

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Desarrollo de recursos digitales interactivos para la visibilización y revalorización del trabajo artesanal en Cuenca para el CIDAP

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de **Tecnólogo Superior en Diseño Gráfico**

Proyecto Técnico de Titulación

Autores:

Arpi Pesántez Josseline Margarita

Naranjo Cedillo Katia Denisse

Tutor:

Bruno Fernando Ávila Nievecela

Cuenca, Ecuador

2026

Resumen

Con su enfoque en preservar y promover el patrimonio artesanal como una tradición viva, el Museo CIDAP de Artes Populares se enfrenta al reto de un tipo de exposición que es principalmente estática, lo cual restringe la participación y la accesibilidad para comprender y apreciar el trabajo artesanal. Con el fin de dar una respuesta a esta situación, tomando como referencia el diseño gráfico y las herramientas multimedia, el objetivo de este proyecto fue la creación de recursos digitales interactivos como aportación a la revisión del trabajo artesanal representado en las colecciones de los museos. Se realizó una investigación con un enfoque mixto de tipo descriptivo, utilizando el método de investigación-acción, con observación directa e indirecta, las entrevistas, un grupo focal y una encuesta a jóvenes de 15 a 30 años del sector céntrico de Cuenca. Se empleó la metodología de Ambrose y Harris para el desarrollo de la propuesta, incorporando ilustración vectorial, modelado tridimensional, animación digital y programación interactiva. De esta forma se diseñaron cuatro recursos interactivos que permiten la interacción del visitante a través del movimiento corporal, el sonido y la realidad aumentada mediante códigos QR. Los resultados demostraron que el público está muy abierto a este tipo de propuestas, lo que confirma que el diseño gráfico es una herramienta estratégica de mediación cultural capaz de reforzar la comunicación visual, la participación del visitante y la recuperación del valor del patrimonio artesanal del CIDAP.

Palabras clave: Diseño gráfico, patrimonio artesanal, recursos interactivos, revalorización cultural, experiencia de usuario.

El contenido, las conclusiones y las opiniones expresadas en el presente Proyecto de Titulación son de exclusiva responsabilidad de los autores y no comprometen, representan ni reflejan la posición institucional del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano.

La institución se exime de toda responsabilidad legal o perjuicio que pueda derivarse del contenido de esta obra frente a terceros. Los autores asumen la plena responsabilidad sobre la originalidad, la propiedad intelectual y los derechos de autor del trabajo desarrollado.

Repositorio institucional: https://repositorio.sudamericano.edu.ec/home

Abstract

With its focus on preserving and promoting artisanal heritage as a living tradition, the CIDAP Museum of Folk Arts faces the challenge of a primarily static exhibition format, which limits participation and accessibility in understanding and appreciating artisanal work. To address this situation, drawing on graphic design and multimedia tools, the goal of this project was to create interactive digital resources as a contribution to reexamining the craftsmanship represented in the museum's collections. Research was conducted using a mixed-methods, descriptive approach, employing the action research method, including direct and indirect observation, interviews, a focus group, and a survey of young people aged 15 to 30 in downtown Cuenca. The methodology developed by Ambrose and Harris was used to develop the proposal, incorporating vector illustration, 3D modeling, digital animation, and interactive programming. As a result, four interactive resources were designed that allow visitors to interact through body movement, sound, and augmented reality via QR codes. The results demonstrated that the public is very receptive to this type of initiative, confirming that graphic design is a strategic tool for cultural mediation capable of enhancing visual communication, visitor engagement, and the revitalization of the value of CIDAP's artisanal heritage.

Key words: graphic design, artisanal heritage, interactive resources, cultural revitalization, user experience.

The content, conclusions, and opinions expressed in this Graduation Project are the exclusive responsibility of the authors and do not compromise, represent, or reflect the institutional position of the Instituto Tecnológico Superior Sudamericano.

The institution disclaims all legal responsibility or liability for any damages that may arise from the content of this work toward third parties. The authors assume full responsibility for the originality, intellectual property, and copyright of the developed work.

