



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
Interiorista

**“Diseño interior con identidad como estrategia de generación
de turismo sostenible”**

Autora: Lima Haig, Ariana Monserrath

Tutor: Núñez Torres, Sandra Hipatia

Ambato - Ecuador

Febrero, 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

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

“Diseño interior como estrategia de generación de turismo sostenible” de la Srta. Lima Haig Ariana Monserrath, 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, Febrero del 2019

LA TUTORA



Sandra Hipatia Núñez Torres

C.C.: 180311013-7

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “Diseño interior como estrategia de generación de turismo sostenible”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, Febrero del 2019

LA AUTORA



.....
Ariana Monserrath Lima Haig

C.C.: 180355812-9

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, Febrero del 2019

LA AUTORA



Ariana Monserrath Lima Haig

C.C.:180355812-9

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema: “Diseño interior como estrategia de generación de turismo sostenible” de Ariana Monserrath Lima Haig estudiante de la carrera 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, Febrero del 2019

Para constancia firman

PRESIDENTE

MIEMBRO CALIFICADOR

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA
A Dios y a mi familia

Ariana Monserrath Lima Haig

AGRADECIMIENTO

A mi familia

Por el amor

La paciencia

Y el apoyo incondicional

Ariana Monserrath Lima Haig

ÍNDICE 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 GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES	xv
INDICE DE TABLAS.....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema.....	2
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.2.1. Contextualización	2
1.2.2. Análisis crítico	10
1.2.3. Pronóstico	10
1.2.4. Formulación del problema	11
1.2.5. Preguntas directrices	11
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.....	11
1.3. Justificación.....	11
1.4. Objetivos	14
1.4.1. Objetivo general.....	14

1.4.2. Objetivos específicos	14
------------------------------------	----

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes investigativos	15
2.2. Fundamentación filosófica	17
2.3. Fundamentación legal	18
2.4. Categorías fundamentales	20
2.4.1 Redes conceptuales	20
2.5. Variable Independiente	23
2.5.1 Diseño	23
2.5.2 Identidad	27
2.5.3 Diseño Interior con Identidad	31
Contexto	35
Comunidad	40
Teorías de Diseño	42
Forma	46
Función	48
Sentido	49
2.6. Variable Dependiente	52
2.6.1 Sociedad y Cultura	52
2.6.2 Turismo	56
2.6.3 Turismo Sostenible	58
Recursos Naturales	60
Recursos Edificados	64
Recursos Intangibles	66
Sostenibilidad social	68
Industrias culturales creativas	71
Construcciones socio-culturales	76
2.7. Hipótesis	78

2.8. Señalamiento de Variables	79
--------------------------------------	----

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo.....	80
3.2. Modalidad básica de la investigación (Bibliográfica/ de campo)	80
3.3. Nivel o tipo de investigación (Exploratorio/Descriptivo)	81
3.4. Población y muestra	82
3.5. Operacionalización de variables	83
3.5.1 Variable Independiente.....	85
3.5.2 Variable Dependiente	86
3.6. Técnicas e instrumentos	87
3.7. Plan de recolección de la información	88
3.8. Plan de procesamiento de datos	89
3.9. Fichas de Registro	90

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis del aspecto cualitativo	96
4.2. Interpretación de resultados	96
4.2.3. Entrevista Diseño con Identidad.....	96
4.2.3.1 Entrevista a Ana Jimenez Palomar Diseñadora Industrial Cultural.....	96
4.2.3.2 Entrevista a Luis Pereira Twist – Diseñador Industrial con Identidad	98
4.2.3.3 Cuadro de Análisis e Interpretación de Resultados de Entrevistas	102
4.2.4 Entrevista Industrias Culturales.....	104
4.2.4.1 Entrevista a Ana Jimenez Palomar – Diseñadora industrial	104
4.2.4.2 Entrevista a Jorge Santamaría – Diseñador Gráfico	105
4.2.4.3 Cuadro de Análisis e Interpretación de Resultados de Entrevistas	109
4.2.5 Entrevista a Héctor Arcos, Líder y cabildo de la comunidad	111
4.2.5.1 Análisis e interpretación de resultados de Entrevista	116

4.2.6 Entrevista a Achic Pacaricama Jinde Sisa, Historiador de la Comunidad Toallo Misquillí.....	118
4.2.6.1 Análisis e interpretación de resultados de Entrevista	120
4.2.7 Mapeo de Construcciones Comunitarias	121
4.2.7.1 Fichas Diagnóstico de Construcciones	122
4.2.7.2 Análisis e interpretación de los resultados del estudio en las construcciones comunitarias.....	127
4.2.8 Bitácora de Campo	128
4.2.8.1 Análisis e Interpretación de resultados	131
4.3 Triangulación de datos.....	131
4.4 Verificación de la hipótesis	133

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	134
5.2. Recomendaciones.....	136

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título de la propuesta.....	138
6.2. Antecedentes de la propuesta	139
6.3. Justificación.....	140
6.4. Objetivos	141
6.6.1. Objetivo general	141
6.6.2. Objetivos específicos.....	141
6.5 Metodología	142
<i>Design Thinking</i>	142
6.5.1 Empatizar.....	143
6.5.1.1 Ubicación	143
6.5.1.2 Mapa de Empatía	144
6.5.1.3 Mapa de Trayectoria	145

6.5.1.4 Identificación de Necesidades.....	146
6.5.1.5 Identificación del Problema	147
6.5.2 Definir.....	148
6.5.2.1 Análisis del contexto.....	148
6.5.2.2 Análisis de referente	149
6.5.2.3 Análisis del Usuario.....	152
6.5.2.4 Normativas.....	153
6.5.2.5 Análisis Espacial.....	154
6.5.2.6 Análisis según relaciones Objeto, Sujeto, Contexto	162
6.5.2.7 Parámetros (insights) y Estrategias de Diseño.....	163
6.5.2.8 Design Brief.....	164
6.5.3 Idear	165
6.5.3.1 Conceptualizar	165
6.5.2.2 Ideas según <i>Brief de Diseño</i>	166
6.5.4 Prototipar	175
6.5.5 Testear	176
6.6 Propuesta	177
6.6.1 Diagrama de relación.....	177
6.6.2 Zonificación.....	178
6.6.3 Porcentaje de Uso	179
6.6.4 Cuadro de Progrmación	180
6.6.5 Planimetría propuesta	182
6.6.6 Instalación Sanitaria	184
6.6.7 Plano de Seguridad.....	185
6.6.8 Visualización 3D	186
6.6.9 Detalles Técnicos y constructivos	193
6.6.10 Presupuesto.....	210
6.7 Conclusiones	213
6.8 Recomendaciones.....	214

BIBLIOGRAFÍA.....216
ANEXOS226

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de la problemática.....	9
Gráfico 2: Variable dependiente	20
Gráfico 3: Variable Independiente	20
Gráfico 4: Red de subordinación variable independiente	21
Gráfico 5: Red de subordinación variable dependiente.....	22
Gráfico 6: Frecuencia de uso en porcentajes.....	127
Gráfico 8: Registro de Bitácora de Campo	128
Gráfico 7: Registro de Bitácora de Campo	128
Gráfico 9: Registro de Bitácora de Campo	129
Gráfico 10: Registro de Bitácora de Campo	129
Gráfico 11: Registro de Bitácora de Campo	130
Gráfico 12: Triangulación de Datos	132
Gráfico 13: Antropología del Diseño en el caso de estudio	148

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Vista exterior Huacahuasi Lodge.	4
Imagen 2: Vista exterior Huacahuasi Lodge.	4
Imagen 3: Vista exterior centro de capacitación indígena Kăpäclăjui.	6
Imagen 4: Vista interior centro de capacitación indígena Kăpäclăjui.	6
Imagen 5: Actores y compromisos en los procesos.	7
Imagen 6: Vista exterior cabaña del cacao.	8
Imagen 7: Vista interior cabaña del cacao.	8
Imagen 8: Gráfico de 3 círculos.	36
Imagen 9: Elemento cromático simétrico	37
Imagen 10: Ejes del design thinking	42
Imagen 11: Marco de experiencia del producto	44
Imagen 12: Componentes que integran el turismo sostenible	59
Imagen 13: Crianza ganado vacas, ovejas y chanchos.	90
Imagen 14: Elaboración del bordado de blusas.	90
Imagen 15 Cultivo de frutilla	91
Imagen 16 Cultivo de maíz	91
Imagen 17 Cultivo de mora	91
Imagen 18 Cultivo de papa.	91
Imagen 19 Pequeño riachuelo interior del bosque	92
Imagen 20 Inicio del bosque	92
Imagen 21 Sendero del bosque.	93
Imagen 22 Tramo del bosque	93
Imagen 23 Iglesia, casa comunal, y bodega	94
Imagen 24 Construcción junta de agua y casa bodega.	94
Imagen 25 Vista exterior ex escuela.	94
Imagen 26 Vista interior ex escuela	95
Imagen 27 Construcción comunitaria en gris.	95
Imagen 28 Ubicación de construcciones comunitarias. Centro de comunidad Toallo Misquillí	121
Imagen 29: Cromática del entorno	131
Imagen 30 Conversatorio con miembros.	226
Imagen 31 Presentación en la comunidad	226
Imagen 32 Vivienda ancestral	227
Imagen 33 Entrevista.	227
Imagen 34 Entrevista.	227

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de variable independiente	85
Tabla 2: Operacionalización de variable dependiente	86
Tabla 3: Plan de recolección de datos	88
Tabla 4: Análisis e interpretación de resultados de entrevista	102
Tabla 5: Análisis e interpretación de resultados de entrevista	109
Tabla 6: Análisis e interpretación de resultados de entrevista	120
Tabla 7: Cuantificación de frecuencia de uso en semanas	127

RESUMEN EJECUTIVO

El sector turístico comunitario, cultural y sostenible, en América Latina ha ido creciendo favorablemente, pero aún falta incrementar los recursos naturales y culturales que ofrece las culturas ancestrales, y muchas veces ocurre que se introduce un modelo de turismo ajeno al entorno o contexto del que se vive. Por lo que el objetivo del proyecto es establecer al diseño interior con identidad como estrategia de generación de turismo sostenible en comunidades indígenas.

El papel del diseño interior en este caso fue el de generar objetos con morfología identitaria, cargada de significaciones y sentidos, que expresen los anhelos de la sociedad, así como también que sirven como vehículo hacia la transmisión de un aprendizaje hacia el turista por parte de la comunidad

Por lo cual, se ha planteado un enfoque metodológico cualitativo, por medio de la etnografía y la investigación de campo en un contexto determinado, estableciendo así por medio de los resultados los recursos sostenibles que ofrece el entorno con el fin, de preservar y revitalizar los aspectos culturales, sociales y ayudando al desarrollo económico del sector, sin comprometer a las generaciones futuras del mismo. Generando por medio de estos resultados un modelo de turismo que responde a las necesidades del contexto, sin necesidad de introducir aspectos turísticos replicados de otras culturas, si no aprovechar los saberes ancestrales y actuales que la comunidad ofrece hacia el sector turístico. Siendo una opción diferente de turismo.

PALABRAS CLAVE: DISEÑO CON IDENTIDAD, RECURSOS COMUNITARIOS, TURISMO SOSTENIBLE, TURISMO COMUNITARIO, ESTUDIOS SOCIO-CULTURALES, INNOVACIÓN.

ABSTRACT

The community, cultural and sustainable tourism sector in Latin America has been growing favorably, but there is still a need to increase the natural and cultural resources offered by ancestral cultures, and it often happens that a tourism model is introduced that is foreign to the environment or context from which you live. Therefore, the objective of the project is to establish interior design with identity as a strategy to generate sustainable tourism in indigenous communities.

The role of interior design in these cases, is to generate objects with identity morphology, full of meanings and meanings, which express the desires of society, as well as serve as a vehicle for the transmission of learning to tourists by community. Therefore, a qualitative methodological approach has been proposed, through ethnography and field research in a specific context, establishing through the results the sustainable resources offered by the environment for the purpose of preserving and revitalizing the cultural and social aspects and helping the economic development of the sector, without compromising future generations of it. Generating through these results a tourism model that responds to the needs of the context, without the need to introduce replicated tourist aspects of other cultures, if not take advantage of the ancestral and current knowledge that the community can offer towards the tourism sector. Being a different option of tourism.

KEYWORDS: DESIGN WITH IDENTITY, COMMUNITY RESOURCES, SUSTAINABLE TOURISM, COMMUNITY TOURISM, SOCIO-CULTURAL STUDIES, INNOVATION

INTRODUCCIÓN

El estudio identitario en una comunidad indígena procura la revitalización cultural, recuperando los orígenes ancestrales, en cuestión de cosmovisión del mundo, vestimenta, gastronomía, textiles, morfología del contexto, tipología de vivienda, etc. Todos estos aspectos, sirven como una idea conceptualizadora en el proceso de diseño para traducir estas significaciones en un lenguaje de diseño actual para la comprensión de la forma de vida de cada sociedad hacia el turista extranjero, el cual busca el aprendizaje del sitio de la misma manera.

La inclusión de las Industrias Culturales Creativas, es un recurso de innovación hacia a generación de un bien o servicio cultural, pero que ayuda al crecimiento y desarrollo económico de la comunidad mediante los conocimientos del diseño y sus procesos, ya que el turismo sostenible trabaja en 3 diferentes ejes de acción en el contexto: a) Económico, b) Socio-cultural, c) Ambiental. El campo de intervención del diseñador es amplio, por lo que se propone un nuevo desarrollo económico basándose en los recursos identitarios de la comunidad y formando ideas generatrices para incluir la tecnología en los procesos del mismo. Así como también el estudio etnográfico ayuda a respetar y establecer los aspectos socio culturales y el sentido de organización de la sociedad que sirve como idea generatriz para la concepción del diseño.

Y, por último, el utilizar la materialidad proveniente del contexto, es una estrategia que ayuda con la auto sustentabilidad de la comunidad, el aprender a trabajar con los recursos que nos ofrece el entorno, inculcando la responsabilidad ambiental hacia los miembros comunitarios, para que de la misma manera ellos inculquen esta educación hacia los turistas. Demostrando así la visión indigenista del respeto y amor a la Pacha Mama.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema

“Diseño interior con identidad como estrategia de generación de turismo sostenible”

1.2. Planteamiento del problema

La investigación busca plantear el diseño interior con identidad como estrategia de generación de turismo sostenible, ya que en varios lugares o sectores se adoptan modelos de espacios turísticos que no reflejan la realidad del contexto.(Ballesteros, Esteban ; Solis, 2007, p. 13) señalan al turismo comunitario como: “ una alternativa complementaria a los modelos clásicos de desarrollo hegemónico de turismo”. Entendiendo que se implementa técnicas y métodos tradicionales o ya establecidas, cuando se debería aprovechar los recursos que el propio entorno posee sean estos naturales o culturales para a su vez lograr su preservación.

1.2.1. Contextualización

El turismo ha sido un sector que ha crecido y se ha desarrollado en los últimos años especialmente el Latinoamérica, según la Organización Mundial del Turismo. (Infobae, 2016) se menciona que “En América Latina y el Caribe, el turismo está en alza, y la OMT proyecta, además, que seguirá creciendo entre el 4% y 5%. El número de turistas extranjeros que llega a la región aumentó a más de 96,6 millones en el año 2015”.

La modalidad turística sostenible es una opción viable en toda Latinoamérica, puesto que los países cuentan con mayor riqueza natural y cultural. En el texto de Turismo Sostenible, Visión de Desarrollo,(2007) se indica que:

Sí, hoy el nuevo turista está valorando los entornos no contaminados, está buscando nuevas opciones de naturaleza y aventura, además de aprendizaje, cultura y tradiciones, pero de manera especial, se está rechazando la masificación al mismo tiempo. Y sí, todos nuestros países cumplen con estas premisas a cabalidad y pueden encontrar una excelente oportunidad de desarrollo económico en el turismo. (s/n)

Es por ello que, este sector se ha ido incrementando en los últimos años en varios países como Perú, Costa Rica y México.

En Perú ha sido uno de los países que ha optado por esta opción. El caso de la comunidad Huacahuasi, ubicada en el camino del Valle Sagrado en Cuzco; es un ejemplo de modalidad de turismo sostenible.(Linde, 2017) redacta que la comunidad se ha visto beneficiada por su turismo vivencial:

Con este espíritu, el visitante puede, por ejemplo, comprobar cómo se cocina una pachamanca, un plato tradicional en los festejos de la zona. En plena montaña andina, entierran las carnes de cerdo, pollo y cuy (conejillo de indias) en la tierra, donde antes se ha prendido una hoguera, para dejarlas cocer junto con papas de todas clases y aditivos. (s/n)

Aunque la comunidad no sea directamente el destino turístico final, han aprovechado el sendero para poder ser una estación *de paso* y ofertando albergue para los turistas que deseen un descanso antes de continuar, poco a poco ha ido incrementado la llegada de visitantes al lugar y su crecimiento es paulatino.



*Imagen 1: Vista exterior Huacahuasi Lodge.
Fuente: Lastfrontiers.com (2018)*



*Imagen 2: Vista Exterior Huacahuasi Lodge, Valle Sagrado, Perú.
Fuente: Lastfrontiers.com (2018)*

Por otro lado, en Costa Rica, provincia de Cartago donde existe una reserva Indígena de Tayutic, el proyecto creado es el Centro de Capacitación Indígena Kăpäclăjui, donde se ha intervenido arquitectónicamente en la comunidad incluyendo el diseño participativo comunitario y aprovechando los recursos materiales que ofrece el entorno del mismo. Puesto que, la propuesta fue socializada con los miembros de la comunidad y junto a ellos se consensuó el proyecto final. La información enviada del estudio de arquitectura a cargo hacia la página (Arquine, 2017) establece que:

Los talleres fueron claves para promover un sentimiento de apropiación en la comunidad a la hora de visualizar y tomar decisiones. Fueron la oportunidad de entender y ‘co-crear’ espacios coherentes con el entorno y centrados en las necesidades del usuario. La información registrada en los dibujos y diagramas se interpretó y se sintetizó con apoyo de los líderes comunales y con traductores del dialecto local para establecer las pautas del proyecto y bases programáticas de partida. (s/n)

El trabajo de estudio previo del entorno, la etnografía aplicada al contexto y la socialización con los integrantes de la comunidad es el proceso que llevo al éxito de esta intervención. Siendo la materialidad también una parte importante, puesto que el uso de los recursos del entorno no compromete al mismo, siendo este proyecto de carácter sostenible al preservar mediante el lenguaje arquitectónico tanto la cultura como la realidad del lugar.



*Imagen 3: Vista Exterior Centro de Capacitación Indígena Kápäcläjui., Costa Rica.
Fuente: Arquine.com (2018)*



*Imagen 4 Vista Interior Centro de Capacitación Indígena Kápäcläjui.,Costa Rica.
Fuente: Arquine.com (2018)*

En Ecuador, el turismo comunitario (realizado en pequeñas comunidades culturales del país) empieza lentamente en las últimas décadas del siglo XX, actualmente se encuentran alrededor de 60 comunidades del país y desde el año 2000 recién se las reconoce oficialmente (Ruiz, Esteban; Hernández, Macarena; Coca, Agustín; Cantero, Pedro; Del Campo, 2008). Al tener un lento proceso de difusión y de legalizaciones en el turismo comunitario indica que aún no se llega a consolidar como un tipo de turismo

oficial del país, capaz de llegar a alcanzar premios. Por lo que, se debe impulsar y enfocar en este tipo de turismo que es potencial en nuestro país, siendo tan pluricultural en todo el territorio.

Este modelo de turismo cultural hace referencia a la identidad de cada pueblo, respetando la cultura inherente en sus habitantes, de esta manera ya no se tendrá que recurrir a modelos de turismo que solo se implementan en el entorno, pues se trató de potenciar los recursos del mismo lugar mediante el turismo sostenible. El colectivo ecuatoriano En Su Sitio, ha sabido trabajar bajo los principios de la sostenibilidad, pues la frase característica de este grupo de arquitectos es: Trabajar con lo que hay, es decir, utilizar los recursos que proporcione el entorno a intervenir, como lo detalla la siguiente imagen:



*Imagen 5 Actores y compromisos en los procesos. 2018.
 Fuente: Planur-e.es (2016)*

Explicando así el proceso de diseño que maneja este colectivo para trabajar con comunidades. En su reciente proyecto, ubicado en el mirador Balconcito de Ambato, se construyó cabañas que sirven de mirador y de lugares que evidencian la cosecha y trabajo del cacao que realiza la comunidad. (ENSUSITIO; Villacís, Enrique; Rodríguez, Lorena ; Ayarza, 2018) afirman que: “Todos los procesos de diseño y acercamiento a las comunidades son parte del proceso de consolidar sus identidades y son parte de las búsquedas de como consolidar el atractivo turístico apoyándose en la infraestructura”. Estableciendo el estudio previo de la comunidad para poder reflejar la realidad e identidad de la comunidad en el entorno turístico.



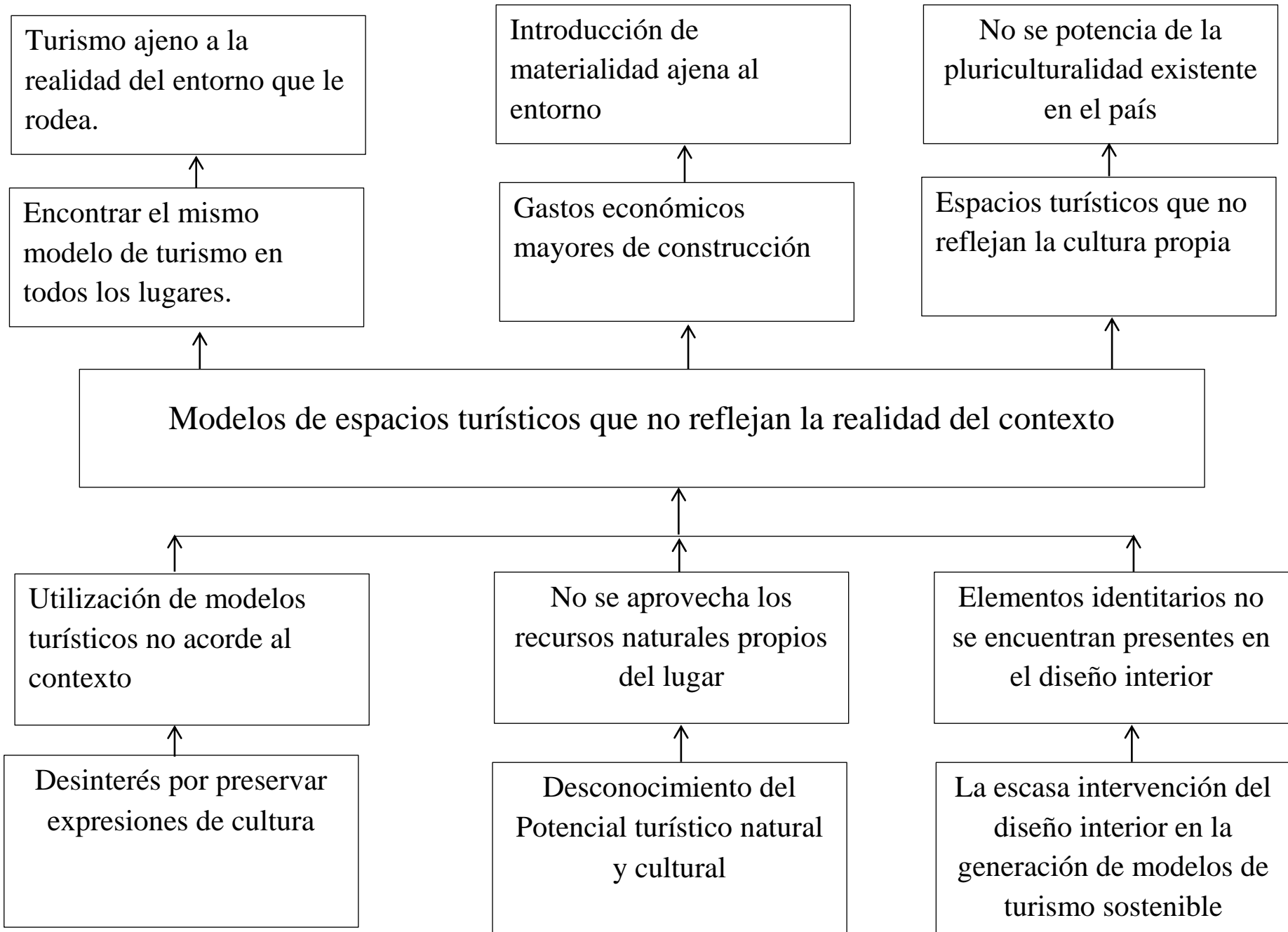
Imagen 6 Vista Exterior Cabaña del Cacao, Ecuador.

Fuente: Planur-e.es (2016)



Imagen 7 Vista Interior Cabaña del Cacao.

Fuente: Planur-e.es (2016)



1.2.2. Análisis crítico

En varias comunidades existe el desinterés por preservar expresiones, lo que conlleva a la utilización de modelos de turismo tradicionales, por lo que se implantan modelos de espacios turísticos que no reflejan la realidad del contexto. Encontrando el mismo tipo de turismo en varios lugares resultando así este modelo ajeno a la realidad del entorno que les rodea. Un factor que también influye en el problema es el desconocimiento del potencial turístico natural y cultural es por ello que no se aprovechan los recursos naturales propios del lugar, lo que representa gastos económicos mayores de construcción y la introducción de materialidad ajena al entorno. Finalmente, la escasa intervención del diseño interior en la generación de modelos de turismo sostenible provoca que no se vean reflejados los elementos identitarios en el espacio, y este no refleja la cultura propia en el sector turístico, lo que conlleva a no potenciar la pluriculturalidad existente en el país

1.2.3. Pronóstico

La problemática actual es que varias comunidades tienen menos conocimiento de su propia cultura, se remite a los ancianos la mayoría de las expresiones culturales. Por lo que, si no se impulsa el conocimiento de la cultura propia, estas se van perdiendo con el tiempo, siendo el diseño interior un recurso para representar símbolos y significaciones, y que no sea utilizado como recurso provocará introducciones de

modelos turísticos ajenos al contexto comprometiendo tanto el entorno como la cultura del lugar.

1.2.4. Formulación del problema

¿De qué manera se puede utilizar el Diseño Interior con Identidad como estrategia de generación de turismo sostenible?

1.2.5. Preguntas directrices

- ¿Cuáles son los factores que determinan la identidad en el diseño interior?
- ¿Qué aspectos se pueden considerar para formar un modelo de turismo sostenible?
- ¿Cómo se puede generar el turismo sostenible mediante la aplicación del diseño con identidad?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Campo: Diseño

Área: Espacios dedicados al turismo

Aspecto: Identidad comunitaria

Espacio: Toallo Misquillí

Unidad de observación: Miembros de la comunidad.

1.3. Justificación

El proyecto tiene como finalidad establecer el diseño interior con identidad para generar turismo sostenible, que pueda servir con el fin de impulsar y aprovechar los recursos que ofrece el lugar y/o entorno. Además, determinar aspectos identitarios aplicables al diseño interior y crear espacios pensados en el ser humano como un usuario que debe poseer una experiencia basada en el aprendizaje de la cultura y sociedad que está visitando e involucrándose momentáneamente en ella (incluir miembros de comunidad); preservando así los aspectos culturales y recursos naturales del sitio en estudio. (Lombardi, 2017) menciona que este tipo de turismo actúa de manera positiva bilateral, es decir, beneficia tanto a la comunidad que oferta y los visitantes que la reciben, donde existan espacios compartidos basados en el respeto e intercambio mutuo de conocimiento. Entendiendo a la sostenibilidad como una táctica para conservar y preservar la cultura del lugar mientras que el turista aprende de esta.

Para desarrollar el turismo en el país, intervenir espacios turísticos es un paso hacia la consecución de este ideal. Puesto que, un turista busca aprender sobre nuevas expresiones culturales y, a la vez, se logra potencializar y revitalizar las expresiones culturales de un determinado contexto, es pertinente mencionar el proceso de glocalización¹ es decir, llevar nuestro entorno a un conocimiento y expansión global a través del Diseño, (Salazar, 2005, p. 146) afirma que: “El turismo no debería verse tan sólo como un instrumento económico, sino también como parte y expresión de culturas cada vez más glocalizadas, a menudo por su mercantilización.” Hablar de un turismo

¹ Glocalización: (Salazar, 2005) Del análisis de las prácticas diarias de las guías y la forma en la que (re)presentan y (re)construyen activamente la cultura local para una audiencia global heterogénea uno puede aprender bastante de cómo se entrelazan globalización y localización y cómo esta glocalización —a través del turismo y de otros canales— está transformando la cultura.

sociocultural en donde el visitante pasa a formar parte de la cultura local del sitio, es en donde se valora, respeta y aprende la diversidad cultural existente en el país. En tanto, salvaguardar las comunidades y preservar su historia es de suma importancia para proyectos de turismo sostenible.

El impacto que tiene la investigación es de carácter social, puesto que está enfocada al estudio previo de la comunidad local, mediante la *Revitalización Cultural*² (Guerrero Arias, 2010a) proyectar y estudiar los símbolos y significaciones inmersas en el contexto para escenificar las expresiones culturales en la propuesta de diseño directamente vinculada al turismo sostenible.

Los beneficiarios del proyecto serán los miembros activos de la comunidad a la que se va a realizar el estudio, puesto que se genera fuentes de trabajo en su mismo entorno, y a su vez rescatar ciertos elementos identitarios del lugar, para no dejar que la cultura muera si no que se fortalezca y se siga construyendo. (Ruiz, Esteban; Hernández, Macarena; Coca, Agustín; Cantero, Pedro; Del Campo, 2008) mencionan que incursionar en el turismo sostenible ha incrementado la búsqueda de modalidades y productos de turismo que encajen en las diferentes culturas del lugar y su entorno, convirtiéndose así en estrategia para el desarrollo económico y social de las comunidades.

² Revitalización Cultural (Guerrero Arias, 2010a) El trabajo cultural sólo pueden hacérselo desde la propia vida de los actores vitales que la construyen, allí se constituyen en sujetos sociales, políticos e históricos; quien revitaliza la cultura lo hace desde su horizonte de lucha por la vida, desde las dimensiones profundas de su memoria colectiva para acrecentar el acumulado social de su existencia, para afirmar los recursos que ha sido capaz de construirse como pueblo

Así también siendo beneficiarios los turistas que visitan el lugar. (Inostroza, 2008, p. 83) establece que “la calidad en el servicio turístico exige que haya una buena calidad de vida en el territorio donde se da la oferta, por lo que es indudable que se debe avanzar en la mejora de las condiciones de vida de la población local para que el visitante tenga una buena experiencia turística”. Entendiendo así que el beneficio es bilateral, no solo a los miembros de la comunidad sino también el efecto que tiene el espacio en el visitante, pues deben brindar condiciones adecuadas para ambos lados.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Establecer el Diseño Interior con Identidad como estrategia de generación de turismo sostenible.

1.4.2. Objetivos específicos

- **Estudiar** los factores y elementos que determinan la presencia de identidad mediante entrevistas, fichas de registro y bitácora de campo.
- **Identificar** los aspectos que conforman el turismo sostenible a través del relevamiento bibliográfico y fichas de análisis en el contexto.
- **Desarrollar** un producto de diseño interior aplicando la identidad como estrategia para la generación de turismo sostenible.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes investigativos

Estado del arte

Inicialmente se realizó un levantamiento bibliográfico de varios proyectos realizados a nivel nacional que tenga similitudes con la investigación tratada. Los documentos analizados hacen referencia al diseño y diseño interior con identidad, así como también enfocadas hacia el turismo sostenible y sobre la cultura como fuente de inspiración para llevar a cabo un plan.

En la tesis de pregrado titulada “Proyecto Interiorista de Turismo Ecológico Comunitario Mediante el Rediseño de la Hostería Intiyaykuna Como Nueva Zona Turística Cacaotera” de la Universidad de las Américas, Narvaéz (2017) plantea que el ecoturismo comunitario como una solución factible para impulsar las comunidades rurales con el fin de incrementar el sector turístico, en ese caso de Puerto Quito. Impulsando así la producción cacaotera existente del lugar, tomando como fuente de conceptualización el fruto del cacao, así como también trabajando la materialidad del entorno, como base de la sostenibilidad sin comprometer al mismo.

Asimismo, en la tesis de pregrado titulada “Diseño Del Teatro Municipal Del Cantón Píllaro Basado En La Identidad Cultural De La Diablada Pillareña” de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Flores (2016) menciona que el proyecto consistió en tomar un elemento identitario más representativo de Píllaro, la Diablada, como base para rediseñar una localidad existente en el sector. Surgiendo de esta

expresión cultural una base morfológica y con sentidos, que expresé la identidad de los habitantes y su sentimiento de pertenencia hacia esta manifestación.

Igualmente, en la tesis de pregrado titulada (Orozco, 2017) “Diseño de un espacio comunitario en Guayllabamba con un enfoque cultural desde la visión cosmológica y la identidad de fertilidad” de la Universidad Central del Ecuador. Orozco (2017) establece que el plasmar la cosmovisión de la comunidad, así como también evocar la identidad del entorno gracias a su riqueza botánica, es parte de un proceso de investigación y vinculación con el proceso de diseño. Por lo cual, se genera varios recorridos llenos de la flora existente del lugar, así como espacios dedicados a las expresiones culturales para dar valor a los habitantes y que se comparta, transmita y no se pierda la cultura del lugar.

Por otra parte, en la tesis de grado titulada “Estudio de la identidad cultural, aplicada al diseño de productos, como fuente de ventaja competitiva para el sector artesanal de la ciudad de Quito” de la Universidad Andina Simón Bolívar. Monroy, (2013) concluye en su trabajo que se debe proponer una solución reflexiva, donde se trata de interactuar con el crecimiento económico global con la producción artesanal local. Que no se pierda el sentido de crear lo propio y evitar apropiaciones culturas extranjeras, trabajando en la glocalización para así consolidar una identidad propia sobre las artesanías quiteñas.

Por otro lado, en la tesis de pregrado titulada “El turismo rural comunitario y el ecoturismo como alternativas para el desarrollo local de Tupe” de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Córdova, et. al (2018) menciona que para lograr un

ecoturismo responsable, se debe concientizar y crear un sentido de responsabilidad para con el entorno y la comunidad a trabajar. El hecho de aprovechar los recursos naturales no significa destruirlos o deteriorarlos, el punto del turismo sostenible es ser responsable con el medio, tanto con la comunidad como con la naturaleza del lugar.

2.2. Fundamentación filosófica

La investigación “Diseño interior con identidad como estrategia de generación de turismo sostenible” se fundamenta desde la epistemología, Damiani (2005) la define como: “La epistemología analiza, evalúa y critica el conjunto de problemas que presenta el proceso de producción de conocimiento científico”. Por ello se analiza todo el proceso que llevará para estudiar el presente caso, así como también presenta un enfoque crítico propositivo de carácter cualitativo, pues permite al investigador realizar un análisis holístico de toda la información y a su vez subjetivo al criticar la realidad de la problemática, así como también proponer una solución que responda acorde al contexto estudiado y analizado. Además, presenta un análisis de contenido axiológico.

Castillo (2004) define este enfoque como: “Un conjunto de técnicas de análisis que, de modo sistemático y objetivo, nos permite el conocimiento en profundidad de los valores presentes en cualquier universo, así como su modo de presencia (expresa o implícita, fuerza o jerarquía, obligatoriedad u optatividad, etc.” La importancia de la investigación radica en salvar y revitalizar los valores culturales de una comunidad, mejorando y fortificando la identidad de los miembros de esta. Ya que no se inclina solo

por el sentido estético y formal, sino incluye las significaciones y símbolos que se presentan inherentes en la cultura.

2.3. Fundamentación legal

El Plan Nacional de desarrollo establece en el Objetivo 2, establece que afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas. Hablando del país como pluricultural y multicultural, es de gran importancia procurar conservar y recuperar las culturas de las comunidades del entorno. En este contexto de diversidad, se subraya la importancia del bien común, pues la consistencia de una comunidad y la urdimbre de su tejido social asumen la diversidad no como impedimento, sino como una oportunidad para la realización de objetivos comunes a partir del diálogo constante, franco, abierto y responsable (“Plan Nacional Buen Vivir,” n.d., p. 60).

En el país se encuentra el reglamento para los Centros Turísticos Comunitarios, en el capítulo 5 del Patrimonio se encuentra en el Artículo 15 de la Oferta turística establece que las actividades turísticas por las comunidades deben promover y contener el uso de recursos naturales, preservación de su identidad cultural y la seguridad de las comunidades. En el artículo 17, de la Sostenibilidad ambiental menciona que este turismo tendrá como base el respeto y preservación de los recursos naturales y culturales existentes en el territorio.

Así también, se encuentra el Código Orgánico de la Organización Territorial Autonomía Descentralización en el capítulo 4 del ejercicio de las competencias

constitucionales. En el artículo 144 redacta que se debe preservar, mantener y difundir el patrimonio cultural, los GAD's tienen la autorización del uso social y productivo de los recursos culturales de su territorio, siempre que se promueva preservar, mantener y difundir el patrimonio cultural.

2.4. Categorías fundamentales

2.4.1 Redes conceptuales

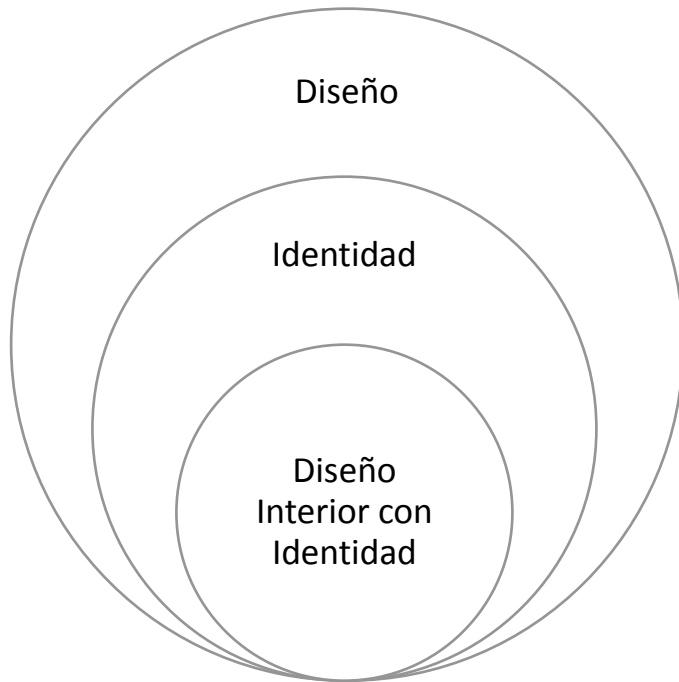


Gráfico 3: Variable Independiente

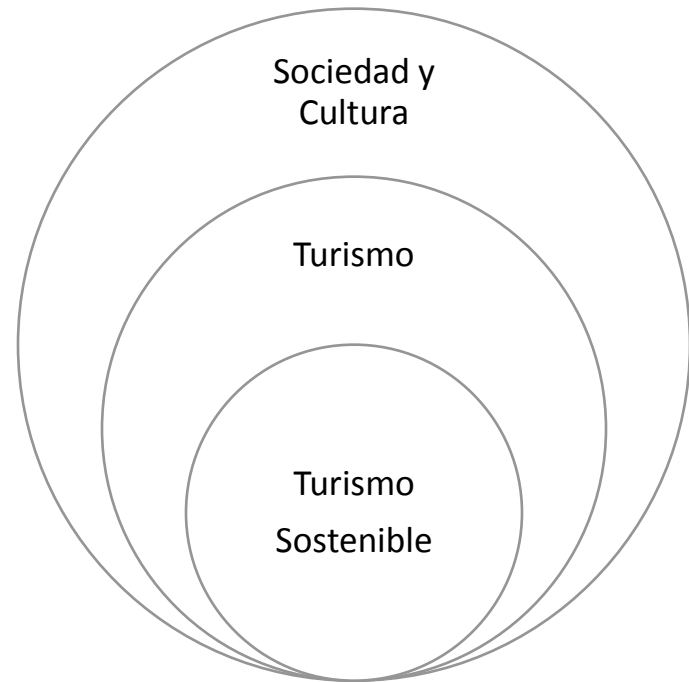


Gráfico 2: Variable dependiente

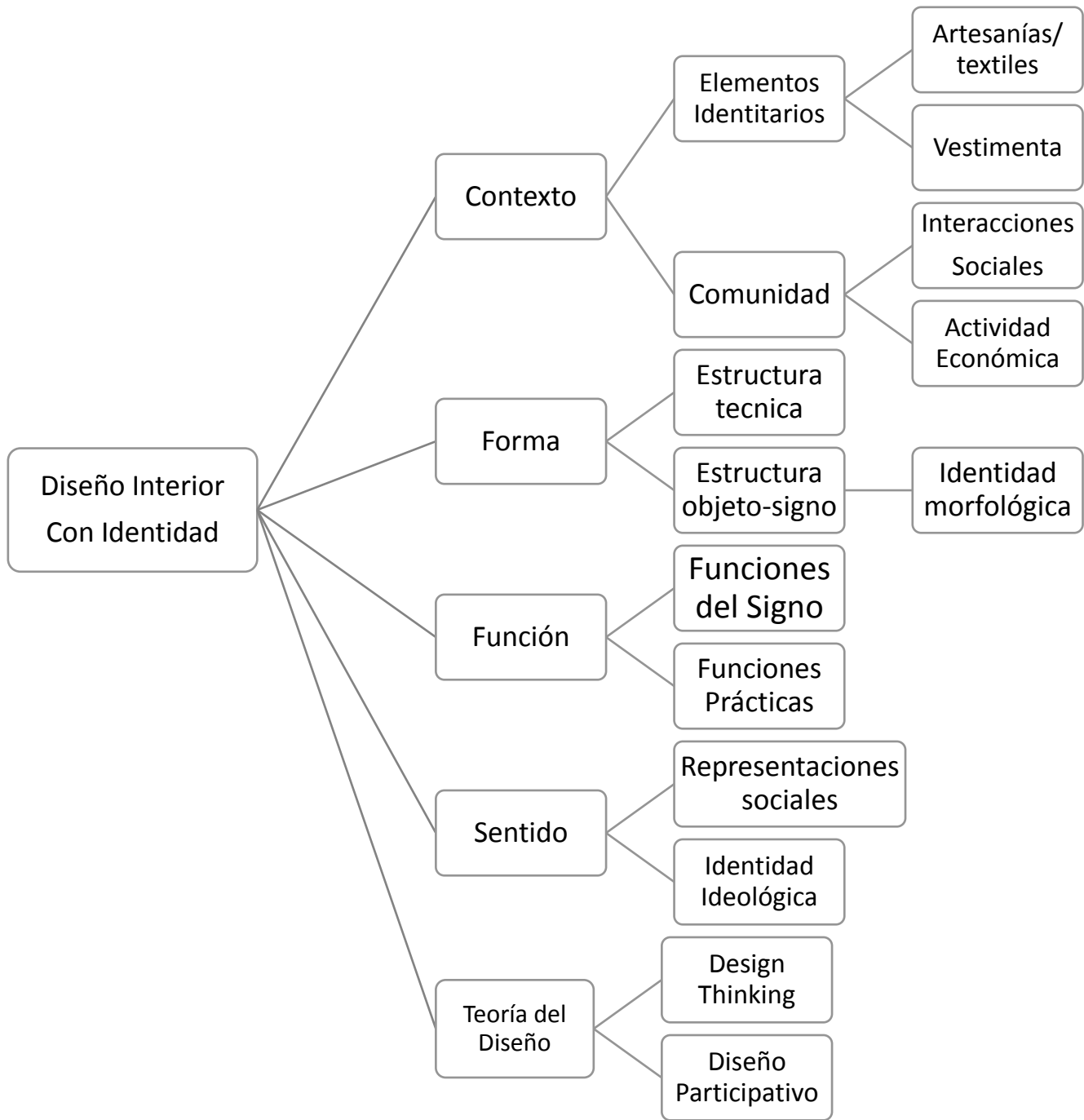


Gráfico 4: Red de subordinación variable independiente

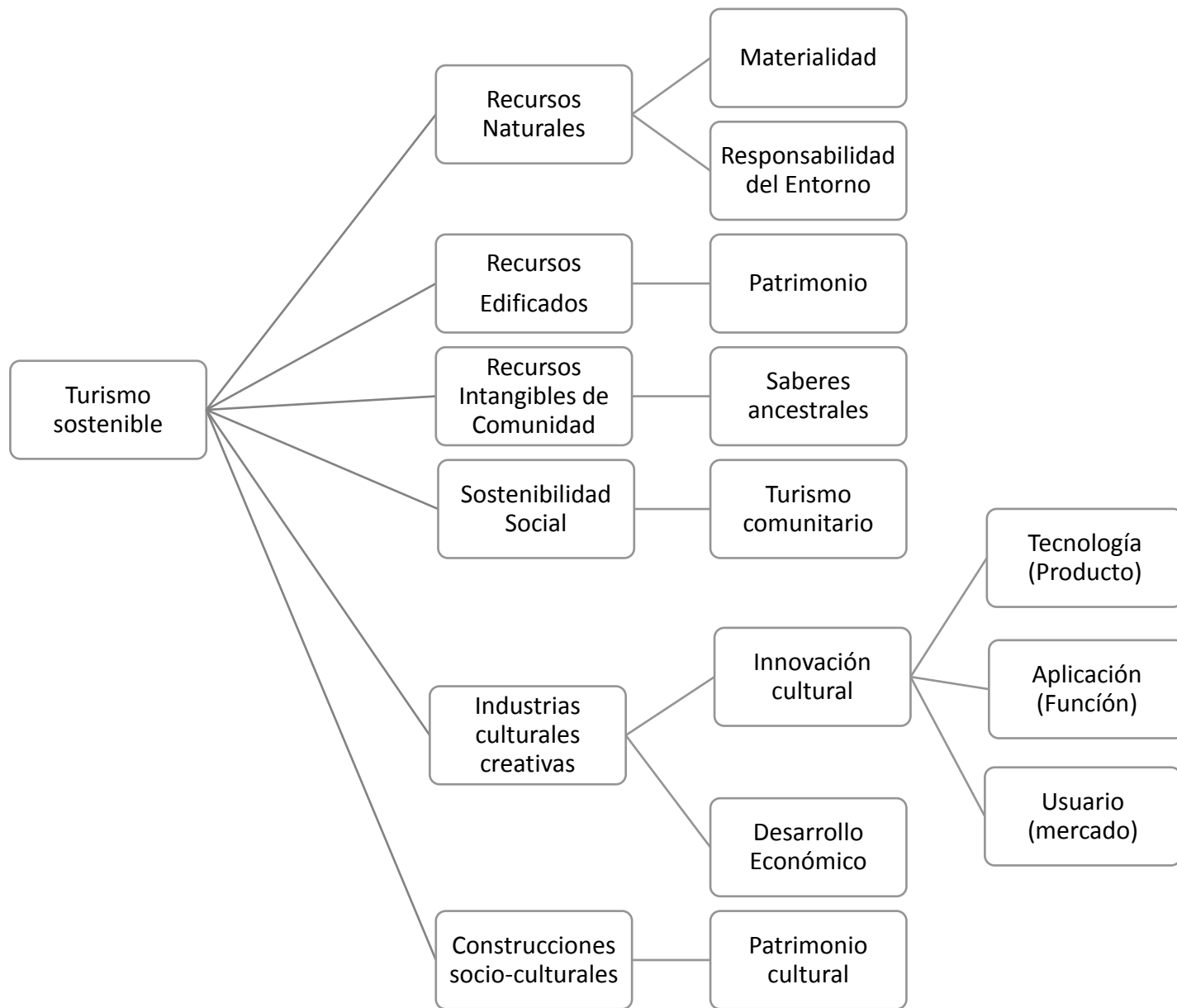


Gráfico 5: Red de subordinación variable dependiente

2.5. Variable independiente

2.5.1 Diseño

Hoy en día el proceso de diseño ha cambiado con relación a como se llegaba a un objeto diseñado en el pasado. Diseñar “ahora” se ha incluido en la actual sociedad del conocimiento, la cual requiere de investigación, de re-pensar lo establecido y desarrollar el satisfacer necesidades y solucionar problemas del usuario. Saldivia (2007) considera un análisis epistemológico en el proceso de diseño para entender cómo se solventaba el diseño antes, que progreso ha tenido y a qué punto se podría llegar:

Y desde esta perspectiva, se comprende que el análisis epistemológico de la noción de progreso, en la ciencia en general o en el diseño como expresión académica y profesional, simplemente, no entregue una estandarización o uniformización de las expresiones formales, empíricas o ergonómicas que aglutine las producciones del diseño dentro de un marco de matrices que muestren de suyo el progreso contemporáneo en dicho campo. (Saldivia , 2007, p. 68)

Se entiende que ya se ha pasado la época de diseño funcional, ergonómico o estandarizado, y el aporte de hoy en día va más allá de estas normas establecidas. Lleva un proceso de estudio, análisis e investigación, y mediante este proceso se evidencia el progreso del diseño.

Un aspecto fundamental que se encuentra al hablar del diseño es pensar en el usuario; puesto que el diseñador toma un rol de aproximamiento a la comprensión de la conducta humana y al razonamiento sobre las necesidades de los individuos. Sosteniendo el punto de vista mencionado anteriormente, el centro de estudio debe ser el usuario.

El diseño de experiencias es un tema donde el usuario toma protagonismo dentro de un espacio, pues es quien va descubriendo, asimilando y configurando el objeto de diseño que se le ha propuesto. Para lograr este enfoque de diseño Forero & Ospina (2013) mencionan que los seres humanos tienen sistemas biológicamente establecidos para poder interactuar con el entorno como el sistema motor, sistema sensorial y el cognitivo; esta interacción permite desarrollar capacidades y conocimientos específicos. Se concibe entonces que el usuario (ser humano) es un ser complejo, y por lo tanto se debe tomar en cuenta un estudio profundo al mismo, para llegar a satisfacer sus necesidades.

