

UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico para la creación de un sistema de gráfica ambiental y sistemas de orientación aplicado en museos de alto valor patrimonial.

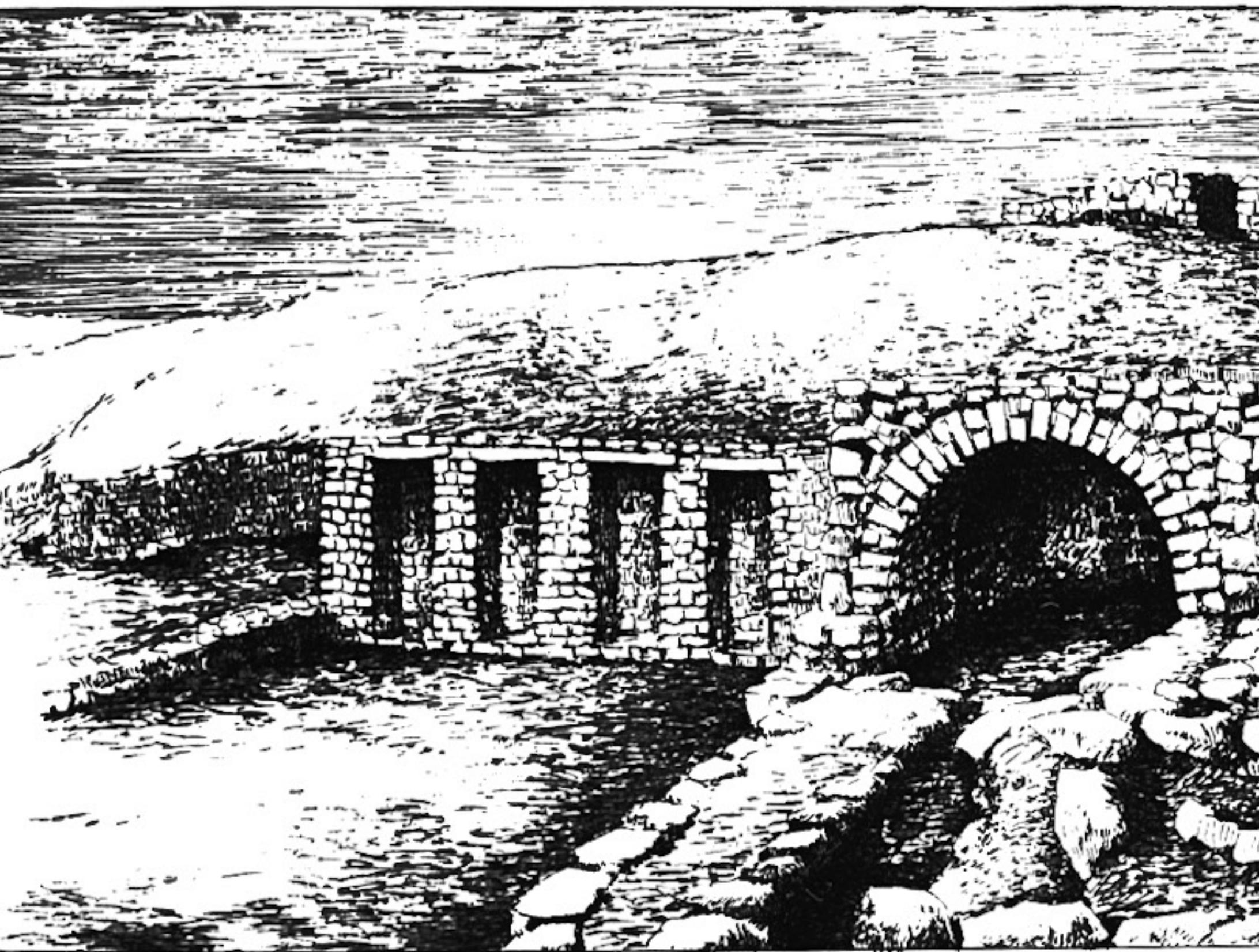
Caso: "Museo de Sitio Manuel Agustín Landívar"

Autor: Martín Vintimilla
Director: Juan Lazo

Cuenca, Ecuador 2024

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:
Diseñador Gráfico

Cuenca , Ecuador 2024



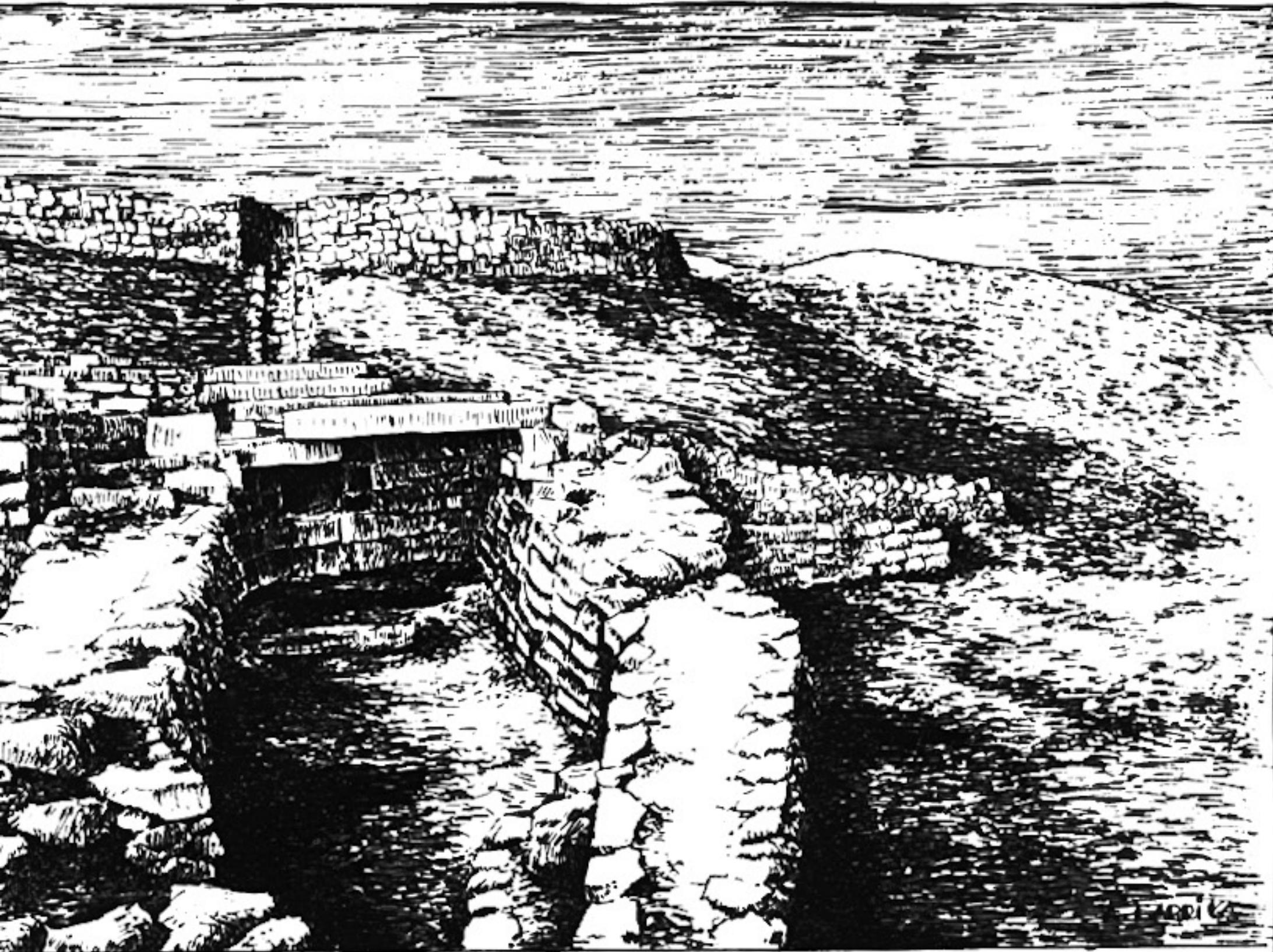
Autor: Martin Vintimilla

Director: Juan Lazo

Fotografía: Santiago Bermeo, Gustavo Landivar y Paula Muñoz

Diseño y diagramación: Martin Vintimilla

Colaboradores: Gustavo Landívar, Fernando Landívar, Jacinto Landívar y Patricio Zamora



Dedicatoria

Dedico este proyecto y todo mi esfuerzo en primer lugar a Dios, a mis padres, a mis hermanos, a mi familia Landívar Heredia, a mi familia Vintimilla, a mi familia Chica, a mi bisabuelo Manuel Agustín Landívar, a mis amig@s que todo el tiempo estuvieron a mi lado en cada paso de este proyecto, a cada persona que aportó con su granito de arena para que todo esto sea posible.

Este trabajo es un homenaje a la magia del diseño, capaz de convertir ideas en realidades tangibles y experiencias memorables.

Chonia, esto es para usted, la extraño mucho.

Martín Vintimilla

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, a mis padres Vero y Carlos, que nunca me dejaron solo en ningún momento, a mis hermanos, José y María Gracia, por alentarme a no desistir, a mis tíos abuelos, Tío Gustavo, por creer en mí en mi proyecto, Tío Negro, por ayudarme con cada información sobre ese fascinante lugar, Tío Jacinto, por escucharme y apoyarme en cada idea loca, y a toda la familia Landívar Heredia, a mi abuela Chonia, que fue pieza fundamental de inspiración en cada idea de este proyecto, a mi bisabuelo Manuel Agustín Landívar que hubiera sido tan increíble conocerle y que me cuente cómo fue este hallazgo tan importante para la historia de Cuenca, no dejaré que su memoria y su esfuerzo se pierda. A mis tíos Pablo Ch. Chochi Ch. Chichi Ch. A mi abuela Suca Vivar y mi familia Vintimilla por apoyarme en cada momento difícil.

A mis panas de toda la vida, David V., Sebas C., Andrés O., Mateo G., Sebas G.

A mis primeros amigos de la U, Paulita Z., Mica V., Mariela O., Yoda C. Rafa M.

A mis amigos que son pieza fundamental en mi vida, Javi C., Cami A., Isa O., Juanita C., Gonza, Xime Q. Pedro C., Ale E., Clau M., que hubiera sido de este proyecto sin ustedes.

A las maravillosas personas que conocí en esta universidad durante tantos años, Cheidy, Ali, Rashito, Ampí, Pepe, Angi Calle.

A mis profesores que fueron fundamentales en el desarrollo, Caro V., Christian S., Toa T., Esteban T. A mi compañera de tesis Pauli, por creer en esta idea y ser compañía.

Agradezco a cada persona que me ayudó a formar quien soy ahora, a las que están y a las que no.

Y por último agradecerme a mí por no rendirme por más cerca que haya estado, lo lográste!

GRACIAS TOTALES.

*“Everyone wants to know, what
would I do if I didn’t win.
I guess we’ll never know” KW.*

Martín Vintimilla

Dedicatoria
 Agradecimiento
 Resumen
 Abstract
 Objetivos

Capítulo 1

Contextualización

1. Introducción

1.2 Antecedentes locales “Todos Santos”	17
1.2.1 Ocupación Cañari, Inca y Española	19
1.2.2 Descubrimiento del Primer Molino en Cuenca.....	20
1.2.3 Análisis actual Museo Manuel Agustín Landívar.....	21

1.3 Estado del arte

1.4 Marco Teórico

1.4.1 El museo y sus características	29
1.4.2 Clasificación y tipologías de museos	30
1.4.3 El Museo de Sitio	34
1.4.4 La Museología y Museografía aplicadas al Diseño	35
1.4.5 Diseño Interior y Gráfico: motores del Museo	36
1.4.6 Diseño Museográfico.....	37
1.4.7 Diseño Sensorial como generador de experiencias ..	38
1.4.8 Experiencia de Usuario	39
(UX Design)	39
1.4.9 Interacción museística a partir del Diseño de Interiores y Diseño Gráfico	40

1.5 Diseño Instruccional: Wayfinding y la creación de sistemas de Diseño 42

1.5.1 Wayfinding u orientación espacial	42
1.5.2 Sistemas de diseño.....	42
1.5.3 Características de un sistema de Diseño	43

1.6 Análisis de Homólogos

Homólogo área Cultura	47
1.6.1 Museo de sitio “Pachacámac”.....	47
Homólogos área Museos.....	48
1.6.2 Museo Interactivo de Ciencia	48
1.6.3 The Legacy Museum and National Memorial for Peace and Justice	49
1.6.4 Ferny, J. ; Rosenberg, L. (2017). The Color Factory – Interactive Art Museum.	50
1.6.5 Sala de espejos del Infinito - Deseo de Felicidad para los Seres Humanos desde más allá del Universo. Kusama, Yayoi, Museo Guggenheim, Aniversario N°25, Bilbao (2020).	51

1.7 Conclusiones

Capítulo 2

2. Introducción

2.1 Introducción al caso de estudio, Museo de Sitio

Manuel Agustín Landívar

2.1.1 Antecedentes del inmueble.....	56
2.1.2 Ubicación	57
2.1.3 Plantas arquitectónicas	59

2.2 Definición de necesidades

2.2.1 Matriz Diagnóstica	61
--------------------------------	----

2.3 Instrumentos para recolección de información

2.3.1 Mapa de actores	62
2.3.2 Perfil del Usuario	63
2.3.3 Persona Design y Mapa de empatía	64

2.4 Brief

2.5 Condicionantes y partidos de Diseño

2.6 Definición de contenido

2.7 Conclusiones

Capítulo 3

3. Introducción

3.1 Concepto de Diseño

Encuentro de Civilizaciones	83
-----------------------------------	----

3.2 Ejes temáticos presentes en la propuesta

a. Convergencia cultural:.....	84
b. Evolución histórica:	84
c. Memoria e identidad:	84

3.3 Espacios diferenciados

a. Sala introductoria:	85
b. Complejo Arqueológico:	85

3.3 Fase de indeación

3.4 Conclusiones

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Capítulo 4

4.1 Introducción	
4.1.1 Morfología Clave	95
4.1.1.1 Bocetación	96
4.1.2 Bocetos Finales	97
4.1.3 Descripción de la propuesta	98
4.1.4 Propuestas Digitalizadas	99
4.1.5 Bocetos para el logotipo	100
4.1.6 Bocetos Finales	101
4.1.7 Descripción de la propuesta	102
4.1.8 Propuestas Digitalizadas	103
4.1.9 Tipografía	104
4.1.10 Cromática	105
Simbolismo cultural:	105
4.2 Wayfinding	
4.2.1 Programación Interior	107
4.2.2 Programación Exterior	108
4.2.3 Mapa mental de enfoque	109
4.2.4 Tipología de la Señalética	110
4.2.5 Módulos, Dimensiones y Reticulas	112
4.2.6 Diseño de Señalética	122
4.2.6.1 Cédulas de Información	122
4.2.6.2 Mapa principal del complejo	124
4.2.6.3 Mapa informativo del complejo	126
4.2.6.2 Señaléticas Exteriores	128
4.2.6.3 Señaléticas de Orientación	130
4.2.6.4 Exhibiciones Exteriores	132
4.2.6.5 Totem Informativo	136
4.2.6.6 Señalética Interna	139
4.3 Gráfica Ambiental	
4.3.1 Sala MMAL	142
4.3.2 Módulos, Dimensiones y Reticulas	144
4.3.2 Pared N°1	146
4.3.3 Pared N°2	148
4.3.4 Pared N°3	150
4.3.5 Pared N°4	152
4.4 Manual de marca	
4.4.1 Introducción	156
4.4.2 Logotipo	157
4.4.3 Construcción y concepto	157
4.4.4 Malla Reticular	158
4.4.5 Cromática	159
4.4.6 Positivo y negativo	160
4.4.7 Tipografía	161
4.4.8 Área de respeto y tamaños mínimos	162
4.4.9 Usos Correctos e Incorrectos	163
4.5 Conclusiones y Recomendaciones	
Bibliografía	

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE IMAGENES Y GRÁFICOS

Contenido			
Imagen 1	15	Imagen 51	51
Imagen 2	19	Imagen 52	55
Imagen 3	20	Imagen 53	58
Imagen 4	20	Imagen 54	59
Imagen 5	21	Imagen 54	72
Imagen 6	21	Imagen 55	73
Imagen 5	23	Imagen 56	73
Imagen 6	24	Imagen 57	74
Imagen 7	25	Imagen 58	74
Imagen 8	26	Imagen 59	74
Imagen 9	27	Imagen 60	75
Imagen 10	29	Imagen 61	75
Imagen 12	30	Imagen 62	76
Imagen 11	30	Imagen 63	76
Imagen 13	30	Imagen 64	76
Imagen 14	31	Imagen 65	81
Imagen 16	31	Imagen 66	83
Imagen 15	31	Imagen 67	84
Imagen 18	32	Imagen 68	85
Imagen 17	32	Imagen 69	85
Imagen 19	33	Imagen 70	93
Imagen 20	34	Imagen 71	95
Imagen 21	35	Imagen 72	95
Imagen 22	35	Imagen 73	95
Imagen 23	36	Imagen 74	96
Imagen 25	36	Imagen 75	96
Imagen 24	36	Imagen 76	96
Imagen 26	36	Imagen 77	96
Imagen 27	37	Imagen 78	97
Imagen 28	38	Imagen 79	98
Imagen 29	39	Imagen 80	99
Imagen 30	40	Imagen 81	100
Imagen 31	40	Imagen 82	101
Imagen 32	41	Imagen 83	102
Imagen 34	41	Imagen 84	103
Imagen 33	41	Imagen 85	104
Imagen 36	42	Imagen 86	104
Imagen 35	42	Imagen 87	105
Imagen 37	43	Imagen 89	105
Imagen 38	43	Imagen 88	105
Imagen 39	43	Imagen 90	110
Imagen 40	44	Imagen 91	122
Imagen 41	44	Imagen 92	123
Imagen 42	44	Imagen 93	124
Imagen 43	45	Imagen 94	125
Imagen 44	45	Imagen 95	125
Imagen 45	45	Imagen 96	126
Imagen 46	45	Imagen 97	127
Imagen 47	47	Imagen 98	128
Imagen 48	48	Imagen 99	129
Imagen 49	49	Imagen 100	129
Imagen 50	50	Imagen 101	130
		Imagen 102	131

ÍNDICE DE IMAGENES Y GRÁFICOS

Imagen 103	131	Tabla 13	73
Imagen 104	132	Tabla 14	74
Imagen 105	133	Tabla 15	75
Imagen 106	135	Tabla 16	76
Imagen 107	136	Tabla 17	77
Imagen 108	138	Tabla 18	90
Imagen 109	138		
Imagen 110	139	Gráfico 1	107
Imagen 111	140	Gráfico 2	108
Imagen 112	140	Gráfico 3	109
Imagen 113	142		
Imagen 114	144		
Imagen 115	146		
Imagen 116	146		
Imagen 117	147		
Imagen 118	148		
Imagen 119	148		
Imagen 120	149		
Imagen 121	150		
Imagen 122	150		
Imagen 123	151		
Imagen 124	152		
Imagen 125	152		
Imagen 126	153		
Imagen 127	155		
Imagen 129	157		
Imagen 128	157		
Imagen 130	158		
Imagen 131	159		
Imagen 132	160		
Imagen 133	161		
Imagen 134	162		
Imagen 135	162		
Imagen 135	163		
Imagen 136	163		
Imagen 132	165		
Imagen 132	166		
Imagen 133	167		
Imagen 134	168		
Imagen 135	168		
Imagen 136	169		
Tabla 1	57		
Tabla 2	61		
Tabla 3	62		
Tabla 4	63		
Tabla 5	64		
Tabla 6	65		
Tabla 7	66		
Tabla 8	67		
Tabla 9	68		
Tabla 10	70		
Tabla 11	71		
Tabla 12	72		

Resumen

En el centro histórico de Cuenca, Ecuador, el Museo de Sitio Manuel Agustín Landívar alberga un valioso patrimonio arqueológico que permanece cerrado desde el 2017. Para revitalizar este centro cultural, se propone un plan de renovación integral que utiliza el diseño gráfico para transformar la experiencia del visitante. El proyecto se centra en un análisis profundo de la museografía, explorando tendencias y desafíos contemporáneos. La participación del usuario, la accesibilidad y la inclusión serán fundamentales, asegurando que el museo atiende a una audiencia diversa. El objetivo final es crear un sistema de diseño ambiental y señalización cohesivo que mejore la experiencia del visitante y facilite el aprendizaje.

Palabras Clave

Wayfinding, Patrimonio arqueológico, Diseño museográfico, Accesibilidad, Museología, Museografía, Señalética.

Abstract

In the historic center of Cuenca, Ecuador, the Manuel Agustín Landívar Site Museum houses a valuable archaeological heritage that has been closed since 2017. To revitalize this cultural center, a comprehensive renovation plan is proposed that uses graphic design to transform the visitor experience. The project focuses on a deep analysis of museography, exploring contemporary trends and challenges. User participation, accessibility, and inclusion will be essential, ensuring that the museum caters to a diverse audience. The ultimate goal is to create a cohesive environmental design and signage system that enhances the visitor experience and facilitates learning.

Keywords

Wayfinding, Archaeological heritage, Museographic design, Accessibility, Museology, Museography, Signage

OBJETIVOS

HIPÓTESIS

Diseñar e intervenir a través del Diseño Gráfico un museo de alto valor patrimonial aplicando estrategias de Diseño Ambiental y de Wayfinding para promover una correcta orientación y estructura de información en exhibiciones.

OBJETIVO GENERAL

Aportar a la experiencia del visitante en un museo de alto valor patrimonial mediante la implementación de gráfica ambiental y wayfinding, considerando la identidad del museo.

1

Comprender y diferenciar las tipologías de museos.

2

Entender y enlistar las principales estrategias de museografía.

3

Diseñar un sistema de diseño ambiental y wayfinding

CAPITULO

Contextualización

Sonia Landívar +
Jacinto Landívar

ULO 01

Imagen 1

1. INTRODUCCIÓN

La Ciudad de Cuenca, notable por su rica colección museística de considerable valor patrimonial, alberga una variedad de instituciones que abordan diversas temáticas históricas, sociales y culturales. Estas colecciones han evolucionado con el tiempo, fusionándose para dar origen a nuevas expresiones artísticas que reflejan la identidad de una sociedad en constante cambio. No obstante, en la era contemporánea, se ha observado una marcada disminución en el interés de los visitantes hacia estos espacios. Esta tendencia puede atribuirse a la falta de innovación y la escasa adopción de tecnologías modernas en los recorridos, lo que resulta en una experiencia monótona y carente de elementos diferenciadores para el usuario.

El Museo de “Sitio” Manuel Agustín Landívar, ubicado en Todos Santos, se representa como un caso particularmente interesante. Desde su cierre indefinido en 2017 hasta la fecha actual, se ha suscitado una inquietud principalmente debido al valioso acervo de información y artefactos arqueológicos que resguarda. Por consiguiente, se plantea la necesidad imperiosa de concebir un plan de acción que, en colaboración con expertos en Diseño Gráfico y de Interiores, contemple su eventual apertura, proponiendo una experiencia interactiva que sea tanto educativa como funcional a la vez que promueva la memoria positiva y la generación de sensaciones y vivencias mediante un enfoque estratégico de Diseño.

El presente proyecto de grado, de naturaleza interdisciplinar, se sumerge en un análisis exhaustivo de museografía contemporánea, explorando las tendencias y los desafíos innovadores que caracterizan a esta disciplina dinámica. Desde la adopción de narrativas digitales hasta la integración de múltiples perspectivas, se busca una comprensión detallada de la evolución y el impacto de la museografía en el contexto actual. Nos encontramos en un momento crítico en el cual es fundamental reflexionar cuidadosamente sobre el papel de la museografía en la preservación y transmisión del patrimonio cultural.

Durante el transcurso de esta investigación, se abordan aspectos fundamentales que incluyen el contexto

histórico-patrimonial, los antecedentes del Museo de “Sitio” Manuel Agustín Landívar, el diseño organizacional inherente a la museografía y museología, así como el análisis del diseño sensorial en el contexto de la influencia de las nuevas tecnologías en estas disciplinas. Además, se examina el papel de la participación del usuario en la construcción de significados y se subraya la importancia de la accesibilidad e inclusividad en la participación del patrimonio cultural.

Una vez que se han explorado estas diversas dimensiones, este proyecto pretende iluminar la función fundamental que desempeña el Diseño, aprovechando tanto las tecnologías disponibles como el estudio del espacio, con el fin de crear un sistema interdisciplinario que establezca un puente entre el pasado y el presente. Este enfoque tiene como objetivo conectar las generaciones actuales con sus raíces culturales, facilitando así una comprensión más profunda y significativa de su herencia cultural.

1.2 Antecedentes locales “Todos Santos”

El museo se ubica en lo que anteriormente constituía un centro urbano erigido por la civilización Inca, conocido como “Pumapungo” o “Tomebamba”. Hoy en día son muestras de la transformación experimentada por la ciudad y el procedimiento por el cual las distintas y consecutivas culturas hicieron uso de la tecnología legada por sus predecesores.

El año 1972 marca el inicio de la actividad museística en este lugar, que también es conocido como “Molinos de Todos Los Santos”, en ocasión de la planificación de otra estructura edificatoria. Durante el proceso inicial de investigaciones y trabajos geológicos, los operarios descubrieron la presencia de sólidas estructuras de piedra preexistentes en el terreno.

El complejo del museo comprende exhibiciones rotativas que abarcan una variedad de muestras etnográficas y cerámicas de valor patrimonial.

Datos tomados del documento físico "Informe Preliminar de la Comisión sobre las Ruinas de Todos Santos",

(Landívar, Manuel A., Ramírez S., Gastón y Muñoz Vega, Patricio (1974)).

El 30 de noviembre de 1972, el Dr. Manuel Agustín Landívar nombró una Comisión Técnica compuesta por expertos para dirigir el proyecto de excavaciones preliminares en el sitio. Su labor incluía la determinación geológica y de material lítico, la investigación de las formas arquitectónicas y la recopilación de información pertinente. El trabajo se extendió por aproximadamente un año, durante el cual se buscó esclarecer el origen y la secuencia histórica de la ciudad. Los resultados se resumen de la siguiente manera:

1. Inicio de las excavaciones:

30 de noviembre de 1972 hasta el 27 de diciembre del mismo año. Se presentó el primer informe de hallazgos obtenidos en los sondeos en las ruinas el 9 de enero de 1973.

2. 29 de diciembre de 1972:

Se solicitó a La Casa de la Cultura, Núcleo Azuay la declaración de las ruinas de Todos Santos como Patrimonio Artístico y Monumental, y posteriormente como Patrimonio Nacional. Estos terrenos se solicitó a La Casa de la Cultura, Núcleo Azuay la declaración de las ruinas de Todos Santos como Patrimonio Artístico y Monumental, y posteriormente como Patrimonio Nacional. Estos terrenos fueron expropiados en la sesión convocada por el I Concejo Municipal el 5 de enero de 1973.

3. 23 de enero de 1973:

El Alcalde, Alejandro Serrano Aguilar, encargó a la Comisión Técnica retomar las actividades de excavación desde el 29 de enero hasta 1974.

Es relevante mencionar que entre los objetos rescatados durante las excavaciones se encontraron: piedras de molinos conocidas como "voladoras o moledoras de caliza y andesita" ejes, aspas y bases de madera, algunas de ellas con clavos de hierro forjado; aproximadamente 936 calizas y 147 andesitas entre piedras labradas, otras en formas de cuña y otras no labradas; así como 20.000 fragmentos de cerámica de culturas aborígenes y, cinco hachas ceremoniales de piedra andesita con un canal en forma de U, principalmente utilizadas para sujetar cerraduras de puertas, especialmente en la entrada de un aposento.

1.2.1 Ocupación Cañari, Inca y Española

En la zona Nor oriental de las ruinas, se descubrió un muro de calizas que demarca un espacio rectangular asociado a restos cerámicos en una vasija fragmentada, de uso doméstico, sin decoración y de barro duro. Se cree que fue perteneciente a la cultura Challuabamba. Estos vestigios son representativos de lo que fue la nación Cañari, entre el 400 a 1500 d.C.

Por su parte en la ocupación Incaica (1460-1532 d.C.), se pone al descubierto un muro de caliza más puro en sus acabados, al puro estilo cuzqueño, manteniendo cinco hornacinas similares a las del Tambo Machay en Cuzco. Además se mostró una plataforma de barro endurecido al fuego que sería el piso de una habitación. Más adelante se encontró un área de 35m² de ocupación incaica que posee un aposento de vestigios de cerámica ceremonial con una decoración indescriptible, entre estos, un aríbalo (vaso tradicional), platos y retazos de piezas de barro, trozos de vasijas y algunos utensilios como un cincel de bronce. También cabe mencionar que se rescataron cientos de fragmentos que más tarde fueron clasificados. Hacia el Sur junto al aposento anterior se logró ubicar una andesita (roca volcánica) de grandes dimensiones, tal vez en su tiempo fue utilizada para sacrificios “ara”, una igual a la de Tambomachay en Cuzco.

En dos aposentos más se encontraron in situ, dos vasijas de 64 cm de alto por 36 cm de diámetro en su borde superior, siendo ambas similares en su tipología y tamaño. Estos mismos aposentos tenían gran importancia por su sistema de acueductos, construcciones típicas en el Imperio Inca de Perú e Ingapirca en la provincia del Cañar, Ecuador.

“Estos aposentos famosos de Tumepamba están situados en la provincia de los cañares. Eran de los soberbios y ricos en todo el Perú, y a donde habían los mayores y más primos edificios. Y cierto, ninguna cosa dicen destos aposentos los indios que cemos que fuese más por las reliquias de ellos han quedado”.

(Cieza de León, 1553)

Estas fueron palabras de Pedro Cieza de León Cronista de Indias en su obra “La Conquista del Perú” (1553) para describir el sitio y el entorno donde dichos aposentos estaban asentados.



Imagen 2

Finalmente, la ocupación hispánica se dice que ocurrió en dos fases según los vestigios: una anterior a la fundación española en la Ciudad de Cuenca, y la segunda entre los primeros años posterior a la fundación. La primera, representada por una cámara de piedra que guardaba una piedra motriz y el desagüe de un molino de 11 metros de largo por 5.20 metros de ancho y 3.10 metros de profundidad. No existe rastro de utilización de mortero para el levantamiento de muros, más bien se utilizó andesitas labradas por los mismos incas que cuentan con 40 dinteles aproximadamente de dos toneladas de peso cada uno; además de piedras labradas de varias formas y dimensiones ajustadas unas a otras sin utilización de mortero.



Imagen 3

1.2.2 Descubrimiento del Primer Molino en Cuenca

En 1536, Rodrigo Núñez de Bonilla, español que estuvo en el primer grupo que se asentó en este territorio, construyó un molino para procesar trigo. La estructura consistía en una bóveda donde se hallaba una rueda en forma de hélice accionada por un acueducto desde la zona alta, molía granos. Construido con dinteles de piedra incásica, posiblemente de Pumapungo. Luego, pasó a ser propiedad de las monjas de la Inmaculada Concepción en 1600, con un nuevo administrador, el presbítero Martín Marchán, quien instaló una cámara de rueda motriz en un aposento con bóveda corrida de medio cañón.

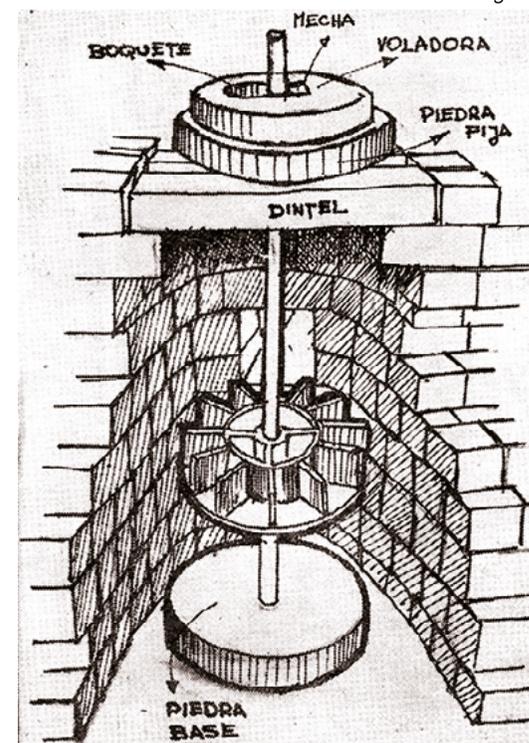


Imagen 4

Para 1929, el canal que abastecía de agua para el funcionamiento de los molinos cerró definitivamente para dar paso a los trabajos de canalización de la Calle Larga. Posterior a esto, los molinos fueron clausurados y olvidados durante décadas.

Volviendo a 1972, se iniciaba el levantamiento de los cimientos para la construcción de la vivienda del Sr. Fernando Estrella Aguilar, a 72 metros hacia el Norte del Puente Nuevo de Todos Santos. Durante las excavaciones se encontraron “grandes piedras labradas parecidas a las de Ingapirca”; tras ser estudiadas se concluyó que tenían características de vestigios propios de la cultura incásica por lo que los trabajos en el terreno se detuvieron y dichos restos fueron nombrados Patrimonio Artístico Nacional.

1.2.3 Análisis actual Museo Manuel Agustín Landívar

Datos tomados del documento “Proyecto de Conservación y Repotenciación del Sitio Arqueológico Todos Santos y Museo de Sitio”

(Casa de la Cultura ecuatoriana, Núcleo Azuay, 2022).

Sitio Arqueológico de Todos Santos

La señalización vial en el sitio carece de la adecuada identificación y ubicación, a pesar de su importancia para la ciudad. El estado de deterioro de las estructuras patrimoniales evidencia la falta de recursos financieros para llevar a cabo los planes de conservación y mantenimiento del sitio. Además, la ausencia de iluminación museística en el sitio arqueológico presenta carencias en sus sistemas de seguridad. Por último, se requiere el reemplazo inmediato de 185 metros lineales de caminería para mejorar la accesibilidad peatonal

El Museo Manuel Agustín Landívar

Un factor esencial sobre la construcción es que la estructura y condiciones fueron adaptadas para un establecimiento residencial, esta característica es común en la ciudad porque gran parte de los museos actuales funcionaron en un inicio como viviendas y más tarde fueron adecuadas para espacios patrimoniales de carácter museístico por el valor que contienen los objetos en su interior, dificultando la construcción temática de un guión museográfico; sumando a esto el déficit de recursos para la gestión de mantenimiento y adaptación museística. Configura una matriz de intervención urgente donde se pueda redefinir espacios, su uso y equipamiento.



Imagen 5



Imagen 6

3 ESTADO DEL 4 ARTE

El Diseño Gráfico de las interfaces multimedia en apoyos museográficos. Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. Repositorio Institucional de UAM-Xochimilco.

Descripción:

Una investigación que nace desde la inquietud sobre la aplicación del Diseño Gráfico digital en espacios de museo. Álvarez recalca que es importante conocer la diferencia entre realizar un proceso general y otro de diseño particular. Por lo que se plantea analizar el Diseño Gráfico en interfaces multimedia de apoyos museográficos en museos de México surgiendo así una interrogante de investigación, ¿Por qué seguir un método para cada proceso?

