

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Arquitecta de
Interiores

**“Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia
de la época colonial.”**

Autora: Campaña Alarcón, Mariela Elizabeth.

Tutora: Núñez Torres, Sandra Hipatia.

Ambato – Ecuador
Junio, 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Proyecto de Investigación sobre el tema:

“Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.” De la alumna Mariela Elizabeth Campaña Alarcón, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, junio 2018.

EL TUTOR



Mg. Sandra Hipatia Núñez Torres.

C.I. 1803110137

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación **“Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.”** como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, junio 2018.

LA AUTORA



.....
Mariela Elizabeth Campaña Alarcón.

C.I.0503470361

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, junio 2018.

LA AUTORA



.....
Mariela Elizabeth Campaña Alarcón.

C.I. 0503470361

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema **“Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.”** de Mariela Elizabeth Campaña Alarcón, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, junio 2018.

Para constancia firman

PRESIDENTE

MIEMBRO CALIFICADOR

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, por ser mi fortaleza y mi apoyo incondicional.

A mis padres, por acompañarme en cada paso y motivarme a seguir adelante.

A mi hermano, por ser mi cómplice y mi compañero en esta gran travesía.

Mariela Campaña A.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por darme salud paciencia y permitirme cumplir con una meta más.

A mis padres, por fomentar y contribuir en mi formación personal, moral y académico desde sus principios de amor, confianza, respeto y responsabilidad.

A mi tutora Mg. Sandra Núñez, por apoyarme incondicionalmente en todo el proceso de desarrollo de la investigación, por sus aportes y sugerencias en los momentos de duda que me permitieron centrar mis ideas para obtener este producto.

A todos quienes formaron parte de este proceso y aportaron en el proyecto.

Mariela Campaña A.

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE GENERAL	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xv
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO	xx
ABSTRACT.....	xxi
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Análisis crítico.....	6
1.2.3. Pronóstico.....	7
1.2.4. Formulación del problema.....	7

1.2.5.	Preguntas directrices.....	8
1.2.6.	Delimitación del objeto de investigación.	8
1.3.	Justificación.....	8
1.4.	Objetivos.	9
1.4.1.	Objetivo general.	9
1.4.2.	Objetivos específicos.....	9

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1.	Antecedentes investigativos.....	10
2.2.	Fundamentación filosófica.	12
2.3.	Fundamentación legal.	12
2.4.	Categorías Fundamentales.	16
2.4.1.	Red conceptual de la Variable Independiente.	17
2.4.2.	Red conceptual de la Variable Dependiente.....	18
2.4.3.	Desarrollo conceptual de las variables.	19
2.4.3.1.	Desarrollo conceptual de la variable independiente.	19
2.4.3.1.1.	Experiencia de usuario.....	19
2.4.3.1.2.	La cognición desde la experiencia de usuario.	20
2.4.3.1.3.	Diseño de experiencias desde la experiencia de usuario y la cognición.....	21
2.4.3.1.4.	Métodos de diseño que aportan a la experiencia.	23
2.4.3.1.5.	El diseño moderno vinculado al estudio de la experiencia humana.	25
2.4.3.1.6.	Desing thinking y los sistemas de valores.	26

2.4.3.1.7.	Diseño centrado en el usuario un recurso para generar vivencias.	28
2.4.3.1.8.	Los recursos tecnológicos un elemento fundamental para el diseño de experiencias.	30
2.4.3.1.9.	Interacción entorno - usuario en el diseño de experiencias	33
2.4.3.1.10.	Entornos de estudio y sus elementos destinados al diseño.	35
2.4.3.1.11.	La época colonial como contexto de estudio	36
2.4.3.1.12.	Importancia del usuario en el diseño de experiencias	38
2.4.3.1.13.	El lenguaje como recurso de interpretación en la interacción.....	39
2.4.3.1.14.	Recursos que estimulan la experiencia.	41
2.4.3.1.15.	Los recursos cognitivos y el usuario	42
2.4.3.1.16.	Uso de los sentidos en el diseño de experiencias.	43
2.4.3.1.17.	Percepción de la realidad y los sentidos.....	44
2.4.3.1.18.	De la realidad a la memoria.	45
2.4.3.1.19.	Memoria social y la construcción de experiencias.....	47
2.4.3.1.20.	Memoria fisiológica y la construcción de experiencias.	49
2.4.3.1.21.	El sentido en el espacio para la implementación del diseño de experiencia. 51	
2.4.3.1.22.	El empleo del espacio efímero para la construcción de experiencias.	53
2.4.3.2.	Desarrollo conceptual de la variable dependiente.	54
2.4.3.2.1.	Época colonial.....	54
2.4.3.2.2.	Períodos de la época colonial.....	56
2.4.3.2.3.	Identidad e Historia de la época colonial.....	57
2.4.3.2.4.	Construcción identitaria en la colonia.	58
2.4.3.2.5.	Identidad individual Colonos VS Indígenas.	59

2.4.3.2.6.	De la identidad individual a la identidad colectiva.	60
2.4.3.2.7.	Identidad cultural desde la visión colectiva.	62
2.4.3.2.8.	Identidad nacional, la evolución Colonia – República.	63
2.4.3.2.9.	Hibridación cultural desde la perspectiva colonial.	65
2.4.3.2.10.	El mestizaje como resultado de la hibridación cultural.	66
2.4.3.2.11.	Los elementos de la sociedad indígena.	68
2.4.3.2.12.	Los elementos de la sociedad colona.	73
2.4.3.2.13.	Diseño en la época colonial.....	79
2.4.3.2.14.	Arte colonial y la influencia en la escuela quiteña.....	79
2.4.3.2.15.	Arquitectura colonial y sus elementos arquitectónicos.	87
2.4.3.2.16.	Desarrollo de procesos constructivos con la implementación de materiales y técnicas de la sociedad colonial.	90
2.5.	Hipótesis.....	92
2.6.	Señalamiento de variables.....	92
2.6.1.	Variable Independiente.....	92
2.6.2.	Variable Dependiente.	92

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1.	Enfoque investigativo.....	93
3.2.	Modalidad básica de la investigación (Bibliográfica/ de campo).	93
3.3.	Nivel o tipo de investigación (Exploratorio/Descriptivo).	94
3.4.	Población y muestra.	94
3.4.1.	Perfil de los expertos entrevistados.	94

3.5.	Operacionalización de variables.	95
3.6.	Técnicas e instrumentos.	101
3.7.	Plan de recolección de la información.	102
3.8.	Plan de procesamiento de la información.	104

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1.	Análisis de las entrevistas.	117
4.2.	Análisis de la observación.....	129

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	Conclusiones.	153
5.2.	Recomendaciones.....	154

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1.	Título de la propuesta.....	155
6.2.	Datos informativos.....	155
6.2.1.	Objeto a ejecutar.....	155
6.3.	Antecedentes de la propuesta.....	155
6.4.	Justificación.....	156
6.5.	Objetivos.....	156

6.5.1. Objetivo general.	156
6.5.2. Objetivos específicos.....	156
6.6. Fundamentación teórica.	157
6.7. GUÍA DE APLICACIÓN DE DISEÑO DE EXPERIENCIAS PARA LA ESCENIFICACIÓN DE LA IDENTIDAD DE LA ÉPOCA COLONIAL.	160
ÍNDICE DE CONTENIDOS.	160
Introducción.	161
Objetivos de la guía.....	161
Alcance.....	162
Metas y principios.	162
Beneficios.....	164
Instrucciones de uso.	165
Consideraciones Conceptuales.....	166
1. USUARIO DEL ESPACIO.	166
2. ESPACIO.....	170
3. CONCEPTUALIZACIÓN.....	173
4. TIEMPO.....	174
5. RECURSOS.....	174
6. HERRAMIENTAS.....	175
Consideraciones Técnicas.	180
EJEMPLO DE APLICACIÓN.....	185
STORYBOARD.....	187
EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA.....	189
RECOMENDACIONES.....	190

PRESUPUESTO.....	191
BIBLIOGRAFÍA.....	193
ANEXOS.....	199

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1. Relación causa- efecto.....	6
Gráfico N°2. Categorías fundamentales.....	16
Gráfico N°3. Red conceptual Variable Independiente.....	17
Gráfico N°4. Red conceptual Variable Dependiente.	18
Gráfico N°5. Resumen de la conquista.	54
Gráfico N°6. Cronología de los períodos coloniales.....	56
Gráfico N° 7. Pirámide Social inca.	68
Gráfico N° 8. Estructura social Sociedad Española.	74
Gráfico N° 9. Instrucciones de uso.	165
Gráfico N° 10. Persona 1.	166
Gráfico N° 11. Persona 2.	167
Gráfico N° 12. Persona 3.	168
Gráfico N° 13. Espacio.	170
Gráfico N° 14. Concepto.....	173
Gráfico N° 15. Video Mapping.....	176
Gráfico N° 16. Tacto.....	178
Gráfico N° 17. Audio.....	179

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N°1. Ejemplo de video mapping	32
Imagen N° 2. Estructura social y administrativa del imperio inca.....	70
Imagen N°3. Anónimo, Negación de Pedro, S XVII, MFPG.	82
Imagen N°4. Técnica encarnado semimate.....	82
Imagen N°5. Técnica Estofado.	83
Imagen N°6. Anónimo, San Isidro Labrador, S XVII, MAC.	84
Imagen N°7. Anónimo, Iglesia de San Francisco, 2018, Wikipedia.	88
Imagen N°8. Distribución espacial de una vivienda de una planta.....	89
Imagen N°9 y 10. Detalle en perspectiva de una cubierta/ Detalle cubierta vista frontal.	91
Imagen N°11. La autora, Iglesia de Santo Domingo, 2018.	129
Imagen N°12. La autora, Iglesia de Santo Domingo, 2018.	130
Imagen N°13. La autora, Retablo, 2018, MDFPB.....	131
Imagen N°14. La autora, Reflectorio, 2018, MDFPB.	131
Imagen N°15. La autora, Iglesia de San Francisco, 2018.	132
Imagen N°16. La autora, Iglesia de San Francisco, 2018.	133
Imagen N°17. La autora, Iglesia de la Compañía, 2018.	134
Imagen N°18. La autora, Iglesia de la Compañía, 2018.	135
Imagen N°19. La autora, Museo de Arte Colonial, 2018.	136
Imagen N°20. La autora, Museo de Arte Colonial, 2018.	137
Imagen N°21. La autora, Hacienda Obraje San Juan de Tilipulo, 2018.	138
Imagen N°22. La autora, San Nicolás Tolentino, 2018, MDFPB.....	139

Imagen N°23. La autora, El mundo en tinieblas, 2018, MDFPB.	140
Imagen N°24. La autora, Fray Vicente de Valverde, 2018, MDFPB.	141
Imagen N°25. La autora, Virgen con el Niño, 2018, MFPG.	142
Imagen N°26. La autora, Árbol genealógico de la comunidad franciscana, 2018, MFPG.	143
Imagen N°27. La autora, San Agustín, 2018, MDAC.	144
Imagen N°28. La autora, San Isidro Labrador, 2018, MDAC.	145
Imagen N°29. La autora, San Francisco de Asís y Santo Domingo de Guzmán, 2018, MDFPB.	146
Imagen N°30. La autora, Santo Tomas de Aquino, 2018, MDFPB.....	147
Imagen N°31. La autora, Virgen de la Asunción, 2018, MFPG.	148
Imagen N°32. La autora, Negación de Pedro, 2018, MFPG.....	149
Imagen N°33. La autora, Figura Costumbrista, 2018, MDAC.	150
Imagen N°34. La autora,Ejemplo de proyección, 2018.....	177
Imagen N°35 y 36. La autora, Ejemplo de proyección, 2018.....	181
Imagen N°37. La autora, Detalle Panel, 2018.....	181
Imagen N°38. Epson, Proyector, 2018.....	182
Imagen N°39. La autora, Detalle Panel con proyector, 2018.	183
Imagen N°40. La autora, Detalle caja para proyector, 2018.....	184
Imagen N°41. La autora, Ejemplo de aplicación 1, 2018.	185
Imagen N°42. La autora,Ejemplo de aplicación 2, 2018.	186

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No.1. Análisis comparativo Sociedad Inca - Española	77
Tabla No.2. Operacionalización de la variable independiente: Diseño de experiencias.	95
Tabla No.3. Operacionalización de la variable dependiente: Identidad e historia de la época colonial.....	98
Tabla N°4. Recolección de información	102
Tabla N°5. Matriz de contenidos.	104
Tabla N°6. Cuestionario Historiadores.	105
Tabla N°7. Cuestionario Diseñadores.	108
Tabla N°8. Cuestionario Psicólogo.	110
Tabla N°9. Cuestionario Arquitecto.....	113
Tabla N°10. Ficha de Observación Elementos Arquitectónicos.....	115
Tabla N°11. Ficha de Observación Elementos Artísticos.....	116
Tabla N°12. Análisis Entrevista Historiadores.	117
Tabla N°13. Análisis Entrevista Diseñadores.	121
Tabla N°14. Análisis Entrevista Psicólogo.	123
Tabla N°15. Análisis Entrevista Arquitectos.	126
Tabla N°16. Análisis General Entrevistas.....	128
Tabla N°17. Ficha Iglesia de Santo Domingo (exterior).....	129
Tabla N°18. Ficha Iglesia de Santo Domingo (interior).	130
Tabla N°19. Ficha Iglesia de San Francisco (exterior).	132
Tabla N°20. Ficha Iglesia de San Francisco (interior).....	133
Tabla N°21. Ficha Iglesia de la Compañía (exterior).	134

Tabla N°22. Ficha Iglesia de la Compañía (interior).	135
Tabla N°23. Ficha Museo de Arte Colonial (exterior).....	136
Tabla N°24. Ficha Museo de Arte Colonial (interior).	137
Tabla N°25. Ficha Hacienda Obraje San Juan de Tilipulo (interior).....	138
Tabla N°26. Ficha Pintura San Nicolás de Tolentino.	139
Tabla N°27. Ficha Pintura El mundo de las Tinieblas.	140
Tabla N°28. Ficha Pintura Fray Vicente Valverde.	141
Tabla N°29. Ficha Pintura Virgen con el niño.	142
Tabla N°30. Ficha Pintura Árbol genealógico de la comunidad franciscana.	143
Tabla N°31. Ficha Pintura San Agustín.	144
Tabla N°32. Ficha Pintura San Isidro Labrador.	145
Tabla N°33. Ficha Escultura San Francisco de Asís y Santo Domingo de Guzmán. ...	146
Tabla N°34. Ficha Escultura Santo Tomas de Aquino.	147
Tabla N°35. Ficha Escultura Virgen de la Asunción.	148
Tabla N°36. Ficha Escultura Negación de Pedro.	149
Tabla N°37. Ficha Escultura Figura costumbrista.	150
Tabla N°38. Ficha de análisis de la observación.....	151
Tabla N°39. Ficha etnográfica.	169
Tabla N°40. Ficha de recolección de datos del espacio.	172
Tabla N°41. Ficha de valoración de la experiencia.....	189
Tabla N°42. Presupuesto espacio grande.	191
Tabla N°43. Presupuesto espacio mediano.	191
Tabla N°44. Presupuesto espacio pequeño.	192

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo tiene como finalidad el estudio de los rasgos característicos de la época colonial desde la implantación del régimen que inicia con la conquista, el posicionamiento, y la redefinición que aparece de la comunión entre colonos e indígenas, planteando una representación de la vida cotidiana de los habitantes del Ecuador que fueron parte de este período de tiempo, y emplearlos en la producción de un escenario de vida, que parte de elucidar el diseño de experiencias el cual se sustenta en los recursos sensoriales: los visuales que surgen de la concepción morfológica de elementos obtenidos del estudio y la interpretación del período; los táctiles que mediaran la interacción entre el usuario y el medio; los auditivos que involucran el estímulo sin necesidad de utilizar recursos tangibles; los olfativos que utilizan el recurso del aroma, mismo que puede ser natural o artificial; y a su vez el efecto memorial que permite producir añoranza, nostalgia, alegría y apropiación del espacio.

Ahora bien, a todo lo mencionado se añade el estudio del usuario donde se evidenciará las necesidades de la persona involucrándola en el contexto, de igual modo incluir una perspectiva interna y externa basada en el reflejo de la investigación obtenida de la combinación de disciplinas como la psicología y antropología que representan el empleo de medios de índole multifacéticos. En tanto, al analizar estos argumentos se pretende rescatar elementos identitarios para potenciar el turismo mediante la revitalización de un espacio en desuso, que tomará sentido desde las respuestas cognitivas.

**PALABRAS CLAVE: ARQUITECTURA PATRIMONIAL - COLONIAL,
DISEÑO EXPERIENCIAL.**

ABSTRACT

The present work aims to study the characteristic features of the colonial era from the implantation of the regime that begins with the conquest, the positioning, and the redefinition that appears of the communion between colonists and indigenous people, proposing a representation of the daily life of the inhabitants of Ecuador who were part of this period of time, and to use them in the production of a life scenario, which starts from elucidating the design of experiences which is based on the sensorial resources: the visuals that will emerge from the morphological conception of the elements obtained from the study and interpretation of the epoch; the tactile ones that would mediate the interaction between the user and the means; the auditory ones that involve the stimulus without needing to use tangible resources; the olfacts that use the aroma, which can be natural or artificial; and in turn the memorial effect that allows to produce nostalgia, joy and appropriation of space.

Now to all of the aforementioned is added the study of the user where the needs of the person would be evidenced by involving it in the context, likewise include an internal and external perspective based on the reflection of the research obtained from the combination of disciplines such as psychology and anthropology representing the use of multifaceted means. Meanwhile, analyzing these arguments aims to rescue identity elements to enhance tourism through the revitalization of a space in disuse, which will make sense from the cognitive responses.

KEYWORD: HERITAGE ARCHITECTURE - COLONIAL, EXPERIENTIAL DESIGN.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación comprende el estudio de la Época Colonial y el diseño de experiencias para la creación de un vínculo que permita al diseñador la aplicación de esta metodología de diseño en espacios en desuso. Es así, que la investigación se realizó a partir de un proceso de recolección de fundamentos teóricos relacionados con una problemática en la que se reconoce la inexistencia de representación identitaria de la época colonial, al igual que la ausencia de elementos y recursos que impulsen el reconocimiento de las raíces de un país.

La investigación se encuentra estructurada por seis capítulos detallados a continuación:

Capítulo I: El problema, en este capítulo se abordan los aspectos que justifican el motivo por el que se desarrolla la investigación aquí se plantearon los objetivos, se contextualizo el tema realizando un análisis macro, meso y micro, se delimitó el campo investigativo y se planteó un pronóstico que permite visualizar a futuro para comprender que sucedería si no se aplica una solución a la problemática.

Capítulo II: Marco Referencial, aquí se evalúan los antecedentes investigativos para determinar la existencia de proyectos similares, en este caso mediante los resultados obtenidos se constató la inexistencia de proyectos que asocien las dos variables, de igual manera se determina la fundamentación filosófica y legal capaz de respaldar la investigación, además se establecieron las categorías fundamentales y se desarrollaron las redes conceptuales que permitieron la delimitación de la fundamentación teórica.

Capítulo III: Metodología, en esta parte de la investigación se definió el enfoque del proyecto que en este caso es cualitativo ya que para complementar la información se necesitaban datos basados en la observación y en criterios de diversos profesionales para obtener elementos basados en la interpretación de las cualidades del diseño de experiencias y de la época colonial. Para obtener esta información se utilizaron herramientas como entrevistas a historiadores, diseñadores, psicólogos y arquitectos;

fichas de observación dirigidas a espacios y elementos arquitectónicos pertenecientes a la época estudiada.

Capítulo IV: Análisis de resultados, en este capítulo se reflejan los resultados obtenidos de la aplicación de las herramientas establecidas en la metodología, por lo tanto, se asociaron criterios mediante el establecimiento de indicadores que vincularon las variables y direccionaron la investigación para el planteamiento de la propuesta.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones, se elaboran a partir de los resultados obtenidos en los capítulos anteriores y aporta en la justificación de la importancia del diseño de experiencias como recurso para estimular el aprendizaje histórico de un período al involucrar los recursos cognitivos que evocan una vivencia.

Capítulo VI: Propuesta, en esta instancia de la investigación se desarrolló una guía de aplicación de diseño de experiencias para la escenificación de la identidad colonial en la que se plantean parámetros para que el diseñador genere una experiencia de usuario basada en un concepto obtenido del estudio de un período histórico.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Tema.

“Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial”

1.2.Planteamiento del problema.

La identidad cultural del país se rige mediante el estudio y el conocimiento de rasgos característicos obtenidos en el transcurso de la historia. El inicio del Ecuador como República surge de su participación en varios períodos, uno de los más significativos se desarrolló en la época colonial, en la cual aparecen los aspectos más importantes que han permitido que el país se establezca como República. Es por ello que resulta necesario implementar elementos que incentiven el interés de los habitantes por conocer sus raíces y forjar una identidad basada en la historia.

1.2.1. Contextualización.

El diseño es una herramienta para la elaboración de productos y espacios enfocados en proporcionar soluciones a las necesidades de una persona, y por ende posee varios métodos de enfoque. Uno de los métodos de diseño que existe y se orienta en el análisis del usuario es el diseño experiencial el mismo que a nivel del mundo se ha realizado consciente o inconscientemente desde hace varias décadas, pero que sin embargo empieza a tomarse en serio con el paso del tiempo y especialmente con la exposición de publicaciones como las de Donald Norman¹ quien toma al diseño de experiencias mediante la implementación del objeto considerando que este es un recurso que evoca una emoción y representa un componente personal que genera un significado en la vida de cada ser humano por ende, forma parte de un recordatorio en el pensamiento cognitivo produciendo un sentimiento que influye en el estado de ánimo. (Norman, 2004)

¹ Donald Norman es profesor emérito en la University of California, San Diego. Trabaja con la ciencia cognitiva en el dominio de la ingeniería de la usabilidad.

El diseño de experiencias no solo se aplica en el desarrollo de objetos también se utiliza para el diseño de espacios exteriores e interiores pues en ellos se aplican elementos que recurren al subconsciente de la persona de tal forma que asocian el espacio con una vivencia, de igual modo evoca el uso de los sentidos pues mediante la utilización de elementos estimula la vista, el tacto, el olfato, el audio e incluso el gusto ocasionando de tal modo un impulso en la mente. Los elementos que se emplean para el diseño pueden variar y entre ellos se puede cohesionar con el estudio de un período en el tiempo en este caso se relaciona con la época colonial la misma que ha marcado su paso en la mayoría de países Latinoamericanos, esta época nace en países europeos en los que se destaca España, pues los españoles fueron quienes forjaron una identidad fundamentada en tradiciones y costumbres y las difundieron e implantaron en sus travesías encaminadas en conquistar nuevos territorios especialmente en los países de América Latina. Los aportes de la época se pueden percibir en las construcciones que se desarrollaron en todo este tiempo, pero el espacio que más ha marcado la época son las iglesias las mismas que conllevan una historia y formaron parte de todo el proceso de colonización pues la religión fue uno de sus principales ejes y herencias.

En tanto, el estudio de la época colonial en Latinoamérica gira alrededor de una nueva ideología impuesta a los nativos por los conquistadores, es por ello que existen diversos puntos de análisis pues se forjó una nueva sociedad basada en la imposición y la mezcla de tradiciones y costumbres. Se origina la transformación de la sociedad en la cual aparece una pirámide de importancia la cual corona al español o conquistador quienes se apropiaron de las tierras y el trabajo de los nativos y los dejaron en el último peldaño de esta pirámide social.

Por otro lado, tenemos la imposición de tradiciones en la que se encuentra presente la religión y es por ello que se construyeron centros para la adoración de un Dios, centros que en la actualidad forman parte de una zona histórica. De igual forma se crea una nueva identidad cultural que parte de la combinación de españoles e indígenas y se refleja en el mestizaje. Todos los aportes y las historias que arroja el período de colonización o época colonial componen una serie de características que posicionan en los países

latinoamericanos un antecedente histórico e identitario el mismo que no se conoce ampliamente. El asociar una identidad cultural reflejada en la época colonial con el diseño experiencial no es un tema abiertamente instaurado sin embargo en Latinoamérica existen proyectos en los que se genera una vivencia mediante la implementación del diseño, pero se enfocan en el desarrollo de objetos y de espacios interiores que no necesariamente representan una identidad. Es así que se considera que el diseño experiencial aún no se refleja de manera amplia, es decir es un contenido poco explorado en este ámbito.

Ahora, situándonos en el Ecuador, el diseño de experiencias se asocia específicamente en aspectos turísticos pero esto no significa que empleen una metodología en sí, más bien lo realizan con la intención de mejorar la oferta económica y de cierto modo dar una experiencia al usuario pero no lo consideran una prioridad ya que en espacios interiores no existen proyectos que proporcionen una vivencia individual y colectiva asociada a una época que influyó en el desarrollo del país hasta formarlo como República. Por otro lado, si nos ponemos a analizar acerca de los antecedentes investigativos sobre la época colonial existen varios estudios y autores que desarrollan la historia de cómo vivió el país este período. Uno de los autores que más énfasis investigativa posee en este ámbito es Ayala Mora quien habla de la Época Colonial que inicia con la conquista de los españoles a América en 1492 y define que su composición consta de 3 períodos: El primero, la implantación del régimen colonial en el que los conquistadores se establecen en las tierras de los indígenas instaurando un régimen regulado por la corona española en la que se crean nuevas autoridades para el control de los indígenas para evitar rebeliones. El segundo es el auge del orden colonial en el que se establecen nuevas organizaciones que permiten controlar el desempeño de los indígenas en su trabajo por lo que se crea las mitas (organizaciones económicas). Finalmente, el tercer período, la redefinición del orden colonial en la que la época entra en decadencia debido a sobreexplotación de las masas indígenas y la pérdida humana y económica. (Ayala Mora, Resumen de historia del Ecuador, 2008) Entonces, el reconocer autores que proporcionen un criterio cercano a la realidad del país contribuye en la perspectiva a la que se destina el estudio y por ende el proceso investigativo

1.2.2. Análisis crítico.

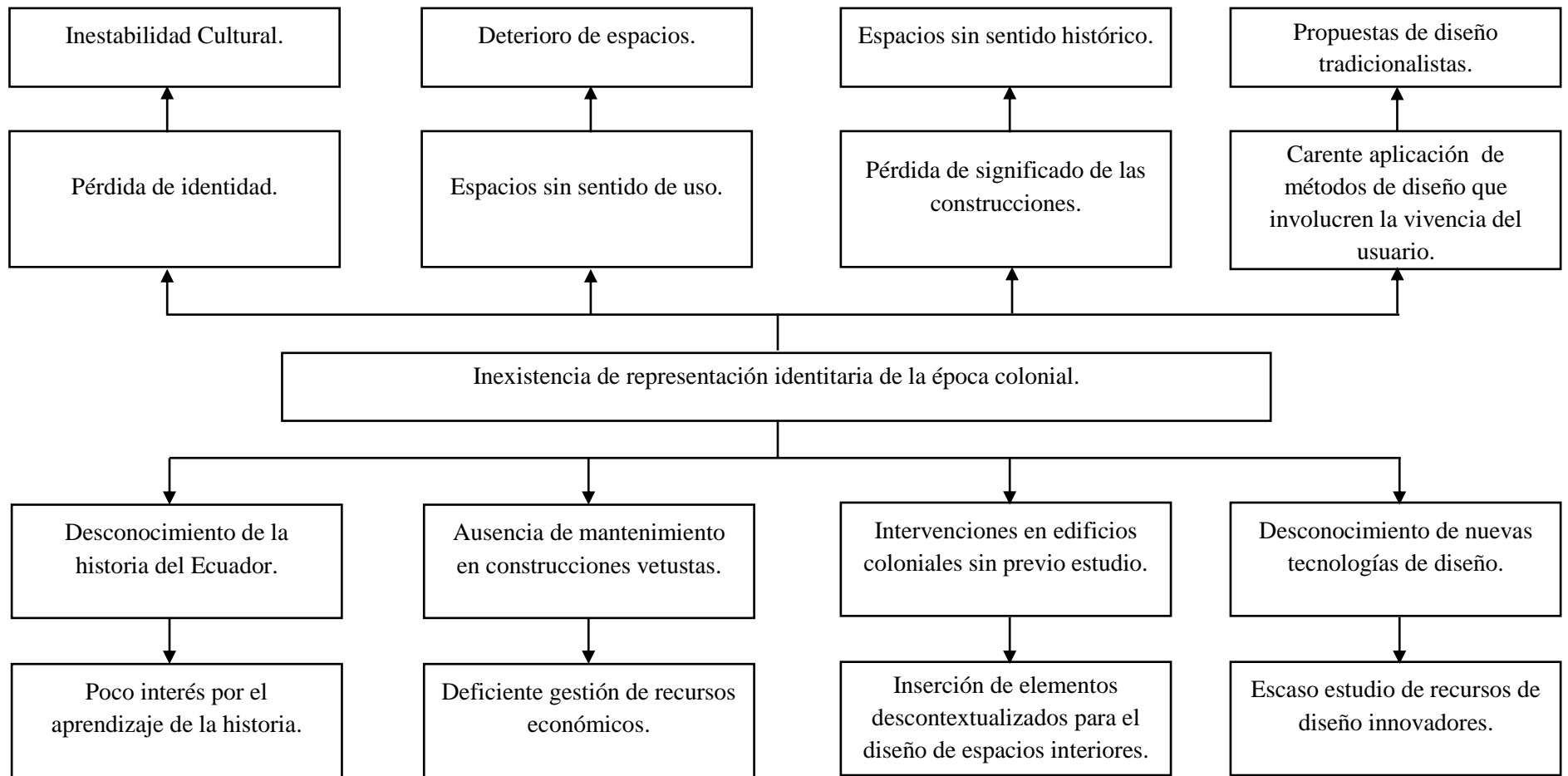


Gráfico N°1. Relación causa- efecto.

El desarrollo del Ecuador como República está conformado por varios sucesos históricos, es por ello que al estudiar los antecedentes del país existen falencias en cuanto a la interpretación y aplicación de elementos identitarios que hagan referencia a una época como lo es la colonial y su aplicación en el diseño de experiencias de espacios interiores. El desconocimiento de la historia originado por el poco interés en aprender de la misma es una de las causales que impide el desarrollo histórico, por otro lado la ausencia de mantenimiento en construcciones vetustas pertenecientes a la colonia que surge de la deficiente inversión de recursos económicos de los gobiernos, añadiendo a esto el reconocer que las insuficientes intervenciones que se realizan para conservar algunos edificios no posee un estudio previo por lo que se inserta elementos inapropiados en los espacios originando construcciones mixtas que no poseen un sentido de uso, finalmente el desconocimiento de herramientas y nuevas tecnologías de diseño por el escaso estudio de recursos imposibilita una buena calidad de productos basados en el diseño aplicando una experiencia de usuario ligada a un estudio histórico.

1.2.3. Pronóstico.

Los rasgos característicos de un pueblo o nación surgen de los cambios a los que se ven expuestos con el pasar del tiempo, la época colonial forma parte de la consolidación del Ecuador como un estado político e independiente. Desconocer la historia y los períodos por los que ha atravesado el país produce una pérdida de identidad por lo cual desaparecen y pierden significado ciertos elementos únicos e identificativos que impulsan el desarrollo cultural; de igual modo generan una pérdida de conocimiento sobre hechos históricos que necesitan ser recordados obligatoriamente. El no impulsar un interés en la Época Colonial permitirá que continúe la pérdida de construcciones importantes que surgieron en este período. Por otro lado, el involucrar un recurso de diseño permite incentivar el interés de las personas sin embargo existe una carencia de aplicación de diseño destinada a espacios interiores y por ende las soluciones que se dan a los espacios son propuestas tradicionalistas que no permiten impulsar el interés social.

1.2.4. Formulación del problema.

¿Cómo incide el diseño de experiencias en la generación de un espacio con identidad Colonial?

1.2.5. Preguntas directrices.

¿Qué recurso del diseño de experiencias se puede implementar en un espacio vivencial?

¿Qué tipo de elementos o características coloniales se pueden considerar identitarios?

¿De qué forma se puede vincular el diseño de experiencias con las características coloniales en la revitalización de un espacio interior en desuso?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.

ÁREA TÉCNICA DE LA CARRERA: Ingeniería, industria y construcción.

SUBÁREA: Arquitectura y construcción.

SECTOR: Arquitectura.

SUBSECTOR: N/A.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Diseño, Innovación y creatividad. Cultura y sociedad.

PERÍODO: Septiembre 2017 – Febrero 2018.

1.3. Justificación.

El carente interés de la sociedad al momento de pensar en los componentes históricos y la pérdida del valor identitario ha producido que la sociedad no posea un claro conocimiento sobre las raíces de las que proviene; es por ello que resulta necesario rescatar rasgos característicos de un período de tiempo que ha formado parte del proceso de evolución de la república como lo es la época colonial para involucrarla en la construcción de una identidad cultural. El emplear una metodología de diseño para aplicarla en un espacio en desuso, logrará fomentar en los habitantes del país un incentivo para involucrarse en el estudio de la historia. Se generará entonces, un impacto social, pues al analizar argumentos se pretende rescatar elementos identitarios para potenciar el turismo mediante la revitalización de un espacio en desuso, que tomará un sentido desde las respuestas cognitivas provenientes del diseño de experiencias. En tanto, el desarrollo de este proyecto de investigación es un aporte para el cumplimiento del Plan Nacional de

Desarrollo 2017-2021 ya que en el objetivo 2 se menciona lo necesario que resulta afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas y al proponer la implementación de una identidad basada en la época colonial se pretende repotenciar la historia y fortalecer las raíces del país.

1.4.Objetivos.

1.4.1. Objetivo general.

Vincular los fundamentos del diseño de experiencias al estudio de la identidad y la historia colonial para la revitalización de un espacio en desuso.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Reconocer los recursos del diseño de experiencias para generar una vivencia en el usuario.
- Rescatar elementos representativos de la época colonial por medio de la interpretación de la historia e identidad.
- Revitalizar un espacio interior en desuso mediante el desarrollo de una guía de aplicación de diseño de experiencias vinculado a la época colonial.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes investigativos.

Para tener conocimientos y adquirir información sobre cómo iniciar la investigación se ha optado por llevar a cabo un proceso de selección de autores, mediante el cual se genera una guía de acceso a los recursos bibliográficos que respaldan la investigación. Los documentos hallados han logrado proporcionar un enfoque claro sobre el sentido que tendrá el proyecto considerando que el resultado se engloba en un espacio experiencial. Al analizar e interpretar la información se evidencia la ausencia de casos de estudio que hagan referencia al diseño de experiencias relacionado con la implementación de los rasgos característicos de una época, a pesar de esto los datos obtenidos permiten el desarrollo de una investigación que brinde solución a un problema de identidad cultural e histórica.

Enfocándose específicamente en el tema, es necesario reconocer los criterios de varios autores en base a las características que tendrá la investigación, además de la implementación del diseño interior enfocado en generar una emoción en el usuario mediante el estudio de una época. Ante todo, se debe definir las herramientas del diseño para lo cual, es necesario partir de lo general por lo que, lo primero a tratar es el diseño de experiencias mismo que, según (Norman, 2005) implica: reconocer que un objeto puede tener un valor emocional el mismo que forma parte de un recordatorio en el pensamiento cognitivo que produce un sentimiento que influye en el estado de ánimo de una persona y por ende su expresión. Un objeto puede ser un recordatorio de situaciones agradables y desagradables por lo que son parte de una experiencia. La emoción es un sistema afectivo que determina juicios acerca de un ambiente, este sistema se encuentra en la zona cognitiva que interpreta y le da sentido al mundo. Este aporte del autor nos permite tener la visión de cómo un objeto es capaz de cambiar el sentido de las actividades cotidianas de una persona y se acopla en el pensamiento o la mente.

Comprender como llegar a expresar una emoción necesita de un estudio específico, ya que adentrándonos en el diseño el autor antes mencionado establece la presencia de tres niveles de diseño que se acercan a la conducta humana reflejando la experiencia.

Estos tres niveles son el visceral, conductual y reflectantes. La unión de estos tres elementos permite la presencia de las emociones y la cognición. El acoplar un método complejo en el diseño requiere del análisis de diferentes puntos de vista, pues el diseño de emociones no solamente engloba un proceso o metodología, sino que es capaz de emplear diferentes recursos para su aplicación. Sin embargo existe una visión global del objetivo que plantea esta metodología diseño, así lo hace referencia el autor (Huerta, Eduardo, Hassenzahl, M. , Tractinsky, 2006) el diseño de experiencias ha estado marcado por solucionar necesidades que aparecen por el modo de vida de la época e influye según el comportamiento de la sociedad y el entorno.

La experiencia se caracteriza por las actividades que desempeña una persona, son cuestiones socio-culturales que se enfocan en la descripción de la vida en la que se identifica el cómo se elige vivir, producir, trabajar, viajar, estando inmersos en los valores y significados ya sea al momento de hablar de espacio u objetos. El diseño de un entorno que genere una experiencia proporciona acceso a los procesos cognitivos de los usuarios los cuales acceden a la percepción, interpretación y la experiencia pasada.

Es necesario conectar toda la información obtenida del diseño de experiencias y acoplarla a la época colonial evocando el análisis de la vida cotidiana, tal como lo menciona (Hausberger, 2002). La vida cotidiana en la época colonial engloba la participación del pueblo en diversas actividades; las personas más representativas de esta época son los religiosos, marinos y jesuitas estos han revelado las actividades cotidianas de los habitantes de la época.

Se considera para el análisis de la vida cotidiana las experiencias de las personas de clase baja o media pues ellos evidencian la historia ya que tienen una participación rutinaria, mientras que las personas de clase alta o la realeza no revelan un ritual importante de su vida cotidiana. Hay que destacar que la historia la hacen las personas, pues la interpretación de sus experiencias construye una base de datos de orientación de comportamientos.

Los resultados del análisis de los referentes bibliográficos certifican la presencia de proyectos que emplean el diseño de experiencias y el diseño centrado en el usuario aplicado en espacios interiores, los autores hacen mención a la influencia del trabajo de

la mente humana, la cual es capaz de percibir e interpretar un objeto y relacionarlo con los recuerdos de su vida cotidiana.

2.2.Fundamentación filosófica.

Fundamentación filosófica epistemológica:

La presente investigación se basa en el aprendizaje de los recursos de diseño en conjunto con la historia de estilos arquitectónicos mediante la adquisición de conocimientos se puede reconocer características que luego son asociadas con las experiencias para generar espacios en los cuales se destaque la identidad del lugar empleando un estilo determinando según una época, de igual forma los fundamentos de diseño para ser empleados de tal modo que llegue a la percepción y al estímulo de los sentidos al asociarlos con la forma el sentido y la función.

Fundamentación filosófica crítico- propositiva:

Para el desarrollo del proyecto se aplicara el paradigma crítico propositivo ya que es necesario generar un mecanismo de reflexión en las personas sobre el valor e importancia de rescatar la identidad histórica del país mediante la aplicación de elementos identitarios en un espacio experiencial ya que con el pasar de los años la sociedad ha perdido el interés en la historia de las raíces de la nación es por ello que se carece de una identidad, saber reconocer las características y elementos de una época es de vital importancia para impulsar el interés de conocer el camino histórico del Ecuador.

El proponer una herramienta para aplicar en un espacio mediante el desarrollo de un diseño basada en la experiencia de usuario combinada con la época colonial permitirá impulsar el interés por descubrir cómo se desarrolló el país hasta constituirse como república. El empleo de una metodología de diseño experimental permitirá jugar con los sentidos y evocar en la memoria un recuerdo que se asocie con la realidad histórica y llegar a escenificar la época colonial.

2.3.Fundamentación legal.

Para el presente proyecto se tomará en referencia las siguientes leyes:

Constitución del Ecuador 2008.

Título II. Capítulo II. Derechos del Buen Vivir.

Cultura y ciencia

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución.

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Título VII. Régimen del Buen Vivir

Sección quinta. Cultura

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

En el país existe un plan establecido en la constitución en el cual se destaca la importancia de fomentar el interés de mantener una identidad cultural, es por ello que se considera que los artículos mencionados anteriormente permiten esclarecer lo fundamental que representa difundir y estudiar la cultura y la historia. Fortalecer la identidad e implementar actividades y espacios que permitan reconocer los aportes culturales logrará identificar las etapas y transiciones por las que el Ecuador ha atravesado.

Plan Nacional de Desarrollo del Ecuador 2017-2021.

El desarrollo de este proyecto de investigación es un aporte para el cumplimiento del Plan Nacional de Desarrollo (SENPLADES, 2017) ya que en el eje 1 en el objetivo 2 se menciona lo necesario que resulta afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas y al proponer la implementación de una identidad basada en la época colonial se pretende repotenciar la historia y fortalecer las raíces del país.

Eje 1. Objetivo 2. Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas. Políticas

2.3. Promover el rescate, reconocimiento, investigación y protección del patrimonio cultural, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales.

2.4. Impulsar el ejercicio pleno de los derechos culturales junto con la apertura y fortalecimiento de espacios de encuentro común que promuevan el reconocimiento, valorización y desarrollo de las identidades diversas, la creatividad, libertad estética y expresiones individuales y colectivas.

El plan nacional de desarrollo, representa un aporte para el proyecto de investigación pues fomenta el rescate de la identidad del país con la conservación de elementos que forman parte del patrimonio tangible e intangible y representan una memoria histórica. De igual modo el impulsar el conocimiento de la historia del país a través de la utilización de un espacio que permita encuentros comunes.

Ley Orgánica Cultural del Ecuador. (Reg.Of. N° 913, 2016)

TÍTULO II.- DE LOS DERECHOS, DEBERES Y POLÍTICAS CULTURALES

Capítulo 1.- De los derechos culturales.

Art. 5.- Derechos culturales. Son derechos culturales, los siguientes:

a) Identidad cultural. Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural y estética, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones. Nadie podrá

ser objeto de discriminación o represalia por elegir, identificarse, expresar o renunciar a una o varias comunidades culturales.

d) Memoria social. Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y difundir su memoria social, así como acceder a los contenidos que sobre ella estén depositados en las entidades públicas o privadas.

TÍTULO VII.- DEL SUBSISTEMA DE LA MEMORIA SOCIAL Y EL PATRIMONIO CULTURAL.

Capítulo 1.- De las definiciones, composición, ámbitos y conformación del Subsistema de la Memoria Social y el Patrimonio Cultural

Art. 28.- De la memoria social. Es la construcción colectiva de la identidad mediante la resignificación de hechos y vivencias socialmente compartidos por personas, comunidades, pueblos y nacionalidades, que desde el presente identifican y reconocen acontecimientos, sucesos y momentos de trascendencia histórica, arqueológica, antropológica o social. La memoria social se pone en valor de manera constante en repositorios: museos, archivos históricos y bibliotecas, así como en el espacio público.

Capítulo 2.- De los repositorios de la memoria social: Museos, archivos históricos y bibliotecas.

Art. 31.- De los repositorios de la memoria social. Son espacios organizados, abiertos al público, que custodian y disponen de acervos documentales, bienes culturales y patrimoniales en varios soportes que incluyen museos, archivos históricos, bibliotecas, hemerotecas, mediatecas, cinematecas y fonotecas, entre otros.

En la ley de la cultura, se define la importancia de la identidad y la memoria social es así que mediante estos conceptos se fundamenta la investigación como un aporte que surge del planteamiento de una identidad basada en una época de evolución para el país. Reconocer lo que engloba la época colonial para reconocer elementos característicos permite justificar como estos recursos contribuyen en la historia y la identidad.

2.4. Categorías Fundamentales.

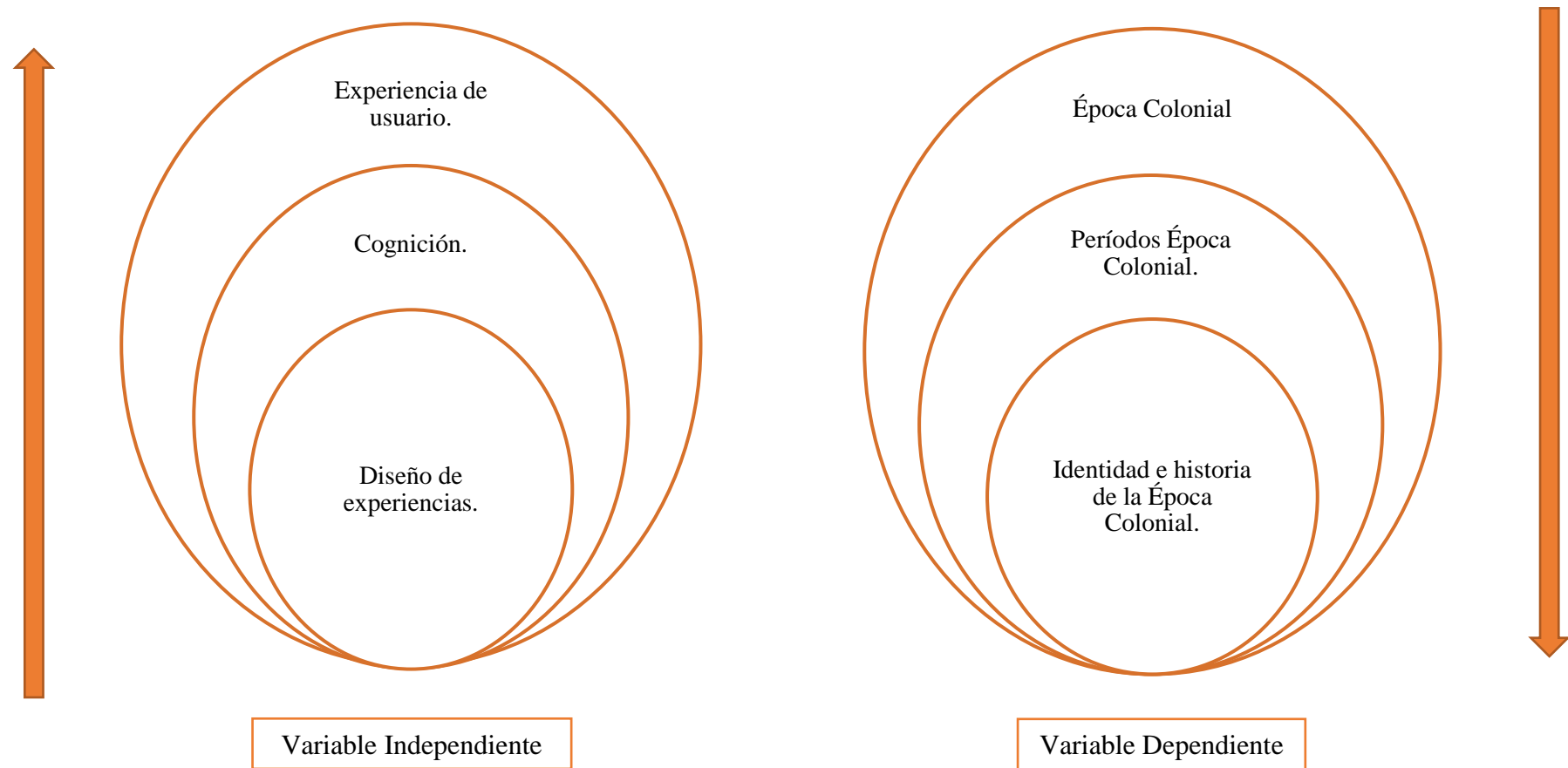


Gráfico N°2. Categorías fundamentales.

2.4.1. Red conceptual de la Variable Independiente.

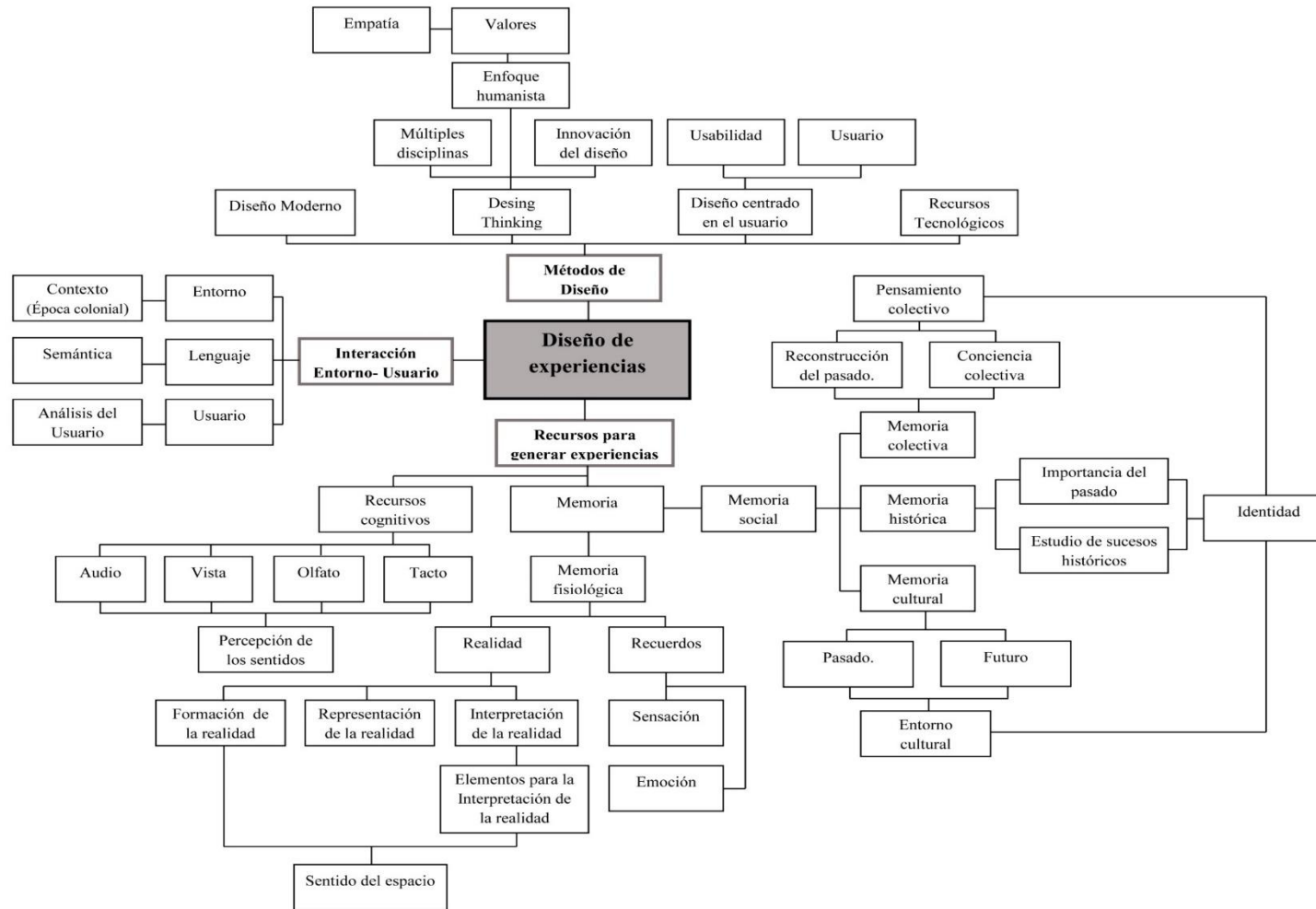


Gráfico N°3. Red conceptual Variable Independiente.

2.4.2. Red conceptual de la Variable Dependiente.

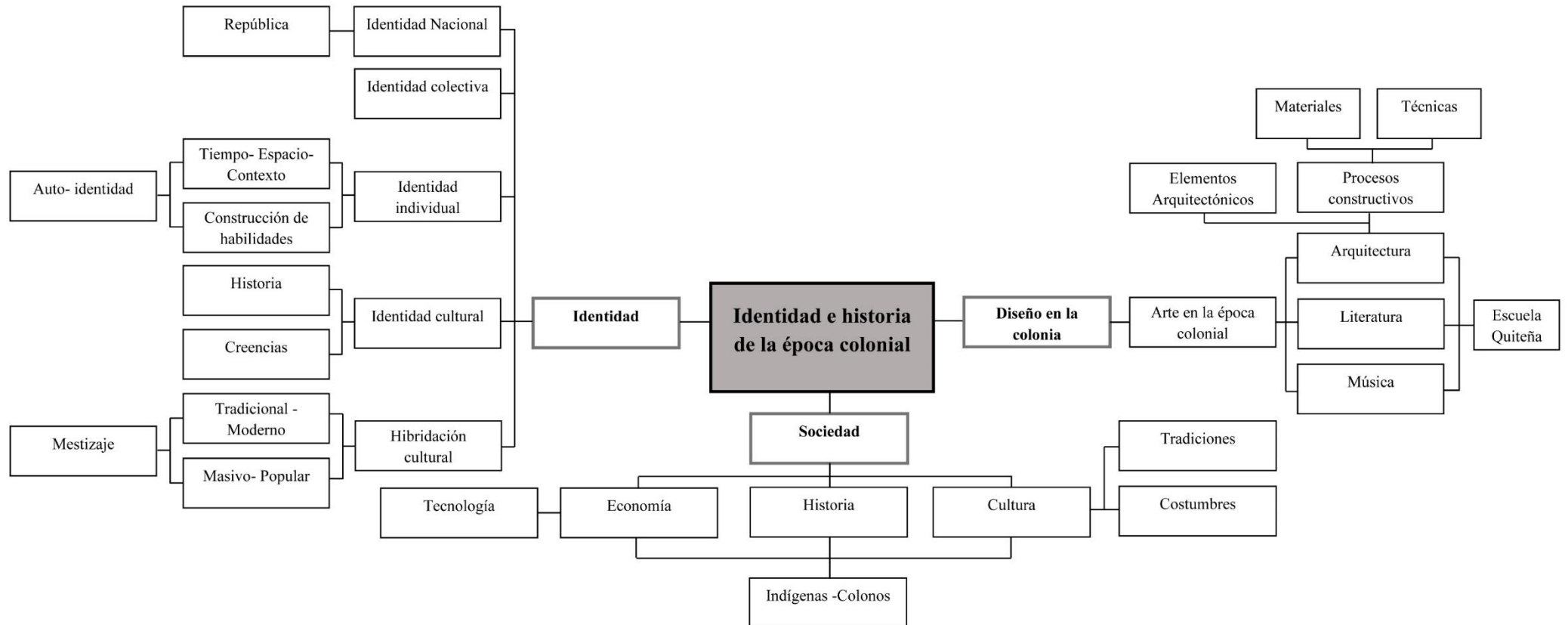


Gráfico N°4. Red conceptual Variable Dependiente.

2.4.3. Desarrollo conceptual de las variables.

2.4.3.1.Desarrollo conceptual de la variable independiente.

2.4.3.1.1. Experiencia de usuario.

La experiencia de usuario es un recurso que permite situar un punto de encuentro y conexión entre el usuario y el producto, es decir compone un concepto amplio que incluye las emociones de los usuarios, todas las expectativas, preferencias, percepciones, creencias y respuestas físicas y/o psicológicas con relación al producto que en el caso de estudio compone un espacio. Es así que, se emplea la tecnología para generar soluciones en las que se considera el tipo de usuario sus necesidades y las actividades que desarrollan y los hacen necesitar del producto.