Repositorio institucional: https://repositorio.sudamericano.edu.ec/home

Índice general

Introducción **19**

Problemática **20**

Justificación **20**

Objetivo General **21**

Objetivos Específicos **21**

Capítulo I – Marco Referencial **22**

MARCO TEÓRICO 22

Teoría de la revalorización artesanal y la identidad cultural *22*

Teoría de la semiótica como estrategia para la interpretación del patrimonio cultural. *23*

Teoría del diseño gráfico como medio de comunicación visual y estrategia de mediación para la revalorización del patrimonio artesanal *24*

Teoría de la Gestalt aplicada al diseño visual e interpretación del patrimonio artesanal... *25*

Teoría de la interactividad como mediación cultural en el ámbito museístico. *26*

Teoría de la experiencia del usuario aplicada al diseño de entornos digitales interactivos. *27*

Teoría del diseño emocional como estrategia de conexión e interpretación del patrimonio artesanal en espacios museísticos *28*

MARCO CONTEXTUAL 29

MARCO CONCEPTUAL 32

Artesanía *32*

Arte popular *32*

Animación *32*

Realidad aumentada *33*

Percepción *33*

Interactividad *33*

Video mapping *33*

Mediación cultural *34*

Storyboard *34*

Abstracción *35*

Diseño Interactivo *35*

BRIEF DEL PROYECTO 35

Recopilación de datos *36*

Antecedentes de la Organización *36*

Problema de Comunicación *36*

Objetivos y estrategia comunicativa *37*

Relación con los objetivos específicos del proyecto. *37*

Público objetivo *37*

Necesidades de comunicación visual detectadas *38*

Competencia directa e indirecta *39*

Valores y personalidad de la marca *40*

Mensaje Principal que se Desea Comunicar *41*

Medios o Soportes Donde se Aplicará la Propuesta Gráfica *41*

Conclusiones del análisis realizado *42*

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS O REFERENTES 42

Revisión y evaluación de proyectos similares (nacionales e internacionales). *42*

Valoración de los referentes y aportes al propio proyecto. *48*

Capítulo II – Metodología 49

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 49

Enfoque de investigación mixto *49*

Tipo de investigación *50*

Diseño de investigación *50*

Población *50*

Muestra *51*

Método utilizado (etnográfico, investigación-acción, estudio de caso, etc.). *51*

