



## ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES.

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de

## LICENCIADO EN DISEÑO DE INTERIORES.

### RECURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO INTERIOR PARA POTENCIAR LA EXPERIENCIA MUSEOGRÁFICA EN EL MUSEO DE LAS CONCEPTAS.

CONVENTO DE LAS MADRES CONCEPTAS.

#### AUTOR:

José David Aguirre Argudo.

#### DIRECTORA:

Arq. María Soledad Moscoso Cordero.

CUENCA - ECUADOR.

2026







**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

FACULTAD DE  
**DISEÑO Y ARTE**

**ESCUELA DE  
DISEÑO DE  
INTERIORES**







**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE  
DISEÑO Y ARTE**

**ESCUELA DE  
DISEÑO DE  
INTERIORES**

**ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES.**

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de

**LICENCIADO EN DISEÑO DE INTERIORES.**

**RECURSOS CONTEMPORÁNEOS DEL DISEÑO  
INTERIOR PARA POTENCIAR LA EXPERIENCIA  
MUSEOGRÁFICA EN EL MUSEO DE LAS  
CONCEPTAS.**

CONVENTO DE LAS MADRES CONCEPTAS.

**AUTOR:**

José David Aguirre Argudo.

**DIRECTORA:**

Arq. María Soledad Moscoso Cordero.

**CUENCA - ECUADOR.**

2026

# DEDICATORIA.

Le dedico este trabajo a mi mamá, la persona que día a día ha estado ayudándome de una u otra forma a lo largo de esta carrera, con su paciencia y cariño que nunca me ha faltado de parte de ella. Se la dedico a ella, agradeciéndole por lo que me enseña, ya que ella me hizo descubrir este espacio en el que se realizó el proyecto y que con el paso del tiempo se convirtió en mi lugar favorito y por muchas cosas más, haciéndome que hoy esté donde esté con su apoyo incondicional.

A mi papá por el apoyo que me dio a lo largo de estos años para estudiar lo que me gusta y me apasiona, por sus palabras de apoyo para seguir adelante en este largo camino lleno de pruebas y decisiones.

A mis abuelitos, que a la distancia siempre me alentaron a seguir adelante persiguiendo mis sueños y luchando por completarlos.

# AGRADECIMIENTO.

Agradezco primero a Dios por darme la sabiduría, paciencia y disciplina para realizar este proyecto. A mis papás y abuelitos por todo el apoyo que me brindaron durante este tiempo de la carrera y a lo largo de mi vida, ayudándome y apoyándome en lo que he necesitado desde el inicio.

Agradezco a Paula por ser la persona que me ha acompañado durante todo este tiempo universitario, acompañándome siempre con su presencia, alegría y recuerdos que hicieron de este tiempo y de esta carrera algo especial y lleno de recuerdos al lado de ella.

Le agradezco a mi tutora, Soledad, por la paciencia y el apoyo que me ha brindado durante este tiempo para realizar este proyecto importante para mí. Así también agradezco a mis profesores de la carrera que me han ayudado en este recorrido con sus consejos.

# RESUMEN.

El presente proyecto de tesis busca la aplicación de recursos contemporáneos de diseño interior con el fin de crear estrategias que potencien la experiencia museográfica dentro del Museo de las Conceptas. El proyecto parte de la necesidad de mejorar la forma en la que el visitante percibe el museo y cómo este lo recorre e interpreta. Al mismo tiempo, se considera al diseño interior como mediador de la memoria histórica, las piezas de colección y la narrativa que tiene hacia el usuario, todo esto sin afectar al dato arquitectónico.

Para el desarrollo del mismo, se empezó analizando el sitio, estado actual, los usuarios y diferentes homólogos vinculados con la museografía. Es así que, a partir del análisis, se planteó una propuesta de diseño interior que actúe de la mano de sistemas de expositivos reversibles, iluminación enfocada en museografía, escenografías, mobiliarios interactivos y recursos narrativos inmersivos que respetan la arquitectura patrimonial del espacio.

Como resultados, el proyecto generó nuevas estrategias museográficas acompañadas de un recorrido más claro y participativo, al igual que sensible para el usuario. De esta manera, el proyecto no solo mejora la experiencia del visitante, sino que también demuestra cómo el diseño interior puede aportar a la conservación, interpretación y activación del museo de las conceptas.

**Palabras clave:** Museografía, experiencias, narrativa expositiva, interacción, recorrido,

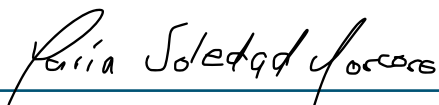
# ABSTRACT.

This thesis project seeks to apply contemporary interior design resources in order to create strategies that enhance the museographic experience within the Museo de las Conceptas. The project arises from the need to improve the way visitors perceive the museum, as well as how they move through and interpret it. At the same time, interior design is understood as a mediator between historical memory, collection pieces, and the narrative directed toward the user, all without affecting the architectural heritage of the space.

For its development, the project began with an analysis of the site, its current condition, the users, and different case studies related to museography. Based on this analysis, an interior design proposal was developed, working through reversible exhibition systems, museography-focused lighting, scenographic resources, interactive furniture, and immersive narrative elements that respect the heritage architecture of the space.

As a result, the project generated new museographic strategies accompanied by a clearer, more participatory, and more sensitive visitor route. In this way, the project not only improves the visitor experience but also demonstrates how interior design can contribute to the conservation, interpretation, and activation of the Museo de las Conceptas.

**Keywords:** Museography, experiences, exhibition narrative, interaction, visitor route.rever-



---

Arq. Maria Soledad Moscoso Cordero.  
Tutora de tesis.



---

José David Aguirre Argudo.  
Autor de tesis.

# OBJETIVO GENERAL.

Diseñar estrategias de diseño interior que garanticen la conservación y enriquezcan la narrativa museográfica en el Museo de las Conceptas, mediante recursos contemporáneos centrados en la experiencia del usuario.

# OBJETIVO ESPECIFICOS.

- Analizar y comprender los fundamentos teóricos, conceptos y nuevas tendencias de la museografía aplicadas a edificios patrimoniales, generando estrategias de diseño interior en el Museo de las Conceptas y que contribuya a la optimización, conservación, exhibición y experiencia del visitante.
- Desarrollar estrategias espaciales y expositivas que garanticen la preservación física de las colecciones (control ambiental, iluminación adecuada, circulación segura) y fortalezcan el discurso narrativo de las exhibiciones.
- Proponer un diseño de interiores museográfico que integre criterios patrimoniales, tecnológicos y de accesibilidad, asegurando la sostenibilidad del museo y una experiencia enriquecedora para diversos públicos.

# INTRODUCCIÓN.

El presente proyecto de tesis plantea la aplicación de recursos contemporáneos que se adapten al Museo de las Conceptas en base a un proceso de diseño interior, el cual tiene como fin potenciar la museografía en el Museo de las Conceptas, ubicado en el centro histórico de la ciudad de Cuenca. Esta propuesta de diseño parte de la necesidad de mejorar la relación usuario, espacio y exposición, con el fin de no alterar el dato arquitectónico.

A través del análisis del sitio, los usuarios y referentes museográficos, se busca proponer una intervención basada en sistemas expositivos reversibles y modulares que, por medio de diferentes recursos como la iluminación, mobiliario o narrativa, va creando una interpretación del museo. Es así que el diseño interior se convierte en un mediador del espacio y la narrativa museográfica.

# CONTENIDOS.

DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
OBJETIVO GENERAL.....	X
OBJETIVO ESPECIFICOS.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CONTENIDOS.....	XI

# CONTENIDOS.

## Capítulo 1.

<b>Usuario y sitio.</b>	<b>18</b>
<b>1. DESCRIPCIÓN DEL CASO DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>20</b>
1.1 HISTORIA DEL MUSEO.....	20
1.2 DATOS DE LA ZONA EN LA QUE ESTÁ UBICADO. ....	21
1.3 REGISTRO FOTOGRÁFICO DEL ESPACIO. ....	21
<b>2. LEVANTAMIENTO ARQUITECTÓNICO, ZONIFICACIÓN DEL ESTADO ACTUAL. ....</b>	<b>26</b>
2.1 PLANTAS ACTUALES DEL MUSEO. ....	26
2.2 PLANTAS DE ZONIFICACIÓN DEL MUSEO. ....	27
2.3 INFORMACIÓN DE ZONIFICACIÓN Y SALAS. ACTUALES.....	28
2.4 RECOPIACIÓN DE ESTADO ACTUAL DEL ESPACIO. ....	33
<b>3. MAPA DE ACTORES: (INVOLUCRADOS, USUARIOS). CARACTERIZAR A LOS ACTORES.....</b>	<b>34</b>
3.1 GRUPO DE INVOLUCRADOS POR EXPECTATIVA Y FUERZA.....	34
<b>4. DATOS INTERNOS Y EXTERNOS DEL CASO A INTERVENIR.....</b>	<b>36</b>
4.1 ENCUESTAS Y ENTREVISTAS. ....	36
4.2 MAPAS DE EXPERIENCIAS.....	36
4.3 OBSERVACIÓN DEL CONTEXTO EN EL QUE SE ENCUENTRA EL MUSEO. ....	39
4.4 INFORMACIÓN DE USUARIOS. ....	39
<b>5. DEFINICIÓN DE HERRAMIENTAS A UTILIZAR PARA PODER OBTENER INFORMACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA. ....</b>	<b>40</b>
5.1 ENTREVISTAS A USUARIOS DEL MUSEO.....	40
5.2 ENTREVISTAS A LA DIRECTORA DEL MUSEO.....	41
5.3 ENTREVISTAS A DIS. CAROLINA VIVAR.....	41
5.4 RESULTADO DE LAS ENTREVISTAS. ....	42
<b>6. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS HOMÓLOGOS O REFERENCIAS. (NACIONAL - INTERNACIONAL).....</b>	<b>43</b>
6.1 MUSEU DA VILA CASCAIS. ....	43
6.2 MUSEO INTERACTIVO MIRADOR.....	44
6.3 MUSEO NACIONAL DE ARTES DECORATIVAS.....	45
6.4 EXPOSICIÓN MÉXICO 200 AÑOS, PATRIA EN CONSTRUCCIÓN EN LA GALERÍA DE PALACIO. NACIONAL.....	46

# CONTENIDOS.

## Capítulo 2.

<b>Estrategias del proyecto.</b>	<b>48</b>
<b>1. USUARIOS Y SU DESCRIPCIÓN DE NECESIDADES.</b> .....	<b>50</b>
<b>2. EJES RECTORES PARA LAS ESTRATEGIAS.</b> .....	<b>53</b>
2.1 LOS EJES Y SU ESTRUCTURA.....	53
2.2 MOODBOARDS DE CADA EJE.....	52

## Capítulo 3

<b>Propuesta de rediseño del Museo de las Conceptas.</b>	<b>58</b>
<b>1. GUIÓN MUSEOGRÁFICO.</b> .....	<b>60</b>
1.1 DATOS GENERALES.....	60
1.2. CONCEPTO CURATORIAL.....	60
1.3. PÚBLICO OBJETIVO.....	60
1.4. EJES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS.....	61
1.5. PIEZAS A EXPONER .....	63
1.6. RECURSOS MUSEOGRÁFICOS. ....	68
1.7. EXPERIENCIA DEL VISITANTE.....	68
1.8 PLAN DE MONTAJE.....	69
<b>2. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA.</b> .....	<b>70</b>
2.1 PLANTA GENERAL DEL ESPACIO ACTUAL.....	70
2.2 PLANTA GENERAL PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO. ....	72
2.3 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO. ....	74
2.4 PLANTA DE RECORRIDO PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.....	76
2.5 PLANTA DE MOBILIARIOS PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO. ....	78
2.6 PLANTA DE PISOS PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO. ....	80
2.7 PLANTA DE CIELO RASO PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.....	82
2.8 PLANTA DE ILUMINACIÓN PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO. ....	84
2.9 PLANTA ACOTADA DEL ESPACIO. ....	86
2.10 CORTES DE LA PROPUESTA DEL ESPACIO.....	88
2.11 DETALLES CONSTRUCTIVOS DEL ESPACIO.. ....	90
ESPACIO ACTUAL Y PERSPECTIVAS DIGITALES.....	92
2.12 PLANTA DE CÁMARAS PARA LOS RENDERS DEL ESPACIO... ..	94

# CONTENIDOS.

## Capítulo 4.

<b>Factibilidad constructiva del proyecto</b>	<b>162</b>
<b>1. FICHAS DE MOBILIARIO.....</b>	<b>164</b>
<b>2. PRESUPUESTO DEL PROYECTO.....</b>	<b>180</b>
2.1 PRIMERA FASE.....	180
2.1 SEGUNDA FASE.....	181
2.3 TERCERA FASE.....	183
2.4 TOTAL DEL PRESUPUESTO DEL PROYECTO.....	184

## Capítulo 5.

<b>Justificación teórica.</b>	<b>186</b>
<b>1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>188</b>
<b>2. POSICIONAMIENTO CONCEPTUAL DEL PROYECTO.....</b>	<b>188</b>
<b>3. CONCEPTOS CLAVE QUE ESTRUCTURAN EL PROYECTO.....</b>	<b>188</b>
3.1 MUSEOGRAFÍA.....	188
3.2 PERCEPCIÓN.....	188
3.3 EXPERIENCIA.....	189
3.4 INMERSIÓN.....	189
3.5 INFOGRAFÍAS.....	190
<b>4. ESTRATEGIAS CONCEPTUALES Y SU FUNDAMENTO TEÓRICO.....</b>	<b>194</b>
4.1 ESTRATEGIAS CONCEPTUALES Y SU FUNDAMENTO TEÓRICO.....	194
4.2 SECUENCIA ESPACIAL COMO RECORRIDO INTERPRETATIVO.....	194
4.3 SISTEMA REVERSIBLE “CAJA DENTRO DE CAJA“.....	194
4.4 MATERIALIDAD SIMBÓLICA Y SENSORIAL.....	194
<b>5. RELACIÓN ENTRE TEORÍA Y PROPUESTA ESPACIAL..</b>	<b>195</b>
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>195</b>

## Referencias.

<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>197</b>
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES.....</b>	<b>198</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>199</b>

# Capítulo 1

Usuario y sitio.

Este capítulo desarrolla un análisis integral del usuario y del sitio como base para la comprensión del Museo de las Conceptas, abordando tanto su contexto histórico, espacial y ambiental, como las dinámicas de uso, percepción y recorrido del visitante. A partir del levantamiento arquitectónico, la lectura del estado actual, la identificación de actores y el estudio de las experiencias de visita, se evidencian las condiciones que configuran la experiencia museográfica actual.

De manera complementaria, se incorpora el análisis de entrevistas y casos homólogos, permitiendo reconocer las fortalezas, limitaciones y oportunidades del museo, especialmente en relación con su potencial sensorial, narrativo y espacial. Este enfoque establece una base crítica que orienta las futuras estrategias de diseño interior, enfocadas en potenciar la relación entre usuario, espacio y experiencia.

**Figura 1:** Escultura de ángel expuesta en el museo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



# 1. DESCRIPCIÓN DEL CASO DE INTERVENCIÓN.

## 1.1 HISTORIA DEL MUSEO.

El Museo de las Conceptas ocupa actualmente las instalaciones de lo que fue la antigua enfermería del monasterio de la Inmaculada Concepción, considerado uno de los monasterios de clausura más antiguos de la ciudad de Cuenca. Su origen se remonta a 1599, cuando las condiciones económicas y sociales de la ciudad permitieron la fundación de instituciones religiosas femeninas. La creación del monasterio fue posible gracias al sistema colonial de dotes, mediante el cual las familias aportaban bienes para sostener la vida monástica. En este contexto, la fundación del convento se vincula directamente con la donación realizada por doña Leonor Ordóñez, quien cedió su casa como dote para el ingreso de sus hijas. Como se señala: “La donación de doña Leonor incluía el deseo de que sus tres hijas [...] fueran admitidas en el monasterio, sirviendo la casa como dote para su ingreso” (Guión del Museo de las Conceptas, 2019, p. 3).

A partir de este dote fundacional, el Monasterio de la Concepción se consolidó como una comunidad autosuficiente, organizada en torno a la vida religiosa y a diversas actividades productivas. Su economía interna se sostuvo mediante dotes, donaciones privadas, limosnas y posteriormente, a través de la administración de censos, lo que le permitió alcanzar una notable estabilidad económica durante los siglos XVII y XVIII. En este sentido, Kennedy (1999) afirma que “las imposiciones de censos a favor del monasterio tienen su origen en las dotes” (p. 20), evidenciando la relación directa entre el sistema de ingreso conventual y la consolidación económica de la institución.

Asimismo, las religiosas desarrollaron prácticas de carácter artesanal, culinario y medicinal que formaron parte fundamental de la vida cotidiana del convento y de la cultura urbana cuencana. Estas actividades se reflejan en la elaboración de confitería tradicional, el agua de pítimas y los bordados litúrgicos, los cuales no solo respondían a necesidades internas, sino que también configuraban un legado cultural significativo.

Estas prácticas permiten comprender al monasterio como un espacio donde la espiritualidad, el trabajo y la producción cultural se integraban de manera constante, generando una identidad propia que se proyectaba hacia la ciudad (Guión del Museo de las Conceptas, 2019).

El paso de la antigua enfermería a museo se concretó a partir de un proceso de restauración y adecuación arquitectónica desarrollado a finales del siglo XX, particularmente entre la década de 1970 e inicios de la década de 1980. Este proceso fue abordado bajo criterios de conservación patrimonial que buscaban adaptar un sector del convento a un nuevo uso museístico, respetando su configuración espacial y su valor histórico. La intervención estuvo vinculada al trabajo del arquitecto Gustavo Lloret, y culminó con la inauguración oficial del Museo de Arte Religioso de las Conceptas el 3 de noviembre de 1986, en el marco de las festividades de la ciudad (Luna Tobar, 2008).

Uno de los aspectos más relevantes de esta intervención fue la clara diferenciación entre el espacio de clausura y el espacio museístico, lo que permitió mantener la vida

monástica activa sin interferencias, al mismo tiempo que se abría una parte del convento al público. Como se menciona: “lograron los técnicos cuencanos que ubicaron lo monástico en absoluta separación del museo” (Luna Tobar, 2008, p. 46). Esta estrategia permitió que la antigua enfermería, un espacio destinado al cuidado del cuerpo mediante saberes tradicionales, se transforme en un lugar de interpretación, donde los objetos y espacios adquieren nuevos significados al ser exhibidos.

Con el paso del tiempo, esta adaptación permitió consolidar al Museo de las Conceptas como un referente patrimonial del centro histórico de Cuenca. Actualmente, alberga una colección que supera las quinientas piezas entre esculturas, pinturas, mobiliario, textiles y objetos de uso cotidiano, los cuales permiten comprender la estructura social, espiritual y productiva del convento. La musealización del conjunto no solo preserva la memoria conventual, sino que convierte un antiguo espacio de clausura en un ámbito de interpretación histórica accesible al público contemporáneo, evidenciando cómo la arquitectura patrimonial puede integrarse a nuevas dinámicas culturales.



**Figura 2:** Capilla del museo, Segundo piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 1.2 DATOS DE LA ZONA EN LA QUE ESTÁ UBICADO.

Al fundarse el monasterio en el espacio donado por doña Leonor Ordóñez, con el tiempo el convento se consolidó dentro del perímetro que hoy forma parte del Centro Histórico de Cuenca, ubicado en la calle Presidente Córdova, entre Hermano Miguel y Padre Aguirre. Este edificio hoy por hoy mantiene su estructura original del claustro que ocupaba una manzana completa, pero fraccionada en una parte por locales comerciales. Esta localización está albergada en un contexto urbano de alta concentración patrimonial, caracterizado por edificaciones históricas, instituciones culturales y un flujo constante de turistas que comúnmente visitan la ciudad.

El museo, al estar ubicado en el centro histórico de la ciudad, se rodea de calles estrechas, veredas reducidas y predominio del tránsito vehicular. La arquitectura que rodea al museo está conformada por inmuebles de uno y dos niveles construidos, la mayoría en materiales adaptados al contexto colonial, donde el adobe, madera y ladrillo son los principalmente usados.

Las condiciones ambientales del área se ven influidas por la morfología del centro histórico. La iluminación natural dentro del museo es muy buena gracias a los dos patios que tiene esta construcción, así como también se ven los jardines llamados Los Chagrillos, que a su vez garantizan una ventilación cruzada y entradas de luz controlada a través de los corredores abiertos. Así también, un factor que favorece al museo es la calidad de aislamiento acústico.

Este espacio cuenta con un aislamiento acústico propio de los materiales que ayuda a que el espacio se sienta reflexivo y en calma, sin la contaminación auditiva.



**Figura 3:** Lotes y edificaciones aledaños al museo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 1.3 REGISTRO FOTOGRÁFICO DEL ESPACIO.



**Figura 4:** Sala Santa Ana, exposición de cuadros restaurados.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 5:** Sala de velaciones, primer piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 6:** Sala de los nichos, primer piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 7:** Risco, colección expuesta en el museo.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 8:** Sala de los baúles y armario de vajillas, colección expuesta.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 9:** Nacimiento, segundo piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 10:** Sala de los bordados, primer piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 11:** Sala de los bordados, primer piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 12:** Sala de las advocaciones marianas, segundo piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 13:** Sala de exposicion de cuadros restaurados.  
Nota: Fotografia tomada por José Aguirre, 2026.



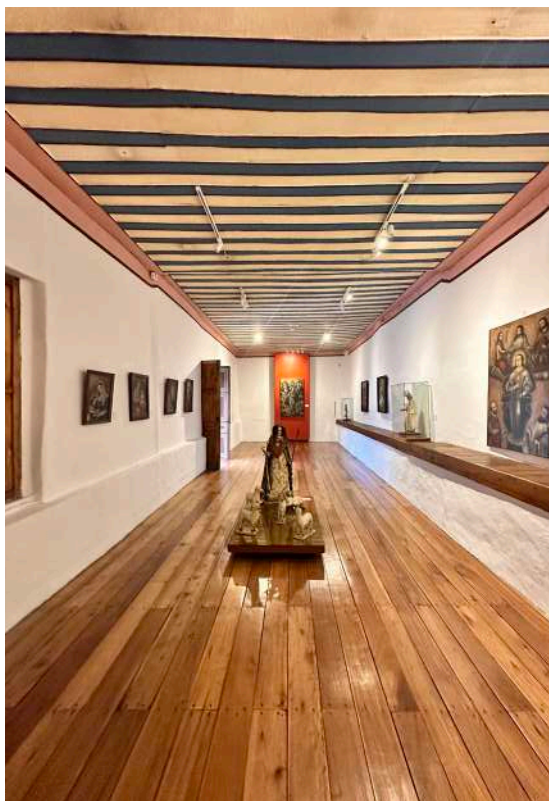
**Figura 14:** Sala de los ángeles, primer piso.  
Nota: Fotografia tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 15:** Sala de los ángeles, primer piso.  
Nota: Fotografia tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 16:** Sala de introducción primer piso.  
Nota: Fotografia tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 17:** Sala de las advocaciones marianas, segundo piso.  
Nota: Fotografia tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 18:** Capilla del museo, segundo piso.  
Nota: Fotografia tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 19:** Sala de velaciones, primer piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 20:** Sala del Corpus Christi, primer piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 21:** Pasillo en el primer piso del museo.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 22:** Jardín que conecta con el cementerio.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



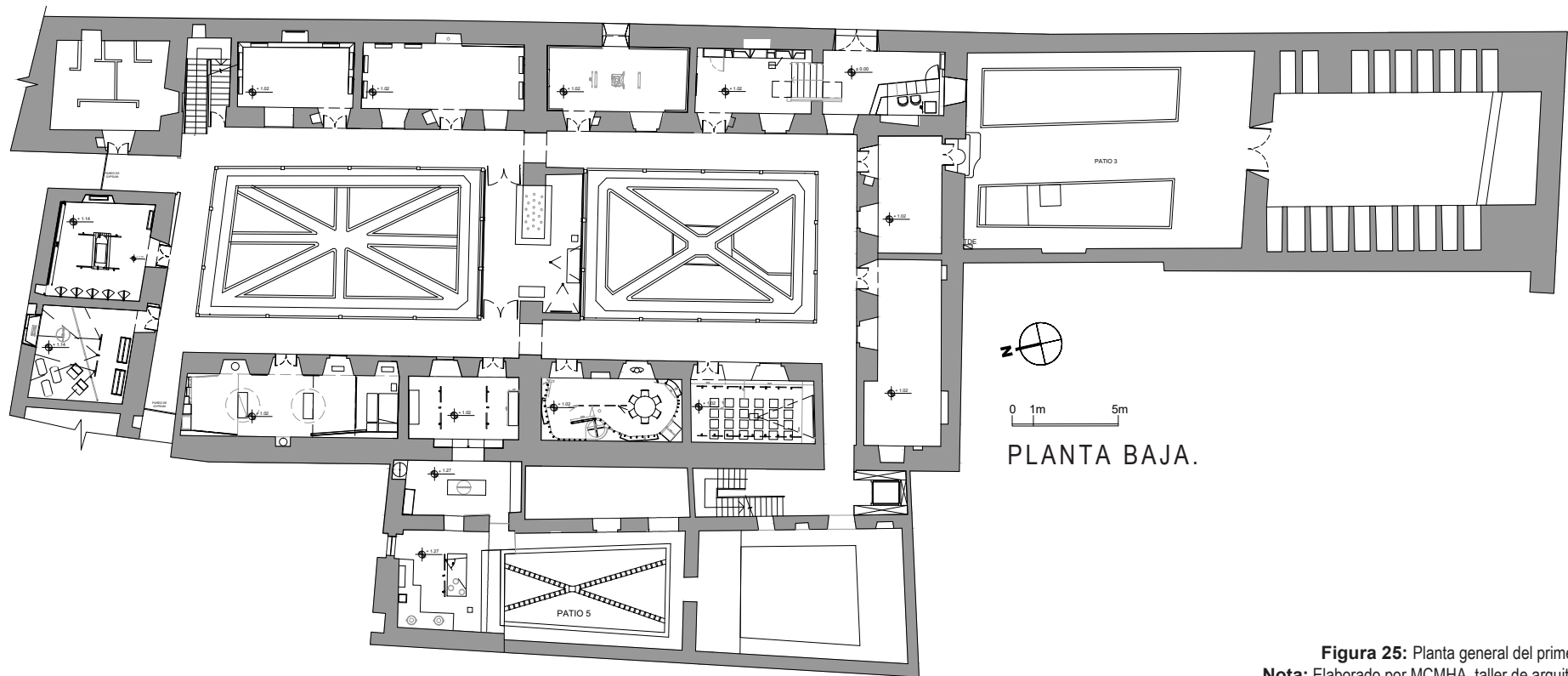
**Figura 23:** Pasillo en el primer piso del museo.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



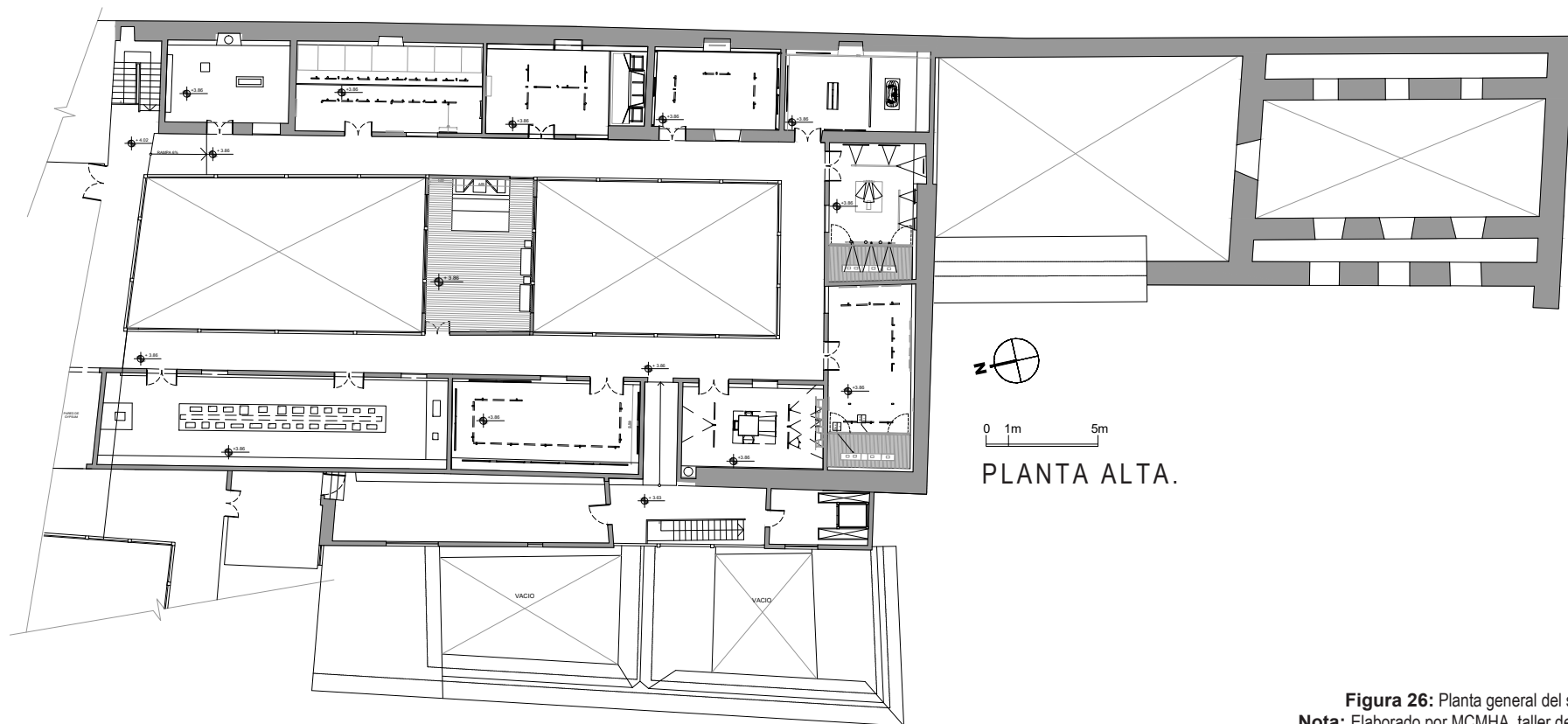
**Figura 24:** Patio del museo visto desde el segundo piso.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 2. LEVANTAMIENTO ARQUITECTÓNICO, ZONIFICACIÓN DEL ESTADO ACTUAL.

### 2.1 PLANTAS ACTUALES DEL MUSEO.

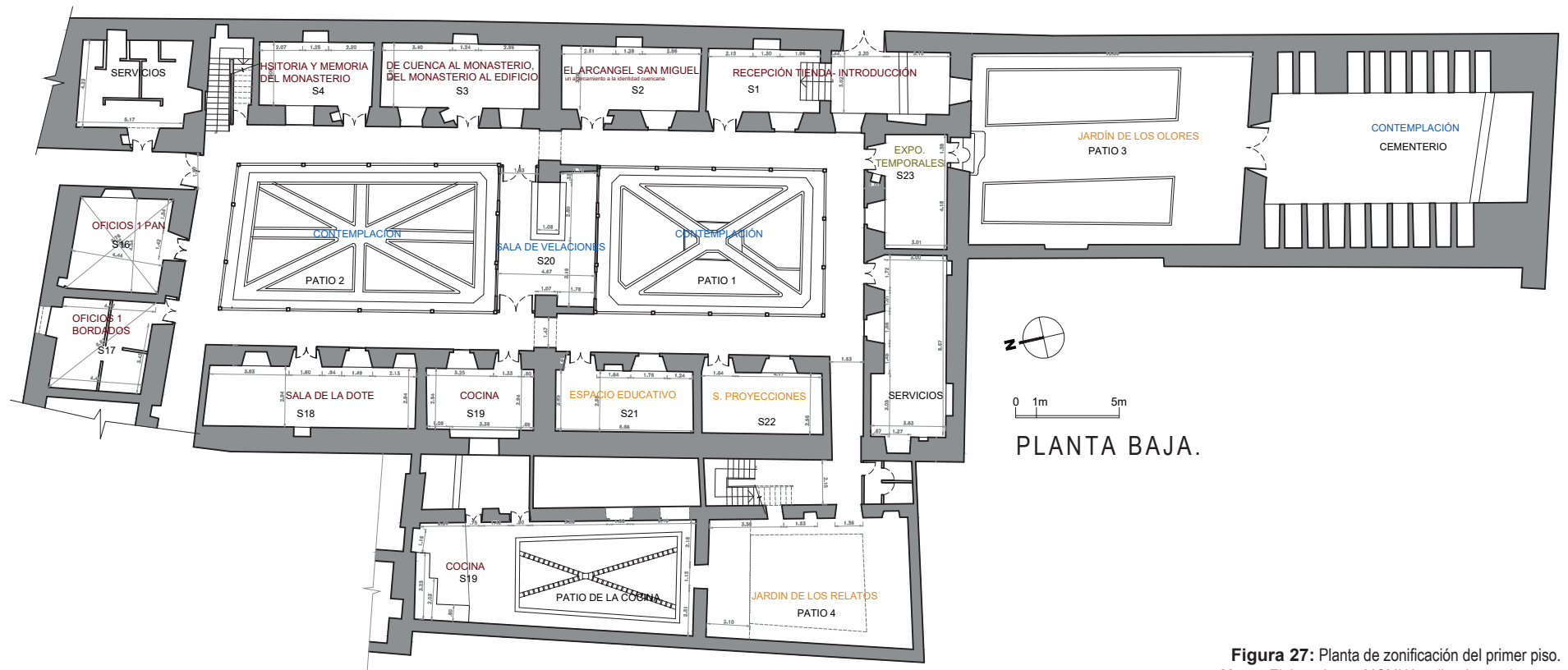


**Figura 25:** Planta general del primer piso.  
**Nota:** Elaborado por MCMHA, taller de arquitectura.

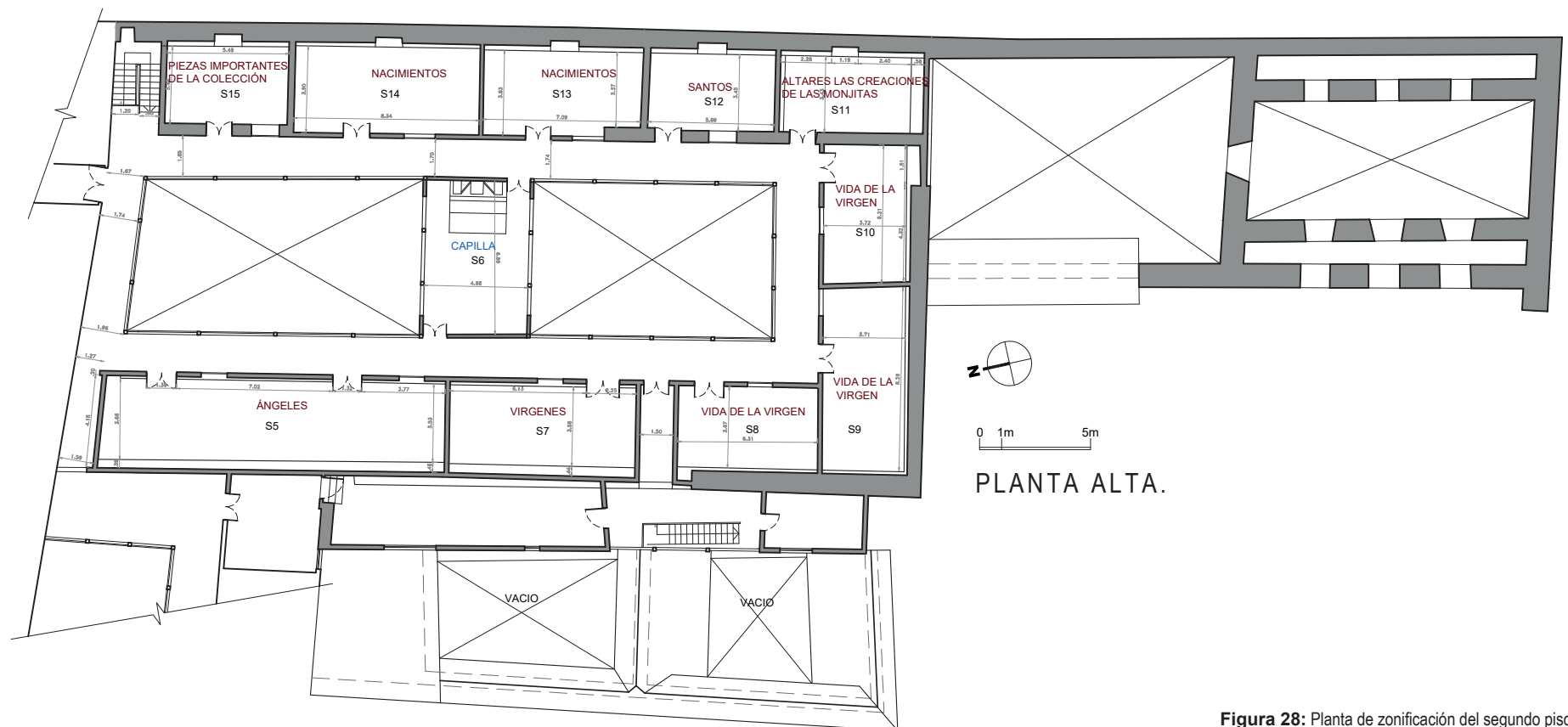


**Figura 26:** Planta general del segundo piso.  
**Nota:** Elaborado por MCMHA, taller de arquitectura.

## 2.2 PLANTAS DE ZONIFICACIÓN DEL MUSEO.



**Figura 27:** Planta de zonificación del primer piso.  
**Nota:** Elaborado por MCMHA, taller de arquitectura.



**Figura 28:** Planta de zonificación del segundo piso.  
**Nota:** Elaborado por MCMHA, taller de arquitectura.

## 2.3 INFORMACIÓN DE ZONIFICACIÓN Y SALAS.

El Museo de las Conceptas, al ser un espacio estructurado según la lógica claustral que organiza circulaciones perimetrales, patios medicinales y áreas de servicio, contó con una re zonificación, la cual se une a la estructura histórica del convento, permitiendo un recorrido lineal que reproduce las funciones originales del convento y facilita la interpretación museográfica.

Al iniciar el recorrido, la Primera Sala, donde se presenta el plano general del monasterio y cómo era antiguamente el convento, le acompaña elementos introductorios que contextualizan la fundación del convento. A partir de esta sala, el museo se desarrolla y da partida a la secuencia de salas temáticas que corresponden a actividades específicas dentro del claustro.

Entre las salas ubicadas en planta baja se encuentran:

- **Sala de la espiritualidad:** Dedicada a la vida interior de las religiosas, con fotografías y objetos que evidencian prácticas de oración, silencio y contemplación.

- **Celda:** Una recreación del espacio habitacional, donde se muestran objetos personales y elementos de penitencia utilizados por las monjas.
- **Sala de confitería:** Expone utensilios y recetas tradicionales, destacando la producción de dulces y panes elaborados históricamente en el convento.
- **Sala de bordados:** Centrada en los ornamentos litúrgicos, con piezas bordadas en oro, plata y pedrería que reflejan el trabajo manual especializado de las religiosas.
- **Sala de juguetes:** Muestra objetos pertenecientes a niñas internas, incluyendo muñecas y mecanismos didácticos propios del periodo colonial.
- **Enfermería:** Núcleo histórico del museo, con plantas medicinales, pócimas y utensilios utilizados para el cuidado de la salud dentro del convento.
- **Cocina:** Vinculada a la preparación de dulces religiosos, con fogón de leña y utensilios tradicionales.

- **Área del agua de pítimas:** Con objetos relacionados con la elaboración de esta bebida medicinal tradicional preparada por las religiosas.

- **Sala de Juguetes:** Muestra objetos pertenecientes a niñas internas, incluyendo muñecas y mecanismos didácticos propios del periodo colonial.

En los patios se ubican dos jardines temáticos, El Chagrillo y el Jardín de la Chirimoya, que conservan plantas medicinales utilizadas históricamente para prácticas curativas y alimenticias.

En el segundo piso, las salas continúan con un enfoque devocional y artístico.

- **Sala de vírgenes:** Advocaciones marianas que reúnen representaciones marianas empleadas históricamente con fines doctrinales.
- **Galería de cristos:** De la Escuela de Sangurima, con esculturas de gran realismo que representan la estética característica de esta escuela cuencana.
- **Sala de santos:** dedicada a figuras religiosas cuyas vidas ejemplares formaban parte de la enseñanza espiritual.
- **Sala del risco:** Expone un montaje barroco con paisajes, iglesias y figuras en pan de oro y plata.
- **Sala de ángeles:** Centrada en representaciones de arcángeles, querubines y figuras celestiales.
- **Sala de muebles:** Conservaba baúles, porta vajilla y mobiliario utilizado en la vida conventual.

Finalmente, el museo integra áreas complementarias: Cementerio/Auditorio, destinado hoy a actividades culturales; talleres educativos, orientados a la mediación patrimonial; y la Figura del Mes, que permite la rotación de piezas destacadas de la colección.

Esta zonificación conserva la lógica original del convento y estructura un recorrido que articula funciones históricas, devocionales y cotidianas que se vivían dentro del claustro.



Figura 29: Sala del Belén, segundo piso.

Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 30:** Nichos expuestos.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 31:** Exposición del nacimiento.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 32:** Cudros de las advocaciones marianas.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 33:** Cristos de Sangurima expuestos en la capilla.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 34:** Altar del la capillay ángeles expuestos.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 35:** Vestidos, casullas y baúes de textiles expuestos.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 36:** Cuadros y estatuas de advocaciones marianas.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 37:** Cuadros y estatuas de los santos.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 38:** Cuadro de bienvenida al museo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 39:** Cuadros expuestos en la Sala Santa Ana.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 40:** Sala de los juguetes, primer piso.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 41:** Colección del risco.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 42:** Exposición de la sala de velaciones.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 43:** Tamborilera, colección de juguetes.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 44:** Colección de ángeles.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 45:** Estatua de monja réplica.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 46:** Cuadro de la Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 47:** Colección de platos, tazas y cubiertos.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 48:** Colección de juguetes, Sucre y su esposa.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 49:** Estatua de Cristo crucificado.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 50:** Imágenes del museo antiguas expuestas.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 51:** Estatua de la Virgen María Pastora.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 52:** Cuadros expuestos en la Sala Santa Ana.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

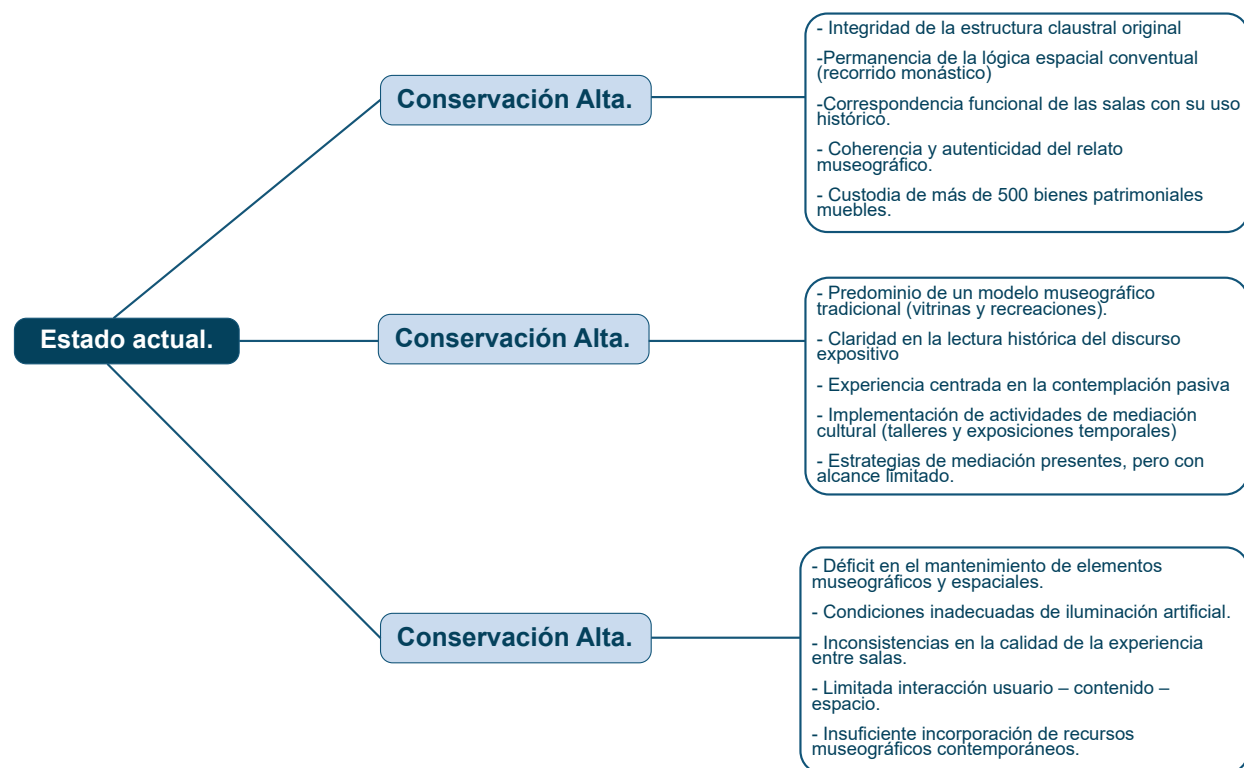


**Figura 53:** Colección n de nicho del niño Jesús.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 2.3 RECOPIACIÓN DE ESTADO ACTUAL DEL ESPACIO.

La recopilación del estado actual del Museo de las Conceptas se fundamenta en el análisis de su condición espacial, museográfica y experiencial, entendiendo al edificio como un espacio patrimonial reconfigurado que conserva la estructura claustral original. Esta condición permite mantener la lógica interna del convento, donde la organización espacial y el recorrido reproducen funciones históricas vinculadas a la vida monacal, fortaleciendo la autenticidad del relato y la lectura histórica del conjunto. A nivel expositivo, el museo responde a un modelo museográfico tradicional basado en vitrinas y recreaciones, resguardando más de quinientas piezas patrimoniales y manteniendo la correspondencia funcional de sus salas, así como el rol activo de los patios como jardines medicinales dentro del recorrido.

A partir de esta lectura, el estado del museo se sintetiza mediante un esquema tipo semáforo, el cual permite clasificar sus condiciones en tres niveles: conservación alta, donde se consolidan los valores patrimoniales, espaciales y simbólicos; conservación media, que evidencia un funcionamiento estable basado en una museografía tradicional con estrategias de mediación existentes pero limitadas; y conservación baja, donde se identifican problemáticas asociadas al mantenimiento, iluminación artificial y a la limitada incorporación de recursos contemporáneos, lo que repercute en una experiencia mayormente contemplativa y poco interactiva. Este enfoque permite comprender el museo de manera integral, no solo desde su conservación física, sino también desde su capacidad de adaptación a nuevas formas de interpretación y relación con el usuario.

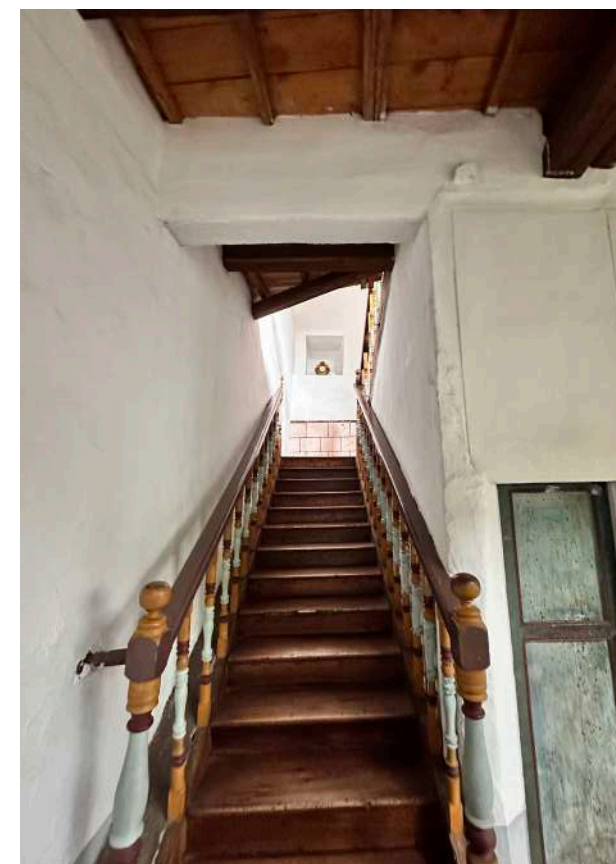


**Figura 54:** Descripción de estado actual por niveles.

**Nota:** Gráfico realizado por José Aguirre, 2026.



**Figura 55:** Pasillos del museo, primera planta.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



**Figura 56:** Escaleras hacia segundo piso, primera planta.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

### 3. MAPA DE ACTORES: (INVOLUCRADOS, USUARIOS). CARACTERIZAR A LOS ACTORES.

#### 3.1 GRUPO DE INVOLUCRADOS POR EXPECTATIVA Y FUERZA.

Para comprender al museo y el funcionamiento, existen diferentes grupos que conforman la dinámica de los involucrados. Se elaboraron matrices de involucrados que permiten identificar, clasificar y analizar el nivel de expectativa, fuerza e influencia que cada involucrado ejerce sobre el proyecto. Este análisis es fundamental, ya que el museo funciona gracias a diferentes actores institucionales, técnicos, comunitarios y usuarios directos, cuyas decisiones y percepciones condicionan tanto la gestión como la experiencia museográfica.

La construcción de estas matrices ayuda a visualizar la posición y su poder frente al proceso de intervención, determinando si son favorecedores, neutrales o indiferentes, y permitiendo anticipar necesidades, tensiones, alianzas y oportunidades dentro del desarrollo proyectual.

En esta matriz, cada actor se evalúa a partir de dos variables: la expectativa, que indica su nivel de interés en el proyecto, y la fuerza, que representa su capacidad de influencia. La combinación de ambas genera un resultado que permite jerarquizar su incidencia. Con base en este valor, se define su posición potencial como favorecedor, neutral o indiferente dentro del proceso.

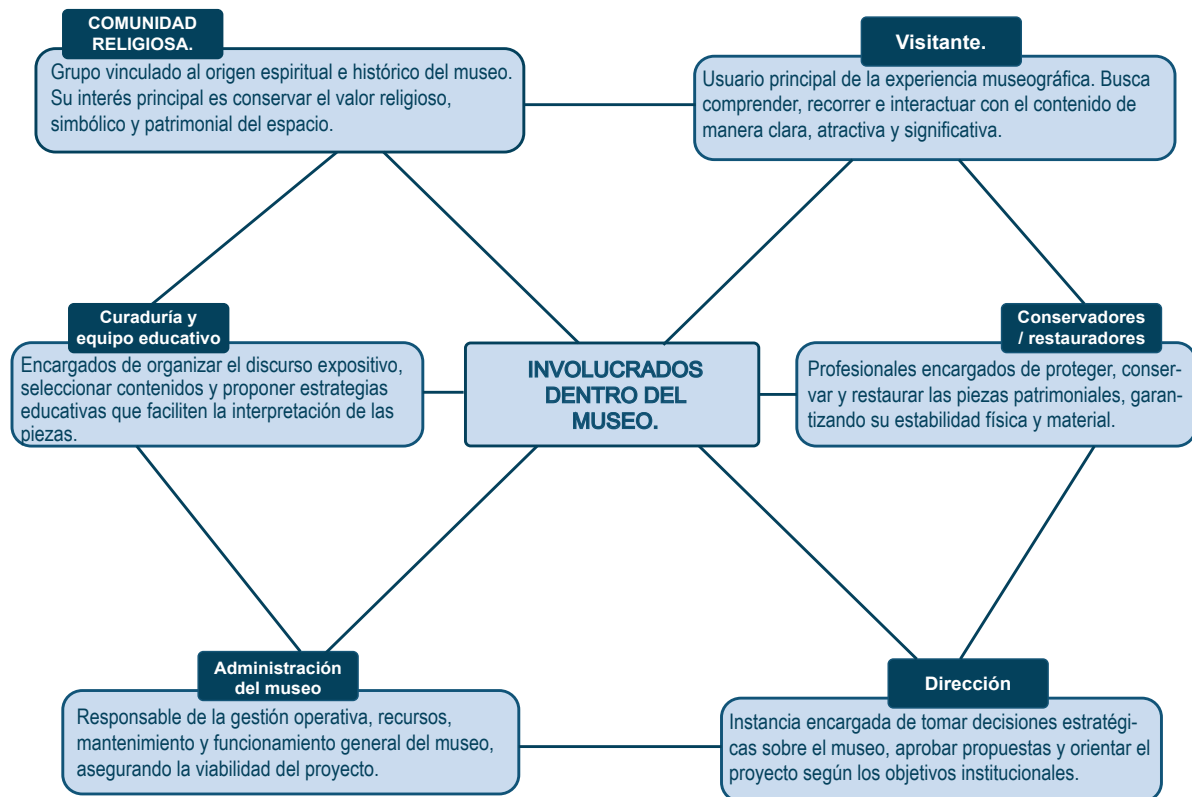


Figura 57: Tipos de usuarios involucrados en el museo.  
Nota: Elaborado por José Aguirre, 2026.

Matriz de involucrados				
Grupo de involucrados	Expectativa	Fuerza	Resultados	Posición Potencial
Comunidad religiosa	5	5	25	Favorecedores
Administración del Museo	4	5	20	Favorecedores
Visitante	4	-1	-4	Indiferentes
Conservadores / Restauradores	2	5	9	Favorecedores
Curaduría y equipo educativo del museo	4	3	12	Favorecedores
Dirección áreas históricas y patrimoniales	5	1	5	Indiferentes

Tabla 1: Matriz de involucrados, expectativa y fuerza.  
Nota: Elaborado por José Aguirre, 2026.

Para comprender al museo y el funcionamiento, existen diferentes grupos que conforman la dinámica de los involucrados. Se elaboraron matrices de involucrados que permiten identificar, clasificar y analizar el nivel de expectativa, fuerza e influencia que cada involucrado ejerce sobre el proyecto. Este análisis es fundamental, ya que el museo funciona gracias a diferentes actores institucionales, técnicos, comunitarios y usuarios directos, cuyas decisiones y percepciones condicionan tanto la gestión como la experiencia museográfica.

La construcción de estas matrices ayuda a visualizar la posición y su poder frente al proceso de intervención, determinando si son favorecedores, neutrales o indiferentes, y permitiendo anticipar necesidades, tensiones, alianzas y oportunidades dentro del desarrollo proyectual.

En esta matriz, cada actor se evalúa a partir de dos variables: la expectativa, que indica su nivel de interés en el proyecto, y la fuerza, que representa su capacidad de influencia. La combinación de ambas genera un resultado que permite jerarquizar su incidencia. Con base en este valor, se define su posición potencial como favorecedor, neutral o indiferente dentro del proceso.

Matriz de involucrados				
Grupo de involucrados	Intereses	Problemas Percibidos	Conflicto	Estrategias
Comunidad religiosa	-Preservar identidad espiritual del convento - Mantener autenticidad arquitectónica y devocional	- Riesgo de intervenciones demasiado contemporáneas - Pérdida de sentido religioso	Equipo de curaduría si se propone algo percibido como invasivo	- Propuestas reversibles y respetuosas - Validación temprana de cada intervención - Comunicación continua
Administración del Museo	- Mejorar la experiencia del visitante - Optimizar operatividad del museo	- Limitaciones presupuestarias - Falta de recursos tecnológicos	- Con Patrimonio por restricciones - Con conservadores por límites técnicos	- Planeación por etapas - Optimización de recursos - Gestión de permisos desde el inicio
Visitante	- Recorrido claro - Mejor iluminación - Señalética accesible - Experiencia más inmersiva	- Falta de interactividad - Señalética limitada - Iluminación insuficiente	- Con administración por falta de mejoras - Con conservadores por límites de intervención	- Pruebas piloto - Aplicación de mejoras no invasivas - Recopilación de feedback
Conservadores / Restauradores	- Protección del patrimonio material - Control de luz, humedad y flujos	- Intervenciones que pongan en riesgo piezas - Materiales no compatibles	Con Curaduría y equipo de diseño	- Aplicar normas de conservación preventiva - Evaluaciones técnicas de cada propuesta
Curaduría y equipo educativo del museo	- Claridad narrativa - Recursos que apoyen el contenido pedagógico	- Texto poco visible - Recursos tradicionales insuficientes	- Con administración por recursos - Con conservadores por límites técnicos	- Diseño centrado en narrativa - Señalética y medios actualizados pero compatibles
Dirección áreas históricas y patrimoniales	- Protección del bien patrimonial - Cumplimiento normativo	- Riesgo de afectación estructural o visual - Propuestas no permitidas	Con administración y equipo de diseño	- Entrega de expedientes completos - Cumplimiento de normativa - Justificación técnica de cada decisión

**Tabla 2:** Matriz de involucrados, intereses, problemas, conflictos y estrategias.

**Nota:** Elaborado por José Aguirre, 2026.

## 4. DATOS INTERNOS Y EXTERNOS DEL CASO A INTERVENIR.

### 4.1 ENCUESTAS Y ENTREVISTAS.

Para la recopilación de información, se dictaron diversas entrevistas que permitieron profundizar tanto en la experiencia del usuario como en el funcionamiento del museo. Es así que las entrevistas fueron hechas en base a preguntas claves y claras que ayuden a comprender la perspectiva que tiene cada una de las personas involucradas, tanto interna como externamente, yendo desde la mirada de los usuarios como desde la perspectiva de quienes lo gestionan. Esta información obtenida se abordará y desplazará más adelante, detallando los datos que se pudieron obtener de los diferentes involucrados.

### 4.2 MAPAS DE EXPERIENCIAS.

El visitante es el eje principal del museo por medio de la forma narrativa, espacial y perceptiva del museo, llegando el usuario a demostrar cómo llega a entender la narrativa. El mapa de experiencias ayuda a entender el comportamiento del visitante a lo largo del recorrido, ya sea guiado o libre; es a partir de esta observación secuencial que se entiende cómo el visitante se orienta, qué salas o elementos marca su recorrido y de qué forma el ambiente interior condiciona su experiencia, dejando así un análisis coherente del recorrido museográfico. A continuación se mostrarán los varios recorridos que tiene el museo y cómo estos son usados por los visitantes alrededor de la visita.

#### • VISITA COMPLETA AL GUIADA MUSEO.

Dentro de los usuarios analizados, pocos buscan una visita guiada, la cual es completa y, por medio del guía, se explica de forma detenida y clara cada sala y sus contextos, ya sean históricos o tradicionales. A continuación se mostrará el recorrido que se empleó dentro del museo para este tipo de visita.

En este tipo de visita, el recorrido es lineal y va de sala en sala; así mismo, se demuestra que el recorrido es extenso y puede llegar a demorar entre 1:30h y 1:45h, donde en promedio por sala los usuarios pasan entre 7 y 8 minutos.

En este recorrido se pueden resaltar dos salas: La sala de las vírgenes y la sala de los ángeles.

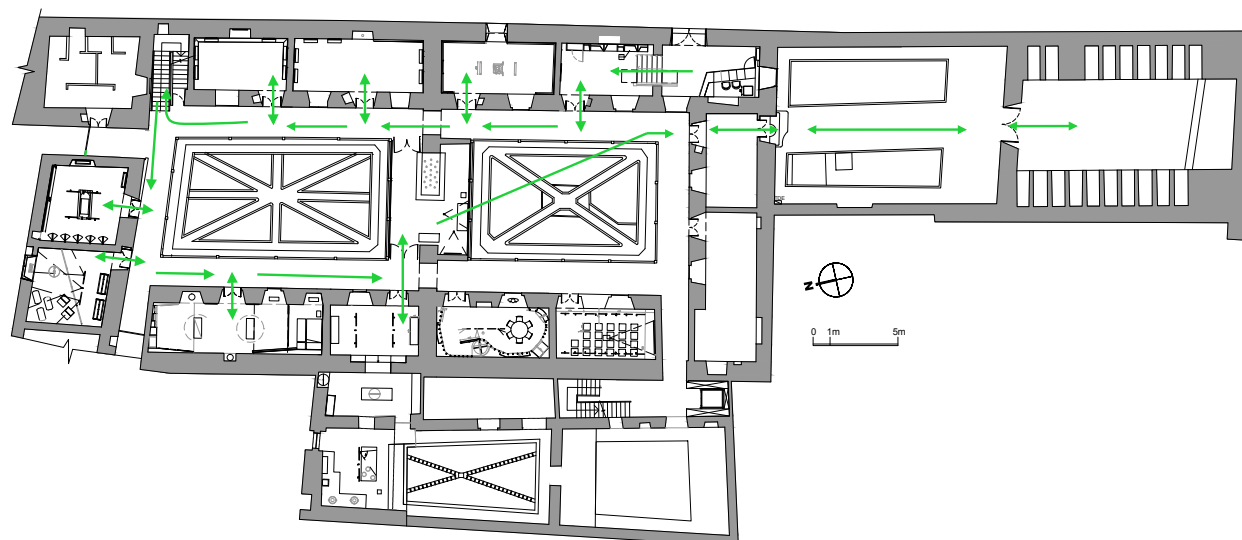


Figura 58: Planta de recorrido, visita guiada. Primer piso.

Nota: Elaborado por José Aguirre. (2026)

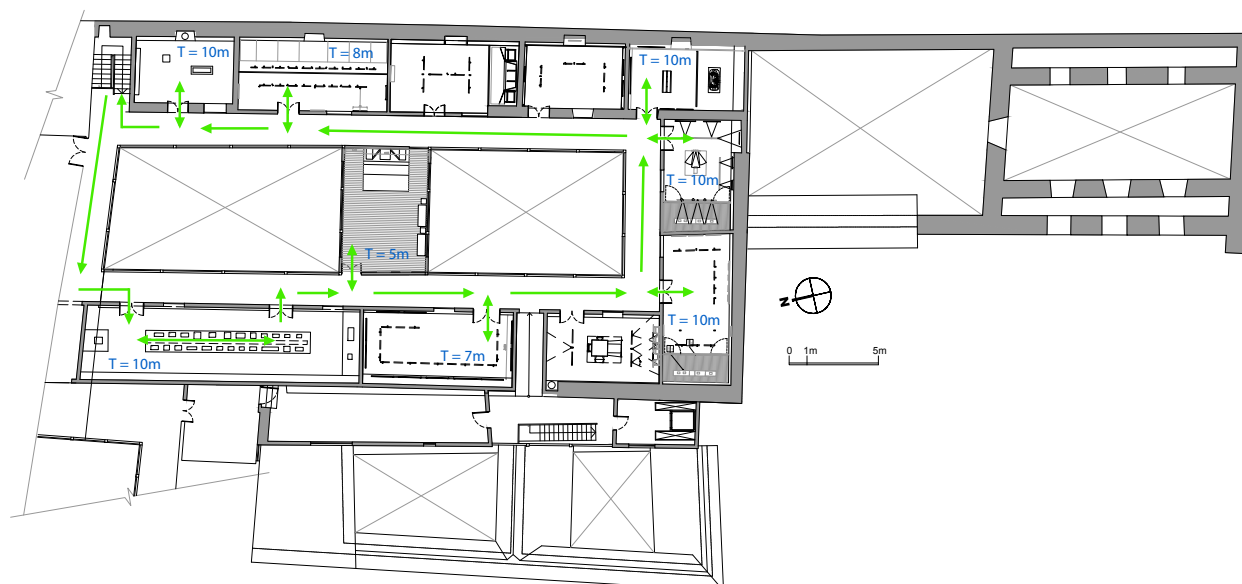


Figura 59: Planta de recorrido, visita guiada. Segundo piso.

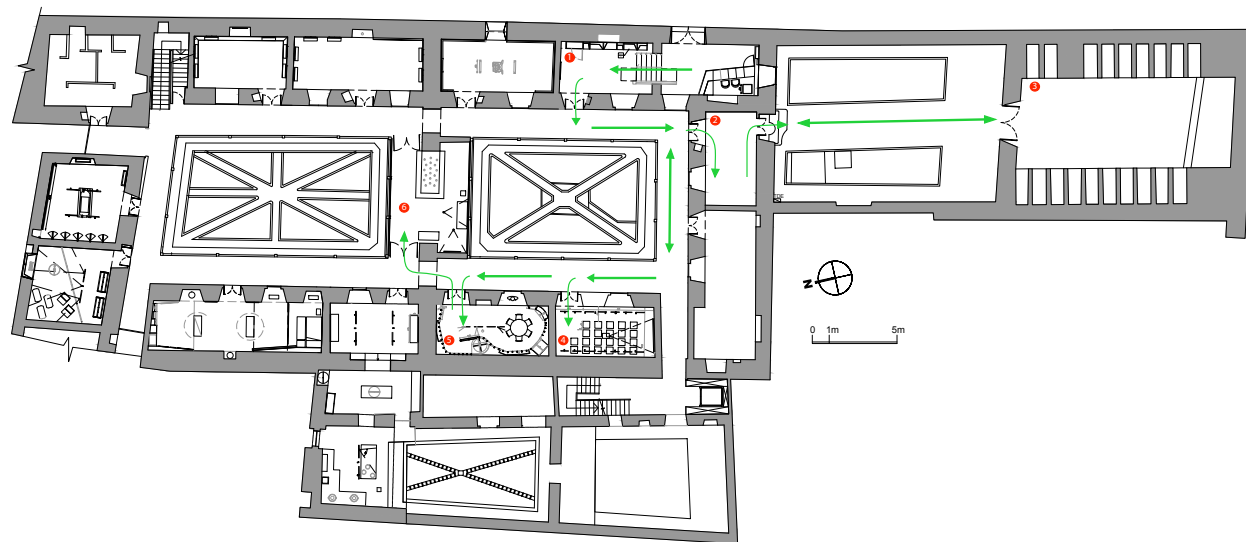
Nota: Elaborado por José Aguirre. (2026)

### • VISITA LIBRE 1.

Otro de los recorridos más frecuentes de los visitantes era uno más corto y simple. Al momento de la observación, muchos de los visitantes tuvieron un recorrido efímero, el cual abarcó 5 salas y se diferencia de los demás por ser solo contemplativo.

Este tipo de recorridos era muy común y, al momento de la observación, se preguntó a diferentes guías y, como conclusión, se determinaba que, por falta de señalética, el recorrido podría llegar a ser confuso y los usuarios pierdan la guía del museo.

Este tipo de recorrido tenía un recorrido mínimo de 15 minutos y máximo de 18 minutos y tenía un promedio de 3 a 5 minutos por sala, donde la sala más visitada era el cementerio.



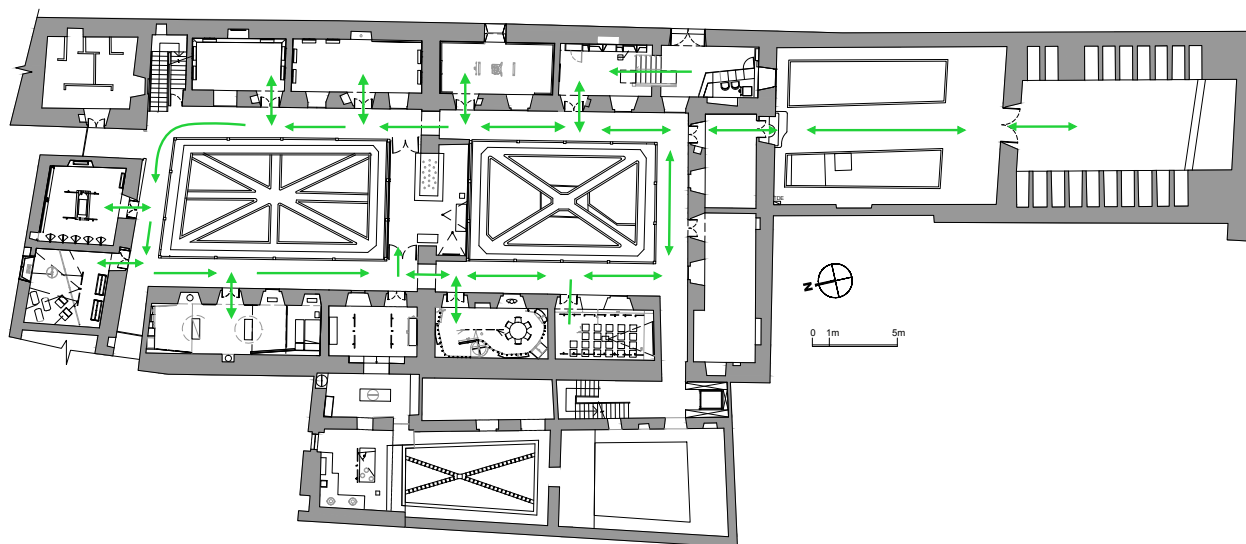
**Figura 60:** Planta de recorrido, visita libre 1.  
**Nota:** Elaborado por José Aguirre. (2026)

### • VISITA LIBRE 2.

La segunda visita libre era la segunda preferida por los usuarios. A diferencia de las demás visitas, esta era más amplia y muestra cómo los usuarios recorren solo el primer piso del museo. Aquí se evidencia cómo los visitantes buscaban priorizar el observar a detalle las obras y su significado. Además, se resalta el papel de los afiches e infografías que estaban en el museo, ya que los usuarios leían con atención cada uno y se informaban de qué era lo que iban a observar en cada sala.

Este recorrido es el más relevante frente a los demás, ya que el propio usuario crea su recorrido libre y busca entender de forma propia cada sala. Se puede acotar que este tipo de visita también es rápida, pero es la que hace a los usuarios comprender de mejor manera la narrativa que se cuenta en el museo, siendo las salas de cómo se creó el convento y la sala del Corpus Christi las más llamativas.

Este recorrido tiene una duración de 25 a 35 minutos, con un promedio de 5 minutos por sala.



**Figura 61:** Planta de recorrido, visita libre 2.  
**Nota:** Elaborado por José Aguirre. (2026)

### • VISITA LIBRE 3.

Este cuarto recorrido va por los dos pisos del museo y es donde el usuario crea una narrativa más personal. Se puede recalcar que, al momento de la observación, este recorrido era el más sensible y que mostró al usuario con una sensación de deseo por querer seguir el recorrido y analizar las piezas a detalle.

Este recorrido, al no contar con mucha información o guías, el usuario interpretó lo que se transmitía dentro del museo y gustó del ambiente de paz que este formaba al completar la visita.

Este recorrido está marcado por la experiencia y los sentidos, donde, al mezclar la cultura cuencana y el patrimonio histórico que deja el museo, ha demostrado que esta visita está marcada, que es visitar el museo de verdad, así como también está marcado por llegar y conocer más sobre la cultura local.

Salas como la del “risco” o la “sala de la huida a Egipto” son relevantes para los visitantes; se evidenció así mismo que la contemplación dentro de estas salas es un punto importante y focal para el visitante, donde llama la atención la interacción con el mismo. También se evidencia al conectar con elementos como los chagrillos o las historias.

Este recorrido dura aproximadamente una hora con un promedio de 7 a 9 minutos por sala.

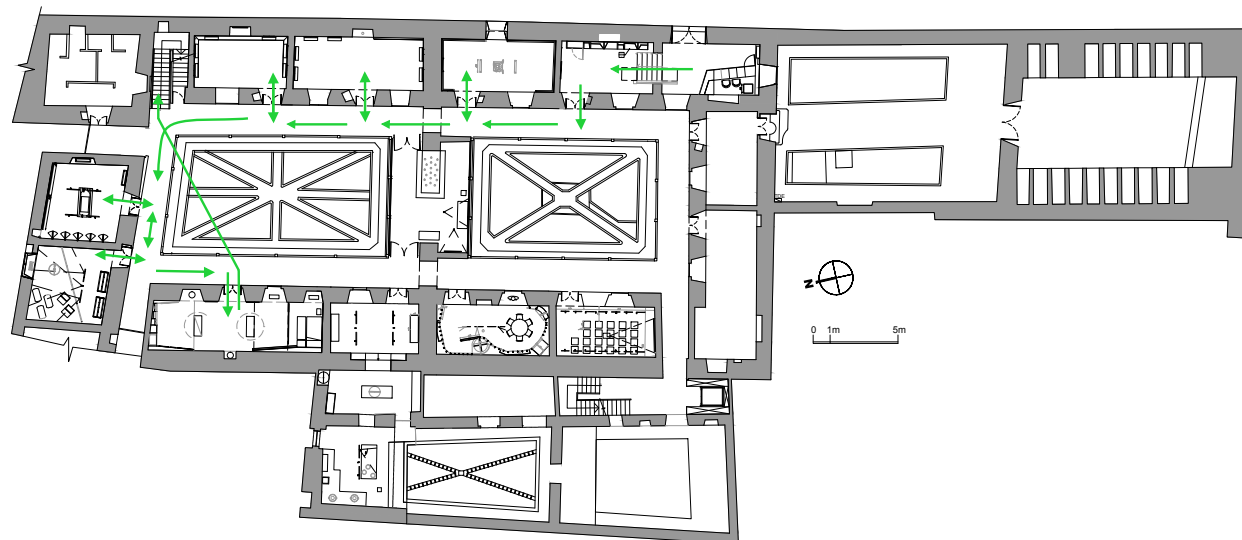


Figura 62: Planta de recorrido, visita libre 3. Primer piso.  
Nota: Elaborado por José Aguirre. (2026)

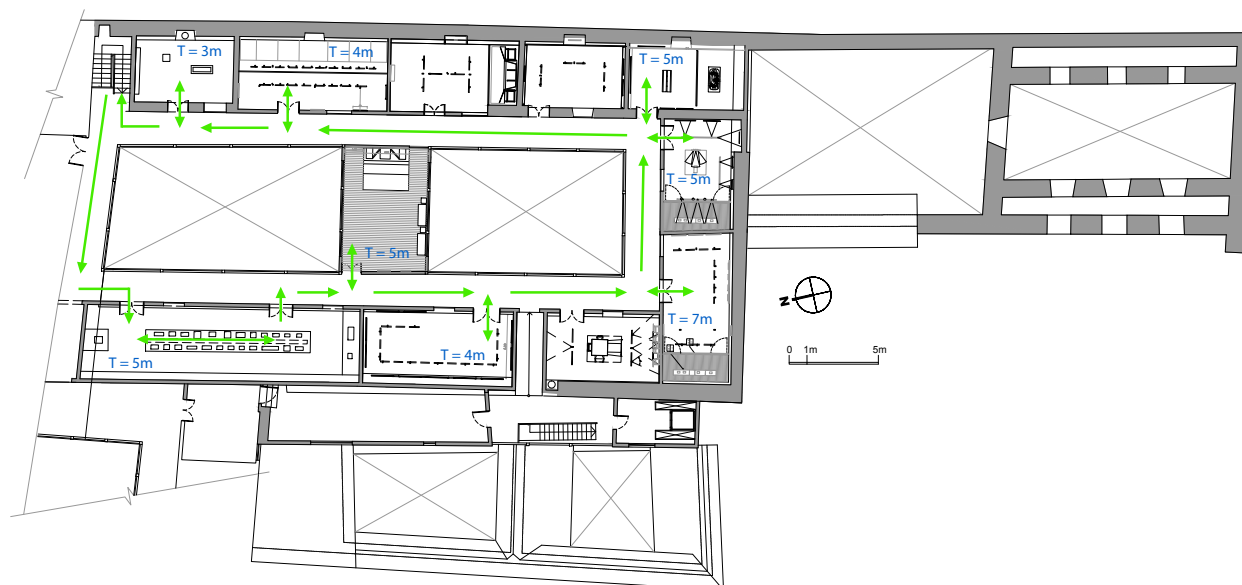


Figura 63: Planta de recorrido, visita libre 3. Segundo piso.  
Nota: Elaborado por José Aguirre. (2026)

### 4.3 OBSERVACIÓN DEL CONTEXTO EN EL QUE SE ENCUENTRA EL MUSEO.

La observación del contexto actual del museo permitió analizar las condiciones internas del museo que influyen directamente en el funcionamiento y la experiencia que puede tener dentro del recorrido. El edificio se emplaza en la antigua enfermería del monasterio, en pleno corazón del centro histórico de la ciudad de Cuenca; esto hace que la narrativa museográfica deba responder no solo a los criterios de conservación, sino que también conteste a la adaptación que tuvo y la distribución que corresponde a la lógica tradicional con salas secuenciales, pasillos estrechos, patios internos y ambientes pequeños que hacen al museo tener una percepción del visitante.

Dentro del museo de finales del siglo xx, se puede llegar a analizar cómo espacio interior predominante de museografía tradicional con elementos fijos y que en su gran mayoría son solo de observación, las cuales solo buscan reproducir escenas de la vida cotidiana de las madres conceptas, que si bien buscan aportar el valor histórico, hacen que las salas tengan una lectura visual lineal y poco interactiva. Los mobiliarios expositivos así mismo ayudan a tener una circulación muy rígida que, con la configuración del espacio, dan al visitante una percepción de rigidez.

Uno de los puntos clave que podemos recalcar es la parte sensorial del museo, que se relaciona con los resultados de las entrevistas, en donde puntos clave como la iluminación natural acompañada de sonidos como las duelas de madera o los olores de Los Chagrillos hacen que cada sala tenga un simbolismo diferenciador. Esto también va acompañado por la materialidad del museo, donde los elementos como el adobe, pasamanos, ventanas o elementos patrimoniales como texturas o vigas de madera hacen que la atmósfera interna transporte a un espacio diferenciador de los demás museos dentro de la ciudad, pero asimismo un papel importante que juega en cada sala es la iluminación artificial, la cual acompaña al espacio y cómo este se percibe, haciendo que carezca o dificulte la comprensión del espacio por elementos como brillo, sombra o heterogeneidad, haciendo que en muchos casos la jerarquización falle.

En cuanto a la narrativa, las secuencias de las salas buscan ser contemplativas, donde se recrean escenas o figuras de la vida monástica; así mismo, se muestra cómo las etapas del convento y diferentes advocaciones, santos o las mismas tradiciones de la ciudad son parte, pero la falta de elementos interactivos puede llegar a dificultar la interpretación del espacio. Es decir, el museo, aunque cuenta con elementos que lo hacen coherente con ese aspecto patrimonial de la ciudad y del monasterio, no establece estrategias que potencien la emoción, la participación o el entendimiento del relato que se quiere hablar del museo, donde, con la falta de un guía, los visitantes pueden perder o tener una baja claridad narrativa.

Es así que se puede llegar a concluir que el museo cuenta con un alto valor simbólico e histórico de la ciudad muy marcado, pero con oportunidades para actualizar a una narrativa más contemporánea que, con ayuda del interiorismo, se puede reforzar desde puntos como la iluminación, señalética, integración de recursos sensoriales y reconfiguraciones de espacios que pueden lograr estrategias que cambien y acompañen al visitante a mantener una sensibilidad narrativa alta.

### 4.4 INFORMACIÓN DE USUARIOS.

La identificación de usuarios forma parte del reconocimiento de que este espacio patrimonial recibe un público cuya motivación principal es el acercamiento a la memoria histórica, artística y sensorial

de lo antiguo. Los usuarios se dividen en perfiles diferenciados según su procedencia, propósito de visita y relación con el patrimonio.

Entre los visitantes frecuentes se encuentran los visitantes locales, compuestos principalmente por visitantes locales, quienes suelen acudir por interés cultural y actividades educativas. Este grupo usualmente llega al museo sin un conocimiento previo del contexto histórico del museo y busca reforzar su vínculo con la identidad local.

Seguido de los visitantes locales están los turistas nacionales, cuya visita busca conocer más sobre Cuenca y el Centro Histórico. Este público se enfrenta al museo desde una mirada exploratoria, valorando la historia de las colecciones como la atmósfera espacial del edificio actúa. Su experiencia se orienta a la apreciación estética, el descubrimiento del patrimonio y la comprensión de la vida religiosa.

El tercer grupo de usuarios son los turistas internacionales, para quienes el museo busca mostrar la tradición religiosa y barroca, así como los modos de vida religiosa de la época colonial. Este tipo de usuarios busca mostrar interés en técnicas artísticas, la autenticidad del espacio y los elementos sensibles como la iluminación, distribución de espacios y la narrativa silenciosa del monasterio. En conjunto, estos perfiles evidencian que el museo atiende a un público pluricultural que busca relacionarse con el espacio desde distintos niveles de expectativa y sensibilidad frente al usuario.



Figura 64: Capilla del museo, exposición de cristos.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 5. DEFINICIÓN DE HERRAMIENTAS A UTILIZAR PARA PODER OBTENER INFORMACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA.

En el presente proyecto, la obtención de información se basa en la definición de herramientas metodológicas de carácter primario y secundario. Entre estas, se prioriza la entrevista como principal instrumento de recolección de datos, ya que permite comprender de manera directa las percepciones, experiencias y necesidades de los usuarios del Museo de las Conceptas. Esta herramienta aporta información clave para sustentar las decisiones de diseño dentro del proyecto.

### 5.1 ENTREVISTAS A USUARIOS DEL MUSEO.

Las entrevistas realizadas a los visitantes tienen como propósito identificar cómo la experiencia museográfica es percibida desde lo sensorial, emocional y narrativo. A través de sus respuestas es posible comprender qué elementos del recorrido influyen con mayor intensidad en la interpretación del museo, cómo se vinculan la arquitectura y los objetos expuestos y de qué manera la iluminación, el sonido y la atmósfera condicionan la lectura del lugar. Este análisis se centra en reconocer esos patrones de percepción para establecer criterios que permitan orientar futuras estrategias museográficas y de diseño interior.

Las entrevistas muestran que el Museo de las Conceptas se configura desde una percepción marcada por la sensibilidad, la calma y la intriga, especialmente en el momento de ingreso. Los visitantes describen una primera impresión vinculada al carácter histórico y a la presencia de objetos que evocan la vida conventual. Fernanda Arpi señala que el museo le resulta “auténtico” y “supercolonial”; Flavio Torres menciona que su expectativa inicial se basaba en la idea de encontrar únicamente piezas religiosas; mientras que Juan Orellana experimenta una mezcla de serenidad y emoción al enfrentarse a la arquitectura claustral. Esta etapa inicial revela que la atmósfera del edificio condiciona de forma directa el estado emocional con el que se inicia el recorrido.

El ambiente general del museo es percibido como reflexivo e introspectivo, producto de una secuencia espacial que invita a la contemplación. Las salas generan una lectura pausada donde la narrativa histórica se expresa a través de imágenes, objetos devocionales y representaciones culturales.

Los usuarios coinciden en que el museo no solo se observa, sino que se siente, permitiendo que las piezas creen emociones vinculadas con la espiritualidad y la memoria local. Para Torres, el ambiente es “único”; para Orellana, “brillante”, destacando la claridad y la potencia emocional del conjunto.

La iluminación se identifica como uno de los recursos más determinantes del recorrido. Arpi menciona que algunas salas presentan una luz inadecuada que altera la sensibilidad del espacio y genera incomodidad, señalando la urgencia de una intervención. En contraste, otros entrevistados perciben que la luz contribuye a reforzar la narrativa emocional, especialmente en zonas relacionadas con la muerte o con prácticas rituales. Orellana señala que la iluminación “transmite los sentimientos” que buscan expresar las imágenes, lo que evidencia que este elemento puede potenciar o debilitar la intención museográfica.

Otros estímulos sensoriales también condicionan la experiencia. El silencio, el ambiente, la temperatura y la materialidad son mencionados como componentes que intensifican la percepción de cada sala. Torres destaca que el sonido, aunque sutil, vuelve cada espacio más memorable. Orellana describe cómo en el antiguo cementerio la combinación entre sonido, luz y espacialidad le permitió experimentar de forma más vívida la historia del lugar. Estos elementos evidencian que la dimensión sensorial no es complementaria, sino estructural en la forma en que se comprende el recorrido.

La relación entre arquitectura y objetos expuestos es interpretada como un relato coherente que se manifiesta a través de salas con identidades propias. Espacios como la sala de los Ángeles, la sala de Velación, las Vírgenes y el cementerio generan un impacto notable y despiertan emociones que van desde el asombro hasta la inquietud. La arquitectura claustral, con su ritmo, sus patios y su materialidad, funciona como soporte narrativo que fortalece la lectura histórica y espiritual del conjunto.