La denominación que se le da al término es reciente pues según (Ronda León, 2013) los primeros en tomar conciencia de la importancia de estudiar la relación entre personas y productos fueron los científicos y lo plantearon desde la perspectiva de uso de computadoras sin embargo con el transcurso del tiempo y los avances la experiencia de usuario se convierte en un recurso multidisciplinario pues se incluyen aportes de la psicología, antropología, diseño industrial y sociología, de igual manera hace mención acerca de la importancia de la arquitectura de información como una fuente de recopilación de datos que permiten analizar y puntualizar los elementos que se utilizaran en el diseño ya que se considera como el arte, la ciencia y la practica en cuanto al diseño de espacios principalmente informáticos pero que al aplicarlos en otro contexto permiten que se fomente la interacción que proporcionen una experiencia de uso satisfactoria y que faciliten una conexión entre el usuario, el producto y sus funciones.

Por otro lado, la experiencia de usuario puede ser un recurso extendido pues según (Desmet & Hekkert, 2007) también existe una experiencia estética significativa y afectiva, componiendo la experiencia estética una serie de elementos que impulsen la percepción del usuario del producto desde la apariencia, la experiencia significativa que se asocia a la cognición y proporciona un sentido de uso al objeto y la experiencia afectiva que conjuga el empleo de las emociones enlazando lo estético y lo significativo, es así que, desde este punto de vista si la experiencia no está compuesta por los tres elementos

ya mencionados no existe una experiencia de usuario en el producto o servicio que se está planteando.

La relación entre lo mencionado por ambos autores permite determinar la importancia de la experiencia de usuario y su implementación en el desarrollo no solo de productos tecnológicos sino también en espacios y servicios por lo tanto, la conexión de ambos autores impulsan la afectividad, el significado y la estética para ejemplificar la experiencia de usuario en relación con el diseño y su aplicación mediante un criterio de usabilidad e interacción en un espacio y de este modo impulsar la elaboración de propuestas innovadoras que aparte de solucionar un problema permita el desarrollo de una vivencia que se mantenga en la conciencia del usuario es decir la intervención directa del usuario en el proceso de diseño. Al fomentar una participación directa entre usuario, producto, servicio y espacio es importante considerar el análisis de la persona involucrada por lo que se hace presente la implementación de la cognición como recurso de exploración del usuario, sus necesidades y actividades.

2.4.3.1.2. La cognición desde la experiencia de usuario.

La cognición es una actividad desarrollada en la mente para percibir situaciones y momentos e interpretarlos, es por ello que (Rodríguez, 2007) en su texto “cognición y ciencia cognitiva” determina la cognición como un conocimiento alcanzado desde la utilización de las facultades mentales del ser humano, siendo así participe de un estudio profundo de la mente desde su aspecto físico y dinámico, en ambos aspectos existe la participación de la percepción, el pensamiento, la imaginación y la voluntad, mediante estos elementos la cognición permite un enlace con la percepción del ser humano y su reacción al momento de crear experiencias y recuerdos. Por otro lado, según (Piaget, 1999) la cognición se define como la adquisición de estructuras lógicas que permiten a una persona definir diversas etapas de desarrollo y experiencias diarias es decir compone recursos del ser humano como los sentidos para interpretar y generar una experiencia.

Por ello, al definir de manera global lo que la cognición compone es indispensable reconocerla como la capacidad del ser humano de identificar objetos o recuerdos mediante el empleo de la percepción y la utilización de los órganos humanos que a través de los sentidos nos permiten interpretar situaciones y generar memorias fisiológicas o sociales. Por lo cual, el asociar la cognición con la experiencia de usuario permite a ambas

ramas identificar las necesidades de la persona involucrada para aplicarlas en el diseño de tal modo que se proporcione una solución que genere una vivencia y de este modo emplear métodos en el proceso creativo que permitan al diseñador convertirse en una persona empática.

Al introducirnos en un contexto definido como lo es un espacio interior en desuso se emplea la cognición como un recurso que vincula a la persona en el proceso de adquisición de conocimientos siendo para esto necesario conocer que la metodología de diseño que permitirá este vínculo es el diseño de experiencias mismo que posee componentes multidisciplinarios entre los que tenemos la cognición y la experiencia de usuario.

2.4.3.1.3. Diseño de experiencias desde la experiencia de usuario y la cognición.

La concepción del diseño como experiencia se desempeña en relación a la creación de un conjunto de factores tanto comunicativos, sensoriales y emotivos que se plasman de manera física o abstracta permitiendo de esta manera una construcción de identidad, es así que el diseñador es un facilitador que identifica elementos que al aplicarlos en sus diseños logran conectar al espacio con la vida del usuario creando una experiencia.

Así pues, el diseño de experiencias puede ser concebido de acuerdo a criterios de diferentes autores sin embargo una de las opiniones más predominantes la posee (Norman, 2004) quien ha determinado e impulsado la importancia de reconocer e involucrar al usuario, es así que el menciona la existencia de tres niveles de diseño que fomentan la experiencia de usuario las mismas que se acercan a la conducta humana que se refleja en la experiencia.

Estos tres niveles son el visceral, conductual y reflectante. El diseño visceral nos hace referencia al estado antes del pensamiento, este proporciona soluciones comunes, biológicas e irracionales, influye la apariencia externa, por otro lado, en el diseño conductual hablamos del funcionamiento aquí se reconoce la experiencia que puede dar un producto es decir la relación del usuario y del producto, la usabilidad. El diseño reflexivo hace referencia al mensaje y el significado del objeto, forma parte de los recuerdos pasados y la visualización a futuro. Proporciona la satisfacción personal y, por

ende, factores emocionales, la unión de estos tres elementos permite la presencia de las emociones y la cognición generando de tal manera la experiencia de usuario.

Analizar estos tres niveles define al diseño de experiencias como un conjunto de pasos que involucran los pensamientos comunes que atraviesan una transformación desde la idea original centrado en la apariencia a una idea centrada en la innovación desde la perspectiva del usuario, a continuación se determina la relación entre usuario y producto definiendo de este modo la usabilidad además de ello se considera el significado, la interpretación que queremos obtener del producto y el mensaje que debe dar para que la mente del usuario acoja la solución como parte de sí mismo de tal manera que se componga de una solución tanto participativa como multidisciplinar.

No solo existe el punto de vista del autor ya mencionado pues existen otros criterios que no hacen énfasis en un proceso marcado con niveles como se mencionó anteriormente, por lo que otra forma de interpretar el diseño de experiencias es como una metodología que ha estado marcada por solucionar necesidades que aparecen del estudio del modo de vida que puede ser definido a partir de acontecimientos o épocas que hayan marcado en el cambio del comportamiento de la sociedad y el entorno, incluyendo el desarrollo de la experiencia misma que se caracteriza por las actividades que desempeña una persona, son un conjunto de cuestiones socio-culturales que se enfocan en la descripción de la vida en la que se identifica el cómo se elige vivir, producir, trabajar, viajar, estando inmersos en los valores y significados ya sea al momento de hablar de espacios u objetos, por lo que el diseño de un entorno que genere una experiencia proporciona acceso a los procesos cognitivos de los usuarios los cuales acceden a la percepción, interpretación y la experiencia pasada.

En el proceso de diseño al intervenir tanto en mobiliario, iluminación, cromática, entre otros considerando la necesidad del usuario logra un conjunto experiencial completo formado por sensación, respuesta emocional, sentimiento, valoración reflexiva y satisfacción. Hay que considerar que mediante el diseño se genera el confort el mismo que puede ser experiencial pues hace referencia al estado físico y mental en el que el usuario expresa su sensación ante el espacio. (Huertas Vera, 2015)

Ambos autores consideran el diseño de experiencias un proceso que impulsa la emoción y la percepción del ser humano al interpretar y usar un producto, por lo cual hay

que afianzar la idea de que este proceso involucra el estudio del usuario y su complejidad pues el diseño experiencial evoca una vivencia la misma que se genera en la mente y obtener los recursos adecuados para generar esta vivencia requieren el análisis del contexto y su aplicación mediante el impulso de los sentidos del ser humano, al igual considerar que para incentivar la mente desde los sentidos se requiere de una aplicación de diseño enfocada en la forma, la función y la usabilidad del producto, espacio, o servicio.

Por otra parte, se considera que al elaborar un diseño de experiencias se plantea y desarrolla como si se tratase de una obra de teatro en la que el diseñador es el director encargado de crear un escenario para el usuario en la que desarrollo sus actividades por lo tanto los elementos que emplee permitirán conocer el éxito o fracaso de la obra, es decir si se genera o no la experiencia de usuario en el espacio construido. (Farah Carbonell, 2014)

Para llegar a este resultado completo de diseño experiencial se requiere del estudio de varios contenidos que esclarezcan la composición de esta metodología por lo que se empieza este estudio desde la evolución del diseño tradicional al moderno y los métodos de diseño que impulsan la interacción directa entre usuario y diseñador.

2.4.3.1.4. Métodos de diseño que aportan a la experiencia.

El diseño ha atravesado una serie de cambios hasta componerse como es actualmente pues sufrió una transformación que en sus inicios se basaba en la elaboración de productos desde una producción en serie sistemática sin un estudio concreto de las necesidades del usuario. Es así que, resulta elemental hacer un recorrido por el desarrollo del diseño haciendo énfasis en la importancia del usuario al momento de elaborar un producto que solucione un problema.

El diseño es una actividad multidisciplinar que se desarrolla desde la perspectiva humanista, tecnológica y técnica que fomenta la utilización de la intuición, la creatividad, la innovación y la empatía en el proceso de construcción de un elemento que facilite el desarrollo de las actividades del ser humano, sin embargo, este es el resultado de una serie de pasos que fue cumpliendo a través de su desarrollo. El diseño como tal nace a través de la producción y viene de la mano con la industria, es así que, “Hay en la historia del

diseño objetos innovadores, proyectos, que condensan en sí mismos e ilustran con claridad ejemplar las rupturas de la época.” (Selle, 1975). Está claro que los avances del diseño se reconocen mediante puntos referenciales que denotan un cambio de tiempo, espacio y contexto.

Desde la primera guerra mundial nace la era del consumo que fomento en las grandes industrias al momento de producir productos abriendo paso a la producción masiva misma que permitía accesibilidad en cuanto a precios y un aumento en el consumo. En tanto, (Heskett, n.d.) en su libro “Breve historia del diseño industrial” menciona que al atravesar la era del auge industrial, con la recesión de la producción y con la crisis económica que surge por la insuficiente evaluación de los productos aparecen un nuevo grupo de diseñadores que procedía de diversos campos y empleaban técnicas y técnicas diferentes a las empleadas en la producción masiva, fueron estos diseñadores los que lograron posicionar el diseño como un recurso fundamental e imprescindible en la actividad comercial e industrial.

Por otro lado, (Bürdek, 2002) define un período específico del inicio del diseño en el que al igual que Jonh Heskett empieza con la revolución industrial exactamente a mediados del siglo XIX, para este autor el diseño surge a partir de la división de la producción pues ya no se responsabiliza una sola persona de la elaboración del producto sino que empieza a ver varios colaboradores al momento de diseñar, con esta división empieza la motivación de varios jóvenes de incursionar, experimentar y sobretodo intentar por si solos elaborar sus diseños empezando una nueva era de producción.

Ambos autores, definen a la revolución industrial como el despertar del diseño en el mundo pues al eliminar la producción masiva se generan productos personalizados en los que ya no solo existe el aporte del diseñador, sino que se convierte en una persona que trabaja a la par de varios profesionales para obtener mejores resultados convirtiendo de esta manera al diseño en una actividad multidisciplinar.

La evolución del diseño ha permitido que el mismo posea diferentes ramas ya sea el diseño industrial, el diseño gráfico y el diseño interior. Para esta investigación nos corresponde hablar de diseño interior o diseño de espacios que según (Bürdek, 2002)

aparece en Inglaterra con la lucha contra el estilo Imperio y desde este punto fue convirtiéndose en un foco de interés, por lo tanto se desarrollan estudios de los espacio considerando proporciones, materiales y formas en sus inicios el mobiliario no se consideraba como un elemento relevante en el diseño de espacios pues con los tres elementos mencionados anteriormente ya se obtenía diseño; tal es el caso de los interiores medievales que según (Giedion, 2009) incluso cuando el espacio estaba vacío no se consideraba como tal pues los elementos espaciales proporcionaban una sensación de estar aptos para ser empleados. De este modo el diseño interior cambia su criterio pues ya no solo es el espacio el que lo define, sino que el mobiliario pues toma un papel relevante, esto sucede en el siglo XX con los arquitectos y diseñadores de la Bauhaus fueron ellos quienes empezaron a orientar la funcionalidad sobre lo estético.

Es a partir de estos acontecimientos que el diseño empieza a enfocarse en realizar productos que estudien la necesidad del usuario combinando lo estético con la función y la forma, por lo cual al considerar estos aspectos, el diseño se convierte en un recurso humanista que se rodea de metodologías como lo es el diseño de experiencias un recurso moderno que estudia al usuario para introducirse en su memoria de tal modo que genere una experiencia de uso del espacio u objeto, el diseño de experiencias es parte de las teorías contemporáneas del diseño y es por ello que lo estudiamos a continuación.

2.4.3.1.5. El diseño moderno vinculado al estudio de la experiencia humana.

El diseño moderno se desarrolla a partir de la crisis de la producción masiva industrial marcando un proceso de desarrollo del diseño dirigido hacia los ámbitos de la humanística, la sostenibilidad, la innovación y la influencia del usuario. Por lo tanto, según (Rodríguez, 2014) se entiende por diseño moderno a la práctica profesional que empezó a definirse en el siglo XIX, por la polémica generada entre los miembros del movimiento Art & Crafts y el círculo de Henry Cole lo cual permitió el inicio de un nuevo movimiento como lo es la Bauhaus. Por otro lado, el autor, hace mención a tres elementos que definieron el diseño moderno:

- Lo moral. En este aspecto se determinan los estilos de vida y se define lo adecuado e inadecuado para la sociedad.

- Lo racional. Se emplean métodos proyectuales que nacen de los métodos científicos.
- Lo formal. Compone el método proyectual a partir de la configuración de las formas.

Estos elementos son una orientación para el proceso de diseño de modo que se conserva aspectos morales en los que se involucra el contexto y el estudio del aspecto social, lo racional que permite tener una fundamentación y un respaldo al momento de diseñar y finalmente el aspecto formal que componen las formas de los productos y su justificación.

El diseño moderno se ha enfrentado a los cambios de la sociedad, la tecnología y los negocios, por lo tanto, se ha apoyado en los métodos proyectuales como el pensamiento de diseño que representa una forma de usanza del diseño y amplía el criterio del diseñador al momento de dar soluciones a los problemas.

2.4.3.1.6. Desing thinking y los sistemas de valores.

Al momento de diseñar un producto es necesario realizar un análisis en el que se involucre el pensamiento, de tal modo que se desarrolle la creatividad y se implemente la innovación. Es importante destacar que con el paso del tiempo se ha creado una cultura del pensamiento en la cual se generan nuevas interrogantes y se solucionan diferentes tipos de problemas, los cuales surgen con mayor frecuencia; el formar parte de un cambio depende de la forma en la que se piensa y se experimenta al buscar una solución a un inconveniente, involucrar diferentes métodos que no simplemente se enfoquen en el valor económico sino más bien en el impacto social. El pensamiento del diseño abre horizontes y expande mentes solo hace falta salir de la zona de confort para vivir esta experiencia renovadora que esta metodología de diseño proporciona.

Según (Della, 2010) en su intervención en el marco de foro de la innovación, el pensamiento de un diseñador se identifica en una memoria abductiva, experimental, interrogativa e interpretativa. Abductiva ya que genera nuevas interrogantes que forman parte de una guía o un proceso para obtener soluciones. Experimental porque ya al plantearse una solución se procede a la realización de un prototipo el mismo que puede funcionar o no pero que de todos modos pasa a ser una experiencia, en esta etapa también

surge el enfoque en las personas ya son los principales protagonistas al momento de conseguir la información que nos llevara a una solución y finalmente tenemos la memoria interrogativa ya que se generan vínculos y conexiones que permitirán formar parte de un proceso participativo y lo interpretativo que se desarrolla con el empleo de métodos en los cuales se identifican patrones e incluso se incluye la concepción de un diseño aplicado a la innovación.

Además, hace mención que para desarrollar este tipo de pensamiento se considera el uso de los 2 hemisferios que posee el cerebro, el hemisferio derecho que es el intuitivo, creativo, figurativo, por lo cual de este se deriva el pensamiento intuitivo el cual representa una idea de lo que podría llegar a ser, el que se plantea una meta con objetivos que se aspiran cumplir mediante la experimentación, por otro lado el hemisferio izquierdo es analítico, lógico, ordenado y tiene un propósito, de este surge el pensamiento analítico el cual me permite reflexionar con lo que ya cuento, sirviendo como base el estudio de los datos del pasado. El pensamiento de diseño forma parte de ambos hemisferios pues en este se necesita un pensamiento analítico e intuitivo, un balance entre lo que tengo y lo que puedo llegar a tener, una integración del futuro y el pasado.

Por lo que, al analizar lo mencionado por la autora se establece que el pensamiento de diseño nace del equilibrio entre lo que sucede en nuestra mente, como poner en práctica una idea que surge no solo de un análisis independiente sino de un análisis participativo en el que se refleje una composición de ideas propias e ideas compartidas demostrando la empatía y reconociendo que para hacer algo nuevo e innovador hay que incluir un análisis de contexto, en el que se refleje la compatibilidad de lo que sucedió lo que sucederá y lo que sucedería en caso de aplicar este pensamiento apegándonos siempre a la realidad a la que nos enfrentamos.

Es así que, el pensamiento del diseño depende mucho de cómo el diseñador desarrolla su análisis del contexto, los recursos y los usuarios, es mirar desde otro punto de vista los problemas a los que se enfrenta el usuario en su cotidianidad y proporcionar una solución innovadora que genere una experiencia o vivencia, sin embargo para tener una visión clara de lo que engloba el pensamiento de diseño desde el conocimiento de otro autor consideramos mencionar (Vianna, Vianna, Adler, Lucena, & Russo, 2016) quienes en su libro *Design Thinking. Innovación en los negocios* mencionan que esta

metodología compone la manera de pensar del diseñador pues el mismo necesita emplear un tipo de raciocinio poco convencional como lo es el pensamiento deductivo, este pensamiento permite al diseñador comprender de mejor manera el problema al que se enfrenta el usuario y proporcionar una solución que amerite un desafío a lo convencional y tradicional fomentando una alternativa basada en el análisis de la necesidad del usuario con un resultado creativo e innovador.

Ya conociendo lo que el Design Thinking representa, es necesario conocer que esta metodología también se compone de un aspecto humanista en el que influyen mucho los valores como los que se menciona (Rey, 2009) en su artículo Pensamiento de diseño:

- **Empatía:** compone la observación profunda de las necesidades del usuario, impulsa a buscar una solución poniéndose en el lugar del usuario de tal modo que se viva el problema que él vive y se solucione de una forma que al satisfacerse el diseñador este satisfaciendo la necesidad del usuario.
- **Imaginación:** Búsqueda de soluciones a partir del deseo del usuario, representa el empleo del pensamiento analítico, explorar diversas alternativas que sean creativas e innovadoras.
- **Experimentación:** Visualizar las posibles alternativas de solución mediante experimentos, es decir representar las soluciones y compararlas de tal modo que se perfeccione la mejor.
- **Pensamiento integrador:** innovar mediante el estudio de los factores que impidan la experiencia de usuario, mirar más allá del producto y su interacción con él entorno.

El Design Thinking y sus valores fomentan el estudio de las necesidades del usuario para aplicarlas al momento de diseñar, permite que el diseñador amplíe sus horizontes de tal manera que elabore un producto creativo, innovador que se desarrolle desde la imaginación y la experimentación haciendo que la propuesta se seleccione desde el análisis de la mejor opción considerando la empatía, el Design Thinking va de la mano con el diseño centrado en el usuario por lo que ambos generan vivencias a través de necesidades y actividades.

2.4.3.1.7. Diseño centrado en el usuario un recurso para generar vivencias.

Al tener claro lo que el pensamiento de diseño simboliza y considerar su conexión con el bienestar y participación del usuario se determina que el diseño centrado en el usuario surge en 1955 por la necesidad que surge del análisis de que un producto no sea útil para algo sino para alguien, para ser parte de este diseño se analiza la experiencia del usuario la misma que no se limita solo al uso de un producto sino que añade una experiencia y placer en el mismo al momento de su utilización; consiste en la vivencia real que tiene el usuario al momento de relacionarse e interactuar con el producto. Esta vivencia incluye sensaciones y para tener la misma es necesario atravesar 3 niveles: la acción que hace el usuario, el resultado que obtiene el mismo y la emoción que siente, las tres proporcionan al usuario una experiencia final. (Vera, 2014)

De igual manera, (Moreno Muñoz, 2003) definen al diseño centrado en el usuario como una metodología que coloca en el centro del proceso al usuario haciéndolo prioritario para garantizar el éxito de un producto, la intervención del usuario se establece en todas las fases de diseño desde la elaboración del concepto hasta la evaluación del prototipo final, incluyendo su desarrollo también los autores reconocen que el principal objetivo del diseño centrado en el usuario es la creación de productos para que sean útiles y usables para el usuario; es decir, que logren satisfacer sus necesidades teniendo en cuenta sus características.

El paradigma del diseño centrado en el usuario se aplica en el desarrollo de cualquier producto, pero su aplicación en su mayor parte se ha dado en productos con componentes tecnológicos pues facilitan la interacción entre usuario – producto.

Ambos autores definen al diseño centrado en el usuario como un método que reúne características, actividades, necesidades y opiniones de los usuarios y los centraliza para su aplicación en el proceso de diseño de tal forma que se obtiene un producto que sea útil y solucione la deficiencia que existía antes de diseñar, de igual forma el resultado se ve reflejado en la experiencia que genera el producto y cómo influye en el sentir del usuario.

Para generar esta metodología se requiere el empleo de recursos tecnológicos que impulsan la emotividad y el sentido de propiedad entre usuario – producto, servicio y espacio.

2.4.3.1.8. Los recursos tecnológicos un elemento fundamental para el diseño de experiencias.

La tecnología es uno de los recursos que permiten y facilitan la aplicación del diseño por lo tanto representan un método de conexión con los sentidos del ser humano induciendo al desarrollo de una experiencia humana basada en el uso de un producto.

Actualmente la tecnología es una herramienta presente en todas las actividades desarrolladas por el ser humano, ha logrado mejorar la producción de bienes pues se emplea menos tiempo y se obtienen una mayor cantidad de productos a esto se añade que ha permitido el progreso en aspectos dirigidos a la invención mejorada de automóviles, radio, teléfono y televisión que en la actualidad son fundamentales para vivir. (Sáez Vacas F., 2010)

Ahora bien, el tipo de tecnología que se necesita estudiar es el que nos acerque a la percepción del usuario, mejore la usabilidad del espacio y por ende estimule sus sentidos permitiendo la experiencia basada en el empleo de un producto que se ha elaborado desde un proceso de diseño.

La domótica es una de las herramientas tecnológicas muy empleadas en el diseño, se compone de un sistema de control de los sistemas tecnológicos de un espacio, claramente según (Andrade Carrera Lourdes, 2012) la domótica es el conjunto de sistemas que permite la automatización de una espacio en relación a los servicios energéticos, de seguridad, bienestar y comunicación que se integran por medio de redes internas o externas a un solo lugar de control, es decir es la integración de diseño inteligente a un lugar cerrado.

La aplicaciones frecuentes de la domótica se desarrollan en torno a sistemas (Maldonado, 2010) que permiten la facilidad del empleo de la tecnología en el espacio.

- Pasarela residencial.
 - Conecta a todos los dispositivos en uno solo.
- Sistema de control de iluminación.

- Empleo de sensores.
 - Sensor de luminosidad.
 - Determina los niveles de luminosidad requeridos para el espacio considerando la existencia de fuentes de luz exteriores.
 - Sensor de movimiento.
- Pantallas táctiles para el control.
- Sistema de control de climatización.
 - Calefacción regulada.
 - Sensores.
 - Termostato.
 - sensores externos de temperatura, luminosidad, viento y lluvia.

El empleo de este recurso tecnológico en el diseño de experiencias logra el desarrollo de una vivencia en la que el usuario percibe una sensación de confort en el espacio, por lo tanto al utilizar los sistemas que regula la domótica se desarrolla un acceso al estímulo de los sentidos del ser humano y al configurar los mismos se consigue un impacto multisensorial como el visual desarrollado a través del empleo de la iluminación y los tipos de iluminación al igual que el tacto que permite al ser humano sentir y reaccionar ante la climatización del lugar en el que se encuentra.

Por otra parte, tenemos el video mapping es una técnica poco explorada por lo que no posee una definición concreta por lo que (Fulgencio, 2014) lo describe de manera más acertada como una proyección de video sobre una superficie que permite la interacción con el entorno generando una sensación tridimensional que proporciona una visión de algo que se está desarrollando, esta proyección puede ser acompañada de audio u otros elementos visuales. Otra forma de definir esta técnica es como una gran proyección sobre un edificio, es decir que emplea como base escénica la arquitectura y genera imágenes que mezclan soportes analógicos y digitales. (Simari, 2011)



Imagen N°1. Ejemplo de video mapping.

Fuente: *Pinterest, 2018*

Hay que conocer las herramientas que permiten el empleo del video mapping entre las cuales según (Fulgencio, 2014) encontramos:

- Plantilla.
 - Conocimiento de la superficie en la que se va a proyectar.
 - Recolección de medidas exactas.
 - Estudio de la proyección con el uso de fotos.

- Proyector.
 - Es la herramienta clave del video mapping.
 - Se define de acuerdo a la dimensión de la superficie a proyectar.
 - Dar la sensación de estar proyectando en el aire (estudio de luminosidad).
- Programas de edición y ajuste de video.
 - Animación.
 - Depende si la animación es 2d o 3d.
 - Efectos de luces y movimientos (after effects, mad mapper).
 - Ajuste.
 - Método para encajar la proyección en la superficie.
 - Post producción.
 - Para reproducir la técnica en redes sociales se puede realizar una edición de iluminación y resaltar los colores.

Contextualizando este concepto a la investigación el video mapping permitirá acercar la experiencia de la época colonial al usuario mediante el uso de proyecciones de elementos característicos de este período de manera que se genere un espectáculo digno de ser admirado.

2.4.3.1.9. Interacción entorno - usuario en el diseño de experiencias

La aplicación del diseño de experiencias se fundamenta en el estudio del entorno y el usuario creando una conexión que vincule a ambos de tal forma que se proporcione una solución equilibrada a la problemática que se pretende resolver.

Para comenzar se necesita distinguir la definición de entorno que según (Análisis, Entorno, & Licha, 2002) es definido como el ambiente externo o el contexto, el cual se constituye por un conjunto de factores que interaccionan con el proyecto es decir se compone de los recursos ambientales como el agua, el suelo y el aire y a la vez todas las fuerzas que rodean el objeto de estudio no solamente de forma física sino también simbólica, por otro lado (Rodrigo, 1994), en su libro Contexto y Desarrollo social define al entorno como parte del contexto pues es un espacio en donde interactúan varias personas y sus actividades poseen un propósito físico y socio- cultural, define el entorno como una conexión con la sociedad.

Ambos autores determinan que el entorno posee características tanto físicas como sociales por lo que de la interpretación de lo señalado se considera que en diseño el entorno se determina como cada uno de los elementos que rodean al espacio ya sean construcciones aledañas, la cultura que influencia las actividades que se desarrollan en el espacio, el clima y todos los detalles que permiten formar una concepción de lo que el problema compone y lo que se puede optar para una solución.

Al hablar de elementos o fuerzas que rodean al objeto de estudio tenemos al usuario pues es la persona destinada a hacer uso del espacio de tal modo que su criterio es un factor influyente a considerar, el usuario se define como: “La persona que disfruta habitualmente de un servicio o del empleo de un producto.” (Chao & Fernández, 2011). Basado en esta definición conocemos que el usuario es la persona que se encuentra en contacto directo con el espacio por lo que su bienestar depende de cuan óptima sea la propuesta integrada en el lugar.

La posibilidad de generar una interacción adecuada entre entorno y usuario se determina con el análisis de los dos aspectos pues para un proceso de diseño se requiere del estudio del entorno es decir conocer a profundidad cada detalle de lo que sucede en torno al espacio determinando el aporte que este proporciona en el proceso de decisiones de diseño, de igual manera sucede con el usuario pues se analiza actividades, necesidades y requerimientos de tal manera que se determine el interés del usuario en el espacio; crear una conexión entre ambos significa buscar un punto de equilibrio y conexión entre ambos análisis de tal modo que el entorno y el usuario se complementen, formando entornos de estudio.

2.4.3.1.10. Entornos de estudio y sus elementos destinados al diseño.

Existe una variedad de entornos de estudio este aparece de acuerdo al tipo de estudio en diseño se hace mención de recursos tangibles e intangibles por lo que de acuerdo a eso podemos tener entornos naturales y entornos sociales. Un entorno natural es definido como todo lo físico que rodea y forma parte de la naturaleza, englobando los recursos naturales como el suelo, aire, agua, son los espacios que carecen de la intervención del ser humano.

Por otro lado, un entorno social según (Aguilar & Catalán, 2005) se refiere es quien “involucra personas, individuos, los cuales tienen esa capacidad innata de relacionarse, poseen el instinto gregario, propio de todo ser humano”. El entorno social es todo elemento capaz de influenciar el desempeño de las actividades de los usuarios y su manera de actuar, es decir el entorno social se compone de costumbres, hábitos tradiciones con las que se ve involucrado la persona, dentro de este entorno tenemos el entorno cultural mismo que se considera como un elemento espontaneo que surge de los pueblos y que se desarrolla según las actividades y decisiones a los que se ven expuestas las comunidades, conforma todo el aspecto de la cultura que es lo que representa la sociedad, el entorno cultural tiene transformaciones pues las culturas se ven expuestas a cambios por agentes externos o hibridaciones culturales que influyen la transformación de costumbres, tradiciones y hechos históricos de un pueblo. (Cruz, 1995)

De estos dos tipos e entorno podemos obtener recursos para el diseño mediante el análisis, entre los que podemos destacar:

Entorno físico:

- **Clima.**
 - Presencia de vientos.
 - Recorrido del sol.
 - Temperatura.
- **Espacios verdes.**

- Jardines.
- Parques.
- Reservas naturales.

Estos aspectos del entorno físico permiten la toma de decisiones en cuanto a iluminación y ventilación en el espacio, de la misma manera intervienen en la selección de materiales para acabados los mismos que permitirán elevar los niveles de confort para los usuarios.

Entorno social:

- Rasgos culturales.
 - Tradiciones.
 - Costumbres.
 - Ideologías.
 - Cotidianidad de los usuarios.

En el entorno social podemos optar por elementos que nos permitan dar un sentido y un concepto al espacio de tal manera que con los datos obtenidos se desarrolle un concepto que permita iniciar el proceso de diseño.

Determinar los entornos de estudio permite profundizar el proceso de diseño de tal forma que se obtengan propuestas fundamentadas pues el realizar análisis ayuda a determinar los instrumentos que se necesitara para elaborar un proyecto que se encuentre dentro de un contexto.

2.4.3.1.11. La época colonial como contexto de estudio

Definir un contexto de estudio en un proceso investigativo determina los alcances que conlleva la investigación es así que se da una mirada a la época colonial como contexto de estudio, se genera una visión de rasgos característicos de este período y se los analiza de forma que se obtengan recursos que determinen el proceso creativo no solo

en cuestión de forma sino se considera los aspectos culturales que determinaron el estado social del lugar.

Al hablar de la época colonial según (Cruz, 1995) se habla de un hecho que aparentemente originó una prominente destrucción de formaciones sociales pues la sociedad actual se constituye de una matriz indígena que fue interferida por una matriz hispánica que fue dominante y capaz de alterar e influir en nuestra forma de vida sin embargo este perdió permitió el mestizaje el mismo que concede una posición que excluye la nominación de vencedor y vencido pues permite la libertad de juzgar los acontecimientos del período sin considerarlos como una catástrofe de tal forma que se genera un criterio que no se encuentra ni a favor ni en contra de la conquista.

Por otro lado, la época colonial conforma parte de una situación por la que algunos países atravesaron es así que, fue definida según (Balandier, n.d.) como una situación impuestas por una minoría con cultura diferente que se consideró una sociedad de superioridad racial, étnica y cultural, esta minoría se impuso a una sociedad que a pesar de tener un población autóctona con mayoría numérica carecía de un impulso de dominación, una dominación que se vinculaba a una sociedad industrializada y mecanizada que poseía un desarrollo elevado y que poseía un origen cristiano que se impuso a esta sociedad con tradiciones diferentes y avances sin rasgo de industrialización. La época colonial presenta el antagonismo de una sociedad desarrollada que se impuso con la fuerza y formo una relación desequilibrada.

Ambos autores cuestionan la importancia del período colonial en la sociedad actual sin embargo se considera un hecho que generó una mezcla cultural que conllevó al mestizaje mismo que determina la identidad de diferentes pueblos y naciones, al considerar estos detalles como contexto de estudio obtenemos:

- Construcciones coloniales.
- Mitas.
- Influencia de la Iglesia cristiana.
- Influencia tecnológica.

- Desarrollo económico con implementación de rasgos comerciales.
- Rasgos culturales.
- Rasgos sociales.
- Población colonial.
 - Actividades.

Todos los puntos mencionados con anterioridad son los elementos que se analizan para obtener un contexto en el que trabajar reconociendo cada uno de los aspectos que se pueden aplicar en el diseño desde la interpretación de los acontecimientos de la época.

El método de recopilación información de la colonia se ha realizado a través del estudio de memorias y criterios de las personas que fueron parte de este período, todo lo que se hace mención en historias permite la concepción de los acontecimientos de tal modo que se define los elementos del contexto y a la vez se reconoce la importancia del usuario por sus experiencias.

2.4.3.1.12. Importancia del usuario en el diseño de experiencias

El usuario es el principal involucrado en el diseño pues lo que se pretende al realizar un diseño de experiencias es evocar sentimientos y emociones que desarrollen un interés por conocer e involucrarse en el espacio y a la vez convertir de esto una experiencia que se almacene en la memoria. El comportamiento del usuario se define desde diversas perspectivas por lo tanto, (Montero, 2015) explican que el comportamiento emocional del usuario es definido a partir de factores como “las emociones evocadas por el producto durante la interacción, el estado de humor del usuario y los sentimientos pre-asociados por el usuario al producto”.

La importancia de conocer las necesidades, actividades y requerimientos del usuario determina un vínculo con el diseñador de tal forma que el análisis que este emprende toma un rumbo emocional pues el diseño de experiencias requiere del estudio del usuario desde su percepción lo que conlleva a la empatía, de igual forma al ser un eje central en el diseño se requiere la aplicación de la experiencia de usuario desde las

emociones de tal forma que según (Clarenc, 2011) esta experiencia es una recopilación de factores y elementos que determinan la interacción satisfactoria del usuario con un entorno por lo que son capaces de generar en él un conjunto de emociones positivas sobre el sitio y su uso.

Tanto Moreno como Clarenc determinan al usuario como la persona a la que se dirige la investigación y ambos coinciden en que la manera de llegar a él es mediante emociones por lo que se requiere del impulso de los sentidos es decir hacer que el usuario se relacione con el espacio al sentirlo.

Esto nos permite identificar que la importancia del usuario en el diseño de experiencias surge desde el inicio del proceso de diseño es decir desde la investigación en la que se recopila información básica como gustos, preferencias y detalles sobre el confort del usuario y se refleja al aplicarlo consiguiendo una conexión entre espacio y usuario mediante recursos que vinculan como la percepción y el lenguaje.

2.4.3.1.13. El lenguaje como recurso de interpretación en la interacción.

La mejor forma de comunicarse con una persona es el empleo del lenguaje ya sea por medio de palabras, señas o símbolos de tal forma que siempre existe una manera de llegar a otro mediante este medio de comunicación, el lenguaje según (Luria, 1977) expone que lenguaje se compone de códigos que se identifican objetos de mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones con el entorno y entre sí. Por otro lado (Pavio & Begg, 1981) indican que el lenguaje es un sistema de comunicación netamente biológico que se especializa en transmitir información mediante el empleo de signos lingüísticos.

Ahora bien, estas dos definiciones permiten establecer que el lenguaje es un sistema que emplea métodos para transmitir ideas, estos métodos son diversos por lo que encontramos signos, símbolos y la lengua; en diseño el uso del lenguaje se da mediante la interpretación de información lo que conlleva a una idea conceptual la misma que se convierte en una herramienta de comunicación pues al determinar el concepto del espacio se aplican elementos que logran establecer una comunicación entre el usuario y el espacio, esta comunicación se realiza con objetos que formen una relación con la actividad que se desempeña en el lugar proporcionando un sentido.

El lenguaje tiene un recurso que se aplica al momento de interpretar acciones de tal manera que se lo utiliza en el diseño, este recurso es la semiótica que según (Eco, 2000) se conoce como la teoría de los signos que consiente en el empleo del pensamiento del ser humano desde los procesos cognitivos, establece y tratar de dar respuestas a las interrogantes del ser humano de cómo interpretar lo que le rodea con el empleo de mecanismos que generen una relación entre un objeto y un símbolo para ligarlo en su memoria. Otra definición de semiótica se deriva del proyecto de (Saussure, 1998), el considera a la semiótica como la teoría general de los modos de significar, considerándola como un objeto el estudio de los signos en el seno de la vida social.

Ambos autores determinan que la semiótica es una herramienta del lenguaje que reconoce los signos, símbolos y expresiones que son percibidas por el ser humano a través de los sentidos y definen a un objeto de tal manera que una persona sea capaz de reconocer su significado solo con observar el mecanismo que lo representa, es por esto que al momento de hablar de semiótica en diseño hablamos de como las formas de los objetos son capaces de emitir señales que influyen en la percepción y el comportamiento, (Nöth, 1990) expuso que la semiótica se puede empelar como un instrumento de investigación en diversos campos como el espacio, tiempo, estética, música, arquitectura, pintura, cinematografía, fotografía, publicidad, textos, literatura, teatro y teología, por lo que se puede aplicar la semiótica en el diseño.

Los fundamentos de la semiótica son el emisor, el receptor y la señal por lo que en diseño es necesario que los signos que emplee el emisor sean similares a los del receptor de tal manera que no se obstruya la comunicación en este caso el diseñador es el emisor de un mensaje que en realidad es un producto, por lo tanto el diseñador se encarga de traducir las distintas funciones de un producto a signos que faciliten la interpretación y comprensión del usuario, lo que conlleva a que el empleo de la semiótica en el diseño implica el estudio previo del usuario.

Por otra parte, (Bonsiepe, 1975) recalca el significado de la semiótica para el diseño ya que “el mundo del objeto y el de los signos están estructurados de manera idéntica” pues un objeto puede ser considerado un símbolo que pertenezca a una teoría o un proceso que proporcione relación con el usuario, un objeto puede ser la descripción del diseño.

Al analizar lo mencionado anteriormente, la semiótica permite generar a través del lenguaje un producto que sea interpretado con facilidad por los usuarios, es una herramienta que influye en la percepción de la persona al momento de analizar el diseño dándole un significado que posteriormente asocie con otro signo.

Después de conocer lo importante que es el empleo de la semiótica como un recurso del lenguaje, podemos hablar de la semántica mencionada por (García Pereyra, 2010) como el estudio de la relación entre gráficos y su significado de acuerdo a la acción que realizan, se aplica a los signos y símbolos que poseen un mensaje, de la misma manera (Nikiel, 2010) define a la Semántica como una disciplina que estudia la relación entre signos y objetos, es decir el que significa un signo cuando se refiere a una entidad o un ser. Por lo tanto, la semántica es una disciplina que permite dar una interpretación a un objeto mediante el empleo de signos, símbolos y expresiones para que sean entendidas con mayor facilidad por el ser humano.

El valor del lenguaje para el momento de generar una interacción logra desarrollar una comunicación entre el objeto, el usuario y el diseñador generando de tal forma una retroalimentación que conlleva a la interpretación adecuada del resultado obtenido del proceso de diseño, esta retroalimentación se compone del empleo de los signos, símbolos y las expresiones en el mensaje que el diseñador quiere proporcionar al usuario.

Estas dos herramientas de la comunicación forman parte de un canal o un recurso que estimula la experiencia de relación entre todos los agentes involucrados al momento de diseñar.

2.4.3.1.14. Recursos que estimulan la experiencia.

Un recurso es un medio para conseguir un fin o satisfacer una necesidad, compone una manera de desarrollar una actividad a través de elementos que proporcionen facilidad en la interpretación de un acontecimiento o una actividad. Es así que estos medios se desarrollan de diversas maneras ya sea en el pensamiento del ser humano o como parte del entorno. Por lo general los recursos que estimulan la experiencia del usuario son los que se vinculan a la persona de manera que generen un estímulo en la mente que conduzca a la memoria emotiva y asociativa.

Existen diferentes recursos que son capaces de generar una experiencia, entre los que poseemos los recursos cognitivos, la realidad y la memoria que puede ser fisiológica y social. Es así que, lo primero que se requiere para obtener una experiencia los recursos cognitivos son los primeros que se necesitan estudiar pues el primer estímulo que recibe el ser humano es mediante el uso de los sentidos.

2.4.3.1.15. Los recursos cognitivos y el usuario

Los recursos cognitivos pertenecen al estudio de los procesos cognitivos los mismos que según (Dakowska, 2003), indican una serie de actividades mentales y se desarrolla en tres aspectos del funcionamiento del hombre como ser humano: estos son el intencional, el constructivo y el estratégico, estos aspectos permiten que se desarrolle un intercambio de ideas e información entre grupos de personas.

Desde otro punto de vista, (Sandoval, 2010) define a los recursos cognitivos como procesos inconscientes derivados de las experiencias del pasado, de forma que facilitan la interpretación de estímulos y afectan la conducta humana futuras.

Al conocer que los recursos cognitivos son parte de los procesos cognitivos definimos que conforman una realidad emocional de las personas basadas en la experiencia y el intercambio de ideas sobre acontecimientos que se alojan en la mente.

Los procesos cognitivos mencionados se dividen en simples o básicos en los que hablamos de:

- Percepción.
- Sensación.
- Atención y concentración.
- Memoria.

Procesos superiores y complejos.

- Pensamiento.
- Lenguaje.

- Inteligencia.

Tanto los procesos básicos como los superiores permiten estudiar al usuario desde la concepción de la mente y evocar un estímulo en las emociones, de esta manera los recursos cognitivos determinan la aplicación de las sensaciones desarrolladas a partir del uso de los sentidos, permitiendo la asociación de estos recursos con el estudio del usuario.

2.4.3.1.16. Uso de los sentidos en el diseño de experiencias.

Los seres humanos son capaces de percibir el mundo por medio de los sentidos principales como son la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato, por lo que se define según (Gimeno, 1986) los sentidos son una vía de acceso para la comprensión del medio y de la persona misma. Por otro lado, (Tamir, 2014) determina los sentidos como un sistema que alimenta el cerebro de información que mediante la interpretación construye una imagen del mundo exterior o de nuestro cuerpo y la convierte en un código que se procesa por el cerebro.

Los sentidos nos permiten crear una interpretación de objetos y acontecimientos mediante el empleo de los órganos del cuerpo humano de tal manera que se pueda construir en la mente una manera de acceder a la información, los cinco sentidos nos permiten tener una experiencia desde distintas perspectivas generando sensaciones únicas. Por lo cual a continuación se estudia como cada uno de estos sentidos permite el desarrollo de una experiencia.

El sentido de la visión es el que nos permite observar todo lo que sucede alrededor, representa la percepción desarrollada desde el empleo de los ojos (Tamir, 2014) también menciona que la manera de percibir se da mediante estímulos de luz que son recibidos por estos órganos y se interpretan por el cerebro asignando una representación de formas, posiciones, brillo y colores en el espacio de igual manera permiten definir la cercanía del objeto logrando crear en el cerebro un espacio tridimensional. La vista nos permite crear una imagen de los objetos que nos rodea.

El sentido del oído es el que percibe a partir de los sonidos, se considera como la base de la comunicación interpersonal, la capacidad de captar sonidos se hace desde un

medio externo como son los oídos, a partir de los sonidos se generan asociaciones hacia objetos, animales y acontecimientos proporcionando un recurso de interpretación.

El sentido del tacto es la percepción a partir de la parte externa del cuerpo, es una relación de interacción de la piel y todo lo que es capaz de percibir a sus alrededores, el tacto permite sentir texturas y determinar situaciones climáticas solo mediante el contacto con los objetos.

El sentido del gusto se determina como la capacidad de distinguir mediante la lengua sabores con lo dulce, lo amargo, lo salado, y lo ácido, el gusto permite identificar los alimentos y produce sensaciones a partir de la degustación, el sentido del gusto genera experiencias pues los sabores se alojan en la memoria generando una memoria emotiva.

El sentido del olfato es la capacidad de distinguir compuestos volátiles que se encuentran en el aire y se determinan desde la percepción de los olores, estos olores se observen y se detectan y luego se transfieren a la mente. Los olores generan impulsos y emociones en el cerebro pues evocan recuerdos de situaciones que se asocian a lo que se percibe a través del uso de la nariz.

El estímulo de todos los sentidos genera una experiencia pues cada uno de ellos llega a la mente almacenándolos de tal manera que se convierten en recuerdos y permiten asociarlos a nuevos hechos y acontecimientos. Todo lo referido a los sentidos forma parte de un sistema cognitivo personal e innato que se procesa a través de la mente humana y de la percepción de la realidad y a lo que se involucra la persona.

2.4.3.1.17. Percepción de la realidad y los sentidos.

La realidad es una manera de percibir los hechos que se desarrollan en torno a una persona en el momento que se lo vive pues cuando pasa un período de tiempo se convierte en un recuerdo, definir realidad depende las acciones es decir según Freud, la realidad es una construcción sobre lo real que el yo le transmite al ello, el yo es quien capta la realidad como mediador, concibe la realidad como una interpretación cognitiva del ser humano de los hechos que enfrenta y desarrolla.

Por otro lado, (Abirrached, 2014) determina que la realidad es la misma para todas las personas y cada una se apropia de ella a partir de su interpretación formada a partir de

imágenes mentales que surgen de la exposición de los sentidos produciendo sensaciones, sin embargo, a pesar de que la realidad es la misma para todos puede ser percibido de diferente manera por las personas.

Definir lo que la realidad involucra no se determina desde la concepción de nuestra visión ante una situación pues la realidad se interpreta desde diferentes puntos de vista, eso no quiere decir que la realidad sea subjetiva pues la realidad no se basa en como creemos que se desarrollaran las cosas más bien es una forma de enfrentarnos entre lo que sucede en realidad y lo que creemos que sucede.

La realidad es un ancla para conectarse con el mundo real, es un acontecimiento verdadero que compone en el ser humano una experiencia. Es así que, la forma de percibir la realidad se define a través de la utilización de los sentidos pues depende de la percepción para afrontar las situaciones a las que se enfrenta el ser humano según la interpretación de los hechos y al corroborar que están sucediendo se reconoce lo real encima de lo imaginario. La realidad se asocia con la memoria pues mediante el uso de recursos cognitivos se generan interpretaciones que desarrollan recuerdos que forman parte de la mente.

2.4.3.1.18. De la realidad a la memoria.

Conociendo que la realidad representa la diferenciación entre los hechos reales y los imaginarios. “La realidad no es nunca unitaria. Solo existen fragmentos: piezas, órganos, minutos. Fragmentos en el tiempo y fragmentos en el espacio. Partículas que la memoria une creando la ilusión de continuidad, como la retina funde los fotogramas creando la ilusión de movimiento” (Vicente Sánchez, Fragmentos.)

La realidad se desarrolla a partir de partículas de la mente y la memoria por lo que se requiere un estudio de la memoria pues es en la mente que se almacenan los acontecimientos en lo que un ser humano se ve involucrado. La memoria según (La et al., 2008) en su texto “La importancia de la memoria” se define como la capacidad que el ser humano posee en la mente para registrar, almacenar y evocar vivencias reales personales de la información que se recibe a lo largo de la vida, la autora también concibe a la realidad como un almacén de recuerdos ya sean recientes o lejanos que nos permiten asociar lo que nos rodea como familiar y a la vez generar una cronología para el desarrollo

de actividades, asimismo determinar quiénes somos, donde nacimos y la historia de nuestros antepasados. Así mismo la memoria se concibe como:

“La capacidad para retener y hacer un uso secundario de una experiencia. Se basa en las acciones del sistema nervioso y, en particular, del cerebro. Sus posibilidades corresponden al desarrollo del último – de aquí la relevante importancia de la memoria en el hombre. La memoria, en realidad, nos permite retener nuestra lengua materna y otras lenguas que podamos haber aprendido, mantener nuestros hábitos, nuestras habilidades motoras, nuestro conocimiento del mundo y de nosotros mismos, de nuestros seres queridos y odiados, y referirnos a ellos durante nuestra vida. Cualquier comportamiento humano está en realidad potenciado más por patrones adquiridos que por estímulos inmediatos resultantes de la situación real.” (Barbizet, 1971).

Por lo tanto, la memoria permite retener información y almacenar momentos que formen parte de una experiencia vivida por el ser humano, gracias a la memoria cada persona es capaz de interactuar, hablar, y ser parte de una historia de manera personal y única. Existen diversos tipos de memoria que se terminan a través de la forma en la que se procesa la información así lo hace mención (García, 2008). Según la codificación de información:

- Memoria sensorial: Es una codificación a través del uso de los sentidos, por lo que de esta logramos una memoria visual, memoria auditiva, memoria olfativa, memoria visoespacial.
- Memoria verbal: Es una interpretación de la información en forma de palabras verbales o escritas.

Según el tiempo transcurrido:

- Memoria a corto plazo: Retiene la información durante varios segundos o minutos, dependiendo del tipo de información esta se puede retener por más tiempo y pasar a la memoria a largo plazo.

- Memoria a largo plazo: Mantiene la información en nuestro cerebro durante un largo período de tiempo o de forma permanente.
- Memoria reciente: Se refiere a los hechos sucedidos horas días y semanas antes.
- Memoria remota: Se refiere a la información adquirida hace años.
- Memoria demorada: Se refiere al almacenamiento de hechos transcurridos minutos antes.

Todos estos tipos de memoria forman parte de la concepción de la conciencia humana por lo que son elementos a los que se debe llegar al momento de crear un diseño basado en la experiencia es decir se requiere de recursos que se conecten de forma directa con el ser humano y se almacenen en la memoria. Es así que la memoria debe ser estudiada desde dos perspectivas desde la memoria social en la que se desarrolla todo lo que compone la interacción del ser humano y el entorno social e histórico, y también la memoria fisiológica del que se desprenden las emociones, afectividad, sensaciones y recuerdos.

2.4.3.1.19. Memoria social y la construcción de experiencias.

El ser humano tiene la capacidad de almacenar y adquirir diversos recuerdos acerca de acontecimientos que conforman un accionar relevante de un pueblo o nación es por ello que posee una memoria social dividida en algunos tipos de memoria que definen una experiencia o un acontecer histórico. Entre estos tipos de memoria social encontramos la memoria colectiva, la memoria cultural y la memoria histórica todas nos dirigen a la construcción de la identidad.

Memoria colectiva.

Es relevante tener un claro conocimiento de lo que conforma una memoria colectiva la misma que se define como un conjunto de recuerdos que se adquieren de manera grupal, es así que se convierte en una vivencia o experiencia compartida de la cual cada uno es testigo por lo que interviene como un testimonio de lo vivido. Los recuerdos la mayor parte del tiempo son colectivos pues las actividades que se

desempeñan a diario son en compañía de varias personas por lo que en realidad no estamos solos y nos mantenemos compartiendo recuerdos construyendo una memoria colectiva. (Halbwachs, 2004)

Por otro lado, la memoria colectiva también se puede definir como “la acumulación de las representaciones del pasado que un grupo produce, mantiene, elabora y transmite a través de la interacción entre sus miembros” (Jedlowski, 2000). Es decir que este tipo de memoria surge cuando se comparten acontecimientos relevantes que pueden considerarse auténticos para ser almacenados, por lo tanto, la memoria colectiva no es más que un recuerdo compartido entre un grupo de personas de una vivencia que causo impacto en la sociedad. Ahora bien, estos hechos pueden revelar la cultura de un pueblo crean un recuerdo que desarrolla una memoria cultural.

Memoria cultural.

La memoria cultural está conformada por elementos percibidos de manera tangible o intangible que poseen una importancia social y significados compartidos, estos pueden ser textos, monumentos, edificios, ceremonias y ritos. (Heller, 2003)

Este tipo de memoria se asocia específicamente a lugares en los que se han desarrollado actividades importantes de tal modo que permite la construcción de una identidad. Las mayores ejemplos de memoria cultural son las religiones y grupos étnicos pues contribuyen al desarrollo y promueven el interés cultural. Por otro lado, el reflejo de memoria cultural en cuanto a literatura corresponde a obras antiguas que se estudian en la actualidad tal es el caso de Homero y su obra la Iliada.

La memoria cultural se transmite a través de testimonios que se plasman en obras artísticas como textos, pinturas, relatos, leyendas e incluso construcciones, fomentan el estudio de acontecimientos relevantes que determinan la memoria histórica.

Memoria histórica.

La memoria histórica forma parte de la memoria cultural pues representa los hechos que recuerdan al ser humano una realidad histórica atravesada desde varios años atrás, se define según Darío Antequera como la memoria prestada de los acontecimientos

del pasado que el sujeto no ha experimentado personalmente, y a la que llega por medio de documentos de diverso tipo.

El ser humano consta de diferentes tipos de memoria en los que encontramos la memoria personal y una memoria social la misma que hace referencia a hechos históricos pues en la memoria se almacenan datos de nuestra realidad como acontecimientos que forman parte de la historia del lugar en el que vivimos ya sea de la ciudad o del país. El campo que emplea la memoria histórica es vincular la sociedad y sus acontecimientos con la sociedad, conforma una manera de narrar o construir la realidad histórica de un pueblo o nación. La experiencia a través de este tipo de memoria nos es reviviendo los acontecimientos sino más bien recordando y obteniendo relatos de lo que ha sucedido a través de la historia.

Finalmente, la memoria social no es más que una representación de la realidad de una sociedad y su desarrollo que es la representación de la influencia de cada década por la cual ha atravesado un hecho o acontecimiento, formar esta memoria social a través del reconocimiento de los tipos de memoria que se desarrollan de la recopilación de datos originados en las actividades de un pueblo o nación permite determinar a la memoria como un nuevo recurso para el diseño que desarrolle una experiencia de usuario ya sea a partir de la elaboración un objeto o la adaptación de espacios. La memoria social se puede almacenar en nuestra mente debido a la existencia de la memoria fisiológica o física la misma que estudiaremos a continuación.

2.4.3.1.20. Memoria fisiológica y la construcción de experiencias.

La memoria fisiológica hace alusión a todos los aspectos que permiten a la mente su funcionamiento de tal manera que pueda almacenar y crear memorias. Es por ello que la mente necesita atravesar diferentes reacciones producidas a partir de su funcionamiento neuronal, entre estas reacciones encontramos las emociones, sensaciones y recuerdos.

Emociones.