Instrumentos de recolección de datos *52*

Análisis e interpretación de datos *55*

METODOLOGÍA DEL TRABAJO DE DISEÑO 56

Enfoque metodológico *56*

PROPUESTA DE DISEÑO 56

Descripción general de la propuesta y su aplicación práctica *56*

Fundamentación conceptual y técnica de la propuesta *56*

Innovación y aporte del proyecto dentro del campo del diseño gráfico *57*

Capítulo III – Desarrollo del Proyecto 58

FASES DE DESARROLLO 58

Definir *58*

Investigar *58*

Idear *58*

Seleccionar *73*

Implementar *73*

Aprender: *76*

Capítulo IV – Resultados 77

ANÁLISIS DE RESULTADOS 77

Resultados cuantitativos *77*

Resultados cualitativos *86*

Conclusiones **92**

Recomendaciones **94**

A NIVEL INSTITUCIONAL 94

A NIVEL TÉCNICO 94

A NIVEL TEÓRICO O DE FUTURAS INVESTIGACIONES 94

Cronograma de actividades **95**

Presupuesto **96**

Apéndice **97**

Referencias **98**

Índice de tablas

Tabla 1..... **77**

Tabla 2..... **78**

Tabla 3..... **78**

Tabla 4..... **79**

Tabla 5..... **96**

Apéndice A..... **97**

Apéndice B..... **97**

Apéndice C..... **97**

Apéndice D..... **97**

Índice de figuras

Figura 1 ..... **38**

Figura 2 ..... **38**

Figura 3 ..... **42**

Figura 4 ..... **43**

Figura 5 ..... **44**

Figura 6 ..... **45**

Figura 7 ..... **46**

Figura 8 ..... **58**

Figura 9 ..... **59**

Figura 10 ..... **59**

Figura 11 ..... **61**

Figura 12 ..... **62**

Figura 13 ..... **62**

Figura 14 ..... **63**

Figura 15 ..... **63**

Figura 16 ..... **64**

Figura 17 ..... **64**

Figura 18 ..... **65**

Figura 19 ..... **65**

Figura 20 ..... **66**

Figura 21 ..... **66**

Figura 22 ..... **67**

Figura 23 ..... **67**

Figura 24 ..... **68**

Figura 25 ..... **69**

Figura 26 ..... **69**

Figura 27 ..... **70**

Figura 28 ..... **70**

Figura 29 ..... **71**

Figura 30 ..... **71**

Figura 31 ..... **72**

Figura 32 ..... **72**

Figura 33 ..... **73**

Figura 34 ..... **74**

Figura 35 ..... **74**

Figura 36 ..... **75**

Figura 37 ..... **75**

Figura 38 ..... **81**

Figura 39 ..... **82**

Figura 40 ..... **82**

Figura 41 ..... **83**

Figura 42 ..... **83**

Figura 43 ..... **84**

Figura 44 ..... **84**

Figura 45 ..... **84**

Figura 46 ..... **85**

Figura 47 ..... **85**

Figura 48 ..... **89**

Figura 49 ..... **89**

Figura 50 ..... **90**

Figura 51 ..... **91**

Figura 52 ..... **95**

Figura 53 ..... **97**

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR
ESTABLECIDO EN 1995

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **ARPI PESÁNTEZ JOSSELINE MARGARITA**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR
ESTABLECIDO EN 1995

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **Katia Denisse Naranjo Cedillo**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACIÓN SUPERIOR
ESTABLECIDO EN 1995

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **ARPI PESÁNTEZ JOSSELINE MARGARITA**, con el título **"Desarrollo de recursos digitales interactivos para la visibilización y revalorización del trabajo artesanal en Cuenca para el CIDAP",** cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,

Bruno Fernando Ávila Nievecela

C.I: 0104049911

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR
ESTABLECIDO EN 1995

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **Naranjo Cedillo Katia Denisse** con el título **"DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES INTERACTIVOS PARA LA VISIVILIZACIÓN Y REVALORIZACIÓN DEL TRABAJO ARTESANAL EN CUENCA PARA EL CIDAP",** cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,

Mgs. Avila Nievecela Bruno Fernando

C.I 0104049911

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR
ESTABLECIDO EN 1995

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **ARPI PESÁNTEZ JOSSELINE MARGARITA**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico,** declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **"Desarrollo de recursos digitales interactivos para la visibilización y revalorización del trabajo artesanal en Cuenca para el CIDAP"** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

Josseline

ARPI PESÁNTEZ JOSSELINE MARGARITA

Cédula: 010783198-4

INSTITUTO DE TECNOLOGIAS SUDAMERICANO
GENUINA EDUCACION SUPERIOR
ESTABLECIDO EN 1995

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **Naranjo Cedillo Katia Denisse**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR - PRESENCIAL,** declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **"DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES INTERACTIVOS PARA LA VISIBILIZACIÓN Y REVALORIZACIÓN DEL TRABAJO ARTESANAL EN CUENCA PARA EL CIDAP"** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

Naranjo Cedillo Katia Denisse

Cédula: 0106730377

Dedicatoria

Dedico esta tesis principalmente a mi madre, Janneth Pesántez, y a mi hermano, Jonnathan Fajardo, quienes siempre estuvieron para mí en este proceso y a quienes debo, en gran parte, la fuerza para seguir adelante, gracias a su apoyo incondicional en los momentos en que más lo he necesitado.

A mi familia, por ser un pilar fundamental. A mis profesores, por su paciencia, por guiarme siempre por el camino correcto y por sus valiosos consejos.

Josseline Arpi

En primer lugar dedico a Dios por darme la fortaleza, la sabiduría y la oportunidad de culminar esta etapa tan importante en mi vida. A mis padres, mis hermanos, por el amor incondicional, el esfuerzo, los sacrificios y el apoyo constante que me han dado en cada paso de mi formación. Gracias por creer en mí, sobre todo en los momentos más difíciles y por enseñarme que la perseverancia es el camino para lograr los sueños.