En relación con lo establecido anteriormente sobre el diseño de experiencias, se nota que en la actualidad estos enfoques del diseño surgen por el “progreso” que el diseño ha ido evidenciando, y es así que para llegar a este diseño de experiencias Forero La Rotta & Ospina (2013, p. 79) establecen que: “Esto implica poner acento en aspectos que van más allá de la usabilidad, la antropometría y el reconocimiento funcional de los edificios u objetos para desplazar el centro de atención hacia aspectos que ayudan a moldear la experiencia de las personas”. Se debe enfatizar o centrarse en lo que respecto

a cómo el individuo recepta, usa y entiende el objeto de diseño mucho más allá de los aspectos formales que se han establecido desde el auge del diseño inicios de los años 80.

Muchos autores han mencionado diferentes metodologías de diseño para poder llegar a un producto con valor y significado. Vilchez (1998) en su texto aborda las siguientes teorías de diseño de las cuales se puede mencionar a Bruno Munari y su metodología proyectual, Abraham Moles y el método/taxonomía, el método de proyección de Gui Bonsiepe y el método textual/contextual de Jordi Llovet. Estas metodologías evidencian un proceso teórico e investigativo para llegar al objeto de diseño final.

Munari (1983) establece que no se puede proyectar sin un método previo, se debe investigar y documentar, existir un estudio previo para entender y comprender la realización del proceso. Pues guiarse solo de un proceso creativo o artístico no soluciona un problema o una necesidad, se llegaría solo a un objeto de diseño con errores y que necesita ser evaluado hasta que llegue a la solución correcta. Todo este proceso menciona Munari no es algo que se debe cumplir estrictamente pues si el diseñador encuentra más aspectos que fortalezcan el proceso, será pertinente integrarlos al proyecto.

Moles (1975) en su libro de la teoría de los objetos, aporta con un proceso de análisis de diseño en el entorno, tanto como el entorno próximo y entorno lejano. Habla sobre el objeto de diseño que guarda estrecha relación con el usuario y los plantea como mediadores entre el humano con su entorno; pues es el objeto lo que utiliza para poderse

desarrollar en su entorno. Y establece un análisis de situaciones que representan sistemas de percepción del individuo.

Bonsiepe (1978) con su metodología proyectual también establece un proceso de diseño de estudio, análisis y recolección de la información. En donde se parte por una definición de la problemática, sigue un proceso de diseño exhaustivo tomando las decisiones correctas para resolver el problema y finalmente la realización del proyecto. El autor afirma que el diseñar y proyectar podrían llegar a ser sinónimos pues ambas terminologías se enfocan a la solución de problemas mediante proceso e investigación previa.

Llovet (1981) en cambio su teoría es basada en el objeto de diseño tomando en cuanto tanto el texto como el contexto del diseño. El texto como los elementos imprescindibles para que el objeto se constituya como una entidad, es decir la señal mediata del objeto que nos comunica su función y estructura; y el contexto que data el conjunto de hechos y situaciones que llevaron a la concepción de este y estos enfrentan las características del contexto donde se desarrolló.

Por lo tanto, el estudio previo hacia el contexto, individuo o usuario es lo que enriquece al proyecto de diseño y ayuda a concretar un objeto diseño acorde a la realidad. Capece (2010, p. 79) define que: “Esta profundización del estudio de necesidades, límites y problemáticas emergentes permite al diseñador durante el proceso meta proyectual valerse de esta información surgida en la fase del análisis y transferirla

al diseño del sistema-producto”. Refuerza la idea de una previa investigación para poder llegar al diseño, en donde se habla de un estudio más abierto que permita al diseñador obtener la información claramente necesaria para el estudio y desarrollo del objeto.

Una estrategia de diseño que también ha surgido con la evolución del diseño es el “Design For All” o diseño para todos en donde habla del diseño centrado en el usuario, sus necesidades: que los resultados valoricen y dignifiquen a cada ser humano, es decir; se habla de un diseño social e inclusivo. Capece (2010) Propone una metodología multidisciplinaria para poder satisfacer la mayor cantidad de problemas y necesidades.

2.5.2 Identidad

La identidad es entendida como ese sentimiento de pertenencia hacia determinados aspectos: lugares, dialectos, personas, entornos, etc., es por ello por lo que existen terminologías que hacen referencia a la identidad como: identidad cultural, identidad colectiva o identidad social. Guala (2009) define estos términos así:

Las identidades colectivas se construyen a partir de aspectos comunes a un grupo humano, sean aspectos culturales, territoriales, de género, étnicos, políticos, etc.

La identidad social nos permite estar en permanente acción y relación con otras personas y compartir las identidades individuales. Esta relación entre personas hace que la identidad sea fruto de una construcción también colectiva. (Guala, 2009, p. 13)

En si la identidad abarca más aspectos profundos del ser y del sentido de la persona y de la sociedad en general, es por ello que si se estudia a un individuo o grupo de individuos se sigue un proceso etnográfico, la observación y convivencia ayudará a entender como es el actuar y pensar del grupo estudiado.

Entendiendo a la identidad como una proyección de sentimiento de pertenencia hacia su entorno o contexto. Neira (2001) menciona que:

Es que la identidad no se construye sobre hechos, ni sobre proximidad geográfica, sino sobre interpretaciones de hechos, sobre focos de atención cultural, sobre un sentirse parte de una tendencia cuya naturaleza es móvil y por ello mismo se puede actualizar, de tal forma de hacerla viva y cercana a pesar de su distancia.

La construcción de la identidad solo se da cuando se interactúa con otros individuos. Así como se entiende que la identidad es algo que se transforma, que evoluciona junto con el ser humano, que cambia al interactuar con individuos de otra cultura, no es algo fijo ni establecido, es algo vivo que se va construyendo cada día.

Se habla de una construcción de la identidad pues la entendemos como algo que no es fijo ni muerto; es algo vivo que se construyendo y cada vez alimentándose de las relaciones colectivas de una sociedad, pues no hay identidad mientras no haya interacción social. Altez (2016) menciona que:

Al hablar de identidad cultural aquí, se hace referencia a las diferentes construcciones de sentido que sobre sí mismos producen colectivos de personas, comunidades, habitantes de ciudades, de regiones, de naciones, entre otros.

Dichas construcciones se concretan como re-presentaciones sociales que se van fraguando y re-configurando al ritmo de los procesos socio-históricos, de modo que las identidades no se pierden ni mueren: se transforman. (Altez, 2016, p. 65)

Mediante una sociedad es que se puede identificar y hablar de identidad, mediante las interacciones sociales que va construyendo el pensamiento y forjando nuestras actitudes hacia ciertas situaciones, en donde el individuo, que forma parte de una sociedad, tendrá un pensamiento construido desde la sociedad misma.

Definir la identidad es un aspecto complejo que muchos autores han llevado a lo largo de los años estableciendo diferentes puntos de análisis identitario. Giménez (2012) define a la identidad de esta manera: “Se identifica a la identidad en sentido propio, de sujetos conscientes de su memoria, recuerdos y analogías de grupos que los rodean como movimientos sociales, agrupaciones, el barrio o vecindario”. Es el sentido más profundo del ser del individuo lo que tara de la identidad, pues no solo son elementos culturales como la música, gastronomía vestimenta (que también forman parte de los elementos identitarios) si no, las re-presentaciones sociales de cada individuo y de cada sociedad, la forma de actuar y pensar, pues la identidad va mucho más allá de lo que podemos a simple vista averiguar. Altez, (2016) habla de estas re-presentaciones individuales y colectivas como, y citando a (Ibáñez Gracia, 1988:30):

[...] producciones mentales colectivas que trascienden a los individuos particulares y que forman parte del bagaje cultural de una sociedad. Es en base a ellas como se forman las representaciones individuales que no son sino su expresión particularizada y adaptada a las características de cada individuo concreto. La sociedad proporciona a las personas los conceptos con los cuales piensan y con los cuales construyen sus elaboraciones mentales particulares. (Altez, 2016, p. 66).

Se habla de una sociedad que construye estas formaciones del pensamiento de cada individuo, si bien es cierto, cada persona tiene un pensamiento general diferente, las acciones intrínsecas de cada ser humano ante ciertas situaciones son las que conforman la identidad, pues las mismas serán identificadas y aceptadas por el grupo social al que pertenece.

La identidad colectiva o social, es la que forma parte en los aspectos comunes de un grupo, como se ve en la identidad cultural que habla de tradiciones y características que dictan comportamientos sociales. “La identidad cultural surge desde tiempos inmemorables y parte desde las tradiciones y características propias manejadas en base a la lengua, que es el principal elemento de comunicación. Otros factores importantes son: las relaciones sociales, los comportamientos colectivos, los sistemas de valores y organizativos” (Flores Solís, 2016, p. 29). Los cuales siempre buscan ser compartidos,

narrados o expresados. Porque a la final, una identidad se fortalece cuando existe ese intercambio de ideas.

Por lo tanto, la identidad de un individuo se establece individual y colectivo, ya que cada persona va creciendo y va formando una identidad propia de cada uno, pero solo al momento de la interacción social es que un individuo entiende su identidad, y como la comparte con otras personas afines a su contexto y a su realidad. Núñez (2016) menciona que:

La identidad es una construcción individual y colectivamente social, está condicionada, por un lado, a la pertenencia a grupos, historia personal, herencia familiar y, por otro, a los mitos colectivos y a los paradigmas instalados en la cultura, por ende la interculturalidad juega un papel decisivo en el proceso de identificación.(Núñez Torres, 2016, p. 18)

Afirmando de esta manera que hacia la identidad lleva diferentes aspectos que se manifiestan de carácter colectivo, mientras se relata y se vive en una realidad o en un contexto en el cual se comparte conocimientos adquiridos a lo largo de la vida, es en donde el sentimiento de pertenencia surge en los miembros del mismo.

2.5.3 Diseño interior con identidad

El campo disciplinario del diseño de interiores es bastante amplio y multifacético, pero en terminología se tiende a pensar que el diseño de interiores o

interiorismo es parte de la arquitectura, una ramificación o algo de menor jerarquía. Pero se debe entender que el diseño es una disciplina independiente y que tiene su valor teórico, Céspedes (2011, p. 10) afirma que el diseño de interiores es más cercano al diseño que a la arquitectura, aunque comparten cierta lógica o análisis ambos campos trabajan en diferente escala, diferente concepción espacial, precisión y sensibilidad. Se refuerza más la idea de que este campo es específico, determinante y que tiene su validez para diferenciarse de otras disciplinas; sin embargo, es un aspecto que como en todo campo laboral, el diseño interior trabaja en conjunto con otras disciplinas, multidisciplinaria.

Al ser el diseño interior una disciplina que trabaja directamente con el ser humano hay que entender que siempre el diseño deberá transmitir los valores de la cultura tanto propias del diseñador, así como también el del usuario. Miranda define al diseño y la identidad de la siguiente manera:

La identidad es una cualidad que nos define, con la que expresamos nuestra forma de hacer y crear. Esa identidad es herencia directa de la cultura en la que hemos nacido, vivido y ha crecido nuestra personalidad; y cuyo bagaje se han transmitido a través de las generaciones. El diseño es cultura, ya que expresa valores y cualidades. Es la identidad ese sello de personalidad (Miranda, 2015, p. 2).

El objetivo del diseño interior con Identidad es brindar al usuario un espacio con significaciones que culturales; las cuales harán al usuario apropiarse del espacio y que lo sienta suyo y por lo tanto tendrá que cuidar y perdurar este objeto de diseño.

El proceso de diseño que sigue la fundamentación teórica, la etapa de investigación es la que proporciona toda la información necesaria de estudio del individuo(s) o grupo social que sea en el proyecto el usuario a definir. Y, el diseñar con identidad, hace que el producto de diseño produzca significaciones hacia el usuario, que lo sienta y valore como suyo o propio. Es por tanto que realizar el diseño interior con Identidad es una estrategia de diseño que va de la mano para llegar a un diseño con sentido y con fundamentación. Miranda (2015) afirma que:

El diseño muestra, a través de sus creaciones, las connotaciones culturales externas a las que la propia identidad ha estado abierta. A través del diseño se expresan ideas y pensamientos, siendo América Latina donde se creó ese encuentro y amalgamamiento de las distintas culturas del mundo, y es por tanto en sus diseños donde más se expresa su identidad (Miranda, 2015, p. 2).

El diseño es una de las fuentes más significativas y apropiadas para expresar la identidad dentro de la espacialidad de un lugar. Pues sus creaciones tienen una carga simbólica tan fuerte que deben expresar la identidad del usuario y así mismo la solución del problema y necesidad del mismo.

Relacionar la cultura con diseño interior, se enfoca en rescatar los elementos fundamentales y características de la cultura en donde se desarrolla el proyecto. Se toman rasgos como medios principales de diseño y directrices de diseño utilizando los rasgos culturales identificativos del lugar (Carrión, 2017). Como se mencionó anteriormente un recurso para diseñar con identidad es la cultura o los elementos culturales que forman parte de ella, pero no el punto no es utilizar explícitamente estos elementos, si no utilizarlos como un recurso de diseño, que nos podría dar una pauta para seguir un determinado proceso de diseño.

Dodsworth (2009) establece la importancia del diseño interior en la forma que un individuo experimenta el espacio, como sin ningún esfuerzo consciente experimenta una respuesta sensorial cuando ingresa a un espacio; la vista, el olfato, tacto, audición son los que principalmente el cerebro percibe y reacciona experimentándolos a la vez y mencionan que estas sensaciones son las que el diseñador debería actuar a base a la comprensión derivadas del estudio previo. Teniendo en cuenta este diseño de experiencia a través de los sentidos, se puede fusionar a la identidad con el diseño interior de muchas maneras posibles. Oliveros & Campos (2016) exponen:

La exploración de la identidad mediante la conexión del ser humano con los materiales como la tierra, la piedra, la madera y la manera en que esta nos permite percibir la arquitectura. Ha sido elaborado conforme a los parámetros y requerimientos obtenidos a partir de un minucioso trabajo de investigación (Oliveros & Campos, 2016, p. 142).

Aquí se menciona a la materialidad como un recurso válido de identidad que puede ser usado en el diseño interior, y que a su vez esta sirve como recurso o directriz del diseño dependiendo del enfoque que decida el diseñador aplicar.

Para aplicar rasgos culturales en un diseño interior, se rescata características fundamentales, las más identificativas del lugar para representarlas en diferentes aspectos como en escalas, en colores, en el mobiliario, en la iluminación, etc. Vázquez (2011) afirma estos aspectos definiendo: “Se observa la identidad cultural del lugar como son: Las escalas, las visuales, los colores, el mobiliario, iluminación, vegetación, ventilación”. Al igual que la materialidad, se pueden utilizar varios recursos en el diseño interior para poder transmitir este sentimiento de pertenencia en la espacialidad.

Contexto

Tomar en cuenta el contexto es parte fundamental del proceso de diseño, pues todo producto tiene que responder a la realidad de donde es concebida la idea generadora. Villa (2013) menciona que: “toda actividad se inscribe en un contexto donde sus postulados, métodos y resultados entregan algo más que sus valores de cambio y uso de la relación entre el diseño y el escenario contextual proceden elementos simbólicos, los cuales expresan componentes que hacen parte de la cultura”. Este análisis contextual sirve para descifrar la esencia de la sociedad, y por ende el sentido y las significaciones que se van desarrollando en el mismo son la información que servirá para resolver y generar soluciones acordes al entorno a trabajar.



*Imagen 8: Gráfico de 3 círculos.
Fuente: Morville (2004)*

Morville (2004) Plantea estos tres círculos que se relacionan entre ellos como un todo para realizar un diseño que el usuario se involucre y sienta que responde a sus necesidades, requerimientos y deseos internos.

Elementos identitarios

Los elementos identitarios son aquellas expresiones que se encuentran en una determinada cultura la cual la hace característica, además contienen carga identitaria y simbólica, por lo que es pertinente estudiar estos elementos. Según Taboada Leonetti (1989) citado en Peyser (2002, p.89) en donde los divide en dos categorías: a) Los elementos identitarios personales del individuo, lo que lo hace único en su naturaleza humana, sus características físicas, psicológicas y de personalidad; y b) Los elementos identitarios sociales, los que definen su nivel de pertenencia a conjuntos sociales mayores. Entendiendo los como parte tanto del ser humano como de la sociedad, siendo los sociales aquellos que provocan en el ser humano el sentimiento de pertenencia hacia el contexto que se está desarrollando el mismo con su conjunto de interacciones sociales.

Artesanías y textiles

Los textiles andinos presentan un lenguaje textil, mucho más allá de lo estéticamente formal, pues contienen varios parámetros que llegan a comunicar parte de su identidad a través de los textiles. Sánchez Parga menciona:

Aún hoy los más tradicionales diseños de las prendas de vestir del campesino indígena ofrecen la misma y constante composición: los unkus, los acsu o lliclla, las mismas chuspas o shicras y casi todas las fajas y ponchos en su diversísima variedad de diseños mantienen siempre una organización idéntica del espacio (Sánchez Parga, 1995, p. 18).

Toda esta organización del tejido hace referencia al conocimiento y a la cultura de los pueblos indígenas, hacer un análisis a sus productos textiles guiarán para entender los deseos y anhelos implícitos en los miembros de la comunidad.

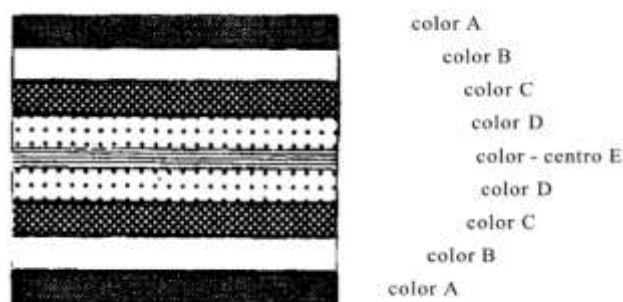


Imagen 9 Elemento cromático simétrico

Fuente: (Sánchez, 1995)

Sánchez Parga (1995) redacta en su texto que: “El tejido andino ofrece así una forma autónoma, clausurada, completa, podríamos decir autosuficiente, insinuando ya cómo la representación de un territorio, como es el del tejido, puede reflejar una categorización

de lo social.” Pues es en el textil donde se plasma la realidad de la sociedad, así como también elementos, estructuraciones sociales etc.

Entendiendo a la identidad, como algo vivo que se va construyendo, que sigue - cambiando junto con el ser humano, se habrá de entender que las expresiones del tejido no serán las mismas siempre, pues lo que se mantiene es la tradición, pero el reflejar el contexto en los textiles irá cambiando según este cambio. “El tejido autóctono actual lejos de constituir un ejemplo de aculturación como sostienen algunos autores demuestra una persistencia constante no sólo de las creencias míticas religiosas, sino de modelos de representación, esquemas mentales, a través de los cuales una sociedad se expresa e interpreta simbólicamente” (Sánchez Parga, 1995). Siendo los textiles y tejidos actuales un elemento identitario para analizar y estudiar, para que pueda ser usado en el proceso de diseño como parte inspiracional de la concepción de la idea.

Guerrero (2010) define a las representaciones sociales como: “Un pueblo puede cambiar el nivel de sus manifestaciones y de hecho lo hace frente a las presiones de la modernidad, muchos pierden o transforman su vestimenta, prácticas alimenticias, música, artesanía, juegos, etcétera; pero no por ello podemos pensar que han perdido su cultura, pues mantienen viva su cosmovisión, ya que ésta se preserva en la memoria, allí están las representaciones y conceptos estructurantes de la vida de una sociedad, que le posibilita operar la realidad”. Afirmando así lo antes mencionado, las representaciones son en sí las expresiones culturales identitarias que se pueden estudiar, pues estas son el reflejo del contexto, de la historia y de cómo ha ido evolucionando la misma hasta llegar a lo que es hoy en día.

Vestimenta

La vestimenta de los miembros de comunidades indígenas es un elemento identitario que lleva historia y parte de la cosmovisión de los pueblos. Es por ello, que estudiar sus significaciones y también las mutaciones o cambios que ha sufrido la vestimenta tradicional, nos lleva a entender su entorno y como se ve reflejado en las manifestaciones culturales como lo es con su ropaje. “De cierta manera la indumentaria además de transmitir toda la información relacionada con la identidad cultural; es importante rescatar que la razón principal de esta, al principio de la civilización fue proteger al hombre de los rigores del medio ambiente como sol, frío, calor, o viento” (Montero, 2018). Puesto que, si se encuentra que fue mutado o ha cambiado eso no quiere decir que ya no exista cultura, si no se evidencia el proceso de cambio, mestizaje y de aculturación que son problemas que se palpan en el entorno pero que no se pone la atención necesaria a este tipo de cambios.

Actividad económica

Las actividades que se ejerzan o que sean parte del diario vivir se vuelven parte de la identidad del pueblo, pues representan una parte fundamental de la identidad de la comunidad. Además, que la actividad económica que desarrolle una comunidad, sirve como una fuente de ingreso así como también como recurso para el turismo que se pueda desarrollar en el lugar, en los pueblos de Bolivia, el utilizar estas actividades cotidianas ha resultado beneficiario para los integrantes del lugar, Xinhua (2015) menciona que: [...] se reconoció que este tipo de turismo en el campo contribuye a

mejorar la calidad de vida a los miles de personas que dependen de esta actividad económica”. Por lo que el estudio de las actividades cotidianas y económicas del lugar, sirve como identidad y a la vez como sostenibilidad al lugar.

Comunidad

Interacciones sociales

Como se ha mencionado anteriormente, la construcción identitaria se representa cuando las personas interactúan con otras de esta manera la identidad y el sentimiento de pertenencia se van edificando. Estas interacciones sociales son las que permiten a los individuos distinguir de un miembro de la comunidad como un extranjero, pues es en la forma de reconocer aspectos y ciertas expresiones y/o elementos identitarios que se evidencia este proceso.

García (2004) hace mención a un interaccionismo simbólico, estableciendo que los seres humanos actúan en base a las significaciones que les generan las cosas de su contexto, así como también que esta interacción simbólica se enlaza con la interacción social que tiene un individuo con el resto de la gente y, finalmente el individuo elabora un análisis de su mundo total y termina con una capacidad para poder actuar en él según los aspectos mencionados. Este proceso de intercambio entre el objeto, individuo y entorno, hace énfasis en los procesos cognitivos que lleva la persona y como su contexto influye en la lectura o interpretación de un objeto, así como también para reaccionar según su entorno hacia el mismo.

Ideología/ identidad ideológica

La cultura nace de un pueblo, se entiende como todos los aspectos que caracterizan a un determinado lugar, sector. Es en sí, el sentimiento de pertenencia hacia un grupo. El cual asocia aspectos del pasado y los fusiona con el presente, lo que se vive. Es algo que no se puede, establecer fijamente ya que evoluciona con el ser humano. Molano (2007) habla de la cultura como algo “vivo” como una cohesión de elementos heredados del pasado y elementos influencias exteriores.

La identidad cultural, como se ha mencionado anteriormente, es una estrategia de diseño interior, pues es en la cultura, donde tiene más carga identitaria en el desarrollo del individuo en la sociedad. Neira (2001) define que: “La identidad cultural es una huella digital donde se impregna la esencia de cada ciudad en el cual se encierra sus costumbres y tradiciones. Sin identidad cultural no habrá desarrollo”. Por lo tanto, la mejor manera de desarrollar un diseño con Identidad es a través de la cultura del lugar y de sus expresiones culturales.

Es entonces donde el diseño interior debe crear espacios donde se pueda impregnar estos aspectos identitarios y que puedan desarrollarse, y que reflejen este sentido de identificación en la sociedad. Núñez (2016) Establece que la identidad ideológica lo que busca es mediante la praxis social del diseño formar una identidad morfológica de relaciones espaciales hacia la identidad ideológica. Por lo cual, se debe considerar a la sociedad en conjunto para poder establecer una identidad ideológica acorde a la realidad del contexto y sus miembros.

Teorías de diseño

Al hablar del ser humano como fuente fundamental para la identidad, se aplica una exploración/ experiencia en el espacio para que el ser humano se conecte con su entorno en dicho interior, se sienta identificado y cada parte del interior ayude a ese sentimiento de pertenencia, por ello se abordará las teorías del diseño que piensan e incluyen al usuario en el proceso de diseño.

Design thinking

Esta teoría es la que piensa en el usuario para poder concebir la idea de diseño, es decir que toda la información y todo el proceso estará centrado en el individuo de estudio. Esta teoría presenta 5 ejes fundamentales para llevarse a cabo, Klausner (1987) los establece así:

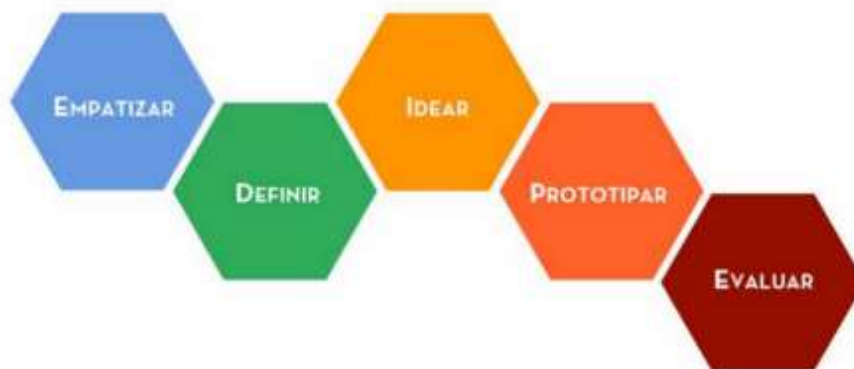


Imagen 10 Ejes del design thinking

Fuente: (Klausner, 1987)

Empatía: Puesto que el trabajo del diseñador es resolver o solucionar problemas que no son los propios de él mismo. Por lo que se necesita de una correcta empatía con

el usuario, ser capaz de identificar sus necesidades, deseos y anhelos. Requiere de un proceso de mirar, observar y entender en la realidad de la que se está trabajando (Klausner, 1987).

Definición: Entendiendo que los diseñadores son catalizadores de información, este es el momento donde se selecciona la información obtenida y mediante un proceso de interacción sinérgica, en la cual se analiza y se interpreta los datos. Es aquí donde el diseñador define los parámetros a seguir en el proceso de diseño, donde se toma una postura enfrentándose al problema (Klausner, 1987).

Idear Esta parte del proceso es en donde surge el proceso creativo, una vez obtenida la información necesaria, haberla analizado y seleccionado se comienza la etapa de generación de ideas, desde las más lógicas hasta las que no se han explorado hasta el momento (Klausner, 1987).

Prototipar Es la parte en la que se comienza a plasmar ideas en diferente materialidad, pensando ya en la comunicación de la morfología y jugar con su estructura de forma y signo (Klausner, 1987).

Evaluar En esta parte del proceso, se evalúa las soluciones encontradas y se verifica la pertinencia de estas con respecto al análisis de empatía realizada al inicio. Ya que hay que asegurarse que las soluciones propuestas respondan adecuadamente a las necesidades y requerimientos del usuario (Klausner, 1987).

Así como también se incluye en Diseño de Experiencias, ya que este enfoque de diseño esta argumentado para generar una experiencia en el usuario con el espacio y/u

objeto. Es aquí donde se encuentra la interrelación de comunicaciones del producto, sea de forma y función acompañada de las significaciones y símbolos culturales.



Imagen 11 Marco de Experiencia del Producto
Fuente: (Forero La Rotta & Ospina, 2013)

En el proceso de diseño es clave el análisis entre usuario y producto para establecer sensaciones en el usuario. “En este marco es posible identificar tres estados de generación de experiencias placenteras o no: los asociados a la estética, los asociados al significado y los asociados al nivel emocional” (Forero & Ospina, 2013, p. 82) Es por eso que más adelante se abordará los temas de forma, función y sentido, pues son los tres aspectos que conforman un diseño expresivo y que llegue al usuario

Diseño inclusivo y participativo

“El diseño participativo se preocupó por comprender el contexto de uso de los objetos: los usuarios, sus actividades y entornos de trabajo y por invitar al usuario a participar en el proceso creativo del diseño de productos, servicios, espacios y sistemas”

(Taranto, 2009). Esta parte es fundamental para el tema tratado, pues el trabajar el diseño con identidad requiere que los miembros de la comunidad sean parte activa en el proceso de diseño, ya que son ellos los proveedores de la información y quienes ayudarán a las estructuras morfológicas de las formas y de las significaciones sean las adecuadas de comunicar los anhelos de su pueblo.

Martinez (2015) Habla del diseño participativo como un proceso de mutua retroalimentación, pues ya se ha mencionado que el diseñador no es conocedor de toda la información, pues quienes se desenvuelven en el contexto mencionado ellos conocen la parte de su realidad mientras que el profesional tiene conocimientos de los recursos técnicos y procedimientos de soluciones. Estableciendo así lo siguiente:

El diseño participativo se refiere a la acción de definir colectivamente propuestas integrales de proyectos para el desarrollo de la vida y, a partir de ellas, los espacios físicos que facilitarán su desarrollo. El proceso se enriquece por diversos saberes (técnicos y populares) y se basa en el derecho de todo individuo o la comunidad a decidir sobre cómo quiere vivir, expresarse en el espacio y contar con asistencia técnica. (Martinez, 2015, p. 40)

Para lograr resultados mejores en la propuesta de diseño, los miembros activos de la comunidad son los encargados de proporcionar la información además de que también serán ellos capaces de las tomas de decisiones en todo el proceso, para que al final del proyecto sea esta de agrado de los mismos usuarios y que, además, lo sientan como suyo ya que formalmente formaron parte del proceso y de apropiación con más razón del diseño.

Forma

La forma en el producto de diseño es parte fundamental para llegar a concebir un diseño interior con identidad, ya que espacialmente la morfología en general es la que transmite tanto signos como símbolos hacia el usuario que está en el espacio y, por lo tanto, se debería reflejar los aspectos identitarios en el mismo lugar. Sánchez (2005) argumenta que un objeto de diseño porta o lleva cierta carga de significaciones y que sus elementos morfológicos tienen la característica del signo y este lenguaje que se comunica es percibida por el usuario en una interacción cultural semiótica del ser.

Entendiendo que la forma es una parte importante porque sirve como medio o vehículo transportador del mensaje que llegará al usuario, siendo el mensaje el contenido simbólico que será capaz de emitir este sentimiento de pertenencia y de aprendizaje hacia el mismo.

Estructura morfológica

Esta estructura morfológica presente en la forma del objeto hace referencia a la parte tangible del mismo. Es decir lo que se puede palpar y ver, aquello que no necesita de un proceso cognitivo para poder entender o comprender un mensaje, simplemente transmite lo que se ve, y a su vez esta estructura es la que se usa para dar paso a la interacción con el usuario (Sánchez Valencia, 2005). Esta estructura es la parte técnica de la morfología, puesto que aquí es donde se desarrolla y se piensa técnicamente como

va a llevar a cabo el cumplimiento de la función que se le otorga al objeto, la calidad técnica, por ejemplo, que es la que servirá para asegurar en su totalidad la concepción de la forma y su función.

Estructura objeto-signo/ identidad morfológica

La estructura Objeto – Signo en cambio, es la parte de la semiótica del objeto, las significaciones que se le quiera dar a la morfología. Esta parte es la que se encarga de transmitir el mensaje al usuario, ya que el proceso cognitivo que se dará paso es para que el individuo se pregunte: ¿qué es?, para qué sirve? ¿Y cómo se usa? (Sánchez Valencia, 2005). Y las respuestas que el individuo dará a estas interrogantes nacen del contexto, pues aquí se refleja la interacción simbólica social antes mencionada, ya que es desde el entorno el que proporciona los recursos para que el individuo sea capaz de resolver y entender la comunicación que se está dando mediante la forma.

Hablar de una identidad morfológica, se trata de retratar el contexto desde su entorno, sus paisajes, su naturaleza, sus construcciones, y demás componente que forman parte de la realidad de un lugar. Nuñez (2016) redacta sobre la identidad morfológica que : “El componente morfológico, dentro del proceso de identificación es una concepción constructiva que el diseño pondera en varias creaciones complejizadas dentro de la interrelación propia de la identidad.” Por lo que se entiende, mediante las construcciones o edificaciones su forma es en la que se instaura la realidad del contexto y por ende su identidad.

Función

Es necesario considerar que un objeto o un producto no solo se lo debe analizar desde el aspecto morfológico sino también el aspecto fisiológico. Cardona (2000) establece que “Los objetos deben manejar formas coherentes en cuanto a los dispositivos que componen cualquier mecanismo, es decir, toda la variedad de piezas que conforman el mecanismo debe manejar un orden y acoplamiento entre sí, para actuar de manera coordinada.” Instituyendo la relación adecuada y pertinente entre la forma y la función, pues las dos van ligadas al momento de creación del diseño. Pues si los dos conceptos fallan el mensaje que llegará, va a ser el equivocado para el individuo.

Antiguamente la concepciones de objetos se remitían a cumplir o cubrir una necesidad, hoy en día estando inmersos en el contexto de satisfacer los deseos anhelos de la sociedad, para ello Cardona (2000) afirma que: “Cuando un contexto cultural logra superar esa variedad de necesidad es generada por el ser humano, la sociedad comienza a proyectarse hacia lo esencial, surgen así los anhelos, esperanzas y no se logra conformar con un “posible” sino que se centra en encontrar lo “ideal”. A partir de estas perspectivas, surge el objeto de uso, en el cual supera la parte técnica y funcionalista del mismo, aunque a su vez, se convierte en la esperanza de un grupo”. Todo en conjunto es lo que hoy forma el éxito del diseño identitario comunicativo.

Funciones del signo

“El objeto básico como tal, busca suplir las necesidades naturales del ser humano y está vinculado a operaciones técnicas (objeto-función); y un objeto esperanza busca

colmar los anhelos de un grupo social y esté vinculado a los valores de uso” (Cardona, 2000). Es así como la función se enlaza con los símbolos, siendo un todo el objeto que será concebido y creado para cumplir con todas las expectativas y funciones que cumplirá a futuro.

Funciones prácticas

Los valores de uso de un objeto son por las que el objeto va a cumplir una determinada función, la función del uso. Tamayo (2009) “Estos objetos cumplen desde lo físico hasta lo comunicativo con la función practica y útil, que se determina desde el diseño.” Entiendo entonces que la concepción de un objeto de diseño engloba todos los aspectos desde las estructuras técnicas, morfológicas, de significaciones y así también las de su uso, es decir para que función será utilizado el mismo. Por lo que todos estos aspectos deben tener coherencia, enlazarse e interrelacionarse entre sí.

Sentido

El sentido que se le da al diseño responde siempre al contexto y al usuario del mismo, pues las significaciones implícitas son las que le dan el valor al diseño, para que el individuo se apropie del mismo. Entendiendo así al diseño como sistema productor de sentido, el mismo que opera sobre el resultado de la sinergia construida entre cuatro particularidades: Geográfica, temporal, argumentos y fenómenos de la ciencia (tangible); y el contenido simbólico.

Significaciones en el diseño

Las significaciones que se otorguen en el proceso de diseño son aquellas que responderán a los reflejos de la sociedad con sus anhelos cotidianos del colectivo. Esta es la fase donde se determinan los símbolos que se expresaran en el objeto de diseño, aquí es donde se define el mensaje a transmitir y partir se aquí es en donde se trabaja la forma y la función. Esta parte del proceso será resultante del proceso investigativo y de la etnografía aplicada al usuario para un profundo entendimiento del mismo.

Guerrero Arias (2010) redacta que: “La etnografía ha contribuido a ampliar el conocimiento sobre la diversidad, pluralidad y diferencia de la conducta humana y ha proporcionado una base para los análisis comparativos de dicha conducta con socioculturas diferentes” Este tipo de estudio es lo que da la pauta para obtener la información necesaria, ya que se trata del acercamiento al entorno y al usuario.

En los productos de diseño, se tiene que evidenciar las significaciones que el contexto incluye por añadidura, y esta da valor al objeto diseñado (Malo, Arroyo, Giordano, Jaramillo, 1990) establece que: “ [...]Va encaminado hacia la producción de objetos realizados artesanalmente, cuyo diseño tenga esa carga de tradición y de cultura que los haga fácilmente identificables como pertenecientes a cada pueblo”. Ya que cada cultura tiene sus propias manifestaciones del sentido y sus significaciones es necesario, diferenciar y rescatar la ancestralidad de cada expresión cultural.

El buscar las significaciones en los orígenes, así como también estudiar la evolución de los mismos es darse cuenta que el sentido puede variar con el tiempo, así como se ha mencionada sobre la identidad que se va construyendo, lo mismo ocurre con el sentido hacia la cultura. Como lo mencionan Malo, et. al (1990) que el ser humano está inmiscuido en una secuencia de presentes , los cuales se encuentran a causa del pasado, es decir no se debe ignorar toda la historia que ha transcurrido hasta el presente, sería dar la espalda a la construcción de lo que lo ha forjado al individuo hasta el día de hoy.

2.6. Variable Dependiente

2.6.1 Sociedad y cultura

La sociedad es el foco de la cultura, compuesta por individuos que cambian, donde la cultura sufre pérdidas a través del tiempo, así como adiciones de aspectos a una cultura. En esta época de globalización, ha ocurrido un fenómeno interesante, pues al existir un bagaje de culturas alrededor de mundo, desde la aparición del internet estas culturas se han expandido y casi todas las culturas han sufrido transformaciones en cuestión de adicionar elementos que no son propios del lugar. Si bien es cierto, la identidad es algo que se construye, en muchas locaciones el problema que existió fue que antes de apreciar lo propio, decidieron aceptar lo extranjero y rechazar lo local.

Es por ello que en la sociedad actual se trata de recuperar la identidad propia del lugar para que pueda tener un proceso de construcción y de formación justo y equitativo, más no rechazando y eliminando casi todos los aspectos de la identidad. Utrilla, et. al (2014) establecen que:

[...]por su conceptualización simbólica, vinculada a recuperar un valor o algo que no es material y que, por uno u otro motivo, se ha perdido (costumbres, ideas, entre otros). En este sentido, es habitual que se hable de la reconstrucción del tejido social o de la moral. Se trata del proceso que consiste en evocar recuerdos y tratar de reunirlos para completar un concepto o el conocimiento de un hecho para recuperar identidad [...] (p.16)

El hecho de recuperar la esencia y sentido de un pueblo es un tema que se trata de implementar en la actualidad, se habla de este tejido social que conforman los elementos identitarios de una cultura. El rescate y potencialización de la cultura inmaterial.

Estudiar los comportamientos de la sociedad es una parte fundamental para entender la cultura de un pueblo. Romero, Coto, & Sagastizábal (2006) mencionan el proceso como:

Rastrear al interior de la sociedad civil procesos microsociales de resistencia que sostienen memorias pasadas y recuperan identidades aparentemente perdidas ofrece un marco indicial de la actual realidad política. Luego de la difícil década de los '80 y de las impiadosas políticas neoliberales de los '90, tales resistencias culturales constituyen nuevos niveles de articulación y ofrecen otras claves de interpretación para comprender la naturaleza de los procesos políticos institucionales del primer quinquenio de este siglo (Romero et al., 2006, p. 50).

Pero lo que prevalece es el sentimiento de identidad hacia una comunidad que entiende y comparte la forma de reaccionar ante alguna situación.

Entendiendo entonces, que la cultura pertenece a un determinado grupo de individuos, de un lugar o un sector específico, donde la cultura es única de cada lugar. Molano (2007) afirma: "La cultura es algo vivo, compuesta tanto por elementos heredados del pasado como por influencias exteriores adoptadas y novedades inventadas localmente" En este punto se topa a la cultura como algo que no es fijo, que evoluciona y puede ser una combinación de elementos del pasado y del presente, ya que como exista la globalización de información varias culturas sufren cambios y adaptaciones.

“Descubrir la identidad menciona que es el acto de construirla en conjunto con otras personas o grupos. Ya que el intercambio de ideas conduce a la construcción de la propia identidad. La construcción de identidad, tanto propia como histórica tienden a la integración y enriquecedoras” (Blanco, 2008). Por lo que reforzamos la siguiente idea, que se necesitan espacios para poder construir y fortalecer la identidad de un pueblo, donde el individuo se vea aceptado y con la confianza de intercambiar sus ideas y así construir y fortalecer la identidad del pueblo. La sociedad es el foco de la cultura, compuesta por individuos que cambian. Donde la cultura sufre pérdidas a través del tiempo, así como adiciones de aspectos a una cultura. Es por ello que se habla de que la cultura se desarrolla y cambia con el tiempo, o con la intervención de otras culturas. Pero aun así esta cultura fusionada, desarrollada sigue generando el sentimiento de identificación.

“Estudiar una sociedad puede ser algo complejo o con mucho tiempo, pero un punto importante es el arte del pueblo, porque es allí donde se quedan impregnadas las ideas o en sí el pensamiento del pueblo. [...] enfoques hermenéuticos ha surgido una comprensión del tejido como texto, en el que una sociedad se inscribe no sólo artística sino también culturalmente, expresándose o narrándose estilísticamente” (Sánchez Parga, 1995). El texto trata sobre el lenguaje en los tejidos, como cada hebra forma parte de una historia, que se puede comprender un pueblo, con solo analizando sus tejidos, pero esto solo serviría para sociedades indigenistas, que tienen una identidad marcada y muchos pueblos no sufren de esta unión de identidades si no que prevalecen las de antaño.

La sociedad que vive en la urbe es aquella con la identidad que más cambios ha sufrido por qué está en constante evolución y en constante roces con varias culturas, mientras que las sociedades alejadas de la urbe son las que mantienen la cultura de hace ya años atrás. “La ampliación del mercado cultural favorece la especialización, el cultivo experimental de lenguajes artísticos y una mayor sincronía con las vanguardias internacionales. Al ensimismarse el arte culto en búsquedas formales, se produce una separación más brusca entre los gustos de las élites y los de las clases populares y medias controlados por la industria cultural” (Canclini, 1989). En sí, al tratar tantos puntos de vista se entiende que la identidad es compleja y que todo depende de cual grupo o pueblo se está realizando el análisis. Pues la cultura depende mucho del lugar o del sitio, si es urbano, rural o hasta aquellos lugares en la selva escondidos. Muchos de los espacios turísticos son enfocados a esos pueblos alejados, pero de manera no muy acertada o a su vez un tanto incompleta.

La colectividad es parte de este estudio porque el fin es diseñar espacios donde se pueda compartir en sociedad. La identidad cultural surge desde tiempos inmemorables y parte desde las tradiciones y características propias manejadas en base a la lengua, que es el principal elemento de comunicación. Otros factores importantes son: las relaciones sociales, los comportamientos colectivos, los sistemas de valores y organizativos (Solís, 2016). Se consolida en sí la sociología de un pueblo, pues lo prudente para diseñar con Identidad es el estudio a la sociedad, sus comportamientos y pensamientos colectivos

2.6.2 Turismo

El turismo en el diseño interior es importante porque este espacio se convierte en un lugar de intercambio cultural y como un punto de apoyo en la economía de la sociedad, con el fin de mantener su identidad, conocerla y difundirla. Convertir un espacio en atracción para el turista. La exploración de la identidad mediante la conexión del ser humano con los materiales como la tierra, la piedra, la madera y la manera en que esta nos permite percibir la arquitectura. Ha sido elaborado conforme a los parámetros y requerimientos obtenidos a partir de un minucioso trabajo de investigación. Dicha investigación dio como resultado el documento monográfico que establece pautas generales y condicionantes básicas de diseño para el desarrollo del proyecto.

Oliveros & Campos (2016) Los autores menciona que en este aspecto se profundiza en la existencia de parámetros que establecen condiciones básicas del diseño, y es lo que se pretende en este proyecto para enriquecer al diseño en el país. En varios proyectos analizados por Súnico (2000) establece ciertos puntos como son: Se observa la identidad cultural del lugar como son: Las escalas, las visuales, los colores, el mobiliario, iluminación, vegetación, ventilación. Ambos autores afirman, y recalcan que, para un diseño en sí, se debe cumplir parámetros y pautas básicas

El ejecutar turismo en un pueblo beneficia mutuamente, pues se intensifica la identidad, amando lo propio y aprendiendo de la cultura para poder compartirla con el turista y así que haya una interacción intercultural, para enriquecer el conocimiento del pueblo. El realizar el turismo cultural en una ciudad contribuye al conocimiento y

creación de identidad nacional (Peñañiel & Chávez, 2017). Es por lo que una vez más se hace referencia a los espacios culturales, donde promueva la identidad nacional, es de mucha importancia para una sociedad el obtener este tipo de espacios. Cuando el turista visita una comunidad, observa sus costumbres y se da un proceso de intercambio cultural. Por lo que se requerirá diseñar espacios donde se evidencie procesos y producciones artesanales. Lo importante es que dichos espacios concienticen al turista, que ayude a la preservación de la naturaleza y respete el lugar donde se encuentra. Cornejo y Mendoza (2008) establecen: “Aquí vamos más allá hacia el turista, no solo compartir nuestra ideología si no también enseñarle y que observé nuestra cultura”. Esto hace mención de enviar una experiencia al turista, ese aprendizaje que se lleve consigo. Un tema para abordar en el campo del Turismo incluyendo a la cultura, es sobre La cultura como folklore que menciona Guerrero Arias (2010) establece que:

Ésta es quizá la más empobrecedora visión que se tiene frente a la cultura. Es un equívoco generalizado, el confundir cultura con folklore. Es una noción cognitiva y objetivante de la cultura que la reduce a cosas, a ser mirada y por ello exotizadas; [...]. Así se reduce la cultura sólo al nivel de sus manifestaciones más externas y exóticas, música, danza, vestimentas, artesanías, fiestas, ritos, comidas, entre otras, para que puedan ser destinadas al deleite y consumo turístico. (Guerrero Arias, 2010, p. 447)

Si bien es cierto que estas manifestaciones de la cultura son aquellas que se abordan para llegar a la identidad, es importante devolver la dignidad hacia estos pueblos, que no se vean como productos exotizados para la admiración del turista, como si fuera una obra

de teatro. La realidad del contexto sirve para poder transmitir el sentido de las significaciones, el sentido de la vida y los significados que produce esta cultura. El ir más allá de la apariencia encontrada, es ese el enfoque de turismo que se debe llegar a considerar.

2.6.3 Turismo sostenible

El turismo sostenible es un modelo turístico que trata de revitalizar la cultura y no comprometer el entorno ni la comunidad a futuro. Blasco establece que:

Las directrices para el Desarrollo Sostenible del turismo y las prácticas de gestión sostenible deben aplicarse a todas las formas de éste y a todos tipos de destinos. Es fundamental garantizar la sostenibilidad económica, social y medioambiental del turismo, tanto para contribuir a dicho desarrollo, como para la viabilidad y competitividad de este sector. Los retos que afronta el Turismo Sostenible deben estar relacionados con:

- a. Modelos de consumo, atendiendo especialmente a la estacionalidad y al tipo de turismo.
- b. Modelos productivos, teniendo en cuenta la oferta y los destinos turísticos.(Blasco, 2005, p. 1)

Este tipo de turismo engloba todos los demás aspectos, incluso otros tipos de turismo puesto que este tema es amplio para poder recuperar los aspectos tanto culturales y salvaguardar los naturales. “El diseño debe entrar a resolver problemas con

participación de las comunidades en pro de un desarrollo sustentable, fortaleciendo tanto el desarrollo local como el diseño centrado en las necesidades locales” (Clavijo, 2013). Toma parte el diseño como eje unificador de los aspectos a tomarse en cuenta, pues mediante este se resolverán los problemas y requerimientos de la comunidad y de su entorno.

El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (2015) Establece los siguientes principios básicos: “reducción del sobreconsumo y despilfarro de recurso, la valoración de la diversidad e intercambio cultural, y, por supuesto, involucrar a las comunidades locales como anfitrionas y representantes de la cultura local viva.” Rectificando así los ejes de trabajo del turismo sostenible en una comunidad: la auto sustentabilidad, cultural social, y económico.



Imagen 12: Componentes que integran el Turismo Sostenible

Fuente: (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile, 2015)

Siguiendo la estructura del gráfico se puede comprender los ejes de acción en un turismo sostenible preocupándose por estos aspectos que influyen o repercuten en el campo de acción del diseño. Pues la toma de decisiones del diseñador se debe basar en procurar respetar estos aspectos y potenciarlos a beneficio de la comunidad en contexto. En el

escrito del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (2015, p. 17) menciona que: “En síntesis, los productos turísticos deben desarrollarse en armonía con el medio ambiente y la cultura local, de modo que la comunidad no sea vea perjudicada, más bien se beneficie de la actividad turística y no sólo en el plano económico, sino que también cultural, ambiental y social.” Comprendiendo que para llegar a un turismo sostenible responsable se incluye todas estas dimensiones especificadas.

Recursos naturales

El entorno es el que proporciona varios recursos naturales para poder utilizarlos como recursos de turismo, tales como: La existencia de lagos o lagunas, senderos, caminatas, bosques y fuentes existentes en el lugar. Así como también paseos de caballos, burros y los recursos naturales que la comunidad tenga como sus actividades diarias.

Un aspecto que denota importancia, que podría llegar a ser otro parámetro es la naturaleza, ya que como cultura ancestral tenemos ese amor a la Pacha Mama y es muy justo que forme parte de este proyecto de investigación. Díez (2011) menciona que: “La protección de los paisajes rurales y naturales en los espacios interiores, es un tema clave para mantener el atractivo turístico de estos espacios”. El paisaje puede ser utilizado como un factor de atracción para los visitantes, impulsando así al desarrollo turístico de un lugar. Así nos adentramos en el tema del diseño interior teniendo como una parte fundamental en aprovechar recursos naturales y que a través del diseño se potencié este recurso natural. Ya que nuestro entorno también influye en nuestra identidad. “Se define como atractivos turísticos a los elementos naturales, culturales o realizados por la mano

del hombre lo que puede generar un destino turístico” (Navarro, 2015). Pues con estos aspectos seguimos argumentando el formar experiencias generando potenciales destinos turísticos al país.