Al describir la experiencia global, los entrevistados coinciden en que el recorrido depende tanto de lo visual como de lo emocional, aunque destacan que la dimensión sensible es la que define la interpretación final. Torres describe el museo como “inimaginable”; Orellana como “espectacular y emocionante”; y Arpi lo resume como “historia”. Estas definiciones confirman que el museo se vive como un espacio inmersivo donde la espiritualidad, la atmósfera y la memoria material se entrelazan para generar una experiencia singular.

En síntesis, las entrevistas permiten reconocer un museo con un potencial sensorial y narrativo considerable, cuya fuerza radica en la interacción entre arquitectura, objetos y atmósfera. Al mismo tiempo, evidencian la necesidad de optimizar ciertos recursos, principalmente la iluminación y la coherencia sensorial entre salas, para potenciar la claridad interpretativa y fortalecer la relación emocional del visitante con la narrativa del lugar.



Figura 65: Recorrido libre de usuarios dentro del museo.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 5.2 ENTREVISTAS A LA DIRECTORA DEL MUSEO.

La Dra. Mónica Muñoz señala que el Museo de las Conceptas busca transmitir la vida cotidiana y espiritual de las monjas de clausura, generando en los visitantes sensaciones de recogimiento y conexión con el ambiente original del convento. La narrativa del museo sigue una línea histórica y funcional que respeta la estructura del antiguo edificio, aunque algunas salas también buscan provocar emociones vinculadas a prácticas devocionales.

Explica que la museografía es tradicional, basada en iluminación focal, vitrinas y gráficos, evitando tecnologías que puedan afectar la conservación. Por ello, cualquier recurso interactivo debe ser cuidadosamente controlado. Destaca que los espacios más auténticos son los que generan mayor conexión emocional con los visitantes.

El museo recibe principalmente a familias, estudiantes y turistas, y adapta el recorrido mediante guías y recursos didácticos básicos, aunque reconoce la necesidad de incorporar herramientas más contemporáneas. Menciona que han existido proyectos de renovación no ejecutados por limitaciones económicas y patrimoniales, y que la evaluación del visitante se realiza mediante encuestas esporádicas.

La doctora resalta la importancia del diseño interior para comunicar la historia,



**Figura 66:** Recorrido guiado por la doctora Monica Muñoz, primer piso.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

y considera que pueden mejorarse aspectos como iluminación, señalética y recursos interpretativos sin afectar el valor histórico. Finalmente, comenta que se han realizado experiencias teatrales con buena acogida, aunque no de manera permanente por falta de recursos.

## 5.3 ENTREVISTAS A DIS. CAROLINA VIVAR.

La diseñadora Carolina Vivar ofrece una lectura profunda del Museo de las Conceptas, destacándolo como un espacio patrimonial cuya fuerza no depende únicamente de sus piezas expuestas, sino del propio convento, que actúa como contenedor simbólico, sensorial y emocional. Señala que el museo posee una atmósfera imposible de replicar en otro edificio, debido a la carga histórica de la vida religiosa, el imaginario popular asociado a los claustros y la presencia actual de monjas, lo que genera experiencias polarizadas entre el misterio, el miedo, la paz o la contemplación. Para Vivar, esta dimensión emocional empieza incluso antes de apreciar las obras, pues la arquitectura activa recuerdos, memorias familiares y percepciones inconscientes que varían según la edad y el bagaje cultural del visitante.

En su análisis resalta que el Museo de las Conceptas es uno de los espacios más ricos sensorialmente en Cuenca: olores a madera y hornos, música sacra, luces y sombras, temperaturas frías propias del tapial y texturas patrimoniales construyen



**Figura 67:** Recorrido guiado por la doctora Monica Muñoz, segundo piso.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

un lenguaje ambiental complejo que supera los cinco sentidos tradicionales, activando imaginarios y recuerdos íntimos. Esta condición explica por qué algunos visitantes recorren el museo con calma y otros aceleran por temor o incomodidad: la experiencia se define por un fuerte impacto emocional que se produce de manera inmediata al ingresar.

Vivar también subraya la importancia de comprender la historia social del convento, particularmente el rol de las monjas como figuras de poder económico y administrativo en épocas donde las mujeres no poseían derechos civiles. Para ella, este componente, junto con la materialidad, la memoria y los testimonios culturales, constituye una dimensión narrativa que aún no se ha explotado dentro de la museografía actual. Sugiere que destacar estos relatos permitiría reforzar la identidad del museo y revalorizar su aporte a la memoria femenina y a la cultura cuencana.

Respecto al diseño interior, advierte que el mayor riesgo para este patrimonio es intentar modernizarlo mediante tendencias lineales o minimalistas que podrían desvanecer su esencia. Sostiene que el diseño contemporáneo debe potenciar, no neutralizar, el carácter original del claustro. Propone que la intervención museográfica explore dar un “salto al pasado”, permitiendo que el visitante experimente el convento en una dimensión histórica y sensorial sin necesidad de transformar su autenticidad. Para Vivar, la tecnología puede incorporarse como aliada, por ejemplo, mediante recursos inmersivos o de realidad aumentada, siempre que no interfiera físicamente en la integridad patrimonial del espacio.

Es así que enfatiza que el museo posee un valor comunitario y emocional que trasciende lo expositivo: talleres, actividades infantiles y experiencias familiares consolidan el lugar como un espacio donde se construyen memorias y se transmite identidad cultural. Para ella, esta cualidad convierte al Museo de las Conceptas en un patrimonio vivo, cuya intervención debe salvaguardar su historia, su atmósfera sensorial y su capacidad de conectar generaciones. En su visión, el reto del diseño es revelar lo que ya existe, reforzar su narrativa y asegurar que el museo continúe transmitiendo la esencia de Cuenca a través del tiempo.

## 5.4 RESULTADO DE LAS ENTREVISTAS.

Las entrevistas realizadas a diferentes usuarios del museo fueron entendidas como una lectura cualitativa de la experiencia del usuario dentro del museo, donde, por medio de las respuestas obtenidas, se ha hecho posible discernir e interpretar desde el punto de que el museo cuenta con un alto valor, pero que al carecer de estrategias potentes que comuniquen lo que de verdad se quiere mostrar dentro del museo,

Los entrevistados nos hablan y reconocen que ciertos puntos importantes, como la autenticidad del espacio, las piezas o el mismo patrimonio, son parte del museo de las conceptos, pero que a su vez crean limitaciones que pueden ser de orientación, iluminación o la misma comprensión por falta de recursos que permitan una mejor experiencia.

Es así que se ha visto una carencia por la falta de comprender de mejor forma el museo. Las entrevistas permitieron identificar que la experiencia debe ser potenciada y debe ser reforzada para que el usuario pueda tener una mejor relación museo-visitante. Es por ello que la información se sintetizó y no solo fue asumida, sino que se utilizó como una base para comprender las necesidades que tiene el usuario, desde el punto de vista real del visitante y quienes lo gestionan. En este sentido, se sintetiza la información obtenida en una tabla que nos da puntos clave como lo que aporta el museo, hallazgos clave o puntos que dan una partida a la creación de la propuesta de diseño. De esta forma, las entrevistas se transforman en criterios de análisis aplicables al proyecto y que de alguna manera nos ayudan a evidenciar los aspectos que se deben tener para fortalecer la experiencia museográfica.

Por último, esta lectura se resume en la mediación de decisiones de diseño y el punto de vista del usuario, donde el usuario participa con su punto de vista en cómo mejorar y cómo crear una propuesta de diseño interior capaz de suplementar y vincular las diferentes realidades que tienen el museo y sus usuarios.

Narrativa Del Usuario Para El Museo y Su Experiencia				
Aspectos Analizados	Hallazgos Clave De Las Entrevistas	¿Qué Me Aportan?	Aporte en el proyecto	Aplicación concreta
<b>Necesidades del usuario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscan una solución práctica y accesible</li> <li>- Necesitan que sea fácil de usar</li> <li>- Valoran la eficiencia y el ahorro de tiempo</li> </ul>	Me permiten entender qué problemas reales quieren resolver y qué esperan de una solución.	Orientan el diseño hacia lo que realmente importa al usuario final.	Diseñar funciones prioritarias centradas en usabilidad, accesibilidad y eficiencia.
<b>Preferencias y Comportamientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prefieren soluciones digitales e intuitivas</li> <li>- Usan dispositivos móviles con frecuencia</li> <li>- Les gusta personalizar su experiencia</li> </ul>	Me dan información sobre cómo y dónde interactúan con herramientas similares.	Me ayudan a tomar decisiones sobre la plataforma, interfaz y funcionalidades.	Crear una interfaz responsive, simple e intuitiva, con opciones de personalización.
<b>Problemas Actuales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierden tiempo en procesos manuales</li> <li>- Información dispersa o desorganizada</li> <li>- Falta de herramientas confiables</li> </ul>	Me permiten identificar las principales frustraciones y oportunidades de mejora.	Justifican la necesidad del proyecto y dan pistas para resolver dificultades reales.	Desarrollar soluciones que automaticen, organicen y simplifiquen procesos.
<b>Expectativas Del Proyecto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que sea confiable y seguro</li> <li>- Que realmente les ahorre tiempo</li> <li>- Que tenga soporte y actualización</li> </ul>	Muestran el nivel de calidad esperado y factores clave de adopción.	Orientan a establecer estándares de calidad y funcionalidad desde el inicio.	Implementar buenas prácticas, seguridad y soporte continuo.
<b>Sugerencias y Mejoras</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar más opciones de búsqueda</li> <li>- Agregar notificaciones útiles</li> <li>- Incluir tutoriales o guías rápidas</li> </ul>	Brindan ideas concretas para mejorar y diferenciar el proyecto.	Permiten agregar valor y mejorar la satisfacción del usuario.	Incluir funciones sugeridas que optimicen la experiencia.

**Tabla 3:** Narrativas de los usuarios.  
Nota: Elaboración por José Aguirre, 2026.

## 6. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS HOMÓLOGOS O REFERENCIAS. (NACIONAL - INTERNACIONAL)

Dentro del análisis de homólogos, se identificaron distintos museos alrededor del mundo que han transformado sus estrategias museográficas para orientar la visita hacia una experiencia sensitiva para los visitantes y que ayudarán a las necesidades planteadas dentro del proyecto.

Estos criterios se han escogido basándonos en cuatro ejes principales. Primero, recorridos interpretativos y participativos; segundo, construcción de experiencias inmersivas; tercero, creación de narrativas y, por último, la significación cultural que tiene dentro del contexto en el que se ubica.

Estos criterios son importantes, ya que para el análisis del proyecto, tres de estos criterios deben estar presentes, ya que en muchos de los museos es común que no todos los criterios estén presentes.

### 6.1 MUSEU DA VILA CASCAIS.

El Museu da Vila Cascais es un espacio cultural orientado a la interpretación y difusión de la historia de la villa de Cascais, concebido como un punto de encuentro entre la memoria local y el visitante contemporáneo. Ubicado en el centro histórico, el museo se inserta dentro de un contexto patrimonial consolidado, lo que determina una relación directa entre contenido, arquitectura y entorno urbano. Esta condición permite que el museo no solo funcione como contenedor de información, sino como parte activa del relato histórico que expone.

Su propuesta museográfica se estructura a partir de un recorrido secuencial que guía al visitante a través de distintos momentos clave en la evolución de Cascais, abordando temas como su desarrollo marítimo, su transformación urbana y su relevancia cultural dentro del territorio portugués. A través de esta organización, el museo construye una narrativa clara y continua, facilitando la comprensión del contenido mediante una lectura progresiva del espacio.

En términos expositivos, combina piezas históricas con recursos gráficos y audiovisuales

que complementan la información, generando una experiencia accesible y didáctica. La museografía se caracteriza por una intervención controlada dentro del espacio arquitectónico, incorporando elementos expositivos ligeros y reversibles que respetan la materialidad y configuración original del edificio. Esto permite mantener un equilibrio entre la conservación del patrimonio y la actualización del discurso museográfico.

De esta manera, el museo se consolida como un referente de interpretación cultural, donde el énfasis está puesto en la transmisión del conocimiento y la construcción de significado, más que en la generación de experiencias altamente inmersivas. Su valor radica en la coherencia entre contenido, espacio y contexto, logrando una lectura integral de la identidad de Cascais a través de una propuesta museográfica clara, ordenada y contextualizada.

MUSEU DA VILA CASCAIS.	
<b>Recorridos interpretativos y participativos.</b>	Presenta un recorrido interpretativo, aunque con participación limitada.
<b>Construcción de experiencias inmersivas.</b>	No desarrolla una experiencia inmersiva evidente.
<b>Creación de narrativas.</b>	Construye una narrativa vinculada con la historia e identidad local.
<b>Significación cultural.</b>	Refuerza la identidad y memoria local en este caso de Cascais.

Tabla 4: Criterios obtenidos por el homólogo 1.

Nota: Elaboración por José Aguirre, 2026.



Figura 68: Fachada del museo.

Nota: Tomado de "CASCAIS para toda a vida", por cascais, 2020.  
<https://www.cascais.pt/noticia/inauguracao-do-museu-da-vila-de-cascais>

## 6.2 MUSEO INTERACTIVO MIRADOR.

El Museo Interactivo Mirador es un referente latinoamericano en museografía contemporánea, enfocado en la divulgación científica a través de la interacción directa del usuario con los contenidos. Ubicado en Santiago de Chile, este museo se caracteriza por su enfoque educativo-experiencial, donde el aprendizaje se construye mediante la exploración, el juego y la experimentación, alejándose de los modelos tradicionales de contemplación pasiva.

Su propuesta museográfica se basa en la participación activa del visitante, quien se convierte en protagonista del recorrido. A través de módulos interactivos, instalaciones dinámicas y dispositivos tecnológicos, el museo permite que los usuarios manipulen, prueben y descubran fenómenos científicos por sí mismos, generando un aprendizaje significativo y autónomo. Esta lógica transforma el recorrido en una experiencia participativa constante, donde cada sala plantea retos, preguntas o situaciones que invitan a la reflexión.

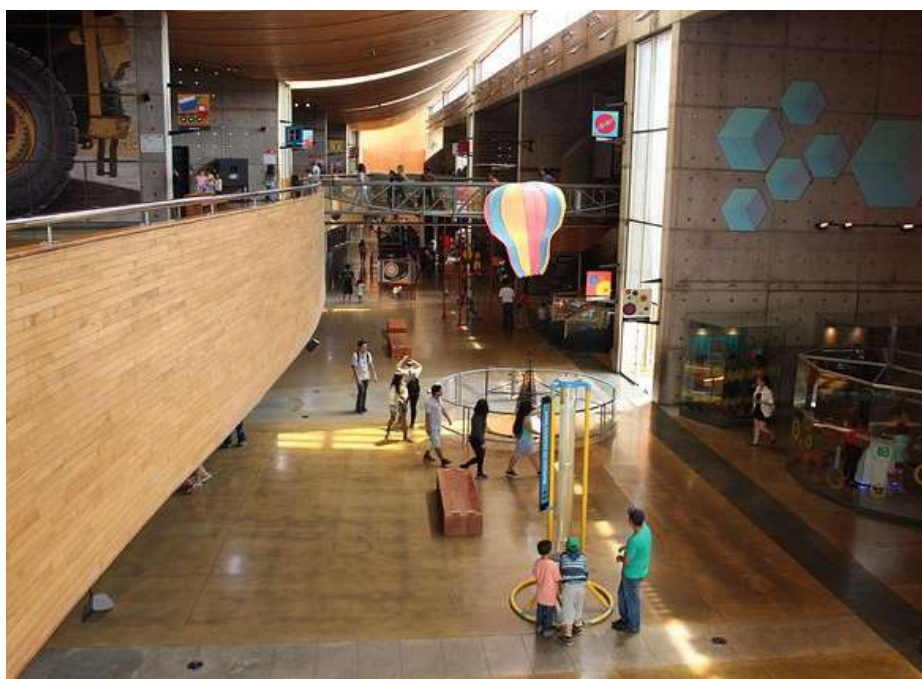
El museo también destaca por la construcción de experiencias inmersivas, incorporando recursos sensoriales, espaciales y tecnológicos que envuelven al visitante dentro del contenido. Espacios temáticos, efectos audiovisuales y ambientaciones específicas permiten generar atmósferas que refuerzan la comprensión de los fenómenos expuestos, logrando una conexión más profunda entre el usuario y la información.

A nivel narrativo, el recorrido no responde a una línea cronológica tradicional, sino a una organización temática que articula distintos campos de la ciencia, facilitando múltiples formas de exploración. Esta flexibilidad permite que cada visitante construya su propia experiencia, adaptando el recorrido a sus intereses.

En conjunto, el Museo Interactivo Mirador se consolida como un modelo de museografía centrada en el usuario, donde la interacción, la experimentación y la inmersión son los principales medios para transmitir conocimiento, posicionándose como un caso clave en el desarrollo de experiencias museográficas contemporáneas.

MUSEO INTERACTIVO MIRADOR.	
<b>Recorridos interpretativos y participativos.</b>	Se basa en la participación activa del visitante mediante módulos interactivos.
<b>Construcción de experiencias inmersivas.</b>	Genera experiencias inmersivas mediante interacción, tecnología y estímulos sensoriales.
<b>Creación de narrativas.</b>	Plantea una narrativa temática y flexible, centrada en el aprendizaje.
<b>Significación cultural.</b>	Su valor cultural se relaciona principalmente con la educación científica.

**Tabla 5:** Criterios obtenidos por el homologado 2.  
**Nota:** Elaboración por José Aguirre, 2026.



**Figura 69:** Interior del museo interactivo mirador.

**Nota:** Tomado de "red news", por María Ramírez, 2023. <https://redgol.cl/tendencias/cuando-se-puede-ir-gratis-al-mim-por-el-dia-de-los-patrimonios->



**Figura 70:** Parte externa del museo interactivo mirador.

**Nota:** Tomado de "notimérica", por aónimo, s.f. <https://www.notimerica.com/cultura/noticia-museos-mas-curiosos-iberoamerica-20170625082142>.

### 6.3 MUSEO NACIONAL DE ARTES DECORATIVAS.

El Museo Nacional de Artes Decorativas es una institución museística orientada a la conservación, exhibición e interpretación de las artes decorativas, abordando la evolución del diseño, la ornamentación y los objetos utilitarios a lo largo del tiempo. Ubicado en un edificio histórico, el museo se caracteriza por integrar su valor arquitectónico con el discurso expositivo, generando una relación directa entre el contenedor y las piezas que alberga.

Su propuesta museográfica se organiza principalmente a partir de recorridos cronológicos y tipológicos, donde el visitante puede comprender la transformación de los estilos, materiales y técnicas en distintas épocas. Las salas están ambientadas de manera que evocan contextos históricos específicos, recreando espacios domésticos y decorativos que permiten situar las piezas en su entorno original, reforzando así su lectura y significado.

A nivel expositivo, el museo mantiene

una base tradicional, centrada en la contemplación de los objetos, vitrinas y mobiliario museográfico que priorizan la conservación y la correcta visualización de las colecciones. Sin embargo, incorpora recursos complementarios como paneles informativos y algunos apoyos gráficos que facilitan la interpretación del contenido.

El valor principal del museo radica en la construcción de una narrativa histórica sólida en torno a las artes decorativas, donde cada objeto forma parte de un sistema cultural más amplio. Asimismo, su fuerte vinculación con el contexto patrimonial y cultural lo posiciona como un espacio de alta significación, donde el visitante no solo observa piezas, sino que comprende las dinámicas sociales, estéticas y técnicas que las originaron.

En conjunto, el Museo Nacional de Artes Decorativas se consolida como un referente de museografía tradicional interpretativa, donde el énfasis está en la conservación, la contextualización histórica y la transmisión del conocimiento, más que en la interacción o la inmersión contemporánea.

MUSEO NACIONAL DE ARTES DECORATIVAS.	
<b>Recorridos interpretativos y participativos.</b>	Maneja un recorrido interpretativo, pero de carácter más contemplativo.
<b>Construcción de experiencias inmersivas.</b>	No presenta inmersión; predomina la exposición tradicional.
<b>Creación de narrativas.</b>	Organiza una narrativa histórica sobre estilos, objetos y formas de vida.
<b>Significación cultural.</b>	Posee un alto valor artístico, patrimonial y cultural.

**Tabla 6:** Criterios obtenidos por el homologo 3.  
**Nota:** Elaboración por José Aguirre, 2026.



**Figura 71:** Parte de la sala "Cristal de la granja".

**Nota:** Tomado de "una Venta desde Madrid" por Lourdes Morales, s.f. <https://www.unaventanadesdemadrid.com/madrid/museo-nacional-de-artes-decorativas-ii>.



**Figura 72:** Exposición de la cocina valenciana dentro del museo.

**Nota:** Tomado de "una Venta desde Madrid" por Lourdes Morales, s.f. <https://www.unaventanadesdemadrid.com/madrid/museo-nacional-de-artes-decorativas-ii>.

## 6.4 EXPOSICIÓN MÉXICO 200 AÑOS, PATRIA EN CONSTRUCCIÓN EN LA GALERÍA DE PALACIO.

La exposición México 200 años: La patria en construcción, presentada en la Galería de Palacio Nacional, se configura como un proyecto museográfico de carácter histórico que busca interpretar y comunicar el proceso de construcción de la nación mexicana. A través de un planteamiento curatorial sólido, la muestra articula un recorrido cronológico que permite comprender los distintos momentos clave desde la independencia hasta la consolidación del Estado, integrando piezas patrimoniales, documentos históricos, obra artística y material gráfico.

La museografía se apoya en una combinación de recursos tradicionales y contemporáneos, donde las vitrinas, paneles informativos y soportes expositivos se complementan con elementos audiovisuales, proyecciones y ambientaciones espaciales que refuerzan la lectura del contenido.

Esta integración permite construir una experiencia más dinámica, facilitando la comprensión del discurso histórico sin perder el rigor informativo.

Adicionalmente, la exposición plantea una relación directa entre el contenido histórico y el espacio patrimonial que la alberga, potenciando la experiencia del visitante al situarlo en un lugar cargado de significado político y cultural. Esta condición refuerza la lectura del discurso expositivo, ya que el contexto arquitectónico actúa como un elemento activo dentro de la narrativa, consolidando una experiencia donde historia, espacio y contenido se articulan de manera coherente.

Finalmente, la propuesta museográfica logra trascender la simple exposición de hechos históricos al incorporar una dimensión reflexiva que invita al visitante a cuestionar y comprender los procesos sociales, políticos y culturales que dieron forma a la nación. De esta manera, la exposición no solo informa, sino que construye una experiencia significativa que vincula conocimiento, identidad y memoria colectiva dentro de un mismo recorrido expositivo.

EXPOSICIÓN MÉXICO 200 AÑOS, PATRIA EN CONSTRUCCIÓN EN LA GALERÍA DE PALACIO NACIONAL.	
<b>Recorridos interpretativos y participativos.</b>	Desarrolla un recorrido cronológico guiado y claro.
<b>Construcción de experiencias inmersivas.</b>	Incorpora ambientaciones y recursos
<b>Creación de narrativas.</b>	Estructura una narrativa histórica sobre la construcción
<b>Significación cultural.</b>	Tiene una fuerte carga simbólica ligada a la memoria e

**Tabla 7:** Criterios obtenidos por el homologado 4.  
**Nota:** Elaboración por José Aguirre, 2026.



**Figura 73:** Sala de exposición dentro del museo.

**Nota:** Tomado de "México 200 años: La patria en construcción, exposición que reúne más de 500 testimonios de nuestra historia", por Gobierno de México - Secretaría de Cultura, 2021. <https://www.google.com/search?hl=es-419&sxsrf=ANbL-n4TS9zhJCFqv2Tj0218x0z0HFVxdw:1779580141025&ud>



**Figura 74 :** Sala de exposición dentro del museo.

**Nota:** Tomado de "México 200 años: La patria en construcción, exposición que reúne más de 500 testimonios de nuestra historia", por Gobierno de México - Secretaría de Cultura, 2021. <https://www.google.com/search?hl=es-419&sxsrf=ANbL-n4TS9zhJCFqv2Tj0218x0z0HFVxdw:1779580141025&ud>

## CONCLUSIONES.

Al entender de mejor forma al usuario y del sitio, se evidencia que la experiencia actual del Museo de las Conceptas se destaca por una fuerte carga histórica y emocional, pero limitada por una museografía tradicional que no ayuda a poder completar la sensibilidad del visitante. Las entrevistas así mismo demuestran que el usuario percibe el museo como un espacio introspectivo, silencioso, energético y auténtico, aunque el espacio es un lugar lleno de energía que se puede llegar a potenciar para crear una experiencia inmersiva y participativa para el usuario.

Así mismo, la espacialidad y la lectura técnica del edificio revelan un alto potencial para mejorar la relación entre usuario, objeto y arquitectura, ya que su configuración monástica, donde sus patios, su materialidad, sonidos o formas ofrecen condiciones favorables para integrar recursos de diseño interior, busca resaltar su valor histórico. De manera complementaria, la revisión de casos homólogos confirma que es posible transformar recorridos tradicionales en experiencias más sensoriales mediante estrategias discretas como iluminación, narrativa espacial y dispositivos interpretativos.

En conjunto, estos análisis permiten concluir que existe una oportunidad para cambiar y mejorar la experiencia museográfica del museo, respondiendo a las necesidades de un usuario actual y aprovechando las cualidades del sitio para generar un recorrido más significativo, sensible y coherente con su carácter patrimonial histórico.

# Capítulo 2

Estrategias del proyecto.

Este capítulo presenta las estrategias a tomar dentro del proyecto luego de una lectura de los usuarios y su forma de vivir el museo, entendidos a través de los recorridos y las exposiciones. Así se definen los siguientes ejes: La museografía, la percepción y la experiencia, cómo guían del diseño con respuesta directa a lo observado. Cada decisión se transforma en una propuesta que conecte al diseño interior, el visitante y el espacio con su contenido.

**Figura 75:** Escultura de ángel expuesta en el museo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



# 1. USUARIOS Y SU DESCRIPCIÓN DE NECESIDADES.

A partir de un análisis de resultados derivados de entrevistas, observación del recorrido y evaluación del sitio, fue posible identificar patrones recurrentes entre necesidades, problemáticas y estrategias planteadas por los distintos usuarios, el recorrido y el sitio. La reiteración de temas como claridad narrativa, orientación, percepción sensorial, permanencia y respeto por la arquitectura evidenció criterios compartidos que trascienden casos individuales. En este sentido, el cruce de los valores emergentes y las estrategias propuestas permitió abstraer un nivel superior de lectura, dando lugar a la definición de principios rectores del proyecto divididos en los tres ejes anteriormente nombrados. Estos principios sintetizan los criterios fundamentales que deben guiar las decisiones de diseño interior.

De esta forma se darán a conocer cada uno de los usuarios y sus necesidades directas y cómo pueden desglosar un eje rector.

Usuario 1 / Directora del museo.					
	Necesidad 1	Necesidad 2	Necesidad 3	Necesidad 4	Necesidad 5
<b>Necesita.</b>	Recursos museográficos compatibles con la conservación.	Elementos de apoyo para la comprensión del recorrido.	Una iluminación que apoye la lectura del contenido.	Mobiliario museográfico adecuado al discurso.	Condiciones espaciales para la permanencia y observación.
<b>¿Por qué?</b>	El inmueble patrimonial impone restricciones	El recorrido no se comprende de forma autónoma.	La falta de iluminación adecuada limita la interpretación del contenido y su acogida al usuario.	El mobiliario actual no refuerza el discurso museográfico.	El espacio no responde a los distintos tiempos de visita y sus múltiples
<b>¿Cómo podríamos?</b>	¿Cómo podríamos incorporar recursos museográficos que no comprometan la conservación del inmueble patrimonial?	¿Cómo podríamos facilitar la comprensión del recorrido sin depender de la mediación del guía?	¿Cómo podríamos mejorar la lectura del contenido mediante la iluminación sin afectar la conservación?	¿Cómo podríamos integrar mobiliario museográfico que refuerce el discurso expositivo y no sea invasivo?	¿Cómo podríamos permitir la permanencia y observación del visitante acompañado
<b>Estrategias.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar sistemas expositivos autoportantes y reversibles.</li> <li>- Utilizar materiales ligeros y no invasivos para el montaje.</li> <li>- Implementar recursos museográficos desmontables y temporales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una iluminación que apoye la lectura del contenido.</li> <li>- Integrar elementos gráficos que refuercen la secuencia narrativa.</li> <li>- Usar apoyos visuales que orienten al visitante durante el recorrido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementar iluminación focalizada en piezas y elementos informativos.</li> <li>- Regular niveles lumínicos según el tipo de espacio y contenido.</li> <li>- Usar iluminación indirecta para evitar deslumbramientos y sombras duras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar puntos de pausa integrados al recorrido.</li> <li>- Disponer áreas que permitan la observación prolongada sin congestión.</li> <li>- Facilitar zonas de permanencia sin interrumpir la circulación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar puntos de pausa integrados al recorrido.</li> </ul>
<b>Tema.</b>	Museografía.	Narrativa.	Percepción sensorial.	Lenguaje expositivo.	Permanencia.

**Tabla 8:** Necesidades directora.  
**Nota:** Elaborado por José Aguirre, 2026.

Usuario 2 / Usuarios Locales (Entre una edad de 20 a 30 años).					
	Necesidad 1	Necesidad 2	Necesidad 3	Necesidad 4	Necesidad 5
<b>Necesita.</b>	Claridad en el relato museográfico durante la visita libre	Orientación clara a lo largo del recorrido.	Mejores condiciones de iluminación para apreciar el contenido.	Elementos expositivos que acompañen la experiencia del visitante.	Espacios que permitan detenerse y observar con calma.
<b>¿Por qué?</b>	El contenido no se comprende sin la explicación del guía.	El visitante no siempre sabe por dónde continuar ni qué es lo más importante.	Algunas piezas y espacios no se perciben con claridad.	La información depende excesivamente de la	El recorrido se realiza de forma rápida y poco reflexiva.
<b>¿Cómo podríamos?</b>	¿Cómo podríamos comunicar el relato del museo de forma clara sin depender de la mediación oral?	¿Cómo podríamos orientar al visitante durante el recorrido sin interrumpir la experiencia?	¿Cómo podríamos mejorar la percepción de las piezas sin alterar el ambiente del museo?	¿Cómo podríamos apoyar la comprensión del contenido mediante recursos físicos?	¿Cómo podríamos favorecer la permanencia del visitante sin afectar la circulación?
<b>Estrategias.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar textos breves y jerarquizados junto a las piezas</li> <li>- Integrar recursos visuales que expliquen el contexto histórico</li> <li>- Utilizar apoyos gráficos que sinteticen la información clave</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalar hitos claros dentro del recorrido</li> <li>- Incorporar referencias visuales entre espacios consecutivos.</li> <li>- Usar elementos que indiquen continuidad o cierre de áreas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iluminación puntual en elementos relevantes</li> <li>- Control de contrastes entre espacios oscuros y claros</li> <li>- Uso de iluminación indirecta para reforzar la lectura espacial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar soportes expositivos claros y discretos</li> <li>- Integrar mobiliario que facilite la lectura de la información</li> <li>- Usar elementos que expliquen sin saturar el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar puntos de pausa dentro del recorrido.</li> <li>- Disponer zonas que invitan a la observación prolongada.</li> <li>- Facilitar la permanencia sin generar congestión.</li> </ul>
<b>Tema.</b>	Comprensión.	Percepción.	Percepción sensorial.	Apoyo expositivo.	Permanencia.

**Tabla 9:** Necesidades usuarios.  
**Nota:** Elaborado por José Aguirre, 2026.

Usuario 3 / Usuarios Turista					
	Necesidad 1	Necesidad 2	Necesidad 3	Necesidad 4	Necesidad 5
<b>Necesita.</b>	Comprender el significado del museo sin conocimiento previo.	Un recorrido intuitivo y fácil de seguir.	Percibir adecuadamente las piezas y los espacios.	Apoyos físicos que faciliten la lectura del contenido.	Una experiencia memorable y
<b>¿Por qué?</b>	El turista no cuenta con contexto histórico ni cultural del lugar.	El turista recorre el museo de forma autónoma y en tiempo	La experiencia del turista se basa principalmente en lo visual.	El idioma y el tiempo limitan la comprensión profunda del relato.	El turista busca una vivencia breve pero representativa del lugar.
<b>¿Cómo podríamos?</b>	¿Cómo podríamos comunicar el valor histórico y simbólico del museo a visitantes sin referencia previa?	¿Cómo podríamos facilitar un recorrido claro para visitantes con poco tiempo de permanencia?	¿Cómo podríamos mejorar la percepción visual del museo sin alterar su carácter patrimonial?	¿Cómo podríamos facilitar la interpretación del contenido a turistas con distintas lenguas?	¿Cómo podríamos generar una experiencia que permanezca en
<b>Estrategias.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar información introductoria clara al inicio del recorrido.</li> <li>- Integrar recursos visuales que expliquen el origen y función del convento.</li> <li>- Utilizar mensajes breves que sintetizan la información esencial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir un recorrido principal claramente identificable.</li> <li>- Incorporar referencias visuales entre salas consecutivas.</li> <li>- Señalar inicios y cierres de cada sección del recorrido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iluminación focalizada en piezas representativas.</li> <li>- Control de contrastes para evitar zonas oscuras.</li> <li>- Uso de iluminación indirecta para reforzar la atmósfera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar recursos gráficos universales.</li> <li>- Integrar mobiliario expositivo claro y legible.</li> <li>- Usar elementos visuales que reduzcan la dependencia del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporar espacios de contemplación con carga simbólica.</li> <li>- Disponer puntos donde el visitante pueda detenerse y observar.</li> <li>- Facilitar una experiencia fluida sin saturación de información.</li> </ul>
<b>Tema.</b>	Interpretación.	Recorrido.	Percepción	Accesibilidad.	Experiencia.

**Tabla 10:** Necesidades usuarios turistas.  
**Nota:** Elaborado por José Aguirre, 2026.

Usuario 4 / Recorrido.					
	Necesidad 1	Necesidad 2	Necesidad 3	Necesidad 4	Necesidad 5
<b>Necesita.</b>	Una secuencia espacial coherente con el relato	Claridad en los inicios, desarrollos y cierres del recorrido.	Ritmos diferenciados a lo largo del	Orientación clara entre espacios consecutivos.	Un recorrido que permita comprensión y permanencia.
<b>¿Por qué?</b>	El recorrido responde a la lógica del convento y no a una narrativa.	No se identifica con claridad dónde comienza ni dónde concluye la experiencia.	La experiencia se percibe lineal y continua, sin pausas ni variaciones.	Las conexiones entre salas no siempre indican continuidad narrativa.	La continuidad espacial favorece el paso rápido más que la observación.
<b>¿Cómo podríamos?</b>	¿Cómo podríamos articular el recorrido existente con una secuencia narrativa clara?	¿Cómo podríamos reforzar la lectura de inicio, desarrollo y cierre del recorrido?	¿Cómo podríamos introducir variaciones de ritmo sin alterar la circulación?	¿Cómo podríamos reforzar la orientación sin modificar la estructura del edificio?	¿Cómo podríamos equilibrar circulación y permanencia dentro del recorrido?
<b>Estrategias.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir tramos narrativos dentro del recorrido actual</li> <li>- Asociar cada espacio a un tema o momento del relato</li> <li>- Marcar transiciones claras entre etapas del recorrido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Señalar puntos de inicio reconocibles</li> <li>- Jerarquizar espacios clave dentro del recorrido</li> <li>- Marcar el cierre del recorrido como momento significativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternar espacios de tránsito y espacios de permanencia</li> <li>- Introducir cambios de intensidad narrativa</li> <li>- Incorporar pausas dentro de la secuencia espacial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar referencias visuales repetidas a lo largo del recorrido</li> <li>- Reforzar la relación visual entre espacios conectados</li> <li>- Apoyar la dirección del recorrido con elementos sutiles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integrar puntos de detención dentro del recorrido</li> <li>- Generar espacios de observación sin interrumpir la circulación</li> <li>- Facilitar una experiencia fluida pero no acelerada</li> </ul>
<b>Tema.</b>	Museografía.	Narrativa.	Ritmo.	Orientación.	Permanencia.

**Tabla 11:** Necesidades del recorrido.  
**Nota:** Elaborado por José Aguirre, 2026.

Usuario 5 / Sitio.					
	Necesidad 1	Necesidad 2	Necesidad 3	Necesidad 4	Necesidad 5
<b>Necesita.</b>	Ser comprendido como un inmueble con valor histórico y simbólico.	Compatibilizar el uso museístico con la conservación del	Condiciones especiales adecuadas para el uso público.	Ser leído como un conjunto coherente y no como espacios	Mantener el equilibrio entre uso cultural y contemplación del
<b>¿Por qué?</b>	El edificio no fue concebido originalmente como museo.	El edificio presenta restricciones propias de su condición patrimonial.	Los espacios responden a una lógica conventual y no museística.	La fragmentación espacial dificulta la comprensión del museo como	El valor del sitio se pierde si se prioriza solo la función expositiva.
<b>¿Cómo podríamos?</b>	¿Cómo podríamos comunicar el valor histórico del edificio sin alterar su estructura?	¿Cómo podríamos adaptar el uso museográfico sin comprometer la conservación?	¿Cómo podríamos adaptar los espacios existentes a la visita pública?	¿Cómo podríamos reforzar la lectura integral del museo?	¿Cómo podríamos permitir la experiencia del lugar
<b>Estrategias.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner en valor elementos arquitectónicos originales</li> <li>- Evidenciar las capas históricas del inmueble</li> <li>- Integrar el relato del edificio al discurso museográfico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Priorizar intervenciones reversibles</li> <li>- Evitar alteraciones permanentes en muros y pisos</li> <li>- Utilizar sistemas expositivos no invasivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprovechar la configuración original de los espacios</li> <li>- Ajustar el uso sin modificar la estructura</li> <li>- Definir funciones claras dentro de cada espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unificar criterios museográficos entre salas</li> <li>- Establecer relaciones visuales entre espacios</li> <li>- Reforzar la identidad del museo a lo largo del recorrido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permitir momentos de observación del espacio arquitectónico</li> <li>- Respetar la atmósfera original del inmueble</li> <li>- Evitar la saturación de elementos expositivos</li> </ul>
<b>Tema.</b>	Museografía.	Conservación.	Adaptabilidad.	Integración.	Contemplación.

**Tabla 12:** Necesidades del sitio.  
**Nota:** Elaborado por José Aguirre, 2026.

## 2. EJES RECTORES PARA LAS ESTRATEGIAS.

Partiendo de un diagnóstico general del Museo de las Conceptas y la propia evaluación del capítulo 1, usuario y sitio. Se logra identificar ciertos puntos del museo que producen ciertas necesidades desde la experiencia de ciertos usuarios dentro del museo. Es así que, a partir de una visión integral del diseño interior y sus criterios, buscan funcionalidad en la interpretación del visitante, el espacio conventual y su contenido.

Bajo esta perspectiva, el proyecto se estructura en torno a tres ejes rectores:

- **La museografía:** Como herramienta de organización espacial y comunicacional del discurso expositivo.
- **La percepción:** Entendida como la continuidad material, funcional y simbólica del patrimonio en el tiempo.
- **La experiencia:** Busca que los usuarios se sientan inmersos en una vivencia con el museo que es construida a partir de los recorridos o interacciones.

La interacción de estos tres ejes no es al azar, ya que se apoya y se fundamenta en base a criterios funcionales, estéticos y tecnológicos, que permiten crear una propuesta de diseño al nivel de la narrativa del museo, creando así una atmósfera de recogimiento y garantizando el respeto por el carácter histórico del edificio como soporte cultural.

### 2.1 LOS EJES Y SU ESTRUCTURA.

#### • Museografía.

El eje de museografía se basa y fundamenta en la necesidad de crear discurso expositivo como un sistema espacial coherente, capaz de comunicar el relato histórico del museo y su historia de manera clara y tangible. Es así que la museografía se crea no solo pensando en vitrinas y su disposición, sino como una herramienta que articula contenido, recorrido y espacio, permitiendo que el visitante interprete la información a través de la experiencia física del museo. Desde este eje, el diseño interior actúa como mediador entre los objetos, la arquitectura y el usuario, estableciendo jerarquías espaciales, transiciones y ritmos que organizan el recorrido. De este modo, la museografía se convierte en el soporte principal para una lectura continua y progresiva

del museo, potenciando una comprensión autónoma del relato sin alterar la lógica histórica del conjunto conventual.

#### • Percepción.

Dentro de la percepción, se busca encontrar cómo la materialidad, texturas, funcionalidad o simbología marcan y hacen al usuario apropiarse del museo y su recorrido, donde se considera el patrimonio ya existente del museo como la durabilidad de la propuesta museográfica. Es así que este eje busca que la relación entre diseño interior y conservación, donde se priorizan las soluciones espaciales, constructivas y tecnológicas que respeten el carácter histórico del museo y se minimicen interacciones invasivas.

Del mismo modo, se busca que la permanencia no solo se entienda como preservación física, sino también como la capacidad del museo de mantenerse vigente frente a los diferentes cambios en su uso, el público y las dinámicas culturales que se realizan.