Por último, me dedico esta meta a mí misma, por no darme por vencida en las dificultades, por la perseverancia, el trabajo y la dedicación invertida en este camino. Superar cada desafío me hizo crecer personal y profesionalmente y hoy este trabajo es el resultado de todo ese compromiso.

Katia Naranjo.

Introducción

El uso de las tecnologías digitales ha transformado radicalmente la manera en que las personas viven, perciben el mundo e interactúan con su entorno. Actualmente, es cada vez más frecuente que distintos espacios añadan herramientas tecnológicas para potenciar la experiencia de sus usuarios; entre ellos, los museos, que encuentran en las TIC una oportunidad para ofrecer experiencias inmersivas, participativas e inolvidables. Los museos deben enfrentarse al desafío de ajustarse a las nuevas dinámicas culturales y tecnológicas, donde los visitantes buscan vivencias más interactivas, accesibles y significativas. En este escenario, los métodos de exhibición tradicionales han comenzado a mostrar limitaciones en su capacidad para atraer la atención de los asistentes, especialmente de las generaciones más nuevas, quienes demandan una participación más activa y experiencias que fusionen lo digital con lo cultural. El Museo de Artes Populares del CIDAP, que se dedica a la conservación y promoción del patrimonio artesanal Interamericano, juega un papel esencial en la preservación de conocimientos y prácticas culturales. A pesar de esto, al igual que muchos otros museos, enfrenta retos en cuanto a la comunicación visual y la experiencia del usuario dentro de sus espacios de exhibición, donde predominan elementos estáticos que restringen la interacción y la comprensión profunda del valor cultural de las piezas artesanales.

Ante este reto, el presente proyecto propone la creación de recursos digitales interactivos haciendo uso de herramientas de diseño gráfico y multimedia, con el fin de mejorar la experiencia de visita y potenciar la comunicación visual del museo. A través del diseño de iniciativas que incorporen animación e interactividad, se busca establecer nuevas formas de mediación cultural que permitan al visitante entender, valorar y resignificar el trabajo artesanal. En esta línea, la investigación se centra en analizar las estrategias actuales del museo, crear recursos interactivos y aplicar una propuesta a una selección de piezas artesanales, con el objetivo de evaluar su efecto en la percepción del visitante. De esta forma, se busca contribuir tanto al ámbito del diseño como a la innovación en museos, fomentando una conexión más cercana y significativa entre el público y el patrimonio cultural.

Problemática

Según una investigación realizada en varios países de Latinoamérica enfocada en analizar el paradigma sociocultural actual entre jóvenes y museos, se menciona y/o expone que las personas de la generación Z opinan que los museos son "muy formales" y "aburridos", ya que no cumplen con sus expectativas; los ven como algo que no está enfocado a ellos, sino más bien para un público mayor y especializado en el tema. Además, añaden la falta de interactividad y dinamismo, expresando el deseo de que se implementen tecnologías que les permitan interactuar con el contenido, como pantallas táctiles hasta experiencias de realidad virtual y aumentada, que permitan a los visitantes interactuar con el contenido para que así la visita sea emocionante. (Viñarás et al., 2025)

El problema que se plantea en esta investigación es la falta de interactividad en los museos. En consecuencia, la falta de interés del público en asistir a estos y su indiferencia en aprender sobre las obras expuestas, lo que limita el museo como una herramienta que permite expresar emociones, despertar el interés por el aprendizaje y generar experiencias significativas a través del arte.

Justificación

Esta investigación se fundamenta en la necesidad de mejorar las estrategias de comunicación visual y la experiencia del visitante en el Museo de Artes Populares del CIDAP, con el propósito de ayudar a revalorizar el trabajo artesanal desde una visión actual. En un entorno donde los públicos, sobre todo los jóvenes, buscan vivencias más dinámicas, participativas e interactivas, es crucial revisar los modelos convencionales de exhibición en museos, incorporando herramientas digitales. Desde el enfoque académico, esta investigación contribuye al área de diseño gráfico y multimedia al examinar el uso de recursos interactivos, animación y narrativas visuales como formas de mediación cultural. Además, permite unir conocimientos teóricos y prácticos sobre el diseño centrado en el usuario, la experiencia del usuario (UX) y la comunicación visual, generando una propuesta que conecta el diseño con la conservación del patrimonio cultural.

