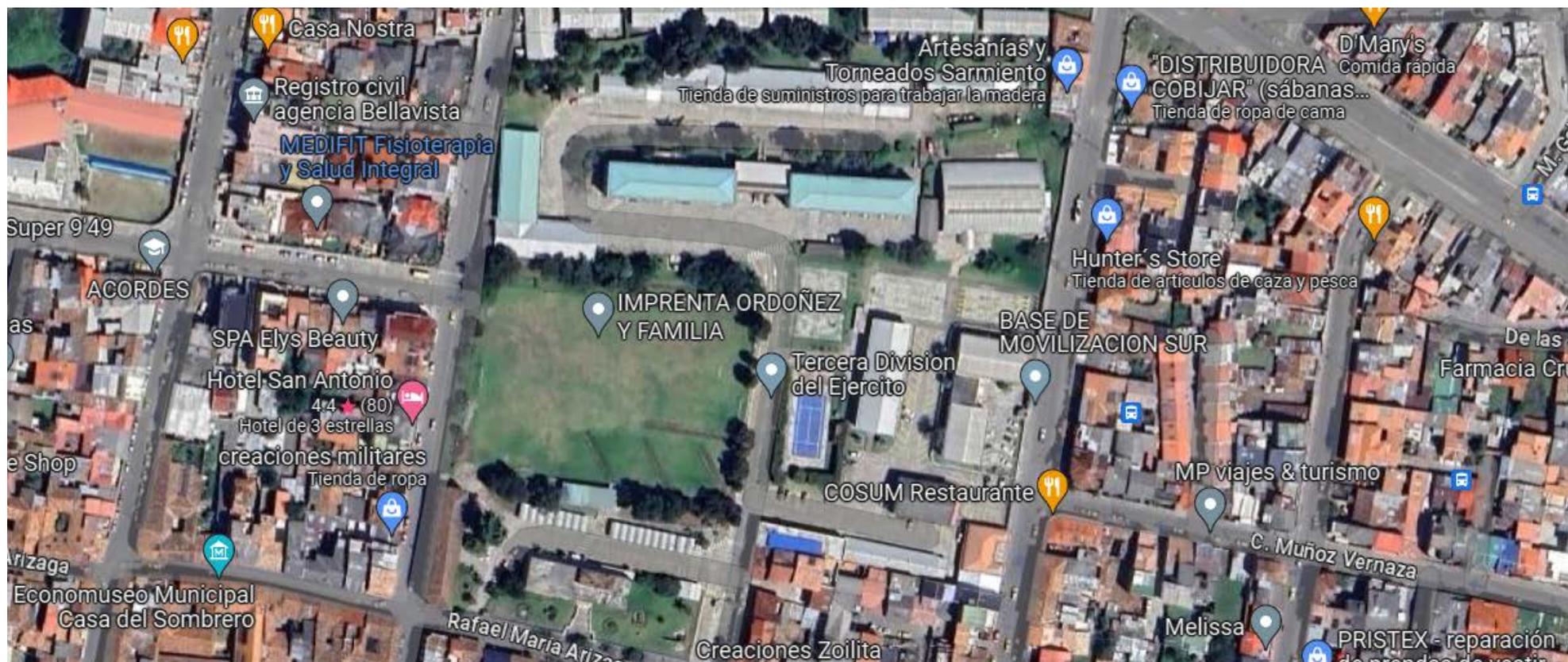
Finalmente para esta fase, se tomarán en cuenta los aspectos más importantes a tratar para cumplir las necesidades del espacio y de los usuarios.

3.2.- Información Base

3.2.1.- Ubicación de la edificación

La edificación patrimonial a intervenir se encuentra en la calle Rafael Maria Arizaga en el centro de la ciudad de Cuenca, en la parroquia el Vecino. Ubicada al lado izquierdo posterior dentro de la Zona Militar Tercera División de Ejército Tarqui.

Figura 36:





3.2.2.- Relación del proyecto con el soleamiento

Al ser un proyecto en el cuál se trabajará con piezas importantes, es necesario que la luz natural no ingrese, ya que cada pieza debe contar con una iluminación específica por el tipo de material de cada una.

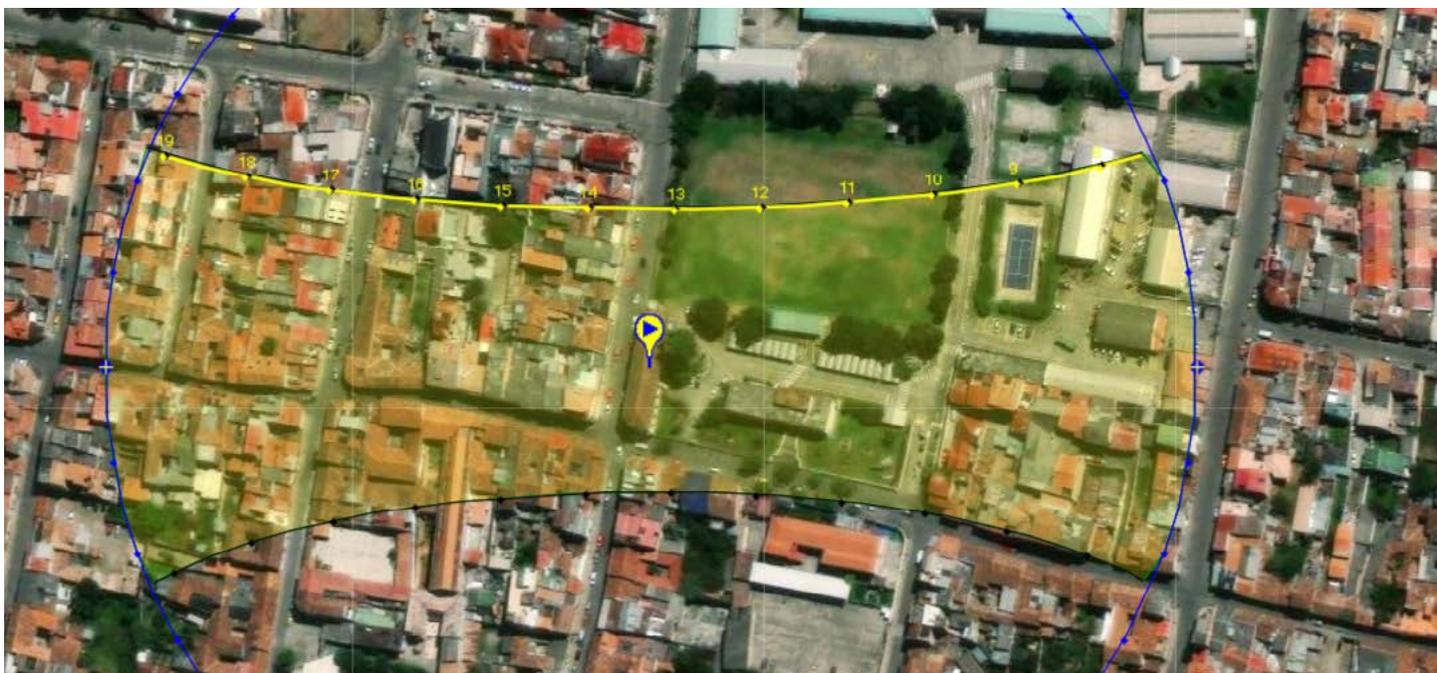


Figura 37:

Tomando en cuenta que la salida del sol es desde el oeste a las 7:17am hasta llegar al este a las 19:22 horas como caída del sol. Los rayos del sol son un condicionante para las piezas y las salas, es por eso que se tomó la decisión de cubrir las ventanas, ya que debe ser controlado de manera adecuada para preservar la conservación de las piezas.

Es importante tener cuidado con los efectos negativos del soleamiento. La exposición directa de rayos solares puede dañar los objetos a exponer, causando decoloración de pigmentos, el deterioro de materiales sensibles e incluso la deformación de estructuras. Para proteger dichas piezas, se utilizan vidrios especiales que filtran los rayos ultravioleta y sistemas de control de la luz solar, como cortinas o persianas, que permiten regular la cantidad de luz que ingresa al espacio.

Dentro de nuestra propuesta se encuentra una edificación de dos plantas que incluirá cafetería y venta de souvenirs en la planta baja, está infraestructura es completamente nueva es por eso que no hay problemas con las características de patrimonio y hay como hacer modificaciones dentro de la misma. Al ser un rooftop al aire libre en el segundo piso se necesita ciertas medidas para evitar el malestar del sol y que llegue directamente a las mesas, para esto se colocó una pérgola de tiras de madera con vidrio templado en la mitad de la segunda planta para que así cubra la zona del baño, escaleras, y las mesas. Cabe resaltar que en la misma zona existe sofás y en este caso se colocó parasoles y en la parte derecha paneles de metal con aberturas para que así no sea directa la entrada del sol. Esto nos ayudó a resolver el condicionante de soleamiento y a la vez agregando significación al espacio.



3.3.- Criterios de Diseño relacionados a los usuarios

3.3.1.- Presentación de herramientas de investigación utilizadas

En esta fase se recopiló información y se creó personas design para saber y analizar las necesidades y expectativas de los usuarios,- mediante entrevistas y encuestas a oficiales del ejército, museógrafos, docentes educativos y comunicadores sociales, al comprender mejor la información recopilada, es posible ofrecer soluciones más efectivas y que satisfagan las necesidades de dichos usuarios.



Figura 38:





Figura 39:



Figura 40:



3.3.2.- Resultados obtenidos de entrevistas y encuestas realizadas

Los resultados de las encuestas han sido identificados con diferentes tipos de usuarios, como estudiantes, aficionados al arte, turistas, entre otros. Cada segmento tiene necesidades y expectativas particulares en términos de contenido, presentación, interacción y facilidades.

Hemos identificado la importancia de proporcionar información educativa y atractiva que complemente su aprendizaje. Se han incorporado elementos interactivos, como pantallas táctiles, que ayudarán a los estudiantes a comprender de mejor manera la historia militar.

Entrevistas a Militares de Alto Mando

Esta entrevista nos ayudó para diseñar el interior del museo de manera que la circulación del espacio se convierta en una experiencia cronológica que muestra la historia de las batallas de manera cronológica.

Al ingresar al museo, se les recibirá en un espacio inicial que establecerá el contexto y presentará una visión general de las batallas más significativas. A medida que los usuarios avancen, se encontrarán con espacios temáticos dedicados a cada batalla específica.

La circulación del espacio se ha pensado como una guía cronológica para los visitantes, de manera que puedan seguir el contexto histórico de las batallas. Se utilizarán elementos visuales, como paneles informativos, gráficos, fotografías históricas, para ilustrar los eventos y los personajes clave de cada batalla.

Además, se prestará especial atención al diseño de las áreas de exhibición. Cada sala estará cuidadosamente decorada y ambientada para capturar la esencia de la batalla en cuestión. Se utilizarán elementos de diseño, como colores, texturas, materiales y sonidos, para evocar la atmósfera y el espíritu de cada batalla. Esto permitirá a los visitantes sumergirse en el contexto histórico y comprender mejor los eventos que tuvieron lugar.

Entrevistas a Expertos en Museología

Los resultados de esta entrevista nos ayudaron a saber más sobre el manejo del cuidado de piezas o reliquias, la importancia de la iluminación en cada espacio y la manera en que se le maneja a esta, de igual manera el diferente tipo de ambientación que debe tener cada pieza para su conservación.

La iluminación es un factor crucial en la exhibición de piezas y reliquias. A partir de la entrevista, aprendimos sobre la importancia de utilizar iluminación adecuada, tanto en términos de intensidad como de espectro de luz. Para preservar las piezas a largo plazo, es esencial utilizar fuentes de luz que emiten radiación ultravioleta mínima y que se ajusten a los niveles óptimos de iluminación para cada tipo de material.

Además, la entrevista nos permitió comprender que cada pieza puede requerir una ambientación diferente para su conservación. Algunas piezas pueden necesitar una temperatura y humedad específicas para prevenir la degradación, mientras que otras pueden requerir vitrinas con sistemas de control climático para garantizar un entorno estable. Con esta información, diseñamos espacios y exhibiciones adaptadas a las necesidades de cada pieza, brindando condiciones óptimas para su preservación.

Entrevistas a Expertos en Comunicación Social

La entrevista que se realizó a expertos en comunicación social, nos ayudó a saber de qué manera se puede manejar el espacio para generar interés en los usuarios y al mismo tiempo manejar el lugar de forma didáctica.

Durante la entrevista, hemos obtenido conocimientos sobre las estrategias de comunicación que pueden aplicarse en el diseño del espacio para captar la atención y mantener el interés de los visitantes. Estos conocimientos nos permitirán utilizar técnicas y herramientas que fomenten la participación activa y la interacción de los usuarios con el contenido del museo.

Asimismo, se considerará la integración de recursos multimedia, como audio guías, aplicaciones móviles o códigos QR, que brinden información adicional y enriquezcan la experiencia del visitante.





3.4.- Criterios de diseño, relacionados a la problemática planteada por el tema de tesis

Criterio de Comunicación

Dentro de este criterio queremos mostrar las distintas maneras de contar la historia militar, se usará las redes sociales como informante de exposiciones, nuevos eventos y para poder presentar datos sobre las batallas. Se colocarán pantallas led y códigos QR para crear un ambiente interactivo y moderno, las pancartas y murales por todo el museo serán importantes ya que cada una contendrá un dato curioso o información que no se encuentre dentro de las exposiciones de las diferentes salas.

Criterio de Educación

Se tomará en cuenta las encuestas que se realizaron. Al tener varios tipos de edades los espacios serán dinámicos mediante mobiliario que pueda interactuar con el usuario, iluminación para direccionar dependiendo el target al que se esté exponiendo, divisiones mediante paneles de madera para zonificar los espacios por edades. Mediante ampliaciones del museo se podrá encontrar recorridos virtuales para una mejor manera de interacción de información de batallas y personajes importantes. Se implementará códigos Qr en diferentes zonas estratégicas para que al tener falta de información en ciertas salas on datos curiosos los puedan escanear y se dirige a la página oficial del museo y del ejército. Para que el interés y la comprensión de los temas a tratar sean más satisfactorios se colocaron espacios dinámicos como puertas con información escondida para que el aprender sea divertido y a la vez fácil de comprender.

Criterio de Patrimonio

Se basa en la edificación en la que vamos a trabajar, que es de valor arquitectónico A (VAR A). Las características materiales, la tecnología empleada en su construcción y las soluciones espaciales de un bien reflejan de manera significativa la expresión de la cultura popular. Estos elementos evidencian los materiales locales, las técnicas tradicionales y las soluciones arquitectónicas que han surgido a lo largo del tiempo como resultado de la influencia de la cultura y las prácticas populares. Estos aspectos son una manifestación tangible de la identidad cultural y representan la sabiduría colectiva de una comunidad en su forma de construir y habitar los espacios. Serán susceptibles únicamente de conservación que es la intervención destinada al mantenimiento y cuidado permanente de los bienes patrimoniales, así como del entorno en el que se encuentran, tiene como objetivo asegurar su preservación a largo plazo. Esta intervención abarca medidas y acciones para garantizar la conservación de los bienes y su ambiente circundante, con el fin de asegurar su continuidad y protección. Esto implica la implementación de estrategias de conservación preventiva, monitoreo regular, mantenimiento adecuado y gestión responsable. El objetivo final es salvaguardar la integridad y el valor cultural de los bienes patrimoniales para las generaciones presentes y futuras también se encuentra la restauración que es la intervención de carácter excepcional se lleva a cabo con el propósito de recuperar los valores arquitectónicos de un bien patrimonial, devolviéndole sus características originales. Esta intervención se realiza cuando se busca restablecer la autenticidad y la integridad del bien, utilizando métodos y técnicas apropiadas para lograr una restauración fiel a su estado original. La finalidad es recuperar y resaltar los elementos arquitectónicos y estéticos que definieron originalmente al bien, permitiendo su apreciación y comprensión en su contexto histórico y cultural. Esta intervención excepcional busca preservar y transmitir la riqueza patrimonial a las generaciones actuales y futuras.



3.5.- Criterios Funcionales

Para la funcionalidad del espacio se tomó en cuenta las necesidades espaciales de los usuarios en conjunto de los diferentes tipos de exhibiciones, piezas, uniformes y la circulación para cada sala logrando así una mejor experiencia, y que de esta manera los espacios sean de fácil reconocimiento. Para esto se creó un organigrama con el listado de las áreas para un mejor entendimiento de cada área. El mobiliario que se adaptó al espacio está creado considerando las medidas ergonómicas y antropométricas de cada usuario comenzando desde estudiantes de la primaria hasta la universidad, que son nuestro público objetivo.

3.5.1.- Organigrama Funcional de Circulación

El siguiente Organigrama de circulación fue creado para transmitir la historia de las batallas de manera cronológica y también como una estrategia, ya que a la salida del museo se podrá ir al rooftop y al mismo tiempo comprar souvenirs en el mismo espacio.

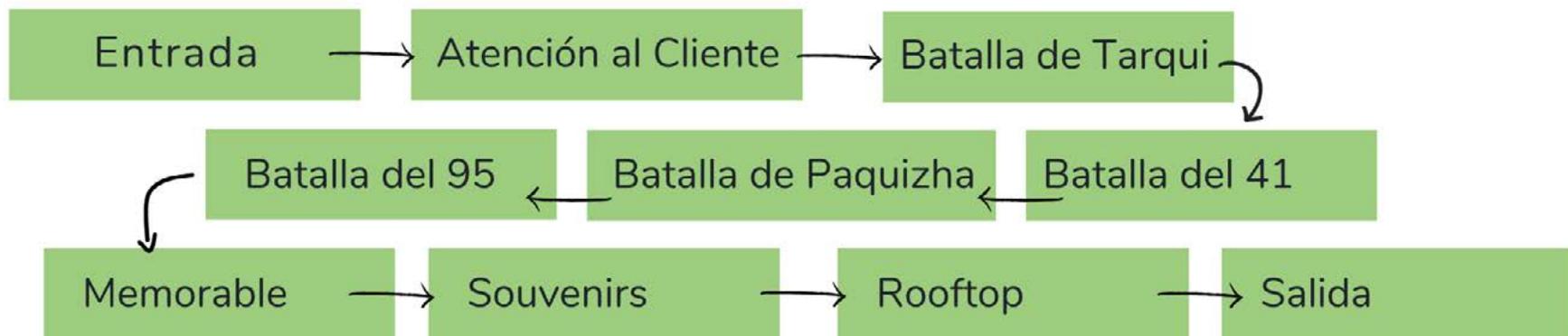


Figura 41:





3.5.2.- Organigrama Funcional



Figura 42:

3.5.3.- Zonificaciones esquemáticas y experimentales



Figura 43:



3.6.- Criterio de Diseño Expresivo

En esta propuesta de diseño y ambientación del museo, se ha considerado el mobiliario como el factor principal para proporcionar una caracterización única a cada sala y destacar la importancia de cada pieza expuesta. Se han seleccionado colores, texturas, materiales, iluminación y sonidos para crear una experiencia inmersiva y de interés para los visitantes.

La elección de una paleta de colores en tonos fríos, como el gris y el verde, busca evocar la atmósfera de la historia militar y transmitir una sensación de seriedad y solemnidad. Estos tonos también permiten que las piezas expuestas sean más llamativas al sentido visual, ya que se utilizan como fondo neutro que resalta sus características y detalles.

La iluminación también sobresale la diferenciación de las exhibiciones y piezas. Se han utilizado diferentes niveles de lúmenes y posiciones estratégicas de luces para resaltar los aspectos más relevantes de cada objeto, como luces puntuales o focos dirigidos para destacar elementos específicos, mientras que una iluminación más suave y difusa puede utilizarse para crear un ambiente general y favorecer la contemplación.

Además, hemos considerado el uso de sonidos para complementar la experiencia. Los sonidos ambientales o música seleccionada cuidadosamente pueden sumergir a los visitantes en la temática histórica y generar una atmósfera envolvente. Por ejemplo, se podrían utilizar grabaciones de efectos sonoros de batallas, narraciones históricas o música relacionada con la época y el contexto militar.