#### • Experiencia.

El eje de experiencia se centra en comprender cómo el usuario percibe, recorre y se relaciona con el museo a través de la vivencia espacial. Este eje entiende al museo no solo como un contenedor de contenidos, sino como un entorno que se experimenta de manera

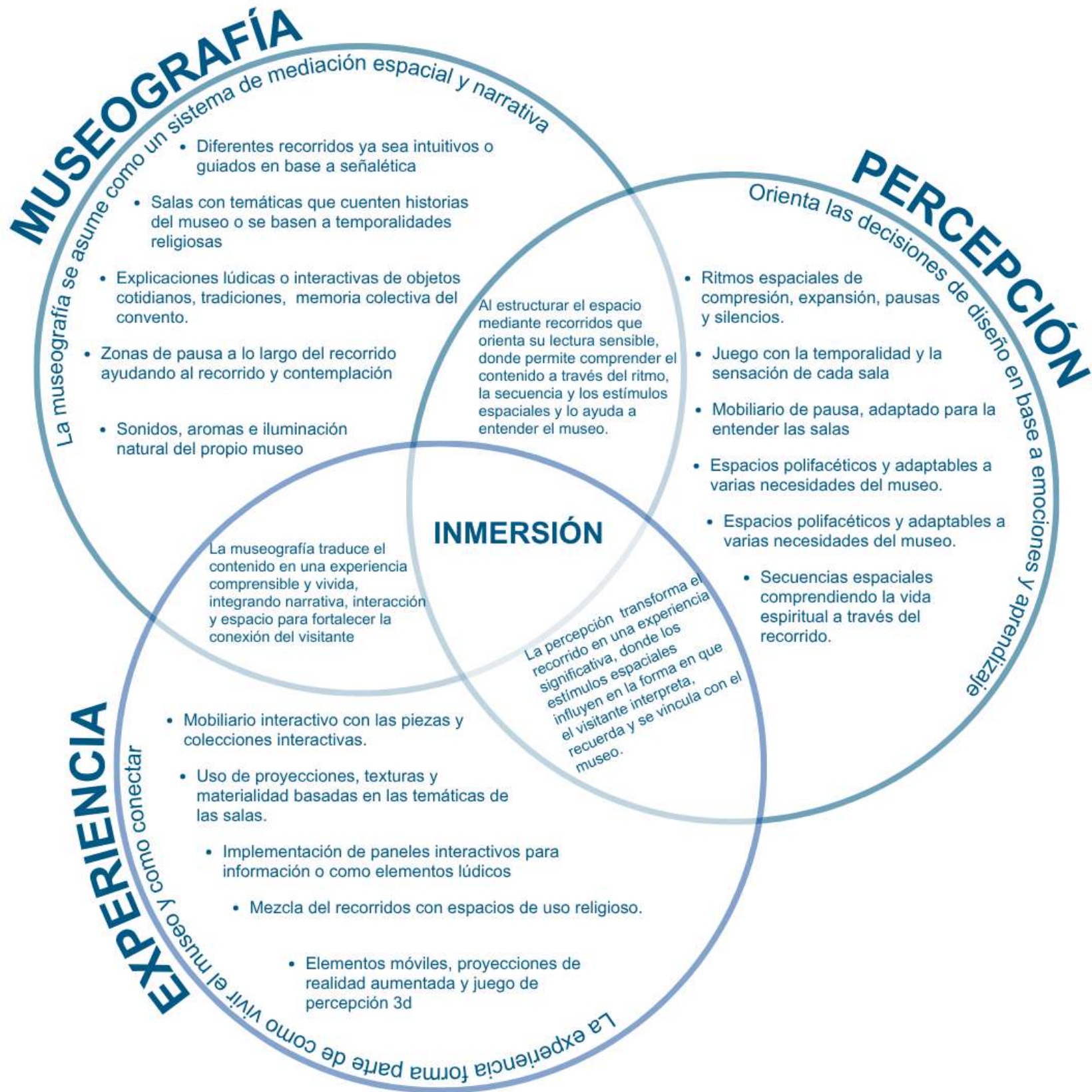
activa, donde el recorrido, las secuencias espaciales y las atmósferas construidas influyen directamente en la forma en que el visitante interpreta y asimila la información.

Desde este enfoque, el diseño interior actúa como un generador de experiencias que estimulan la permanencia, la contemplación y la interacción, articulando estímulos sensoriales, visuales y espaciales que acompañan el relato museográfico. Así, la experiencia se configura como el resultado de la relación entre usuario, espacio y contenido, permitiendo que el museo se perciba como un recorrido significativo y continuo, capaz de fortalecer el vínculo emocional y cognitivo del visitante con el lugar.

Al estar conformados y explicados los tres ejes rectores del proyecto, se puede ya comenzar a crear un plan de diseño, donde las decisiones previamente analizadas deben entrelazarse y evidenciarse, creando una inmersión dentro del proyecto y el usuario, el cual ahora parte a ser el punto principal dentro del proyecto. Esta parte se explica mejor a continuación con el diagrama de Venn, donde explica cómo cada eje se junta y forma esta inmersión, la cual es reforzada por medio de mobiliario, distribución, temáticas, acabados y otros. Así también se muestran moodboards elaborados para evidenciar cómo cada criterio funciona y crea esta inmersión dentro del proyecto.



Figura 76 : Escultura de ángel  
Fuente: Elaboración propia (2026)



**Figura 77:** Diagrama de Veen, ejes de diseño.  
**Nota:** Mapa elaborado por José Aguirre, 2026.

## MUSEOGRAFÍA

- Moodboard que muestra como organizar el espacio para contar la historia del museo y guiar al visitante.



**Figura 78:** Moodboard de museografía.  
**Nota:** Moodboard elaborado por José Aguirre, 2026.

## PERCEPCIÓN

- Cómo el diseño invita a recorrer el museo con calma y a quedarse más tiempo.



**Figura 79:** Moodboard de percepción.  
**Nota:** Moodboard elaborado por José Aguirre, 2026.



## CONCLUSIONES.

Este capítulo ayudó a entender de qué forma se puede diseñar y cómo se pueden crear estrategias que van más allá de lo funcional, donde el incorporar aspectos sensoriales o de experiencia dentro del museo ayuda a que el visitante pueda entender y genere mejores experiencias dentro del museo. Así también, esta información ayudó a poder establecer estrategias claras que vinculen cada requerimiento con soluciones de diseño a partir del punto de vista del usuario.

Es de esta forma que los ejes rectores escogidos, museografía, percepción y experiencia, son un punto de partida para diseñar, asegurando el dato arquitectónico y orientando a generar inmersión para el visitante.

# Capítulo 3

Propuesta de rediseño del  
Museo de las Conceptas.

Dentro del capítulo, se parte y se desarrolla pensando en el diseño interior como herramienta para el Museo de las Conceptas, generando una respuesta a los hallazgos y datos vistos a lo largo de lo ya visto en el proyecto. Es así que, a partir de los principios rectores y estrategias basadas en la museografía, percepción y la experiencia, se generó una inmersión a lo largo del recorrido.

La propuesta incorpora recursos contemporáneos pensados desde el guion museográfico hasta la propuesta de diseño interior que no altera el dato arquitectónico del espacio, con el objetivo de transformar la visita en una vivencia más sensorial, significativa, coherente con la identidad histórica del museo.



**Figura 82:** Sagrario colonial propiedad del museo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

# 1. GUIÓN MUSEOGRÁFICO.

## 1.1 DATOS GENERALES.

**Nombre:** La vida dentro del convento de las Madres Conceptas: Del pasado al presente.

**Lugar:** Museo de las Conceptas - Cuenca.

**Duración:** 16 de mayo - 16 de noviembre.

**Proyectista:** José David Aguirre Argudo.



**Figura 83 :** Sagrada familia huyendo a Belén.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 1.2. CONCEPTO CURATORIAL.

La propuesta curatorial “La vida del convento de las Conceptas: del pasado al presente”, enmarcada en el enfoque de recursos contemporáneos de diseño interior para potenciar la experiencia museográfica del Museo de las Conceptas, plantea una reinterpretación del espacio conventual que conecta la vida monástica histórica con su vigencia actual.

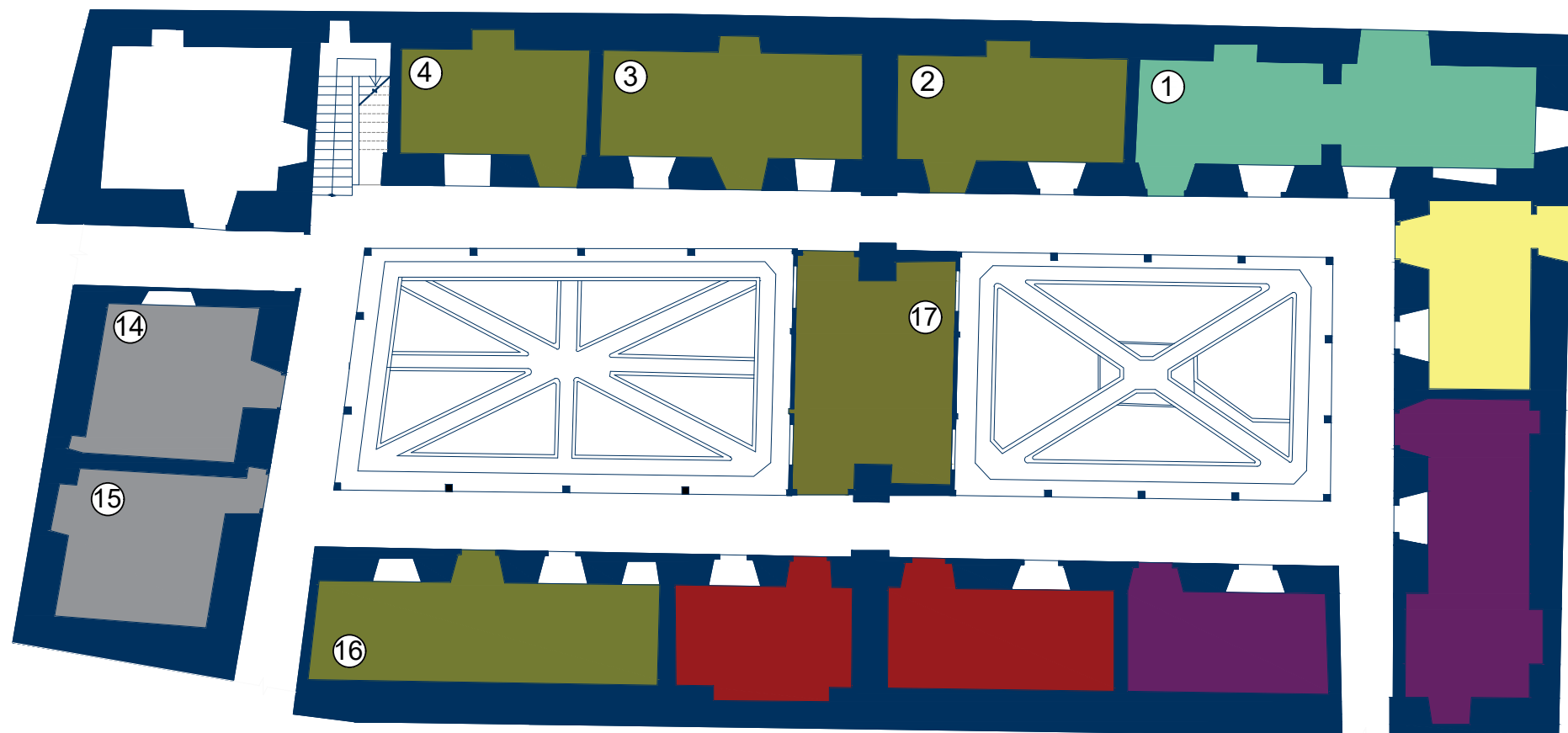
Las piezas se presentan como testimonios de fe, cotidianidad y memoria, mientras que se implementan criterios de exposición contemporáneos y estrategias sensoriales que enriquecen la visita del usuario en base al concepto de caja dentro de caja.

La propuesta busca generar una museografía contemporánea, respetuosa con el patrimonio, que active los sentidos y fortalezca la relación entre el usuario, el espacio y la vida del convento.

## 1.3. PÚBLICO OBJETIVO.

- Jóvenes estudiantes (18–30 años) interesados en la historia, el arte sacro y nuevas experiencias museográficas interactivas.
- Turistas locales que buscan redescubrir el patrimonio cultural y religioso de su ciudad desde una perspectiva contemporánea (20–50 años).
- Turistas nacionales e internacionales motivados por el turismo cultural, interesados en la historia conventual, el arte religioso y experiencias inmersivas (25–65 años).
- Estudiantes de arquitectura, diseño interior y afines, interesados en estrategias contemporáneas aplicadas a espacios patrimoniales (18–30 años).
- Público general con interés en experiencias sensoriales y narrativas que conecten el pasado y el presente del convento (20–60 años).

## 1.4. EJES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS. PLANTA BAJA.



### 1. Introducción al museo y su recorrido

Se muestra como las monjas viven una dentro del claustro en su vida privada

### 4. El catolicismo y su etapas

Los dotes y como estos hicieron importante a la orden religiosa

### 16. El catolicismo y su etapas

Los juguetes de las niñas que entraban a corta edad y como los usaban

### 2. El catolicismo y su etapas

La historia del museo y como nace dentro de los cuencanos

### 14. Oficios dentro del monasterio

Las madres y si habilidad para la costura y como la dedicaban a Dios

### 17. El catolicismo y su etapas

De la muerte a la gloria y como se vivia un funeral

### 3. El catolicismo y su etapas

La llegada de las madres y sus metodos de evangelizar a la ciudad

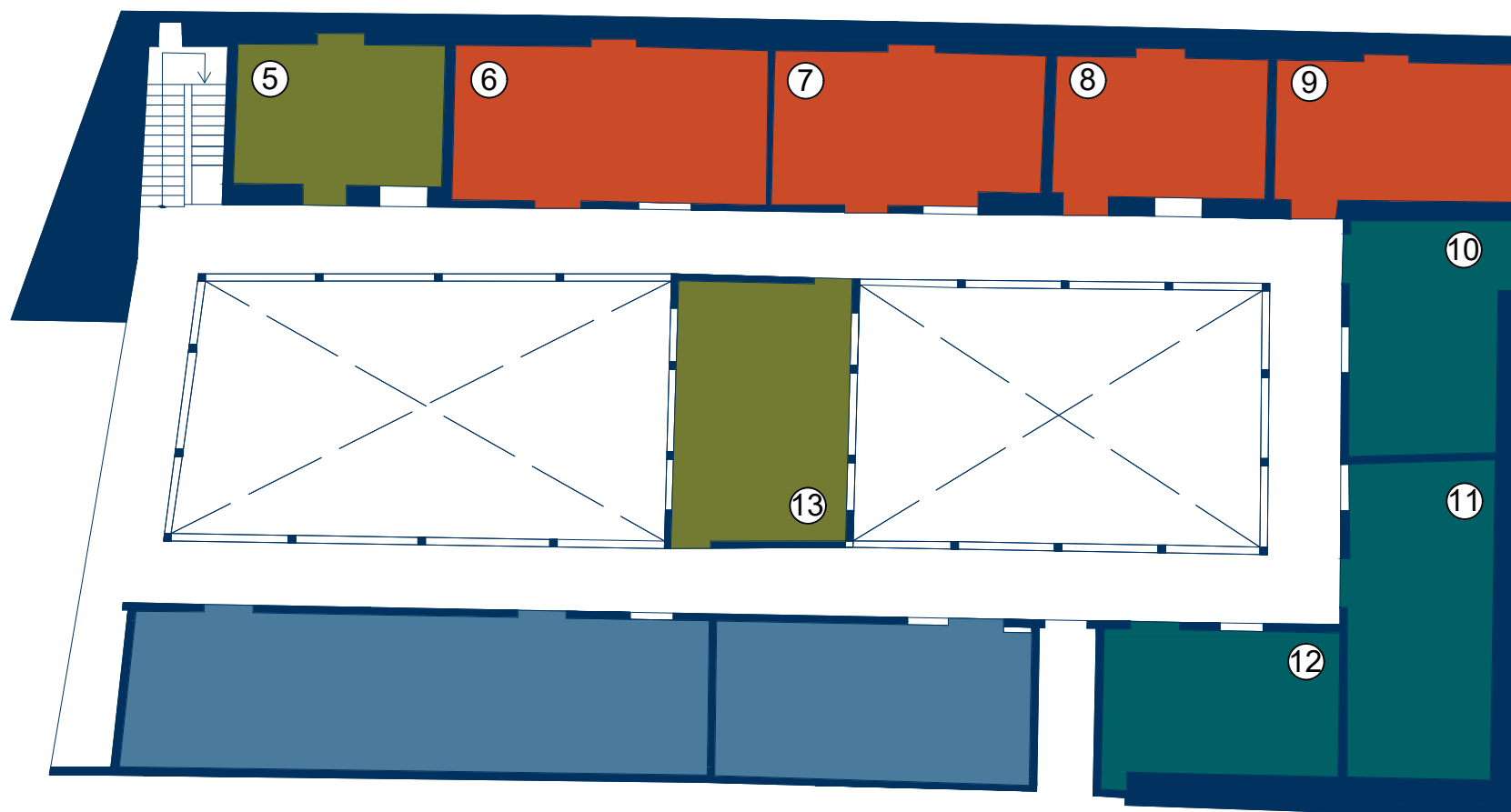
### 15. Oficios dentro del monasterio

Como las fiestas de corpus Christi y postres eran su fuente de ingresos

#### Ejes tematicos de salas y espacios

- Introducción / Inicio
- La vida religiosa y el monasterio
- El catolicismo y su etapas
- El arte dentro y fuera del monasterio
- Espacios de trabajo
- Oficios dentro del monasterio
- Salas temporales
- Oficinas
- Zonas de almacenaje

## PLANTA ALTA.



### 5. La vida religiosa y el monasterio

Se muestra como las monjas viven una dentro del claustro en su vida privada

### 8. El catolicismo y su etapas

La muerte de Jes'us representada por manos de cuencanos

### 11. El arte dentro y fuera del monasterio

La virgen Maria representada en obras de arte y ejemplo para la sociedad

### 6. El catolicismo y su etapas

Una exhibición inmersiva a el risco y como se celebra la navidad

### 9. El catolicismo y su etapas

Los Santos especiales del monasterio y su adboacion

### 12. El arte dentro y fuera del monasterio

Los angeles y su significado dentro del monasterio

### 7. El catolicismo y su etapas

Sala inmersiva del Bel'en Cuneca y como se lo representa

### 10. El arte dentro y fuera del monasterio

Los nichos hechos por las monjas dentro del claustro

### 13. La vida religiosa y el monasterio

Vistaso a como eran las capillas del convento

### Ejes tematicos de salas y espacios

- Introduccion / Inicio
- La vida religiosa y el monasterio
- El catolicismo y su etapas
- El arte dentro y fuera del monasterio
- Espacios de trabajo
- Oficios dentro del monasterio
- Salas temporales
- Oficinas
- Zonas de almacenaje

## 1.5. PIEZAS A EXPONER

### PLANTA BAJA.



#### SALA INTRODUCCIÓN.

OBRA: ESTATUA DE SAN PEDRO DE ALCÁNTARA.

**Figura 84:** San Pedro de Alcántara.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA OFICIOS DENTRO DEL MONASTERIO.

OBRA: BORDADO DE ATUENDO PARA CRISTO.

**Figura 85:** Vestido del niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA OFICIOS DENTRO DEL MONASTERIO.

OBRA: BORDADO DE ATUENDO PARA CRISTO.

**Figura 86:** Vestido del niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA OFICIOS DENTRO DEL MONASTERIO.

OBRA: BORDADO DE ATUENDO PARA CRISTO.

**Figura 87 :** Vestido del niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA OFICIOS DENTRO DEL MONASTERIO.

OBRA: BORDADO DE ATUENDO PARA CRISTO.

**Figura 88:** Vestido del niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA OFICIOS DENTRO DEL MONASTERIO.

OBRA: BORDADO DE ATUENDO PARA CRISTO.

**Figura 89:** Vestido del niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE TAMBORILERA.

**Figura 90:** Juguete tamborilera.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE LAVANDERAS.

**Figura 91:** Juguete lavanderas.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: SUCRE Y SUS ESPOSA.

**Figura 92:** Sucre y su esposa.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE EL SOMBRERERO.

**Figura 93:** Juguete sombrerero.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE TAMBORILERA.

**Figura 94:** Juguete tamborilera.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE SOLDADO Y DAMA.

**Figura 95:** Juguete Soldado.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 1.5. PIEZAS A EXPONER

PLANTA BAJA.



### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE LA BANDA.

**Figura 96:** Juguete la banda.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE MÚSICOS.

**Figura 97:** Juguete músicos.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE MONAGILLO.

**Figura 98:** Juguete.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE MONAGILLO.

**Figura 99:** Juguete monaguillo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE MONAGILLO.

**Figura 100:** Juguete monaguillo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: JUGUETE MUÑECO.

**Figura 101:** Juguete muñeco.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 1.5. PIEZAS A EXPONER

### PLANTA ALTA.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: ESTATUA DE MONJA.

**Figura 102:** Escultura monja.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: BAÚL.

**Figura 103:** Baúl.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA LA VIDA RELIGIOSA Y EL MONASTERIO.

OBRA: CRISTO DE SANGURIMA.

**Figura 104:** Cristo de Sangurima.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: LA VIRGEN Y EL NIÑO.

**Figura 105:** Escultura de Virgen.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: SAN JOSÉ.

**Figura 106:** Escultura San José.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: RISCO.

**Figura 107:** Risco.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: EL BELÉN CUENCANO.

**Figura 108:** Belén.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: PRESENTACIÓN DEL NIÑO JESÚS.

**Figura 109:** Pintura presentación.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: CUADRO DE LA VIRGEN MARÍA Y NIÑO.

**Figura 110:** Pintura de la Virgen.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: CRISTO DE SANGURIMA.

**Figura 111:** Cristo de Sangurima.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: CRISTO DE SANGURIMA.

**Figura 112:** Cristo de Sangurima.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



#### SALA EL CATOLICISMO Y SUS ETAPAS.

OBRA: CRISTO DE SANGURIMA.

**Figura 113:** Cristo de Sangurima.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 1.5. PIEZAS A EXPONER PLANTA ALTA.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: SANTO.

**Figura 114:** Escultura de santo  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: SANTO.

**Figura 115:** Escultura de santo  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: ESTATUA DE SAN  
PEDRO DE ALCÁNTARA.

**Figura 116:** Escultura de santo  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: PINTURA DE SAN  
JACINTO.

**Figura 117:** Pintura de santo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: PINTURA DE SAN  
EMIGDIO.

**Figura 118:** Pintura de santo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: PINTURA DE SAN  
PABLO.

**Figura 119:** Pintura de santo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: PINTURA DE SANTO.

**Figura 120:** Pintura de santo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: NICHINO NIÑO JESÚS.

**Figura 121:** Nicho niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: NICHINO NIÑO JESÚS.

**Figura 122:** Nicho santo.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: NICHINO NIÑO JESÚS.

**Figura 123:** Nicho niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: NICHINO NIÑO JESÚS.

**Figura 124:** Nicho niño Jesús.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.



EL ARTE DENTRO  
Y FUERA DEL  
MONASTERIO.

OBRA: PINTURA VIRGEN  
MARÍA.

**Figura 125:** Pintura Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José  
Aguirre, 2026.

## 1.5. PIEZAS A EXPONER

PLANTA ALTA.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: PINTURA VIRGEN MARÍA.

**Figura 126:** Pintura Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: PINTURA VIRGEN MARÍA.

**Figura 127:** Pintura Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: PINTURA VIRGEN MARÍA.

**Figura 128:** Pintura Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: PINTURA VIRGEN MARÍA.

**Figura 129:** Pintura Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: PINTURA VIRGEN MARÍA.

**Figura 130:** Pintura Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: ESCULTURA DE ÁNGEL GABRIEL.

**Figura 131:** Escultura de ángel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: ESCULTURA DE ÁNGEL.

**Figura 132:** Escultura de ángel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: ESCULTURA DE ÁNGEL.

**Figura 133:** Escultura de ángel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: ESCULTURA DE ÁNGEL.

**Figura 134:** Escultura de ángel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: ESCULTURA DE ÁNGEL.

**Figura 135:** Escultura de ángel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



### EL ARTE DENTRO Y FUERA DEL MONASTERIO.

OBRA: ESCULTURA DE ÁNGEL.

**Figura 136:** Escultura de ángel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 1.6. RECURSOS MUSEOGRÁFICOS.

- Implementación de mobiliario museográfico modular, reversible y autoportante (sin anclaje a muros patrimoniales).
- Incorporación de aromas (incienso, madera) vinculados a la experiencia conventual.
- Uso de elementos como luz, sombras, telas y composición espacial para ambientación.
- Incorporación de módulos expositivos adaptables según tipología de obra (textiles, esculturas, objetos litúrgicos).
- Uso de variaciones de temperatura y texturas para reforzar la percepción espacial.
- Incorporación de sistemas de protección no invasivos para conservación de piezas.
- Aplicación de estructuras tipo “caja dentro de caja” para generar microespacios inmersivos.
- Implementación de recursos digitales e interactivos mediante pantallas informativas y contenidos audiovisuales.
- Integración de estrategias experienciales que fomenten la inmersión emocional del visitante.
- Desarrollo de iluminación museográfica ambiental, focal y escenográfica.
- Uso de proyecciones sutiles integradas sin afectar la lectura patrimonial del espacio.
- Generación de espacios de contemplación y pausa dentro del recorrido.
- Uso de temperatura de color cálida acorde al contexto conventual.
- Desarrollo de gráfica museográfica mediante cédulas, señalética y paneles interpretativos.
- Activación de múltiples sentidos para fortalecer la interpretación museográfica.
- Control de niveles lumínicos para conservación de obras sensibles.
- Organización de un recorrido museográfico lineal con secuencia narrativa.
- Integración de recursos sensoriales como audio ambiental (rezos, cantos litúrgicos o silencio controlado).
- Generación de espacios escenográficos

## 1.7. EXPERIENCIA DEL VISITANTE.

Al ingresar al museo, el visitante recibe una bienvenida acompañada de una introducción que contextualiza lo que está a punto de experimentar. En esta primera aproximación se explican los ejes temáticos del recorrido, destacando la importancia del museo para la ciudad y la sociedad cuencana.

Una vez superada la introducción, se inicia el recorrido con la primera temática: “La vida religiosa y el monasterio”, ubicada en la planta baja. Esta sección explica la vida monástica dentro del convento, desde el ingreso de las religiosas hasta su cotidianidad, utilizando principalmente recursos de narrativa e inmersión.

En el segundo nivel, la temática cambia a “El catolicismo y sus etapas”, donde, mediante estrategias narrativas e inmersivas, se exponen los momentos más representativos de la vida de Jesús. Asimismo, el recorrido se complementa con el eje “El arte dentro y fuera del monasterio”, en el cual se exhiben obras de distintos autores que han sido adquiridas por el monasterio a lo largo del tiempo. Para finalizar, se vuelve a bajar al primer piso y se presenta la temática “Oficios dentro del monasterio”, donde se muestran las actividades realizadas por las madres, integrando además la experiencia de compra de productos elaborados por ellas. Adicionalmente, dependiendo de la

disponibilidad y programación, el visitante puede acceder a otros espacios como áreas de conservación, salas temporales o talleres que el museo desarrolla de manera continua.

De esta manera, el usuario se convierte en un participante activo dentro de tres tipos de contenido museográfico: narrativa, inmersión y exposición.

## 1.8 PLAN DE MONTAJE.

### Fase 1: Pre-montaje.

- Desmontaje controlado del mobiliario museográfico existente.
- Retiro y almacenamiento temporal de piezas en bodega (según criterios de conservación).
- Desmontaje de elementos no permanentes (vitrinas, soportes, gráfica antigua).
- Levantamiento y análisis del espacio sin intervención estructural (criterio reversible).
- Definición del nuevo concepto curatorial: “La vida del convento de las Conceptas: del pasado al presente”.
- Reorganización del guion museográfico y ejes: narrativa, inmersión y exposición.
- Zonificación del nuevo recorrido por temáticas.
- Diseño del recorrido lineal y secuencia de experiencias del visitante.
- Desarrollo de storytelling por salas.
- Diseño de mobiliario modular, autoportante y reversible.

- Propuesta de vitrinas y sistemas de protección no invasivos.
- Diseño de mobiliario modular, autoportante y reversible.
- Propuesta de vitrinas y sistemas de protección no invasivos.
- Diseño de estructuras tipo “caja dentro de caja”.
- Planificación de iluminación museográfica.
- Integración de recursos sensoriales y digitales.
- Selección y organización de piezas según nuevo guion.
- Revisión del estado de conservación de obras.

### Fase 2: Montaje.

- Montaje del nuevo recorrido museográfico en el espacio.
- Instalación de mobiliario modular y estructuras expositivas.
- Implementación de vitrinas y sistemas de protección.
- Instalación de iluminación general, focal y escenográfica.

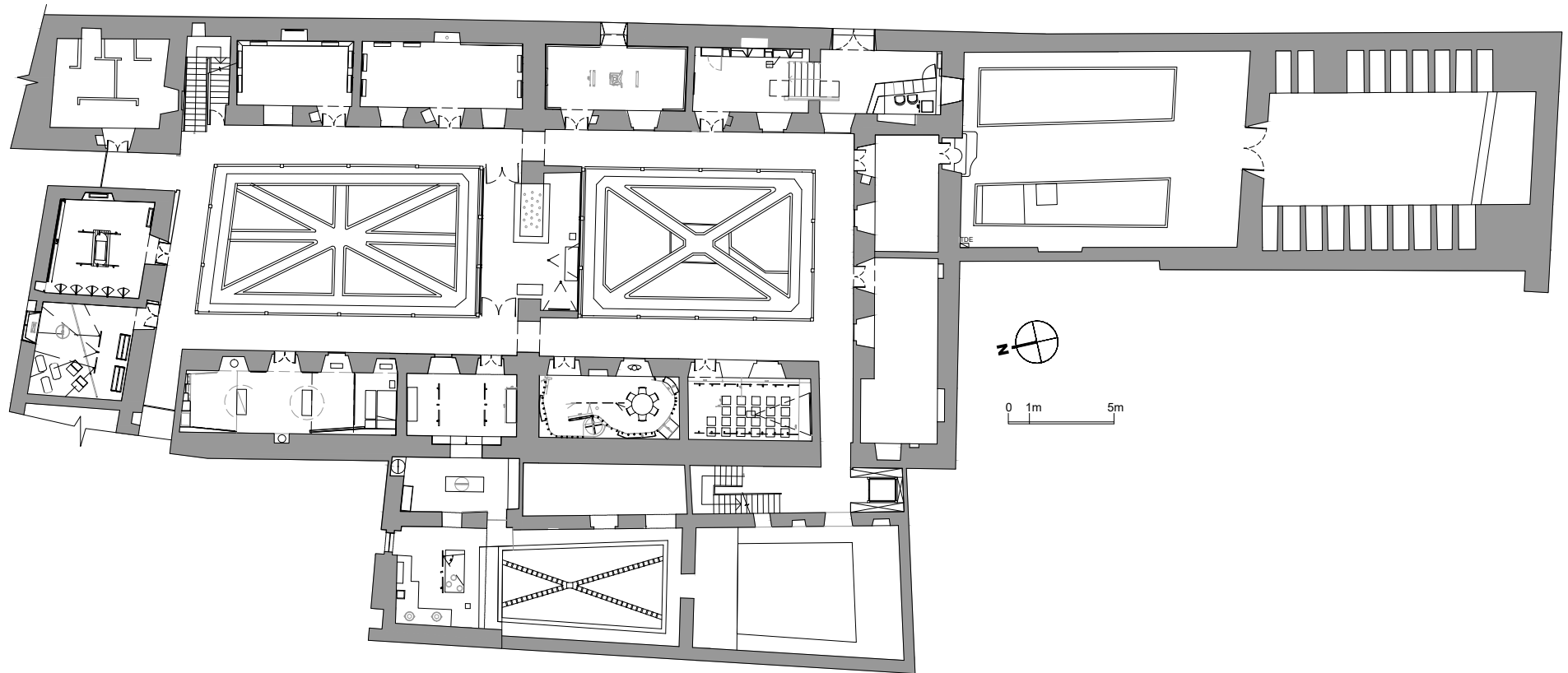
- Integración de recursos digitales (pantallas, interfaces).
- Colocación de piezas según el nuevo guion museográfico.
- Instalación de gráfica, señalética y cédulas.
- Incorporación de recursos sensoriales (audio, aromas, ambientación).
- Ajustes del recorrido y experiencia del usuario en sitio.

### Fase 3: Post-montaje.

- Pruebas técnicas generales (iluminación, audio, seguridad).
- Ajustes finales de narrativa, iluminación y disposición espacial.
- Validación del montaje con curaduría y dirección del museo.
- Limpieza general y preparación del espacio expositivo.
- Preparación de apertura (recorrido piloto, revisión final).
- Difusión del proyecto (medios, redes sociales, material gráfico).
- Inauguración de la nueva propuesta museográfica.

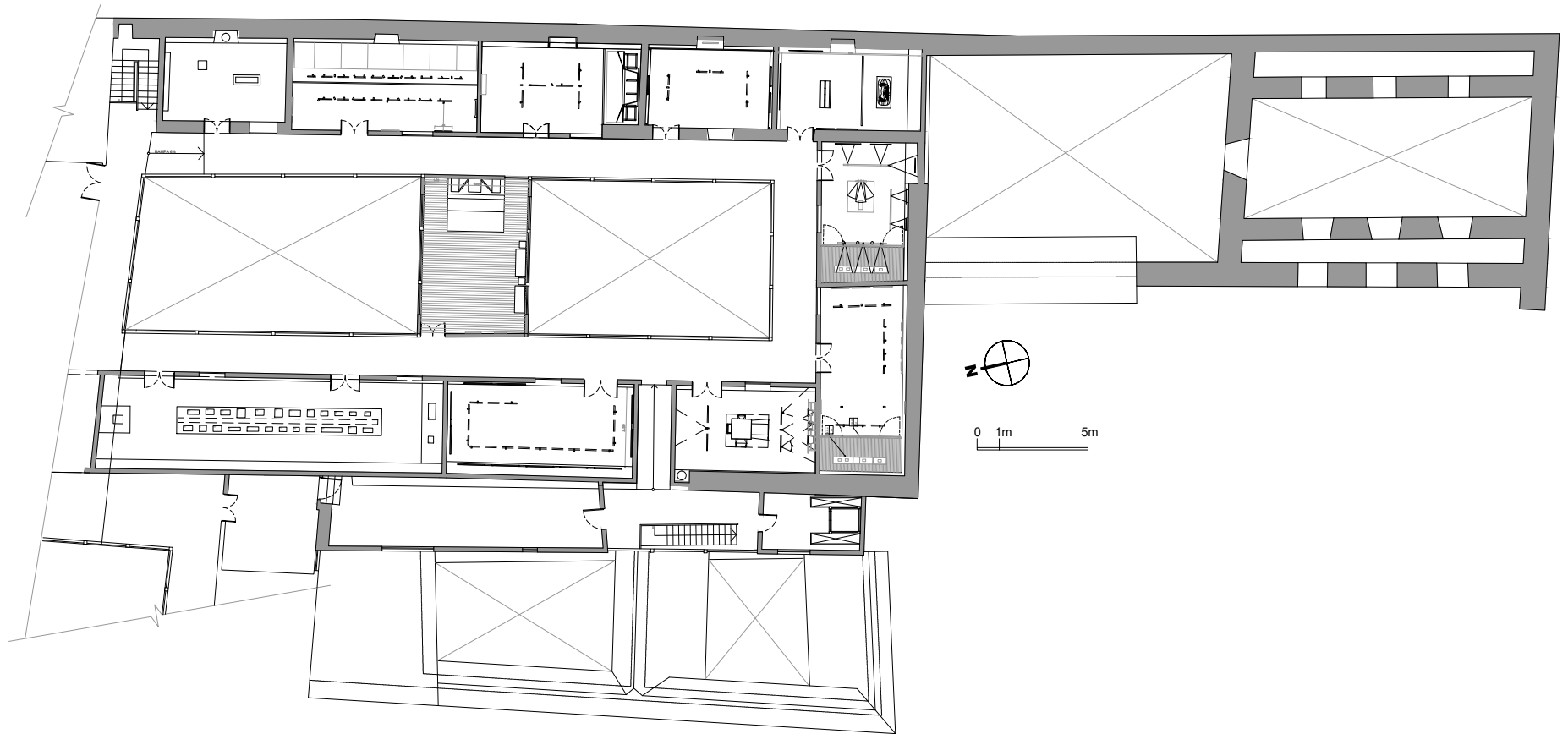
## 2. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA.

### 2.1 PLANTA GENERAL DEL ESPACIO ACTUAL.



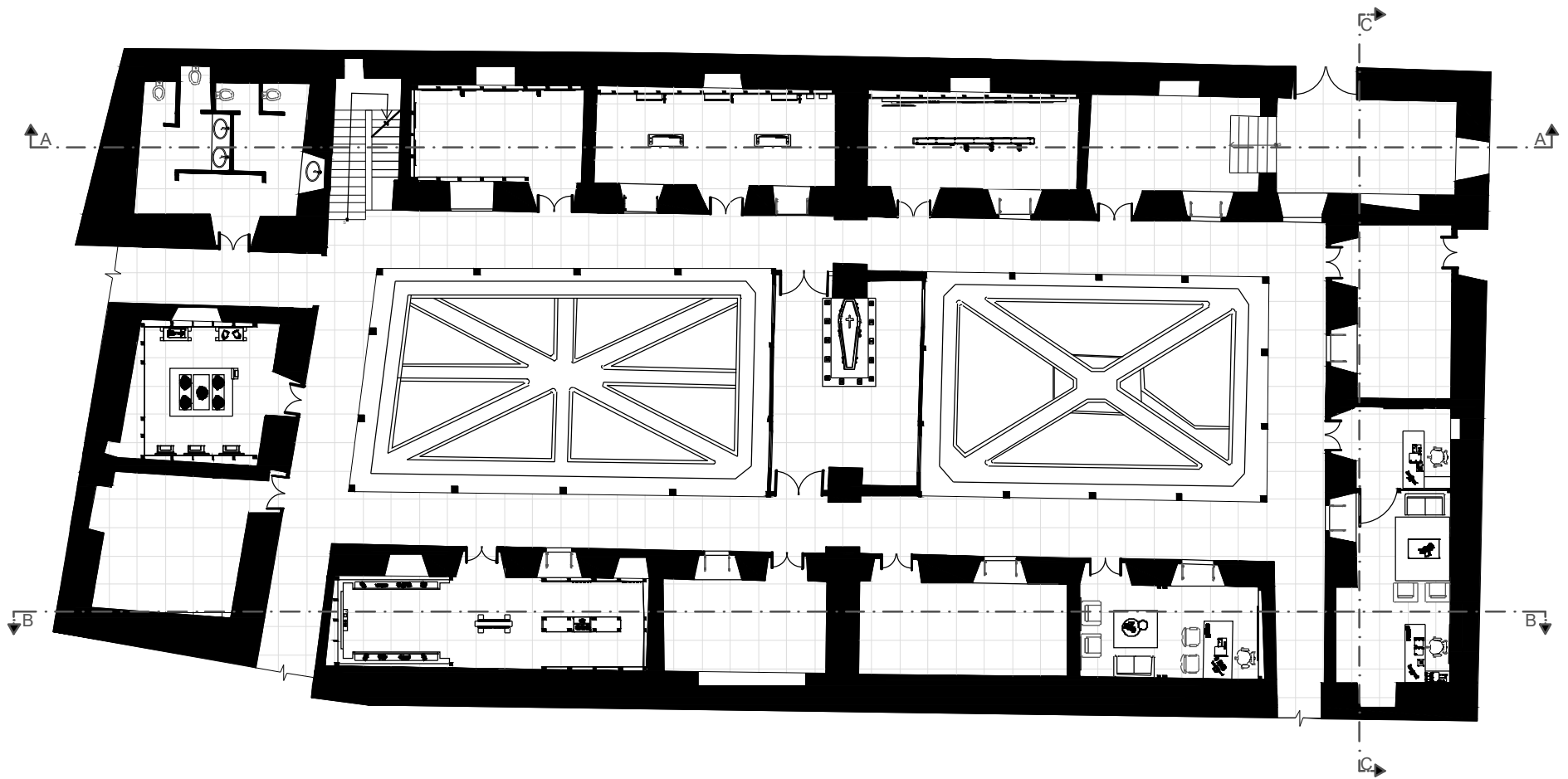
**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:250.