En el ámbito social y cultural, el estudio es significativo al centrarse en la promoción y el valor del trabajo artesanal, el cual es crucial para la identidad cultural. Al mejorar cómo los visitantes se relacionan con las piezas, se facilita una comprensión más profunda de sus procesos, significados y contextos, lo que refuerza el reconocimiento del valor simbólico y cultural de la artesanía. Desde un enfoque tecnológico, la creación de recursos digitales interactivos ofrece una

oportunidad para innovar en los espacios de los museos, proporcionando experiencias más inmersivas que se alineen con las expectativas actuales de los usuarios. Esto no solo mejora la calidad de la visita, sino que también amplía las oportunidades de acceso y apropiación del conocimiento. Finalmente, la factibilidad de esta investigación se basa en la posibilidad de aplicar la propuesta a una selección específica de piezas del museo, lo que permite evaluar de manera concreta su efecto en la percepción del visitante. Así, el proyecto no solo brinda un aporte teórico, sino que también ofrece una solución práctica que podría replicarse o adaptarse en otros contextos museográficos similares.

Objetivo General

Desarrollar recursos digitales interactivos mediante la aplicación de herramientas de diseño gráfico y multimedia, como aporte a la revalorización del trabajo artesanal presente en las obras del Museo de Artes Populares del CIDAP.

Objetivos Específicos

Analizar el estado actual de las estrategias de comunicación visual y la experiencia de visita en las salas de exposición del Museo de Artes Populares del CIDAP, para identificación de oportunidades de mejora a través de la interacción digital.

Diseñar recursos interactivos que sinteticen las formas y conceptos de las obras mediante la aplicación de técnicas de diseño gráfico y multimedia, integrando animación para visibilizar la esencia y el valor cultural del trabajo artesanal en el Museo de Artes Populares del CIDAP.

Implementar una propuesta de diseño interactivo aplicada a una selección de piezas artesanales del Museo de Artes Populares del CIDAP, para la evaluación, su impacto en la percepción y revalorización del usuario durante la experiencia de visita.

Capítulo I – Marco Referencial

Marco Teórico

Teoría de la revalorización artesanal y la identidad cultural

La teoría de la revalorización artesanal y la identidad cultural establece que el reconocimiento social, cultural y simbólico del trabajo artesanal se relaciona directamente con el fortalecimiento de la identidad de las comunidades, al contribuir a la preservación de saberes, tradiciones y formas de expresión. En este marco, Moreira et al. (2023), en su estudio sobre la relación entre la revalorización artesanal y la identidad cultural, señalan que el reconocimiento del trabajo artesanal trasciende el ámbito económico, al implicar la valoración de las prácticas tradicionales como parte del patrimonio cultural. Asimismo, indica que, cuando las comunidades perciben una valoración externa de sus productos, se fortalece la continuidad de sus técnicas y su transmisión intergeneracional. En relación con ello, Salazar et al. (2021) quienes analizan el impacto de la artesanía en los territorios culturales, plantean que este proceso contribuye al afianzamiento de la identidad cultural, al mantener vigentes los saberes propios de cada comunidad.

Por otro lado, Martínez (2025), en sus aportes sobre identidad comunitaria y prácticas tradicionales, resalta que la identidad se consolida cuando las comunidades mantienen y desarrollan sus prácticas en función de sus contextos históricos y sociales. Este autor sostiene que la artesanía rural ecuatoriana evidencia procesos de preservación y adaptación que se convierten en formas de resistencia y afirmación cultural. En este sentido, Ferro (2013), desde el enfoque del diseño y la competitividad cultural, afirma que la incorporación de elementos identitarios en los productos artesanales permite generar diferenciación, favoreciendo su reconocimiento en distintos mercados sin perder su esencia.

En consecuencia**,** Rivas (2017), en su análisis sobre patrimonio cultural, plantea que la artesanía se configura como tal al reconocerse su valor histórico, social y simbólico dentro de una comunidad. De este modo, el autor indica que la revalorización de estas manifestaciones no solo incide en la economía de los artesanos, sino que también consolida la identidad cultural al destacar la importancia de sus tradiciones y conocimientos.