Menciona también que en México existe desconocimiento en cómo el Diseño gráfico es aplicado hacia sistemas de interfaz multimedia como apoyo museográfico. No hay gran registro que soporte a los diseñadores para conocer qué estrategias fueron aplicadas, específicamente herramientas conceptuales adaptadas para salas de exposiciones y sus factores innovadores por lo que no se sabe un punto de partida para que sea aplicado.

Existen varios temas a considerar aparte, que definirán el éxito o fracaso de este sistema de interfaces, tienen que ver con la distribución espacial, tipo de exhibición que presentará, adaptación de climatización, y otros elementos tangibles encontrados en un espacio de exposición. Es por esto por lo que el Diseño Interior interviene en esta fase, contribuyendo a la organización del guion museográfico complementando en este caso al Diseño Gráfico para su correcta interpretación. Como menciona Mercovich (2006:4) acerca de una característica que sobresale del diseño de interfaces no involucra netamente al equipo de diseñadores especialistas sino a todo individuo que promueva su desarrollo, es decir, cada área o espacio del museo que proponga los contenidos o interactividad que requieran de diseño multimedia para montarlo en cada sala.

Zarid, S. (2013).
Ubicación: México D.F

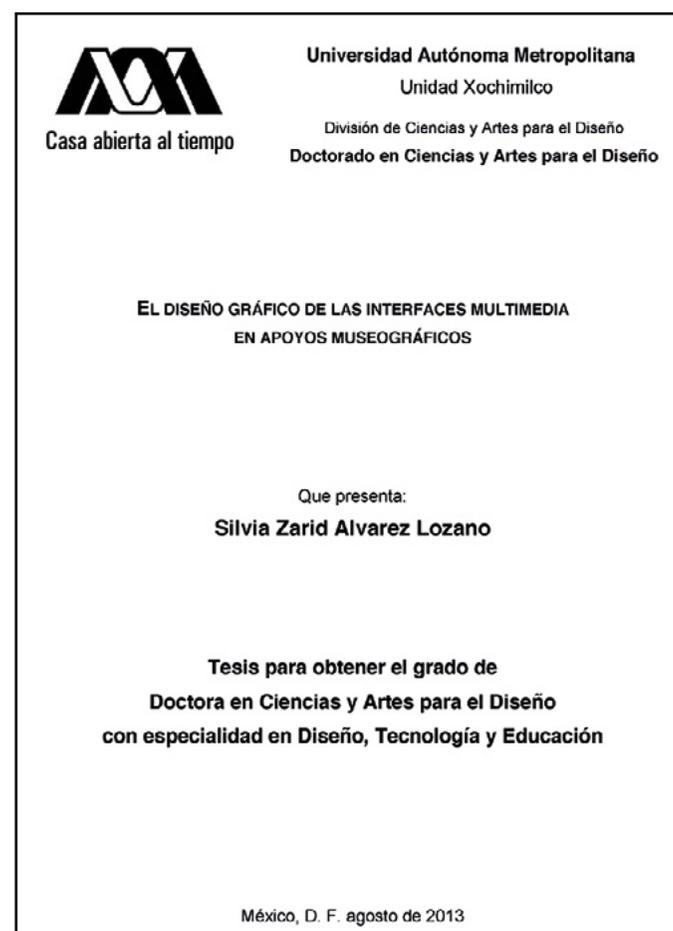


Imagen 5

¿Qué aporta?

Tomando en cuenta la realidad similar que enfrentan ambos entornos al hablar de carencia en métodos tecnológicos e innovación de guiones museísticos. Este análisis es una guía que nos permite conocer la importancia de seguir un método para realizar un guión, además de qué estrategia se utiliza en interfaces multimedia para ser utilizadas en espacios museos.

¿Qué aporta?

Tomando en cuenta la realidad similar que enfrentan ambos entornos al hablar de carencia en métodos tecnológicos e innovación de guiones museísticos. Este análisis es una guía que nos permite conocer la importancia de seguir un método para realizar un guión, además de qué estrategia se utiliza en interfaces multimedia para ser utilizadas en espacios museos.

Diseño Gráfico Experiencial de una exposición Interactiva como método alternativo de aprendizaje sobre la Cultura Cañari. Tesis de pregrado, Universidad del Azuay. Repositorio Digital Universidad del Azuay.

*Guzmán Vera, M. y Ochoa Ochoa, W. (2022).
Ubicación: Cuenca- Ecuador*

Descripción:

El enigma que maneja este proyecto se basa en el desconocimiento y “baches” existentes sobre nuestra cultura ancestral Cañari, causado por múltiples problemáticas sociales como la migración y desculturización o fusiones culturales que genera la globalización. Esto ha llevado a la pérdida de importantes rasgos identitarios, por lo que Guzmán y Ochoa planifican su recuperación a través de un sistema multimedia museística con el uso de realidad aumentada y videomapping creando un espacio interactivo de experiencia de usuario desde un recorrido histórico que pone en valor la riqueza de la cultura Cañari.

El usuario se sumergirá en sus sentidos, y, con el uso de la lógica, podrá resolver actividades de puzzles como métodos de aprendizaje que generen experiencias positivas.



Imagen 6

¿Qué aporta?

Una vez más, se muestra la importancia de poseer un espacio correctamente acondicionado que junto con recursos gráficos puedan brindar una imagen pulcra y clara del inmueble y también que la calidad de la propuesta sea nítida con el buen mantenimiento de este recurso, sobre todo como la propuesta se basa en una línea histórica secuencial, la zona de circulación debe tenerse clara y despejada.

Es inspiración en el ámbito creativo, muestra otra forma de aplicar tecnología interactiva permitiendo que el usuario razone, analice y reflexiones sobre temáticas culturales para resolver puzzles y así continuar con el recorrido.

Interiorismo como Envoltente Sensorial. Artículo. Universidad Mundial.

Descripción:

Hoy en día, la necesidad de buscar espacios confortables, constructivamente bien ambientados y equipados son cada vez mayores, especialmente estudiando las condiciones del individuo o empresa y sus actividades que realiza cotidianamente. Este busca bienestar a través del Diseño y Arquitectura dentro de espacios sociales específicamente.

Un diseñador analiza estudios de componentes lumínicos, espaciales, texturas, cromáticos alzando la relevancia del Diseño Interior en su función generando distintos ambientes cambiantes en un solo espacio.

Menciona Espinoza (2020) que la parte interesante de la psicología ambiental que se encarga de analizar la relación de la persona y el entorno a la espera de que el espacio brinde calidad de vida. A lo largo de la historia se observa que la Arquitectura y Diseño han sido comúnmente concebidos como formas de arte centradas más en lo visual, descuidando la dimensión de interacción entre el cuerpo y el espacio, por lo que es esencial conocer la relevancia del cuerpo humano en las experiencias generadas a partir de un entorno físico.

Este estudio es netamente investigativo, utiliza esta herramienta como proceso metodológico para profundizar en distintas áreas relacionadas a la generación de sensaciones producidas por el cuerpo de una persona como respuesta de estímulos al habitar dentro de un espacio temporal o permanentemente en relación al conjunto de sistemas que la Arquitectura y Diseño manejan.

Es interesante reconocer que en un promedio del 90% de nuestro día, pasamos dentro de un interior y solamente un 10% al exterior justamente por necesidades básicas de protección climática y confort sin distinción de una ocasión específica, ya sea social, personal, laboral o de descanso.

¿Qué aporta?

Los seres humanos entendemos un espacio por la primera impresión que nos causa, es decir, que se involucra el sentido visual para saber qué sensaciones puede ofrecer, los colores y texturas deben presentarse de forma equilibrada para que exista armonía visual y por lo tanto, comodidad. Después, el usuario procederá a probar cada elemento presente en él (mobiliario, equipamiento, elementos constructivos como pisos, pasamanos, ventanas, sistemas de apertura, entre otros) mientras un espacio contenga facilidad de acceso hacia estos elementos, logrará completar su nivel de satisfacción hasta un 100%.

Lo mismo sucede en un museo, la curiosidad por probar luces, colores o texturas llama a la interacción como respuesta de estímulos causados por el cuerpo humano. A mayor intervención tecnológica y sistemática, mayor nivel de curiosidad y atención tendrá el usuario.

Espinoza Burgoin, J. (2020).
Ubicación: México



Imagen 7

Rediseño Interior en Museos a partir de la Conservación y Preservación de los Materiales Constructivos Tradicionales. Tesis de pregrado. Universidad del Azuay. Repositorio Digital Universidad del Azuay.

*Andrade León, M.; Ríos Zamora, T. (2022).
Ubicación: Cuenca Ecuador*

Descripción:

Se plantea el rediseño para el Museo de las Culturas Aborígenes, ubicado en el Centro Histórico de Cuenca. Hoy, el establecimiento se dedica a la enseñanza y preservación de figuras arqueológicas de la región sur del país, sus espacios se encuentran en un estado de deterioro y en desorden expositivo que dificulta la adecuada visualización a los visitantes. En ese sentido, mediante el análisis espacial, estudio de iluminación, uso de materiales tradicionales y la indagación sobre el correcto funcionamiento, se realiza la propuesta de rediseño interior que ofrezca una mejor experiencia al usuario.

Para esto, Andrade y Zamora (2022) plantean generar una propuesta para la reactivación del Museo de Culturas Aborígenes, basado en los criterios de Diseño Contemporáneo, tomando en cuenta la preservación de materiales tradicionales. Lo que lleva a un análisis preliminar que permita mirar el estado del Museo así como también conocer a qué se conoce como bienes patrimoniales materiales, cuáles pueden ser intervenidos y cuáles no.



Imagen 8

¿Qué aporta?

La importancia de mostrar y conservar elementos arqueológicos, la problemática que maneja y el objetivo son factores semejantes de análisis en los dos casos de estudio, al igual que se plantea un plan de diseño para devolver el valor a este establecimiento patrimonial. Por lo que es válido conocer qué método y qué ideas surgieron desde este proyecto considerando que se trata de un medio patrimonial en la misma ciudad.

El Diseño Interior como Generador de Nuevas Experiencias Museográficas. Tesis de pregrado. Universidad del Azuay. Repositorio Digital Universidad del Azuay.

Montesinos, J. (2018).
Ubicación: Cuenca-Ecuador

Descripción:

Esta investigación de tesis fue trabajado dentro de uno de los espacios del Museo de Las Conceptas en la ciudad de Cuenca. Pretende mejorar la comunicación usuario-espacio a través de una propuesta de Diseño interior permitiendo crear nuevas sensaciones y estimulaciones sensoriales. Además se toma en cuenta todo el valor patrimonial, religioso e histórico del inmueble. La investigación se profundiza en un guión que organiza el recorrido para el usuario, pues realiza una descripción del mismo donde se habla de las diferentes sensaciones que cada espacio transmite. Salas a total oscuridad, con luz focal tenue que refleja la imagen de figuras divinas transformadas en arte a través de pinturas, esculturas y piezas con cierto valor religioso-patrimonial porque estas piezas también son arquitectónicas.



Imagen 9

¿Qué aporta?

Con esta propuesta se apoya a la problemática aplicada al proyecto interdisciplinar, plantea una solución a la desculturización de la población cuencana tocando un equilibrio entre el sentir en este caso espiritual, y sensorial en el caso Manuel Agustín Landívar, y el mundo físico que nos rodea.

Incorpora estrategias multimedia y táctiles que permitirán conectar y mejorar la comunicación entre el contexto que el espacio invita a sentir y quienes visitan estos lugares importantes.

1.4 Marco Teórico

1.4.1 El museo y sus características

Estos establecimientos al estar comprometidos con el servicio de la sociedad, tienen como misión la investigación, recopilación, preservación interpretación y exhibición tanto de bienes materiales e inmateriales del patrimonio cultural. Son instituciones públicas e inclusivas, que a su vez fomentan la diversidad, sostenibilidad y el aprendizaje.

En el ámbito arquitectónico, las condiciones dependen de diversos factores como la ubicación, el tamaño, tipo de colección y enfoque temático, aunque se logró identificar ciertas características comunes en cuanto a la constitución espacial museística:

1. Diseño interior versátil y adaptable:

Estos espacios suelen diseñarse con flexibilidad para acomodar distintos tipos de exhibiciones y requisitos curatoriales. Implica la incorporación para paredes móviles, sistemas de iluminación regulable y área de exhibición modulares.

2. Iluminación natural y artificial:

La iluminación desempeña un papel esencial en el diseño museístico, ya que influye en la percepción de las obras de arte y objetos expuestos. Se busca maximizar el uso de luz natural, complementada con sistemas de iluminación artificial controlados para destacar adecuadamente las exhibiciones.

3. Circulación eficiente:

Los museos suelen disponer de espacios de circulación amplios y bien distribuidos para garantizar un flujo fluido de visitantes facilitando el acceso a todas las áreas del museo. Esto incluye pasillos espaciosos, escaleras y ascensores accesibles, así como áreas de descanso estratégicamente ubicadas.

4. Multifuncionalidad:

Muchos museos incorporan áreas destinadas a eventos especiales, conferencias, talleres educativos, presentaciones artísticas y otras actividades públicas. Estos espacios están diseñados de manera flexible para adaptarse a diferentes tipos de eventos y necesidades.

5. Conservación y seguridad:

Se debe contar con medidas de seguridad y conservación adecuadas para proteger las obras de arte y exhibiciones. Implica la implementación de sistemas de control de temperatura y humedad, dispositivos de seguridad contra incendios y robos, y áreas de almacenamiento seguras para las colecciones.

5. Accesibilidad para todos:

Se debe diseñar con el objetivo de que estos espacios sean accesibles para todos, independientemente de su edad o habilidades físicas. Para esto se debe colocar rampas de acceso, ascensores, baños accesibles, señalización clara y legible, así como servicios de autodescripción y lenguaje de señas y sistema braille.



Imagen 10

1.4.2 Clasificación y tipologías de museos

El Consejo Internacional de Museos ICOM (2022) establece que estas instituciones mantienen estrecha relación con comunidades. También en su Estatuto logró detallar las tipologías o categorías actualizadas:

1. Monumentos y sitios naturales, arqueológicos y etnográficos; monumentos y sitios históricos, sitios de la naturaleza que adquieren, conservan y comunican evidencia material de la gente y ambiente.



Imagen 11



Imagen 12

2. Instituciones que contienen y exhiben colecciones de especímenes vivos de plantas y animales, tales como jardines botánicos y zoológicos, acuarios y viveros.

3. Centros de ciencias y planetarios.



Imagen 13

(ICOM,2022).



Imagen 14

4. Galerías de exhibición de arte sin ánimo de lucro.

5. Reservas naturales; institutos de conservación y galerías de exhibición mantenidas permanentemente por bibliotecas y centros de archivo; parques naturales.



Imagen 15



Imagen 16

6. Organizaciones de museos internacionales, nacionales, regionales o locales; ministerios, departamentos o agencias públicas responsables de los museos.

(ICOM,2022).

- 7.** Instituciones sin ánimo de lucro u organizaciones dedicadas a la investigación, la educación, la formación, documentación y otras actividades relativas a los museos y la museología.



Imagen 17



Imagen 18

- 8.** Centros culturales y otras entidades que facilitan la preservación, continuación y administración de los recursos del patrimonio tangible e intangible (patrimonio vivo y actividad creativa digital).

- 9.** Como otras instituciones que el Consejo Ejecutivo, previo dictamen del Comité Consultivo, considere que reúnen algunas o todas las características de un museo, o que apoyen la actividad de los museos y de los trabajadores de museos a través de la investigación museológica, la educación o la formación.

(ICOM,2022).

Los museos se categorizan con el propósito de estructurar y catalogar las distintas entidades culturales en función de sus atributos y roles particulares. Esta taxonomía puede fundamentarse en una variedad de criterios, tales como tipología de las colecciones, orientación temática, un enfoque pedagógico, dimensiones físicas, financiamiento y la ubicación geográfica, entre otros parámetros.

Así mismo facilita la investigación, administración y la promoción de estas instituciones, lo que permite a investigadores, profesionales del ámbito cultural y al público en general comprender a profundidad su diversidad y su relevancia con la sociedad. También, esta taxonomía puede contribuir a la formulación de políticas culturales, a la asignación de recursos y a la definición de estándares de calidad y profesionalismo en la gestión de los museos.



1.4.3 El Museo de Sitio

Monumentos y sitios naturales, arqueológicos y etnográficos; monumentos y sitios históricos, sitios de la naturaleza que adquieren, conservan y comunican evidencia material de su gente y ambiente.

Estos museos conservan y exhiben una variedad de objetos, estructuras y paisajes que ofrecen una ventana a la vida y las prácticas culturales de sociedades pasadas y presentes. Además de ser centros de preservación, estos espacios desempeñan un papel crucial en la educación y la sensibilización pública acerca de la importancia de salvaguardar tanto el patrimonio cultural como el natural.

Algunos ejemplos representativos de esta tipología incluyen sitios arqueológicos, como las ruinas de las antiguas civilizaciones, parques nacionales que protegen ecosistemas, biodiversidad y museos etnográficos que exhiben la cultura material y las tradiciones de diversos grupos étnicos.

Entonces, las colecciones que son exhibidas en estos establecimientos mantienen una temática permanente porque al estar asentados en lugares donde existe un complejo topográfico y arqueológico de base, es el actor principal de la exhibición, por lo que el museo de sitio comprende que debe basarse en él para transmitir

una parte de la historia e identidad cultural.

En el contexto del Museo Manuel Agustín Landívar, situado en las ruinas arqueológicas de Todos Santos, se presentaba una exposición permanente de diversos objetos que incluía utensilios, elementos decorativos, colecciones líticas y ejemplos de construcción ancestral. Además de estas exhibiciones, los visitantes podrían realizar recorridos por el complejo arqueológico, donde se preserva una parte esencial de la historia de la ciudad y de las antiguas civilizaciones que habitaron esta región de Latinoamérica.



1.4.4 La Museología y Museografía aplicadas al Diseño

Museología

El campo de estudio museológico aborda la historia y el propósito de un museo, analizando su papel en la sociedad, sus singulares métodos de investigación, educación y estructuración, así como su conexión con el entorno físico y la categorización de las distintas tipologías de museos. Por lo tanto, entendemos a la museología como una disciplina que busca el aporte histórico a través de exposiciones segmentadas en diversos tipos, con el fin de preservar los bienes del patrimonio cultural.

La museología es como estudiar Historia, analiza la función de la sociedad, formas investigativas y de conservación física, de organización y funcionamiento, arquitectura nueva o “musealizada” (rehabilitada), emplazamientos admitidos y tipología. Por lo que estudia las funciones y organización de los museos.
(Riviere, 2020).

Museografía

Figura práctica o aplicada de la museología, es decir “el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales, y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición”
(EVE, 2022).

Es así que la museografía examina los elementos ambientales, ya sean físicos o climáticos (en relación al ambiente de las salas para que no pongan en riesgo piezas u objetos que podrían sufrir daños con temperaturas inadecuadas).

Si bien ambos términos están estrechamente relacionados, su distinción viene en la práctica. La museografía describe a todos los elementos adyacentes desde la infraestructura hasta organización técnica de ubicación, exposición y conservación de las piezas; por otro lado la museología ratifica y opera los datos museográficos, es el análisis reflexivo de la museografía.



Imagen 21



Imagen 22

1.4.5 Diseño Interior y Gráfico: motores del Museo

En 2008, Chaves explica:

Que el Diseño es un tipo de artesanía conceptual: no amasa el producto sino la idea con que se lo concibe. No es un objeto ni un tipo de objeto, el Diseño es una manera de producirlos. No es por lo tanto, un campo determinado de la cultura sino de un medio de producción en produce cultura en todos los campos.

El campo Gráfico es la “acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (Frascara, 2000), llegando a sensibilizarse con el usuario al permitir simular escenarios dinámicos que se envuelven para crear un entorno, a este recurso se lo conoce en breves rasgos como videomapping, que está planteado dentro del proyecto.

Mientras que el interiorismo planifica, diseña y gestiona espacios pensando en su funcionalidad estética y seguridad; manipula ciertos elementos arquitectónicos (no estructurales), mobiliario, iluminación, material de revestimiento y textiles creando entornos que satisfagan las necesidades que cada día crecen con el deseo del usuario.

Ambas disciplinas se fusionan técnicamente para crear experiencias inmersivas y educativas, dicha fusión se evidencia de la siguiente manera:



Imagen 23

Conceptualización y narrativa visual:

desarrollan una narrativa visual coherente a través de elementos gráficos, ilustraciones y animaciones que cuentan historias reforzando la exposición; además de la integración de objetos al espacio físico disponiendo de mobiliario, iluminación y decoración.



Imagen 25

Interfaces y plantillas interactivas:

mientras el Diseño Gráfico desarrolla estas plantillas, el interiorismo las ajusta ergonómicamente al espacio.

Señalización y orientación:

mientras el área gráfica se encarga de planificar un sistema de señalización clara, sencilla y atractiva, el interiorismo se asegura de que el sistema sea incorporado armoniosamente al espacio.



Imagen 24

Atmósfera y experiencia sensorial:

colaboran en la creación de una atmósfera envolvente y estimulante mediante elementos visuales, iluminación, sonido y materiales que evoquen la temática de la exposición.



Imagen 26

1.4.6 Diseño Museográfico

El Diseño Museográfico se enlaza directamente con la exhibición de colecciones, objetos y conocimientos. Tiene como fin la difusión artística - cultural y la comunicación visual. Parte de la elaboración de una propuesta para el montaje de una exposición que interprete la visión que el curador ha plasmado en el guion. Esto se logra por medio de elementos museográficos (recorrido, circulación, sistemas de montaje, organización por espacios temáticos, material de apoyo, iluminación, etc.) y valiéndose de distintas estrategias para garantizar la efectiva función de la museografía como sistema de comunicación.

(Molajoli, 1980).

Estas estrategias se enfocan principalmente en el diseño espacial y distribución, es fundamental porque guía a los visitantes con apoyo de una narrativa curatorial; la segunda, es la selección y presentación minuciosa de objetos, es esencial para poder transmitir un mensaje e historia de la exposición. Se utilizan técnicas de iluminación focalizada, vitrinas adecuadas, etiquetado claro y una contextualización mediante texto o multimedia que resalta la importancia y el significado de cada objeto.

Otro punto vital, el uso de tecnología multimedia, las pantallas táctiles, proyecciones interactivas, realidad aumentada o virtual amplían las posibilidades de comunicación permitiendo mejor calidad de inmersión y participativa. El Diseño Gráfico y visualización de información, es crucial por el uso de infografías y diagramas, paneles interpretativos para comunicar datos de mejor manera. Otra estrategia clave, la Narrativa y tematización contribuyen a la contextualización de las exhibiciones e invita a la involucración emocional-sensitiva del visitante a través del montaje de escenografías, elementos decorativos y utilización de recursos sensoriales como aromas o audio. Finalmente, la accesibilidad y diversidad. Considerar la diversidad del público garantiza que la comunicación museográfica sea accesible, esto implica el uso de lenguaje inclusivo, traducción de textos a varios idiomas, implementación de audioguías, subtítulos en vídeos y otras herramientas para personas con capacidades diferentes.



Imagen 27



1.4.7 Diseño Sensorial como generador de experiencias

Campo de estudio enfocado en la generación de experiencias multisensoriales, buscando la estimulación de los sentidos humanos (vista, tacto, olfato, gusto y oído) alcanzando el impacto de las emociones, percepciones y comportamientos de las personas.

Howes (2021) en su artículo “Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader” recalca la importancia de los sentidos para la construcción de cultura y sociedad. Menciona que el Diseño Sensorial puede ser aplicado para crear espacios y experiencias que involucren a los individuos de manera profunda y significativa.

Hay una amplia gama de aplicaciones, especialmente en el ámbito de Marketing para la creación de experiencias y toma de decisiones de visitantes, clientes y usuarios. En este caso particular, el estudio se centra en categorías que abarcan el turismo, la educación y entretenimiento, con el objetivo de promover la nuestra cultura mediante la decoración, aromas, música e incluso gastronomía. En el margen educativo, se busca plasmar experiencias inmersivas y participativas tal y como se ha mencionado a lo largo de la investigación. Para ello, se recurre a tecnologías como la realidad virtual y aumentada, así como sistemas de sonido envolvente.

1.4.8 Experiencia de Usuario (UX Design)

Se trata de un diseño integral centrado en el cliente y lo que experimenta con x cosa con la que interactúe.

(Gil-Esteban, 2022)

Es una herramienta que aprovecha la psicología para desencadenar emociones, comportamientos, sentimientos, pensamientos y creencias para conectar de forma genuina y duradera con un usuario.

Se trata de crear productos, sistemas y servicios que sean intuitivos y gratificantes para mejorar la interacción entre el usuario y el producto o servicio garantizando experiencias agradables. Implica un enfoque integral considerando la usabilidad, accesibilidad, diseño visual, arquitectura de la información, interacción persona-computadora, así como las emociones y percepciones del usuario, definición de objetivos, diseño de la experiencia de usuario, evaluación de pruebas y la iteración continua para mejorar el diseño.

En un museo, el UX Design se integra con el usuario en mente, anticipando sus necesidades, facilitando su interacción con el entorno, fomentando su compromiso y disfrute con las exhibiciones y la cultura que se presenta. Para lograr esto, el museo debe mostrarse atractivo, innovador, y “limpio” en cuanto a disposición de circulación mostrando un orden a simple vista.



1.4.9 Interacción museística a partir del Diseño de Interiores y Diseño Gráfico

La interacción que parte desde el diseño interdisciplinar dentro de un espacio museo considera una variedad de elementos técnicos y puntuales para crear experiencias accesibles para todos. El área Gráfica e Interiores trabajan para diseñar espacios expositivos estimulantes y encantadores complementando con señalización clara logrando involucrar al público y su educación efectiva.

Los factores que se consideran incluyen: nuevamente la orientación y señalización, diseño de espacios expositivos funcionales, adaptación de atmósfera y ambientación, interactividad y experiencias multimedia y accesibilidad y consideraciones ergonómicas.

El éxito de la interacción interdisciplinar dependerá de:

Coherencia temática:

Asegura que los elementos visuales como colores, tipografías, imágenes y estilos de diseño se alineen con el contenido de las exhibiciones y sobre todo, con su identidad.

Fluidez de navegación

Colocación estratégica de señales direccionales, mapas y puntos de información, y también la creación de una distribución espacial que guíe naturalmente a los visitantes a través del recorrido.



Imagen 30



Imagen 31

Consistencia visual:

Utilización de paleta de colores coherente, tipografías uniformes y estilos de diseño similares en todos los elementos visuales.



Imagen 32

Equilibrio funcional - estética:

Debe existir armonía y equilibrio visual entre los elementos utilizados, ser prácticos y cumplir un propósito específico de comunicar de forma efectiva y facilitar la experiencia de usuario.



Imagen 33

Accesibilidad universal:

Se considera las diferentes capacidades físicas, intelectuales o motrices del público. Para esto se debe instalar rampas, colocar etiquetas en braille, uso de contraste visual para personas con discapacidad visual y disponer de mobiliario que permita la accesibilidad para personas con movilidad reducida.



Imagen 34

1.5 Diseño Instruccional: Wayfinding y la creación de sistemas de Diseño

Se trata de un enfoque sistemático basado en la investigación en psicología del aprendizaje y teorías educativas, con el fin de crear experiencias de aprendizaje efectivas. Se aplica en diversos contextos educativos, incluyendo entornos culturales variados

(Mansaray, 2023)

Una herramienta que entiende al Diseño como conjunto interdisciplinar es el wayfinding u “orientación espacial”.

1.5.1 Wayfinding u orientación espacial

Comprende técnicas y procesos que guían a individuos en entornos desconocidos mediante la planificación, diseño y ejecución de sistemas visuales que facilitan la comprensión de ubicación y direcciones. Este proceso involucra la percepción y cognición que integra el diseño en diversos espacios considerando las necesidades de las personas y sus diferentes capacidades.

En resumen, implica la creación de sistemas informativos que como Romero (2023), menciona en su publicación Wayfinding o Sistema de Orientación Espacial orienten a los individuos en entornos naturales, urbanos y arquitectónicos, utilizando elementos interpretados según las experiencias individuales para lograr una ubicación exitosa.



Imagen 35

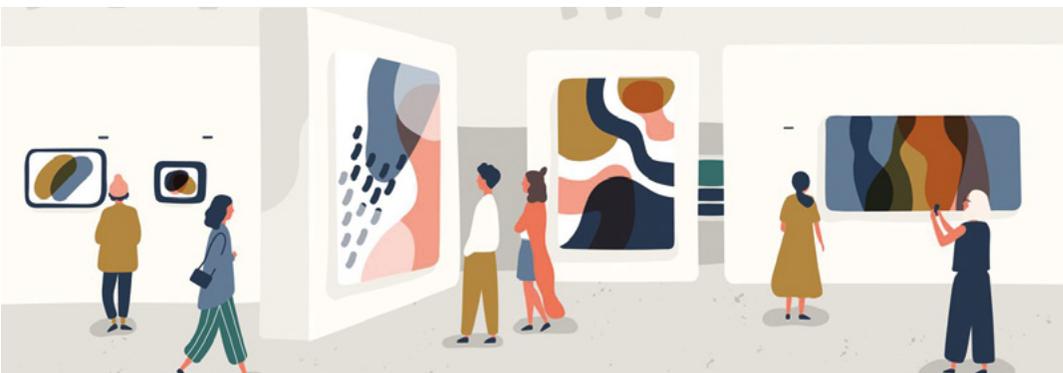


Imagen 36

1.5.2 Sistemas de diseño

Es un conjunto interconectado de elementos que trabajan en colaboración para lograr un objetivo colectivo en particular. Puede incluir diversos elementos como sitios web, productos físicos o servicios. Se le puede atribuir al concepto de Diseño Museográfico (1.4.6) En su libro The Design of Everyday Things (1988), Norman define un sistema como “un conjunto de componentes que trabajan juntos para lograr un objetivo”.

1.5.3 Características de un sistema de Diseño

Los sistemas de diseño interdisciplinar deben englobar las siguientes características para un funcionamiento óptimo:

Interconexión:

Los elementos de un sistema están conectados entre sí. Esto significa que el cambio en un elemento puede afectar a otros elementos del sistema.



Imagen 37

Objetivo:

Los sistemas tienen un objetivo. Esto significa que están diseñados para lograr algo específico.



Imagen 38

Coherencia visual:

Mantienen una estética visual consistente y unificada.



Imagen 39

Flexibilidad:

Adaptación a diferentes contextos y necesidades sin perder identidad visual.

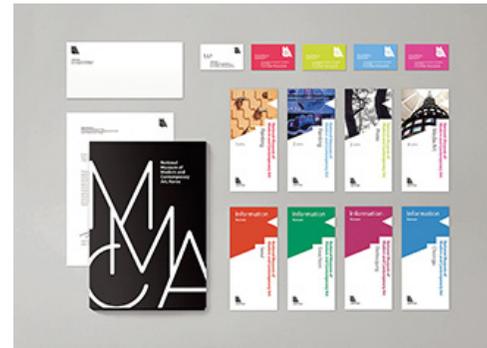


Imagen 40

Modularidad:

Los elementos del Diseño pueden descomponerse y reutilizarse en diferentes contextos sin perder funcionalidad y cohesión.



Imagen 41

Complejidad:

Estos son complejos. Significa que tienen muchos elementos que interactúan entre sí de diversas maneras.



Imagen 42

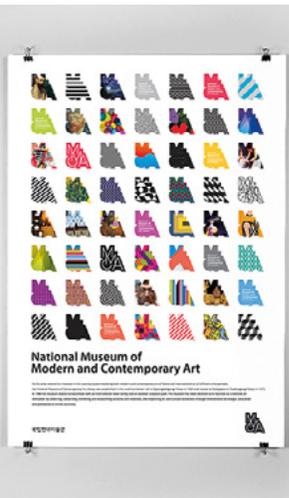


Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45



Imagen 46

Documentación clara:

Se proporcionan guías o manuales de estilo que establezcan reglas y pautas para la aplicación de sistemas de Diseño.

Adaptabilidad a múltiples plataformas:

Puede aplicarse en diferentes medios ya sean digitales, impresos, móviles, etc.

Evolución continua:

Se actualiza y evoluciona con el tiempo para mantenerse relevante y efectivo en un entorno cambiante.

Eficiencia en producción:

Facilita el proceso de Diseño al tener componentes predefinidos y pautas establecidas, agilizando la creación y mantenimiento de nuevos elementos.

Consideración de la experiencia de usuario:

Se desarrolla en base a la experiencia de usuario garantizando accesibilidad y usabilidad.

\mathbb{C} Análisis de \mathbb{R} Homólogos

Homólogo área Cultura

1.6.1 Ministerio de Cultura de Lima, Perú. (1965). Museo de sitio “Pachacámac”. Portal web.

Descripción

Se describe la historia del Santuario de Pachacámac, desde su establecimiento en el año 200 d.C hasta la llegada de los españoles en 1553. El inmueble funciona como antesala para la visita al Santuario, un complejo arqueológico extenso. Se destaca el valor del lugar y los hallazgos arqueológicos encontrados durante las excavaciones en el Templo, como vestigios de los asentamientos, y piezas artísticas elaboradas por Alberto Giesecke, Primer Director del Instituto Geofísico de Perú. También se mencionan otras ofrendas rescatadas, como cerámica escultórica del período Wari, con representaciones de peces, personajes y plantas.

La propuesta aborda un concepto formal contemporáneo, sin ser invasivo con los bienes arqueológicos. La organización de los niveles de los volúmenes que maneja la estructura es un colchón de área libre para áreas verdes y públicas, como la zona de ingreso y patio, rampas y recorridos exteriores que comunican todos los ambientes y una plaza de reunión que se conecta al área de exposición, servicios, tienda y cafetería.

El interior mantiene comunicación constante mediante el uso de recursos gráficos que guían a los visitantes, un diseño lumínico focal, puntual y directa; mobiliario de exposición seguro y adecuado; manejo cromáti-

co tenue y equilibrado y adecuada identificación de circulación. Además se aprecian murales con diseños tradicionales incas en el interior. El guion del museo se basó en 5 Valores Universales Excepcionales del Santuario Arqueológico de Pachacámac, mostrando la riqueza de las colecciones a través del arte contemporáneo. Aunque es un establecimiento nuevo, a excepción de las ruinas, se resolvió una manera interesante para no interferir con los restos de otras estructuras existentes, que son altamente sensibles.

¿Qué aporta?

El caso trabajado es similar tomando en cuenta el valor patrimonial de los elementos; posee un complejo arqueológico y vestigios rescatados durante trabajos de excavaciones. La intervención dentro del espacio contribuye a la comprensión y manejo reales del espacio al ser un proyecto ejecutado.