Materialidad

Como una parte del turismo sostenible es el hecho de no comprometer el entorno, una estrategia de diseño es el uso de la materialidad local, lo que el contexto proporciona ya que así se evita la introducción de materiales ajenos al lugar y no se hace mayores intervenciones que puedan afectar a la naturaleza del lugar.

Al hablar de materialidad, hay un punto importante sobre las construcciones vernáculas, ya que estas técnicas han sabido responder a lo largo del tiempo a las necesidades de la sociedad solventándolas con los recursos del contexto. Siendo esta una estrategia sostenible que lamentablemente se ha ido perdiendo. Ettinger (2010) establece que: “La vivienda vernácula representa la sabiduría de las respuestas tecnológicas regionales y artesanales en relación con las características y propiedades de los materiales regionales; se subrayan las virtudes de los materiales tradicionales sobre los materiales modernos en su relación con las condiciones bioclimáticas”. Es, por tanto, el uso del material del entorno como estrategia sostenible para el beneficio del entorno, así también como un recurso identitario, ya que este material forma parte de la vivencia de los miembros del lugar.

Responsabilidad con el entorno

La sostenibilidad plantea la responsabilidad del entorno principalmente hacia el ambiente y no generar efectos negativos al mismo, seguidamente del cuidado cultural y social. Azcárate y Bang (2008) en su texto sobre el turismo establece que:

El desarrollo de artes y oficios tradicionales es importante también para conservar el patrimonio cultural intangible (y tangible simultáneamente), para lo cual la actividad turística puede funcionar como un incentivo idóneo, se une además que puede ser una medida eficaz para la lucha contra la destrucción del entorno natural, pues se sirve de las plantas y de otros materiales reciclables.

(Azcárate y Bang, 2008, p. 22)

Esto en respuesta a que la sociedad tiende a despreocuparse del ambiente natural con tal de formar un desarrollo económico u a su vez, la obtención de fuentes de ingreso, por lo cual es pertinente hablar de responsabilidad con el entorno apuntando, en este caso, al sector turístico.

En el texto de Súnico (2000) habla sobre la teoría del diseño participativo, mencionando un enfoque multidisciplinar hacia el trabajo del diseño. Y por medio de esta se generará soluciones a los entornos de forma correcta, respetuosa con la diversidad social y cultural, y aprovechando los recursos de manera responsable, así como también desarrollar materiales, procesos, y objetos respetuosos al medio ambiente y que sea económicamente rentable. De esta manera, el autor especifica la función del diseñador y como debería ser su intervención con el contexto en el cual se va realizar un producto u objeto de diseño.

En el sector turístico hay que entender que la sostenibilidad es un tema que se ha venido incluyendo por el pasar de los años, en el texto de Blasco (2005) menciona que:

La OMT plantea el concepto de Desarrollo Sostenible del turismo, en base a los siguientes puntos: a. Dar un uso óptimo a los recursos ambientales, que son un elemento fundamental del desarrollo turístico, manteniendo los procesos ecológicos esenciales y ayudando a conservar los recursos naturales y la diversidad biológica. (Blasco, 2005, p. 4)

En esta parte, se debe topar la educación ambiental tanto a los miembros de la comunidad como a los turistas, pues es una responsabilidad compartida en el cuidado del mismo entorno, siendo el diseñador el que propone desde un inicio un proyecto respetando al medio ambiente. El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (2015) Habla sobre la educación ambiental como arte esencial al desarrollo de un proyecto turístico sostenible:

De la misma manera, debemos integrar la educación ambiental como parte de la actividad turística cultural, para lo que se requiere que las propias comunidades anfitrionas que trabajan en el rubro turístico, la incorporen en sus estilos de vida cotidiana y en sus operaciones laborales; reflejando así un buen quehacer frente a los visitantes, quienes valorarán positivamente esta práctica. (p.24)

Tomando en cuenta la responsabilidad compartida, tanto de parte de los miembros comunitarios el comprometerse a no dar su ecosistema y así ayudar a protegerlo educando también a los turistas que llegan al lugar.

En el Ecuador, existe la Federación Plurinacional de Turismo Comunitario del Ecuador, la cual ha emitido un texto sobre este aspecto citando que: “Esta Federación también se dedica a informar al gobierno y otros actores, sobre políticas que permitan fomentar la inversión en iniciativas de conservación ambiental y desarrollo económico sustentable, en comunidades indígenas en todo el país” (FPTCD, 2012). Entendiendo que el desarrollo del turismo sostenible y responsable cuenta con un sustento de políticas y reglamentos para su cumplimiento.

Recursos edificados

Una estrategia de recursos de la comunidad, es observar los recursos edificados de la comunidad, tanto enfocándose como en las construcciones comunitarias (las cuales son construidas con financiamiento de la comunidad, y en muchos casos construidas por los mismos miembros, para el uso de toda la comunidad) que esta parte, está más enfocada a los recursos del contexto específico. En otro aspecto, tenemos las edificaciones patrimoniales como arquitectónicas que siguen siendo parte de la historia del lugar, por consecuente produce una significación y un sentido en el contexto, y ayuda a la conservación y sostenibilidad del lugar al no introducir nuevos materiales ajenos al entorno.

Patrimonio

Muchas ocasiones es el patrimonio quién relata implícitamente la realidad de un sector, tanto el patrimonio arquitectónico como el cultural, pues se supone que las expresiones catalogadas como tales, son porque tuvieron trascendencia en la historia del lugar. Utrilla et al., (2014) hablan sobre el patrimonio estableciendo que: “Es deseable la relación entre identidad local e imagen urbana propia, que por una parte le proporcione unicidad al Centro Histórico y por la otra, en consecuencia, fortalezca la cohesión social”. Como se desarrolló anteriormente, cualquier objeto de diseño tiene un lenguaje que transmitir al usuario, el cual las percibe mediata o inmediatamente, lógicamente o llegando de un análisis siempre tendrá un lenguaje. Y estas expresiones patrimoniales son el proceso de evocar recuerdos, reunir y completar un concepto para recuperar la identidad, el patrimonio tangible e intangible de un lugar.

Es por ello que la consideración hacia los bienes patrimoniales edificados o arquitectónicos es un recurso fundamental tanto para la identidad, así como también para el sector turístico, así como lo menciona Guerrero Arias:

Es a partir de la consideración de la importancia del patrimonio, como parte de la actividad turística, que los sectores empresariales vuelven la mirada a los centros históricos y no es casual que lo hagan luego de que los gobiernos locales han hecho un gran esfuerzo en financiar su reconstrucción y en la restauración de bienes patrimoniales. (Guerrero Arias, 2010, p. 320)

La mirada hacia el patrimonio construido debe ser llevado más allá de la urbe o de los llamados centros históricos, ya que el enfoque turístico es llevado a contextos de comunidades un poco alejadas de la sociedad, y se debería establecer también políticas y control hacia las construcciones vernáculas que surgen en estos contextos.

Recursos intangibles

En el sector turístico sostenible es importante utilizar todos los recursos que la comunidad o el contexto pueda propiciar, ya que de esta manera se integra la comunidad al proceso y se aprovecha los recursos intelectuales del mismo lugar. Martínez & Correa (2015) citan a (Enet, 2012; Bodker y Pekkola, 2010) mencionando acerca del diseño participativo: “El proceso se enriquece por diversos saberes (técnicos y populares) y se basa en el derecho de todo individuo o la comunidad a decidir sobre cómo quiere vivir, expresarse en el espacio y contar con asistencia técnica”. Ya que, de esta manera, los miembros de la comunidad se van apropiando del proyecto y haciéndolo suyo y a su vez, sintiéndose identificados

Saberes ancestrales

Parte de los conocimientos de una cultura, que refleja la cosmovisión indígena es los llamados saberes ancestrales, los cuales remontan del uso de plantas medicinales, los procesos en las artesanías y textilería, como la elaboración de instrumentos musicales, etc. Es un factor, que ayuda a la concepción de un turismo sostenible preservando los conocimientos que han trascendido a partir del transcurso de generaciones y generaciones. Enlazando el tema al diseño, se encuentra que en los textos que se habla del diseño participativo, es importante el integrar estos conocimientos al proceso de

diseño ya que mediante los mismos se genera la integración de la comunidad. En su texto Capece (2010) menciona que: “Es por lo tanto necesario que la disciplina del diseño industrial procure y favorezca el diálogo entre las diferentes disciplinas, coordinando saberes y conocimientos diferentes, contribuyendo a la definición y evolución del diseño hasta la configuración del producto inclusivo”. Por lo que se entiende que, para lograr un producto de diseño acorde al usuario, es necesario la participación del mismo en el proceso de ideas.

En el proyecto sobre el estudio de caso de saberes ancestrales Ruiz Tacuri (2016, p. 12) menciona la postura de García Canclini definiendo a estos saberes como : “Esta postura conceptual, dibuja la idea de una construcción inacabada, por tanto, establece un imaginario en el cual se crean por medio de la reproducción de saberes ancestrales nuevos mundos culturales que se enriquecen o empobrecen de acuerdo a las acciones que se toman en cada cultura.” Entendiendo así que depende de los individuos el camino que tomen estos conocimientos, ante la hibridación latente de las culturas, es el camino que se escoja el de revitalizarlos o el de matarlos, el fin del diseño identitario y del turismo sostenible es encaminar en recuperar estos conocimientos característicos de las culturas ancestrales del contexto.

Así mismo, Ruiz Tacuri (2016) define al Arte popular como la expresión de los componentes que forman parte de la cultura, siendo estos objetos populares, el vehículo que transmite las significaciones del contexto hacia el resto. Pues es esto, lo que el diseño busca conceptualizar, esas significaciones y las expresiones de los objetos. Es por ello que también Ruiz Tacuri (2016) define que el sentido del arte popular, que es se

lleva un proceso de representación de saberes ancestrales que desemboca en expresiones folclóricas de la realidad del contexto estudiado (comunidad).

Sostenibilidad social

Se debe mejorar condiciones sociales de la población para promover y difundir el patrimonio cultural, preservarla por medio de manifestaciones culturales, costumbres, tradiciones, fiestas, gastronomía, religión y el aspecto gastronómico (Andrade et al., 2013). Porque al mejorar la situación social de un pueblo reforzamos ese amor por la identidad propia y por su cultura. Por qué un diseño interior en espacio turístico influye en el éxito del mismo o en el fracaso del lugar.

El turismo cultural que forma parte del turismo sostenible brinda esta protección al desarrollo social de la que se va a intervenir con el proyecto. El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (2015) habla del aspecto socio-cultural como: “En este sentido, la actividad turística se debe realizar sin perjudicar o afectar al tejido social existente en la comunidad donde se desarrolla, de tal modo preservarla y revitalizarla como uno de los principales atractivos turísticos” De tal modo, que las representaciones sociales, así como su estructura organizativa social, debe respetarse y que sirva como una fuente de conceptualización identitaria para reflejar el sentido de la sociedad comunitaria. Además, que sirve como apoyo hacia la proyección de diferentes propósitos a futuro en el lugar.

Hacia la sostenibilidad social el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile establece una matriz de consideraciones para el respeto hacia el tejido social de la comunidad. Redactando lo siguiente:

- a) Mantener buenas relaciones con los habitantes de la comunidad ya que ellos, en su conjunto, conforman el patrimonio cultural que diferencia su producto turístico de otros.
- b) Respetar las costumbres y tradiciones de la comunidad, evitando alterar con las actividades de su negocio, el estilo de vida predominante en ella,
- c) Contratar mano de obra local.
- d) Destinar esfuerzo en capacitar y formar al personal (esto es un beneficio para una comunidad a largo plazo), etc. (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile, 2015, p. 92)

Lo importante de todo este estudio hacia la sostenibilidad social es hacia el respeto de la forma de vida de los habitantes de la comunidad, el entender sus necesidades, sus requerimientos y de una manera responsable unificar conocimientos del diseño hacia el campo turístico para generar un proyecto que beneficie y no interfiera en el modo de vida del contexto.

Turismo comunitario

La comunidad definida como: “Son las civilizaciones, y los orígenes los que hacen de la belleza propia un carácter en la forma de crear, apoyándose en unas reglas aprendidas con los años. Estos principios se basan en la herencia cultural y el mestizaje adquirido, entre otros. Este cruce cultural es asimilado por los diseñadores, que adquieren otras estéticas” (Miranda, 2015). Es en la riqueza de la comunidad donde surgen estos elementos que contribuyen a la comprensión de la Identidad, pues es este el foco donde se desarrolla una sociedad. Y donde el diseñador toma un papel importante

en cuanto a diseñar, pues es la comunidad y su cultura quien dará las pautas y el diseñador asimilará todos estos aspectos para llegar a una solución necesaria.

El pueblo o la comunidad, sirve como el objeto de estudio primordial al momento de diseñar un espacio, pues si se observa y se llega a la esencia de esta la información proporcionada será acertada. Orozco (2017) afirma que: “Se entiende a la cultura como la esencia de un pueblo. Donde se comparten valores, creencias, costumbres, tradiciones, símbolos, lengua, etc. Que hace que los individuos se identifiquen”. Todos estos aspectos son válidos para el proceso de diseño.

Hay un aspecto a considerar que, al ser Ecuador un país pluricultural, mediante este proceso de análisis de identidad, se deberá entender que para cada comunidad establecida se debe hacer un estudio previo puesto que esta diversidad debe ser potenciada individual y colectivamente. Según UNESCO (2005) “[...] la diversidad cultural, como tal prospera en un marco de democracia, tolerancia, la justicia y la seguridad social y respeto mutuo entre los pueblos y las culturas, es indispensable para la paz y la seguridad en el plano local, nacional e internacional”. Un punto por considerar es que se debería establecer la identidad de cada pueblo de cada comunidad, para poder diferenciarlas y que se empoderen de sus raíces, para que entiendan de donde vienen sus raíces y que el pueblo tenga criterio sobre identidad, la conformación de la misma y como no permitir que muera la esencia de su comunidad.

Industrias culturales creativas

La significación hoy en día de las industrias culturales creativas, hace referencia a la generación de emprendimientos hacia la industria ofreciendo así bienes o servicios de carácter u origen cultural con el objetivo de crear nuevas matrices de producción y mejorar el desarrollo económico de pueblos, comunidades, sociedades, etc. (Lebrún Aspíllaga, 2014, p. 46) define a las ICC como: “El término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural”. Es, por tanto, enlazado hacia la producción del diseño de orígenes culturales, por lo que siendo esta una nueva estrategia de generación económica. Las industrias culturales creativas, tienen el fin de mejorar la economía basándose en los recursos identitarios que posee una localidad.

Una de los aspectos que se diferencia las ICC del resto de industrias, son los ejes temáticos de trabajo en el cual actúan y benefician. El hecho que procede de expresiones culturales, le da un valor simbólico y de cierta manera un atractivo más profundo de los bienes o productos resultantes. Szpilbarg y Saferstein afirman que:

En este sentido, los bienes y servicios culturales se producen, reproducen, conservan y difunden a partir de criterios industriales, con un foco en lo económico, pero donde lo cultural –“inmaterial”, intangible, producido por un autor– se mantiene como principio activo y significativo del bien. Esta dualidad

cultural y económica es lo que distingue a estas industrias de otras mercancías, y es el punto de foco de los estados. (Szpilbarg & Saferstein, 2014, p. 106)

Especificando que el hecho de llevar la cultura hacia la industria, no quiere decir que se va a corromper estas expresiones, sino al contrario es poder establecer como un bien común del lugar en el que se trabaja, de que se apropien de su cultura y puedan generar un desarrollo económico de la misma, manteniendo siempre las significaciones y el sentido social aportado al objeto o bien.

Innovación cultural

El camino de las ICC está enfocado fuertemente hacia el campo de la innovación en los aspectos en lo que se interviene este tipo de emprendimiento. Ya que la inclusión de la tecnología a los procesos culturales representa nuevas alternativas hacia la producción y reproducción de bienes o servicios. Santamaría y Lecuona establecen en su texto que:

El camino a seguir debe ser labrado con las bases necesarias para su crecimiento; la innovación y calidad como base para la competitividad son herramientas que permiten la entrada a los mercados globales; por su parte, el diseño es partícipe de esta industria, aporta desde la creatividad y la gestión de proyectos de diseño al desarrollo de los sectores que componen las ICC. (Santamaría & Lecuona López, 2016, p. 76)

Es por ello, que la innovación es lo que ayuda a las ICC a crecer globalmente y llegar a competir en el mercado tanto de América Latina y de Europa, ya que el fin es de seguir

potenciando esta matriz productiva cultural incluyendo el conocimiento del diseño para optimizar procesos en producción.

Para poder llegar hacia una innovación cultural, es necesario un estudio completo las dimensiones que implican, en este caso en el sector turístico, estudiar los aspectos de la sostenibilidad y trabajar en las expresiones identitarias e identificar y establecer el sentido hacia la producción industrial. Monroy menciona que para alcanzar la innovación:

Para lograrlo se propone la intervención de las tecnologías y herramientas proyectuales del diseño que generen nuevas significaciones en los objetos artesanales, analizando las diversas dimensiones tanto sociales, económicas, ambientales y espirituales ajustadas a la hibridación cultural y paralelamente se hace un análisis sobre la realidad ecuatoriana y los procesos idóneos para lograr que las propuestas sean alcanzables. (Monroy, 2013, p. 11)

Estableciendo dimensiones y/o parámetros de estudio para la inclusión de la innovación y que además el respeto el entorno cultural y ambiental donde se realiza los procesos para llegar hacia una innovación cultural, económica y social, sin dejar a un lado la apropiación de sus recursos hacia la comunidad o pueblo de caso de estudio.

Tecnología, aplicación, usuario

En las ICC, en los campos de aplicación que recurre el diseño están enfocados hacia la innovación en la tecnología, las aplicaciones y en el mercado dirigido. Pues el

hecho de formar una industria cultural se puede estructura un diseño de gestión en planificación para el éxito del proyecto. Es así que, Santamaría y Lecuona citan a Finizio de la siguiente manera:

Con un escenario definido por la empresa, el diseño debe enfocarse en el desarrollo de propuestas; y según lo planteado por Finizio (2002, p.30), son tres los ejes de impacto para el o los escenarios: – Aplicación / función – Tecnología / producto – Consumidor / mercado. En cada escenario los ejes pueden variar o evolucionar; es decir, se puede optimizar el uso o función del objeto diseñado, así como, añadir nuevas características que lo mejoren; la tecnología avanza a pasos gigantes, modificando los entornos digitales y la industria en ciclos continuos cortos o medios. Santamaría & Lecuona, 2016, p. 79)

Es, por tanto, que la acción del diseño en el campo de las ICC, tiene una responsabilidad en el planteamiento del uso de los recursos culturales e identitarios de un sector, para poder generar una matriz de estos aspectos. Plantear y unificar conforme los conocimientos y avances en procesos y tecnologías hacia la producción en función del objeto diseñado.

El hecho de llevar hacia la industrialización un bien o producto cultural no significa que se homogeneizará o se lo llevará a la producción en masa para banalizar las significaciones, Al contrario, el proceso industrial acoplado a las expresiones culturales hace referencia a la optimización, y mercantilización de los mismo conservando el sentido cultural que genera dicho bien o producto. Malo, et al (1990) hablan sobre la

industrialización en las artesanías, que deben acoplarse en producción y procesos para lograr una competencia en el mercado local, ya que los objetos que tienen carga cultural, este aspecto suele pesar más que el económico. Es decir, que indiferentemente si los procesos aumentan el precio del objeto el mercado está dispuesto a invertir prefiriendo las connotaciones culturales inscritas en el producto de diseño.

Desarrollo económico

Como se ha mencionado anteriormente, la generación de las ICC es como principal foco el poder desarrollar un modelo económico que beneficie a las comunidades culturales de las cuales se generará un proyecto a futuro. Pues el objetivo es ayudar al incremento en el sector económico para ayudar a las comunidades indígenas que por lo general tienen expresiones culturales aun arraigadas, pero siendo población de origen pobre, no ha sido posible potencia su cultura y por medio de la generación de la ICC por medio del diseño se recurre a una fuente de ingresos económicos hacia la comunidad. En este contexto, La secretaría permanente del SELA afirma que:

Cuando las ICC están ligadas a una localidad específica o región, crean trabajos sostenibles desligados de las fluctuaciones cíclicas de la economía, emplean trabajo calificado, aprovechan los conocimientos locales y tradicionales y generan externalidades positivas (p.e. en los casos de artesanías, gastronomía, turismo y deportes) y promueven la cohesión social y el sentido de pertenencia.

(Secretaría Permanente del SELA, 2010, p. 8)

Por lo cual, la inmersión del diseño en el campo turístico y de las industrias culturales creativas influyen en los parámetros o aspectos del turismo sostenible, así como también se aborda el tema de la identidad y de la apropiación de los miembros a sus raíces.

Construcciones socio-culturales

Al hablar del tejido social de una comunidad con cargas culturales, es inevitable hablar sobre las construcciones simbólicas en la sociedad que está inmersa. Es aquí donde también se habla y se recalca la construcción de la identidad social del individuo en su contexto. Guerrero Arias (2010) habla como la cultura como una construcción simbólica dirigida hacia la praxis social, siendo la identidad se construye a base de la cultura, entiendo a la identidad la parte en la que se dice yo soy o somos, mientras que la cultura es lo que es y está implícitamente en cada individuo que conforma este grupo social. Comprender el impacto de la cultura y la sociedad hacia el ámbito del turismo es algo a tomar en cuenta para entender a la sociedad y su visión de vida, y por ende entender cómo se forma esta estructuración de la sociedad de caso de estudio.

El estudio etnográfico hacia la comunidad es un recurso de validez para poder adentrarse en lo más profundo de los anhelos del ser, entender y comprender más allá del estudio superficial. Guerrero Arias (2010) Habla sobre el campo de la antropología sobre los resultados de la investigación de campo, siendo este proceso hermenéutico, es decir llegar a descifrar las significaciones y sentido de la acción social determinando ejes de sentidos que se expresan en las construcciones culturales. Por lo tanto, se entiendo que al establecer estudios sobre un determinado contexto significa el ver e ir más allá de lo evidente, dejar de homogeneizar a las comunidades y establecer como se dan estas

construcciones sociales y culturales que evidentemente se encuentran relacionados en la construcción de la identidad del ser.

Es importante realizar estos procesos de construcción de conocimientos para poder establecer espacios que contribuyan al intercambio cultural y por la misma razón una construcción cultural. Guerrero Arias (2002) establece que :

“Aproximarnos al conocimiento de las diversas construcciones socio-culturales a fin de que podamos entender, conocer, reconocer, valorar y respetar la diversidad, variabilidad y diferencia de culturas y comportamientos humanos y contribuir al proceso de construcción de un verdadero encuentro intercultural, a nuevas formas de alteridad³ que hagan realidad la convivencia pacífica entre sociedades diferentes”.

Hay que destinar lugares de encuentros e intercambios culturales, para que, de esta manera se pueda realizar responsablemente una construcción de la cultura local, evitando la absorción de una cultura global a la local, sino que se mantenga sus orígenes y que vayan evolucionando.

³ Alteridad: (Guerrero Arias, 2010) “Pero por nuestra parte creemos que no sólo se trata de hacer racional el proceso, pues eso mantendría la lógica racionalista que se cuestiona, sino que como hemos planteado, la investigación es un acto de alteridad para el encuentro entre nosotros y los otros, por lo tanto, este encuentro no puede hacerse desde la frialdad de la razón y la objetividad científica, sino desde el calor de los afectos y la ternura, dejar la actitud y el lenguaje arrogante propio de la cientificidad occidental hegemónica, conlleva un acto de ternura, de ahí la necesidad de corazonar, de senti-pensar también las metodologías y el trabajo de campo, pues eso posibilitará un encuentro con amor, con equidad y respeto con la diferencia”.

Patrimonio cultural

Para profundizar otro recurso que se puede usar en el diseño interior con identidad, se menciona al patrimonio del lugar. Pues es el en mismo donde se evidencia la historia, el desarrollo del contexto y las significaciones para el pueblo, ya que desde la historia y esta transferencia de información del pasado al presente es por medio la cual la identidad se conserva, se transmite y se fusiona con la actualidad.

El patrimonio de una ciudad es una parte fundamental para la identidad cultural de un pueblo. Al declarar un lugar, una vestimenta, una fecha como patrimonio la misma toma valor dentro de la sociedad, lo que necesita de conocimiento amplio de la historia y antropología del pueblo y del individuo que lo conforma. Andrade et al. (2013) establecen que: “Se debe mejorar condiciones sociales de la población para promover y difundir el patrimonio cultural, preservarla por medio de manifestaciones culturales, costumbres, tradiciones, fiestas, gastronomía, religión y el aspecto gastronómico”. En el aspecto espacial, el patrimonio en sí debería ser utilizado o fusionado con dicho o determinado espacio, que sea claro lo que expresa, trabajando la materialidad, así como las diferentes manifestaciones culturales.

2.7. Hipótesis

H1: El diseño interior con identidad INFLUYE como estrategia de generación de Turismo Sostenible.

H0: El diseño interior con identidad NO INFLUYE como estrategia de generación de Turismo Sostenible.

2.8. Señalamiento de Variables

- **Variable independiente:** Diseño Interior con Identidad
- **Variable dependiente:** Turismo Sostenible

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo

El proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se va a estudiar y analizar la realidad del entorno en contextos culturales, ideológicos y sociológicos del individuo y la comunidad. Hernandez Sampieri (2014) menciona que “entrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones” Es decir, es estudiar de una manera desde una perspectiva que interpreta el sentido que los individuos le dan a sus actividades diarias, a su manera de reaccionar ante determinadas situaciones y en los diferentes campos que incluye la interacción social.

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

La investigación bibliográfica es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de: información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada. Rivas Galarreta (1994) Es necesario tener conocimientos previos sobre los proyectos de investigación que se han realizado, para dominar los temas a tratarse y exponerse en el presente proyecto.

La inserción al trabajo de campo implica la observación y el estudio de cómo viene y va la vida de grupos y personas en la cotidianidad, y se adentra en el ambiente social con la de interpretar las actividades de la gente que se encuentra inmersa en él. Durán (2010) afirma que la investigación de campo es parte del carácter cualitativo, pues gracias a ella permite al investigador sumergirse en la realidad del contexto a estudiarse, y obtener datos etnográficos cercanos con los individuos de estudio.

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

El nivel de investigación, en este caso de estudio, es descriptivo por que se describe una realidad en todos sus componentes principales. En un estudio descriptivo se seleccionan una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas. Estos estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno (Cazau, 2006); y exploratorio porque es considerado un acercamiento científico al problema. El objetivo de una investigación exploratoria es examinar o explorar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado nunca antes. Por lo tanto, sirve familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, poco estudiados o novedosos, permitiendo identificar conceptos o variables promisorias, e incluso identificar relaciones potenciales entre ellas (Cazau, 2006). Considerando todo el acercamiento previo al problema como parte del proceso inicial del proyecto.

3.4. Población y muestra

La comunidad que servirá de caso de estudio es: Toallo Misquillí, ubicada en la parroquia de Santa Rosa, provincia de Tungurahua, Ecuador.

Tomando en cuenta que el enfoque de la investigación es cualitativo, la población y muestra será determinada bajo el criterio de la investigadora. La unidad de análisis será tanto los pobladores de la comunidad como los turistas. En la selección de la muestra, será una no probabilísticas “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (Johnson, 2014; Hernández-Sampieri et al., 2013 y Battaglia, 2008). Entendiendo así “El procedimiento no es mecánico ni se basa en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación. (Hernandez Sampieri, 2014).

Las muestras serán seleccionadas según la pertinencia de la investigación, así como también se la justificará basándose en la información abordada en el marco teórico. Por lo que se tiene: profesionales del diseño que han incursionado en las áreas de identidad y miembros de la comunidad de Misquillí.

Muestra por decisión de expertos: Está conformada por entrevistas realizadas a profesionales del diseño con experiencia en el campo cultural e identitario, así como

también conocimientos hacia la industria cultural creativa desde la perspectiva del Diseño. Siendo parte de esta muestra los diseñadores industriales:

Ana Jimenez Palomar (México-Londres)



Diseñadora industrial, conocida por su línea de mobiliario Lo Enmascarados que reflejan las tradiciones y cultura mexicana. En el artículo (Dis-up, 2014) mencionan estos diseños: “muebles que comunican el imaginario visual de las tradiciones mexicanas a través de versiones exageradas de cada pieza para crear puentes entre la percepción de lo tradicional y lo extravagante de la cultura Mexicana y la realidad contemporánea de un país moderno, vibrante y en vías de desarrollo económico.” Siendo un buen referente para este caso de investigación. Además, cuenta con experticia en el campo del diseño en las industrias culturales creativas.

Luis Pereira Twist (Argentina)



Diseñador Industrial, Punapunita son objetos lúdicos de Diseño que representa Argentina en diferentes regiones, los productos son los siguientes (PereiraTwist, L. 2018)

PUNITA es un animalito que habita en la Región Puna, una llama como personaje o figura representado en un objeto de DISEÑO para ser personalizado.

TILQUI, diablito de carnaval del norte argentino representado en un salero y pimentero.

PENKYTO, es un cactus o cardón del Norte Argentino de la zona de la Quebrada de Humahuaca y Puna, representado en un escarbadietes, objeto de diseño lúdico

Jorge Santamaría Aguirre (Ecuador)



Diseñador Gráfico, PhD en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales. Dedicado al estudio para desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas y su vínculo con la Gestión del Diseño. Director de Grupo de investigación en Diseño, y desarrollo para la innovación y la creatividad (GIDDIC-FDAA)

Muestra de la población: Estableciendo las siguientes unidades de observación en la Comunidad Toallo Misquillí.

- Líder o Cabildo
- Diferentes miembros pobladores del lugar.

3.5. Operacionalización de variables

3.5.1 Variable independiente

Tabla 1:

Operacionalización de variable independiente.

Concepto de la variable: Diseño interior con identidad	Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento
<p>El hablar de diseño Interior con identidad hace mención a crear un espacio que tenga significaciones y connotaciones culturales, las mismas que provienen del entorno del cual se va a realizar el proyecto de diseño.</p> <p>Miranda (2015): “El diseño muestra, a través de sus creaciones, las connotaciones culturales externas a las que la propia identidad ha estado abierta. A través del diseño se expresan ideas y pensamientos [...], y es por tanto en sus diseños donde más se expresa su identidad.” El diseño interior al ser una disciplina que trabaja con la morfología, es necesario entender que todo producto de diseño deberá contener su carga simbólica, que emitirá el mensaje hacia el usuario tanto en su forma como el sentido que le brinde el diseñador, los mismo que serán provenientes del estudio previo y el análisis del contexto.</p>	Contexto	Elementos Identitarios	<ul style="list-style-type: none"> Analizar elementos identitarios determinantes en la comunidad 	Etnografía - Observación - Entrevistas
		Comunidad	<ul style="list-style-type: none"> Investigar la información sobre la comunidad su contexto, ideologías Creencias Gastronomía Vestimenta 	Etnografía - Entrevistas
	Forma	Estructura morfológica	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué procedimiento considera usted que es el adecuado seguir para representar la identidad del contexto tratado mediante la forma del objeto? 	Etnografía - Entrevistas
		Estructura objeto-signo	<ul style="list-style-type: none"> En lugar de que la forma sea producto de representaciones de formas existentes en la cultura, ¿sería pertinente que la forma surja de la representación de la ideología (ideas científicas y creencias) de la comunidad? 	Etnografía - Entrevistas
	Sentido	Significaciones culturales e identitarias	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aspectos tomar para la representación social? 	Etnografía - Entrevistas - Observación

3.5.2 Variable dependiente

Tabla 2:
Operacionalización de variable dependiente

Concepto de la variable: Turismo Sostenible	Dimensión	Indicador	Ítem	Instrumento
<p>Cuando el turista visita una comunidad, observa sus costumbres y se da un proceso de intercambio cultural. Por lo que se requerirá diseñar espacios donde se evidencie procesos y producciones artesanales. Lo importante es que dichos espacios concienticen al turista, que ayude a la preservación de la naturaleza y respete el lugar donde se encuentra (Cornejo & Carol, 2017). Aquí vamos más allá hacia el turista, no solo compartir nuestra ideología si no también enseñarle y que observé nuestra cultura. El turismo sostenible es el que busca rescatar las culturas de comunidades, y que el desarrollo del turismo no comprometa a generaciones futuras en todo lo que se realice, por eso se lleva a utilizar los recursos que la tierra y la comunidad tienen a la mano. Generando turismo sostenible y a su vez comunitario protegiendo así al lugar en sus aspectos culturales, sociales, y económicos (Blasco, 2005).</p>	Económica	Auto sustentabilidad	<ul style="list-style-type: none"> Determinar las actividades que realiza la comunidad para obtener fuentes de ingreso a su alrededor 	Etnografía - Observación
		Industrias Culturales Creativas	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué papel juega el diseño en las industrias creativas culturales? ¿Cómo se puede, desde la práctica de diseño aportar en el desarrollo económico de un grupo social? 	Etnografía - Entrevistas
	Social	Sentido Comunitario	<ul style="list-style-type: none"> Analizar y determinar la estructura política de la comunidad Organización social 	Etnografía - Observación - Entrevistas
	Recursos comunitarios	Recursos Materiales y Naturales	<ul style="list-style-type: none"> Investigar y definir propiedades de la materialidad existente en la comunidad. Investigar y definir potenciales turísticos naturales 	Etnografía - Observación
Recursos Intelectuales		<ul style="list-style-type: none"> Investigar los diferentes conocimientos de los miembros de la comunidad que sirvan de aporte al proyecto. 	Etnografía - Entrevistas	

3.6. Técnicas e instrumentos

Entrevista: La entrevista se define como “una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar”. Es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos (Díaz, 2013).

Ficha de Análisis, registro y de análisis de caso: Finalidad de registrar información

Bitácora de campo: El cuaderno de bitácora es un diario de a bordo ideado para contribuir a la formación integral de estudiantes universitarios en proceso de formación inicial. Se trata de una herramienta pedagógica con la que se pretende motivar el aprendizaje de contenidos académicos e impulsar, al mismo tiempo, los procesos de desarrollo y crecimiento socio personal (Palomero & Fernández 2005).

Variable Independiente Diseño Interior con Identidad

Referentes bibliográficos

Entrevista

Ficha de análisis

Bitácora de Campo

Variable Dependiente Turismo Sostenible

Referentes bibliográficos

Ficha de análisis

Entrevista

3.7. Plan de recolección de la información

Tabla 3:

Plan de recolección de datos

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar producto de diseño interior con identidad para generar turismo sostenible en una comunidad
2. ¿De qué personas u objetos?	<ul style="list-style-type: none"> - Miembros de la comunidad de Toallo Misquillí - Profesionales especialistas en el campo del Diseño
3. ¿Sobre qué aspecto?	<ul style="list-style-type: none"> - La manera de representar de identidad de un determinado contexto a través de un espacio - Incursionando en el turismo sostenible y comunitario. - Asociando las Industrias culturales creativas hacia la comunidad
4. ¿Quién?	Investigadora (Ariana Lima)
5. ¿A quiénes?	<ul style="list-style-type: none"> - Miembros de la comunidad - Profesionales del Diseño
6. ¿Cuándo?	Año lectivo 2018
7. ¿Dónde?	Centro comunidad Toallo Misquillí
8. ¿Cuántas veces?	Las que sean necesarias
9. ¿Con qué Técnicas de recolección?	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario - Fichas
10. ¿Con qué instrumentos?	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de Observación - Bitácora de Campo

3.8. Plan de procesamiento de datos

Los datos recolectados se procesarán siguiendo el proceso siguiente:

1. Análisis e interpretación de la información obtenida, catalizando los datos obtenidos.
2. Interpretación y revisión de cumplimiento de objetivos de los instrumentos de investigación (fichas de análisis de información)
3. Se representará la información obtenida en una triangulación de análisis.

Fichas de Registro

FICHA DE REGISTRO DE RECURSOS DE LA COMUNIDAD	
Investigadora:	Ariana Lima
Lugar:	Comunidad Toallo Misquillí Santa Rosa
Objetivo:	Registrar los recursos de la comunidad en conocimientos
FOTOGRAFÍA	 <p><i>Imagen 13 Crianza ganado vacas, ovejas y chanchos</i></p>  <p><i>Imagen 14 Elaboración del bordado de blusas</i></p>



Imagen 15 Cultivo de Frutilla



Imagen 16 Cultivo de Maíz



Imagen 17 Cultivo de Mora



Imagen 18 Cultivo de Papa

Observación:

Un potencial turístico de la comunidad es la presencia del

	bosque.
FICHA DE REGISTRO DE RECURSOS DE LA COMUNIDAD	
Investigadora:	Ariana Lima
Lugar:	Comunidad Toallo Misquillí Santa Rosa
Objetivo:	Registrar los posibles recursos naturales que tiene la comunidad
FOTOGRAFÍA	 <p style="text-align: center;"><i>Imagen 19 Pequeño riachuelo interior del bosque</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Imagen 20 Inicio del Bosque</i></p>



Imagen 21 Sendero del bosque



Imagen 22 Tramo del bosque

Observación:	Un potencial turístico de la comunidad es la presencia del bosque.
--------------	---

FICHA DE REGISTRO DE RECURSOS EDIFICABLES DE LA COMUNIDAD	
Investigadora:	Ariana Lima
Lugar:	Comunidad Toallo Misquillí Santa Rosa
Objetivo:	Registrar las construcciones comunitarias que posee la

comunidad para posibles intervenciones

FOTOGRAFÍA



Imagen 23 Iglesia, casa comunal, y bodega



Imagen 24 Construcción junta de agua y casa bodega



Imagen 25 Vista Exterior Ex Escuela



Imagen 26 Vista interior Ex escuela



Imagen 27 Construcción comunitaria en gris

Observación:

Estas construcciones son las que no tienen un uso definitivo o específico, son usadas como varias bodegas comunitarias o destinadas a uso no regulares.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis del aspecto cualitativo

En la primera etapa se realizó un relevamiento bibliográfico de los aspectos de una cultura que puede servir como recursos tanto para el diseño con identidad, así como también para la generación de un modelo de turismo sostenible en el contexto. Por lo que, inicialmente se realizó entrevistas a diseñadores en el campo identitario y en la creación de industrias culturales creativas, posteriormente se realizó el contacto con el líder de la comunidad Toallo Misquillí, al cual se realizó una entrevista acerca de toda la información a conocer del lugar.

Para verificar lo dicho en la entrevista, y como estudio de campo se realizó unas fichas de registro de recursos comunitarios: en construcciones, conocimientos y saberes, así como en aspectos sociales. En una segunda etapa se analizó cada instrumento utilizado, adjuntando la bitácora de campo que sirvió para identificar diferentes comportamientos de los miembros comunitarios, así como el mapa de construcción para determinar la adecuada para el proyecto.

4.2. Interpretación de resultados

4.2.3. Entrevista diseño con identidad

Entrevista a Ana Jimenez Palomar diseñadora industrial cultural

1. (Bonsiepe, 2012) menciona que la Teoría de la dependencia nació bajo la concepción de rebelarse contra el colonialismo existente, bajo esta perspectiva se

propone la recuperación autóctona. **¿De qué manera se puede rescatar la cultura ancestral de un contexto mediante el diseño con identidad?**

La mejor manera de rescatar y preservar una cultura es por medio de compartirla. La mejor manera de preservar el conocimiento es compartiéndolo. Es exactamente lo que el diseño con identidad pretende hacer. Al tomar los elementos de una cultura ancestral y transformarlos a un idioma más contemporáneo, el diseño con identidad busca recuperar elementos de una cultura ancestral y hacerlos nuevamente relevantes para la sociedad actual.

2. A criterio de (Moles, 1975) se habla sobre el distanciamiento social producido por los procesos de masificación (mass media), donde el ser humano se aleja uno de otro, perdiendo así su significado, o identidad. **¿Cómo se puede otorgar una identidad al diseño, respondiendo a las necesidades de la sociedad actual (Hibridación cultural de las identidades particulares y la mass media)?**

Eso es exactamente lo que el diseño de identidad debería estar buscando. Estamos en una época del individualismo y no hay mejor manera de buscar originalidad que indagando en tu origen. Al realzar el valor de ese origen ante los demás, puedes inspirar a los demás a sentir un deseo de identidad, lo cual en teoría crea un sentido de pertenencia y unidad

3. (Sánchez, 2005) habla de la textualización del objeto mediante la concepción morfológica, como un recurso que se valida poniéndolo en relación con el concepto. (Rutas relacionales forma – contexto) **¿De qué manera considera se debe representar la identidad de un contexto determinado mediante la forma del objeto?**

Esto es totalmente personal yo creo. Lo importante es informarte acerca de lo que estás tratando de representar en tu concepto, de esta manera creas un respeto hacia lo que es. También es importante tu originalidad, ya que estás tomando inspiración del contexto, no buscar imitarlo.

4. (Sánchez, 2005) establece que: “Cuando la cultura material de un grupo es pobre, su identidad es nublosa, borrosa, porque las cadenas de consolidación comienzan procesos de deterioro, inconsistencia y la cultura se fragiliza hasta desaparecer o terminar consumida por otras más poderosas (mass media), es por ello que es responsabilidad del objeto ser la representación de situaciones socio – culturales” **¿Qué recursos se puede tomar del contexto para lograr una revitalización cultural?**

Para intentar una revitalización cultural por medio de la representación cultural, es importante analizar el contexto en el cual estás trabajando. De esta manera puedes tomar algo significativo culturalmente y volverlo relevante a un contexto actual. En cuanto a recursos en particular, es algo individual al proyecto en el cual estés trabajando, ya que pueden ser que tomes ideas y conceptos de una cultura milenaria y por medio de investigación y análisis los traduzcas a un lenguaje visual y conceptual más contemporáneo, con el cual la sociedad actual se pueda relacionar más. De esta manera integras el pasado con el presente para así no perderlo.

5. ¿Cuáles son los criterios que se deben considerar para representar la identidad cultural en el diseño?

Debe haber un respeto mutuo entre el diseñador y la cultura que se busca representar. Las dos partes deben estar de acuerdo en la colaboración, así como las dos partes deben ser remuneradas justamente por la participación en la colaboración. Como diseñador debes de conocer la identidad cultural que estas representando muy a fondo, para así poder respetar lo que representa y saber cuándo y hasta qué punto debes usar esta identidad dentro de tus diseños. Es también importante siempre dar crédito si has hecho una colaboración con algún artesano o mencionar honestamente de donde viene tu inspiración, ya que es esto lo que ayuda a crear esa revitalización cultural.

Entrevista a Luis Pereira Twist – diseñador industrial con identidad

1. (Bonsiepe, 2012) menciona que la Teoría de la dependencia nació bajo la concepción de rebelarse contra el colonialismo existente, bajo esta perspectiva se propone la recuperación autóctona. **¿De qué manera se puede rescatar la cultura ancestral de un contexto mediante el diseño con identidad?**

Como diseñador Industrial al crear la marca Punapunita, determinado por productos lúdicos, se rescató la identidad tanto cultural como regional de la zona, también se aprovechó la flora y fauna que se establecen en la misma región.

Se puede rescatar mediante la fuerte identidad que en otros países desarrollados no se encuentran, así poder competir en el mercado.

Punapunita son objetos lúdicos de Diseño que representa Argentina en diferentes regiones, los productos son los siguientes.

PUNITA es un animalito que habita en la Región Puna, una llama como personaje o figura representado en un objeto de DISEÑO para ser personalizado. TILQUI, diablito de carnaval del norte argentino representado en un salero y pimentero. PENKYTO, es un cactus o cardón del Norte Argentino de la zona de la Quebrada de Humahuaca y Puna, representado en un escarbadietes, objeto de diseño lúdico

2. A criterio de (Moles, 1975) se habla sobre el distanciamiento social producido por los procesos de masificación (mass media), donde el ser humano se aleja uno de otro, perdiendo así su significado, o identidad.

¿Cómo se puede otorgar una identidad al diseño, respondiendo a las necesidades de la sociedad actual (Hibridación cultural de las identidades particulares y la mass media)?

El Diseño actual es una mezcla de identidad y procesos productivos, la identidad ya se encuentra establecida en cada región, la apropiación de un Diseñador local es llevar a cabo la producción, cuando hablamos de diseñar un producto siempre tenemos un factor importante que es la manufactura. Al ser países en desarrollo se dificulta crear en gran escala. Al diseñar o mostrar nuestra identidad en un objeto y globalizarlo, tenemos el problema que países industrializados terminen generando copias a gran escala.

3. (Sánchez Valencia, 2005) habla de la textualización del objeto mediante la concepción morfológica, como un recurso que se valida poniéndolo en relación con el concepto. (Rutas relacionales forma – contexto) **¿De qué manera considera se debe representar la identidad de un contexto determinado mediante la forma del objeto?**

Las formas que representa nuestra diversidad cultural es aprovechar en adquirir tipologías como estrategia y marcar una diferencia global, ejemplo. Diseño del Reloj en forma de Pingüino, es un ave que representa el sur de Argentina o en el caso del salero y

pimentero en forma de diablo, que representa un personaje del carnaval del norte argentino.

Se estudia la forma teniendo en cuenta su proceso productivo, en este caso cerámica, su material tiene una fuerte identidad con la región al ser de arcilla o barbotina esto permite que no se pueda producir en gran escala y tener imitación como la haría China.

La forma habla mucho de un producto sobre todo si tiene una función determinada, esto llega a tener un impacto social global, es como una artesanía con una función principal. En el caso de Punita a tener la forma de la Llama y ser un portaobjeto o maceta, se aprovecha el concepto.

4. (Sánchez Valencia, 2005) establece que: “Cuando la cultura material de un grupo es pobre, su identidad es nublosa, borrosa, porque las cadenas de consolidación comienzan procesos de deterioro, inconsistencia y la cultura se fragiliza hasta desaparecer o terminar consumida por otras más poderosas (mass media), es por ello que es responsabilidad del objeto ser la representación de situaciones socio – culturales”

¿Qué recursos se puede tomar del contexto para lograr una revitalización cultural?

Se deben tomar los recursos de procesos ancestrales como el tejido y llevarlo a la apropiación de nuevas tecnologías. Lo cultural lo tenemos, nos haría faltaría estudiar e indagar más nuestra cultura para poder desarrollar nuevos productos o servicios con identidad regional.

5. **¿Cuáles son los criterios que se deben considerar para representar la identidad cultural en el diseño?**

Hablo desde el Diseño Industrial en relación a productos en serie, los criterios a tener en cuenta es generar productos de baja media escala industrial y

con el aporte de mano del hombre, como ser la cerámica un proceso semi-industrial, genera mucho valor e identidad cultural.

Si hablamos de gran escala como ser inyección de plástico, generaría un producto con identidad industrial en serie y el plástico corrompe su finalidad de valor.

Se debería aprovechar materiales regionales con tipologías ancestrales o sociales, estudiar nuestras culturas, llevar a cabo nuevas formas que sean disruptivas, agregar nuevos valores funcionales y al simple verlo se identifique su procedencia.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Cuadro de análisis e interpretación de resultados de entrevistas

Tabla 4:

Análisis e interpretación de resultados de entrevista

PREGUNTA	Ana Jimenez Palomar	Luis Pereira Twist
<p>¿De qué manera se puede rescatar la cultura ancestral de un contexto mediante el diseño con identidad?</p>	<p>Tomar elementos de una cultura ancestral y transformarlos a un idioma más contemporáneo. Ya que se rescata y se preserva la identidad compartiéndola.</p>	<p>Se rescató la identidad tanto cultural como regional de la zona, utilizando como recurso la flora y fauna que se establecen en la misma región.</p>
<p>¿Cómo se puede otorgar una identidad al diseño, respondiendo a las necesidades de la sociedad actual (Hibridación cultural de las identidades particulares y la mass media)?</p>	<p>Se otorga una identidad, buscando en los orígenes de uno mismo, creando un sentido de pertenencia y unidad</p>	<p>La identidad se encuentra establecida en cada región, la producción industrializada es lo que en su mayoría globaliza al objeto y lo produce a gran escala.</p>
<p>¿De qué manera considera se debe representar la identidad de un contexto determinado mediante la forma del objeto?</p>	<p>Representar en un concepto la significación, ya que se debe tomar como inspiración los elementos identitarios, y no imitarlos.</p>	<p>Mediante las formas que representa nuestra diversidad cultural, ya que se aprovecha adquiriendo tipologías como estrategia y marcar una diferencia global.</p> <p>Se estudia la forma teniendo en cuenta su proceso productivo (para que no se pueda producir a gran escala)</p>
<p>¿Qué recursos se puede tomar del contexto para lograr una revitalización cultural?</p>	<p>Tomar las significaciones más representantes de la cultura y volverlo relevante en un contexto actual.</p>	<p>Se deben tomar los recursos de procesos ancestrales, como el tejido y llevarlo a la apropiación de nuevas tecnologías. Lo cultural lo tenemos, nos haría faltaría estudiar e indagar más nuestra cultura para poder desarrollar nuevos productos</p>

		o servicios con identidad regional.
<p>¿Cuáles son los criterios que se deben considerar para representar la identidad cultural en el diseño?</p>	<p>Como diseñador debes de conocer la identidad cultural que estas representando muy a fondo, para así poder respetar lo que representa y saber cuándo y hasta qué punto debes usar esta identidad dentro de tus diseños.</p> <p>Es también importante siempre dar crédito si has hecho una colaboración con algún artesano o mencionar honestamente de donde viene tu inspiración, ya que es esto lo que ayuda a crear esa revitalización cultural</p>	<p>Se debería aprovechar materiales regionales con tipologías ancestrales o sociales, estudiar nuestras culturas, llevar a cabo nuevas formas que sean disruptivas, agregar nuevos valores funcionales y al simple verlo se identifique su procedencia.</p>

4.2.4 Entrevista industrias culturales

Entrevista a Ana Jimenez Palomar diseñadora industrial

INDUSTRIAS CULTURAS Y CREATIVAS

1. (Santamaría & Lecuona López, 2016) mencionan el papel del diseño en las industrias culturales creativas como el que desarrolle, coordine y gestione proyectos de diseño aplicados a emprendimientos de carácter cultural y creativo. Según su criterio, **¿Qué papel juega el diseño en las industrias creativas culturales?**

El diseño es la manera en la cual las industrias creativas culturales pueden pasar a tener un nivel más industrial o más actual en el contexto en el cual se encuentran.