Una emoción es una respuesta del ser humano ante una situación, cada ser vivo no posee dificultad de expresar su emociones sin embargo (Yankovic, 2011) determina que la emoción es una reacción inmediata de una persona a una situación favorable o

desfavorable, se resume a un aspecto sentimental que alerta al ser vivo y lo prepara para afrontar la situación con los medios que tiene a su alcance. En cambio (Smith Edward, E. Kosslyn Stephen, 2008) contempla que el término emoción se emplea para mencionar procesos mentales y físicos que aparecen de una experiencia subjetiva y se expresa mediante respuestas corporales como expresiones faciales.

Estos autores especifican que la emoción es una reacción física a un momento que el ser humano vive en su cotidianidad, es así que se determina a la emoción como un método de interacción de la mente reflejado como un sentimiento que puede ser interpretado por otra persona, por lo que tenemos muchas maneras de demostrar una emoción ya sea desde sentimientos de alegría, euforia, tristeza, enojo, y amargura. Reflejar una emoción ante una situación permite tener un conocimiento sobre las actitudes de una persona de tal modo que se descifra los sentimientos y las reacciones al utilizar un objeto o espacio, saber la importancia de las emociones al momento de diseñar permite el desarrollo de una experiencia.

Sensaciones.

Una sensación según (Myers, 2005) es un procesamiento cerebral primario que experimentamos en respuesta a la información recibida procedente de nuestros sentidos principales, es decir del tacto, la vista, el gusto, el olfato y el oído. Esto nos permite identificar que a través de una experiencia adquirida por medio del uso de los sentidos se crea una respuesta reflejada en una sensación, esta sensación se almacena en la mente de tal manera que se crea un recuerdo sin embargo para que sea almacenada se requiere percibir objetos, situaciones y acontecimientos.

Percepción.

La percepción de una situación se elabora desde distintos campos, como la visión, el gusto, el olfato, el tacto, y el auditivo. Por tanto, (Vargas, 1994) ha definido la percepción como el proceso cognitivo de la conciencia que permite el reconocimiento, interpretación y significación en torno a las sensaciones que se obtienen de una ambiente social y físico, la percepción no se determina como un proceso lineal de respuestas pues se encuentra en medio de una serie de procesos en constante interacción entre el individuo y la sociedad. Por otro lado, (Allport, 1974) define la percepción como algo que compone

tanto las circunstancias ambientales como de los objetos. Ahora bien, según (Smith Edward, E. Kosslyn Stephen, 2008) el objetivo de la percepción es obtener información sobre el entorno y darle sentido.

Ahora bien, la percepción es una manera de organizar nuestros sentimientos e interpretarlos a partir de la vivencia de acontecimientos que nos generan sensaciones, es así que se considera un proceso cognitivo que involucra el reconocimiento de elementos que son capaces de adentrarse en la mente humana generando de esta forma experiencias almacenadas como recuerdos.

Recuerdos.

El estudio de emociones, sensaciones y la percepción determinan el desarrollo de un recuerdo en la mente del ser humano, un recuerdo que para (Bassols, 2015) es una especie de remembranza de hechos vividos que se encuentran almacenados en la mente de una persona y son el resultado de una serie de acontecimientos que han estimulado los sentidos.

El mismo autor hace mención de que el recorrido de almacenamiento de un recuerdo inicia cuando un sujeto tiene una determinada experiencia en base a percepciones visuales, auditivas, cognitivas, entre otros que dejan rastro en el sistema nervioso, es decir la experiencia se aloja en una parte del cerebro que posteriormente al recordar reactiva sensaciones y emociones por medio de imágenes que se auto-representan mentalmente. En consecuencia, un recuerdo es el resultado de un hecho vivido por una persona que se almacena en su mente como una experiencia que permite aligerar la tomar decisiones futuras.

Finalmente, todo lo que compone la memoria fisiológica determina el alcance de experiencia adquirida a partir de una vivencia, por lo tanto, para desarrollar un diseño ya sea de objetos o espacios es imperativo el empleo de la memoria como un recurso para proporcionar una experiencia de usuario que tenga sentido para el ser humano.

2.4.3.1.21. El sentido en el espacio para la implementación del diseño de experiencia.

El diseño de experiencias es una metodología aplicada en el desarrollo de productos que impulsan la interacción y una sensación aprehensiva hacia lo diseñado, es

por ello que uno de los productos que se diseñan y fomentan la experiencia del usuario es el espacio definido por Aristóteles como el lugar que se encuentra ocupado por un elemento por lo tanto considera al espacio un sinónimo de lugar, sin embargo el espacio no solo se interpreta de esta manera pues (Tuan, 1976) en su libro espacio y lugar puntualiza que el espacio es un elemento geométrico que se define por lugares y objetos que se perciben por el ser humano a través de movimientos y desplazamientos. Ahora bien, si definimos al espacio desde la arquitectura (Meissner, 1984) lo describe como “Un medio de expresión propio de la arquitectura y no un resultante accidental de la orientación tridimensional de planos y volúmenes.”

El espacio entonces es un lugar en donde se encuentra distintos objetos que son percibidos por el ser humano por su actividad y función, en si el espacio es un elemento que contiene todo lo que nos rodea por lo que para elaborar un proyecto espacial para uso de un usuario se determina la existencia de espacios interiores y exteriores, un espacio interior considerado como el que se encuentra dentro de un envolvente y puede dividirse en espacios más pequeños y un espacio exterior que pueden ser carreteras, jardines, bosques un espacio que está en contacto directo con los elementos del medio natural.

Al describir estos dos tipos de espacios ampliamos la importancia que posee para el ser humano cada uno de ellos por lo que al realizar una intervención ya sea en un espacio interno o externo se requiere de un análisis que genere un sentido a lo que se pretende aplicar en el lugar.

Por lo tanto, para conocer como proporcionar un sentido apropiado a un espacio se necesita estudiar el sentido que según (Becerra, 2000-2003) manifiesta la realidad simbólica, afectiva y conceptual de un mundo que se encuentra en nuestra mira y depende de la experimentación de la vida ordinaria, representa una posición de lo que significa un espacio o escenario desde una visión distinta a lo formal.

Al hablar de sentido desde el estudio espacial y sus componentes determinamos un enfoque de análisis en el que se hace énfasis en la razón por la que se emplean ciertos elementos en la construcción de espacios pues el sentido define la conceptualización que adopta un lugar como un propósito que se refleja en el espacio en cada detalle y lo transmite al usuario permitiendo que exista un sentido de uso de cada objeto del que se

componen el lugar, de tal forma que permita una experiencia basada en la interpretación de la realidad del sitio en el que se está haciendo una intervención de diseño.

Conocer lo que implica determinar el sentido espacial representa un ancla en la fundamentación de diseño y más si este implica una experiencia pues el empleo de elementos que compongan un espacio requieren del estudio de actividades y necesidades del usuario de tal manera que la aplicación de los mismos representen una idea que satisfaga y facilite el desarrollo de las actividades de una persona y a la vez permita la construcción de memorias emotivas que se alojen en la mente como una experiencia de vida originada de una sensación grata a partir de la interacción entre el usuario y el objeto.

2.4.3.1.22. El empleo del espacio efímero para la construcción de experiencias.

Los espacios efímeros son aquellos destinados y elaborados con la finalidad de tener un corto período de duración, su empleo se destaca principalmente en la arquitectura como un aspecto recurrente y relevante es así, que (Fernández Galiano, 2012) considera que son espacios con carácter circunstancial no establecidos de manera permanente en el entorno por lo que, principalmente son construcciones móviles de fácil desmontaje, para la construcción de un espacio con características efímeras es necesario determinar la época y la materialidad disponible en el momento de realizar el diseño, por lo general se emplea para la realización de áreas lúdicas y experimentales que demuestren nuevas ideas para el público en general.

En tanto, los espacios efímeros recurren al empleo de elementos que permitan el desarrollo de una vivencia en el usuario de tal manera que impulsen el interés por interactuar con el espacio.

2.4.3.2.Desarrollo conceptual de la variable dependiente.

2.4.3.2.1. Época colonial.

La época colonial inicia con el anhelo de los españoles y otros pueblos por encontrar nuevos territorios y expandirse o conquistarlos es así que con su viaje realizado en 1492 los pueblos europeos encontraron dos civilizaciones la mayo-azteca ubicada en América Central y la inca en Perú, estas civilizaciones fueron víctimas de una invasión ante la que no tenían ninguna posibilidad de sobrevivir por tener poco tiempo desde su constitución y no tener definidos sus teogonías, creencias, y reflexiones filosóficas. (Dussel, 1967)

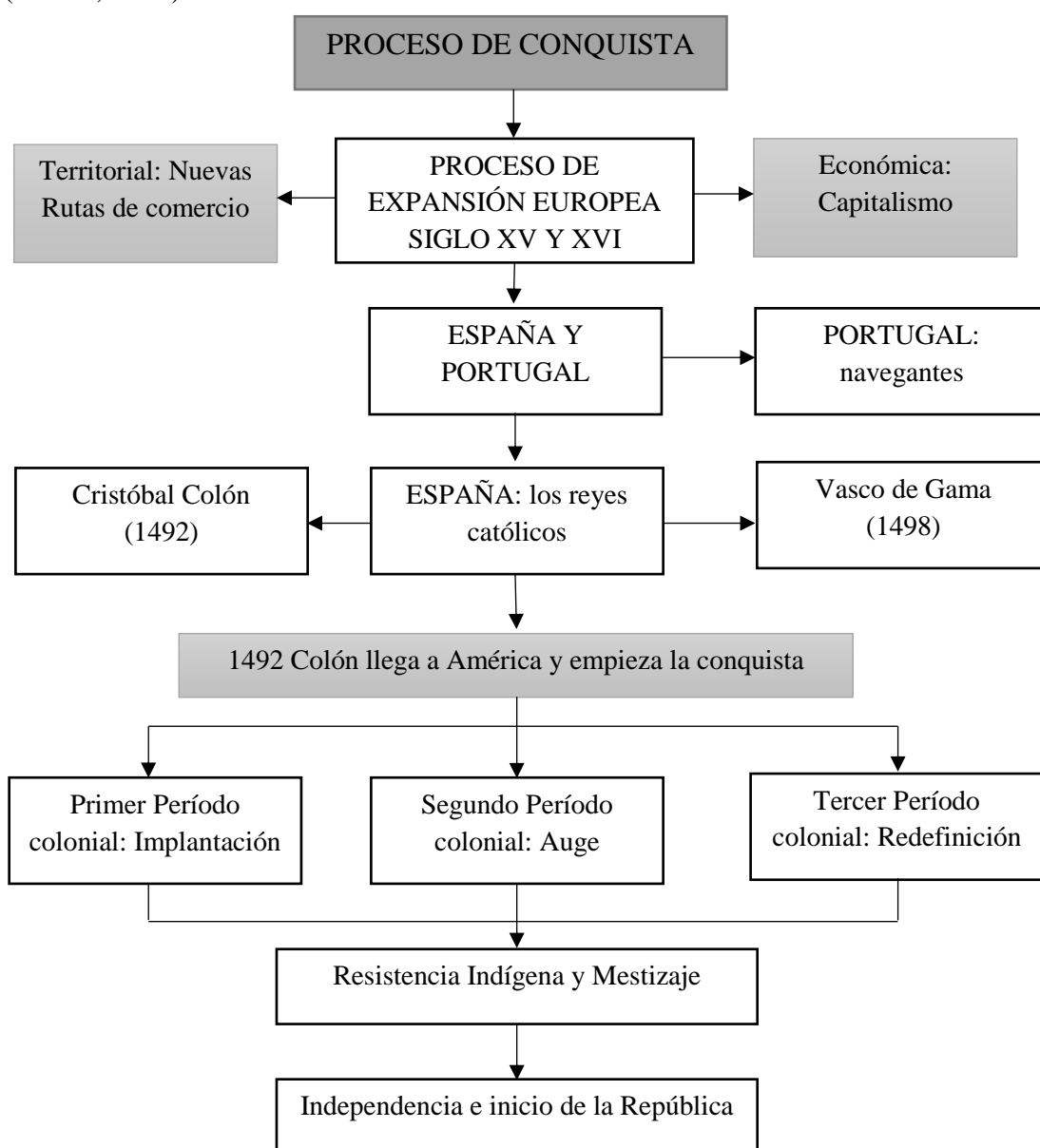


Gráfico N°5. Resumen de la conquista.

Es así que Portugueses liderados por Vasco de Gama y Españoles liderados por Cristóbal Colón, al tener problemas con respecto a sus rutas comerciales deciden emprender expediciones por nuevos trayectos para conseguir contacto directo con la india, Portugal tuvo éxito de tal forma que llegaron a las costas africanas mientras que España fracaso al conseguir esta ruta pero descubrió un nuevo continente del cual se apoderaron con la aprobación de la corona española, al recurrir al Papa Alejandro VI en 1493 les entrego la posesión de todas las tierras firmes, islas e islotes descubiertas y por descubrir que se encontrasen al oeste de las islas Azores a cambio de difundir su religión, y el patronato indiano. (Cat, Vi, & Intercaetera, n.d.)

De este modo España se constituyó como una potencia centralizada que superó a otros estados europeos contemporáneos por su capacidad de propagar la religión católica, la cultura y su idioma oficial, la lengua española. El deseo de progreso y la expansión del comercio fueron las principales motivaciones que permitieron a los europeos embarcarse en un viaje y descubrir de lo que hoy se conoce como América.

La conquista fue el principio del desarrollo de la época colonial en américa latina y duro aproximadamente tres siglos por lo tanto esta época compuso la invasión, el asentamiento de los conquistadores, la resistencia de los pueblos indígenas, el impacto de la estructura económica y la cultura que implantaron los conquistadores condujo a la población a una nueva realidad étnica y social que influye en la vida de cada pueblo.

Por lo tanto, la época colonial se desarrolló desde 1492 hasta 1808 implementando un régimen social basado en la hibridación entre dos culturas la española y la indígena las cuales condujeron al mestizaje y a la vez una reforma social, económica y política, en tanto todo este acontecer histórico se compuso por tres períodos los cuales son mencionados y detallados a continuación.

2.4.3.2.2. Períodos de la época colonial.

La época colonial en el Ecuador inicia con la llegada y conquista de los españoles a América en 1492, está según (Ayala Mora, 2008) se dio en tres períodos:

El primero, va desde el siglo XVI, hasta el final de este, representa la implantación del régimen colonial en el que los conquistadores se establecen en las tierras de los indígenas instaurando un régimen regulado por la corona española luchando contra los colonos que pretendían apropiarse de las tierras, se crean nuevas autoridades para el control de los indígenas evitando rebeliones.

El segundo, va desde finales del siglo XVI, hasta las primeras décadas del siglo XVIII, es el auge del orden colonial en el que se establecen nuevas organizaciones que permiten controlar el desempeño de los indígenas en su trabajo por lo que se crea las mitas (organizaciones económicas.). Este período determinó la sociedad colonial la misma que fue regida por una estructura de desigualdad en la que la persona más importante es el conquistador o blanco, sin embargo, había la presencia de una república de indígenas la misma que se encargó de mantener la identidad, la religión del pueblo antes de la conquista, sin embargo, esta se conecta a la República que instauraron los conquistadores originando el auge del mestizaje.

Finalmente, el tercer período va desde las primeras décadas del siglo XVIII, hasta la independencia de Ecuador; significó la redefinición del orden colonial pues la época entra en decadencia debido a sobreexplotación de las masas indígenas y la pérdida humana y económica. Aparece un nuevo pacto colonial en el que aparecen los latifundios un nuevo sistema económico que presenta el principio del fin de la era colonial pues se organizan masas para obtener el control y autonomía del Ecuador, empezando por Quito.



Gráfico N°6. Cronología de los períodos coloniales.

2.4.3.2.3. Identidad e Historia de la época colonial.

El inicio de la época colonial en América Latina generó un cambio drástico en la cotidianidad de los nativos residentes de estos territorios ocasionando de esta manera el surgimiento de una sociedad con una identidad distinta basada en rasgos característicos obtenidos tanto de los conquistadores como los nativos en el que predominan más los criterios de la sociedad invasora.

De esta manera, para identificar lo que representa una identidad y poder asociarla a la época colonial es necesario definirla, por lo tanto, la identidad forma parte de un cuestionamiento que engloba el saber del ser humano es decir determinar ¿Quién soy?, sin embargo, la definición de identidad no solo implica el interior de una persona también considera el contexto u entorno en la que está ubicado el ser humano. Hablando de aspectos internos la identidad se relaciona con la orientación moral, este aspecto permite que la identidad sea un horizonte el cual me permita definir qué elecciones tomar de tal modo que cada persona se convierte en un ser auténtico. Un ejemplo de identidad se relaciona con el lenguaje ya que permite interpretar la razón de existencia de un ser, y ubicarlo en un contexto o lugar específico mismo que puede ser una comunidad, un pueblo o nación. (Sánchez, 2016)

Hablamos de identidad como algo que pertenece a una persona tras haber obtenido una variedad de recuerdos y rasgos que se adquieren en el entorno en el que se desarrollan sin embargo la identidad no solo se ve reflejada en seres humanos puesto que en la investigación también se habla de la identidad desde el punto de vista de construcciones que formaron parte de este período y que con el paso de los años han perdido progresivamente su significación y por ende su historia.

Esto surge como resultado de los efectos de la globalización en la arquitectura que han influenciado en las construcciones de tal modo que se realizan edificación sin concepto o razón de ser y con una alta presencia de mezclas de elementos antiguos y modernos, es decir no consideran la identidad ni la época de la construcción. El problema que se identifica en la arquitectura es que se realizan cosas con complejidad que no permite una interpretación y que incluso al momento de elaborarlos no dejan que el usuario forme parte del espacio e incluso no se sienta al lugar como algo propio así mismo

existen arquitectos que han revelado interés por fomentar un sentido a lo que se hace de tal modo que la identidad participe en el proceso de encuentro de un significado y que se pueda definirla ante esta época de globalización. (Gómez, 2012)

Tomando en cuenta estos aspectos, podemos decir que la identidad de la época colonial se forja a partir de la historia y de cada uno de los acontecimientos que fueron relevantes en este período como lo son el comercio que originó la conquista y expansión de los territorios europeos (españoles y portugueses), las mitas que se encargaban de emplear la mano de obra indígena para satisfacer necesidades de la corona española, las encomiendas que proporcionaban a una persona el control y protección de una cantidad de nativos, la esclavitud de los negros africanos para extender las propiedades coloniales de los dirigentes españoles, la arquitectura centrada en la construcción de iglesias y viviendas que hasta el momento forman parte del país, el mestizaje que surge de la mezcla de indígenas y españoles al procrear, las sociedades que establecieron una pirámide social en la que claramente el español ocupaba la más alta posición generando desigualdad, la corona española que autorizó la apropiación de territorios al considerarse un poder superior, y finalmente la religión que en este caso fue uno de los ideales impuestos a los nativos y por ende permitió el desarrollo de una identidad basada en la adoración de un ser omnipotente que fue el eje central de la sociedad española y de los reyes.

Por lo tanto, la identidad e historia de la época colonial se determina a través del análisis de un grupo de vivencias que no se interpretan del mismo modo pues lo que vivieron los conquistadores fue distinto a lo que vivieron los conquistados por ende esta identidad colonial no es única pues se puede ser relativa dependiendo de quién la interpreta, en este caso se puede decir que la identidad que se generó en este período se centra en su mayor parte en las costumbres de los extranjeros pero con la influencia de pequeños aportes de los nativos, es decir que existió una construcción identitaria basada en la colonia.

2.4.3.2.4. Construcción identitaria en la colonia.

La construcción de una identidad en la colonia representó la asignación de criterios y el cambio histórico obligatorio de una sociedad nativa que se enfrentó a la

imposición de una sociedad consolidada como la española, compone rasgos y elementos que aparecen de la mezcla cultural de estas dos sociedades con grandes diferencias que se ven obligadas a relacionarse y crear un nuevo paso en la evolución de la humanidad.

Es así, que al tener la época colonial un impacto mayoritario en países latinoamericanos se menciona que su construcción identitaria se determina en relación a el modo de ser de cada pueblo pues surge del estudio de rasgos característicos o representativos del lugar o época en el que se ubica de tal manera que al hablar de la identidad del pueblo latinoamericano representa una evidencia y un estudio en relación a las vivencias de las personas, entonces si hablamos del contexto de estudio de este proyecto de investigación los colonos con su llegada a América lo hicieron con una identidad la misma que instauraron en los pueblos nativos fomentando que lo autóctono y todos los objetos que realizaban no tenían validez, de tal modo que al compartir en implantar estos criterios se genera un cruce de identidades. (Acevedo López, 2015)

De esta manera, reconocemos que la construcción identitaria de la colonia aparece a partir de la destrucción de la identidad de un grupo que era propietario de los territorios que fueron conquistados, un grupo que poseía tradiciones, costumbres y una cultura que se llevaron la sorpresa de ser invadidos por un grupo del que no conocían nada pero que fueron capaces de aprovecharse de su incertidumbre produciendo de este modo la adopción de una identidad ajena e incluso la formación de identidades híbridas provenientes de la mezcla de identidades individuales tanto de los colonos como de los indígenas o nativos.

2.4.3.2.5. Identidad individual Colonos VS Indígenas.

Se conoce como identidad individual o personal la composición interna del ser humano el cual es capaz de conformar un criterio de quien es y determina como se desempeña en su entorno para componer una sociedad, es así que al hablar de una identidad individual formada a partir de la realidad indígena decimos que identifica la composición de historia, costumbres, tradiciones es decir las raíces de esta persona y como se ve involucrado en función al desarrollo de su sociedad, por otra parte la identidad española también se refleja a partir de sus raíces de tal manera que desarrollan un método para identificar su pertenencia a un pueblo que en este caso es el europeo.

La identidad individual de los indígenas se forjó desde la concepción cosmológica pues adoraban a los elementos de su entorno como sus dioses, su mentalidad se determinaba por el interés en conservar los recursos de la naturaleza y formar parte de una sociedad en la que el trabajo era un requisito y demostraba la igualdad entre todos pues las actividades que desarrollaba beneficiaban a todos, su principal interés era desarrollar sus habilidades en la producción autóctona de sus productos. (Ayala Mora, El Estado Inca, 2005) Entonces la identidad individual de los indígenas se centraba en el crecimiento personal y el de la sociedad a la que pertenecían concibiéndose como personas luchadoras y trabajadoras.

En contra parte, tenemos la identidad individual de los colonos quienes pertenecieron a una sociedad consolidada y poseían una mentalidad en la que buscaban su propio beneficio por lo que eran personas ambiciosas con ansia de gloria personal que deseaban alcanzar un peldaño más en su pirámide social por lo que su objetivo y mayor obsesión era poseer más riquezas. Poseían un pensamiento englobado al poder en el que pretendían dejar huella a través de la fundación de ciudades, la construcción de viviendas es decir crear un poder en el que puedan dirigir e instalarse. (Zapatero, 2006)

Entonces, entendemos que la identidad antes de la conquista española era independiente los españoles tenían su propia identidad forjada por características de su pueblo al igual que los indígenas quienes se creaban a partir de una realidad mítica llena de elementos que componían el estado inca, ambas identidades al formar parte de una combinación impredecible y obligatoria originaron una identidad que resulta del aporte de ambas sociedades y que se desarrolla con la nueva sociedad que se forma de la conquista, una identidad individual colonial de la que se hace paso a una identidad colectiva en la que se unen criterios y se genera una idea de la realidad identitaria de la época.

2.4.3.2.6. De la identidad individual a la identidad colectiva.

Se puede reconocer que cada sociedad en el mundo es capaz de poseer una identidad propia que se crea de los criterios y las vivencias de cada persona, una identidad individual puede hacer referencia a un pueblo o aun ser humano, ya se ha hablado de la identidad de los colonos quienes poseía características únicas que les permitían

expandirse en el mundo y de la misma forma se ha estudiado la identidad de los nativos que se rodeaba de aspectos relevantes a nivel cultura y mitológico, tanto los colonos como los indígenas eran dueños de una identidad individual.

La identidad individual se define a partir del pensamiento del ser humano y como el asume y recepta sus experiencias con referencia al entorno en el que habita, de tal modo que se determina como identidad individual a la forma en la que se concibe una persona es decir por cómo se define y como quiere que lo conozcan de igual manera por quien se encuentra rodeado y los ideales con los que se ha desarrollado, determina una forma de encontrarse a uno mismo y proyectarse reflejando los hechos basados en el transcurso de toda su vida. (Habermas, 1991) Por lo tanto la identidad individual se refiere netamente al “yo” y la construcción interna del ser humano como un acontecimiento autobiográfico, sin embargo, no se puede hablar de identidad individual sin considerar la identidad colectiva pues para la construcción de esta se requiere de elementos que influyen en el entorno del ser humano.

Al conocer la relación de estos dos tipos de identidades se debe analizar los componentes de la identidad colectiva misma que hace referencia a grupos sociales, culturales, raciales o religiosos, se considera como una construcción subjetiva que aparece como resultado de las interacciones cotidianas que permiten delimitar lo propio de lo ajeno. De esta manera se concibe que la identidad colectiva se desarrolla a partir de un contexto histórico lleno de procesos de interacciones en donde las personas se encargan de establecer los elementos culturales de un pueblo y lo modifican según los avances que conllevan la globalización.(Mercado & Hernández, 2010)

Con respecto a lo mencionado, tanto de la identidad individual como la identidad colectiva entendemos que ambas son un reflejo de la combinación de la biografía de un ser humano y de la historia de un medio o pueblo, por lo que no pueden estudiarse por separado pues la una complementa a la otra de tal manera que reflejamos lo que somos a partir del entorno al que pertenecemos. No obstante, al contextualizar estas identidades con referencia a la época colonial decimos que la identidad individual pertenece a la descripción del nativo y el conquistador e incluso de la visión mestiza y la identidad colectiva se construye a partir de la mezcla de elementos de ambas sociedades, la relación

de ambas es lo que ha permitida que en la actualidad se hable del estudio de una sociedad colonial.

Por ello, esta sociedad colonial representada por lo criterios de los actores del período construye una cultura llena de riqueza histórica y por ende estipula una identidad cultural que se proyecta de una visión colectiva.

2.4.3.2.7. Identidad cultural desde la visión colectiva.

Para empezar a hablar sobre identidad cultural hay que recapitular lo importante que resulta su estudio a partir de una identidad colectiva pues desde los criterios y pensamientos de la colectividad se forja la cultura de un pueblo o nación y se delimita los rasgos característicos que permiten identificarlo y hacerlo único ante otros. Poseer una visión colectiva proveniente de una identidad permite mediar entre varios conceptos de una sociedad hasta establecerlos en costumbres, tradiciones y hechos históricos.

Conociendo esto se considera que para definir la identidad cultural es necesario reconocer que significa individualmente cada término y como se asocian, de este modo consideramos a la cultura como el conjunto de características de una sociedad, las mismas pueden ser espirituales, intelectuales, religiosas, culturales, históricas, entre otras; estas nos permiten encontrar significados y forma parte del contexto mas no de las personas. La forma de definir acertadamente los términos que hacen referencia a la identidad cultural es la relación entre costumbres, entornos, comportamientos y el aspecto de territorio que surge de la identidad; es una forma de identificación cultural en la que se termina una segmentación social. (Ferro, 2013)

De la misma forma la identidad cultural puede ser definida como “el universo simbólico que caracteriza a la colectividad, porque establece patrones singulares de interpretación de la realidad, códigos de vida y pensamiento que permean por medio del sentido de pertenencia las diversas formas de manifestarse, valorar y sentir.” (López & Rodríguez, 2014).

En resumen, la identidad cultural es una representación de recursos pertenecientes a un lugar que define su historia a partir de la unión de opiniones de la colectividad, a esto podemos agregar que la identidad cultural es una herramienta que se puede aplicar en el

diseño para determinar elementos que fundamenten la solución propuesta hacia un problema y la vez pueda mutarse y resignificarse para ser un factor de innovación.

Ahora bien, se puede señalar la relación de la identidad cultural con el colonialismo en el que existe una influencia ejercida por la sociedad española sobre las identidades culturales del pueblo nativo, este pueblo concebido por los colonos como uno solo definiéndolo como una identidad de “indios”, por lo tanto la identidad cultural en esta época fue una identidad inventada por los colonizadores sin embargo también fue el producto del enfrentamiento y la combinación de una “república de indios” y una “república española”.

2.4.3.2.8. Identidad nacional, la evolución Colonia – República.

Hablar de la composición cultural de un territorio delimitado tanto espacialmente como por rasgos identitarios (tradiciones, costumbres, idioma, religión, entre otros) conlleva a la aparición de un término que es capaz de englobar todos estos aspectos, este término se conoce como nación, que se refiere a la presencia de un grupo de gente nacida en un mismo lugar y que comparten una serie de aspectos culturales.(Media, Vilar, & Catal, 1970)

Cada nación tiene una historia por la cual ha atravesado y la que le ha permitido desarrollar una identidad nacional que se reconoce como un proceso histórico, geográfico y dinámico que se encuentra en constante transformación y se construye por las personas y los grupos sociales originarios de un territorio determinado. (Arias-Sandoval, 2009)

Es decir, la identidad nacional se ve definida por las personas pertenecientes a un territorio definido por límites geográficos y que se reconoce por el nombre que tiene asignado, sin embargo, para hablar de identidad nacional hay que verificar si se cumplen las siguientes características definidas por (Hoyos de los Ríos, 2000):

- Territorio histórico.
- Recuerdos y mitos históricos colectivos.
- Cultura común para todos.

- Derechos y obligaciones igualitarios.
- Economía unificada.

Por lo tanto, la identidad nacional se genera en estados constituidos con una sociedad unificada en la que cada miembro pueda reconocer los miembros de la nación, sus comunidades culturales, acontecimientos históricos, tradiciones y símbolos identitarios, por lo tanto, esta identidad puede construirse a través de creencias, aunque en la actualidad tiene una gran influencia de la globalización que esparce por cada nación elementos culturales ajenos a lo propio y autóctono.

Ahora bien, al hablar de identidad nacional desde el diseño mencionamos que existen objetos que reflejan la identidad de un pueblo permitiéndolo expresarse y compartir su realidad, además otro punto para destacar esta identidad es desde el estudio de los relatos históricos de cada pueblo o nación entre los que tenemos la evolución de la colonia hacia la constitución de la República de tal manera que se concibe como una transición de identidad nacional desde la identidad a forjada por la República de indios y la República española a una identidad basada en la independencia.

La identidad de la República de indios se concebía a partir de las características culturales del estado inca en la que encontramos una sociedad estructurada a través de una organización política y administrativa determinada por la igualdad en la fuerza laboral que beneficiaba a todos y su respeto y adoración al dios sol, por otro lado la república española determinaba su identidad con sus rasgos definidos desde su sociedad estructurada y con la religión que se predicaba desde los reyes españoles y que se difundió con la conquista.

Finalmente, la identidad nacional proveniente de la evolución del país se desarrolla con la hibridación de identidades indígenas y colonas constituyendo de esta manera una identidad nacional autóctona que se compone por la presencia de varias comunidades culturales y refleja la unión de mestizos, indígenas, españoles y negros en la construcción de una nación independiente.

2.4.3.2.9. Hibridación cultural desde la perspectiva colonial.

La unión de poderes con el fin de obtener la libertad e independencia condujo a la formación de una sociedad con raíces culturales forjadas por la mezcla o hibridación de criterios y rasgos identitarios, es así que inicia una época republicana en el país que se definió desde la perspectiva inca y colonial formando una identidad conocida hasta la actualidad.

Para saber cómo se desarrolla toda esta concepción cultural se estudia la hibridación cultural que se contextualiza a partir de un enfoque social en el que se define como un método que habla de la mezcla de la figuración de una sociedad indígena con la iconografía de la sociedad española y portuguesa, a la vez es un recurso que permite describir los procesos de independencia y la construcción nacional en la modernización recordando las tradiciones que hasta el momento han sobrevivido. (García Canclini, 1989).

Por otra parte, la hibridación también es entendida como una recolección de varias identidades, experiencias y estilos que se cruzan y se unen de manera voluntaria pero también puede existir una unión involuntaria en la que se empatan criterios diferentes provenientes de migraciones y que se adoptan en un sistema cultural. (Taylor, 1977)

Entonces, denominamos a la hibridación cultural como el resultado de una mezcla cultural que inicia con la colonia (conquista española a los pueblos de Latinoamérica) y que se ve influenciada con el paso del tiempo de tal manera que altera la realidad histórica de un país cambiando aspectos identitarios, es así que la concepción de hibridación se ve comprometida pues algunos autores consideran esta teoría como vana e infértil, tal es el caso de (Anthias, 2001) que encuentra dos problemas en relación a la hibridación cultural el primero que fomenta el uso del término dirigido netamente a la cultura sin considerar lo político y lo material restringiendo de esta manera solo a productos culturales y en segundo lugar argumenta que el concepto se enfoca demasiado en elementos transgresivos, es decir presta poca atención a los problemas que surgen de los encuentros culturales.

Ahora bien, ya analizando ambas posturas se necesita reconocer que la hibridación tiene diversos puntos de interpretación y que se define de acuerdo al contexto, por lo que la teoría más acertada en este proyecto de investigación es la de Canclini en la que se determina como una mezcla de culturas, identidades, tradiciones e incluso el surgimiento de un sincretismo religioso, todo esto desde un campo general pues al hacerlo desde lo específico define a la hibridez que es algo diferente a la hibridación.

De igual manera, apunta a la influencia de la modernidad y la posmodernidad en la concepción de recursos culturales de un pueblo pues la intervención de estos actores sociales produce que se confunda la hibridación y se deteriore la conceptualización de este término que intenta diferenciar la cultura tradicional de la moderna. A esto podemos agregar que la hibridación no solo representa la mezcla de elementos étnicos o religiosos sino también las tecnologías y procesos sociales modernos o posmodernos.(Taylor, 1977)

Finalmente, se determina que el mayor ejemplo para conocer sobre hibridación cultural es el origen de los mestizos como producto de una mezcla de dos sociedades distintas que se asociaron y generaron una nueva raza a la que actualmente pertenecen la mayor parte de habitantes del mundo.

2.4.3.2.10. El mestizaje como resultado de la hibridación cultural.

Como ya se determinó, una forma de conocer sobre hibridación cultural se ve reflejada en el estudio del mestizaje pues es el resultado de una mezcla biológica al hablar de razas (indígenas - españoles) y una mezcla cultural determinada como el sincretismo que hace referencia a la combinación de creencias religiosas, cosmología, tradiciones definidos desde grupos étnicos. (Taylor, 1977). Es decir que se define como mestizo a la persona que tenga raíces indígenas y españolas tanto en el ámbito físico como lo cultural.

Ahora bien, entendemos que el mestizaje aparece en la época colonial por lo que generalmente se trata de el reflejo de los actos de un hombre blanco (español) que tiene contacto íntimos con una mujer indígena o negra y dan como fruto una nueva vida, de esta manera se refleja una relación patriarcal en la que el hombre es capaz de involucrase como una indígena sin perjudicar su estatus social mientras que la mujer corre el riesgo de ser desprestigiada pues su única opción en este caso es convertirse en madre soltera.(Wade, 2003) Mirando desde este aspecto los españoles determinaban al mestizaje

como un error que no pudieron controlar de tal forma que lo ubicaron en lo más bajo de su estrato social.

Es así que, el mestizaje se ha convertido en un tema de estudio científico y social especialmente en las ramas antropológicas e históricas en las que se plantea una perspectiva demográfica que aparece de la unión entre “castas” originada en el período colonial y que se ha vinculado a la construcción de identidades culturales y nacionales, por lo tanto el mestizaje experimenta una serie de métodos que lo convierte en un campo de investigación interesante, en resumen el mestizaje se compone como un proceso de mezcla interracial e intercultural establecido en las áreas colonizadas por españoles y portugueses. (Soto Quirós & Díaz Arias, 2007)

Recogiendo lo más importante de lo ya mencionado anteriormente el conocimiento generado del mestizaje requiere de un estudio amplio definido desde las castas, la mezcla racial y la combinación cultural de dos sociedades influyentes como lo fueron los incas y los europeos (españoles y portugueses).

Por otra parte, el mestizaje se relaciona con el estudio de la evolución cultural pues con los avances provenientes de la globalización se ve influenciada la identidad cultural originando un interés y desarrollo de una cultura viva que representa el reconocimiento, la reivindicación, sistematización y fortalecimiento de la memoria histórica de un pueblo o nación es decir que determina el rescate de los aportes históricos de un lugar. (Castrillón Roldán, 2015)

Entonces, la cultura viva es un recurso implementado como gestión cultural en los países con el que se pretende difundir la realidad histórica por la que este ha atravesado, hablamos de cada aspecto histórico y cultural ya sean tradiciones, costumbres, ceremonias, aspectos religiosos, entre otros, que necesariamente deberían ser conocidos por las futuras generaciones para demostrar el proceso de evolución a la que sus ancestros se enfrentaron.

En síntesis, el mestizaje llega con la conquista española y se compone desde la identidad de los indígenas y los españoles como una hibridación cultural por lo que se define como una mezcla de sociedades tanto españolas como indígenas que comparten rasgos físicos y culturales como el sincretismo (religión, costumbres, tradiciones, grupos

étnicos), entonces ser mestizo se ha convertido en un aspecto cultural y étnico tomado en cuenta hasta la actualidad basado en elementos sociales ya sean de la actualidad o específicamente de la sociedad indígena y española.

2.4.3.2.11. Los elementos de la sociedad indígena.

La sociedad indígena antes de la conquista española se conformaba por un estado inca en el que predominaban las creencias mitológicas en las que se establecía la adoración al sol como un ser superior y se consideraba esencial el reconocimiento de los aportes de la madre tierra.

Esta sociedad se conocía como imperio inca y se ubicaron a lo largo de América del Sur en los países que actualmente conocemos como Ecuador, Bolivia, Colombia y Perú, al igual que los españoles también conquistaron estos territorios de tal manera que existían algunos gobernantes que eran incas de sangre pura provenientes de su capital Cuzco. La sociedad inca se conformó a partir de una estructura en la que el ser más poderoso el Dios Sol. Por lo que se distribuyó de la siguiente manera según (Castillo Morales, 1998):

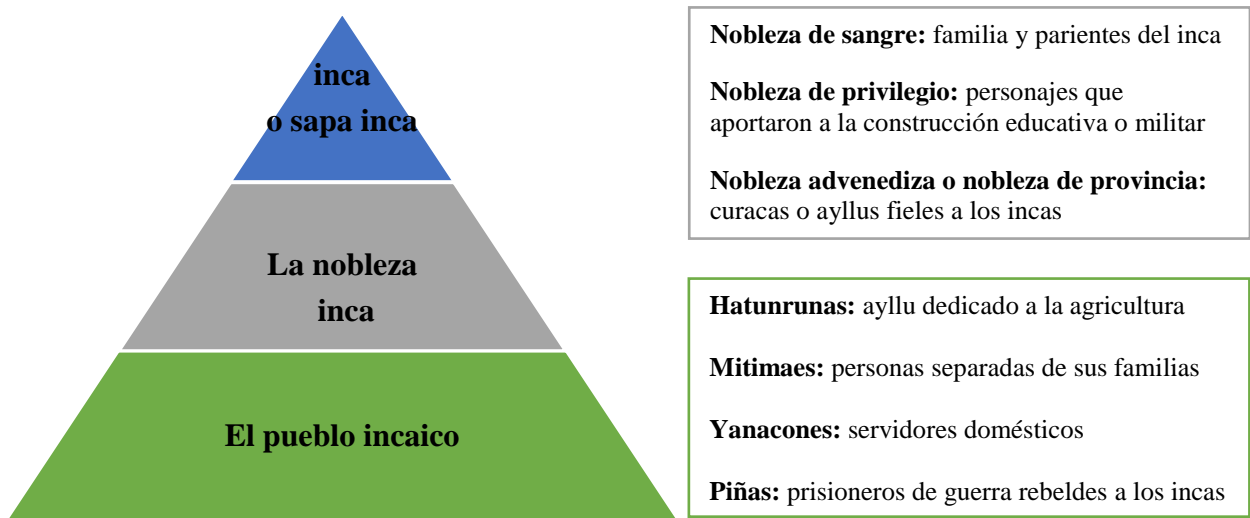


Gráfico N° 7. Pirámide Social inca.

Fuente: (Castillo Morales, 1998)

Por otra parte, tenemos la organización política y administrativa que siempre se regía por la reciprocidad en el que todos los miembros tenían que realizar una labor en

beneficio del pueblo, entonces la organización se estableció según (Ayala Mora, El Estado Inca, 2005) de la siguiente manera:

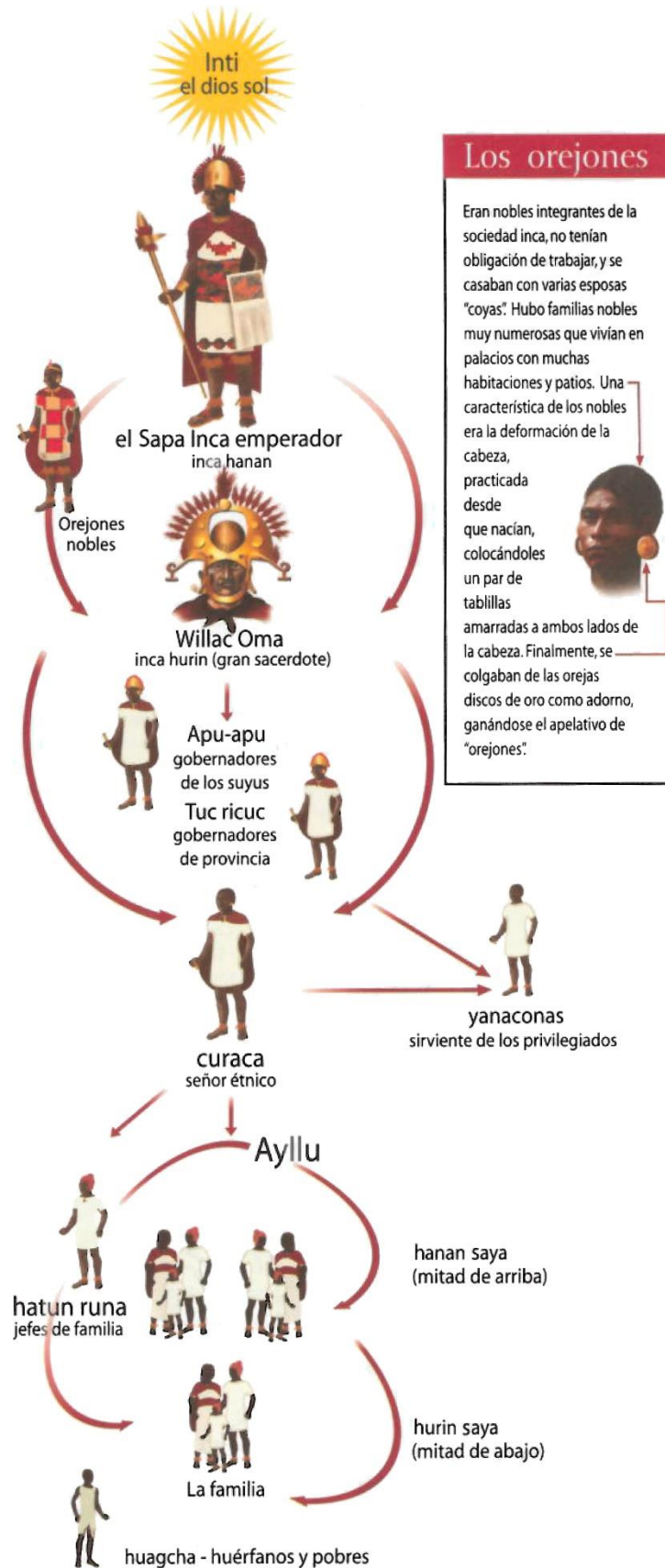


Imagen N° 2. Estructura social y administrativa del imperio inca.

Fuente: Ayala Mora, 2005.

Todos los miembros de esta organización aportaban para el progreso de la sociedad, el sapa inca emperador quien tomaba las decisiones en colaboración con Willac Oma (gran sacerdote) las criterios que analizaban se regían al ámbito militar, religioso y económico, los orejones pertenecía a la nobleza inca por lo que podían influenciar en la designación de los sucesores al cargo de inca, en secuencia se encontraban los gobernadores quienes rendían cuentas de las actividades de sus pueblos al sapa inca, finalmente bajo ellos se encontraban las ayllus que eran la base de la organización inca y se conformaba por un grupo de personas emparentadas. Esta jerarquía otorgó a este imperio estabilidad, la facilidad en la administración y el crecimiento de los pueblos, siempre se desarrolló acogiendo las tradiciones, costumbres, cultos y divinidades protectoras.

Establecida la organización política y administrativa se asignaba actividades a cada miembro de esta pirámide social, la principal actividad laboral era la agricultura que se instauró como un medio de desarrollo económico, su producción se establecía del estudio de las actividades del Dios sol y la Pachamama o madre tierra por lo que en su mayor parte la tierra siempre les concedía sus frutos y eso hacía que los incas se apegaran más al poder religioso y lo que este representaba.

Por otra parte, los incas eran fieles a sus creencias religiosas que se basaban en mantenerse en armonía con la naturaleza por lo que ellos divinizaban al medio ambiente el cual se constituía de varios elementos por lo tanto la religión que tenían era politeísta (adoración a varios dioses), según (Castillo Morales, 1998) los tres principales dioses de las distintas sociedades incas eran:

- La Pachamama o dios de la tierra.
 - Diosa de la fertilidad que preside la siembra y la cosecha.
- Viracocha o Dios creador.
 - Creador del universo (la tierra, el sol, la luna, las estrellas, la civilización, hombres, plantas, adoptando diferentes formas)
 - Omnipresente

- Dios inti o Sol.
 - Factor importante para la vida
 - Permite la obtención de buenas cosechas.

Ahora bien, la mayoría de las tradiciones y costumbres de esta sociedad se determinaban a partir de la religión y las leyendas originadas de las historias de sus dioses por lo que uno de las tradiciones conocidas es la fiesta del inti raymi. Es una celebración que se da para honrar al Dios Sol se originó en el período inca pero hasta la actualidad se sigue realizando en el invierno, esta fiesta duraba aproximadamente nueve días y significa la resurrección del sol o el camino o ruta al sol, asistían a ella toda la población y usaban sus mejores trajes acompañados de sus mejores armas e instrumentos; la rutina desarrollada eran tres días de ayuno en el que el primero se realizaban sacrificios y los siguientes días se consumía grandes cantidades de comida y bebida. (Castillo Morales, 1998)

Esta tradición es una de las más estudiadas por su relevancia histórica pues los rituales realizados ayudaban a reconocer el rumbo de la sociedad y su constitución cultural, religiosa y mítica.

Al hablar de los aportes artísticos de la sociedad inca tenemos la pintura, escultura, cerámica, arquitectura que fueron las más representativas y la música que solo se determinó como una contribución triste y monótona es por ello que no fue tan destacado. (Garcia Gonzalez, 1992)

- Pintura.
 - Murales.
 - Elaborados en paredes de barro.
 - Mantos.
 - Pintura en tela de algodón.
 - Para expresar mapas.
- Escultura.
 - Herramientas de supervivencia.
 - Figuras antropomorfas y zoomorfas.

- Cerámica.
 - Madera.
- Materiales vernáculos accesibles para la sociedad.
 - Metal.
 - Oro.
 - Plata.
 - Madera.
- Cerámica.
 - Ceremonial.
 - Funerario (objetos para enterrar a los fallecidos).
 - Utilitaria.
- Arquitectura.
 - Templos religiosos.
 - Paredes de piedra con cubierta inferior de láminas de oro.
 - Viviendas.
 - Incas.
 - Ayllus.
 - Fortalezas religiosas.
 - Machu Pichu (1911).

En conclusión, la sociedad indígena se compuso directamente del imperio inca que no tuvo mucho tiempo de desarrollo por lo cual no tuvo el tiempo suficiente para consolidarse y de este modo estar preparados para una invasión sin embargo está claro que poseía una riqueza cultural que partía desde el arte hasta la religión por lo tanto esta sociedad posee una historia digna de ser estudiada además era una sociedad conservadora y amante del cuidado del medio natural. Estos aspectos fueron modificados por la intervención de una sociedad española que poseía costumbres y tradiciones propias y muy distintas a las conocidas por los incas.

2.4.3.2.12. Los elementos de la sociedad colona.

La sociedad española antes de la conquista se regía de leyes establecidas por la corona española en la que incentivaban a los habitantes a ser creyentes, profesar la

religión cristiana y conformar una sociedad con aspiraciones de crecimiento ya sea culturales, sociales y económicos.

Los aspectos culturales que destacaron en la sociedad española venían de la influencia varios imperios que conquistaron estos territorios así como los fenicios, los griegos, los romanos, los visigodos y posteriormente los musulmanes.(Lynch, 1909) Es así que la composición de la sociedad española antes de la conquista era la siguiente:

Su estructura social se determinaba en una estratificación de poderes,(Lynch, 1909) la concebía de esta manera:

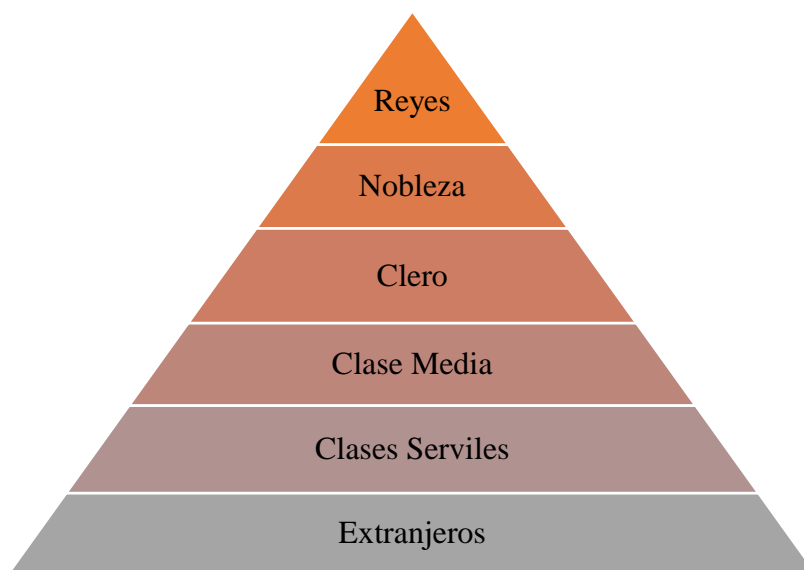


Gráfico N° 8. Estructura social Sociedad Española.

Fuente: (Lynch, 1909)

A partir de esta estructura nace la administración de la sociedad pues la persona que la maneja es el Rey quien toma las decisiones con referencia a la guerra, la religión y la política sin embargo al tener muchas cosas que juzgar deja algunos asuntos para ser estudiados en una corte conformada por nobles y eclesiásticos que son representantes de los municipios, por lo tanto estas cortes conformaban un cuerpo consultivo es decir que pensaban en la reacción del pueblo ante las decisiones tomadas.(Lynch, 1909)

La sociedad europea estaba expuesta a la guerra por lo que era necesaria la presencia del ejército y las órdenes militares, estas órdenes eran de carácter mixto, religioso y guerrero y se conformaba de personas voluntarias, caballeros, nobles y frailes.

(Lynch, 1909) Este sentido de protección tanto de sus territorios como de sus habitantes es lo que les llevo a constituir este tipo de organizaciones civiles, era una forma de sentirse seguros en la época que estaban viviendo.

Uno de los principales desarrollos de la sociedad española era el comercio que se utilizó como vía de comunicación entre territorios para intercambiar productos agrícolas e industriales al principio sus rutas de comercio eran terrestres, pero al volverse más ambiciosos queriendo ampliar sus rutas de comercio decidieron acudir al transporte marítimo el cual les llevo a descubrir nuevos territorios e iniciar la conquista que los posiciono como un país influyente en la comunidad europea.

Ahora bien, otro aspecto importante de la sociedad colonial fue la religión que también tenía una estructura en la que la autoridad era el Papa y este era un representante del cristianismo que influenciaba en la toma de decisiones del Rey, es así que era un requisito en esos territorios acoplarse a la religión, los principales protagonistas de la evangelización fueron los franciscanos, dominicos, agustinos y mercedarios se encargaba de difundir su conocimiento con la creación de escuelas y con él envió de misioneros que aprendían idiomas, tradiciones y costumbres con el fin de compartir sus creencias religiosas.(Murillo, 2011)

En resumen, el difundir la religión era un requisito para pertenecer a la sociedad española, su ideología se establecía en la adoración a un solo Dios es decir eran monoteístas.

Así mismo, los aportes artísticos giraron en torno a la pintura, la escultura, la arquitectura, la literatura y la música.

- Pintura.
 - Retratos de la realeza.
 - Figuras religiosas.
- Escultura.
 - Figuras religiosas de acabados burdos.

- Cerámica.
 - Monumentos de personajes históricos.
- Arquitectura.
 - Viviendas.
 - Haciendas.
 - Iglesias (catedrales).
 - Capillas.
 - Conventos.
 - Escuelas.
 - Edificios administrativos.
 - Presencia y desarrollo de estilos.
 - Barroco.
 - Gótico.
 - Construcciones de ingeniería civil.
 - Puentes.
- Literatura.
 - Poesía.
 - Rima.
 - Influencia de la lengua castellana.
 - Biografías.
 - Historias de guerra y conquista.

En fin, la sociedad colona se encontraba bien establecida y desarrollada en diversas ramas por lo tanto fue capaz de expandirse y compartir sus conocimientos a otros pueblos originando de esta manera que los pueblos europeos se posicionen como superiores en todo el mundo, cada uno de sus aportes culturales y religiosos son estudiados en la actualidad por ser elementos influyentes para la constitución de los países en la actualidad.

Tabla No.1.

Análisis comparativo Sociedad Inca - Española

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS SOCIEDADES INVOLUCRADAS EN EL PERÍODO COLONIAL			
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.			Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón.
Objetivo: Conocer los aspectos importantes de que cada personaje involucrado en la época colonial para obtener un equilibrio en la investigación.			
Aspectos de análisis	Elementos Sociedad indígena INCAS	Elementos Sociedad Colona ESPAÑOLES	Observaciones
Religión	Politeísmo Creencia en los elementos de la naturaleza. Dios sol, viracocha, pachamama	Monoteísmo Cristianismo Creencia en un solo dios (Jesús)	Se perdió en la mayor parte de la sociedad inca la creencia religiosa en diferentes dioses y se acogió la religión traída por los conquistadores. Se mantuvo en algunas culturas indígenas existentes hasta la actualidad.
Arquitectura	Templos religiosos Viviendas Fortalezas militares Empleo de la piedra para estructuras y	Arquitectura religiosa Arquitectura civil Arquitectura particular	Mezcla de técnicas al utilizar conocimientos españoles con mano de obra indígena.

	posteriormente el tapial.	Empleo de piedra, madera, adobe y tapial.	Mezcla de materiales entre la piedra, madera y adobe.
Pintura	Religiosa Aplicado en murales y mantas Recurso para elaboración de mapas.	Religiosa Retratos de los reyes o la nobleza.	Desarrollo de técnicas, según los avances de cada sociedad.
Escultura	Herramientas Figuras antropomorfas y zoomorfas Materiales como madera, metal, oro y plata,	Figuras religiosas Monumentos de personajes históricos representativos	Existe la perfección de las técnicas con los aportes de la sociedad española y se desarrollan en nuevos materiales. Enfocado en la representación religiosa.
Estructura social	Pirámide social encabezada por el inca o sapa inca.	Pirámide social encabezada por el Rey.	En ambas sociedades existe la presencia de una pirámide social en la que la persona con más poder la encabeza. Siempre existe una clase social inferior.
Procesos de evolución	Formaron parte de un proceso de conquista. Componían una sociedad en proceso de desarrollo debido a su reciente asentamiento en los territorios latinos. Sus avances científicos eran limitados matemáticas y astronomía.	Fueron una sociedad que padeció de la conquista de griegos, romanos, y musulmanes hasta obtener la independencia. Destacaban en los avances científicos como la incursión en la navegación.	Ambas sociedades formaron parte de un proceso de conquista. Los desarrollos tras el origen de su sociedad fueron más avanzados en la sociedad española que en la inca esto debido a la cantidad de tiempo que estuvieron en el poder independiente.