## 2.1 PLANTA GENERAL DEL ESPACIO ACTUAL.



**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:250.

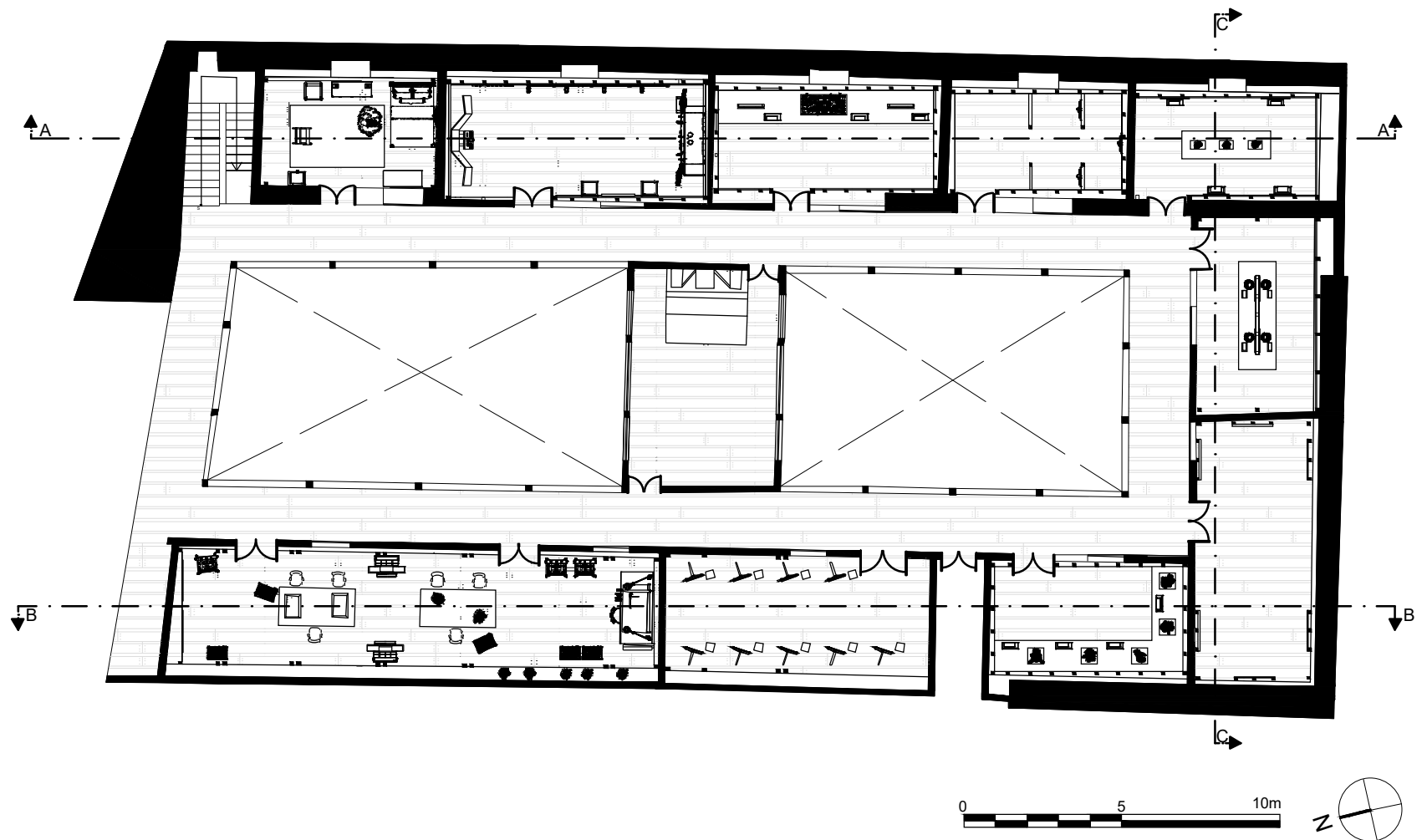
## 2.2 PLANTA GENERAL PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



**PLANTA BAJA.**

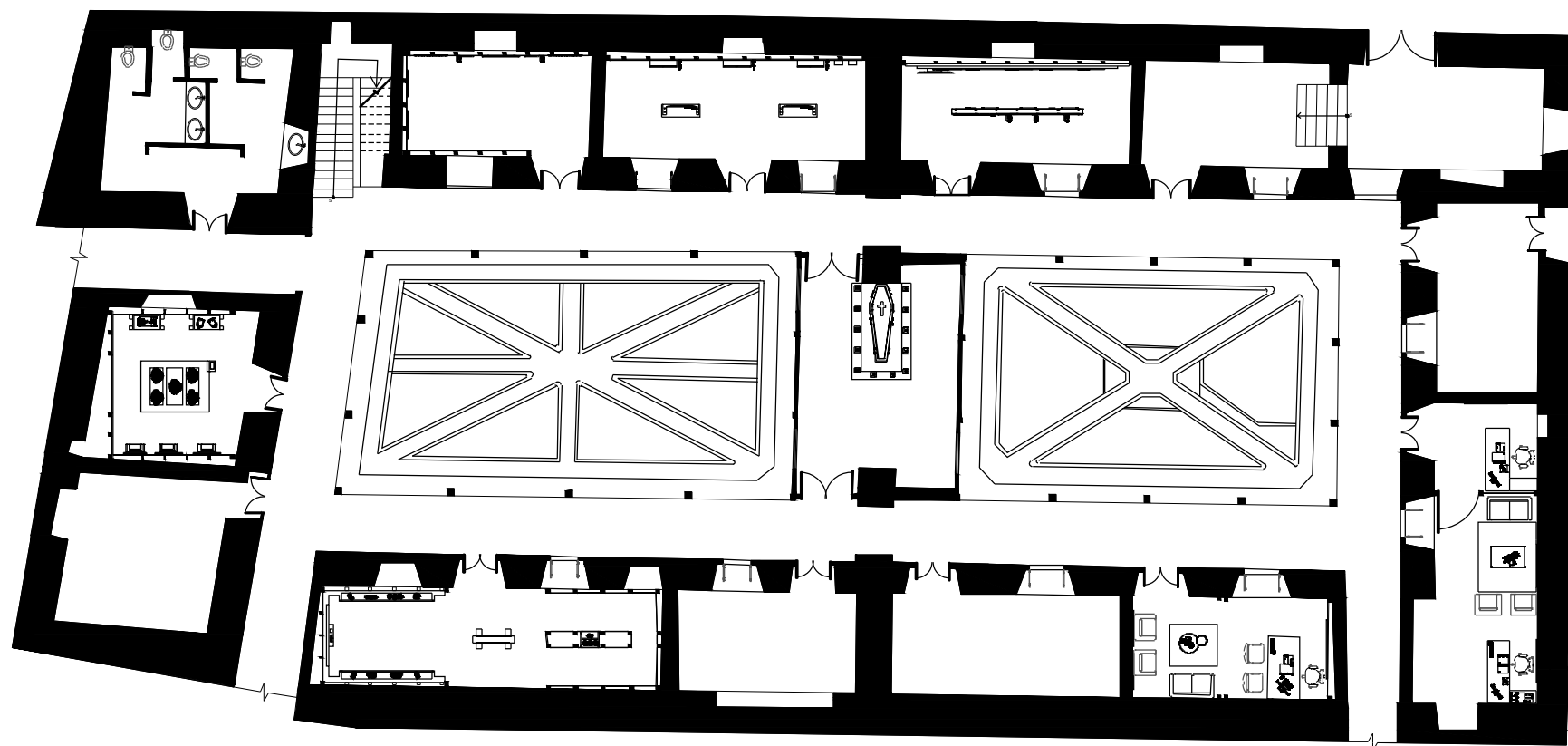
ESCALA 1:200.

## 2.2 PLANTA GENERAL PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



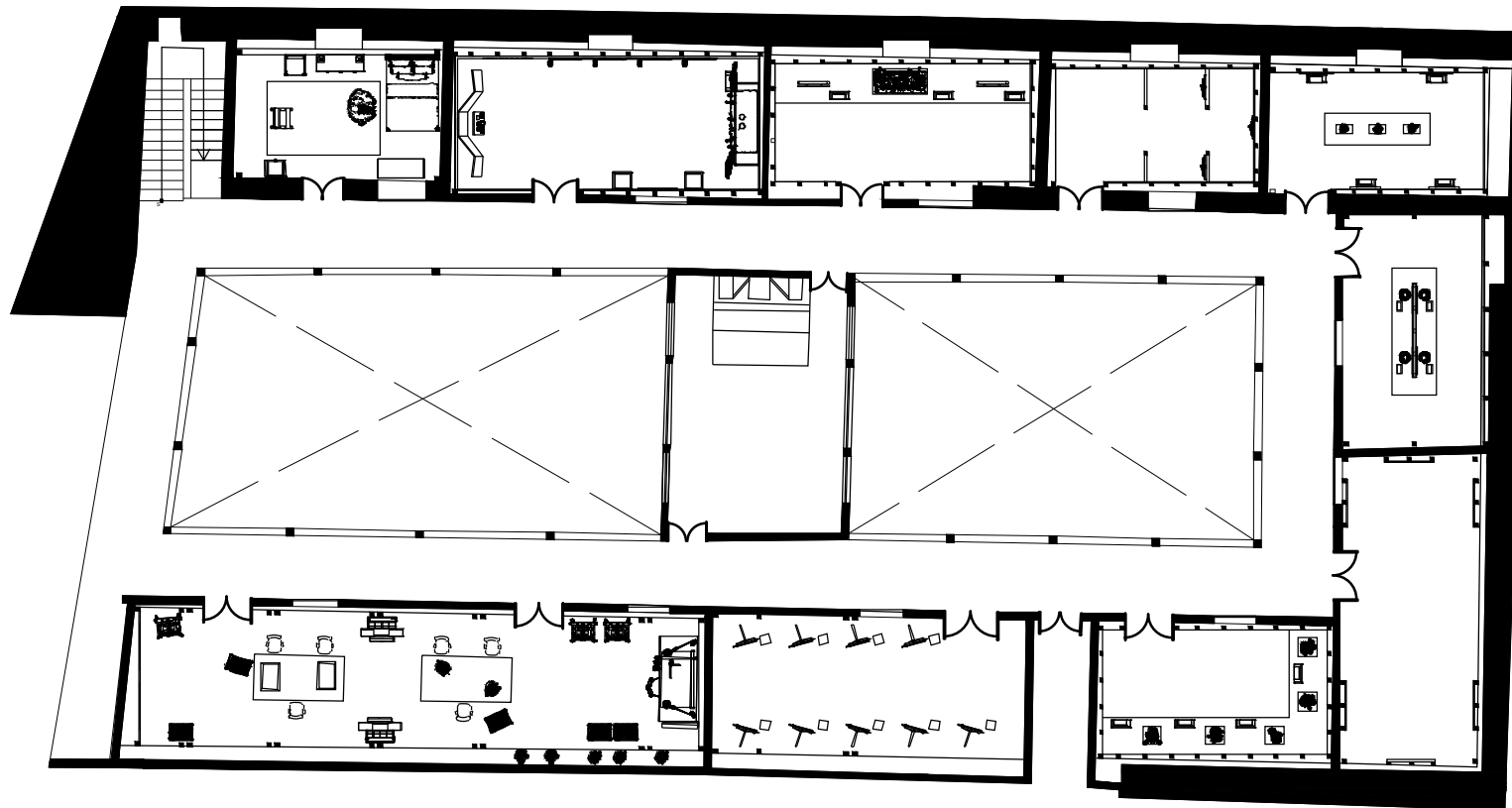
**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.3 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



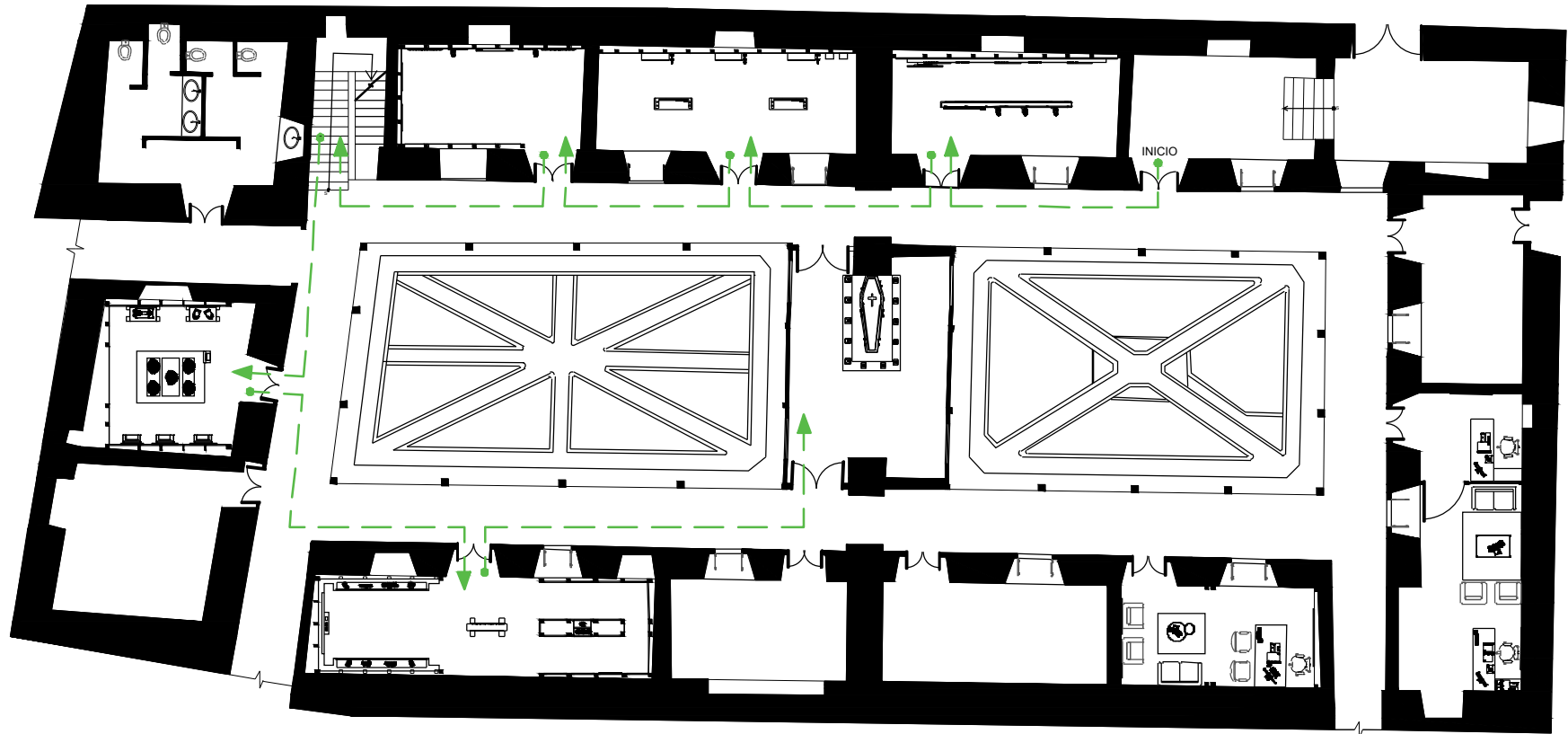
**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.3 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



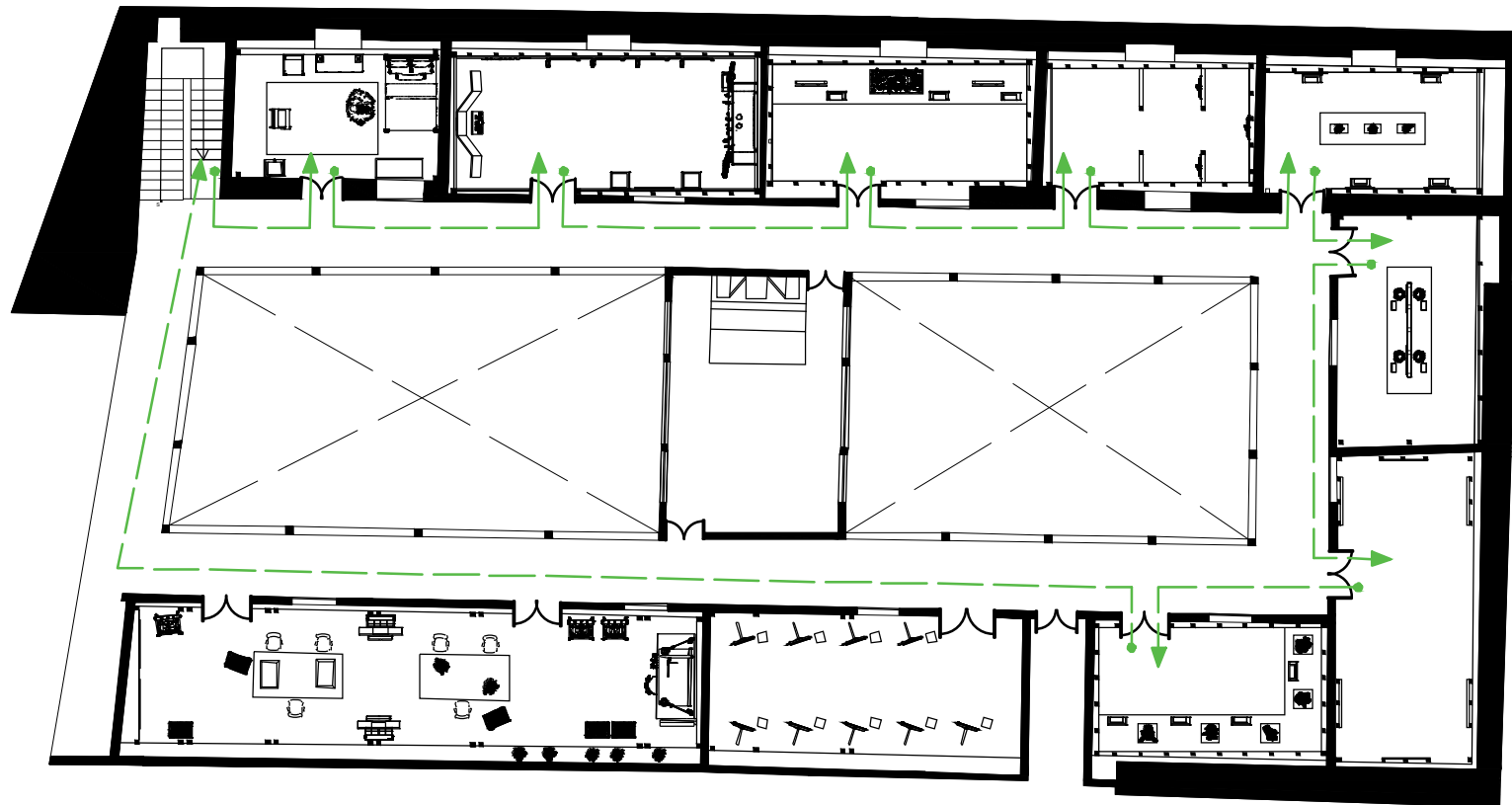
**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.4 PLANTA DE RECORRIDO PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



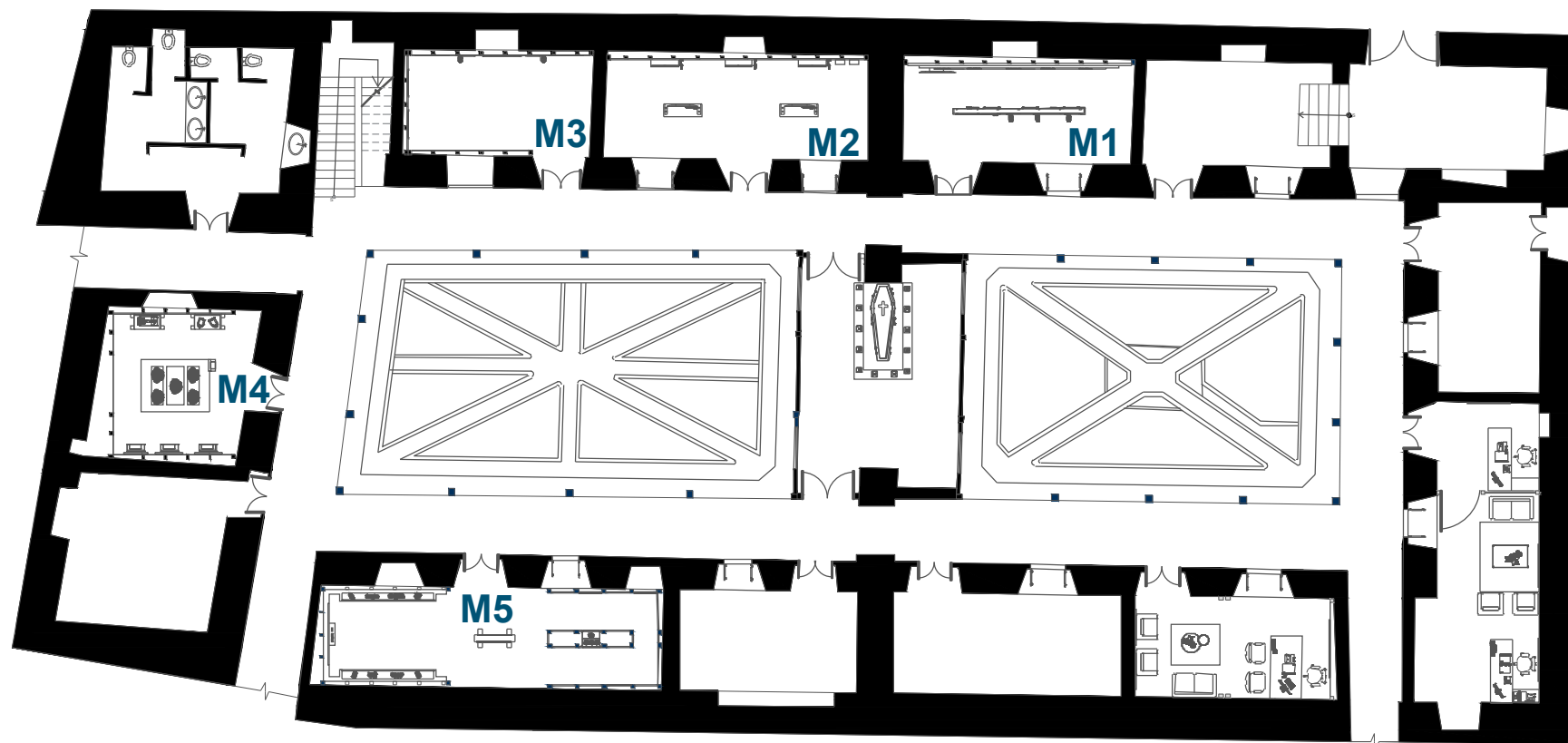
**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.4 PLANTA DE RECORRIDO PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.5 PLANTA DE MOBILIARIOS PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



### CODIFICACIÓN DE MOBILIARIO.

#### MOBILIARIOS.

**M1:** Panel interactivo de introducción.

**M2:** Estación narrativa digital.

**M3:** Módulo de visualización 3D suspendido.

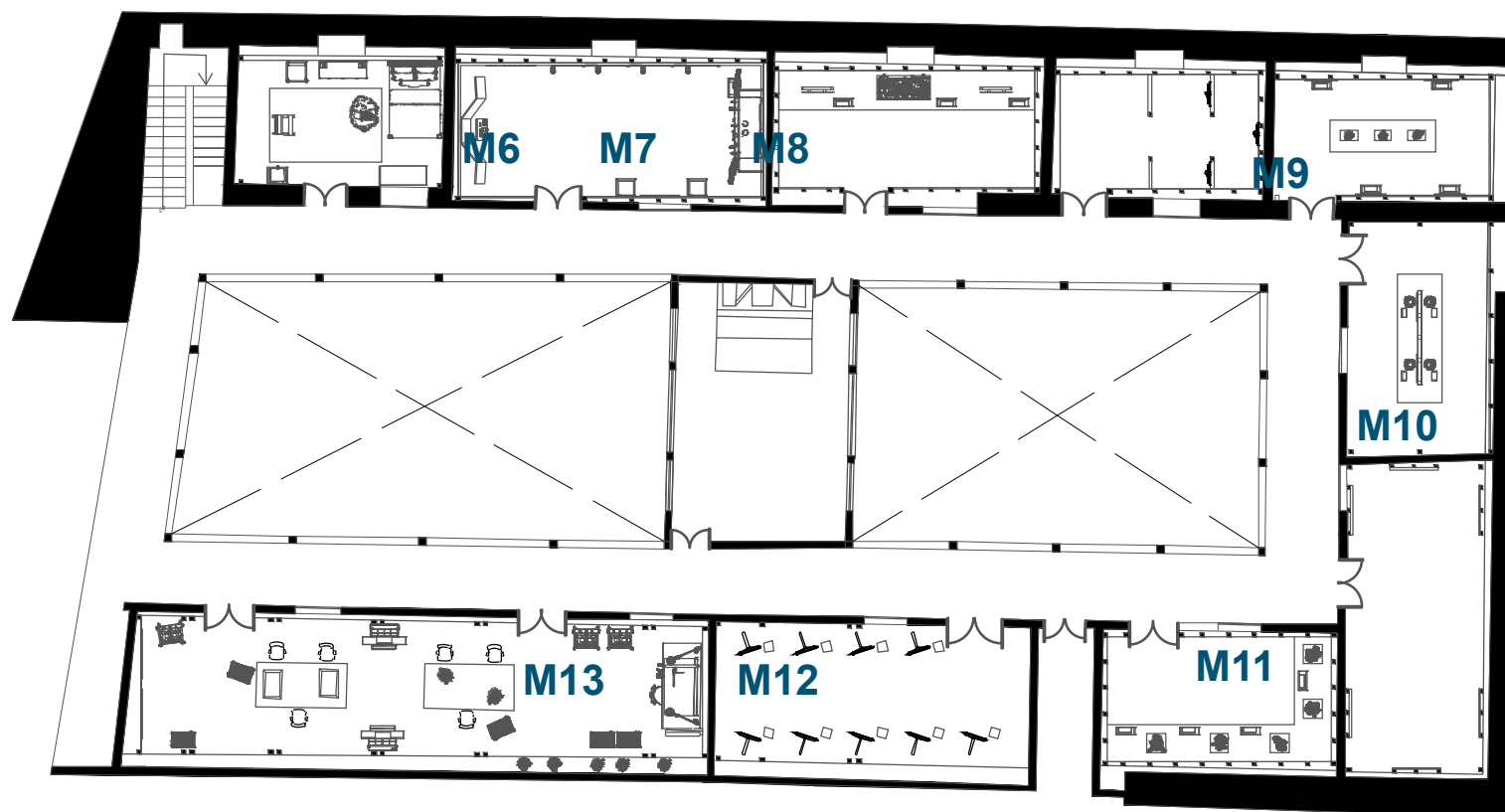
**M4:** Mobiliario de vestidos.

**M5:** Módulo informativo.



**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.5 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



### CODIFICACIÓN DE MOBILIARIO.

#### MOBILIARIOS.

**M6:** Módulo de imágenes interactivo.

**M7:** Mobiliario de exposición.

**M8:** Estación expositiva de cuadros.

**M9:** Mobiliario interactivo de Santos.

**M10:** Mesa de exposición.

**M11:** Mobiliario para esculturas.

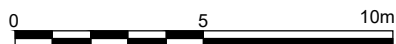
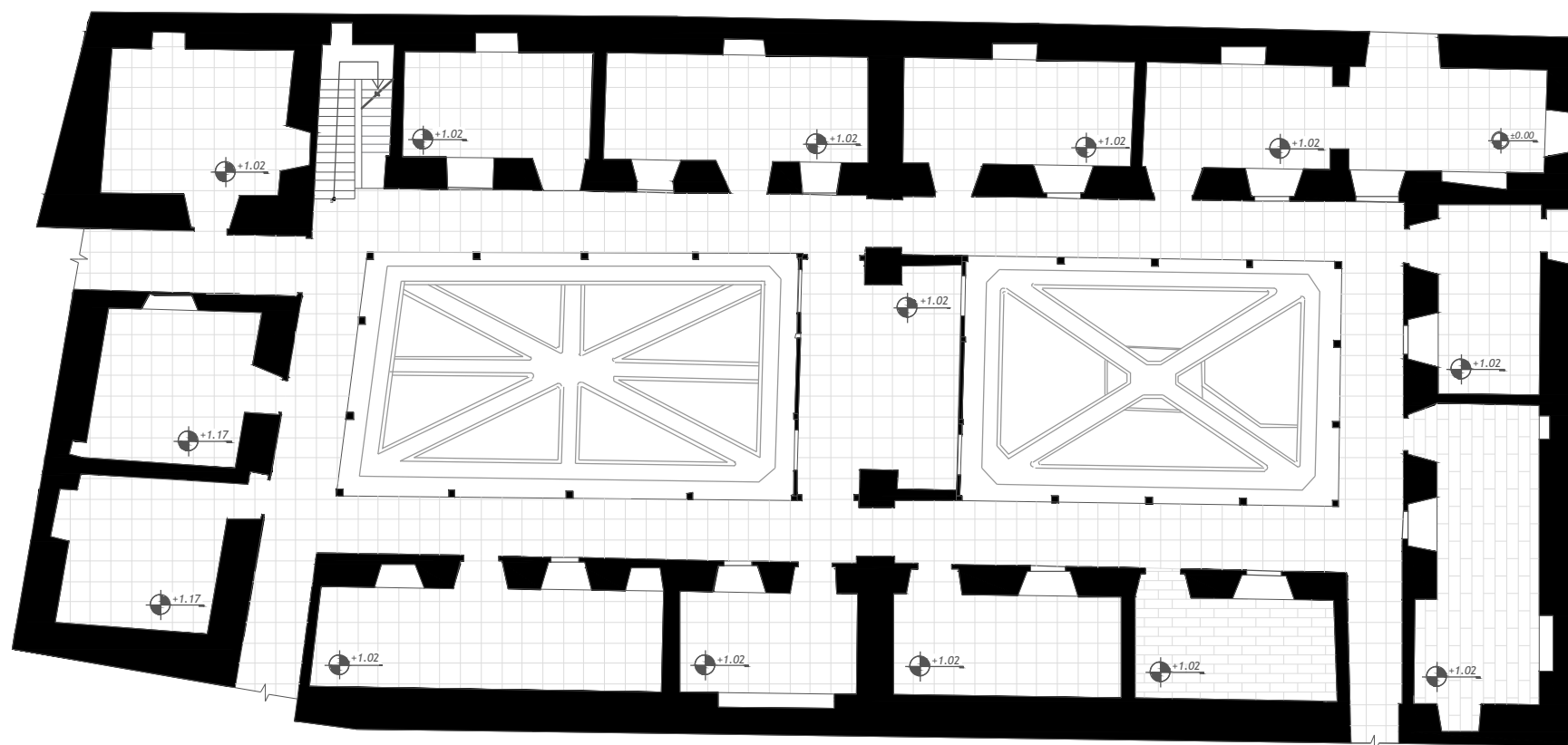
**M12:** Caballetes.

**M13:** Mesas de trabajo.



**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

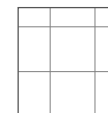
## 2.6 PLANTA DE PISOS PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:200.

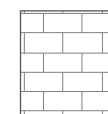
### TIPOS DE PISO.

Ladrillo tejuelo cuadrado, naranja.  
Formato: 40x40cm e= 5mm



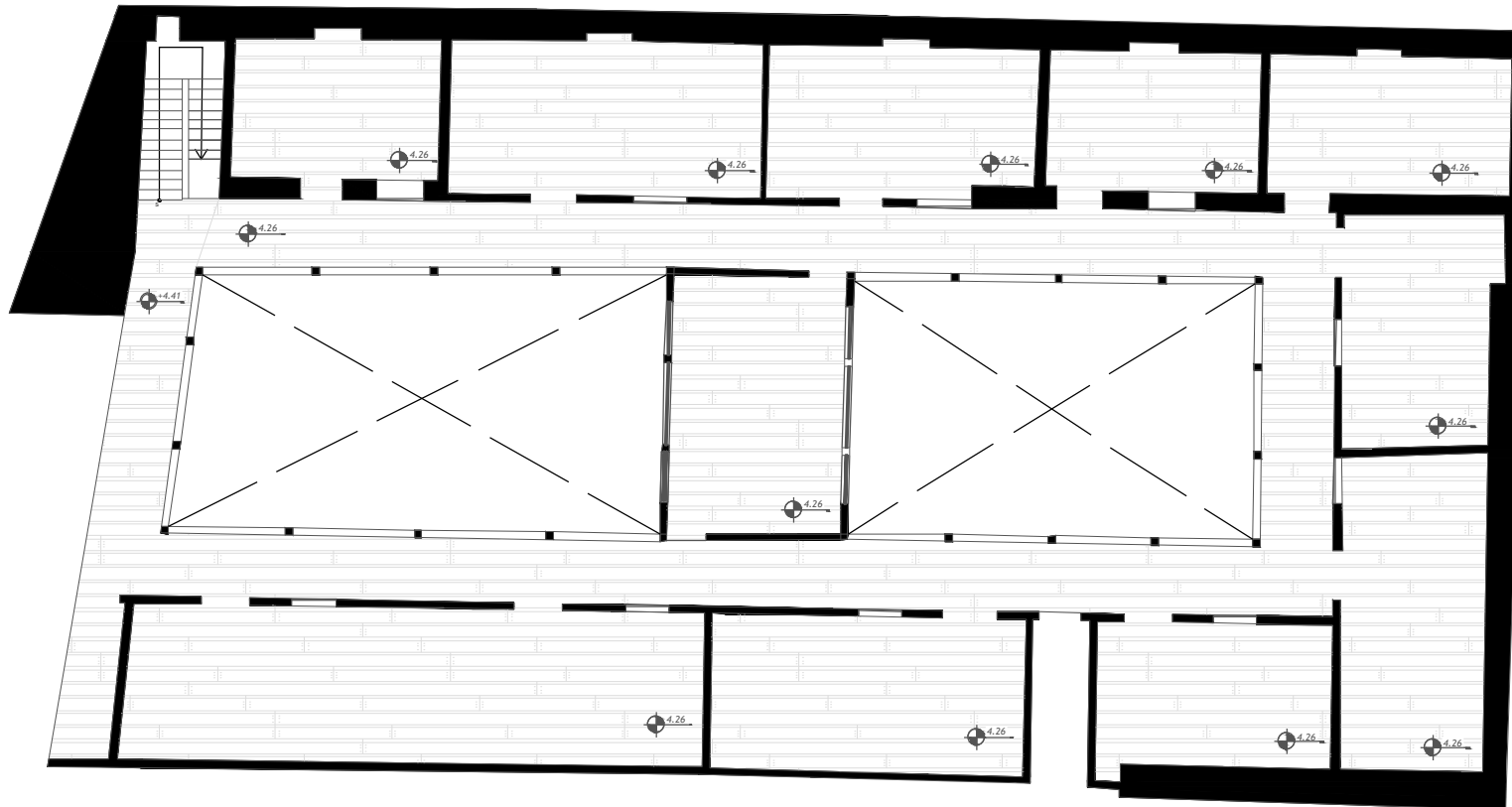
1.

Piso flotante maderado smartline 8 hydro+.  
Formato: 1900x19cm e= 8mm



2.

## 2.6 PLANTA DE PISOS PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



### TIPOS DE PISO.

3.

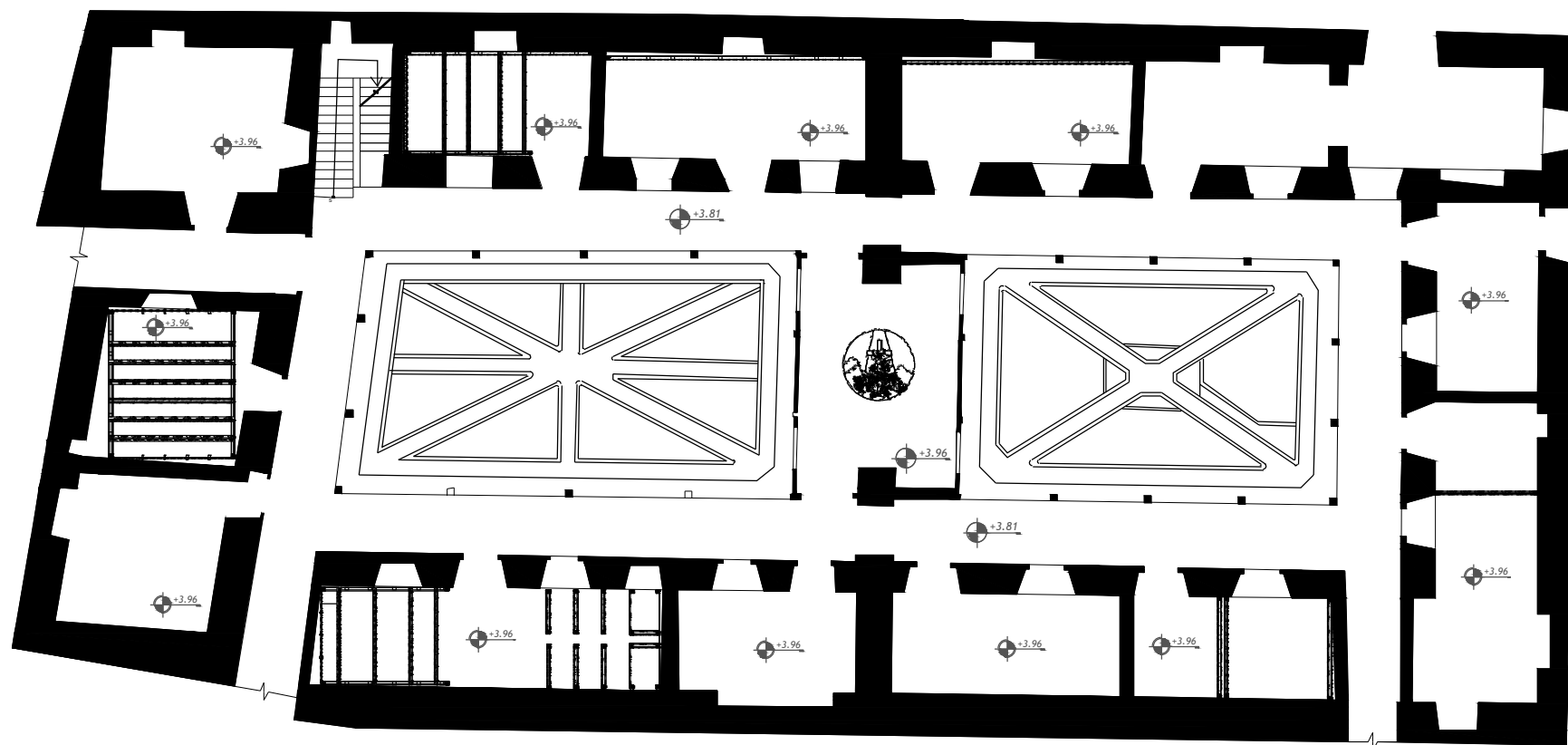


Piso de madera de pino natural.  
Formato: 1200x15cm e= 10mm





**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.7 PLANTA DE CIELO RASO PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.

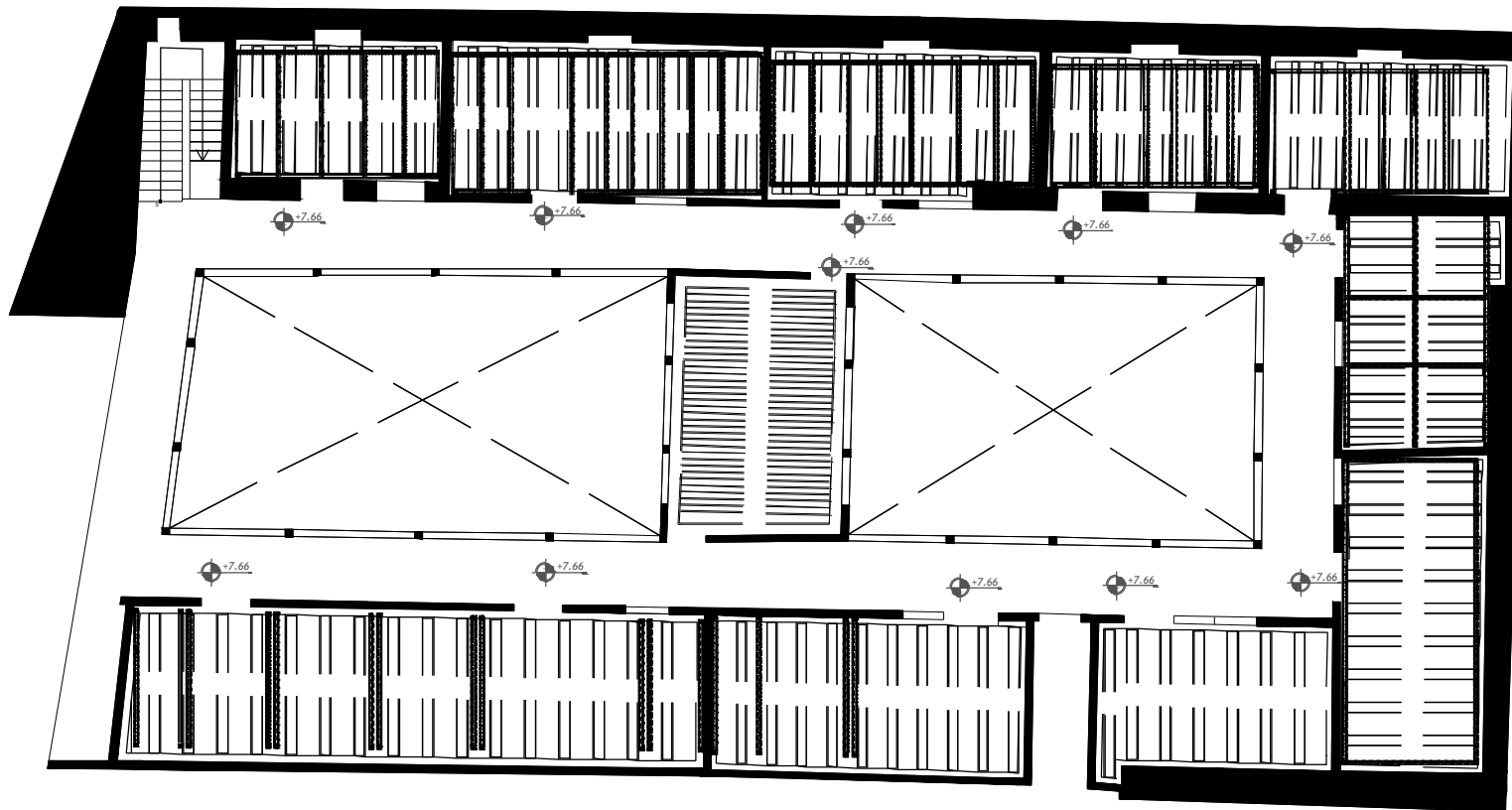


**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:200.

### TIPOS DE PISO.

Módulos columnas madera con	estructurales independientes conexión en seco.	tipo en		1.
Módulos viguetas	estructurales independientes	tipo en		2.

## 2.7 PLANTA DE CIELO RASO PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



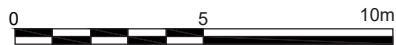
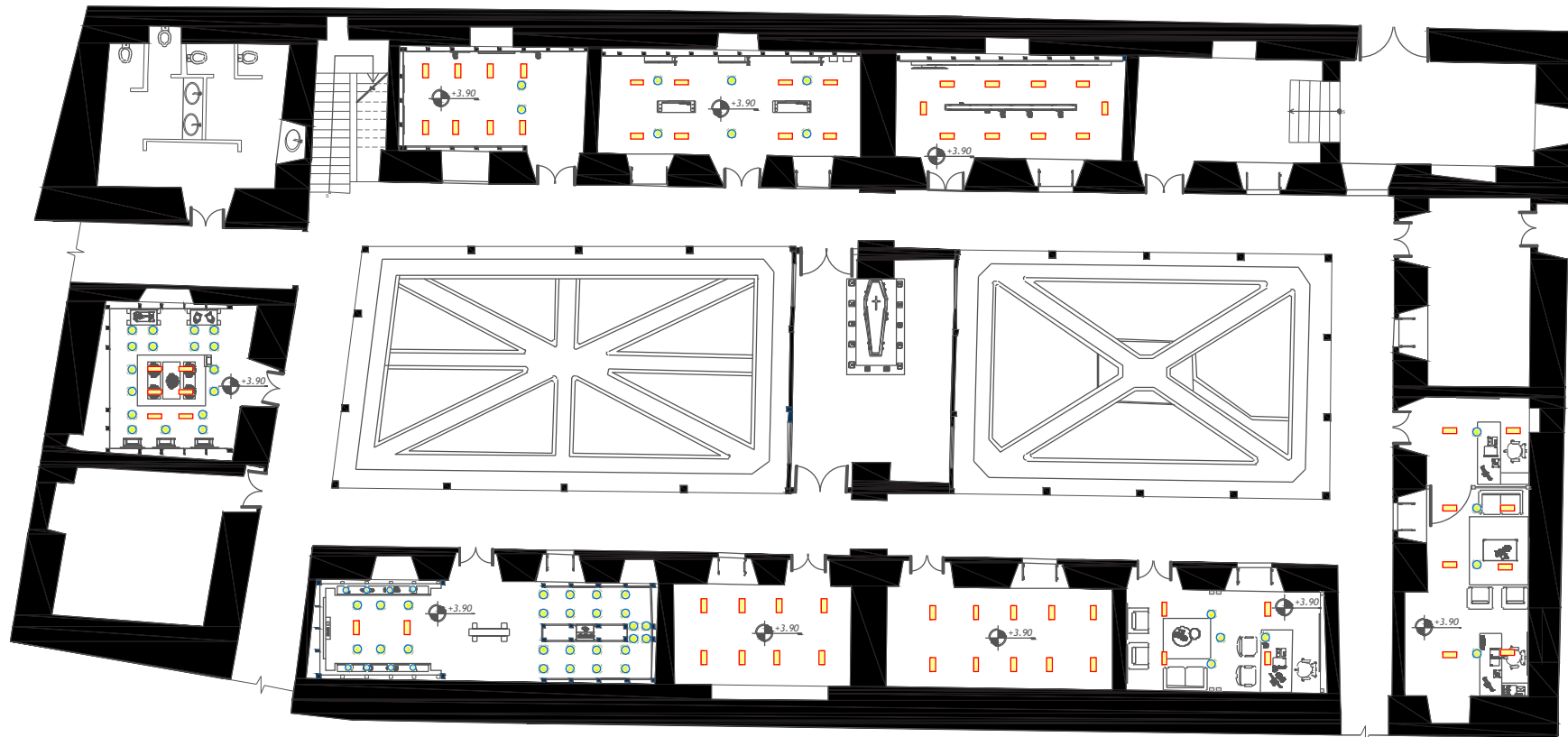
### TIPOS DE PISO.