2. Según Finizio (2002,p.30) define que el diseño se debe enfocar en 3 ejes de impacto a) aplicación/función b) Tecnología/producto c) Consumidor mercado. **¿Cómo se puede, desde la práctica de diseño aportar en el desarrollo económico de un grupo social?**

Por medio de los tres ejes de impacto mencionados anteriormente. Si se utiliza el diseño para mejorar aplicaciones y funciones para que sean más eficientes y duraderas, eso apoya el desarrollo económico. Aplicar la tecnología de manera creativa e innovadora tanto al desarrollo como a la función de un producto ayuda al fortalecimiento económico social.

3. **¿Sobre qué aspectos se puede innovar en las ICC por medio de la praxis del diseño en un contexto enfocado a una comunidad con potencial cultural?**

Tecnología, procesos, materiales, sostenibilidad (todas las anteriores enfocadas al contexto actual tomando en cuenta todo el conocimiento científico con el que contamos hoy en día.

4. **¿De qué manera se puede implementar la tecnología como parte del proceso de innovación en el diseño partiendo del desarrollo cultural de un contexto determinado?**

Se debe implementar la tecnología como parte del proceso de innovación en el diseño, ya que esto mismo es la innovación y esto mismo es lo que va a hacer que el resultado sea exitoso. La manera en la que se haría es totalmente específica al tema que se está tratando.

Entrevista a Jorge Santamaría diseñador gráfico

1. Santamaría & Lecuona (2016) mencionan el papel del diseño en las industrias culturales creativas como el que desarrolle, coordine y gestione proyectos de diseño aplicados a emprendimientos de carácter cultural y creativo. **Según su criterio, ¿Qué papel juega el diseño en las industrias creativas culturales?**

Lo planteado por mi persona y el Doctor Lecuona en 2016 es concordante con las visiones de instituciones a nivel internacional como UNESCO, UNCTAD, DESIGN COUNCIL, entre otras. Partiendo de la estructura de esta industria, se agrupa al Diseño con servicios relacionados a la Arquitectura, Moda y la Publicidad para conjugarlos como servicios creativos; siendo un eje de creación y desarrollo de ideas y conceptos, este grupo luego puede relacionarse y aprovechar las actividades de otros grupos como el patrimonio cultural o actividades artesanales y de producción de medios, por ejemplo.

Lo que se propone es un proceso de transformación social y productiva, donde las dinámicas de mercado se centren en el desarrollo basado en el consumo de bienes y servicios adaptados a la realidad local, con un alto grado de valor cultural y creativo, además de un cambio de mentalidad donde los emprendedores y la sociedad valore esos productos. Con esta premisa, el diseño

se posiciona como eje transversal de esa dinámica de mercado, optimizando productos ya existentes o generando nuevos productos para esta industria, así, el surgimiento de servicios asociados, agrupaciones y distritos basados en la cultura, diseño y creatividad apoyarían al crecimiento de la ICC.

2. Según Finizio (2002,p.30) define que el diseño se debe enfocar en 3 ejes de impacto a) aplicación/función b) Tecnología/producto c) Consumidor mercado.
¿Cómo se puede, desde la práctica de diseño aportar en el desarrollo económico de un grupo social?

Finizio engloba perfectamente el proceso de diseño, desde lo proyectual metodológico, pasando por los procesos productivos y llegando al proceso de decisión de compra por parte de las personas. Es claro que el diseño puede intervenir en todas las etapas apoyando a la mejora cualitativa de productos, la creación de experiencias positivas de consumo, es decir, la solución de problemas.

Si el diseño es capaz de aportar con nuevas ideas, aplicar visiones modernos de diseño como los postulados por el eco diseño o el diseño universal, se puede intervenir una vez definida la solución y con conocimientos previos de los procesos productivos y el mercado, en la selección de la materia prima, la configuración del entorno productivo, las estrategias de empresa y producto, la forma de transporte y su promoción en el punto de venta, llegando hasta la retroalimentación que derive en un rediseño a futuro o nuevos proyectos complementarios.

Si nos enfocamos en un grupo social, debemos comprender sus particularidades y contexto; parte de esto se responde en la primera pregunta, pero se debe aclarar que con una sociedad que consuma cultura y diseño se puede lograr muchas metas por parte de los emprendimientos, por tanto, es necesario la educación del

empresario y los consumidores para que aprendan a apreciar el valor local, siempre que tenga características de calidad.

3. ¿Sobre qué aspectos se puede innovar en las ICC por medio de la praxis del diseño en un contexto enfocado a una comunidad con potencial cultural?

Tomando en cuenta que el Manual de Oslo plantea 4 tipos de innovaciones: producto, proceso, organización y mercadeo; se puede decir que a medida que el diseño pueda intervenir en esos ámbitos, es viable una innovación a través del diseño.

Si partimos de la cultura, esta se encuentra presente en todo aspecto de la comunidad, por tanto, el diseño debe rescatar y proyectar esos valores, mitos, ritos, formas (significados) que el grupo tiene; desarrollo de nuevos productos es solo el punto inicial, la construcción de escenarios y experiencias es fundamental para que dichos productos se vendan y promocionen.

Si hablamos de procesos, pueden ser los productivos (mejora en equipos o herramientas) pero no siempre es posible, como el caso de la artesanía; pero si se pueden integrar nuevos procesos complementarios para el transporte, comercialización (forma de venta y protección). También se pueden cambiar los procesos productivos, pasando a redes de producción que permita la variedad entre líneas de productos y materiales o la calidad. También pueden lograrse acciones de co-diseño integrando al diseñador en un proceso comunitario e incluso en el mejor de los casos, siendo el diseñador integrado en la empresa.

4. ¿De qué manera se puede implementar la tecnología como parte del proceso de innovación en el diseño partiendo del desarrollo cultural de un contexto determinado?

La tecnología puede estar presente en la elaboración del producto, teniendo en cuenta que en la actualidad la producción se dirige hacia las series cortas, la inserción a esas modalidades de producción sería un gran beneficio para los

productores; por otro lado, el mundo ha evolucionado a una sociedad de consumo en línea, las tecnologías se centran en la comunicación, comercialización, retroalimentación y creación a través de la nube y las redes sociales.

Estos dos ejes son fundamentales en la actualidad, los nuevos materiales y formas de producción no son latentes, son reales; lo importante es lograr una correcta integración de todas las posibilidades existentes, también es necesario el compromiso para generar entornos productivos pro activos y que dinámicas innovadoras sean permanentes, es decir, que sean parte de la cadena de valor de cada emprendimiento.

Cuadro de análisis e interpretación de resultados de entrevistas

Tabla 5:
Análisis e interpretación de resultados de entrevista

PREGUNTA	Ana Jimenez Palomar	Jorge Santamaría
<p>¿Qué papel juega el diseño en las industrias creativas culturales?</p>	<p>Por medio del Diseño es por el cual una comunidad y la función de los recursos llegan a tener un nivel más industrial o más actual del contexto a que llegan a tener actualmente.</p>	<p>El papel del Diseño se conjuga en características de servicios creativos, donde se crea, desarrolla, y aprovecha los recursos que genera un contexto, por medio de la producción (ejemplo).</p> <p>Se propone una transformación social y a los procesos productivos, donde el mercado se centre en el consumo y desarrollo de bienes y servicios provenientes de un contexto y su realidad (valor cultural y creativo)</p>
<p>¿Cómo se puede, desde la práctica de diseño aportar en el desarrollo económico de un grupo social?</p>	<p>Para el apoyo al desarrollo económico. Se utiliza el diseño para mejorar aplicaciones y funciones de los diferentes procesos para fortalecer este aspecto en el contexto a tratarse.</p>	<p>El diseño, puede realizar intervenciones en las diferentes etapas de procesos productivos, como es en la mejora cualitativa de productos, creación de experiencias (solución de problemas)</p>
<p>¿Sobre qué aspectos se puede innovar en las ICC por medio de la praxis del diseño en un contexto enfocado a una comunidad con potencial cultural?</p>	<p>Se puede innovar en la tecnología, procesos, materiales, sostenibilidad, todos estos aspectos enfocados y que provengan del estudio al contexto actual en el cual se van a trabajar.</p>	<p>Diseño debe rescatar y proyectar las expresiones culturales y significados. Desarrollando productos, generando espacios de escenarios y experiencias</p> <p>En procesos, se puede mejorar en herramientas o equipos o a su vez, integrar elementos complementarios en la comercialización de la misma.</p>

<p>¿De qué manera se puede implementar la tecnología como parte del proceso de innovación en el diseño partiendo del desarrollo cultural de un contexto determinado?</p>	<p>La tecnología es el aspecto que toma más peso en la innovación ya que forma parte del proceso productivo y que por medio de esta se obtienen mejores resultados en el campo que dependiendo, se aplica del contexto estudiado.</p>	<p>La tecnología se puede implementar en la elaboración del producto, modificando las modalidades de producción hacia al más efectivo.</p> <p>La innovación apunta fuertemente hacia los dos ejes como son los nuevos materiales y la forma de producción (donde actúa la tecnología), se debe lograr una correcta integración con el contexto</p>
---	---	--

4.2.5 Entrevista a Héctor Arcos, líder y cabildo de la comunidad

Entrevista

¿Cuáles son las construcciones comunitarias que posee el lugar?

Como infraestructuras dentro de la comunidad, tenemos la casa comunal principal que reúne unas 400 personas (baños y oficinas del manejo de la educación Chalfun) ubicada frente al estadio principal. A dos cuadras se encuentra la primera casa comunal más pequeña que tiene una cocina y dos cuartos pequeños que utilizan los adultos mayores, y es usada también para las asociaciones de la comunidad. Se cuenta con la Iglesia, y la casa bodega administrada por la junta de agua, una construcción en mitad de ejecución de un centro de salud comunitario que el proyecto ha sido cancelado. También contamos con la escuela, que fue construida con los recursos comunitarios hace muchos años, y que actualmente se encuentra fuera de uso el deseo de nosotros es convertirla en un centro geriátrico para los adultos mayores de la comunidad que por varias razones se encuentran solos y abandonados.

Se ha determinado la existencia del pueblo Tomabela al Sur-Este de Ambato, Santa Rosa, ¿La comunidad de Toalla Misquillí se identifica con esta cultura?

Sí, por el idioma es un aspecto que nos identificamos, aunque hoy en día se ha estado perdiendo el Quichua y los jóvenes y niños utilizan solo el castellano, queremos rescatar la vestimenta y el idioma ya que por la introducción de la cultura externa se ha ido perdiendo estos aspectos de la comunidad.

¿Cómo es la vestimenta característica de la comunidad?

En los hombres se tiene el pantalón blanco, camisa blanca y el poncho negro con el sombrero blanco. En las mujeres se tiene las alpargatas, el paño o anaco negro, el pachalli negro, y la blusa bordada que está caracterizada por la identificación ya que antiguamente se hacía la producción de la papa leona y que al partir la papa se observaba unos lineamientos o unos patrones de color morado por lo cual de aquí surgen los bordados de las blusas y para las mangas. Así como también Washkas y las Orejeras, antiguamente se utilizaban corales, ya que actualmente este material es considerado más caro solo lo usan en ocasiones especiales y fiestas.

¿Cuáles son las Fiestas tradicionales de Toallo Misquillí?

Las fiestas principales de la comunidad están relacionadas con lo cultural y lo espiritual, dentro de las festividades tenemos la fiesta espiritual que es dirigida a la Virgen de la elevación que es Patrona de la comunidad en fechas de febrero donde se hace la elección de las reinas, las Ñustas. Existen 5 ramales o 5 grupos que está formado toda la comunidad los cuales envían sus candidatas, en donde ellos velan por todo el proceso de la elección, se tiene 3 trajes el cultural, típico antiguo, y el traje de gala (cultural).

El Inti Raymi se lo celebra en junio, el cual se conoce como el agradecimiento a la Pacha Mama por toda la producción que se ha tenido todo el año, antiguamente nuestros indígenas ellos daban gracias a la naturaleza y al sol por la producción agrícola que se tuvo a lo largo del año. La reina de la comunidad participa en el ritual y pasa a formar parte de las Inti Ñustas que se eligen para representar del ámbito cultural.

¿Cuáles son los Rituales de la comunidad?

El ritual del matrimonio se ha venido perdiendo en estas épocas por que los jóvenes de hoy prefieren la cultura occidental para todo este tipo de ocasiones. En el matrimonio, anticipadamente el novio se dirige a pedir la mano a los papas de la novia, previamente se da el enamoramiento quitándole una prenda a la chica, y si la chica lo acepta se da el cortejamiento. En la ceremonia, llevan su vestimenta típica y elegante, el novio y la novia se dirige a la iglesia con sus familiares y padrinos. Los padrinos llevan productos, animales, etc. En la ceremonia les colocan un collar a los novios simbolizando la unión de la Pacha Mama y la bendición del Sol, posteriormente en la casa de la novia se da la bendición de los familiares y al terminar se dirigen en la casa del novio. En estas bendiciones, los padrinos ofrecen chocolate con pan.

¿Cuál es el principal Sustento Económico de la comunidad?

El principal sustento de la comunidad, dentro de la agricultura ofrece como productos elites la mora y la fresa, y en menor cantidad la producción de papas, habas, alverja, melloco. En ganadería, se tiene los cuyes, los conejos los pollos y el ganado vacuno y un poco de producción de leche.

Una familia se ha dedicado a los bordados de la comunidad, pero igual que en otros aspectos se ha ido perdiendo este tipo de textilería, otras personas se dedican a hacer el hilado, y venden solo el hilado.

¿Considera usted que existen Potenciales turísticos de la Comunidad?

Dentro de la comunidad tenemos un sendero ecológico, que se lo quiere impulsar en unión a las demás comunidades ya que estamos agremiadas en la UCIT conformada con 7 comunidad se quiere impulsar el sendero ecológico de Toallo que va desde la comunidad el Quinche hasta las partes altas de las montañas que emanan fuentes de agua, el Tsunanza y el Tablón.

Los bosques que tenemos rodeando la comunidad, hemos pensado hacerles una zona de camping ya que se ve que mucha gente sube a realizar ciclismos a las montañas y queremos convertirlo en un sector turístico, además hemos pensado impulsar el turismo por medio de la agricultura para enseñar al turista el proceso de cosecha, recolecta y demás aspectos agrícolas, y como comunidad si estamos dispuestos a realizarlos.

¿Cuáles platillos forman parte de la gastronomía típica de la comunidad?

El plato típico de la comunidad es el cuy con papas, y la zarza de cebolla blanca (cebolla blanca, con maní y leche), antiguamente a las papas se les daba coloración con el achiote molido en piedra. En sopa tenemos la sopa criolla de pollo del sector.

En bebidas tenemos la chicha de Jora, proveniente del maíz blanco añejado, después de algunos días de repose se coloca en pundos de barro, a los 3 días se coloca en el tanque para realizar la chicha. Se pone a macerar junto al agua hervida y demás ingredientes esta chicha en un recipiente de roble, y ahí se comparte con la gente.

En ciertas ocasiones se brinda la fritada con mote y una ensalada de cebolla, así como también el Jugo de Mora, el hornado con mote o papas.

¿Cuál es la materialidad que rodea al entorno?

Ya que la comunidad está rodeada de un bosque, la especie de árbol que siempre ha estado presente es el Eucalipto. Tenemos como plantas nativas: el marco, la chilca, de guanto, la chiquiragua, los pajonales aunque ya no se los mira en mayor cantidad.

¿Existen personas en la comunidad que conservan Saberes Ancestrales?

Antiguamente se realizaba las construcciones de bahareque, lo que se construían paredes de 1 metro de ancho y con estructura de madera se formaba el techo cubriéndolo de paja. Adentro se tenía la cocina, el cuarto y de los cuyes, un solo ambiente donde se compartía todos los miembros de la casa incluso con los animales. Estas construcciones conservaban el calor en el interior dándole un ambiente familiar.

Análisis e interpretación de resultados de Entrevista

Tabla 5:

Análisis e Interpretación de Resultados de Entrevista

PREGUNTA	HÉCTOR ARCOS
¿Cuáles son las construcciones comunitarias que posee el lugar?	<ul style="list-style-type: none"> • Casa comunal que reúne a 400 personas. • Primera casa comunal, más pequeña y que dispone de una cocina y dos cuartos pequeños. • La Iglesia • Casa bodega administrada por la junta de agua • Construcción en mitad de ejecución • Escuela sin funcionamiento, pero con proyección a un proyecto geriátrico.
¿Cómo es la vestimenta característica de la comunidad?	<ul style="list-style-type: none"> • En los hombres se tiene el pantalón blanco, camisa blanca y el poncho negro con el sombrero blanco. • En las mujeres se tiene las alpargatas, el paño o anaco negro, el pachalli negro, y la blusa bordada que está caracterizada por los patrones encontrados en la papa leona, característica del entorno. • Así como también Washkas y las Orejeras, antiguamente se utilizaban corales, ya que actualmente este material es considerado más caro solo lo usan en ocasiones especiales y fiestas.
¿Cuáles son las Fiestas tradicionales de Toallo Misquillí?	<p>Fiesta Dirigida a la Virgen de la Elevación (Patrona de la comunidad). En fechas de febrero donde se hace la elección de las Ñustas, reinas para el Inti Raymi de toda Santa Rosa.</p> <p>El Inti Raymi se lo celebra en junio, el cual se conoce como el agradecimiento a la Pacha Mama por toda la producción que se ha tenido todo el año, antiguamente nuestros indígenas ellos daban gracias a la naturaleza y al sol por la producción agrícola que se tuvo a lo largo del año.</p>
¿Cuáles son los Rituales de la comunidad?	<p>En el matrimonio, anticipadamente el novio se dirige a pedir la mano a los papas de la novia, previamente se da el enamoramiento quitándole una prenda a la chica, y si la chica lo acepta se da el cortejamiento. En la ceremonia, llevan su vestimenta típica y elegante, el novio y la novia se dirige a la iglesia con sus familiares y padrinos. En la ceremonia les colocan un collar a los novios simbolizando la unión de la Pacha Mama y la bendición del Sol, posteriormente en la casa de la novia se da la bendición de los familiares y al terminar se dirigen en la casa del novio. En estas bendiciones, los padrinos ofrecen chocolate con pan.</p>
¿Cuál es el principal Sustento	<p>El principal sustento de la comunidad, dentro de la agricultura ofrece como productos elites la mora y la fresa, y en menor cantidad la producción de papas, habas, arverja, melloco. En ganadería, se tiene los cuyes, los conejos, los pollos y el</p>

Económico de la comunidad?	ganado vacuno y un poco de producción de leche.
¿Considera usted que existen Potenciales turísticos de la Comunidad?	<p>Dentro de la comunidad tenemos un <i>sendero ecológico</i>, que se lo quiere impulsar en unión a las demás comunidades ya que estamos <i>agremiadas en la UCIT conformada con 7 comunidades</i> se quiere impulsar el sendero ecológico de Toallo que va desde la comunidad el Quinche hasta las partes altas de las montañas que emanan fuentes de agua, el Tsunanza y el Tablón.</p> <p>Impulsar el turismo por medio de la <i>agricultura</i> para enseñar al turista el <i>proceso de cosecha, recolecta</i> y demás aspectos agrícolas, y como comunidad si estamos dispuestos a realizarlos.</p>
¿Cuáles platillos forman parte de la gastronomía típica de la comunidad?	<p>El plato típico de la comunidad es <i>el cuy con papas, y la zarza de cebolla blanca</i> (cebolla blanca, con maní y leche), antiguamente a las papas se les daba coloración con el achiote molido en piedra.</p> <p>En bebidas tenemos la <i>chicha de Jora</i>, proveniente del maíz blanco añejado, después de algunos días de repose se coloca en pundos de barro, a los 3 días se coloca en el tanque para realizar la chicha. Se pone a macerar junto al agua hervida y demás ingredientes esta chicha en un recipiente de roble, y ahí se comparte con la gente.</p>
¿Cuál es la materialidad que rodea al entorno?	<p>Ya que la comunidad está rodeada de un bosque, la especie de árbol que siempre ha estado presente es el</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eucalipto. • El marco • La chilca • Guanto • Chiquiragua • Los pajonales
¿Existen personas en la comunidad que conservan Saberes Ancestrales?	<p>Antiguamente se realizaba las <i>construcciones de bahareque</i>, lo que se construían paredes de 1 metro de ancho y con estructura de madera se formaba el techo cubriéndolo de paja. Adentro se tenía la cocina, el cuarto y de los cuyes, un solo ambiente donde se compartía todos los miembros de la casa incluso con los animales. Estas <i>construcciones conservaban el calor</i> en el interior dándole un ambiente familiar.</p>

4.2.6 Entrevista a Achic Pacaricama Jinde Sisa, historiador de la comunidad

Toallo Misquillí

Entrevista

1. ¿Cómo investigador de los orígenes culturales de Toallo Misquillí, que puede identificar como principal característica de esta comunidad?

Las fortalezas de nuestra comunidad cuentan en expresiones tanto como la vestimenta, la gastronomía, la música y los danzantes.

Un aspecto de la historia de nuestro pueblo, tiene que ver en cuanto a la significación del nombre “Misquillí” proviene de la palabra en Quichua Mishqui, ya que antiguamente la bebida sagrada del pueblo fue el chaguarmishqui. Esta bebida, era utilizada para las bebidas, medicamentos, vida cotidiana y para días de festejo y celebración. Y la historia nace, que en desde la antigüedad, el pueblo producía el Penco para esta bebida dulce, conocida como la tierra de Pencos.

Los caminos antiguamente estaban tejidos de pencos y cabuyas, como una de las principales características del lugar.

En cuestión de integrantes de la comunidad, ya se ha perdido los conocimientos de trabajo de la cabuya, sería interesante poder rescatar esta parte de la cultura ya que incluso, el nombre es parte del tejido de cabuya y el trabajo del penco.

2. ¿En cuánto a la vestimenta, como detallaría usted sus significaciones?

La vestimenta se caracteriza principalmente por el poncho negro, en el caso de los varones, las alpargatas de cabuya, tanto del hombre como de la mujer (proveniente de la cabuya, característico de la cultura ancestral)

En las mujeres, los anacos, las bayetas son provenientes de la lana de borrego, siendo una característica de su ganado.

3. ¿En el aspecto musical como es la significación?

El yumbo y el danzante son principales elementos en las festividades y celebraciones del pueblo, es como una característica principal de las ceremonias del Lugar. Principalmente, estos danzantes se pronuncian en Junio, para las fiestas del Inti Raymi.

4. ¿Cómo ha visto usted el proceso de aculturación por parte de la urbe y por la migración?

El pueblo de Misquillí ha ido perdiendo un poco de sus conocimientos ancestrales, pero es una comunidad con bases culturales, ya que el mismo nombre lo menciona, es un nombre toda en idioma Quichua, ya que los pueblos aledaños como San Pablo, 4 esquinas, etc. Ya tienen nombres colonizadores.

5. ¿Toallo Misquillí se identifica con el pueblo de Tomabela?

El pueblo Tomabela viene siendo parte desde el lindero de Guaranda hasta las comunidades de Santa Rosa, antiguamente estaban constituidas con 42 comunidades.

Pero en sí, la comunidad de Toallo Misquillí no está enlazada directamente con el pueblo Tomabela, ya que las comunidades de Pilahupin alto tienen diferente vestimenta, y otras maneras de expresiones culturales. Somos considerados parte de, pero personalmente nuestra comunidad tiene su cultura propia, muy parte, ya que, en procesos de gobiernos y distribución de capitales, sumaron los pueblos y comunidades unificándoles para una organización territorial y más no cultural.

Entre el proyecto de investigación, se encontró un mapa antiguo, en donde el Pueblo de Misquillí estaba constituido mucho antes que en sí la parroquia de Santa Rosa, comunidad amplia y liderada por caciques, en donde estaban establecidas solo Toallo Misquillí y Apatug. El resto de comunidades ya tiene nombres colonizados.

Análisis e interpretación de resultados de entrevista

Tabla 6:

Análisis e Interpretación de resultados de entrevista





PREGUNTA	Achi Pacaricama Jinde Sisa
<p>¿Cómo investigador de los orígenes culturales de Toallo Misquillí, que puede identificar como principal característica de esta comunidad?</p>	<p>Misquillí proviene de la palabra <i>Chaguarmishqui</i> Era un pueblo característico en la <i>producción</i> de esta bebida ancestral, así como también en el trabajo de la <i>cabuya</i> y el cuidado de los <i>pencos</i>.</p>
<p>¿En cuánto a la vestimenta, como detallaría usted sus significaciones?</p>	<p>Una característica fundamental es que antiguamente las <i>alpargatas se fabricaban con cabuya</i>, como se ha mencionado era un pueblo característico de la producción y trabajo del Penco.</p>
<p>¿Cómo ha visto usted el proceso de aculturación por parte de la urbe y por la migración?</p>	<p>Debido a esto, muchos conocimientos o características se han ido perdiendo como es la producción del Penco y sus bondades. El deseo es recuperar nuestra cultura e instruirles a nuestros jóvenes sobre nuestras raíces.</p>
<p>¿Toallo Misquillí se identifica con el pueblo de Tomabela?</p>	<p>Entre el proyecto de investigación, se encontró un mapa antiguo, en donde el Pueblo de Misquillí estaba constituido mucho antes que en si la parroquia de Santa Rosa, comunidad amplia y liderada por caciques, en donde estaban establecidas solo Toallo Misquillí y Apatug. El resto de comunidades ya tiene nombres colonizados.</p>




4.2.7 Mapeo de construcciones comunitarias





Imagen 28 Ubicación de construcciones comunitarias. Centro de comunidad Toallo Misquilli



Fichas diagnóstico de construcciones

<i>CONSTRUCCIÓN</i>	USO FRECUENCIA DE USO	MATERIALIDAD	TIEMPO EN DESUSO	PROYECCIÓN DE LA COMUNIDAD	SENTIDO EN LA COMUNIDAD	RELEVAMIENTO EN PATOLOGÍA
<p><i>Ex Escuela Fiscal Nuestra Señora de la Elevación</i></p> 	<p>Uso: Catequesis Frecuencia de Uso: Sábados y Domingos 2 horas diarias. 4 horas a la semana</p>	<p>Construcción de mampostería de bloque, hormigón y cubierta de teja</p>	<p>De 3 a 4 años</p>	<p>Proyecto en gestión de la comunidad Misquillí para la creación y uso de un centro gerontológico , debido al alto índice de adulto mayor.</p>	<p>Es una escuela que fue edificada con recursos de la comunidad hace ya varios. Los miembros expresan el desacuerdo de la eliminación de la escuela y desean verla en funcionamiento y uso.</p>	  
						<p>Presencia de humedad, acumulación de mobiliario escolar, ventas rotas. Presencia de polvo Instalaciones eléctricas y potables funcionales</p>

CONSTRUCCIÓN	USO FRECUENCIA DE USO	MATERIALIDAD	TIEMPO EN DESUSO	PROYECCIÓN DE LA COMUNIDAD	SENTIDO EN LA COMUNIDAD	RELEVAMIENTO EN PATOLOGÍA
<p data-bbox="285 334 468 399"><i>Antigua Casa Comunal</i></p> 	<p data-bbox="495 334 653 505">Uso: Reuniones con poca afluencia de gente</p> <p data-bbox="495 513 653 691">Frecuencia de Uso: Sesiones 4 veces al año, Bodega</p>	<p data-bbox="705 334 936 472">Construcción de mampostería de bloque, hormigón y cubierta de teja</p>	<p data-bbox="968 334 1062 358">5 años</p>	<p data-bbox="1096 334 1272 431">Ninguna proyección a futuro .</p>	<p data-bbox="1304 334 1556 691">Es la primera casa comunal edificada con recursos dela comunidad Misquillí ubicada en el centro del lugar. En este lugar aún sirve de referencia como punto de reunión</p>	  <p data-bbox="1583 756 1881 1008">Presencia de humedad, cielo raso cayéndose, presencia de polvo. Instalaciones eléctricas potables funcionales. Vidrios rotos y acumulación de polvo.</p>

<i>CONSTRUCCIÓN</i>	USO FRECUENCIA DE USO	MATERIALIDAD	TIEMPO EN DESUSO	PROYECCIÓN DE LA COMUNIDAD	SENTIDO EN LA COMUNIDAD	RELEVAMIENTO EN PATOLOGÍA
<p><i>Construcción en Obra Gris</i></p> 	<p>Uso: Ninguno</p> <p>Frecuencia de Uso: Ninguno</p>	<p>Construcción de mampostería de bloque y hormigón</p>	-	<p>Ninguna proyección a futuro .</p>	<p>Construcción paralizada está en desuso, por falta de fondos comunitarios. Proyectada para bodega</p>	 <p>Sin presencia de instalaciones. Obra Gris</p>

<i>CONSTRUCCIÓN</i>	USO FRECUENCIA DE USO	MATERIALIDA D	TIEMP O EN DESUSO	PROYECCIÓ N DE LA COMUNIDAD	SENTIDO EN LA COMUNIDAD	RELEVAMIENTO EN PATOLOGÍA
<p data-bbox="226 332 562 397"><i>Edificio Junta de Agua + antiguo CIVB</i></p> 	<p data-bbox="588 332 751 657">Uso: Tarima en eventos y festividades , Bodegas Frecuencia de Uso: 2-4 veces en el año</p>	<p data-bbox="781 332 966 511">Construcción de mampostería de ladrillo y hormigón</p>	<p data-bbox="999 332 1092 365">2 años</p>	<p data-bbox="1125 332 1285 430">Ninguna proyección a futuro</p>	<p data-bbox="1318 332 1478 803">Construido por parte de miembros de la comunidad. Uso ocasional en festividades , por lo que representa parte importante del lugar</p>	
						<p data-bbox="1507 1055 1911 1226">Instalaciones eléctricas y potables funcionales. Presencia de humedad, desgaste de pintura y varias ventanas rotas</p>

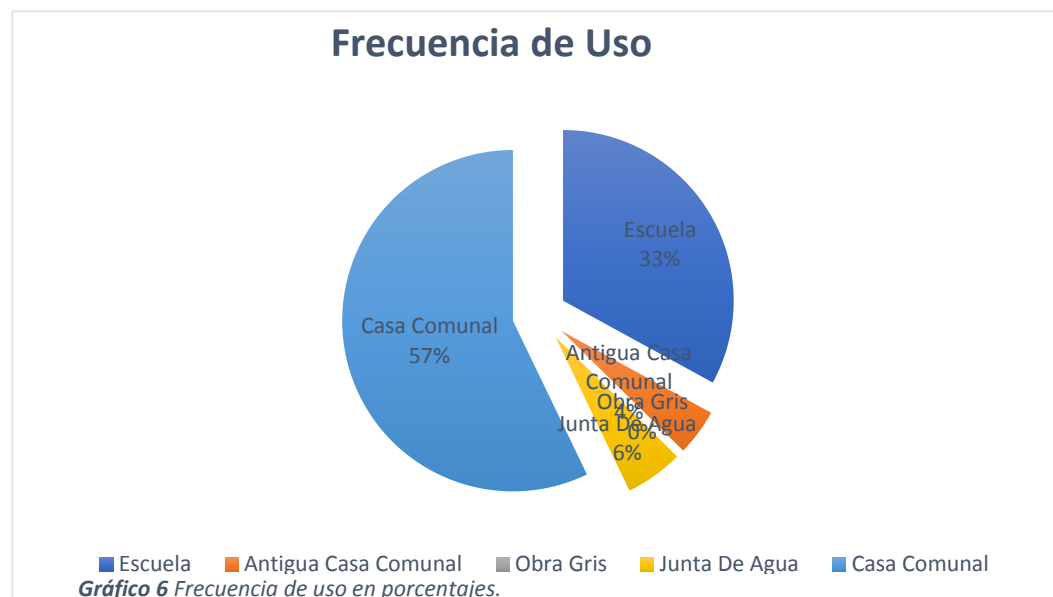
<i>CONSTRUCCIÓN</i>	USO FRECUENCIA DE USO	MATERIALIDAD	TIEMPO EN DESUSO	PROYECCIÓN DE LA COMUNIDAD	SENTIDO EN LA COMUNIDAD	RELEVAMIENTO EN PATOLOGÍA
<p><i>Casa Comunal Actual</i></p> 	<p>Uso: Oficinas, gestiones, sesiones y reuniones mayoritarias Frecuencia de Uso: Sesiones cada 15 días, uso frecuente semanal por las autoridades de la comunidad</p>	<p>Construcción de mampostería de ladrillo y hormigón</p>	<p>-</p>	<p>Ninguna proyección a futuro</p>	<p>Construido con recursos de la comunidad. Le dan una significación mayor por ser la edificación con mayor importancia política del sector</p>	
						<p>Instalaciones eléctricas y potables funcionales.</p>

Análisis e interpretación de los resultados del estudio en las construcciones comunitarias

Tabla 7:

Cuantificación de frecuencia de uso en semanas

EDIFICACIÓN	SEMANAS
Escuela	30
Antigua Casa Comunal	4
Obra Gris	0
Junta De Agua	5
Casa Comunal	52



- Las propiedades a intervenir serían la antigua casa comunal y el edificio de la junta de Agua, ya que son construcciones con mayor sentido en la comunidad, así como también es el centro del lugar, donde las festividades y festivales toman su lugar en estos espacios

4.2.8 Bitácora de campo



128 *Gráfico 8 Registro de Bitácora de Campo*

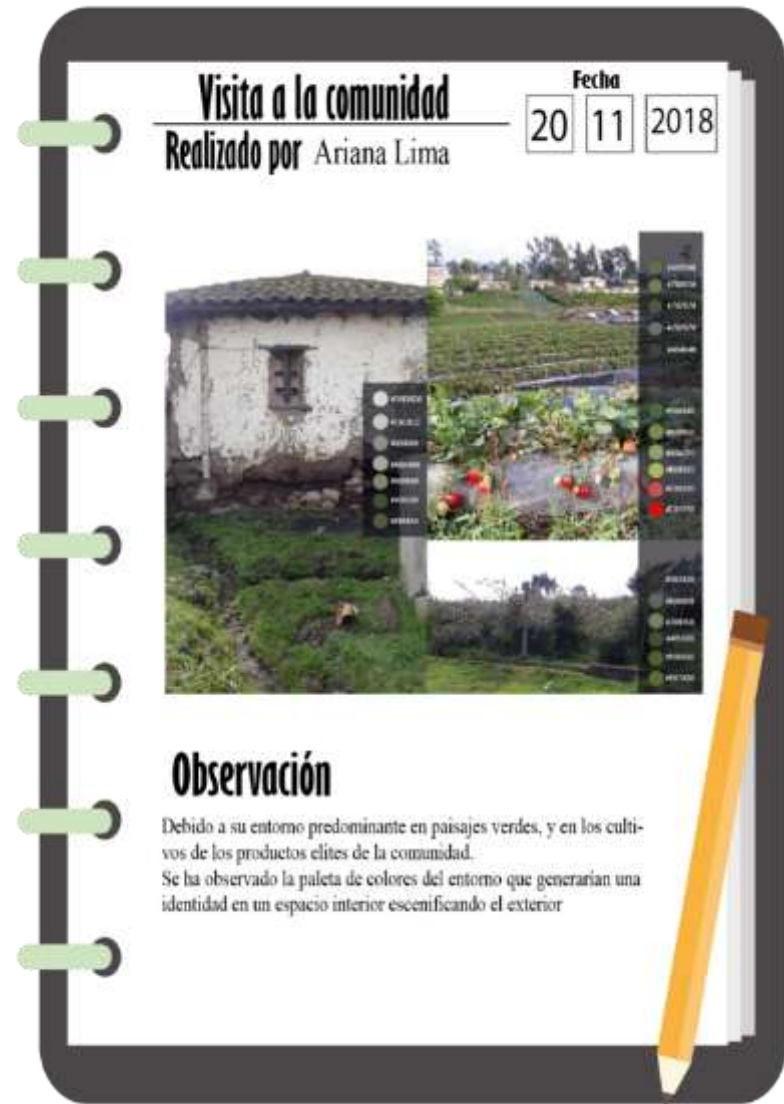


Gráfico 7: Registro de Bitácora de Campo

Visita a la comunidad Fecha 24 11 2018
Realizado por Ariana Lima

CABILDO O LIDER COMUNITARIO

↓

MIEMBROS JUNTA DE AGUA

↓

DIVISIONES DE BARRIOS POR RAMALES

RAMAL 1

RAMAL 2

RAMAL 3

RAMAL 4

RAMAL 5

REPRESENTANTE

MIEMBROS COMUNITARIO

REPRESENTANTE

MIEMBROS COMUNITARIO

REPRESENTANTE

MIEMBROS COMUNITARIO

REPRESENTANTE

MIEMBROS COMUNITARIO

REPRESENTANTE

MIEMBROS COMUNITARIO

Observación

Se realizó una visita, justo en el día de minga de la comunidad, siendo este aspecto característico de la organización comunitaria. Se observó y analizó su estructura política y la manera en que se organiza la comunidad

Gráfico 9: Registro de Bitácora de Campo

Visita a la comunidad Fecha 22 11 2018
Realizado por Ariana Lima



Observación

Un importante aspecto de la comunidad, es que se evidencia que tanto mujeres como hombres realizan los trabajos de agricultura y ganadería. Los pobladores del lugar mencionaban que consideran que los pueblos indígenas no tienden a ser "machistas" ya que la mujer realiza las mismas actividades que el hombre. Además, los adultos mayores y adultos de más de 45 años, en gran cantidad las mujeres, aún mantienen parte de su vestimenta

Gráfico 10: Registro de Bitácora de Campo



Gráfico 11: Registro de Bitácora de Campo

Análisis e Interpretación de resultados



Imagen 29: Cromática del entorno

En el modo de vida de los miembros de Toallo Misquillí, es sencillo se dedican mayoritariamente al trabajo de la tierra ya que su actividad económica principal y su fuente de ingreso es el trabajo de cultivos y la venta de los productos recolectados. Siendo la mora y la fresa, la cual se observa mayoritariamente en el entorno de la comunidad. El observar una estructura política-social en la comunidad, refleja que existe una organización y un sentido de unidad en la misma, este aspecto es fundamental para el desarrollo del proyecto comunitario.

4.3 Triangulación de datos

- En el estudio de campo se observó que el paisaje esta rodeado de cultivos de fresa y mora, como gran cantidad que dan un tono cálido y verdoso, y el anhelo de recuperar los conocimientos hacia la producción del Penco.
- La forma de organización refleja el sentido de unidad de los miembros, estando presentes en sus reuniones, mingas, sesiones, etc.
- La morfología del entorno , tiene un claro contraste entre las construcciones ancestrales y coloniales y los cultivos, por lo que será importante la representación del entorno en el interior-
- Los miembros luchan por sus construcciones comunitarias, recuerdan su historia y su trascendencia y en cierta manera necesitan ver que todo el esfuerzo e historia se sigan usando de la misma manera
- El ayudar a crecer a la comunidad, implementando ideas para innovar sus procesos productivos de su cultura.
- La comunidad cuenta con varios recursos naturales, ya que es todavía un contexto donde predominan los cultivos y la naturaleza
- El hecho de la presencia de los miembros comunitarios, escuchar sus significaciones y su forma de ver la vida, es la importancia y significación que adquirirá el proyecto



● Elementos Identitarios	_____	● Un aspecto a revitalizar es el uso y producción del Penco en cabuya y en la bebida de chaguarmishqui. La principal actividad económica del lugar, agricultura en cultivos de fresa y mora, son los principales elementos identitarios, así como también el amor y respeto hacia la pacha mama. Ya que en rituales simbolizan y toman importancia su conexión con la tierra. E, BC
● Sentido comunitario	_____	● La comunidad Toallo Misquillí, presenta una estructura política organizada, lo que refleja el sentido de trabajo en conjunto que servirá para la organización de proyectos futuros. BC
● Estructura morfológica	_____	● Se busca tomar la tipología de la forma existente en el contexto para determinar su función y sus significaciones. En el contexto, las formas a tomar nacen del entorno, sus paisajes naturales, la estructura de vivienda, la vestimenta y las herramientas de la agricultura BC, F
● Significaciones	_____	● Las significaciones nacen del conjunto de forma y sentido hacia el diseño. Siendo una estrategia utilizar la cromática del entorno tratando de escenificar. Así también, el uso de la construcción comunitaria (Antigua Casa Comunal) que ha caído en desuso pero que tiene una significación de esfuerzo y trabajo hacia los miembros de Misquillí BC, M
● Autosustentabilidad	_____	● La actividad económica principal es la agricultura, lo que la tierra les brinda, cuidándole y respetándole. En esta parte la autosustentabilidad se representa mediante la actividad económica, así como también la producción de los Pencos E, BC
● Industria cultural creativa	_____	● Siendo el punto económico la agricultura, mediante el diseño estos procesos deben ser llevados hacia una industrialización mediante la implementación de la tecnología en la agricultura como en el desarrollo de su cultura inmersa en su actividad económica E
● Recursos Naturales	_____	● Utilizar los materiales del entorno como: La madera de eucalipto, los pajonales y el Penco. Haciendo alusión a los métodos constructivos ancestrales y revitalizando esta parte cultural. E,F, BC
● Recursos Intelectuales	_____	● Los conocimientos de los miembros de la comunidad es fundamental para la revitalización de los mismos, por ello la participación de los mismos en el proceso de diseño y su participación es importante E

4.4 Verificación de la hipótesis

Los recursos de diseño obtenidos del contexto como las formas, la cromática, la actividad económica, el modo de vida, la ubicación y las edificaciones son esencialmente para generar un modelo de turismo que además de responder al entorno, al lugar y a los pobladores no comprometen ni el lugar ni la cultura. Porque, mediante el diseño se revitaliza y se dignifica las características de la comunidad, y, por lo tanto, se genera una sostenibilidad tanto cultural, ambiental, y económica.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Para lograr el diseño interior con identidad, se establecen ciertos factores que responden y provienen del contexto, en este caso, de la comunidad de Toallo Misquillí en Santa Rosa, Tungurahua. La principal actividad económica del lugar es la agricultura, por lo que este recurso y todos los procesos relacionados son elementos identitarios del lugar, ya que parte la cultura ancestral indígena del pueblo sigue enlazada y agradecida con la Pacha Mama, razón por la cual hasta la actualidad se sigue celebrando el Inti Raymi y el rendir culto y respeto a la tierra, un aspecto que se debe revitalizar en los miembros del lugar.
- La revitalización cultural se ha visto, según el resultado de los estudios el rescatar el uso y la producción del Penco, como los tejidos en cabuya y la bebida característica del lugar. Ya que antiguamente las alpargatas de la comunidad estaban elaboradas por la cabuya, por lo que se ve una estrategia de rescate cultural hacia la utilización del Penco. Un recurso de diseño, es tomar la inspiración o el concepto del contexto a trabajar, de allí surge la estructura morfológica de las formas que conforman parte del diseño interior, así como el tomar la cromática para escenificar el entorno, provocando sentimiento de pertenencia además de emitir un lenguaje espacial relacionado con la comunidad.
- La organización de la comunidad, es una parte fundamental para el desarrollo del proyecto, ya que demuestra que existe y se planteará el trabajo en conjunto, es decir el pensar en todos antes que en uno solo. Lo que sirve también como estrategia para

el desarrollo de un modelo turístico comunitario que responda a las necesidades y requerimientos del lugar.

- El utilizar una de las construcciones comunitarias que han caído en desuso, es una estrategia identitaria pertinente. Ya que esta edificación (Antigua Casa Comunal), tiene una trascendencia histórica para la comunidad, y presenta una carga simbólica para los miembros del mismo. Y, al brindar un nuevo uso que genere fuentes de ingresos hacia esta comunidad, además que tengan un espacio digno para expresar su cultura, así como también para producir un intercambio cultural con los turistas que lleguen al lugar.
- Los recursos para generar turismo sostenible, lo proporciona el entorno mismo, hablando tanto de la materialidad, la actividad económica, la gastronomía, la cromática, incluso la construcción en uso. Toallo Misquillí, se encuentra rodeado de un bosque de árboles de eucalipto, por lo que el uso de esta madera es de gran importancia para la sustentabilidad del lugar, así como también el uso de pajonales.
- La metodología del design thinking, resulta pertinente para seguir debido a que los miembros de la comunidad deben involucrarse en el proceso de diseño ya que ellos son los que aportan con sus conocimientos y se tiene un aprendizaje mutuo.
- La generación de una industria cultural creativa en la comunidad de Toallo Misquillí, resulta ser una estrategia para generar un desarrollo económico en el lugar, a partir de las significaciones culturales, así como también mejorando los procesos de la agricultura. Se puede plantear un emprendimiento de producción en el lugar mediante el diseño interior.

5.2. Recomendaciones

- Para diseñar con identidad, es necesario realizar un estudio previo sobre la comunidad a trabajar, es importante establecer las significaciones que son parte fundamental del contexto. Ya que las mismas funcionan como ideas inspiradoras o como fuente de conceptualización englobante para que sea parte del proyecto.
- Hablar de identidad, es entender el sentido del contexto, deducir que es parte fundamental rescatar o revitalizar aspectos de la cultura, así como también integrar las actividades que realizan actualmente para desarrollar sus actividades económicas, políticas y sociales. Ya que, la identidad no es algo que se mantiene fijo, si no que evoluciona, y culturalmente hay que integrar las tradiciones del pasado hacia un lenguaje actual para el entendimiento y difusión del mismo.
- El buscar e identificar los recursos de la comunidad es una estrategia clave para la identidad y para sostenibilidad. Ya que estas comunidades establecen su sustento en base a los recursos de su propio entorno, por lo que el potenciar este uso significaría no comprometer ni el lugar, ni el entorno. Así como también se evita la introducción de modelos turísticos que no responden al lugar ni a sus necesidades.
- Se recomienda estudiar todos los aspectos que forman parte del lugar, y reconocer e identificar el aspecto que mayoritariamente defina a la comunidad y por medio de está introducir la tecnología para mejorar los

procesos y la difusión de este aspecto. Ya que como menciona Guerrero Arias (2010) no se debe exotizar ni folclorizar las expresiones de una cultura si no al contrario que contribuya al progreso de los miembros de la comunidad. Así como también dignificar a los mismos

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Título de la propuesta

Diseño interior de un espacio comunitario como recurso generador de turismo sostenible del pueblo de Misquillí

ANTECEDENTES

Misquilli

Unos de los criterios obtenidos en el levantamiento bibliográfico es el uso de metodología de diseño: **Design Thinking**, ya que su proceso se basa en conocer y estudiar al usuario, para definir el problema y solucionarlo mediante el diseño. Y que el resultado cumpla las necesidades del usuario

Esta metodología se vincula con el proyecto, ya que permite a los integrantes de la comunidad ser partícipes del proceso de diseño, así como también establecer una convivencia entre el turista y los miembros comunitarios mediante la generación de experiencias.

Promover emprendimientos locales utilizando la producción agrícola, apoyando el desarrollo económico de la comunidad



“DISEÑO INTERIOR DE UN ESPACIO COMUNITARIO COMO RECURSO GENERADOR DE TURISMO SOSTENIBLE DEL PUEBLO DE MISQUILLI”



En el estudio de campo de Misquilli se determinó el uso del Penco como parte de la revitalización cultural. Ya que el nombre de la comunidad “Misquilli” se originó ya que el pueblo era un productor de la bebida de chaguarmishqui.

Uso del Penco:

Producción Agrícola: Bebida sagrada (Chaguarmishqui), usada en rituales, festividades y medicina

Fibras: Utilizado en tejidos varios en base de la cabuya

La materialidad existente en la comunidad, es de importancia como principio de la sostenibilidad del entorno.

Teniendo especies propias del lugar: Penco, sigse, pajonales, chilca, chiquiragua.

Especies introducidas, pero que forman parte del entorno: Eucalipto y el guanto.

Proponer un espacio turístico sostenible para la comunidad de Misquillí es impulsar el *desarrollo económico* del lugar aprovechando los recursos naturales, culturales y edificados.



IMPORTANCIA

¿POR QUÉ?

IMPACTO

Carácter *social* ya que se estudia a los miembros de la *comunidad* identificando sus requerimientos y necesidades, así como también el *modo de vida*, sus hábitos y costumbres



⁴Páramos comunales: (GAD Santa Rosa, 2017) menciona que: “por la ubicación de la parroquia existe un sinnúmero de lugares turísticos que no han sido explotados adecuadamente, sobre todo en sus páramos comunales”

Es *rescatar* los aspectos culturales e identitarios del contexto para *potenciarlos* en el sector turístico del lugar, para generar fuentes de ingreso en la comunidad.



INTERÉS

BENEFICIARIOS

Son los *miembros* de la comunidad ya que se llega a potenciar turísticamente uno de los páramos comunales de la *parroquia* Santa Rosa. De igual manera, se ofrecen nuevos destinos a los *turistas*.