Homólogos área Museos

1.6.2 Fundación Museos de la Ciudad, Municipio de Quito. (2008). Museo Interactivo de Ciencia (MIC).

Descripción

Un espacio de encuentro interactivo, de participación, experimentación, creativo, e inclusivo a la ciencia con un método de educación “no formal” para todas las edades que recoge una oferta museística nacional. Históricamente conserva el área inmueble de lo que fue la “Fábrica de Hilados y Tejidos de Algodón La Industrial” teniendo también objetos tradicionales que se utilizaron para la elaboración de telares típicos de la identidad nacional.

Con un total de 6 salas permanentes enfocadas en temas de ciencia, el usuario puede experimentar con materiales, objetos recreativos y cambios de ambiente del interior al exterior.

Cada sala mantiene una composición matérica interesante pensando además en la seguridad de los niños evitando golpes. Alfombras sintéticas, iluminación clara, cromática viva, morfología llamativa. Todos estos elementos están ambientados en temáticas de diversos ecosistemas naturales.

¿Qué aporta?

Permite apoyar el enfoque de este proyecto desde un campo nacional que impulse la innovación museística, mostrando un análisis de recursos que carezca (como recursos tecnológicos actuales) y de otros que se pueda impulsar (interacción interior-exterior) y ser aplicados en futuros proyectos museísticos de la zona.



Imagen 48

1.6.3 The Legacy Museum and National Memorial for Peace and Justice. Montgomery, Alabama, EUA.

Descripción

El terreno representa un contexto sombrío para habitantes estadounidenses, especialmente aquellos nativos del estado de Alabama de ascendencia afroamericana. Se erige como un memorial en honor a su cultura y a las injusticias sufridas, los cuales se plasman en diversos espacios de esta extensa instalación. Se caracteriza por acabados rústicos e industriales en su infraestructura. La fusión entre la historia y un pasado difícil se manifiesta desde un diseño contemporáneo que se refleja en todas sus facetas, desde sus formas, elementos gráficos, mobiliario y colores. Sin embargo no resulta un impacto únicamente negativo, los detalles y distribución espacial resultan ser

Inspiración en la parte distributiva y manejo de recursos para aprovecharlos al máximo.

¿Qué aporta?

componentes artísticos que llaman a la contemplación de los materiales debido a los acabados, recursos gráficos que se manejan en paredes, pisos y cielo raso y la comunicación visual constante que maneja a lo largo del recorrido.



Imagen 49

1.6.4 Ferney, J. ; Rosenberg, L. (2017). The Color Factory – Interactive Art Museum.

Descripción

El espacio cuenta con 14 áreas para actividades dirigidas para todo público, con el objetivo de profundizar la interpretación de los colores mediante la agudización y estimulación sensorial, al ingresar, los usuarios encuentran variedad de recursos táctiles y visuales. Algunas áreas son monocromáticas y neutras en su estética y composición expresiva, otras por el contrario son llenas de color, explorando contrastes y disposiciones no convencionales de objetos. Como por ejemplo, un teléfono colgado en el cielo raso.

Los recursos utilizados en el espacio permiten una comunicación efectiva con el usuario, proporcionando experiencias terapéuticas mediante el uso de objetos simples, como una piscina de pelotas por ejemplo, variedades de colores y fragancias evocativos provocando recuerdos, nostalgia y despiertan la sensación de un flashback a su infancia. También generan un estímulo y una respuesta positiva en términos de sensaciones y estados de ánimo.

¿Qué aporta?

Si bien se muestra levemente contradictorio cuando se menciona que es para todo público, los contrastes fuertes pueden afectar la reacción de una persona que padezca autismo, por lo tanto, afecta a la accesibilidad. Sin embargo, la utilización de un guion avanzado de planificación y zonificación, junto con sistemas de iluminación juegan un papel crucial en la creación de sombras en combinación entre objetos. El sistema integral ha sido minuciosamente estudiado con el objetivo de captar gradualmente la interacción del usuario a lo largo del recorrido.



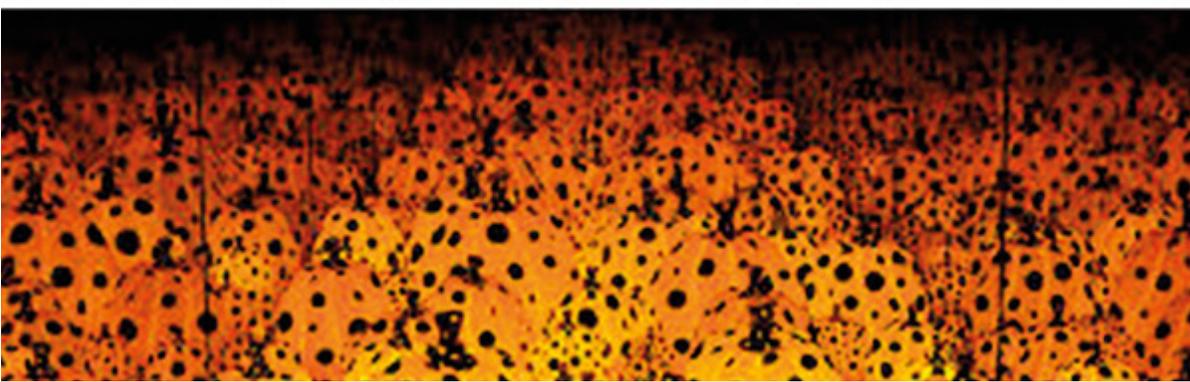


Imagen 51

1.6.5 Sala de espejos del Infinito - Deseo de Felicidad para los Seres Humanos desde más allá del Universo. Kusama, Yayoi, Museo Guggenheim, Aniversario N°25, Bilbao (2020).

Descripción

La artista japonesa emplea diversas formas de expresión, como pintura, dibujo, escultura, literatura y arte inmersivo, incluyendo su famosa "sala de espejos del infinito". Este espacio refleja alucinaciones que ella experimentó de joven, interpretando los rasgos de su universo obsesivo y la idea de "auto-obliteración". Invita al espectador a sumergirse en una experiencia de spots de luces de colores y reflejos infinitos generados por espejos que cubren toda la habitación, creando múltiples dimensiones de un universo infinito intrigante.

¿Qué aporta?

Un tanto confuso para el usuario al dimensionar dónde está la circulación, sin embargo, el propósito es perderlo en una dimensión y experiencia sin barreras de las que todo ser humano está acostumbrado. Este proyecto permite tomar en cuenta las diferentes posibilidades que existen en el manejo de recursos interiores junto a visuales, mediante la innovación material y tecnológica para crear experiencias únicas en espacios con áreas pequeñas sin la necesidad de tener varios objetos.

1.7 Conclusiones

Una vez entendida la terminología base, se comprende el objeto de estudio, conociendo además los antecedentes y hechos históricos que dieron paso a la construcción del museo de sitio Manuel Agustín Landívar conociendo también el alto valor que posee hoy en día en su ámbito arquitectónico, patrimonial e identitario.

Por otra parte se dio a conocer la importancia de la intervención de un sistema integral de diseño, dentro de los campos gráfico e interior específicamente, puesto que ambos son esenciales para la creación de un guion museográfico siendo el motor de funcionamiento para un museo.

Se mencionó la importancia de los recursos de diseño como materiales, cromáticos, morfológicos, lumínicos, mobiliario y otras referencias y su impacto con la interacción del usuario, abriendo paso al campo de estudio de diseño sensorial y experiencia de usuario para mejorar y enriquecer los servicios de un museo. Para esto, se enlistan diferentes homólogos e investigaciones de caso que facilitaron el entendimiento del tema a trabajar mencionando beneficios o factores que se podría cambiar de que se lo irá desarrollando a profundidad más adelante.

CAPITU

Diagnóstico

Fernando Landívar

Fabiola Landívar

A dark, textured background of a stone wall with a small green fern growing in a crevice. The text 'JULO 02' is overlaid in white.

JULO 02

2.Introducción

La fase diagnóstica dirige su enfoque hacia un análisis profundo sobre el estado actual del inmueble. Esta etapa previa permitirá conocer aquellos recursos que el este necesita potenciar y así lograr resolver a través de una propuesta accesible donde el Diseño, la Historia e Identidad hablen por sí solos.

2.1 Introducción al caso de estudio, Museo de Sitio Manuel Agustín Landívar

La fase diagnóstica dirige su enfoque hacia un análisis profundo sobre el estado actual del inmueble. Esta etapa previa permitirá conocer aquellos recursos que el este necesita potenciar y así lograr resolver a través de una propuesta accesible donde el Diseño, la Historia e Identidad hablen por sí solos.

2.1.1 Antecedentes del inmueble

Situado en la periferia del Centro Histórico de la ciudad.El área total abarca 820 m2, de los cuales 700 m2 corresponden al complejo y 120 m2 están destinados a áreas museísticas. La entrada principal cuenta con un altura de 2.06 m. Es una edificación patrimonial, categoría Valor Arquitectónico B (VAR B). La materialidad es característica de arquitectura vernácula de la zona, como estructura de adobe y bahareque, madera, tejas con acabado mate en tonos terracota horneadas y vigas de madera observadas en el exterior.

La fachada exterior mantiene mampostería con enlucido simple en tono blanco mate, actualmente afectada por grafitis; ventanas y puerta principal asegurados con una estructura de hierro con entramado cuadrado; carece de un sistema de iluminación exterior por lo que en las noches se lo observa como una zona peligrosa.

2.1.2 Ubicación



Barrio	Todos Santos
Área de construcción	820 m2 700 m2 complejo arqueológico 120 m2 museables
Coordenadas	2°54'17.9 S 78°59'56.6 W
Categoría	Edificaciór de Valor Arquitectónico B (VAR B)

Tabla 1



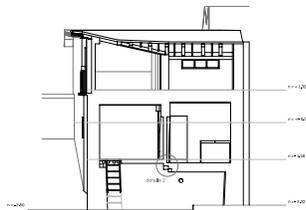
Imagen 53

El Municipio de Cuenca (2010) hace referencia a aquellos inmuebles patrimoniales del Centro Histórico de la ciudad que presentan atributos de índole histórica, artística o arquitectónica conservando la modalidad de casa-patio y son susceptibles a adaptaciones funcionales, siempre que estén presentes sus características formales, tipológicas y de altura.

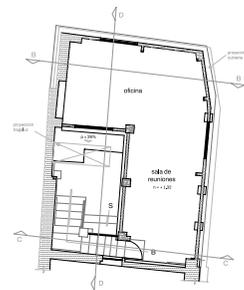
A lo largo del tiempo estas infraestructuras pasaron de ser residenciales a desarrollarse en el ámbito comercial, cultural o administrativo, respondiendo a nuevas necesidades sociales emergentes, lo que evidencia la evolución del concepto de “uso” en el contexto patrimonial, ajustándose a exigencias de una sociedad dinámica de constante cambio.

Este proceso se ha erigido como uno de los fundamentos que guían las intervenciones en los inmuebles patrimoniales.

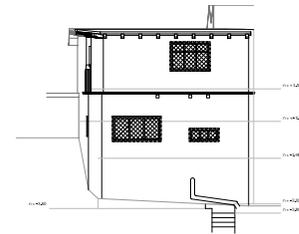
2.1.3 Plantas arquitectónicas



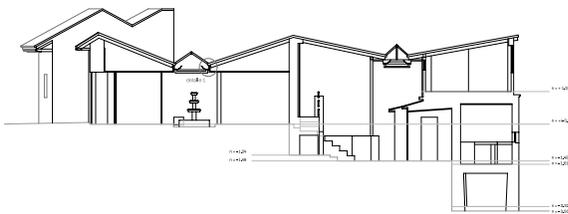
CORTE B-B



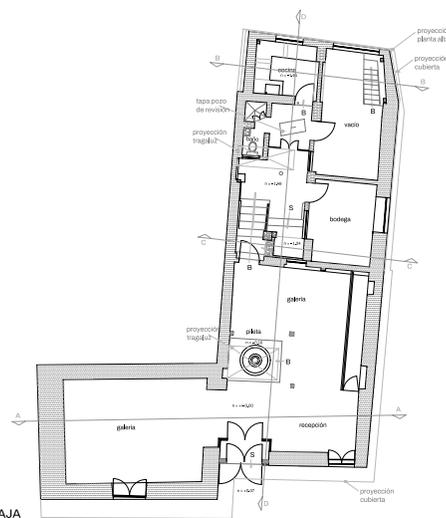
PLANTA ALTA



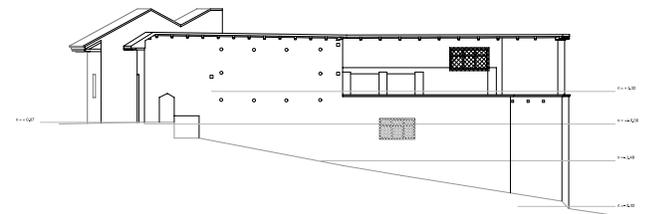
FACHADA SUR



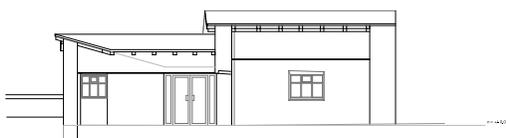
CORTE D-D



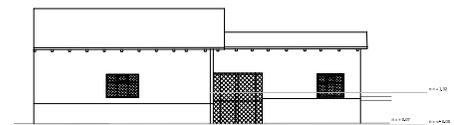
PLANTA BAJA



FACHADA OESTE



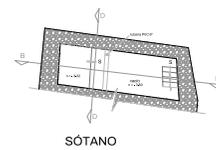
CORTE A-A



FACHADA NORTE



CORTE C-C
Imagen 54



SÓTANO

- tierra
- ladrillo
- piedra
- madera
- hormigón

PAREDES

2.2 Definición de necesidades

Para entender el propósito a trabajar, es necesario conocer las necesidades de los diferentes usuarios que van a interactuar con el recorrido museístico, cuyas características brindarán información que pueda establecer un punto de partida para el desarrollo óptimo del proyecto. Así, la propuesta podrá asentarse con las necesidades, expectativas y requerimientos justos.

2.2.1 Matriz Diagnóstica

Realiza un análisis exhaustivo del proyecto y una evaluación detallada de los elementos críticos para el éxito, en base a los objetivos principales previamente planteados. Esta herramienta organiza de forma estructurada información relevante sobre la problemática y los objetivos, facilitando la toma de decisiones y abordando estrategias efectivas que proporcionen una representación visual clara de los datos.

La matriz ofrece una visión integral de los aspectos tomados en cuenta que contribuyen a establecer un plan de acción inteligente.

Objetivos específicos	¿Qué quiero saber?	Fuentes	Instrumentos	¿Qué aporta esta información?
Definir y diferenciar las tipologías de museos	¿Cómo contribuye el museo a la preservación del patrimonio cultural?	Bibliografía física/ entrevistas con expertos en el área patrimonial / Casa de la Cultura	Revisión bibliográfica, entrevistas, brief	Alinear la propuesta enfocada en la tipología indicada cuidando y resaltando los recursos a exhibir
	¿Existen consideraciones especiales de diseño que deberían tenerse en cuenta para preservar y destacar el valor patrimonial?	Bibliografía física/ entrevistas con expertos en el área patrimonial / Casa de la Cultura	Revisión bibliográfica, entrevistas, brief	Conocer hasta qué punto la edificación puede ser intervenida
Comprender las principales estrategias de la museografía	¿Qué aspectos se debe potenciar más dentro del museo?	Homólogos/bibliografía digital/investigación	Manuales digitales, bibliografía digital, observación espacial de campo, Persona Design	Crear el guion museístico correcto y que se adapte al área proporcionada
Diseñar un sistema de interiorismo y Diseño Gráfico enfocado en el "Museo Manuel Agustín Landívar"	¿Cómo podría el diseño interior y la presentación de las exposiciones ser mejorados para maximizar la experiencia del visitante?	Homólogos/bibliografía digital y física/investigación	Homólogos, bibliografía digital, observación espacial de campo, Persona Design, planos y detalles constructivos, levantamientos topográficos	Inspiración y posibilidades de aplicación de recursos dentro de la nueva propuesta de diseño interdisciplinar
Diseñar 2 recorridos físicos y 2 recorridos virtuales para la reapertura del museo	¿Qué tecnologías o enfoques innovadores podrían incorporarse para hacer la visita al museo más atractiva y educativa?	Homólogos/bibliografía digital/investigación/observación de campo/ levantamiento de espacio	Análisis de Homólogos, bibliografía, mapa de actores, planos y detalles constructivos, cámara topográfica	Inspiración y posibilidades de aplicación de recursos dentro de la nueva propuesta de diseño interdisciplinar

Tabla 2

2.3 Instrumentos para recolección de información

2.3.1 Mapa de actores

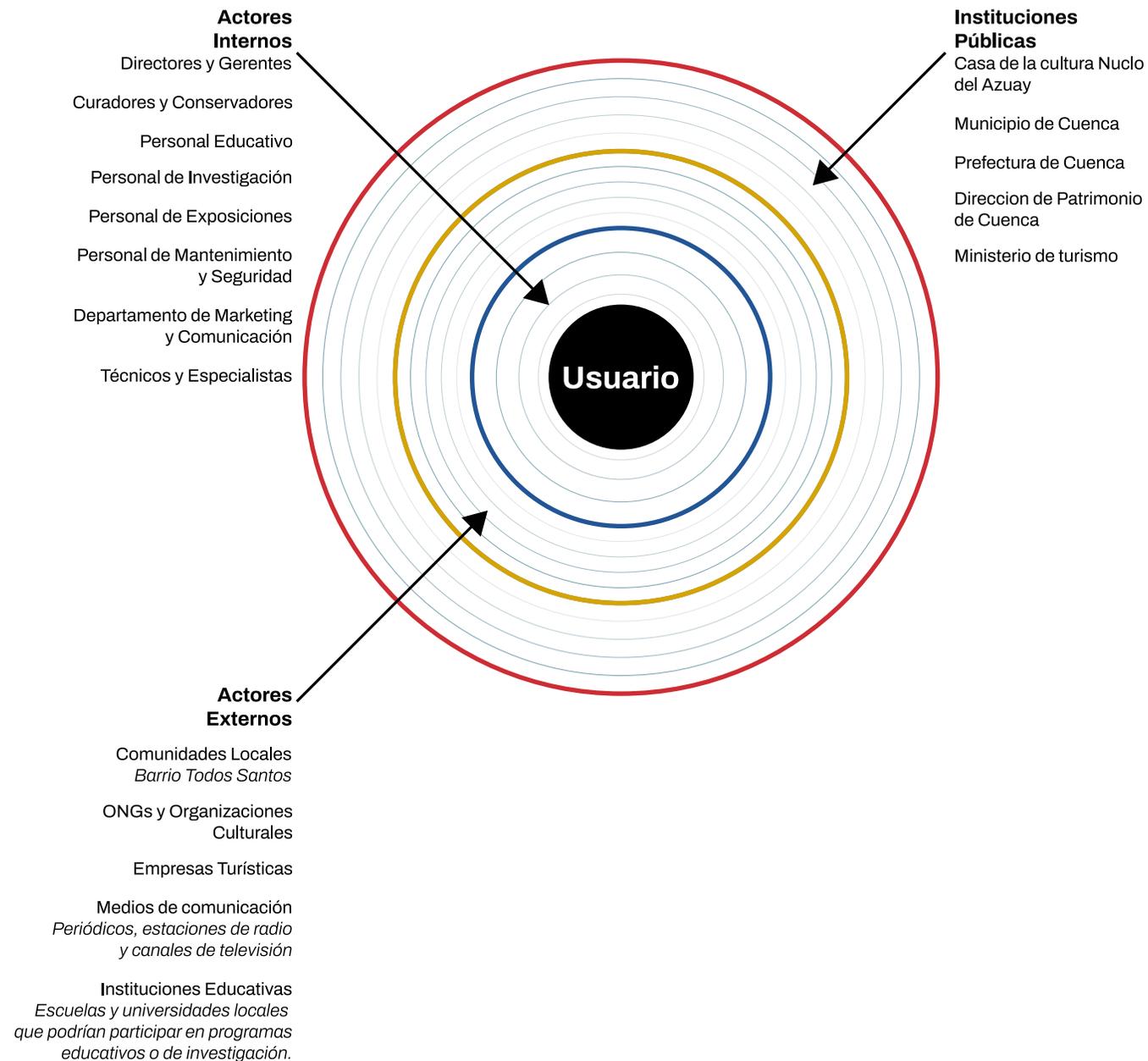
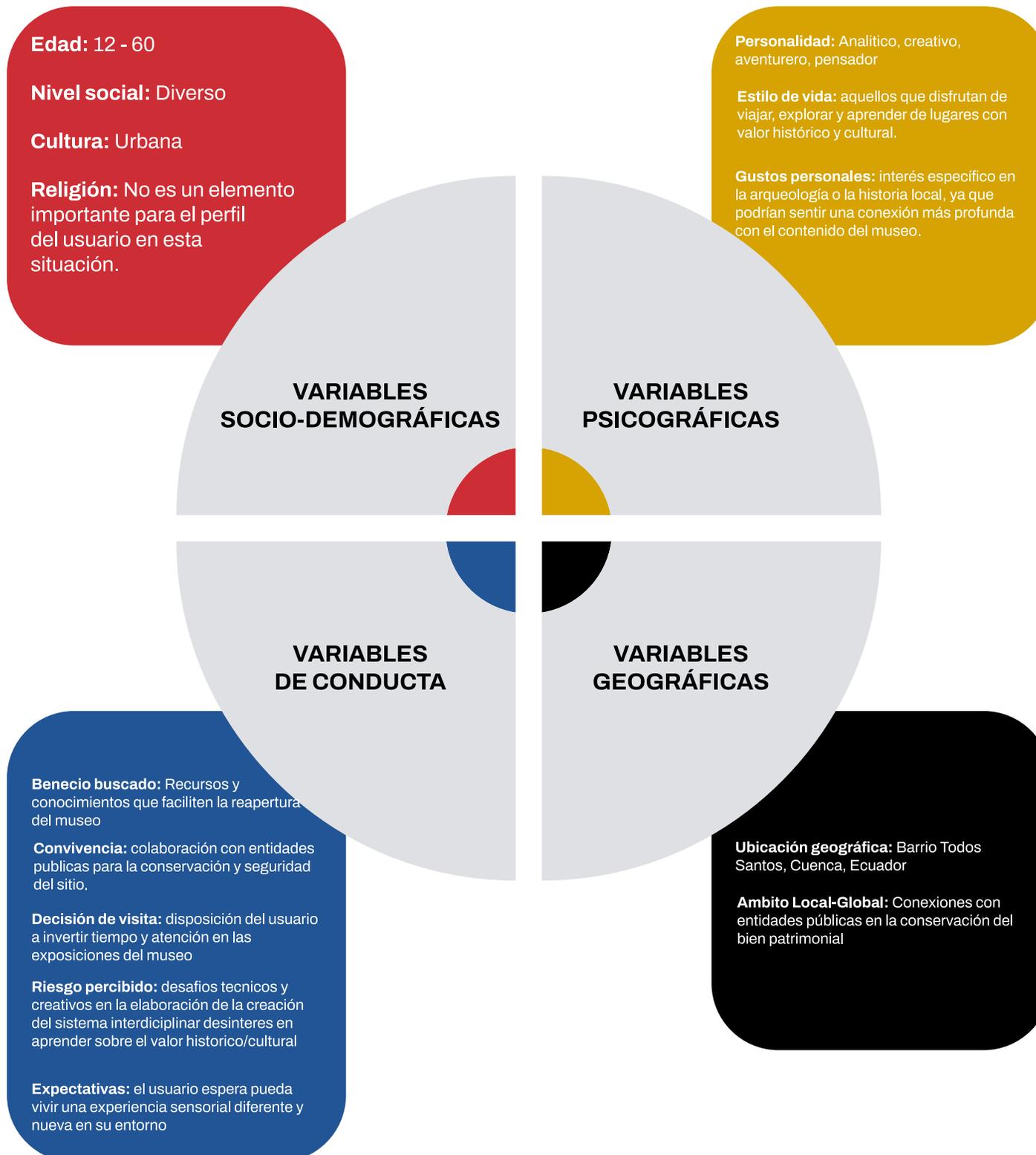


Tabla 3

2.3.2 Perfil del Usuario



2.3.3 Persona Design y Mapa de empatía

Persona N°1

	<input type="checkbox"/> Personalidad: Ana es una mujer curiosa, aventurera y con un gran apetito por el aprendizaje. Le apasiona la historia y las culturas del mundo, y siempre está buscando nuevas experiencias que le permitan ampliar sus conocimientos. Es una persona sociable y amigable, que disfruta de interactuar con personas de diferentes culturas y aprender sobre sus costumbres.
Nombre: Ana Schmidt	<input type="checkbox"/> Motivación: Ana siempre ha sentido fascinación por la cultura latinoamericana. En su viaje a Ecuador, busca sumergirse en la rica historia del país y conocer de cerca las culturas cañaris e incas, que se asentaron en Cuenca. Le interesa comprender cómo estas culturas han influido en la identidad ecuatoriana actual.
<input type="checkbox"/> Edad: 68 años	<input type="checkbox"/> Necesidades: Ana necesita información precisa y detallada sobre los museos de Cuenca que ofrecen exposiciones y experiencias sobre las culturas cañaris, incas y españolas. También busca información sobre tours guiados y actividades que le permitan explorar la ciudad y sus alrededores de una manera culturalmente enriquecedora.
<input type="checkbox"/> Origen: Hamburgo, Alemania	<input type="checkbox"/> Expectativas: Ana espera tener una experiencia memorable en Cuenca que le permita aprender sobre la historia y la cultura del país. Desea regresar a casa con una mayor comprensión del pasado y el presente de Ecuador, y con nuevos conocimientos que pueda compartir con sus amigos y familiares.
<input type="checkbox"/> Ocupación: Jubilada, ex profesora de historia	<input type="checkbox"/> Puntos de dolor: Ana teme no tener suficiente tiempo para visitar todos los museos que le interesan. También le preocupa la posibilidad de perderse información importante o no comprender completamente las explicaciones en español.
	<input type="checkbox"/> Oportunidades: Ana tiene la oportunidad de disfrutar de una experiencia cultural única e inmersiva. Puede aprender sobre la historia de Cuenca de una manera interactiva y atractiva, y conocer a otras personas que comparten su interés por la cultura.

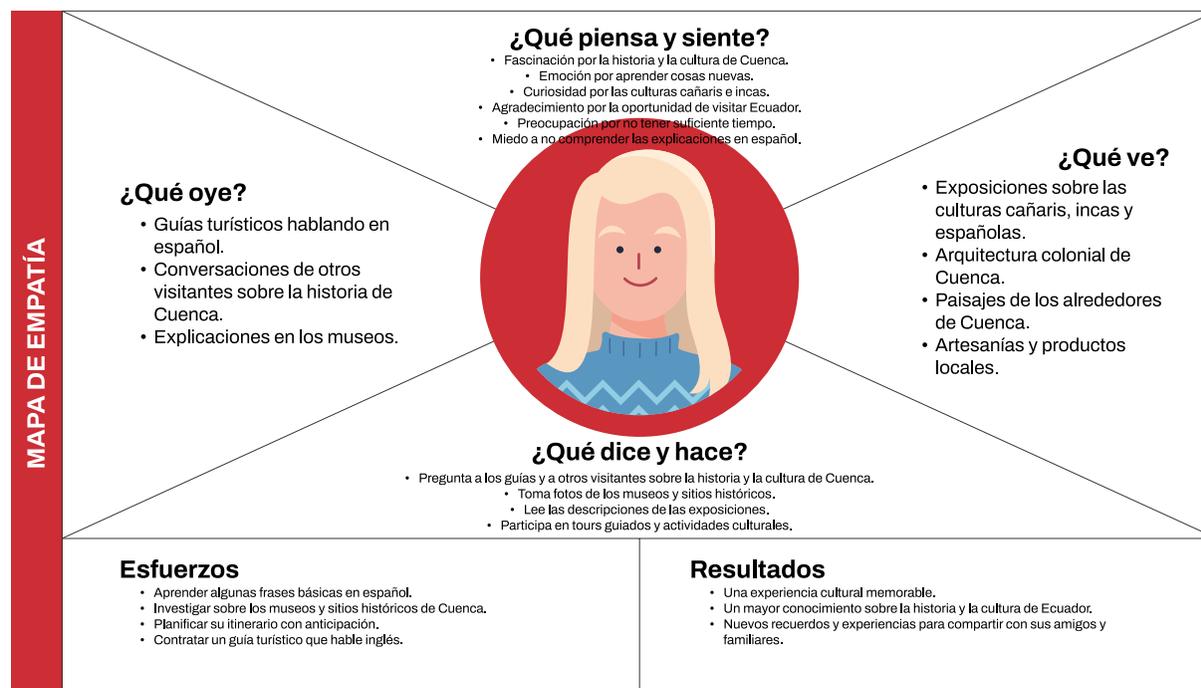


Tabla 5

Persona N°2

	<input type="checkbox"/>	Personalidad: Sofia es una joven extrovertida y curiosa. Le apasiona descubrir la historia y las tradiciones de su ciudad natal. Es creativa e innovadora, y siempre busca nuevas formas de aprender y compartir su conocimiento.
	<input type="checkbox"/>	Motivación: Sofia desea profundizar su conocimiento sobre la cultura e historia de Cuenca para poder ser una mejor guía turística y embajadora de su ciudad. Quiere conectar con el pasado de una manera más interactiva y atractiva, y no solo a través de libros y clases tradicionales.
	<input type="checkbox"/>	Necesidades: Sofia necesita recursos y herramientas que le permitan aprender sobre la cultura e historia de Cuenca de una manera interactiva y experiencial. Busca información precisa y actualizada, así como diferentes formatos de contenido como videos, juegos, audios y realidad aumentada.
	<input type="checkbox"/>	Expectativas: Sofia espera encontrar una experiencia de aprendizaje que sea divertida, desafiante y memorable. Quiere poder interactuar con otros estudiantes y expertos en la materia, y compartir sus propios conocimientos y experiencias.
	<input type="checkbox"/>	Puntos de dolor: Sofia se frustra con las formas tradicionales de aprendizaje que son pasivas y aburridas. Le gustaría tener más oportunidades para poner en práctica sus conocimientos y explorar la ciudad de una manera más activa.
Nombre: Sofia Andrade	<input type="checkbox"/>	Oportunidades: Sofia tiene la oportunidad de utilizar las nuevas tecnologías para aprender sobre la cultura e historia de Cuenca de una manera innovadora y atractiva. Puede crear su propio blog o canal de YouTube, o participar en proyectos de investigación y difusión cultural.
<input type="checkbox"/>	Edad: 21 años	
<input type="checkbox"/>	Origen: Cuenca, Ecuador	
<input type="checkbox"/>	Ocupación: Estudiante de tercer año de la carrera de Turismo en la Universidad de Cuenca.	
<input type="checkbox"/>		

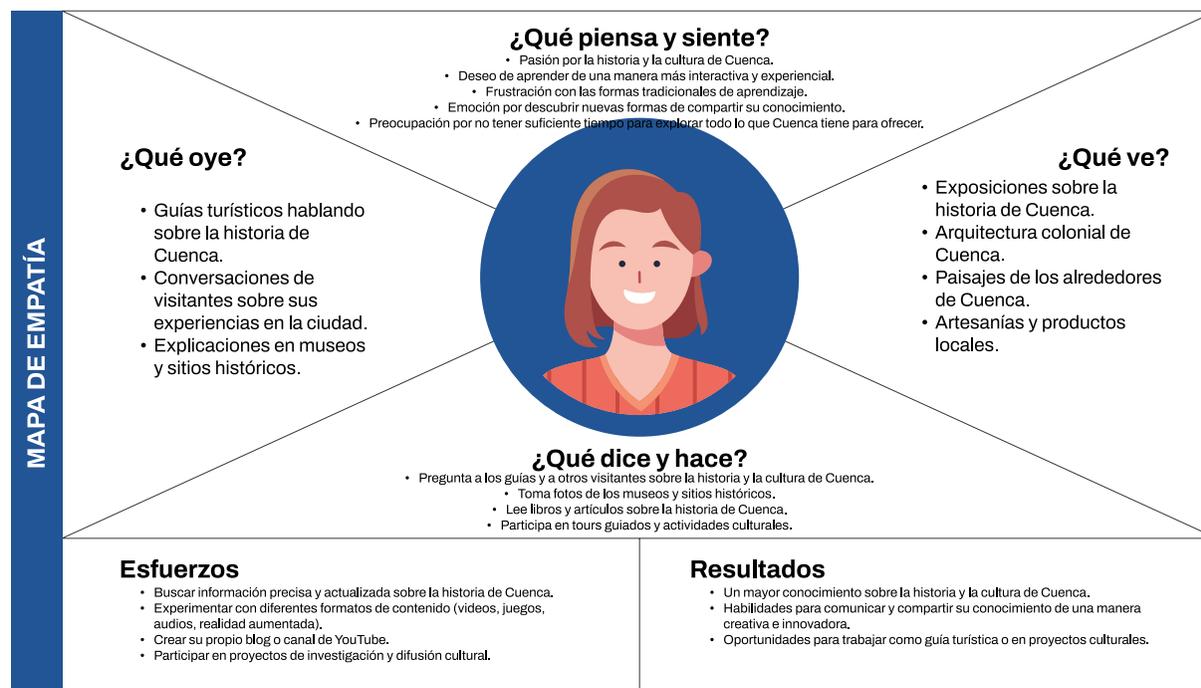


Tabla 6

Persona N°3

	<input type="checkbox"/>	Personalidad: Andrés es un hombre apasionado por la cultura y el patrimonio. Es un líder nato, con una gran capacidad para organizar y gestionar proyectos. Es creativo, perseverante y tiene un gran don de gentes.
	<input type="checkbox"/>	Motivación: Andrés está profundamente comprometido con la reapertura del Museo de Sitio Manuel Agustín Landívar. Considera que este espacio es fundamental para la memoria histórica de la ciudad y para el desarrollo cultural de la región.
	<input type="checkbox"/>	Necesidades: Andrés necesita apoyo financiero y técnico para llevar a cabo su proyecto. Busca el apoyo de la Alcaldía o la Prefectura de Cuenca para la rehabilitación del espacio físico del museo, la adquisición de nuevas piezas y la creación de programas educativos y culturales.
	<input type="checkbox"/>	Expectativas: Andrés espera que el Museo de Sitio se convierta en un espacio de referencia para la cultura y la historia de Cuenca. Quiere que el museo sea un lugar acogedor e interactivo, donde los visitantes puedan aprender y disfrutar del patrimonio cultural de la ciudad.
	<input type="checkbox"/>	Puntos de dolor: Andrés se frustra con la falta de recursos y apoyo para la gestión cultural. Le preocupa que el Museo de Sitio siga cerrado y que se pierda la oportunidad de preservar y difundir el patrimonio cultural de Cuenca.
Nombre: Andrés Cuenca	<input type="checkbox"/>	Oportunidades: Andrés tiene la oportunidad de crear un proyecto innovador y sostenible para la reapertura del Museo de Sitio. Puede trabajar en colaboración con otras instituciones culturales, educativas y privadas para lograr el éxito del proyecto.
<input type="checkbox"/>	Edad: 40 años	
<input type="checkbox"/>	Origen: Cuenca, Ecuador	
<input type="checkbox"/>	Ocupación: Gestor Cultural en la Casa de la Cultura del Azuay.	
<input type="checkbox"/>		