2.4.3.2.13. Diseño en la época colonial.

La composición del diseño en la época colonial se determina por los aportes artísticos provenientes de la república española y la influencia de las características indígenas de tal manera que se desarrolla en base a una identidad colonial. Entre los aportes de diseño desarrollados desde la colonia tenemos el arte, la literatura y la música en el que se destaca el aporte de la escuela quiteña, al igual que la arquitectura colonial que se compone de materiales, técnicas y procesos constructivos que son utilizados hasta la actualidad en la construcción.

Además, un aporte de la época colonial con referencia al diseño se dio con el establecimiento de un estilo basado en la identidad de este período y de igual manera se puede decir que esta época y su proceso de hibridación fue uno de los primeros pasos para el desarrollo del diseño en general y su aporte en la concepción de objetos y espacios.

2.4.3.2.14. Arte colonial y la influencia en la escuela quiteña.

El arte colonial nace como resultado del reflejo de las costumbres y tradiciones provenientes de la nueva sociedad implantada por la corona española al momento de la conquista de territorios latinoamericanos. Desde sus comienzos el arte colonial era un recurso que permitía revivir la herencia clásica europea en la que se destacaban una visión y expresión cultural e intelectual, el tema central de este arte se englobaba la configuración plástica del cuerpo humano como transmisor de ideas de argumentos religiosos o temas de creaciones imaginarias por lo que uno de los aportes artísticos de este período es la escultura.

Por otra parte, es necesario determinar que el arte colonial solo puede estudiarse adecuadamente con su contextualización a una época pues es esta la que nos permite interpretar el arte y sus características, por lo tanto en esta época la mayor cantidad de elementos artísticos se encaminaban a actividades netamente religiosas.(Shape, 1962) Entonces decimos que el arte colonial refleja la sociedad indígena y española sin embargo la sociedad con más aporte artístico utilizado es la española quien compartió sus conocimientos en cuanto a literatura, escultura, música y arquitectura.

Ahora bien, el arte colonial se ve influenciado por ambas sociedades involucradas en la época por lo que se habla de dos artes diferentes. El primero que se considera un arte urbano (españoles- nativos) en el que el artista no formaba parte de una clases privilegiada pero sus obras si, mientras que en el segundo el arte de los pueblos los nativos pudo filtrarse y crear una expresión artística en la sociedad colonial, prevalecieron elementos del arte anterior nativo (indígena) en los textiles, la música, la danza, la literatura pero englobados con una nueva concepción cultural proveniente de la sociedad española (Shape, 1962); entonces comprendemos que las técnicas artísticas desarrolladas por los indígenas y sus materiales fueron implementados en nuevas expresiones sin embargo se despojaron los fundamentos y sus dinámicas originales.

Además, se entiende que tanto indígenas como españoles tenían técnicas, tradiciones y tecnologías artísticas por lo que con la combinación existió un reemplazo de un lenguaje visual de cada uno se originaron obras más meticulosas desarrolladas con distintas herramientas.

Escultura colonial.

La escultura se define como el arte de tallar o modelar figuras proporcionándoles volumen, es una técnica empleada desde las artes alfareras. En Ecuador la existencia de la escultura se remota a la época paleolítica en la que se identificaron vestigios procedentes de la cultura Valdivia y se desarrolla con la llegada de los españoles en la que se impusieron nuevas técnicas de manufactura y decoración para ser utilizadas como medio evangelizador.(Espinosa Garcés, 2011) Existen unos rasgos que permiten identificar las esculturas originadas en el período colonial, estas son:

- Simplicidad.
 - Sencillez de talla y riqueza en la vestimenta.
- Rigidez.
 - Falta de movimiento.
- Tosquedad.

- Acabados burdos.
- Sin proporción anatómica.
- Poca expresividad.
 - Emociones carentes.
 - Posturas rígidas.
- Encarnación mate.
 - Simulación del color de piel.
- Ojos pintados.
 - No existe el uso de ojos de vidrio a pesar de que ya se conocía de su existencia.
- Estilización de la figura.
 - Contornos rectos y geométricos.
- Individualidad.
 - Un solo individuo.
 - Imágenes de talla completa. (cuerpo, rostro, manos y vestimenta)



Imagen N°3. Anónimo, Negación de Pedro, S XVII, MFGP.

Todas las piezas de escultura colonial tenían estas características, pero también utilizaban técnicas de origen español que permitían ser reconocidas y asignadas a este período colonial. Estas técnicas según (Espinosa Garcés, 2011) son:

- Encarnado.
 - Aplicación de pigmentos de óleo en la cara, manos y pies escogiendo el color y el matiz de acuerdo al sujeto y al tema representado.



Imagen N°4. Técnica encarnado semimate.

Fuente: INPC, 2011.

- Estofado.

- Empleado en la decoración de la escultura como una base de oro o plata antes de la vestimenta.



Imagen N°5. Técnica Estofado.

Fuente: Pinterest, 2018.

- Esgrafiado.
 - Capa de pintura aplicada después del estofado que puede ser retirada con un punzón de metal para obtener diseños geométricos y florales que reflejen la base de oro o de plata.
- Policromía.
 - Técnica decorativa en la cual se pintaba directamente sobre la superficie, con colores planos o con decoraciones de diversos motivos

Las imágenes que se representaban a partir de esculturas eran personajes religiosos, como dioses y vírgenes era mediante la creación de estas figuras que se profesaba la religión y todas sus historias para de esta manera afianzar la confianza de los creyentes e inducirlos a creer en la ideología cristiana.

Por lo tanto, la escultura se desarrolló a la par de la pintura obteniendo imágenes religiosas elaboradas en américa que poseían una técnica similar a la española, esto contribuyo para que las esculturas no sean enviadas de Europa, sino que exista un adiestramiento de artistas que elaboren estas imágenes utilizadas en las construcciones pertenecientes a la arquitectura religiosa.

Pintura colonial.

El uso de la pintura colonial se implementaba principalmente en construcciones religiosas de tal modo que los encargados de difundir la religión eran los promotores de los artistas e impulsaban a realizar obras no solo plasmadas en cuadros sino también en las estructuras de las iglesias, capillas y conventos.

La pintura estuvo presente en América desde antes de la conquista sin embargo con la conquista arribaron pintores que provenían de distintos países europeos, en la zona en la que se ubican actualmente Perú, Colombia y Bolivia se instalaron los italianos quienes incorporaron técnicas y propuestas del manierismo (elementos irrealistas y abstractos). Otro aspecto que permitió la pintura fue generar un proceso de establecimiento de familias de artesanos que formaron dinastías con una gran riqueza de obras que marcaron la historia artística de algunos países latinoamericanos. (Gutiérrez Viñuales, 2008)

El desarrollo de las técnicas artísticas de la pintura variaba según el sector en el que se desarrollaban pues los conquistadores se encontraron con algunas comunidades que poseían diferentes técnicas de esta manera los adiestramientos que ellos compartieron se acoplaron a dichas técnicas y herramientas. En Ecuador los promotores y representantes de la pintura fueron los religiosos Pedro Gosseal y Pedro Bedón quienes crearon una escuela de pintura que se proyectó hacia Colombia. Por un lado Bedón adquirió sus conocimientos en el convento de Santo Domingo y de con estas enseñanzas realizó obras en algunos países y que son destacadas como los murales que decoraban la casa del escribano Juan Vargas en Colombia (Gutiérrez Viñuales, 2008)



Imagen N°6. Anónimo, San Isidro Labrador, S XVII, MAC.

Además, la pintura colonial también se empleó como una estrategia de los españoles para controlar el comportamiento de las personas pertenecientes a este período, es decir fue una herramienta para el estímulo de los sentidos que permitía profesar los criterios religiosos y aumentar su aceptación. Entonces según (Borja, 2010) el objetivo de las imágenes era despertar sentimientos y emociones en los fieles para aumentar su devoción e incentivar a los creyentes a aceptar un mensaje cristiano a través del entendimiento y los sentidos. A esto podemos agregar que en la pintura se destacaban temas religiosos como los dioses que se mezclaban con personajes de los pueblos, en su mayoría las obras aludían escenas de santos, retratos individuales y grupales, o escenarios en los que se plasmaban actos religiosos milagrosos.

La necesidad de desarrollar obras artísticas en las construcciones coloniales impulsó a crear programas de enseñanza para artesanos de tal modo que pudieran ser capaces de mejorar sus técnicas y obtengan productos apropiados para los espacios, es por esto que se inician escuelas de enseñanza artística como lo fue la escuela quiteña.

La escuela quiteña.

El proceso de conquista trajo consigo una serie de aspectos que modificaron la cultura de los nativos, uno de estos es el arte el cual fue desarrollado y difundido por artistas españoles a los artesanos indígenas de tal modo que compartieron sus técnicas y sus herramientas para implementarlos en objetos de carácter religioso. Es así que el objetivo de los conquistadores al asentarse en estos territorios era involucrarse en la sociedad generando así un plan que mejore el bienestar y las condiciones de vida, entonces para compartir conocimientos especialmente artísticos decidieron crear escuelas de aprendizaje como la Escuela Quiteña.

La Escuela Quiteña de arte apareció y se desarrolló en un período de tres siglos el siglo XVI, XVII, XVIII (1542-1824) en el territorio de la Real Audiencia de Quito, abarcó una extensión territorial amplia en el norte desde Pasto y Popayán y en el sur hasta Piura y Cajamarca, esta institución también se consideró como una escuela de oficios a la que acudían personas con habilidades artísticas en el ámbito religioso. Es decir era una institución que poseía en sus inicios un objetivo religioso pero que con el tiempo se convirtió en mercantil, siendo el siglo XVII Y XVIII su período de mayor esplendor el

cual permitió su reconocimiento en otras colonias e incluso en la corte española.(Estupiñán, 2014)

De esta manera para (Estupiñán, 2014) la escuela quiteña se origina desde una serie de principios:

- Voluntad de religiosos y hombres de compartir conocimientos.
- Deseo de indios, criollos, y mestizos por aprender técnicas y herramientas que representaban la novedad en el ámbito artístico.
- Desinterés de los españoles y sus descendientes por realizar un trabajo que consideraban humillante de modo que estas tareas las asumían los nativos.

En tanto, se determina que el valor que poseía la escuela quiteña ha permitido que se convierta en un tema trascendental por su rica herencia cultural identificada en iglesias, esculturas, pinturas, platería, telas herramientas, muebles, bordados, entre otros, por lo tanto todos estos elementos tienen un valor que no se debe dejar pasar por alto.

La escuela quiteña obtuvo tanto apogeo que se necesitó abrir más centros de educación artesanal artística, el más destacado fue el colegio de artes y oficios San Andrés fue un lugar el que los indios tenían prioridad e incluso además de ser un centro de educación se convirtió en asilo, hospital y orfanatorio. Además, este colegio represento la máxima rehabilitación indígena y el primer establecimiento de bellas artes en el que indios y mestizos aprendieron a levantar construcciones que hasta la actualidad se encuentra en el centro histórico de Quito. (Bonilla Valencia, 2013)

Así pues, la escuela quiteña determino la inclusión social de los indígenas, mestizos y negros en los aportes culturales desarrollados en el período colonial, de igual manera incentivo la participación de los nativos en la realización de obras artísticas que actualmente nos dejan conocer acerca de la historia del país, es así que esta institución educativa simbolizó un progreso en la sociedad colonial y apporto en el reconocimiento internacional de artistas quiteños.

Todos estos aportes artísticos y la creación de centros artístico han forjado el desarrollo del arte en la actualidad pues la técnicas y herramientas desarrolladas en la época colonial indujeron a la existencia de un estilo barroco que caracterizo los aportes

españoles en los artistas nativos, el interés de difundir estos rasgos es lo que ha permitido que actualmente se puedan estudiar por lo tanto el desarrollo de escuelas como la escuela quiteña ha permitido tener un conocimiento de la realidad artística colonial.

2.4.3.2.15. Arquitectura colonial y sus elementos arquitectónicos.

La gran cantidad de aportes culturales que trajeron los españoles destacan en la historia del país, tal es el caso de la arquitectura que aparece como un recurso empleado por los conquistadores para asentarse en estas tierras y poder dominarlas de este proceso de conquista surgen la infinidad de construcciones coloniales y centros urbanos.

Por lo tanto, se identifica que los edificios más importantes construidos en este período fueron los religiosos entre los que se destacaban las catedrales, conventos, templos parroquiales y todas las construcciones que permitían la difusión de la religión, de igual manera se destacó el arte mueble en el que se enfatizó el impulso la creación y el uso de las pinturas, sillonerías, confesionarios y las esculturas. (Shape, 1962)

De esta manera, reconocemos que la arquitectura colonial se dividió en tres tipos de construcciones, entre las que se destacan las religiosas reconocidas como edificios utilizados para difundir la religión, las civiles como edificaciones administrativas - militares y las privadas (Bethell, 2013).

- Arquitectura Religiosa.
 - Catedrales.
 - Iglesias parroquiales.
 - Conventos.
 - Capillas.

No obstante, otras edificaciones que se encontraban administradas por el clero y por las órdenes religiosas eran:

- Escuelas.
- Hospitales.

- Universidades.
- **Arquitectura Civil.**
 - Edificios públicos en las que los detalles no eran ostentosos sino sencillos para de este modo no opacar las construcciones religiosas.
- **Arquitectura Privada.**
 - Construcciones rurales.
 - Casas con patios amplios y jardines.
 - Construcciones urbanas.
 - Casas en un solo bloque sin patios.

Todas estas construcciones aún están presentes en las ciudades en las que se hicieron, de tal manera que el lugar colonial más representativo en Ecuador es Quito debido a que sus construcciones tuvieron la influencia de franciscanos y jesuitas provenientes de Italia, Alemania y Países Bajos, una de los edificios religiosos destacados es la iglesia de San Francisco.



Imagen N°7. Iglesia de San Francisco.

Fuente: Wikipedia, 2018.

En esta iglesia consta del mejor artesanado mudéjar (influencia de elementos hispano - musulmán), su fachada es una interpretación de modelos italianos de las obras de

Sebastiano Serlio y se lo reconoce por las escalinatas cóncavas y convexas del atrio.(Bethell, 2013)

En general, las iglesias se orientaba a la representación de un vínculo de Dios en la tierra, de este modo los exteriores se componían de gruesas estructuras de mampostería, naves centrales techadas con bóvedas, debían cumplir el aspecto de una fortaleza mítica guerrera y militar además, sus plantas arquitectónicas estaban basadas en antiguas basílicas romanas.(Franco Flores, 2011) Entonces, cada elemento de las iglesias tenían una razón de ser por ejemplo la ubicación central de la puerta simbolizaba a Cristo quien es capaz de crear un camino hacia la salvación, la iglesia es el vivo reflejo de la fe y la adoración a Dios plasmada a partir del empleo de elementos artísticos y arquitectónicos.

Ahora bien, se ha mencionado la importancia de las construcciones religiosas coloniales sin embargo la vivienda colonial también tiene mucha historia con relación al desarrollo de este período pues estas casas permitían el desarrollo de una vida cotidiana vista desde la persona que utilizaba la propiedad ya sea un español o un indígena. Para reconocer las casas coloniales (diferentes tipos) hay que determinar la presencia de algunos elementos característicos. (Angulo Guerra, 2008)

- Viviendas de un solo piso.

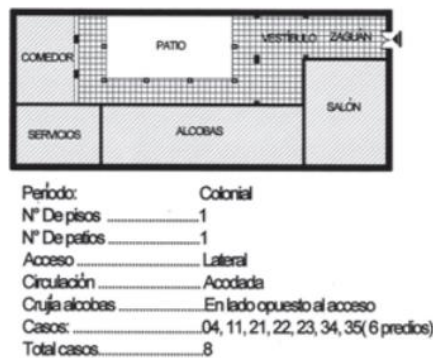


Imagen N°8. Distribución espacial de una vivienda de una planta.

Fuente: Angulo, 2008.

- Zaguán o vestíbulo.
- Antesala ubicada cerca del patio central.

- Salón principal que da a la calle.
- Corredor cubierto a lo largo del patio interior.
- Alcobas o recámaras a lo largo del corredor.
- Comedor y cocina ubicados al fondo.
- Viviendas de dos pisos.
 - Tiene la misma distribución que las de un solo piso con la diferencia de que las alcobas se ubican en la planta alta y los espacios de la planta baja son destinados al comercio, depósitos o alojamiento para la servidumbre.
 - Balcones.

Hay que tener en cuenta que el estudio de la arquitectura se determina según el período al que pertenece la edificación y que al hablar de la época colonial se estudian tres tipos de arquitectura la religiosa, la civil y la particular.

Así pues, la arquitectura colonial se reconoce a partir de elementos pertenecientes tanto a la sociedad española como indígena, compone uno de los aportes destacados y con gran relevancia proveniente de este período y presente hasta la actualidad, el desarrollo de esta arquitectura permite un proceso evolutivo en las técnicas constructivas de tal manera que impulsa al empleo de elementos arquitectónicos como portones, patios centrales, balcones, distribuciones y materiales en la concepción de nuevas edificaciones, de la misma manera esta arquitectura apoya y sustenta el empleo de recursos vernáculos.

2.4.3.2.16. Desarrollo de procesos constructivos con la implementación de materiales y técnicas de la sociedad colonial.

El desarrollo de diferentes construcciones para la sociedad colonial determinó un avance en sistemas constructivos pues los europeos poseían un mayor conocimiento tecnológico y experiencia en la creación de obras arquitectónicas. Es así que dentro de estos sistemas originados en el período colonial tenemos el empleo de diversos materiales en edificios mejorando la calidad de construcciones (Menéndez Fernández, Mas Cornellà, & Mingo Álvarez, 2009):

- Cimientos.
 - Poco profundos de piedra de río o barro.
- Murallas o paredes.
 - De adobe o piedra de 1 metro de ancho sin tabiques.
- Puertas y ventanas.
 - Madera Natural de ciprés o canelo con marcos gruesos.
 - Cerrojos de hierro con un dibujo cincelado.
 - Protección de ventanas con barrotes de hierro.
- Patios.
 - Pisos de piedras de río o baldosas de piedra canteada.
- Cubiertas.
 - Teja encima de una estructura de madera.

Por otra parte, uno de los procesos constructivos originarios de la colonial son las cubiertas de teja con estructura de madera, este tipo de cubiertas con utilizadas en algunas viviendas actualmente.

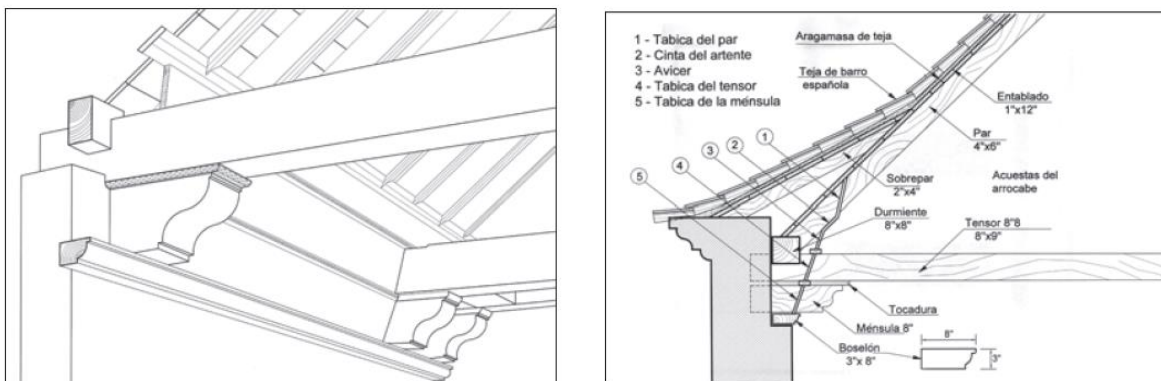


Imagen N°9 y 10. Detalle en perspectiva de una cubierta/ Detalle cubierta vista frontal.

Fuente: Angulo, 2008.

Este tipo de cubiertas caracterizaban la arquitectura colonial, su composición se da a partir de una estructura de madera tipo cercha que al ser armada y posicionada adecuadamente es cubierta por un entablado para encima del mismo se pueda colocar una argamasa de teja o mortera y finalmente se coloque la teja española.

Estos materiales, elementos y procesos constructivos provenientes de la época colonial fueron aportes para el desarrollo de construcciones que gracias a la intervención tecnológica han permitido mejorar las edificaciones elaboradas actualmente. Conocer de estos procesos constructivos nos permite tener una idea de cómo intervenir en las reformas de un edificio rodeado de tanta historia colonial.

2.5.Hipótesis.

La aplicación del diseño de experiencias en espacios correspondientes a la Época Colonial proporciona una vivencia en el usuario basada en la escenificación de un período histórico.

2.6.Señalamiento de variables.

2.6.1. Variable Independiente.

Diseño de Experiencias.

2.6.2. Variable Dependiente.

Identidad e Historia de la Época Colonial.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo.

El enfoque de este proyecto es cualitativo pues se recopila datos en los cuales se puedan definir rasgos y elementos característicos de la época colonial para generar una experiencia en el usuario, es así que, empleando recursos como la observación y las entrevistas se recopilan datos que aporten y delimiten la investigación. Es así que, el enfoque permitirá obtener información que genere resultados basados en las cualidades del diseño de experiencias y la identidad e historia de la época colonial formando un estudio social vinculado al diseño.

3.2. Modalidad básica de la investigación (Bibliográfica/ de campo).

Se define una modalidad de investigación bibliográfica pues se realiza una recopilación de datos de autores que posean conocimientos tanto en el diseño de experiencias y en la historia de Ecuador específicamente en la época colonial. Para ello se establecen una serie de pasos detallados a continuación.

1. Búsqueda de fuentes bibliográficas. Se localiza repositorios en los cuales exista la facilidad en la búsqueda y descarga de documentos, estos pueden ser libros, proyectos de investigación y artículos científicos.

Estas fuentes bibliográficas deben cumplir con ciertos requerimientos los cuales se engloban en el tiempo que ha transcurrido desde que el documento se publicó.

2. Tras encontrar la mayor cantidad de fuentes bibliográficas que aporten con el desarrollo del proyecto se procede al análisis de cada uno de estos de tal modo que se pueda reconocer los documentos que aportan y los que no.
3. Se elaboran fichas analíticas en las que se verifique el resultado de la interpretación de las fuentes.

En cuanto a la modalidad investigativa de campo se emplea al momento de ir al espacio y recopilar datos que permitan identificar elementos característicos de la época

colonial de esta investigación se obtiene un levantamiento fotográfico, planimétrico e información que aparece de la observación, es así que se lleva un diario de los datos.

3.3. Nivel o tipo de investigación (Exploratorio/Descriptivo).

El nivel al que se intenta llegar con la investigación es descriptivo y exploratorio; en cuanto al descriptivo se encuentra una problemática la cual radica en la pérdida de la identidad y la historia del país, pues ya no se toma en cuenta los hechos que han formado parte del proceso de construcción de la República por lo que se realiza una recopilación de datos bibliográficos; de igual forma se emplea un nivel exploratorio en el que se expone la interpretación y el análisis de los hechos y actividades que se desarrollaban en la vida cotidiana de la época colonial para generar en un espacio en desuso un diseño que fomente la experiencia del usuario.

3.4. Población y muestra.

Al tener una investigación con enfoque cualitativo la población y muestra se determinan en base a la selección de expertos y mediante el empleo de la entrevista como instrumento, pues la información que estos profesionales aporten permitirá el desarrollo de la investigación y la identificación de elementos que permitan la aplicación del diseño de experiencias y la identidad e historia colonial. No es necesario un enfoque cualitativo que determine una población definida pues la obtención de datos estadísticos no es relevante para el tema propuesto ya que el mismo es netamente histórico y el aporte que se necesita son datos basados en las características y cualidades tanto de la metodología de diseño empleada como del aspecto identitario e histórico del Ecuador.

3.4.1. Perfil de los expertos entrevistados.

Historiadores.

Obtener el criterio de profesionales en Historia colonial ayuda en la investigación para definir la importancia y relevancia de este período histórica, permitirá recolectar información a partir de los conocimientos que posee el experto, a la vez aporta en el reconocimiento de elementos arquitectónicos y artísticos que permiten la construcción de una identidad “colonial”. Ver Anexos.

Diseñadores.

Los que un diseñador nos aporte en la entrevista nos permitirá conocer un método de aplicación del diseño experiencial en un espacio, nos aclara la clase de recursos y herramientas de diseño son capaces de influir en la mente de la persona, sin esta opinión no se sabría claramente la aplicación del diseño para generar una experiencia de usuario. Ver Anexos.

Psicólogo.

La opinión de un profesional en esta rama contribuye en la determinación de recursos que estimulen al usuario para aplicarlos en el diseño y se origine una experiencia o vivencia, como se conoce un diseño de experiencias solo se origina si existe un estímulo en lo sentidos, este profesional nos ayuda de tal manera que aprendamos sobre una conexión directa entre la mente y el espacio. Ver Anexos.

Arquitectos.

La opinión que se obtendrá del arquitecto validará la clase de intervención que se puede realizar en un espacio en desuso para escenificar características históricas y ayudará a determinar qué elementos son esenciales para rescatar la identidad de una construcción perteneciente al período colonial. Ver Anexos.

3.5.Operacionalización de variables.

Tabla No.2.

Operacionalización de la variable independiente: Diseño de experiencias.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas e instrumentos
El diseño de experiencias es un método de diseño que se basa específicamente en las necesidades del usuario mediante el	Métodos de diseño	Diseño tradicional	El diseño tradicional compone las raíces del diseño ¿cuáles considera como sus principales	Entrevista Ficha de observación

<p>desarrollo de una experiencia la misma que puede ser funcional o emocional, funcional por que se realiza un estudio de la tecnología, las actividades y recursos fisiológicos que posee el ser humano; cognitiva al emplear recursos sensoriales que estimulen la mente del usuario y permita que el diseño le proporcione una experiencia que se almacena en su memoria.</p>	<p>Memoria</p>	<p>Diseño moderno</p> <p>Diseño centrado en el usuario (Experiencia de usuario)</p> <p>Tecnología</p> <p>Fisiológica</p>	<p>aportes en el ámbito del diseño y los elementos que se conserva en el diseño moderno?</p> <p>Existen diversas metodologías de diseño moderno ¿Cuál considera la más influyente y con mayor aplicación en Latinoamérica?</p> <p>El diseño centrado en el usuario representa un avance en el diseño ¿Qué recursos se emplean para su implementación en espacios interiores?</p> <p>¿Qué tipo de tecnología se implementa en</p>	
--	----------------	--	--	--

	<p>Recursos para el desarrollo de la experiencia</p>	<p>Social</p> <p>Recursos cognitivos</p> <p>Semántica</p> <p>Contexto</p>	<p>un diseño centrado en la experiencia de usuario?</p> <p>La memoria fisiológica compone diversos elementos</p> <p>¿Cómo identificamos los elementos que impulsan una reacción en el usuario?</p> <p>¿Qué tipos de acontecimientos retiene la memoria del ser humano como una tradición?</p> <p>¿De qué manera se puede emplear los recursos cognitivos para el estímulo del conocimiento?</p> <p>¿Cómo emplearía la interpretación</p>	
--	--	---	--	--

			de la cotidianidad en la época colonial en el diseño de un espacio experiencial? ¿Cuán importante considera el contexto al momento de diseñar?	
--	--	--	--	--

Tabla No.3.

Operacionalización de la variable dependiente: Identidad e historia de la época colonial.

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas e instrumentos
La época colonial en el Ecuador surge tras la conquista de los españoles a América en 1492 forma parte de uno de los períodos más significativos que atravesó el país pues se desarrolló una nueva identidad cultural basada en las características de	Sociedad colonial	Historia Cultura Economía	¿Según su criterio la llegada de los españoles representa un evento trascendental en la historia de Latinoamérica? ¿Cuáles considera los rasgos culturales	Entrevista Ficha de observación

<p>los españoles y los indígenas estableciendo una hibridación cultural, al hablar de identidad e historia de la época colonial se analizan rasgos característicos que proporcionan una perspectiva histórica del proceso de transición del país hasta la creación de la República.</p>	<p>Identidad</p> <p>Elementos característicos coloniales</p>	<p>Cultural</p> <p>Histórica</p> <p>Hibridación cultural</p> <p>Arte colonial</p> <p>Arquitectura colonial</p>	<p>predominantes de la época colonial?</p> <p>¿Cuáles son las actividades económicas que representaron la vida cotidiana de la colonia?</p> <p>¿Cómo considera que se construye la identidad cultural de un estado?</p> <p>¿Qué elementos y detalles históricos construyen una identidad?</p> <p>¿Cree usted que existió una pérdida de identidad con la mezcla cultural o hibridación entre indígenas y españoles?</p>	
---	--	--	---	--

		<p>Procesos constructivos en la colonia</p>	<p>¿Considera el desarrollo del arte colonial una mejora del arte indígena nativo?</p> <p>¿Cuáles son las formas artísticas predominantes que se desarrollaron con la época colonia?</p> <p>¿Qué elementos arquitectónicos se consideran representativos o como rasgo identitario de la época colonial?</p> <p>¿Qué aportes de la arquitectura colonial son empleados en la actualidad?</p> <p>¿Cuáles considera los procesos constructivos</p>	
--	--	---	---	--

			desarrollados en la época colonial que han marcado el diseño y la arquitectura?	
--	--	--	---	--

3.6. Técnicas e instrumentos.

Las técnicas e instrumentos que permitirán la recolección de datos se emplean a partir del enfoque investigativo. Entonces, los recursos metodológicos que se emplean son:

Etnografía: Esta técnica se realiza en base a la observación de la población y el entorno en el que desarrolla sus actividades en el caso de la presente investigación se hace un estudio de la población y su interés en la historia del Ecuador y de igual forma su conocimiento sobre las raíces de las que proviene y su identidad.

Instrumentos: Bitácora de campo, fichas de observación.

Comparaciones culturales: Permite la obtención de información a partir del reconocimiento del comportamiento de los grupos culturales y de este modo satisfacer las necesidades del usuario, una de las herramientas para llevar emplear esta técnica es la semiótica.

Instrumentos: Fichas comparativas.

Entrevista a profundidad: Se realiza la recolección de información a través de una entrevista a personas con un amplio conocimiento en cuanto al diseño de experiencias y a la historia de la época colonial. Se plantean preguntas que posibilitan una reconstrucción de las vivencias para proporcionar una experiencia en el usuario.

Instrumentos: Cuestionarios, grabaciones de audio y video, fichas analíticas.

Buceo a profundidad: Este recurso compone el análisis de opiniones de varios expertos mediante el cual se exploran los criterios y se exponen los mismos como un recurso de sustento de la investigación.

Instrumentos: Fichas comparativas y analíticas, fichas de resumen.

Mapa de actores: Se seleccionan actores sociales que han formado parte del desarrollo y evolución del período de tiempo estudiado, se elabora una lista en la que constan aspectos negativos y positivos de un tema partiendo del punto de vista del personaje. Es una forma de crear alianzas para elaborar un fundamento que parte de los aportes de diversos profesionales.

Paneles de visualización: Un panel de visualización permite generar una constante retroalimentación visual sobre imágenes y procesos realizados, permitiendo el correcto tratamiento de cada uno de ellos y evitando que queden puntos sin resolver. Permite una reconstrucción de la historia a partir del empleo de imágenes.

Cartografías: Es una técnica que consiste en trazar mapas, para determinar puntos de interés, los mismos que permitirán una experiencia en el usuario. Se aplica para conocer puntos, que pueden ser un aporte positivo o negativo según los elementos del contexto de estudio.

Estudios fotográficos: Al recopilar recursos visuales que permitan la escenificación de la época colonial, los mismos que se registran y se analizan para ser empleados en la investigación.

Instrumentos: Fotografías.

3.7. Plan de recolección de la información.

Tabla N°4.

Recolección de información

Preguntas básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Vincular los fundamentos del diseño de experiencias al estudio de la identidad y la

	historia colonial para la revitalización de un espacio histórico en desuso
2. ¿De qué personas u objetos?	Expertos en el campo
3. ¿Sobre qué aspectos?	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad cultural • Diseño de experiencias • Época colonial. • Historia del Ecuador
4. ¿Quién?	Investigadora Mariela Campaña A.
5. ¿A quiénes?	Historiadores Antropólogos Diseñadores
6. ¿Cuándo?	Período académico (septiembre 2017-marzo 2018)
7. ¿Dónde?	
8. ¿Cuántas veces?	Las necesarias
9. ¿Cuáles técnicas de recolección?	Etnografía Comparaciones culturales Entrevista a profundidad Buceo a profundidad Mapa de actores Paneles de visualización Cartografías Estudios fotográficos
10. ¿Con qué instrumentos?	Bitácora de campo Matriz de contenidos Fichas de análisis Fichas comparativas Fichas de observación Grabaciones de audio y video. Cuestionario

3.8. Plan de procesamiento de la información.

Matriz de contenidos.

Instrumento de recolección de información.

Tabla N°5.

Matriz de contenidos.

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	
PALABRAS CLAVES	
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	

Cuestionario.

Tabla N°6.


Cuestionario Historiadores.

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS ENTREVISTA	
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:	Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.
INVESTIGADOR:	Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
OBJETIVO:	Determinar la importancia de los acontecimientos desarrollados en la época colonial. Complementar el estudio de los elementos históricos y hechos relevantes de la época colonial.
NOMBRE DEL ENTREVISTADO:	
ESPECIALIDAD:	HISTORIA COLONIAL
CUESTIONARIO	
1. ¿Según su criterio la llegada de los españoles representa un evento trascendental en la historia de Latinoamérica?	

2. ¿Cuáles considera los rasgos culturales predominantes de la época colonial?
3. ¿Cuáles son las actividades económicas que representaron la vida cotidiana de la colonia?
4. ¿Cómo considera que se encontraría Latinoamérica si no hubiese atravesado la conquista?
5. ¿Cuál considera usted como los aportes más importantes de la época colonial?
6. ¿Cree usted que existió una pérdida de identidad con la mezcla o hibridación cultural entre indígenas y españoles?
7. ¿Que considera necesario rescatar de los acontecimientos desarrollados en la época colonial?

8. ¿Según su conocimiento cómo describiría las actividades diarias que se desarrollaban en la época colonial desde la perspectiva española e indígena?
9. ¿Cómo considera que se construye la identidad cultural de un estado?
10. ¿Qué elementos y detalles históricos construyen una identidad?

Tabla N°7.
Cuestionario Diseñadores.

 <p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS ENTREVISTA</p>	
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:	Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.
INVESTIGADOR:	Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
OBJETIVO:	Determinar los recursos de diseño utilizados por profesionales para incentivar la experiencia de usuario y relacionarlos con el valor histórico de la época colonial.
NOMBRE DEL ENTREVISTADO:	
ESPECIALIDAD:	DISEÑO
CUESTIONARIO	
1. ¿Alguna vez ha elaborado un proyecto de diseño planteando una experiencia?	
2. ¿Cómo reconocería un espacio que posea un diseño experiencial?	

3. ¿Qué elementos considera importantes para estimular la percepción del usuario?
4. ¿Qué recursos se necesitan para mejorar la interacción entre el espacio y el usuario?
5. ¿Qué elementos emplearía usted para generar una experiencia basada en la historia?
6. ¿Cuáles considera como los principales aportes del diseño tradicional y cuál de estos se conservan en el diseño moderno?
7. ¿Cuál considera la metodología del diseño moderno más influyente y con mayor aplicación en Latinoamérica?

8. ¿Qué recursos del diseño centrado en el usuario se emplean en espacios interiores?


Tabla N°8.
Cuestionario Psicólogo.

 <p>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS ENTREVISTA</p>	
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:	Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.
INVESTIGADOR:	Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
OBJETIVO:	Reconocer los fundamentos psicológicos que permitan generar una experiencia de usuario a través del diseño de espacios interiores
NOMBRE DEL ENTREVISTADO:	
ESPECIALIDAD:	PSICOLOGÍA
CUESTIONARIO	
1. ¿Cómo se desarrolla el almacenamiento de recuerdos en la mente humana?	

2. ¿De qué manera se puede emplear los recursos cognitivos para el estímulo del conocimiento?
3. ¿Cómo el ser humano es capaz de definir la realidad?
4. ¿Cuál es el sentido que tiene mayor impacto en el ser humano y lo impulsa a tomar una decisión?
5. ¿Cómo funciona la memoria emotiva y como se obtiene un enlace mediante la interacción en un espacio?
6. Al hablar de una memoria social y una memoria fisiológica ¿cuál considera usted que es el elemento que enlaza ambas?

7. ¿Cómo identificamos los elementos que impulsan una reacción en el usuario?
8. ¿Qué tipos de acontecimientos retiene la memoria del ser humano como una tradición?

Tabla N°9.
Cuestionario Arquitecto.

 <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTES DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS ENTREVISTA</p>	
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:	Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.
INVESTIGADOR:	Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
OBJETIVO:	Determinar los elementos arquitectónicos y artísticos que forman parte de la construcción identitaria del país.
NOMBRE DEL ENTREVISTADO:	
ESPECIALIDAD:	ARQUITECTURA COLONIAL
CUESTIONARIO	
<p>1. ¿Qué elementos arquitectónicos se consideran representativos o como rasgo identitario de la época colonial?</p>	
<p>2. ¿Qué aportes de la arquitectura colonial son empleados en la actualidad?</p>	

3. ¿Cuáles considera los procesos constructivos desarrollados en la época colonial que han marcado el diseño y la arquitectura?
4. ¿Considera el desarrollo del arte colonial una mejora del arte indígena nativo?
5. ¿Cuáles son las formas artísticas predominantes que se desarrollaron con la época colonia?

Ficha de observación.

Tabla N°10.

Ficha de Observación Elementos Arquitectónicos.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:		
Ubicación de la edificación:		
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas

Tabla N°11.

Ficha de Observación Elementos Artísticos.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:		
Tipo de obras:		
Ubicación de la obra:		
Autor:		
Período:		
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis de las entrevistas.

Historiadores.

- Luis Miguel Glave.
- Rodolfo Aguirre.
- Alejandra Araya Espinoza.

Tabla N°12.

Análisis Entrevista Historiadores.

Entrevista Historiadores		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Según su criterio la llegada de los españoles representa un evento trascendental en la historia de Latinoamérica?	Claramente fue un evento trascendental pues significó el fin de un desarrollo autónomo de la sociedad inca asentada en los territorios latinoamericanos al igual que con la conquista existió la incorporación de la sociedad en un sistema mundial. Simbolizó un cambio social, económico, político, cultural y religioso irreversible.	Suspensión del desarrollo de la sociedad inca. Alteración cultural, social y religioso. Introducción al sistema mundial.
2. ¿Cuáles considera los rasgos culturales predominantes de la época colonial?	Se considera que los rasgos culturales coloniales aparecen tras la gran brecha de resistencia desarrollada por los pueblos nativos en cuanto a la conservación de su cultura material y saberes ancestrales. Entonces los rasgos culturales engloban la hispanización de la sociedad, el mestizaje, la implantación de una religión dominante (cristianismo), formas familiares y un nuevo lenguaje (español).	Mezcla cultural. Mestizaje. Religión Lenguaje.
3. ¿Cuáles son las actividades económicas	La actividad económica en la época colonial se desarrolló en	Agricultura

<p>que representaron la vida cotidiana de la colonia?</p>	<p>base al interés de los conquistadores por lo que principalmente se destacó la minería sin embargo la vida cotidiana se desarrolló en el campo, en la agricultura en la que sin duda se aplicaron nuevas técnicas, su complemento era la ganadería a través de estas actividades se generaron las haciendas en la que se empleaba la mano de obra de nativos y afrodescendiente para la producción que posteriormente era comercializada.</p>	<p>Minería Comercio Arte</p>
<p>4. ¿Cómo considera que se encontraría Latinoamérica si no hubiese atravesado la conquista?</p>	<p>No existe una clara visión de lo que sería Latinoamérica sin la conquista pues se hubiese producido una invasión de todas maneras y las propias sociedades andinas ya estaban en proceso de cambio, era frágil y capaz de ser influenciada por lo tanto la sociedad actual sería como es actualmente un reflejo de la influencia de pueblos externos y la globalización.</p>	<p>Sociedad frágil. Presencia de una invasión. Cambios inevitables.</p>
<p>5. ¿Cuál considera usted como los aportes más importantes de la época colonial?</p>	<p>El aporte más importante de la época colonial es el desarrollo del estado desde la concepción de una herencia histórica. Entonces el aporte predominante es el mestizaje como producto de la mezcla racial y social; el arte con el desarrollo de técnicas y empleo de nuevas herramientas y el ejemplo de una sociedad consolidada.</p>	<p>Formación del estado. Memoria histórica. Mestizaje.</p>
<p>6. ¿Cree usted que existió una pérdida de identidad con la mezcla o hibridación cultural entre indígenas y españoles?</p>	<p>Por un lado, se puede mencionar que no es una pérdida de identidad sino la creación de una nueva identidad a partir de los rasgos culturales característicos tanto de los españoles como los indígenas. Por otra parte, se menciona que, si existe una pérdida cultural, pero</p>	<p>Perdida cultural. Nueva identidad. Formas de identificación.</p>

	sobre todo para las culturas prehispánicas pues ellas acogieron los elementos de los españoles.	
7. ¿Que considera necesario rescatar de los acontecimientos desarrollados en la época colonial?	Lo más destacado es la lengua española, la formación de nuevas culturas mestizas, nuevos grupos socio - raciales, nuevas tecnologías y la religión católica, además es importante resaltar que fueron los recursos materiales andinos y el trabajo de su gente lo que creó el mundo moderno. La llamada "sociedad occidental" debe su ser al flujo de metales preciosos que salieron de América.	Lenguaje Religión católica Recursos materiales andinos. Metales preciosos.
8. ¿Según su conocimiento cómo describiría las actividades diarias que se desarrollaban en la época colonial desde la perspectiva española e indígena?	Se genera desde la construcción de ciudades en las que se desarrollan actividades según la posición social de la persona, estas actividades eran comerciales, agrícolas y artísticas.	Arte Comercio Agricultura
9. ¿Cómo considera que se construye la identidad cultural de un estado?	Esto compone un proceso complejo pues depende de cómo se interpreta. Hay algunas corrientes que hablan de identidades primordiales de donde surgen las naciones, pero es más certero hablar de creación de comunidades en el crisol de las contradicciones cotidianas. Nos hemos esforzado por siglos en crear esas identidades cerradas y diferenciadas. Ahora toca más bien buscar las coincidencias, similitudes y aperturas. La era de los estados nacionales va terminar en términos históricos muy pronto. En tanto la identidad cultural de un estado está en constante transformación influenciada por la globalización.	Identidades primordiales. Identidades diversas.
10. ¿Qué elementos y detalles históricos construyen una identidad?	Los elementos que contribuyen una identidad son los mitos de origen, los acontecimientos que dan nuevos rumbos sociales, las tradiciones, las costumbres, las prácticas cotidianas y las representaciones colectivas. Hay	Mitos Costumbres Tradiciones

	que aclarar que la propia historia es la identidad.	Vida cotidiana
--	---	----------------

Diseñadores.

- Andrés López.
- Ariana Bekerman

Tabla N°13.

Análisis Entrevista Diseñadores.

Entrevista Diseñadores		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Alguna vez ha elaborado un proyecto de diseño planteando una experiencia?	Si se elaboró un proyecto con un diseño experiencial, este fue un local destinado a la comercialización de vestimenta en la que se utilizó esta metodología de diseño para impulsar y elevar el interés del usuario por lo tanto se emplearon instrumentos que proporcionaron un nuevo concepto que respetaba la identidad corporativa del local.	Espacios comerciales
2. ¿Cómo reconocería un espacio que posea un diseño experiencial?	Principalmente, que sea intuitivo que responda directamente a las necesidades del usuario, es decir que contenga elementos que estimulen al usuario y le proporcionen un vínculo directo con el producto.	Intuición. Estimulo de los sentidos.
3. ¿Qué elementos considera importantes para estimular la percepción del usuario?	Los elementos que se utilizan para estimular la percepción debe llegar a los sentidos es así que se utilizan recursos multi - sensoriales que son tecnológicos y estimulan varios sentidos a la vez. Todo lo que referencie a los sentidos genera un estímulo o respuesta por parte del usuario.	Recursos multi – sensoriales.
4. ¿Qué recursos se necesitan para mejorar la interacción entre el espacio y el usuario?	Se necesita el empleo de herramientas y estrategias especializadas, las mismas que atraviesen una fase de experimentación para saber cuan	Herramientas especializadas. Experimentación.

	valido es para generar una interacción. Para saber que recursos mejoran la interacción es necesario observar y estudiar los elementos que se usaran y someterlos a prueba para saber si se obtienen resultados positivos y cuan funcional es elemento o producto para el usuario.	
5. ¿Qué elementos emplearía usted para generar una experiencia basada en la historia?	Los elementos que se emplearían serían los que permitan trasladar al usuario al período histórico. Uso de elementos artísticos (con relación a la época), visuales (iluminación, cromática), y tecnológicos.	Involucrar al usuario en el espacio. Elementos artísticos.
6. ¿Cuáles considera como los principales aportes del diseño tradicional y cuál de estos se conservan en el diseño moderno?	El diseño tradicional se especializaba en una producción en masa en la que la solución de diseño era universal es decir no consideraba la personalización, actualmente el aporte del diseño tradicional fue impulsar el pensamiento del diseñador por romper los esquemas y mejorar el proceso de diseño al emplear metodologías modernas	Diseño personalizado
7. ¿Cuál considera la metodología del diseño moderno más influyente y con mayor aplicación en Latinoamérica?	El diseño centrado en el usuario es el más conocido e implementado en Latinoamérica pues actualmente el diseño se realiza de forma personalizada de tal manera que involucra de lleno el análisis de las necesidades y actividades del usuario para plantear soluciones creativas e innovadoras.	Análisis de usuario
8. ¿Qué recursos del diseño centrado en el usuario se emplean en espacios interiores?	Todo lo que hace referencia al estímulo del usuario como el análisis de mobiliario, climatización, cromática,	Estímulo del usuario.

	iluminación y todos los elementos que proporcionen confort.	
--	---	--

Psicólogo.

- Francisco Viteri.

Tabla N°14.

Análisis Entrevista Psicólogo.

Entrevista Psicólogo		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Cómo se desarrolla el almacenamiento de recuerdos en la mente humana?	Mediante un circuito cerebral que permite percibir las experiencias de la vida habitual y las almacena en el córtex como un recuerdo a corto plazo que posteriormente se consolidan y se los almacena a largo plazo.	Percepción.
2. ¿De qué manera se puede emplear los recursos cognitivos para el estímulo del conocimiento?	Considerando que los recursos cognitivos componen un proceso encargado de procesar la información que recibimos del ambiente, se considera que la manera más adecuada de emplear estos recursos es generar una serie de actividades que sean interpretadas mediante la cognición. Se emplea en primera estancia la sensación, la percepción, la atención y la memoria por lo que con las actividades que se planteen se debe implementar elementos que ataquen e influyan en estos puntos. Finalmente, otra manera de emplear los recursos cognitivos para el estímulo del conocimiento es involucrando a la persona en actividades en las que emplee la mayor cantidad de procesos cognitivos pues eso permite llegar de manera directa a la memoria.	Estímulos. Memoria. Cognición.

<p>3. ¿Cómo el ser humano es capaz de definir la realidad?</p>	<p>El ser humano es capaz de definir la realidad mediante procesos mentales que determinen la percepción de los acontecimientos desarrollados en su entorno. Interpretar las situaciones mediante el empleo de los sentidos permite reconocer y definir la realidad.</p>	<p>Sentidos</p>
<p>4. ¿Cuál es el sentido que tiene mayor impacto en el ser humano y lo impulsa a tomar una decisión?</p>	<p>Exactamente no existe un sentido que determine la toma de decisiones de una pues cuando alguien se enfrenta a un problema emplea todos sus recursos mentales y procesos cognitivos es decir percibe la situación con todos los sentidos. Es así que para que una persona tome decisiones se plantea en la mente la conducta más apropiada con la que enfrentar el problema, usualmente se plantan varias soluciones que atraviesa un análisis mental que permite al individuo optar por la mejor solución.</p>	<p>Percepción</p>
<p>5. ¿Cómo funciona la memoria emotiva y como se obtiene un enlace mediante la interacción en un espacio?</p>	<p>La memoria emotiva mediante el estímulo de las emociones que posee el ser humano, nace a partir de la memoria sensorial pues desde las sensaciones captadas de los cinco sentidos se origina las emociones, se desarrolla mediante la intuición de la persona y su sentir con referencia a una situación. Se obtiene un enlace con el espacio mediante los elementos que se utilicen en el mismo pues son estos elementos los que permiten a la persona asociarlos con un recuerdo de tal modo que los revive y conduce a una emoción.</p>	<p>Sensaciones Sentidos</p>
<p>6. Al hablar de una memoria social y una memoria fisiológica ¿cuál considera usted</p>	<p>Para enlazar tanto la memoria fisiológica como la memoria social hay que reconocer que a través de</p>	<p>Recuerdos. Vida cotidiana.</p>

<p>que es el elemento que enlaza ambas?</p>	<p>ambas se genera un recuerdo en la mente humana ya sea a corto o largo plazo, lo que las diferencia es que la memoria fisiológica recepta la información que la persona vive diariamente en su cotidianidad mientras que la memoria social se adquiere de las vivencias de otro grupo de personas pero se transfiere a un solo individuo como una vivencia indirecta que se almacena en la memoria como un acontecimiento histórico.</p>	
<p>7. ¿Cómo identificamos los elementos que impulsan una reacción en el usuario?</p>	<p>Simplemente se reconocen estos elementos al reconocer que son de interés para la persona pues todo lo que le interesa a alguien le genera una reacción, lo que impulsa una reacción en el usuario son los elementos que conduzcan al ser humano a una emoción que generalmente debe ser positiva.</p>	<p>Motivación</p>
<p>8. ¿Qué tipos de acontecimientos retiene la memoria del ser humano como una tradición?</p>	<p>Todos aquellos conocimientos que hayan desarrollado en el ser humano una memoria emotiva y permitan comunicar información que sirva para la supervivencia y sea relevante históricamente.</p>	<p>Valor histórico.</p>

Arquitectos.

- Oswaldo Jara.
- Fabián López

Tabla N°15.

Análisis Entrevista Arquitectos.

Entrevista Arquitectos.		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Qué elementos arquitectónicos se consideran representativos o como rasgo identitario de la época colonial?	Los elementos de la arquitectura instaurada en la época colonial se desarrollaron en base a un estilo europeo, por lo que los principales rasgos de estas construcciones era el empleo de materiales como el adobe, bahareque en paredes, estructura de madera y cubiertas de teja, y a la vez la piedra de cantera en cimientos. El estilo barroco es una clara representación de un rasgo identitario de la época colonial pues la mayoría de construcciones y obras tenían estas características	Estilo barroco Materiales
2. ¿Qué aportes de la arquitectura colonial son empleados en la actualidad?	Actualmente, se emplea en espacios interiores como un estilo que permite una adaptación que destaca lo histórico por ejemplo en museos o en la restauración de construcciones de relevancia histórica de este período. Otro aporte de la arquitectura colonial es el empleo de materiales como la madera para la realización de estructuras e incluso mobiliario.	Ambientación de espacios con el uso de estilos. Madera
3. ¿Cuáles considera los procesos constructivos desarrollados en la época colonial que han marcado el diseño y la arquitectura?	En cuanto a técnicas constructivas existe el uso de materiales y técnicas vernáculas traídas de España. Se originan métodos para la construcción de mamposterías, estructuras para cubiertas, y se profundiza en técnicas de cimentación para las construcciones.	Técnicas vernáculas. Cimentación. Cubiertas de teja.

<p>4. ¿Considera el desarrollo del arte colonial una mejora del arte indígena nativo?</p>	<p>Exactamente no es una mejora del arte indígena pues el arte colonial era netamente europeo y con la conquista este fue desarrollado por la mano de obra indígena y fueron ellos quienes añadieron algunos rasgos de su cultura en las obras. es decir el arte colonial se convierte en un sincretismo originado de la aplicación de características artísticas españolas a través de las habilidades indígenas que represento un nuevo lenguaje.</p>	<p>Sincretismo artístico</p>
<p>5. ¿Cuáles son las formas artísticas predominantes que se desarrollaron con la época colonia?</p>	<p>Se destacó principalmente la pintura y la escultura las cuales representaron un recurso visual empleado para difundir la religión y facilitar el reconocimiento del cristianismo.</p>	<p>Pintura Escultura</p>

Tabla N°16.
Análisis General Entrevistas.

ANÁLISIS GENERAL DE LAS ENTREVISTAS								
Indicador	Historiadores			Diseñadores		Psicólogo	Arquitectos	
	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 5	Experto 6	Experto 7	Experto 8	Experto 9
Suspensión desarrollo de la sociedad inca	X		X					
Alteración cultural, social y religioso	X	X						
Mezcla cultural	X	X	X					
Mestizaje	X	X	X					
Religión		X	X					
Lenguaje		X	X					
Comercio	X	X	X					
Elementos Artísticos	X	X	X	X	X		X	X
Memoria	X		X			X	X	
Nueva identidad	X	X						X
Vida cotidiana	X	X	X	X	X	X	X	X
Intuición	X	X	X	X	X	X		
Estímulo de los sentidos	X		X	X	X	X		
Recursos multi – sensoriales	X			X	X	X		
Percepción.	X			X	X	X		
Sensaciones				X	X	X		
Recuerdos.		X				X		
Motivación						X		
Valor histórico.		X	X				X	
Estilo barroco	X						X	X
Materialidad	X	X	X	X	X		X	X
Técnicas vernáculas.	X	X					X	X

4.2. Análisis de la observación.

Tabla N°17.

Ficha Iglesia de Santo Domingo (exterior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Iglesia de Santo Domingo (exterior)	
Ubicación de la edificación:	Quito – Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°11. La autora, Iglesia de Santo Domingo, 2018.</i></p>	<p>Es una de las primeras iglesias del país construida en 1541 su composición arquitectónica se determina por la presencia de materiales como la piedra ubicada en la parte central realzando el acceso a la iglesia, se destaca por tener un estilo barroco con algunos toques del estilo neoclásico introducido por los italianos. El exterior de la iglesia ha tenido algunas modificaciones sin embargo aún conserva el estilo original, se evidencia la presencia de detalles de ornamentación no excesiva muy característico del estilo.</p>	<p>Estilo barroco</p> <p>Materialidad (piedra)</p> <p>No sufrió la influencia de los dominicos italianos.</p> <p>Presencia de un pórtico central de piedra.</p>

Tabla N°18.

Ficha Iglesia de Santo Domingo (interior).