OBJETIVO GENERAL

- 1 Diseñar un espacio comunitario para la generación de turismo sostenible en el pueblo de Misquilli

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 2 **Realizar** un diagnóstico de la situación actual de la comunidad mediante los resultados de la investigación de campo
- 3 **Plantear** parámetros y estrategias de diseño a partir de la narrativa del contexto.
- 4 **Proponer** un diseño interior identitario basado en la generación de turismo sostenible



METODOLOGÍA

Design Thinking



Ubicación de la comunidad
Mapa de Empatía
Mapa de Trayectoria
Identificación de necesidades
Identificación del problema

Análisis del contexto
Análisis de referentes
Normativas
Mapa de Trayectoria
Perfil del usuario
Análisis relacional
Parámetros y estrategias
Definir Brief de Diseño

Conceptualización
Ideas
Zonificaciones
Propuestas interiores

Características Técnicas
Prototipo a Escala

Testeo del prototipo
Evaluación por parte
de la comunidad
Definir Propuesta Final
Presupuesto



EMPATIZAR

Conocer la comunidad, sus habitantes y sus miembros, así como también entender las necesidades y requerimientos de los mismos.

Ubicación



EMPATIZAR

Misquilli

Mapa de Empatía

“Lastimosamente, a los jóvenes ya no les interesa nuestra cultura”

“Incluso hemos perdido el uso del idioma autóctono, por la aculturación”

“La mayoría de la población migra diariamente a la ciudad por fuentes de ingreso”

“Nuestro pueblo es antiguo, tiene historia y valor cultural”

Varias veces dirige la mirada al piso, como denotando tristeza

Se aleja un poco de la entrevistadora, con recelo

Al inicio da respuestas cortas, después expresa su sentir como esperando comprensión

Ya se perdió nuestras costumbres, es difícil inculcar a los jóvenes que continúen

La comunidad no es conocida, y no hay mucha información

No se tiene ni presupuesto para investigaciones de la cultura de Misquilli

DICE

PIENSA

HACE

SIENTE

Tristeza, al no poder progresar como cultura como lo han hecho otros pueblos indígenas del país

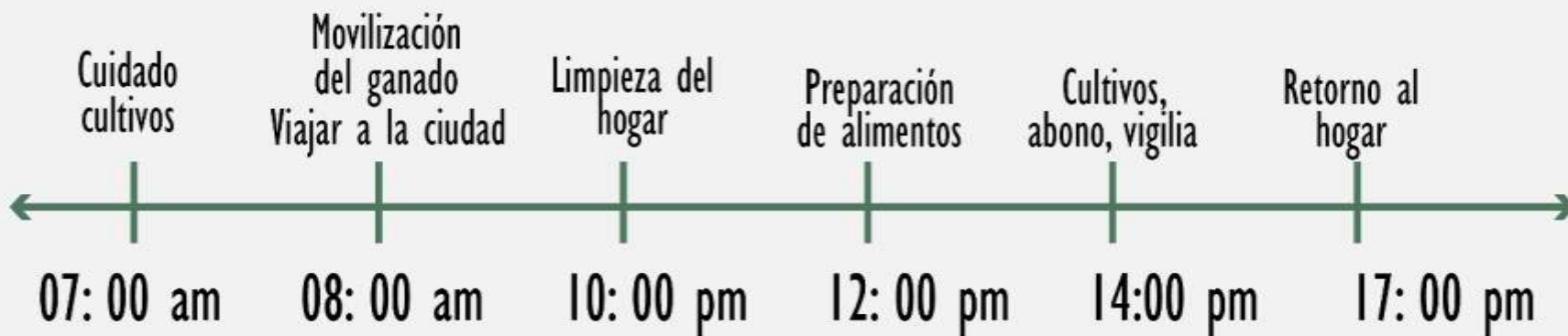
Deseo de progresar, salir adelante y de emprender

Impotencia por ver como se pierden aspectos culturales al pasar de los años.

Mapa de Trayectoria



Día Sábado
Miembro de Misquilli



Estudio necesidades de los miembros comunitarios

MISQUILLÍ



Definición del PROBLEMA

“Los recursos culturales, naturales y edificados que posee la comunidad de Misquillí no son aprovechados adecuadamente para fomentar el desarrollo económico sustentable, por el contrario, los miembros comunitarios prefieren optar por buscar fuentes de ingresos migrando a la ciudad sin tomar en cuenta las posibilidades que ofrece su entorno”

2 DEFINIR

Misquilli

Análisis del Contexto

Toallo Misquilli representa una comunidad ancestral, (Sisa, 2018) menciona que esta comunidad estuvo ya constituida antes incluso de conformarse la parroquia Santa Rosa. Para realizar un análisis del contexto antropológico (Nuñez Torres, 2016, p. 38) establece que para realizarlo se debe considerar la relación entre espacio, tiempo, sentido y forma para relacionar estos aspectos y poder orientar el sentido de diseño adentrándose en el entorno.

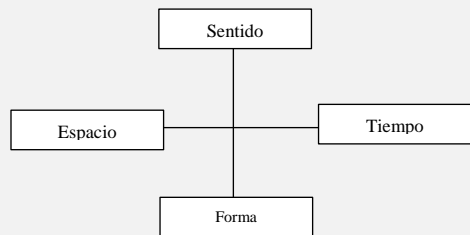


Gráfico 13 Antropología del Diseño en el caso de estudio (Nuñez Torres, 2016, p. 38)



DEFINIR

Misquilli

Análisis de Referentes

Comunidad **LVICHUCO**



Comunidad **MISQUILLI**



Se encuentra en el Altiplano boliviano, cerca de Challapata, Sector rural

ESPACIO

Rodeados de naturaleza y grandes paisajes cautivadores
Se llega a un buen producto de turismo comunitario en espacios lejanos

ESPACIO

Ubicada en la parroquia de Santa Rosa, Tungurahua. A 20 minutos de Ambato
Sector rural



Livichuco parece un pueblo suspendido en el tiempo, en el medio del desierto.
Edificaciones totalmente con lenguaje arquitectónico indígena

FORMA

Experiencia diferente en espacios no urbanos
Tipología sencilla acorde a la cultura

FORMA

Tipos de formas en el lugar
a) Arquitectura vernácula – colonial
b) Hormigón, cemento y ladrillo.



A través de la elaboración de textiles generan turismo
Caminos, senderos y rituales

SENTIDO

Experiencia diferente en lugares novedosos
Las actividades de la comunidad sirven como recurso y atractivo turístico

SENTIDO

Actividades agrónomas, cultivo
PENCO- CHAHUARMISQUI



Lugar ancestral, desde tiempos antes de la llegada del Inca
Minimas intervenciones

TIEMPO

Rescatar su cultura en la mayor cantidad posible
Incluir al turista en sus actividades

TIEMPO

Comunidad indígena ancestral fundada mucho antes que la parroquia de Santa Rosa



Comunidad
KUSHI WAYRA



Comunidad
MISQUILLI



Ubicadas en la parroquia de Tarqui a 20 km de la ciudad de Cuenca. A una altitud de 2.700 metros

ESPACIO

A pesar de las condiciones del sector (vientos fuertes) el turismo llega en gran cantidad



Edificaciones propias del lugar (autóctonas)
Manteniendo fielmente sus construcciones ancestrales

FORMA

Es más enfocado a la utilización de sus recursos naturales
No se necesita de construcciones nuevas para generar turismo

FORMA

Tipos de formas en el lugar
a) Arquitectura vernácula – colonial
b) Hormigón, cemento y ladrillo.



Experiencia vivencial con el mundo andino y su cosmovisión
Senderos, cascadas dentro de rituales ancestrales

SENTIDO

Enseñar al turista los secretos ancestrales como rituales religiosos o medicinales
La sabiduría ancestral

SENTIDO

Actividades agrónomas, cultivo
PENCO- CHAHUARMISQUI



El proyecto se encuentra desde 1997

Cultura ancestral

TIEMPO

Recursos culturales y naturales para preservar el entorno y la comunidad

TIEMPO

Comunidad indígena ancestral fundada mucho antes que la parroquia de Santa Rosa



Reserva Bosque Nublado YUNGUILLA



Está ubicada a tan solo una hora al noroccidente de Quito en la parroquia de Calacalí
Sector rural

ESPACIO

Comunidades rurales, con climas fríos y espacios lejos de la urbe
Recursos naturales utilizados responsablemente



Cuenta con un mirador, senderos y caminatas
Sin mucha intervención en el entorno

FORMA

No muchas intervenciones en construcción
Tipología sencilla y con materialidad del entorno



Inclusión del turista en todas sus actividades diarias de la comunidad

SENTIDO

Diferente tipo de experiencia hacia el usuario en actividades agrícolas y ganaderas
Oferta de productos orgánicos



Lugar con más de 800 años de antigüedad

TIEMPO

Preservar sus actividades de herencia ancestral indígena

Hacer participe al turista de todo este

Comunidad MISQUILLI



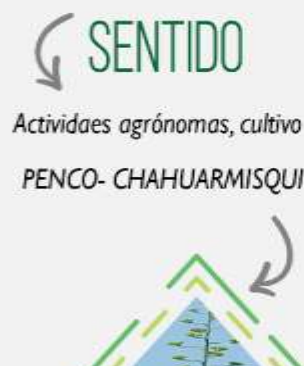
Ubicada en la parroquia de Santa Rosa, Tungurahua. A 20 minutos de Ambato
Sector rural

ESPACIO



Tipos de formas en el lugar
a) Arquitectura vernácula – colonial
b) Hormigón, cemento y ladrillo.

FORMA



Actividades agrónomas, cultivo
PENCO- CHAHUARMISQUI

SENTIDO



Comunidad indígena ancestral fundada mucho antes que la parroquia de Santa Rosa

TIEMPO

MIEMBRO COMUNITARIO

Revitalizar aspectos de la comunidad para darse a conocer por su cultura.

Nueva fuente de ingresos económicos que ayuden al sustento económico de sus pobladores

Dedicación al trabajo de la tierra (cultivos)

Conocimientos en los procesos diferentes de la agricultura

Vida cotidiana tranquila y sencilla; acostumbrada al silencio del campo y al frío del páramo



TURISTA CULTURAL

Busca el aprendizaje como principal atractivo turístico

Aprender de sus costumbres, modo de vida e incluso idioma del lugar que están visitando

Inversión de recursos en actividades integradas con la comunidad (vivencial)

Preferencia a entornos tranquilos alejados del caos de la ciudad.

Búsqueda de espiritualidad y sentido de autenticidad



⁵ Las características analizadas de los miembros comunitarios, son resultados del estudio de campo en el contexto y el perfil del turista es obtenido del texto Perfil del Turista Cultural (Jiménez, Rodríguez, Jiménez, & Santamaría, 2009)

Normativas

REGLAMENTO PARA LOS CENTROS TURÍSTICOS COMUNITARIOS CAPITULO V

Art. 4.- Estándares mínimos para el registro de los centros de turismo comunitario, son:

I. INSTALACIONES

7. CULTURA

7.1 Disponer de diferentes actividades culturales para ofertar al visitante (danza, música, ceremonias y rituales, etc.).

7.2 Conservar las diferentes expresiones culturales de la comunidad, así como recuperar las costumbres ancestrales perdidas.

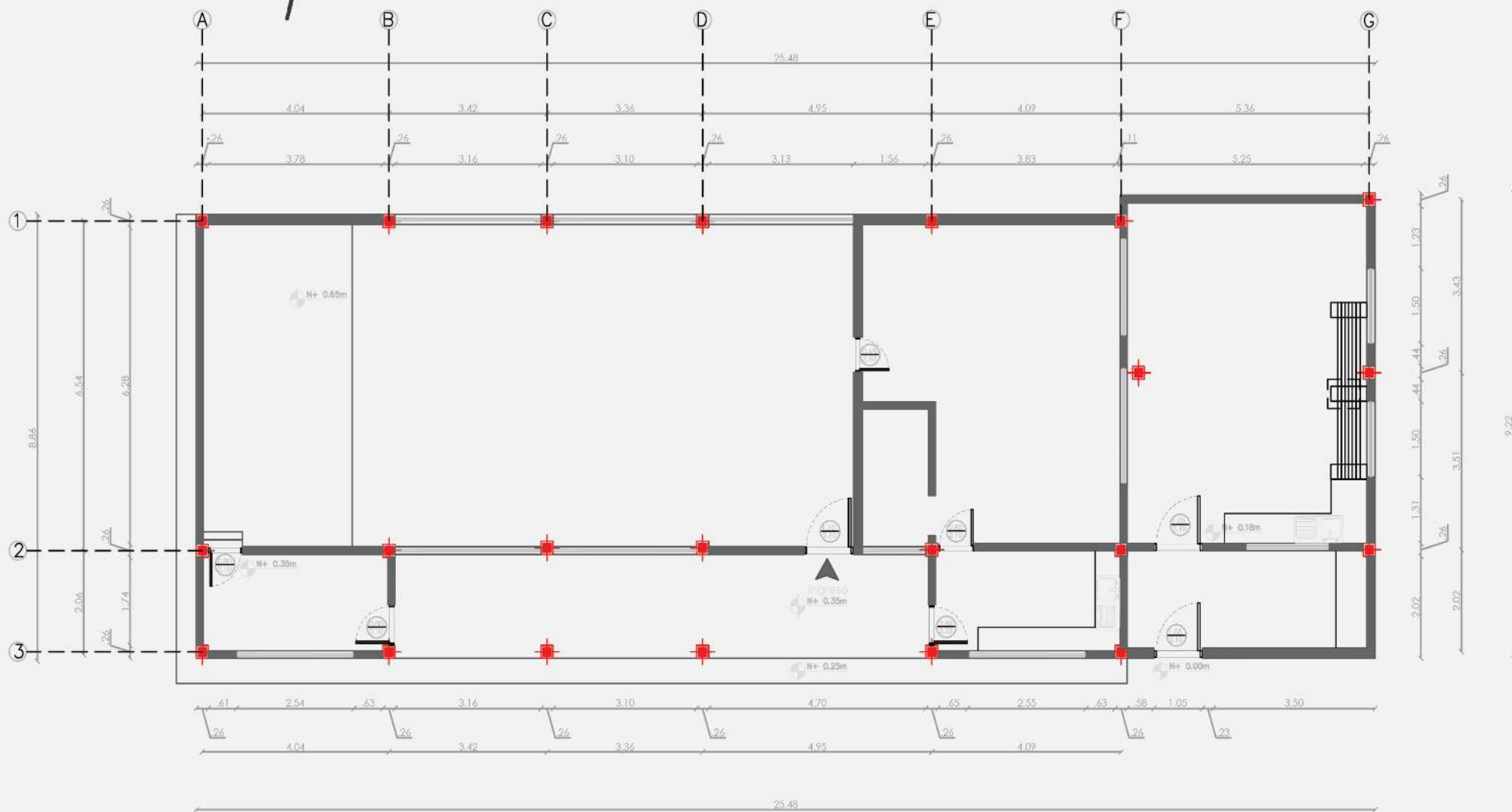
7.3 Priorizar la venta de productos elaborados en la zona.

Art. 15.- Oferta Turística. - Las actividades turísticas comunitarias realizadas por las comunidades registradas, deberán promover y contener particularmente en su oferta turística, los recursos naturales, la preservación de la identidad cultural y la seguridad de las comunidades.

Art. 17.- Sostenibilidad ambiental. - La actividad turística comunitaria tendrá como base el respeto y preservación de los recursos naturales y culturales existentes en su territorio. En consecuencia, las comunidades crearán su propio reglamento de uso y manejo del territorio

DEFINIR

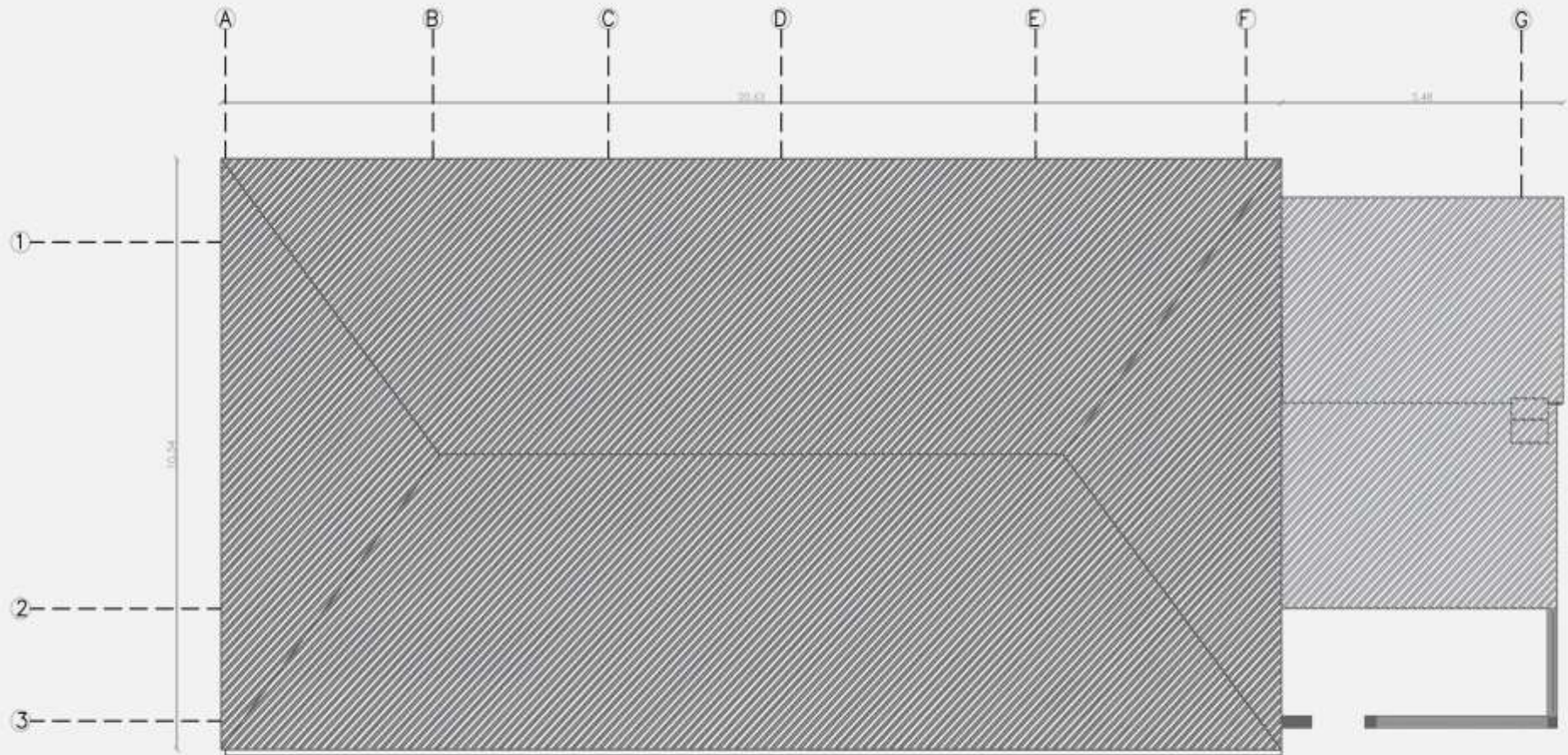
Análisis Espacial *M. Maguilla*



PLANTA ANTIGUA CASA COMUNAL

DEFINIR

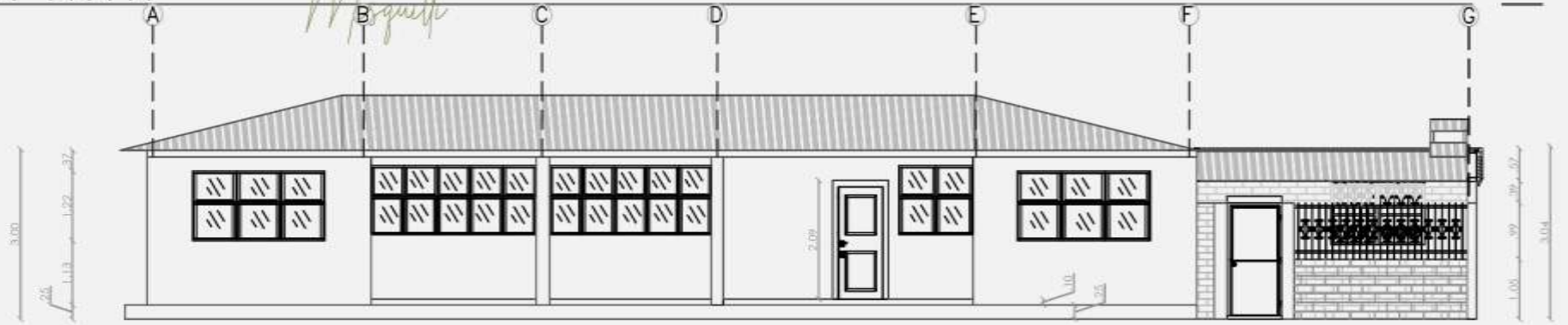
Misquith



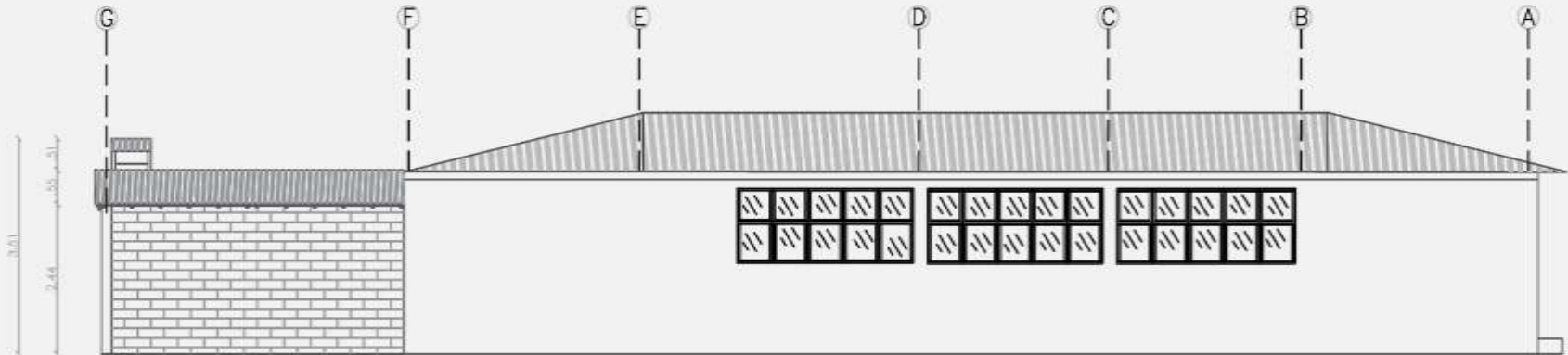
IMPLANTACIÓN ANTIGUA CASA
COMUNAL

DEFINIR

M. Aguilar



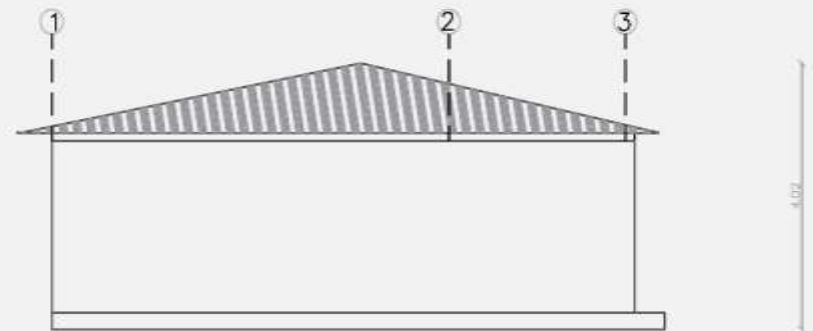
FACHADA FRONTAL



FACHADA POSTERIOR



FACHADA LATERAL DERECHA

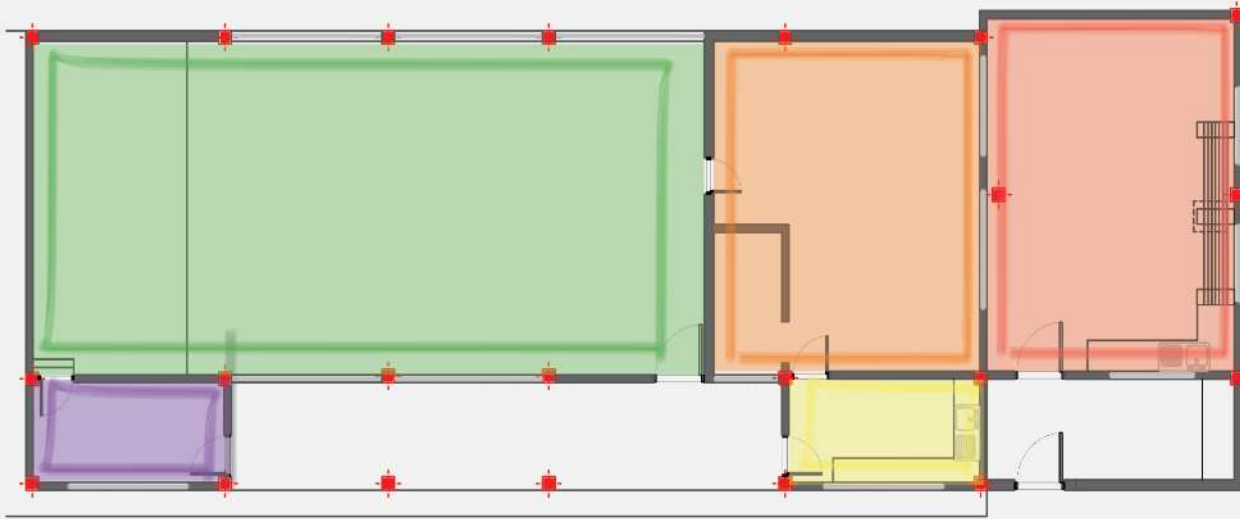


FACHADA LATERAL IZQUIERDA

DEFINIR

Mosquillo

ZONIFICACIÓN ACTUAL








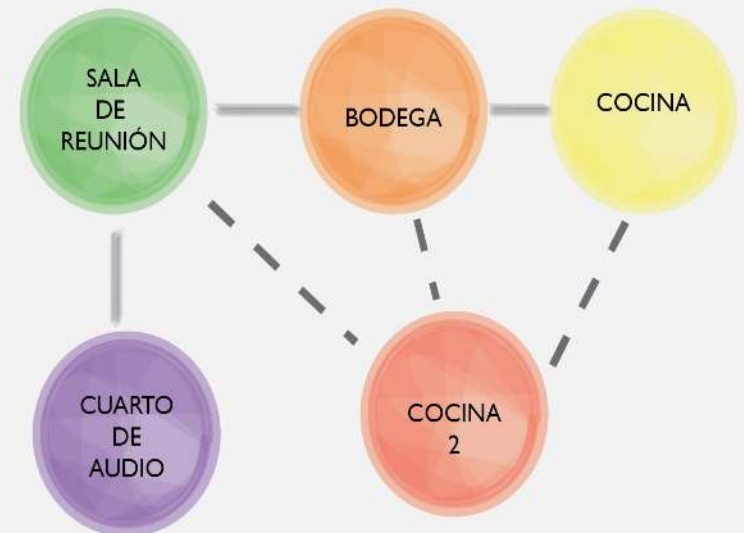
-  Bodega de almacenamiento (sillas de uso comunitario, material de construcción)
-  Bodega (Uso de parlante, micrófono)
-  Bodega General
-  Cocina en desuso, bodega de material de construcción
-  Cocina en desuso

DIAGRAMA DE RELACIONES FUNCIONALES

SIMBOLOGÍA
- - - RELACION DESEABLE
— — — RELACION NECESARIA



REGISTRO DE DAÑOS

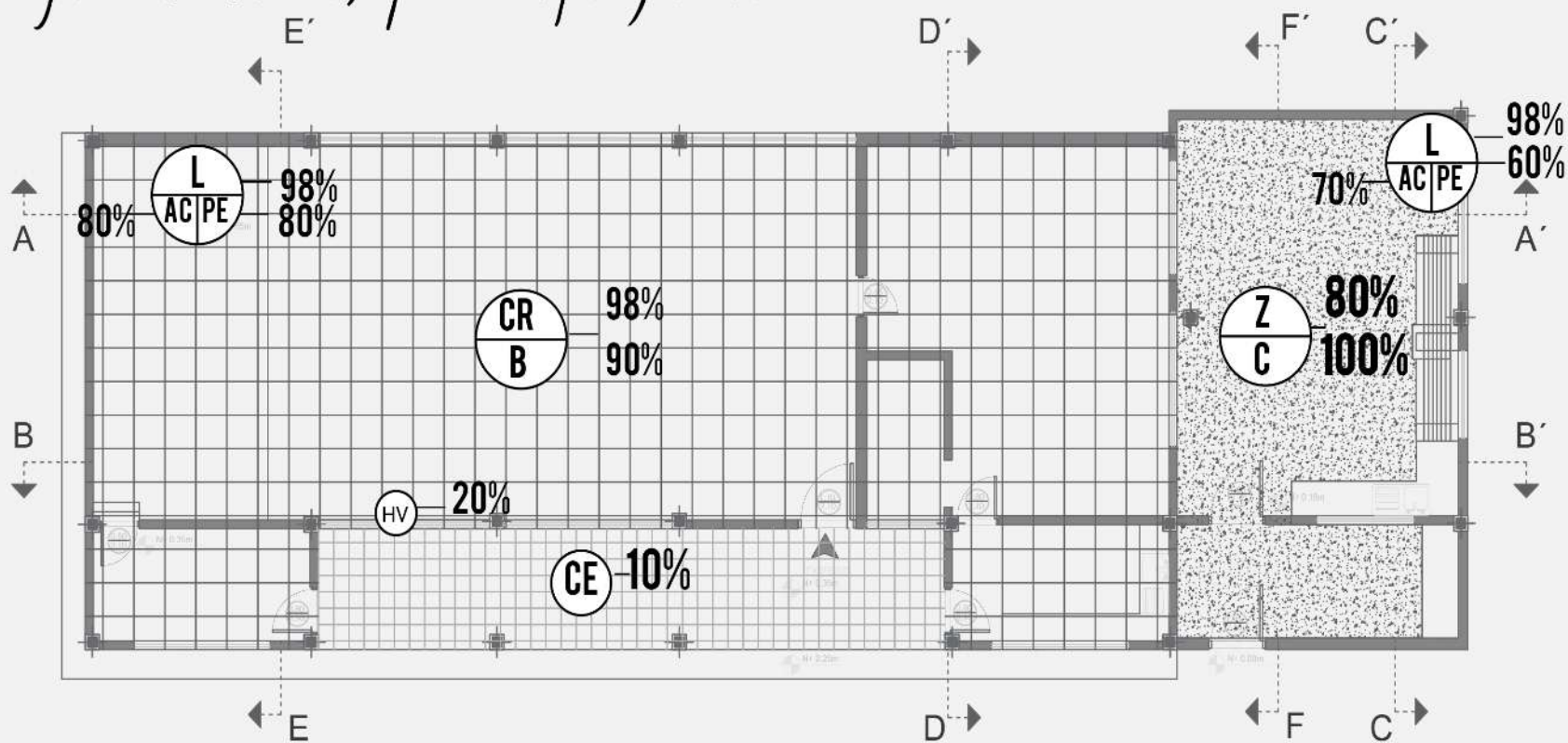
Claves para una fácil lectura del Estado de Conservación

CLAVES DE MATERIALES (ACABADOS)

Mampostería Ladrillo	ENLUCIDO Arena Cemento PINTURA REVESTIMIENTO Pintura Esmalte
CIELO RASO Cielo Raso Formatos	
PISO Baldosa Cemento Cerámica	
Zinc Hierro vidrio	
<p>PATOLOGÍA: UBICACIÓN DAÑOS Y DETERIOROS: SIMBOLOGÍA Y NOMENCLATURA</p> Manchas Paños Muros, Causal evidente: Agua; "Niv. Alto, Niv. Medio, Niv. Bajo" Deterioro de vidrio	

PATOLOGÍAS *Misquillo*

Plano con registro de daños, porcentajes y áreas

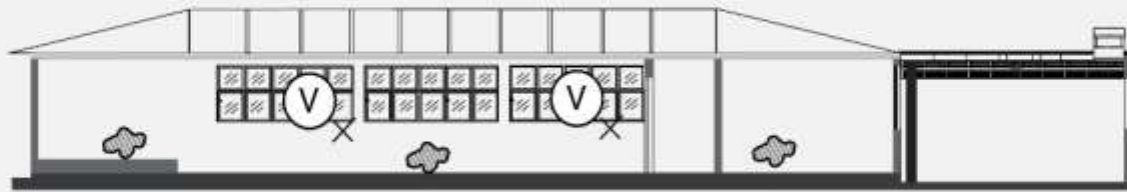


SIMBOLOGÍA PISOS	
	Cielo Raso en Formatos
	Zinc
	Baldosa
	Cemento
	Cerámica

SIMBOLOGÍA PAREDES	
	Ladrillo
	Arena Cemento
	Pintura Esmalte
	Hierro vidrio

PLANTA ANTIGUA CASA COMUNAL

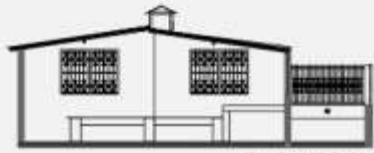
PATOLOGÍAS *Mosquillo*



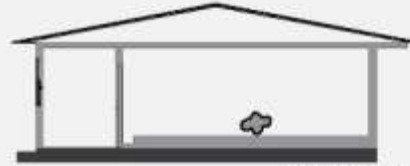
CORTE A: A'



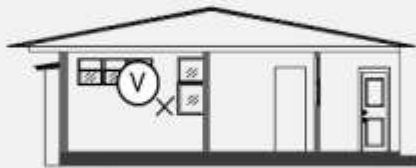
CORTE B: B'



CORTE C: C'



CORTE E: E'



CORTE D: D'



CORTE F: F'

SIMBOLOGÍA DAÑOS










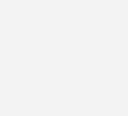
Deterioro de vidrio



Manchas Paños Muros

PATOLOGÍAS *Mosquell*

Cuantificación de Daños

CASA COMUNAL	 M ²	 M ²	 M ²	 M ²	 M ²	 M ²	 M ²	 M
1. CASA COMUNAL	CR 98% 180,48	B 90% CE 10% 162,44 18,04	L 98% 180,48	AC 80% 170,95	PE 80% 170,95	20% 36,01	9% 16,24	5% 1,80
2. COCINA	Z 80% 44,58	C 100% 55,73	L 98% 54,62	AC 70% 38,23	PE 60% 32,77			
TOTAL	CR Z 180,48 55,73	162,44 18,04 55,73	L 235,10	AC 209,18	PE 203,72	36,01	16,24	1,80

LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO

Casa comunal



Cocina



Misquith

Análisis de relaciones Objeto, sujeto, contexto

Para el análisis contextual (Bonsiepe, 1999) establece un estudio sobre el producto de diseño, menciona diferentes relaciones entre el objeto, el usuario, el contexto y de la interfaz relacional para llegar hacia una propuesta que entienda estos diferentes ejes que llevan hacia una acción eficaz y por ende a resultados acorde al contexto. Siendo el objeto de diseño el resultado del contexto sociocultural con las necesidades y requerimientos del sujeto (usuario).



PARÁMETROS / insights

ESTRATEGIAS

Expresividad de la materialidad

01



Mobiliario elaborado con materialidad vernácula

Generar experiencia de uso

02



Visceral: Escala de elementos de diseño que provoquen la proximidad con el otro (otredad) en las interacciones culturales

Conductual: Espacios interactivos mediante estimulación visual y táctil (textura y materialidad)

Reflexivo: Morfología que represente la conexión de la comunidad con la Pachamama

Color Biométrico

03



Generar ambientes que representen la naturaleza de Misquillí mediante uso de las paletas cromáticas naturales. (Armonía del color)

Plasmar el trabajo de la tierra

04



Relaciones espaciales que reflejen el proceso y los frutos del trabajo de la tierra.

Espacios interconectados con divisores de ambientes virtuales

Turismo Vivencial

05



Generar el recorrido en el espacio mediante la cromática, divisores de ambientes y cromática

Espacios destinados a emprendimientos locales

06



Área de venta de productos que reflejen el conocimiento y la práctica cultural de la comunidad

Convivencia comunitaria

07



Espacios destinados a la convivencia comunitaria con el turista: Mediante el mobiliario acorde a las actividades.

1 DISEÑO EMOCIONAL: Dona Norman: Tres niveles de diseño, visceral, conductual y reflexivo

2 BIOMETRIC COLOR: Elementos forman distintas paletas de colores, creando identidades de colores, que nos enriquece culturalmente

3 TURISMO VIVENCIAL: El Turismo rural comunitario y el Ecoturismo como alternativas para el desarrollo local de Tupe

Misquillí DESIGN BRIEF

PERCEPCIÓN DEL USUARIO

*Las autoridades no prestan atención hacia el crecimiento de la comunidad
No conocimiento al aprovechamiento de los recursos*

PROBLEMA

Desaprovechamiento de los recursos culturales, naturales y edificados que posee la comunidad de Misquillí para fomentar el desarrollo económico sustentable y generar fuentes de ingresos en el propio contexto

OBJETIVO DE DISEÑO

*Solucionar la problemática mediante del diseño interior con identidad
generando turismo sostenible con los recursos de Misquillí*

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

Se diseñará el espacio interior de la Antigua Casa Comunal de la comunidad de Misquillí, en el cuál se desarrollará espacios que ofrezcan al turista una experiencia vivencial con los miembros comunitarios, al mismo tiempo que aprenderán los procesos del trabajo de la tierra, y se ofertará la venta productos orgánicos elaborados por la comunidad, así como también un comedor comunitario para compartir la gastronomía del lugar.



IDEAR

CONCEPTUALIZACIÓN



“Representar y dar valor al respeto y al trabajo de la tierra como recurso natural”

Ideas



IDEAR

Mesquite



Proceso de trabajo

Siembra
Cuidado
Cosecha

Alimentación

Limpieza

Cocción

Ingerir

Fabricación

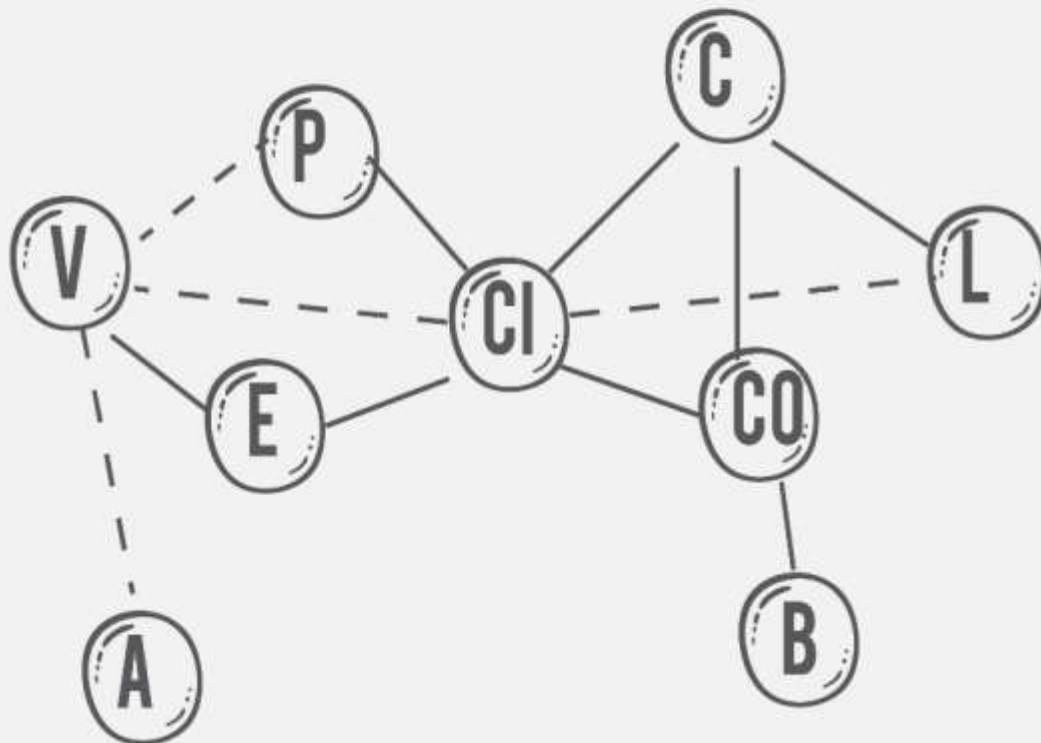
Preparación

Elaboración

Venta de productos

ESPACIOS

Diagramas de relación



Zonificación



Preparación

Elaboración

Ventas

Administración

Baños

Comedor

Limpieza

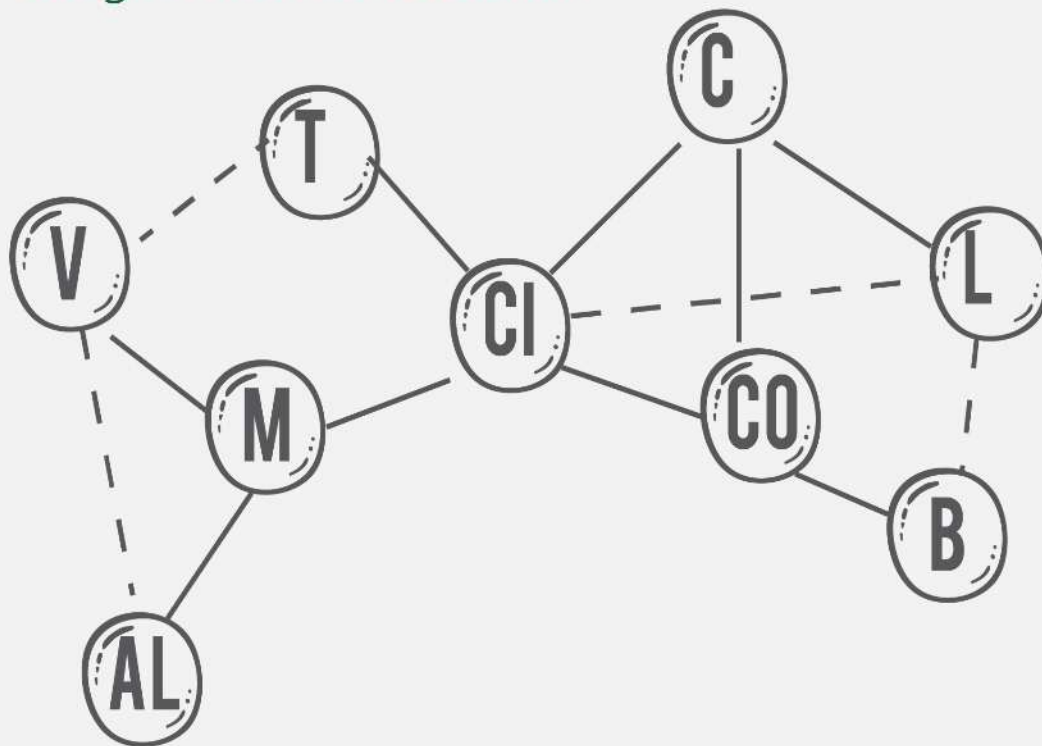
Cocina

Circulación

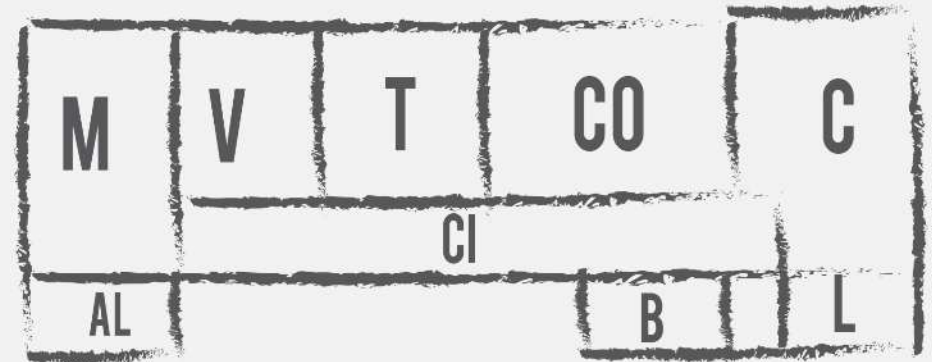
Misquillo



Diagramas de relación



Zonificación



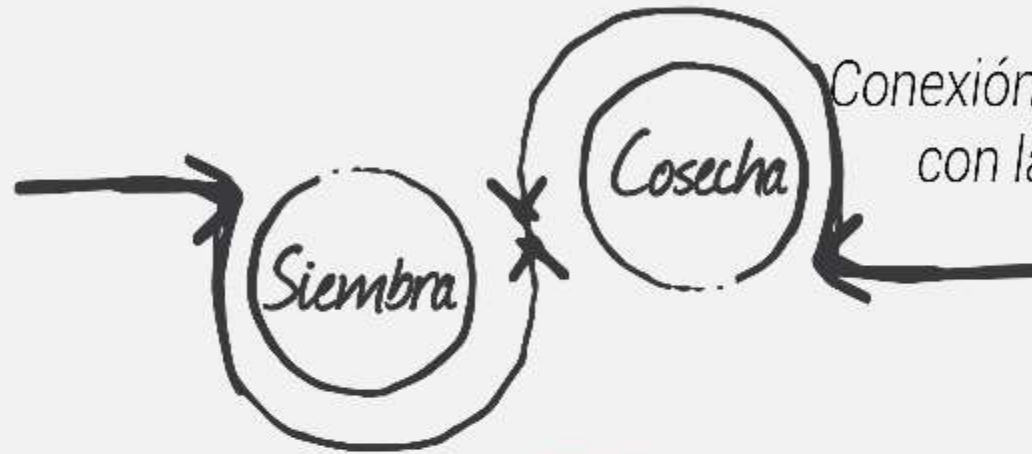
Mermeladas
Fabricación
Alacena
Ventas
Tejidos