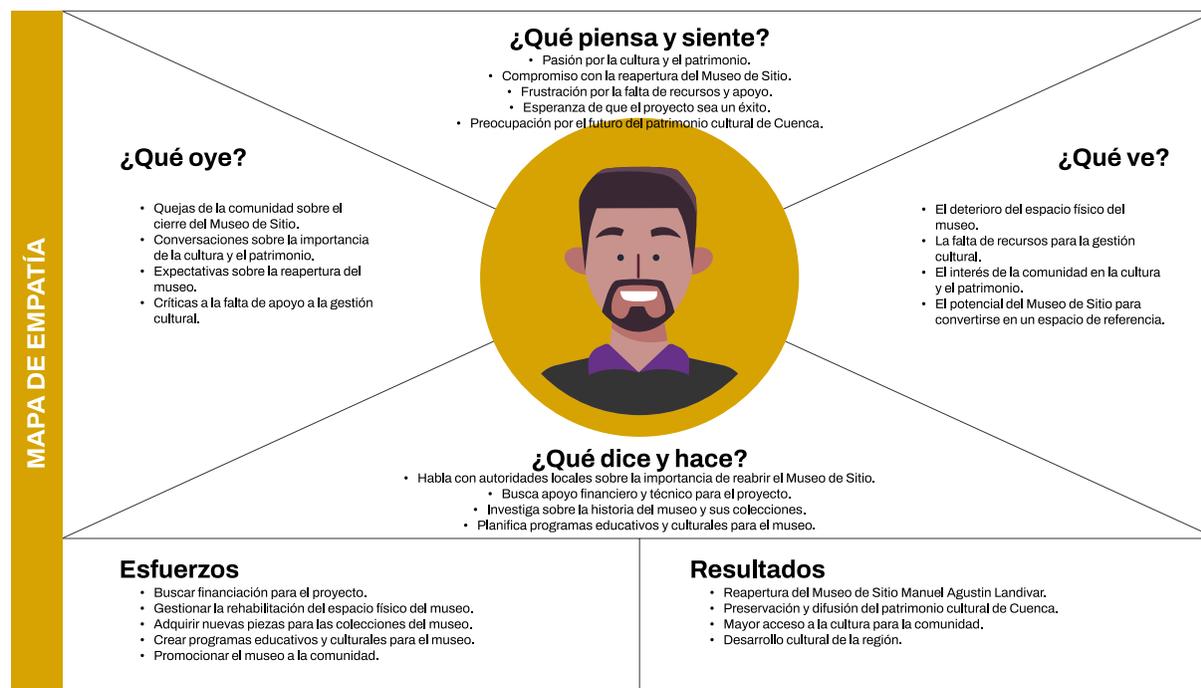


Tabla 7

Persona N°4

	<input type="checkbox"/> <p>Personalidad: Mateo es un niño extrovertido y curioso. Le apasiona aprender cosas nuevas, especialmente sobre la historia y la cultura de su ciudad natal. Es creativo e imaginativo, y siempre está buscando nuevas formas de divertirse y aprender.</p>
<input type="checkbox"/> <p>Nombre: Mateo Pérez</p>	<input type="checkbox"/> <p>Motivación: Mateo está muy emocionado por la visita a los museos de Cuenca. Quiere aprender todo lo que pueda sobre la historia de su ciudad y conocer las diferentes culturas que han dejado su huella en ella.</p>
<input type="checkbox"/> <p>Edad: 13 años</p>	<input type="checkbox"/> <p>Necesidades: Mateo necesita información precisa y atractiva sobre la historia y la cultura de Cuenca. Busca recursos que sean fáciles de entender y que le permitan aprender de una manera divertida e interactiva.</p>
<input type="checkbox"/> <p>Origen: Cuenca, Ecuador</p>	<input type="checkbox"/> <p>Expectativas: Mateo espera que la visita a los museos sea una experiencia inolvidable. Quiere aprender mucho, pero también quiere divertirse con sus compañeros de clase.</p>
<input type="checkbox"/> <p>Ocupación: Estudiante de octavo grado en la Escuela Unidad Educativa Particular Borja.</p>	<input type="checkbox"/> <p>Puntos de dolor: Mateo se aburre fácilmente con las formas tradicionales de aprendizaje. Le gustaría que las visitas a los museos fueran más interactivas y dinámicas.</p> <input type="checkbox"/> <p>Oportunidades: Mateo tiene la oportunidad de aprender sobre la historia y la cultura de Cuenca de una manera innovadora y atractiva. Puede utilizar las nuevas tecnologías para interactuar con los museos y aprender de una manera más divertida.</p>

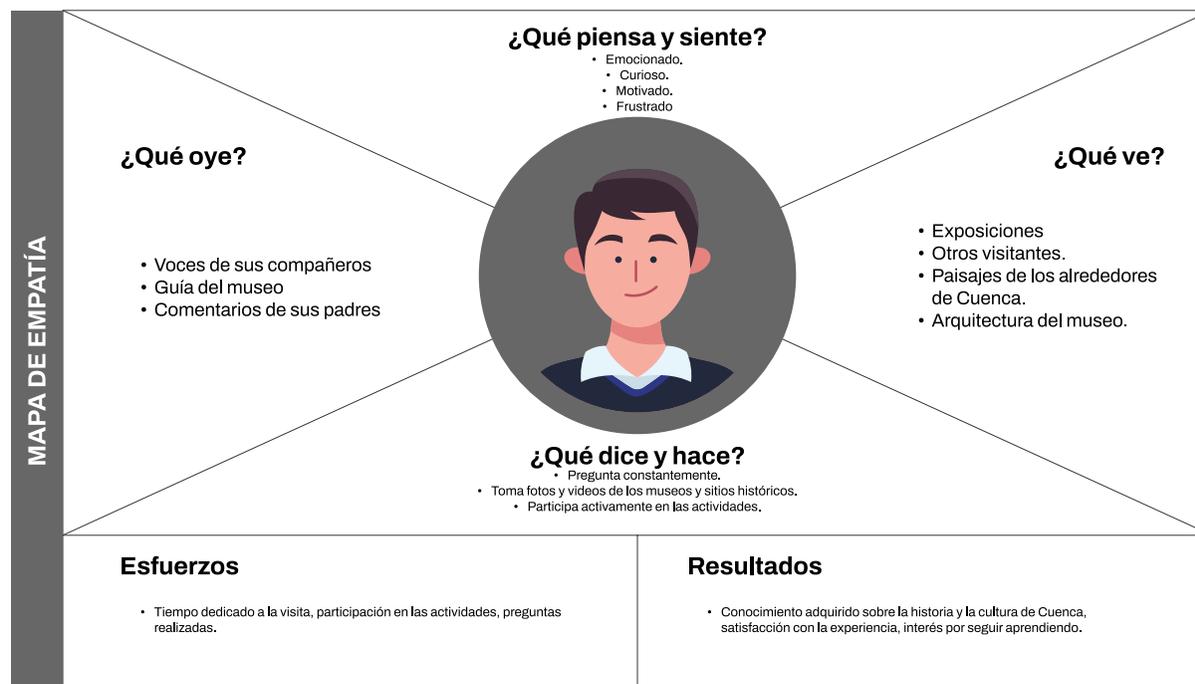


Tabla 8

2.4 Brief

Ciente:

Institución acargo del Museo Manuel Agustín Landívar

Producto:

Sistema de gráfica ambiental y Wayfinding.

Objetivo:

Contribuir a la experiencia del usuario en el nuevo recorrido del museo y su posible reapertura

Descripción del producto	Ciclo de vida del producto en el mercado	Análisis del consumidor	
Producto analógico para aportar a la experiencia del visitante en un museo de alto valor patrimonial mediante la implementación de gráfica ambiental y wayfinding, considerando la identidad del museo.	Al ser el primer producto en intervenir con el diseño gráfico en un museo que busca su reapertura con un sistema de orientación y gráfica ambiental se encuentra en la fase de introducción del ciclo de vida del producto.	El público objetivo del Museo Manuel Agustín Landívar es diverso y abarca a personas de diferentes edades, niveles educativos y procedencias. Sin embargo, podemos identificar algunas características generales.	
Ventajas competitivas del producto	Particularidades del sector	El sistema de orientación y gráfica ambiental del Museo Manuel Agustín Landívar tiene el potencial de ser bien recibido por el público objetivo si se diseña de manera cuidadosa y atractiva.	
<p>1. Reforzar la identidad y el mensaje del museo: Comunicación visual efectiva: Un sistema de señalización claro y atractivo transmite la esencia del museo, sus valores y la experiencia que ofrece a los visitantes. Coherencia visual: La identidad visual del museo se refleja en todos los elementos gráficos, creando una imagen unificada y memorable.</p> <p>2. Mejorar la experiencia del visitante: Navegación fluida: Un sistema de orientación bien diseñado facilita la circulación de los visitantes dentro del museo, optimizando su tiempo y disfrute. Enriquecimiento de la experiencia: La gráfica ambiental puede incluir elementos informativos e interactivos que complementan la exposición y la convierten en una experiencia más atractiva.</p> <p>3. Diferenciación en el panorama cultural: Atraer a nuevos públicos: Una imagen fresca y moderna puede atraer a un público más amplio, especialmente a las nuevas generaciones. Fortalecer la reputación del museo: Un sistema de diseño de alta calidad refuerza la imagen profesional del museo y lo posiciona como un referente cultural.</p> <p>4. Sostenibilidad y accesibilidad: Diseño atemporal: Un sistema de diseño bien concebido puede perdurar en el tiempo, minimizando la necesidad de cambios frecuentes. Accesibilidad universal: La señalización clara y adaptada a las diferentes necesidades de los visitantes fomenta la inclusión y la accesibilidad.</p>	Al diseñar un sistema de orientación y gráfica ambiental para un museo en Cuenca, Ecuador, es fundamental considerar las particularidades del sector museístico en la ciudad. Un diseño innovador y atractivo que tome en cuenta las características del sector museístico en Cuenca puede convertirse en un factor clave de diferenciación para el museo.	Análisis del proceso de compra	
	Tendencias del mercado	Énfasis en la historia y el patrimonio local: El diseño refleja la riqueza cultural e histórica de las diversas culturas acentadas en el sitio. Integración con el entorno urbano: El sistema de orientación debe considerar la arquitectura y el paisaje urbano del complejo arqueológico.	Al ser una institución pública, el Museo Manuel Agustín Landívar debe seguir un proceso de compra específico que cumpla con las normas y regulaciones establecidas para las adquisiciones públicas en Ecuador.
	Competencia	Al ser la primera intervención de diseño gráfico en el Museo Manuel Agustín Landívar, no existe competencia directa en cuanto a un sistema de orientación y gráfica ambiental preexistente. Sin embargo, es importante considerar a otros museos de la ciudad de Cuenca como competidores potenciales que podrían implementar un sistema similar en el futuro. Como competencia indirecta son aquellos otros lugares de entretenimiento que acude el público objetivo	Análisis del proceso de uso
			Tiene como objetivo comprender cómo los visitantes interactúan con el sistema de orientación y gráfica ambiental del museo, identificando sus necesidades, comportamientos y áreas de mejora.

Tabla 9

2.5

**Condicionantes y
partidos de Diseño**

En un proyecto de Diseño, las condicionantes son vitales. Se trata de aquellos factores que influyen sobre su desarrollo estableciendo límites y algunas restricciones. Si bien pueden resultar desafíos, despiertan la creatividad e innovación dando paso a soluciones óptimas que cumplan con los parámetros establecidos; también se considera tener un equilibrio entre la visión creativa y las limitaciones prácticas, así como una comunicación viable entre usuarios, empleados, funcionarios y todo individuo que el proyecto involucre. Una vez presentadas las condicionantes adecuadamente, es posible ofrecer soluciones estéticamente atractivas, funcionales y adaptadas según las necesidades que se observe. Por ejemplo, existe la posibilidad de que se piense aplicar ciertos materiales, sin embargo, considerando la estructura patrimonial, quizás no se pueda, por lo que la propuesta de diseño tiene que conocer lo que se puede realizar y lo que no, para eso se muestra la siguiente tabla a continuación.



Tabla 10

En un proyecto de Diseño, se consideran como factores influyentes principales los criterios Funcional, Expresivo o Formal, y Tecnológico. La combinación de estos aspectos proporciona un análisis completo de la integración de sus componentes, lo que resulta en la creación de un sistema integral en el campo del diseño. Adicionalmente, la figura 20 ilustra tres elementos más, la Experiencia, el Patrimonio o Cultura, y el Museo. Estos criterios son fundamentales en el caso de estudio, porque buscan ofrecer nuevas experiencias sensoriales dentro del contexto de espacio museístico.

Por esto, se ha presentado un diagrama en forma de estrella, son 6 condicionantes que se deben desarrollar en torno al target o público destino que son el eje central y para quienes se dirigirá la nueva propuesta.

FACTOR	CONDICIONANTE	INTERDISCIPLINAR
FUNCIONAL	Originalmente con estructura para una vivienda, con una altura mínima de 2.06m. No cuenta con adaptaciones correctas para el funcionamiento de un museo. Cerrado desde 2017, acabados damnificados en interiores y exteriores, mampostería con humedad, pintura desgastada, fachada con grafitis y mobiliario de exhibición escasa. No existe uso de tecnología alguna. Complejo arqueológico descuidado, inseguro por falta de iluminación y un plan de recorrido.	La propuesta mantiene un propósito educativo y de difusión cultural. El Wayfinding será el eje principal de la propuesta, es un gran medio comunicador entre usuario-espacio a través de material visual y textual jugando con su ubicación con los elementos interiores entre muros, piso y cielo raso. Considerando las limitaciones de carácter patrimonial que rige en la no modificación estructural, se logrará integrar sistemas interactivos dinámicos analógicos y digitales adaptándose a condicionantes ergonómicas que da previamente el espacio a través de una estrategia museográfica.
EXPRESIVO FORMAL	Actualmente el espacio se muestra frío, descuidado. Son zonas de exposición de utensilios, piezas horneadas, líticas y más. El espacio tiene mucha historia en la que se puede sacar provecho. Cuenta con una entrada de iluminación natural directa hacia la galería central mediante un tragaluz que da hacia la pileta. Contiene extensa zona natural.	La propuesta manejará formatos impresos y digitales como pósters, registros fotográficos, cédulas de información, señalética y para los digitales, pantallas y proyecciones. Se manejará una línea cromática en relación a cada cultura: el rojo representará a los cañaris; tonos mostaza para los incas y el azul marino para la cultura española facilitando el uso de códigos de color a lo largo del recorrido. (estilo). La información del museo será manejada a través de la implementación de una línea de tiempo contando los hechos históricos de forma cronológica.
TECNOLÓGICO	Edificación patrimonial, arquitectura vernácula, materialidad de adobe y bahareque, madera, tejas y enlucido simple.	AutoCad, 3DS Max, Photoshop, InDesign, Cámara Topográfica, Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects, Arena, Blender
EXPERIENCIA	Si bien se evidencia el paso de gran historia de valor importante, hoy en día el lugar genera sensación de tristeza por el descuido y, la presencia de moho y polvo en los acabados interiores principalmente.	Fusión de interacción analógica / digital.
PATRIMONIO CULTURA	El complejo arqueológico es un bien que no puede ser modificado. Data una parte importante para la identidad de la ciudad y una parte de Latinoamérica. Existieron 3 asentamientos de grupos culturales quienes dejaron huellas evidentes con objetos curiosos como las ruinas, molinos de piedra, utensilios y piezas horneadas, así como también material lítico de colores indescriptibles.	Categorización Valor Arquitectónico B (VAR B) y sus condicionantes.
MUSEO	Durante las anteriores gestiones, el espacio se manejaba muy bien, logrando acogida de visitantes locales y extranjeros. Mantenía una colección amplia de exhibición. Al paso tiempo, la falta de recursos y gestión llevó a robos hacia ciertos vestigios que no fueron recuperados.	A simple vista se debe evidenciar el guion interdisciplinar planificado. En el sistema Gráfico, resaltando la información histórica manejada de forma textual, simbólica y diagramación. En el sistema interior, demostrando armonía y equilibrio en recursos matéricos.
Conceptual	Crear un espacio interactivo para promover el aprendizaje y difusión cultural aplicando estrategias de Diseño de Interiores y Diseño Gráfico creando un sistema interdisciplinar para museos de alto valor patrimonial.	

Tabla 11

Posteriormente se mostrará un análisis con fotografías que evidencian a detalle las condicionantes que la edificación actualmente:

a. Fachada principal, Calle Larga 2-23



Imagen 54

Factor	Descripción
Funcional	Estructura principal intacta. Espacio de circulación bueno para el tránsito fluido de visitantes al ingresar o salir. Inseguridad en la noche por falta de iluminación.
Expresivo/Formal	No se distingue como un museo. Deterioro en mampostería. No existe un cuidado de la jardinería existente. No hay un sistema comunicativo entre el espacio y los elementos que lo rodean. Falta de sistema textual/visual que invite al público. Materialidad vernácula expuesta, destaca la técnica tradicional de las tejas horneadas.
Tecnológico	Carece de una planificación lumínica artificial.
Experiencia	El temor que representa pasar por la zona se le atribuye a un área peligrosa y de abandono.
Patrimonio/Cultura	Técnica de construcción tradicional de bahareque y adobe, materiales artesanales como vigas de madera, aleros pronunciados y tejas rojizas características de los techos de la ciudad.
Museo	No representa una fachada llamativa que mencione por sí sola que se trate de un establecimiento museo. El único letrero colocado en la parte superior de la puerta principal, es de menor tamaño, no resalta.

Tabla 12

b. Mampostería General



Imagen 55



Imagen 56

Factor	Descripción
Funcional	No resulta útil, está deteriorada, con rastros de moho y humedad causando fisuras y pequeñas burbujas.
Expresivo/Formal	Las paredes son blancas con revestimiento simple. En los bordes superiores están ilustrados patrones lineales geométricos en tonos azul y naranja all igual que en el dintel se muestra un gráfico pintado con detalles en tono ocre. La iluminación puntual reflejada en la pared representa un baño de luz que juega bien con el blanco, expandiendo una iluminación indirecta a la sala principal.
Tecnológico	Las conexiones de luz se atraviesan por los bordes entre las paredes y cielo raso evitando remover y dañar las planchas. No existe un sistema visual/gráfico que resalte las fotografías y exhibiciones.
Experiencia	Nuevamente menciona la sensación de tristeza y abandono. Está presente un olor peculiar amaderado y humedad. Muestra nostalgia.
Patrimonio/Cultura	En cuanto a acabados interiores, no se identifica ningún elemento catalogado como patrimonio. Sin embargo las fotografías mostradas, reconoce el contexto histórico y la importancia de los utensilios y vestigios rescatados.
Museo	Se trata de salas pequeñas, pero abiertos. Plasma un ambiente cálido y familiar a la vez.

Tabla 13

c. Vestigios y elementos interiores



Imagen 57



Imagen 58



Imagen 59

Factor	Descripción
Funcional	Por sus composiciones morfológicas, evidencian sus usos cuando fueron elaboradas. Utensilios, armas, elementos constructivos, vasijas y platos.
Expresivo/Formal	Reflejan simbólicamente un significado familiar y hogareño, mostraban técnicas que fueron utilizadas en sus hogares y las piezas que utilizaron para hacer sus actividades diarias. Tonalidades terracota, marrón en varios tonos y detalles negros hechos a mano reflejan una cultura artística amplia. Estos objetos artesanales presentan morfologías orgánicas, mostrando su estrecha relación con la naturaleza.
Tecnológico	Múltiples técnicas de moldeado manual, horneado, y secado.
Experiencia	Nostalgia y sensación cálida hogareña se transmite al observar estas piezas.
Patrimonio/Cultura	Las técnicas de elaboración son consideradas como Patrimonio Cultural, el material con el que fueron moldeadas como el barro y el adobe.
Museo	No representa una fachada llamativa que mencione por sí sola que se trate de un establecimiento museo. El único letrero colocado en la parte superior de la puerta principal, es de menor tamaño, no resalta.

Tabla 14

d. Cielo raso y tragaluces



Imagen 60



Imagen 61

Factor	Descripción
Funcional	Las diferentes formas constructivas y materialidad del cielo raso cumplen su función estructural de cubierta, aunque presenta pocas goteras que han sido arregladas en varias ocasiones. La entrada de luz natural logra esa conexión interior-exterior que mejora la visualización de algunas piezas, además que regula la temperatura en el interior.
Expresivo/Formal	Material sin mantenimiento y desgastado, en la planta alta y zonas de tragaluces se mantiene materialidad de carrizo y yeso, actualmente muestra rasgados y roturas en los paneles entre las vigas de madera, estas además de propósito decorativo, son parte del soporte estructural. Por otra parte, el cielo raso de las salas son planchas de yeso más industrializadas, con acabado texturizado de bajo relieve, también presentan daños por humedad y fueron perforadas para instalación de sistemas de sonido.
Tecnológico	Técnicas manuales para tratamiento del yeso, carrizo y moldeado de las planchas.
Experiencia	Es netamente una experiencia visual, se puede analizar el valor constructivo a través de la composición del cielo raso desde las vigas, la construcción de las plachas de yeso y carrizo. Para los visitantes locales representa nostalgia porque la estructura se mantiene similar a todas las casas del Centro Histórico, muchas personas vivieron su infancia en una casa de estas características.
Patrimonio/Cultura	Las técnicas de elaboración son consideradas como Patrimonio Cultural. El carrizo es parte de materiales tradicionales obtenidos de tierras nativas.
Museo	El inmueble se ilumina naturalmente gracias a los tragaluces en la zona central y en el espacio de repartidor entre la primera y la segunda planta.

Tabla 15

e. Señalización

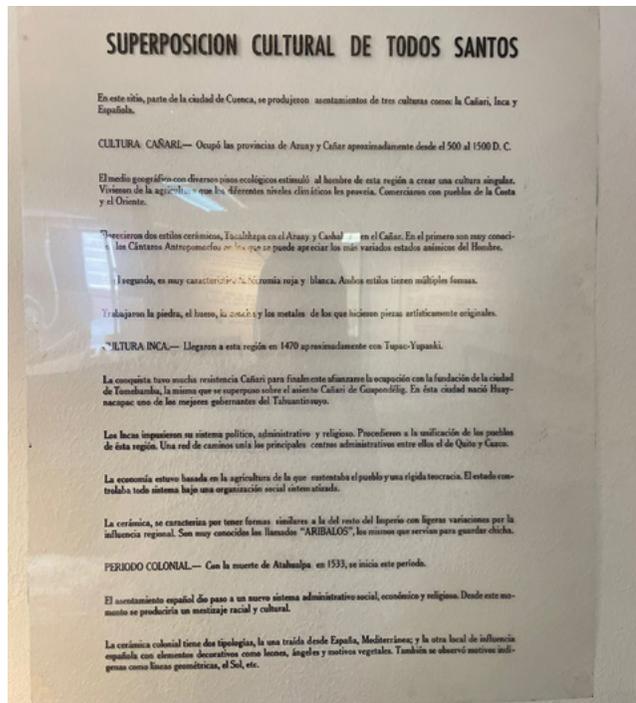


Imagen 62



Imagen 63



Imagen 64

Factor	Descripción
Funcional	Se evidencia la existencia de una guía textual que identifica a las piezas, fotografías, colecciones y una señalización que identifica en el exterior que se establece un museo. Ergonómicamente, este sistema no resulta de fácil visualización. La tipografía tiene dimensiones mínimas.
Expresivo/Formal	En el caso del letrero vertical exterior, se encuentra intervenciones por grafitis y manchas desagradables, manchando además la imagen del museo y su valor patrimonial; las cédulas de información en el interior no resaltan con las piezas exhibidas y se ubican de forma desordenada, dando una visualización descuidada y simple.
Tecnológico	En recursos textuales de pared, la superficie donde se encuentran impresos, son materiales inadecuados y transparentes que dificultan su lectura. También sus bordes están descubiertos exponiéndolos a daños de estas superficies.
Experiencia	No se muestra una línea o estilo que se maneje en todo el museo, en cada estación de exhibición, se mantienen materiales diferentes, con tamaños variados haciendo que los visitantes presenten molestia al leerlos. No es accesible para no videntes, no hay un sistema adecuado en braille.
Patrimonio/Cultura	Es sustancial destacar los recursos textuales porque muestran información histórica importante para la cultura e identidad.
Museo	La distribución espacial del texto no es ergonómica. No es legible dentro del espacio y no es accesible para todo el público. No es apta para personas no videntes.

Tabla 16

2.6 Definición de contenido

En esta sección se identifican aspectos generales que se deben considerar para el diseño del prototipo en las siguientes etapas del proyecto. Si bien aún no se pueden especificar los contenidos de los prototipos impresos, su propósito principal será enriquecer la experiencia del visitante en la exposición. Conforme se definan con mayor detalle las características de la visita, se podrá desarrollar mejor la funcionalidad específica de cada prototipo.

La definición de los contenidos se basó en el estudio de casos similares y de los homólogos y del estado del arte presentado en el capítulo 1.

Galería y Sitio Arqueológico

Independientemente del formato de las exposiciones, los contenidos esenciales deben incluir información sobre el sitio arqueológico, las culturas que lo habitaron, las personas involucradas en su excavación y los hallazgos encontrados. Para obtener esta información, se revisó la documentación proporcionada por la familia Landívar, de la cual el documento más relevante para las exhibiciones a realizar es el “Informe preliminar de la comisión sobre las ruinas de Todos Santos - 1972”. Además, se realizó una visita al complejo arqueológico y al museo para conocer el estado actual del inmueble y registrar los puntos de contacto más importantes para el sistema de orientación general. La información específica se investigará en el capítulo 4.

Tabla 17

2.7 Conclusiones

Durante el desarrollo de este capítulo se abordaron diversos aspectos, incluyendo el ámbito geográfico y planimétrico, el diagnóstico del estado actual, el análisis material y visual, la señalización, los sistemas constructivos y los detalles de las instalaciones, entre otros atributos relevantes. Además, se llevó a cabo la identificación de las necesidades de cuatro grupos focales de usuarios mediante la implementación de instrumentos para la recolección de datos. Se destacaron los factores que inciden en estas necesidades, considerando rangos de edad, variables demográficas, culturales, psicográficas y conductuales.

Posteriormente, el análisis se centró en seis variables condicionantes, que van desde aspectos generales hasta aspectos específicos relacionados con el área patrimonial y cultural, con un enfoque particular en la temática del museo y su contexto.

CAPITULO

Conceptualización

Marcia Landívar

Gustavo Landívar

The image features a dark, textured background of stacked stones, likely a wall or a natural rock formation. The stones are dark grey and black, with some showing signs of weathering and moss. The text 'JULO 03' is overlaid in a large, white, sans-serif font, centered horizontally across the middle of the image. The overall mood is somber and historical.

JULO 03

Imagen 65

3.Introducción

Tras llevar a cabo un diagnóstico integral que abarca aspectos geográficos y el estado actual tanto del inmueble como del complejo arqueológico, este capítulo se dedica a la exposición del concepto general de diseño, desglosando minuciosamente su valor y significado en cada elemento, con el fin último de proporcionar un análisis holístico logrando incorporar las necesidades de cada usuario selecto que logre introducir hacia la propuesta de Wayfinding y Gráfica Ambiental que logre promover la difusión cultural.

3.1 Concepto de Diseño

Encuentro de Civilizaciones

Este concepto busca representar la convergencia de tres distintas culturas en un mismo espacio, destacando sus similitudes y contrastes a lo largo de la historia. El diseño gráfico y de interiores del museo se inspira en la riqueza cultural de los Cañari, los Incas y los Españoles, creando un ambiente inmersivo que invita a los visitantes a explorar y comprender las conexiones entre estas civilizaciones.

El centro arqueológico con el molino se convierte en el corazón del museo, sirviendo como un símbolo tangible del paso del tiempo y la evolución cultural. El diseño del espacio se enfoca en resaltar la importancia de este sitio histórico, combinando elementos tradicionales de las tres culturas con tecnología moderna para ofrecer una experiencia educativa y emocionante para

los visitantes.

A través de una cuidadosa selección de colores, materiales y elementos visuales, el diseño gráfico y de interiores del museo refleja la esencia única de cada cultura, mientras que al mismo tiempo busca crear una narrativa visual cohesiva que conecte el pasado con el presente. El resultado es un espacio que celebra la diversidad cultural y promueve el entendimiento y la apreciación de nuestra historia compartida.

El propósito que se plantea es la transformación del museo de sitio y complejo arqueológico en un ambiente cultural, dinámico e inclusivo, donde se exalte el encuentro entre las culturas Cañari, Inca y Española.

Imagen 66



3.2 Ejes temáticos presentes en la propuesta

a. Convergencia cultural:

Mostrar las similitudes y contrastes entre las tres culturas, destacando su legado en el desarrollo de la región.

b. Evolución histórica:

Presentar una narrativa cronológica del sitio arqueológico, desde sus inicios hasta la actualidad.

c. Memoria e identidad:

Fomentar el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural como parte fundamental de la identidad local.



Imagen 67

3.3 Espacios diferenciados:

a. Sala introductoria:

Un espacio multimedia que contextualiza al visitante sobre el período de excavaciones a partir de la etapa de Manuel Agustín Landivar con la Comisión Técnica en 1972.

b. Complejo Arqueológico:

Puesta en valor del molino: Restauración y señalización del molino como elemento central del sitio arqueológico.

Recorridos guiados: Ofrecer visitas guiadas por el sitio arqueológico, con énfasis en la historia y la importancia cultural del lugar.

Rutas interpretativas: Implementar senderos con información sobre las diferentes áreas del complejo arqueológico.



Imagen 68



Imagen 69

3.3 Fase de indeación

La propuesta de gráfica ambiental para mejorar la experiencia de visita a un museo, las funciones específicas son:

Idea 1:

Sistema de Orientación:

Diseño de señalética:

- Implementar un sistema de señalética claro y conciso que guíe al público a través del recorrido.
- Utilizar pictogramas, colores y tipografías que sean fácilmente reconocibles.
- Incorporar elementos interactivos, como pantallas táctiles o sensores de movimiento, para facilitar la búsqueda de información.

Mapas interactivos:

- Diseñar un mapa interactivo digital o táctil que permita al público explorar el museo y sus diferentes áreas.
- Incorporar información sobre las exposiciones, eventos y servicios disponibles.
- Permitir la personalización del recorrido en función de los intereses del usuario.

Idea 2:

Gráfica Informativa:

Diseño de paneles informativos:

- Crear paneles informativos que complementen las piezas expuestas y brinden contexto histórico y cultural.
- Utilizar un lenguaje claro y conciso, adecuado al público objetivo.
- Incorporar imágenes, gráficos y recursos multimedia para hacer la información más atractiva.

Vitrinas interactivas:

- Diseñar vitrinas que permitan al público interactuar con las piezas expuestas de forma segura.
- Incorporar elementos multimedia, como pantallas táctiles o proyectores, para ampliar la información.
- Implementar juegos o actividades interactivas relacionadas con las piezas expuestas.

Idea 3:

Identidad Visual y Branding Ambiental:

Diseño de logotipo:

- Crear un logotipo memorable y representativo del museo y su temática.
- Utilizar una paleta de colores y tipografía que sean coherentes con la identidad del museo.
- Asegurar que el logotipo sea adaptable a diferentes aplicaciones y formatos.

Diseño de la fachada y el interior del museo

Idea 4:

Sistema de Exhibiciones para Interacción Analógica:

Juegos y actividades:

- Diseñar juegos y actividades interactivas que permitan al público aprender de forma divertida.
- Incorporar elementos manipulativos, como puzzles, maquetas o juegos de mesa.
- Adaptar los juegos y actividades a diferentes edades y niveles de conocimiento.

Mesas de trabajo:

- Diseñar mesas de trabajo donde el público pueda realizar actividades relacionadas con las exposiciones.
- Incorporar materiales y herramientas para la exploración y el aprendizaje.
- Ofrecer talleres y actividades guiadas para diferentes públicos.

Idea 5:

Proyecciones interactivas:

- Utiliza proyecciones en las paredes y suelos del museo para crear entornos virtuales que los visitantes puedan explorar. El diseño gráfico puede crear contenido visual atractivo y el diseño de interiores puede integrar las proyecciones de manera armoniosa en el espacio físico.

Idea 6:

Paneles táctiles:

- Diseña paneles táctiles con información sobre las exhibiciones que los visitantes puedan explorar. El diseño gráfico puede crear la interfaz digital, mientras que el diseño de interiores puede integrar los paneles de manera que se mezclen con el diseño del espacio.

Idea 7:

Instalaciones de realidad aumentada

- Crea instalaciones de realidad aumentada que permitan a los visitantes interactuar con elementos virtuales superpuestos en el entorno físico del museo. El diseño gráfico puede desarrollar los elementos virtuales y el diseño de interiores puede diseñar el espacio para integrar la tecnología de manera fluida.

Idea 8:

Murales interactivos

- Diseñar murales interactivos que reaccionen al tacto o al movimiento de los visitantes. El diseño gráfico puede crear ilustraciones dinámicas y el diseño de interiores puede integrar sensores y tecnología táctil en el diseño del mural.

Idea 9:

Juegos digitales:

- Desarrollar juegos digitales relacionados con las exhibiciones del museo para que los visitantes puedan jugar en pantallas táctiles o dispositivos móviles. El diseño gráfico puede crear los gráficos del juego y el diseño de interiores puede diseñar áreas específicas del museo para albergar estas experiencias de juego.

Idea 10:

Experiencias de realidad virtual:

- Crear estaciones de realidad virtual donde los visitantes puedan sumergirse en recreaciones digitales de eventos históricos o lugares relacionados con las exhibiciones del museo. El diseño gráfico puede diseñar los entornos virtuales y el diseño de interiores puede crear espacios cómodos y seguros para la experiencia de realidad virtual.

Mediante una matriz se pudo obtener calificaciones de las diferentes ideas que fueron seleccionadas a partir de una serie de parámetros que analizan a profundidad cada una de ellas, en conclusión se seleccionaron las 3 ideas, sistemas de orientación, gráfica ambiental e Identidad Visual y Branding más factibles para el proyecto ya que obtuvieron la puntuación más alta.