- |    |  |  |
|----|--|--|
| 1. |  | Módulos estructurales tipo columnas independientes en madera con conexión en seco. |
| 2. |  | Módulos estructurales tipo viguetas independientes en                              |
| 3. |  | Cielo raso propio del museo.   |



**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.8 PLANTA DE ILUMINACIÓN PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:200.



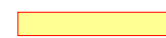
### TIPOS DE LUMINARIAS.

Spot LED 360° de aluminio negro  
15W 3000K.



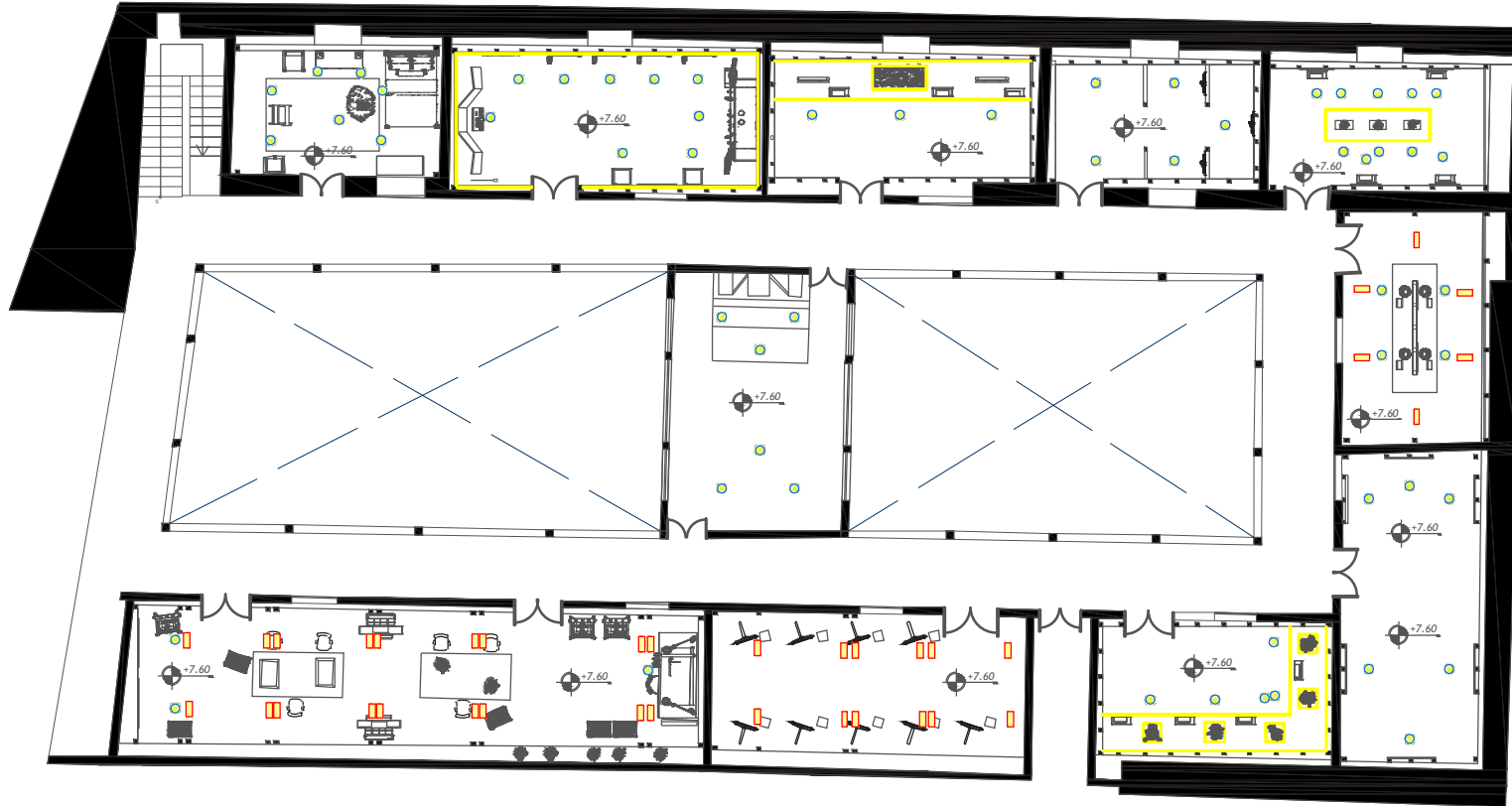
1.

Spot LED tipo raster rectangular  
dirigible 180° de aluminio negro  
12W 30000K.



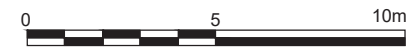
2.

## 2.8 PLANTA DE ILUMINACIÓN PARA LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



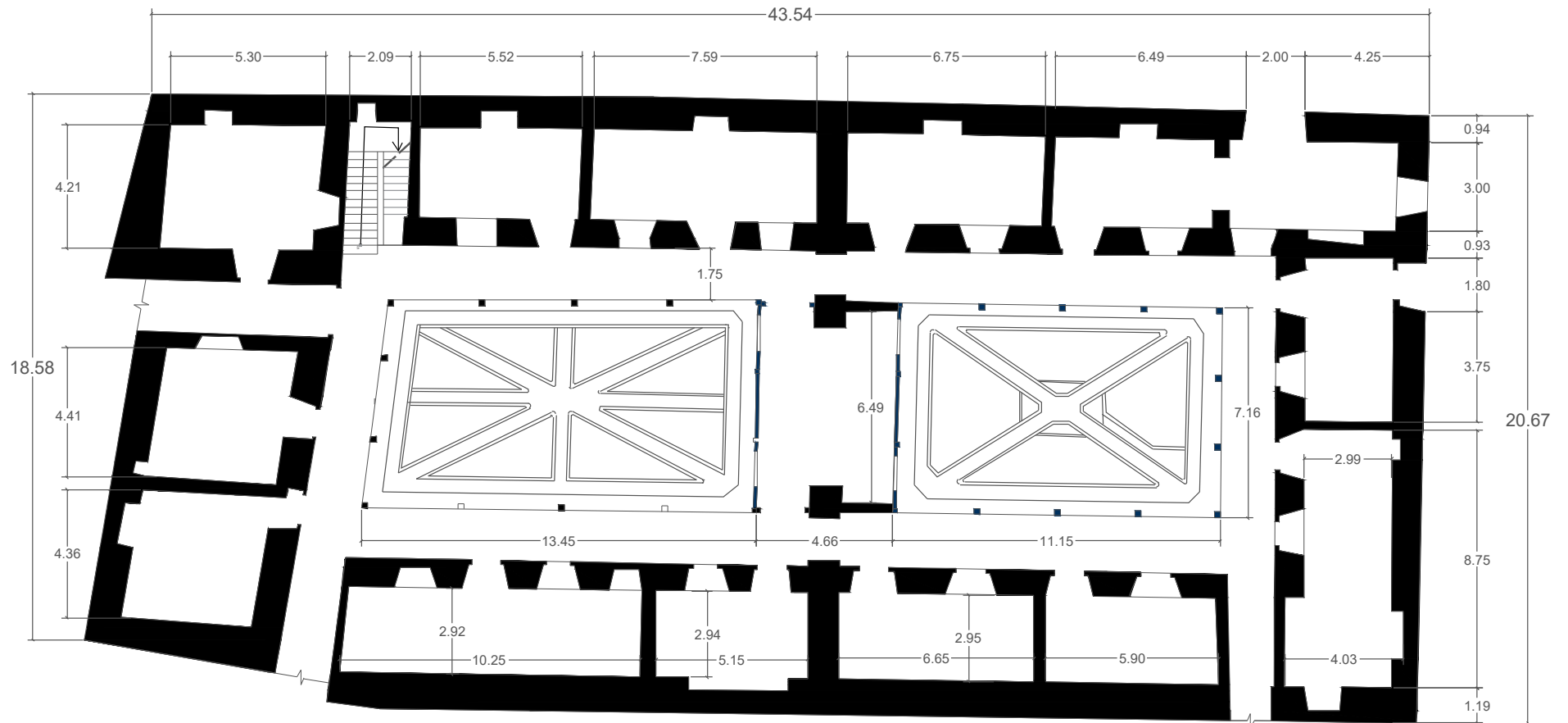
### TIPOS DE LUMINARIAS.

1.  Spot LED 360° de aluminio negro 15W 3000K.
2.  Spot LED tipo raster rectangular dirigible 180° de aluminio negro 12W 3000K.
3.  CINTA LED 5MT 5W 3000K 12V



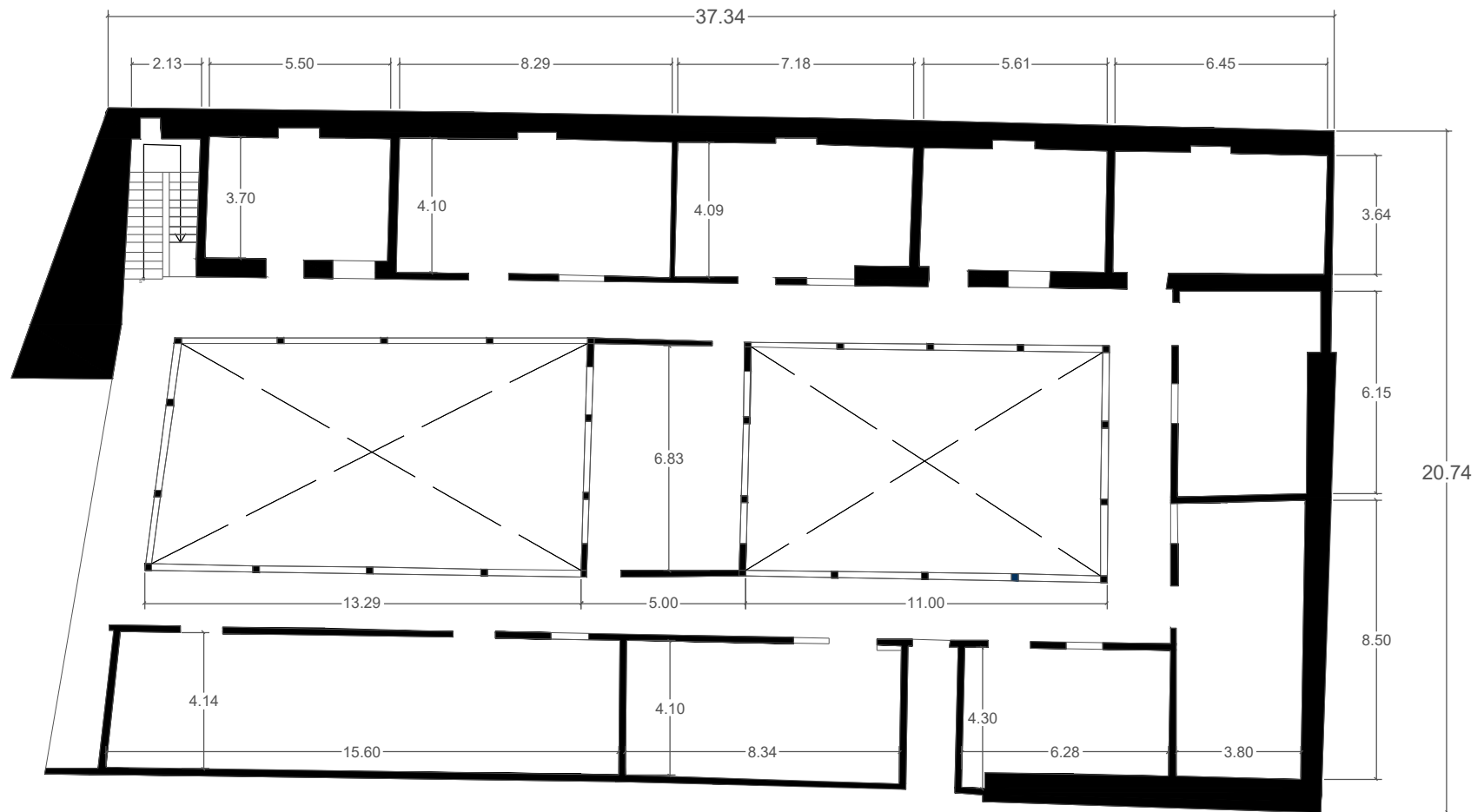
**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.9 PLANTA ACOTADA DEL ESPACIO.



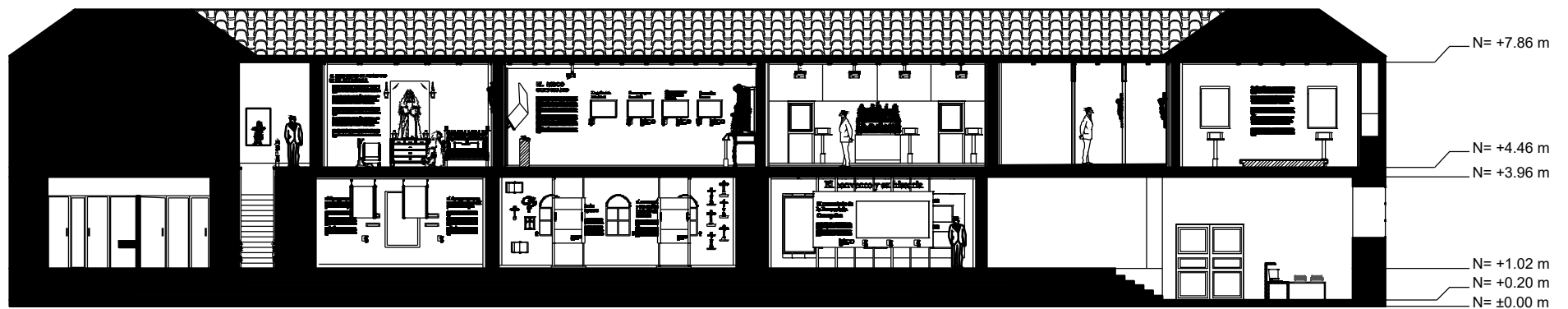
**PLANTA BAJA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.9 PLANTA ACOTADA DEL ESPACIO.



**PLANTA ALTA.**  
ESCALA 1:200.

## 2.10 CORTES DE LA PROPUESTA DEL ESPACIO.

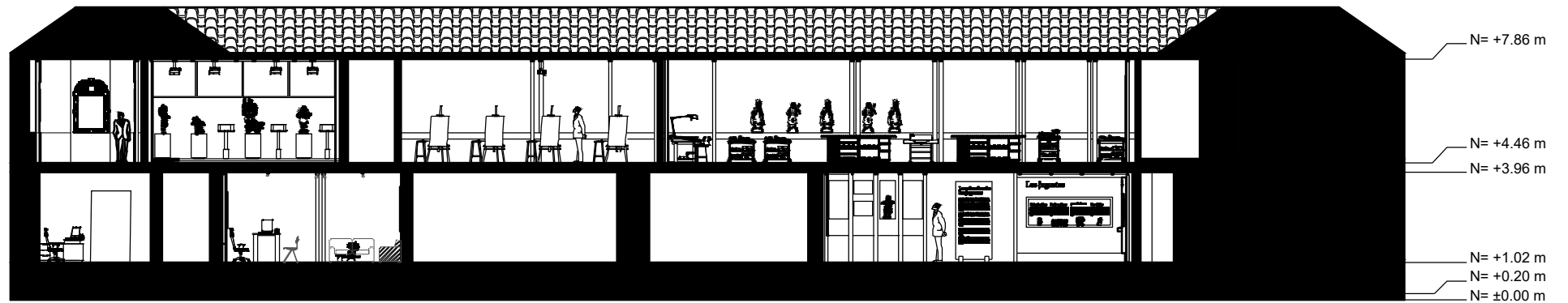


**CORTE A - A.**  
ESCALA 1:200.



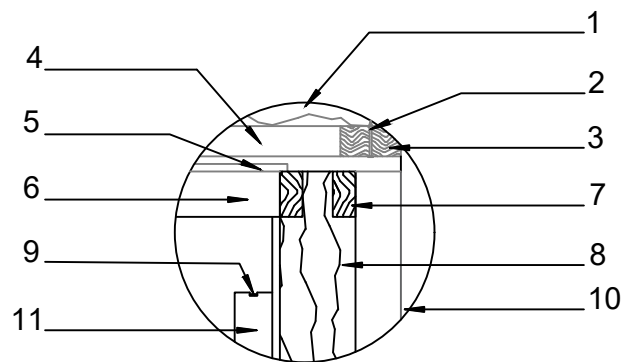
**CORTE C - C.**  
ESCALA 1:200.

## 2.10 CORTES DE LA PROPUESTA DEL ESPACIO.



**CORTE B -B.**  
ESCALA 1:200.

## 2.11 DETALLES CONSTRUCTIVOS DEL ESPACIO.

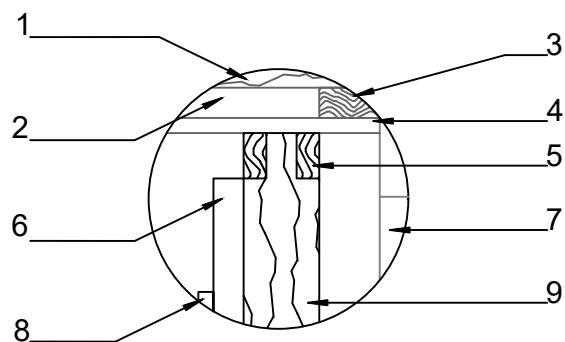


D1. Anclaje de estructura caja dentro de caja a espacio del museo piso 2

Escala 1:10

### Especificaciones D1

- 1 Viga de madera en cedro 3.00 x 0.10x0.10 m
- 2 Clavo de acero de 5"
- 3 tira de madera en cedro 3.00x0.04x0.08m
- 4 Camara de aire
- 5 Cielo raso de madera
- 6 Tira de madera en cedro 3.00 x 0.05x0.03m
- 7 Tira de madera en cedro 3.00 x 0.05x0.03m
- 8 Columna de madera en cedro 3.00 x 0.12x0.12 m
- 9 Cinta LED de 4600k
- 10 Ladrillo de adobe 30x30x10cm
- 11 Panel de Gypsum 1.22x2.44m e= 48mm

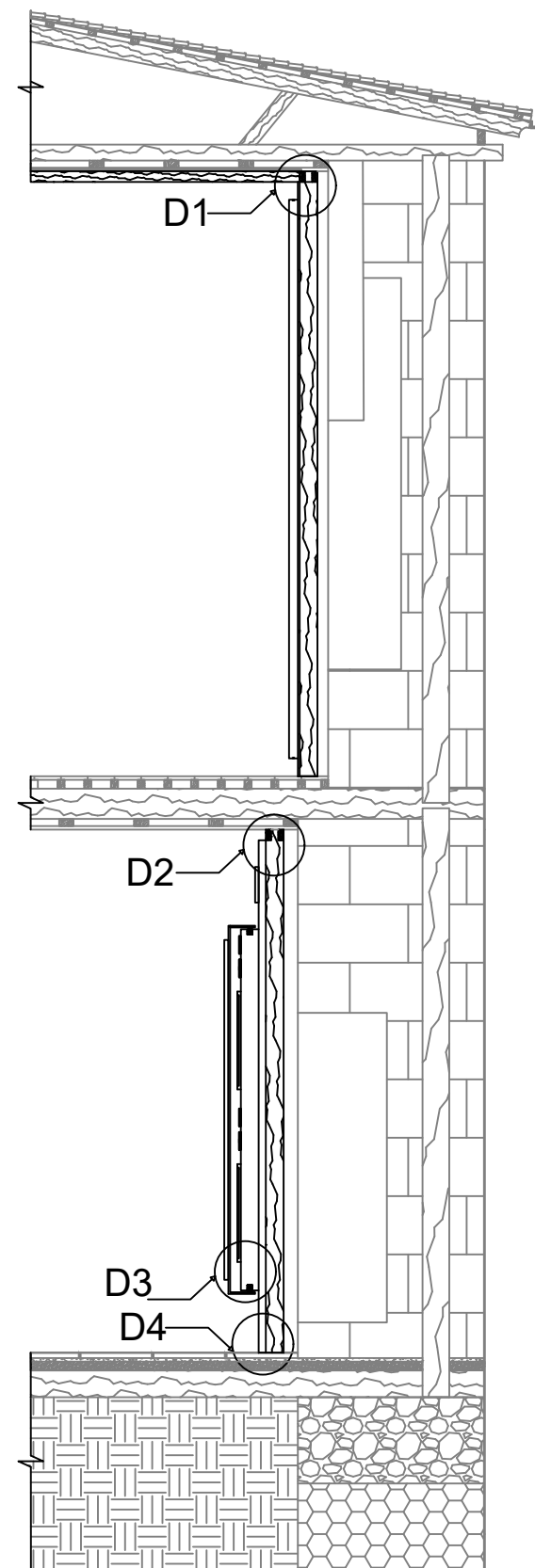


D2. Sujecion de tabique a espacio del museo en piso 1

Escala 1:10

### Especificaciones D2

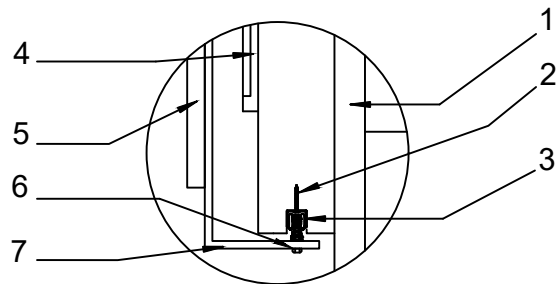
- 1 Viga de madera en cedro 3.00x 0.10x0.10 m
- 2 Camara de aire
- 3 Tiras de Madera 3.00x0.08x0.04m
- 4 Cielo raso
- 5 Tira de madera en cedro 3.00 x 0.05x0.03m
- 6 Panel de Gypsum 1.22x2.44m e= 36mm
- 7 Ladrillo de adobe 30x30x10cm
- 8 Letras de contentenido
- 9 Columana de madera en cedro 2.94x0.10x0.10 m (sistema caja dentro de caja)



SECCIÓN CONSTRUCTIVA

Escala 1:40

## 2.11 DETALLES CONSTRUCTIVOS DEL ESPACIO.

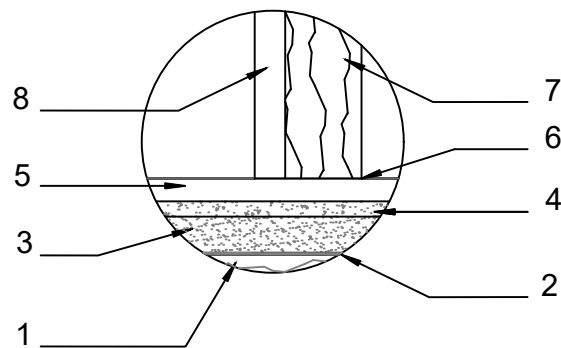


D3. Sistema para la linea del tiempo a espacio del museo en piso 1

Escala 1:10

### Especificaciones D3

- 1 Panel de Gypsum 1.22x2.44m e= 36mm
- 2 Tornillo Punta de Broca 1.5"
- 3 KIT de carro y riel de aluminio ancho 25mm
- 4 Pantalla LED
- 5 Pantalla LED
- 6 Tornillo autorroscante de anclaje a carro
- 7 Estructura metalica de aluminio para pantalla LED 2.07X0.15X0.40m e=0.10m

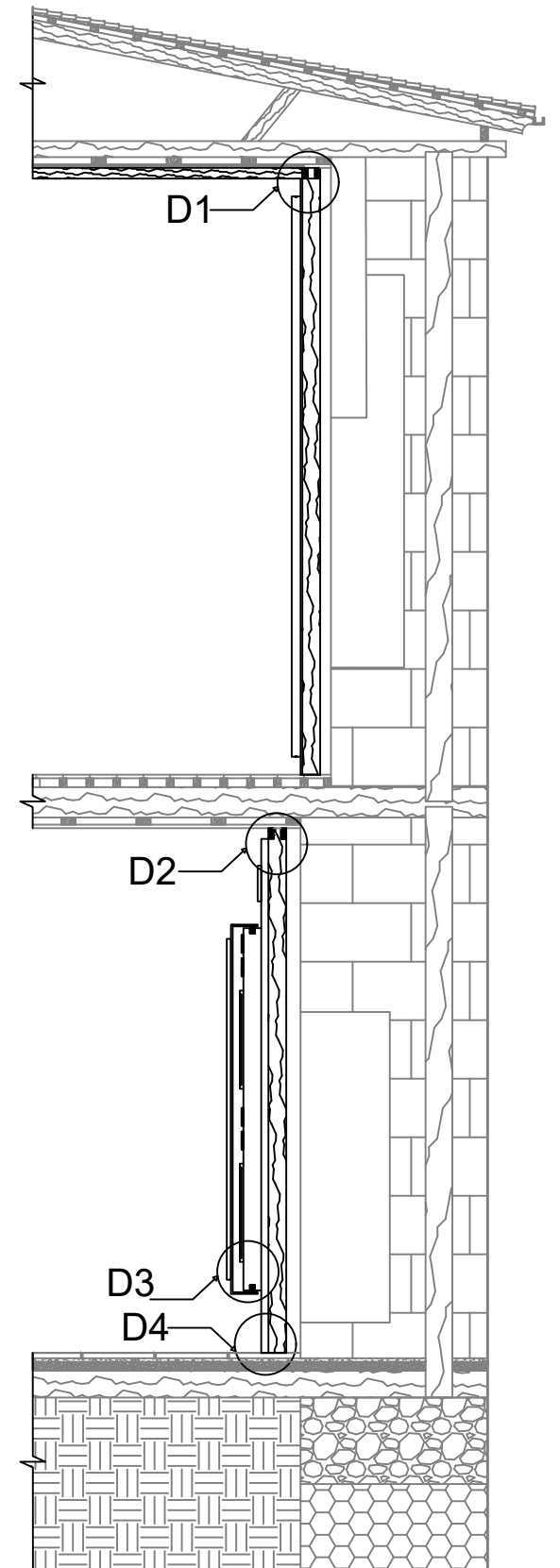


D4. Anclaje de mobiliario a espacio del museo

Escala 1:10

### Especificaciones D4

- 1 Viga de madera en cedro 3.00 x 0.10x0.10 m
- 2 Aceite quemado (repelente)
- 3 Arena
- 4 Capa de hormigon pobre
- 5 Ladrillo tejuelo cuadrado 0.40x0.40m e=0.03mm
- 6 Resina epoxi Iseriq EP21
- 7 Columna de madera en cedro 2.94x0.10x0.10 m (sistema caja dentro de caja)
- 8 Panel de Gypsum 1.22x2.44m e= 36mm



SECCIÓN CONSTRUCTIVA

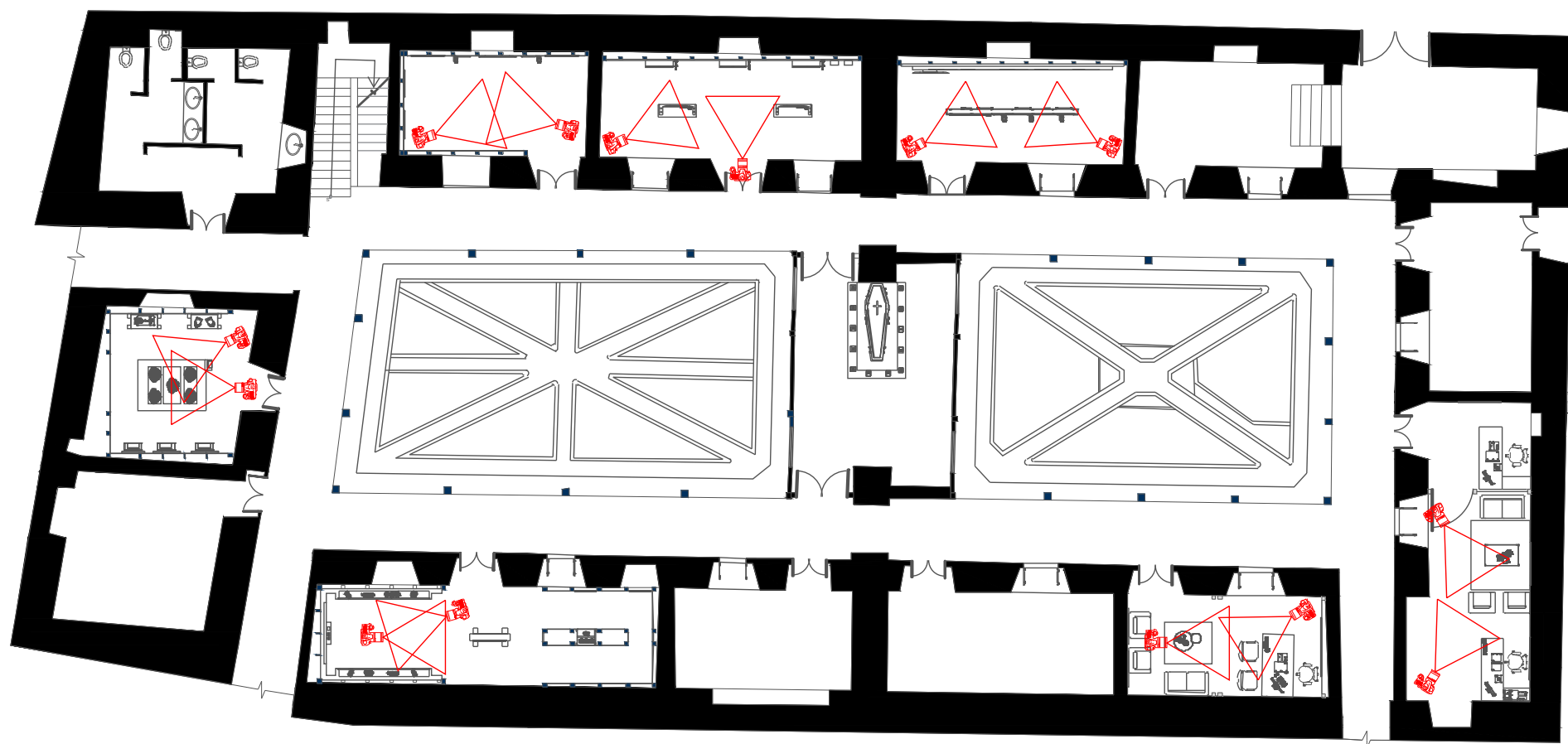
Escala 1:40

ESPACIO ACTUAL Y PERSPECTIVAS  
DIGITALES.



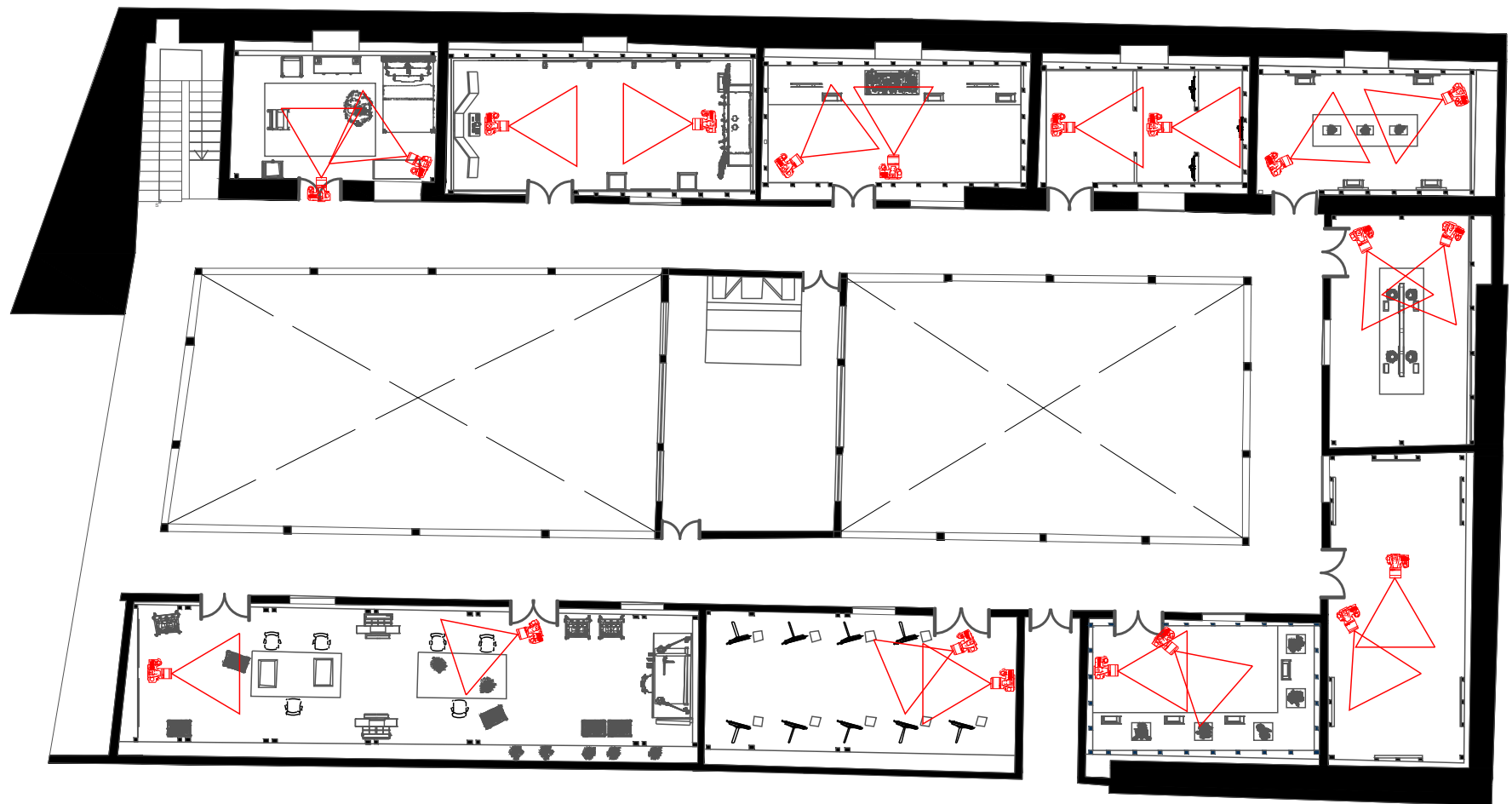
**Figura 137:** Virgen María y San José.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## 2.12 PLANTA DE CÁMARAS PARA LOS RENDERS DEL ESPACIO.



PLANTA BAJA.

## 2.12 PLANTA DE CÁMARAS PARA LOS RENDERS DEL ESPACIO.



PLANTA ALTA.



## SALA 1, INICIO DEL RECORRIDO.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA 1, INICIO DEL RECORRIDO.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE INTRODUCCIÓN.

*Perspectiva digital de la sala 1 del Museo de las Conceptas. Se muestra cómo las monjas viven una dentro del claustro en su vida privada y objetos de uso principal.*



## SALA DE INTRODUCCIÓN.

*Perspectiva digital de la sala 1 del Museo de las Conceptas. Se muestra cómo las monjas viven una dentro del claustro en su vida privada y objetos de uso principal.*



## **SALA 2, LOS JUGUETES.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 2, LOS JUGUETES.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## La llegada de las Conceptas a Cuenca

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA. MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO, LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA. MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO, LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

## El evangelio y los dulces, el método de las madres

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA. MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO, LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA. MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO, LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

Acercate para empezar  
Come closer to start

Acercate para empezar  
Come closer to start



# SALA DE LA EVANGELIZACIÓN.

*Perspectiva digital de la sala 2 del Museo de las Conceptas. Muestra cómo las monjas dentro del claustro impartían su mensaje a partir de la piedad y el recogimiento.*



## SALA DE LA EVANGELIZACIÓN.

*Perspectiva digital de la sala 2 del Museo de las Conceptas. Muestra cómo las monjas dentro del claustro impartían su mensaje a partir de la piedad y el recogimiento.*



## **SALA 3, LOS NICHOS.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 3, LOS NICHOS.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



El dote es mas que un significado social para las monjas

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

un par

dummy text of the printing  
to make a type specimen  
the standard chunk of Lorem Ipsum used since the  
10.33 from "de Finibus Bonorum et Malorum" by  
Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing  
and scrambled it to make a type specimen  
standard chunk of Lorem Ipsum used since the  
from "de Finibus Bonorum et Malorum" by

## SALA DE LOS DOTES.

Perspectiva digital de la sala 3 del Museo de las Conceptas. Muestra el proceso de novicias hasta ser monjas de clausura.



## SALA DE LOS DOTES.

*Perspectiva digital de la sala 3 del Museo de las Conceptas. Muestra el proceso de novicias hasta ser monjas de clausura.*



## SALA 4, EL CORPUS CHRISTI.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA 4, EL CORPUS CHRISTI.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE LOS BORDADOS.

*Perspectiva digital de la sala 14 del Museo de las Conceptas. Se exhiben los bordados que hacían las monjas dentro del claustro.*



## SALA DE LOS BORDADOS.

*Perspectiva digital de la sala 14 del Museo de las Conceptas. Se exhiben los bordados que hacían las monjas dentro del claustro.*



## SALA 6, LOS ÁNGELES.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 6, LOS ÁNGELES.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE LOS JUGUETES.

*Perspectiva digital de la sala 16 del Museo de las Conceptas. Exhibición de juguetes y la historia de ellos, desde cómo entraban al claustro y cómo las niñas crecían jugando en el claustro.*



## SALA DE LOS JUGUETES.

*Perspectiva digital de la sala 16 del Museo de las Conceptas. Exhibición de juguetes y la historia de ellos, desde cómo entraban al claustro y cómo las niñas crecían jugando en el claustro.*



## **SALA 8, SALA SANTA ANA.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 8, SALA SANTA ANA.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE LA CELDA.

*Perspectiva digital de la sala 5 del Museo de las Conceptas. Se presenta cómo es la habitación de una monja.*



## EL INICIO DENTRO DEL MONASTERIO DE UNA NIÑA CUENCANA

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA NIÑA REFLEJA EN SU MENTE EL MUNDO DE SU VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS SE PRESENTAN A LOS MONESTERIOS A CARGA DE SUS PADRES. LLEVAN CON ellas JUGUETES DE CUERNO, COMO EL TORO, COMO ÚLTIMO RECURSO DE SU MUNDO DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA NIÑA REFLEJA EN SU MENTE EL MUNDO DE SU VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS SE PRESENTAN A LOS MONESTERIOS A CARGA DE SUS PADRES. LLEVAN CON ellas JUGUETES DE CUERNO, COMO EL TORO, COMO ÚLTIMO RECURSO DE SU MUNDO DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA NIÑA REFLEJA EN SU MENTE EL MUNDO DE SU VIDA.

## SALA DE LA CELDA.

*Perspectiva digital de la sala 5 del Museo de las Conceptas. Se presenta cómo es la habitación de una monja.*



## SALA 9, LOS BAÚLES.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 9, LOS BAÚLES.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DEL RISCO.

*Perspectiva digital de la sala 6 del Museo de las Conceptas. Exhibición del risco de las monjas e interacción de etapas de la Navidad en el convento.*



## SALA DEL RISCO.

*Perspectiva digital de la sala 6 del Museo de las Conceptas. Exhibición del risco de las monjas e interacción de etapas de la Navidad en el convento.*



## SALA 10, CUADROS RESTAURADOS.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 10, CUADROS RESTAURADOS.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## La sagrada familia

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard chunk of dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the early 1960s with the release of Letraset typefaces by using Lorem Ipsum for dummy text in the typesetting industry. Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard chunk of dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the early 1960s with the release of Letraset typefaces by using Lorem Ipsum for dummy text in the typesetting industry.

## SALA DEL BELÉN CUENCANO.

*Perspectiva digital de la sala 7 del Museo de las Conceptas. Muestra el proceso de la huida a Egipto, pero adaptada al contexto colonial cuencano.*



## SALA DEL BELÉN CUENCANO.

*Perspectiva digital de la sala 7 del Museo de las Conceptas. Muestra el proceso de la huida a Egipto, pero adaptada al contexto colonial cuencano.*



## SALA DE RESTAURACIÓN.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA DE RESTAURACIÓN.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.



## CRISTO Y LA CRUCIFIXIÓN.

## SALA DE LOS CRISTOS.

*Perspectiva digital de la sala 8 del Museo de las Conceptas. Se muestran los cristos más representativos de Cuenca hechos en La Sangurima.*



## SALA DE LOS CRISTOS.

*Perspectiva digital de la sala 8 del Museo de las Conceptas. Se muestran los cristos más representativos de Cuenca hechos en La Sangurima.*



## SALA 11, EL PESEBRE.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 11, EL PESEBRE.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE LOS SANTOS.

*Perspectiva digital de la sala 9 del Museo de las Conceptas. Una sala experiencial que narra cada una de las historias de los santos de forma breve.*



## SALA DE LOS SANTOS.

*Perspectiva digital de la sala 9 del Museo de las Conceptas. Una sala experiencial que narra cada una de las historias de los santos de forma breve.*



## **SALA 12, LA HUIDA A EGIPTO.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA 12, LA HUIDA A EGIPTO.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE LOS NICHOS.