Circulación

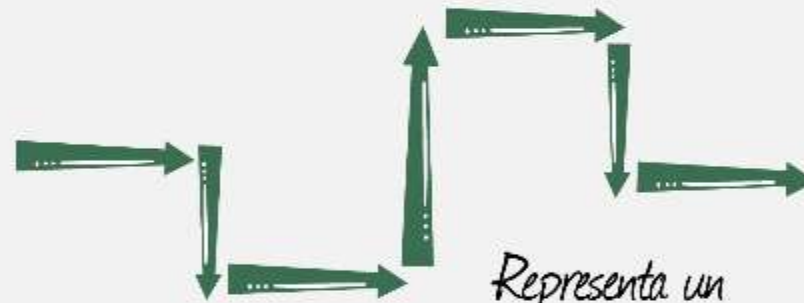
Comedor
Cocina
Baños
Limpieza

PRODUCTIVIDAD DE LA TIERRA

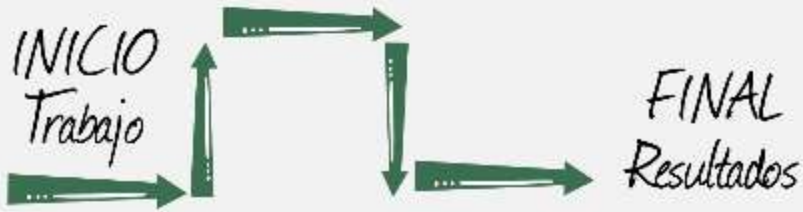
Proceso



Conexión de la comunidad con la pachamama

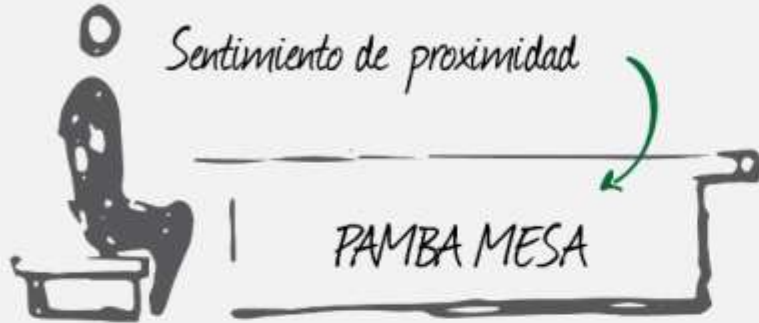


Representa un proceso



Misquillo

COMEDOR

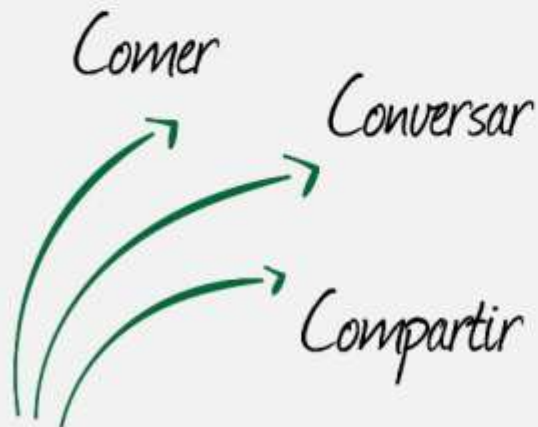


ESCALA MENOR

Conexión con la tierra



Análisis Espacial

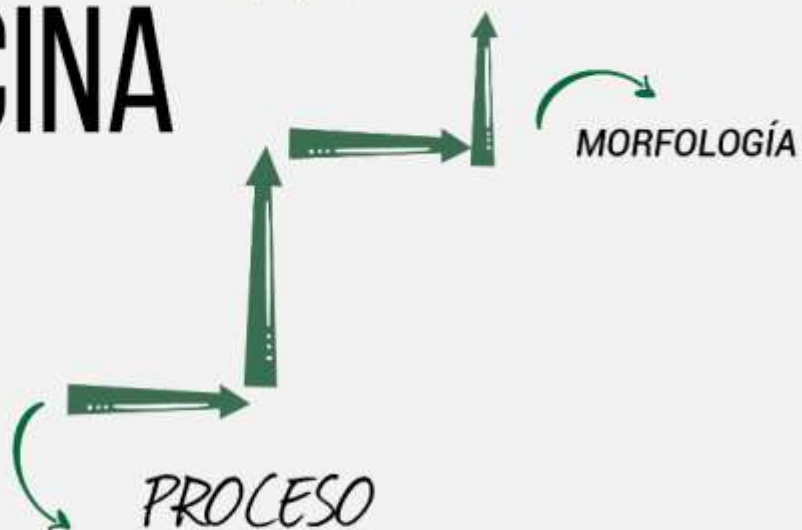


ACTIVIDADES



Misquella

COCINA



Materialidad del contexto



Eucalipto

Análisis Espacial

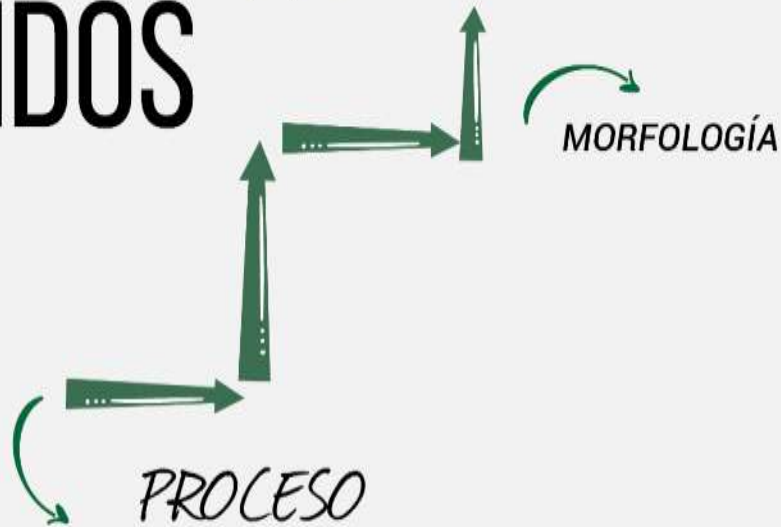


ACTIVIDADES



Misquillo

TEJIDOS

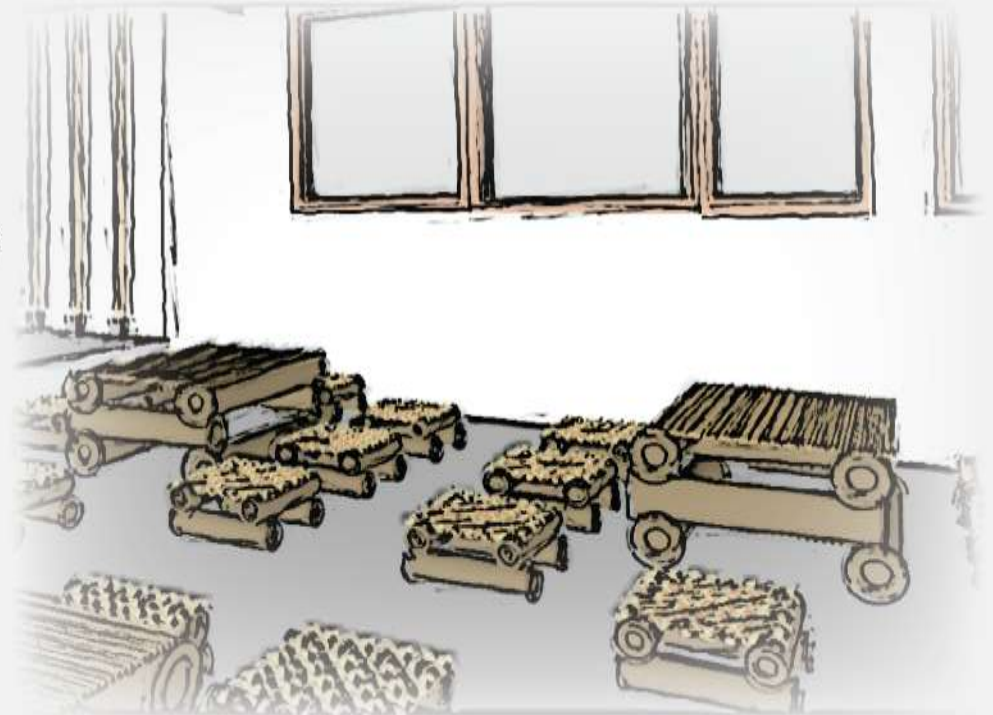
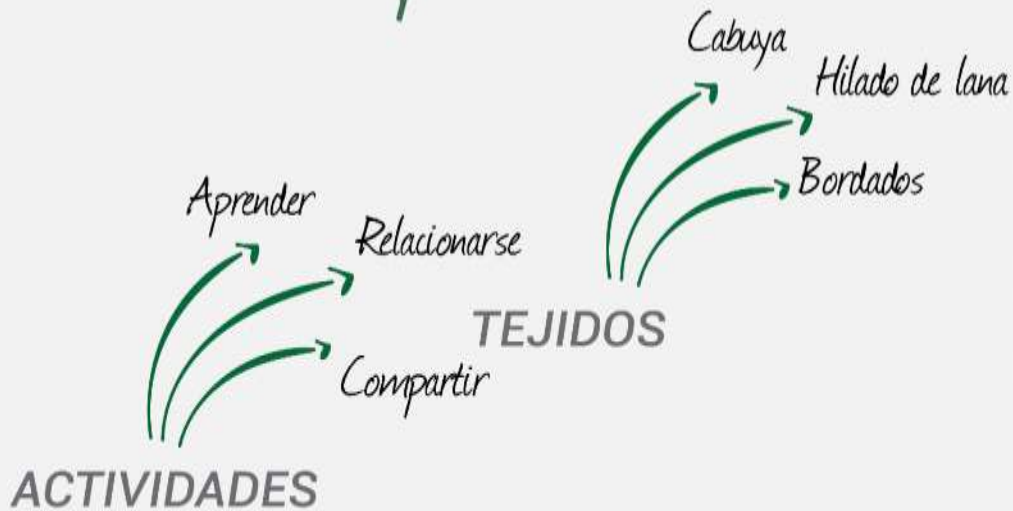


Convivencia

Mobiliario acorde a las actividades



Análisis Espacial



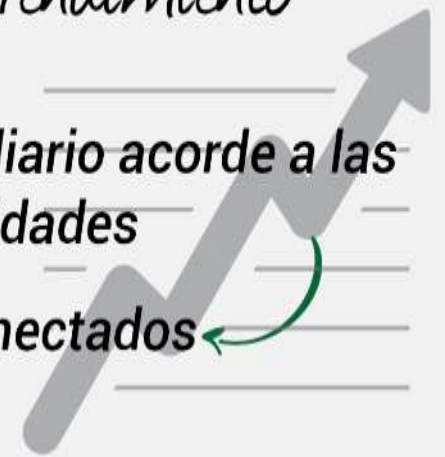
VENTA



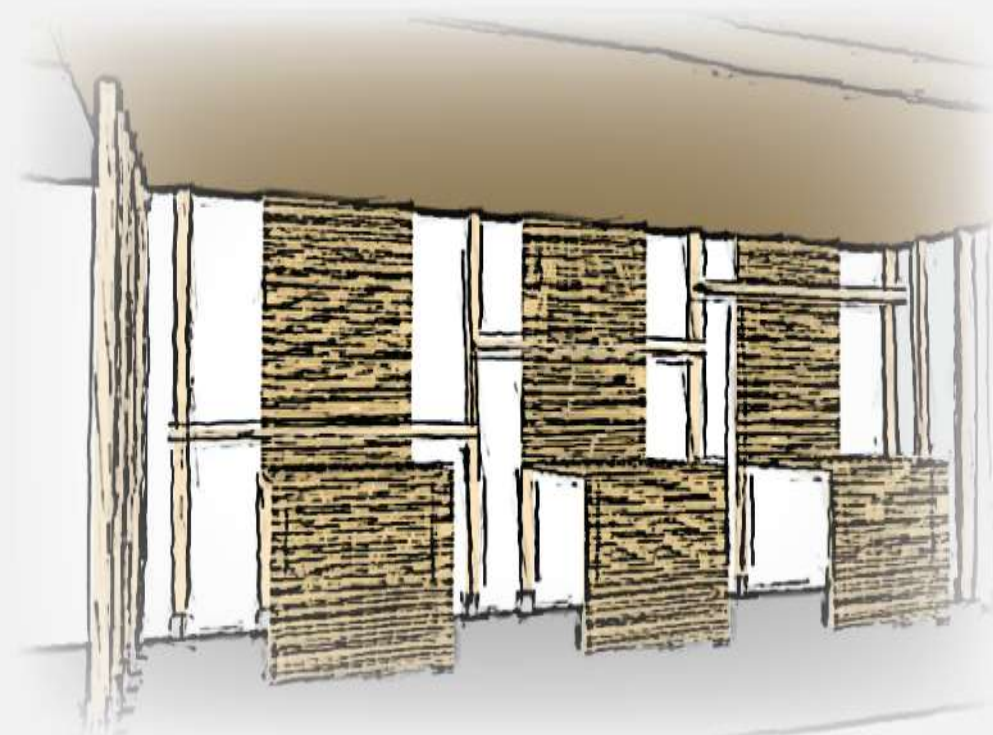
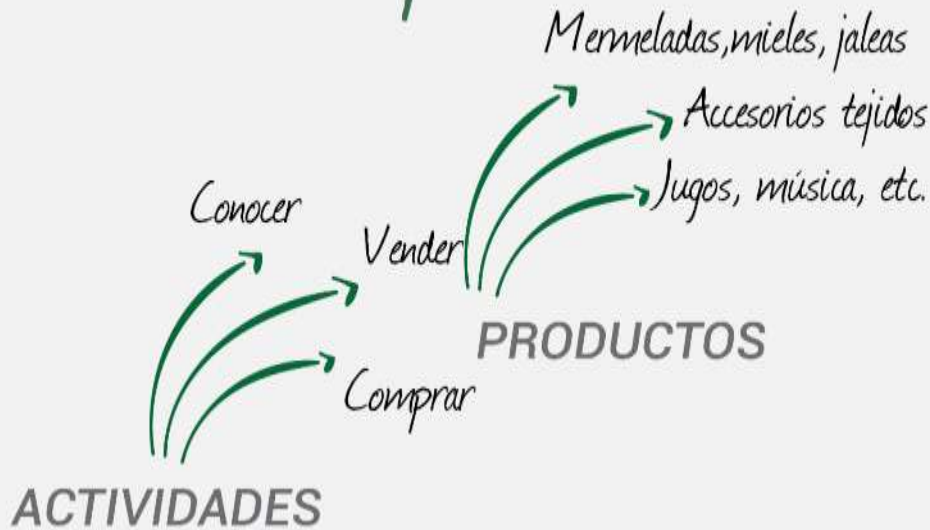
Emprendimiento

Mobiliario acorde a las actividades

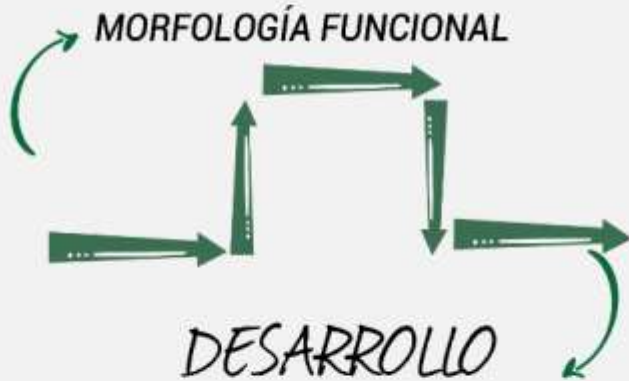
Espacios conectados



Análisis Espacial

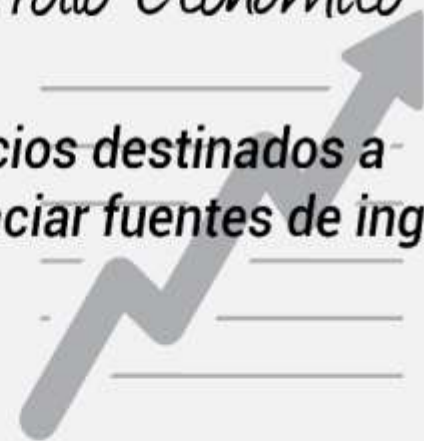


FABRICACIÓN DE MERMELADAS

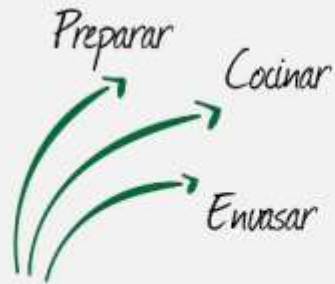


Desarrollo Económico

Espacios destinados a potenciar fuentes de ingreso



Análisis Espacial



ACTIVIDADES



4

PROTOTIPAR

PROTOTIPOS A Escala 1:100



PRIMERA DISTRIBUCIÓN

Espacios multifuncionales

Mobiliario adaptable

Proceso de preparación de materialidad



SEGUNDA DISTRIBUCIÓN

Definición de la espacialidad

Proceso escenificado en la distribución espacial

Mobiliario surge de las necesidades y actividades del espacio a diseñar

Misquillo

5

TESTEAR

“Incluir el tejido de carrizo, eso es algo que también se puede usar en el diseño”

“Que bueno tener la idea para darle uso a la casa, al menos ya no va a estar enpolvándose”

“Sería bueno que se realice el proyecto, hay que darse a conocer para atraer gente”

O
P
I
N
I
O
N
E
S

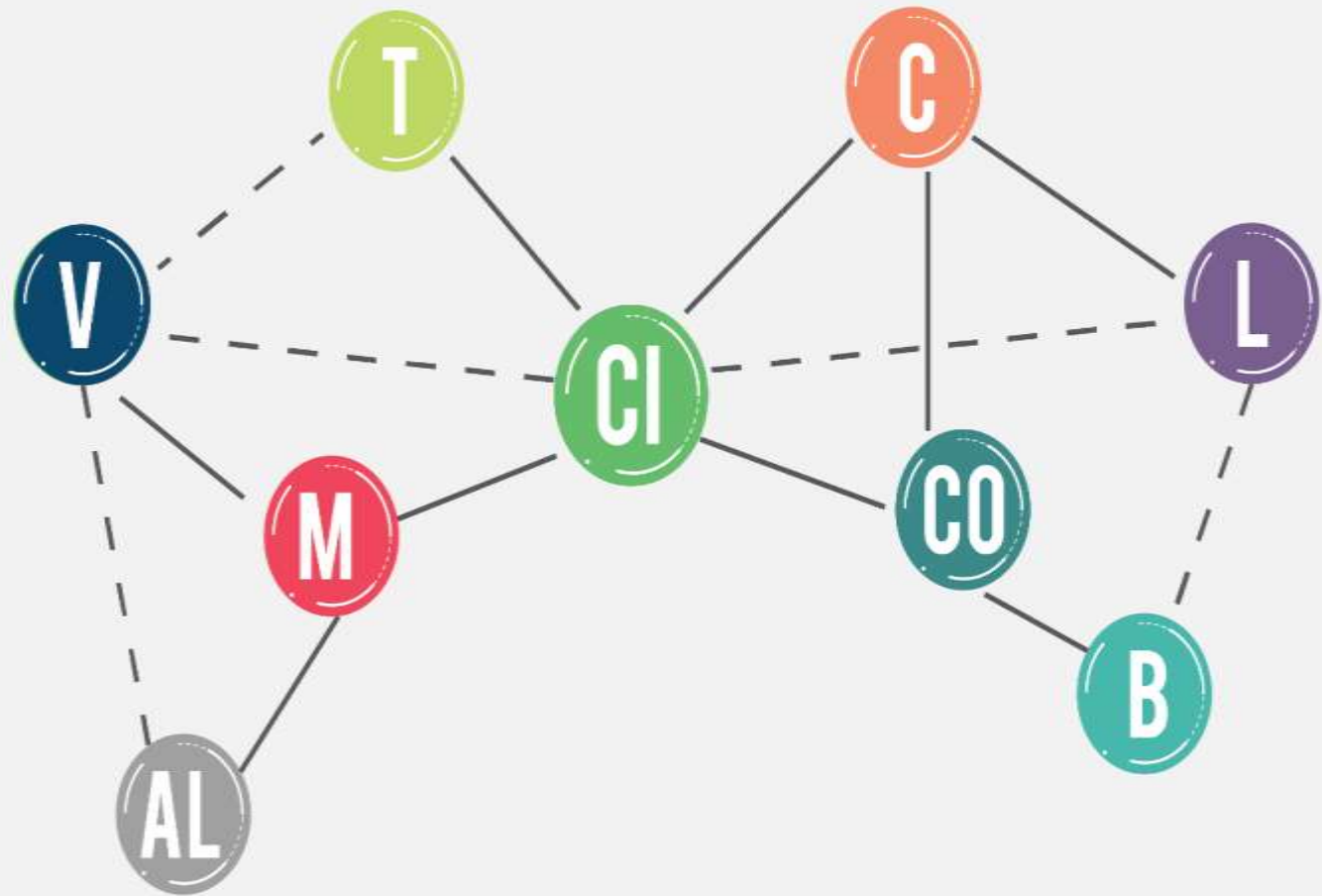


“La venta de mermeladas es buena idea, se podría hasta gestionar con las autoridades capacitaciones acerca de ello”

“El recuperar los tejidos es buena idea, es algo que ya no se ve mucho en la comunidad”

DIAGRAMA DE RELACIÓN

SIMBOLOGÍA	
- - - - Relación Deseable	
———— Relación Necesaria	
CI Circulación	B Baños
T Tejidos	CO Comedor
M Mermeladas Fabricación	L Limpieza
V Ventas	C Cocina
AL Alacena	



PROPUESTA FINAL

ZONIFICACIÓN

ESPACIOS

Escenificar la productividad de la tierra

Proceso de trabajo

Siembra
Cuidado
Cosecha

Alimentación

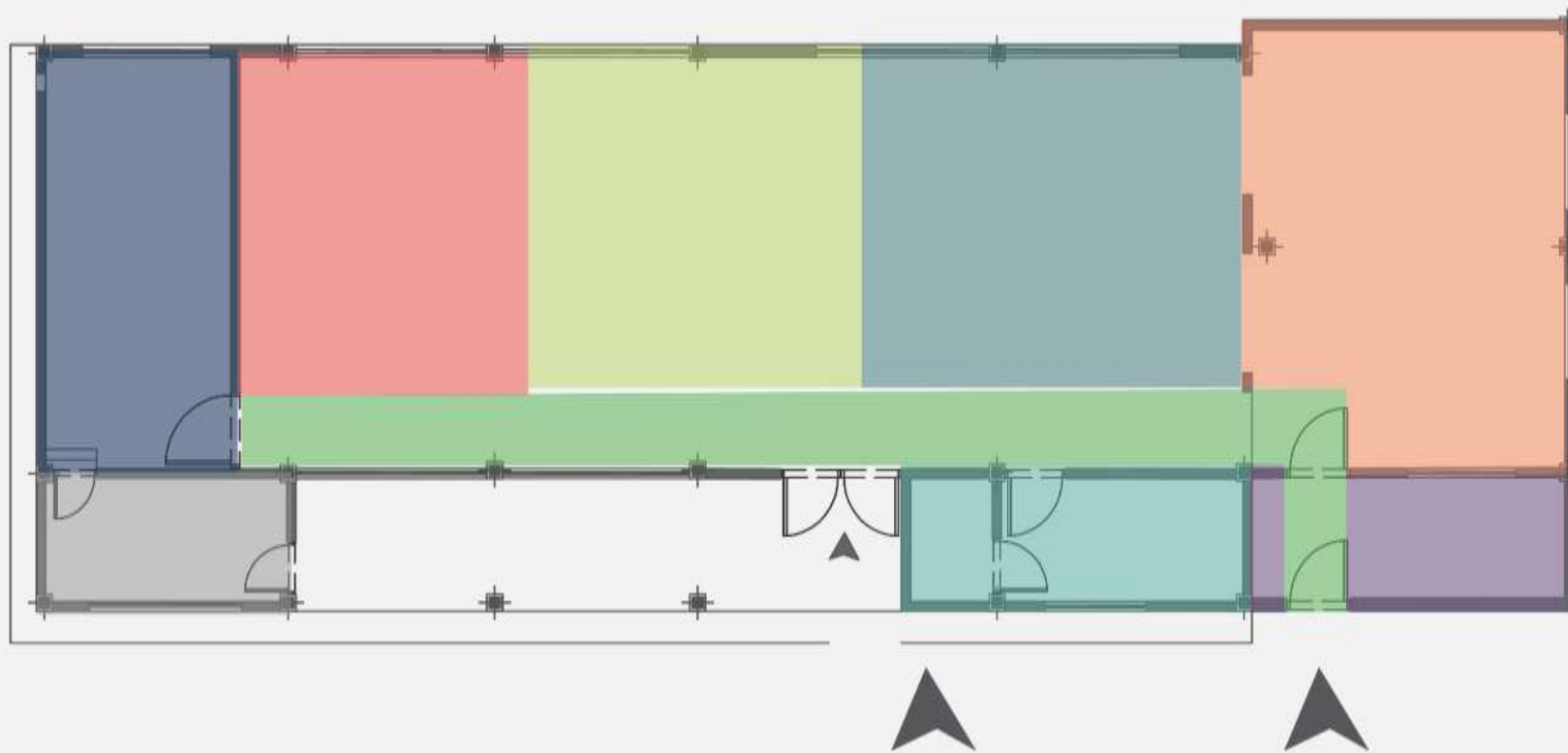
Limpieza
Cocción
Ingerir

Fabricación

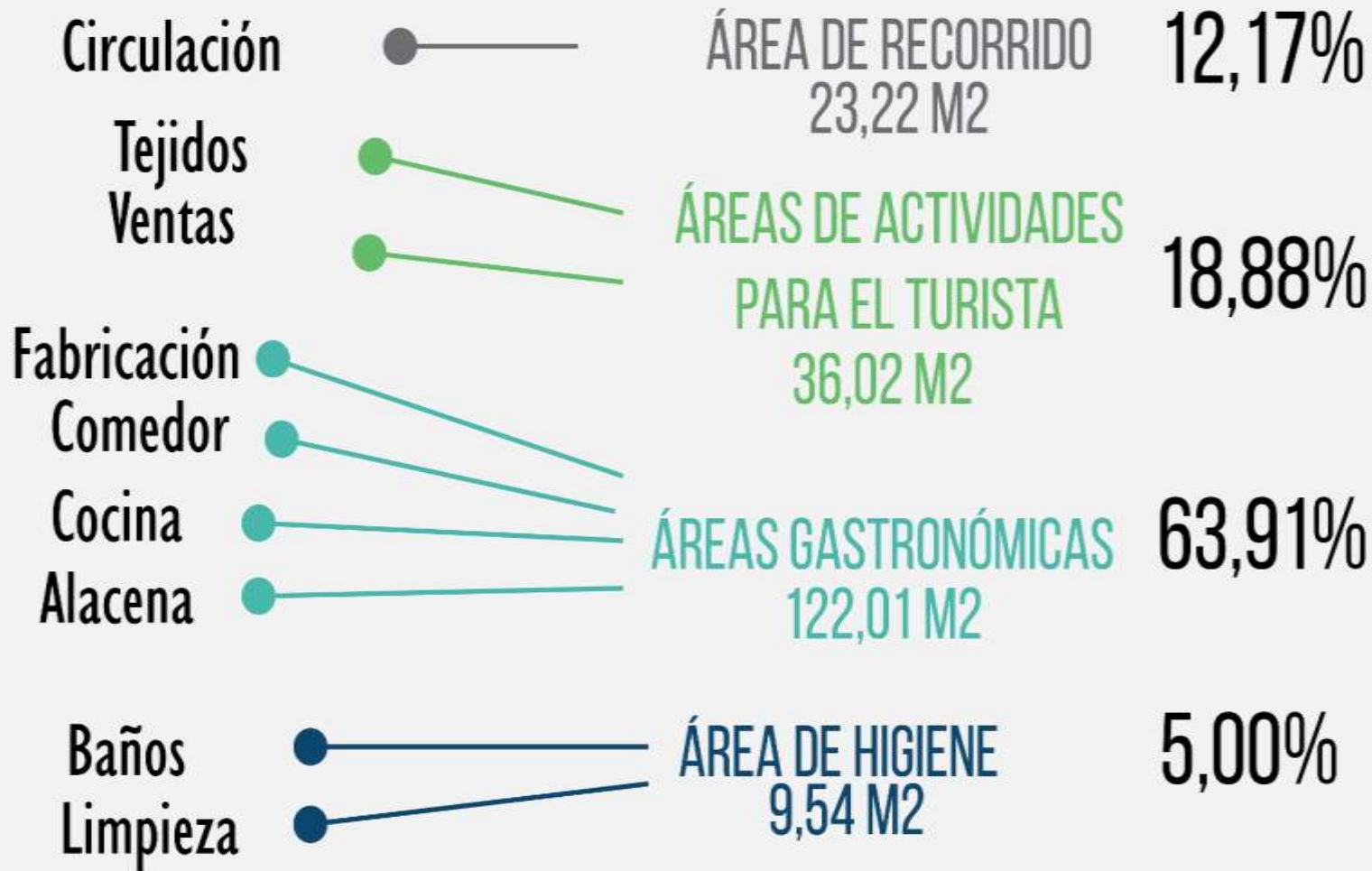
Venta de productos

SIMBOLOGÍA

- CI Circulación
- T Tejidos
- M Fabricación Mermeladas
- V Ventas
- AL Alacena
- B Baños
- CO Comedor
- L Limpieza
- C Cocina



PORCENTAJE DE USO



100%

PROPUESTA FINAL

Misquilli

CUADRO DE PROGRAMACIÓN

Necesidades	Actividades	Parámetros	Estrategias	Concepto	ESPACIO	Área m2
Explorar el espacio	Conocer, vender, comprar	Convivencia comunitaria	Área de venta de productos que reflejen el conocimiento y la práctica cultural de la comunidad	PRODUCTIVIDAD DE LA TIERRA	VENTA	16,41
Aprendizaje	Aprender, relacionarse, compartir	Generar Experiencia de Uso: Conductual	Espacios interactivos mediante estimulación visual y táctil (textura y materialidad)		TEJIDOS	19,61
Emprender	Preparar, cocinar, envasar	Expresividad de la Materialidad	Mobiliario elaborado con materialidad del contexto		FABRICACIÓN	22,21
Almacenar	Guardar, almacenar	Color Biométrico	Generar ambientes que representen la naturaleza de Misquilli, mediante uso de paletas cromáticas naturales (Armonía)		ALACENA	9,48
Alimentarse	Prepara, cocinar, compartir	Generar Experiencia de Uso: Reflexivo	Morfología que representa la conexión de la comunidad y la Pachamama		COCINA	35,9
Alimentarse	Sentarse, comer, conversar, compartir	Generar Experiencia de Uso: Visceral	Escala de elementos de diseño que reflejen la proximidad con el otro (interacciones culturales)		COMEDOR	54,42
Aseo	Limpiar alimentos cosechados	Turismo vivencial	Espacios interconectados con divisores de espacio virtuales		LIMPIEZA	9,35
Eliminación de desechos	Asearse, lavarse las manos	Convivencia comunitaria	Espacios destinados a la convivencia comunitaria con el turista: Mediante el mobiliario acorde a las actividades.		BAÑOS	12,35
					CIRCULACIÓN 14%	23,22
					TOTAL	202,95

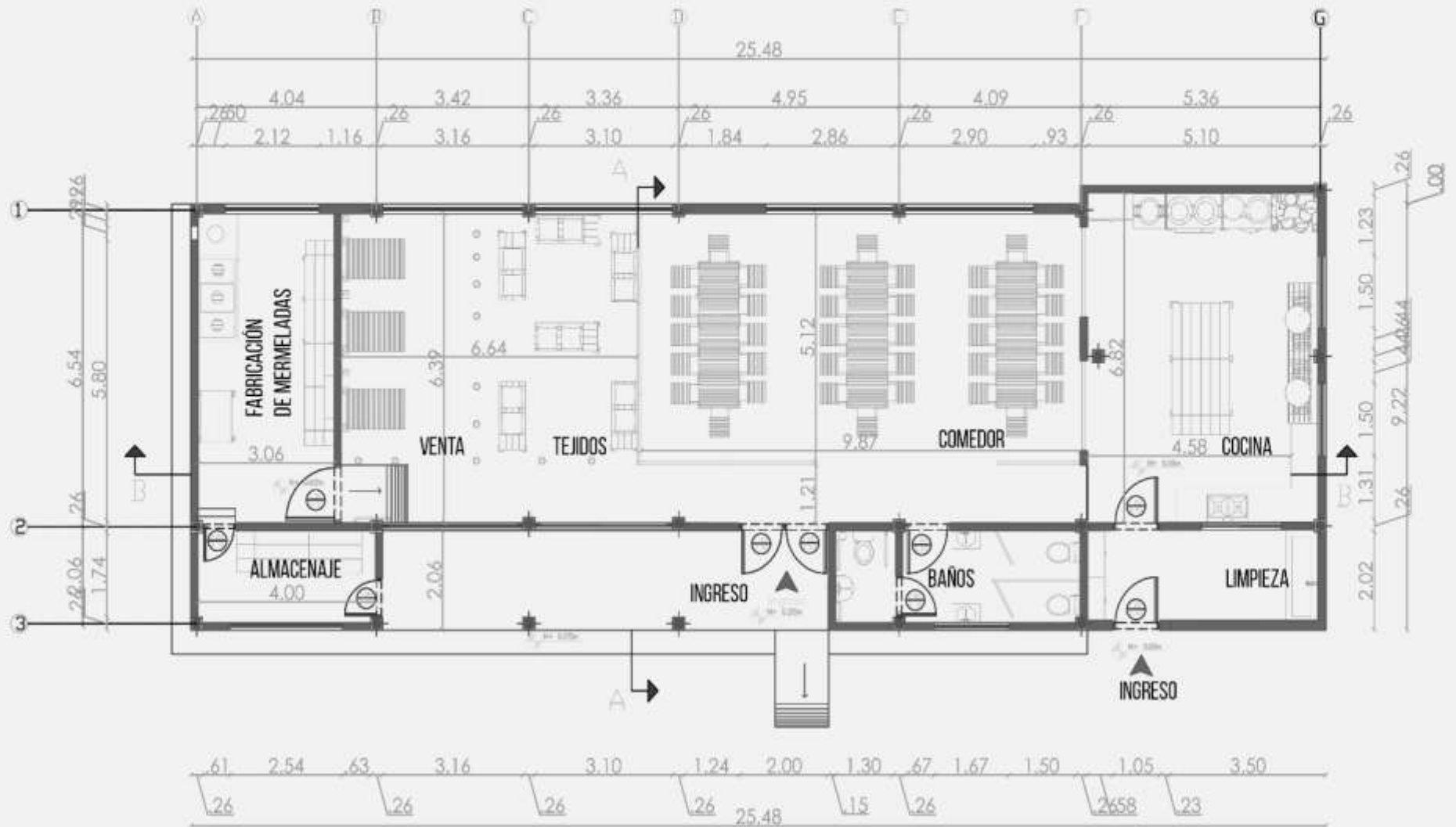
PROPUESTA FINAL

M. Piquel

DIAGRAMAS DE RELACIÓN	ESQUEMAS DE MOBILIARIO	INSTALACIONES	MATERIALIDAD	SISTEMAS CONSTRUCTIVOS	NIVELES DE COM	
					Acústico	Térmico
		<p>Las instalaciones de desagüe, se encuentran en buen estado. Se planteará aumento de 4 puntos de desagüe.</p>	<p>Cabuya: recubrimientos de asientos y mobiliario</p>	<p>Uniones, atados tradicionales</p>	60 dB	Ventilación natural y artificial
		60 dB			Ventilación natural y artificial	
		<p>Las instalaciones de agua se encuentran funcionando en buen estado. Se añadirá 4 puntos de provision de agua.</p>	<p>Eucalipto: Propia del lugar, tratada y cepillada</p>	<p>Mampostería</p>	60 dB	Ventilación natural y artificial
					61 dB	Ventilación natural y artificial
		<p>Chahuarquero: Como soportes y elementos del diseño</p>	<p>Uniones por tornillos, clavos, etc</p>	60 dB	Ventilación natural y artificial	
				60 dB	Ventilación natural y artificial	
		<p>Pajonales en mobiliario.</p>	60 dB	Ventilación natural y artificial		
			60 dB	Ventilación natural y artificial		

PROPUESTA FINAL

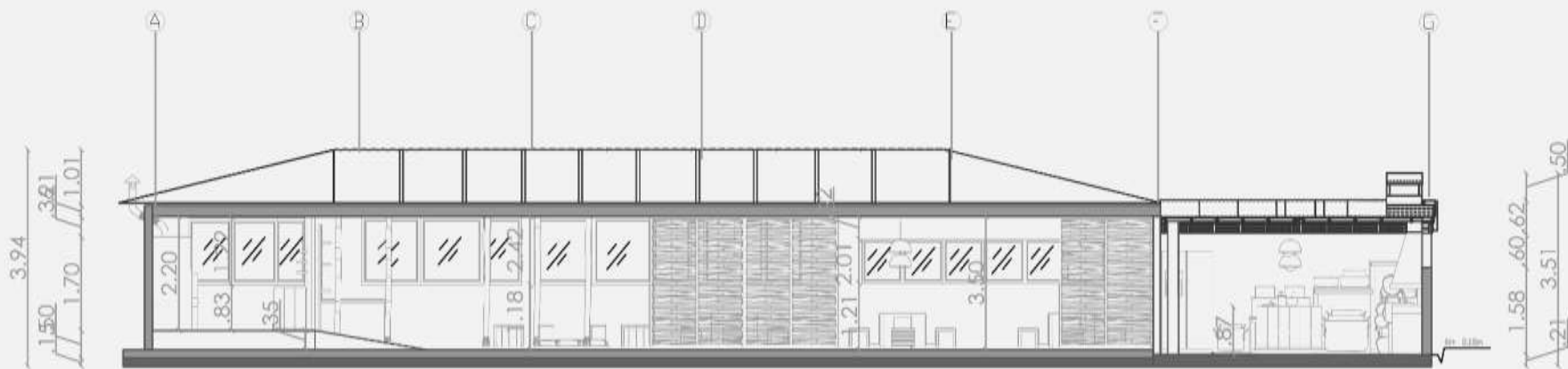
PLANIMETRÍA



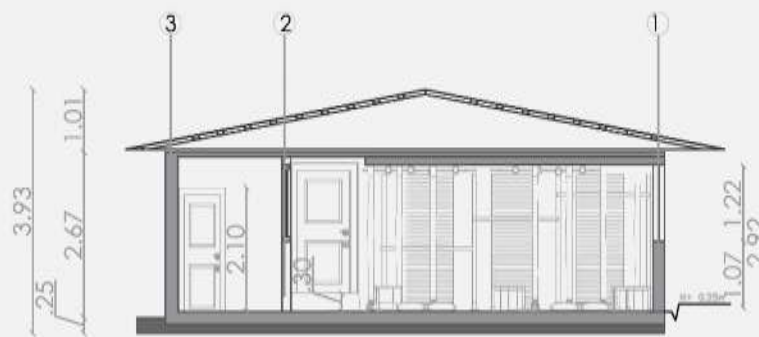
PLANTA PROPUESTA
ESC 1:125

PROPUESTA FINAL

Mosquillo



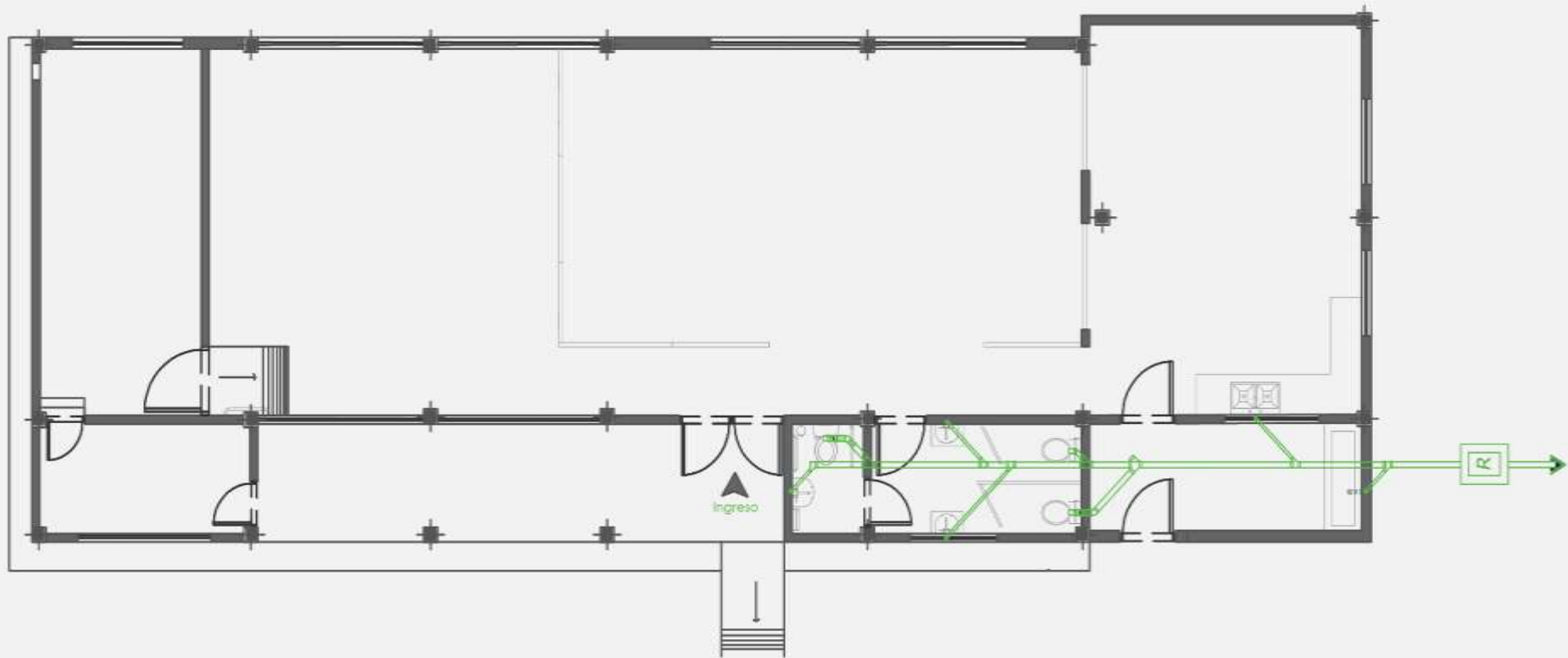
CORTE A:A
ESC 1:125



CORTE B:B
ESC 1:125

Mosquedo

Plano de instalaciones sanitarias



SIMBOLOGIA

Tubería de PVC de 4" de Ø



Tubería de PVC de 2" de Ø



Codo de 90° de 4" de Ø



Codo de 45° de 4" de Ø



Codo de 90° de 2" de Ø



Codo de 45° de 2" de Ø



Registro sanitario de 60 x 40 cm



Conexion Tee de 4" de Ø



Conexion Tee de 2" de Ø



Conexion Yee de 4" de Ø



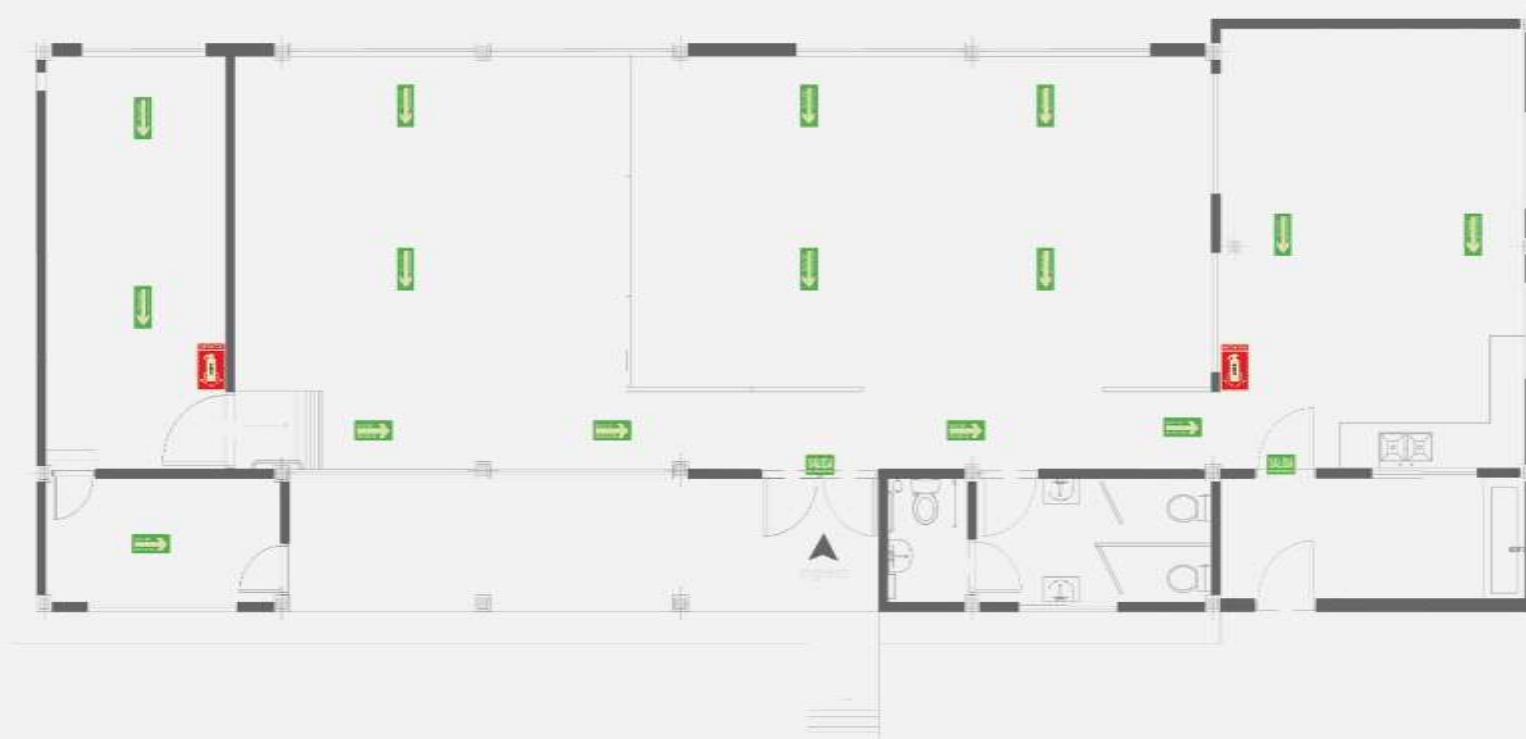
Conexion Yee de 4" con reduccion a 2" de Ø



Tubo ventila de 4" de Ø



Plano de Seguridad



PLANO DE EVACUACIÓN GENERAL

CASA TURISMO

PLANTA

MISQUILLÍ

 RUTA DE EVACUACIÓN DERECHA.

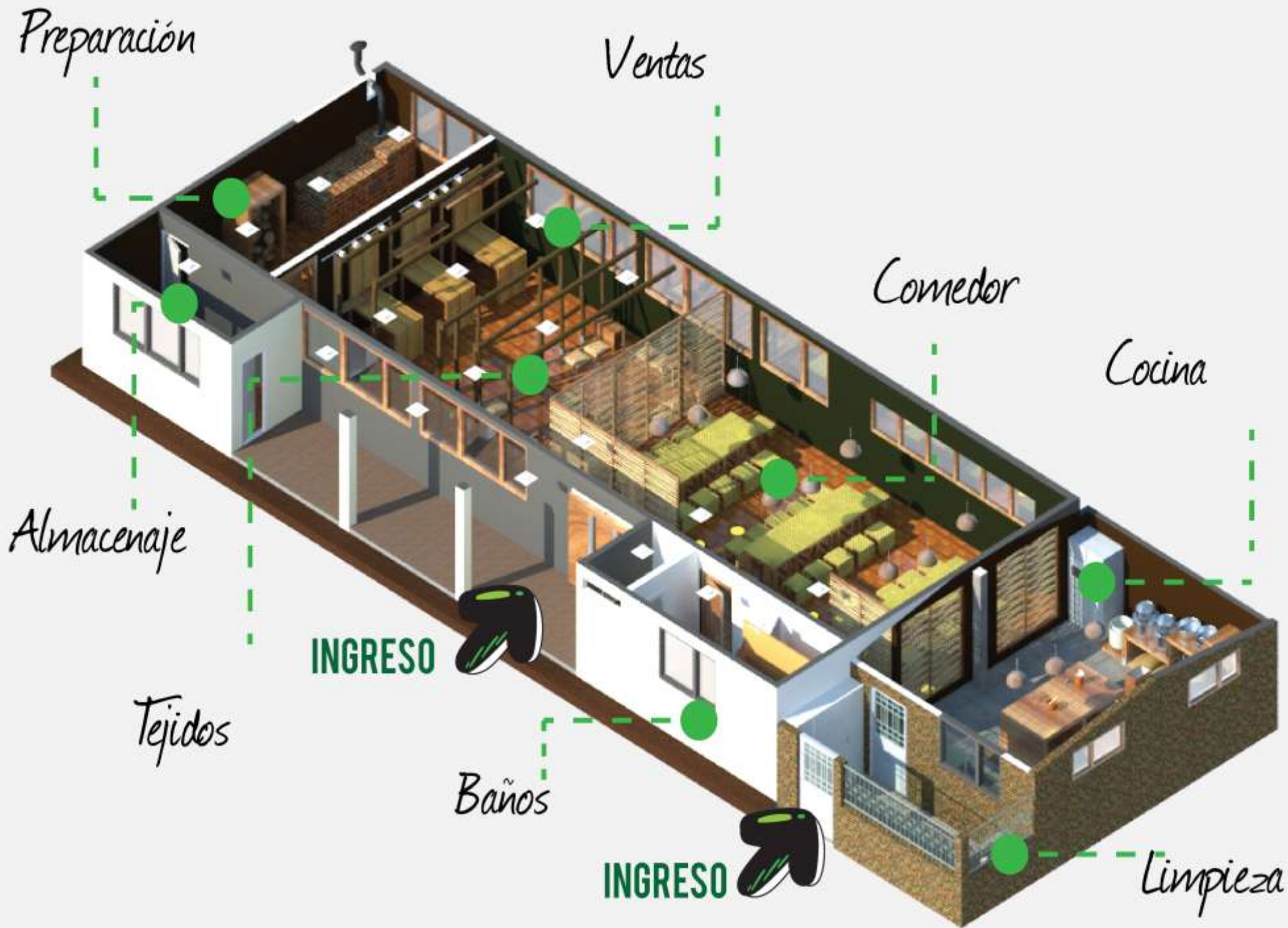
 SALIDAS DE EMERGENCIA IZQUIERDA.

 SALIDAS DE EMERGENCIA.

 EXTINTOR.

PROPUESTA FINAL

Mosquitos



PROPUESTA FINAL

COCINA

Mosquillo
Se propone un espacio más libre, con la materialidad expresiva, muebles de eucalipto, lámparas tejidas de cabuya, y en armonía con los colores tomados del entorno. Generando un espacio cálido para compartir e interactuar en la cocina comunitaria.



PROPUESTA FINAL

Mosquillo

COCINA

La cromática de este espacio se encuentra en armonía con el resto de espacios generados en el espacio, conectándose con el comedor por medio de las celosías de carrizo, estableciendo las conexiones espaciales, simbolizando el proceso del trabajo de la tierra, así como los materiales expresan el resultado de utilizar como recurso a su entorno.



PROPUESTA FINAL

Mosquillo

COMEDOR

La sensación provocada en este espacio es el de proximidad en los usuarios, tanto la cromática, la escala de los elementos interiores y el mobiliario, dan la apertura a que sea un espacio de encuentro, de compartir entre la comunidad y los usuarios. Las celosías de carrizo ayudan a cerrar el espacio, pero permitiendo interactuar con el resto de ambientes.



PROPUESTA FINAL

Misquillo

TEJIDOS

La escala del mobiliario surge a partir del análisis de actividades, los tejidos e hilados que realizan en la comunidad los hacen sentados al piso, por lo que resulta un mobiliario que mantiene esta conexión con la tierra y brinda comodidad así como también genera un ambiente para compartir. Los chaguarqueros que sirven para delimitar el espacio representan el aprovechar los recursos de la tierra.



PROPUESTA FINAL

VENTAS

Mosquill
Los módulos de venta, sirven para exhibir los productos que ofrece la comunidad: mermeladas, tejidos, bordados, materiales, música, etc. Este espacio está destinado hacia el emprendimiento y generar el desarrollo económico en la comunidad, el conjunto del mobiliario y la cromática generan un ambiente amplio, libre que transmiten una sensación para recorrer y adquirir productos.