Teoría de la semiótica como estrategia para la interpretación del patrimonio cultural.

Según Barthes (1993), crítico literario con grandes contribuciones a la semiótica, considera que el lenguaje no es la única forma en que algo se puede comunicar; también lo hacen las imágenes, objetos, colores, formas y los elementos visuales. En la medida en que funcionan como significantes, estos medios remiten a un significado; en otras palabras, a una idea, concepto o interpretación mental. (p. 42). Partiendo de este punto, se puede afirmar que las piezas patrimoniales presentes en entornos museográficos pueden comprenderse como elementos visuales capaces de comunicar más allá del lenguaje verbal, transmitiendo sentidos simbólicos y culturales que favorecen procesos de interpretación y comprensión del patrimonio cultural.

Asimismo, Eco (1994) sostiene que "El signo se utiliza para transmitir una información, para decir, o para indicar a alguien algo que otro conoce y quiere que lo conozcan los demás también" (p. 21). Por lo tanto, los signos presentes en el patrimonio cultural son capaces de transmitir conocimientos, valores y tradición al visitante debido a que se encuentran vinculados a códigos culturales compartidos que permiten su interpretación dentro de un contexto social y simbólico.

Desde el punto de vista semiótico, Peirce (como se citó en Everaert-Desmedt, 2004) sostiene que el proceso de significación se da a través de una relación entre signo, objeto e interpretante, lo cual permite entender cómo ciertos elementos visuales adquieren significado a partir de procesos de interpretación. Este enfoque permite comprender que las piezas patrimoniales pueden actuar como signos que transmitan al visitante sentidos culturales.

Según Hirata (2025), las artesanías reflejan valores simbólicos e ideológicos de la cultura local, por lo que pueden entenderse como elementos que pueden transmitir identidad, tradición y significados culturales. El autor también menciona que las artesanías son mensajes con intención variada por parte del emisor, la cual puede ir desde una función práctica hasta una intención simbólica y trascendente. Cabe destacar que el simbolismo es un elemento importante dentro de los procesos de comunicación. Desde la perspectiva de la semiótica, el simbolismo no se limita únicamente a la comunicación verbal; más bien comprende una variedad de formas comunicativas, tales como las visuales, auditivas y táctiles. (Loayza-Maturrano, 2025, p . 25). En el contexto museístico, este punto de vista nos permite comprender que las piezas patrimoniales, los símbolos artesanales y los recursos visuales pueden ser vehículos de comunicación cultural, lo que favorece las experiencias de interpretación y apreciación del patrimonio por parte del visitante.

Teoría del diseño gráfico como medio de comunicación visual y estrategia de mediación para la revalorización del patrimonio artesanal

De acuerdo con Munari, artista y diseñador italiano (2016), la comunicación visual ocurre por medio de mensajes visuales, que forman parte de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos; en ciertos casos, es el medio por el cual el emisor se comunica con el receptor. La comunicación visual busca definir cuál es la relación más exacta entre información y soporte, basándose en datos objetivos. Los soportes se refieren al color, la luz, el movimiento, entre otros. (p. 54). En este sentido, el patrimonio artesanal puede interpretarse como una forma de comunicación visual, mediante la cual los y las artesanas transmiten sus conocimientos, mensajes e identidades, siendo el visitante quien interpreta el mensaje basándose en los elementos visuales de las piezas artesanales.

Dondis (1984) señala que:

> Siempre que se diseña algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Y no hay que confundir los elementos visuales con los materiales de un medio, con la madera, el yeso, la pintura o la película plástica. Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis (p. 53).

Bajo este punto, el patrimonio artesanal consta de diversos elementos visuales que sirven para la construcción de significados y benefician a la transmisión de mensajes culturales.

De acuerdo a Frascara (2000), toda composición de comunicación visual está destinada y surge de la necesidad de transmitir un mensaje. Para que esta funcione, es necesario llamar la atención del espectador, obtenida de forma positiva con lo que el estímulo ejerza. Y dicha composición no se mide en efectividad solo por su calidad estética, sino por su capacidad de debilitar o reforzar el mensaje principal que se quiere comunicar. En cuanto al patrimonio artesanal, se puede decir que este no solo posee un valor estético, sino que además funciona como

medios de comunicación para transmitir mensajes como tradiciones, conocimientos, historias, entre otros.