*Perspectiva digital de la sala 10 del Museo de las Conceptas. Se muestra cómo las monjas realizaban manualidades religiosas.*

## LOS NICHOS HECHOS EN EL MONASTERIO



UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.



UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.



## SALA DE LOS NICHOS.

*Perspectiva digital de la sala 10 del Museo de las Conceptas. Se muestra cómo las monjas realizaban manualidades religiosas.*



## SALA 13, EL RISCO.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 13, EL RISCO.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE LAS ADVOCACIONES.

*Perspectiva digital de la sala 11 del Museo de las Conceptas. Se exponen las diferentes obras de arte que tiene el museo dedicadas a la Virgen María.*



## SALA DE LAS ADVOCACIONES.

*Perspectiva digital de la sala 11 del Museo de las Conceptas. Se exponen las diferentes obras de arte que tiene el museo dedicadas a la Virgen María.*



## SALA DE RESTAURACIÓN.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA DE RESTAURACIÓN.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA DE LOS ÁNGELES.

*Perspectiva digital de la sala 12 del Museo de las Conceptas. Exposición inmersiva de la colección de los diferentes ángeles del museo.*



## SALA DE LOS ÁNGELES.

*Perspectiva digital de la sala 12 del Museo de las Conceptas. Exposición inmersiva de la colección de los diferentes ángeles del museo.*



## SALA 14, LOS SANTOS.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## **SALA 14, LOS SANTOS.**

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## ESPACIO DE TALLERES.

*Perspectiva digital de la sala dedicada a talleres.*



## ESPACIO DE TALLERES.

*Perspectiva digital de la sala dedicada a talleres.*



## SALA 15, LAS ADVOCACIONES.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## SALA 15, LAS ADVOCACIONES.

*Estado actual de la sala del museo y narrativa actual.*



## ESPACIO DE RESTAURACIÓN Y CONSERVACIÓN.

*Perspectiva digital del espacio a la restauración de los cuadros y piezas de colección.*



## ESPACIO DE RESTAURACIÓN Y CONSERVACIÓN.

*Perspectiva digital del espacio a la restauración de los cuadros y piezas de colección.*



## OFICINAS DEL MUSEO.

*Perspectiva digital de la oficina principal del museo.*



## OFICINAS DEL MUSEO.

*Perspectiva digital de la oficina principal del museo.*



## OFICINAS DEL MUSEO.

*Perspectiva digital de la oficina principal del museo.*



## OFICINAS DEL MUSEO.

*Perspectiva digital de la oficina principal del museo.*



Figura 138: Soldado, parte de la colección del Belén.  
Nota: Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

# CONCLUSIONES.

El capítulo de propuesta de diseño permitió visualizar de manera integral la intervención planteada para el Museo de las Conceptas, mostrando cómo los conceptos y estrategias desarrollados anteriormente se traducen en soluciones espaciales concretas. A través de plantas arquitectónicas, renders, guion museográfico y detalles constructivos, se evidenció la relación entre narrativa, recorrido y experiencia del usuario en el espacio expositivo. Los renders permitieron representar las atmósferas, materialidades e intenciones sensoriales del proyecto, mientras que las plantas arquitectónicas organizaron funcionalmente las circulaciones, zonas expositivas y recursos museográficos.

Por su parte, el guion museográfico estructuró el recorrido y la secuencia narrativa de la exposición, fortaleciendo la conexión entre contenido, espacio y percepción del visitante. Mediante plantas arquitectónicas, renders, guion museográfico y detalles constructivos, se hizo patente la relación entre narrativa, recorrido y experiencia del usuario dentro del espacio expositivo.

Los renders permitieron representar las atmósferas, materialidades e intenciones sensoriales del proyecto, y las plantas arquitectónicas organizaron funcionalmente las circulaciones, zonas expositivas y recursos museográficos. El guion museográfico, por su parte, estructuró el recorrido y la secuencia narrativa de la exposición, potenciando la relación entre contenido, espacio y percepción del visitante.

Finalmente, los detalles constructivos demostraron la viabilidad técnica de los elementos propuestos, evidenciando soluciones reversibles y compatibles con el contexto patrimonial del inmueble. En conjunto, este capítulo consolidó la propuesta como una intervención que integra diseño interior contemporáneo, experiencia museográfica y respeto por el valor histórico del museo.

# Capítulo 4

Factibilidad constructiva del  
proyecto.

A continuación, este capítulo ayudará a presentar el desarrollo técnico del mobiliario y elementos museográficos presentes en la propuesta. En este capítulo de igual manera se detallan sus características, composición y uso. Este desglose permite mostrar cómo cada elemento cumple con los criterios conceptuales, funcionales y museográficos previamente vistos en los capítulos anteriores.

Así también se incluye el presupuesto general del proyecto, desglosado en 3 partes, lo que indica cada coste para el museo. Aquí también se describen los materiales, implementaciones y montajes que se harían dentro del museo. Este análisis permite conocer ya la factibilidad económica que tendría la propuesta para el Museo de las Conceptas.



**Figura 139:** Estatua de ángel Gabriel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

# 1. FICHAS DE MOBILIARIO.

**MOBILIARIO:** Panel interactivo de introducción.

**CÓDIGO:** MoLn-01. **# DE SALA:** Sala 1.

Mobiliario expositivo autoportante diseñado para presentar una primera aproximación al Museo de las Concepciones. En su cara frontal, integra una breve introducción gráfica acompañada de una pantalla que se activa mediante una manilla interactiva; al acercarse y utilizar audífonos, el usuario accede a una narración audiovisual sobre la historia del museo. En su cara posterior, el panel exhibe una selección de objetos representativos, permitiendo complementar la información digital con una lectura física y tangible del contenido.

## FORMA DE MOBILIARIO.

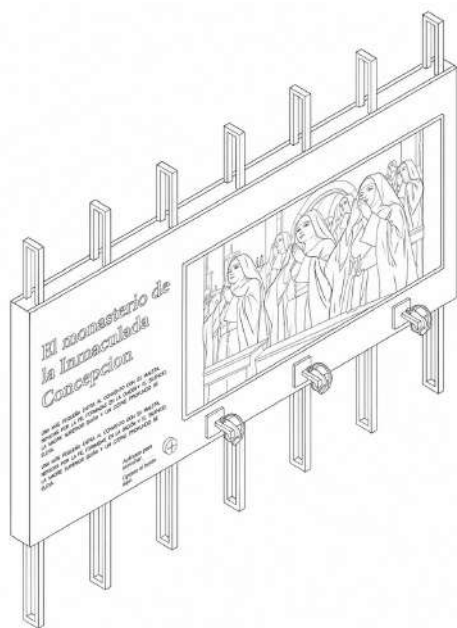
RECTA.	CURVA.	MIXTA.
--------	--------	--------

## MEDIDAS DE MOBILIARIO.

ANCHO.	LARGO.	PROFUNDO.
385cm.	294cm.	20cm.

TIPO.	FUNCIÓN.	ROL.	COMPLEJIDAD.
SERVICIO.	TRABAJO.	ORGANIZA.	MEDIA.

## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



## VISTAS DEL MOBILIARIO.



FRONTAL.



LATERAL.

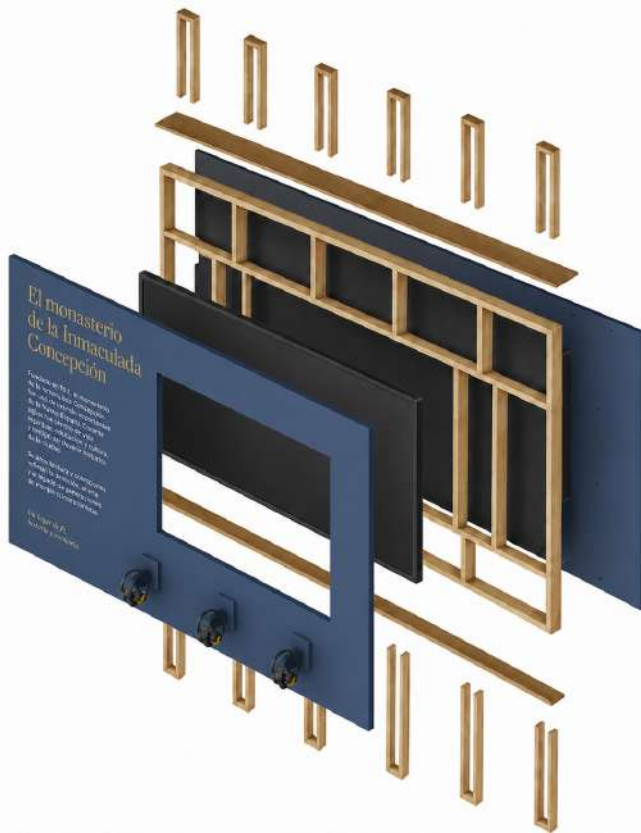


SUPERIOR.

## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

El panel es preparado mediante un bastidor interno de madera de pino con un revestimiento externo a los 2 lados en gypsum, con marco externo en forma de U.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Elementos metálicos para fijaciones y soporte de pantalla, acrílicos para protección de gráficas y objetos, componentes electrónicos y textos.

### ACABADOS.

Sistema de pintura compuesta por sellador, fondo poliuretánico y acabado en pintura poliuretánica color azul profundo mate, aplicado con pistola para lograr uniformidad. Estructuras de madera con sellado y barniz solvente. Tipografía en vinil con tono dorado.

### MANTENIMIENTO.

Limpeza con paño seco o ligeramente húmedo; evitar productos abrasivos. Revisión periódica de componentes electrónicos. Mantenimiento preventivo del acabado mediante reaplicación de barniz en zonas de mayor contacto. Control de polvo en superficie para conservar el acabado mate.

**MOBILIARIO:** Estación narrativa digital.

**CÓDIGO:** MoEx-01      **# DE SALA:** Sala 2.

Mobiliario expositivo autoportante diseñado para museos, compuesto por una estructura vertical de madera que sostiene un panel central. Integra una pantalla digital para contenido audiovisual y un sistema interactivo lateral, permitiendo al usuario explorar información de forma dinámica por medio de pulsera interactiva.

#### FORMA DE MOBILIARIO.

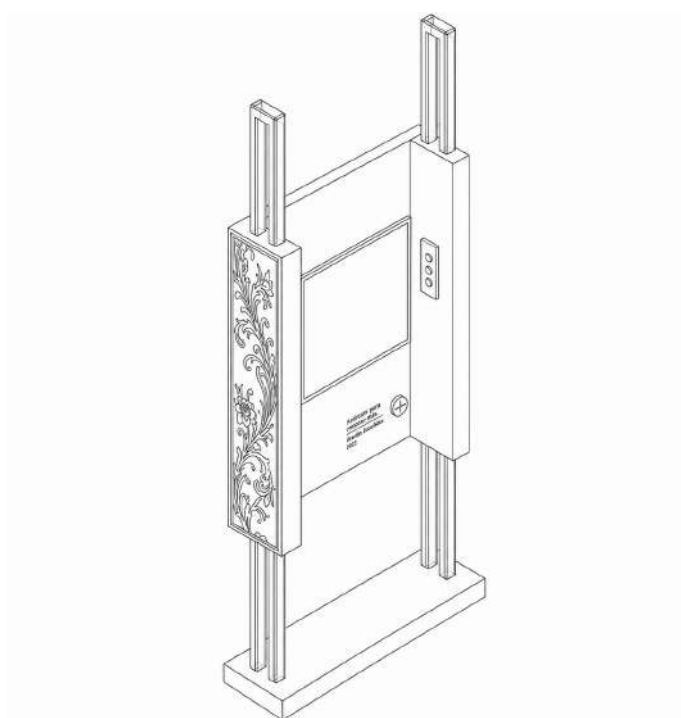
RECTA.	CURVA.	MIXTA.
--------	--------	--------

#### MEDIDAS DE MOBILIARIO.

ANCHO.	LARGO.	PROFUNDO.
110cm.	294cm.	35cm.

TIPO.	FUNCIÓN.	ROL.	COMPLEJIDAD.
SERVICIO.	TRABAJO.	OCUPA.	MEDIA.

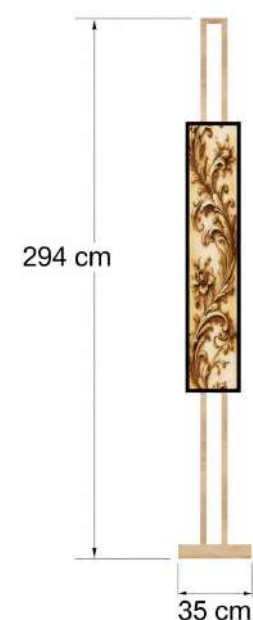
#### AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



#### VISTAS DEL MOBILIARIO.



FRONTAL.



LATERAL.



SUPERIOR.

## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

Estructura autoportante en madera de pino, compuesta por base estabilizadora, montantes verticales y bastidor central en madera para sujetar paneles de gypsum que rodean al mobiliario, diseñada para soportar el panel expositivo y los componentes tecnológicos integrados.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Panel en tablero de gypsum, con integración de pantalla digital empotrada. Incluye módulo lateral interactivo con sensor para activación mediante pulsera y componentes electrónicos internos como cableado, sistema de reproducción audiovisual y audio.

### ACABADOS.

Madera con sellado y barniz solvente. Paneles con pintura lisa en tono beige cálido. Aplicación de gráfica en vinil sobre superficie. Integración de rejillas para salida de sonido de parlantes incorporados. Incorporación de soportes externos para fijación de pantallas.

### MANTENIMIENTO.

Limpieza periódica de superficies y pantalla con paño de microfibra y revisión de pantalla periódica y revisión de sistema eléctrico, pantalla y dispositivos interactivos. Control del funcionamiento de parlantes y sistema de audio.

**MOBILIARIO:** Módulo de visualización 3D.

**CÓDIGO:** MoEX-02. **# DE SALA:** Sala 3.

Dispositivo expositivo aéreo diseñado para uso individual. Permite el ingreso del usuario desde la parte inferior para la visualización de una escena tridimensional contenida en su interior. Su configuración volumétrica define un espacio cerrado de observación e integra una pantalla interna encargada de reproducir la presentación en formato 3D. La estructura suspendida organiza los componentes tecnológicos y expositivos en un solo elemento compacto.

#### FORMA DE MOBILIARIO.

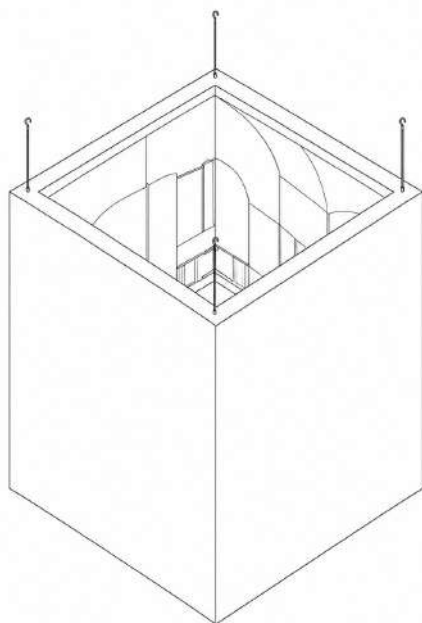
<b>RECTA.</b>	<b>CURVA.</b>	<b>MIXTA.</b>
---------------	---------------	---------------

#### MEDIDAS DE MOBILIARIO.

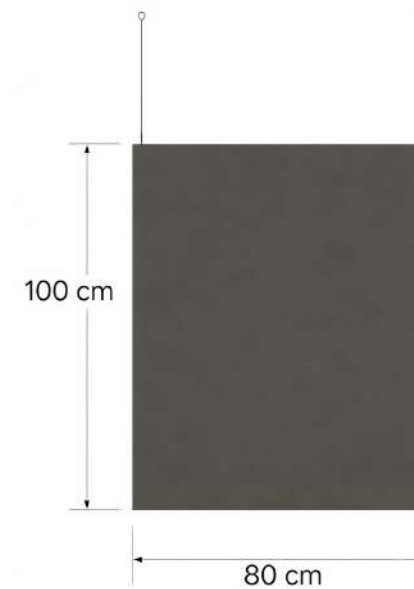
<b>ANCHO.</b>	<b>LARGO.</b>	<b>PROFUNDO.</b>
100cm.	80cm.	80cm.

<b>TIPO.</b>	<b>FUNCIÓN.</b>	<b>ROL.</b>	<b>COMPLEJIDAD.</b>
SERVICIO.	TRABAJO.	OCUPA.	MEDIA.

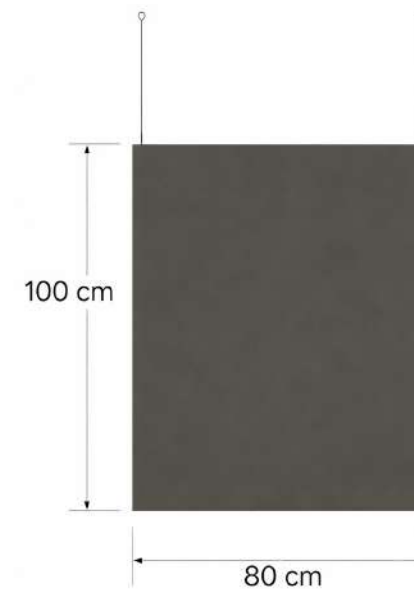
#### AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



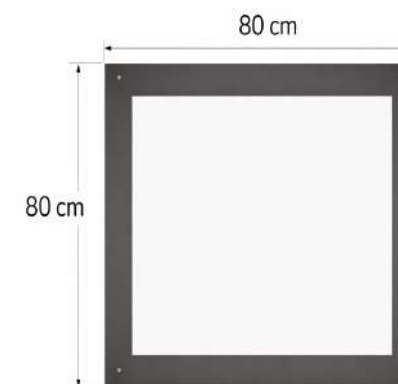
#### VISTAS DEL MOBILIARIO.



FRONTAL.



LATERAL.



SUPERIOR.

## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

Estructura volumétrica suspendida conformada por un cuerpo prismático en tablero MDF o madera contrachapada, reforzado mediante bastidor interno. Sistema de sujeción superior mediante tensores metálicos anclados a puntos estructurales, permitiendo la estabilidad del módulo en condición aérea.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Revestimiento interior acondicionado para la proyección o visualización de contenido tridimensional. Integración de pantalla interna y sistema audiovisual (reproductor, cableado y fuente de alimentación). Elementos internos de soporte para fijación de componentes tecnológicos.

### ACABADOS.

Superficie exterior con pintura lisa en acabado mate de tono oscuro para control visual. Interior con acabado gráfico o superficie tratada para optimizar la percepción de la imagen. Integración de marcos y remates limpios en bordes superiores. Incorporación de soportes internos para pantalla y dispositivos tecnológicos.

### MANTENIMIENTO.

Limpeza exterior con paño seco o ligeramente húmedo. Revisión periódica del sistema de suspensión (tensores y anclajes). Control del funcionamiento de pantalla y sistema audiovisual interno.

**MOBILIARIO:** Mobiliario de vestidos.

**CÓDIGO:** MoEX-03. **# DE SALA:** Sala 4.

Mobiliario compuesto por una base modular escalonada en distintos niveles, diseñado para la exhibición de vestimenta histórica. Incorpora soportes verticales que elevan las piezas, permitiendo su visualización integral y destacando su volumetría. Acabado en material tipo madera, de carácter neutro, que facilita una lectura clara y jerarquizada de los elementos expuestos. Permite la interacción directa del usuario mediante el contacto controlado con las prendas.

#### FORMA DE MOBILIARIO.

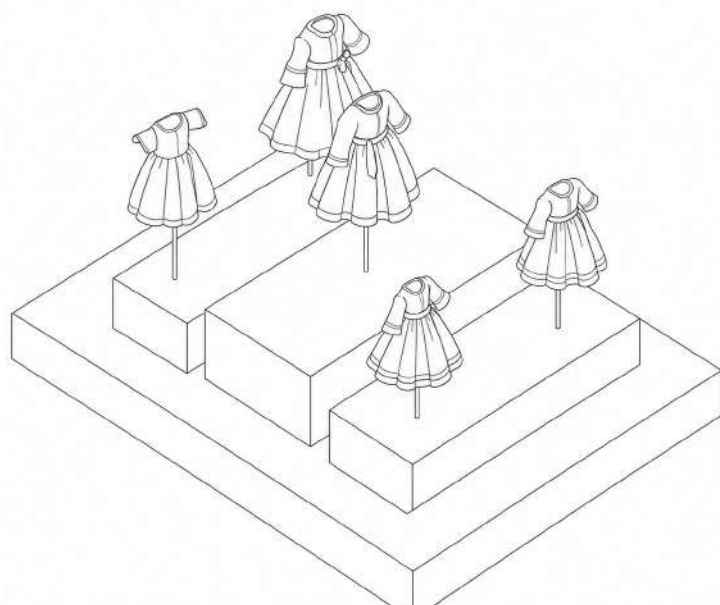
RECTA.	CURVA.	MIXTA.
--------	--------	--------

#### MEDIDAS DE MOBILIARIO.

ANCHO.	LARGO.	PROFUNDO.
150cm.	130cm.	200cm.

TIPO.	FUNCIÓN.	ROL.	COMPLEJIDAD.
SERVICIO.	ALMACENAMIENTO.	DECORA.	MEDIA.

#### AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



#### VISTAS DEL MOBILIARIO.



FRONTAL.



LATERAL.



SUPERIOR.

## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

Estructura modular escalonada fabricada en tablero MDF de alta densidad 18 mm, con refuerzo mediante bastidor interno en madera de pino estructural para rigidización y control de deformaciones.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Sistema de soportes verticales en acero (varilla Ø10 mm), con anclaje metálico oculto a la base autorroscante; incorpora maniqués internos de soporte textil que permiten la correcta volumetría y lectura real de las prendas.

### ACABADOS.

Revestimiento en melamina tipo madera mate. Componentes metálicos con pintura electrostática horneada de alta resistencia en color negro.

### MANTENIMIENTO.

Limpieza con paño seco o ligeramente húmedo sin agentes abrasivos. Inspección periódica de uniones, fijaciones y estabilidad estructural. Control de interacción táctil para minimizar desgaste de las piezas textiles.

**MOBILIARIO:** Módulo informativo.

**CÓDIGO:** Molnf-01. **# DE SALA:** Sala 5.

Mobiliario expositivo tipo panel informativo diseñado para comunicar contenido introductorio de cada sala, compuesto por un elemento vertical autoportante que integra información gráfica y textual para facilitar la comprensión del contexto expositivo. Su configuración permite una lectura frontal clara y ordenada, funcionando como elemento de orientación dentro del recorrido museográfico. Está concebido exclusivamente para la transmisión de información, sin interacción tecnológica, priorizando la legibilidad, jerarquía visual y estabilidad estructural.

### FORMA DE MOBILIARIO.

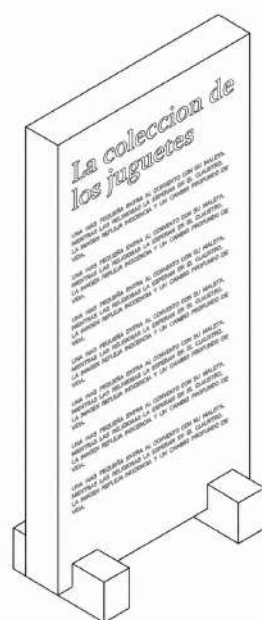
RECTA.	CURVA.	MIXTA.

### MEDIDAS DE MOBILIARIO.

ANCHO.	LARGO.	PROFUNDO.
120cm.	264cm.	55cm.

TIPO.	FUNCIÓN.	ROL.	COMPLEJIDAD.
SERVICIO.	TRABAJO.	OCUPA.	MEDIA.

### AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



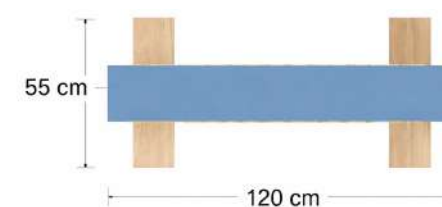
### VISTAS DEL MOBILIARIO.



FRONTAL.



LATERAL.



SUPERIOR.

## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

Panel vertical compuesto por bastidor interno en madera o perfilaría metálica ligera que permite la sujeción de tableros de gypsum, conformando el plano principal. Montado sobre base autoportante en MDF de alta densidad 18 mm con apoyos en madera maciza (pino/chanul) para estabilidad. Ensamble mediante tornillería oculta.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Subestructura interna tipo bastidor para fijación de placas de gypsum mediante tornillos drywall. Sistema de unión del panel a la base mediante escuadras metálicas y pernos. Posible incorporación de niveladores para ajuste en piso.

### ACABADOS.

Superficie en gypsum masillado y pintura látex. Aplicación gráfica en vinil adhesivo o impresión UV. Bases en madera natural sellada o barnizada.

### MANTENIMIENTO.

Limpieza de superficies y gráfica. Revisión de uniones y estabilidad. Posibilidad de repintado o reemplazo de gráfica sin afectar la estructura interna.

**MOBILIARIO:** Módulo de imágenes interactivo.

**CÓDIGO:** MoEx-04. **# DE SALA:** Sala 7.

Mobiliario expositivo autoportante diseñado para presentar una primera aproximación al Museo de las Conceptas. En su cara frontal, integra una breve introducción gráfica acompañada de una pantalla que se activa mediante una manilla interactiva; al acercarse y utilizar audífonos, el usuario accede a una narración audiovisual sobre la historia del museo. En su cara posterior, el panel exhibe una selección de objetos representativos, permitiendo complementar la información digital con una lectura física y tangible del contenido.

#### FORMA DE MOBILIARIO.

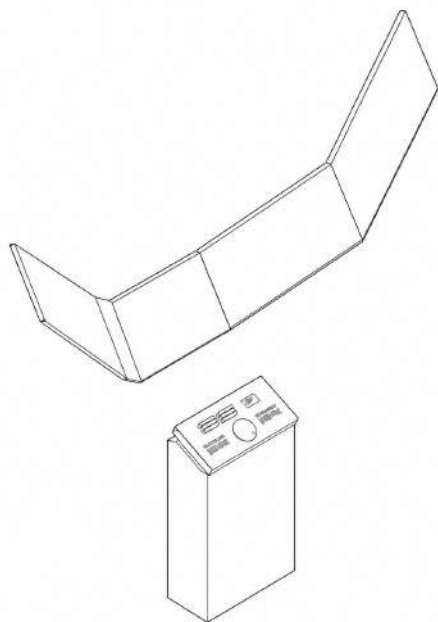
RECTA.	CURVA.	MIXTA.
--------	--------	--------

#### MEDIDAS DE MOBILIARIO.

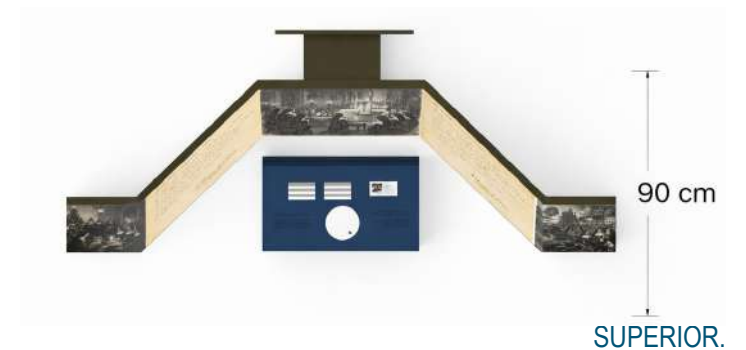
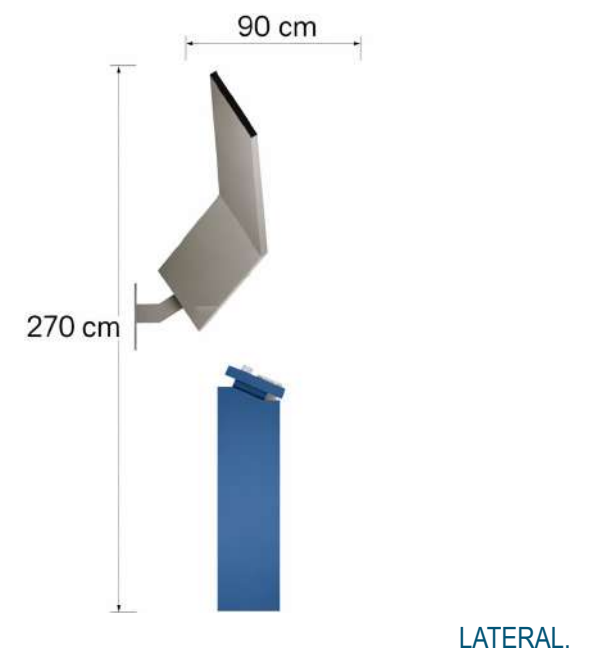
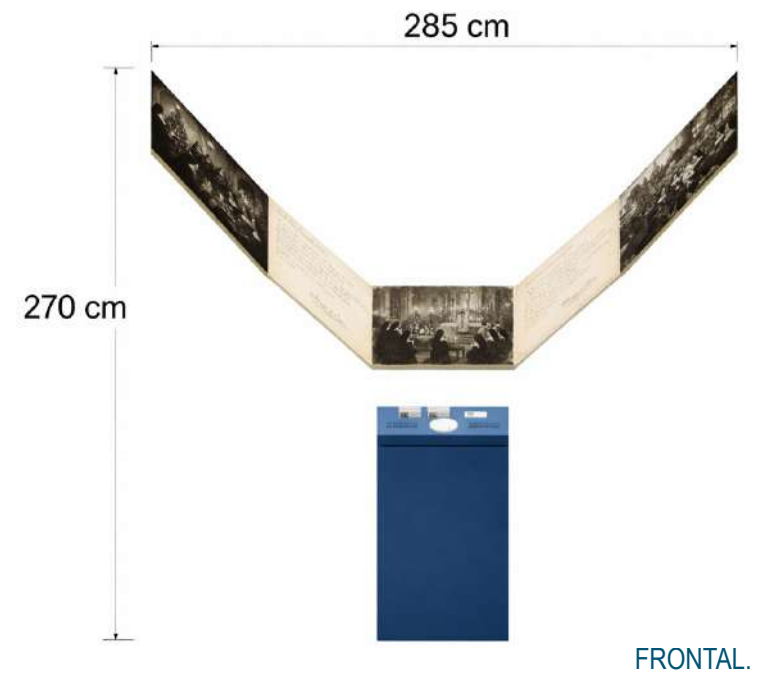
ANCHO.	LARGO.	PROFUNDO.
285cm.	270cm.	90cm.

TIPO.	FUNCIÓN.	ROL.	COMPLEJIDAD.
SERVICIO.	TRABAJO.	OCUPA.	MEDIA.

#### AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



#### VISTAS DEL MOBILIARIO.



## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

Sistema expositivo integral compuesto por estructura mural y módulo interactivo. La estructura mural se conforma por bastidor metálico en acero 20x20 mm anclado a pared mediante platinas y pernos expansivos, con panelería en MDF 15 mm que define los planos de proyección. El módulo inferior autoportante se construye en MDF de alta densidad 18 mm con bastidor interno en madera, integrando el sistema de control y soporte operativo.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Sistema tecnológico integrado compuesto por miniproyector LED, microcontrolador Arduino, sensor RFID/NFC para activación mediante tarjetas y encoder rotativo vinculado a la rueda mecánica. Incluye fuente de alimentación regulada, cableado canalizado, parlantes compactos y sistema de ventilación pasiva. Estructura interna metálica para soporte de equipos y fijaciones.

### ACABADOS.

Superficies en MDF pintado en color azul poliuretánico mate. Planos de proyección en acrílico opal. Gráfica aplicada en vinil adhesivo. Elementos metálicos con pintura electrostática y detalles de control en acabado metálico o plástico técnico.

### MANTENIMIENTO.

Sistema modular con accesos registrables para revisión de componentes electrónicos y proyector. Limpieza periódica de superficies de proyección y ventilación. Revisión de anclajes, conexiones eléctricas y sensores. Sustitución de componentes mediante desmontaje parcial sin afectar la estructura general.

**MOBILIARIO:** Mobiliario de exposición.

**CÓDIGO:** MoEx-05. **# DE SALA:** Sala 7.

Mobiliario expositivo diseñado para la protección y exhibición de piezas de valor dentro del museo. Se compone de un pedestal autoportante que eleva la obra a una altura de observación adecuada, incorporando en su parte superior una vitrina transparente que resguarda el objeto de agentes externos. Su configuración permite una visualización perimetral controlada, garantizando la conservación de la pieza mientras se mantiene su correcta exposición.

#### FORMA DE MOBILIARIO.

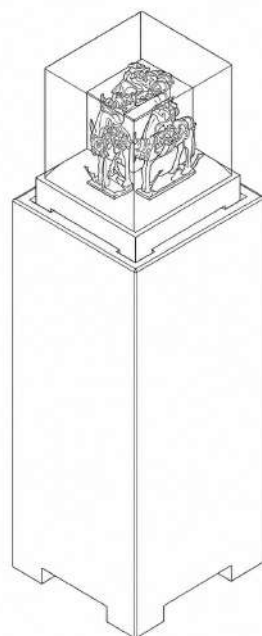
RECTA.	CURVA.	MIXTA.
--------	--------	--------

#### MEDIDAS DE MOBILIARIO.

ANCHO.	LARGO.	PROFUNDO.
50cm.	155cm.	50cm.

TIPO.	FUNCIÓN.	ROL.	COMPLEJIDAD.
SERVICIO.	TRABAJO.	OCUPA.	MEDIA.

#### AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



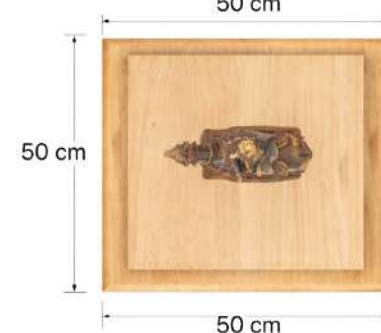
#### VISTAS DEL MOBILIARIO.



FRONTAL.



LATERAL.



SUPERIOR.

## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

Pedestal autoportante en MDF de alta densidad 18 mm con bastidor interno en madera maciza para rigidización. Base estructural con apoyos inferiores para estabilidad. Vitrina superior en acrílico o vidrio templado (6 mm) con sistema de encaje o fijación oculta sobre plataforma superior.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Subestructura interna en listones de madera para soporte de carga. Sistema de fijación de vitrina mediante guías o anclajes ocultos. Posible incorporación de base interna para pieza (soporte museográfico) y sistema de sellado con empaques de silicona. Niveladores en base para ajuste en piso.

### ACABADOS.

Revestimiento exterior en MDF enchapado en madera natural o laminado tipo madera, sellado con barniz poliuretánico mate. Plataforma superior con acabado fino para soporte de vitrina. Vitrina transparente con bordes pulidos.

### MANTENIMIENTO.

Limpieza periódica de vitrina con productos no abrasivos. Revisión de uniones, sellos y estabilidad estructural. Mantenimiento del acabado en madera. Posibilidad de desmontaje de vitrina para limpieza o cambio de pieza.

**MOBILIARIO:** Mobiliario interactivo de Santos.

**CÓDIGO:** MoLn-01. **# DE SALA:** Sala 1.

Mobiliario expositivo compuesto por base longitudinal y pedestales para exhibición escultórica. Incorpora sistema interactivo mediante pulsera RFID/NFC que activa una secuencia automatizada: atenuación de iluminación general y reproducción de contenido audiovisual en pantalla externa. Integra iluminación LED en zócalo para acento escenográfico. Sistema tecnológico incorporado en la estructura, diseñado para interacción controlada y narrativa dirigida.

#### FORMA DE MOBILIARIO.

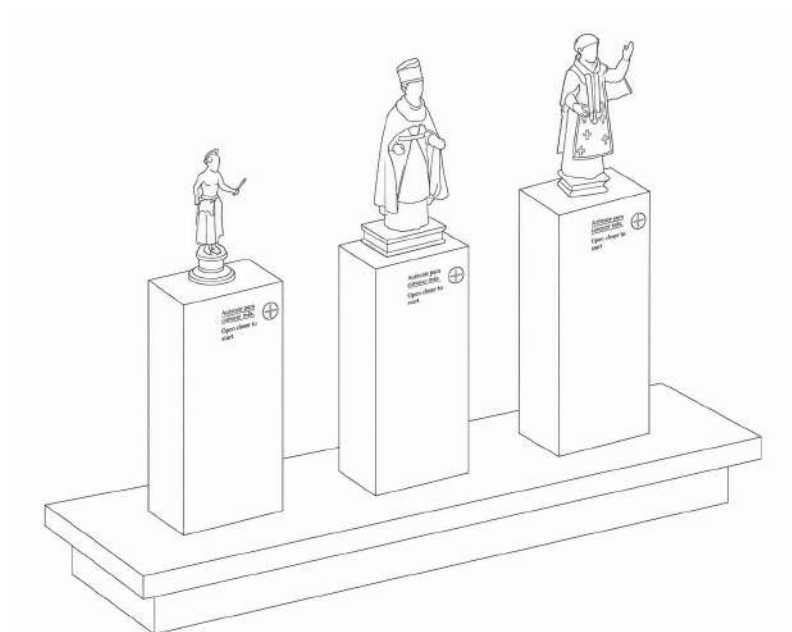
RECTA.	CURVA.	MIXTA.
--------	--------	--------

#### MEDIDAS DE MOBILIARIO.

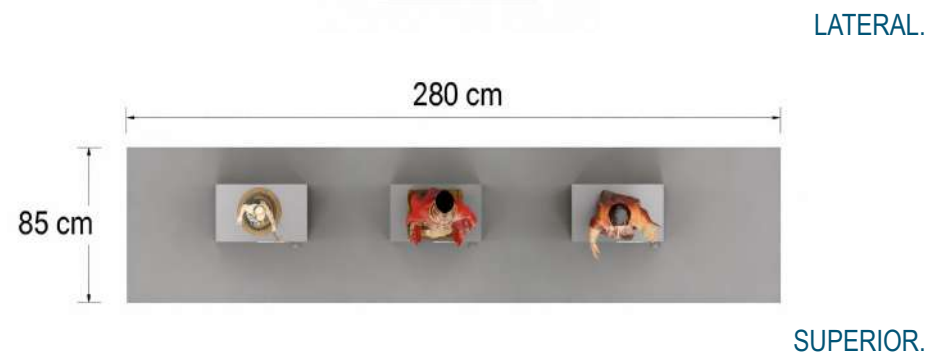
ANCHO.	LARGO.	PROFUNDO.
280cm.	130cm.	85cm.

TIPO.	FUNCIÓN.	ROL.	COMPLEJIDAD.
SERVICIO.	TRABAJO.	DECORA.	MEDIA.

#### AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO ALAMBRICO.



#### VISTAS DEL MOBILIARIO.



## AXONOMETRÍA DEL MOBILIARIO.



## EXPLOTADO DEL MOBILIARIO.



## MATERIALIDAD DEL MOBILIARIO.

### MATERIALIDAD PRINCIPAL.

Base estructural en bastidor de madera en pino ensamblado con uniones de tornillería y tarugos, conformando una retícula portante. Placa superior en MDF de alta densidad 18 mm mecanizada para alojar pedestales. Pedestales en MDF 15 mm con refuerzo interno tipo bastidor. Sistema autoportante con distribución de cargas hacia la base.

### MATERIALIDAD SECUNDARIA.

Sistema eléctrico integrado con cableado canalizado AWG 18–22, drivers para iluminación LED y fuente de alimentación regulada 12 V. Sensor RFID/NFC para activación mediante pulsera, microcontrolador Arduino y relés para control de iluminación de sala. Iluminación LED lineal en zócalo. Compartimientos internos para equipos.

### ACABADOS.

Revestimiento en MDF lacado o pintura poliuretánica mate. Superficie superior con acabado liso continuo en pintura. Zócalo con difusor en acrílico opal para iluminación LED. Elementos visibles con acabado uniforme acorde al concepto museográfico.

### MANTENIMIENTO.

Accesos registrables en base y pedestales para revisión de cableado y componentes. Limpieza de superficies y difusores LED. Revisión periódica de sensores RFID, conexiones eléctricas y fijaciones estructurales. Sustitución modular de luminarias y componentes electrónicos.