PROPUESTA FINAL

Misquife

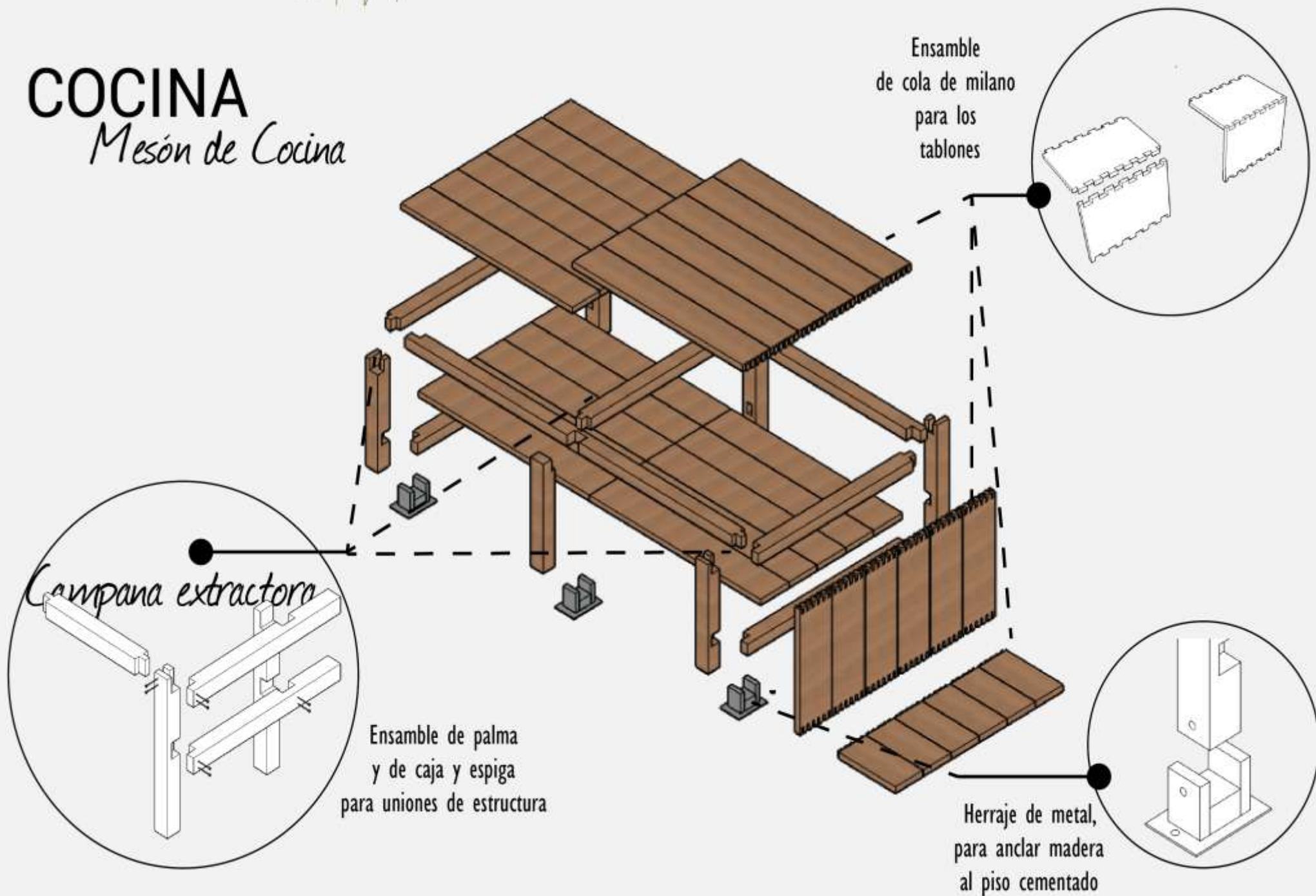
MERMELADAS *Este espacio resultad más cálido y acogedor, el punto principal es el fogón ecológico instalado en la parte posterior, en la cual se elaborará las mermeladas artesanales. Transmite este espacio esa sensación “de casa” y al usar el mismo lenguaje de materialidad y mobiliario , resulta el espacio más enriquecedor para su función.*



Mosquell

COCINA

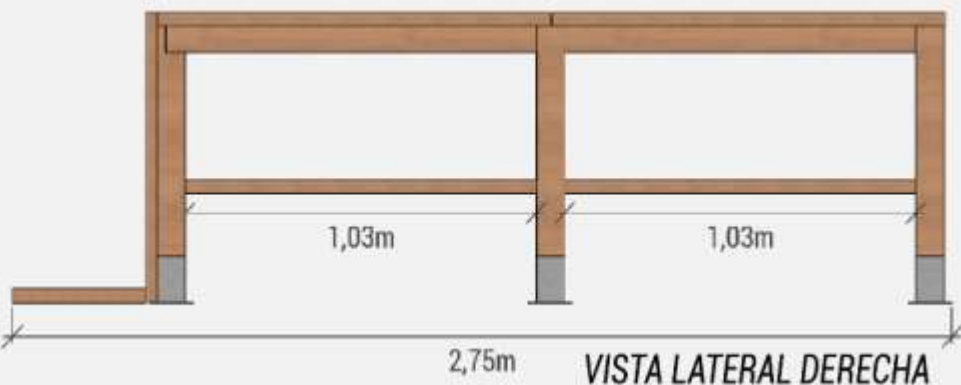
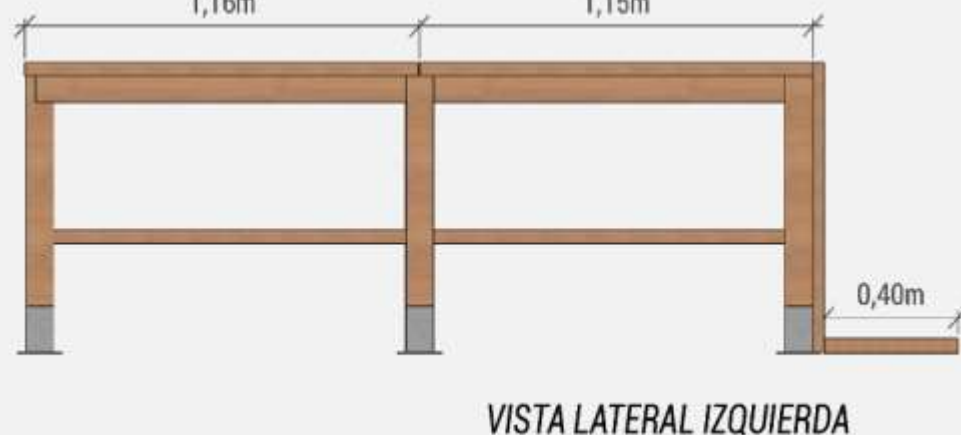
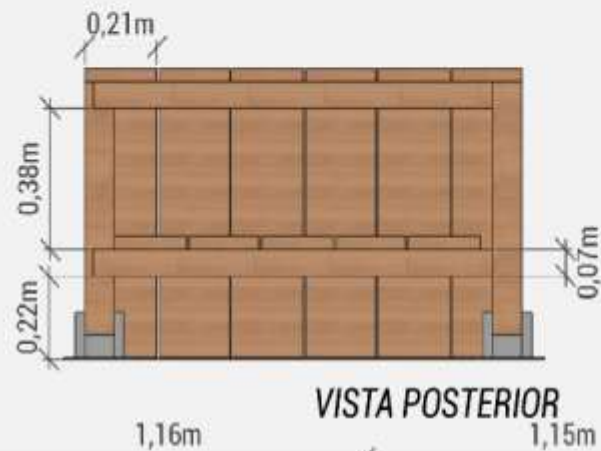
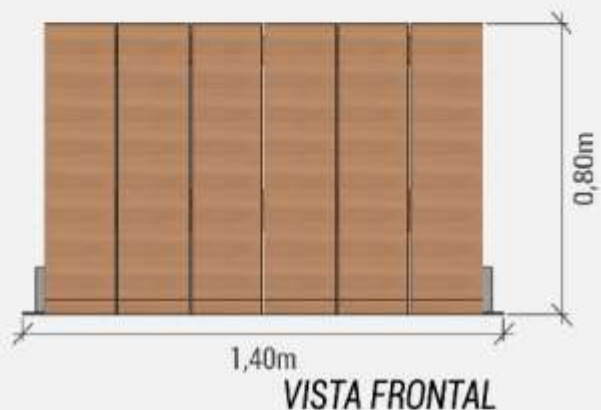
Mesón de Cocina



DETALLES TÉCNICOS

Mosquillo

Planos
Técnicos



M
A
T
E
R
I
A
L
E
S

DETALLE	U	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Tablón de Eucalipto formatos: 0,03 m x 1,16 m x 0,21 m (24) 0,03 m x 0,80 m x 0,21 m (6) 0,03 m x 0,40 m x 0,21 m (6)	u	32	2,50	80
Listones de Eucalipto: 0,10m x 0,10m x 0,70m (6) 0,08m x 0,10m x 2,30m (2) 0,08m x 0,10m x 1,23m (6)	u	14	1,25	17,40
Tornillos para madera 1 3/4"	kg	1,50	1,13	1,70
Herraje de estructura metálica (incl. tornillos) base de 0,15m x 0,25m	u	6	10,15	60,90
Barniz orgánico de aceite de linaza	kg	3	1,30	3,90

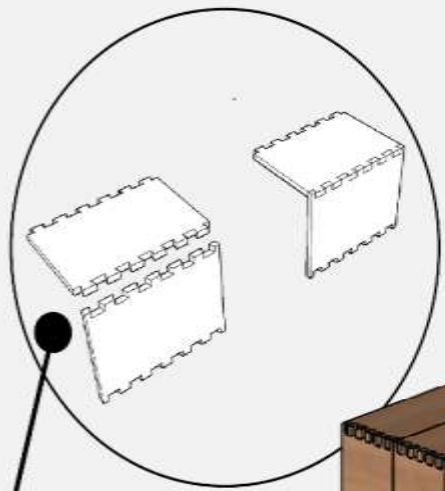
TOTAL
123,90

M. Mosquera

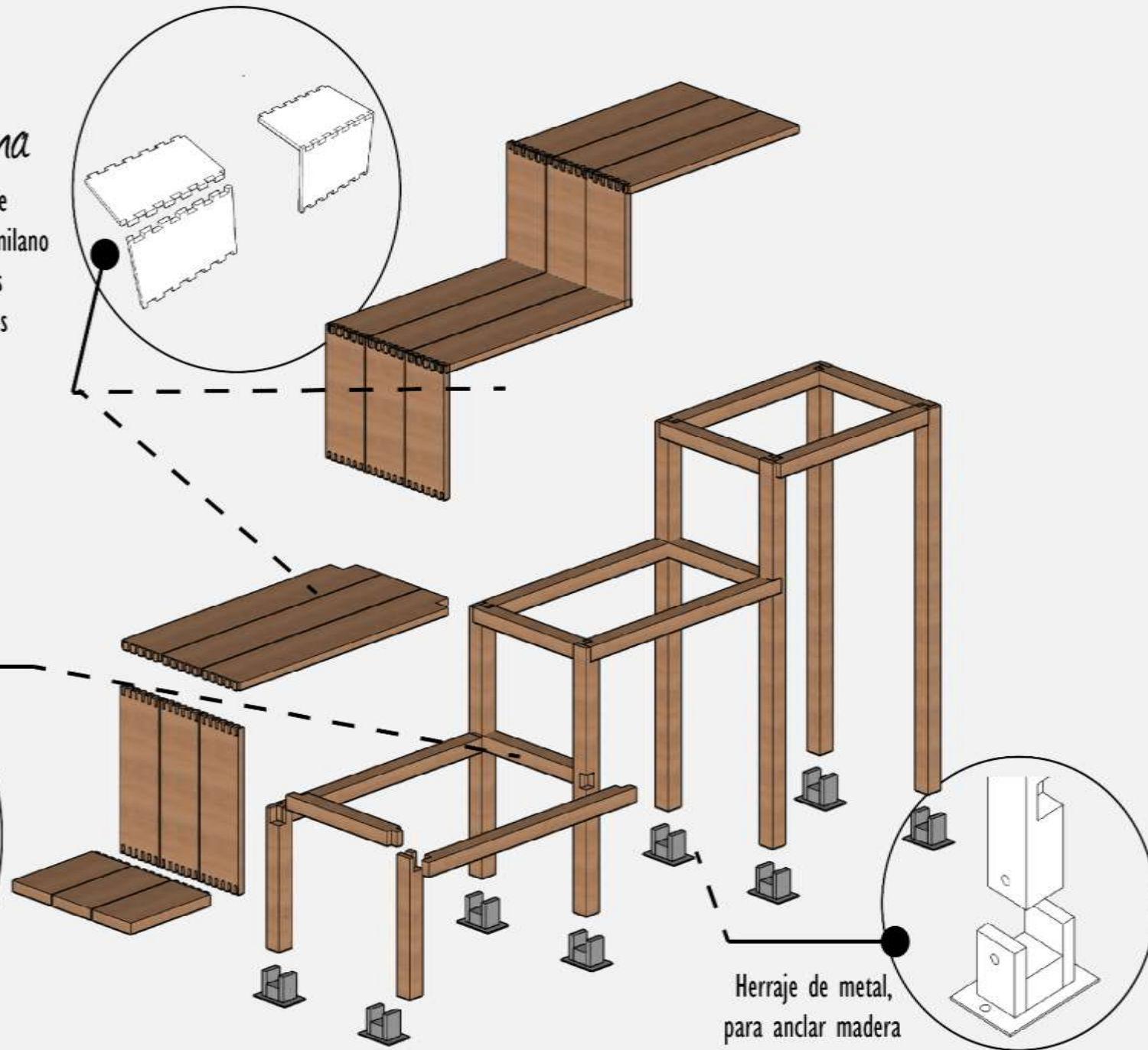
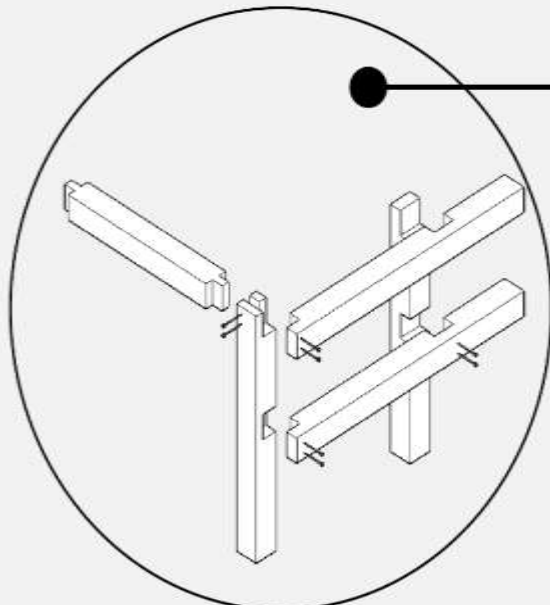
COCINA

Mueble de Alacena

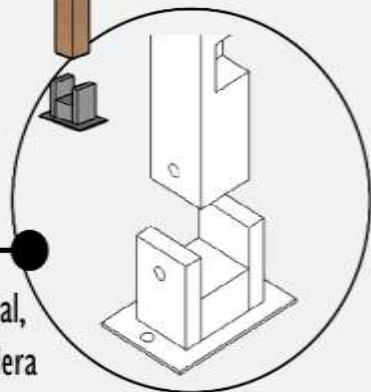
Ensamble de cola de milano para los tablonés



Ensamble de palma y de caja y espiga para uniones de estructura



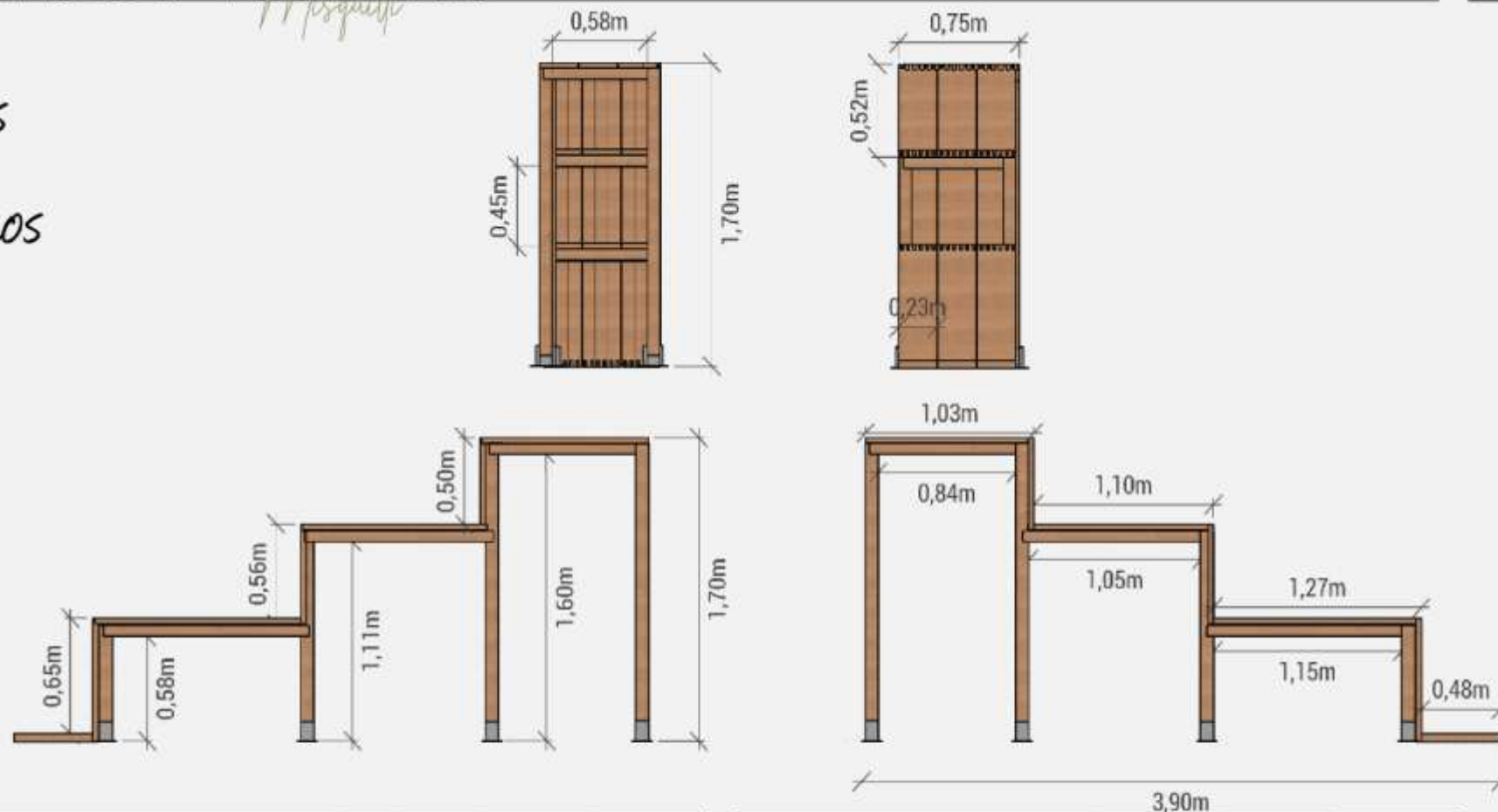
Herraje de metal, para anclar madera al piso cementado



DETALLES TÉCNICOS

Misquella

Planos
Técnicos



M
A
T
E
R
I
A
L
E
S

DETALLE	U	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Tablón de Eucalipto formatos: 0,03 m x 0,48 m x 0,21 m (3) 0,03 m x 0,70 m x 0,21 m (3) 0,03 m x 1,35 m x 0,21 m (3) 0,03 m x 0,56 m x 0,21 m (3) 0,03 m x 1,14 m x 0,21 m (3) 0,03 m x 0,51 m x 0,21 m (3) 0,03 m x 1,03 m x 0,21 m (3)	u	21	2,50	52,25
Tornillos para madera 1 3/4"	kg	1,50	1,13	1,70
Herraje de estructura metálica (incl. tornillos) base de 0,15m x 0,25m	u	8	10,15	81,20
Barniz orgánico de aceite de linaza	kg	3	1,30	3,90

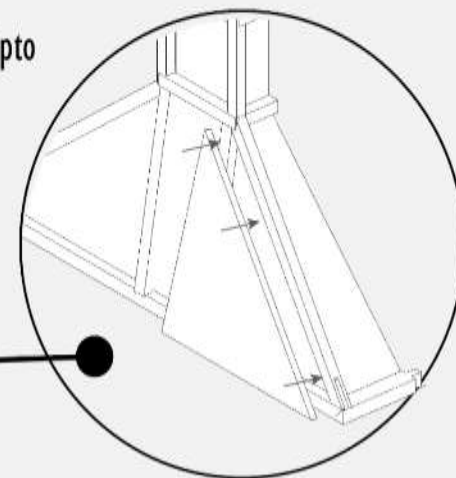
DETALLE	U	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Listones de Eucalipto: 0,10m x 0,10m x 0,65m (6) 0,08m x 0,10m x 0,60m (2) 0,08m x 0,10m x 1,26m (2) 0,10m x 0,10m x 1,12m (2) 0,08m x 0,10m x 1,16m (2) 0,08m x 0,10m x 1,00m (2) 0,08m x 0,10m x 1,61m (4)	u	20	1,25	23,75
			TOTAL	162,80

M. Mosquillo

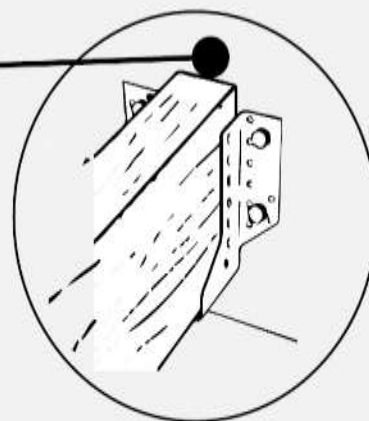
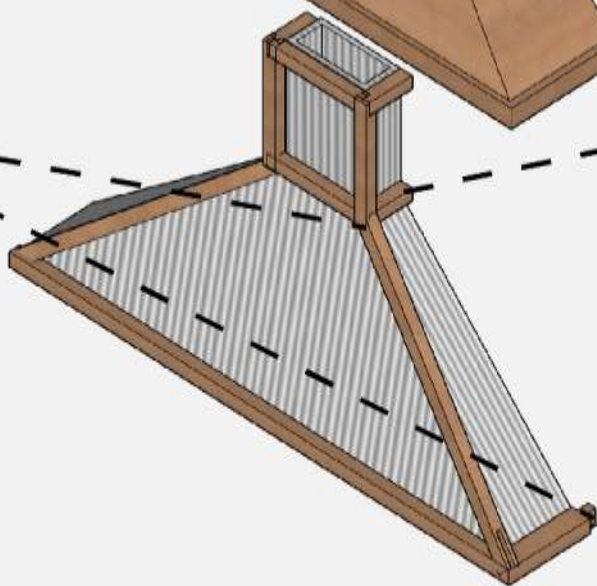
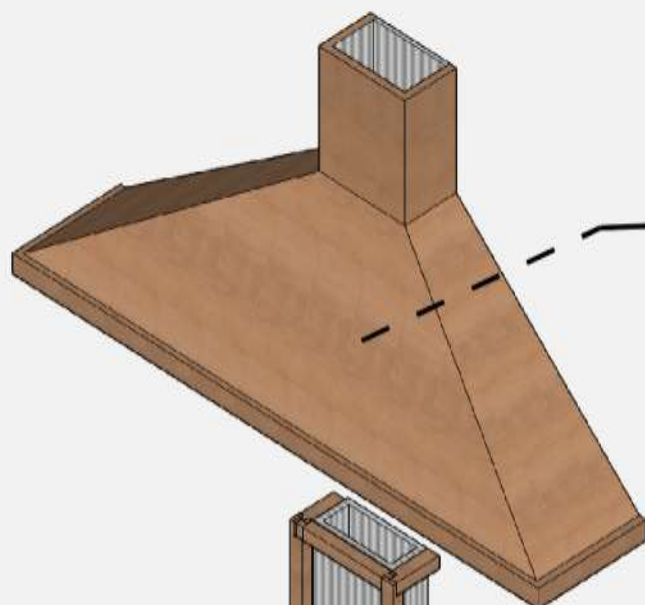
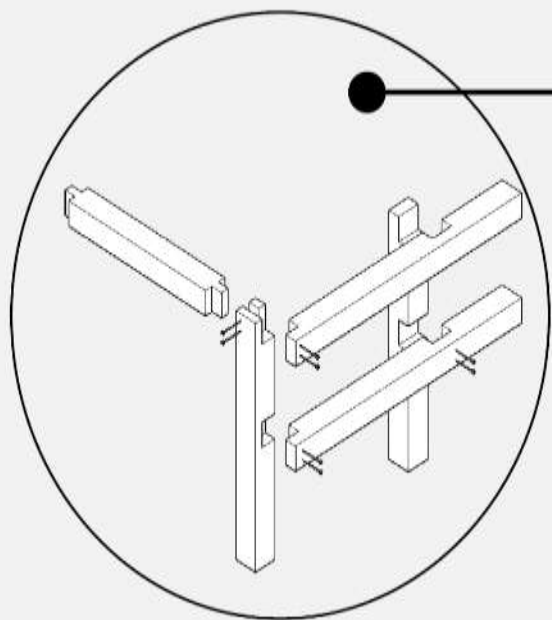
COCINA

Campana de cocina

Recubrimiento
de madera de eucalipto



Ensamble de palma
y de caja y espiga
para uniones de estructura

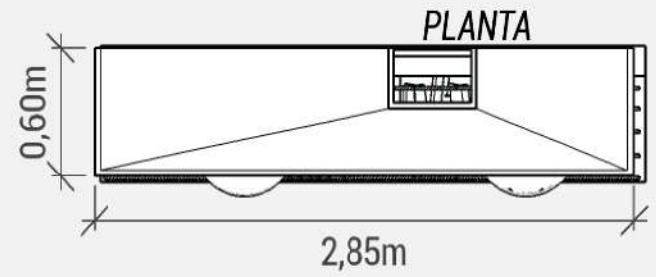
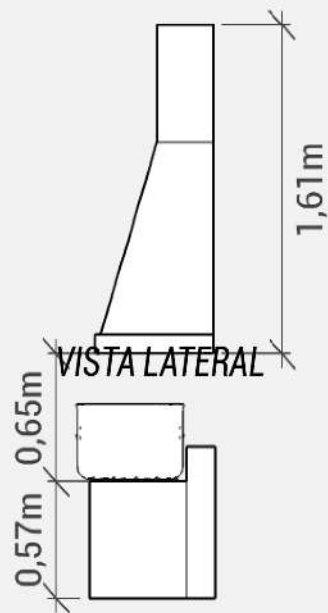
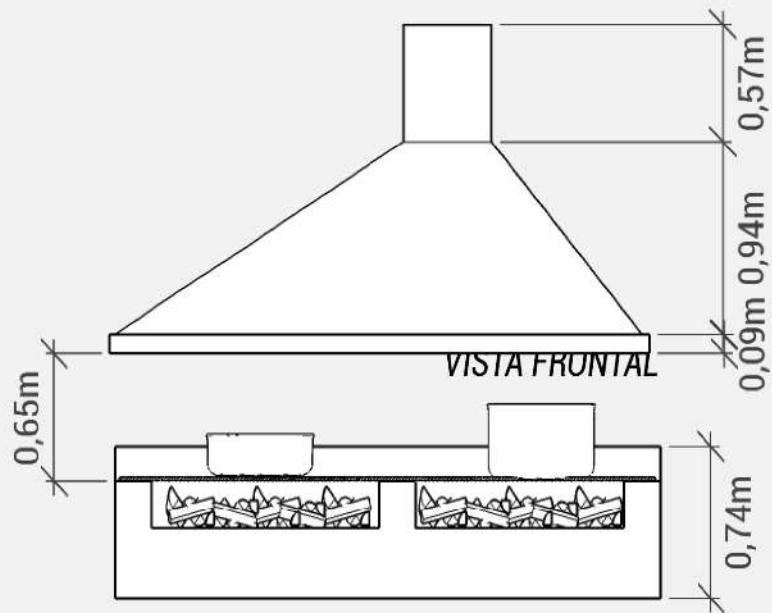


Herraje para unión
de estructura
a la pared

DETALLES TÉCNICOS

M. Mosquillo

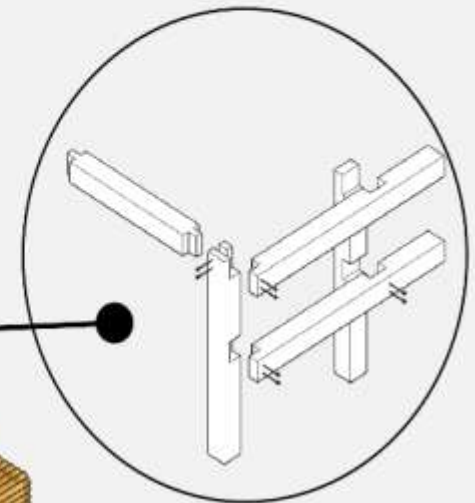
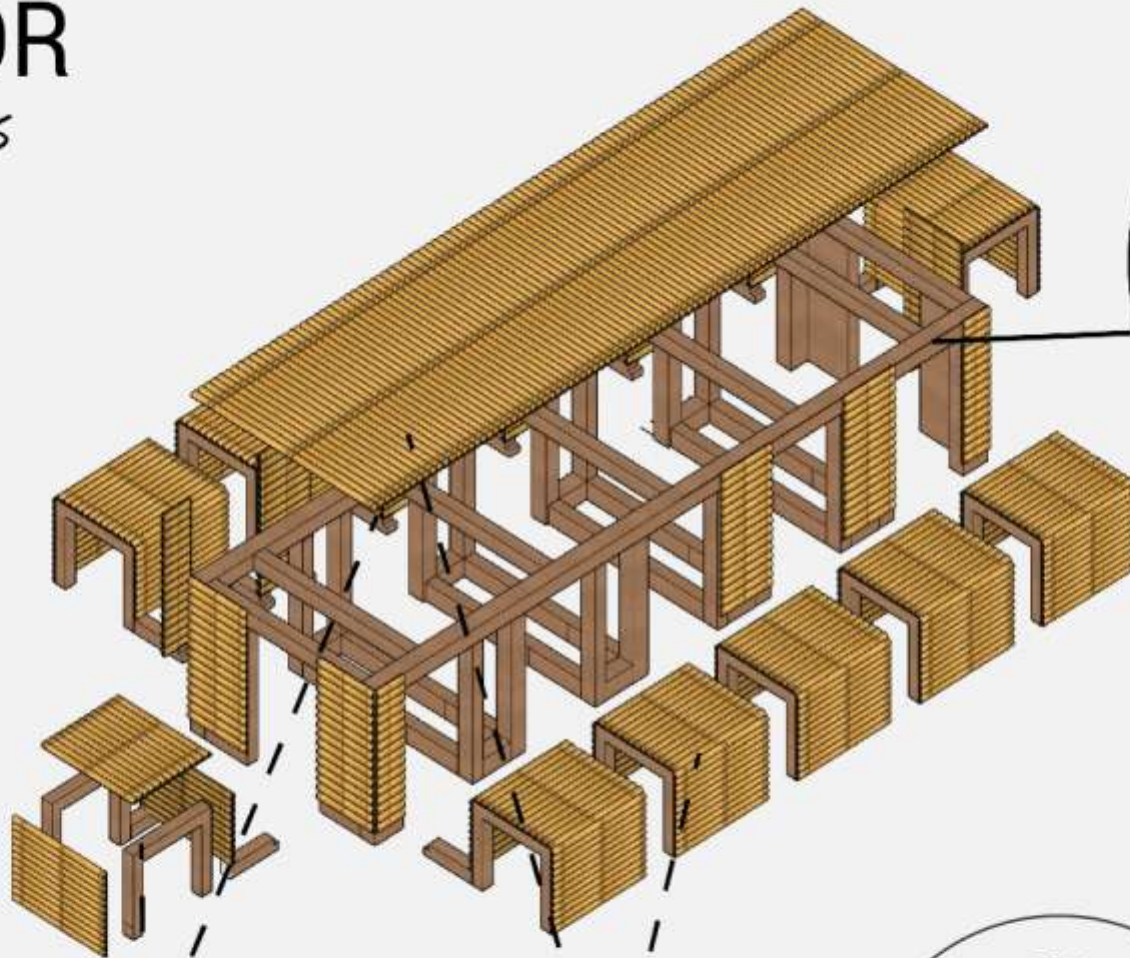
Planos
Técnicos



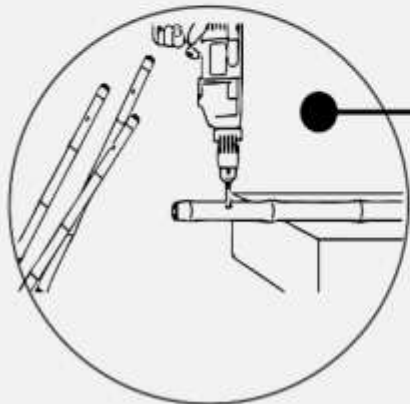
Mosquito

COMEDOR

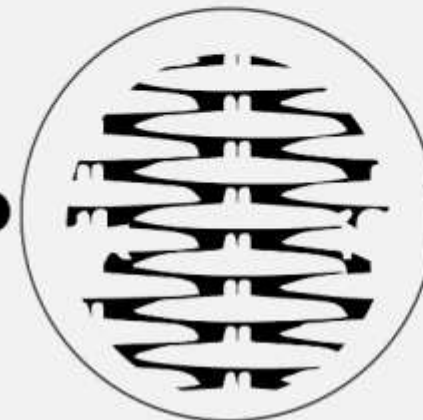
Mesa y sillas



Ensamble de palma
y de caja y espiga
para uniones de estructura



Unión de carrizo estructura
Perforaciones, y unión
por tornillos



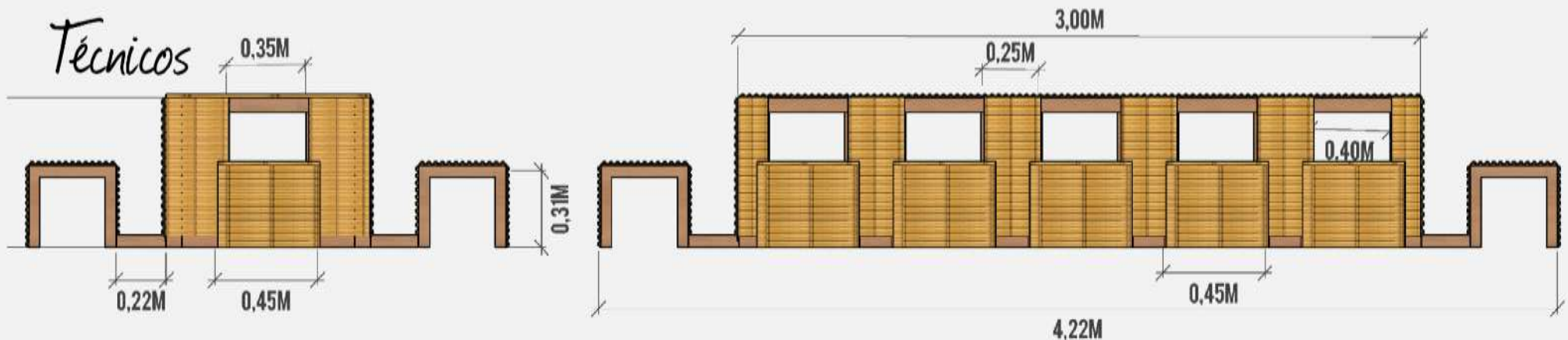
Tejido de carrizo
recubrimiento

DETALLES TÉCNICOS

Mosquité

Planos

Técnicos

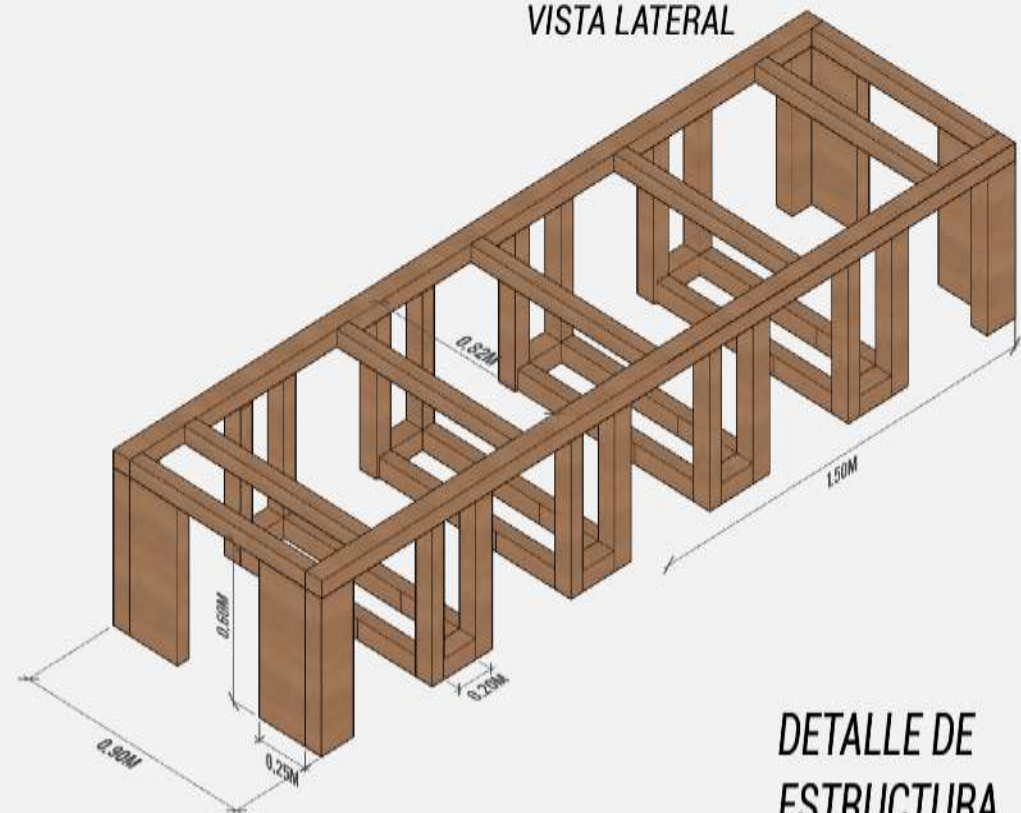


VISTA FRONTAL

VISTA LATERAL

M
A
T
E
R
I
A
L
E
S

DETALLE	U	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Listones de Eucalipto: 0,07m x 0,06m x 0,60m (16)	u	52	1,25	65
0,07m x 0,06m x 0,26m (8)				
0,07m x 0,06m x 0,82m (13)				
0,07m x 0,06m x 1,50m (4)				
0,07m x 0,14m x 0,60m (4)				
0,07m x 0,21m x 0,60m (4)				
0,08m x 0,10m x 1,61m (3)				
Tornillos para madera 1 3/4"	kg	3	1,13	3,39
Barniz orgánico de aceite de linaza	kg	3	1,30	3,90
Carrizos : Del tamaño que provea el entorno (100)	u	100	0,73	7,30
TOTAL				145,80



DETALLE DE ESTRUCTURA

DETALLES TÉCNICOS

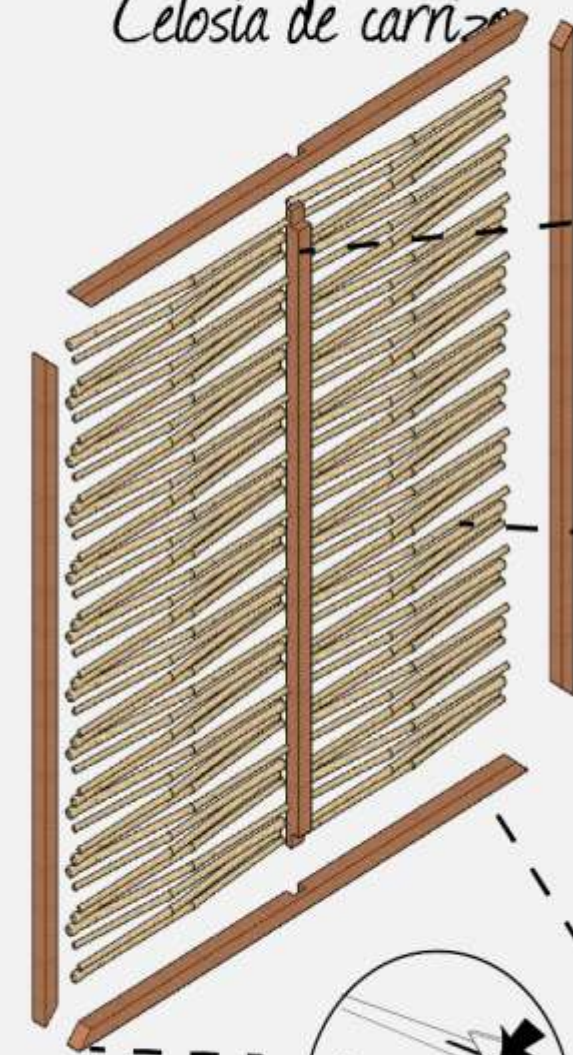
COMEDOR

Celosía de carrizo

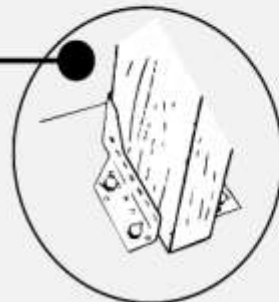
Unión en medio tablon
por ensamble
de caja y espiga



Tejido de carrizo
técnica bahareque



Unión estructura
por ensamble de inglete



*Planos
Técnicos*



VISTA FRONTAL

**M
A
T
E
R
I
A
L
E
S**

DETALLE	U	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Carrizos 0,86 m de largo	u	100	0,25	25
Listones de Eucalipto: 0,05m x 0,05m x 2,20m (3) 0,05m x 0,05m x 1,86m (2)	u	5	1,25	6,25
Tornillos para madera 1 3/4"	kg	1,50	1,13	1,70
Barniz orgánico de aceite de linaza	kg	2	1,30	2,6
Herraje base para anclar estructura.	u	3	4,58	13,74

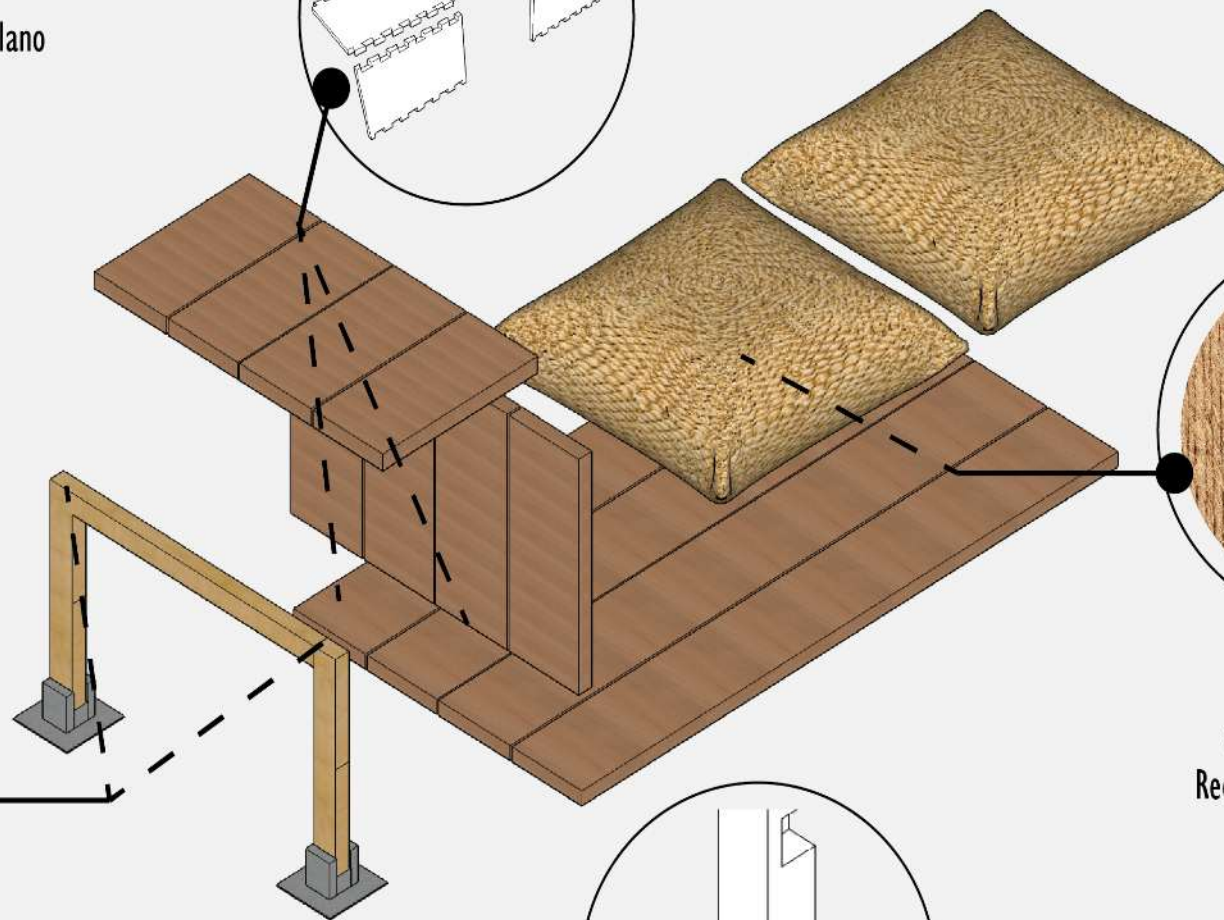
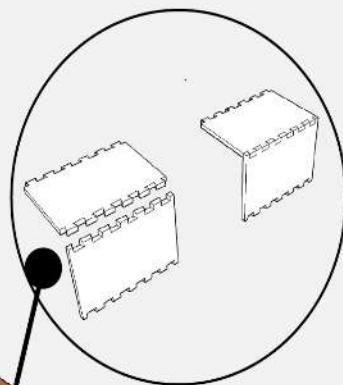
TOTAL

49,29

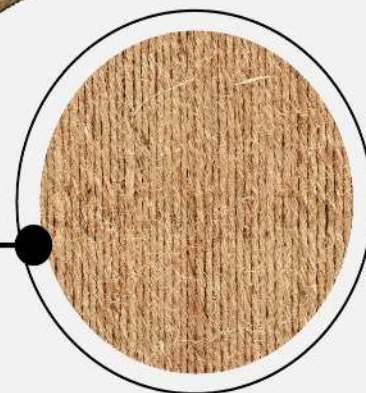
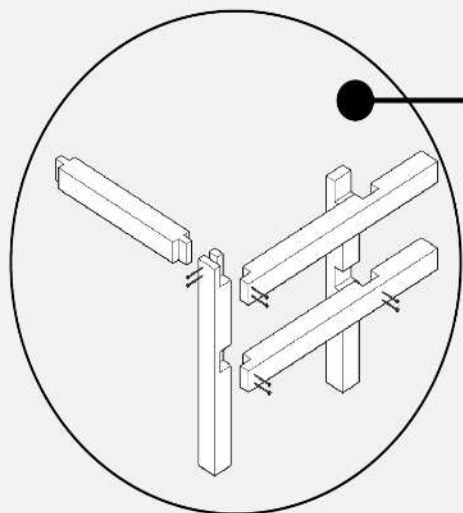
M. Piquillo

TEJIDOS

Mesa y silla
de cola de milano
para los
tablones

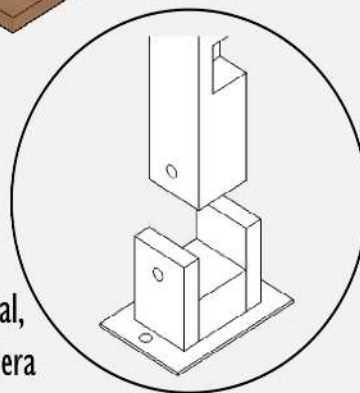


Ensamble de palma
y de caja y espiga
para uniones de estructura



Tejido elaborado
de fibra de cabuya
Recubre a cojín de lana

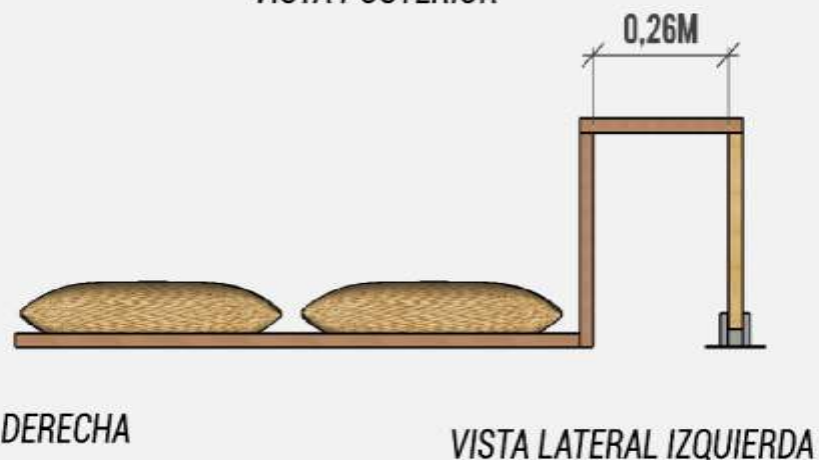
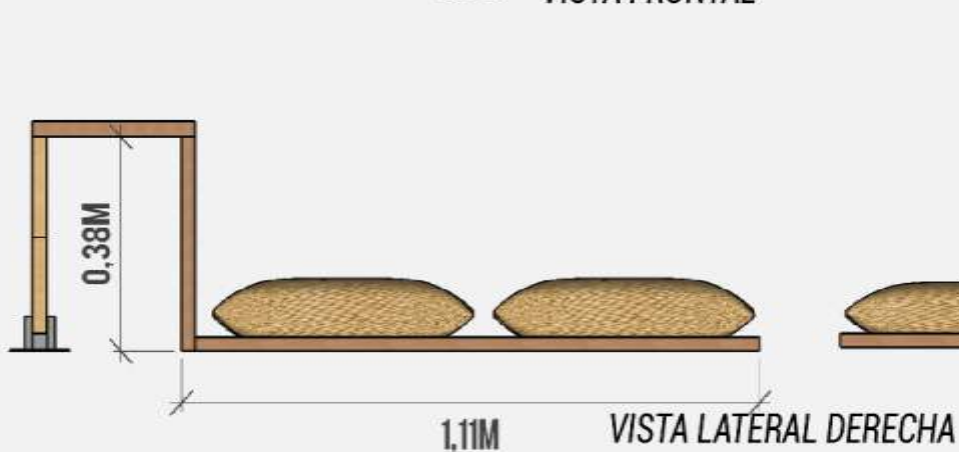
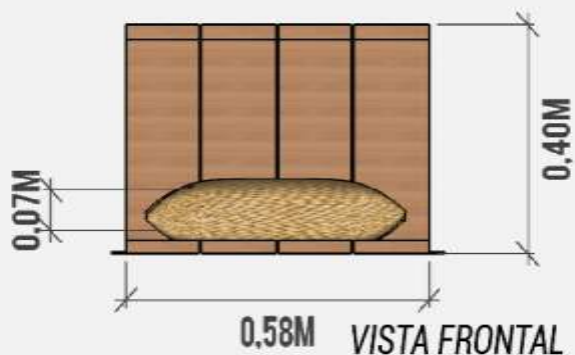
Herraje de metal,
para anclar madera
al piso cementado