Figura 44:





3.7.- Criterio de Diseño Tecnológico

En este proyecto se consideraron aspectos relacionados al criterio tecnológico, como la calidad de los materiales utilizados, el sistema de iluminación, los elementos constructivos y los accesorios de apoyo en los distintos espacios. En esta propuesta de diseño se implementó características para garantizar la seguridad y el mantenimiento adecuado de las piezas en exposición. A continuación, se detallan algunas de estas medidas:

Iluminación LED regulable: Se utilizará iluminación LED regulable en los espacios de exhibición temporal. Esto permitirá ajustar la intensidad y el tono de la luz según las necesidades de cada exhibición, asegurando una iluminación óptima para resaltar las características de las piezas sin dañarlas por una exposición excesiva a la luz.

Iluminación general del espacio, que será regulable y empotrada al cielo raso falso con la misma conexión original para evitar daños en la estructura original. Iluminación guía, esta iluminación será más cálida y se podrá regular la intensidad en los nichos de exhibición ya que cada una tiene una temperatura diferente para evitar daños en la misma.

Para el piso se conservó el piso original de madera y de esta manera mezclar los materiales originales con los que se agregaron a las salas de exhibición. Seguridad controlada por sensores y cámaras: Se instalarán sensores y cámaras de seguridad en todas las áreas del museo para garantizar la protección de las obras de arte y la seguridad de los visitantes.

Estos dispositivos permitirán la detección temprana de cualquier actividad sospechosa y la supervisión continua de las salas de exhibición.

Microclima en cada sala: Cada sala contará con sistemas de control de microclima para garantizar condiciones óptimas de temperatura y humedad. Esto es muy importante para mantener las piezas de exhibición. Los sistemas de control del microclima ayudarán a mantener un ambiente estable y adecuado para la conservación a largo plazo.

Paredes falsas para divisiones de espacios: Para evitar daños en la estructura original y permitir una configuración flexible de los espacios, se utilizarán paredes falsas o divisorias móviles. Estas paredes serán fácilmente ajustables y desmontables, lo que permitirá reorganizar las salas de acuerdo con las necesidades de cada exposición o evento especial. Además, estas paredes falsas proporcionarán una protección adicional contra impactos accidentales.

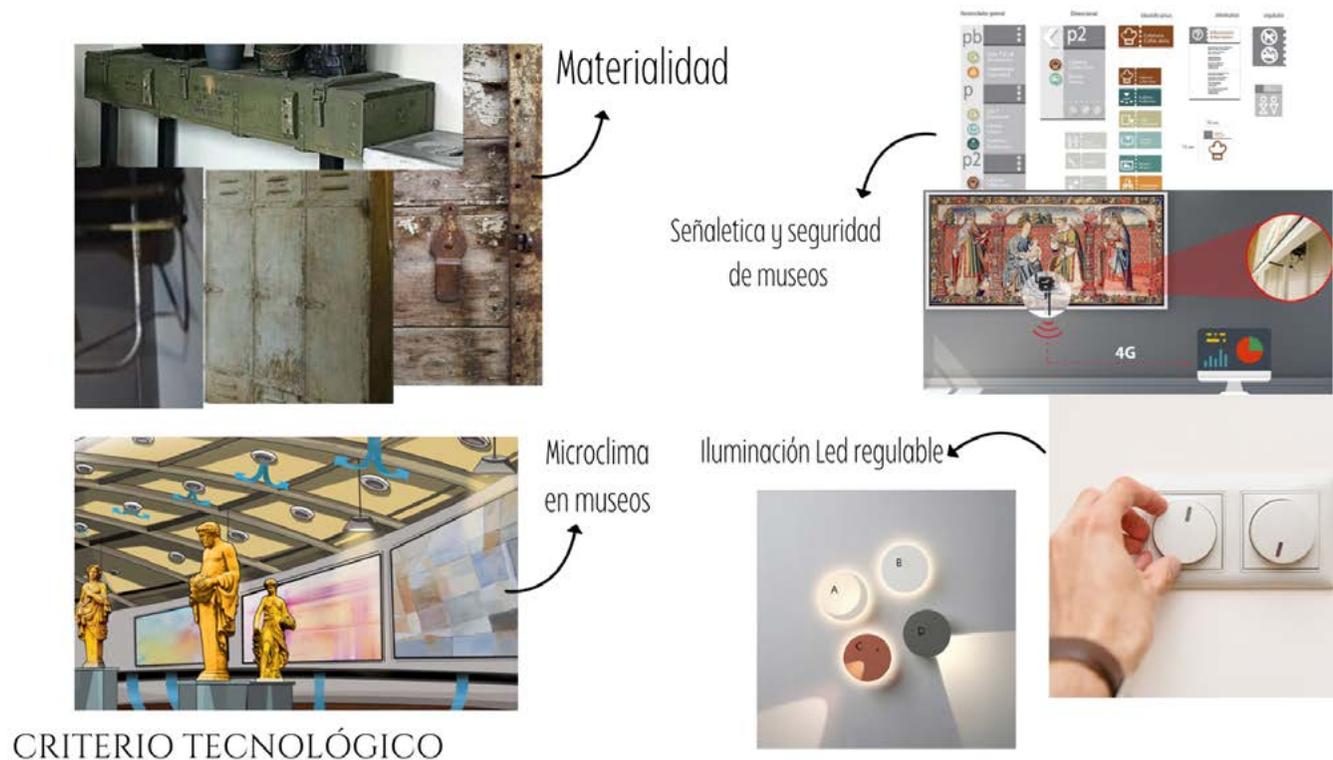


Figura 45:



3.8.- Bocetaciones Generales

Administración



Figura 46:

Primera sala de la Batalla del Portete de Tarqui

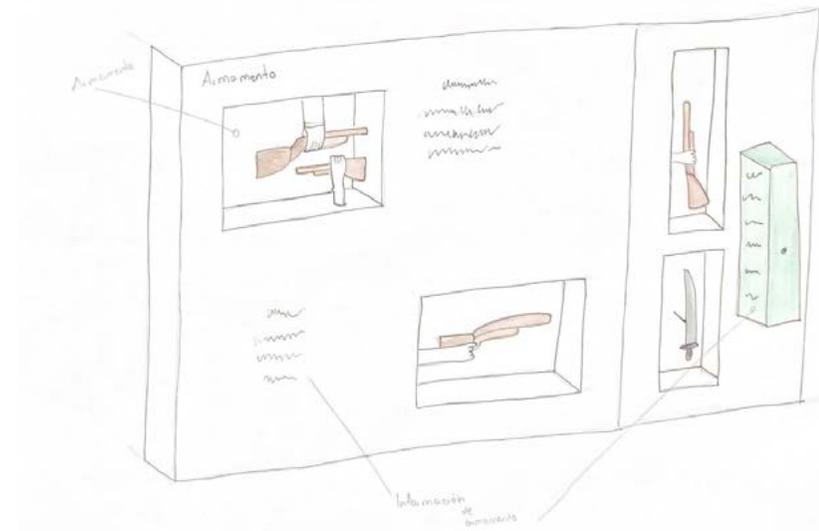


Figura 47:

Primera sala de la batalla de Portete de Tarqui

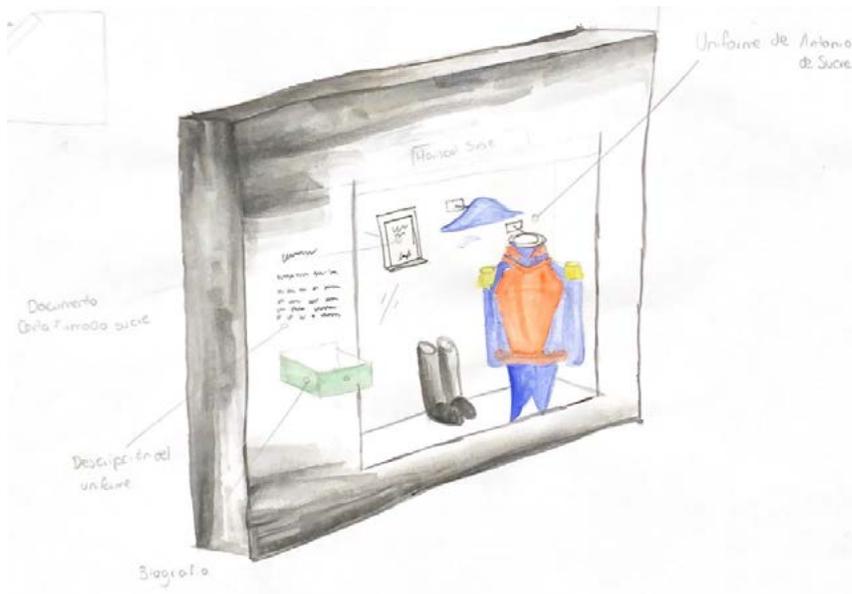


Figura 48:

Sala de la Guerra del 41

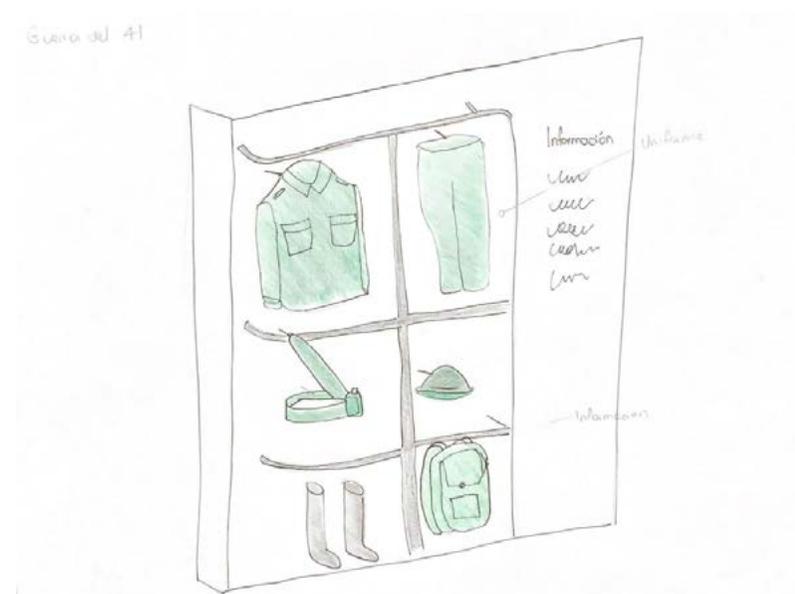


Figura 49:





Uniforme de granaderos ubicado en la sala de la batalla de tarqui

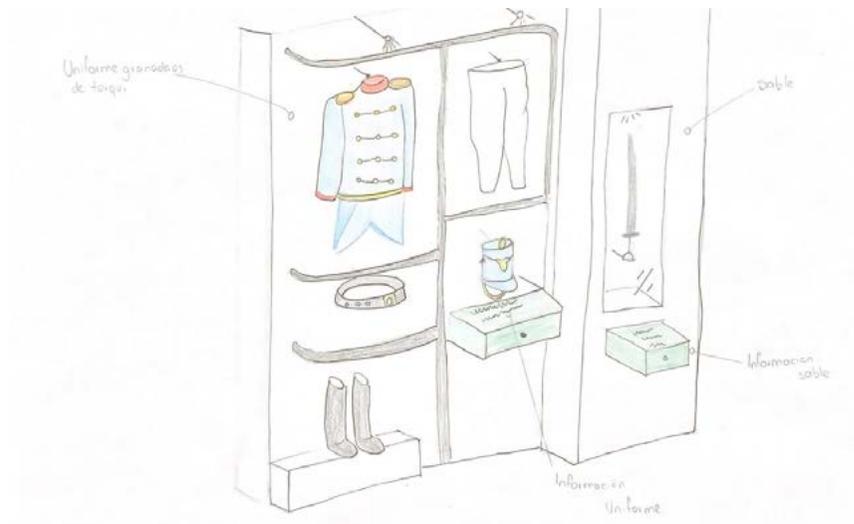


Figura 50:

Batalla de Tarqui

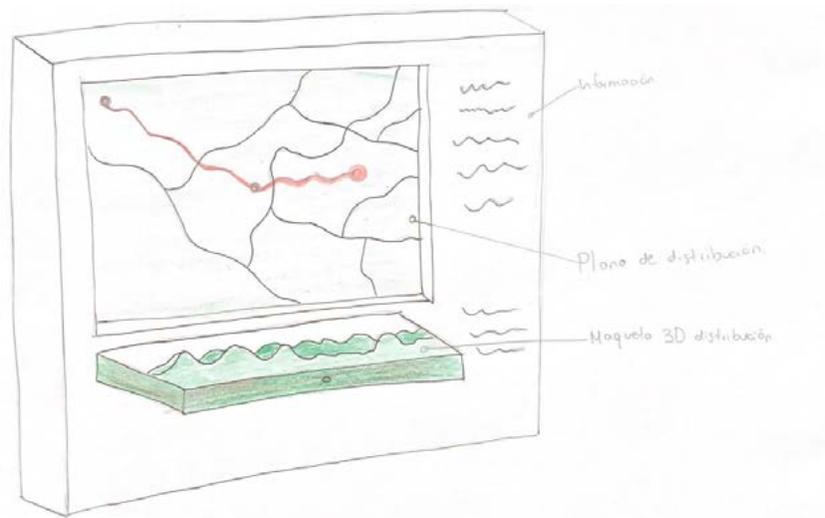


Figura 51:

Diferentes salas de las batallas

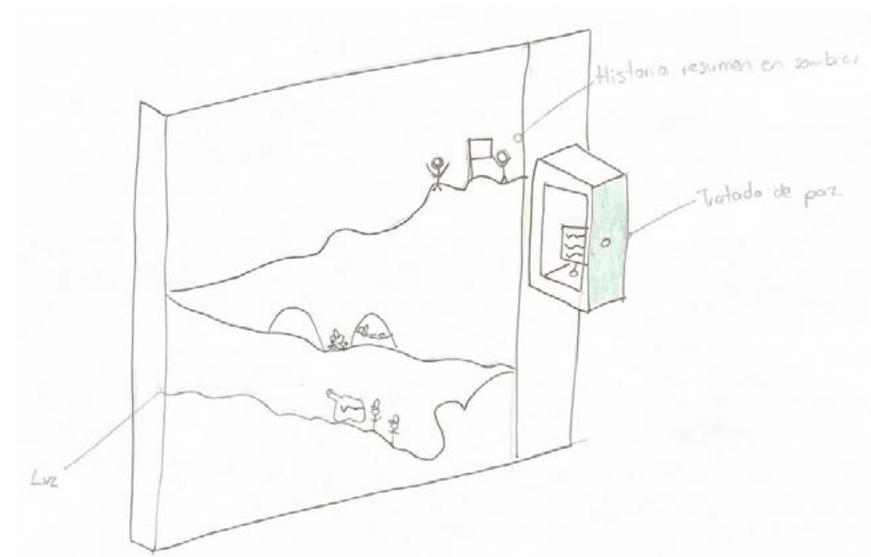


Figura 52:



3.9.- Conclusiones

En conclusión, la identificación y análisis de las necesidades del cliente o usuario en un museo son fundamentales para diseñar y crear una experiencia satisfactoria. A través de entrevistas, encuestas y la consulta a expertos en diferentes áreas, hemos obtenido información valiosa que nos ha permitido desarrollar un enfoque integral para el diseño de un museo.

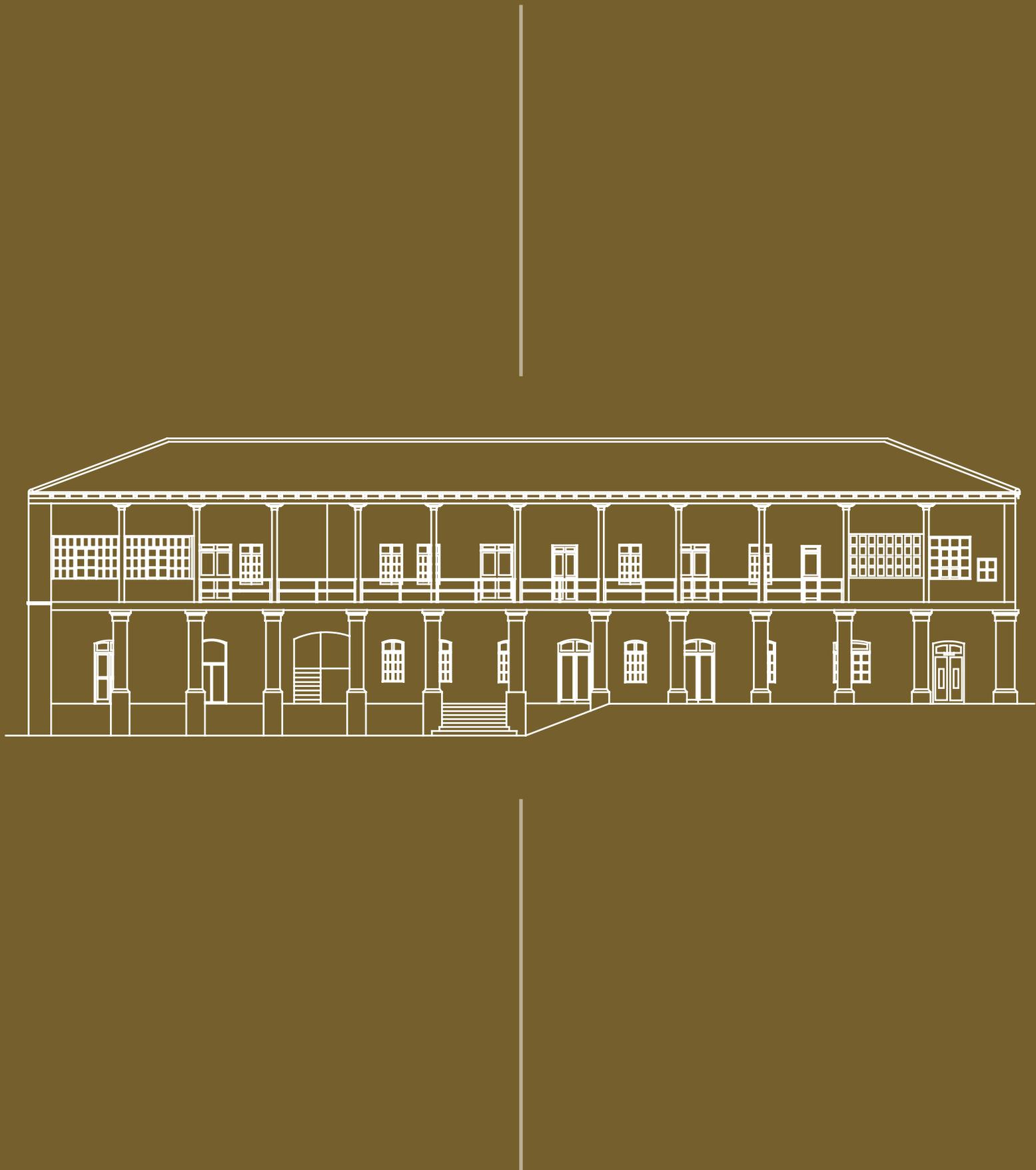
Hemos visto la importancia de crear mobiliario que caracterice cada sala y resalte las piezas expuestas, utilizando colores, texturas, materiales e iluminación adecuados. Además, se han implementado medidas de seguridad, como sensores y cámaras de seguridad, para garantizar la protección de las obras de arte y la seguridad de los visitantes.

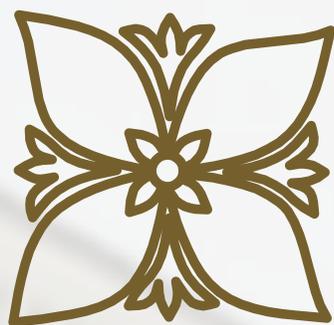
La conservación de las piezas ha sido otro aspecto clave en nuestro enfoque. Hemos considerado el uso de luz LED regulable, sistemas de control de microclima y paredes falsas para preservar las piezas y evitar daños en la estructura original del museo.