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Iglesia de Santo Domingo (interior)	
Ubicación de la edificación:	Quito - Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°12. La autora, Iglesia de Santo Domingo, 2018.</i></p>	<p>El interior de la iglesia conserva pocos elementos de su estilo original que fue el barroco, actualmente su interior muestra elementos del neogótico presente en los arcos ojivales, las columnas pintadas de tal forma que den el aspecto de mármol y los aspectos artísticos. Tras el cambio ocasionado en los elementos interiores de la iglesia estos se conservaron en el museo dominicano.</p> <p>Una característica del barroco era la presencia de retablos en la que en sus laterales se ubicaba la imagen de los ángeles quienes protegían los templos y la religión.</p> <p>El estilo mudéjar implementado en estas construcciones se refleja principalmente en el techo en el que existen detalles</p>	<p>Esculturas talladas en madera.</p> <p>Estilo barroco y mudéjar.</p> <p>Decoración de los elementos con pan de oro realizando los retablos.</p> <p>Coro ubicado frente al retablo central.</p>



*Imagen N°13. La autora, Retablo, 2018,
MDFPB.*



*Imagen N°14. La autora, Refectorio,
2018, MDFPB.*

geométricos. La intención de la utilización de estos elementos es destacar la importancia del espacio mediante el uso de elementos que atraigan la atención.

Tabla N°19.

Ficha Iglesia de San Francisco (exterior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Iglesia de San Francisco (exterior)	
Ubicación de la edificación:	Quito - Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°15. La autora, Iglesia de San Francisco, 2018.</i></p>	<p>Esta iglesia también consta con una fachada correspondiente a un estilo barroco, se compone de ornamentación en la que destaca el empleo de un pórtico con columnas redondas, este pórtico sobresale debido a su materialidad en la que se observa la piedra vista sin ningún revestimiento. Siempre se intenta destacar la posición del ingreso pues en ese período significaba una transición de lo impuro a lo puro.</p>	<p>Estilo barroco. Ornamentación. Materialidad (Piedra)</p>

Tabla N°20.

Ficha Iglesia de San Francisco (interior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Iglesia de San Francisco (interior)	
Ubicación de la edificación:	Quito - Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p>Imagen N°16. La autora, Iglesia de San Francisco, 2018.</p>	<p>El interior de la iglesia se destaca por la combinación del estilo barroco y el mudéjar en la que los retablos destacan por la presencia de pan de oro, se compone de arcos de medio punto muy destacados en la arquitectura colonial, existe una ornamentación que realza las imágenes. También es muy importante el diseño de la cúpula que posee elementos artísticos. Existe la posición del coro en la parte superior frente al retablo principal.</p>	<p>Estilo mudéjar.</p> <p>Arcos de medio punto.</p> <p>Ornamentación con elementos de pan de oro.</p> <p>Coro ubicado frente al retablo central.</p>

Tabla N°21.

Ficha Iglesia de la Compañía (exterior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Iglesia de la Compañía (exterior)	
Ubicación de la edificación:	Quito – Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°17. La autora, Iglesia de la Compañía, 2018.</i></p>	<p>La fachada de la iglesia de compañía se destaca por la presencia de piedra sin empleo de revestimiento, existe ornamentación ubicada en la mayoría de la fachada, pero es más destacada en la parte superior de lo ingreso, también se maneja el empleo del pórtico ubicado en la parte central de la iglesia, este pórtico se compone de columnas circulares. Claramente la fachada refleja un estilo barroco utilizado en las construcciones coloniales.</p>	<p>Estilo barroco.</p> <p>Materialidad (piedra sin revestimiento).</p> <p>Ornamentación.</p>

Tabla N°22.

Ficha Iglesia de la Compañía (interior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Iglesia de la Compañía (interior)	
Ubicación de la edificación:	Quito – Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°18. La autora, Iglesia de la Compañía, 2018.</i></p>	<p>En el interior claramente existe el empleo predominante del pan de oro, se compone de una variedad de elementos ornamentales destacados en el tumbado y los arcos de media punta que rodean toda la nave central de la iglesia. Existen algunos retablos compuestos por un marco elaborado a partir de una estructura con columnas en la que se ubican elementos artísticos como pinturas y esculturas, en el retablo central se destaca la presencia de esculturas de los cuatro impulsores de las órdenes religiosa proveniente de la conquista. En el tumbado se reconoce claramente el estilo mudéjar; también existen trapas visuales que permiten generar simetría en el espacio. Otro elemento destacado de esta iglesia es la cúpula la cual se encuentra cubierta por ángeles pintados por artistas coloniales.</p>	<p>Estilo mudéjar</p> <p>Ornamentación</p> <p>Bernardo de Legarda.</p> <p>Simetría espacial.</p> <p>Coro ubicado frente al retablo central.</p> <p>Puerta principal amplia y alta para simbolizar la separación del espacio divino del profano.</p>

Tabla N°23.

Ficha Museo de Arte Colonial (exterior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Museo de Arte colonial (exterior)	
Ubicación de la edificación:	Quito - Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°19. La autora, Museo de Arte Colonial, 2018.</i></p>	<p>Fachada en la que se destaca el pórtico de piedra sin revestimiento con columnas circulares, este enmarca el ingreso al espacio, esta construcción al no ser religiosa utiliza la cubierta de teja muy característica en las construcciones coloniales. Claramente también se maneja un estilo barroco pues existe el empleo de elementos ornamentales en lugares específicos, pero no tan pronunciados como los que se usaban en las fachadas de las iglesias.</p>	<p>Cubierta de teja. Pórtico. Materialidad</p>

Tabla N°24.

Ficha Museo de Arte Colonial (interior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Museo de Arte colonial (interior)	
Ubicación de la edificación:	Quito – Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°20. La autora, Museo de Arte Colonial, 2018.</i></p>	<p>El interior de este espacio de desarrolla alrededor de un patio central en el que la parte central tiene una pileta de piedra, se genera un recorrido alrededor de este patio a partir de un pasillo en el que se utilizan arcos de medio punto con bases de columnas y se distribuyen diversos cuartos. La composición material era a base de piedra utilizado en paredes, columnas y pisos. Este espacio era una vivienda cuyo propietario fue y con el tiempo se denominó casona colonial.</p>	<p>Materialidad (piedra)</p> <p>Distribución a partir un patio central.</p>

Tabla N°25.

Ficha Hacienda Obraje San Juan de Tilipulo (interior).

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio:	Hacienda Obraje San Juan de Tilipulo (interior)	
Ubicación de la edificación:	Latacunga – Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°21. La autora, Hacienda Obraje San Juan de Tilipulo, 2018.</i></p>	<p>Se destaca el origen de una distribución desarrollada alrededor de un patio central con pileta, los pasillos con pórticos con formas de medio punto apoyadas en columnas de base de piedra. Tiene un nivel más elevado del suelo y en las habitaciones se presentan materiales como las maderas. La construcción alrededor del patio tiene cubierta de teja y tiene habitaciones independientes. El material más destacado es la piedra utilizada en algunas paredes y en el piso que compone y rodea el patio central.</p>	<p>Materialidad (piedra y madera)</p> <p>Patio central.</p> <p>Presencia de ornamentación vegetal.</p>

Tabla N°26.

Ficha Pintura San Nicolás de Tolentino.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	San Nicolás Tolentino.	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo Dominicano Fray Pedro Bedón. O.P.	
Autor:	Fray Pedro Bedón. O.P.	
Período:	Siglo XVII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°22. La autora, San Nicolás Tolentino, 2018, MDFPB.</i></p>	<p>El recurso artístico de la pintura se utilizaba para destacar aspectos divinos, pero también se usaba para representar personas influyentes en la religión, la imagen representa a un dominico que era conocido como el patrono de las almas de purgatorio.</p> <p>Los detalles de la pintura tienen acabados burdos, la proporción anatómica no se encuentra bien elaborada y se plantea un aspecto tenebroso en la obra, sin embargo, todos los detalles se encuentran definidos, como es el caso de la vestimenta, el pájaro y plato con alimento. Esta obra se realizó por el iniciador de la escuela quiteña.</p>	<p>Óleo sobre madera.</p>

Tabla N°27.

Ficha Pintura El mundo de las Tinieblas.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	El mundo en tinieblas	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo Dominicano Fray Pedro Bedón. O.P.	
Autor:	Francisco Albán.	
Período:	Siglo XVIII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°23. La autora, El mundo en tinieblas, 2018, MDFPB.</i></p>	<p>La obra no contiene rasgos anatómicos, designa un aspecto sobrio los personajes, la parte inferior se destaca por el empleo de colores oscuros lo que significa el caos terrenal con la presencia de los pecados y la parte superior tiene colores más vivos pues simboliza la llegada de Jesús. En los costados se ubican dos personajes que se encargaron de predicar la fe, ellos son Santo Domingo de Guzmán y San Francisco de Asís. Este tipo de obras carecían de brillo y poseía acabados burdos.</p>	<p>Óleo sobre lienzo</p>

Tabla N°28.

Ficha Pintura Fray Vicente Valverde.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	Fray Vicente de Valverde	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo Dominicano Fray Pedro Bedón. O.P.	
Autor:	Anónimo	
Período:	Siglo XVII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°24. La autora, Fray Vicente de Valverde, 2018, MDFPB.</i></p>	<p>Los colores empleados en esta obra son oscuros, el aspecto del rostro tiene una característica sombría pues los religiosos infundían temor sobre los indígenas, los detalles de la piel no resaltan pues el color utilizado es oscuro, los rasgos de la persona no tienen una proporción anatómica exacta y existen elementos que simbolizan la forma de muerte del personaje que en este caso fue a causa de flechas.</p>	<p>Óleo sobre tela</p>

Tabla N°29.

Ficha Pintura Virgen con el niño.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	Virgen con el niño	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo Fray Pedro Gocial - San Francisco	
Autor:	Bernardo de Legarda	
Período:	Siglo XVIII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°25. La autora, Virgen con el Niño, 2018, MFPG.</i></p>	<p>Esta pintura tiene un estilo barroco por lo que no existe la sobrecarga de elementos de tal manera que las esquinas del cuadro se encuentran libres, se identifica la mezcla de elementos tanto españoles como indígenas, esto se refleja en la parte inferior en la que las alas de los ángeles tienen otro color y asemeja las plumas de los loros, animales nativos de Latinoamérica.</p> <p>La pintura tiene un acabado mate en la que los colores no son tan vivos sino oscuros.</p>	<p>Óleo sobre lienzo. Marco talla en madera dorada policromada.</p>

Tabla N°30.

Ficha Pintura Árbol genealógico de la comunidad franciscana.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	Árbol genealógico de la comunidad franciscana	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo Fray Pedro Gocial - San Francisco	
Autor:	Escuela de Miguel de Santiago	
Período:	Siglo XVIII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°26. La autora, Árbol genealógico de la comunidad franciscana, 2018, MFPG.</i></p>	<p>Esta pintura se compone con 50 rostros de diferentes, todos relacionados con la Orden Franciscana. La cantidad de rostros de la pintura no contienen rasgos definidos y los colores de la piel no son tan vivos, de igual manera los rasgos no contienen muchos detalles, la mayor parte de la pintura tiene tonos oscuros, el rasgo más representativo de la obra es la parte superior en la que se posiciona el ser divino. Los acabados son burdos y no se refleja un brillo en el cuadro.</p>	<p>Óleo sobre lienzo. (lino)</p> <p>Marco de madera con detalles de ornamentación.</p>

Tabla N°31.

Ficha Pintura San Agustín.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	San Agustín	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo de Arte Colonial	
Autor:	Anónimo	
Período:	Siglo XVII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°27. La autora, San Agustín, 1618, MDAC.</i></p>	<p>Esta representación al realizarse sobre una superficie sólida como la madera no refleja de manera adecuada los colores, las facciones del personaje no se visualizan adecuadamente, los colores no se identifican por la tonalidad oscura y no existe brillo de los materiales empleados.</p> <p>Los acabados son burdos y por ende la calidad del gráfico no se puede apreciar adecuadamente, esto se debe a las técnicas que no eran perfeccionadas por la reciente adquisición de conocimientos.</p>	<p>Óleo sobre madera.</p>

Tabla N°32.

Ficha Pintura San Isidro Labrador.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	San Isidro Labrador	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo de Arte Colonial	
Autor:	Anónimo	
Período:	Siglo XVIII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°28. La autora, San Isidro Labrador, 2018, MDAC.</i></p>	<p>Esta representación refleja la función de un español encargado de dirigir la producción agrícola y enseñar las técnicas españolas para esta actividad. Esta pintura al ser realizada sobre tela conserva la intensidad de los colores, existe claridad en cada uno de los elementos que componen el cuadro, se destaca una señal de movimiento.</p>	<p>Óleo sobre tela.</p>

Tabla N°33.

Ficha Escultura San Francisco de Asís y Santo Domingo de Guzmán.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	San Francisco de Asís y Santo Domingo de Guzmán	
Tipo de obras:	Escultura	
Ubicación de la obra:	Museo Dominicano Fray Pedro Bedón O.P.	
Autor:	Escuela Pedro de Mena (Española)	
Período:	Siglo XVII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°29. La autora, San Francisco de Asís y Santo Domingo de Guzmán, 2018, MDFPB.</i></p>	<p>Se reconoce en la escultura tonos pálidos reflejados especialmente en la piel lo que determina una representación de tenebrismo una característica de la escultura de esta época, la posición de las manos determina el movimiento en las piezas, las proporciones anatómicas no se encuentran tan definidas pues el largo de las manos y sus dedos es un tanto exagerado.</p> <p>Los rasgos faciales como los ojos son pintados y no se emplea los ojos de vidrio que era una técnica reconocida en España. La vestimenta empleada en estas esculturas es real y esto permitió determinar las formas y mejorar la representación.</p>	<p>Madera encarnada y tela encolada</p>

Tabla N°34.

Ficha Escultura Santo Tomas de Aquino.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	Santo Tomas de Aquino	
Tipo de obras:	Escultura	
Ubicación de la obra:	Museo Dominicano Fray Pedro Bedón O.P.	
Autor:	Taller de Bernardo de Legarda	
Período:	Siglo XVIII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°30. La autora, Santo Tomas de Aquino, 2018, MDFPB.</i></p>	<p>Esta obra se elaboró ya con mejores técnicas por lo que lo primero que se destaca es la construcción de rasgos faciales específicamente los ojos con un material como lo es el vidrio. Los tonos de piel son pálidos y se añaden colores como el dorado para representar la importancia de la imagen, se agregan herramientas que significaron algo en la vida del personaje y se realiza una mezcla de materiales entre madera y metal.</p> <p>Existe un acabado mate en la figura.</p>	<p>Talla en madera policromada, estofada, esgrafiada y ojos de vidrio.</p> <p>Escudo, pluma y aureola de plata.</p>

Tabla N°35.

Ficha Escultura Virgen de la Asunción.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	Virgen de la Asunción	
Tipo de obras:	Escultura	
Ubicación de la obra:	Museo Fray Pedro Gocial - San Francisco	
Autor:	Bernardo de Legarda	
Período:	Siglo XVIII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°31. La autora, Virgen de la Asunción, 2018, MFPG.</i></p>	<p>Esta figura simboliza la importancia de la virgen en la religión cristiana, la anatomía de la imagen principal es más proporcional que la de la imagen ubicada en la base, los colores utilizados en la piel son pálidos y con un acabado mate, el brillo se refleja en la vestimenta, sus acabados no son perfeccionistas sin embargo son uniformes. No tiene un aspecto tenebroso sino más bien angelical.</p>	<p>Talla en madera policromada, ojos de vidrio, mascara de plomo y encarne brillante.</p>

Tabla N°36.

Ficha Escultura Negación de Pedro.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	Negación de Pedro	
Tipo de obras:	Escultura	
Ubicación de la obra:	Museo Fray Pedro Gocial - San Francisco	
Autor:	Anónimo	
Período:	Siglo XVII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°32. La autora, Negación de Pedro, 2018, MFPG.</i></p>	<p>Estas esculturas tienen colores pálidos con acabos entre mates y brillosos, los rasgos anatómicos tienen un leve problema en la proporción, se detectan acabados burdos espacialmente en la imagen que representa a Pedro pues tiene dos tonalidades de piel una en el rostro y otro en las manos esto se debe a la diferencia de materiales entre las dos partes, la parte del rostro está hecha a con yeso y las manos con madera.</p> <p>Se detecta el movimiento con la posición de las manos de ambas figuras.</p>	<p>Talla en madera. Vestimenta real. Esgrafiado</p>

Tabla N°37.

Ficha Escultura Figura costumbrista.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.		Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre de la obra:	Figura costumbrista	
Tipo de obras:	Escultura	
Ubicación de la obra:	Museo de Arte Colonial.	
Autor:	Anónimo	
Período:	Siglo XVII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p>Imagen N°33. La autora, <i>Figura Costumbrista</i>, 2018, MDAC.</p>	<p>La escultura no posee una proporción adecuada con relación a su tamaño, se emplean colores sombríos con acabado mate en la zona de la vestimenta y acabado brillante en la piel con un tono pálido, se representan en la imagen elementos de detalle como la raíz de una barba.</p> <p>Se representa el movimiento con la posición de las manos de la figura, esta representación no es religiosa como la mayor parte de esculturas coloniales, más bien refleja a una persona trabajadora no tan relevante en la sociedad colonial.</p>	<p>Madera tallada, policromada y estofada.</p>

Tabla N°38.

Ficha de análisis de la observación.

Análisis General de las Fichas de Observación			
Indicador	Arquitectura	Pintura	Escultura
Clara influencia española	X	X	X
Estilo Barroco	X	X	X
Estilo Mudéjar	X		
Siglo XVI XVII Y XVIII	X	X	X
Alas o patios centrales	X		
Materialidad (Piedra)	X		
Materialidad (madera, metal, tela)	X	X	X
Significado Religioso	X	X	X
Ornamentación	X		
Pan de Oro	X	X	X
Simetría	X		
Encarnado			X
Esgrafiado			X
Policromado			X
Proporción anatómica incorrecta		X	X

4.1. Comprobación de la hipótesis.

Los resultados obtenidos de la aplicación de entrevistas a diferentes profesionales que poseen conocimientos relacionados con el tema y la realización de una observación de campo de elementos artísticos y arquitectónicos que se asocian a la época colonial han permitido aclarar los aspectos destacados y relevantes de la investigación que aporten a la construcción de una propuesta y proporcionen una solución a la problemática.

Al hablar de las entrevistas, reconocemos que se encontró una forma de asociar los criterios multidisciplinares de los expertos mediante el planteamiento de indicadores que se generaron de las respuestas y se mencionaron en todas las ramas o profesiones consultadas, estos indicadores permitieron destacar los aspectos relevantes que aportan a la fundamentación del proyecto y componen una guía para determinar que camino elegir en la investigación; la elaboración de este análisis permitió definir en qué detalles se unen

los criterios de los entrevistados de tal manera que hay que considerarlos para el desarrollo de la solución.

Por otro lado, la información obtenida de las fichas ha permitido reconocer elementos arquitectónicos de la época colonial que componen la creación de una identidad histórica estos elementos se determinaron del análisis interno y externo de la edificación obteniendo la presencia predominante del estilo barroco, mudéjar, la materialidad, las técnicas y la distribución de los espacios coloniales. De la misma manera, los elementos artísticos especialmente la pintura y la escultura cuyas técnicas al principio eran deficientes, pero con el asentamiento del español en las tierras conquistadas se mejoró a tal grado de tener obras artísticas de valor invaluable.

Finalmente, los resultados obtenidos permiten realizar una asociación entre el diseño de experiencia y la identidad e historia de la colonial, en la que principalmente tenemos el estudio de la memoria que detecta los acontecimientos históricos y a la vez percibe las situaciones actuales con la identificación de la realidad, también tenemos el estímulo de los sentidos que generan en el ser humano una reacción a una situación convirtiéndola en una experiencia por lo que al realizar un diseño de cualquier tipo de producto se requiere del empleo de recursos multi-sensoriales que impulsen a la persona a conocer el resultados de un diseño que se ha encargado de satisfacer las necesidades del usuario, un diseño que debe basarse en la intuición del diseñador con referencia al contexto en el que se ubica.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

Al haber concluido con el proceso investigativo y cada una de sus etapas, se desarrollan las siguientes conclusiones:

- Para diseñar un producto basado en la experiencia de usuario es necesario investigar sobre recursos tecnológicos que estimulen los sentidos y aplicarlos en cada paso del proceso de diseño.
- El diseño de experiencias es una metodología que requiere del aporte de varias disciplinas que aporten en el momento de generar el producto para poder cumplir con las expectativas del usuario.
- El estímulo de los sentidos y el empleo de recursos sensoriales permiten acceder fácilmente a la construcción de la experiencia de un usuario.
- Los elementos representativos identitarios de la época colonial provienen de la hibridación cultural racial y social de los pueblos nativos y conquistadores.
- Se reconoce al arte barroco y mudéjar como técnicas utilizadas constantemente en la construcción y ornamentación interior y exterior de edificaciones coloniales.
- El diseño de experiencias y el estudio de la época colonial se vinculan a través de la participación de indicadores que intervienen en la memoria del usuario pues ambas variables necesitan ser almacenadas en la memoria del ser humano para cumplir con su objetivo.

5.2. Recomendaciones.

- Estudiar ampliamente los aportes que puede proporcionar el video mapping en el desarrollo de soluciones para problemáticas relacionadas con el diseño de espacios interiores.
- Al realizar un proyecto mediante el diseño de experiencias se sugiere el empleo de herramientas que determinen un vínculo entre el usuario y el diseñador fomentado en la empatía.
- Estudiar el diseño de experiencias para su aplicación en un contexto diferente que no se encuentre relacionado con la historia y la identidad.
- Fomentar la participación de distintos profesionales para generar un diseño colaborativo cuyo objetivo sea proporcionar una experiencia de usuario.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título de la propuesta.

Guía de aplicación de diseño de experiencias para la escenificación de la identidad de la Época Colonial.

6.2. Datos informativos.

6.2.1. Objeto a ejecutar.

Guía de aplicación de diseño de experiencias para la escenificación de la identidad de la Época Colonial.

Beneficiarios.

Diseñadores.

Ubicación.

País: Ecuador.

Tiempo estimado:

Fecha de Inicio: 25 de septiembre del 2017.

Fecha de Finalización: 28 de febrero del 2017.

Equipo técnico responsable:

Tutor de proyecto de investigación: Mg. Sandra Hipatia Núñez Torres.

Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón.

6.3. Antecedentes de la propuesta.

El diseño de experiencias es una metodología desconocida y poco explorada en el país por lo que son inexistentes los proyectos centrados en proporcionar una experiencia de usuario basada en la demostración de un mensaje es así, que la realización de una guía como herramienta para aplicar esta metodología se convierte en un elemento para que el diseñador proporcione soluciones innovadoras que vinculen elementos del diseño con elementos históricos e identitarios.

6.4. Justificación.

La investigación realizada en este proyecto ha permitido identificar el empleo limitado de recurso de diseño para la proporción de soluciones innovadoras que estimulen al usuario a involucrarse en el proceso de diseño por lo cual la deficiente aplicación de diseño de experiencias y la pérdida de interés por la historia Colonial requiere de la elaboración de una guía que permita al diseñador la facilidad de aplicar esta metodología de diseño que involucra los sentidos y vincula la experiencia de usuario con la usabilidad espacial.

La propuesta pretende implementar los recursos de una metodología de diseño para difundir la historia colonial y todo lo que desencadeno en el país de tal manera que los habitantes reconozcan sus raíces e identifiquen todo lo que los antepasados tuvieron que experimentar para ser una república constituida.

6.5. Objetivos.

6.5.1. Objetivo general.

Desarrollar una guía de aplicación de diseño de experiencias mediante la implementación de elementos característicos que permitan transmitir la importancia de la identidad colonial.

6.5.2. Objetivos específicos.

- Determinar los escenarios relevantes de la época colonial para su escenificación mediante la exploración en los resultados de la investigación.
- Desarrollar una conceptualización que transmita la importancia de la Historia Colonial mediante la selección de elementos característicos identitarios.

- Plantear herramientas tecnológicas y sensoriales que contribuyan con el desarrollo de la experiencia de usuario.

6.6.Fundamentación teórica.

En la propuesta, se desarrolla una guía de aplicación de diseño de experiencias para la escenificación de la identidad de la Época Colonial, la decisión de realizar una propuesta de este tipo es debido a los resultados obtenidos en la parte investigativa del presente proyecto de investigación, en los que se evidencia el uso deficiente de nuevas metodologías de diseño para la solución de problemas espaciales debido al desconocimiento de estas nuevas alternativas. Es así, que con la guía se pretende abrir nuevas puertas en las que el diseñador utilice su creatividad para realizar diseños que se plasmen en la mente del usuario al involucrarlo en un espacio experiencial con un sentido de uso generado a partir de la escenificación de un concepto.

En la guía se establece un orden para el desarrollo del proceso de diseño y se sugieren herramientas para la recolección de información que facilite la aplicación del diseño de experiencia, entre estas tenemos el método de selección y estudio del usuario.

Este orden se compone de la siguiente manera:

1. Definir el Usuario.
2. Definir el Espacio.
3. Determinar el Tiempo.
4. Escoger un concepto.
5. Reconocimiento de los recursos.

Definir el usuario.

Para seleccionar el tipo de usuario que interactuara con el espacio existen una infinidad de técnicas que facilitan este proceso sin embargo en la guía se determinan dos herramientas:

- **Persona:** Esta técnica permite determinar el perfil del usuario a través de la construcción de un personaje ficticio al que se le atribuyen características físicas,

sociales y emocionales, estructurar estos rasgos permite al diseñador tener una idea de para quien está diseñando.

Se utiliza esta técnica por la aproximación que genera entre el usuario y el diseñador, de igual manera porque permite atribuir aspectos empáticos que son un requisito para la construcción de una experiencia de usuario.

- **Etnografía:** Técnica de investigación basada en la observación de la persona en su entorno cotidiano, su objetivo engloba en el reconocimiento de lo que la gente hace y no lo que dice que hace.

Por lo tanto, permite entender la forma de ver del posible usuario de modo detallado conociendo sus creencias, preferencias, comportamientos y su forma de actuar diariamente de tal manera, que contribuye a generar la experiencia de usuario a través de la conexión con el pensamiento del ser humano; la etnografía permite un análisis desde quien hace uso del espacio, quien lo transita y quien lo puede transitar.

Ambas técnicas de selección están basadas en la observación que permite el análisis del usuario desde varios aspectos en los que la forma de interpretar los datos obtenidos es la clave.

Definir el espacio.

Se ha establecido que el espacio para la intervención debe ser abierto por las siguientes razones:

- Enlazar con el contexto de estudio, pues en la Época Colonial la mayoría de actividades se realizaban en espacios abiertos o exteriores.
- Genera curiosidad en la población de tal manera que les interese acudir al espacio permitiendo la transmisión del mensaje a una mayor cantidad de personas.

Al hablar de un espacio abierto se consideran todos los factores externos que pueden perjudicar el desarrollo del diseño es por esto, que el diseño será de un espacio efímero.

Espacio efímero:

Una de las razones por la que se elige diseñar un espacio de esta índole es que el objetivo del producto de diseño es proporcionar una experiencia de usuario, por lo tanto, para

llevarla a cabo hay que evitar que el lugar se convierta en algo monótono es así que el asignar un período de duración se genera una mayor expectativa del usuario por interactuar con el espacio.

De igual forma, las herramientas que se proponen para la construcción de la experiencia del usuario inducen a que el diseñador opte por desarrollar un espacio efímero que se concentre en transmitir un mensaje por un corto período de duración.

Además, el producto final del diseño es plantear una escenografía de la identidad colonial, por tanto, se conoce que un escenario forma parte de los espacios efímeros.

Determinar el tiempo.

Al definir que el producto final del diseño es la construcción de un espacio efímero tenemos que determinar el tiempo de permanencia del espacio y el período en el que se desarrollará.

En este caso, se plantea que debe ser de máximo un mes, principalmente por el mensaje que se quiere transmitir, por la construcción de la experiencia, el cumplimiento del objetivo y por la tecnología utilizada.

En cambio, para la selección del período en el que se desarrollará la escenificación debe relacionarse con el concepto en este caso al hablar de una identidad colonial que surge de un contexto histórico lo más adecuado sería utilizar las fechas cívicas para promocionar la importancia de la realidad histórica del país.

Escoger el concepto.

El concepto general se plantea como la representación de una época pasada con el empleo de herramientas y espacios modernos esto se definió con la finalidad de inducir al usuario a visitar las edificaciones que componen la memoria histórica del país pues existe mayor impacto en la representación de la época colonial en un lugar ajeno a este período.

Además, se plantean tres conceptos específicos para que el diseñador seleccione según el mensaje que desee transmitir en el espacio. Estos conceptos nacen desde las conclusiones de la investigación en las que se mencionan los 3 aspectos más relevantes

de la Época Colonial, estos son la religión, la mezcla cultural originada con la conquista y los aspectos sociales, políticos y administrativos.

6.7. GUÍA DE APLICACIÓN DE DISEÑO DE EXPERIENCIAS PARA LA ESCENIFICACIÓN DE LA IDENTIDAD DE LA ÉPOCA COLONIAL.

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

Introducción.

Objetivo de la guía.

Alcances.

Metas y principios.

Beneficios.

Instrucciones de uso.

Metodología.

 Usuario.

 Espacio.

 Tiempo.

 Concepto.

 Recursos.

 Herramientas de aplicación.

 Consideraciones técnicas.

Storyboard.

Evaluación de la experiencia.

Recomendaciones.

Presupuesto.

Introducción.

La presente guía es el resultado de un proceso investigativo en el que se refleja la importancia del empleo de nuevas metodologías de diseño para generar soluciones direccionadas al bienestar y la satisfacción del usuario, es por ello que el eje central estudiado y determinado con la investigación es el diseño de experiencias el cual desarrolla un vínculo entre el espacio y el usuario proporcionando así una vivencia.

Esta Guía se elabora como una herramienta para el diseñador en la que se plantean parámetros para obtener un diseño basado en la experiencia de usuario relacionado con la identidad y la historia de la Época Colonial, dichos parámetros ayudan a determinar los elementos que se emplearan en el proceso creativo por lo que, en su mayoría se relacionan con el estímulo de los sentidos que permiten en la mente del ser humano la construcción de emociones y reacciones ante la interacción con un objeto, elemento o espacio causando un sentido de apropiación y una conexión emotiva. A la vez, se sugieren recursos tecnológicos para la construcción de esta clase de estímulos facilitando de esta manera la percepción del usuario dirigida a la construcción identitaria.

Los parámetros sugeridos no representan una limitación para la introducción de nuevos elementos, pero es necesario considerar que existen puntos establecidos que no deben ser alterados pues representan una base para el desarrollo de la experiencia de usuario en el espacio.

Es así, que esta herramienta de diseño experiencial se convierte en un guión que permite al diseñador la escenificación de un concepto basado en la recolección de elementos determinados a través del estudio de la Época Colonial, es decir se origina un diseño experiencial que impulsa el interés del usuario hacia este período histórico mediante la vivencia.

Objetivos de la guía.

La guía de aplicación de diseño de experiencias para la representación de la importancia de la identidad colonial es una herramienta desarrollada a partir de un estudio de metodologías de diseño y hechos históricos relevantes que han determinado la construcción de la identidad nacional. Es así, que sus objetivos son:

- Establecer lineamientos y parámetros para desarrollar espacios experienciales que aseguren el rescate de las raíces históricas de un país.
- Facilitar la aplicación del diseño de experiencias en espacios mediante la implementación de elementos históricos provenientes de la Época Colonial.

Alcance.

La presente guía tiene un alcance nacional e internacional pues se plantea el uso de elementos tecnológicos que se encuentran con facilidad en el entorno debido a la presencia de la globalización y de igual manera sugiere elementos obtenidos del estudio de la época colonial por lo que su aplicación es apta para los países latinoamericanos que deseen hacer énfasis en este período que marco la construcción de sus antecedentes históricos.

Debe ser utilizado específicamente por diseñadores de espacios interiores pues estos profesionales poseen conocimiento sobre técnicas y herramientas para el desarrollo de diferentes alternativas que generan soluciones creativas determinadas por un proceso investigativo de las condicionantes, es decir que el diseñador se convierte en el director de una obra en la que el guión se realiza en base a una conceptualización y un sentido que permite la construcción de un escenario vivencial y experimental. Por lo tanto, el alcance es generar la construcción de vivencias mediante el empleo de herramientas provenientes del estudio del diseño de experiencias.

Entonces, el alcance de esta guía se establece según el lugar y las herramientas de aplicación de tal manera que permite que cada proyecto se adapte a su entorno o contexto de estudio de manera efímera considerando que debe existir una alineación a las políticas y normativas definidas según las leyes del lugar en el que se emplee. Estos reglamentos y el tipo de actividades que influyen en el diseño del espacio componen la limitación en la intervención y determinan el alcance general de la guía de aplicación de diseño de experiencias.

Metas y principios.

La meta principal de esta guía es proporcionar los parámetros adecuados para la construcción de la experiencia de usuario basada en la escenificación de la Época Colonial

mediante el empleo de recursos obtenidos del estudio de este período. Es así, que se han establecido cuatro principios básicos para la aplicación del diseño de experiencias:

1. Diseñar espacios seguros.

Desarrollar un espacio con ambiente seguro permite afianzar la confianza del usuario con relación al espacio y de esta manera atacar a su percepción para estimular el uso de sus sentidos que componen un recurso para definir la construcción de la vivencia. Si el ambiente es percibido con inseguridad se convierte en una experiencia no grata que la mente del ser humano se ve obligada a bloquear, por lo que de ser así no se estaría cumpliendo el diseño de experiencias. (Investigación, pág.50)

- Eliminar los obstáculos que impidan la interpretación del mensaje que el espacio quiere proporcionar al usuario.

2. Espacios con accesibilidad.

El empleo de elementos que determine la accesibilidad del usuario al espacio genera un grado de interés por descubrir el mensaje que quiere transmitir el diseño, por lo cual se procura generar un espacio libre de limitaciones que construya una experiencia universal, es decir, se emplean recursos que estimulen a cada tipo de usuario según su identidad esto siempre pensando en el contexto, el análisis del target y la función que cumple el espacio. La accesibilidad universal proporciona una caracterización al espacio de tal manera que la experiencia generada con el diseño no represente una herramienta para de exclusión social y cultural.

- Orden en el espacio
- Señalética con distintos idiomas (estudio del lenguaje en relación al contexto) y para personas con capacidades especiales.
- Recorrido amplio y limpio en torno al espacio.

3. Orientación a la construcción de espacios efímeros.

Para destacar la experiencia de usuario es recomendable la aplicación de esta metodología en espacios efímeros pues al tener un tiempo definido de uso se genera mayor expectativa e incentivo por ser partícipe de la vivencia y la interpretación del mensaje originada a partir de la construcción espacial. (Investigación, pág.52)

- Empleo de medios naturales del entorno.
 - Movilidad del diseño.
 - Reflejo de elementos artísticos.
 - Vivencia personalizada que incentiva el origen de un vínculo usuario - espacio.
4. Empleo de una conceptualización determinada por el contexto de estudio.

Diseñar espacios que contengan un sentido de uso y satisfagan las necesidades directas e indirectas del usuario permite el origen de un sentido de apropiación hacia el producto diseñado. Mejora el desarrollo de las actividades con la utilización de elementos recolectados en el estudio del contexto y el entorno. (Investigación, págs.34-36)

- Aplicar un concepto originado del estudio del contexto y el análisis social.
- La conceptualización justifica la presencia de cada elemento utilizado en el proceso de diseño y en el producto final.

Beneficios.

El tener una guía para la aplicación del diseño de experiencias permite que el diseñador incursione y experimente con nuevas metodologías de tal manera que mediante los parámetros establecidos se puedan generar espacios experienciales orientados a la escenificación de un concepto determinado a través del análisis social y del entorno.

Proporcionar datos sobre los elementos del diseño de experiencias y su manera de aplicarlos en espacios interiores y/o exteriores mediante la sugerencia de herramientas y recursos enfocados en el proceso de diseño y en el producto final.

Instrucciones de uso.



Gráfico N° 9. Instrucciones de uso.

Consideraciones Conceptuales.

1. USUARIO DEL ESPACIO.

Persona.

A través de esta técnica se determina que el usuario óptimo para un espacio experiencial que escenifique la identidad de la Época Colonial se desarrolla en base tres grupos:

- Jóvenes.

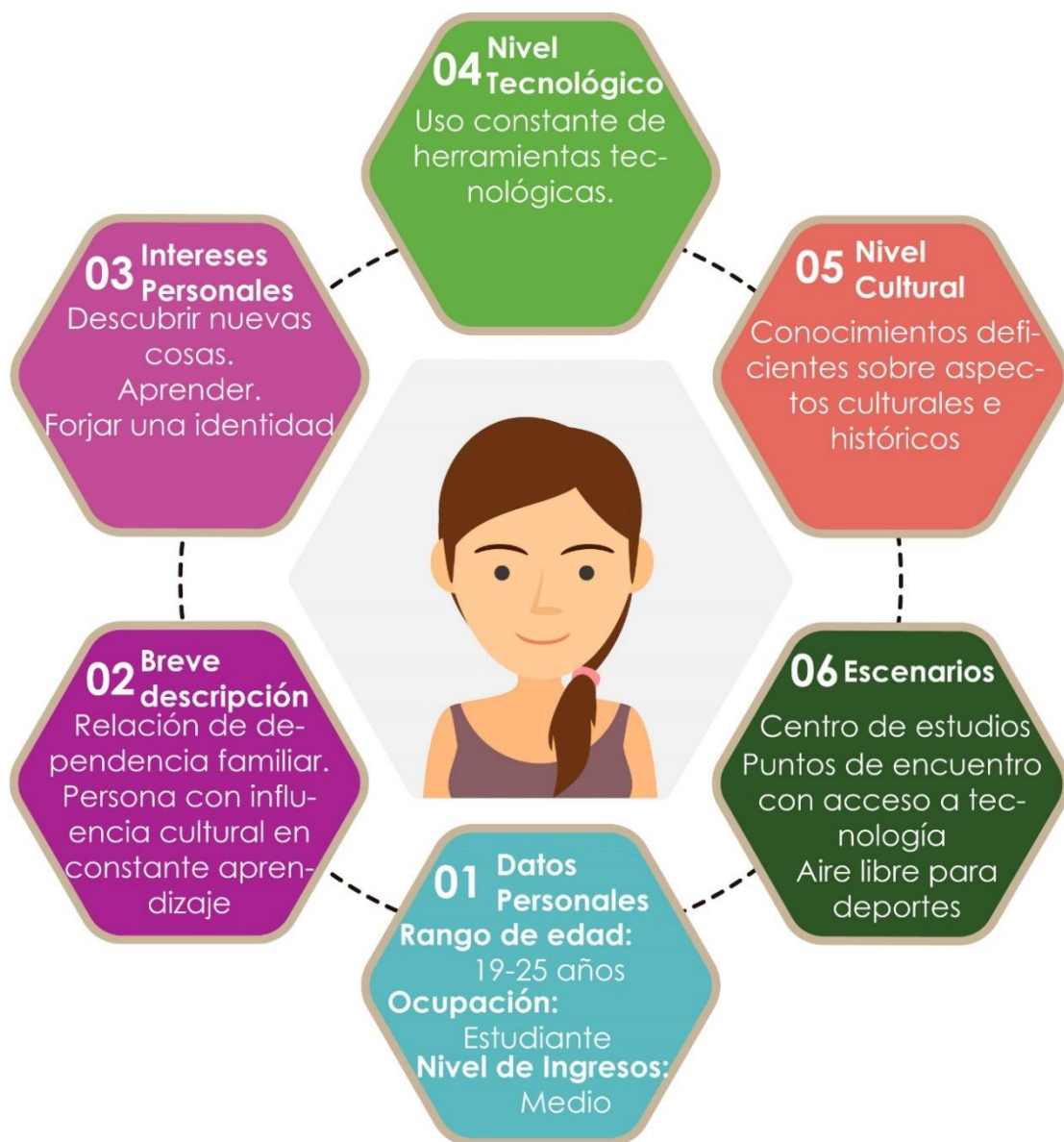


Gráfico N° 10. Persona 1.

- Adultos.



Gráfico N° 11. Persona 2.

- Familias.

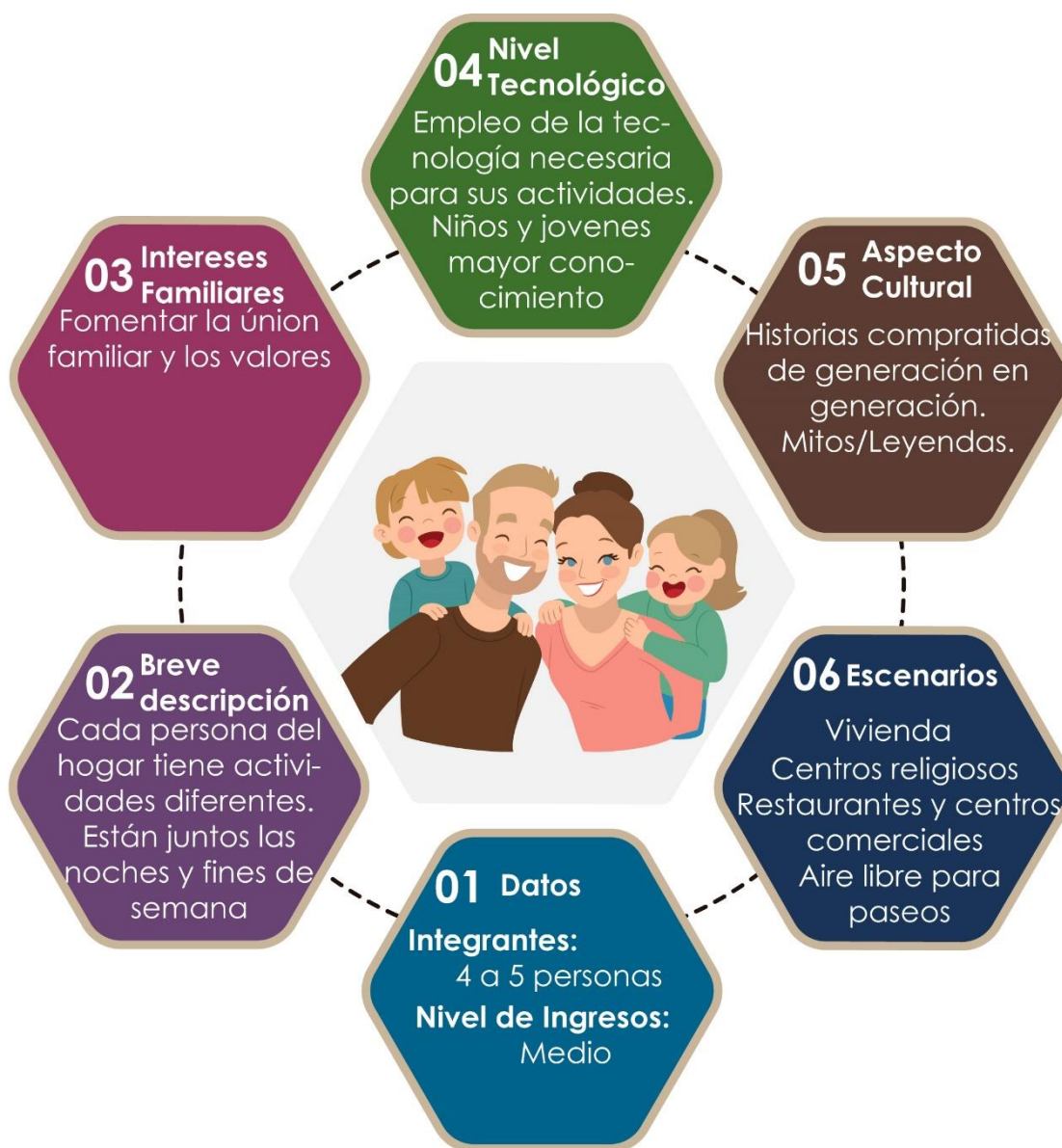


Gráfico N° 12. Persona 3.

Etnografía.

Tabla N°39.
Ficha etnográfica.

ETNOGRAFÍA			
Aspecto de análisis	Turista	Residente	Población Flotante/ Transeúnte
Rango de edad			
Actividades			
Necesidades			
Requerimientos			
Recorrido previo			
Ocupación horaria			
Ideologías			
Opiniones			

2. ESPACIO.

Para la selección espacial es necesario que el espacio cumpla con las siguientes características:



Gráfico N° 13. Espacio.

Nota: El espacio debe tener todas o la mayor parte de las características mencionadas anteriormente para lograr el diseño experiencial.

Ya seleccionado el espacio, se necesita realizar un análisis que determine los aspectos relevantes para determinar el tipo de solución que se proporcionará y las herramientas de diseño que transmitan el mensaje y generen una experiencia de usuario.

Ficha de análisis del espacio seleccionado:

Tabla N°40.

Ficha de recolección de datos del espacio.

ANÁLISIS DEL ESPACIO SELECCIONADO																			
Entorno				Climatización		Elementos del espacio		Accesibilidad		Recursos Técnicos		Elementos sensoriales							
Reconocimiento de los elementos que rodean el espacio	Contexto Social	Puntos de flujo	Puntos de quietud	Horario aprox. de la puesta del sol	Dirección del viento	Recursos naturales	Ornamentación (mobiliario)	Rutas de acceso	Esquema Recorrido del espacio	Acceso a puntos de energía eléctrica	Puntos de iluminación	Vista		Olores				Ruido	
												Texturas	Colores	Influencia de la brisa	Comida	Basura	Tierra y vegetación	Focos de ruido	Esquema espacial intensidad de ruido

3. CONCEPTUALIZACIÓN.

La conceptualización se debe definir según rasgos obtenidos del estudio de la vida cotidiana de la época colonial que permitan la construcción de un mensaje histórico sobre su relevancia en la determinación de la identidad.



Gráfico N° 14. Concepto.

4. TIEMPO.

Permanencia del diseño:

Al ser un espacio efímero se recomienda que la permanencia del diseño sea:

- Máximo de 1 mes.

El tiempo sugerido permitirá cumplir el objetivo de proporcionar una experiencia de tal manera que se fomente la realización de este tipo de escenificaciones periódicamente.

Época de exhibición:

Días que forman parte de celebraciones culturales e históricas

• **Fechas cívicas:**

- **Mayo:** Fundación de la República del Ecuador
- **Agosto:** Primer Grito de independencia.
- **Diciembre:** Fundación de Quito.

5. RECURSOS.

El diseño de experiencias se desarrolla a partir de la estimulación del usuario con relación al uso de un producto, espacio o servicio por lo que, para generar una reacción de satisfacción se requiere el empleo de recursos como:

- Tecnológicos.

En el aspecto tecnológico existen una variedad de recursos que permiten la interacción directa entre usuario/ objeto-espacio por lo que, los recursos tecnológicos que se deben utilizar en el diseño experiencial basado en la escenificación de la importancia de la identidad Colonial según la investigación realizada anteriormente son los siguientes:

- Video- mapping.
- Pantallas táctiles interactivas.
- Domótica.
- Aplicaciones (APP).
- Realidad virtual.

Nota: Las opciones mencionadas anteriormente no son las únicas que se puede implementar en el diseño experiencial pues la tecnología está en constante evolución.

➤ Sensoriales.

En el aspecto sensorial se requiere el estímulo de la mayor cantidad de sentidos es decir que los pasos realizados anteriormente deben enfocarse claramente en un proceso de percepción:

- Vista.
- Tacto.
- Olfato.
- Oído.
- Gusto.

Para lograr el estímulo de los sentidos es necesario que se empleen recursos multi-sensoriales que se desarrollan de los recursos tecnológicos mencionadas anteriormente.

6. HERRAMIENTAS.

Las herramientas planteadas están relacionadas con los recursos tecnológicos y multi sensoriales.

Video Mapping (Estímulo Visual):

Para el desarrollo de esta herramienta se requiere del aporte de profesionales especialistas en Multimedia y Producción Audiovisual.

VIDEO MAPPING



Gráfico N° 15. Video Mapping.

Iluminación:

El empleo de iluminación es un factor relevante para generar la experiencia de usuario.

Iluminación general: Alumbrado público 6.400 lúmenes. No es modificable pues se rige a reglamentos establecidos por el gobierno.

Empleo de luz de buena calidad fluorescente o led con diferentes tonalidades para estimular las sensaciones y sentidos.

Cuadros proyectados en un marco de madera:



Imagen N°34. La autora, Ejemplo de proyección, 2018.

Se realiza un montaje en los paneles de tal manera que resalte un marco en el que se proyectaran una serie de imágenes que representen el concepto y desarrollen el mensaje.

Estas imágenes pueden ser cortometrajes que representen y escenifiquen la vida cotidiana en la Época Colonial desde distintos ámbitos.

Paneles táctiles (Estímulo Táctil):

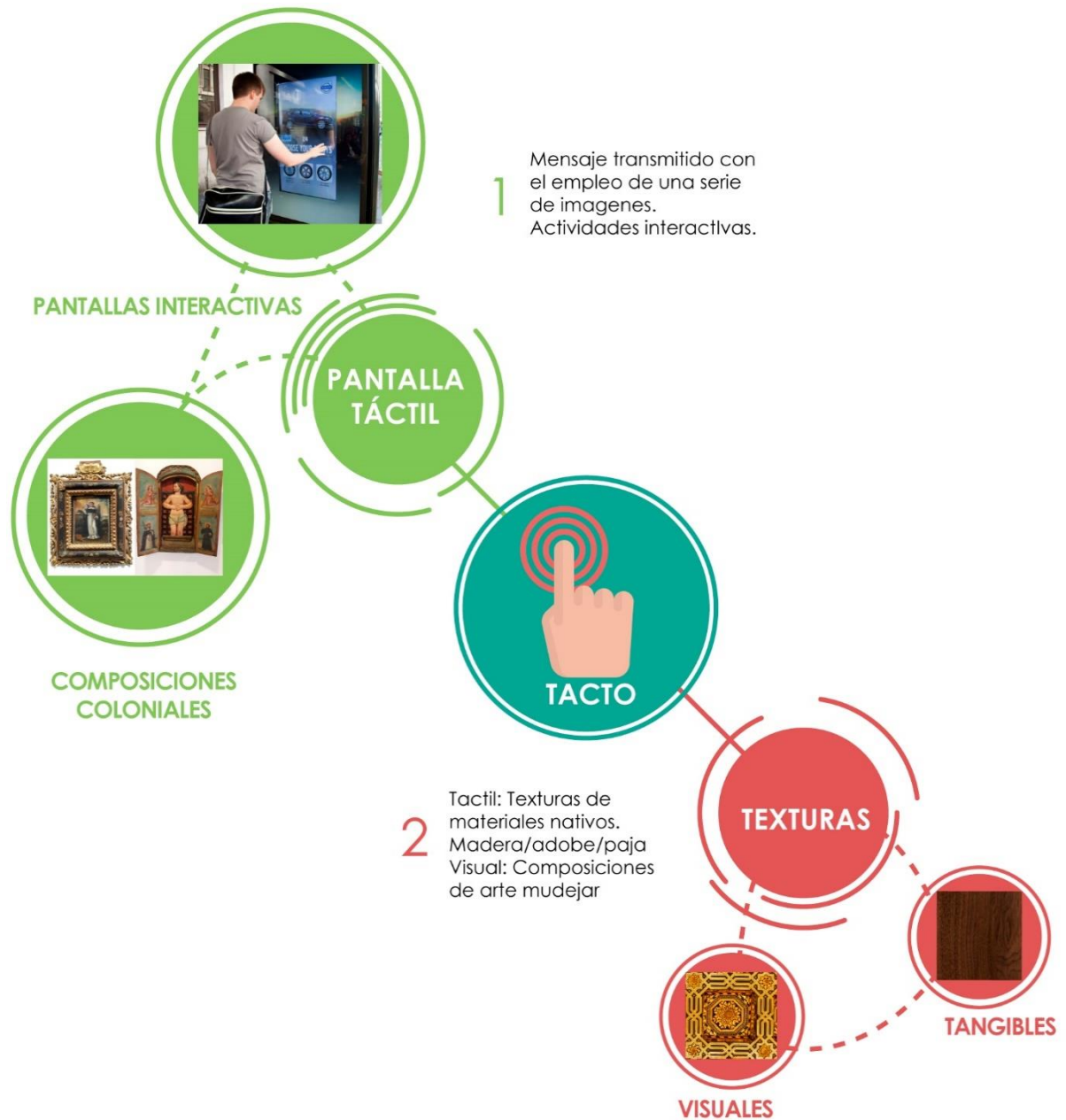


Gráfico N° 16. Tacto.

Transmisión del sonido (Estímulo Auditivo):



Gráfico N° 17. Audio.

Consideraciones Técnicas.

Para diseñar un espacio en el que se aplique el diseño de experiencias es necesario tener en cuenta ciertas consideraciones en cuanto a la instalación de equipos y elementos que formaran parte de la composición espacial.

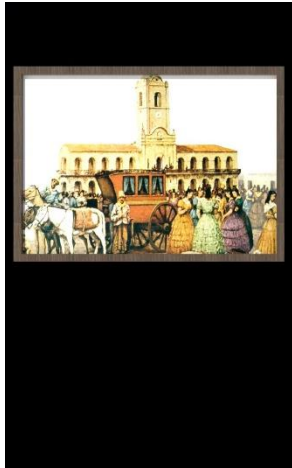
Entonces, en esta apartado se hablará de los siguientes puntos:

1. Instalación de paneles en el espacio.
2. Instalación de proyectores en el espacio.
 - a. Ubicación.
 - b. Seguridad.
 - i. Delincuencia.
 - ii. Factores climáticos.
3. Instalación del video mapping.
4. Instalación de equipos de sonido.

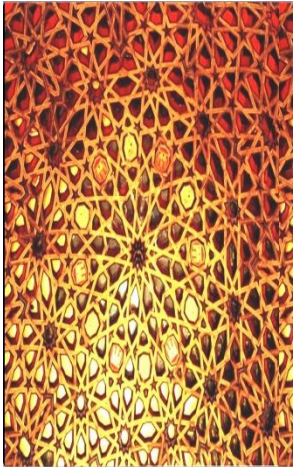
Instalación de paneles en el espacio.

Existen varios elementos tecnológicos dentro del diseño que requieren de superficies para armar su proyección, por lo tanto, al realizar la exhibición en un espacio abierto no se cuenta con la cantidad de superficies que ayuden a transmitir el mensaje mediante el empleo de herramientas tecnológicas es así, que se requiere de la construcción de superficies que aporten al diseño del espacio.

De tal manera, se sugiere el empleo de paneles de materiales con acabado regular mate con colores neutros. Necesitamos 2 tipos de paneles el primero para usar en las proyecciones y el segundo con texturas que parten del empleo del arte mudéjar.