	IDEAS	Cumplimiento de objetivos	Innovación Tecnológica	Factibilidad Temporal	Funcionalidad	Relación con la problemática	Factibilidad Económica	Interactividad	Pertinencia con el target	Capacidad de resolución	Promedio
1	Sistemas de orientación	5	4	4	5	5	5	3	4	5	4,44
2	Gráfica informativa	5	3	4	5	5	4	4	4	5	4,33
3	Identidad Visual y Branding Ambiental	5	3	5	5	5	5	2	3	5	4,22
4	Sistemas de exhibiciones para interacción Analógica	3	4	3	4	2	2	4	3	2	3,00
5	Proyecciones interactivas	3	4	3	3	2	2	4	3	2	2,89
6	Paneles táctiles	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2,78
7	Instalaciones de realidad aumentada	1	4	3	3	2	2	4	4	2	2,78
8	Murales interactivos	2	2	3	3	3	3	4	4	2	2,89
9	Juegos digitales	1	3	2	3	2	2	4	3	1	2,33
10	Experiencias de realidad virtual	2	4	3	3	3	2	4	3	1	2,78

Tabla 18

3.4

Conclusiones

En esta fase, se elaboraron diversas ideas preliminares para la renovación del espacio del museo, con el objetivo de seleccionar las más adecuadas que transmitieran de manera efectiva los valores y la esencia que el museo desea proyectar a su público objetivo. Durante este proceso de rediseño, se consideraron cuidadosamente los elementos del sistema gráfico de la nueva identidad corporativa del museo. A partir de un análisis detallado del espacio, se extrajeron elementos significativos para crear un sistema de iconografía que se replicará en diversos aspectos del espacio interior, como el mobiliario, la señalética interna y del complejo en general. Para poder proceder con el proceso de bocetación de las propuestas para el nuevo logotipo, se definieron tres palabras clave basadas en 3 culturas que se asentaron en el lugar que tienen una relación directa con los valores de la marca y que serán fundamentales para conceptualizar correctamente la construcción de la propuesta final.

CAPITU

Diseño

Raúl Landívar

JULO 04

CALLE
LARGA

4.Introducción

En este capítulo se presenta la ejecución del proyecto de diseño para el Museo Manuel Agustín Landívar, el cual abarca la identidad visual, la gráfica ambiental y el sistema de orientación. Tras haber establecido las bases conceptuales y estratégicas en el capítulo anterior, aquí se concreta la materialización de la propuesta de diseño. Se describen los elementos que componen cada uno de estos aspectos, así como su integración en el espacio museístico. El objetivo es crear una experiencia coherente y atractiva para los visitantes, que les permita navegar por el museo con facilidad y comprender la riqueza cultural que alberga.

4.1 Morfología Clave

Para dar inicio al proceso de bocetación de las propuestas para el sistema gráfico, se seleccionaron tres morfologías clave inspiradas en tres culturas que habitaron el lugar, las cuales guardan una estrecha relación con los valores de la marca y serán elementos fundamentales para conceptualizar adecuadamente la propuesta final.

Cañari



Imagen 71

En la parte Nor-oriental de las ruinas se descubrió una ocupación Cañari, representada por un muro de calizas que demarca un espacio rectangular.

Inca



Imagen 72

En la parte sur de las ruinas podemos encontrar un muro de calizas con un estilo Cuzqueño, este muro tiene 5 hornacinas muy similares a las del tambo Machay (Cuzco).

Colonial



Imagen 73

Junto al muro de calizas Incasico, encontramos también vestigios hispánicos en 2 fases, una anterior a la fundación de Cuenca y otra que corresponde a los primeros años de la ciudad.

4.1.1 Bocetación

Se extrajeron elementos significativos de cada cultura para crear un sistema de iconografía.



Imagen 74

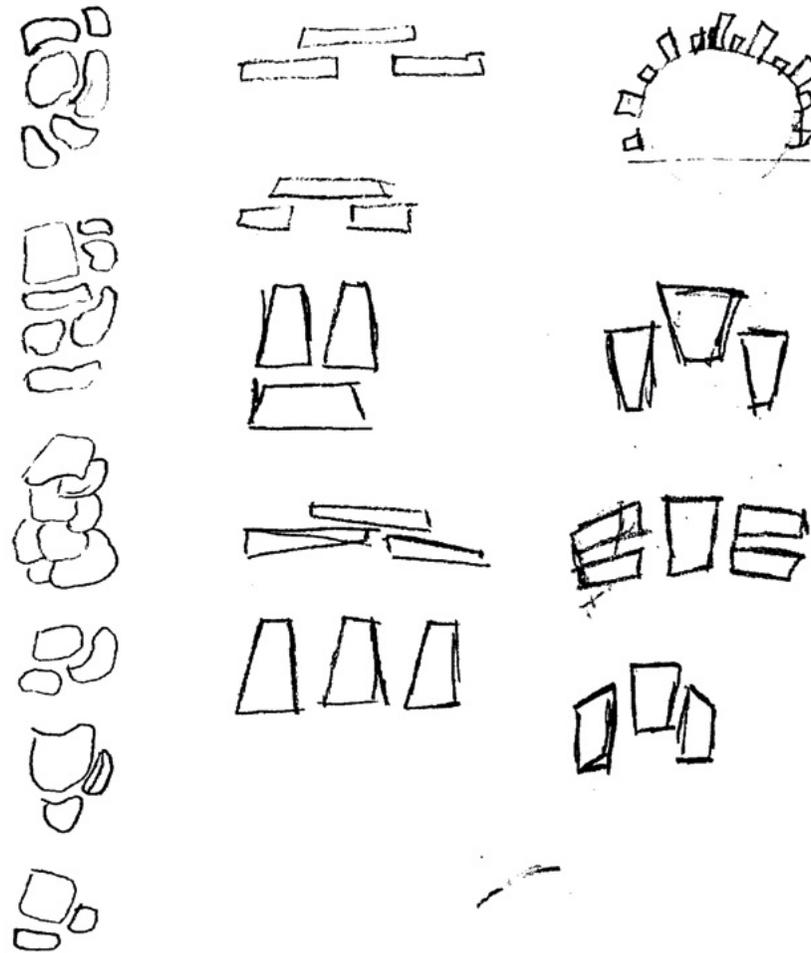


Imagen 75



Imagen 76

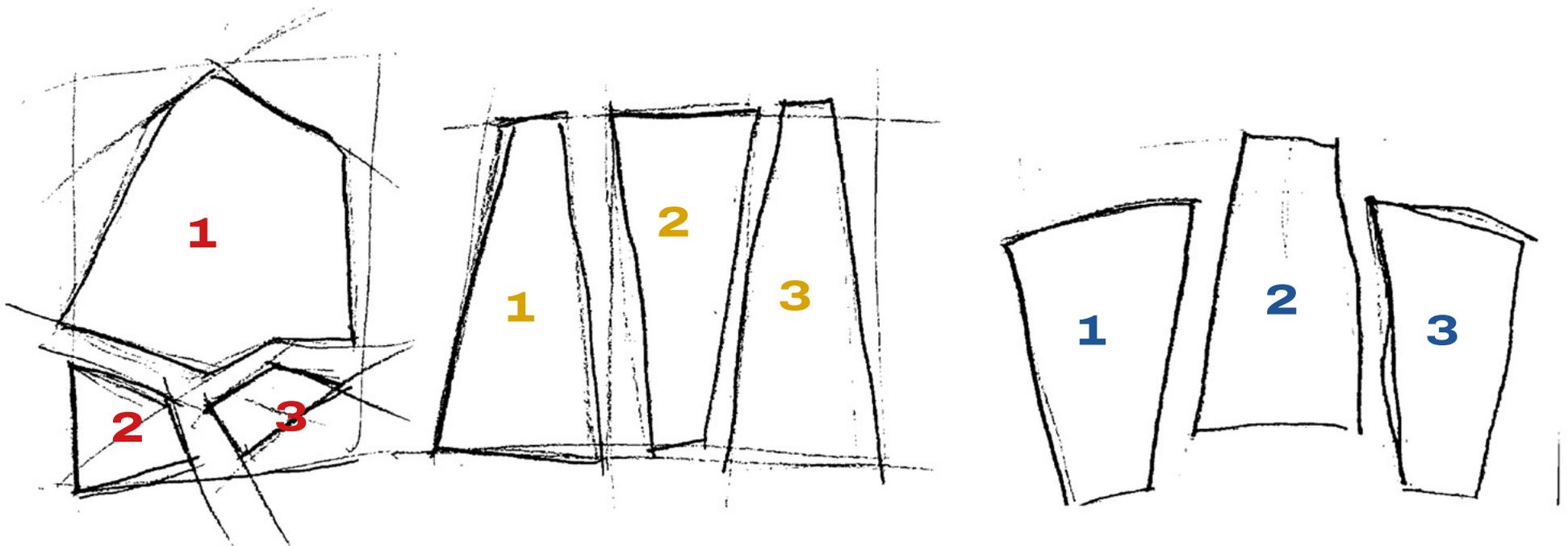
Bocetos iniciales



Metodología de abstracción

Imagen 77

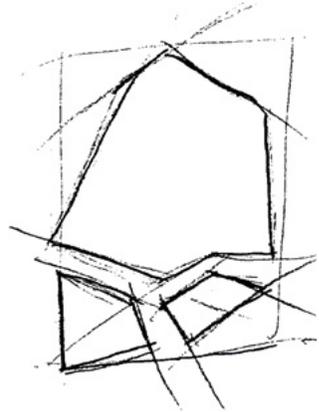
4.1.2 Bocetos Finales



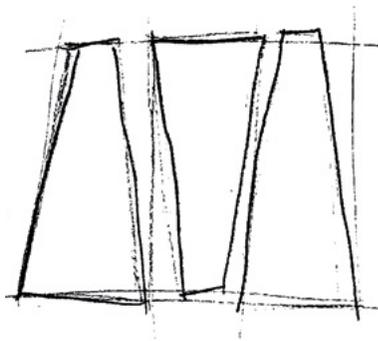
Se opto por la creación de 3 formas por cada cultura, todo esto bajo el concepto de las tres culturas que abitaron el lugar

Imagen 78

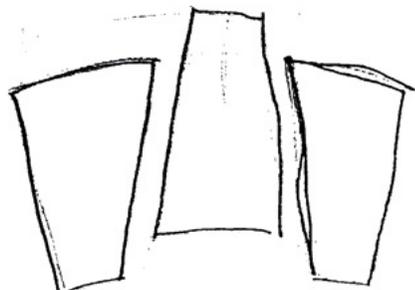
4.1.3 Descripción de la propuesta



Para la creación del icono de la cultura Cañari se baso en los vestigios de los muros de piedra rusitica sin tallar, acomodadas una junto con la otra.



Para la creación del icono la cultura Inca, se baso en las estructuras con formas trapezoidales, los dinteles, sillares, armados con rocas en formas cuadradas, llamadas almohadillas.



Para la creación del icono de la epoca Colonial, se baso en la estructura caracteristica del sitio, sus disposición de las piedras en forma de arcos, que guardan dentro de ellos a su molino de piedra.

Imagen 79

4.1.4 Propuestas Digitalizadas

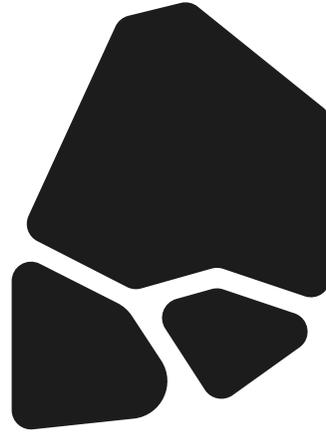
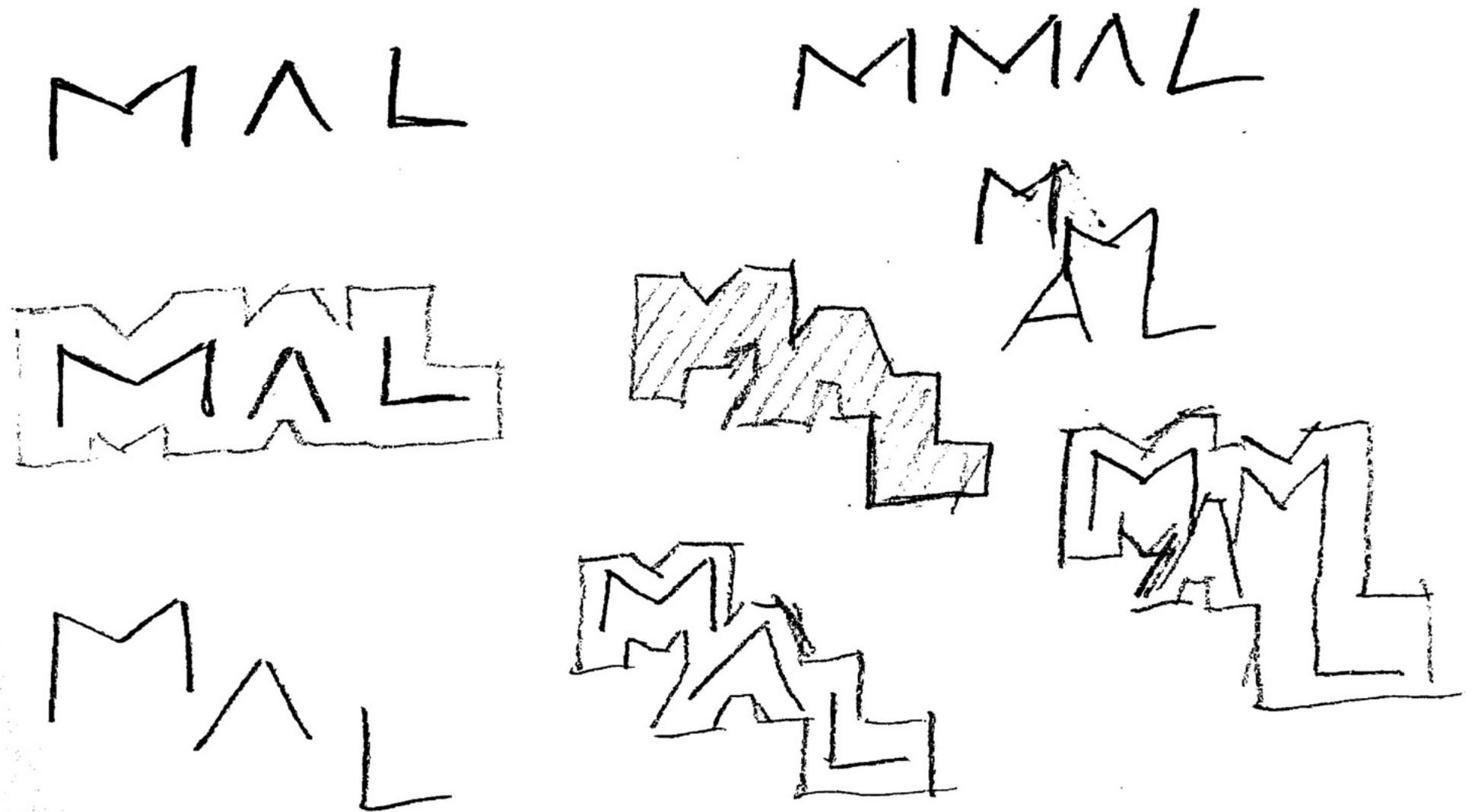


Imagen 80

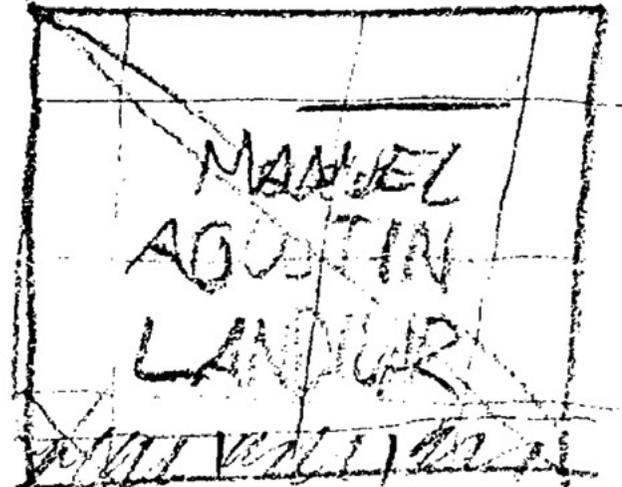
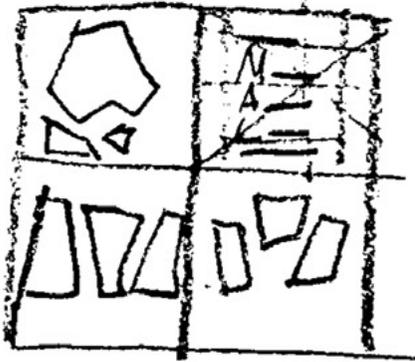
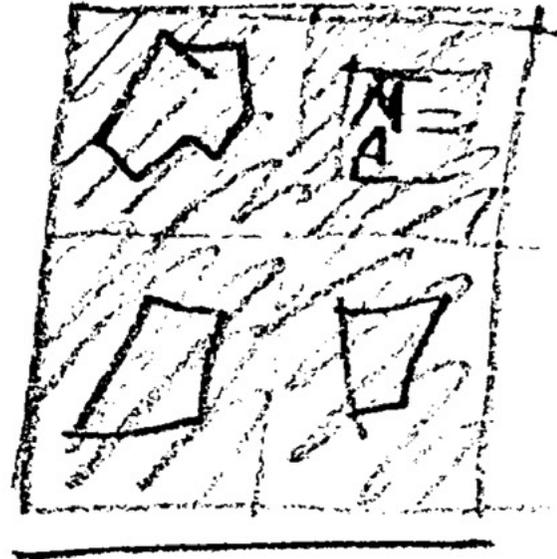
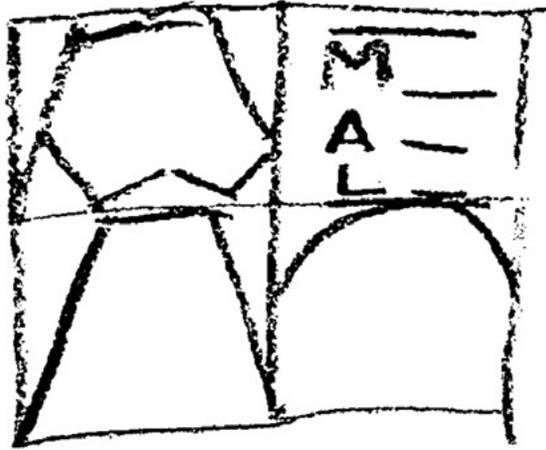
4.1.5 Bocetos para el logotipo



Bocetos iniciales

Imagen 81

Metodología de Modificación tipográfica



4.1.6 Bocetos Finales

Imagen 82

4.1.7 Descripción de la propuesta



Imagen 83

Se optó por un logotipo compuesto principalmente por una forma cuadrada. El cuadrado puede representar modernidad y minimalismo, especialmente cuando se utilizan líneas limpias y colores simples. Esto lo hace adecuado para marcas que buscan una estética contemporánea y vanguardista. Así mismo en la parte inferior del mismo podemos encontrar tres formas rectangulares, cada una con un color, representando la fusión cultural que encontramos dentro de su sitio arqueológico.

4.1.8 Propuestas Digitalizadas



Imagen 84

4.1.9 Tipografía

La tipografía elegida para representar el nombre Museo de Sitio Manuel Agustín Landívar es Archivo Bold, una fuente sans serif que resulta ideal para expresar minimalismo gracias a su simplicidad, limpieza y legibilidad.

Sus trazos limpios y ausencia de adornos permiten una comunicación directa y efectiva, lo que resalta la esencia del diseño minimalista adoptado por el proyecto. Este estilo minimalista servirá como base para la estética de la empresa, tanto en su aspecto visual como en el diseño de sus espacios interiores.



Imagen 85



Imagen 86

4.1.10 Cromática

La elección de colores para el logo de un museo es una decisión crucial que debe reflejar la identidad y la historia del lugar de una manera atractiva y memorable. En este caso, la combinación de rojo, amarillo mostaza y azul para representar a los cañaris, incas y españoles, respectivamente, es una elección acertada por varias razones:



Imagen 87

ESPAÑOL/COLONIAL

R=34 G=85 B=141
HEX 22 55 8d
RGB 34 85 141
CMYK 93 67 15 2
LAB 35 0 -40
GrayScale 70

CAÑARI

R=202 G=41 B=55
HEX ca 29 37
RGB 202 41 55
CMYK 14 93 78 4
LAB 46 61 36
GrayScale 64



Imagen 88

R=214 G=161 B=55
HEX d6 a1 37
RGB 214 161 55
CMYK 15 35 98 4
LAB 70 11 72
GrayScale 35



Imagen 89

INCA

Simbolismo cultural:

Cañari Rojo: El rojo es un color asociado con la fuerza, la pasión y la sangre. En el contexto de los cañaris, representa su espíritu guerrero, su legado cultural y su conexión con la tierra.

Inca Amarillo mostaza: Este color vibrante evoca la riqueza, el conocimiento y el oro. Simboliza el esplendor del Imperio Inca.

Azul Colonial: El azul transmite confianza, sabiduría y expansión. Representa la influencia española en la región y su impacto en la historia ecuatoriana.

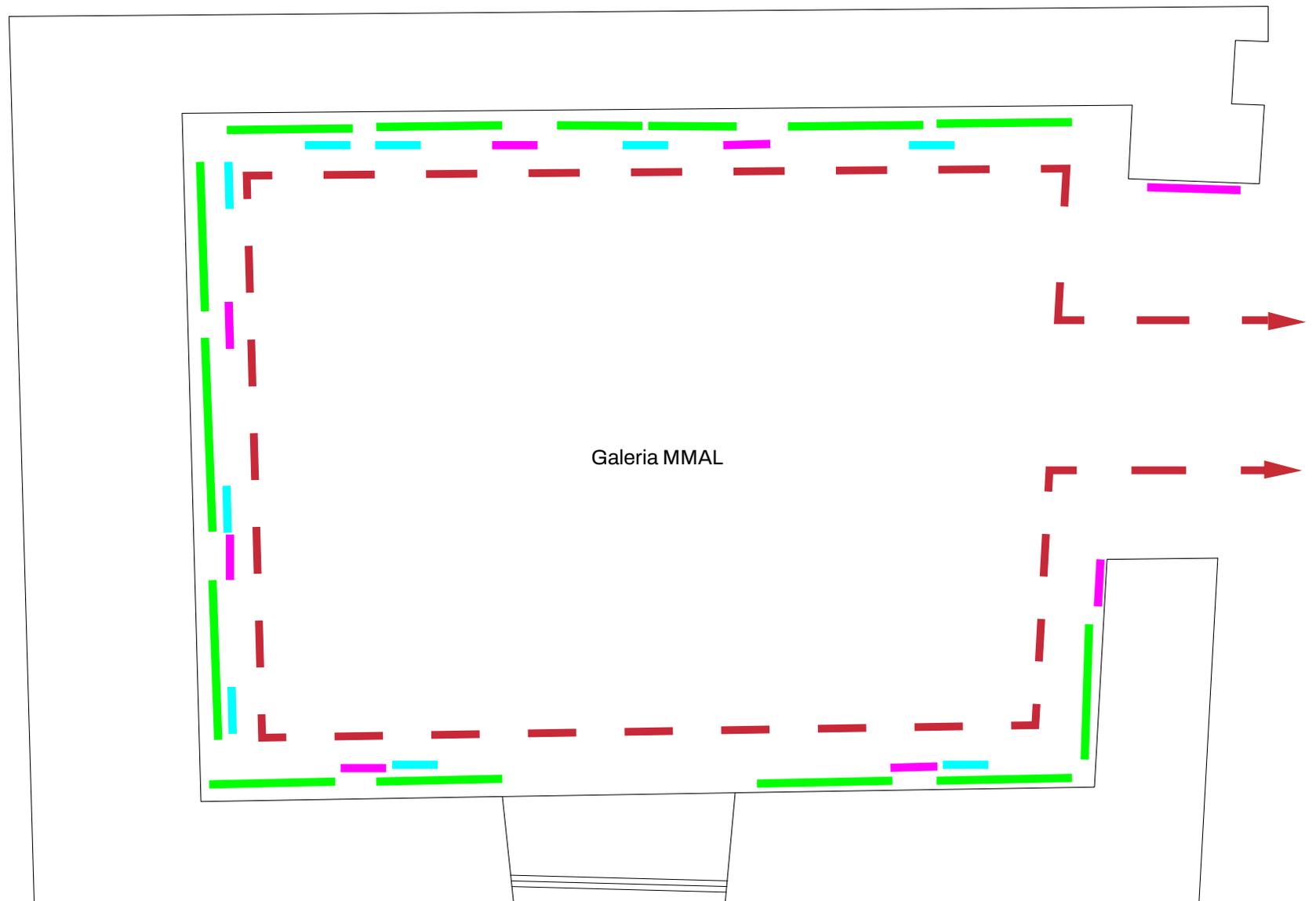
Combinación complementaria:

La triada de rojo, amarillo mostaza y azul es una combinación complementaria, lo que significa que los colores se encuentran opuestos entre sí en la rueda de colores. Esta combinación crea un contraste vibrante y llamativo que resulta atractivo para la vista.

4.2 Wayfinding

4.2.1 Programación Interior

Planta constructiva y Circulación



A Señalética B Cédulas de información C Exhibiciones D Circulación

Gráfico 1

4.2.3 Mapa mental de enfoque

Desarrollo de conceptos

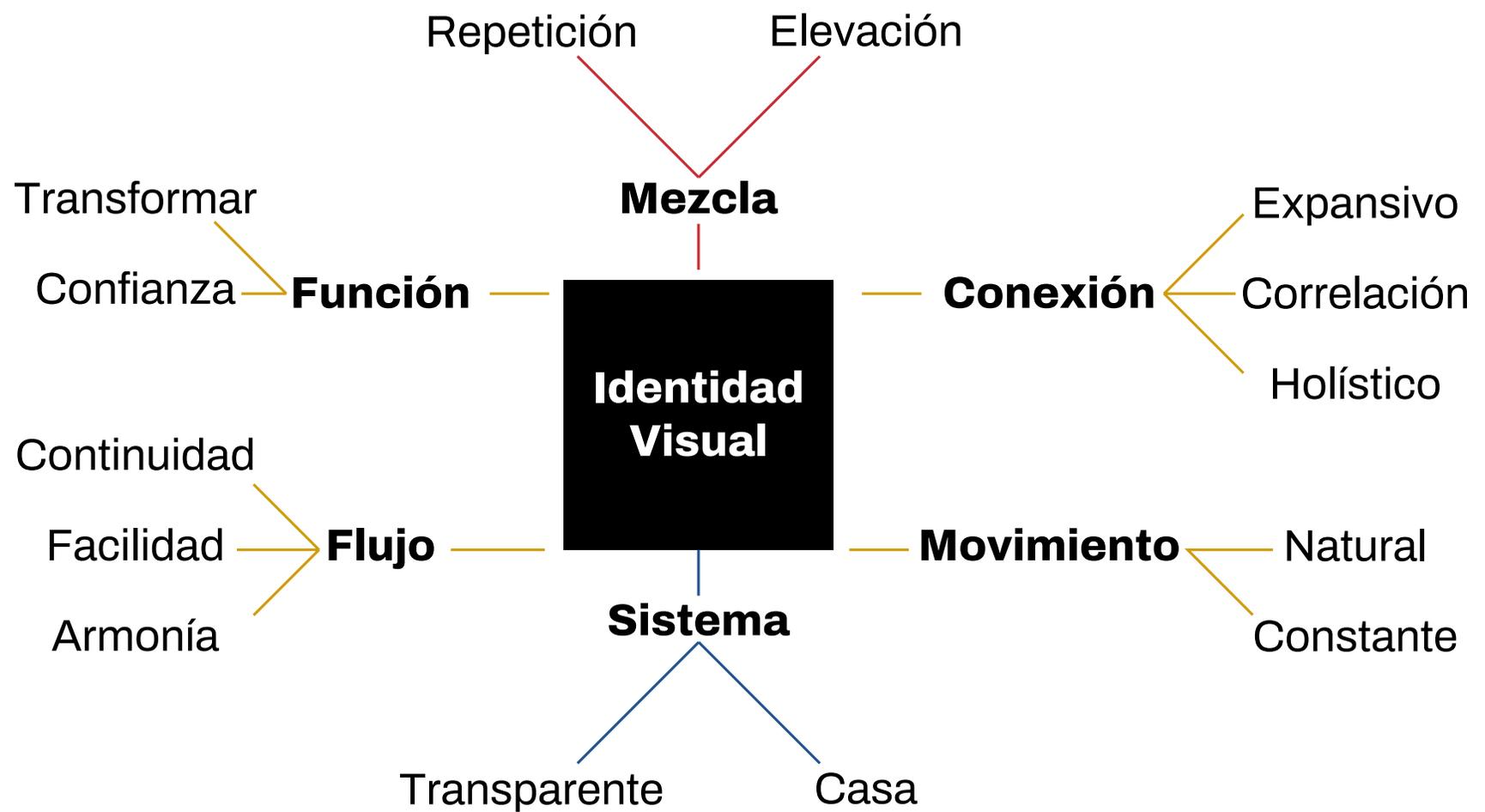
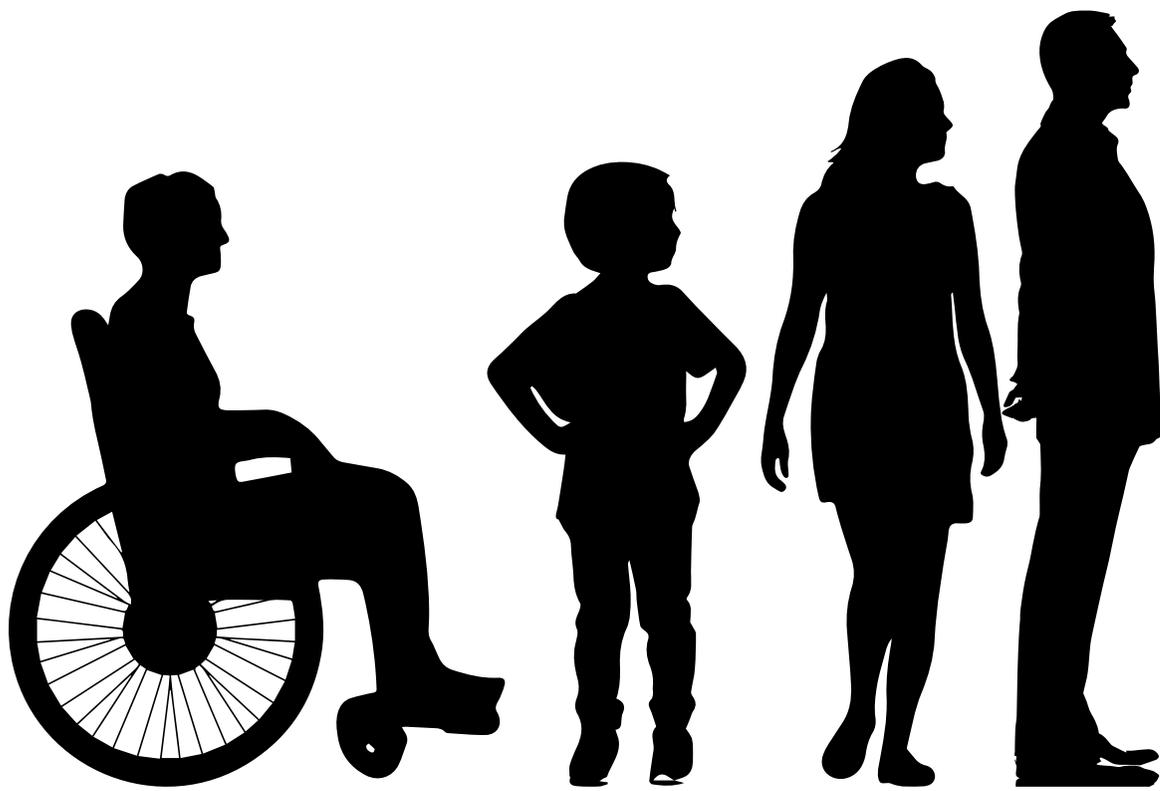


Gráfico 3

4.2.4 Tipología de la Señalética



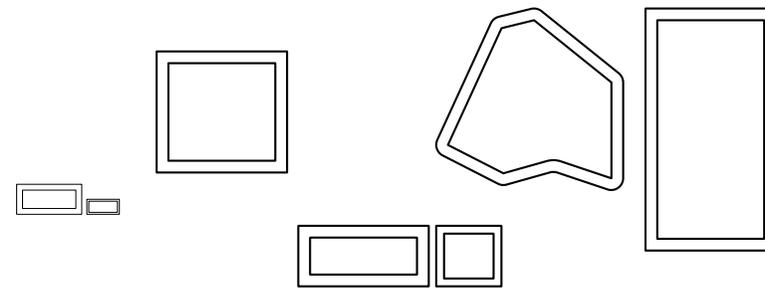
1,30

1,32

1,52

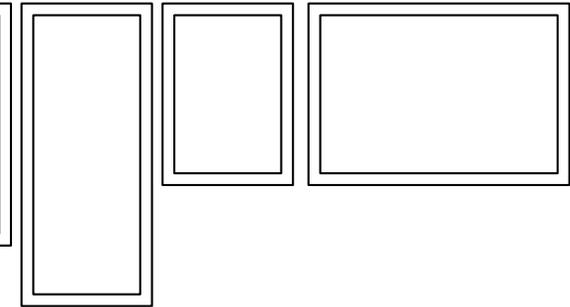
1,64

Señaléticas Internas/externas



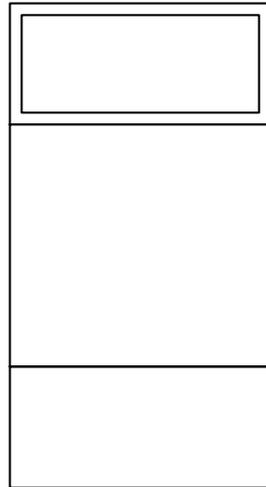
A1

**Exhibiciones
internas**



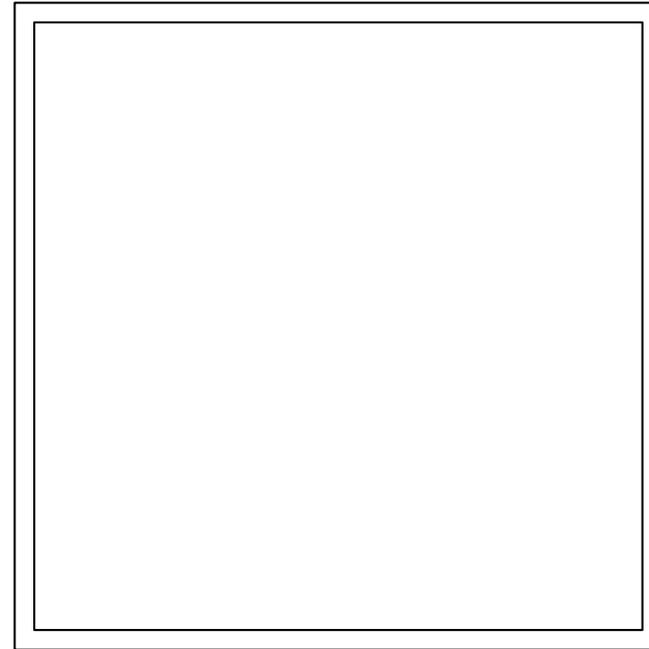
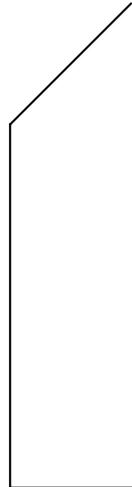
B1