Asimismo, hemos comprendido la importancia de adaptar el diseño y la disposición espacial para presentar la historia de las batallas de manera cronológica y ofrecer una experiencia educativa y cautivadora a los visitantes. También hemos reconocido la diversidad de usuarios y sus necesidades específicas, lo cual nos ha permitido diseñar espacios interactivos.

Finalmente, la educomunicación y las estrategias de comunicación efectiva han sido consideradas para generar interés, ofrecer una experiencia didáctica y promover la participación activa de los usuarios.

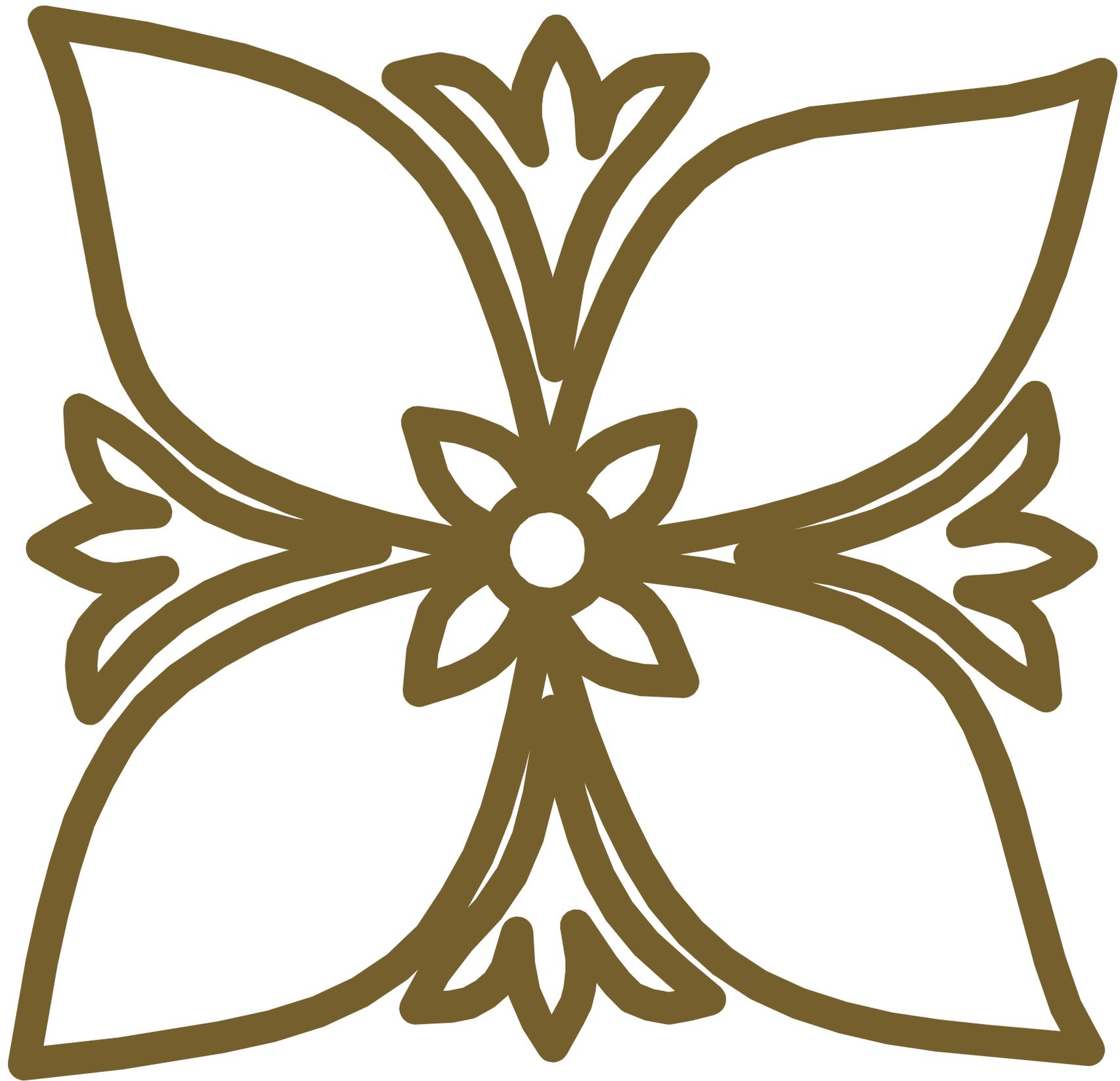






Capítulo 4

Proyecto



4.- CAPÍTULO 4

4.1.- Introducción

En el presente capítulo se presentará el proyecto de diseño que se planteó basándonos en los criterios de diseño, encuestas, entrevistas y condicionantes para tener mejores resultados. El mismo que destaca por ser una propuesta de un museo militar en un inmueble patrimonial ubicado en el Cuartel Tercera División del Ejército Tarqui, donde se exhibirán piezas, uniformes y armamento más importante de las batallas más significativas para la cultura militar y la sociedad. Dentro de esta propuesta nos apoyamos en la estrategia de la educomunicación, la misma que nos ayudará a que el diseño interior y la educación didáctica sean un conjunto para que el espacio sea más atractivo y a la vez funcional.





4.2.- Propuesta de Diseño

4.2.1.- Esquema de decisiones

CRITERIO FUNCIONAL

Se tomó en cuenta las necesidades espaciales de los usuarios en conjunto de las exhibiciones y la circulación para una mejor experiencia de recorrido. Para esto se creó un organigrama con el listado de las áreas. Mobiliario considerando las medidas ergonómicas y antropométricas.

CRITERIO EXPRESIVO

En en el proceso de creación se jugó con colores, texturas, materiales, iluminación y tecnología. La cromática que se utilizó son tonos de la historia militar, tales como el gris y verde. La iluminación es esencial para la diferenciación de exhibiciones y piezas.

CRITERIO TECNOLÓGICO

Se implementó luz led regulable, para espacios de exhibición temporal, así mismo la seguridad será controlada por sensores y cámaras de seguridad, cada sala cuenta con microclima para que el mantenimiento de las piezas sea el correcto. Mientras que para la creación de divisiones de espacios se utilizarán paredes falsas para evitar daños en la estructura original.

CRITERIO DE COMUNICACIÓN

El propósito contar la historia militar de una manera didáctica, se usará las redes sociales como informante de exposiciones, nuevos eventos y para poder presentar datos sobre las batallas. Se colocará pantallas led para crear un ambiente interactivo y moderno. Murales en las salas de exposición serán importantes ya que de esta manera el espacio es llamativo.

CRITERIO DE EDUCACIÓN

Se tomó en cuenta las encuestas realizadas. Al tener varios tipos de edades los espacios serán dinámicos mediante mobiliario que pueda interactuar con el usuario, iluminación para direccionar dependiendo el target al que se este exponiendo, divisiones mediante paneles de madera para zonificar los espacios por edades. Mediante códigos QR se podrá dar más información de la expuesta.

CRITERIO DE PATRIMONIO

La edificación al ser valor patrimonial A se podrán realizar cambios sin intervenir en la estructura original con el fin de conservar su esencia e historia. Se conservarán materiales, tecnología que expresen su cultura popular.



Figura 53:

4.3.- Explicación de la propuesta

La presente tesis tiene como objetivo desarrollar una propuesta de diseño interior para un bien patrimonial dentro del Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui con el fin de poner en valor la historia militar, incrementar el interés cultural y fomentar el autoaprendizaje mediante la educomunicación. Esta propuesta se centra en la creación de un museo militar en una casa patrimonial, empleando la estrategia de la educomunicación como base fundamental para transmitir la historia militar de manera efectiva.

Para lograrlo, se establecerán salas de exposición basadas en una línea de tiempo, donde cada una estará dirigida a las batallas más destacables del Ecuador. Estas salas se organizan de manera que los espacios sean de fácil reconocimiento, tomando en cuenta las necesidades espaciales de los visitantes, las exhibiciones y la circulación, con el objetivo de brindar una experiencia enriquecedora.



En cuanto al mobiliario, se consideraron las medidas ergonómicas y antropométricas para garantizar la comodidad de los visitantes de las distintas edades y estaturas durante su recorrido por el museo. Además, se buscó crear un espacio que traslade a la historia de cada batalla a través del mobiliario, empleando colores de la cultura militar y a su vez texturas, materiales, iluminación y sonidos para generar una atmósfera que transporte a los visitantes al contexto histórico. La paleta cromática seleccionada es en tonos fríos, como el gris y verde, para evocar los tonos relacionados con las piezas que serán expuestas de la historia militar.

La iluminación juega un papel crucial en la diferenciación de las exhibiciones y las piezas, por lo que se utilizaron diferentes niveles de luminosidad y posiciones de luz para resaltar elementos clave. Al tener piezas originales la iluminación no puede ser directa ya que puede dañar el material, entonces se colocaron dióicos en la parte lateral para que así la iluminación sea direccional. Se implementó iluminación LED regulable en los espacios de exhibición temporal y en ciertas partes de mobiliario que no afecten a las piezas, y se instalaron sensores y cámaras de seguridad para garantizar la protección del patrimonio y exhibiciones. Además, cada sala de exposición contará con un sistema de aire acondicionado por tubería de aluminio de 4 pulgadas por el cielo raso para asegurar el mantenimiento adecuado de las piezas.

Para la distribución de los espacios, se utilizaron paredes falsas con el fin de evitar daños en la estructura original del bien patrimonial. De esta manera, se crearon divisiones de espacios de forma flexible, permitiendo una distribución adecuada de las exhibiciones y una mejor experiencia para los visitantes. En este caso el mobiliario dinámico no está anclado a las paredes ni piso, esto quiere decir que se puede cambiar de posiciones y lugares para que el espacio sea más expresivo.

Con el objetivo de mostrar las distintas formas de contar la historia militar, se utilizaron las redes sociales como herramienta informativa para difundir exposiciones, eventos y datos relevantes sobre las batallas. Se instalaron pantallas LED en diversas áreas del museo para crear un ambiente interactivo y moderno. Asimismo, se colocaron pancartas y murales informativos en todo el recinto, que contiene datos curiosos y detalles adicionales no encontrados en las exposiciones de las salas, enriqueciendo así la experiencia del visitante. En ciertas salas se implementaron proyectores en cuartos negros para así presentar cierta información por medio de videos e imágenes que estarán siempre presentes para que el tema del cual se este hablando sea mas comprensible y atractivo.

Por último, se tomó en cuenta los resultados de las encuestas realizadas para adaptar los espacios a diferentes grupos de edad. Para lograrlo, se empleo mobiliario que permita la interacción con el usuario tales como puertas que se abran y cierren para encontrar información sobre las piezas en exposición, se encontrarán maqueta, mapas, así como iluminación direccionada según el público objetivo y la pieza a exponer. Además, se utilizarán paneles de madera para varias funciones la primera es que al tener el condicionamiento del soleamiento se tapanán todas las ventanas de las salas para evitar la entrada de luz hacia las piezas, la otra es crear divisiones y zonificar los espacios de acuerdo a las edades, brindando una experiencia dinámica y personalizada.





Es importante destacar que la propuesta de diseño se basa en la edificación en la que se llevará a cabo el proyecto, la cual tiene un valor arquitectónico A (VAR A). Se respetarán las características materiales, la tecnología utilizada en su construcción y las soluciones espaciales de un bien patrimonial son elementos fundamentales que definen su identidad y valor arquitectónico. Las características materiales se refieren a los materiales específicos utilizados en la construcción del bien, como piedra, madera, ladrillo, entre otros, los cuales pueden tener propiedades particulares y reflejar técnicas de trabajo tradicionales. La tecnología empleada en la construcción se refiere a los métodos y técnicas utilizados, como la albañilería, la carpintería, la talla de piedra, que pueden variar según la época y el contexto cultural. Las soluciones espaciales se refieren a la distribución de los espacios, la disposición de las habitaciones, los patios, las escaleras, y cómo se organizan y relacionan entre sí. Estas características y soluciones espaciales reflejan la expresión de la cultura, la tradición y el contexto histórico en el que se construyó el bien patrimonial que reflejan la expresión de la cultura popular. La intervención se limitará a conservación, garantizando el mantenimiento y cuidado permanente de los bienes patrimoniales, y en casos excepcionales, se realizará una restauración para recuperar los valores arquitectónicos originales.

La propuesta del Museo Militar ubicado en el Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui es un lugar único y fascinante que combina la historia militar con la innovación creativa. Desde el momento en que entras, te sumerges en un ambiente lleno de colores cautivadores: verde, plomo, blanco y café, que evocan una sensación de autenticidad. Los espacios están cuidadosamente diseñados para captar la atención de los visitantes y brindar una experiencia interactiva. Las mesas de exhibición son verdaderamente originales, ya que están construidas con cajas de municiones reutilizadas. Estas mesas, robustas y pintadas en un tono verde, agregan un toque de autenticidad militar al entorno. Un punto destacado en el museo es el counter principal, donde los visitantes son recibidos por una mesa hecha de cajas de municiones apiladas y barnizadas. Este counter es el punto central de información y orientación, y su diseño creativo refleja el enfoque interactivo del museo.

Una característica única son las manos de maniquí que sostienen armas históricas. Estratégicamente ubicadas en varias áreas del museo, estas manos de maniquí captan la atención de los visitantes y les invitan a acercarse para explorar las armas de cerca. Este enfoque interactivo permite a los visitantes experimentar una conexión más tangible con la historia militar. Además, se han incorporado paredes falsas en el diseño del museo. Estas paredes están hábilmente adaptadas para albergar puertas pequeñas y cajones. Al abrir estas puertas y cajones, se revelan tesoros de información y exhibiciones adicionales. Esta ingeniosa forma de presentación crea una sensación de descubrimiento y misterio, invitando a los visitantes a explorar cada rincón del museo.

En resumen, el Museo Interactivo de Educomunicación es un lugar fascinante donde la historia militar cobra vida de manera creativa y educativa. La combinación de colores cautivadores, el uso innovador de mobiliarios como las mesas de exhibición hechas de cajas de municiones y las manos de maniquí sosteniendo armas, junto con las paredes falsas con puertas y cajones, crean una experiencia visual y enriquecedora para todos los visitantes. Esta propuesta de diseño interior para el Museo Militar en el Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui busca resaltar la historia militar y promover el interés cultural y el autoaprendizaje mediante la educomunicación. A través de un enfoque estratégico que abarca mobiliario ergonómico, espacios orgánicos y sensoriales, iluminación estratégica, uso de tecnología y espacios dinámicos, se logrará una



experiencia enriquecedora y educativa para los visitantes. Todo ello teniendo en cuenta la importancia de conservar y respetar el patrimonio arquitectónico del lugar.

Con el fin de concluir esta propuesta para el museo militar, se ha decidido crear un espacio innovador y llamativo tanto para el personal en el cuartel como para los visitantes del museo. Se ha construido una nueva edificación de dos plantas junto a la casa patrimonial, la cual alberga una tienda de souvenirs en la planta baja, junto con una cafetería que cuenta con un rooftop.

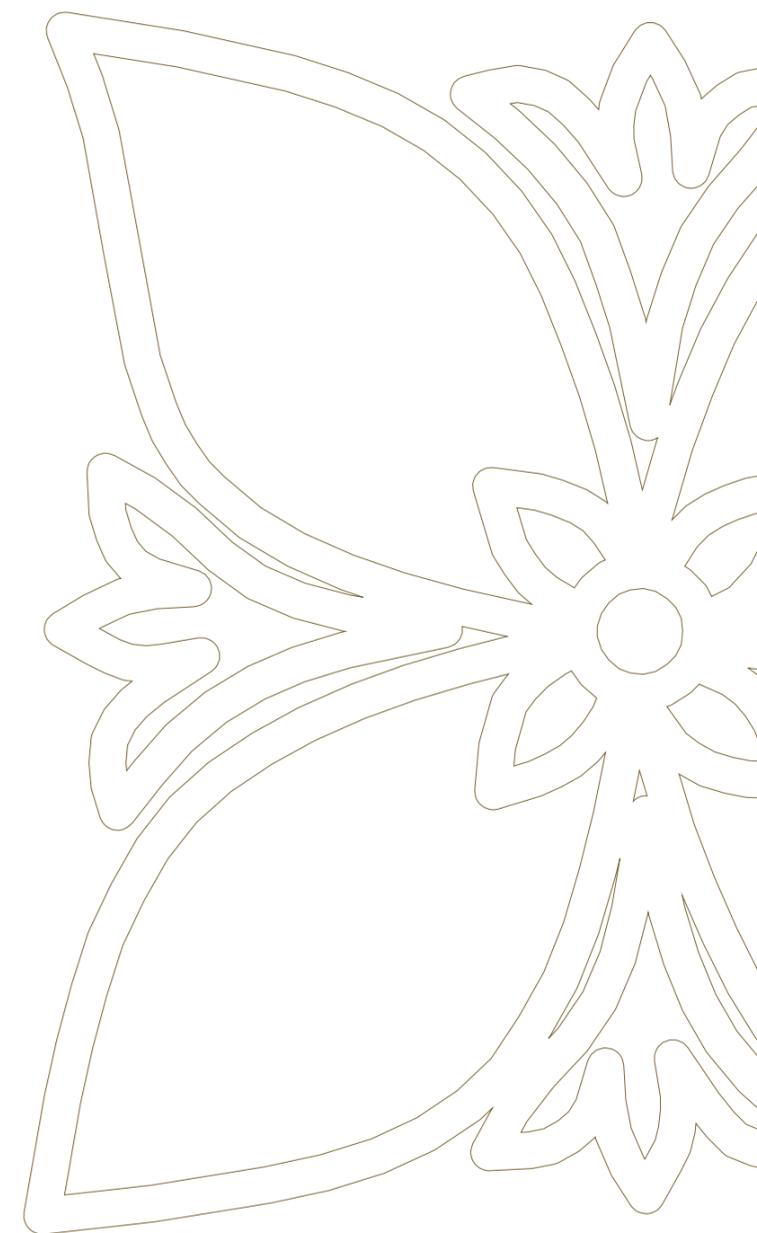
En la tienda de souvenirs, se ha instalado un counter central de madera para convertirlo en un punto focal del espacio. El piso cuenta con una abertura que alberga plantas falsas iluminadas con luz led y cubiertas con vidrio templado para mayor resistencia y reflejo de la vegetación. En las paredes se han incluido nichos para exhibir los souvenirs que se venderán en la tienda, cada uno de ellos iluminado con focos. Además, se ha pintado la pared de negro para resaltarla, y se han colocado repisas colgantes desde el techo en frente de esta pared, para exhibir piezas relacionadas con la visita al museo.

Detrás de la tienda se encuentra el counter de la cafetería y la barra para atender los pedidos. En la parte superior de la barra se encuentran los menús iluminados con luz led. Dado que la cafetería ofrece la opción de consumir en el local o llevar, se ha creado un espacio específico en el segundo piso para aquellos que deseen disfrutar de su consumo en el lugar. Las escaleras son una característica destacada en el espacio, ya que se trata de escaleras en forma de caracol fabricadas con metal galvanizado de color turquesa y cubiertas con una malla de metal plateado. Al subir las escaleras, se encuentran las mesas de metal negro, acompañadas de sillas de metal en color verde militar y amarillo pastel para agregar dinamismo al ambiente.

Para solucionar el problema de la exposición al sol, se ha agregado una pérgola en la mitad del rooftop, con lamas de madera y vidrio templado. En la otra mitad, se han colocado parasoles de tela con estampado del uniforme de los militares. Además, en uno de los balcones se han instalado paneles de metal para evitar la entrada directa del sol a las mesas. En las lamas de madera se han colocado lámparas colgantes con vegetación para agregar más tonalidades verdes al espacio. También se ha optado por incluir una barra con sillas altas que ofrece vistas al museo, y se ha creado una pared con un ajedrez de vegetación y madera para lograr una conexión visual y estética con nuestro espacio del museo.