DETALLES TÉCNICOS

Planos

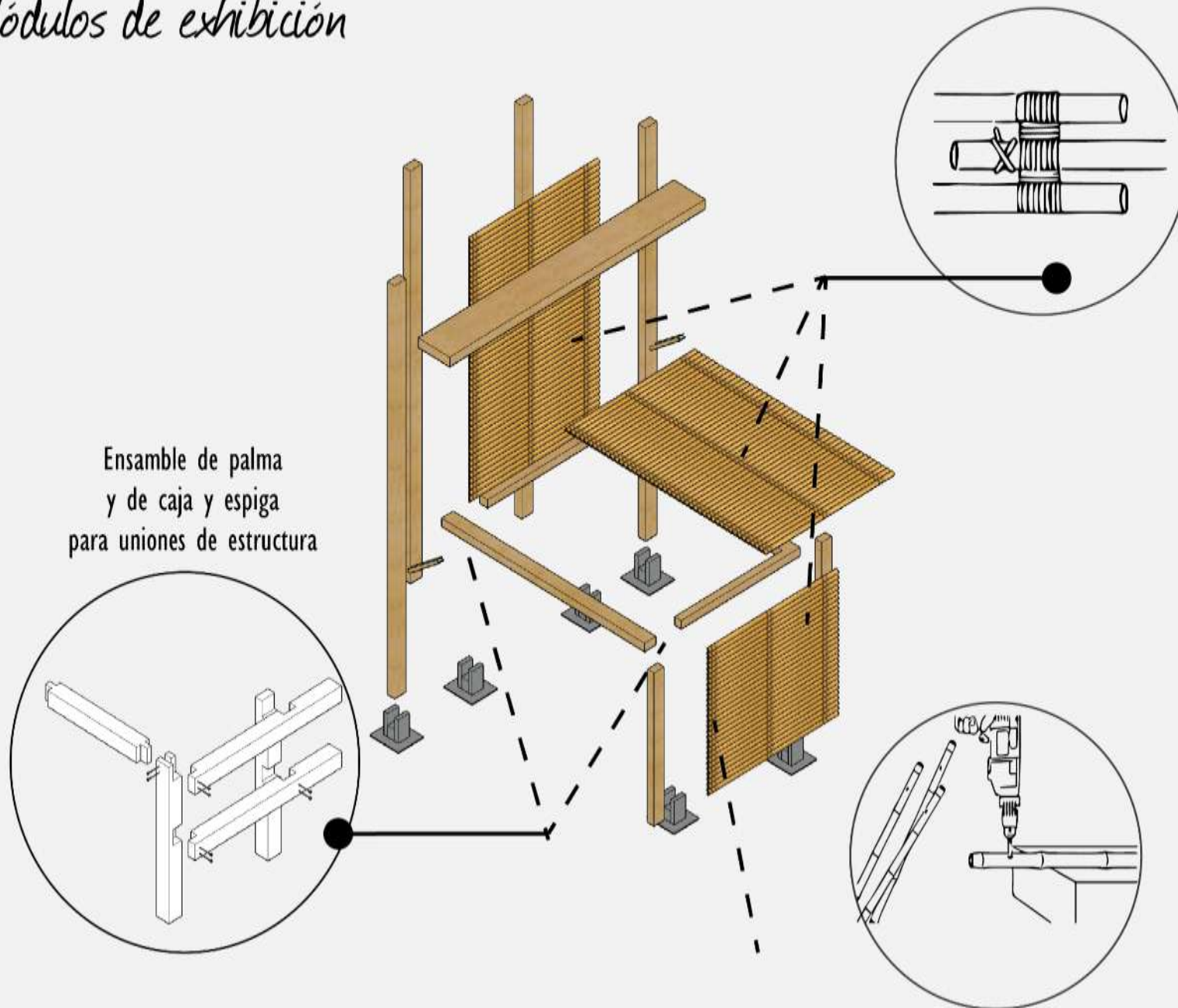
Técnicos



M A T E R I A L E S	DETALLE	U	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
	Tablón de Eucalipto formatos: 0,03 m x 0,14 m x 0,30 m (4) 0,03 m x 0,14 m x 0,40 m (4) 0,03 m x 0,40 m x 1,11 m (4)	u	12	2,50	30
	Listones de Eucalipto: 0,05 m x 0,05 m x 0,35 m (2) 0,05m x 0,05m x 0,55m (1)	u	3	1,25	3,75
	Tornillos para madera 1 3/4"	kg	0,20	1,13	0,23
	Herraje de estructura metálica (inc. tornillos) base de 0,15m x 0,25m	u	2	10,15	20,30
	Barniz orgánico de aceite de linaza	kg	2	1,30	2,60
TOTAL					56,88

ESPACIO DE VENTA

Módulos de exhibición



Ensamble de palma
y de caja y espiga
para uniones de estructura

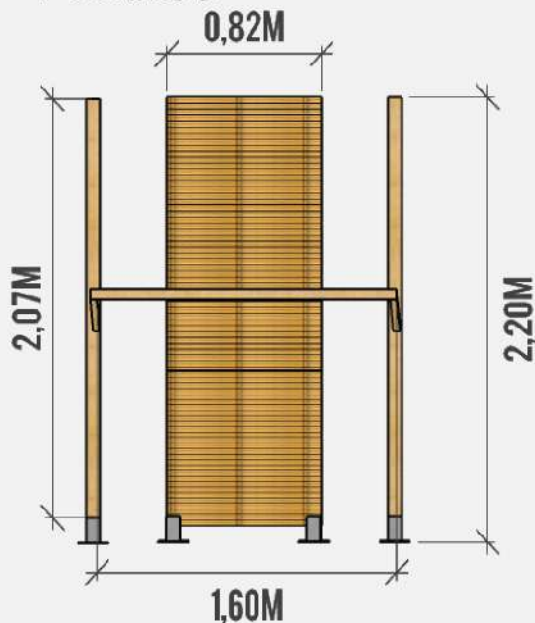
Unión de carrizo estructura
Perforaciones, y unión
por tornillos

DETALLES TÉCNICOS

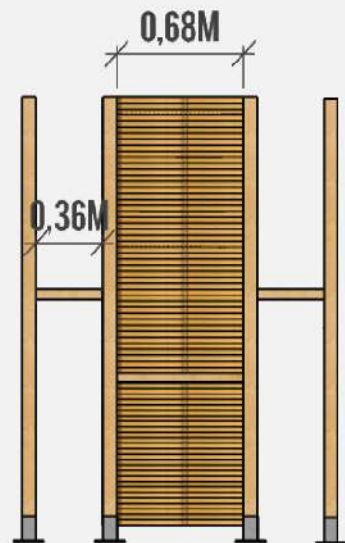
Mosquitera

Planos

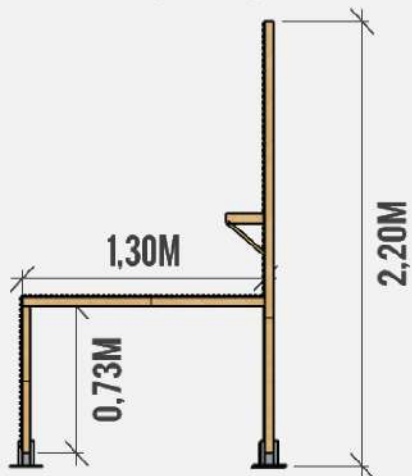
Técnicos



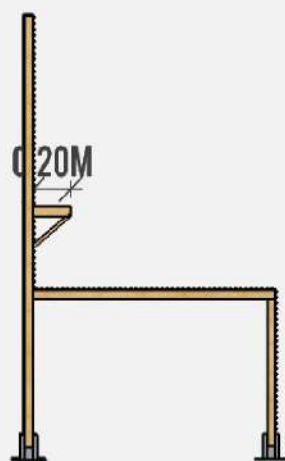
VISTA FRONTAL



VISTA POSTERIOR



VISTA LATERAL IZQUIERDA



VISTA LATERAL DERECHA

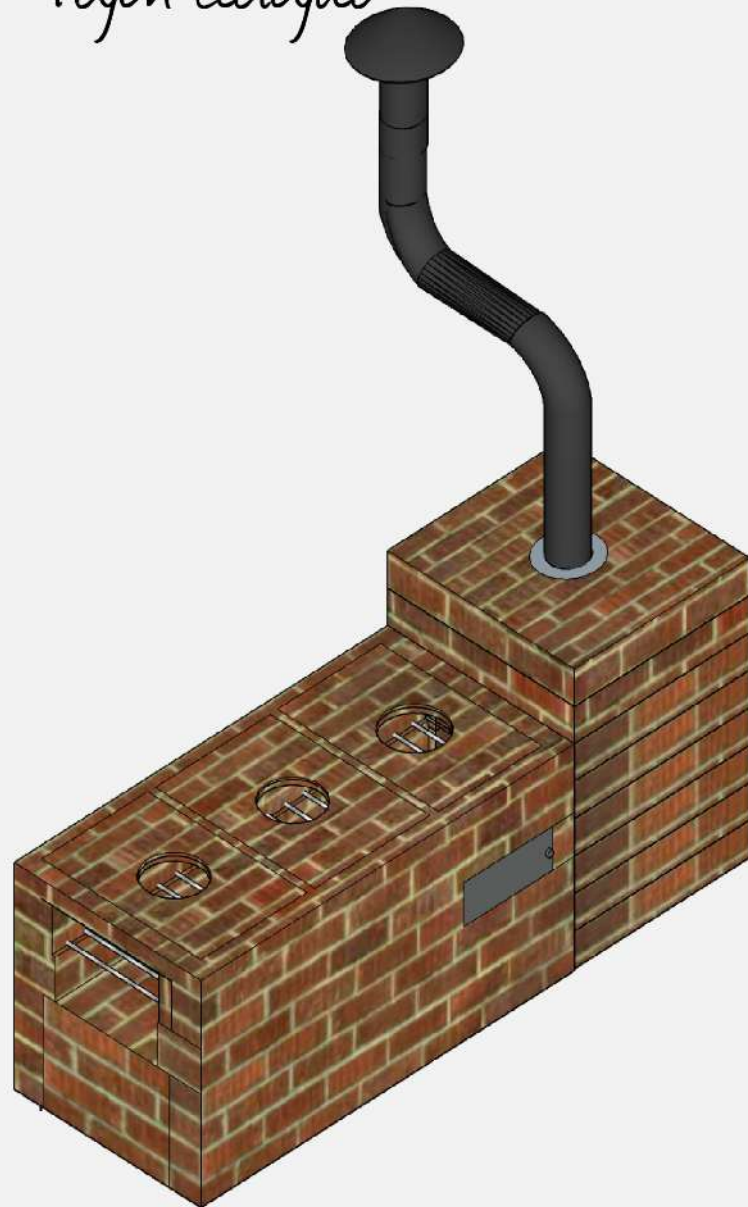
M
A
T
E
R
I
A
L
E
S

DETALLE	U	CANT.	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Listones de Eucalipto: 0,05 m x 0,07 m x 2,14 m (4)	u	10	1,25	12,5
0,05m x 0,07m x 0,76 m (2)				
0,05m x 0,07m x 1,33 m (2)				
0,05m x 0,07m x 0,74 m (2)				
Carrizos enteros: 0,82 m altura (80)	u	14	0,73	10,22
Tornillos para madera 1 3/4"	kg	1,50	1,13	1,70
Herraje de estructura metálica (incl. tornillos) base de 0,15m x 0,25m	u	6	10,15	60,90
Barniz orgánico de aceite de linaza	kg	1,5	1,95	3,90
TOTAL			89,22	

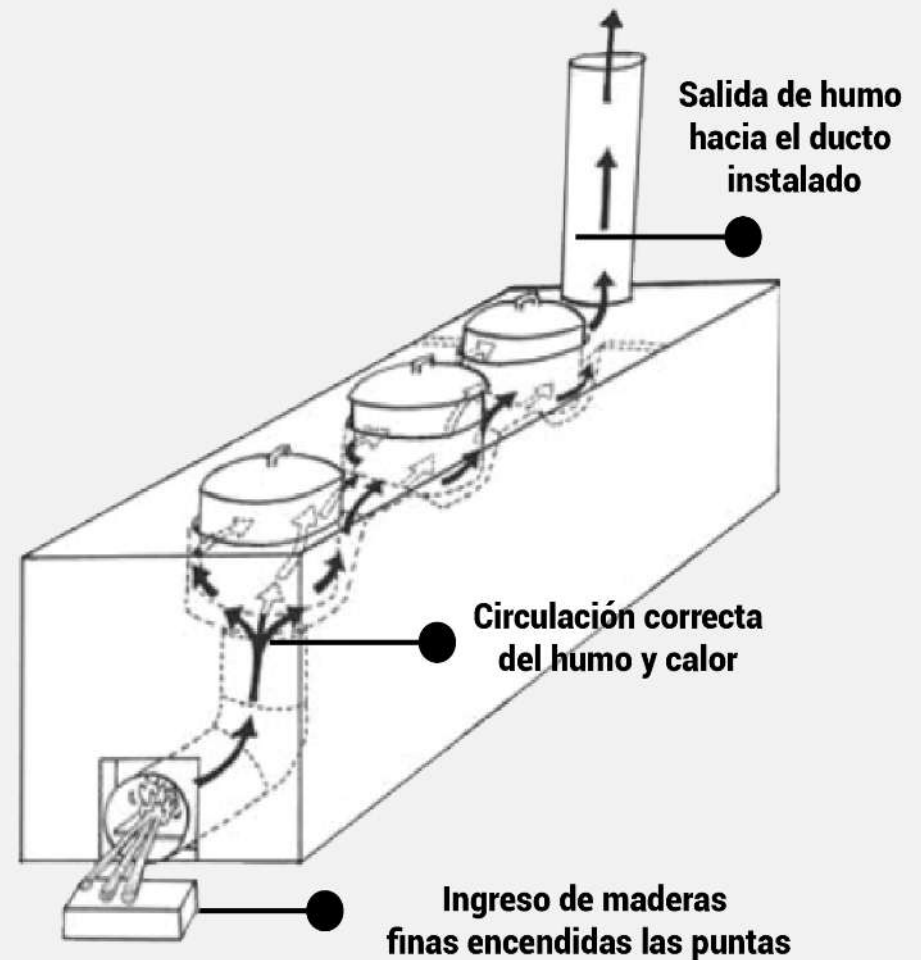
Misquillo

FABRICACIÓN DE MERMELADAS

Fogón ecológico



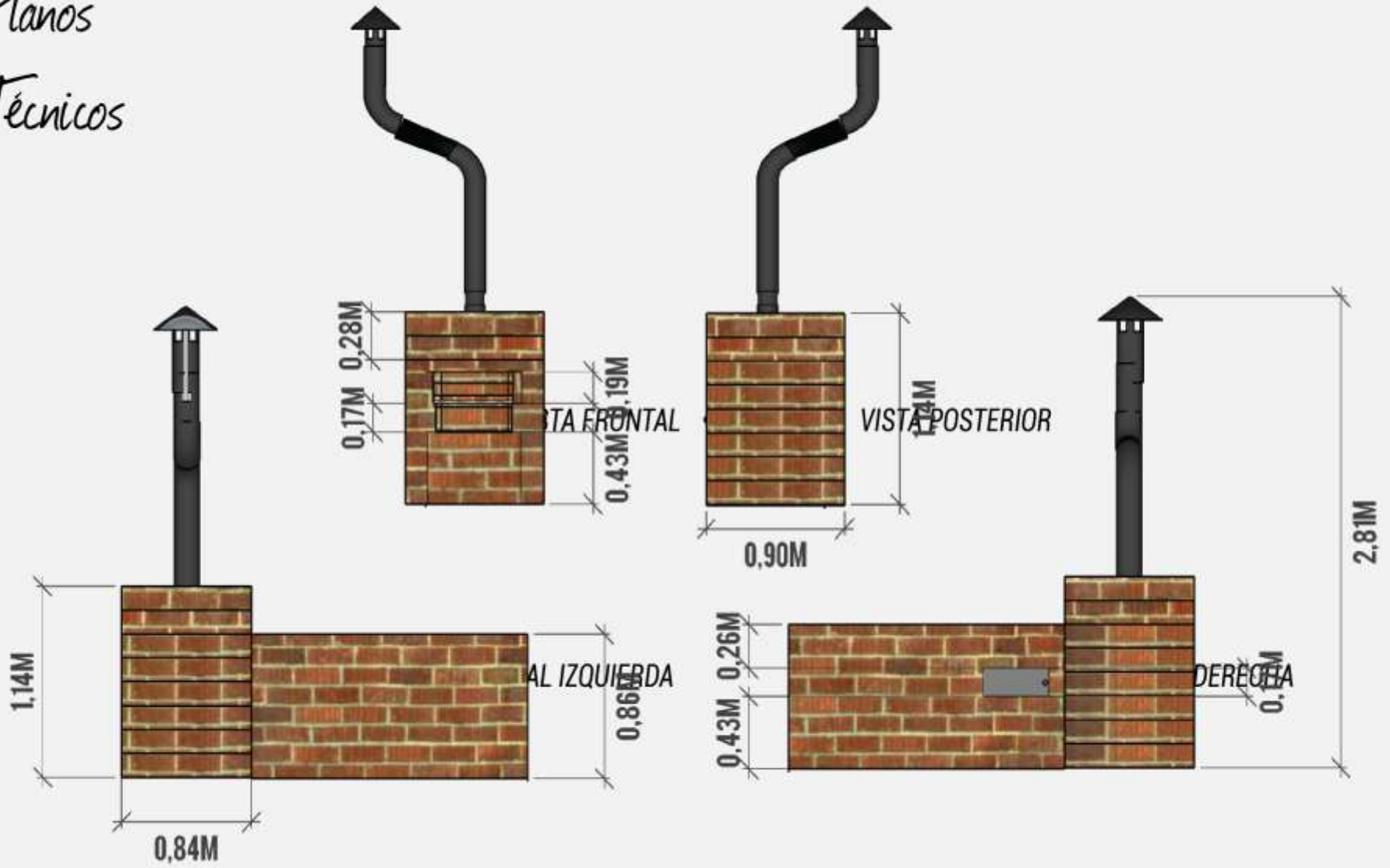
SISTEMA DE FUNCIONAMIENTO



DETALLES TÉCNICOS

M. Piquillo

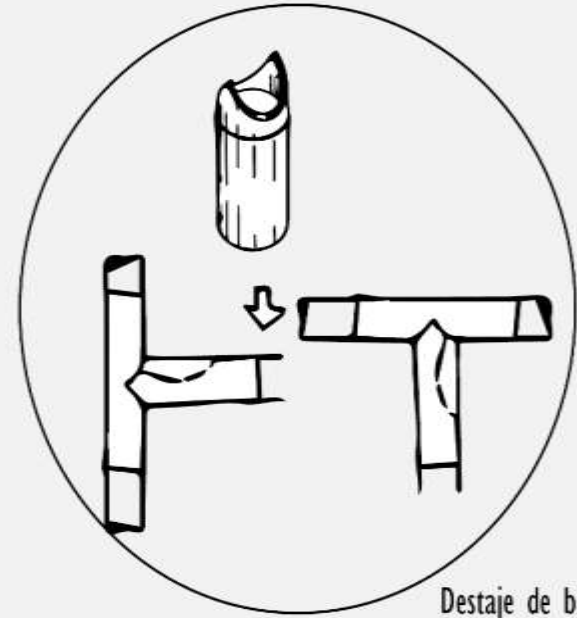
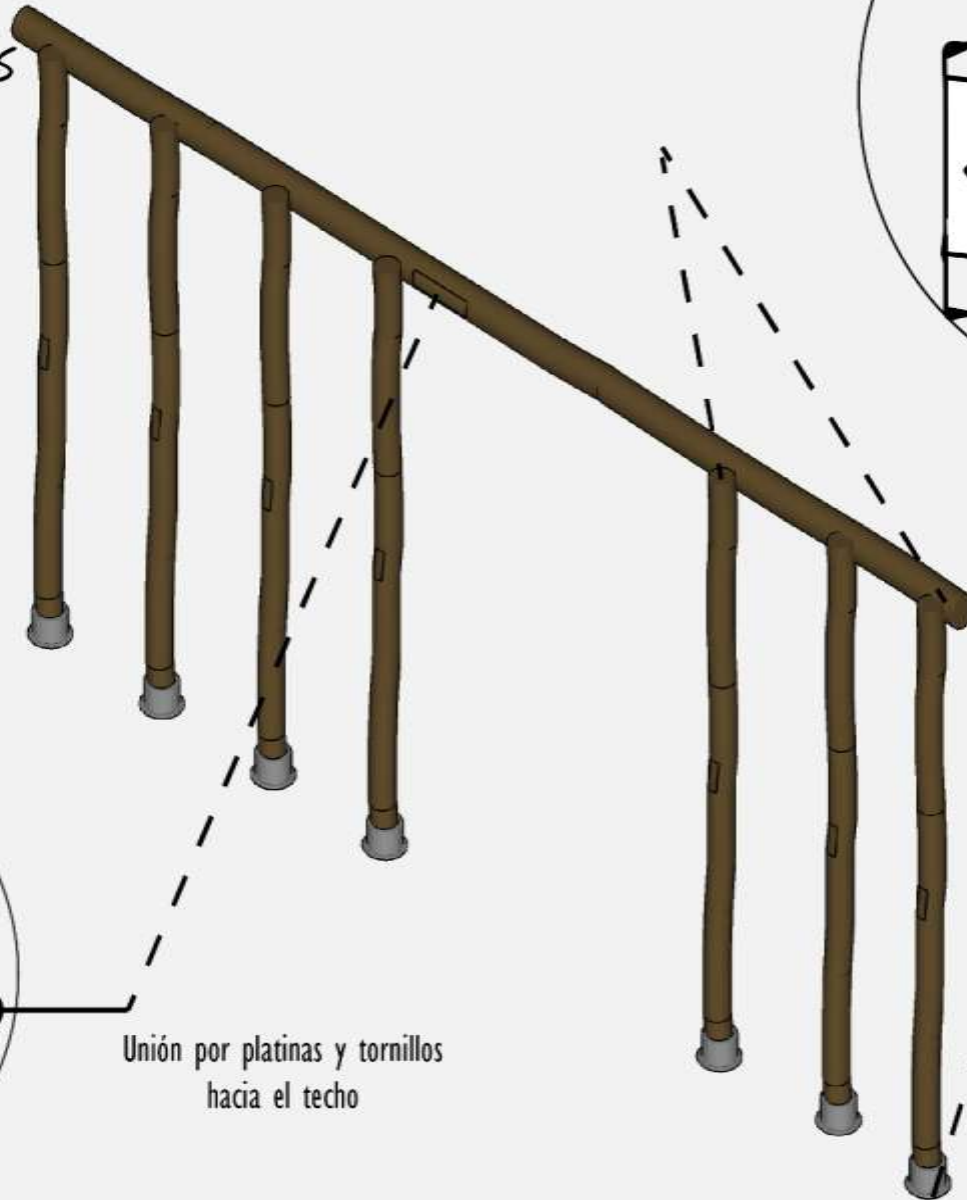
Planos
Técnicos



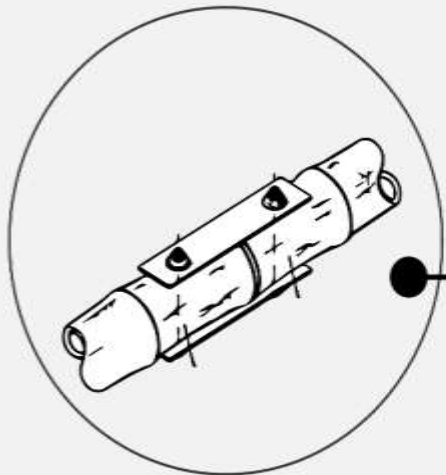
Mosquito

PASILLO

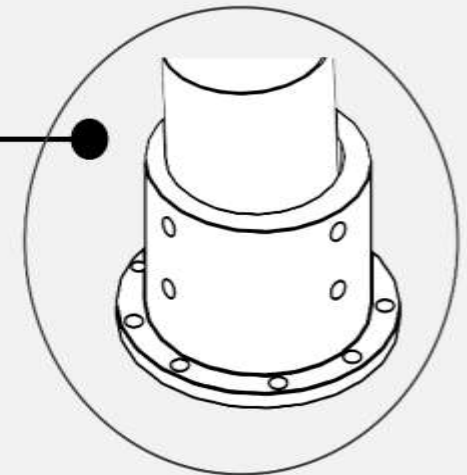
Chaguarqueros



Destaje de boca de pez
en el chaguarquero
Unión con amarres y tornillos



Unión por platinas y tornillos
hacia el techo

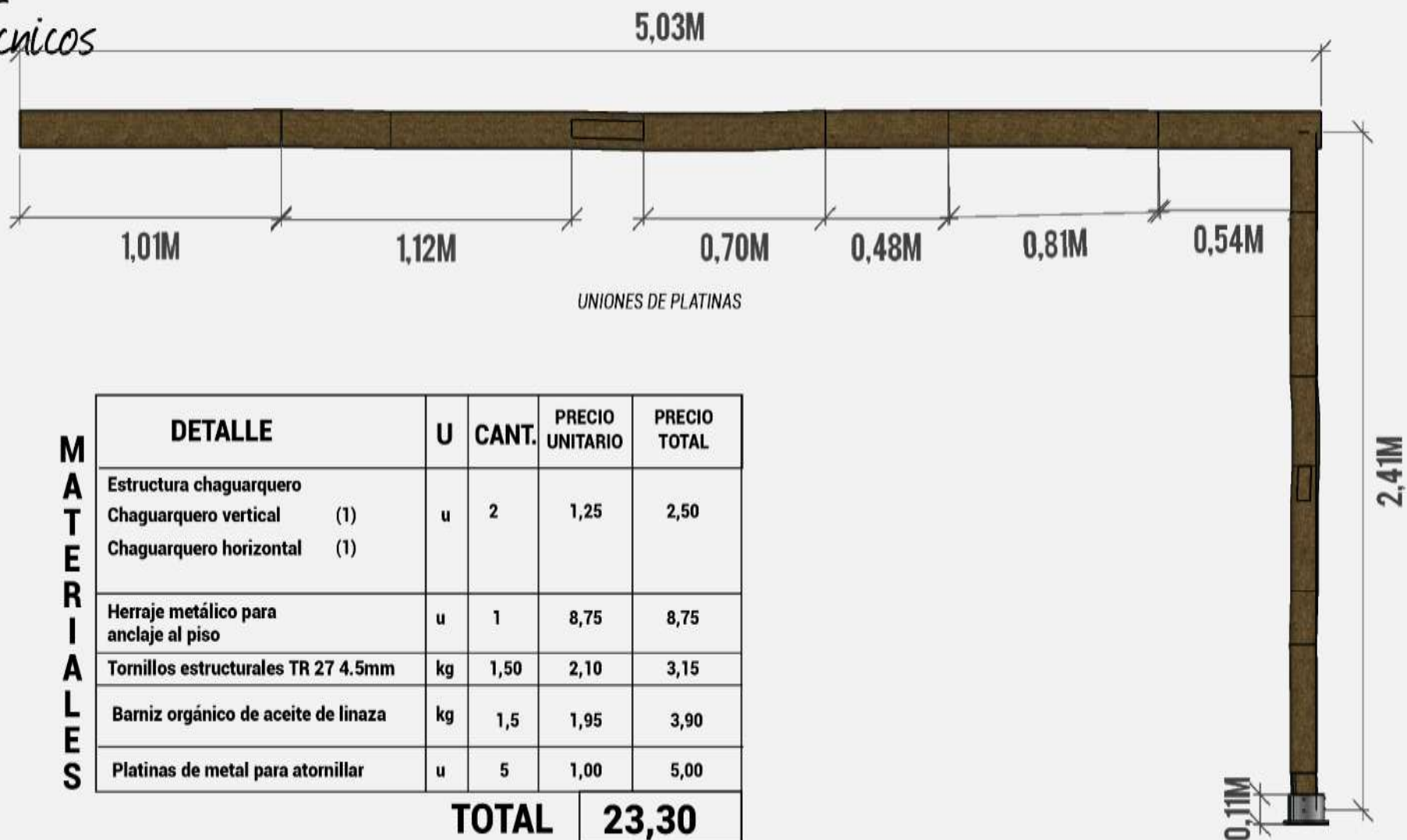


DETALLES TÉCNICOS

Misquillo

Planos

Técnicos



VISTA LATERAL IZQUIERDA

PRESUPUESTO

Misquillí

PRESUPUESTO DE OBRA

OBRA Proyecto Turístico Identitario
 UBICACIÓN Toallo Misquillí, Santa Rosa
 PROPONENTE Ariana Lima

RUBRO	DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
RUBROS INICIALES DE CONSTRUCCIÓN					
1	Derrocación de mampostería	m2	40,55	4,75	192,61
2	Mampostería de ladrillo mambón común	m2	53,63	17,18	921,36
3	Enlucido Exterior	m2	102,8	7,73	794,30
4	Empastado interior	m2	52,47	4,35	228,15
5	Ventana de eucalipto	m2	33,77	45,16	1525,05
6	Cielo raso fibro-mineral (incl. Estructura metálica)	m2	164,17	10,66	1750,05
7	Luminaria general, plafón de luz	u	19	32,12	610,28
8	Desague pvc 75mm	u	5,00	26,76	133,78
9	Punto de agua fría	pto	5,00	20,93	104,64
10	Punto de luz	pto	3,00	45,51	136,53
11	Pintura orgánica verde RGB # 84, 107, 47 pasillo circulación	m2	25,60	5,38	137,73
COCINA					
12	Pintura orgánica café RGB # 51, 31, 15	m2	17,47	6,69	116,87
13	Pintura orgánica verde RGB # 84, 107, 47	m2	7,41	5,38	39,87
14	Mesón de madera Eucalipto	u	1,00	123,90	123,90
15	Mueble de cocina madera	u	1,00	162,80	162,80
16	Celosía de carrizo	u	2,00	49,29	98,58
17	Campana extractora de acero recubierta de eucalipto	u	1,00	215,96	215,96

PRESUPUESTO

Misquillo

18	Lámpara tejida de cabuya	u	1,00	3,03	3,03
COMEDOR					
19	Pintura orgánica RGB verde # 38,51,12	m2	17,73	5,38	95,39
20	Pintura orgánica RGB verde # 31,35,19	m2	54,77	5,38	294,66
21	Pintura orgánica RGB verde # 84, 107, 47	m2	5,1	5,38	27,44
22	Juego de mesa y comedor	u	3	145,8	437,40
23	Lámpara tejida de cabuya	u	1	3,03	3,03
24	Cielo raso fibro-mineral (incl. Estructura metalica)	m2	52,82	10,66	563,06
25	Celosía de carrizo	u	5,5	49,29	271,10
BAÑOS					
26	Lavamanos pedestal	u	3,00	193,81	581,43
27	Inodoro	u	3,00	267,32	801,97
28	Panel divisor	u	1,00	38,38	38,38
29	Accesorios de baño	u	2,00	23,69	47,38
TEJIDOS					
30	Pintura orgánica RGB verde # 31,35,19	m2	4,44	5,38	23,89
31	Silla de dos personas, al piso	u	7,00	56,88	398,16
32	Cojines de cabuya y lana	u	14,00	5,95	83,30
33	Estructura de chaguarquero en L	u	3,00	23,30	69,90
34	Estructura de chaguarquero individual	u	6,00	11,80	70,80
ESPACIO DE VENTA					
35	Pintura orgánica RGB café # 51,31,15	m2	13,09	6,69	87,57
36	Estructura de chaguarquero en L	u	2,00	23,30	46,60
37	Pintura orgánica RGB verde # 31,35,19	m2	5,42	5,38	29,1596
38	Módulos de exhibición	u	3	89,22	267,66

PRESUPUESTO

Mosquillo

39	Luz en riel	u	1	45,17	45,17
FABRICACIÓN DE MERMELADAS					
40	Pintura orgánica RGB café # 51,31,15	m2	23,02	6,69	154,00
41	Pintura orgánica RGB café # 179,154,89	m2	16,76	6,69	112,12
42	Fogón ecológico instalación	u	1	300	300,00
43	Mueble de almacenamiento de leña	u	1	59,32	59,32
44	Mueble de mesón de cocina eucalipto	u	2	61,95	123,90
ALACENA					
45	Pintura orgánica RGB café # 51,31,15	m2	23,02	6,69	154,00
46	Pintura orgánica RGB café # 179,154,89	m2	16,76	6,69	112,12
47	Mueble de almacenamiento de productos	u	1	132,61	132,61
ACCESIBILIDAD					
48	Instalación de rampas de acceso	u	3	75,32	225,96
SUBTOTAL					12952,98
12% IVA					1554,36
TOTAL					14507,34

6.11 Conclusiones

- Las estrategias y parámetros que se plantearon en el proyecto responde hacia la conceptualización “Productividad de la Tierra”, la cual provino de toda la investigación realizada anteriormente de modo que, el trabajar la tierra, representa el modo de vida de los habitantes de Misquillí, ya que es su principal fuente de ingresos económicos. Es por ello que el sentido del proyecto fue escenificar el valor de la tierra como recurso natural, la materialidad del entorno sirve para generar ambientes sostenibles, que no comprometan al entorno sino más bien que sirva como fuente renovable impulsando el respeto y responsabilidad ecológica tanto a los turistas como a los miembros comunitarios. La morfología representa la conexión de Misquillí hacia la Pacha Mama, entiendo a la agricultura como un proceso, donde se trabaja la tierra para obtener sus beneficios, y mediante el turismo sostenible se aprovechan de mejor manera los recursos obtenidos
- El color Biométrico, argumenta sobre tomar una paleta de colores del entorno, puesto que la naturaleza posee entornos con colores en armonía, por lo que es adecuado usar esta estrategia a modo de representar el entorno en el interior.
- El generar un emprendimiento local mediante el diseño interior del espacio, propone innovar la matriz de ingreso económico de la comunidad. Aplicando así la industria cultural creativa en Misquillí, ya que se propone un desarrollo económico de fuentes innovadoras para el contexto, sin comprometer o introducir procesos que no corresponden al entorno natural.

- La identidad de la comunidad de Misquillí, se basa en el trabajo de la tierra, en la revitalización del uso del penco de la comunidad, así como también el fortalecimiento de los bordados que estaban casi perdiéndose entre los miembros. Por otro lado, sus actividades actuales se enfocan en la producción de frutas es por ello que se incluye también en el diseño la innovación hacia la materia prima (fresa y mora). Se retrata como la identidad no es muerta, si no que se va construyendo y que mejor manera de propiciar espacios para rescatar aspectos culturales ancestrales con los que practican la realidad, se fortalece y ayuda a establecer en cada miembro el sentimiento de pertenencia y unidad en su pueblo.
- Uno de los recursos metodológicos fue la teoría del Design Thiking, ya que sirvió como un instrumento para entender mejor a los usuarios y también permitió la participación activa de ellos en el proceso de diseño. Por lo que resulta ser un proceso mucho más enriquecedor cuando se interactúa con el usuario y se busca entenderle de una manera que ayude al diseño

6.12 Recomendaciones

- Aplicar una metodología que más se adecue al proyecto de diseño, facilita el entendimiento del problema y del proceso creativo, pues permite una investigación y estudio lógico para lograr establecer las soluciones acordes al tema.
- Los adecuados métodos de investigación determinan los resultados que servirán para el proyecto, es por ello que se debe establecer claramente los enfoques que

tomará en todo el proceso, que se llevará a cabo. Por lo que se recomienda un entendimiento total del tema para seguir el orden lógico investigativo.

- El diseñar con identidad no sólo se debería recurrir a tomar formas inspiracionales de sus expresiones, sino más bien la carga reflexiva o emisiva del mensaje es lo que se lleva a la identidad. Generar que el usuario se apropie del espacio es lo adecuado para generar sentimiento de pertenencia hacia el proyecto que se va a realizar.

BIBLIOGRAFÍA

Altez, Y. (2016). "Hermenéutica y configuración histórica de identidades culturales".

Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas, XXII(44), 63–80.

Andrade, J., Tulcán, C., Carchi, P. D. E. L., Alexandra, J., Rey, C., Karina, A. N. A., y

Bonilla, D. (2013). *Diseño De Un Circuito Turístico Para La Parroquia Julio*

Andrade, Cantón Tulcán, Provincia Del Carchi. Quito: Universidad Central Del

Ecuador.

Arquine (2017) Centro de Capacitación Indígena Kăpäclăjui. Recuperado de

Ballesteros, E. y Solis, D. (2007). *Turismo comunitario en Ecuador: desarrollo y*

sostenibilidad social (1° Ed.) Quito: Abya-Yala.

Blanco, J. (2008). *Usos , consumos y atributos que los Jóvenes guanajuatenses otorgan*

a las tecnologías de información y comunicación. Monterrey: Tecnológico de

Monterrey.

Blasco, M. (2005). Introducción al concepto de turismo sostenible. *Ieras. Jornadas de*

Turismo Sostenible En Aragón, 1–10.

Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. México: Gustavo Gili.

Bonsiepe, G. (1999). Las siete columnas del diseño. *Del Objeto a La Interfase* (pp. 20–

23).

Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y Crisis*. Barcelona: Campgrafic

- Canclini, N. G. (1989). *Culturas Híbridas: Estrategias para entrar y salir de la Modernidad*. México D.F.: Editorial Grijalbo, S.A.
- Capece, S. (2010). El diseño centrado en el usuario : principios y nuevos escenarios para el producto inclusivo. *Sostenibilidad*, 77–84.
- Cardona, V. (2000). La forma y función como base del diseño. *Grafías*, 23–26.
- Carrión, M. (2017). *Identidad Corporativa y Cultura como Referentes en la Configuración de Espacios Interiores. Caso Cafeterías*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Castillo, E. G. (2004). "Buscando valores. El análisis de contenido axiológico". *Perfiles Educativos*, 26(103), 97–98. Recuperado de:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982004000200006
- Cazau, P. (2006). Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales, 74–80.
- Céspedes, R. (2011). Cuaderno 37. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación [Ensayos]*, 37, 232.
- Clavijo, J. (2013, April). Los recursos naturales y la vinculación del diseño y la comunidad como método para soluciones ambientales. *Grafías*, 25, 182–187.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile. (2015). Guía Metodológica Para Proyectos Y Productos De Turismo Cultural Sustentable. *Patrimonia Consultores*, 135.

- Córdova, K., Crisóstomo, M., Daysi, S., & Zárate, J. (2018). *El turismo rural comunitario y el ecoturismo como alternativas para el desarrollo local de Tupe*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Cornejo Marcela, Mendoza Francisca, R. R. C. (2008). La Investigación con Relatos de Vida : Pistas y Opciones del Diseño Metodológico Research with Life Stories : Clues and Options of the Methodological Design Premisas del Enfoque Biográfico En las ciencias sociales el relato de vida ha, 29–39.
- Damiani, L. (2005). *Epistemología y ciencia en la modernidad : el traslado de la racionalidad de las ciencias físico-naturales a las ciencias sociales (1º)*. Caracas: FACES-UCV.
- Díez Santo, D. (2011). La planificación estratégica en espacios turísticos de interior : Strategic planning in inland tourism areas : *Investigaciones Turísticas, 1*, 69–92.
- Dis-up. (2014, July). Los Enmascarados por Ana Jimenez Palomar, colección de muebles. *Los Enmascarados Por Ana Jimenez Palomar, Colección de Muebles*.
- Dodsworth, S. (2009). *The Fundamentals of Interior Design*.
- Durán de Villalobos María Mercedes, S. L. V. I. (2010). El trabajo de campo: clave en la investigación cualitativa. *Aquichan, 10*(3).
- ENSUSITIO; Villacís, Enrique; Rodríguez, Lorena ; Ayarza, C. (2018). La Cabaña del Cacao y el mirador Balconcito de Ambato, el proceso de una visita. *Planur-E, 11*.
- Ettinger, C. R. (2010). *La transformación de la vivienda vernácula en Michoacán*

Materialidad, espacio y representación (1° Ed). Morelia.

Flores Solís, C. (2016). *Diseño Del Teatro Municipal Del Cantón Píllaro Basado En La Identidad Cultural De La Diablada Pillareña*. Ambato: Pontificia universidad Católica de

Forero La Rotta, A., y Ospina, D. (2013). El diseño de experiencias. *Revista de Architectura*, 15(3), 78–83.

FPTCD, F. P. D. T. C. D. E. (2012). Estudios de Caso de la iniciativa Ecuatorial. *PUND*.

García, M. R. (2004). Comunicación e interacción social. Aportes de la comunicología al estudio de la ciudad, la identidad y la inmigración. *Global Media Journal Edición Iberoamericana*, 1(2), 151–169.

Giménez, G. (2012). Cultura como identidad y la identidad como cultura. *Instituto de Investigaciones Sociales de La UNAM*, 1–27. México D.F.

Guala, Á. T. (2009). *Identidad, cultura y género* (1° Ed). Latacunga, Ecuador: Instituto de Estudios Ecuatorianos.

Guerrero Arias, P. (2002). *La cultura. Estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*.

Guerrero Arias, P. (2010). *CORAZONAR, Una antropología comprometida con la vida*. Quito: Ediciones Abya-Yala.

Guerrero Arias, P. (2010). *Corazonar El Sentido De Las Epistemologías Dominantes Desde Las Sabidurías Insurgentes, Para Construir Sentidos Otros De La Existencia*

- (Primera Parte). Calle 14: Revista de Investigación En El Campo Del Arte, 4(5), 80–84.
- Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación. Metodologia de la investigacion.*
- Infobae. (2016). El turismo en América Latina está en alza. a/
- Inostroza, G. (2008). Aportes para un modelo de gestión sostenible del turismo comunitario en la Región Andina. *Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal*, (10), 77–90.
- Klausner, A. (1987). Mini guía: una introducción al Design Thinking. *Bio/Technology*, 5(4), 335–339.
- Lebrún, A. (2014). Industrias Culturales, Creativas Y De Contenidos. *Consensus*, 19(2), 45–58.
- Linde, P. (2017, October 10). Visitar (y beneficiar) a las comunidades ancestrales del Valle Sagrado. EL PAÍS.
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del Diseño*. (S. L. Editorial Gustavo Gili, Ed.) (Segunda). Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Lombardi, R. (2017, September 25). ¿Turismo sostenible para el desarrollo? *El Peruano*.
- Malo Claudio, Arroyo Omar, Giordano Dora, Jaramillo Diego, S. A. (1990). *Diseño Y Artesanía*. Cuenca: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares.

- Martinez, C., y Correa, E. (2015). Diseño participativo de espacios Participatory Design of Bioclimatic Desenho participativo de espaços, 8, 36–55.
- Martinez, C. F. (2015). Diseño participativo de espacios urbanos bioclimáticos, 8, 36–55.
- Miranda, C. G. (2015). El diseño como soporte de la identidad en la Cultura Clásica Contemporánea, *II*.
- Molano L., O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 7, 69–84.
- Moles, A. (1975). Teoría de los objetos. Barcelona: Gustavo Gill, S.A.
- Monroy, D. F. (2013). *Estudio de la identidad cultural, aplicada al diseño de productos, como fuente de ventaja competitiva para el sector artesanal de la ciudad de Quito*. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Montero Ordoñez, N. (2018). La Indumentaria Tradicional En El Turismo Cultural:Caso De Estudio Pueblo Tomabela Del Cantón Ambato_ Universidad Técnica de Ambato.
- Morville, P. (2004). User Experience Design.
- Munari, B. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. *GG Diseño*, 8^a, 385.
- Narvaéz, C. (2017). *Proyecto Interiorista de Turismo Ecológico Comunitario Mediante el Rediseño de la Hostería Intiyaykuna Como Nueva Zona Turística Cacaotera*.

Quito: Universidad de las Américas.

Navarro, D. (2015). Recursos turísticos y atractivos turísticos : Conceptualización , Clasificación Y Valoración. *Cuadernos de Turismo*, 35, 335–337.

Neira, H. (2001). Dinámica de la Identidad Dinámica de la Identidad Cultural.

Norman, D. (2004). *El Diseño Emocional*. (F. Meler, Ed.) (Sexta). Barcelona: Espasa Libros.

Núñez Torres, S. (2016). *Articulación entre la representación social del diseño y las nuevas condiciones de habitar un espacio intercultural*. Cuenca: Universidad del Azuay.

Oliveros, L., & Campos, E. (2016). *Hotel SPA un Refugio con Identidad*. Universidad Ricardo Palma.

Orozco, E. (2017). *Diseño de un espacio comunitario en Guayllabamba con un enfoque cultural desde la visión cosmológica y la identidad de fertilidad*. Quito: Universidad Central del Ecuador.

Peñañiel, M., & Chávez, D. (2017). Entre Sus Clientes La Historia , Relevancia E Identidad Del Patrimonio Cultural Tangible E Intangible De Guayaquil .”.

Peysers, A. (2002). *Desarrollo, Cultura e Identidad: « El caso del mapuche urbano en Chile*. Presses univ. de Louvain, 2002.

Plan Nacional Buen Vivir. (n.d.).

- Rivas Galarreta, E. (1994). *La investigación bibliográfica y los textos académicos*.
Trujillo.
- Romero, A., Coto, M., & Sagastizábal, M. (2006). Memoria e identidad en las practicas
artísticas latinoamericanas de Integración.
- Ruiz, E.; Hernández, M.; Coca, A.; Cantero, P.; Del Campo, A. (2008). Turismo
Comunitario en Ecuador. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 6(3),
399–418.
- Ruiz Tacuri, R. (2016). *CASO : La Comunidad De Los Chachis*. Quito: Universidad
Central del Ecuador.
- Salazar, N. B. (2005). Más allá de la Globalización : La “Glocalización” del Turismo.
Política y Sociedad, 42(1), 135–149.
- Saldivia Maldonado, Z. (2007). Epistemología, progreso y diseño. *Revista Colombiana
de Filosofía de La Ciencia*, VIII(16 y 17), 61–69.
- Sánchez Parga, J. (1995). *Textos Textiles en la Tradición Cultural Andina* (1° Ed.).
Quito: IADAP.
- Sánchez, M. (2005). *Morfogénesis del Objeto de Uso. La forma como hecho social de
convivencia* (Segunda). Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo
Lozano.
- Santamaría, J. L., & Lecuona, M. R. (2016). El Diseño adaptado al entorno de la
Industria Cultural y Creativa. *Libro de Actas - Systems & Design: Beyond*

Processes and Thinking (IFDP - SD2016), (June).

SELA, S. P. del. (2010). Industrias Culturales y Creativas : Elementos para un Programa de Cooperación entre los Países de América Latina y el Caribe. *Sistema Económico Latinoamericano y Del Caribe*, 2(10).

Sisa, A. (2018). Entrevista Historiador.

Súnico, T. R. (2000). Del diseño, la técnica y el hombre. *SELECCION*, 141–147.

Szpilbarg, D., & Saferstein, E. (2014). De la industria cultural a las industrias creativas: un análisis de la transformación del término y sus usos contemporáneos *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de Las Ideas*, 16(2), 99–112. Recuperado de_ http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-94902014000200007&lang=pt%0Ahttp://www.scielo.org.ar/pdf/efphi/v16n2/v16n2a07.pdf

Taboada Leonetti, I. (1989). *Stratégies identitaires et minorités dans les sociétés pluriethniques*.

Tamayo, E. (2009). La función en los objetos. *Grafías*, 31–34.

Taranto, F. (2009). I + diseño revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño. *I+Diseño: Revista Internacional de Investigación, Innovación y Desarrollo En Diseño, ISSN 1889-433X, Vol. 8, N°. 8, 2013, Págs. 39-41, 8(8), 39–41*.

Tomás Azcárate y Bang. (2008). El turismo, la paz y el desarrollo sostenible. *Nuevas*

Políticas Públicas: Anuario Multidisciplinar Para La Modernización de Las Administraciones Públicas, (4), 17–27.

Triedman, K. (2015). *Color: The Professional's Guide Understanding, appreciating, and mastering color in art and design*. (N. L. Books, Ed.) (2015 First). Ohio.

Turismo, M. D. E. (2010). Instructivo para registro de centros turisticos comunitarios, 1–10.

“Turismo Sostenible, Visión de Desarrollo.” (2007). Cancún.

Utrilla, S., Victoria, R., Rubio, M., & Santamaria, A. (2014). *Diseño de Mobiliario urbano para el Pasaje Constitución de la ciudad de Toluca, a través de la aplicación del sistema de reconstrucción de identidad para espacios públicos*. Universidad Autonoma del Estado de Mexico.

Vázquez, R. (2011). Los Espacios interiores de la Vivienda y el diseño de interiores en Hoteles para el turismo. *Revista de Arquitectura e Ingeniería*, 5(1).

Vilchez, L. del C. (1998). Metodología Del Diseno Fundamentos Teoricos.

Villa C, G. A. (2013). Diseño. Apuntes sobre la producción de sentido. *Kepes*, 10(9).

Xinhua, L. (2015). La importancia del turismo comunitario para preservar las culturas milenarias.

ANEXOS

Fotografías en la comunidad



Imagen 31 Presentación en la comunidad.



Imagen 30 Conversatorio con miembros.



Imagen 33 Entrevista.



Imagen 34 Entrevista.



Imagen 32 Vivienda Ancestral.