**Mapa de
información**



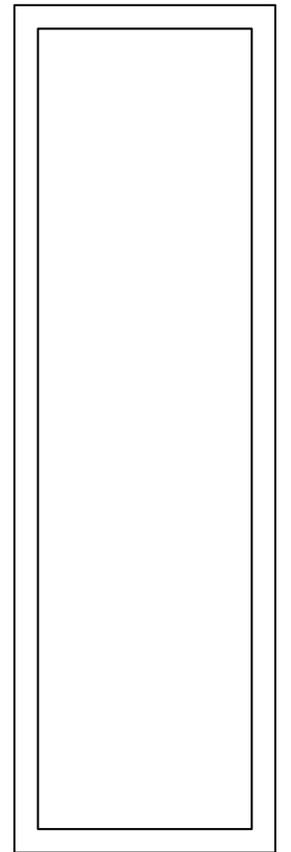
C1

**Exhibiciones
exteriores**



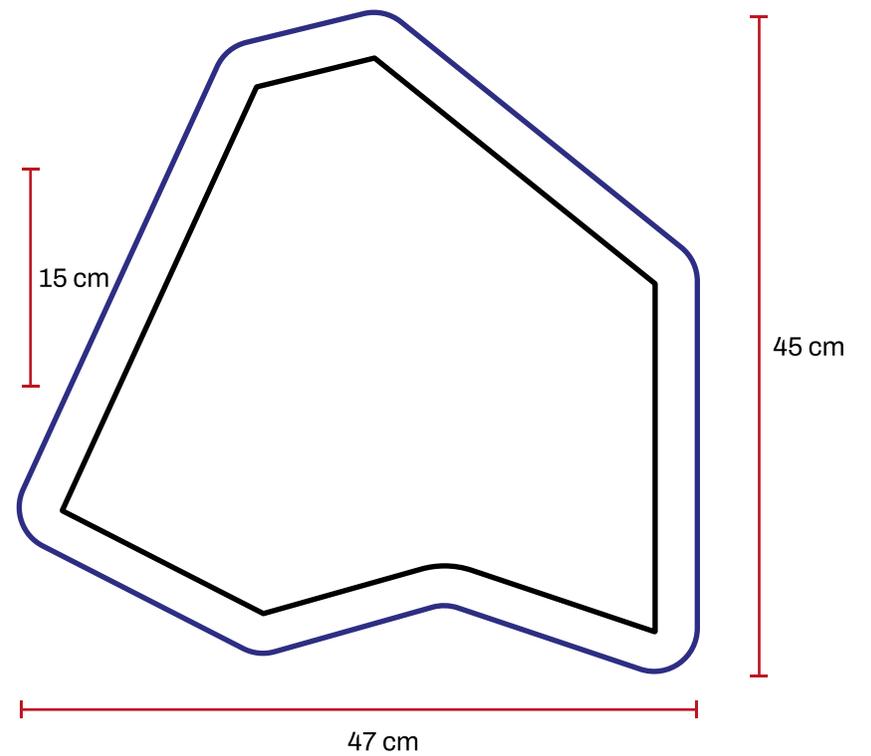
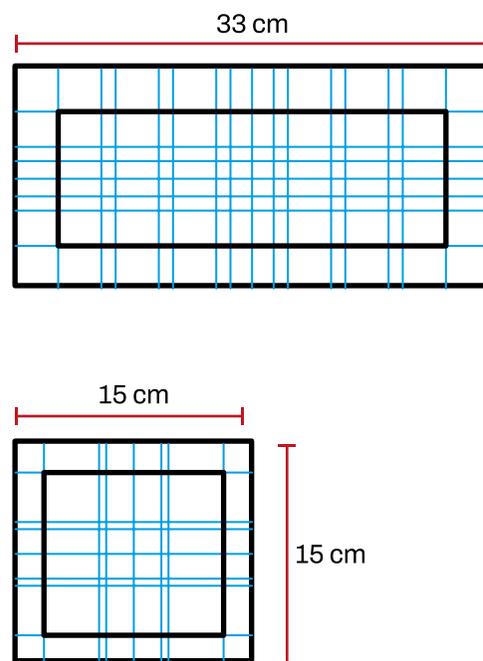
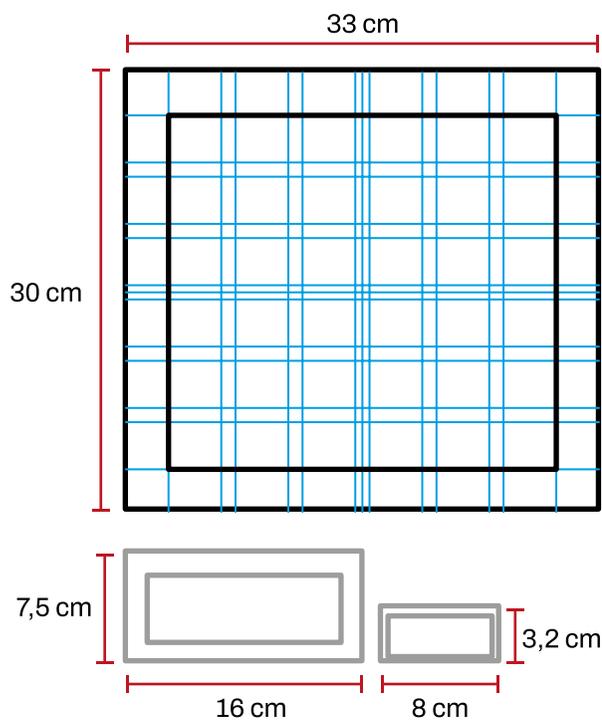
D1

Totem

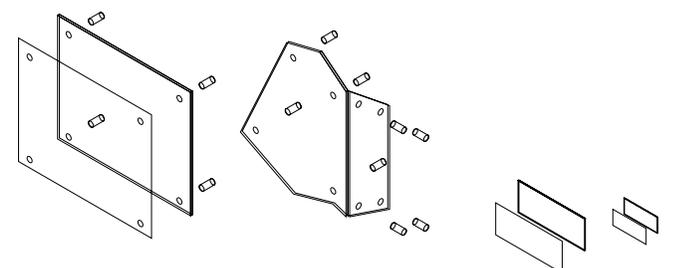


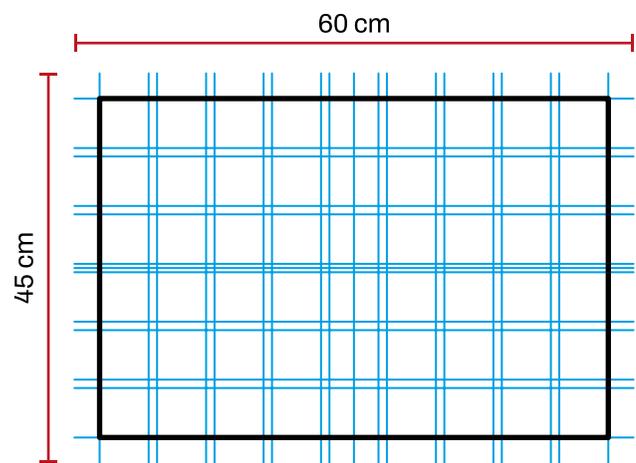
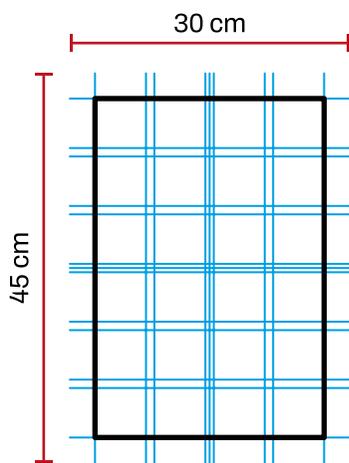
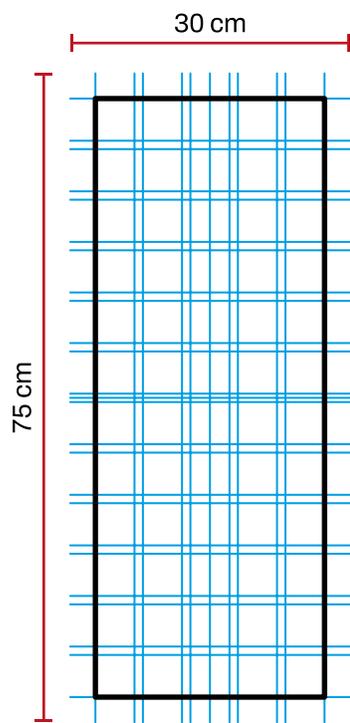
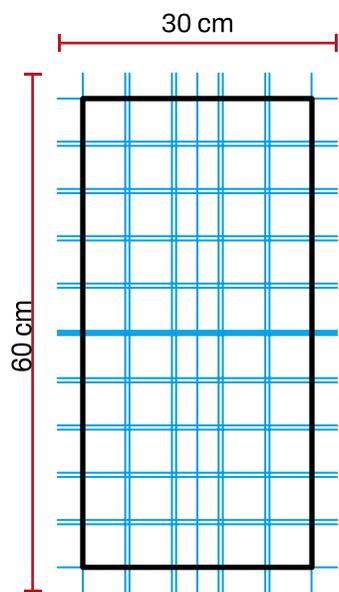
E1

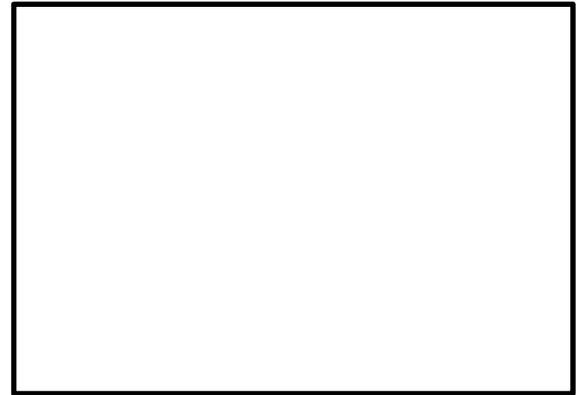
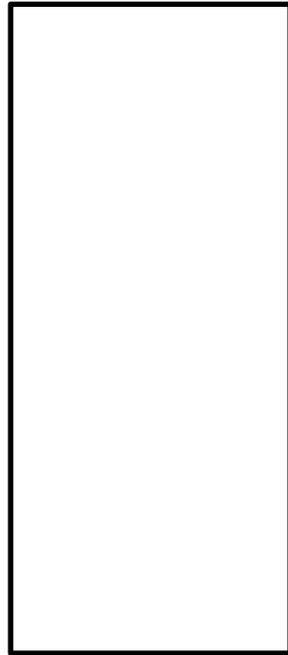
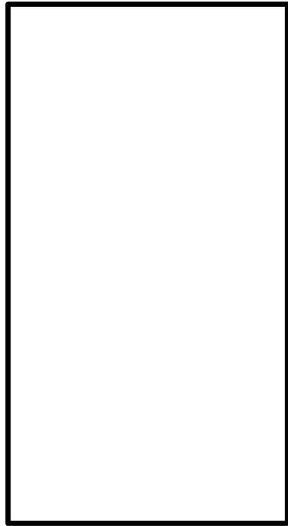
4.2.5 Módulos, Dimensiones y Retículas



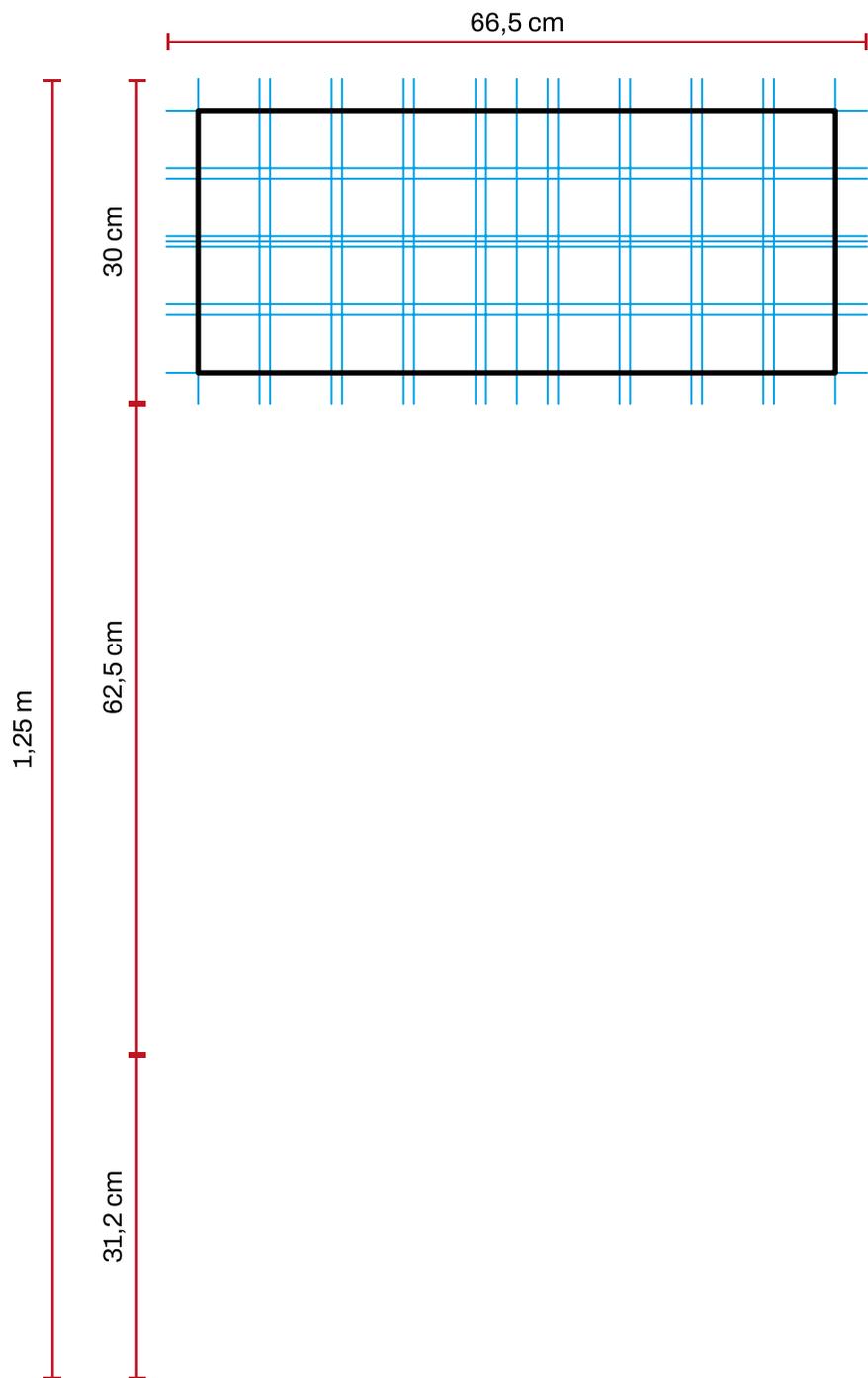
- Acrilico 6mm
- Alucobond
- Cintra 3mm







○ Acrilico 6mm

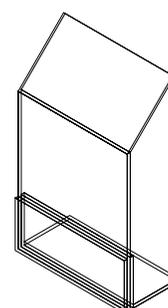
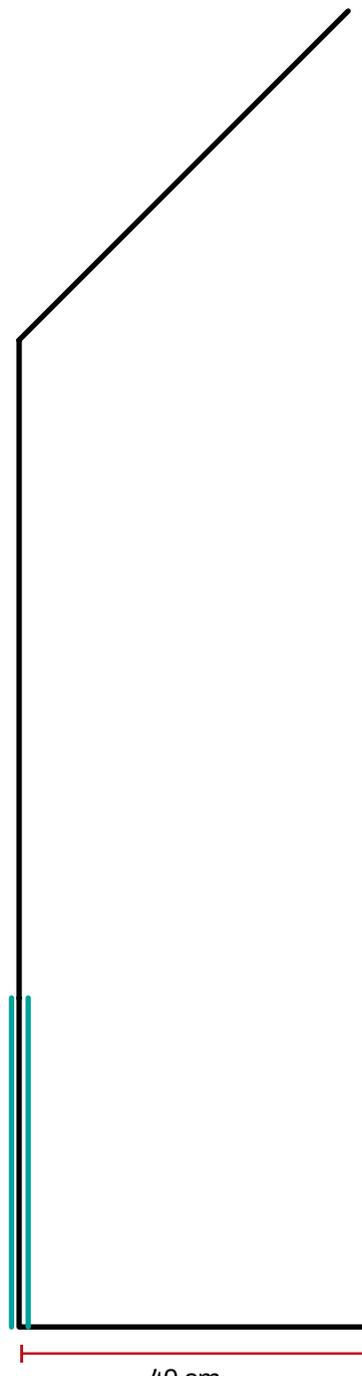
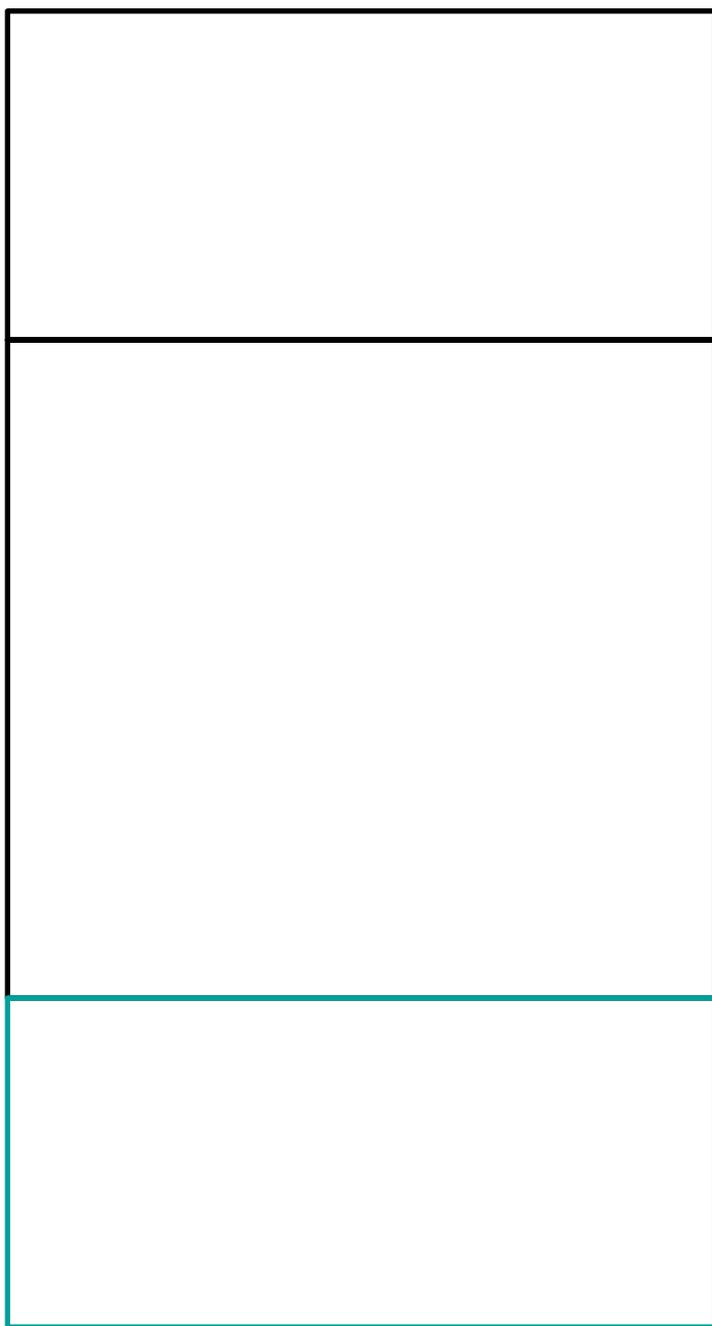


45°

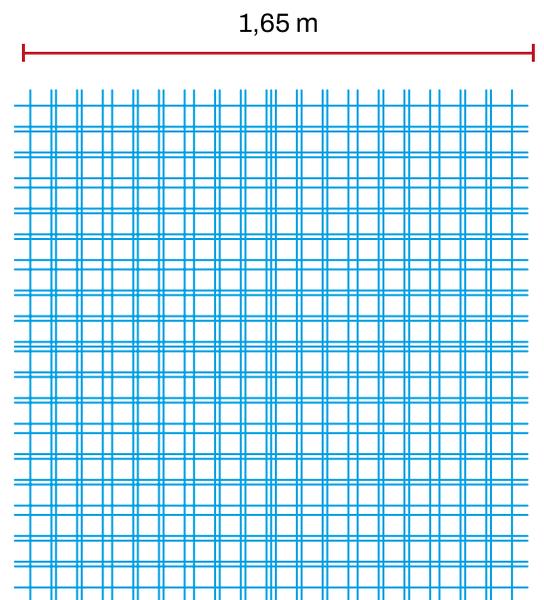
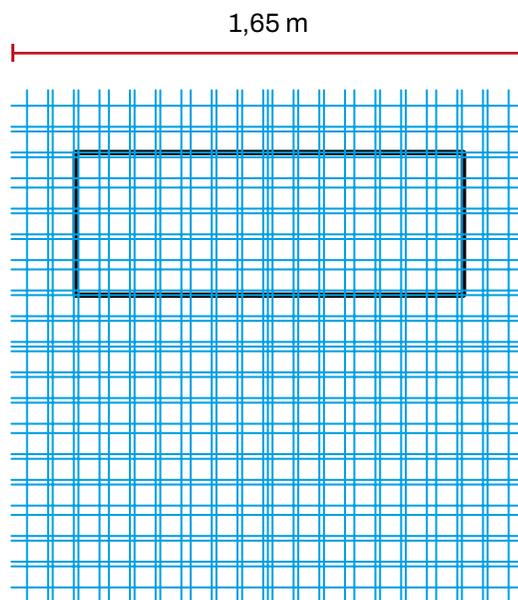
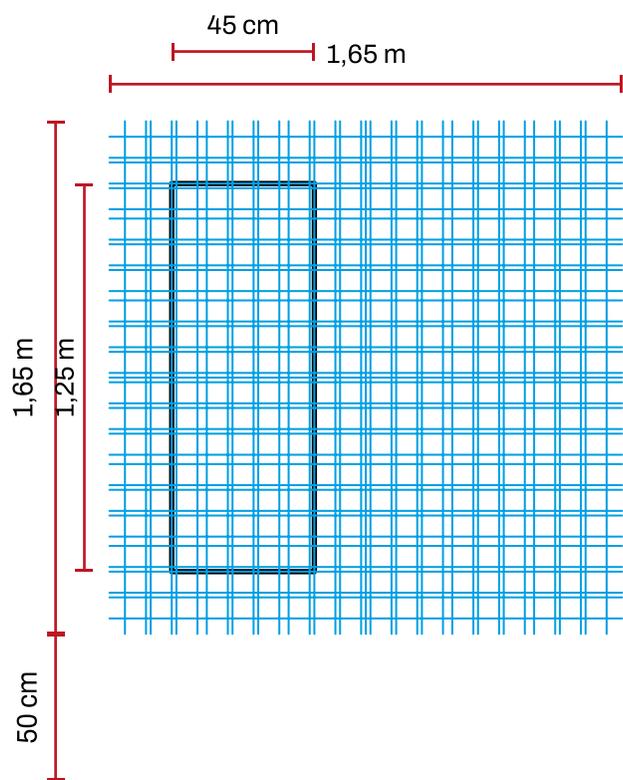
Mapa de
Información

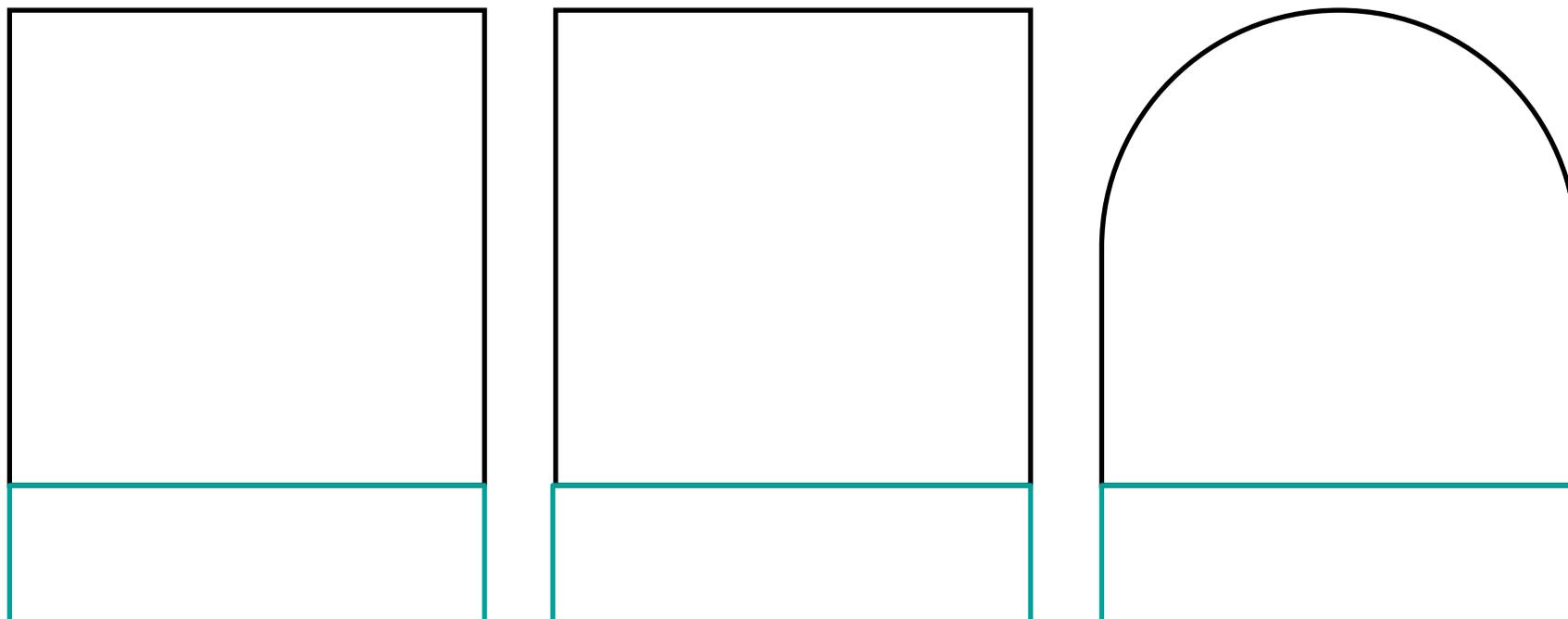
Tipo de señal C1

Proyecto MMAL Wayfinding

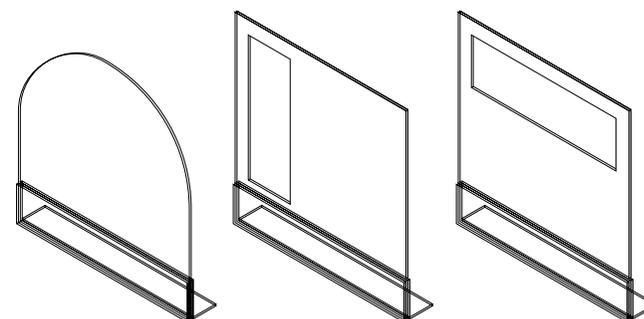


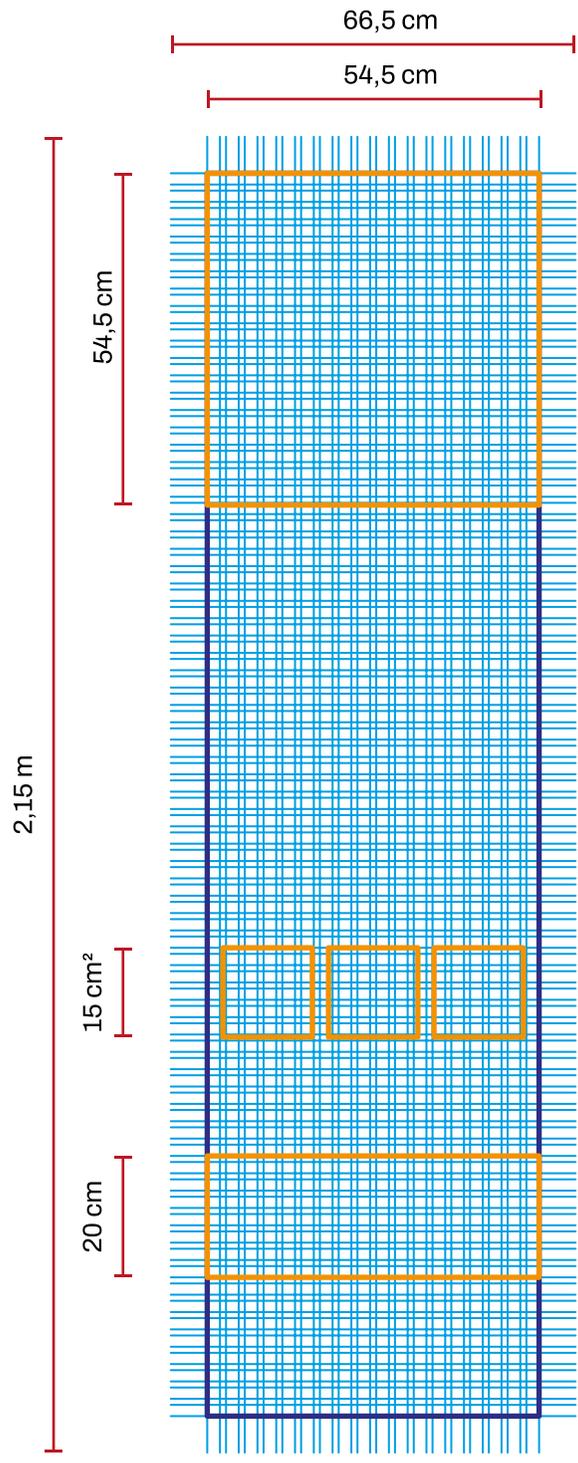
- Acrílico 25 mm
- Acero





- Acrilico 20mm
- Acero





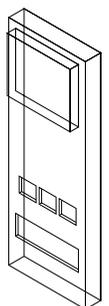
**Totem de
Información**

Tipo de señal E1

Proyecto MMAL Wayfinding



-  Alucobond
-  Panel de acrilico blanco



4.2.6 Diseño de Señalética

4.2.6.1 Cédulas de Información



Título
Subtítulo

Texto Complementario



Título
Subtítulo

Museo de sitio
**Manuel
Agustín
Landívar**

Título
Subtítulo

Texto Complementario

4.2.6.2 Mapa principal del complejo

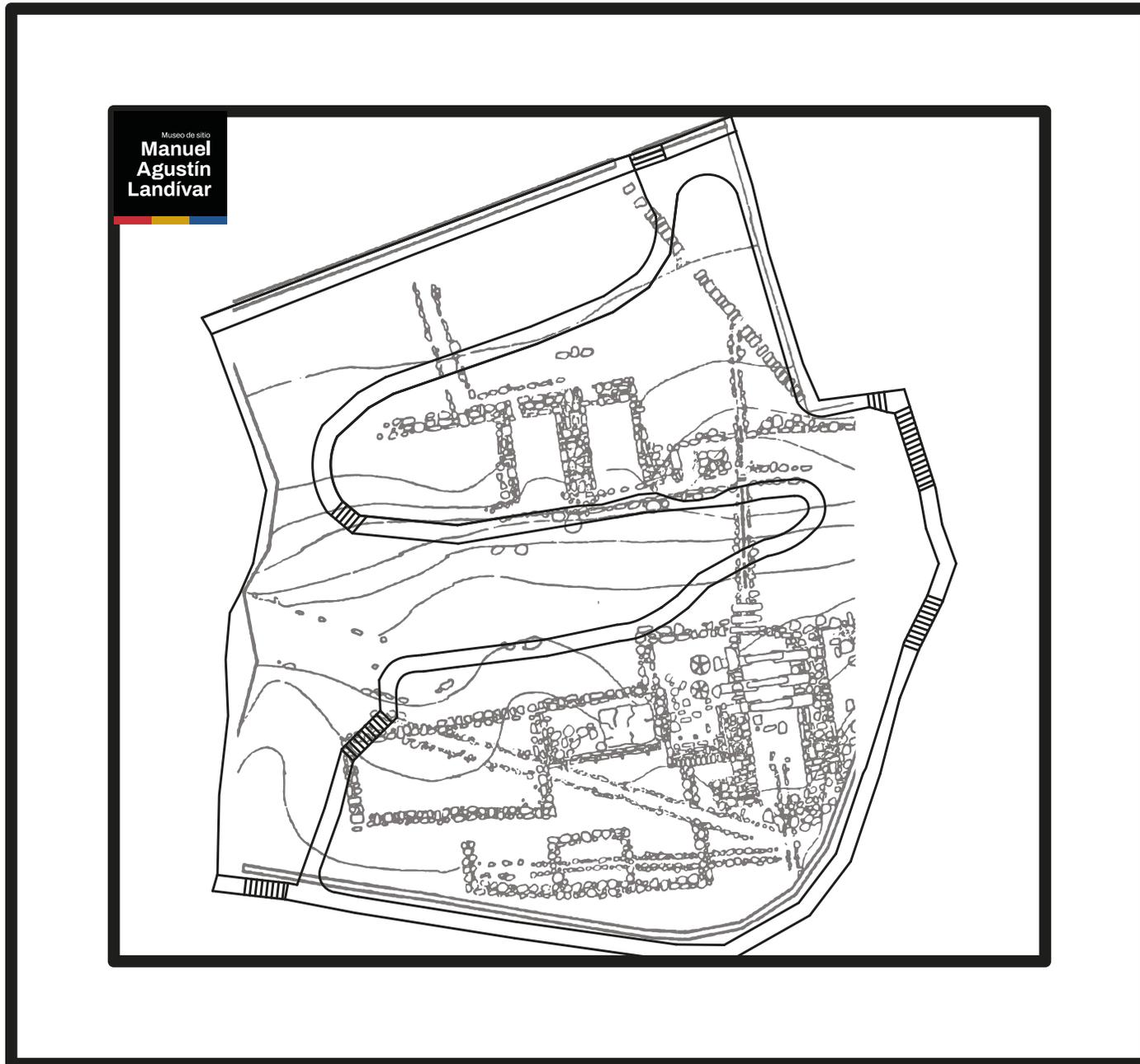


Imagen 93

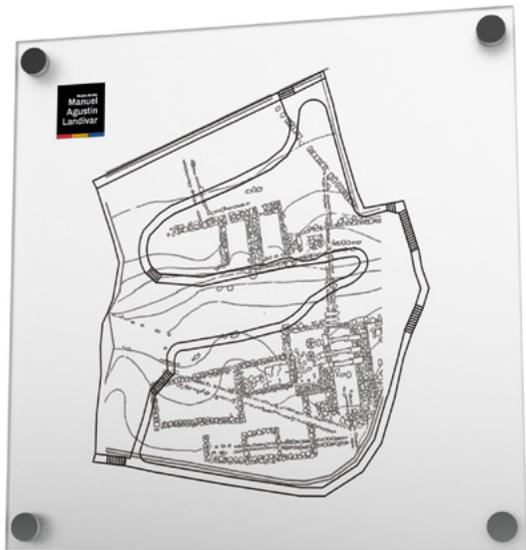


Imagen 94



Imagen 95

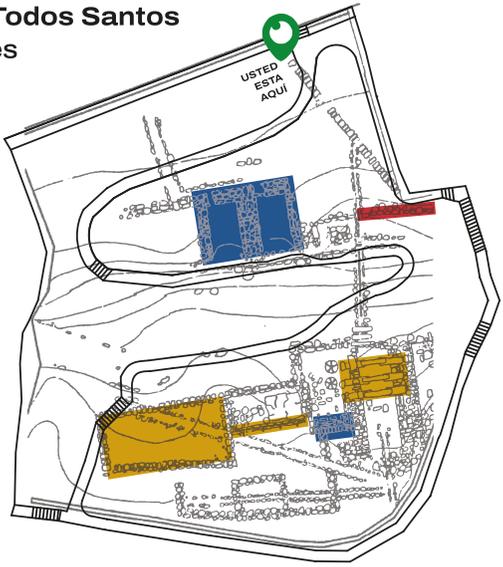
4.2.6.3 Mapa informativo del complejo

Museo de sitio

Manuel Agustín Landívar

El sitio arqueológico de Todos Santos

Encuentro de civilizaciones



Las Ruinas de Todos Santos y su museo de sitio ofrecen un viaje en el tiempo a través de milenios de historia. Los visitantes pueden explorar vestigios de las culturas Cañari, Inca y Española que habitaron este lugar único. Entre los aspectos más destacados se encuentran:

- **Muros antiguos de piedra andesita:** Estas estructuras ofrecen una ventana a las técnicas de construcción de las civilizaciones precolombinas.
- **Dinteles tallados:** Estos elementos decorativos proporcionan pistas sobre la cosmovisión y las creencias de los antiguos habitantes.
- **Un imponente molino hidráulico:** Este ingenio representa el desarrollo tecnológico y la capacidad de adaptación de las culturas que vivieron en el sitio.