Mediante el juego de materiales y texturas, se logra otorgar un significado al espacio, proporcionando así una conexión con nuestro entorno del museo.

En conclusión, la propuesta de diseño interior para el Museo Militar en el Cuartel Tercera División de Ejército Tarquí busca resaltar la historia militar y promover el interés cultural mediante la educomunicación. A través de una combinación estratégica de elementos interactivos, mobiliario innovador y una estética cautivadora, se logra una experiencia enriquecedora y educativa para los visitantes.





4.4.- Documentación Técnica.

4.4.1.- Plantas de Distribución

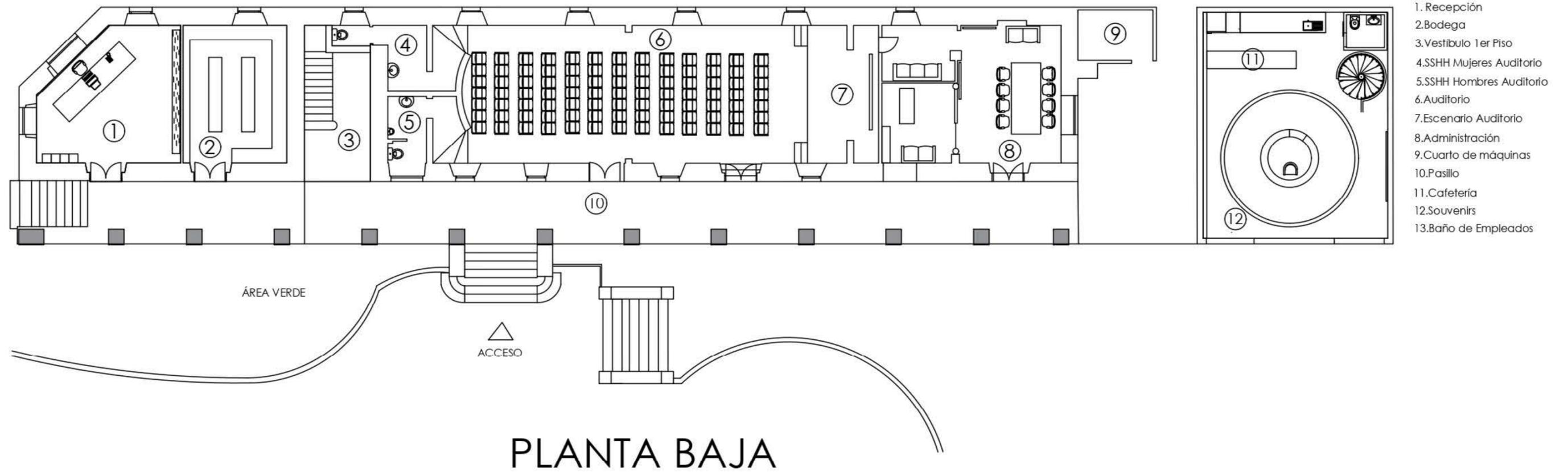
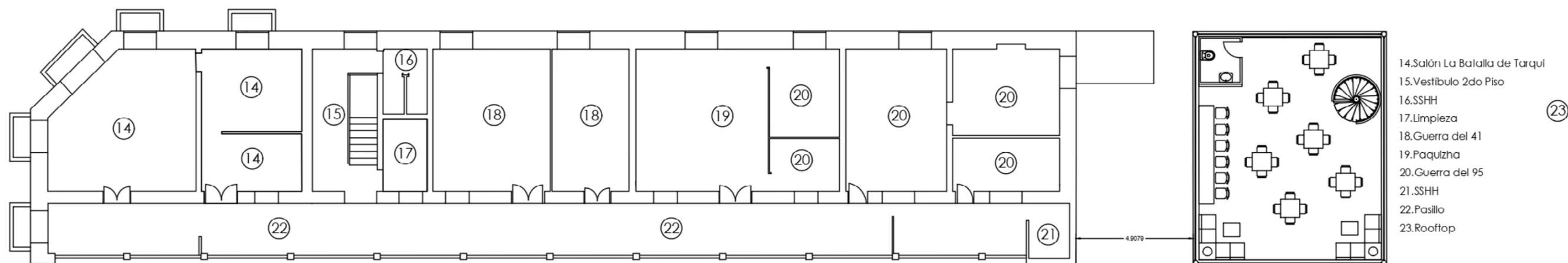


Figura 54:





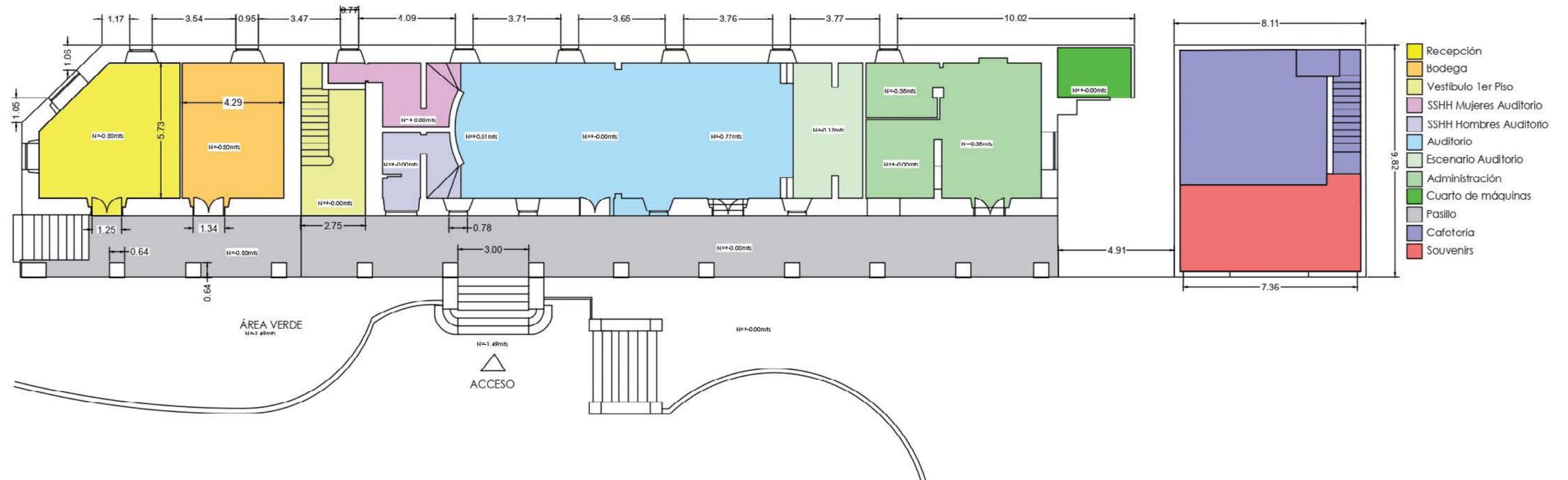
PLANTA ALTA

Figura 55:





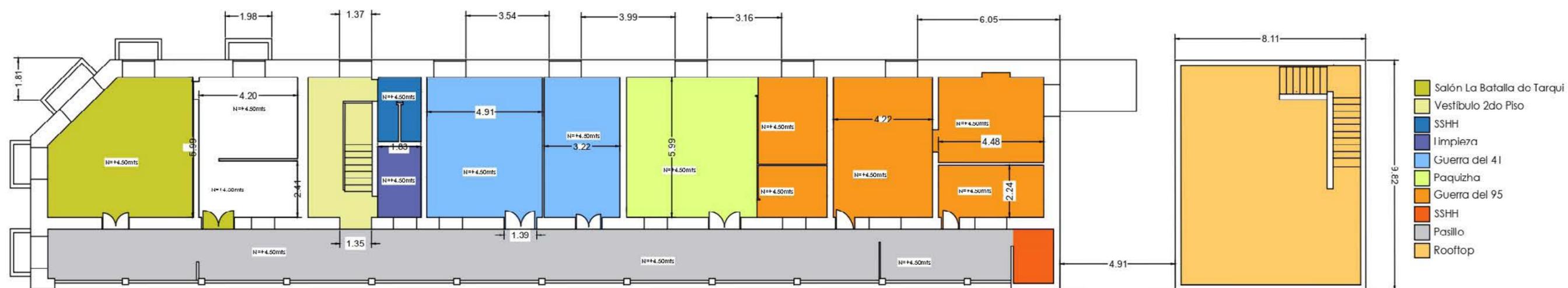
4.4.2.- Plantas de Zonificación



PLANTA BAJA DE ZONIFICACIÓN

Figura 56:





PLANTA ALTA DE ZONIFICACIÓN

Figura 57:





4.4.3.- Secciones

Figura 58:

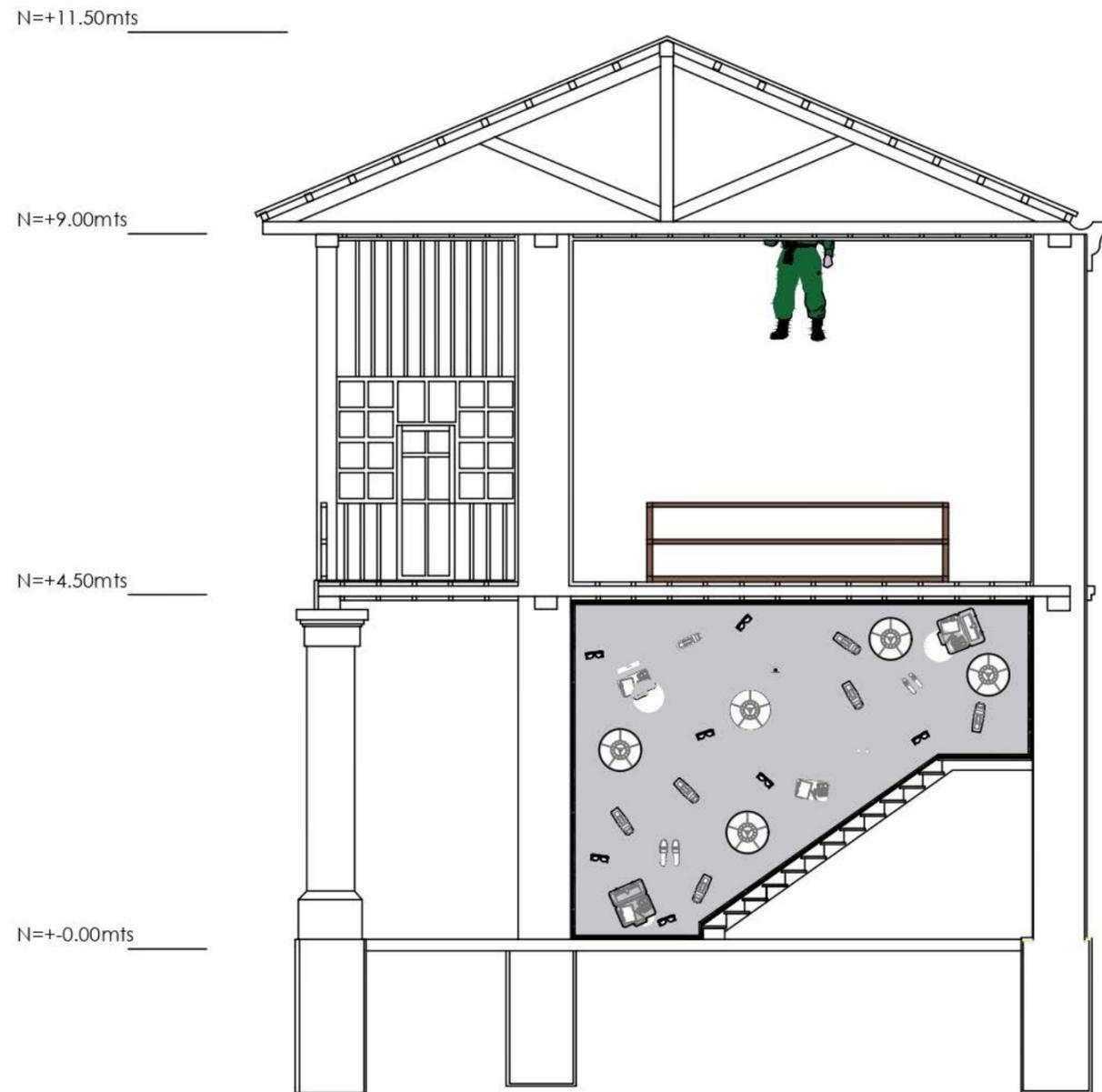


Figura 59:

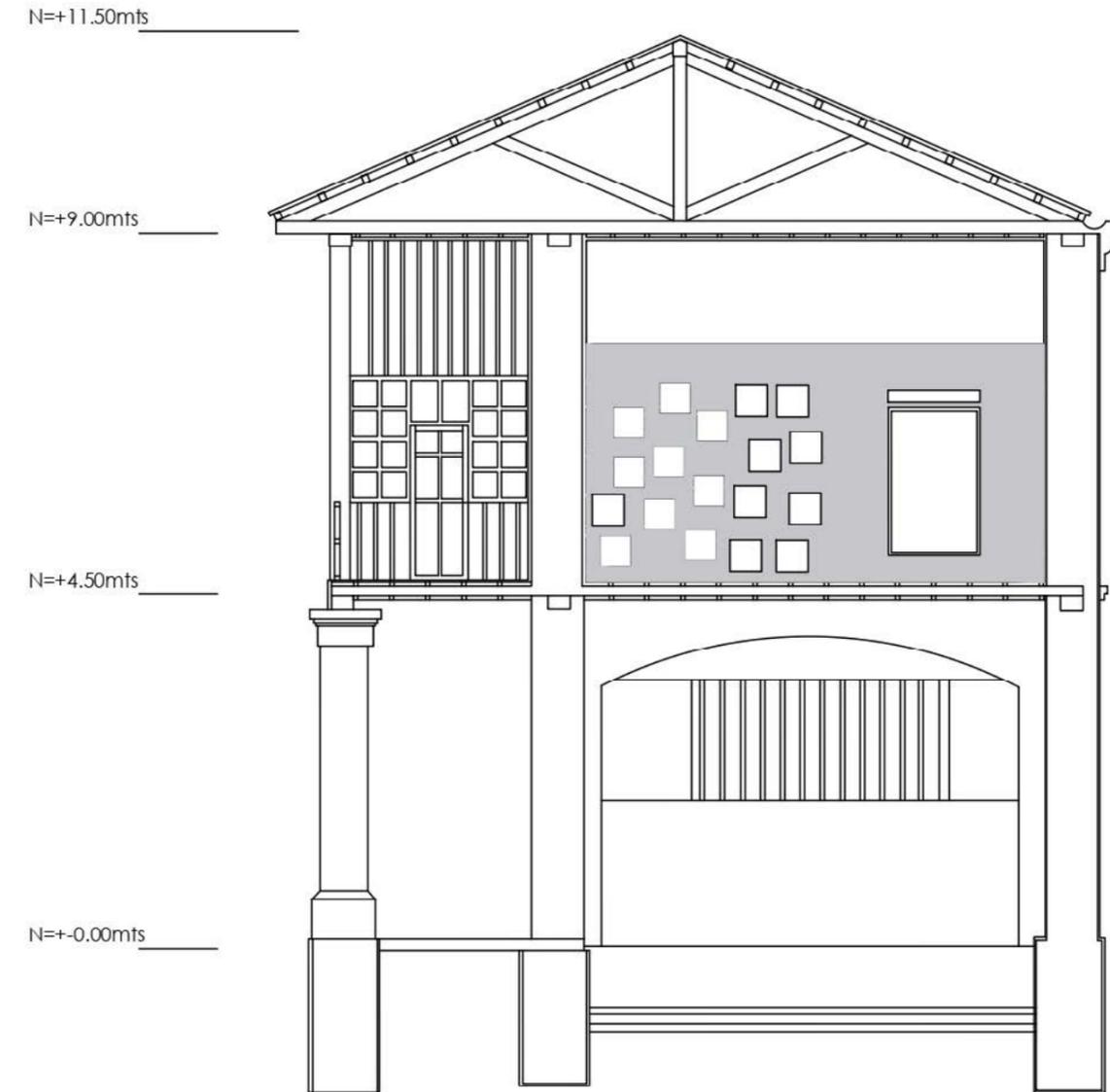




Figura 60:





4.4.4.- Plantas de pisos

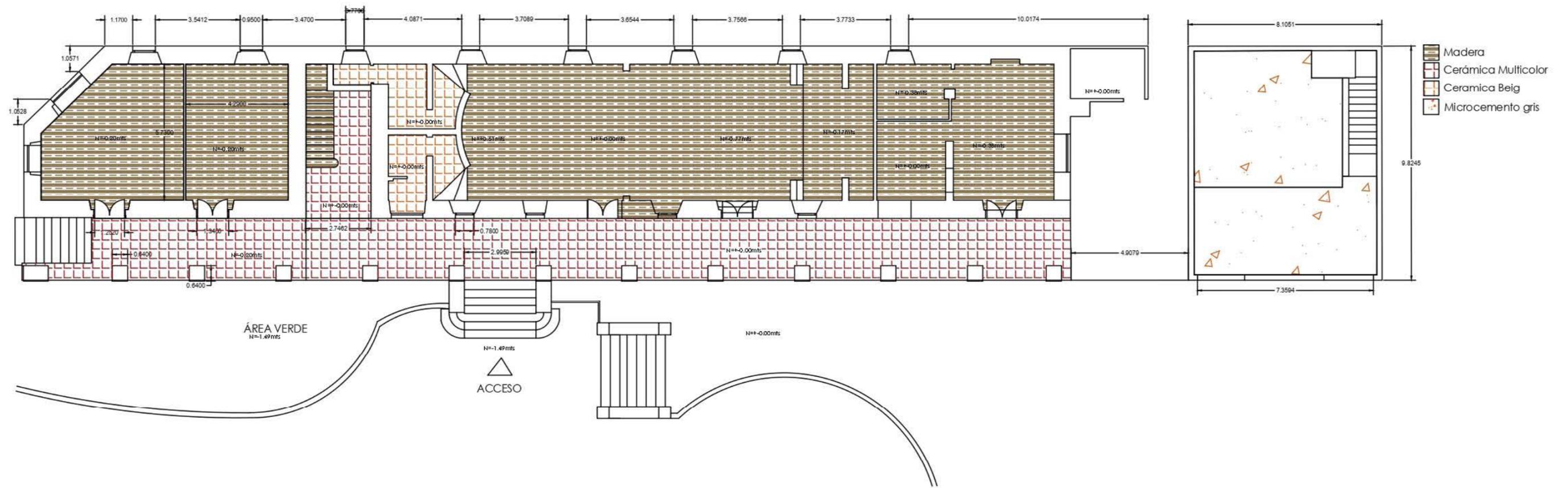


Figura 61:



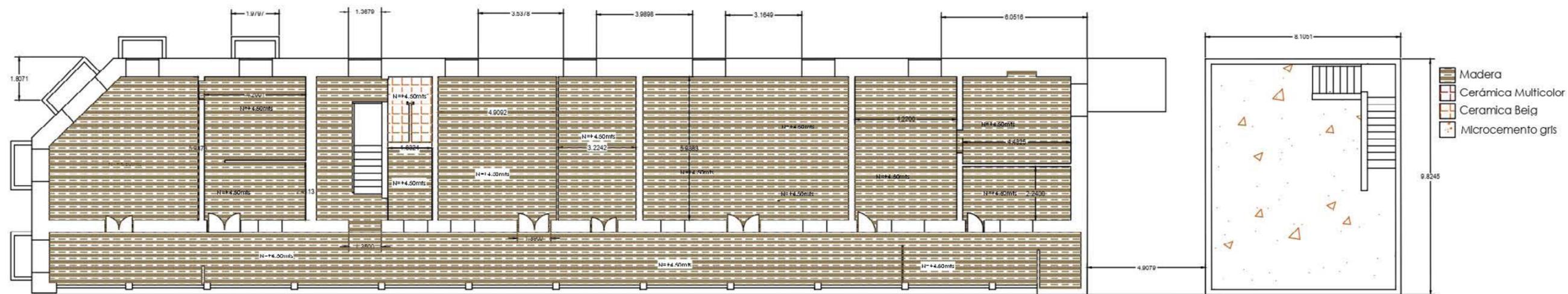


Figura 62:



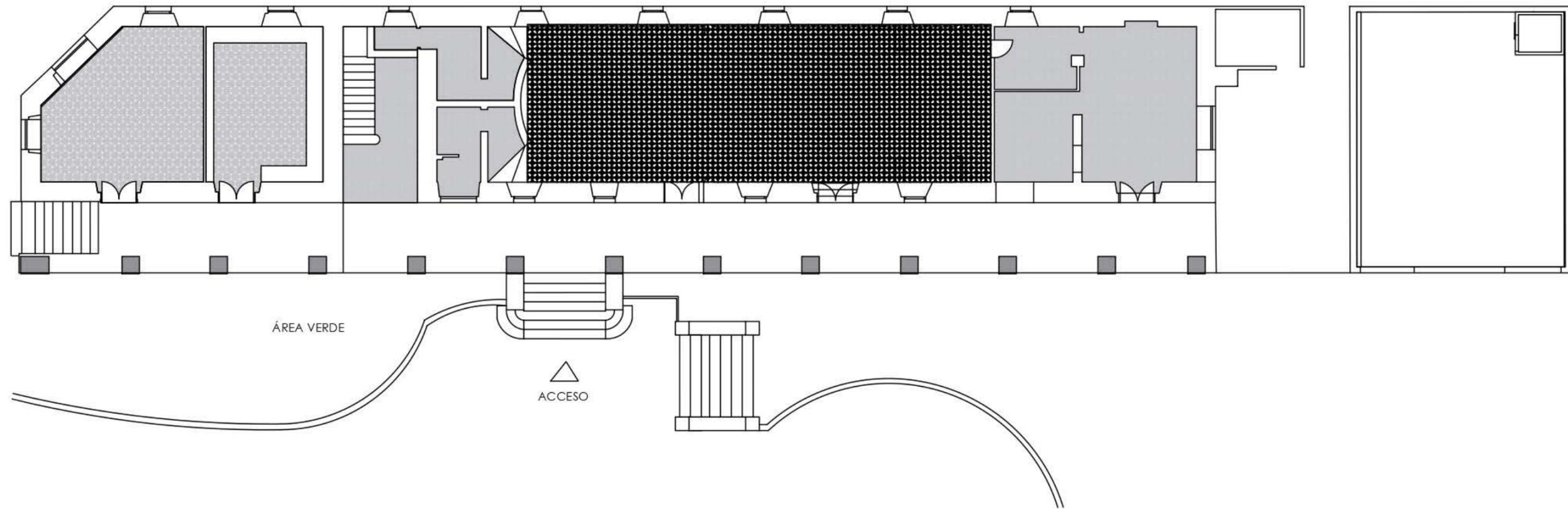


Figura 63:



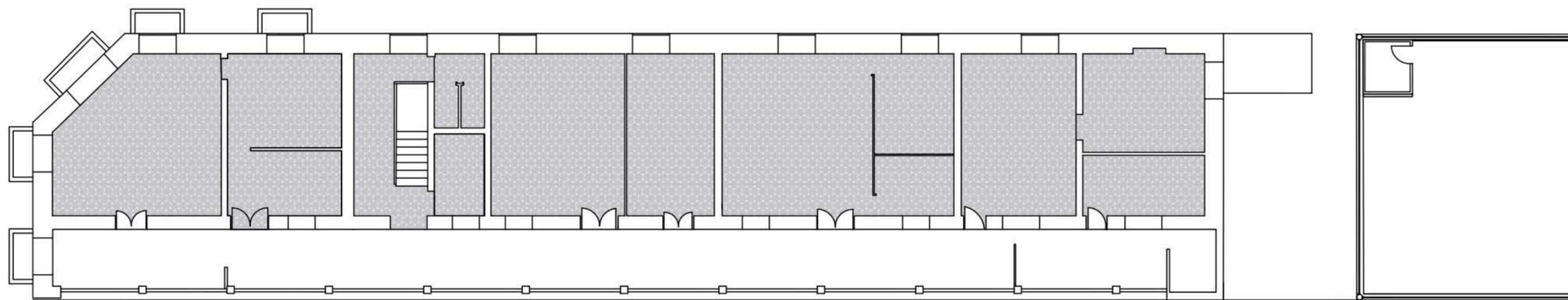


Figura 64:





4.4.6.- Plantas de Iluminación

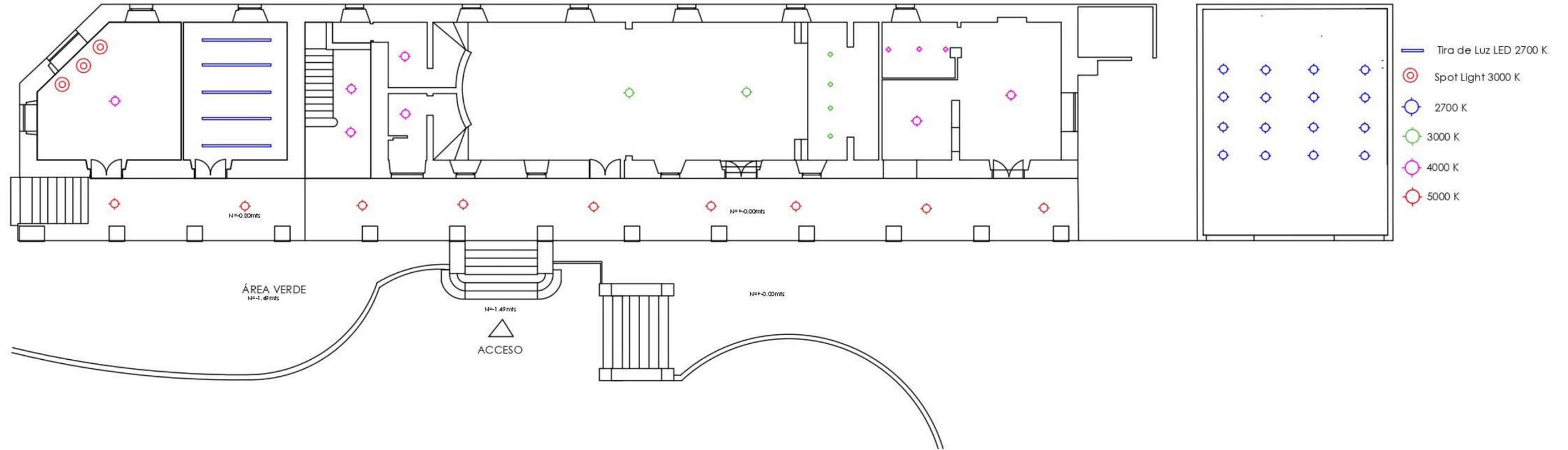


Figura 65:



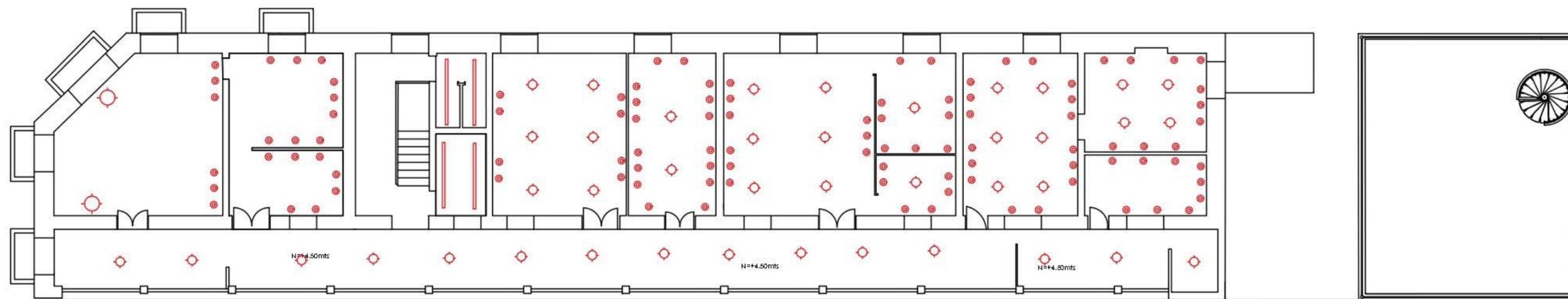


Figura 66:





4.4.7.- Plantas de Aire Acondicionado

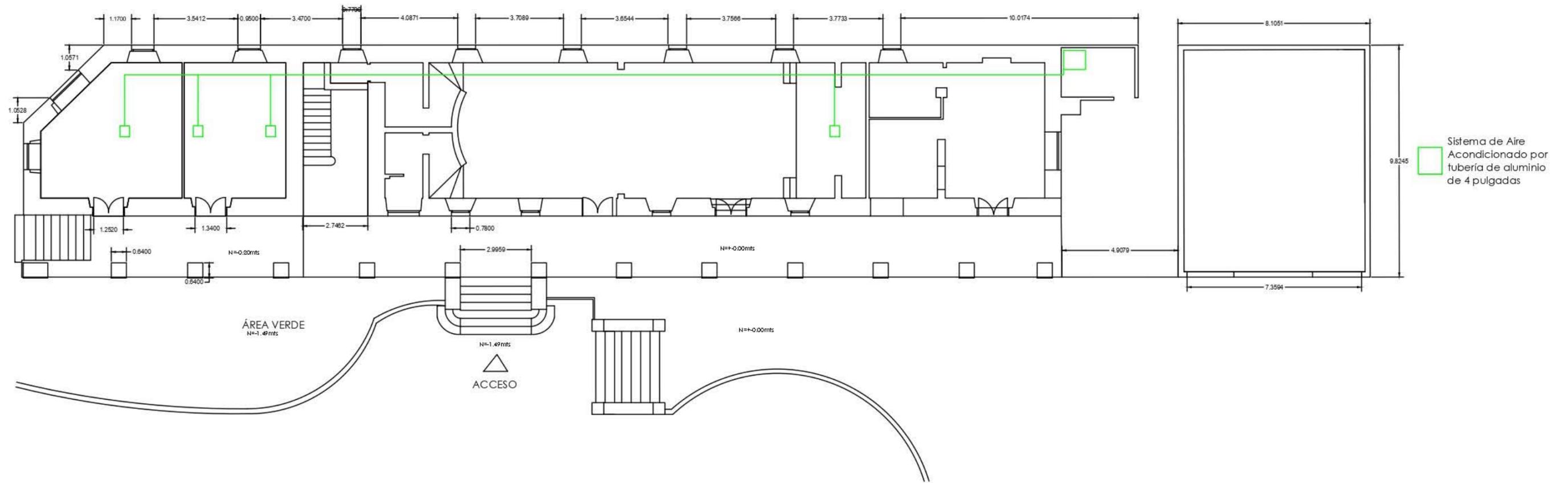


Figura 67:



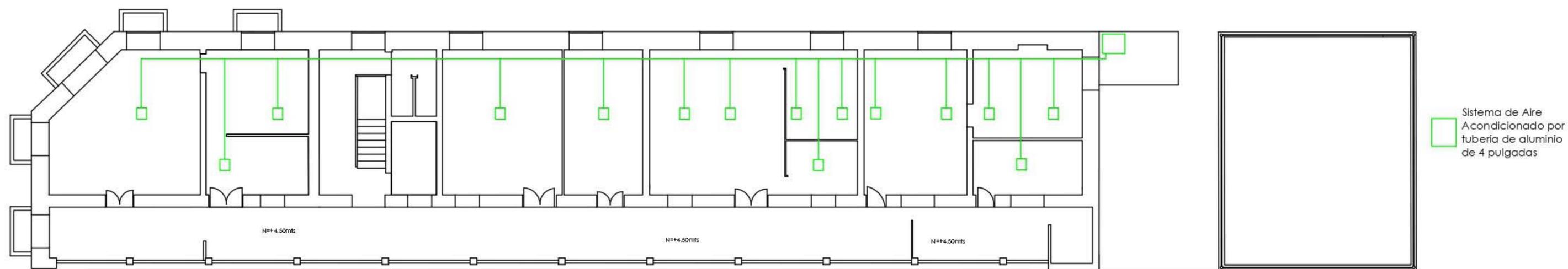
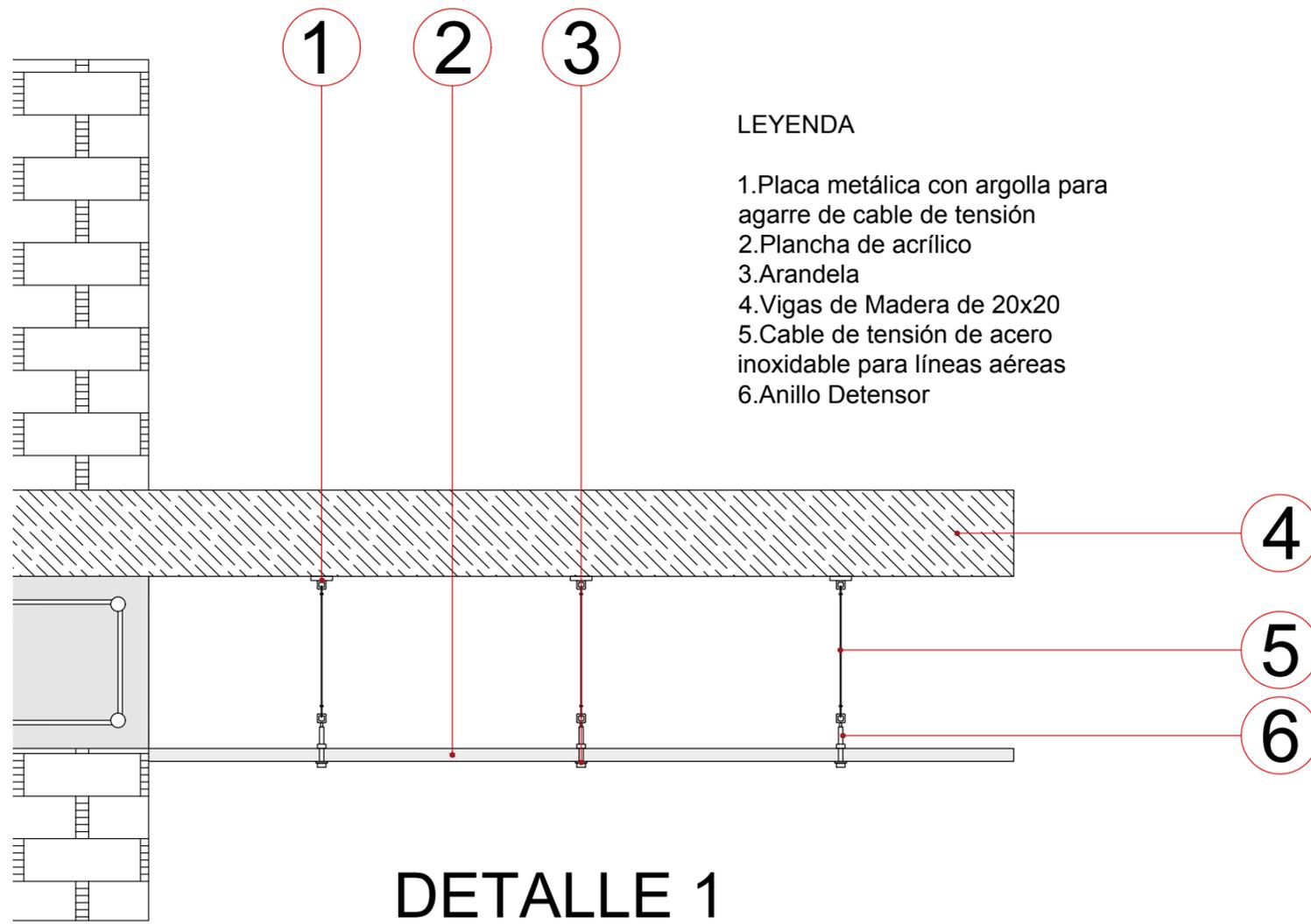


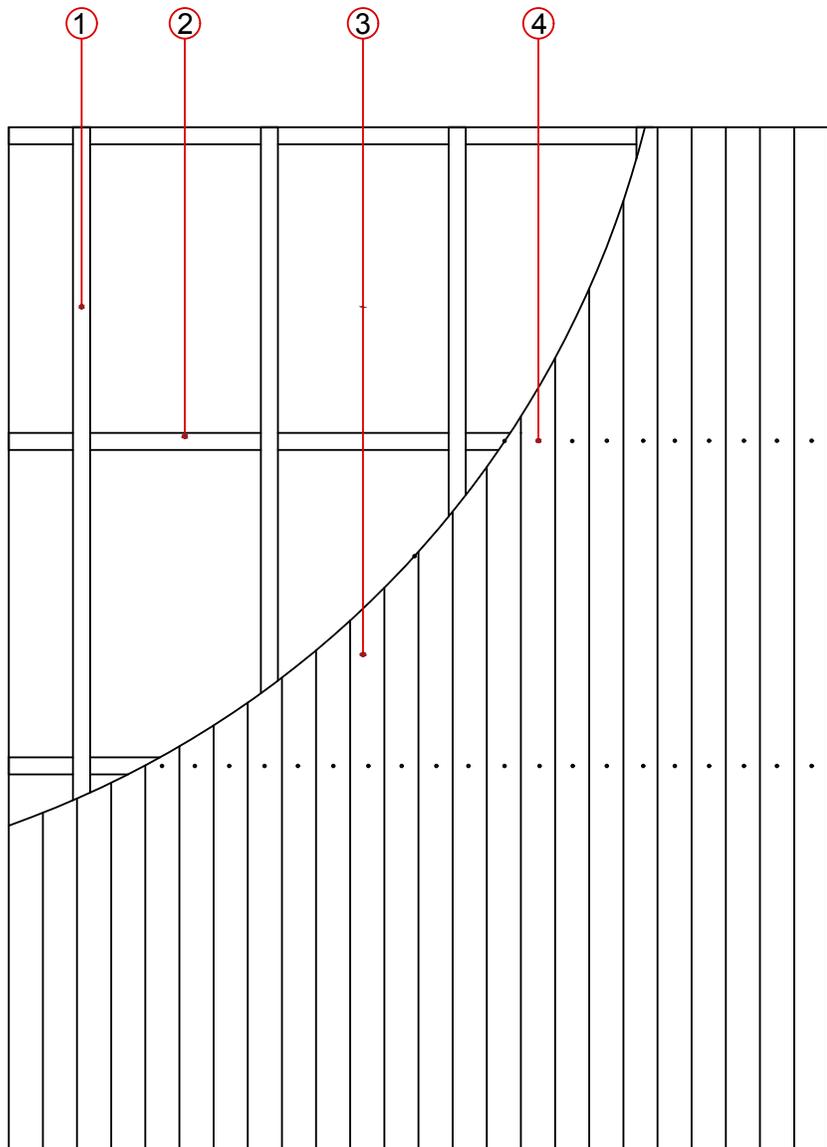
Figura 68:





4.4.8.- Detalles Constructivos



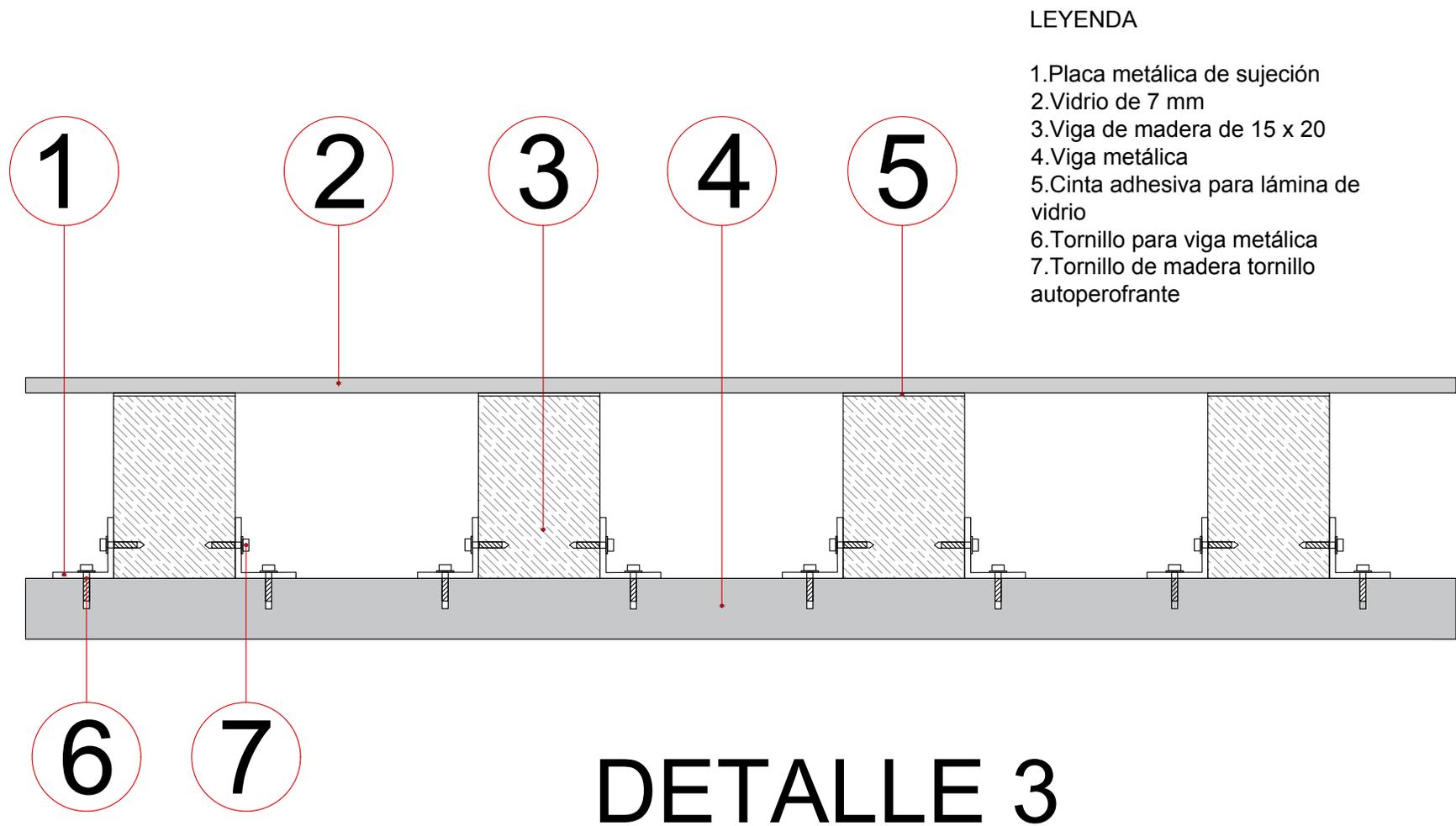


DETALLE 2

LEYENDA

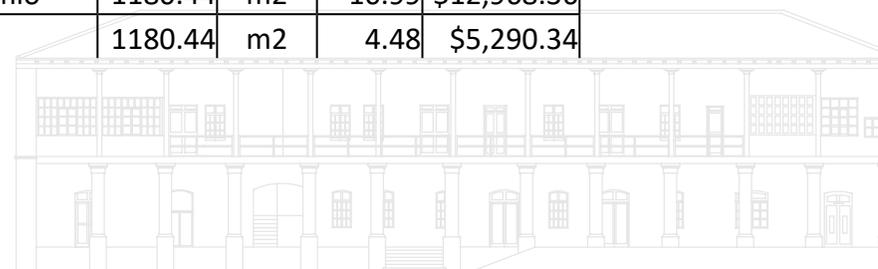
- 1. Tiras de Madera
- 2. Tiras de Madera
- 3. Duelas de Madera
- 4. Clavos de acero de 1 ½"





4.5.- Presupuesto de Obra

PRESUPUESTO DE OBRA					
	OBRA: RECONSTRUCCIÓN DE OFICINA MILITAR	CÓDIGO FOR- MATO		PRECIOS	
		FECHA: 23/6/2023			
	PREPARO:	HOJA Nº:			
ÍTEM	CAPITULOS, ACTIVIDADES Y SUBACTIVIDADES	CANT	U-u	PRECIO UNT.	PRECIO TOTAL
1	CUBIERTA				
1.1	Obras Preliminares				
1.1.1	Retiro de tejas en cubierta, reutilización	300	m2	7.80	\$2,341.46
1.1.2	Retiro de estructura de cubierta de madera	300	m2	7.58	\$2,274.67
1.1.3	Cargado de material con minicargadora	20	m3	5.11	\$102.16
1.1.4	Transporte de materiales hasta 6 km, incluye pago en escombrera	20	m3	2.21	\$44.17
1.2	Estructura				
1.2.1	Refacción de estructura de madera (Vigas, Correas y listones)	200	m	18.04	\$3,607.87
1.3	Cubierta				
1.3.1	Limpieza y perforación de tejas	300	m2	2.11	\$632.34
1.3.2	Bajante de aguas lluvias con tubería PVC 110mm, incluye accesorios	40	ml	10.70	\$428.13
1.3.3	Impermeabilización de cubierta, chova tipo super K 2500 o similar	40	m2	15.53	\$621.11
1.3.4	Reentejado, colocación de tejas recuperadas	289	m2	8.30	\$2,398.17
1.3.5	Suministro y colocación de teja tipo antigua nueva	11	m2	32.59	\$358.48
2	EDIFICIO				
2.1	Obras Preliminares				
2.1.1	Retiro de cielo raso de madera, incluye andamio	476.00	m2	7.42	\$3,530.17
2.1.2	Retiro de piso de madera	290.48	m2	5.25	\$1,524.42
2.1.3	Retiro de piso de ceramica	185.52	m2	3.81	\$707.32
2.1.4	Limpieza de paredes	970.44	m2	1.22	\$1,182.39
2.1.5	Retiro de puerta de madera	12	u	5.49	\$65.93
2.1.6	Desarmado de gradas de madera	6.02	m2	6.04	\$36.38
2.1.7	Cargado de material con minicargadora	5.11	m3	5.11	\$26.09
2.1.8	Transporte de materiales hasta 6 km, incluye pago en escombrera	2.21	m3	26.34	\$58.16
2.2	Mampostería				
2.2.1	Mampostería de ladrillo ancho 15 cm con mortero 1:3	210.00	m2	29.53	\$6,201.75
2.2.2	Enlucido con Mortero 1:3	1180.44	m3	9.76	\$11,515.48
2.2.3	Empastado en paredes con mortero de cal - arena 1:3, incluye andamio	1180.44	m2	10.99	\$12,968.36
2.2.4	Pintura esmalte	1180.44	m2	4.48	\$5,290.34





2.3 Acabados					
2.3.1	Revestimiento de cerámica antideslizante, incluye emporado y mortero	210	m2	27.56	\$5,786.86
2.3.2	Pulido de piso de madera	290.48	m2	6.08	\$1,765.89
2.3.3	Pulido de pisos de baldosa	185.52	m2	9.87	\$1,830.71
2.3.4	Cielo raso de madera, incluye entirado	476.00	m2	25.31	\$12,047.88
2.4 Carpintería					
2.4.1	Suministro instalación grada de madera	6.02	m2	182.59	\$1,099.16
2.4.2	Colocación de puerta madera existente	12	u	7.83	\$93.98
2.4.3	Restauración de puerta de madera (ambos lados)	3	u	109.68	\$329.05
2.4.4	Ventana de madera de cedro lacada, suministro e instalación	3	m2	55.82	\$167.46
2.5 Instalaciones Eléctricas					
2.5.1	Suministro instalacion foco Led 50W	18	u	9.15	\$164.66
2.5.2	Instalación de interruptor simple compacto	3	u	6.58	\$19.73
2.5.3	Instalación de interruptor doble compacto	7	u	10.17	\$71.20
2.5.4	Instalación de tomacorriente doble polarizado compacto	30	u	7.41	\$222.31
2.5.5	Suministro y Tendido de conductor Cu TW 12 AWG	170	ml	0.83	\$141.61
2.5.6	Suministro y Tendido de conductor Cu THHN #14 AWG	250	m	0.66	\$164.13
2.5.7	Suministro instalacion luminaria de ojo de buey	30	u	11.51	\$345.26
2.5.8	Suministro instalacion Breaker bipolar hasta 50 Amperios	1	u	16.69	\$16.69
2.6 Instalaciones Hidrosanitarias					
2.6.1	Suministro instalacion Inodoro redondo blanco, incluye accesorios	6.00	u	96.49	\$578.94
2.6.2	Suministro instalacion Lavamanos con pedestal blanco , grifería	5.00	u	111.31	\$556.53
2.6.3	Sum - Ins. Codo PVC Desagüe D=50mm 90 grados	3	u	4.46	\$13.37
2.6.4	Sum - Ins. Codo PVC Desagüe D=110mm 90 grados	3	u	7.31	\$21.93
2.6.5	Yee de PVC de 110mm para desagüe	2	u	6.67	\$13.34
2.6.6	Yee de PVC de 50mm para desagüe	2	u	2.95	\$5.89
2.6.7	Reductor PVC de 110mm a 50mm para desagüe	5	u	4.33	\$21.67
2.6.8	Tubería PVC para desagüe, d= 50 mm E/C	50	ml	2.93	\$146.60
2.6.9	Sum - Ins. Tubo PVC Roscable 2"	38	m	7.51	\$285.20
2.6.10	Sum - Ins. Codo 90grd. PVC- R D=2" Presion	6	u	10.08	\$60.50
2.6.11	Sum - Ins. Tee PVC-R D = 2" Presion	8	u	12.43	\$99.47
				SUBTOTAL	\$81,985.40
				IVA 12%	\$9,838.25
				TOTAL	\$91,823.65



4.6.- Perspectivas Visuales

1. El counter de la administración es un elemento destacado en el diseño del espacio, y se ha creado de manera única utilizando cajas de municiones militares reutilizadas. La iluminación LED se ha incorporado de manera creativa en el counter para resaltar su diseño y atraer la atención de los visitantes. La luz LED se coloca sobre las cajas de municiones, creando una suave y atractiva iluminación que resalta la forma y textura de las cajas. Además, la iluminación LED puede ser ajustada en intensidad y color, lo que permite crear diferentes ambientes y acentuar aspectos específicos del counter.

2. La ventana de la administración en el museo militar presenta una decoración única y creativa al incorporar cascos militares como elementos decorativos e incluso como parte de la iluminación del espacio. En primer lugar, los cascos militares se han seleccionado cuidadosamente para garantizar su integridad y estado óptimo. Se han limpiado y restaurado para resaltar su apariencia auténtica y se han colocado estratégicamente alrededor de la ventana para crear un efecto visual impactante.

3. En resumen, la creación de una pared falsa detrás del counter de municiones en el museo, utilizando madera para simular un espacio de exhibición militar, es una estrategia efectiva para resaltar el counter y mejorar la experiencia de los visitantes. La atención a los detalles y la autenticidad en el diseño de la pared falsa agregan un nivel adicional de inmersión y contribuyen a la atmósfera temática del museo militar.

4. Se incorporó un marco de madera en toda la pared, complementado con cuadros de metal en su interior para exhibir información o noticias militares relevantes. Cada cuadro de metal se utiliza como soporte para exhibir información o noticias militares relevantes. Pueden contener paneles informativos, fotografías, mapas, gráficos u otros elementos visuales que proporcionan detalles históricos, contextuales o educativos sobre diferentes aspectos de la historia militar.

5. Los casilleros antiguos militares se han seleccionado cuidadosamente para mantener la coherencia con la temática del museo y brindar un toque auténtico al espacio. Estos casilleros suelen ser de metal resistente y duradero, con un diseño robusto y funcional que se asemeja a los utilizados en instalaciones militares. Los casilleros se han colocado en un área designada de la administración, donde los visitantes pueden acceder fácilmente a ellos. Se han dispuesto en filas o agrupados en un orden estructurado, lo que permite un flujo organizado y eficiente para los usuarios.





Figura 69:





Figura 70:





1. Esta configuración en la parte lateral de las gradas proporciona una exhibición atractiva y atractiva que captura la atención de los visitantes. La combinación del color blanco, la estructura metálica, la pared falsa y el vidrio transparente crea un ambiente elegante y contemporáneo para mostrar las piezas importantes del museo. La iluminación cuidadosamente diseñada añade un toque especial y resalta la belleza y el valor de cada pieza.



Figura 71:



1. En el diseño del museo, se ha incorporado una impactante instalación que simula la entrada de un militar paracaidista rompiendo el cielo raso. Esta elección de diseño tiene como objetivo crear una experiencia inmersiva y sorprendente para los visitantes, capturando su atención y generando un sentido de asombro y emoción.

2. Para realzar la presencia del militar paracaidista en la instalación y captar aún más la atención de los visitantes, se ha decidido colocar lamas de madera en la parte trasera de la figura. Esta elección de diseño tiene como objetivo crear un contraste visual y resaltar la figura del paracaidista en el entorno del museo.

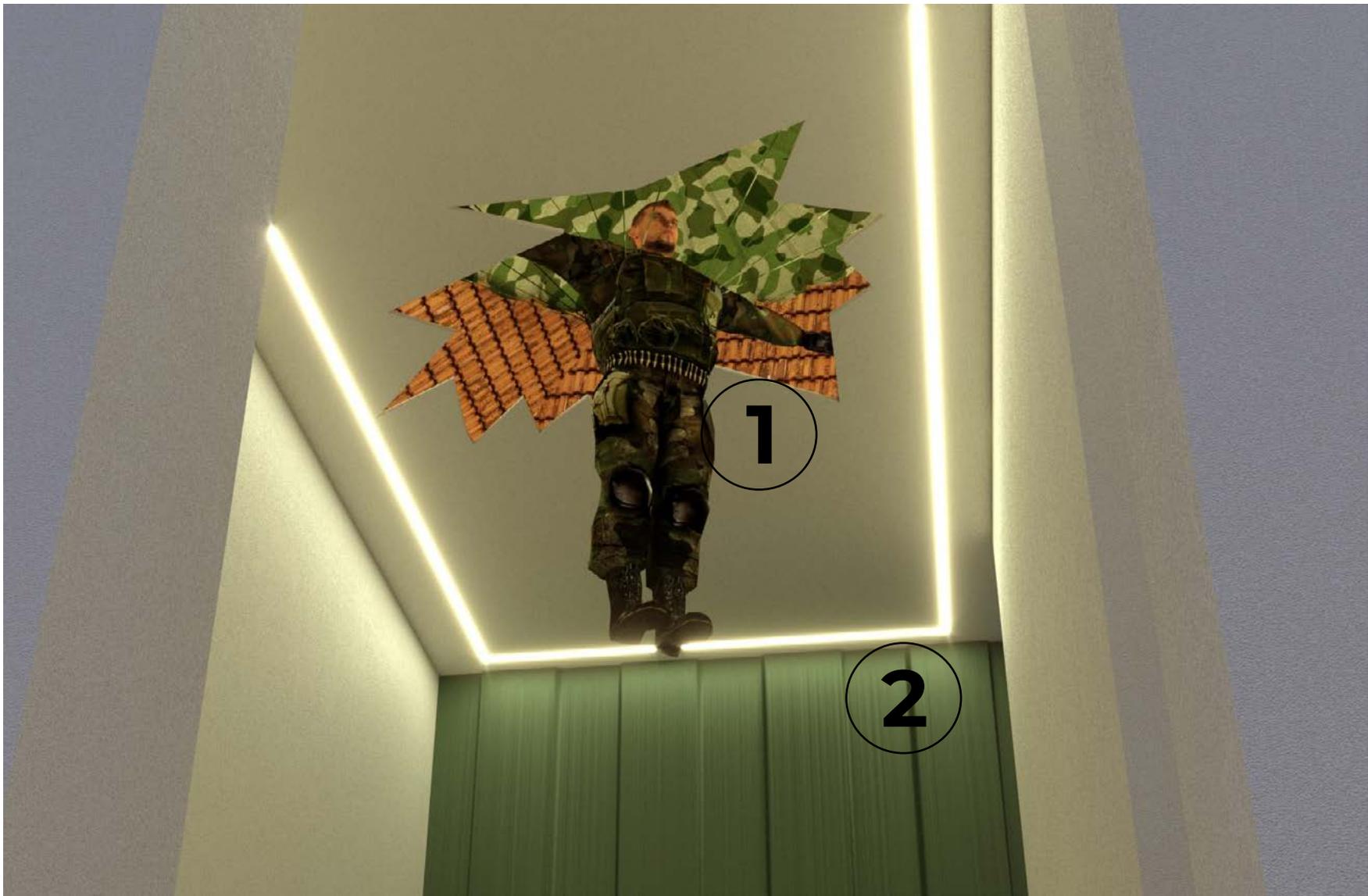


Figura 72:





1. En el diseño del mobiliario de exposición del museo, se ha optado por crear estructuras de color blanco para resaltar los objetos a exhibir. Esta elección de color tiene como objetivo proporcionar un fondo limpio y neutro que permita que los objetos expuestos se destaquen de manera efectiva. En el caso de las armas, se ha utilizado un enfoque especial utilizando manos de maniquí para sostenerlas. Estas manos, también de color blanco, se han seleccionado para proporcionar una forma segura y elegante de mostrar las armas de manera realista. Se han elegido manos de maniquí que se asemejen a las manos humanas en forma y tamaño, lo que ayuda a crear una conexión visual y una sensación de autenticidad.



Figura 73:



1. El mobiliario de exposición para el uniforme militar importante ha sido cuidadosamente diseñado para realzar y resaltar este objeto histórico. Consiste en un marco de madera que rodea y enmarca el uniforme de manera elegante y destacada. La iluminación juega un papel esencial en este mobiliario de exposición. Se han instalado luces estratégicamente colocadas dentro del marco de madera para resaltar los detalles y texturas del uniforme. La iluminación ha sido cuidadosamente calibrada para no dañar ni afectar negativamente el material del uniforme.



2. Junto al uniforme, en un lateral del mobiliario, se ha colocado información relevante y detallada sobre el mismo. Esta información puede incluir datos históricos, contexto de uso, descripción de los distintos elementos del uniforme y su importancia en el contexto militar. Además, el mobiliario cuenta con un cajón que invita a los visitantes a explorar y descubrir más sobre el uniforme y su dueño. Al abrir el cajón, se encuentra la biografía detallada del dueño del uniforme, que proporciona información personal, logros militares y contexto histórico relevante. Esta adición interactiva permite a los visitantes sumergirse aún más en la historia y comprender la importancia del uniforme y su propietario.





1. El mobiliario de exposición del mapa se ha diseñado para ofrecer una experiencia interactiva y educativa a los visitantes del museo. Consiste en un marco de madera que sostiene y enmarca el mapa de manera sólida y elegante. El mapa se encuentra colocado en la parte superior del mobiliario, asegurado y protegido por un vidrio transparente que permite una visión clara y detallada. En la parte inferior del mobiliario, estratégicamente ubicado debajo del mapa, se encuentra un cajón que invita a los visitantes a explorar y descubrir más sobre la batalla o el recorrido representado en el mapa. Al abrir el cajón, se revela una maqueta tridimensional detallada y precisa del mapa, que muestra en relieve las características geográficas, posiciones militares u otros elementos relevantes de la batalla.



Figura 75:

2. Justo al lado del mapa, se encuentra un cajón cuidadosamente integrado en el diseño del mobiliario. El cajón está diseñado para ser discreto y atractivo visualmente, y se coloca de manera que sea fácilmente accesible para los visitantes. Al abrir el cajón, los visitantes encontrarán el Tratado de Girón y toda la información relevante relacionada con el evento.