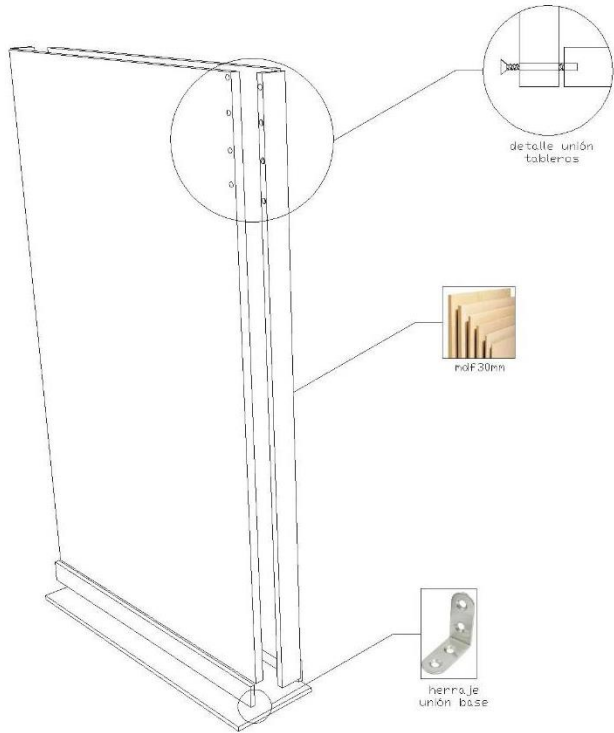
Panel 1
Mdf 30mm
Aplicación de pintura negra.



Panel 2
Mdf 30mm
Labrada. (Artesanos)

Detalle armado de panel

Imagen N°35 y 36. La autora, Ejemplo de proyección, 2018.



Los paneles se arman como una especie de mampostería que se une mediante el empleo de herrajes que permiten proporcionar seguridad, es necesario plantear una base para tener estabilidad en la estructura.

El tamaño del panel se plantea con relación a las medidas de un tablero de mdf (1.52x2.44), en el caso de requerir una superficie más grande se sugiere el empleo de herrajes para aumentar la dimensión de la superficie.

Imagen N°37. La autora, Detalle Panel, 2018.

Instalación de proyectores en el espacio.

Para el cumplimiento de las actividades que plantea el diseño de experiencias es necesario el uso de proyectores. Por lo tanto, hay que estudiar los factores que pueden producir algún tipo de falla en el desarrollo del objetivo del diseño.



Ubicación.

El proyector se ubicará en la parte superior del panel para evitar que exista la interferencia con el recorrido de las personas en el espacio y se interrumpa la transmisión del mensaje.

Imagen N°38. Proyector.

Fuente: Epson, 2018.

Seguridad.

Existen dos variables que se deben analizar en este apartado:

- Seguridad en relación a la delincuencia.
- Seguridad en relación al aspecto climático.

Delincuencia: Los proyectores serán instalados diariamente pues es la única manera de mantener los equipos a salvo de la delincuencia, de igual forma instalar estos equipos no requiere de tanto tiempo.

Clima: Se armará una caja de metal (aluminio) en la parte superior del panel para proteger el proyector en caso de existir alteraciones climáticas en las que se ponga en riesgo el equipo.



Imagen N°39. La autora, Detalle Panel con proyector, 2018.

Nota: Siempre se tendrá un proyector de respaldo en caso de tener problemas con algún equipo.

Instalación del video mapping.

Para llevar a cabo el video mapping es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Reconocer la superficie de proyección (en caso de ser un espacio abierto crear una superficie para la proyección se recomienda el empleo de paneles con materiales que reflejen de preferencia blancos).
2. La superficie no debe tener obstáculos o elementos que corten la proyección.
3. Realizar un levantamiento planimétrico y fotográfico de la superficie.
4. Con el levantamiento hacer una plantilla 2D y 3D de la superficie. (se destacan los contornos de la superficie y elementos como puertas o ventanas y se genera un elemento 3d).
5. Determinar la escena a representar.
6. Crear una composición que demuestre el mensaje utilizando texturas visuales (colaboración diseñadores gráficos para crear el elemento de proyección).

7. Realizar pruebas de la proyección.
8. Experimentar en el espacio la forma de proyección, desarrollar ajustes y reconocer si se transmite el mensaje deseado.

Pueden existir más de una proyección de video mapping todo esto dependerá del área del espacio en el que se está interviniendo.



Se usarán unas cajas de aluminio para proteger los proyectores, deberán ser ubicadas en un lugar lejano a la circulación del usuario para evitar interferencias en la proyección. Siempre se tendrá un proyector de respaldo en caso de tener problemas con algún equipo.

Imagen N°40. La autora, Detalle caja para proyector, 2018.

Nota: En las zonas de proyección hay que controlar el flujo de luminosidad de otras fuentes de iluminación mientras más oscuro sea el espacio más grato es la experiencia. Para el desarrollo del video mapping se requiere de conocimientos en programas como: Photoshop, after effects, 3d max/ cinema 4d y resolume.

Instalación de equipos de sonido.

Para la instalación de equipos de sonido primero hay que ubicar un punto central desde el cual se regulara la transmisión del sonido para todo el espacio. La ubicación de estos equipos se realizará en la parte inferior de los paneles en el caso de las proyecciones y en el caso del video mapping en la parte inferior de la caja en la que se encuentra el proyector. En cuanto al método de instalación de cada uno de los puntos de sonido es necesario consultar con un ingeniero en sonido para tener una instalación adecuada de tal manera que satisfaga al usuario y cumpla con el objetivo de transmitir el mensaje proveniente del concepto.

Nota: Siempre se contará un equipo de repuesto para cubrir cualquier tipo de imprevisto.

EJEMPLO DE APLICACIÓN

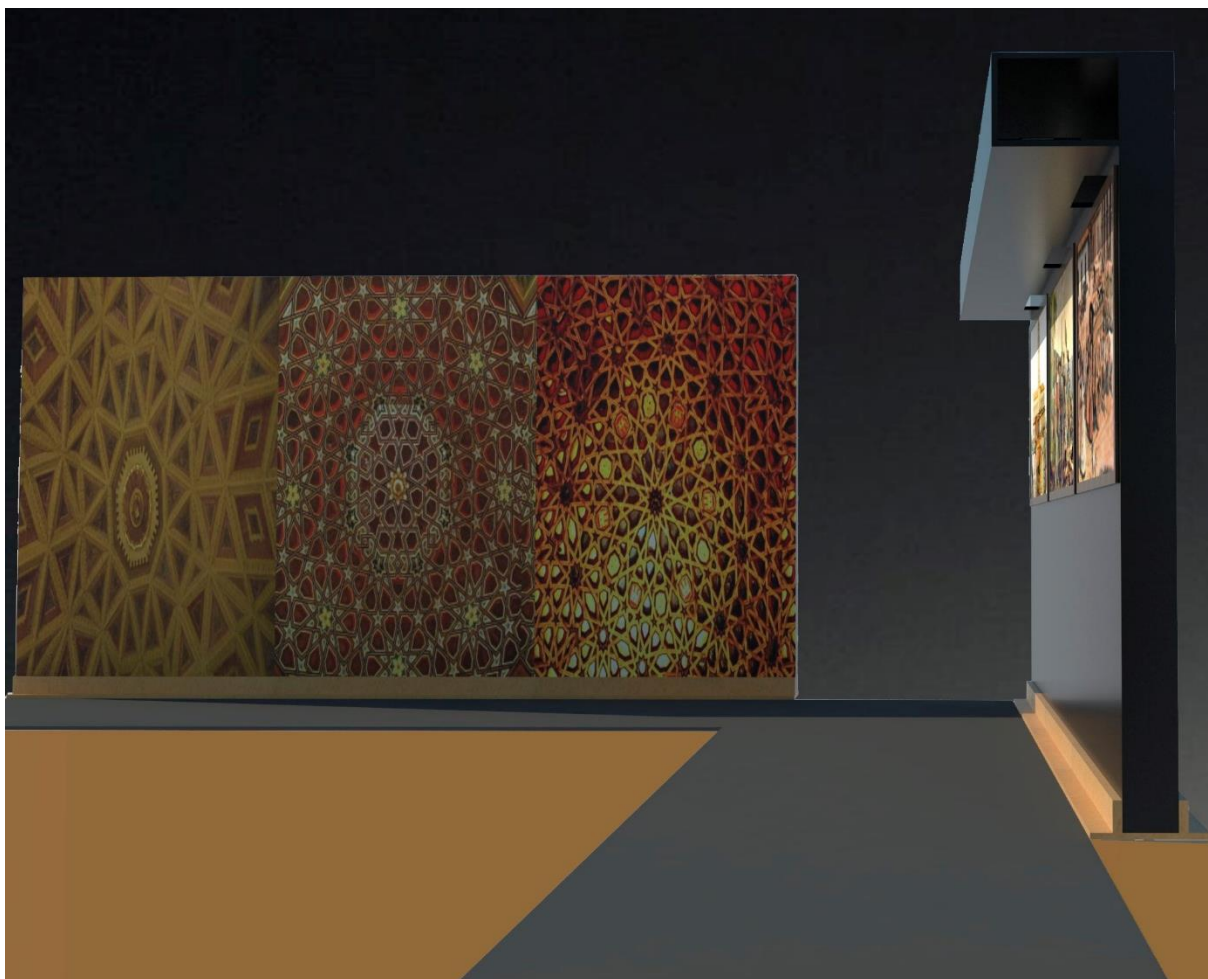
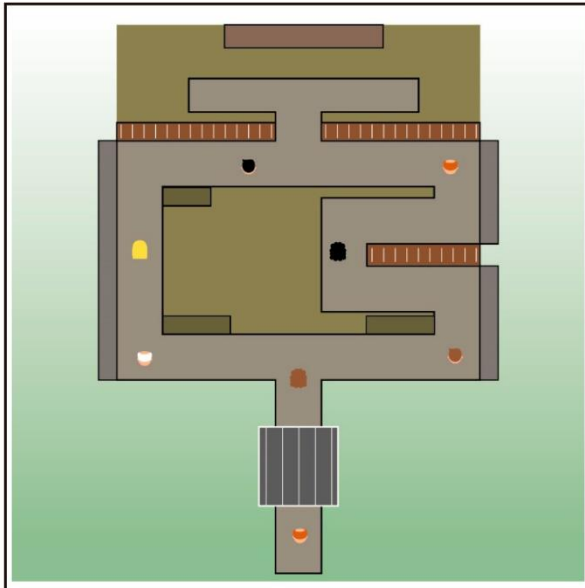


Imagen N°41. La autora, Ejemplo de aplicación 1, 2018.

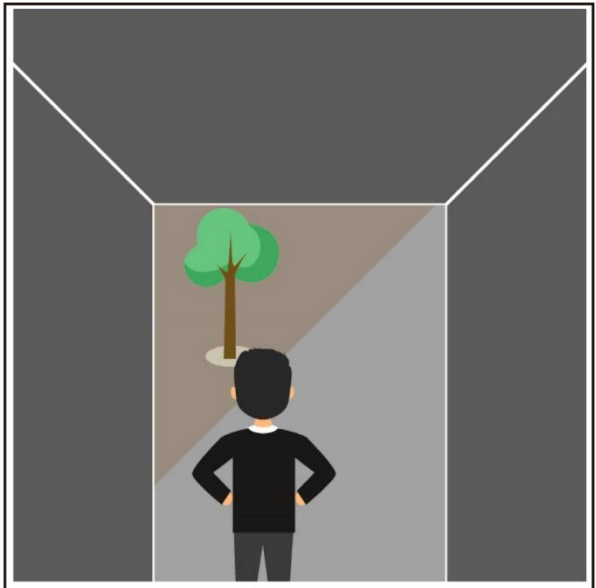


Imagen N°42. La autora, Ejemplo de aplicación 2, 2018.

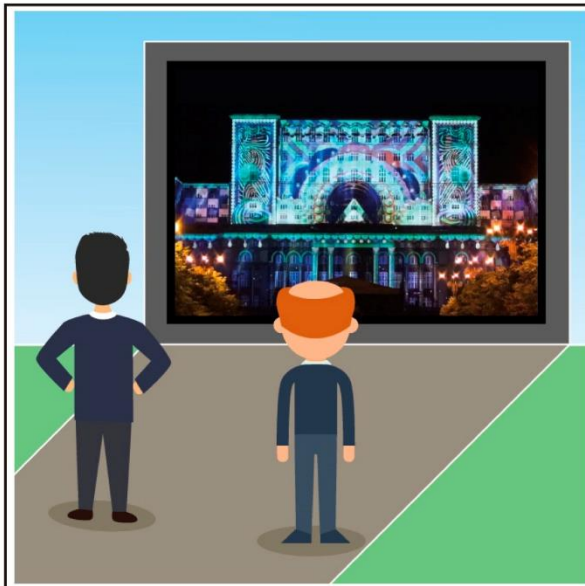
STORYBOARD



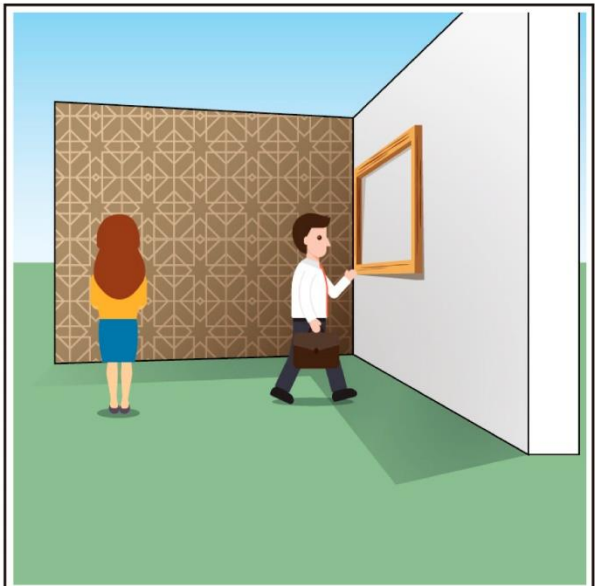
Ejemplo de diseño de un espacio desde la experiencia de usuario vinculada a la identidad colonial desde una vista superior.



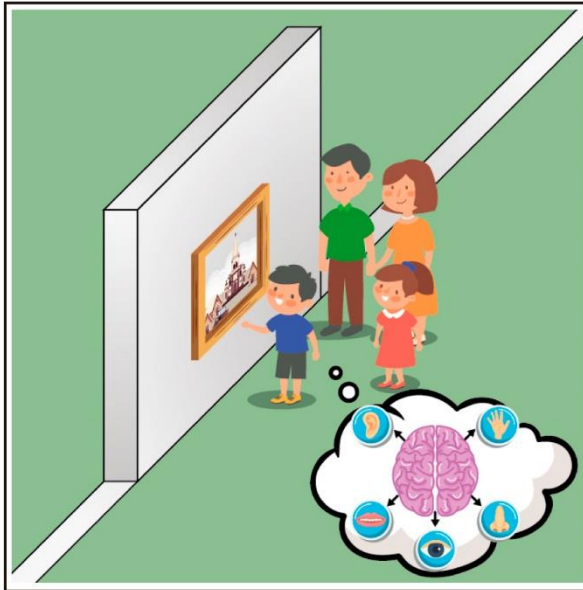
Ingreso al espacio después de atravesar una zona con iluminación carente que permite generar una transición a la escenificación.



Primer impacto visual del espacio relacionado con la proyección de video mapping ubicada en el fondo de la exposición.



Recorrido del espacio, interacción con las pantallas de proyección y los paneles de texturas basadas en el arte mudéjar.



Interacción con proyecciones de escenas en paneles relacionadas con la Época Colonial que ejemplifican la vida cotidiana.



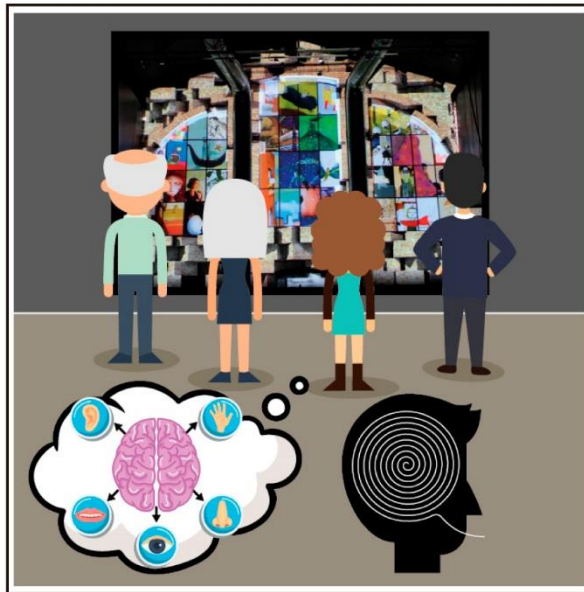
Al interactuar con las proyecciones se induce al traslado del usuario al escenario para inducir una experiencia participativa.



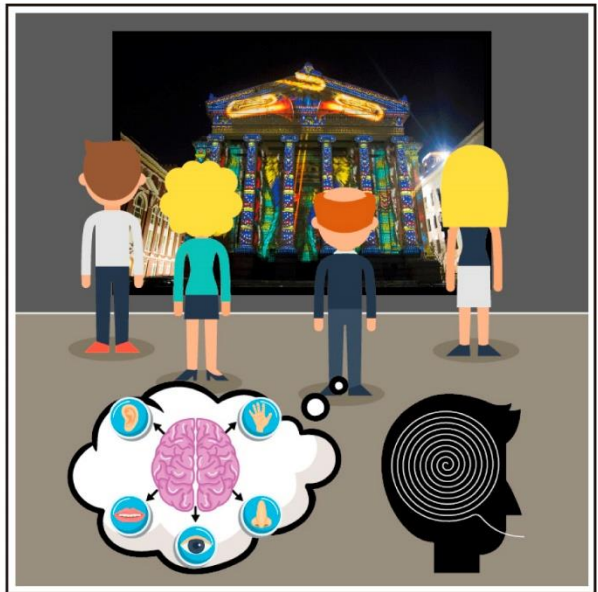
Paneles texturados con ilustraciones gráficas desarrolladas a partir del arte mudéjar.



Desarrollo de la interacción de los elementos espaciales con el usuario a través del empleo de pantallas táctiles exteriores.



Estímulo de los sentidos mediante el empleo del video mapping basado en la identidad de la Época Colonial.



Se genera la escenificación identitaria con una proyección 3D mapping para que el usuario participa de una experiencia.

EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La evaluación de la experiencia se realiza a través de la observación de videos y grabaciones obtenidas en el momento de interacción entre usuario – espacio, se considerarán los siguientes aspectos:

Tabla N°41.

Ficha de valoración de la experiencia.

VALORACIÓN	OBSERVACIONES
EL USUARIO REALIZA TODO EL RECORRIDO	
EL USUARIO PARTICIPA EN LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS PLANTEADAS EN LAS PANTALLAS TÁCTILES	
COMPORTAMIENTO DEL USUARIO EN EL ESPACIO	

De igual manera se evalúa la experiencia mediante la aplicación de encuestas dirigidas a los visitantes del lugar diseñado.

RECOMENDACIONES.

- Seguir el orden de la guía de manera ordenada y secuencial de tal manera que se termine primero la parte conceptual y posteriormente la técnica.
- Formar un grupo de profesionales (Diseñador de espacios arquitectónicos, Diseñadores gráficos, Licenciados en multimedia y producción audiovisual, Ingenieros eléctricos, Artistas) que complementen el proceso de diseño y participen en la instalación del escenario.
- Buscar alianzas con entidades públicas como el Ministerio de Cultura para promocionar y financiar esta aplicación de diseño de experiencias basado en la escenificación de la importancia de la identidad Colonial.
- Realizar acuerdos con grupos de producción audiovisual para generar cortometrajes que se empleen como recursos para las proyecciones.
- Asociarse con compañías de tecnología y desarrollar un intercambio de intereses para conseguir equipos (proyectores, pantallas táctiles exteriores) como un préstamo en el que la compañía se beneficie con publicidad.

PRESUPUESTO.

El presupuesto detallado a continuación se realizó en relación a una exposición desarrollada por 15 días.

Espacio Grande.

Tabla N°42.

Presupuesto espacio grande.

PRESUPUESTO			
RUBRO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Proyectores	20	300	6000
Paneles de madera	40	60	2400
Instalación de Paneles			1200
Instalación de Equipos (Proyectores y Pantallas)			2000
Instalación de Iluminación y sonido			3000
Video mapping	1	20000	20000
Diseñador de Interiores			2000
Extras e imprevistos			1500
TOTAL			38100

NOTA: El presupuesto del video mapping cubre los equipos 6 proyectores, la instalación, el montaje y el diseño de la proyección

Espacio Mediano.

Tabla N°43.

Presupuesto espacio mediano.

PRESUPUESTO			
RUBRO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Proyectores	15	300	4500
Paneles de madera	30	60	1800
Instalación de Paneles			900

Instalación de Equipos (Proyectores y Pantallas)			1500
Instalación de Iluminación y sonido			2500
Video mapping	1	15000	15000
Diseñador de Interiores			2000
Extras e imprevistos			1000
TOTAL			29200

NOTA: El presupuesto del video mapping cubre los equipos 4 proyectores, la instalación, el montaje y el diseño de la proyección

Espacio Pequeño.

Tabla N°44.

Presupuesto espacio pequeño.

PRESUPUESTO			
RUBRO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Proyectores	10	300	3000
Paneles de madera	20	60	1200
Instalación de Paneles			700
Instalación de Equipos (Proyectores y Pantallas)			1000
Instalación de Iluminación y sonido			1800
Video mapping	1	10000	10000
Diseñador de Interiores			2000
Extras e imprevistos			1000
TOTAL			20700

NOTA: El presupuesto del video mapping cubre los equipos 2 proyectores, la instalación, el montaje y el diseño de la proyección

BIBLIOGRAFÍA.

- Acevedo López, M. G. (2015). *Identidad latinoamericana. Las raíces, la historia, los conceptos*. Estudios Latinoamericanos.
- Aguilar, I., & Catalán, A. (2005). Influencia del entorno social en el desarrollo de las capacidades de los o las adolescentes. Programa de Diplomados En Salud Publica Y Salud Familiar, 1–12.
- Allport, F. H. (1974). *El problema de la percepción*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Análisis, E. L., Entorno, D. E. L., & Licha, I. (2002). El análisis del entorno: herramienta de la gerencia social, 1–11.
- Andrade Carrera Lourdes. (2012). *Inteligente Para Persona Con Capacidad De Movilidad Reducida, Aplicando La Domótica*.
- Angulo Guerra, F. (2008). *Afinidades y Oposiciones*. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Arias-Sandoval, L. (2009). La identidad nacional en tiempos de globalización. *Revista Electrónica Educare*, XIII (2), 7–16. Obtenido de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1488>
- Ayala Mora, E. (2005). El Estado Inca. En E. Ayala Mora, *Manual de Historia del Ecuador* (págs. 34-40). Quito: Corporación Editora Nacional.
- Ayala Mora, E. (2008). *Resumen de historia del Ecuador*. Ecuador: Corporación Editora Nacional.
- Balandier, G. (n.d.). *Teoría de la descolonización*.
- Barbizet, J. (1971). *Human Memory and Its Pathology*. W.H.Freeman & Co Ltd.
- Bassols, A. T. (2015). Memoria y recuerdo. *Mutatis Mutandis: Revista Internacional de Filosofía*, (4), 11–26.
- Becerra, Y. (2000-2003). "El espacio y el sentido". *La Experiencia sensible*. Manizales, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Bethell, L. (2013). *Capítulo 9 Arquitectura Y Arte Colonial*.
- Bonilla Valencia, S. (2013). *Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, Campus Sur*. Obtenido de <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.39079>
- Bonsiepe, G. (1975). *Teoría y práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.

- Borja, H. J. (2010). La pintura colonial y el control de los sentidos. *Revista Calle 14*, 4(5), 58–67. Obtenido de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/c14/article/view/1203>
- Bürdek, B. E. (2002). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*.
- Castillo Morales, J. (1998). Organización política, administrativa, social y económica del Tahuantinsuyo. En J. Castillo Morales, *Historia del Perú: en el proceso americano y mundial - los incas y sus contemporáneos*. Lima, Perú.
- Castrillón Roldán, J. A. (2015). *Cultura Viva Comunitaria Lima*. Congreso 2014, 1, 32. Obtenido de <https://culturavivacomunitarialima.wordpress.com/>
- Cat, L. R., Vi, P. A., & Intercaetera, B. (n.d.). *Guía de Materia N°3 La Conquista Española*.
- Chao, M., & Fernández, S. (2011). Los consumidores, clientes y usuarios. *Disposición Y Venta de Productos*, 16. Obtenido de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448175840.pdf>
- Clarenc, C. A. (2011). *Manual de Cibercultura y*, (May), 1–10.
- Cruz, F. (1995). Consideraciones generales sobre el entorno cultural. *Cuadernos de Administración Por Universidad Del Valle*, 14.
- Dakowska, M. (2003). *Controversias actuales en la Didáctica de lenguas extranjeras*.
- Della, G. (2010). *Pensamiento de Diseño*. (M. d. innovación., Entrevistador)
- Desmet, P. M. a., & Hekkert, P. (2007). Framework of 10. *Product experience. International Journal of Design*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.1162/074793602320827406>
- Dussel, E. (1967). Capítulo segundo: época colonial de América Latina. En E. Dussel, *Hipótesis para una historia de la iglesia en América Latina*. Barcelona: Estela.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Obtenido de http://exordio.qfb.umich.mx/archivos_pdf_de_trabajo_umsh/libros/6928335-Eco-Umberto-Tratado-de-Semiotica-General-01.pdf
- Espinosa Garcés, M. F. (2011). *Guía de identificación de escultura*. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, Ed.).
- Estupiñán, D. A. (2014). *Universidad de Guayaquil. Tesis, (Proyecto de factibilidad técnica, económica y financiera del cultivo de ostra del pacífico en la parroquia manglaralto, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena)*, 121.

- Farah Carbonell, S. (2014). Arquitectura efímera interactiva Evidenciando el uso de las nuevas tecnologías en la arquitectura. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co:8443/handle/10554/17186>
- Fernández Galiano, L. (2012). Espacios efímeros. *Espacios Efímeros : Entre La Celebración Y La Innovación*. Número 141., 3. Obtenido de http://fama.us.es/record=b2441511~S5*spi
- Ferro, D. (2013). Estudio de la identidad cultural, aplicada al diseño de productos, como fuente de. Quito, Ecuador.
- Franco Flores, E. (2011). Principios arquitectónicos y urbanos durante La Conquista. *Historia Del Arte Y Arquitectura Mexicana*, 1–17. Obtenido de <http://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/14392>
- Fulgencio, A. (2014). El video mapping: definición, características y desarrollo.
- García Canclini, N. (1989). *Culturas Híbridas*. (Grijalbo, Ed.). Argentina Poniente 11230.
- García González, L. (1992). Resumen de geografía histográfica y cívica. Andina.
- García Pereyra, R. (2010). Apuntes de semiótica y diseño. Textos Universitarios. Obtenido de <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/Documents/Enero 2012/Libro Apuntes de semiótica y disenPo.pdf>
- García, J. (2008). La importancia de la memoria.
- Giedion, S. (2009). *Espacio, tiempo y arquitectura*. Barcelona: Reverte.
- Gimeno, J. (1986). *La educación de los sentidos*. Santillana.
- Gómez, J. (2012). Impacto de la globalización en la Identidad Cultural de la Arquitectura. Medellín Colombia: Universidad de San Buenaventura Seccional Medellín.
- Gutiérrez Viñuales, R. (2008). *La Pintura y la Escultura en Hispanoamérica*, 1–7.
- Habermas, J. (1991). Aclaraciones a la ética del discurso. En J. Habermas, *Aclaraciones a la ética del discurso* (pág. 56). Madrid: Trata S.A.
- Halbwachs, M. (2004). *Memoria Colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Hausberger, B. (2002). Dossier Vidas cotidianas en la época colonial.

Heller, A. (2003). Memoria cultural, identidad y sociedad civil. *Indaga: Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 1, 5–17. Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/dcart?info=link&codigo=2258102&orden=280664>

Heskett, J. (n.d.). *Del Diseño Industrial*.

Hoyos de los Ríos, O. L. (2000). Identidad Nacional. En O. L. Hoyos de los Ríos, *La Identidad Nacional: Algunas Consideraciones de los aspectos implicados* (págs. 83-95). Barranquilla: Universidad del Norte.

Huerta, E. Hassenzahl, M. Tractinsky, N. (2006). Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario. *User Experience- a Research Agenda*, 25(2), 91–97.

Huertas Vera, M. C. (2015). Diseño Experiencial Ergocromático para Proyectos Industriales. *XIX Congreso Internacional de Ingeniería de Proyectos* (pp. 643-655). Granada: AEIPRO, 643-645.

Jedlowski, P. (2000). La sociología y la memoria colectiva. En P. Jedlowski.

La, T., La, I. D. E., Sevilla, J. G., Básicas, M. N., Qué, P. O. R., La, F., Otros, S. (2008). Tema 4: la importancia de la memoria, 1–8.

López, H., & Rodríguez, C. I. (2014). El debate sobre identidad individual e identidad colectiva. *Aportes de la. MILLCAYAC - Revista Digital de Ciencias Sociales / Vol. I / N° 1 / 2014*, I, 99–107.

Luria, A. (1977). *Introducción evolucionista a la psicología*. Barcelona: Fontanella.

Lynch, J. (1909). *Historia de España*, I, 672.

Maldonado, E. (2010). Diseño e instalación de la tecnología domótica en un bloque de viviendas *Ingeniería Técnica Industrial especialidad en Electricidad*.

Media, E., Vilar, P., & Catal, P. (1970). (1) ELÍAS DE TEJADA, cit. por J. MELIA: *Informe sobre la lengua catalana*, Ed. No-velas y Cuentos, Madrid, 1970, pág. 47. (2), (1).

Meissner, E. (1984). *Configuración espacial*.

Menéndez Fernández, M., Mas Cornellà, M., & Mingo Álvarez, A. (2009). El arte en la Prehistoria, 590. Obtenido de http://fama.us.es/record=b2145039~S5*spi

Mercado, A., & Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia, Revista de Ciencias Sociales*, 53, 229–251.

Montero, Y. H. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Asin.

- Moreno Muñoz, A. (2003). Diseño centrado en el usuario (I). Introducción. *El Profesional de La Información*, 12(1), 52–54. <https://doi.org/10.1076/epri.12.1.52.19713>
- Murillo, I. M. (2011). Idelfonso Murillo Murillo*, 19, 53–77.
- Myers, D. (2005). *Psicología*. Buenos Aires - Bogotá - Caracas - Madrid: Panamericana.
- Nikiel, M. (2010). *Semiótica del Producto*. Argentina: Universidad de Palermo.
- Norman, D. (2004). *Diseño emocional*. Basic Books.
- Nöth, W. (1990). *Handbook of Semiotics Advances in Semiotics*. Indiana University Press.
- Pavio, A., & Begg, I. (1981). *Psychology of language*. New Jersey: Prentice- Hall.
- Piaget, J. (1999). *La psicología de la inteligencia*. Psique.
- Rey, A. (2009). *Pensamiento de Diseño y Gestión de la Innovación*. Artículo En Línea]. Wikinnovación. Emotools. [Data de..., 1–19. Obtenido de <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Pensamiento+de+Diseño+y+Gestión+de+la+innovación#0>
- Rodrigo, M. J. (1994). *Contexto y desarrollo social*. Editorial Síntesis, S.A.
- Rodríguez, J. A. (2007). *Cognición y ciencia cognitiva*.
- Rodríguez, L. (2014). El cambio paradigmático del diseño centrado en la forma. Al diseño centrado en el usuario. En L. Rodríguez, D. Bedoya, N. Morales, E. López, G. Martínez, F. Gamboa, & E. Peñalosa, *Diseño Centrado en el usuario. Métodos e interacciones* (págs. 15-28). México: Designio.
- Ronda León, R. (2013). *Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas*. Revista sobre personas, diseño y tecnología.
- Sáez Vacas F., G. O. (2010). Capítulo 4 Influencia de la Tecnología en el Entorno. *American Journal of Sociology*, 1–27.
- Sánchez, J. (2016). *El concepto de reconocimiento en Charles Taylor*. Lima-Perú.
- Saussure, F. (1998). *Curso de lingüística general*. Madrid: Alianza.
- Selle, G. (1975). *Ideología y utopía del diseño: contribución a la teoría del diseño industrial (Comunicación visual)*. Editorial Gustavo Gili.
- SENPLADES. (2017). *Plan nacional de desarrollo 2017-2021 “Toda una Vida.”* Senplades, 1–148.

- Shape, T. (1962). Reflexiones sobre el concepto de arte colonial aplicado a Hispanoamérica. *History*, 187–196.
- Simari, E. (2011). *La gran pantalla. Creación y Producción en Diseño y Comunicación*. Argentina: Universidad de Palermo.
- Smith Edward, E. Kosslyn Stephen, M. (2008). Procesos cognitivos: Modelo y bases neuronales. Obtenido de: https://campusvirtual.univalle.edu.co/moodle/pluginfile.php/781948/mod_resource/content/1/Smith_Kosslyn%2C_2008_Procesos_cognitivos-Modelos_y_bases_neurales.pdf
- Soto Quirós, R., & Díaz Arias, D. (2007). Mestizaje, indígenas e identidad nacional en Centroamérica, 164.
- Tamir, A. (2014). *Los cinco sentidos*. Israel: Ben-Gurion University of the Negev.
- Taylor, E. (1977). Capítulo II. Cultura, identidad, e hibridación cultural. *Jóvenes Yaquis E Hibridación Cultural*, (1973), 20–35.
- Tuan, Y. F. (1976). *Espacio y lugar*.
- Vargas. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47–53. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74711353004>.
- Vera, G. (2014). Diseño centrado en el usuario, 2(4), 28–30.
- Vianna, M., Vianna, Y., Adler, I., Lucena, B., & Russo, B. (2016). Design Thinking: Innovación en los Negocios. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13757-0>
- Wade, P. (2003). Repesando el mestizaje. *Revista Colombiana de Antropología*, 39, 273–296.
- Yankovic, B. (2011). Emociones, sentimientos, afecto. El desarrollo emocional. *Psicología, Conocimiento Y Sociedad*, 6. Obtenido de http://www.educativo.otalca.cl/medios/educativo/profesores/basica/desarrollo_emocion.pdf
- Zapatero, A. B. (2006). *La mentalidad del conquistador español en las crónicas de Nueva España*.

ANEXOS.

Matriz de contenidos.

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Norman, 2005.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	Un objeto evoca una emoción pues representa un componente personal que genera un significado en la vida de cada ser humano, se reconoce que un objeto puede tener un valor emocional el mismo que forma parte de un recordatorio en el pensamiento cognitivo que produce un sentimiento que influye en el estado de ánimo de una persona y por ende su expresión. Un objeto puede ser un recordatorio de situaciones agradables y desagradables por lo que son parte de una experiencia. Un objeto debe ser funcional y útil, pero si no fomenta la emoción se convierte en un elemento incompleto. La emoción es un sistema afectivo que determina juicios acerca de un ambiente, este sistema se encuentra en la zona cognitiva que interpreta y le da sentido al mundo. (Págs.: 6-13)
PALABRAS CLAVES	Pensamiento cognitivo, emociones.
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	Página Web
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Diseño, innovación y creatividad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Norman, 2005.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	<p>Existen tres niveles de diseño que acercan a la conducta humana que se refleja en la experiencia. Estos tres niveles son el visceral, conductual y reflectantes. El diseño visceral nos hace referencia al estado antes del pensamiento, este proporciona soluciones comunes, biológicas e irracionales, influye la apariencia externa. En el diseño conductual hablamos del funcionamiento aquí se reconoce la experiencia que puede dar un producto es decir la relación del usuario y del producto, usabilidad. El diseño reflexivo hace referencia al mensaje y el significado del objeto, forma parte de los recuerdos pasados y la visualización a futuro. Proporciona la satisfacción personal y por ende, factores emocionales. La unión de estos tres elementos permite la presencia de las emociones y la cognición.</p> <p>(Págs.: 63-89)</p>
PALABRAS CLAVES	Emociones, proceso de diseño
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	Página Web
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Diseño, innovación y creatividad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Huertas, 2015.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	El diseño de experiencias ha estado marcado por solucionar necesidades que aparecen por el modo de vida de la época e influye según el comportamiento de la sociedad y el entorno. La experiencia se caracteriza por las actividades que desempeña una persona, son cuestiones socio-culturales que se enfocan en la descripción de la vida en la que se identifica el cómo se elige vivir, producir, trabajar, viajar, estando inmersos en los valores y significados ya sea al momento de hablar de espacio u objetos. (643-645)
PALABRAS CLAVES	Experiencia, socio-cultural, diseño de experiencias.
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	XIX Congreso Internacional de Ingeniería de Proyectos (pp. 643-655). Granada : AEIPRO
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Diseño, innovación y creatividad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Huertas. 2015.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	El diseño de un entorno que genere una experiencia proporciona acceso a los procesos cognitivos de los usuarios los cuales acceden a la percepción, interpretación y la experiencia pasada. En el proceso de diseño al intervenir tanto en mobiliario, iluminación, cromática, entre otros considerando la necesidad del usuario logra un conjunto experiencial completo formado por sensación,

	<p>respuesta emocional, sentimiento, valoración reflexiva y satisfacción. Hay que considerar que mediante el diseño se genera el confort el mismo que puede ser experiencial este hace referencia al estado físico y mental en el que el usuario expresa su sensación ante el espacio.</p> <p>(Págs.: 645-648)</p>
PALABRAS CLAVES	Experiencia, proceso de diseño, Confort experiencial.
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	XIX Congreso Internacional de Ingeniería de Proyectos (pp. 643-655). Granada : AEIPRO
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Diseño, innovación y creatividad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Roylan, 2018.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	<p>El diseño centrado en el usuario surge en 1955 por la necesidad de que un producto no sea útil para algo sino para alguien. Para ser parte de este diseño se analiza la experiencia del usuario la misma que no se limita solo al uso de un producto, sino que añade una experiencia y placer en el usuario al momento de su utilización; consiste en la vivencia real que tiene el usuario al momento de relacionarse e interactuar con el producto. Esta vivencia incluye sensaciones, para tener la misma es necesario atravesar 3 niveles: la acción que hace el usuario, el resultado que obtiene el mismo y la emoción que siente el usuario, las tres proporcionan al usuario una experiencia final. (Págs.: 3-8)</p>

PALABRAS CLAVES	Diseño centrado en el usuario, experiencia de usuario
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	Revista Q, Universidad Pontificia Bolivariana
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Diseño, innovación y creatividad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Gómez, 2015.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	El implementar el diseño de experiencias como una metodología implica llegar a experiencias memorables las mismas que activan la asociación de memorias con un espacio. Diseñar experiencias más que entretener a la gente es involucrarla de manera participativa y activa, teatralizar el espacio de tal modo que el mismo sea memorable. Para crear un espacio que proporcione experiencia es necesario pensar que se quiere transmitir al usuario, implementando objetos tangibles e intangibles. La experiencia con el espacio es definida por la conexión de las emociones del usuario con otras personas y el contexto de uso; el objetivo de este es que el espacio evoque en el cerebro el espacio y lo asocie con recuerdos. (Págs.: 20-32)
PALABRAS CLAVES	Diseño de la Experiencias, Diseño emocional
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	BASE Univ Biefeld

IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Diseño, innovación y creatividad
--	----------------------------------

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Hausberger, 2014.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	<p>La vida cotidiana en la época colonial engloba la participación del pueblo en diversas actividades; las personas más representativas de esta época son los religiosos, marinos y jesuitas estos han revelado las actividades cotidianas de los habitantes de la época. Se considera para el análisis de la vida cotidiana las experiencias de las personas de clase baja o media pues ellos evidencian la historia ya que tienen una participación rutinaria, mientras que las personas de clase alta o la realeza no revelan un ritual importante de su vida cotidiana. Hay que destacar que la historia la hacen las personas, pues la interpretación de sus experiencias construye una base de datos de orientación de comportamientos.</p> <p>Págs.: (1-6)</p>
PALABRAS CLAVES	Época colonial, Experiencias, emociones
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	BASE Univ Biefeld
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Diseño, innovación y creatividad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Ayala Mora, 2008.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	<p>La época colonial en el Ecuador inicia con la conquista de los españoles a América en 1492, esta se dio en tres períodos:</p> <p>La primera es la implantación del régimen colonial en el que los conquistadores se establecen en las tierras de los indígenas instaurando un régimen regulado por la corona española luchando contra los colonos que pretendían apropiarse de las tierras, se crean nuevas autoridades para el control de los indígenas evitando rebeliones.</p> <p>La segunda es el auge del orden colonial en el que se establecen nuevas organizaciones que permiten controlar el desempeño de los indígenas en su trabajo por lo que se crea las mitas (organizaciones económicas.) La sociedad colonial se rige por una estructura de desigualdad en la que la persona más importante es el conquistador o blanco. Existe una república de indígenas la misma que se encargó de mantener la identidad, la religión del pueblo antes de la conquista, sin embargo, esta se conecta a la Republica que instauraron los conquistadores originando el auge del mestizaje.</p> <p>La tercera etapa es la redefinición del orden colonial en la que la época entra en decadencia debido a sobreexplotación de las masas indígenas y la perdida humana y económica. Aparece un nuevo pacto colonial en el que aparecen los latifundios un nuevo sistema económico que presenta</p>

	<p>el principio del fin de la era colonial pues se organizan masas para obtener el control y autonomía del Ecuador, empezando por Quito.</p> <p>(Págs.: 12-21)</p>
PALABRAS CLAVES	Época colonial
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Cultura y sociedad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Fernández, 1992.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	<p>La histografía de la arquitectura en el Ecuador parte del análisis de elementos en los que se destaca la cultura española. Se toma en cuenta los monumentos que son el primer objeto de estudio, sin embargo, también se investiga el urbanismo. Se implementó en el país una arquitectura de modelo español, el mismo que se refleja en las edificaciones tanto en la estructura como en los detalles. Un aspecto importante que se destaca es que se implementa el mestizaje como un concepto arquitectónico, esto quiere decir que existe una mezcla de lo que llegó con la conquista y lo autóctono que se ve reflejado en el empleo de mano de obra indígena quienes asignaba a sus trabajos algo representativo de su cultura. (Págs.: 105-116)</p>
PALABRAS CLAVES	Época colonial, Arquitectura, identidad
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	

LOCALIZACIÓN	
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Cultura y sociedad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Ferro, 2013.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	<p>Para definir la identidad cultural es necesario reconocer que significa individualmente cada término y como se asocian. Cultura es el conjunto de características de una sociedad, las misma pueden ser espirituales, intelectuales, religiosas entre otras; esta nos permite encontrar significados y forma parte del contexto mas no de las personas.</p> <p>La forma de definir acertadamente los términos que hacen referencia a la identidad cultural es la relación entre costumbres, entornos, comportamientos y el aspecto de territorio que surge de la identidad; es una forma de identificación cultural en la que se termina una segmentación social.</p> <p>Es necesario entender que la identidad cultural se la pueda aplicar en el proceso de diseño de tal modo que la misma pueda mutarse y resignificarse para ser un factor de innovación. (págs.: 13-36)</p>
PALABRAS CLAVES	Identidad, Proceso de diseño.
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	<p>Universidad Andina Simón Bolívar</p> <p>Sede Ecuador</p>
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Cultura y sociedad

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Sánchez, 2016.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	<p>La identidad forma parte del concepto que posee el ser humano, forma parte de un cuestionamiento que engloba el saber ¿Quién soy?, sin embargo, la definición de identidad no solo implica el interior de una persona también considera el contexto u entorno en la que está ubicado el ser humano. Hablando de aspectos internos la identidad se relaciona con la orientación moral, este aspecto permite que la identidad sea un horizonte el cual me permita definir qué elecciones tomar de tal modo que cada persona se convierte en un ser autentico. La identidad se relaciona con el lenguaje ya que me permite interpretar la razón de mi existencia, esta relación incluye a la comunidad pues el lenguaje parte del lugar en el que se nace.</p> <p>Finalmente existe una identidad universal y una identidad particular. La identidad universal es aquella que se comparte con varias personas por ejemplo en una comunidad mientras que la identidad particular se define en el modo de ser de una persona, lo que me diferencia de otros.</p> <p>(págs.: 48-64)</p>
PALABRAS CLAVES	Identidad, reconocimiento
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	Universidad Nacional Mayor de San Marcos

IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Cultura y sociedad
--	--------------------

MATRIZ DE CONTENIDOS	
REFERENCIA DE LA PUBLICACIÓN	Gómez, 2012.
IDEA PRINCIPAL (Págs.)	Los efectos de la globalización en la arquitectura han influenciado en las construcciones de tal modo que se realizan edificación sin concepto o razón de ser, es decir no consideran la identidad. El problema que se identifica en la arquitectura es que se realizan cosas con complejidad que no permite una interpretación y que incluso al momento de elaborarlos no dejan que el usuario forme parte del espacio e incluso no siente el lugar como algo propio. La arquitectura moderna ha revelado interés por fomentar un sentido a lo que se hace de tal modo que la identidad participe en el proceso de encuentro de un significado y que se pueda definirla ante esta época de globalización. (págs.: 41-52)
PALABRAS CLAVES	Identidad, Arquitectura
CITAS BIBLIOGRÁFICAS	
LOCALIZACIÓN	Universidad de San Buenaventura Seccional Medellín
IDENTIFICACIÓN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Cultura y sociedad

Perfil de los profesionales entrevistados.

Luis Miguel Glave.

DATOS PERSONALES		
Apellidos: Glave Testino		Nombres: Luis Miguel
DNI: X-4408779R	Fecha de nacimiento: 29-XII-1954	Sexo: Masculino
Nacionalidad: Peruano-Italiano		
Situación Profesional Actual.		
Organismo:	Universidad Pablo de Olavide, Sevilla. Colegio de América.	
Teléfono:	954-662158, 678607334	
Correo electrónico:	lmglave@hotmail.com	
Especialización (Códigos UNESCO):	550402-1 HISTORIA CONTEMPORANEA. AREA AMERICANA 550404-1 HISTORIA MODERNA. AREA AMERICANA 550302 HISTORIA REGIONAL 550202 HISTORIOGRAFIA 550201 HISTORIA COMPARADA	
LINEAS DE INVESTIGACIÓN	Historia de América, Cultura Andina, Perú, Etnohistoria. Historia cultural de la emancipación. Historia del periodismo y de los procesos comunicativos.	
EXPERIENCIA PROFESIONAL INVESTIGADORA		
Puesto	Institución	Fechas
Investigador Fundador	Centro de Estudios Regionales Andinos Bartolomé de las Casas del Cuzco.	1978-1984
Investigador Asociado, Miembro de la Asamblea de Socios, Jefe del Área de Historia	Instituto de Estudios Peruanos	1985-1989 1990-2004 1991

Profesor Investigador	Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad de Lima	1987
Investigador Afiliado	Centro de Estudios y Promoción del Desarrollo (DESCO)	1999
Investigador Asociado	Centro de Estudios Regionales Andinos Bartolomé de las Casas del Cuzco	1999

PUBLICACIONES

LIBROS

El transporte urbano en Lima Metropolitana, 1920-1970. Ed. Índice. Lima, 1977, 175 pp.

Estructura agraria y vida rural en una región andina. Ollantaytambo entre los siglos XVI-XIX. Archivos de Historia Andina. Cuzco, 1983, 584 pp. Coautoría con María Isabel Remy.

Trajinantes: caminos indígenas en la sociedad colonial, siglos XVI-XVII. Serie Tiempo de Historia. Instituto de Apoyo Agrario. Lima, 1989, 461 pp.

Vida símbolos y batallas. Creación y recreación de la comunidad indígena. Cuzco s. XVI-XX. Fondo de Cultura Económica. Lima, 1992, 315 pp.

Dama de sociedad. Trinidad María Enríquez, Cuzco 1846-1891. Red Nacional de Promoción de la Mujer. Lima, 1997, 90 pp.

De Rosa y espinas. Economía, sociedad y mentalidades andinas. Siglo XVII. Instituto de Estudios Peruanos. Lima, 1998, 387 pp.

Periódicos cuzqueños del siglo XIX. Estudio y catálogo del fondo del Archivo Departamental del Cuzco. Fundación Histórica Tavera. Madrid, 1999, 89 pp.

Páginas cuzqueñas. Espacios públicos y opinión en una ciudad republicana (1830-1839). Municipalidad Provincial del Cuzco. Cuzco, 2000, 95 pp.

La república instalada. Formación nacional y prensa en el Cuzco 1825-1839. Instituto de Estudios Peruanos. Lima, 2004, 251 pp.

Caminando con don Felipe Guaman Poma de Ayala. Primer Nueva Coronica y buen gobierno 1615, Vol. I. Municipalidad Provincial del Cuzco, 2009. Autores Juan Marchena, Luis Miguel Glave y José de la Puente.

LIBROS COLECTIVOS

"El virreinato peruano y la llamada „crisis general' del siglo XVII" en H. Bonilla (ed.): Las crisis económicas en la historia del Perú. Fundación F. Ebert. Lima, 1986, pp. 95-138

(publicado también en Cuadernos de Historia II, Departamento de Ciencias Humanas. Universidad de Lima. Lima, 1986, 59 pp.). 13

"¿Qué es el mito para un historiador?" en M. Lemlij (comp.): Actas del Simposio Mitos, universales americanos y contemporáneos. Vol. I. Sociedad Peruana de Psicoanálisis y Universidad Nacional San Antonio Abad de Cuzco. Lima, 1989, pp. 113-120.

"Panorama de la economía colonial, siglos XVII-XVIII" en Compendio histórico del Perú. Tomo IV. Editorial Milla Batres. Lima, 1993, 537-696.

"La colonia". En Alberto Cuevas (ed.): América Latina, Storia e società. Edizioni Lavoro/Iskos, Roma, 1993, pp. 108-126.

"Vida cotidiana, familia y creación de mentalidades criollas en los Andes (1600-1630)". Juan Andreo García (et al.): Familia, tradición y grupos sociales en América Latina. Universidad de Murcia. Murcia, 1994, pp. 53-74.

"Sociedad colonial, discurso literario e imaginario colectivo: Inés de Hinojosa y las mujeres extraordinarias" en Moisés Lemlij y Luis Millones (eds.): Historia, Memoria y Ficción. Biblioteca Peruana de Psicoanálisis. Lima, 1996, pp. 320-336. También publicado en Isabel Rodríguez (editora): Inés de Hinojosa, historia de una transgresora. Editorial Universitaria de Antioquia. Medellín, 1999, pp. 32-49.

"The "Republic of Indians" in Revolt (c.1680-1790)" en Frank Salomon and Stuart Schwartz (eds.): The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas. Cambridge University Press. New York, 1999. Vol III, South America, Part 2, pp. 502-557.

"El nacimiento de las ciudades andinas" en Historia de América Andina, Vol. 2. Manuel Burga (ed.): "Formación y apogeo del sistema colonial (siglos XVI-XVII)". Universidad Andina Simón Bolívar. Quito, 2000, pp. 221-256.

"Intercambio y productos de comercio" en Historia General de América Latina II. El primer contacto y la formación de nuevas sociedades. Director del Volumen Franklin Pease G.Y. Coordinador del Volumen Frank Moya Pons, Ediciones Unesco/Editorial Trotta. Paris/Madrid, 2000, pp. 391-404.

Rodolfo Aguirre

DATOS PERSONALES	
Apellidos: Aguirre Salvador	Nombres: Rodolfo
Nacionalidad: Mexicano	Sexo: Masculino
Situación Profesional Actual.	
Organismo:	Investigador Titular B Doctorado en Historia, UNAM SNI Investigador Nacional, nivel III
Teléfono:	(01 55) 56226986 ext. 2441
Correo electrónico:	roagusal@unam.mx
Especialización:	Historia de la cultura y la educación indígena Historia de la iglesia y de las instituciones educativas en Nueva España La Real Universidad de México, siglo XVIII
LINEAS DE INVESTIGACIÓN	Historia social Historia cultural
EXPERIENCIA PROFESIONAL DOCENTE	
<p>“América colonial I” y América colonial II” en la licenciatura de Historia, SUA, de la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, semestre 2004 -2, de febrero a agosto de 2004.</p> <p>“Historia de Latinoamérica colonial” En la licenciatura de Estudios Latinoamericanos, Facultad de Filosofía y Letras, de agosto de 2003 a diciembre de 2010.</p> <p>Seminario especializado de Historia de la Educación en el posgrado de Pedagogía, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, de abril de 2002 a la fecha. Temáticas abordadas: “Políticas Educativas en la Historia de México: de la época colonial a la época independiente”, “Problemas educativos en Nueva España y México independiente: políticas, instituciones y entornos sociales” “Educación superior en México, del virreinato al siglo XIX”.</p>	
PUBLICACIONES	
LIBROS	
Menegus, Margarita y Aguirre, Rodolfo (Coords.), El cacicazgo en Nueva España y Filipinas, México, CESU / Plaza y Valdés, 2005.	

Menegus, Margarita y Aguirre, Rodolfo, Los indios, el sacerdocio y la Universidad en Nueva España. Siglos XVI-XVIII, México, CESU / Plaza y Valdés, 2006.

Aguirre, Rodolfo (Coord.), Carrera, linaje y patronazgo. Clérigos y juristas en Nueva España, Chile y Perú (siglos XVI-XVIII), México, CESU/Plaza y Valdés, 2004.

Aguirre, Rodolfo, El mérito y la estrategia. Clérigos, juristas y médicos en Nueva España, México, CESU/Plaza y Valdés, 2003.

Cervantes Bello, Francisco, Enríquez, Lucrecia y Aguirre, Rodolfo (Coords.), Tradición y reforma en la Iglesia hispanoamericana, 1750-1840, México, IISUE / BUAP / Centro de Estudios Bicentenario, 2011.

Aguirre, Rodolfo y Enríquez, Lucrecia (Coords.), La iglesia hispanoamericana, de la colonia a la república, México, IISUE / Plaza y Valdés / Pontificia Universidad Católica de Chile, 2008.

Aguirre, Rodolfo (Coord.), Visitas pastorales del Arzobispado de México, 1715-1722. Tomo I, México, IISUE, 2016.

Aguirre, Rodolfo (Coord.), Visitas pastorales del Arzobispado de México, 1715-1722. Tomo II, México, IISUE, 2016.

Pérez, María Leticia y Aguirre, Rodolfo (Coords.), Voces de la clerecía novohispana. Documentos históricos y reflexiones sobre el México colonial, México, IISUE, 2009.

Aguirre, Rodolfo, Un clero en transición. Población clerical, cambio parroquial y política eclesiástica en el arzobispado de México, México, IISUE/Bonilla Artigas Editores, 2012.

Aguirre, Rodolfo (Coord.), Espacios de saber, espacios de poder. Iglesia, universidades y colegios en Hispanoamérica. Siglos XVI-XIX, México, IISUE / Bonilla Artigas, 2013.

Aguirre, Rodolfo, Por el camino de las letras. El ascenso profesional de los catedráticos juristas de la Nueva España. Siglo XVIII, México, CESU, 1998.

PROYECTOS EN PROCESO

Clero, monarquía y sociedad en Nueva España, siglos XVI-XVIII.

Alejandra Araya Espinoza.