The Todos Santos Ruins and its site museum offer a journey through time through millennia of history. Visitors can explore vestiges of the Cañari, Inca, and Spanish cultures that inhabited this unique place. Among the highlights are:

- **Ancient andesite stone walls:** These structures offer a window into the construction techniques of pre-Columbian civilizations.
- **Carved lintels:** These decorative elements provide clues about the worldview and beliefs of the ancient inhabitants.
- **An imposing water mill:** This invention represents the technological development and adaptability of the cultures that lived on the site.



Cultura Cañari

Ocupo las provincias del Azuay y Cañar aproximadamente desde el 500 al 1500 D.C.

Occupied the provinces of Azuay and Cañar approximately from 500 to 1500 AD.



Cultura Inca

Llegaron a esta región en 1470 aproximadamente con Tupac-Yupanki

Arrived in this region around 1470 with Tupac-Yupanki.



Periodo Colonial

Con la muerte de Atahualpa en 1533, se inicia este periodo.

This period began with the death of Atahualpa in 1533.

Imagen 96



4.2.6.2 Señaléticas Exteriores



Imagen 98



Imagen 99



Imagen 100

4.2.6.3 Señaléticas de Orientación

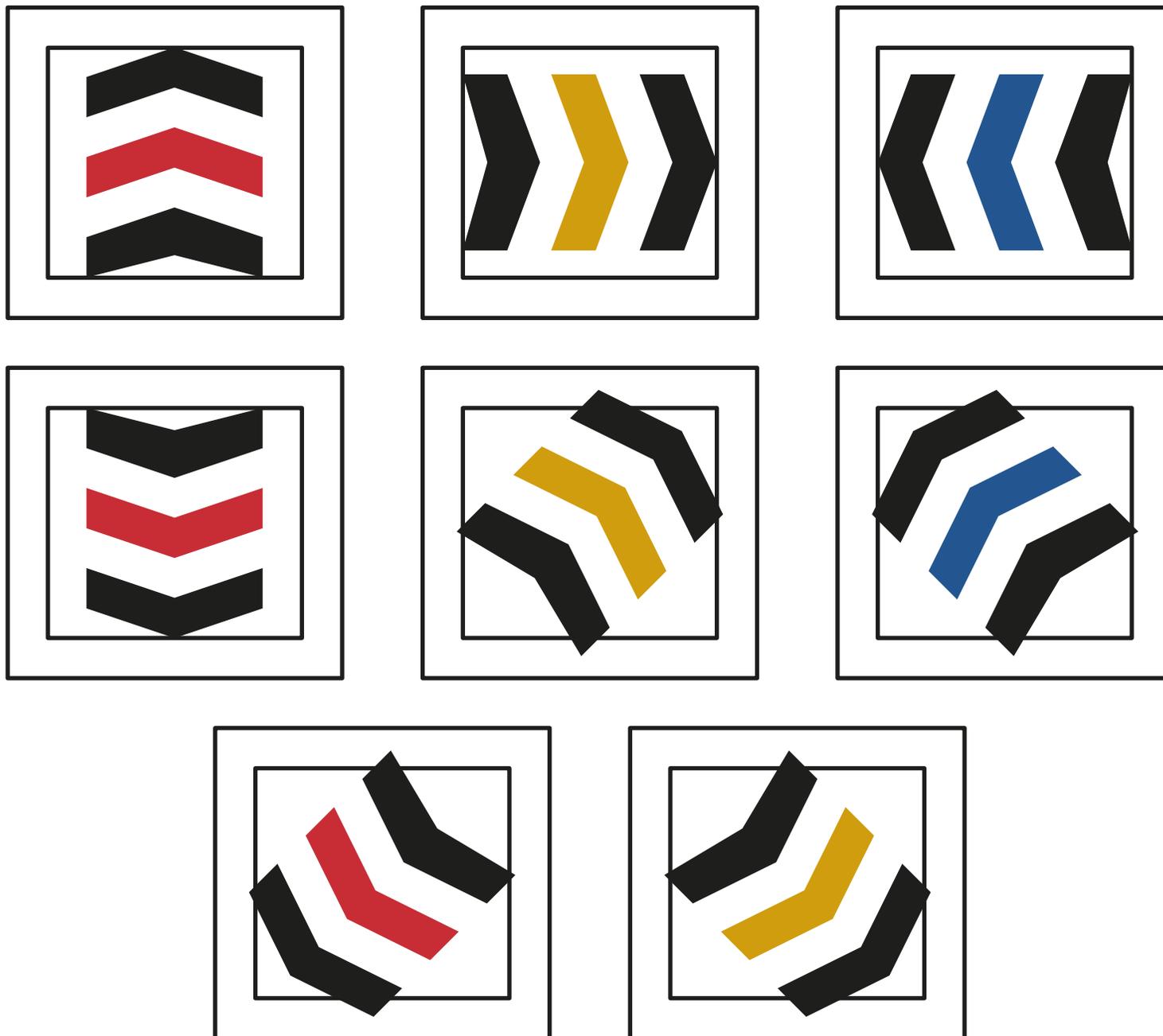


Imagen 101



Imagen 102



Imagen 103

4.2.6.4 Exhibiciones Exteriores

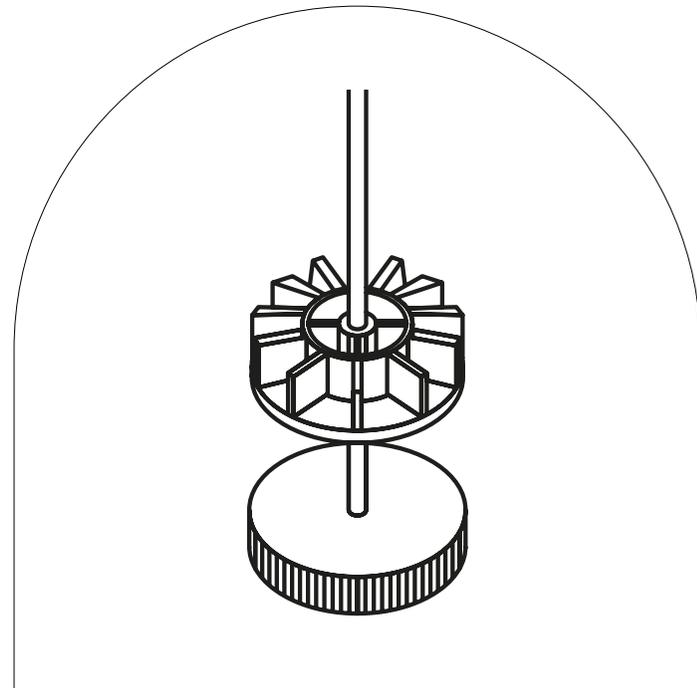


Imagen 104

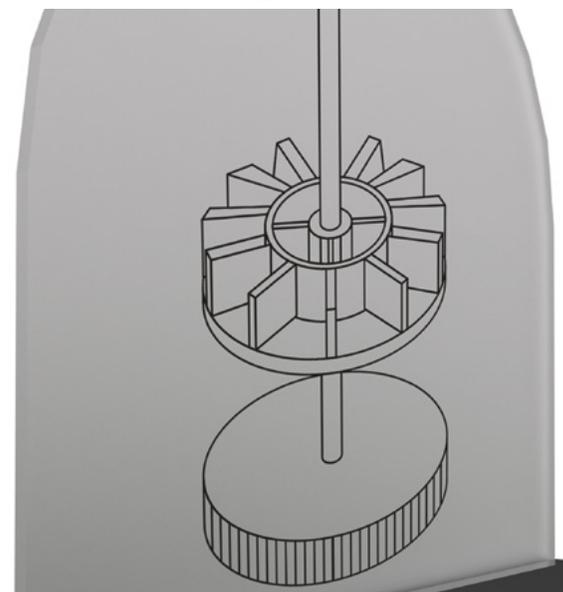


Imagen 105



**MURO
CON NICHOS
CULTURA INCA**

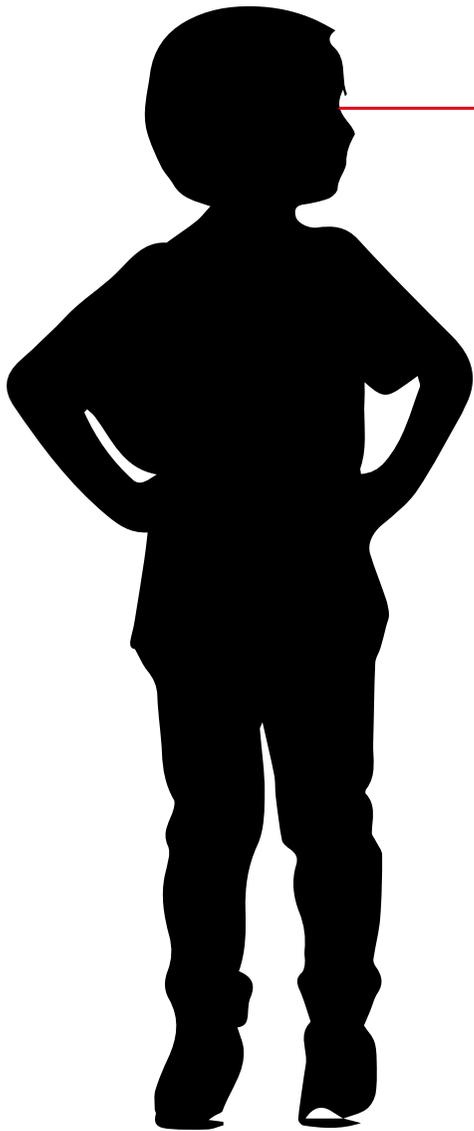


PISO DE TIERRA
COQUINA

MURO
CULTURA DAKARI

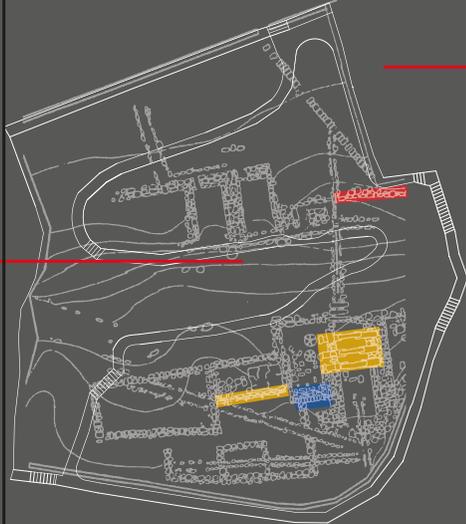


4.2.6.5 Totem Informativo



Museo de sitio

Manuel Agustín Landívar



Cultura Cañari	Cultura Inca	Periodo Colonial
 <p>Ocupo las provincias del Azuay y Cañar aproximadamente desde el 500 al 1500 D.C.</p> <p>Occupied the provinces of Azuay and Cañar approximately from 500 to 1500 AD.</p>	 <p>Llegaron a esta región en 1470 aproximadamente con Tupac-Yupanki.</p> <p>Arrived in this region around 1470 with Tupac-Yupanki.</p>	 <p>Con la muerte de Atahualpa en 1533, se inicia este período.</p> <p>This period began with the death of Atahualpa in 1533.</p>



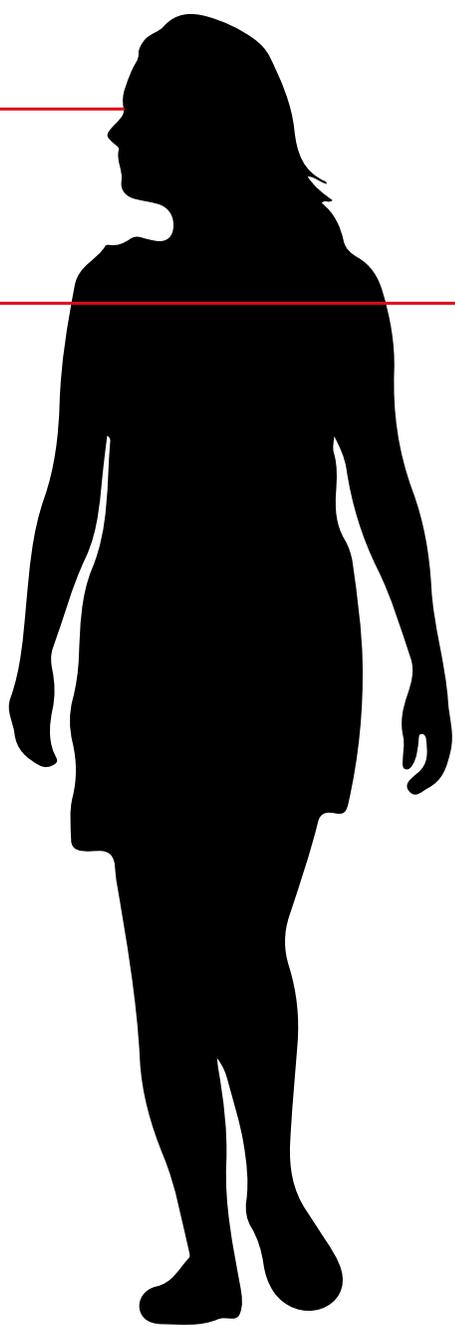




Imagen 108



Imagen 109

4.2.6.6 Señalética Interna



Imagen 110



Imagen 111



Imagen 112

4.3 Gráfica Ambiental

4.3.1 Sala MMAL

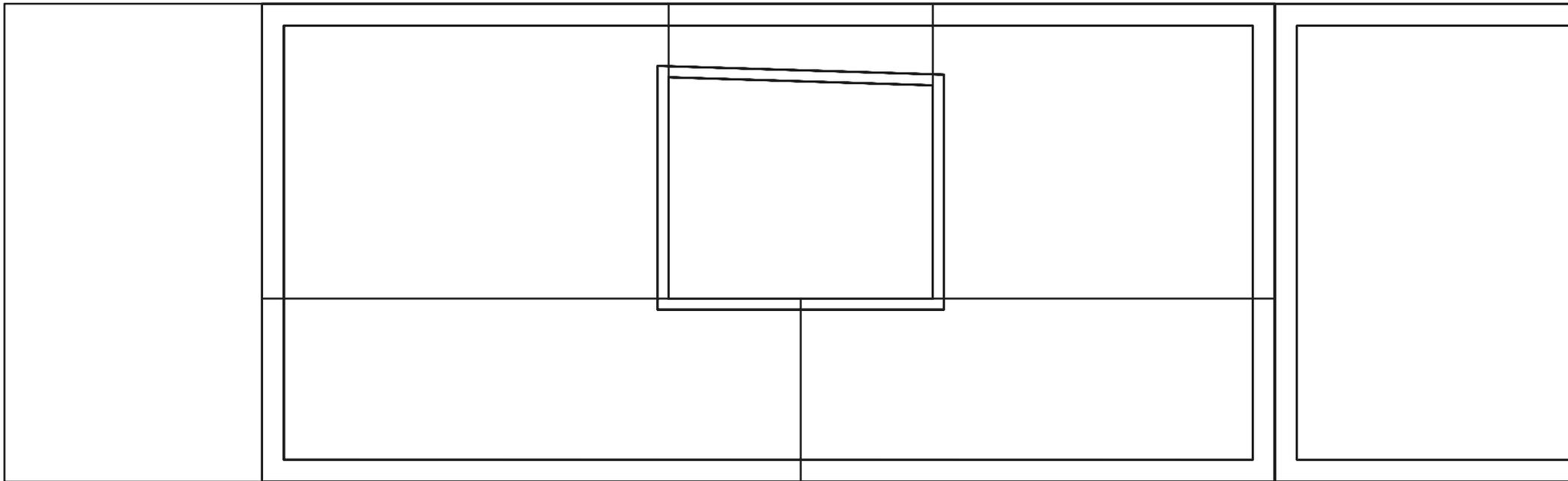
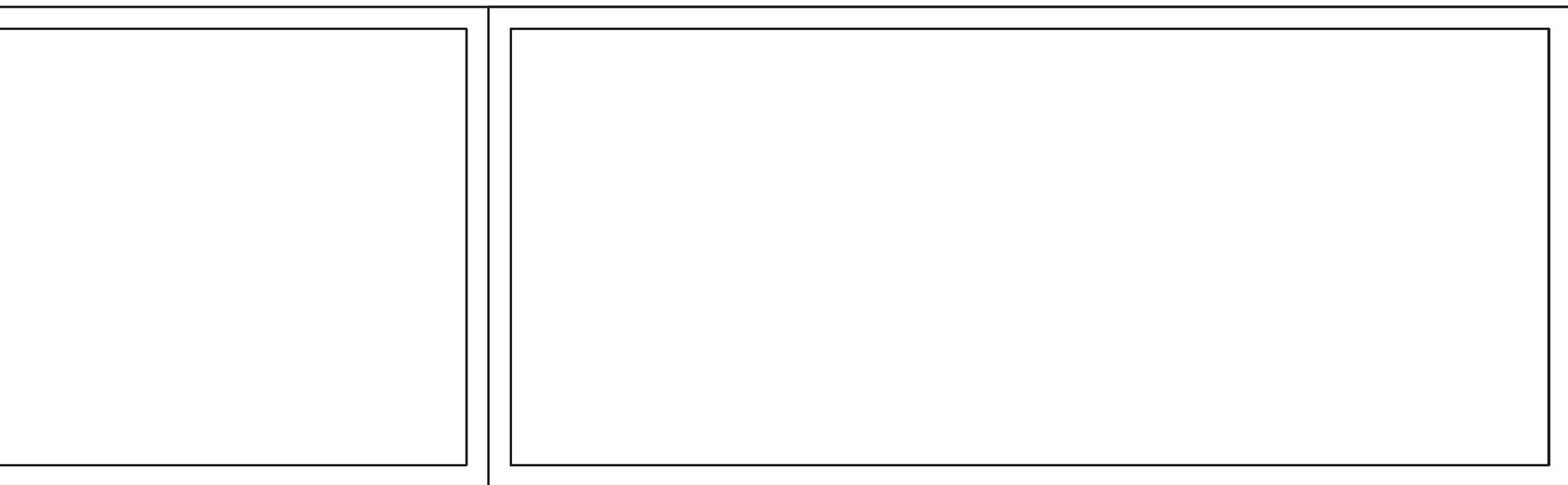


Imagen 113



4.3.2 Módulos, Dimensiones y Retículas

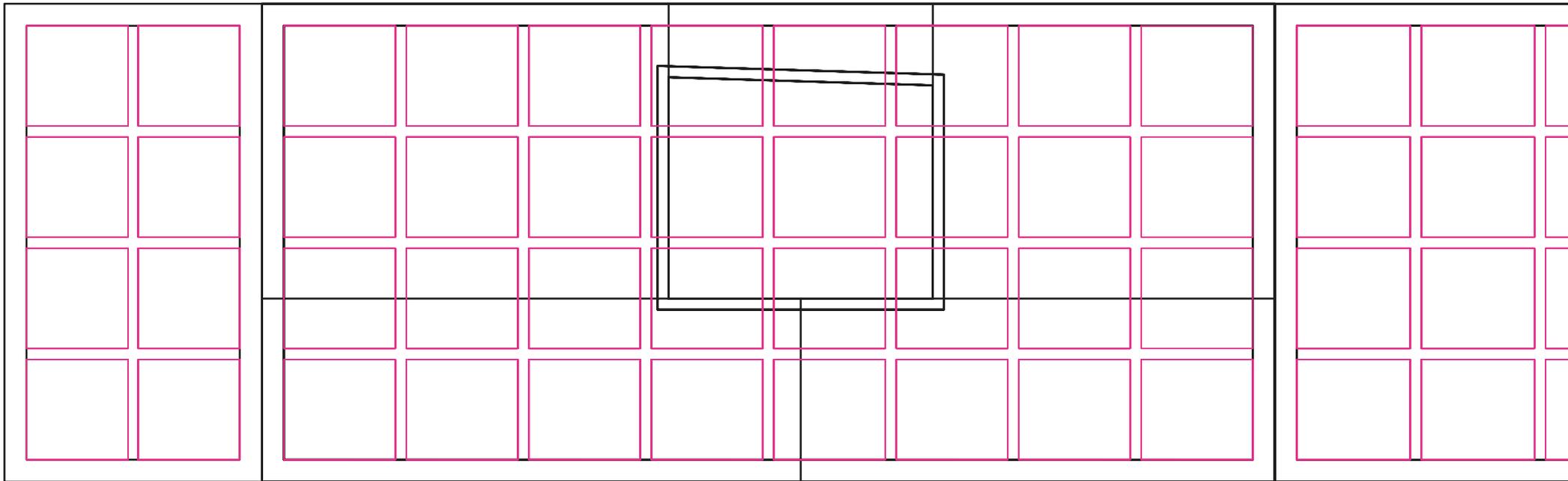


Imagen 114

4.3.2 Pared N°1

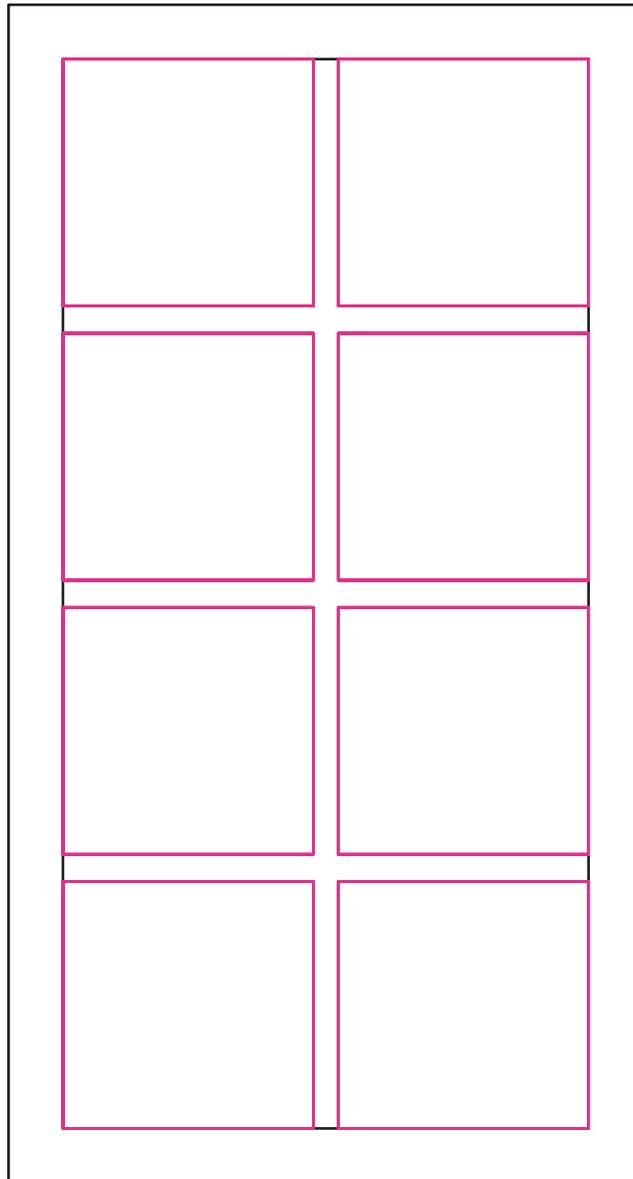


Imagen 115



La Comisión quedó integrada por los señores Dr. Manuel Agustín Landívar, Ldo. Nicanor Merchán L, Arq. Patricio Muñoz V., Dr. Jacinto Cordero E., Dr. Gustavo Reino-so H., Arg. Gastón Ramírez S., Lcdo. Mario Jaramillo P., Lcdo. Rigoberto López, Ing. Marco Erazo, Arq. Jaime Malo, Sr. Juan Martínez B., Arq. Álvaro Malo C., Enrique Malo A.

Esta Comisión trabajó intensamente tanto en la excavación de sitio, en la determinación geológica de las zonas de ocupación y del material lítico, en la investigación de las formas arquitectónicas y en la recolección de documentos de archivo. Este trabajo que incluía varios aspectos técnicos con relación a este complejo, duró por el tiempo de un año y se recolectó una enorme cantidad de fichas de investigación.

The Commission was made up of Dr. Manuel Agustín Landívar, Ldo. Nicanor Merchán L, Arq. Patricio Muñoz V., Dr. Jacinto Cordero E., Dr. Gustavo Reino-so H., Arg. Gastón Ramírez S., Lcdo. Mario Jaramillo P., Lcdo. Rigoberto López, Engineer Marco Erazo, Architect Jaime Malo, Sr. Juan Martínez B., Architect Álvaro Malo C., Enrique Malo A.

This Commission worked intensely both in the excavation of the site, in the geological determination of the occupation zones and lithic material, in the investigation of architectural forms and in the collection of archival documents. This work, which included several technical aspects in relation to this complex, lasted for a year and an enormous amount of research files were collected.



Imagen 116

COMISIÓN TÉCNICA DE LAS EXCAVACIONES DE LAS RUINAS DE TODOS SANTOS



La Comisión quedó integrada por los señores Dr. Manuel Agustín Landívar, Ledo. Nicanor Merchán L, Arq. Patricio Muñoz V., Dr. Jacinto Cordero E., Dr. Gustavo Reino-so H., Arg. Gastón Ramírez S., Lcdo. Mario Jaramillo P., Lcdo. Rigoberto López, Ing. Marco Erazo, Arq. Jaime Malo, Sr. Juan Martínez B., Arq. Álvaro Malo C., Enrique Malo A.

Esta Comisión trabajó intensamente tanto en la excavación de sitio, en la determinación geológica de las zonas de ocupación y del material lítico, en la investigación de las formas arquitectónicas y en la recolección de documentos de archivo. Este trabajo que incluía varios aspectos técnicos con relación a este complejo, duró por el tiempo de un año y se recolectó una enorme cantidad de fichas de investigación.

The Commission was made up of Dr. Manuel Agustín Landívar, Ledo. Nicanor Merchán L, Arq. Patricio Muñoz V., Dr. Jacinto Cordero E., Dr. Gustavo Reino-so H., Arg. Gastón Ramírez S., Lcdo. Mario Jaramillo P., Lcdo. Rigoberto López, Engineer Marco Erazo, Architect Jaime Malo, Sr. Juan Martínez B., Architect Álvaro Malo C., Enrique Malo A.

This Commission worked intensely both in the excavation of the site, in the geological determination of the occupation zones and lithic material, in the investigation of architectural forms and in the collection of archival documents. This work, which included several technical aspects in relation to this complex, lasted for a year and an enormous amount of research files were collected.

4.3.3 Pared N°2

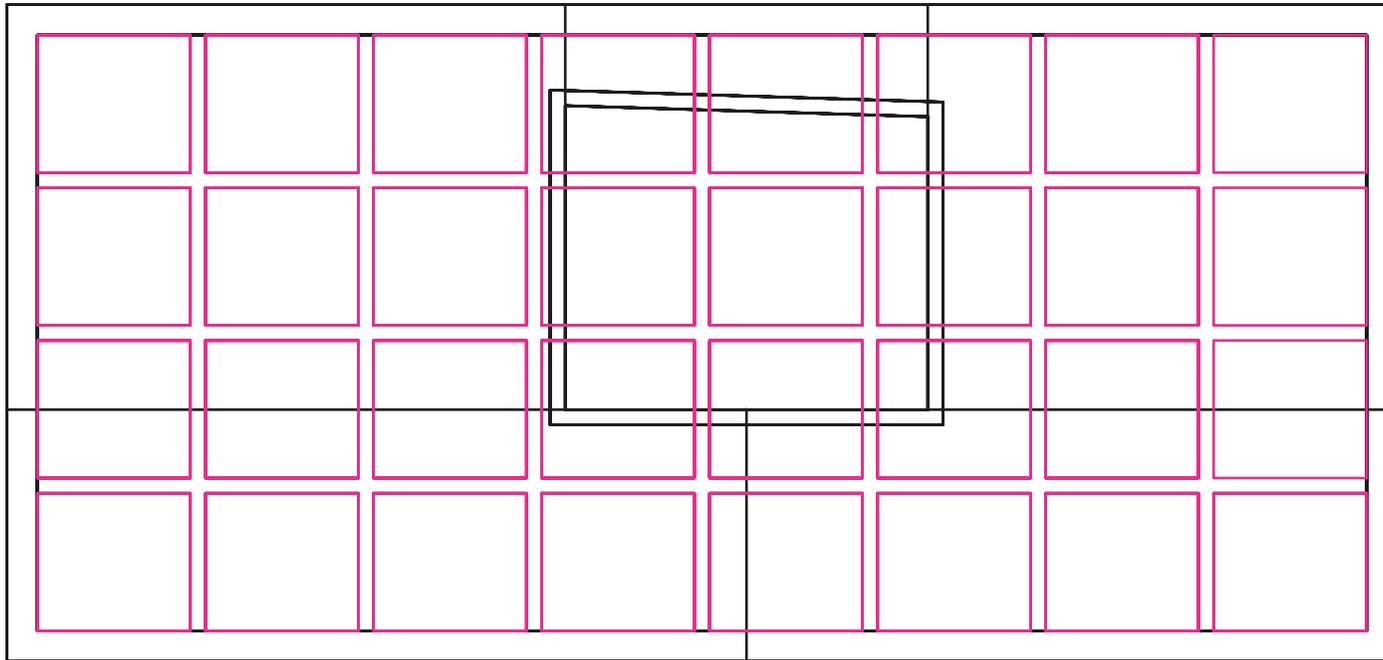


Imagen 118



Imagen 119



Se nos hizo conocer por parte de la Casa de la Cultura, Núcleo del Azuay la resolución tomada por los propietarios del terrenos, en el que realizabamos los trabajos de sondeo, para determinar la magnitud de las ruinas encontradas.

by the House of Culture, Nucleo del Azuay of the resolution of the land, in which we carried out the survey works found.



El Dr. Manuel Agustín Landívar indicando al presidente Guillermo Rodríguez Lara la ubicación de la ermita.

Dr. Manuel Agustín Landívar indicating to President Guillermo Rodríguez Lara the location of the hermitage.



El 27 de diciembre de 1972, se realizó la inauguración de las excavaciones de la ermita de San Sebastián, en el Nucleo del Azuay, que se ubica en el sector de San Sebastián de los Baños, perteneciente al patrimonio cultural de la provincia de Azuay.

El 27 de diciembre de 1972, se realizó la inauguración de las excavaciones de la ermita de San Sebastián, en el Nucleo del Azuay, que se ubica en el sector de San Sebastián de los Baños, perteneciente al patrimonio cultural de la provincia de Azuay.

OCUPACIÓN INCASICA



De la ocupación se ven los muros que rodean el templo y la plaza del templo. Se ven de un lado de los muros, al lado del templo se ven los muros de los edificios que rodean a la plaza del templo.

A square has been excavated that corresponds to the site of the temple, which was built in the direction of the main axis.

Como a este punto, una gran parte de los muros que rodean el templo y la plaza del templo se ven. Se ven los muros de los edificios que rodean a la plaza del templo.

At this point, a large part of the walls that surround the temple and the square of the temple are visible. We see the walls of the buildings that surround the square.



OCUPACIÓN CAÑARI



Estos vestigios son representativos de la gran cultura Cañari que fue ocupada por el pueblo incaico. Se ven los muros de los edificios que rodean a la plaza del templo.

These vestiges are representative of the great Cañari culture that was occupied by the Inca people. We see the walls of the buildings that surround the square of the temple.

These vestiges are representative of the great Cañari culture that was occupied by the Inca people. We see the walls of the buildings that surround the square of the temple.

LOS CAÑARIS RESPONDIERON:

ESTAR EN SU PUEBLO Y NATURALIZA Y QUE ELLOS FRAN LIBRES Y NO QUERIAN SERVIR A NADIE NI SER TRIBUTARIOS

THE CAÑARIS RESPONDED:

BEING IN THEIR HOMETOWN AND NATURE AND THAT THEY WERE FREE AND DID NOT WANT TO SERVE ANYONE OR BE TRIBUTARY

OCUPACIÓN COLONIAL

En esta fase de ocupación se ven los vestigios que se pueden separar en dos fases, una anterior a la fundación española de la ciudad y otra que corresponde a los primeros años de vida de la ciudad.

There is also evidence of occupation that according to the vestiges can be separated into two phases, one prior to the Spanish founding of the city of Quito and another that corresponds to the first years of life of the city.



All, entre otras y sucesos del pasado, se ve el impresionante muro de Rodrigo Núñez de Guzmán, lo primero que se construyó en esta ciudad pre-fundacional.

There, among other and whispers of the past, about the imposing wall of Rodrigo Núñez de Guzmán, the first major work in this pre-founding city.

Los muros que se ven son los muros que se construyeron en esta época de fundación y sucesos. Cada uno de ellos, cada uno de ellos, es un hito en la historia de esta ciudad pre-fundacional.

The walls that are seen are the walls that were built in this period of foundation and events. Every wall, every wall, is a milestone in the history of this pre-founding city.