1. El mobiliario de exposición ha sido diseñado de manera única para contar la historia de la Batalla de Tarqui a través de la combinación de información textual y el juego de sombras. Este enfoque creativo brinda una experiencia visualmente impactante y educativa para los visitantes del museo. Además, se ha incorporado un sistema de iluminación estratégicamente colocado detrás del panel. La iluminación proyecta sombras en la superficie del mobiliario, creando una representación visual de la batalla y sus protagonistas.

Figura 76:





1. El “Cuarto Negro” es una instalación especial diseñada para sumergir a los visitantes en una experiencia audiovisual única sobre la Batalla que se va a presentar. Al ingresar, los visitantes se encontrarán con una sala completamente oscura, libre de cualquier fuente de luz externa que pueda distraer la atención. En el centro del cuarto, se coloca una caja de municiones reciclada y acondicionada como asiento. Esta elección de mobiliario es un guiño al contexto militar y agrega un elemento visual interesante y temático. Las cajas de municiones proporcionan un asiento robusto y cómodo para que los visitantes puedan sentarse y disfrutar de la proyección de videos sin interrupciones.



Figura 77:



1. El mapa del mobiliario cuenta con cajones estandarizados y estratégicamente ubicados que contienen información detallada sobre los lugares representados en el mapa. Los cajones están diseñados para que tanto niños como adultos puedan interactuar y acceder fácilmente a la información. Esta característica interactiva agrega una capa adicional de inmersión y participación para los visitantes, permitiéndoles explorar la historia a su propio ritmo y profundizar en los detalles que les interesen más.

Figura 78:



2. El mobiliario de la Segunda Batalla está diseñado específicamente para resaltar y exhibir los uniformes utilizados durante ese importante evento histórico. Cada pieza de uniforme se presenta en un marco elegante y cuidadosamente diseñado, que realza su importancia y singularidad.

3. En el lateral del mobiliario se encuentran las armas utilizadas durante ese período específico, que están expuestas de manera prominente y llamativa. Cada arma se presenta cuidadosamente sostenida por manos de maniquíes, simulando la posición en la que serían sujetadas por un soldado.





1. El mobiliario está diseñado con puertas estratégicamente ubicadas, que al abrirse revelan información sobre personajes importantes de esa época. Al abrir una de estas puertas, los visitantes encontrarán paneles informativos, fotografías históricas, extractos de cartas o documentos relevantes, y otros elementos que detallan la vida y logros de personajes destacados de la época en cuestión.



Figura 79:

2. En el lateral del mobiliario se encuentra un mapa. Este mapa representa la región o el territorio donde tuvieron lugar los eventos destacados de la época. El mapa está cuidadosamente diseñado y tiene una ubicación específica en la cual se encuentra en un cajón el tratado de paz.



Figura 80:





1. El mobiliario destinado a la exposición del uniforme militar es diseñado para resaltar cada prenda y objeto utilizado durante esa fecha específica. Cada elemento se presenta de manera individual y cuidadosamente enmarcado para resaltar su importancia y permitir una visualización detallada.

Figura 81:





1. En el área de la exposición, se han creado réplicas de helicópteros y aviones pequeños para mostrar cómo eran durante ese período histórico. Para proporcionar un contexto adicional, se ha colocado información relevante en la parte inferior de cada réplica. Esto puede incluir detalles técnicos, fechas importantes, datos históricos o anécdotas relacionadas con la aeronave en exhibición. En cuanto al fondo de la exhibición, se ha utilizado un panel de lamas de madera estratégicamente colocado. Estas lamas de madera, con su textura y tono cálido, brindan un contraste visual interesante y destacan las réplicas de helicópteros y aviones. Además, el fondo de lamas de madera agrega un elemento estético y contribuye a la atmósfera general de la exposición.



Figura 82:



1. El mobiliario en cuestión ha sido diseñado de manera ingeniosa para combinar la funcionalidad de puertas y cajas informativas. Al abrir las puertas, se revela un espacio interior donde se encuentra información valiosa sobre el tema en exhibición.

Figura 83:



2. El mobiliario de exhibición en cuestión ha sido diseñado con un elegante y moderno estilo en color blanco, lo que le brinda un aspecto limpio y llamativo. Está compuesto por estantes o pedestales cuidadosamente dispuestos para mostrar las armas de la época y las radios militares utilizadas durante la batalla en cuestión. La iluminación juega un papel clave en resaltar la exhibición. Se utilizan luces direccionales o focos estratégicamente ubicados para iluminar cada arma y radio, realzando su forma, textura y detalles. Además, se pueden incluir elementos gráficos o paneles informativos junto a cada objeto, proporcionando detalles sobre su historia, su contexto en la batalla y su relevancia histórica. Estos elementos adicionales ayudan a los visitantes a comprender mejor la importancia y el papel de las armas y radios militares en el contexto de la batalla.





1. Se ha colocado un panel de color verde en el fondo del mobiliario, Este panel actúa como una base sólida para exhibir una serie de fotografías en conmemoración de los héroes militares que participaron en la batalla en cuestión. Cada fotografía representa a un héroe militar distinguido, capturando momentos significativos de su valentía y sacrificio durante la batalla.



Figura 84:

2. El mapa está cuidadosamente enmarcado y se ha elegido un estilo que resalte su importancia. Puede estar contenido en un marco de madera l, que se ajusta al diseño general del mobiliario. El mapa es de tamaño considerable, lo suficientemente grande como para permitir que los visitantes aprecien los detalles y la información que contiene.



1. En el centro de la sala de exhibición, se ha diseñado un mobiliario único y llamativo utilizando cajas de municiones militares. Estas cajas se han reutilizado de manera creativa y se han transformado en mesas de exhibición para mostrar los diferentes tratados de importancia histórica. Sobre cada caja de municiones se coloca un panel de vidrio o acrílico transparente, creando una superficie plana y protegida donde se exhiben los tratados históricos. Estos paneles de vidrio que permiten a los visitantes ver los tratados de cerca, sin correr el riesgo de dañarlos.

Figura 85:



2. En una de las paredes prominentes de la sala de exhibición, se ha colocado una fotografía gigante que captura un momento significativo de la guerra en cuestión. Esta imagen impactante muestra a varios soldados en plena acción, destacando la valentía y el coraje que demostraron durante ese período histórico.





1. se ha utilizado un panel de fondo hecho de lamas de madera. Estas lamas, cuidadosamente colocadas y espaciadas, crean una superficie texturizada y visualmente atractiva que sirve como telón de fondo para realzar la importancia de los IWIA, entre las lamas de madera, se han colocado estratégicamente imágenes relevantes que representan el papel fundamental que desempeñaron los IWIA durante esa época histórica.



Figura 86:

2. Además del panel de lamas de madera, se ha colocado una fotografía destacada de los IWIA en esa época en un lugar prominente. Esta fotografía puede mostrar a un grupo de IWIA posando juntos. La imagen se ha enmarcado cuidadosamente para resaltar su importancia y se ha colocado en un lugar donde pueda ser fácilmente apreciada por los visitantes.



1. Las paredes de color blanco proporcionan un fondo limpio y neutral, permitiendo que los elementos principales destaquen. El objetivo principal es honrar y recordar a cada vida perdida en las batallas, por lo que se han utilizado aviones de papel de color verde para simbolizar y representar a cada individuo caído. Cada avión de papel verde representa una vida perdida en el conflicto, y se han colocado estratégicamente en el cielo raso, creando una instalación conmovedora y simbólica. Los aviones de papel, cuidadosamente doblados y suspendidos con hilos transparentes, parecen flotar en el espacio, creando una sensación de ligereza y movimiento en el entorno. El cielo raso luminoso juega un papel crucial en esta exhibición, ya que se ha diseñado para simular un cielo abierto y brillante. Se ha utilizado una iluminación especial, como luces LED o proyectores, para crear efectos de luz que imitan la luz del sol o las estrellas. El cielo raso luminoso crea una atmósfera solemne y elevada, reforzando el sentido de trascendencia y honor que se busca transmitir.

Figura 87:





1. Los cuadros metálicos de color negro se han colocado en las paredes falsas de manera ordenada y atractiva. Cada cuadro presenta una imagen de alta calidad de los personajes más importantes de las batallas del Ecuador, como líderes militares, héroes nacionales o figuras destacadas en la historia militar del país. Para realzar la visualización de los cuadros, se ha aplicado una iluminación adecuada a cada uno. Las luces colocadas estratégicamente resaltan los detalles y las características de las imágenes, creando un efecto visual impresionante. La iluminación puede ser ajustada en intensidad y color para adaptarse a cada imagen específica y aportar un ambiente particular al teatro.



Figura 88:

2. En el diseño del teatro, se ha tomado la decisión de incorporar acrílico en el cielo raso para proporcionar un efecto visualmente impactante y realzar el valor estético del espacio. El acrílico, un material transparente y resistente, se ha utilizado estratégicamente para permitir la instalación de iluminación y crear un cielo raso dinámico y atractivo.

3. Para resaltar ciertos cuadros en el museo, se ha optado por utilizar lamas de madera en algunas de las paredes. Esta elección de diseño tiene como objetivo crear un efecto visual atractivo y destacar las obras de arte expuestas.

4. Para crear un contraste visual impactante en el teatro del museo, se ha decidido utilizar lamas de madera de color verde en la pared trasera. Esta elección de diseño tiene como objetivo resaltar el escenario y añadir un toque de vitalidad al ambiente.

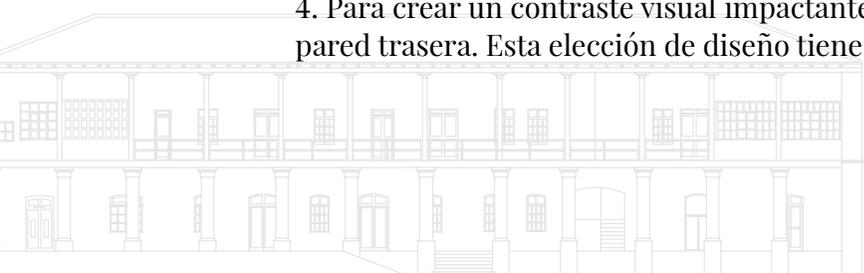
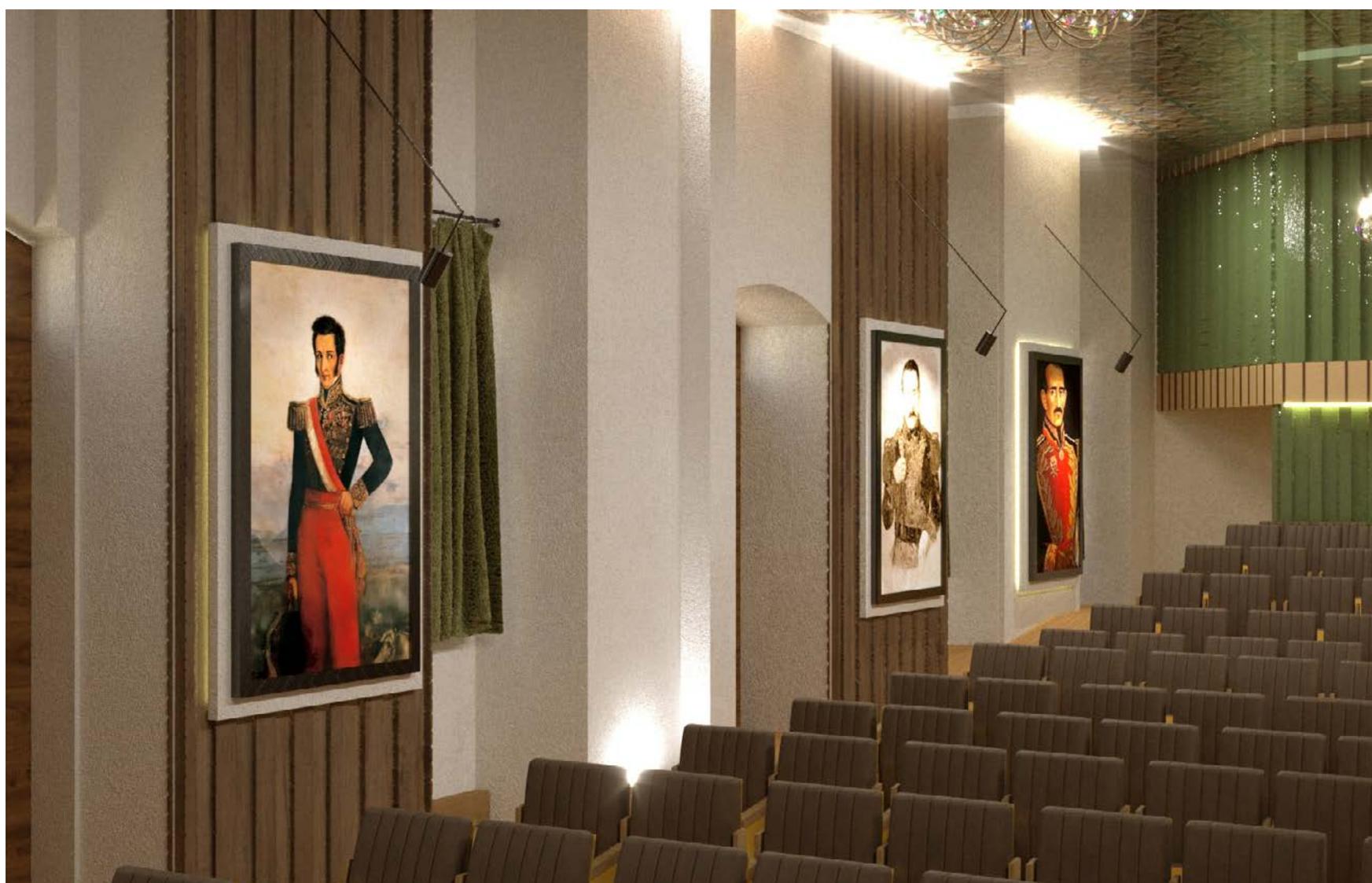


Figura 89:





1. En la planta baja, se encuentra un counter circular que actúa como centro de atención y punto de venta. Este counter está estratégicamente ubicado para facilitar los cobros de souvenirs del museo y para proporcionar información a los visitantes.
2. Se han instalado estanterías de madera en las paredes para exhibir una variedad de souvenirs relacionados con el tema del museo. Estas estanterías están diseñadas de manera estética y práctica, permitiendo que los objetos se muestren de manera ordenada y accesible para los visitantes. Los nichos en la pared también se han utilizado para exhibir objetos especiales o destacados, creando puntos focales en la sala de exhibición.



Figura 90:

3. Existe un panel de plantas en la pared trasera de la cafetería. Este panel, compuesto por una variedad de plantas verdes y frescas, crea un ambiente acogedor y natural en el espacio. Las plantas proporcionan una sensación de frescura y calma, ofreciendo un contraste agradable con el entorno interior del museo. Además, el panel de plantas agrega un toque estético y orgánico al diseño general de la cafetería.

4. Se ha incorporado un elemento arquitectónico impresionante: unas gradas en forma de caracol que conducen al rooftop de la cafetería. Estas gradas no solo son funcionales, sino que también agregan un toque estético y distintivo al diseño general del edificio.



1. Se han instalado lamas curvas de madera en el lateral del rooftop, creando una estructura visualmente interesante y proporcionando sombra a los visitantes. Estas lamas no solo cumplen una función estética, sino que también ayudan a regular la temperatura y a proteger del sol directo, permitiendo disfrutar del espacio al aire libre en cualquier momento del día.

2. Las lamas de madera también se han utilizado en el cielo raso, creando un efecto de continuidad visual y aportando calidez al ambiente. Entre las lamas de madera, se han colocado plantas colgantes que brindan un toque de frescura y naturaleza al espacio. Estas plantas están estratégicamente iluminadas, realzando su belleza y creando un ambiente sereno y relajante.

Figura 91:



3. El mobiliario del rooftop se ha elegido en tonos de beige y verde para complementar el entorno natural. Estos muebles están dispuestos de manera que los visitantes puedan disfrutar de las vistas panorámicas mientras se relajan y disfrutan de su comida o bebida.

4. El piso del rooftop ha sido revestido con cemento pulido, que no solo es duradero, sino que también brinda un aspecto moderno y elegante al espacio. El cemento pulido refleja la luz y proporciona un fondo neutral que resalta la vegetación y el mobiliario.





Figura 92:



Figura 93:



4.7.- Conclusiones

En conclusión, la propuesta de diseño presentada para el Museo Militar en el Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui se basa en la estrategia de la educomunicación, con el objetivo de resaltar la historia militar, fomentar el interés cultural y promover el autoaprendizaje. A través de la creación de salas de exposición temáticas y una distribución flexible de los espacios, se busca ofrecer a los visitantes una experiencia atractiva y funcional.

La utilización de mobiliario ergonómico garantizará la comodidad de los visitantes, considerando las necesidades espaciales de diferentes grupos de edad. Además, se empleará una paleta cromática en tonos fríos y se jugará con texturas, materiales, iluminación y sonidos para crear una atmósfera que transporte a los visitantes al contexto histórico de las batallas expuestas.

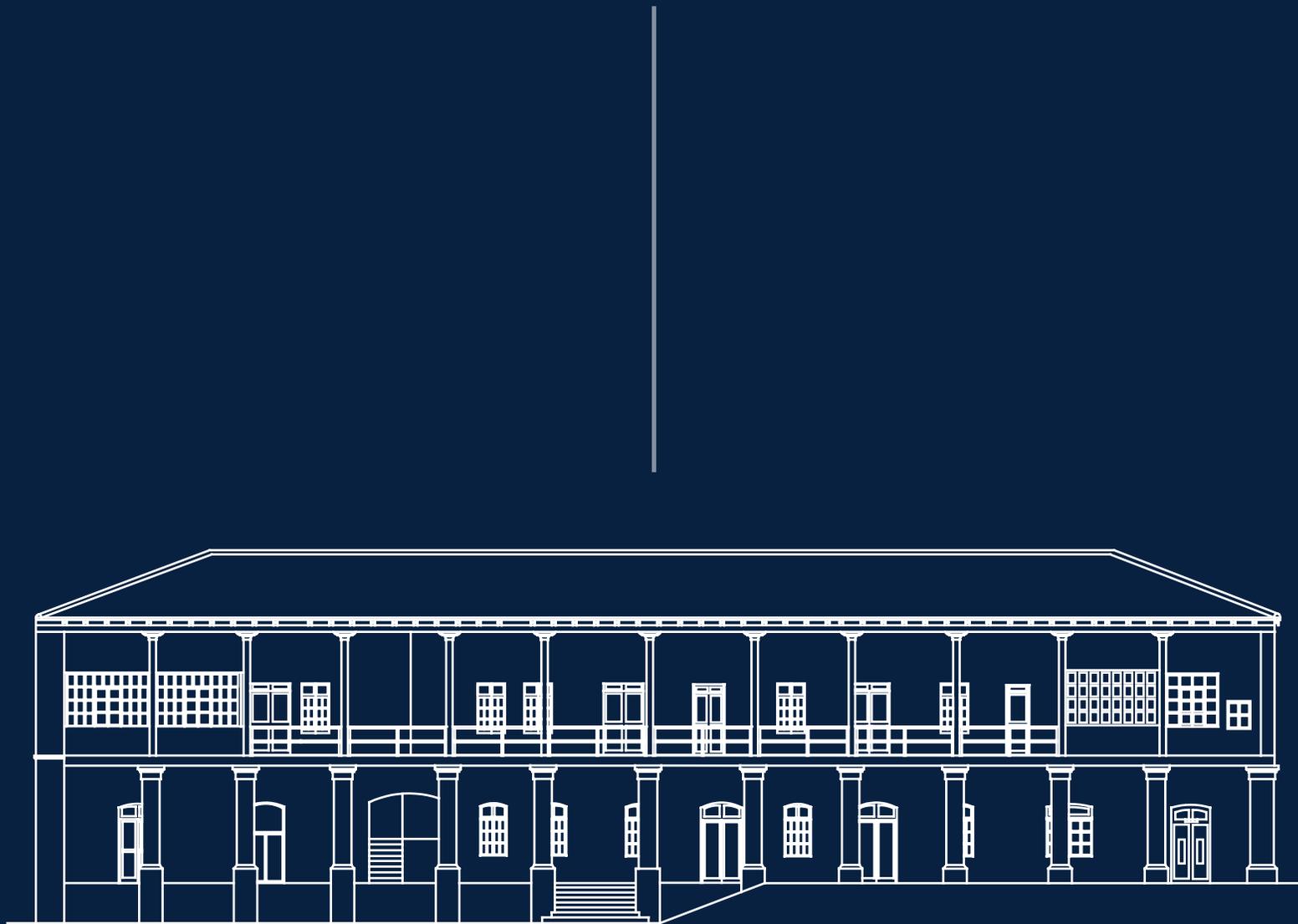
La iluminación desempeñará un papel crucial en la diferenciación de las exhibiciones, utilizando diferentes niveles de luminosidad y posiciones de luz para resaltar elementos clave. Se implementarán tecnologías como iluminación LED regulable y sistemas de aire acondicionado para garantizar la conservación adecuada de las piezas expuestas.