DATOS PERSONALES		
Apellidos: Araya Espinoza		Nombres: Alejandra Natalia
DNI: 11.977.182-k	Fecha de nacimiento: 19-XI-1972.	Sexo: Femenino
Nacionalidad: Chilena.		
Situación Profesional Actual.		
Organismo:	Universidad de Chile. Directora del Archivo Central Andrés Bello.	
Teléfono:	634-11-70	
Correo electrónico:	alaraya@uchile.cl	
Especialización:	Historia de América.	
LINEAS DE INVESTIGACIÓN	Historia de América. Histografía.	
PUBLICACIONES		
LIBROS		
2013, Alejandra Araya, Ariadna Biotti y Juan Guillermo Prado, La Biblioteca del Instituto Nacional y de la Universidad de Chile, Santiago: Universidad de Chile, 2013, p.66, ISBN/ISSN: 9789561908246		
2011, Directora, Materia y Memoria. Tesoros Patrimoniales de la Universidad de Chile, Santiago, Tinta Azul Ediciones de la Universidad de Chile, investigación y textos.		
2010, Editora junto con Jaime Valenzuela, Denominaciones, clasificaciones e identidades en América colonial, Fondo de Publicaciones Americanistas Universidad de Chile/Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, RIL Editores, Fondo de Publicaciones Americanistas Facultad de Filosofía y Humanidades/Instituto de Historia Pontificia Universidad Católica, 2010.		
2007, Editora junto a Azún Candina, y Celia Cussen. Del nuevo y viejo mundo: mentalidades y representaciones desde América, LOM ediciones, Fondo de Publicaciones Americanistas y Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile, 2007.		
1999 Ociosos, vagabundos y mal entretenidos en Chile colonial, Centro de Investigaciones Barros Arana/Dirección de Archivos, Bibliotecas y Museos de Chile, Santiago, 1999, 174 pp.		

-2014. Alejandra Araya, "¿Castas o razas?: imaginario socio-político y cuerpos mezclados en América colonial. Una propuesta desde los cuadros de castas", en: Al otro lado del cuerpo. Estudios biopolíticos en América Latina, Hilderman Cardona y Zandra Pedraza compiladores, Universidad de los Andes/Universidad de Medellín, Colombia, pp. 53-77

- 2007 "La fundación de una memoria colonial: la construcción de sujetos y narrativas en el espacio judicial del siglo XVIII". En Tomás Cornejo y Carolina González (editores), Justicia, poder y sociedad en Chile: recorridos históricos, ediciones Universidad Diego Portales. Santiago de Chile, 2007, pp. 185-218.

SEMINARIOS IMPARTIDOS

-Problemas fundamentales de la cultura latinoamericana. Construyendo identidades y diferencias: América entre dos rupturas (siglos XVI-XVIII), seminario troncal, programa Magíster de Estudios Culturales Latinoamericanos, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad de Chile, segundo semestre, año 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016.

-Construyendo identidades y diferencias: América Latina en los siglos XVI-XVIII, del Magíster de Estudios Latinoamericanos, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad de Chile: "El cuerpo colonial", segundo semestre, año 2004.

- Castas y plebe en el mundo colonial americano: el mestizaje desde la historia del cuerpo. Seminario programa de Magíster en Historia, Departamento de Ciencias Históricas. Facultad de filosofía y humanidades, Universidad de Chile, primer semestre 2003.

-Historias plebeyas: ensayos de microhistoria en la sociedad colonial americana, seminario electivo, nivel segundo, tercer y cuarto año. Programa Licenciatura en Historia, Departamento de Ciencias Históricas. Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad de Chile, primer semestre, 2009.

-Marginalidad, marginales y marginalismos en América colonial, siglos XVI-XVIII, curso electivo, nivel segundo, tercero y cuarto año, Programa Licenciatura en Historia, Departamento de Ciencias Históricas. Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad de Chile, primer semestre, 2006.

Monjas y Beatas en el Mundo Colonial Americano (siglos XVI-XVIII), seminario electivo de investigación, nivel segundo, tercer y cuarto año. Programa Licenciatura en Historia, Departamento de Ciencias Históricas. Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad de Chile, primer semestre 2004.

PONENCIAS

“El mestizaje desde el cuerpo: castas y mezclas en el imaginario político colonial” en I Taller de Estudios Coloniales: “Colonialidad, sujetos y lenguajes”, Facultad de Filosofía y Humanidades, jueves 13 de diciembre de 2007.

2006. “Espacio judicial y sociedad colonial: sujetos textos y discursos”. En Coloquio Internacional Justicia, Poder y Sociedad: recorridos históricos, 20 de octubre, Escuela de Historia, Universidad Diego Portales, Santiago 19 y 20 de octubre de 2006.

2003. “Cuerpo e Identidad: Mujeres Reales y Virtuales en la Sociedad Colonial”, presentada en el Seminario Ser Mujer en la Historia de Chile: Imágenes y Realidades cambiantes, Instituto de Historia de la Pontificia Universidad Católica de Chile, realizado entre 6-9 de octubre de 2003.

1998. “Gestos y oralidad. Identidad social y cultural en la sociedad colonial”, presentada la Séptima versión del “Seminario de especialidad problemas de la historia y la historiografía colonial, coordinado por el profesor Eduardo Cavieres Figueroa, Instituto de Historia de la Universidad Católica de Valparaíso, Viña del Mar, 25 septiembre 1998.

2003. “La monja y el cura: entre el poder y la insubordinación”, presentada en el 35º congreso anual de SCOLAS (Southwest Council of Latin American Studies) “Imágenes multiculturales de las Américas”, Instituto Michoacano de Cultura Morelia, México, 13-16 de marzo de 2002.

Dis. Ariana Bekerman.

DATOS PERSONALES	
Apellidos: Bekerman.	Nombres: Ariana.
Nacionalidad: Argentina.	Sexo: Femenino.
Situación Profesional Actual.	
Organismo:	Docente. Universidad de Palermo en el Área de <u>Diseño de Espacios</u> de la facultad de Diseño y Comunicación.
Correo electrónico:	
Especialización:	Diseño de interiores.
PUBLICACIONES	
ARTÍCULOS	
<ul style="list-style-type: none">• Diseño y Experiencia de Espacios no tangibles: El diseño de interiores en el proceso de Game Design.• Seminarios de Capacitación Continua [Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXXIII (Año XIX, Vol. 33, febrero 2018, Buenos Aires, Argentina)]• Aprendizaje ubicuo y su influencia en el diseño de espacios [Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXVII (Año XVII, Vol. 27, Febrero 2016, Buenos Aires, Argentina)]• El diseño de espacios no tangibles. [Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXVI (Año XVI, Vol. 26, Noviembre 2015, Buenos Aires, Argentina)]• El análisis FODA como herramienta de evaluación diagnóstica. [Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXV (Año XVI, Vol. 25, Agosto 2015, Buenos Aires, Argentina)]• El Blog como mediador del conocimiento: experiencia en el aula. [Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXV (Año XVI, Vol. 25, Agosto 2015, Buenos Aires, Argentina)]• Del espacio al aula. El Visual Merchandising como contenido curricular en las carreras de Diseño de Interiores y Espacios Comerciales.	

[Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXII (Año XV, Vol. 22, Febrero 2014, Buenos Aires, Argentina)]

• **El espacio de trabajo y la Generación “Y”**

[Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXI (Año XIV, Vol. 21, Agosto 2013, Buenos Aires, Argentina)]

• **De la nada un todo. La transposición didáctica en nuevas disciplinas universitarias**

[Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XX (Año XIV, Vol. 20, Febrero 2013, Buenos Aires, Argentina)]

• **Mil palabras pueden valer más que una imagen. La escritura en las disciplinas proyectuales**

[Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XX (Año XIV, Vol. 20, Febrero 2013, Buenos Aires, Argentina)]

PhD. Fabián López.

DATOS PERSONALES	
Apellidos: López Ulloa	Nombres: Fabián Santiago.
Nacionalidad: Ecuatoriano	Sexo: Masculino
Situación Profesional Actual.	
Organismo:	Docente Investigador FDAA Universidad Técnica de Ambato
Correo electrónico:	fprofesor2017@gmail.com
Especialización:	Patrimonio. Restauración.
PUBLICACIONES	
ARTÍCULOS	
La construcción tradicional en Ambato - Ecuador, a finales del siglo XIX y principios del XX. La piedra Pishilata	
The Theory and Practice of Restoration in England in the Second Half of the 19th Century: The Work of George E. Street.	
José Grases Riera en la innovación constructiva de Madrid del último tercio del siglo XIX y primeros años del XX.	
Quito, Patrimonio Mundial, 25 años después.	
Seminario Taller Técnicas Vernáculas en la Restauración del Patrimonio.	
George Edmund Street (1824-1881) y su contribución al estudio de la arquitectura gótica en España.	
José Miguel de Prada y las estructuras neumáticas en España, 1960 – 1980.	
George Edmund Street (1824 - 1881) y su contribución al estudio de la construcción gótica en España.	

Guión Museo Dominicano Fray Pedro Bedón, O.P.

CONVENTO SANTO DOMINGO

Convento Máximo San Pedro Mártir de Quito

Transcurridos 6 años de la fundación de Quito y ya realizada la distribución de los solares entre los conquistadores y comunidades religiosas, se registran en las actas del cabildo que el 01 de Junio de 1541 el padre Fray Gregorio Zarazo obtiene del cabildo un sitio para la edificación del convento en la explanada, hoy conocida como, la Loma Grande.

Veinte años más tarde es asignado a Quito el padre fray Jerónimo de Cervantes asignándole la administración del convento hasta 1565, cercando todo el contorno cedido por el cabildo, organizando la economía de la comunidad e iniciando la construcción del claustro principal, la construcción que recién empieza es de lo más sencillo de tierra y paja y obteniendo del cabildo más solares para huertas. Fundó la Cofradía del Rosario, poniendo a la cabeza como Mayordomo a Don Pedro Bedón de Agüero, padre del futuro dominico del mismo nombre.

El actual Convento de Santo Domingo es una obra planificada y ejecutada en sus inicios por el alarife extremeño Francisco Becerra quien es el principal representante del renacimiento en Latinoamérica, constructor de importantes iglesias en México, Lima, Quito y Cuzco; constituye la culminación del proceso que establece la funcionalidad arquitectónica basada en el acondicionamiento para la predicación del Evangelio.

Basó los planos muy similares a los del Convento de San Pablo de Valladolid, España. También se debió esperar el dinamismo del padre fray Rodrigo Lara, quien como provincial comenzó a obrar y acabar la iglesia nueva del convento.

La planta del templo es de cruz latina, conformada inicialmente por una sola nave con crucero, ábside y capillas independientes adosadas a las paredes norte y sur. A finales del siglo XIX, fue reformada rompiendo los muros para comunicar entre sí estas capillas, reconstrucción que generó dos estrechas naves laterales. Se modificó, además, la fachada con la apertura de una puerta a cada lado de la principal.

La decoración original del templo es barroca y esencialmente mudéjar, de lo cual solo se conserva el artesonado de lacería geométrica, que cubre el cielo raso de la nave central y del transepto. Está cubierta de madera, realizada a base de lazos sin fin que concluyen en curiosos mocárabes, constituye el modelo de artesonado mudéjar más importante, no solo de Quito, sino del mundo ibérico e hispanoamericano por su antigüedad, técnica constructiva, ornamental y por su estado de conservación.

EL MUNDO EN TINIEBLAS

Óleo sobre lienzo

Siglo XVIII

Autor: Francisco Albán

211x268 Cms

El Autor en esta obra representa la segunda llegada de Jesús Juez Justo, enviando flechas de destrucción a un mundo dominado por los pecados capitales (la avaricia, la pereza, la lujuria, la envidia, la ira, la gula, la lascivia); pero además la mediación de María la Virgen Madre de Dios y de los Santos Domingo de Guzmán y Francisco de Asís grandes impulsores de la reforma de la Iglesia en el siglo XIII, en lucha constante de ellos y sus respectivas órdenes por la salvación de las almas. .

SANTO DOMINGO DE GUZMÁN Y SAN FRANCISCO DE ASÍS.

Esculturas Siglo XVII

Tallas en madera con tela encolada.

Encarnes en los rostros, manos y pies con características tenebristas.

San Francisco presenta estigmas y Santo Domingo su Santo Rosario.

Autor: Escuela de Pedro Mena (español)

177 x 66 x 51 Cms

El autor representa a los dos Santos fundadores de las órdenes mendicantes en un estado de trance y profunda oración, con una tonalidad un poco palidezca, propia del tenebrismo

español del siglo XVII. El autor cubre las tallas de madera con tela encolada, que consiste en aplicar varias capas de pegamento para luego darle la forma definitiva.

SANTO DOMINGO DE GUZMÁN.

Óleo sobre lámina de metal

Siglo XVIII

Autor: Francesco Guerini (italiano)

33.2x24Cms.

En esta obra el autor plasma al santo Fundador de la Orden de Predicadores acompañado por:

El Perro

La Leyenda (primera biografía de Santo Domingo) narra una visión que su madre, la Beata Juana de Aza, antes de que Santo Domingo naciera, soñó que un perrito salía de su vientre con una antorcha encendida en su boca. Incapaz de comprender el significado de su sueño, decidió buscar la intercesión de Santo Domingo de Silos, fundador de un famoso monasterio Benedictino de las cercanías. Hizo una peregrinación al monasterio para pedir al Santo que le explicara el sueño. Allí comprendió que su hijo iba a encender el fuego de Jesucristo en el mundo por medio de la predicación. En agradecimiento, puso a su hijo el nombre Domingo, en honor al santo de Silos.

La Estrella

Se nos dice en la misma Leyenda que durante el bautismo de Domingo apareció una estrella sobre su frente. Por medio de su vida y predicación, Santo Domingo fue siempre una estrella brillante que atrajo almas perdidas a Cristo.

El Lirio Blanco

El amor por la pureza de Domingo fue tan perfecto que, en su lecho de muerte, al hacer una confesión pública en frente de sus hermanos, pudo decir: "*Gracias a Dios, cuya misericordia me ha conservado en perfecta virginidad hasta este día; si deseáis guardar la castidad, evitad todas las conversaciones peligrosas y vigilad vuestros corazones*".

La Cruz

La Cruz de dos brazos (llamada "patriarcal") es un símbolo de los fundadores de grandes familias religiosas ("patriarcas") o de importantes comunidades cristianas que han dado origen a otras muchas. Se usa para Santo Domingo porque él fue el primero en sacar al monje del monasterio a la ciudad, convirtiéndole en apóstol: un religioso sin dejar de ser un monje. Otras órdenes fueron fundadas inmediatamente después de los Dominicos o casi simultáneamente, como los Franciscanos, y todos siguieron la misma pauta. Fue mucho después, en el siglo XVI, cuando aparecieron las Congregaciones dedicadas al trabajo apostólico, pero sin observancias monásticas.

El Estandarte

Con el emblema Dominicano es el "escudo de armas" de Santo Domingo. Blanco y negro: pureza y penitencia, muerte y resurrección, combinando el ideal Dominicano de mortificación y alegría, renuncia al mundo y posesión de Cristo.

El Rosario

La explicación es obvia, Santo Domingo fue el fundador del Rosario, un regalo de las manos de María Santísima Nuestra Madre para ayudarle en su trabajo para la conversión del mundo.

En algunas representaciones, Santo Domingo sostiene un libro en su mano derecha. **El Libro** representa la Biblia, que era la fuente de la predicación y espiritualidad de Domingo. Era conocido como el Maestro Domingo por el grado académico que obtuvo en la universidad de Palencia, España. Sus contemporáneos nos dicen que en sus viajes por Europa siempre llevaba consigo el Evangelio de San Mateo y las Cartas de San Pablo.

A veces, sobre el libro hay una iglesia. Esta iglesia representa la Basílica Laterana, la "Madre Iglesia" universal.

SAN ANTONINO DE FLORENCIA

Óleo sobre lienzo

Siglo XVII

Autor: Anónimo español

214x100 cms

En esta obra el autor representa al santo dominico con una balanza en su mano derecha que representa la gratitud y equidad de Dios, en su mano izquierda el lirio de su vida casta y en su pecho su distintivo episcopal, como obispo de Florencia.

Antonio Pierozzi nace en Florencia en 1389. Por su constitución física, gracioso y pequeño, se le conoce más bien por Antonino. Joven aún, con 16 años, escucha al Beato Juan Dominici y queda cautivado por su elocuencia y por su espiritualidad.

En 1405 toma el hábito dominicano en la preciosa basílica de Sta. María Novella de su ciudad natal. Más adelante, sus estudios de filosofía y teología los cursa en Cartona y en Fiésole. Antonino es un estudiante inteligente, profundo y entregado a la ciencia de Dios y vive una espiritualidad exigente como fiel seguidor de Jesucristo.

1413 Es el gran año en que es ordenado sacerdote. Sus exigencias se agudizan. Antonino es un hombre austero y exigente consigo mismo, pero de una gran bondad, prudencia y dulzura con los demás. Es un hombre con cualidades para el gobierno. Rotó en la dirección de los Conventos Dominicanos de Foligno, Fiésole, Nápoles, Cartona, Roma, y Florencia. Antonino es un especialista destacado y gran Maestro en Derecho Canónico. En Roma la Curia Pontificia le tiene como a una de sus más seguros consultores.

San Antonino es calificado: "Antonino el de los Consejos". Escritor notable, en 1438 redacta sus principales y más famosas obras: " Suma de Teología Moral" y "Las Crónicas". A lo largo de 13 años guía la Diócesis de Florencia, elimina todo lujo y se dedica con abnegación y libertad al bien de sus feligreses.

Muere el 28 de mayo de 1459. Su cuerpo, incorrupto, se venera en el convento de San Marcos del que fue superior a lo largo de nueve años.

SANTO TOMÁS DE AQUINO

Taller de Bernardo Legarda

Siglo XVIII

Talla en madera policromada, estofada, esgrafiada y ojos de vidrio.

Escudo, pluma y aureola de plata. En su sayal presenta decoraciones fitomorfas.

148 x 76 x 40 Cms

En esta escultura el autor representa al santo con su mano derecha en alto y en ella una pluma que representa su doctrina, en su mano izquierda un escudo como defensor insigne de la fe, en sus hombros la cadena de oro con el sol en el centro (luz de la Iglesia).

Nace en el castillo de Roccaseca (Italia) el año 1225. Hijo de los condes de Aquino recibe la primera educación religiosa y científica en la abadía de Montecasino, para pasar después a la universidad de Nápoles. Allí el contacto con fray Juan de San Juliano fue causa de que, a sus dieciséis años, frecuentase la comunidad de los hermanos predicadores, siendo el principio de su vocación a la vida apostólica. A los diecinueve años ingresa en la Orden de Predicadores. Esta opción juvenil de Sto. Tomás deberá ratificarla más de una vez; primero, frente a su aristocrática familia que, de novicio, le secuestra y le pone en calabozo durante seis meses en el castillo de Roccaseca; y, posteriormente, frente a los maestros de París, que no le permiten la docencia en la universidad por su condición de fraile mendicante.

Por indicación de Fray Juan Teutónico, Maestro de la Orden, termina sus estudios en París y Colonia, bajo la guía de Fray Alberto Magno, quien le convence de la necesidad de profundizar en Aristóteles, el filósofo de la razón, la razón es don de Dios y a él debe ordenarse.

Tuvo siempre un comportamiento humilde y cordial, siendo maestro excelso de la sagrada doctrina y predicador iluminado de la verdad evangélica. Su obra demuestra la coherencia entre la razón humana y la divina Revelación, en hermosa síntesis.

Fue devotísimo a Cristo Salvador, especialmente a la cruz y a la Eucaristía, que exaltó en sus composiciones litúrgicas y tuvo una ferviente devoción a la Madre de Dios, la Virgen María.

Murió en la abadía de Fossanova el 7 de marzo de 1274 cuando iba de camino al concilio de Lyon. Fue canonizado el 18 de julio de 1323 por Juan XXII, y Pío V el 11 de abril lo declaró quinto doctor de la Iglesia latina. León XIII el 4 de agosto de 1880 lo proclamó patrón de las universidades y escuelas católicas.

La Suma Teológica, o *Summa Theologiae*, es un tratado de teología del siglo XIII, escrito por Santo Tomás de Aquino durante los últimos años de su vida —la tercera parte quedó inconclusa, y fue completada por sus discípulos póstumamente. Es la obra más famosa de la teología medieval, y su influencia sobre la filosofía posterior, sobre todo en el catolicismo, es inestimable. Concebida como un manual para la educación teológica, más que como obra apologética destinada a polemizar contra los no católicos, ejemplifica de manera acabada el estilo intelectual de la escolástica en la estructura de sus artículos.

Deriva de una obra anterior, la *Summa Contra Gentiles*, de contenido más apologético, estructurado para refutar una a una las herejías conocidas o las otras religiones.

Además de las fuentes propiamente religiosas (las Escrituras y las definiciones dogmáticas de la Iglesia Católica), Tomás se apoya en la obra de algunos autores: Aristóteles es la autoridad máxima su filosofía y San Agustín de Hipona en teología.

SAN VICENTE FERRER

Óleo sobre lienzo

Siglo XVII

Autor: Anónimo español

216x122 cms

El autor representa en esta obra al santo dominico con una trompeta en su mano izquierda la cual hace referencia, a su predicación apocalíptica y a su voz sonora; un lirio resaltando su castidad y su mano derecha en alto, invitando al arrepentimiento. En la parte superior derecha del lienzo una representación de Jesús el Juez Justo.

Nace en Valencia en 1350 y con 17 años entra en la Orden de Predicadores, viviendo en gran disciplina la vida regular dejando de ello un claro testimonio en su tratado sobre la vida espiritual, con una perfecta teología del apostolado y deseo ardiente de perfección.

Primero se dedicó a la enseñanza de la filosofía y la teología, materias de las que publicó algunos tratados. Su pureza virginal, su carácter franco y jovial y su amor por la austeridad lo habían preparado para una gran misión apostólica, que entre los años 1380-1390, lo vio ocupado en numerosas misiones encomendadas por el cardenal legado Pedro de Luna y por el rey Juan I de Aragón. Durante este período se dedicó a la predicación, primero al lado del Papa en Aviñon y luego en el sur de Francia y en el norte de Italia. Finalmente, en 1399 se dedicó del todo al ministerio de la predicación itinerante, como legado por parte de Cristo.

La imagen más utilizada en su predicación es la del juicio final que anuncia inminente y del cual él se presenta como el ángel del Apocalipsis. Respaldado este anuncio con una vida austera y penitente, hace de la pobreza su actitud más característica. La participación en la Eucaristía y la búsqueda en la oración son el centro de su vida que armoniza con un carácter franco y jovial. Confirma su predicación con una acción directa con los pobres y necesitados. Su palabra es fuego que conmueve el corazón de las multitudes, que, haciendo pública penitencia, abandonan sus situaciones de pecado. Vicente Ferrer además será árbitro de una Europa dividida política y religiosamente, combatió con enorme esfuerzo la división de la Iglesia en el cisma de Occidente, dejando finalmente al antipapa, de parte del cual estuvo por buena fe por un tiempo.

Fue el más popular y eficaz predicador de su tiempo, que electrificaba las masas y que afirmaba su predicación con estruendosos milagros. Se hizo muy popular por el tremendismo de su oratoria.

Murió en Vannes (Francia) el 5 de abril de 1419 y allí se venera su cuerpo. Fue canonizado por Calixto III el 29 de junio de 1455.

SANTO TOMÁS DE AQUINO - FUENTE DE SABIDURÍA

Óleo sobre lienzo

Siglo XVIII

Autor: Anónimo.

290x250 cms

En esta obra el autor hace una bella compilación iconográfica; el santo dominico por su doctrina es comparado con la fuente de sabiduría de la cual se nutren las demás órdenes religiosas de la Iglesia, una frase tomada del evangelio de San Lucas “*ecce plusquam salimon hic*”.

Las alas en mención a uno de sus tratados de la suma teológica dedicado a los seres angelicales y por su sabiduría considerada angelical, la cadena en sus hombros el comentario a los Evangelios titulado “*catena aurea*”; en su mano derecha la pluma representa la grandeza de sus escritos y en su mano izquierda las Sagradas Escrituras su gran fuente de inspiración.

En la parte superior derecha del lienzo el autor representa al gran maestro de Santo Tomás impartiendo cátedra a un grupo de Ángeles y al lado superior izquierdo el santo dominico impartiendo su cátedra a un grupo de ángeles. En la cabeza del santo el gorro propio de los estudiantes de teología de la escolástica. A los pies del santo la mitra y la corona que representan la no aceptación del episcopado y la renuncia a los bienes económicos de su familia.

SAN VICENTE FERRER

Escultura

Siglo XVIII

Talla en madera policromada; estofada; encarnes en el rostro y las manos; Ojos de vidrio.

Autor: Taller de Bernardo Legarda

156 x 66 x 40 cms

En esta obra el autor representa al santo dominico con su hábito decorado con figuras fitomorfas (plantas), y en su mano izquierda la trompeta como signo de su predicación apocalíptica del juicio final y del fin del mundo.

Las constantes reproducciones de este santo en el arte colonial, demuestras el cariño y veneración que el pueblo tenía por este santo en particular, como pocos en la vieja ciudad de Quito.

SAN NICOLÁS DE TOLENTINO

Óleo sobre madera

Siglo XVII

73.5x55.5 cms

Autor: Fray Pedro Bedón, O.P.

Patrono de las almas del purgatorio.

Este santo recibió su sobrenombre del pueblo en que residió la mayor parte de su vida, y en el que también murió.

Nicolás nació en San Ángelo, pueblo que queda cerca de Fermo, en la Marca de Ancona, hacia el año 1245. Sus padres fueron pobres en el mundo, pero ricos en virtud. Se cree que Nicolás fue fruto de sus oraciones y de una devota peregrinación que hicieron al santuario de San Nicolás de Bari en el que su madre, que estaba avanzada en años, le había rogado a Dios que le regalara un hijo que se entregara con fidelidad al servicio divino. En su bautismo, Nicolás recibió el nombre de su patrón.

Miembro de la orden de los Agustinos, a la que accedió en 1256 tras una infancia y juventud de fervor religioso, se ordenó sacerdote en 1269 en Cingoli, y pasó a dedicar su vida al apostolado desde Tolentino. Centró su tiempo en la meditación y la oración, así como en la atención de los enfermos y necesitados.

Su vida asceta dentro de la orden y algunas de sus costumbres personales como su renuncia a lo material, la dieta hipocalórica, la oración constante y su sueño irregular lo acercan a la de otros místicos cristianos a los que también se atribuye contacto con la divinidad.

Declarado santo en 1446 al atribuírsele más de 300 milagros, es considerado protector de las Ánimas del Purgatorio, y se le considera intercesor por la justicia, la maternidad, la infancia y la salud. Su cuerpo incorrupto fue presentado en 1345, momento en el que le fueron amputados ambos brazos para la construcción de un relicario. Sus restos se conservan en la Basílica de San Nicolás, en Tolentino (Italia), y se rinde culto especial en lugares como La Aldea de San Nicolás en Gran Canaria (Islas Canarias) adonde llevaron

su culto frailes mallorquines a fines del siglo XIV, Almonacid de la Sierra (Aragón), Adra (Almería), Tortuera (Guadalajara) o Cas Concos (Baleares).

FRAY PEDRO BEDÓN

Óleo sobre lienzo

Siglo XVII (1621)

Autor: Fray Tomás del Castillo, O.P.

En esta obra el autor plasma la imagen de uno de los frailes celebres de esta provincia dominicana de Santa Catalina de Siena de Ecuador, en todos los ámbitos culturales, religiosos, sociales, intelectuales y políticos y espirituales; es el iniciador de la escuela quiteña.

Fray Tomás del Castillo compartió con Fray Pedro Bedón no solo la devoción y amor por los Santos Oficios, sino también el gusto por el arte de la pintura; tal gusto artístico afianzó una amistad no solo entre maestro y alumno, sino también como hermanos de hábito, razón por la cual durante más de trescientos años se ha dicho que Fray Tomás empezó a retratar a su maestro, Fray Pedro, a los pocos minutos de este segundo haber fallecido, brindándonos una de las pocas evidencias gráficas del verdadero perfil físico de este eminentísimo dominico quiteño.

SAN JUAN DE DIOS

Escultura, Policromía, Estofado, Encarnes en el rostro, manos y pies.

Siglo XVIII

93x49x32 cms

Autor: Bernardo Legarda

En esta obra el autor representa al santo fundador de los hermanos hospitalarios contemplando en la sencillez de una cruz el misterio redentor de Cristo.

(La Cruz sin Cristo, es la representación de la cruz en la cual cada uno debe inmolar su vida por amor a Dios y a los hermanos)

REFECTORIO

“Orden de Padres Predicadores trescientos Mártires Inquisidores”

“Acabo esta obra siendo Prior el muy reverendo padre y maestro fray Juan Mantilla en el año 1688 a 15 de enero”

REFECTORIO: Nombre con que se refiere a la sala comedor del convento, uno de los salones más importantes del convento y uno de los más exclusivos de todo el centro de Quito. Actualmente se lo emplea como lugar para llevar a cabo cenas, recepciones, lanzamientos de libros, cocteles, etc.

Restauración acabada en 1997 dirigida e impulsada por el padre fray Gonzalo Valdivieso, mientras ejercía el cargo de Prior del Convento.

Presenta una portada de piedra del siglo XVII, visible desde el área del *De Profundis*, en donde se realizaba esta oración muy importante antes de ingresar al refectorio.

REYES DE JUDÁ: 14 cuadros redondos.

Finales del s. XVII inicios del s. XVIII.

Atribuidos a Nicolás Javier Gorívar, alumno de Miguel de Santiago.

VIRGEN DE LAS FLORES: s. XVII

Atribuida a Miguel de Santiago

La tradición indica que las flores fueron añadidas posteriormente por su hija, *Isabel Cisneros Alvarado* después de haber viajado a España para aprender las técnicas y destrezas en la pintura. Al regresar a Quito el recuerdo de las flores vistas allí permanecía en su memoria, por lo que todas las flores expuestas presentan una amalgama de la diversidad española y quiteña. Esta tradición verbal mantenida por siglos es la única evidencia que explica el origen de esta obra, ya que carece de documentación bibliográfica, más aún cuando tiene una pintura gemela quiteña en el Museo de Arte Colonial.

SILLERIA: de estilo imperial, es decir, el individuo al sentarse no resalta tanto como así lo hace la silla en sí. La sillería original no presentaba mayor relevancia artística debido

a su tamaño y estilo simples. Presenta incrustaciones en la cabecera del comedor de santos, algunos dominicos y religiosos más influyentes en el desarrollo de la Orden de Predicadores por Europa.

ALTORRELIEVES: obras del español Diego de Robles, s. XVI. Llegado a Quito, y cuyos trabajos se encuentran como los más destacados del arte colonial.

Originalmente situados en el coro de la iglesia, realizados como muestra de amistad a fray Pedro Bedón, pero al ser el interior de la iglesia alterada, son desmontados, y luego de una larga historia de abandono y olvido, fray Gonzalo Valdivieso en el proceso de restauración, decide darles una restauración adecuada y utilizarlos nuevamente, pero ahora al interior del antiguo comedor.

ARTESONADO (techo): de estilo mudéjar propio de los árabes, aprendido y traído por los artistas españoles en el que predomina las figuras geométricas y diseños fitomorfos. Incrustaciones de lienzos ochavados (8 lados) que representan la vida de Santa Catalina de Siena desde su nacimiento hasta el momento de su muerte.

MARTIRES: representa 54 de 300 mártires dominicos, que murieron en el proceso de evangelización en varios pueblos de Europa, África, América pero principalmente Asia; mostrando de manera gráfica y escrita cada una de las formas como ellos murieron.

PULPITO: es el original, de estilo corintio (por las hojas de acanto), utilizado originalmente para las lecturas de filosofía, teología, etc. durante la comida, de esta manera no solo comía el cuerpo sino también el espíritu.

PIANO RHÖNISH: Inicios s. XIX, llega a Quito a finales del s. XIX, proveniente de la ciudad de Dresdén – Alemania.

Actualmente, el salón es utilizado para eventos culturales, recepciones, cócteles, conferencias, etc., sean estas organizadas por particulares o, por los mismos religiosos.

IGLESIA

Sacristía

Antes de ingresar a la iglesia, visitamos este cuarto, dedicado a los sacerdotes, minutos antes y después de las celebraciones sacramentales o misas.

Arquitectónicamente es un espacio contemporáneo, pero presenta importantes decoraciones esculturales y pictóricas, tales como la mueblería, dividida en cuatro cuerpos de gran tamaño distribuidos en todo el cuarto. Son tallas del siglo XVIII mostrando una rica ornamentación con plantas, racimos de uvas y caras de ángeles.

En estos muebles es donde se han guardado por generaciones, todas las vestimentas a ser usadas por los padres.

Estos muebles presentan incrustaciones de lienzos del s. XVII mostrando varios santos dominicos, junto con un pequeño grupo escultórico de más santos de la misma orden.

Por encima vemos otro grupo de pinturas del s. XVIII mostrando pasajes de la vida de Moisés y algunas de las *7 Plagas de Egipto*; en un extremo vemos una cruz de plata italiana del s. XIX y, al otro extremo 2 lienzos del s. XIX a cada lado de la puerta al Coro mostrando a San Vicente Ferrer en Meditación y Penitencia.

Coro Bajo

Es un claro ejemplo de la intervención producida por los padres reformistas italianos en la segunda mitad del s. XIX, mostrando una incuestionable presencia del neogótico, con arcos ojivales y vitrales franceses de 1886 con cara al oriente, 5 de gran tamaño (izq. – der) *Santo Domingo de Guzmán, Santa Catalina Virgen y Mártir, Virgen María, María Magdalena y San Pedro Mártir de Verona* y, 5 redondos pequeños (izq. - der) *San Vicente Ferrer, Santa Catalina de Siena, Santo Tomás de Aquino, Santa Rosa de Lima y San Pío V*, con colores pastel que resaltan al brillar sobre estos la luz natural de las primeras horas de la mañana; la sillería con 70 asientos para los coristas, de artistas quiteños, pero bajo la influencia de los padres reformistas, muestran el sobrio estilo, totalmente distinto al tradicional barroco, en el centro vemos un gran facistol para colocar 3 libros de gran tamaño, del cual todos los coristas leerían en su respectivo libro.

Capilla del Santísimo

Un espacio contemporáneo realizado entre los años 1997 a 1999 totalmente bajo la supervisión de los frailes dominicos, mientras era Prior Conventual y Director del Patrimonio Artístico fray Gonzalo Valdivieso, O.P.

Piso de mármol, imitando a algunos que el insigne fraile conoció en Roma a modo de mosaico, en colaboración con el maestro artista Pablo Mora.

El retablo y presbiterio con 6 lámparas de vitral, 6 ángeles adoradores, las ventanas hechas por el gran vitralista ecuatoriano del siglo XX Pablo Mora, mostrando a *Santo Tomás de Aquino* y la *Beata Imelda* y, 3 vitrales para la pared lateral sur con *Jesús Divino Sembrador*, el *Espíritu Santo con Símbolos Eucarísticos* y, la *Santísima Virgen Eucarística*.

En el cielo raso están 6 lámparas venecianas que antes estuvieron en el refectorio y museo.

Las paredes laterales tienen 5 grandes murales como: **Refacción Milagrosa** o **Jesús servido por los Ángeles** después del ayuno en el desierto; **Cena de Emaus**; **Multiplicación de los Panes**; **Ultima Cena** y **Aparición de Jesús Resucitado a María Magdalena** de 1999 por el pintor Nelson López.

Iglesia Mayor

A instancias de Gabriel García Moreno, un grupo de frailes dominicos italianos llegan a Quito para hacer una serie de reformas al interior de la orden de los dominicos de Quito y el Ecuador, a finales del s. XIX. La iglesia perdió todo el encanto que le proporcionaba el propio arte tradicional del barroco que databa desde el s. XVI y XVII, reemplazándolo, por un nuevo y más sobrio estilo neogótico, con arcos ojivales y columnas marmoleadas, es decir pintadas de tal manera que parezca mármol.

La decoración pictórica estuvo a cargo del pintor italiano Lino Baldassari, pintando al óleo las paredes de las naves con diseños permitidos por los padres. Junto a él trabajaron como oficiales Rafael Montenegro, Alejandro Espinosa, Nicolás Salas.

El carpintero Tallador Leonardo Villacís se comprometió en 1886 a trabajar el altar mayor y el coro de la entrada, de acuerdo a los diseños trazados por don Leonardo Salas.

En 1884, el fabricante de órganos Camilo Bachi, italiano, trabaja en la fabricación de 2 órganos, uno coral y otro para conciertos, para colocarlos en los nuevos coros laterales.

Solamente en el artesonado de la nave central de estilo mudéjar se puede apreciar aquella antigua decoración. Parte de la pintura mural que apreciamos fue trabajada por el gran paisajista ecuatoriano del s. XIX, Rafael Troya.

Los retablos laterales son todos de los siglos XVII y XVIII, acogiendo pinturas del siglo XIX de Luis Cadena que muestran a: *La Sagrada Familia, San Vicente Ferrer, Santo Domingo de Guzmán, San Jacinto de Polonia, Santo Tomás de Aquino, Señor de los Milagros, San Martín de Porres*, y del mismo artista escenas de la Virgen María en las enjutas de la Nave Central; por el contrario en el presbiterio dos grandes lienzos de Rafael Salas, uno a la derecha *Jesús Curando Enfermos*; y otro a la izquierda *Moisés y la Zarza Ardiente*.

Los cuadros respecto a **La Virgen de las Lajas** data del siglo XVII de autor anónimo y el **Arcángel San Miguel** a la artista Brígida Salas.

El único rincón al interior de la iglesia que aún conserva el propio arte tradicional barroco que caracterizó por muchos siglos a Quito, es al interior de la:

Capilla del Rosario, que es un magnífico exponente del barroco quiteño. Con los mismos planos de Francisco Becerra en 1581, e impulsada inicialmente por fray Pedro Bedón, la capilla se construye en dos etapas, la primera de 1650 a 1730, y la segunda de 1730 a 1760 bajo la dirección del padre Leonardo de Deubler, S.J. y el maestro Antonio Oviedo, ubicándola sobre el Arco de Santo Domingo, puesto que el cabildo no quiso cerrar la calle *De Las Canteras* (actual calle Rocafuerte).

Descripción: en la capilla se puede observar el retablo mayor que fue realizado por Bernardo de Legarda Siglo XVIII, estilo Barroco que representa los 4 volúmenes (lo alto, ancho, profundidad y el tiempo) en la parte central del retablo se encuentra una imagen Sevillana de la Virgen del Rosario que fue un obsequio de Carlos V en 1548 rodeada de detalles con plata repujada. Él donó 2 vírgenes, una para Quito y otra para Cuenca conocida como la **Morenica del Rosario**.

A los costados las imágenes de Santo Domingo de Guzmán fundador de la Orden de Predicadores y San Francisco de Asís fundador de los Frailes Menores, son del siglo XVII escuela quiteña. En la parte superior del retablo se encuentra la Santísima Trinidad, el Padre Eterno, el Hijo y el Espíritu Santo tallados en el siglo XVIII. A su alrededor se

encuentran los Misterios del Santo Rosario (Gloriosos, Gozosos y Dolorosos), que fueron pintados por Luis Cadena, sustituyendo a los espejos que adornaban el retablo mayor.

En la cumbre podemos observar el Cordero Pascual; también hay 2 puertas laterales una de ellas es falsa y la otra conduce al Camarín de la Virgen, esta fue construida en dos etapas en 1744 a 1749 y la segunda 1761 y 1770. A los costados del altar mayor encontramos dos retablos, uno a Santa Ana y otro a San Joaquín, ambos adornados por espejos en los que se refleja los rayos solares que sirven para alumbrar el retablo mayor.

A la derecha del ingreso a la capilla vemos otro retablo que dedicado a San José que fue realizado en el siglo XVIII.

El Retablo de la Santísima Virgen de Dolores, a la izquierda del ingreso (hoy de San Juan), sufrió en 1924 una desafortunada acción arquitectónica que desmembró su integridad, al considerar los padres reformadores italianos que era necesario dar otro acceso a la Capilla de la Escalera, por lo que decidieron cortar este retablo. Afortunadamente las columnas que enmarcaban la hornacina central para la exposición de la Virgen fueron conservadas y re ensambladas. Como todos los elementos del retablo de San José se repiten en el de la Virgen, se procedió a reintegrarlo basándose en testimonios técnicos y físicos del retablo gemelo.

En cuanto a los lienzos que se puede contemplar alrededor de la capilla estos fueron realizados por fray Pedro Bedón, Manuel Samaniego, Luis Cadena y Bernardo Rodríguez. Es una de las hermosas capillas que posee el centro histórico y una de las más misteriosas ya que se podría decir que es la única capilla que posee el color rojo.

BIBLIOGRAFÍA

PATRIMONIO ARTISTICO ECUATORIANO, Autor fray José María Vargas O.P.,
Cap. II Convento Santo Domingo de Guzmán.

CONVENTO MAXIMO SANTO DOMINGO DE QUITO 1999, Autor fray Gonzalo
Valdivieso O.P. (PROYECTO DE RESTAURACION).

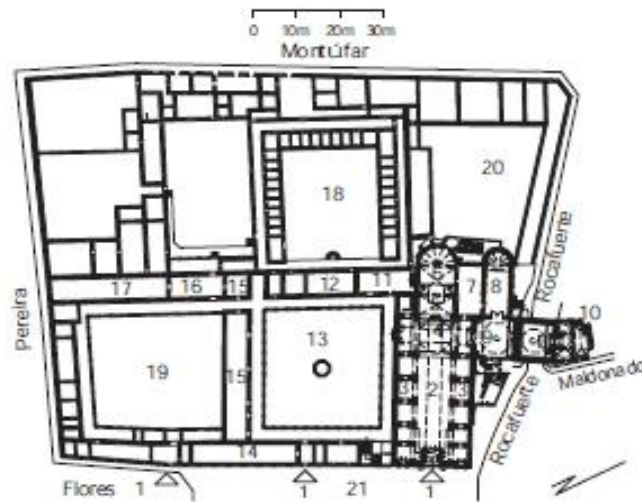
CONTRIBUCIONES A LA HISTORIA DEL ARTE EN EL ECUADOR Vol. III,
Autor Dr. José Gabriel Navarro, Cap. I

PLAZA DE SANTO DOMINGO 61

R-5

62 IGLESIA Y CONVENTO DE SANTO DOMINGO

Siglo XVI	Fecha de diseño	1580
1992	Fecha de rediseño	
Pedro Jaramillo y Hernán Burbano	Autores	Francisco Becerra
	Fecha de construcción	1580, 1620
	Dirección	Flores 1-50
Santo Domingo	Sector de la ciudad	Santo Domingo
7 - Q	Ubicación en el plano guía	7 - R
Plaza pública	Uso original	Culto, religioso
Primer Premio Concurso Nacional de Proyectos de Proyectos	Distinciones	
Sin restricciones	Accesibilidad	Sin restricciones



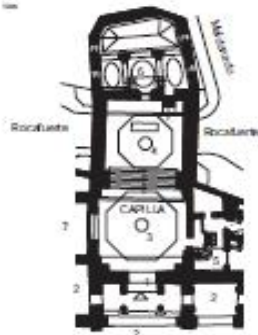
- | | | |
|-------------------------|------------------------------------|--------------------------|
| 1 Acceso | 8 Capilla Virgen de la Escalera | 16 Sala de Profundis |
| 2 Nave | 9 Capilla de la Virgen del Rosario | 17 Refectorio |
| 3 Capillas laterales | 10 Camarín | 18 Noviciado |
| 4 Crucero | 11 Sacristía | 19 Colegio San Fernando |
| 5 Presbiterio | 12 Capilla de la Virgen de Pompeya | 20 Escuela Santo Domingo |
| 6 Coro bajo | 13 Claustro principal | 21 Plaza |
| 7 Capilla del Santísimo | 14 Capilla de Santa Rosa | 22 Edificio de Wlanda |
| | 15 Museo | |

CAPILLA DEL ROSARIO 63

R-5

64 CASA DE LA VIRGEN

1650-1750	Fecha de construcción	¿Siglo XVI?
	Fecha de rediseño	1993
Rocafuerte y P. V. Maldonado	Autor	Marcelo Cobos
Santo Domingo	Dirección	Rocafuerte 12-73 [E1-32]
7 - R	Sector de la ciudad	Santo Domingo
Culto	Ubicación en el plano guía	7 - R
Culto	Uso original	Vivienda
Sin restricciones	Uso actual	Vivienda y comercio
	Accesibilidad	Restringida



- | | | | |
|-------------------------------------|---|--|---|
| Acceso Iglesia de Santo Domingo | 1 | Acceso | 1 |
| Navo | 2 | Patio | 2 |
| Presbiterio | 3 | Locales comerciales | 3 |
| Acceso a Criptas | 4 | Camarin de la capilla de la Virgen del Rosario | 4 |
| Camarin | 5 | | |
| Capilla de la Virgen de la Escalera | 6 | | |
| | 7 | | |

PLAZA DE SAN FRANCISCO 108

R-8

109 CONVENTO DE SAN FRANCISCO

Siglo XVI
Sucre, Benalcázar, Bolívar
y Cuenca
San Francisco
8 - P

Fecha de diseño
Fecha de construcción
Dirección

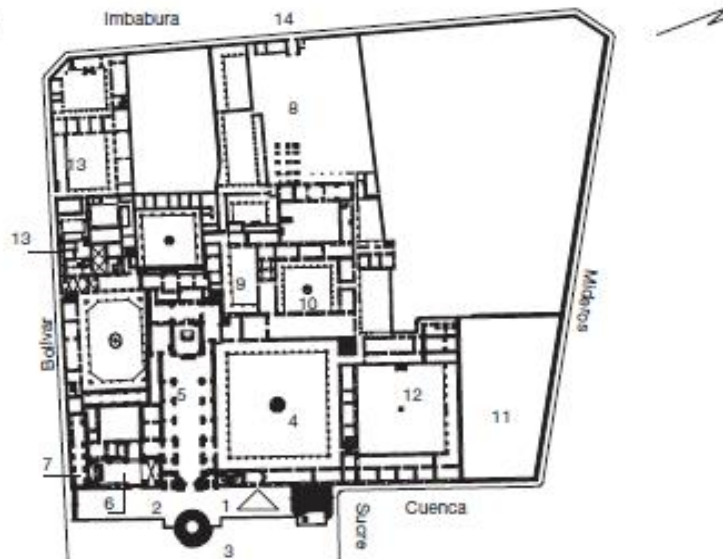
Sector de la ciudad
Ubicación en el plano guía
Uso original
Accesibilidad

Siglo XVI
Siglo XVII-XVIII
Cuenca 4-77

San Francisco
8 - P
Culto
Sin restricciones



0 10m 20m 30m



- | | | |
|------------|----------------------|---------------------------|
| 1 Acceso | 6 Capilla San Carlos | 11 Policía |
| 2 Atrio | 7 Capilla Carufa | 12 Claustro del Museo |
| 3 Plaza | 8 Colegio San Andrés | 13 Convento de San Carlos |
| 4 Convento | 9 Claustro sacristía | 14 Huerto |
| 5 Iglesia | 10 Claustro cochera | 15 Ingreso posterior |

IGLESIA DE SAN FRANCISCO 110

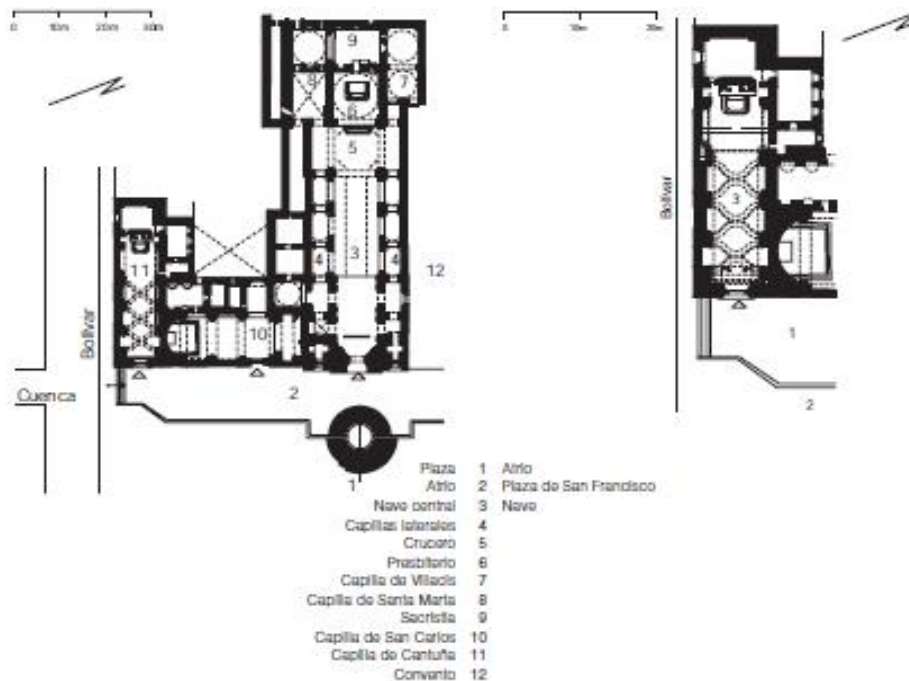
R-8

111 CAPILLA DE CANTUÑA

Siglo XVI
 Siglo XVI
 Cuenca 4-77
 San Francisco
 7 - P
 Culto
 Sin restricciones

Fecha de diseño
 Fecha de construcción
 Dirección
 Sector de la ciudad
 Ubicación en el plano guía
 Uso original
 Accesibilidad

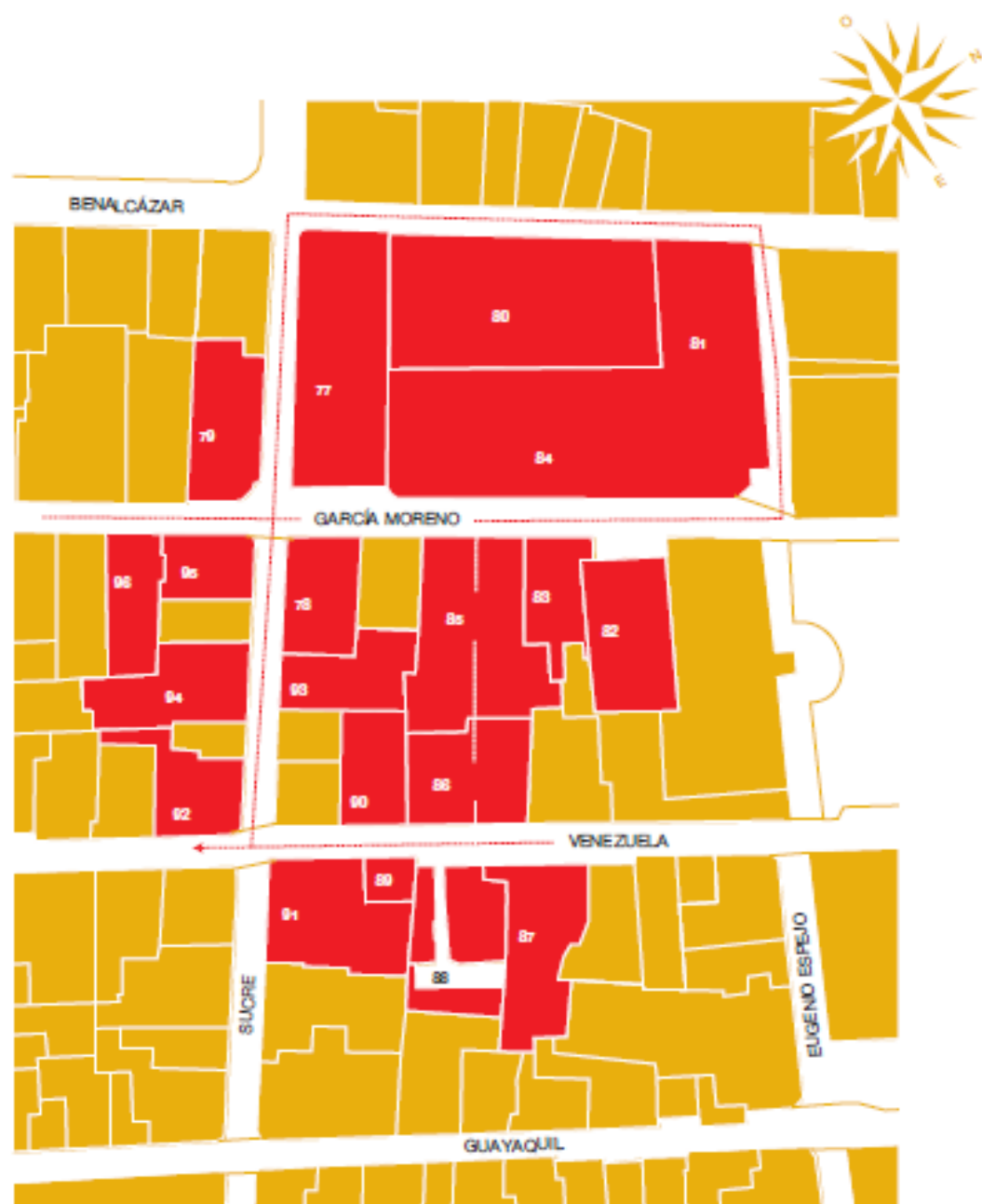
1575-1625
 Cuenca, plaza de San Francisco
 San Francisco
 7 - P
 Culto
 Sin restricciones



R-6. LA COMPAÑÍA

Sector céntrico, ubicado entre la Plaza Grande y la Plaza de San Francisco, en donde se alza la iglesia de la Compañía, una de las más importantes de la ciudad, articulándose a su alrededor varias edificaciones monumentales, una zona comercial de importancia y varias casonas residenciales.

Situated in this central area located between the Plaza Grande and the Plaza de San Francisco is La Compañía, one of the most important churches in the city. Several monumental buildings and mansions, together with a large shopping area, are articulated around the church.