4.3.5 Pared N°4

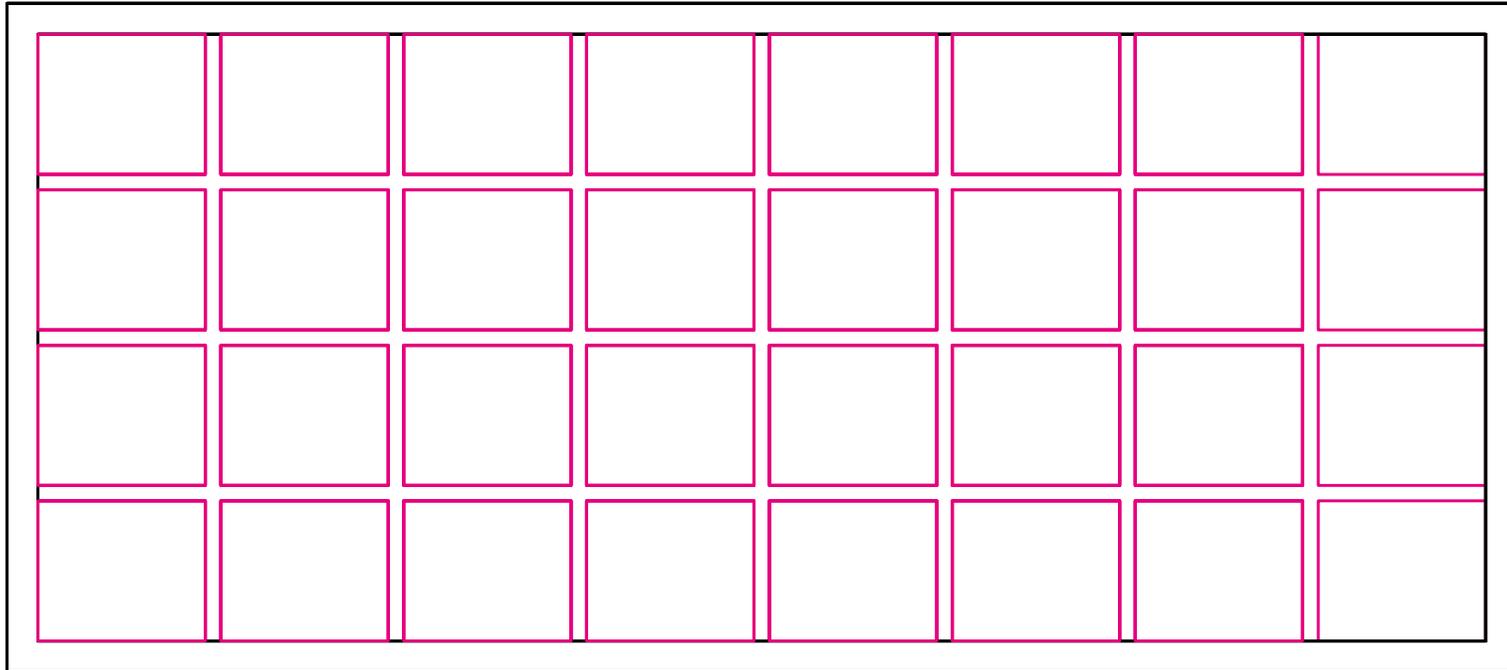


Imagen 124



Imagen 125



Imagen 126

4.4 Manual de marca



Imagen 127

4.4.1 Introducción

Este manual es un recurso indispensable para asegurar que la identidad del Museo de sitio Manuel Agustín Landívar se transmita de forma coherente en todas sus comunicaciones. Aquí se presentan lineamientos claros sobre el uso del logotipo, las tipografías, la paleta de colores y demás elementos visuales que conforman la imagen del museo. Además, se ofrecen guías para aplicar la marca en diversos formatos.

4.4.2 Logotipo

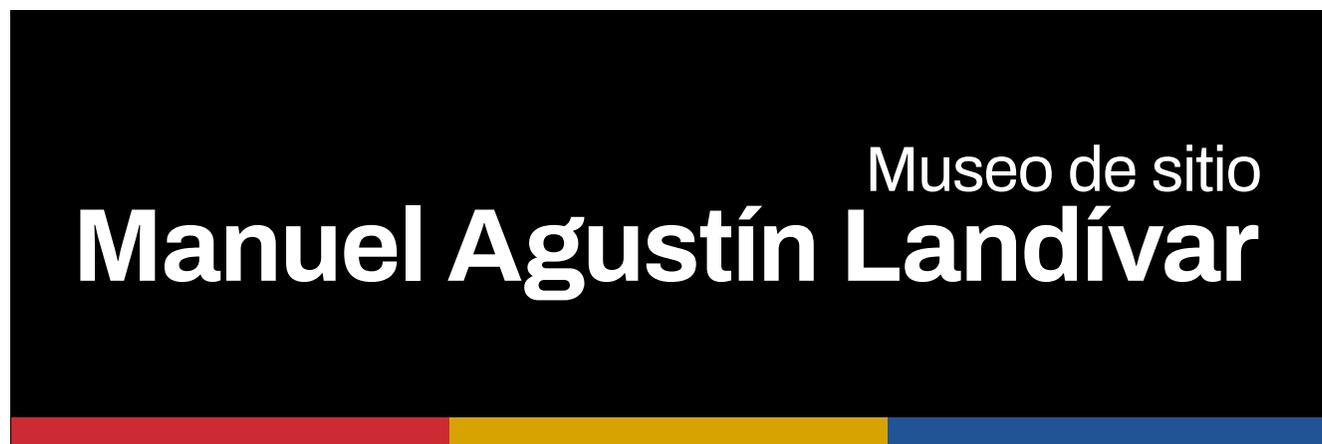


Imagen 128

Este manual es un recurso indispensable para asegurar que la identidad del Museo de sitio Manuel Agustín Landívar se transmita de forma coherente en todas sus comunicaciones. Aquí se presentan lineamientos claros sobre el uso del logotipo, las tipografías, la paleta de colores y demás elementos visuales que conforman la imagen del museo. Además, se ofrecen guías para aplicar la marca en diversos formatos.

4.4.3 Construcción y concepto

Este manual es un recurso indispensable para asegurar que la identidad del Museo de sitio Manuel Agustín Landívar se transmita de forma coherente en todas sus comunicaciones. Aquí se presentan lineamientos claros sobre el uso del logotipo, las tipografías, la paleta de colores y demás elementos visuales que conforman la imagen del museo. Además, se ofrecen guías para aplicar la marca en diversos formatos.



Imagen 129

4.4.4 Malla Reticular

Aquí se puede observar la construcción proporcional del identificador dentro de una malla reticular.

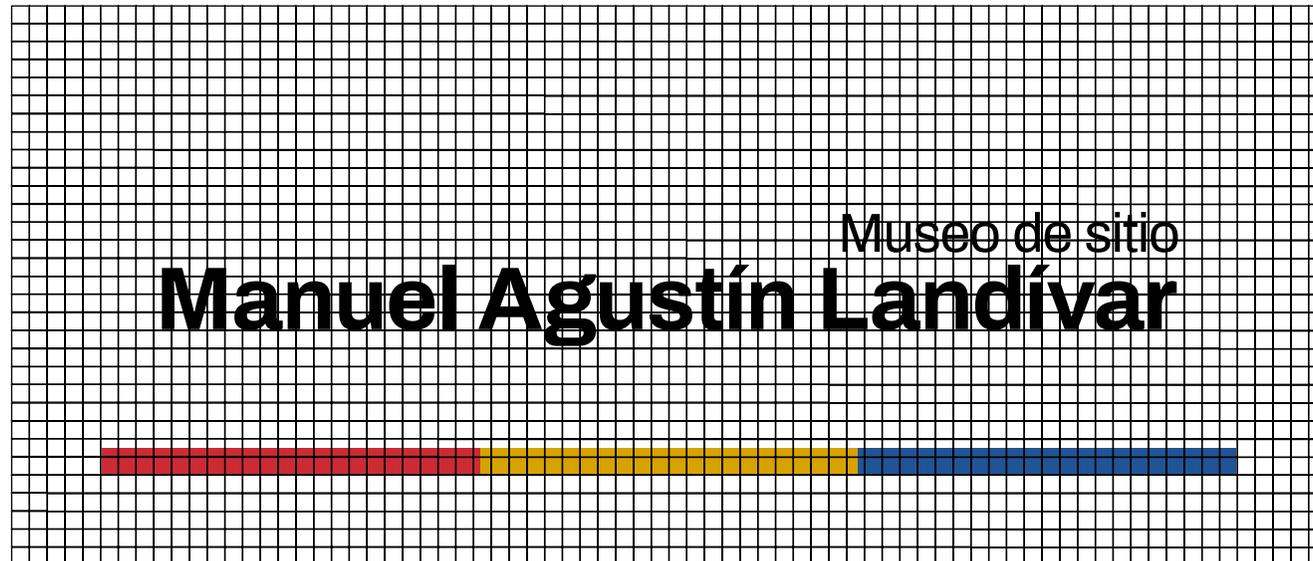


Imagen 130

4.4.5 Cromática

La siguiente paleta de colores define la identidad visual del Museo de sitio Manuel Agustín Landívar y debe aplicarse de manera precisa en cualquier medio.

Para minimizar los errores de color, se recomienda utilizar los valores CMYK, RGB y el código hexagesimal que se detallan a continuación.

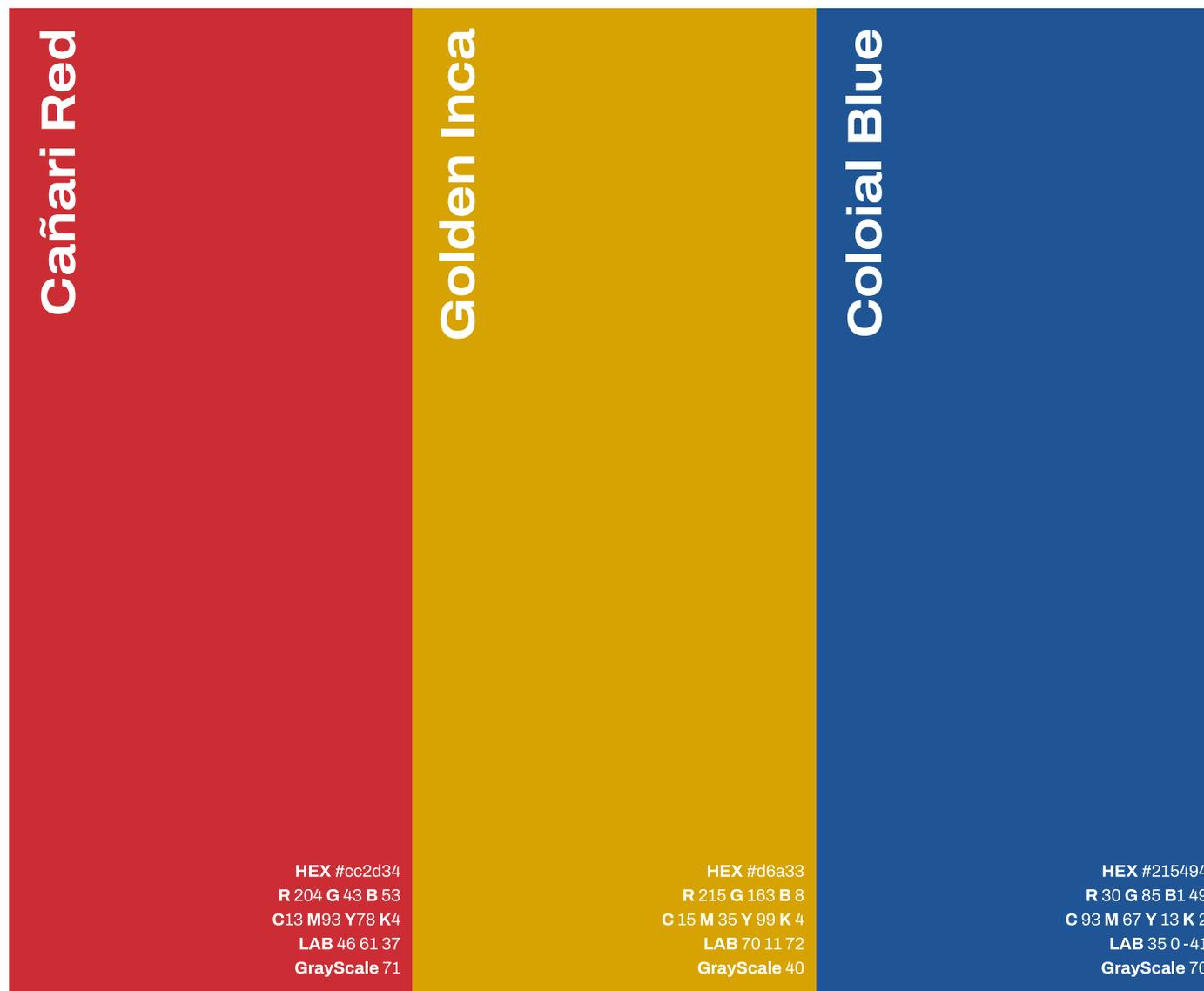


Imagen 131

4.4.6 Positivo y negativo



Imagen 132

Se recomienda usar las versiones en positivo y negativo del logotipo cuando las herramientas tecnológicas no permitan la impresión en múltiples colores o cuando se considere necesario para el diseño o el contexto específico.

4.4.7 Tipografía

La tipografía Archivo se ha elegido para el logotipo, ya que se alinea con el estilo minimalista de la identidad visual de la empresa y ofrece una excelente legibilidad. Para la tipografía secundaria se emplearán diferentes estilos de la misma familia Archivo.

Thin
Extra Light
Light
Regular
Medium
Semibold
Bold
Extra Bold
Black

Expanded
Semi Expanded
Condensed
Semi Condensed
Extra Condensed

Archivo

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789



Imagen 133

4.4.8 Área de respeto y tamaños mínimos

Para el montaje del logotipo sobre cualquier fondo o soporte, se debe considerar el área de respeto, la cual se define como un espacio equivalente a la mitad de la altura del logotipo. Este espacio debe mantenerse libre alrededor del logotipo en los cuatro lados.

Por otro lado, los tamaños mínimos representan las dimensiones más pequeñas en las que el logotipo puede ser utilizado en impresiones o versiones web, sin que se afecte su legibilidad y la comprensión de su forma.



Imagen 134

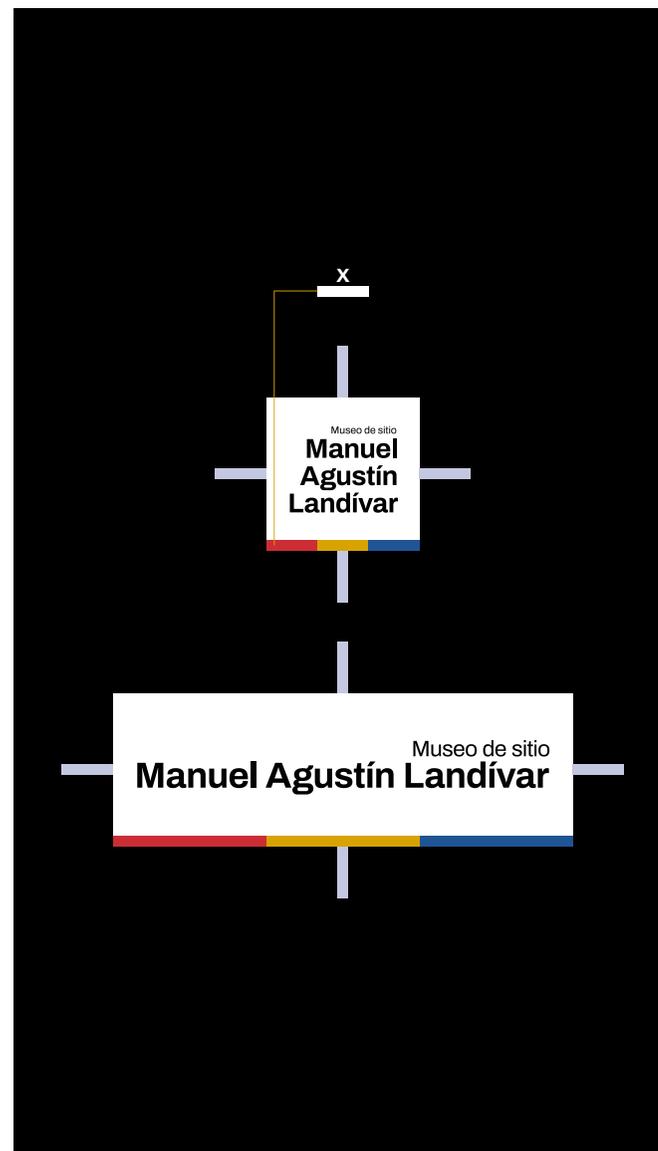


Imagen 135

4.4.9 Usos Correctos e Incorrectos

Es importante destacar que el logotipo de la marca tiene reglas específicas para su uso, ya que existen formas correctas e incorrectas de representarlo. Esto se debe a que todos los elementos gráficos del logotipo deben conservarse sin alteración ni omisión.



Imagen 135



Imagen 136

4.4.10 Aplicaciones

Papelería y Merchandising



Tarjetas de presentación

Imagen 132

Carpeta y Hoja membretada



Imagen 132



Cuernavaca 2024



EXPO

Los Cañaris

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.

Manuel Agustín Landívar

Cuernavaca 2024



EXPO

Los Incas

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.

Manuel Agustín Landívar

Cuernavaca 2024



EXPO

Los Españoles

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.

Manuel Agustín Landívar

Imagen 133

Posters

Pines Corporativos



Imagen 134



Imagen 135

Uniforme Corporativo



4.5 Conclusiones y Recomendaciones

La presente tesis de diseño gráfico ha sido un viaje de investigación, análisis y propuesta creativa. A través de este proceso, se ha logrado comprender la importancia del diseño en la configuración de la experiencia del usuario en el espacio museístico. La propuesta de renovación del museo Manuel Agustín Landívar busca contribuir a la revitalización de este espacio cultural, fortaleciendo su identidad y accesibilidad.

Se ha demostrado que la implementación de un sistema integral de diseño gráfico es fundamental para la creación de un guion museográfico efectivo.

Los recursos de diseño, como materiales, cromáticos, morfológicos, lumínicos y mobiliario, tienen un impacto significativo en la interacción del usuario con el espacio del museo.

La experiencia del usuario deben ser considerados para mejorar y enriquecer los servicios del museo.

Se realizó un análisis exhaustivo del museo, incluyendo el ámbito geográfico, planimétrico, estado actual, material y visual, señalización, sistemas constructivos y detalles de las instalaciones.

Se identificaron las necesidades de cuatro grupos focales de usuarios mediante instrumentos de recolección de datos.

Se analizaron seis variables condicionantes relacionadas con el área patrimonial y cultural, la temática del museo y su contexto.

Se elaboraron ideas preliminares para la renovación del espacio del museo, considerando los valores y la esencia que el museo desea proyectar.

Se diseñó un sistema gráfico de la nueva identidad corporativa del museo, incluyendo un sistema de iconografía y un logotipo.

Se revitalizó una galería del museo para servir como modelo para la replicación en todo el museo.

Se diseñó un nuevo sistema de orientación moderno y accesible para las diferentes culturas asentadas en el sitio.

La propuesta de renovación del espacio museístico contribuirá a fortalecer la identidad del museo Manuel

Agustín Landívar.

La nueva identidad visual y el sistema de orientación facilitarán la accesibilidad y la experiencia de los visitantes.

La revitalización del museo fomentará la cultura y el patrimonio local.

En definitiva, la tesis de diseño gráfico ha demostrado que la aplicación de un diseño integral y la consideración de la experiencia del usuario son elementos clave para la renovación del museo Manuel Agustín Landívar. La propuesta presentada contribuirá a fortalecer la identidad del museo, mejorar la accesibilidad y fomentar la cultura local.

Recomendaciones

El presente trabajo de investigación ha demostrado la importancia del diseño integral y la consideración de la experiencia del usuario en la renovación del espacio museístico. La propuesta presentada para el Museo Manuel Agustín Landívar busca contribuir a fortalecer la identidad del museo, mejorar la accesibilidad y fomentar la cultura local.

A partir de este estudio, se desprenden las siguientes recomendaciones para futuros proyectos similares de diseño gráfico en museos:

Priorizar la accesibilidad universal: Considerar las necesidades de visitantes con diferentes discapacidades físicas, cognitivas o sensoriales, desde el diseño del espacio hasta la selección de materiales y la comunicación.

Investigación profunda de los grupos focales: Realizar estudios exhaustivos para comprender las expectativas, preferencias y comportamientos de los diferentes grupos de visitantes, desde niños hasta personas mayores, considerando rangos de edad, variables demográficas, culturales, psicográficas y conductuales.

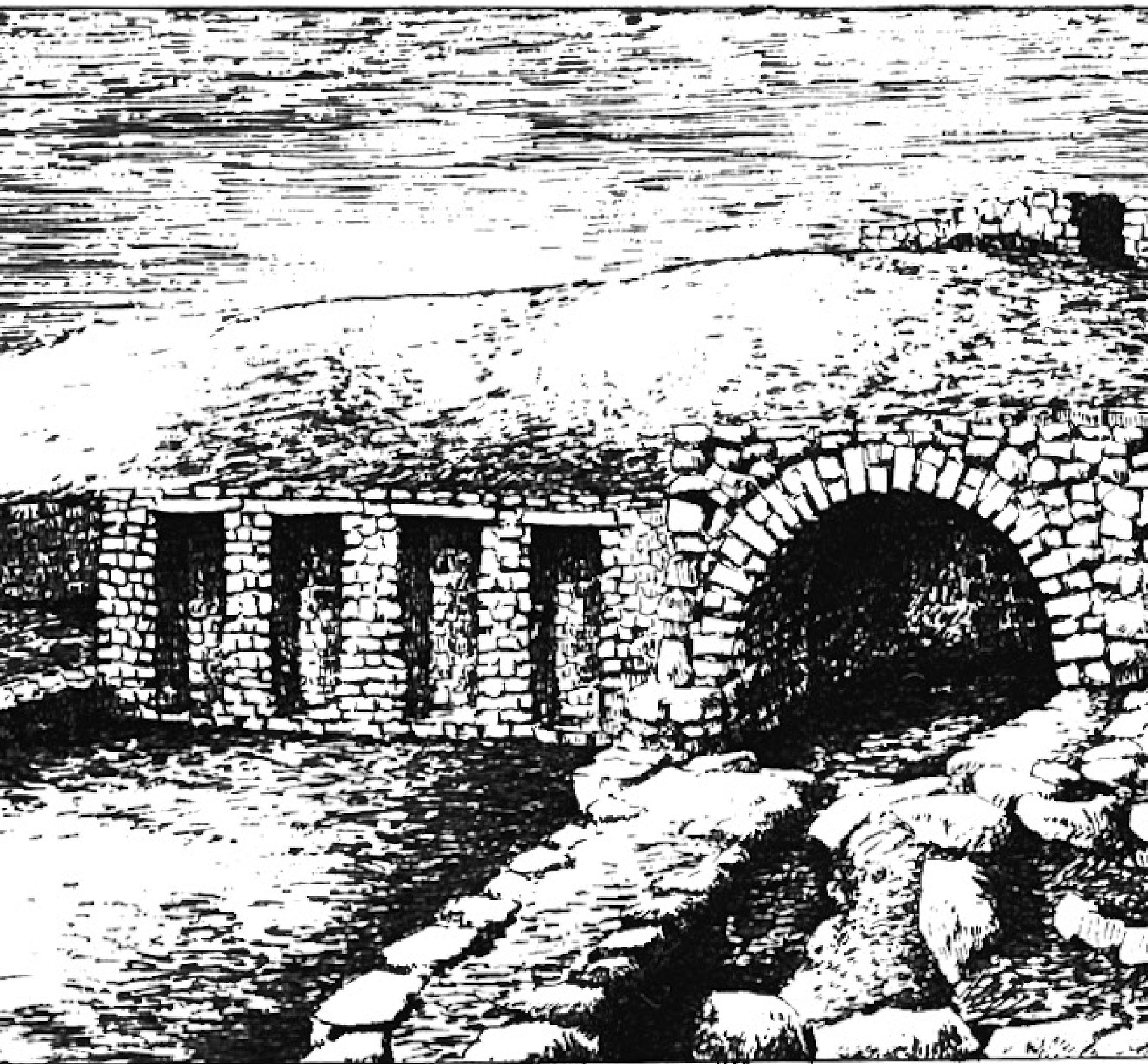
Integración de tecnologías emergentes: Explorar el uso de realidad virtual, realidad aumentada o gamificación para enriquecer la experiencia museística, creando recorridos virtuales, interacciones con elementos de la exposición o juegos educativos.

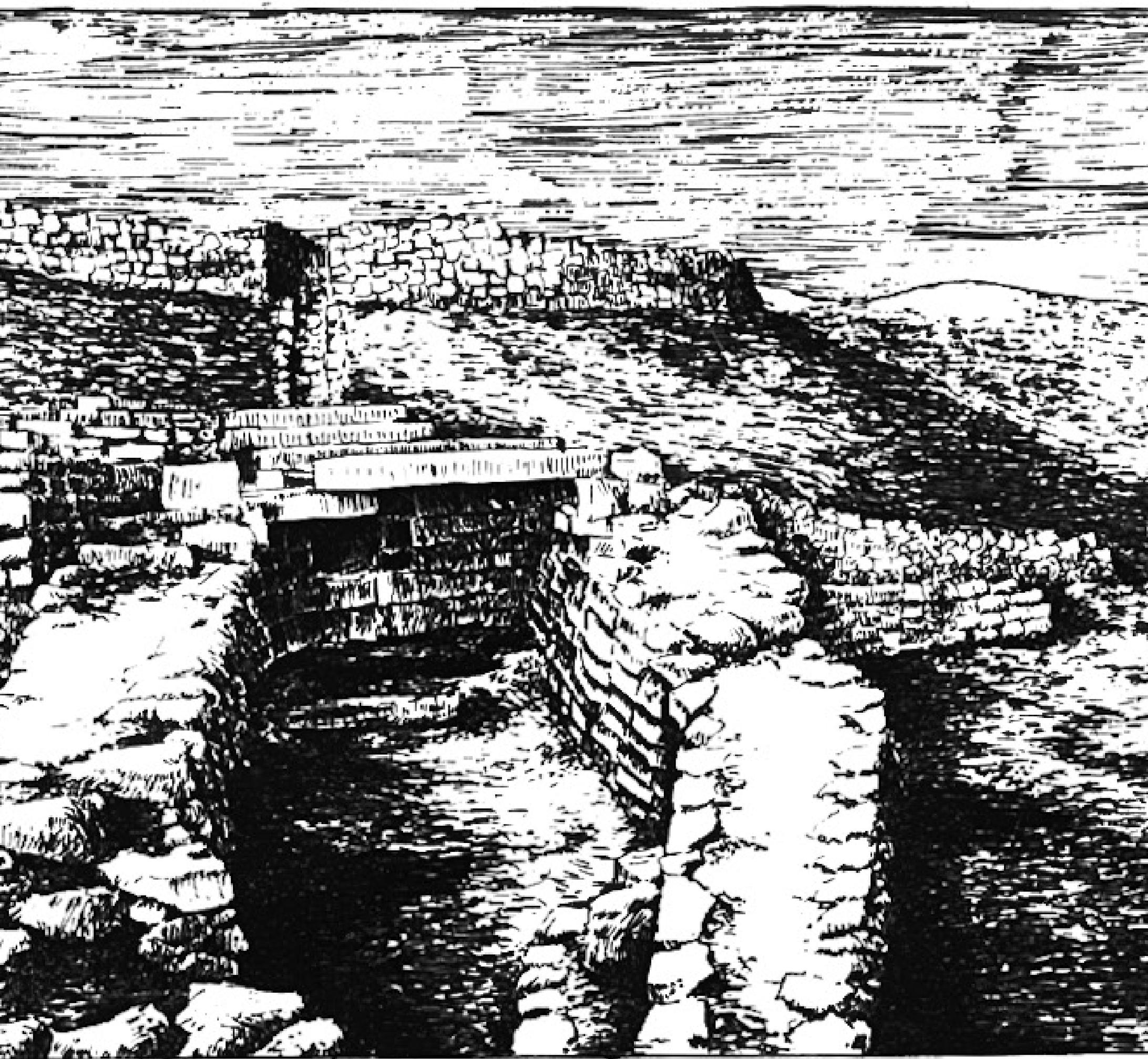
Bibliografía

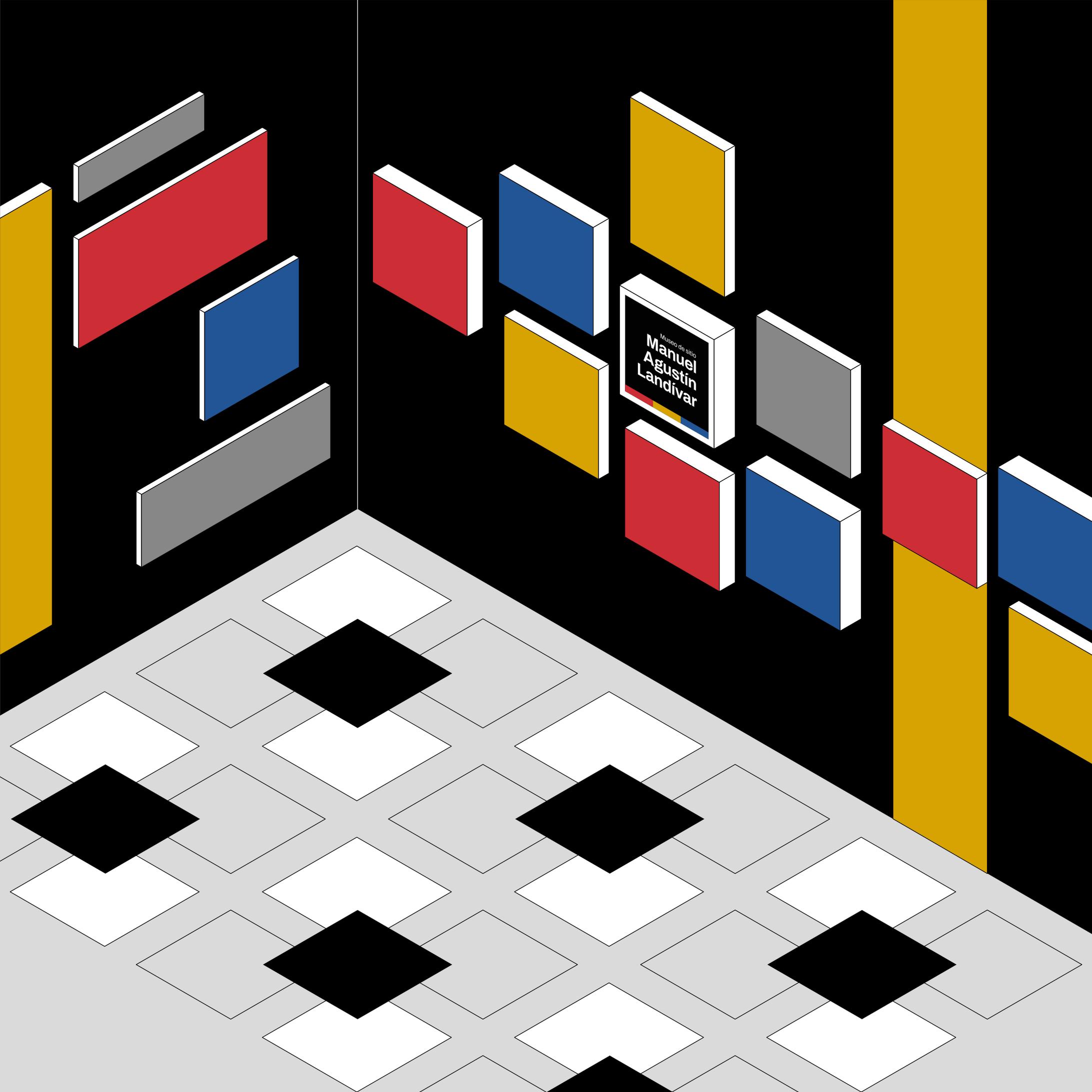
- Arte: concepto, historia, disciplinas y características. (n.d.). Retrieved December 20, 2023, from <https://humanidades.com/arte/>
- Cátedra Mazzeo, 2019. (n.d.). Los sistemas gráficos complejos su construcción formal. cultura | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. (2023). RAE. <https://dle.rae.es/cultura>
- Definición de museo - International Council of Museums. (n.d.). Retrieved December 16, 2023, from <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>
- EVE. (2021, September 23). Qué es Museografía - EVE Museos + Innovación. Qué Es Museografía. <https://evemuseografia.com/2015/07/22/que-es-museografia/>
- Fontana, R., Meurer, B., Shakespear, R., Van, J., Dietmar Winkler, rn, & Strickler, Z. (n.d.). Diseño gráfico para la gente Comunicaciones de masa y cambio social Ediciones Infinito Buenos Aires 2000.
- Galindo, 2009. (n.d.). Sistémica y Comunicología. Explorando la Complejidad del Mundo Social Contemporáneo. Retrieved December 16, 2023, from <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n40/jgalindo.html>
- Munari, Bruno. 2016. (n.d.). Diseño y comunicación visual Contribuciones una metodología didáctica. Retrieved December 16, 2023, from www.ggili.com.mx
- patrimonio | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. (2023). RAE. <https://dle.rae.es/patrimonio>
- Rousseau, C., & Peláez, B. (n.d.). Qué es un tour virtual y por qué es una solución para visitas a distancia. Retrieved December 16, 2023, from <https://www.capterra.es/blog/1812/que-es-un-tour-virtual>
- Sefhor, 2023. (n.d.). Qué es el Interiorismo: Definición y Fundamentos | Sefhor. Retrieved December 16, 2023, from <https://sefhor.com/que-es-interiorismo/>
- The Definition of User Experience (UX). (n.d.). Retrieved December 16, 2023, from <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- UNESCO, 2023. (n.d.). Indicadores centrales.
- UNIBE - Universidad Iberoamericana. (2020). Gómez. <https://www.unibe.edu.do/disenio-de-interiores-vs-decoracion/>
- Roman, A. (2017). The Design of Design Systems. A Book Apart.
- Perrone, L. (2018). Design Systems: Principles, Patterns, and Practices. A Book Apart.
- Romero, E. (2023). ¿Qué es el wayfinding? Diseño de orientación accesible. ¿Qué Es El Wayfinding? <https://www.inesem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/wayfinding/>
- Barros, D. R. (n.d.). Estrategias de diseño. Retrieved February 25, 2024, from <https://orcid.org/0000-0002-4667-4567>
- Scott, R. (1951). Fundamentos del Diseño.
- Herz, R. S., & Engen, T. (1996). Odor memory: Review and analysis. *Psychonomic Bulletin and Review*, 3(3), 300–313. <https://doi.org/10.3758/BF03210754>

Museo de sitio

Manuel Agustín Landívar







Museo de sitio
**Manuel
Agustín
Landívar**