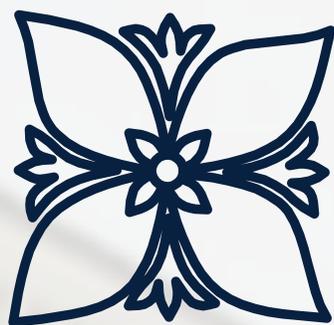
La propuesta también aprovecha el uso de redes sociales, pantallas LED, pancartas informativas y proyectores para crear un ambiente interactivo y moderno, brindando información adicional y enriqueciendo la experiencia del visitante.

Es importante destacar que la propuesta respeta el valor arquitectónico del inmueble patrimonial, limitando la intervención a la conservación y, en casos excepcionales, a la restauración para recuperar los valores originales.

En resumen, esta propuesta de diseño interior para el Museo Militar busca combinar de manera efectiva el diseño educativo con la preservación del patrimonio, proporcionando una experiencia enriquecedora y educativa para los visitantes. A través de la estrategia de la educomunicación, se logra transmitir la historia militar de manera atractiva, incrementando el interés cultural y fomentando el autoaprendizaje. El diseño cuidadoso del mobiliario, la iluminación estratégica, el uso de tecnología y la adaptación a diferentes grupos de edad contribuyen a crear un espacio funcional y memorable. En última instancia, se reconoce y valora la importancia de conservar y respetar el valor arquitectónico del lugar, asegurando la preservación a largo plazo del patrimonio histórico y cultural.







Referencias

Bibliografías - Anexos



BIBLIOGRAFÍA

Coslado, Á. B. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de educación*, 10(14), 157-175 <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544618012.pdf>

Delagrangé, J. (2023, January 12). What are the Different Types of Art Exhibitions? A Complete Overview. Article.

<https://www.contemporaryartissue.com/what-are-the-different-types-of-art-exhibitions/>

De la Calle, R. (Ed.). (2007). *Espacios estimulantes: museos y educación artística* (Vol. 135). Universitat de València.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GhT_MsozFlcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=De+la+Calle,+R.+\(Ed.\).+\(2007\).+Espacios+estimulantes:+museos+y+educaci%C3%B3n+art%C3%ADstica+\(Vol.135\).+Universitat+de+Val%C3%A8ncia.&ots=kPkzoF87up&sig=urZ2m12OBb8sFNia-LOWWUFn-iDE#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GhT_MsozFlcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=De+la+Calle,+R.+(Ed.).+(2007).+Espacios+estimulantes:+museos+y+educaci%C3%B3n+art%C3%ADstica+(Vol.135).+Universitat+de+Val%C3%A8ncia.&ots=kPkzoF87up&sig=urZ2m12OBb8sFNia-LOWWUFn-iDE#v=onepage&q&f=false)

Fernández, E. (2015). *Educomunicación: Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación* (Tesis de grado, Facultad de Publicidad y RR. PP., Universidad de Valladolid, España).

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Fern%C3%A1ndez%2C+E.+%282015%29.+Educomunicaci%C3%B3n%3A+Las+tecnolog%C3%ADas+de+la+informaci%C3%B3n+y+la+++comunicaci%C3%B3n%2C+en+la+educaci%C3%B3n+%28Doctoral+dissertation%2C+Tesis+de+grado%29%2C+Facultad+de+Publicidad+y+RR.+PP.+Universidad+de+Valladolid%2C+Espa%C3%B1a%29.&btnG=

Florian, M.-C. (2022, 22 de septiembre). El Museo del Holocausto de Montreal revela el diseño de su nuevo edificio [Montreal Holocaust Museum Reveals the Winning Design of Its New Downtown Building]. *ArchDaily en español*. Recuperado el 18 de enero de 2023.

<https://www.archdaily.cl/cl/989364/el-museo-del-holocausto-de-montreal-revela-el-dise-no-de-su-nuevo-edificio>

García, F. O. L. (2016). Valor histórico del inmueble: la determinación del valor histórico por medio del análisis matemático y la reflexión del inmueble con respecto a las sociedades. *PADI Boletín Científico de Ciencias Básicas e Ingenierías del ICBI*, 4(7).

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icbi/article/download/490/3443?inline=1>

“Museo de Historia Militar de Dresde / Studio Libeskind” [Dresden’s Military History

<https://www.archdaily.co/co/893875/museo-de-historia-militar-de-dresde-studio-libeskind>

“Museo de la Segunda Guerra Mundial / Studio Architektoniczne Kwadrat” [Museum of the Second World War / Studio Architektoniczne Kwadrat]. (2018, 4 de diciembre). *ArchDaily en Español*. Recuperado el 18 de enero de 2023.





“Museo de Historia Militar de Dresde / Studio Libeskind” [Dresden’s Military History Museum / Studio Libeskind]. (2011, 11 de octubre). ArchDaily en Español. Recuperado el 18 de enero de 2023.

Sirimarco, M. (2020). Narrar el oficio: Los museos de las fuerzas de seguridad como espacios de ficciones fundadoras. Editorial Biblos.

Museum / Studio Libeskind] 11 oct 2011. ArchDaily en Español. Accedido el 18 Ene 2023.

<https://www.archdaily.cl/cl/893875/museo-de-historia-militar-de-dresde-studio-libeskind>

Narváez Garzón, A. M., & Castellanos Noda, A. V. (2018). Educomunicación hoy: un reto necesario. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 3(2), 25-34.

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872018000200025&script=sci_arttext

Poveda Martínez, A. M. (2018). La institución del museo: origen y desarrollo histórico.

Publicaciones didácticas, 96, 80-112.

<https://core.ac.uk/download/pdf/235852602.pdf>

Sánchez-Serrano, D., & Vacas-Guerrero, T. (2022). Los museos militares y el turismo.

<https://ojsull.webs.ull.es/ojs/index.php/Revista/article/view/3156>

Sánchez-Serrano, D., & Vacas-Guerrero, T. (2022). El caso de la Sala-museo del Automóvil (Torrejón de Ardoz) y su gestión turística. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 20(2), 341-358.

Sirimarco, M. (2020). Narrar el oficio: Los museos de las fuerzas de seguridad como espacios de ficciones fundadoras. Editorial Biblos.

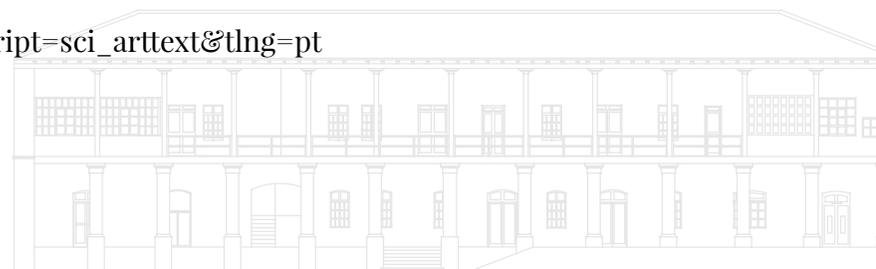
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RAnbDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=Sirimarco,+M.+2020\).+Narrar+el+oficio:+Los+museos+de+las+fuerzas+de+seguridad+como+espacios+de+ficciones+fundadoras.+Editorial+Biblos.&ots=xcwVLUmH8&sig=a1KAWMJf-Txm4yXXzHmg4IlhqYHo#v=onepage&q=Sirimarco%2C%20M.%20\(2020\).%20Narrar%20el%20oficio%3A%20Los%20museos%20de%20las%20fuerzas%20de%20seguridad%20como%20espacios%20de%20ficciones%20fundadoras.%20Editorial%20Biblos.&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RAnbDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=Sirimarco,+M.+2020).+Narrar+el+oficio:+Los+museos+de+las+fuerzas+de+seguridad+como+espacios+de+ficciones+fundadoras.+Editorial+Biblos.&ots=xcwVLUmH8&sig=a1KAWMJf-Txm4yXXzHmg4IlhqYHo#v=onepage&q=Sirimarco%2C%20M.%20(2020).%20Narrar%20el%20oficio%3A%20Los%20museos%20de%20las%20fuerzas%20de%20seguridad%20como%20espacios%20de%20ficciones%20fundadoras.%20Editorial%20Biblos.&f=false)

Studio Architektoniczne Kwadrat. (2018, 4 de diciembre). Museo de la Segunda Guerra Mundial [Museum of the Second World War]. ArchDaily en Español. Recuperado el 18 de enero de 2023.

<https://www.archdaily.cl/cl/907021/museo-de-la-segunda-guerra-mundial-studio-architektoniczne-kwadrat>

Vieira Ribeiro, V. C. (2022). La educomunicación y su aplicación en el contexto audiovisual y digital. *Alcance*, 11(28), 53-70

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2411-99702022000100053&script=sci_arttext&tlng=pt





ANEXO 1: DISEÑO DE ENCUESTA PARA DOCENTES DE HISTORIA Y ESTUDIOS SOCIALES

Encuesta Individual dirigida a docentes de Historia y Estudios Sociales.

Esta encuesta es con el fin de obtener datos relevantes para la implementación de un Museo Militar en la ciudad de Cuenca como Proyecto de Graduación de la carrera de Diseño de Interiores de la Universidad del Azuay.

Tema: Diseño Interior de un Museo Militar Expositivo aplicado en un espacio patrimonial, usando la estrategia de la Educomunicación.

Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui.

Indique el rango de edad al que los estudiantes aprenden sobre la historia de las batallas en las que los ecuatorianos han participado, de las siguientes opciones.

Tipo de pregunta: Varias opciones

- 3 - 5 años
- 6 - 9 años
- 10 - 12 años
- 13 - 17 años

¿En qué año de básica los estudiantes realizan un estudio extenso de la participación de los militares del Ecuador en las diferentes batallas?

¿Piensa usted qué los museos en nuestra ciudad cuentan con exposiciones relevantes a la historia militar de nuestro país?

- SI
- NO

¿Cree usted necesario que los estudiantes deberían aprender más sobre las batallas del Ecuador?

- SI
- NO

¿Quisiera que nuestra ciudad cuente con un museo relacionado sobre las batallas y la historia militar del Ecuador ?

- SI
- NO

¿Piensa que el museo y las visitas al mismo ayudarían a potenciar el aprendizaje en esta área con los materiales expuestos?

- SI
- NO

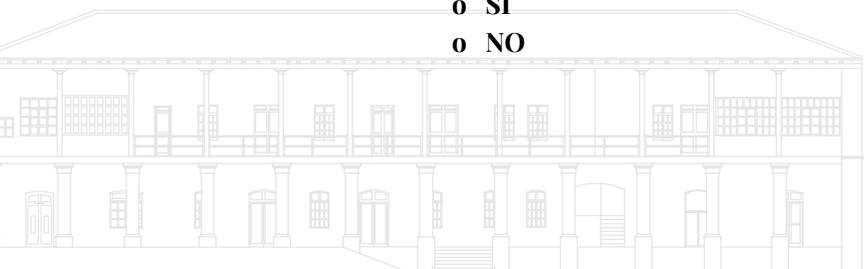
¿Cree usted que las visitas a los museos son un material didáctico útil en el proceso de enseñanza / aprendizaje ?

- SI
- NO

¿ Con qué años de básica usted planearía visitar el museo ?

¿Piensa usted que las instituciones educativas deben fomentar las visitas pedagógicas de manera regular a los museos?

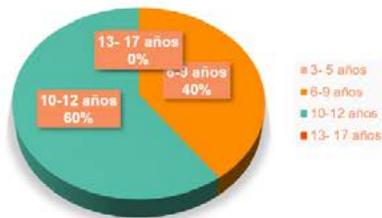
- SI
- NO





RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE HISTORIA Y ESTUDIOS SOCIALES.

INDIQUE EL RANGO DE EDAD AL QUE LOS ESTUDIANTES APRENEN SOBRE LA HISTORIA DE LAS BATALLAS EN LAS QUE LOS ECUATORIANOS HAN PARTICIPADO.



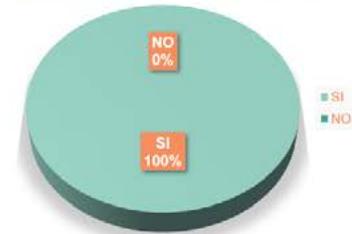
¿EN QUÉ AÑO DE BÁSICA LOS ESTUDIANTES REALIZAN UN ESTUDIO EXTENSO DE LA PARTICIPACIÓN DE LOS MILITARES DEL ECUADOR EN LAS DIFERENTES BATALLAS?



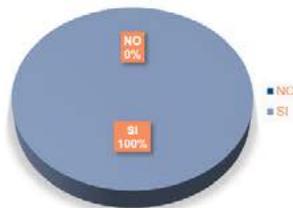
¿PIENSA USTED QUE LOS MUSEOS EN NUESTRA CIUDAD CUENTAN CON EXPOSICIONES RELEVANTES A LA HISTORIA MILITAR DE NUESTRO PAÍS?



¿CREE USTED NECESARIO QUE LOS ESTUDIANTES DEBERÍAN APRENDER MÁS SOBRE LAS BATALLAS DEL ECUADOR?



¿PIENSA QUE EL MUSEO Y LAS VISITAS AL MISMO AYUDARÍAN A POTENCIAR EL APRENDIZAJE EN ESTÁ ÁREA CON LOS MATERIALES EXPUESTOS?



¿CREE USTED QUE LAS VISITAS A LOS MUSEOS SON UN MATERIAL DIDÁCTICO ÚTIL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE ?



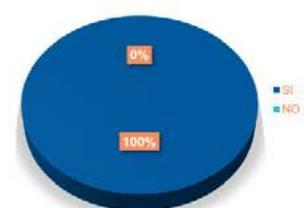
¿ CON QUÉ AÑOS DE BÁSICA USTED PLANEARÍA VISITAR EL MUSEO ?



¿QUISIERA QUE NUESTRA CIUDAD CUENTE CON UN MUSEO RELACIONADO SOBRE LAS BATALLAS Y LA HISTORIA MILITAR DEL ECUADOR ?



¿PIENSA USTED QUE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEBEN FOMENTAR LAS VISITAS PEDAGÓGICAS DE MANERA REGULAR A LOS MUSEOS?





ENTREVISTA DIRIGIDA A MILITARES DE ALTO MANDO.

TEMA: DISEÑO INTERIOR DE UN MUSEO MILITAR EXPOSITIVO APLICADO EN UN ESPACIO PATRIMONIAL, USANDO LA ESTRATEGIA DE LA EDUCOMUNICACIÓN.

Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui.

ENTREVISTA

Fecha : / /

Nombre:

Cargo:

OBJETIVO:

Conocer las batallas más significativas para los militares y el país, para obtener los datos mas relevantes de conflictos suscitados en el Ecuador , para la creación de un museo expositivo en una casa patrimonial dentro del Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui.

PREGUNTAS:

1. Conociendo las batallas en las cuales el ejército ecuatoriano ha sido partícipe.¿Cuáles cree usted que han sido las más significativas y por qué?
2. ¿Cuáles fueron los personajes destacados en las batallas antes mencionadas?
3. ¿Cree usted que actualmente quienes viven en el Ecuador conocen y valoran los enfrentamientos suscitados en el cuál la milicia tuvo el papel principal y por qué?
4. ¿En nuestra provincia cuentan con espacios designados para la exhibición o exposición de piezas y hechos históricos de las batallas?
5. ¿Cree usted que la implementación de un museo militar en la ciudad de Cuenca permitirá que el interés sobre la historia de la milicia aumente en la sociedad?



ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS DE MUSEOLOGÍA.

TEMA: DISEÑO INTERIOR DE UN MUSEO MILITAR EXPOSITIVO APLICADO EN UN ESPACIO PATRIMONIAL, USANDO LA ESTRATEGIA DE LA EDUCOMUNICACIÓN.

Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui.

ENTREVISTA

Fecha : / /

Nombre:

Especialidad:

OBJETIVO:

Conocer la importancia de los museos en la sociedad, cómo se maneja, como funciona la distribución de exhibiciones y qué es lo que se quiere transmitir en el espacio de acuerdo al tema.

PREGUNTAS:

1. ¿Cómo se debería distribuir un museo?
2. ¿Cómo se debería hacer el mantenimiento de piezas en exposición?
3. ¿De qué manera se debería manejar la seguridad de los museos tanto de el espacio como de las piezas?
4. ¿Qué materiales se utilizan en los museos para una mejor exhibición?
5. ¿Cómo se maneja la iluminación general y para la exhibición de piezas ?
6. ¿Cómo se manejan las exhibiciones para los diferentes tipos de exposiciones?
7. ¿Cómo manejar museos para estudiantes?
8. ¿Cómo se maneja la distribución del aforo de grupos para entrar a cada sala expositiva?





ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS DE COMUNICACIÓN.

TEMA: DISEÑO INTERIOR DE UN MUSEO MILITAR EXPOSITIVO APLICADO EN UN ESPACIO PATRIMONIAL, USANDO LA ESTRATEGIA DE LA EDUCOMUNICACIÓN.

Cuartel Tercera División de Ejército Tarqui.

ENTREVISTA

Fecha : / /

Nombre:

Especialidad:

OBJETIVO:

Conocer la importancia de la comunicación en la educación, y como la educomunicación puede llegar a ser una nueva herramienta de apoyo para centros educativos del país enfocándonos en visitas a museos de historia militar.

PREGUNTAS:

1. ¿Qué rangos de edad son aptos para exposiciones de historia militar en museos y cómo se relaciona con la educomunicación?
2. ¿Cómo se implementa la educomunicación en los museos?
3. ¿Cuál cree usted que es la mejor manera de difundir la historia militar ecuatoriana para mayor interés en la sociedad?
4. ¿Qué nuevas modalidades se podrían considerar para aplicar la educomunicación en los museos ?
5. ¿Cómo se integra la expresión gráfica en la educomunicación para un mayor interés social?
6. ¿Cómo puede incrementarse el conocimiento de la sociedad a través de la educomunicación y sus distintas herramientas?
7. ¿Qué herramientas de la educomunicación son las mejores para implementar en un museo militar?





ANEXO 2: ABSTRACT

Abstract of the project

Title of the project Interior design of an exhibition military museum applied in a heritage space bu using an education strategy.

Project subtitle Cuartel Tercera División de Ejército Tarquí.

Summary: This study examines how interior design can transform a heritage space into a military museum, transmitting the military history of Ecuador and its culture. Through the creation of expressive and interactive elements, the design encourages emotions in users and uses military cultural elements to boost space. A zoning was proposed that transmits history in a chronological way, highlighting traditional lighting and materials. This generated a new identity and utility, while the original structure was preserved. Educommunication was used as a learning method.

Keywords Museistic, militia, heritage, identify, interpretation.

Student ÁVILA ANDRADE MARÍA EMILIA

C.I. 1719460956 **Code:** 86678

Student ÑIGUEZ GONZÁLEZ ARIANNA PAULINA

C.I. 0105548630 **Code:** 86770

Director Arq. Christian Xavier Rivera Soto, Mgt.

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:

Dpto. Idiomas

N°. Cédula Identidad 0102603453