## 2. PRESUPUESTO DEL PROYECTO.

### 2.1 PRIMERA FASE.

#### PRESUPUESTO DE OBRA.

##### PROYECTO REDISEÑO MUSEO DE LAS CONCEPTAS.

**OFERENTE:** JOSÉ DAVID AGUIRRE ARGUDO.

**CLIENTE:** MUSEO DE LAS CONCEPTAS.

**UBICACIÓN DE LA OBRA:** HERMANO MIGUEL 3-66 Y  
JUAN JARAMILLO.

**FECHA:** 03/03/2026.

RUBRO.	DESCRIPCIÓN.	UNIDAD.	PRECIOS UNITARIOS	CANTIDAD.	PRECIO / RUBRO
<b>1</b>	<b>DESMONTAJE Y MANTENIMIENTO CONTROLADO</b>				<b>721.00</b>
1.001	Reubicación temporal de mobiliario, piezas museográficas y elementos existentes. Incluye protección con plástico, embalaje y traslado a bodega sin afectar a bienes. (Mano de obra)	GLOBAL.	70.00	1.00	70.00
1.002	Desmontaje de puertas existentes para procesos de mantenimiento y restauración.	U.	7.00	28.00	196.00
1.003	Desmontaje de ventanas existentes para procesos de mantenimiento y restauración.	U.	10.00	21.00	210.00
1.004	Retiro temporal de elementos museográficos existentes (vitrinas, bases, soportes) para adecuación del espacio.	GLOBAL.	85.00	1.00	85.00
1.005	Retiro de luminarias tipo spot y dicroicos.	U	2.00	55.00	110.00
1.006	Herramienta menor, e insumos varios.	GLOBAL.	50.00	1	50.00
<b>2</b>	<b>MANTENIMIENTO DE SUPERFICIES EXISTENTES.</b>				<b>733.50</b>
2.001	Limpieza general de superficies.	m2	1.50	65.00	97.50
2.002	Resane menor y preparación de paredes existentes.	m2	4.50	56.00	252.00
2.003	Aplicación de pintura en paredes interiores con acabados acordes al museo.	m2	5.12	75.00	384.00

RUBRO.	DESCRIPCIÓN.	UNIDAD.	PRECIOS UNITARIOS	CANTIDAD.	PRECIO / RUBRO
<b>3</b>	<b>MANTENIMIENTO DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS EXISTENTES.</b>				
3.001	Mantenimiento, lijado y pintura de puertas de madera existentes.	U.	28.00	28.00	784.00
3.002	Mantenimiento, lijado y pintura de ventanas de doble hoja de madera existentes.	U.	25.00	30.00	750.00
3.003	Reinstalación de puertas una vez finalizado el tratamiento.	U.	9.00	28.00	252.00
3.004	Reinstalación de ventanas una vez finalizado el tratamiento.	U.	12.00	21.00	252.00
<b>SUMA TOTAL.</b>					<b>3,492.50</b>
<b>IVA 15%</b>					<b>523.87</b>
<b>TOTAL (COS. DIRECTO)</b>					<b>4,016.38</b>

## 2.1 PRIMERA FASE.

RUBRO.	DESCRIPCIÓN.	UNIDAD.	PRECIOS UNITARIOS	CANTIDAD.	PRECIO / RUBRO
<b>4</b>	<b>CARPINTERIA DE MADERA DE ELEMENTOS NUEVOS</b>				<b>11,629.78</b>
4.001	Fabricación de módulos estructurales tipo columnas independientes en madera con conexión en seco y acabados.	U.	27.50	154	4,235.00
4.002	Fabricación de módulos estructurales tipo viguetas independientes en madera.	U.	22.45	146	3,277.70
4.003	Módulos tipo pedestal.	U.	50.00	7	350.00
4.004	Estructura de mobiliario tipo estación de visualización.	U.	120.00	2	240.00
4.005	Estructura de mobiliario aéreo.	U.	60.00	2	120.00

<b>RUBRO.</b>	<b>DESCRIPCIÓN.</b>	<b>UNIDAD.</b>	<b>PRECIOS UNITARIOS</b>	<b>CANTIDAD.</b>	<b>PRECIO / RUBRO</b>
<b>4</b>	<b>CARPINTERIA DE MADERA DE ELEMENTOS NUEVOS</b>				
4.006	Soportes de cuadros más acabados.	U.	60.00	2	120.00
4.007	Caballetes.	U.	14.90	12	178.80
4.008	Vitrina en madera de exposición.	U.	72.65	2	145.30
4.009	Mobiliario de vestidos.	U.	195.50	2	195.50
4.010	Vitrina modular de exposición más acabados.	U.	195.50	1	301.00
4.011	Mobiliario de cédulas.	U.	150.50	2	531.20
4.012	Instalación de estructuras y mobiliario en museo.	U.	33.20	16	270.00
4.013	Instalacion de paneleria en gypsum/mdf en estructuras.	GLOBAL.	270.00	1	1,665.28
<b>5</b>	<b>ILUMINACIÓN MUSEOGRÁFICA.</b>				<b>3,728.41</b>
5.001	Punto de iluminación tipo riel electrificada.	U.	5.19	115	596.85
5.002	Conector recto de riel.	U.	75.00	3.67	275.25
5.003	Spots de punto, electrificados de iluminación LED.	U.	15.64	90	1,407.60
5.004	Spots rectangulares, electrificados de iluminación LED.	PTO.	17.60	56	985.60
5.005	Instalación general de iluminación.	PTO.	280.00	1	280.00
5.006	Cable de calibre 14 para iluminación.	ML.	30.00	0.63	18.90
5.007	Insumos varios.	GLOBAL.	3,564.25	1	164.21

<b>6</b>	<b>RECURSOS DE EXHIBICIÓN, RECURSOS SENSORIALES E INMERSIVOS.</b>				<b>11,629.78</b>
6.001	Compra e instalación de proyectores.	U.	27.50	11	4,235.00
6.002	Incorporación de ambientación sonora.	U.	55.00	30	3,277.70
6.003	Incorporación de pantallas para experiencia museográfica.	U.	375.00	4	350.00
6.004	Incorporación de paneles y elementos lúdicos.	GLOBAL.	410.00	16	240.00
6.005	Soportes para pantallas.	U.	25.00	15	240.00
6.006	Soportes para proyectores.	U.	15.00	11	240.00
6.007	Pulseras con sistema de acercamiento RFID.	U.	2.58	60	240.00
6.008	Auriculares tipo casco .	U.	16.00	15	240.00
<b>SUMA TOTAL.</b>					<b>28,003.17</b>
<b>IVA 15%</b>					<b>4,200.47</b>
<b>TOTAL (COS. DIRECTO)</b>					<b>32.203.64</b>

### 2.3 TERCERA FASE.

<b>7</b>	<b>MONTAJE MUSEOGRÁFICO</b>				<b>180.00</b>
7.001	Montaje de pinturas .	GLOBAL.	40.00	1	40.00
7.002	Montajes de piezas escultóricas.	GLOBAL.	40.00	1	40.00
7.003	Montaje de textos y señaléticas.	GLOBAL.	100.00	1	100.00
<b>8</b>	<b>Instalación de sistemas electrónicos.</b>				<b>136.50</b>
8.002	Detector de sistema RFID.	U.	3.90	35	136.50
<b>9</b>	<b>LIMPIEZA FINAL Y ENTREGA</b>				<b>60.00</b>
9.001	Limpieza final de la obra.	GLOBAL.	60.00	1	60.00

<b>TOTAL FASE TRES.</b>		
	<b>SUMA TOTAL.</b>	<b>376.50</b>
	<b>IVA 15%</b>	<b>56.47</b>
	<b>TOTAL (COS. DIRECTO)</b>	<b>432.98</b>

## 2.4 TOTAL DEL PRESUPUESTO DEL PROYECTO.

<b>TOTAL DEL PROYECTO DENTRO DEL MUSEO. COSTO DIRECTO</b>		
	<b>SUMA GENERALTOTAL.</b>	<b>31,872.17</b>
	<b>IVA 15%</b>	<b>4,780.83</b>
	<b>TOTAL (COS. DIRECTO)</b>	<b>36,652.99</b>

<b>TOTAL DEL PROYECTO DENTRO DEL MUSEO. COSTO INDIRECTO.</b>		
	<b>20% INDIRECTO</b>	<b>7,330.60</b>
	<b>TOTAL (COS. INDIRECTO)</b>	<b>43,983.59</b>

## CONCLUSIONES.

El capítulo de factibilidad constructiva permitió comprender cómo la propuesta museográfica puede pasar de una idea conceptual a una solución posible de ejecutar. Mediante las fichas de mobiliario se explicó cada elemento desde sus dimensiones, materiales, acabados, sistema de armado y forma de instalación, evidenciando que los mobiliarios pueden integrarse al Museo de las Conceptas sin alterar su arquitectura patrimonial.

Además, el presupuesto obtenido ayudó a visualizar el alcance económico del proyecto, identificando los recursos necesarios para su construcción e implementación. Así, este capítulo demuestra que la experiencia planteada para el museo no solo busca mejorar el recorrido y la relación del usuario con la exposición, sino que también cuenta con una base técnica, constructiva y económica que respalda su posible materialización.

# Capítulo 5

Justificación teórica.

Este capítulo parte del desarrollo de la fundamentación teórica que da soporte a la propuesta de diseño que genera para el Museo de las Conceptas, donde se establece la relación entre los conceptos museográficos contemporáneos, la experiencia del usuario y el valor cultural y patrimonial que este tipo de espacio puede aportar. De tal forma, se trata de entender cómo se pueden incorporar los recursos contemporáneos dentro de un contexto histórico, sin alterar su dato arquitectónico.

De esta forma, la justificación teórica parte de conformar una base conceptual para las decisiones proyectuales planteadas, vinculando la narrativa espacial, la percepción sensorial, la integración o la significación cultural con las necesidades encontradas dentro del museo y el usuario.

**Figura 140:** Estatua de ángel.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.



# 1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.

Este capítulo tiene como finalidad justificar las decisiones de diseño que se han ido aplicando a lo largo del proyecto dentro del Museo de las Conceptas en la ciudad de Cuenca. Esta justificación está entendida como una intervención contemporánea que busca potenciar la experiencia del visitante sin alterar la condición patrimonial del museo.

De igual manera, se explica cómo cada uno de los principios rectores seleccionados anteriormente reconoce al espacio como un medio activo de interpretación, percepción y significado. La propuesta aplicada en el Museo de las Conceptas se fundamenta en la visión del diseño interior como disciplina capaz de vincular el patrimonio, el usuario y la experiencia. En este sentido, la teoría nos ayuda a que podamos tomar decisiones como las de iluminación, narrativa, interactividad, inmersión y reversibilidad.

Es así que este capítulo ayuda a evitar que las decisiones proyectuales sean recursos formales o simples recursos tecnológicos aislados, sino que evidencia que cada estrategia representa una intención conceptual vinculada con la historia del sitio, la interpretación del contenido expuesto y la experiencia del usuario.

Finalmente, este capítulo nos ayuda a entender que la teoría se convierte en la base que orienta el diseño, permitiendo que la propuesta sea coherente, argumentada y adecuada dentro del contexto del Museo de las Conceptas.

## 2. POSICIONAMIENTO CONCEPTUAL DEL PROYECTO.

Dentro de este proyecto de interiorismo que se ha realizado, las acciones que se han propuesto no son con un fin decorativo o una adecuación dentro del museo, sino que se propone como una herramienta que parte desde el entendimiento de las necesidades de los usuarios, el espacio y la museografía.

Entendiendo esta postura, el espacio interior se concibe como un escenario activo que no solo expone objetos, sino que también construye una significación entre el visitante, la historia y las diferentes atmósferas que están presentes en cada sala con su eje temático y contenido.

La propuesta inicial es entender al usuario

contemporáneo y cómo este no solo se acerca al museo únicamente para observar las piezas y cómo están expuestas, sino desde la experiencia que le puede generar ir al museo. Es por ello que a los visitantes se los entiende como un sujeto perceptivo, emocional y participativo, capaz de interpretar el espacio a través de la iluminación, el recorrido, los sonidos, la participación, los elementos interactivos, entre otros. Esta visión dialoga y va de la mano con el punto de vista de autores como Pallasmaa (2005) y Zumthor (2006), donde ellos nos dicen que los espacios deben relacionarse con los sentidos a partir de las sensaciones visuales y percepciones que nos generan los espacios y que estos se puedan transmitir en el espacio por medio de la creación de atmósferas a partir de la iluminación, uno de los detalles trabajados a lo largo del proyecto y que están pensados a partir del criterio de estos autores.

Por otra parte, también se tomó en cuenta el punto de vista de Falk y Dierking (2013), expertos en la museografía, que nos hablan de que los factores físicos y socioculturales dentro de los museos también ayudan a poder generar las experiencias que están directamente influenciadas y relacionadas con el contexto social en el cual estos espacios están rodeados.

Además, se suma Delgado, G. (2025), quien nos habla más de cómo el diseño interior contemporáneo debe ser considerado para la relación que tiene frente a la temporalidad y experiencia del usuario. Él nos dice que para poder entender y relacionarse frente al espacio es necesario entender las texturas, la cromática y los materiales, ya que no solo va a definir la apariencia, sino que también va a modelar cómo el usuario se siente frente a las experiencias.

## 3. CONCEPTOS CLAVE QUE ESTRUCTURAN EL PROYECTO.

Los conceptos que estructuran el proyecto se organizan a partir de los tres ejes rectores de la propuesta: museografía, percepción y experiencia, los cuales se articulan en un concepto integrador que es la inmersión. Estos conceptos no se entienden como ideas aisladas, sino como criterios que orientan directamente las decisiones de diseño interior aplicadas al Museo de las Conceptas.

## 3.1 MUSEOGRAFÍA

La museografía se entiende como el medio que permite organizar, comunicar e interpretar los contenidos expuestos dentro del museo. Esta no se limita a solo colocar piezas en vitrinas, sino que construye una relación entre las salas, el usuario y el relato expositivo. Desde este punto de vista, el museo pasa a ser un espacio de comunicación e identidad cultural.

Dentro del proyecto, la museografía se interpreta como una herramienta que hace comprensibles los diferentes ejes temáticos frente a la memoria del museo. Es así que la función no es únicamente mostrar las típicas esculturas u objetos religiosos, sino para ordenar los contenidos a una narrativa que permita a los visitantes entender el valor histórico y simbólico dentro del mismo.

Es así que esta idea se traduce en decisiones organizacionales frente a los recorridos temáticos y eso de señalética, mobiliario modular, recursos digitales y escenas museográficas. Cada elemento expositivo debe responder a una interacción narrativa y no solo a una exhibición.

## 3.2 PERCEPCIÓN.

La museografía se entiende como el medio que permite organizar, comunicar e interpretar los contenidos expuestos dentro del museo. Esta no se limita a solo colocar piezas en vitrinas, sino que construye una relación entre las salas, el usuario y el relato expositivo. Desde este punto de vista, el museo pasa a ser un espacio de comunicación e identidad cultural.

Dentro del proyecto, la museografía se interpreta como una herramienta que hace comprensibles los diferentes ejes temáticos frente a la memoria del museo. Es así que la función no es únicamente mostrar las esculturas u objetos religiosos, sino para ordenar los contenidos a una narrativa que permita a los visitantes entender el valor histórico y simbólico dentro del mismo.

Es así que esta idea se traduce en decisiones organizacionales frente a los recorridos temáticos, mobiliario modular, recursos digitales y escenas museográficas. Cada elemento expositivo debe responder a una interacción narrativa y no solo a una exhibición.

---

### 3.3 EXPERIENCIA.

La experiencia se entiende como la relación que se establece entre el visitante y el espacio con el contenido. Desde el planteamiento de Falk y Dierking (2016), la visita a un museo no debe comprenderse únicamente como una acción de observación, sino como un proceso integral en el que intervienen factores personales, socioculturales y físicos que influyen en la manera en que cada usuario interpreta lo que ve, recorre y recuerda. Dentro del proyecto, el visitante es un sujeto que recorre, interpreta y siente cada una de las etapas que tiene el museo y cómo la temática que recorre la sala está pensada para describir la experiencia de vivir dentro del monasterio.

Dentro del proyecto, la experiencia implica transformar la visita al Museo de las Conceptas en un recorrido más participativo, sensible y memorable. El visitante debe comprender la historia del lugar no solo mediante textos, sino mediante videos, imágenes, historias, entre otros, que le permitan acercarse emocionalmente al contenido.

Esto se traduce en estaciones interactivas, recursos audiovisuales, audífonos, pantallas, activaciones lumínicas y mobiliario que invite a detenerse, observar y relacionarse con el relato. La experiencia permite que la museografía sea más cercana y comprensible para el usuario.

### 3.4 INMERSIÓN.

La inmersión dentro del proyecto es una integración de los ejes anteriores. Este se entiende como la capacidad para generar algo dentro del usuario, y que sea capaz de acompañar la narrativa. Es así que este eje es el más importante, ya que no busca solo convertir al museo en un espectáculo, sino que busca intensificar la relación entre visitante, patrimonio y memoria. Por ello, se plantea una inmersión controlada y reversible.

Esta decisión se concreta y se refuerza al tomar el concepto “caja dentro de caja”, el cual ayuda a generar integración de mobiliario, de información, iluminación o de escenografía, capaz de funcionar como una capa contemporánea adaptada a un museo.

# MUSEOGRAFÍA

conceptos clave que estructuran el proyecto.

1

## 1. Organización del recorrido:

La museografía estructura la secuencia espacial y temática del recorrido, permitiendo ordenar los contenidos expositivos y orientar al visitante dentro de una lectura clara, continua y comprensible del museo.

3

## 3. Sistema de recursos expositivos:

Se materializa mediante señalética, cédulas informativas, mobiliario modular, soportes interpretativos y recursos digitales, integrados como un sistema que comunica y refuerza la narrativa museográfica.

2

## 2. Relación objeto – espacio – usuario

No se limita a exhibir piezas, articula la relación entre las salas, los objetos patrimoniales y el visitante, facilitando la interpretación del valor histórico, simbólico y cultural de cada elemento.

4

## 4. Narrativa e interpretación:

Cada elemento expositivo responde a una intención narrativa, evitando la simple acumulación de objetos y convirtiendo la exhibición en una experiencia coherente, identificable y significativa para el visitante.

## INFOGRAFÍA BASADA EN LA MUSEOGRAFÍA.

*Esta infografía demuestra cómo los criterios de museografía se ven reflejados en la propuesta y cómo estos hacen a la sala ser potenciada y mejorada para la visita al museo de las conceptas.*

# PERCEPCIÓN

conceptos clave que estructuran el proyecto.

1

## 1. Experiencia sensorial del espacio.

La percepción se entiende como la forma en que el usuario recibe e interpreta el espacio a través de los sentidos, integrando luz, textura, escala, sonido y atmósfera dentro de la experiencia museográfica.

### EL INICIO DENTRO DEL MONASTERIO DE UNA NIÑA CUENCANA

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

EN TIEMPOS PASADOS, MUCHAS NIÑAS INGRESABAN A LOS MONASTERIOS A CORTA EDAD Y LLEVABAN CONSIGO UN JUGUETE SENCILLO, COMO UNA MUÑECA DE TRAPO, COMO ÚLTIMO RECUERDO DE SU INFANCIA Y DE SU HOGAR.

UNA NIÑA PEQUEÑA ENTRA AL CONVENTO CON SU MALETA, MIENTRAS LAS RELIGIOSAS LA ESPERAN EN EL CLAUSTRO. LA IMAGEN REFLEJA INOCENCIA Y UN CAMBIO PROFUNDO DE VIDA.

3

## 3. Iluminación, materialidad y textura

La aplicación de iluminación focal, materiales sobrios y texturas no invasivas refuerza la presencia de las piezas y orienta la atención del visitante, aportando profundidad y claridad a la escena expositiva.

2

## 2. Construcción de atmósferas

En la propuesta, la percepción permite configurar un ambiente coherente con el carácter patrimonial, religioso e introspectivo del museo, evitando la saturación visual y favoreciendo una lectura sensible del espacio.

4

## 4. Orientación de la mirada y permanencia

La percepción actúa como un recurso de diseño que guía la mirada, regula la permanencia y fortalece la interpretación del contenido museográfico mediante una experiencia espacial controlada y significativa.

## INFOGRAFÍA BASADA EN LA PERSEPCIÓN.

*Esta infografía demuestra cómo los criterios de percepción se ven reflejados en la propuesta y cómo estos hacen a la sala ser potenciada y mejorada para la visita al museo de las conceptas.*

# EXPERIENCIA

conceptos clave que estructuran el proyecto.

1

## 1. Relación visitante – espacio – contenido

La experiencia se entiende como la relación activa que se establece entre el visitante, el espacio expositivo y el contenido museográfico. En la propuesta, el usuario no solo observa objetos, sino que recorre, interpreta y construye significado a partir de su interacción con la escena expositiva.

2

## 2. Recorrido participativo y memorable

La propuesta busca transformar la visita en un recorrido más participativo, sensible y memorable, donde el contenido no se perciba de manera aislada, sino como parte de una secuencia que permite comprender la vida conventual, los oficios y las prácticas desarrolladas dentro del monasterio.

3

## 3. Recursos de mediación e interacción

La experiencia se refuerza mediante recursos museográficos que facilitan la aproximación al contenido, como soportes interpretativos, pantallas, cédulas, elementos audiovisuales y mobiliario expositivo. Estos medios permiten ampliar la información y acercar al visitante a una comprensión más clara y dinámica de la muestra.

4

## 4. Vinculación emocional e interpretación

La experiencia museográfica no se limita a transmitir información, sino que busca generar una conexión emocional con el contenido. A través de la narrativa espacial, la disposición de las piezas y la ambientación, el visitante puede detenerse, observar, reflexionar y establecer una relación más significativa con la memoria del museo.

## INFOGRAFÍA BASADA EN LA EXPERIENCIA.

*Esta infografía demuestra cómo los criterios de experiencia se ven reflejados en la propuesta y cómo estos hacen a la sala ser potenciada y mejorada para la visita al museo de las conceptas.*

# INMERSIÓN

conceptos clave que estructuran el proyecto.

1

## 1. Integración de narrativa, espacio y usuario.

La inmersión une museografía, percepción y experiencia. Permite que el visitante se relacione con el espacio, las piezas y el relato de forma integrada.

2

## 2. Relación con el patrimonio.

No busca generar espectáculo. Su objetivo es intensificar la conexión entre el visitante, la memoria del museo y el valor simbólico de los objetos.

3

## 3. Atmósfera envolvente.

La iluminación, los contrastes y la disposición de las piezas crean una escena más profunda. El visitante no solo observa, sino que se siente dentro del relato.

4

## 4. Caja dentro de caja.

La intervención funciona como una capa contemporánea dentro del espacio patrimonial. Integra mobiliario, gráfica, iluminación y escenografía de forma reversible y no invasiva.

### La sagrada familia

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing type and scrambled it to make a type specimen book. The standard chunk of Lorem Ipsum used since the 1500s is simply dummy text of the printing type and scrambled it to make a type specimen book. The standard chunk of Lorem Ipsum used since the 1500s is simply dummy text of the printing type and scrambled it to make a type specimen book.

## INFOGRAFÍA BASADA EN LA INFOGRAFÍA

*Esta infografía demuestra cómo los criterios de inmersión se ven reflejados en la propuesta y cómo estos hacen a la sala ser potenciada y mejorada para la visita al museo de las conceptas.*

## **4. ESTRATEGIAS CONCEPTUALES Y SU FUNDAMENTO TEÓRICO.**

Las estrategias conceptuales del proyecto se construyen a partir de los ejes de museografía, percepción y experiencia, unidos mediante la inmersión como eje que se adapta a los demás. Estas estrategias no se plantean como recursos aislados, sino como decisiones de diseño que permiten activar el valor del Museo de las Conceptas sin alterar su contexto histórico.

### **4.1 ESTRATEGIAS CONCEPTUALES Y SU FUNDAMENTO TEÓRICO.**

La iluminación se plantea como una estrategia que construye los sentidos dentro de cada sala con cada uno de sus ejes temáticos. No solo se utiliza para hacer visibles las piezas, sino que también para dirigir al usuario y su mirada, generando pausas, marcando jerarquías en piezas de arte u objetos, sino que para producir atmósferas vinculadas a cada una de las piezas del museo.

La lectura descriptiva del espacio se fundamenta en que se logre transformar el ambiente, intensificando la conexión que se genera entre el usuario y las diferentes exposiciones que puede llegar a tener el museo. Zumthor (2006) nos dice que la atmósfera es como condición, que se construye a través de la relación entre la luz, materialidad, proporción, sonido y los objetos, donde todos estos generan una sensación en quien habita o recorre el espacio. De igual manera, podemos complementar con el punto de vista de Pallasmaa (2012), el que nos habla de que la experiencia arquitectónica no solo depende de la visión, sino que también depende de la participación y los sentidos en la percepción del ambiente. Es así que este enfoque hacia la iluminación puede hacer que la interpretación narrativa sea capaz de transformar la percepción del museo, reforzando puntos importantes como la transmisión de emociones y la comprensión del museo y sus exposiciones.

Dentro del proyecto, aplica mediante algunos tipos de iluminación, como la luz directa o puntual sobre piezas, luz ambiental tenue en zonas de recorrido y recursos escenográficos en espacios

donde se busca una mayor inmersión. que está dentro de un contexto patrimonial.

La luz natural como un elemento narrativo que revela, acompaña y enfatiza dentro del recorrido y luz general que acompaña al usuario a través del recorrido.

### **4.2 SECUENCIA ESPACIAL COMO RECORRIDO INTERPRETATIVO.**

La organización de espacio frente al recorrido es una estrategia para que el visitante entienda y comprenda fácilmente cómo está organizado el museo de forma progresiva. La museografía no solo busca ordenar cómo van las piezas, sino que busca construir una lectura espacial del contenido; es así que el recorrido debe tener una lógica clara. Capaz de conectar cada una de las salas con los objetos, relatos o momentos de pausa que tiene la propuesta dentro del museo.

Esta estrategia del recorrido busca apoyarse en una visión del museo como experiencia integral, donde la postura del visitante no sea solo recibir información, sino que la interprete a partir de su propia experiencia interactiva o personal, la atmósfera que lo rodea y la relación que establece con el contenido. Según Falk y Dierking (2016), la experiencia museográfica debe construirse a partir de la relación del usuario, el aspecto sociocultural y cómo se puede llegar a sentir el visitante; por otra parte, también el recorrido debe entenderse como una interpretación y contenido activo, mas no como un desplazamiento que lleva a salas.

Desde esta perspectiva, los recorridos deben ser fluidos y estar unidos al relato cultural del museo, donde cada sala se traduce en recorridos temáticos y secuencias, donde es apoyada por cada eje rector previamente visto y que hace que el usuario comprenda por partes cómo es la narrativa que tiene el museo.

### **4.3 SISTEMA REVERSIBLE “CAJA DENTRO DE CAJA”.**

La estrategia de “caja dentro de caja” dentro del museo permite introducir una nueva capa a la museografía, generando una mayor flexibilidad dentro del dato arquitectónico sin intervenir directamente en el museo. Esta decisión ayudó a responder el criterio de reversibilidad, el cual es fundamental para el proyecto

En el caso del Museo de las Conceptas, la teoría de la temporalidad propuesta puede ayudarse a entender gracias a Delgado, G. (2025), ya que nos habla de lo clave que es resaltar la importancia de la diferenciación entre elementos de permanencia alta, como lo puede ser dentro de la arquitectura histórica, y elementos de permanencia media o adaptables, los cuales son adaptados con dispositivos museográficos. De esta manera, la propuesta nos dice que no todos los componentes del espacio pueden tener la misma duración ni el mismo nivel de intervención, pero que sí es importante poder implementar el concepto de reversibilidad y fácil adaptabilidad que puede generar dentro de un espacio para que los espacios no sean poco consumibles, sino que sean dinámicos y cambiantes, capaces de generar nuevas experiencias.

Esto ayuda a que los diferentes módulos, paneles desmontables o dispositivos interactivos puedan transformarse sin alterar el espacio o dañándose y creen nuevas estrategias o narrativas.

### **4.4 MATERIALIDAD SIMBÓLICA Y SENSORIAL.**

La materialidad se plantea como una estrategia que busca fortalecer la identidad colonial del museo y, en base a eso, construir una experiencia sensible. No se busca copiar los materiales antiguos ni generar una escenografía falsa del pasado, sino que se busca un diálogo que sea mediador entre lo existente y lo nuevo.

De esta manera, los materiales y las texturas juegan un papel de apariencia dentro del espacio, donde los materiales nobles como las materias y la cromática basada en los colores de las monjas conceptas juegan un papel importante que incide directamente en la respuesta a las sensaciones que los usuarios van a tener dentro de las salas del museo.

Este espacio museográfico no solo busca ser traducido como un espacio con materialidades sobrias, sino que también busca esta autorrealización de memoria del lugar y que este busque reforzar su carácter introspectivo y diferenciado en base a la arquitectura del espacio.

## 5. RELACIÓN ENTRE TEORÍA Y PROPUESTA ESPACIAL.

La conexión entre la teoría y la propuesta de diseño interior queda plasmada en la forma en la que los ejes de museografía, percepción y experiencia se convierten en decisiones concretas del interiorismo. Esta propuesta no solo parte de una simple intervención aislada sobre el Museo de las Conceptas, sino de una lectura conceptual que entiende al espacio como un medio para comunicar, sensibilizar y activar la memoria patrimonial.

Por eso la inmersión funciona como un resultado integrado, que permite al visitante no solo recorrer, percibir e interpretar el museo desde una experiencia más completa. Esta postura se hace evidente en la organización museográfica del recorrido, donde las salas no se plantean al azar, sino como espacios de exposición y momentos narrativos, que van guiando al usuario hacia una comprensión progresiva del contenido. Esta teoría museográfica certifica que entender el museo como un espacio de interpretación y experiencial potencia y ayuda a que el usuario conecte con el contexto social, emocional y simbólico.

Desde la percepción, la propuesta se concreta en la utilización de iluminación focal, penumbra controlada, texturas sobrias, materialidades cálidas, sonidos puntuales y recursos visuales que refuerzan la atmósfera del lugar. Estas decisiones hacen que el espacio pueda ser leído desde los sentidos y no solo desde la información escrita. En este sentido, la materialidad, la cromática, la luz y las texturas actúan como componentes que influyen en la forma en que el usuario siente y entiende el espacio interior, tal y como plantea Delgado al relacionar experiencia, temporalidad y concreción material en el diseño de interiores.

Esa relación entre teoría y proyecto también resulta evidente en la estrategia de reversibilidad. Las estructuras tipo “caja dentro de caja”, los módulos autoportantes, las vitrinas independientes y los soportes desmontables permiten diferenciar la arquitectura del patrimonio que se debe conservar de la museografía contemporánea que se puede adaptar a nuevas formas de exposición. De este modo, la intervención

no altera la esencia del inmueble, sino que añade una capa flexible que permite activar el espacio sin menoscabo de su valor histórico.

Desde lo teórico, el proyecto aporta una forma de entender el interiorismo como mediador entre el patrimonio, la experiencia y el contexto cultural que tiene el museo. Su valor no solo está en renovar la imagen del museo, sino en demostrar que la museografía puede ser inmersiva, sensible, reversible y manteniendo una relación conservando la memoria del espacio.

## 6. CONCLUSIONES.

Este capítulo ha demostrado que la propuesta de interiorismo en el Museo de las Conceptas no surge de decisiones aisladas, sino que parte desde la postura conceptual que vincula principalmente la museografía, percepción, experiencia e inmersión. Esta parte teórica permite entender que cada recurso planteado, como la iluminación, materialidad, ejes temáticos, entre otros, responde a una interpretación clara de activar el valor patrimonial del museo y mejorar la relación que tiene el usuario con el contenido expuesto, generando una interacción.

Es así que la coherencia teórica del proyecto se apoya en la conexión entre los conceptos trabajados y las decisiones espaciales propuestas. La museografía organiza un relato del museo; la percepción se orienta a la creación de atmósferas; la experiencia se define por la participación del usuario y la inmersión. Junta los tres criterios y genera una intervención sensible y contemporánea.

El aporte del diseño interior radica en demostrar que es posible intervenir un dato arquitectónico, como es el caso del Museo de las Conceptas, que conserva su grado patrimonial y que se ha logrado transformar sin ser invasivo. Es así que la propuesta plantea una forma de diseñar que no compite con la memoria del lugar, sino que la reinterpreta, comunica y la hace más cercana al usuario que visita el museo. Es así que el diseño interior se convierte en un medio del espacio para conservar, potenciar, resignificar el patrimonio por medio de las experiencias contemporáneas.



INFORMACIÓN  
DEL OBRA DE ARTE  
N.º 141  
MUSEO DE BILBAO

**Figura 141:** Cuadro de la Virgen María.  
**Nota:** Fotografía tomada por José Aguirre, 2026.

## Bibliografía.

- Brancoli, M. B. (2024). *Volver a los orígenes. La identidad gráfica de un museo como patrimonio de una comunidad. Museo Interactivo Mirador (Chile)*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, 229, 357–370. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9710969>
- Delgado Banegas, G. (2025). *Experiencia e interacción en arquitectura y el diseño de interiores: Un enfoque contemporáneo entre las variables de temporalidad, experiencia de usuario y concreción material*. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/12430>
- El Museo Nacional de Artes Decorativas. (2011). Conociendo a nuestros visitantes. *En Conociendo a nuestros visitantes. Museo Nacional de Artes Decorativas* (pp. 13–14). Ministerio de Cultura; Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10251728>
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The museum experience revisited*. Left Coast Press. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315417851/museum-experience-revisited-john-falk-lynn-dierking>
- Google Maps. (2026). *Mapa de localización del proyecto y residencias cercanas* [Mapa]. <https://maps.app.goo.gl/AAHeM2dzZSjWURLt6>
- Kennedy T., A. (1998). *Monasterio de la Inmaculada Concepción, Cuenca Ecuador: Cuarto centenario 1599–1999*. Papelart. [https://www.researchgate.net/profile/Alexandra-Kennedy-2/publication/347439742\\_Monasterio\\_de\\_la\\_Inmaculada\\_Concepcion\\_Cuenca-Ecuador\\_Cuarto\\_centenario\\_1599-1999/links/5fdbb61b92851c13fe958de8/Monasterio-de-la-Inmaculada-Concepcion-Cuenca-Ecuador-Cuarto-centenario-1599-1999.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alexandra-Kennedy-2/publication/347439742_Monasterio_de_la_Inmaculada_Concepcion_Cuenca-Ecuador_Cuarto_centenario_1599-1999/links/5fdbb61b92851c13fe958de8/Monasterio-de-la-Inmaculada-Concepcion-Cuenca-Ecuador-Cuarto-centenario-1599-1999.pdf)
- Lloret, G., Iturralde, E., & Martínez, J. (2008). *Museo de las Conceptas: Un testimonio histórico*. Fundación Museo de las Conceptas.
- Muñoz, M. (2023). *Ora et labora: El Monasterio de la Pura y Limpia Concepción* [Documento museográfico de exposición]. Fundación Museo de las Conceptas.
- Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (3.<sup>a</sup> ed.). John Wiley & Sons. [https://www.homeworkforyou.com/static\\_media/uploadedfiles/The%20Eyes%20of%20the%20Skin%20-%20Architecture%20and%20the%20Senses%20by%20Juhani%20Pallasmaa.pdf](https://www.homeworkforyou.com/static_media/uploadedfiles/The%20Eyes%20of%20the%20Skin%20-%20Architecture%20and%20the%20Senses%20by%20Juhani%20Pallasmaa.pdf)
- Vargas Álvarez, S. (2017). *Museografías de la nación: la historia exhibida en México 200 años. La patria en construcción. Historia y Gráfica*, 25(49), 213–244. <https://www.scielo.org.mx/pdf/hg/n49/1405-0927-hg-49-213.pdf>
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural environments, surrounding objects*. Birkhäuser.

## Índice de imágenes.

Figura 1: Escultura de ángel expuesta en el museo.	17
Figura 2: Capilla del museo, Segundo piso.	18
Figura 3: Lotes y edificaciones aledaños al museo.	19
Figura 4: Sala Santa Ana, exposición de cuadros restaurados.	19
Figura 5: Sala de velaciones, primer piso.	20
Figura 6: Sala de los nichos, primer piso.	20
Figura 7: Risco, colección expuesta en el museo.	20
Figura 8: Sala de los baúles y armario de vajillas, colección expuesta.	20
Figura 9: Nacimiento, segundo piso.	21
Figura 10: Sala de los bordados, primer piso.	21
Figura 11: Sala de los bordados, primer piso.	21
Figura 12: Sala de las advocaciones marianas, segundo piso.	21
Figura 13: Sala de exposición de cuadros restaurados.	22
Figura 14: Sala de los ángeles, primer piso.	22
Figura 15: Sala de los ángeles, primer piso.	22
Figura 16: Sala de introducción primer piso.	22
Figura 17: Sala de las advocaciones marianas, segundo piso.	22
Figura 18: Capilla del museo, segundo piso.	22
Figura 19: Sala de velaciones, primer piso.	23
Figura 20: Sala del Corpus Christi, primer piso.	23
Figura 21: Pasillo en el primer piso del museo.	23
Figura 22: Jardín que conecta con el cementerio.	23
Figura 23: Pasillo en el primer piso del museo.	23
Figura 24: Patio del museo visto desde el segundo piso.	23
Figura 25: Planta general del primer piso.	24
Figura 26: Planta general del segundo piso.	24
Figura 27: Planta de zonificación del primer piso.	25
Figura 28: Planta de zonificación del segundo piso.	25
Figura 29: Sala del Belén, segundo piso.	26
Figura 30: Nichos expuestos.	27
Figura 31: Exposición del nacimiento.	27
Figura 32: Cuadros de las advocaciones marianas.	27
Figura 33: Cristos de Sangurima expuestos en la capilla.	27
Figura 34: Altar del la capilla y ángeles expuestos.	27
Figura 35: Vestidos, casullas y baúles de textiles expuestos.	27
Figura 36: Cuadros y estatuas de advocaciones marianas.	28
Figura 37: Cuadros y estatuas de los santos.	28
Figura 38: Cuadro de bienvenida al museo.	28
Figura 39: Cuadros expuestos en la Sala Santa Ana.	28
Figura 40: Sala de los juguetes, primer piso.	28
Figura 41: Colección del risco.	28
Figura 42: Exposición de la sala de velaciones.	29
Figura 43: Tamborilera, colección de juguetes.	29
Figura 44: Colección de ángeles.	29
Figura 45: Estatua de monja réplica.	29
Figura 46: Cuadro de la Virgen María.	29
Figura 47: Colección de platos, tazas y cubiertos.	29
Figura 48: Colección de juguetes, Sucre y su esposa.	30
Figura 49: Estatua de Cristo crucificado.	30
Figura 50: Imágenes del museo antiguas expuestas.	30
Figura 51: Estatua de la Virgen María Pastora.	30
Figura 52: Cuadros expuestos en la Sala Santa Ana.	30
Figura 53: Colección de nicho del niño Jesús.	30
Figura 54: Descripción de estado actual por niveles.	31
Figura 55: Pasillos del museo, primera planta.	31
Figura 56: Escaleras hacia segundo piso, primera planta.	31
Figura 57: Tipos de usuarios involucrados en el museo.	32
Figura 58: Planta de recorrido, visita guiada. Primer piso.	34
Figura 59: Planta de recorrido, visita guiada. Segundo piso.	34
Figura 60: Planta de recorrido, visita libre 1.	35
Figura 61: Planta de recorrido, visita libre 2.	35
Figura 62: Planta de recorrido, visita libre 3. Primer piso.	36
Figura 63: Planta de recorrido, visita libre 3. Segundo piso.	36
Figura 64: Capilla del museo, exposición de cristos.	37
Figura 65: Recorrido libre de usuarios dentro del museo.	38
Figura 66: Recorrido guiado por la doctora Monica Muñoz, primer piso.	39
Figura 67: Recorrido guiado por la doctora Monica Muñoz, segundo piso.	39
Figura 68: Fachada del museo.	41
Figura 69: Interior del museo interactivo mirador.	42
Figura 70: Parte externa del museo interactivo mirador.	42
Figura 71: Parte de la sala "Cristal de la granja".	43
Figura 72: Exposición de la cocina valenciana dentro del museo.	43
Figura 73: Sala de exposición dentro del museo.	44
Figura 74 : Sala de exposición dentro del museo.	44
Figura 75: Escultura de ángel expuesta en el museo.	47
Figura 76 : Escultura de ángel.	51
Figura 77: Diagrama de Veen, ejes de diseño.	52
Figura 78: Moodboard de museografía.	53
Figura 79: Moodboard de percepción.	53
Figura 80: Moodboard de experiencia.	54
Figura 81: Moodboard de inmersión.	54
Figura 82: Sagrario colonial propiedad del museo.	57
Figura 83 : Sagrada familia huyendo a Belén.	58
Figura 84: San Pedro de Alcántara.	61
Figura 85: Vestido del niño Jesús.	61
Figura 86: Vestido del niño Jesús.	61
Figura 87 : Vestido del niño Jesús.	61
Figura 88: Vestido del niño Jesús.	61
Figura 89: Vestido del niño Jesús.	61
Figura 90: Juguete tamborilera.	61
Figura 91: Juguete lavanderas.	61
Figura 92: Sucre y su esposa.	61
Figura 93: Juguete sombrerero.	61
Figura 94: Juguete tamborilera.	61
Figura 95: Juguete Soldado.	61
Figura 96: Juguete la banda.	62
Figura 97: Juguete músicos.	62
Figura 98: Juguete.	62
Figura 99: Juguete monaguillo.	62
Figura 100: Juguete monaguillo.	62
Figura 101: Juguete muñeco.	62
Figura 102: Escultura monja.	63
Figura 103: Baúl.	63
Figura 104: Cristo de Sangurima.	63
Figura 105: Escultura de Virgen.	63
Figura 106: Escultura San José.	63
Figura 107: Risco.	63
Figura 108: Belén.	63
Figura 109: Pintura presentación.	63
Figura 110: Pintura de la Virgen.	63
Figura 111: Cristo de Sangurima.	63
Figura 112: Cristo de Sangurima.	63
Figura 113: Cristo de Sangurima.	63
Figura 114: Escultura de santo.	64
Figura 115: Escultura de santo.	64
Figura 116: Escultura de santo.	64
Figura 117: Pintura de santo.	64
Figura 118: Pintura de santo.	64
Figura 119: Pintura de santo.	64
Figura 120: Pintura de santo.	64
Figura 121: Nicho niño Jesús.	64
Figura 122: Nicho santo.	64
Figura 123: Nicho niño Jesús.	64
Figura 124: Nicho niño Jesús.	64
Figura 125: Pintura Virgen María.	64
Figura 126: Pintura Virgen María.	65
Figura 127: Pintura Virgen María.	65
Figura 128: Pintura Virgen María.	65

## Índice de imágenes.

Figura 129: Pintura Virgen María.....	65
Figura 130: Pintura Virgen María.....	65
Figura 131: Escultura de ángel.....	65
Figura 132: Escultura de ángel.....	65
Figura 133: Escultura de ángel.....	65
Figura 134: Escultura de ángel.....	65
Figura 135: Escultura de ángel.....	65
Figura 136: Escultura de ángel.....	65
Figura 137: Virgen María y San José.....	65
Figura 138: Soldado, parte de la colección del Belén.....	158
Figura 139: Estatua de ángel Gabriel.....	161
Figura 140: Estatua de ángel.....	185
Figura 140: Estatua de ángel.....	194

## Índice de tablas.

Tabla 1: Matriz de involucrados, expectativa y fuerza.....	32
Tabla 2: Matriz de involucrados, intereses, problemas, conflictos y estrategias.....	33
Tabla 3: Narrativas de los usuarios.....	40
Tabla 4: Criterios obtenidos por el homologo 1.....	41
Tabla 5: Criterios obtenidos por el homologo 2.....	42
Tabla 6: Criterios obtenidos por el homologo 3.....	43
Tabla 7: Criterios obtenidos por el homologo 4.....	44
Tabla 8: Necesidades directora.....	48
Tabla 9: Necesidades usuarios.....	48
Tabla 10: Necesidades usuarios turistas.....	49
Tabla 11: Necesidades del recorrido.....	49
Tabla 12: Necesidades del sitio.....	50