IGLESIA DE LA COMPAÑIA DE JESÚS 77

R-6

78 CASA VÁSCONEZ GÓMEZ

1605-1765
 Ayerdi, Guerra, Deubler,
 Venancio Gandolfi, entre otros.
 1989-2001
 Banco Central del Ecuador, Fonsal,
 INPC, EPN (estructuras)
 García Moreno y Sucre
 La Compañía
 8 - Q
 Culto
 Sin restricciones

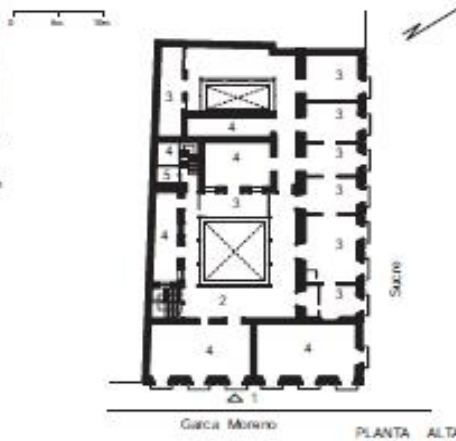
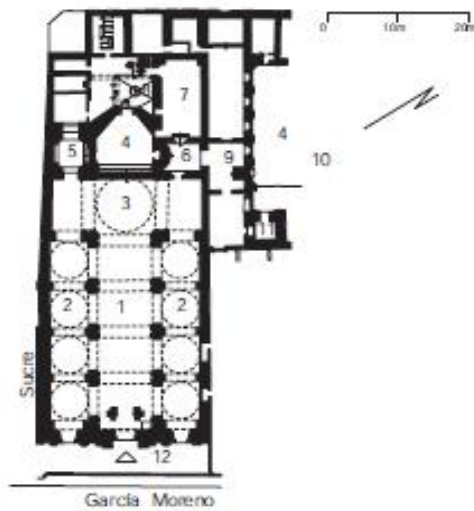
Fecha de construcción
 Constructores

Primera mitad del siglo XIX

Fecha de restauración
 Autores

Dirección
 Sector de la ciudad
 Ubicación en el plano guía
 Uso original
 Accesibilidad

García Moreno 8-14 [N3-16]
 La Compañía
 8 - Q
 Vivienda, comercio
 Sin restricciones



- 1 Acceso desde planta baja
- 2 Corredor
- 3 Oficinas
- 4 Bodegas
- 5 Servicios
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

ANTIGUO BANCO CENTRAL 79

1916-1921
Francisco Durini

1922-1924
1983-1998
Manuel Cartagena e Inés del Pino

García Moreno y Sucre
La Compañía
8 - Q
Institucional
Centro cultural
Premio al Ornato, 1924, Premio al
Ornato, 1989 (rehabilitación)
Sin restricciones

R-6

Nombre actual
Fecha de diseño
Autor
Constructor
Fecha de construcción
Fecha de restauración
Autores
Fecha de rediseño
Autor
Dirección
Sector de la ciudad
Ubicación en el plano guía
Uso original
Uso actual
Distinciones

Accesibilidad

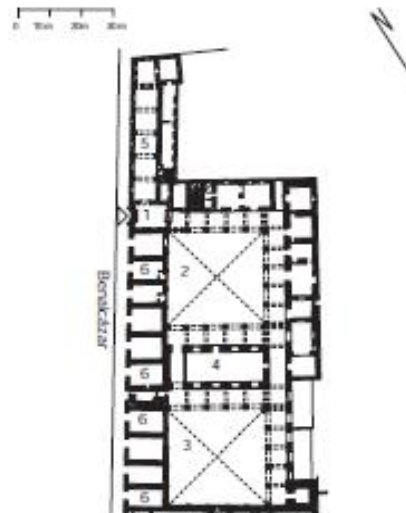
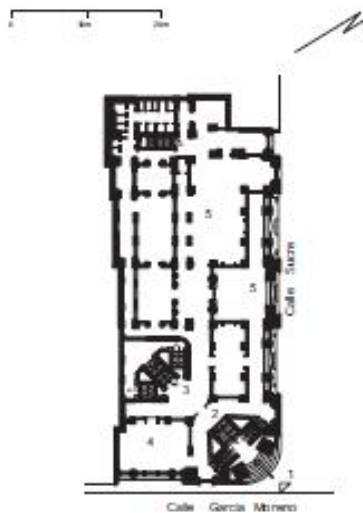
80 COLEGIO DE LOS JESUITAS

Colegio San Luis Gonzaga

Hermano Marcos Guerra
Hermano Marcos Guerra
¿1650?

¿1920?
Compañía de Jesús
Benalcázar N3-110, entre Sucre y Espejo
La Compañía
8 - Q
Educativo
Educativo

Sin restricciones

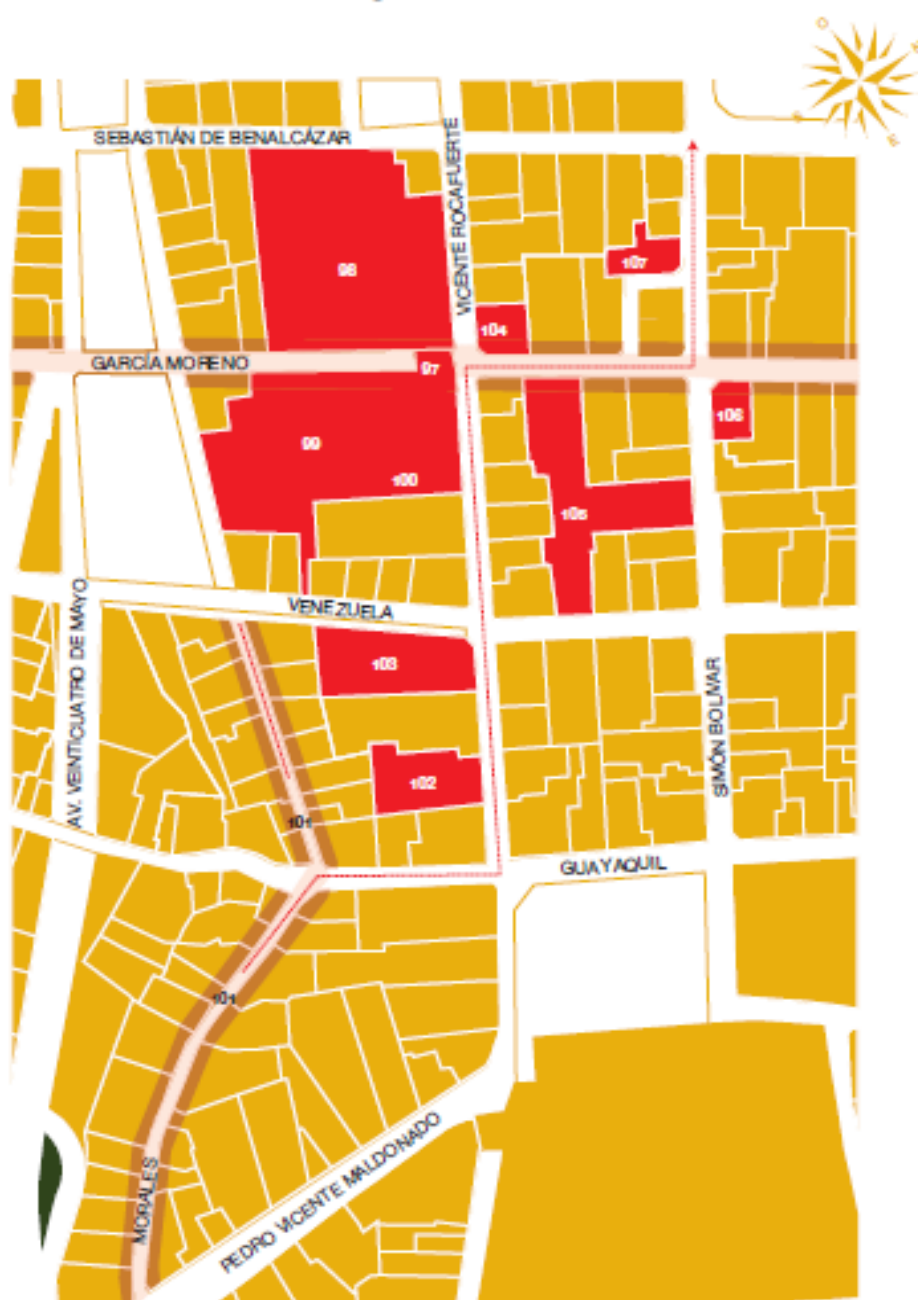


- | | | |
|----------------------|---|--------------------------|
| Acceso | 1 | Ingreso |
| Hall de distribución | 2 | Patio norte |
| Acceso plantas altas | 3 | Patio sur |
| Almacén de libros | 4 | Capilla del Milagro |
| Exposición y libros | 5 | Capilla de la Inmaculada |
| | 6 | Tiendas |

R-7. MUSEO DE LA CIUDAD

Este es el extremo sur de la ciudad antigua, limitado por la quebrada de los Gallinazos. Su irregular perfil, dio origen a una de las calles más típicas de la ciudad: La Ronda, en el otro sentido se trazó la recta calle de las Siete Cruces, que relaciona monumentos religiosos y civiles de diversas épocas.

The extreme south of the old city, this area is bounded by the Gallinazos ravine. Its irregular profile gave rise to one of the city's most typical streets, namely La Ronda. Running in the opposite direction is the straight street Calle de las Siete Cruces, which contains religious and civic monuments dating to different periods.



ARCO DE LA REINA Y CALLE DE LAS SIETE CRUCES 97

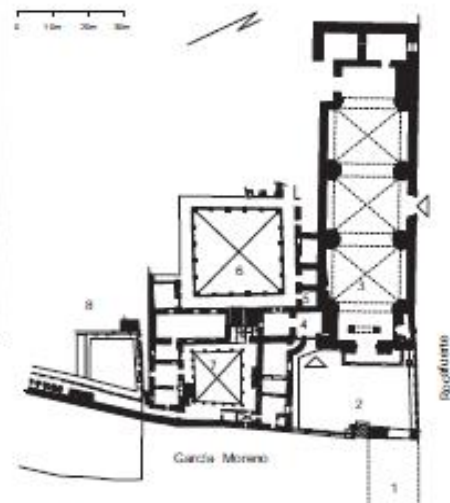
1632-1726
 García Moreno y Rocafuerte
 Museo de la Ciudad
 7 - Q
 Culto, vía pública
 Cultural, vía pública
 Sin restricciones

R-7

Fecha de construcción
 Constructor
 Dirección
 Sector de la ciudad
 Ubicación en el plano guía
 Uso original
 Uso actual
 Accesibilidad

98 MONASTERIO DEL CARMEN ALTO

Segunda mitad del siglo XVII
 Hermano Marcos Guerra (iglesia)
 García Moreno 5-99 y Rocafuerte
 Museo de la Ciudad
 7 - Q
 Culto
 Culto
 Restringida



- 1 Arco de la Reina
- 2 Atrio
- 3 Iglesia
- 4 Portiña
- 5 Torio
- 6 Claustro principal
- 7 Casa de Mariana de Jesús
- 8 Huerta

MUSEO DE LA CIUDAD 99

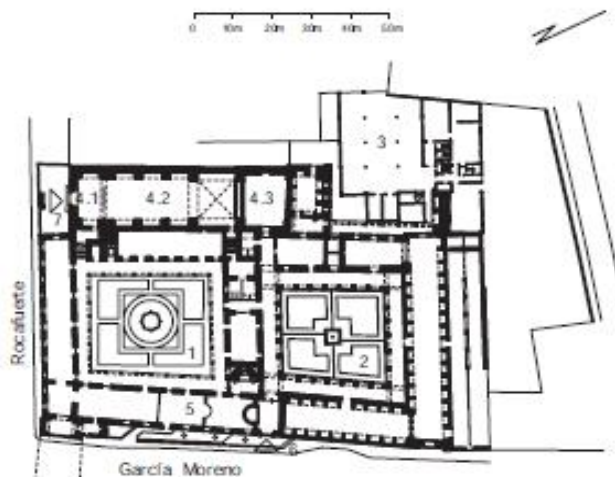
Antiguo hospital de San Juan de Dios
 Siglos XVI-XVIII
 1998
 José Ordóñez V.
 García Moreno 5-72 [S1-47]
 y Rocafuerte
 Museo de la Ciudad
 7 - Q
 Sanitario
 Cultural
 Sin restricciones

R-7

Nombre histórico
 Fecha de construcción
 Fecha de restauración
 Autor
 Dirección
 Sector de la ciudad
 Ubicación en el plano guía
 Uso original
 Uso actual
 Accesibilidad

100 IGLESIA DEL HOSPITAL

Inicios del siglo XVIII
 1998
 José Ordóñez V.
 Rocafuerte entre García Moreno
 y Venezuela
 Museo de la Ciudad
 7 - Q
 Culto
 Cultural
 Sin restricciones



- Patio norte 1
- Patio sur 2
- Patio moderno 3
- Iglesia 4 4.1 Atrio, 4.2 Nave, 4.3 Presbiterio
- Recepción 5
- Ingreso al Museo de la ciudad 6
- Ingreso a la capilla 7



GUÍA DE APLICACIÓN DE DISEÑO DE EXPERIENCIAS PARA LA ESCENIFICACIÓN DE LA IDENTIDAD DE LA ÉPOCA COLONIAL

AUTOR: MARIELA CAMPAÑA



Índice de Contenidos

Introducción	4	Storyboard	32
Objetivo de la guía	5	Evaluación de la experiencia	38
Alcances	6	Recomendaciones	39
Metas y principios	7	Presupuesto	40
Beneficios	9		
Instrucciones de uso	10		
Metodología.			
Usuario	11		
Espacio	15		
Concepto	18		
Tiempo	19		
Recursos	20		
Herramientas de aplicación	21		
Consideraciones técnicas	25		

Introducción

La presente guía es el resultado de un proceso investigativo en el que se refleja la importancia del empleo de nuevas metodologías de diseño para generar soluciones direccionadas al bienestar y la satisfacción del usuario, es por ello que el eje central estudiado y determinado con la investigación es el diseño de experiencias el cual desarrolla un vínculo entre el espacio y el usuario proporcionando así una vivencia.

Esta Guía se elabora como una herramienta para el diseñador en la que se plantean parámetros para obtener un diseño basado en la experiencia de usuario relacionado con la identidad y la historia de la Época Colonial, dichos parámetros ayudan a determinar los elementos que se emplearan en el proceso creativo por lo que, en su mayoría se relacionan con el estímulo de los sentidos que permiten en la mente del ser humano la construcción de emociones y reacciones ante la interacción con un objeto, elemento o espacio causando un sentido de apropiación y una conexión emotiva. A la vez, se sugieren recursos tecnológicos para la construcción de esta clase de estímulos facilitando de esta manera la percepción del usuario dirigida a la construcción identitaria.

Los parámetros sugeridos no representan una limitación para la introducción de nuevos elementos pero es necesario considerar que existen puntos establecidos que no deben ser alterados pues representan una base para el desarrollo de la experiencia de usuario en el espacio.

Es así, que esta herramienta de diseño experiencial se convierte en un guion que permite al diseñador la escenificación de un concepto basado en la recolección de elementos determinados a través del estudio de la Época Colonial, es decir se origina un diseño experiencial que impulsa el interés del usuario hacia este periodo histórico mediante la vivencia.

Objetivos de la guía

La guía de aplicación de diseño de experiencias para la representación de la importancia de la identidad colonial es una herramienta desarrollada a partir de un estudio de metodologías de diseño y hechos históricos relevantes que han determinado la construcción de la identidad nacional. Es así, que sus objetivos son:

- **Establecer lineamientos y parámetros para desarrollar espacios experienciales que aseguren el rescate de las raíces históricas de un país.**
- **Facilitar la aplicación del diseño de experiencias en espacios mediante la implementación de elementos históricos provenientes de la Época Colonial.**

Alcance

La presente guía tiene un alcance nacional e internacional pues se plantea el uso de elementos tecnológicos que se encuentran con facilidad en el entorno debido a la presencia de la globalización y de igual manera sugiere elementos obtenidos del estudio de la época colonial por lo que su aplicación es apta para los países latinoamericanos que deseen hacer énfasis en este periodo que marco la construcción de sus antecedentes históricos.

Debe ser utilizado específicamente por diseñadores de espacios interiores pues estos profesionales poseen conocimiento sobre técnicas y herramientas para el desarrollo de diferentes alternativas que generan soluciones creativas determinadas por un proceso investigativo de las condicionantes, es decir que el diseñador se convierte en el director de una obra en la que el guion se realiza en base a una conceptualización y un sentido que permite la construcción de un escenario vivencial y experimental. Por lo tanto, el alcance es generar la construcción de vivencias mediante el empleo de herramientas provenientes del estudio del diseño de experiencias.

Entonces, el alcance de esta guía se establece según el lugar y las herramientas de aplicación de tal manera que permite que cada proyecto se adapte a su entorno o contexto de estudio de manera efímera considerando que debe existir una alineación a las políticas y normativas definidas según las leyes del lugar en el que se emplee. Estos reglamentos y el tipo de actividades que influyen en el diseño del espacio componen la limitación en la intervención y determinan el alcance general de la guía de aplicación de diseño de experiencias.

Metas y Principios

La meta principal de esta guía es proporcionar los parámetros adecuados para la construcción de la experiencia de usuario basada en la escenificación de la Época Colonial mediante el empleo de recursos obtenidos del estudio de este periodo. Es así, que se han establecido cuatro principios básicos para la aplicación del diseño de experiencias:

1. Diseñar espacios seguros.

Desarrollar un espacio con ambiente seguro permite afianzar la confianza del usuario con relación al espacio y de esta manera atacar a su percepción para estimular el uso de sus sentidos que componen un recurso para definir la construcción de la vivencia. Si el ambiente es percibido con inseguridad se convierte en una experiencia no grata que la mente del ser humano se ve obligada a bloquear, por lo que de ser así no se estaría cumpliendo el diseño de experiencias.

- Eliminar los obstáculos que impidan la interpretación del mensaje que el espacio quiere proporcionar al usuario.

2. Espacios con accesibilidad.

El empleo de elementos que determine la accesibilidad del usuario al espacio genera un grado de interés por descubrir el mensaje que quiere transmitir el diseño, por lo cual se procura generar un espacio libre de limitaciones que construya una experiencia universal es decir, se emplean recursos que estimulen a cada tipo de usuario según su identidad esto siempre pensando en el contexto, el análisis del target y la función que cumple el espacio. La accesibilidad universal proporciona una caracterización al espacio de tal manera que la experiencia generada con el diseño no represente una herramienta para de exclusión social y cultural.

- Orden en el espacio
- Señalética con distintos idiomas (estudio del lenguaje en relación al contexto) y para personas con capacidades especiales.
- Recorrido amplio y limpio en torno al espacio.

Metas y Principios

3. Orientación a la construcción de espacios efímeros.

Para destacar la experiencia de usuario es recomendable la aplicación de esta metodología en espacios efímeros pues al tener un tiempo definido de uso se genera mayor expectativa e incentivo por ser partícipe de la vivencia y la interpretación del mensaje originada a partir de la construcción espacial.

- Empleo de medios naturales del entorno.
- Movilidad del diseño.
- Reflejo de elementos artísticos.
- Vivencia personalizada que incentiva el origen de un vínculo usuario - espacio.

4. Empleo de una conceptualización determinada por el contexto de estudio.

Diseñar espacios que contengan un sentido de uso y satisfagan las necesidades directas e indirectas del usuario permite el origen de un sentido de apropiación hacia el producto diseñado. Mejora el desarrollo de las actividades con la utilización de elementos recolectados en el estudio del contexto y el entorno.

- Aplicar un concepto originado del estudio del contexto y el análisis social.
- La conceptualización justifica la presencia de cada elemento utilizado en el proceso de diseño y en el producto final.

Beneficios

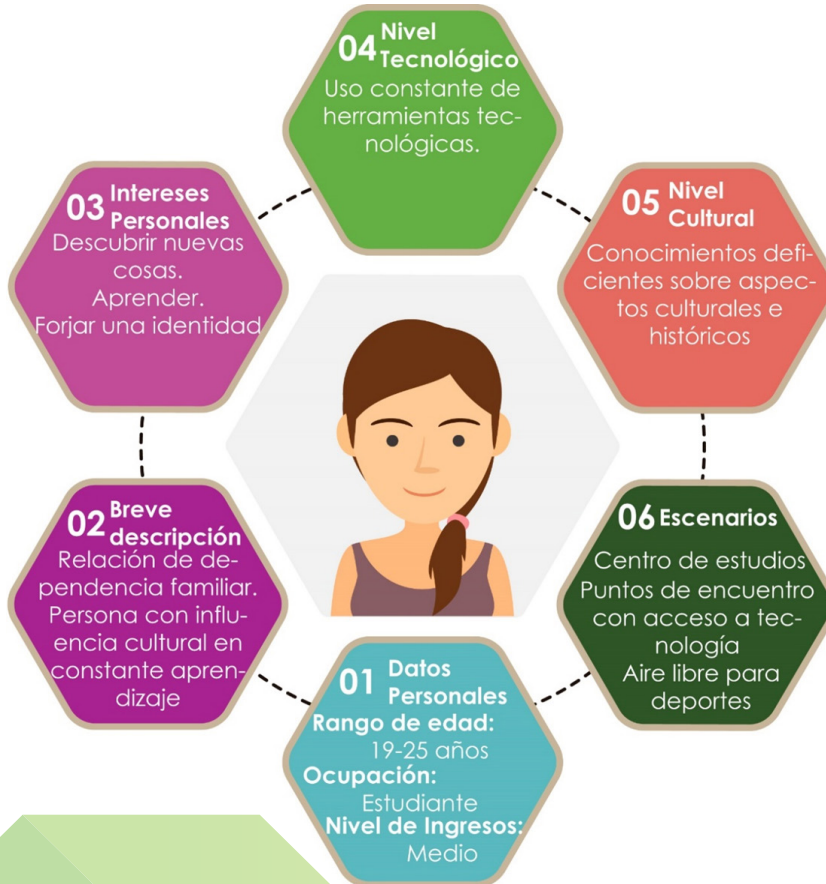
El tener una guía para la aplicación del diseño de experiencias permite que el diseñador incursione y experimente con nuevas metodologías de tal manera que mediante los parámetros establecidos se puedan generar espacios experienciales orientados a la escenificación de un concepto determinado a través del análisis social y del entorno.

Proporcionar datos sobre los elementos del diseño de experiencias y su manera de aplicarlos en espacios interiores y/o exteriores mediante la sugerencia de herramientas y recursos enfocados en el proceso de diseño y en el producto final.

Instrucciones de Uso



Usuario



Persona.

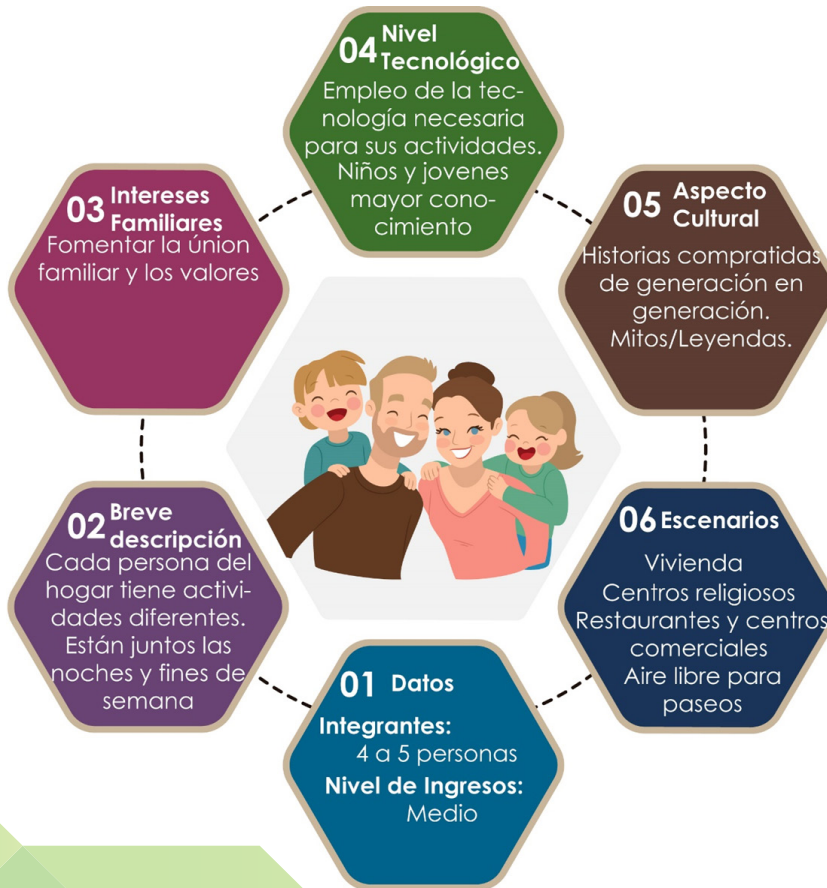
A través de esta técnica se determina que el usuario óptimo para un espacio experiencial que escenifique la identidad de la Época Colonial se desarrolla en base tres grupos:

- **Jóvenes**

Usuario

• Adultos





Familias

Usuario

- **Etnografía**

ETNOGRAFÍA			
Aspecto de análisis	Turista	Residente	Población Flotante/ Transeúnte
Rango de edad			
Actividades			
Necesidades			
Requerimientos			
Recorrido previo			
Ocupación horaria			
Ideologías			
Opiniones			

ESPACIOS ABIERTOS

SELECCIÓN ESPACIAL

EN DESUSO

Lugares que no se usan con frecuencia.
Sin sentido de uso.
Parques/ Plazas.

SEGURO

Sector vigilado por la policía metropolitana o nacional.
Cerca de cámaras de Ecu 911 o un UPC.

ACCESIBLE

Personas con capacidades especiales.
Facilidad en vías de acceso.
Parqueadero.
Alumbrado Público.
Electricidad.

SECTOR

Zona cercana a instituciones educativas o públicas.
Cerca de puntos de encuentro de los tipos de usuarios.

MEMORIA COLECTIVA

Espacio influyente para los residentes del sector por tener un valor cultural.

SUPERFICIES

Presencia de elementos construidos como mamposterías para usar en el desarrollo del video mapping

DESCUIDADO

Lugar con mantenimiento deficiente para inducir a la mente humana al contexto de antigüedad. Para generar una interpretación que enlace el descuido del valor histórico colonial.



Para la selección espacial es necesario que el espacio cumpla con las siguientes características:

Nota: El espacio debe tener todas o la mayor parte de las características mencionadas anteriormente para lograr el diseño experiencial.

Espacio

Entorno				Climatización		Elementos del espacio		Accesibilidad	
Reconocimiento de los elementos que rodean el espacio	Contexto Social	Puntos de flujo	Puntos de quietud	Horario aprox. de la puesta del sol	Dirección del viento	Recursos naturales	Ornamentación (mobiliario)	Rutas de acceso	

Lugar	Recursos Técnicos		Elementos sensoriales								
	Acceso a puntos de energía eléctrica	Puntos de iluminación	Vista		Olores				Ruido		
			Texturas	Colores	Influencia de la brisa	Comida	Basura	Tierra y vegetación	Focos de ruido	Esquema espacial intensidad de ruido	

Ficha de recolección de datos del espacio.

CONCEPTUALIZACIÓN

La conceptualización se debe definir según rasgos obtenidos del estudio de la vida cotidiana de la época colonial que permitan la construcción de un mensaje histórico sobre su relevancia en la determinación de la identidad.



Permanencia del diseño:

Al ser un espacio efímero se recomienda que la permanencia del diseño sea:

- o Máximo de 1 mes.

El tiempo sugerido permitirá cumplir el objetivo de proporcionar una experiencia de tal manera que se fomente la realización de este tipo de escenificaciones periódicamente.

Época de exhibición:

Días que forman parte de celebraciones culturales e históricas

- **Fechas cívicas:**

- o Mayo: Fundación de la República del Ecuador
- o Agosto: Primer Grito de independencia.
- o Diciembre: Fundación de Quito.

Recursos

El diseño de experiencias se desarrolla a partir de la estimulación del usuario con relación al uso de un producto, espacio o servicio por lo que, para generar una reacción de satisfacción se requiere el empleo de recursos como:

- Tecnológicos.

En el aspecto tecnológico existen una variedad de recursos que permiten la interacción directa entre usuario/ objeto-espacio por lo que, los recursos tecnológicos que se deben utilizar en el diseño experiencial basado en la escenificación de la importancia de la identidad Colonial según la investigación realizada anteriormente son los siguientes:

- o Video- mapping.
- o Pantallas táctiles interactivas.
- o Domótica.
- o Aplicaciones (APP).
- o Realidad virtual.

Nota: Las opciones mencionadas anteriormente no son las únicas que se puede implementar en el diseño experiencial pues la tecnología está en constante evolución.

- o Sensoriales.

En el aspecto sensorial se requiere el estímulo de la mayor cantidad de sentidos es decir que los pasos realizados anteriormente deben enfocare claramente en un proceso de percepción:

- Vista.
- Tacto.
- Olfato.
- Oído.
- Gusto.

Para lograr el estímulo de los sentidos es necesario que se empleen recursos multi-sensoriales que se desarrollan de los recursos tecnológicos mencionadas anteriormente.

VIDEO MAPPING

01

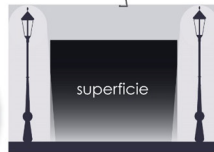
SUPERFICIE

Tomar dimensiones para desarrollar un levantamiento que sirve como planilla
PRESENTE EN EL ESPACIO:

Paneles de materiales absorbentes de luz pueden ser lisos o texturados (madera).
CONSTRUIDA EN EL ESPACIO:

02

UBICACIÓN



Zonas con mayor catidad de penumbra, lejos de fuentes de iluminación externas

03

MENSAJE

Formas relevantes de la religión, actos para difundir el cristianismo. Imágenes de culto religioso
CONCEPTO 1:

Representaciones que transmitan la transición y el cambio social producida en la Época Colonial.
CONCEPTO 2:

Resultados de la Hibridación cultural desarrollada desde la conquista hasta el desarrollo de la República
CONCEPTO 3:

Herramientas

Las herramientas planteadas están relacionadas con los recursos tecnológicos y multi sensoriales.

Video Mapping (Estímulo Visual):

Para el desarrollo de esta herramienta se requiere del aporte de profesionales especialistas en Multimedia y Producción Audiovisual.

Herramientas

Iluminación:

El empleo de iluminación es un factor relevante para generar la experiencia de usuario.

Iluminación general: Alumbrado público 6.400 lúmenes. No es modificable pues se rige a reglamentos establecidos por el gobierno.

Empleo de luz de buena calidad fluorescente o led con diferentes tonalidades para estimular las sensaciones y sentidos.

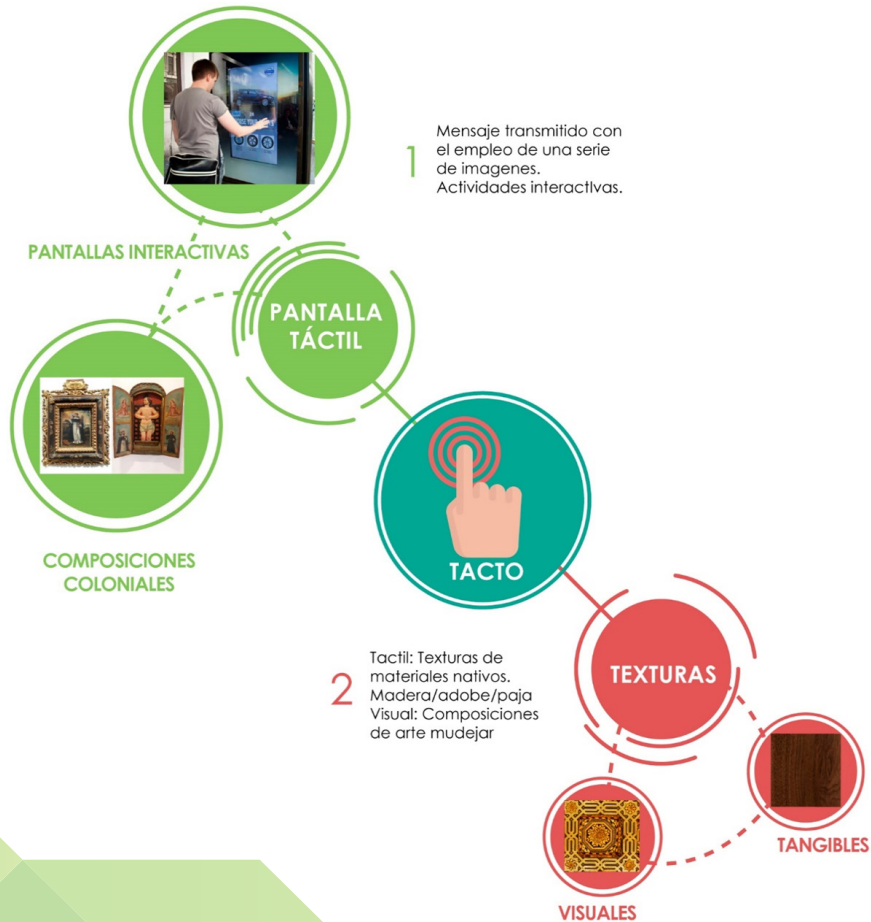
Cuadros proyectados en un marco de madera:

Se realiza un montaje en los paneles de tal manera que resalte un marco en el que se proyectaran una serie de imágenes que representen el concepto y desarrollen el mensaje.

Estas imágenes pueden ser cortometrajes que representen y escenifiquen la vida cotidiana en la Época Colonial desde distintos ámbitos.



Herramientas

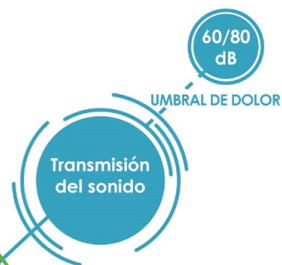
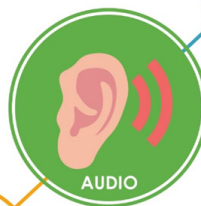


Paneles táctiles (Estímulo Táctil)

Herramientas

Transmisión del sonido (Estímulo Auditivo)

1 Programación de audio con narración histórica



3 Intensidad y tipo de sonidos. Uso de parlantes colocados en las superficies construidas para el videomapping



Consideraciones Técnicas

Para diseñar un espacio en el que se aplique el diseño de experiencias es necesario tener en cuenta ciertas consideraciones en cuanto a la instalación de equipos y elementos que formaran parte de la composición espacial.

Entonces, en esta apartado se hablará de los siguientes puntos:

1. Instalación de paneles en el espacio.
2. Instalación de proyectores en el espacio.
 - a. Ubicación.
 - b. Seguridad.
 - i. Delincuencia.
 - ii. Factores climáticos.
3. Instalación del video mapping.
4. Instalación de equipos de sonido.

Consideraciones Técnicas

Instalación de paneles en el espacio.

Existen varios elementos tecnológicos dentro del diseño que requieren de superficies para armar su proyección por lo tanto, al realizar la exhibición en un espacio abierto no se cuenta con la cantidad de superficies que ayuden a transmitir el mensaje mediante el empleo de herramientas tecnológicas es así, que se requiere de la construcción de superficies que aporten al diseño del espacio.

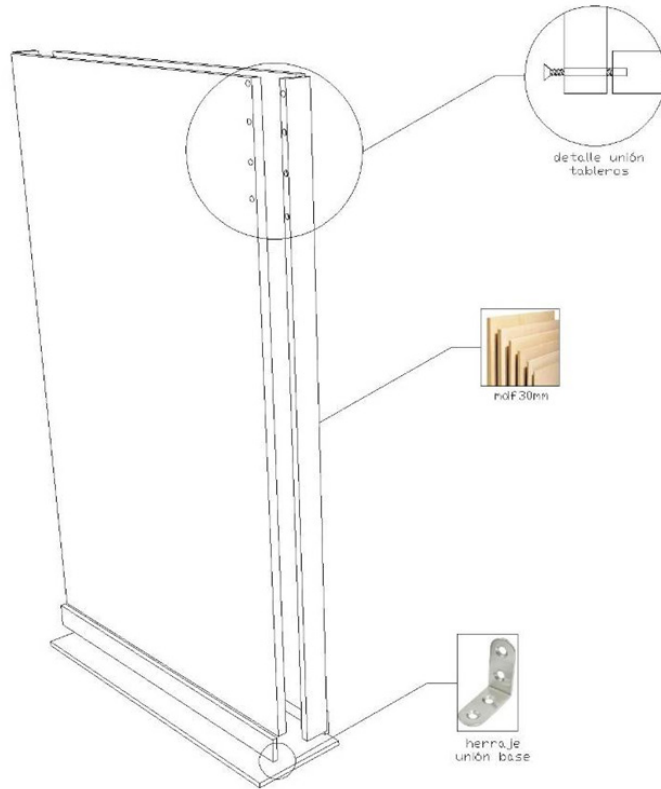
De tal manera, se sugiere el empleo de paneles de materiales con acabado regular mate con colores neutros. Necesitamos 2 tipos de paneles el primero para usar en las proyecciones y el segundo con texturas que parten del empleo del arte mudéjar.



Panel 1
Mdf 30mm
Aplicación de pintura
negra.



Panel 2
Mdf 30mm
Labrada. (Artesanos)



Consideraciones Técnicas

Detalle armado de panel

Los paneles se arman como una especie de mampostería que se une mediante el empleo de herrajes que permiten proporcionar seguridad, es necesario plantear una base para tener estabilidad en la estructura.

El tamaño del panel se plantea con relación a las medidas de un tablero de mdf (1.52x2.44), en el caso de requerir una superficie más grande se sugiere el empleo de herrajes para aumentar la dimensión de la superficie.

Consideraciones Técnicas

Instalación de proyectores en el espacio.

Para el cumplimiento de las actividades que plantea el diseño de experiencias es necesario el uso de proyectores. Por lo tanto, hay que estudiar los factores que pueden producir algún tipo de falla en el desarrollo del objetivo del diseño.



Ubicación.

El proyector se ubicará en la parte superior del panel para evitar que exista la interferencia con el recorrido de las personas en el espacio y se interrumpa la transmisión del mensaje.

Seguridad.

Existen dos variables que se deben analizar en este apartado:

- Seguridad en relación a la delincuencia.
- Seguridad en relación al aspecto climático.

Delincuencia: Los proyectores serán instalados diariamente pues es la única manera de mantener los equipos a salvo de la delincuencia, de igual forma instalar estos equipos no requiere de tanto tiempo.

Clima: Se armará una caja de metal (aluminio) en la parte superior del panel para proteger el proyector en caso de existir alteraciones climáticas en las que se ponga en riesgo el equipo



Nota: Siempre se tendrá un proyector de respaldo en caso de tener problemas con algún equipo.

Consideraciones Técnicas

Instalación del video mapping.

Para llevar a cabo el video mapping es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Reconocer la superficie de proyección (en caso de ser un espacio abierto crear una superficie para la proyección se recomienda el empleo de paneles con materiales que reflejen de preferencia blancos).
2. La superficie no debe tener obstáculos o elementos que corten la proyección.
3. Realizar un levantamiento planimétrico y fotográfico de la superficie.
4. Con el levantamiento hacer una plantilla 2D y 3D de la superficie. (se destacan los contornos de la superficie y elementos como puertas o ventanas y se genera un elemento 3d).
5. Determinar la escena a representar.
6. Crear una composición que demuestre el mensaje utilizando texturas visuales (colaboración diseñadores gráficos para crear el elemento de proyección).
7. Realizar pruebas de la proyección.
8. Experimentar en el espacio la forma de

proyección, desarrollar ajustes y reconocer si se transmite el mensaje deseado.

Pueden existir más de una proyección de video mapping todo esto dependerá del área del espacio en el que se está interviniendo.



Se usaran unas cajas de aluminio para proteger los proyectores, deberán ser ubicadas en un lugar lejano a la circulación del usuario para evitar interferencias en la proyección. Siempre se tendrá un proyector de respaldo en caso de tener problemas con algún equipo.

Nota: En las zonas de proyección hay que controlar el flujo de luminosidad de otras fuentes de iluminación mientras más oscuro sea el espacio más grata es la experiencia. Para el desarrollo del video mapping se requiere de conocimientos en programas como: Photoshop, after effects, 3d max/ cinema 4d y resolume.

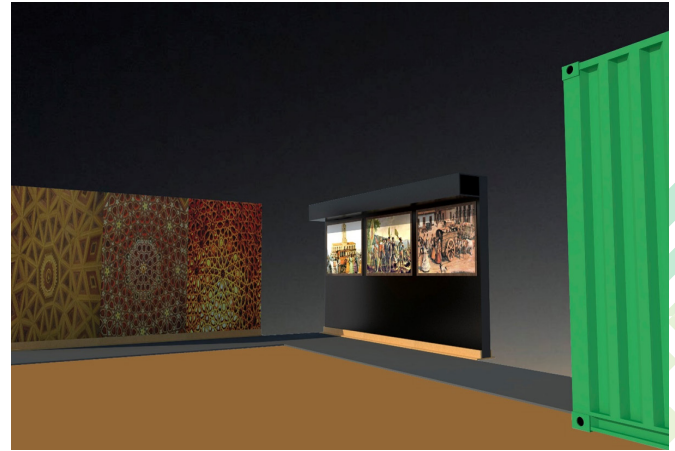
Consideraciones Técnicas

Instalación de equipos de sonido.

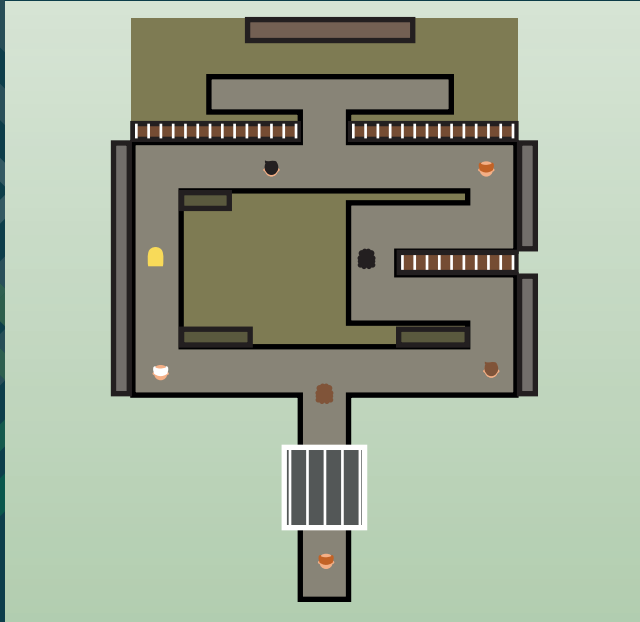
Para la instalación de equipos de sonido primero hay que ubicar un punto central desde el cual se regulara la transmisión del sonido para todo el espacio. La ubicación de estos equipos se realizara en la parte inferior de los paneles en el caso de las proyecciones y en el caso del video mapping en la parte inferior de la caja en la que se encuentra el proyector. En cuanto al método de instalación de cada uno de los puntos de sonido es necesario consultar con un ingeniero en sonido para tener una instalación adecuada de tal manera que satisfaga al usuario y cumpla con el objetivo de transmitir el mensaje proveniente del concepto.

Nota: Siempre se contara un equipo de repuesto para cubrir cualquier tipo de imprevisto.

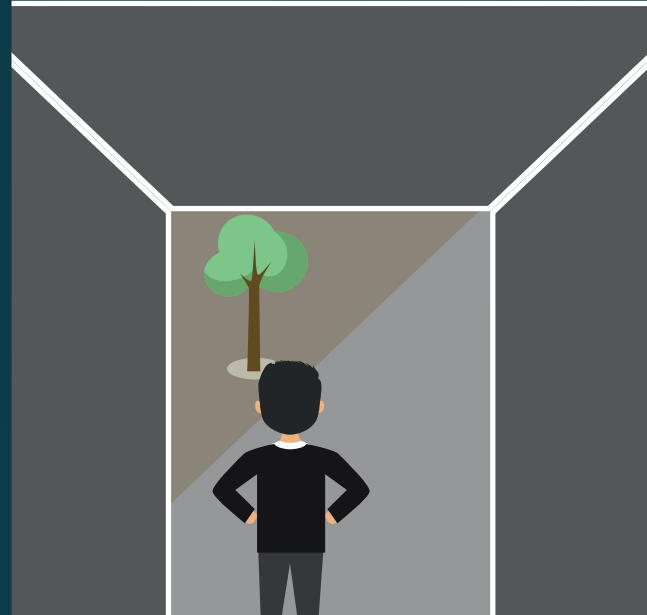
Ejemplos de Aplicación



STORYBOARD

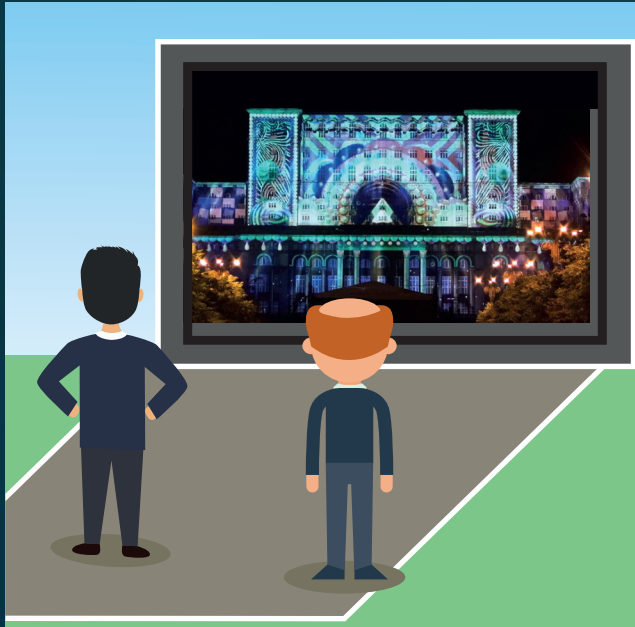


Ejemplo de diseño de un espacio desde la experiencia de usuario vinculada a la identidad colonial desde una vista superior.

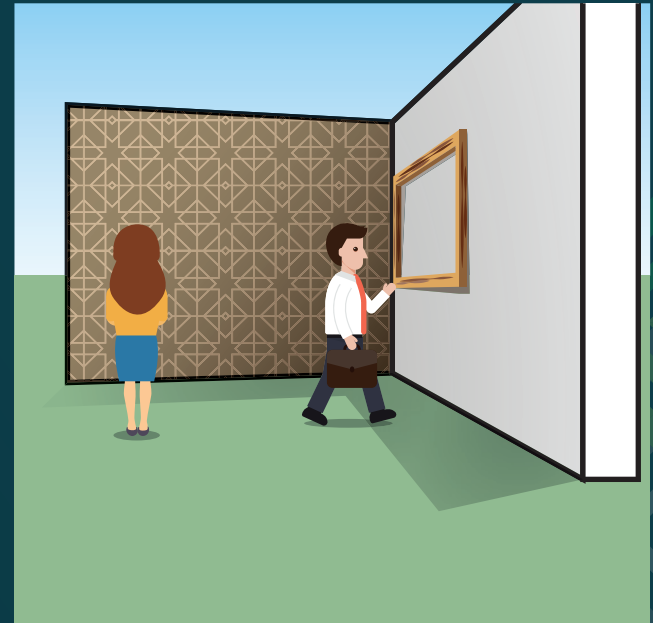


Ingreso al espacio después de atravesar un zona con iluminación carente que permite generar una transición a la escenificación.

STORYBOARD

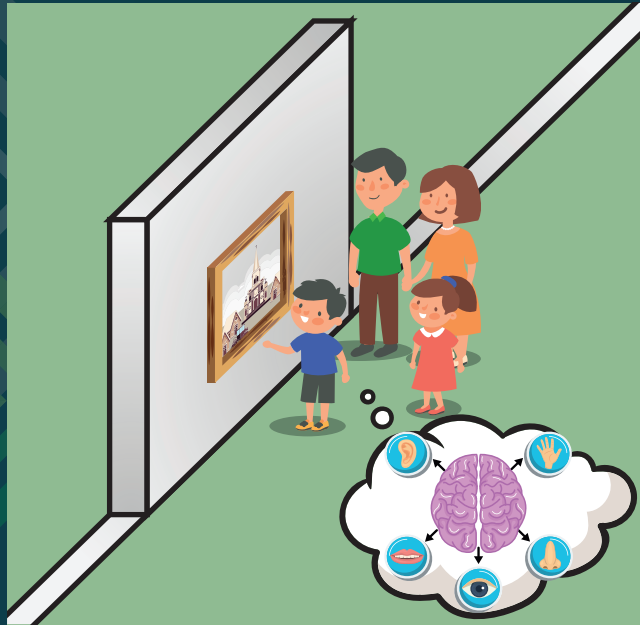


Primer impacto visual del espacio relacionado con la proyección de video mapping ubicada en el fondo de la exposición.



Recorrido del espacio, interacción con las pantallas de proyección y los paneles de texturas basadas en el arte mudéjar.

STORYBOARD



Interacción con proyecciones de escenas en paneles relacionadas con la Época Colonial que ejemplifican la vida cotidiana.



Al interactuar con las proyecciones se induce al traslado del usuario al escenario para inducir una experiencia participativa.

STORYBOARD



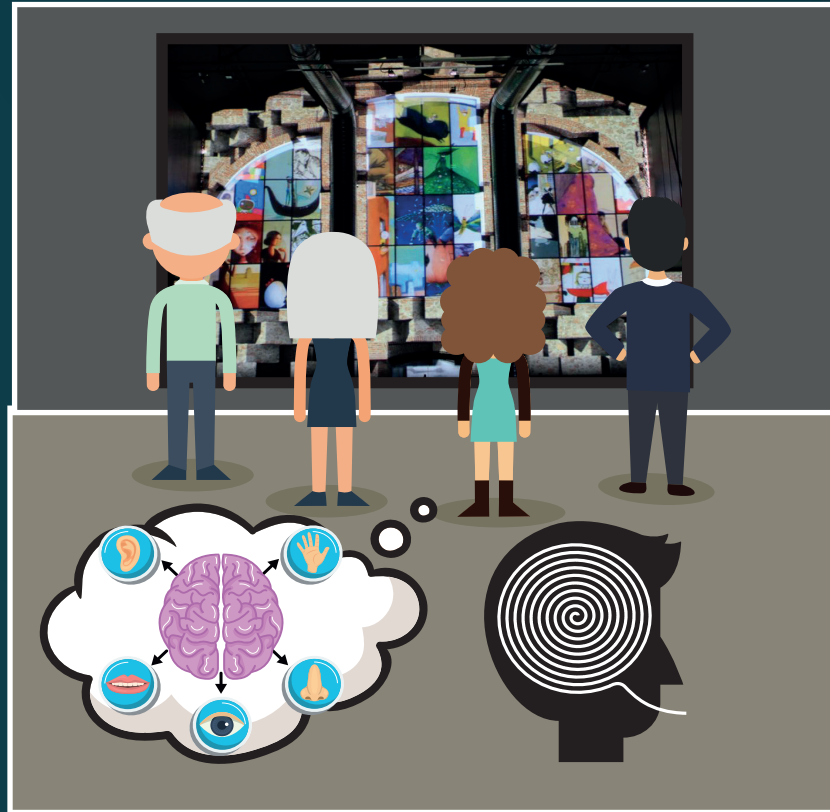
Paneles texturados con ilustraciones gráficas desarrolladas a partir del arte mudéjar.



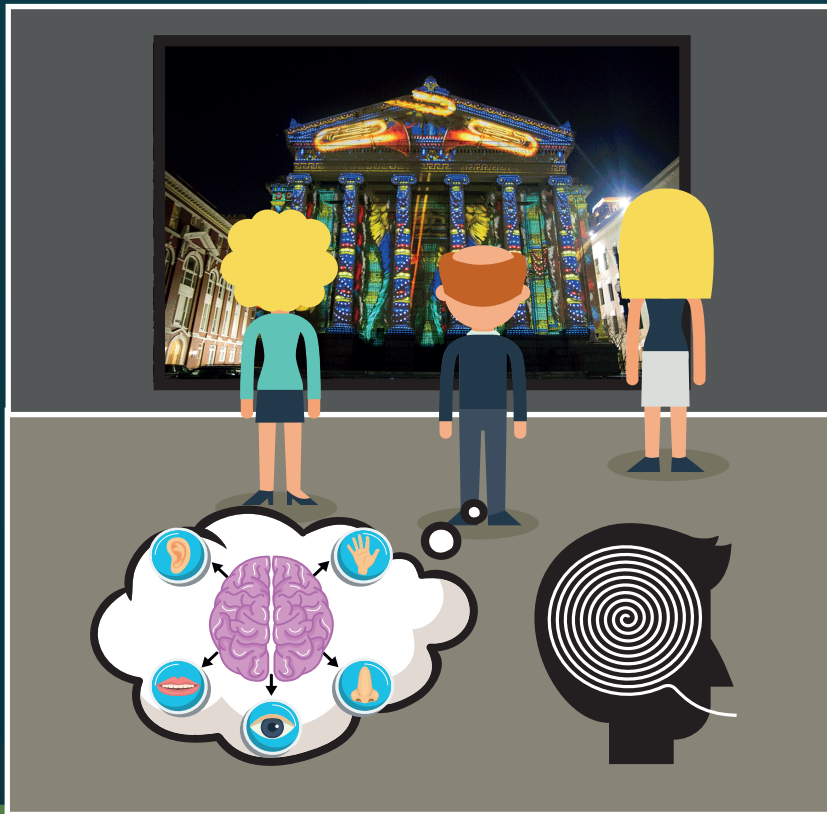
Desarrollo de la interacción de los elementos espaciales con el usuario a través del empleo de pantallas táctiles exteriores.

STORYBOARD

Estímulo de los sentidos mediante el empleo del video mapping basado en la identidad de la Época Colonial.



STORYBOARD



Se genera la escenificación
identitaria con una
proyección 3D mapping para
que el usuario participa de
una experiencia.

EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La evaluación de la experiencia se realiza a través de la observación de videos y grabaciones obtenidas en el momento de interacción entre usuario – espacio, se consideraran los siguientes aspectos:

De igual manera se evalúa la experiencia mediante la aplicación de encuestas dirigidas a los visitantes del lugar diseñado.

VALORACIÓN	OBSERVACIONES
EL USUARIO REALIZA TODO EL RECORRIDO	
EL USUARIO PARTICIPA EN LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS PLANTEADAS EN LAS PANTALLAS TÁCTILES	
COMPORTAMIENTO DEL USUARIO EN EL ESPACIO	

Recomendaciones

- Seguir el orden de la guía de manera ordenada y secuencial de tal manera que se termine primero la parte conceptual y posteriormente la técnica.
- Formar un grupo de profesionales (Diseñador de espacios arquitectónicos, Diseñadores gráficos, Licenciados en multimedia y producción audiovisual, Ingenieros eléctricos, Artistas) que complementen el proceso de diseño y participen en la instalación del escenario.
- Buscar alianzas con entidades públicas como el Ministerio de Cultura para promocionar y financiar esta aplicación de diseño de experiencias basado en la escenificación de la importancia de la identidad Colonial.
- Realizar acuerdos con grupos de producción audiovisual para generar cortometrajes que se empleen como recursos para las proyecciones.
- Asociarse con compañías de tecnología y desarrollar un intercambio de intereses para conseguir equipos (proyectores, pantallas táctiles exteriores) como un préstamo en el que la compañía se beneficie con publicidad.

Presupuesto

El presupuesto detallado a continuación se realizó en relación a una exposición desarrollada por 15 días.

Espacio Grande

Nota: El presupuesto del video mapping cubre los equipos 6 proyectores, la instalación, el montaje y el diseño de la proyección.

PRESUPUESTO			
RUBRO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Proyectores	20	300	6000
Paneles de madera	40	60	2400
Instalación de Paneles			1200
Instalación de Equipos (Proyectores y Pantallas)			2000
Instalación de Iluminación y sonido			3000
Video mapping	1	20000	20000
Diseñador de Interiores			2000
Extras e imprevistos			1500
TOTAL			38100

Presupuesto

PRESUPUESTO			
RUBRO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Proyectores	15	300	4500
Paneles de madera	30	60	1800
Instalación de Paneles			900
Instalación de Equipos (Proyectores y Pantallas)			1500
Instalación de Iluminación y sonido			2500
Video mapping	1	15000	15000
Diseñador de Interiores			2000
Extras e imprevistos			1000
TOTAL			29200

Espacio Mediano

Nota: El presupuesto del video mapping cubre los equipos 4 proyectores, la instalación, el montaje y el diseño de la proyección

Presupuesto

EspacioPequeño

PRESUPUESTO			
RUBRO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Proyectores	10	300	3000
Paneles de madera	20	60	1200
Instalación de Paneles			700
Instalación de Equipos (Proyectores y Pantallas)			1000
Instalación de Iluminación y sonido			1800
<u>Video mapping</u>	1	10000	10000
Diseñador de Interiores			2000
Extras e imprevistos			1000
TOTAL			20700

Nota: El presupuesto del video mapping cubre los equipos 2 proyectores, la instalación, el montaje y el diseño de la proyección