El diseño gráfico no se limita al ámbito comercial, sino que también participa en la transmisión de mensajes visuales vinculados con la educación y divulgación del patrimonio cultural. Desde esta perspectiva, el diseño contribuye a visibilizar bienes culturales y favorecer su valoración mediante procesos de comunicación, registro e interpretación visual. (Pilay, 2024)

El diseñador se encarga de estructurar mensajes para que sean comprendidos de manera concreta y correcta por el receptor. Asimismo, el diseño se complementa con otras disciplinas que requieren comunicar ideas mediante signos gráficos en distintas plataformas, transmitiendo información a través de formas, colores, fotografías y otros recursos visuales. Esta disciplina ha servido como canal en la comunicación visual del patrimonio cultural, ya que constituye una de las herramientas que posee la cultura para comunicar distintos tipos de información, organizándola y traduciéndola en elementos visuales. Además, aplicado al ámbito artesanal y patrimonio cultural, busca comprender los lenguajes visuales presentes en estas para transmitirlos en conceptos gráficos estructurados. que favorezcan la organización y comunicación visual del patrimonio artesanal (Coronel, 2013). En este sentido, el diseño gráfico aplicado al patrimonio artesanal permite estructurar y traducir visualmente contenidos culturales para hacerlos más comprensibles al visitante y puede constituirse como una estrategia de mediación visual orientada a fortalecer la comunicación del patrimonio artesanal y favorecer su comprensión por parte del público.

Teoría de la Gestalt aplicada al diseño visual e interpretación del patrimonio artesanal

La teoría de la Gestalt surge a inicios del siglo XX en Alemania como una corriente psicológica enfocada en el estudio de la percepción visual. Sus principales representantes fueron Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfgang Köhler, quienes plantearon que el ser humano percibe los elementos visuales como totalidades organizadas y no como partes aisladas. De acuerdo con esta teoría, el cerebro organiza automáticamente formas, colores, figuras y composiciones para generar una interpretación coherente de la realidad visual.

En este sentido, la Gestalt sostiene que la percepción es un proceso activo y global, donde el observador construye significado a partir de patrones visuales organizados. Romero (2026) explica que la teoría propone que “la percepción es un proceso activo y global, donde se perciben totalidades antes que partes” (p. 2), destacando además que estos principios continúan siendo útiles

en disciplinas relacionadas con el diseño y las narrativas visuales. Desde esta perspectiva, las leyes gestálticas permiten comprender cómo las personas identifican formas, relaciones visuales y composiciones dentro de un entorno gráfico o interactivo.

Entre los principios más importantes de la Gestalt se encuentran la proximidad, semejanza, figura-fondo, continuidad y cierre, los cuales explican cómo las personas agrupan visualmente la información y dirigen su atención hacia determinados elementos. Estos principios son ampliamente utilizados en áreas como el diseño gráfico, la comunicación visual, la publicidad y las experiencias digitales, debido a que facilitan la comprensión visual y mejoran la interacción del usuario.

En relación con el presente proyecto, la teoría de la Gestalt fundamenta el desarrollo de recursos digitales interactivos para el CIDAP, ya que permite estructurar elementos visuales de manera clara, atractiva y organizada para el visitante. La aplicación de principios perceptivos dentro de interfaces, recorridos interactivos y contenidos visuales contribuye a mejorar la experiencia del usuario, favoreciendo la comprensión y revalorización del trabajo artesanal mediante estímulos visuales que generan mayor atención e interés cultural.

Teoría de la interactividad como mediación cultural en el ámbito museístico

En este sentido, Santacana y Serrat (2005) plantean que la museografía didáctica debe orientarse hacia la participación activa del visitante, promoviendo procesos de interacción que faciliten la comprensión del patrimonio cultural a partir de la experiencia directa. Asimismo, los autores sostienen que el aprendizaje en museos se fortalece cuando el usuario no solo observa, sino que también interpreta y se involucra con los contenidos expositivos. Por su parte, Zubiaur (2007) explica que la museología contemporánea ha evolucionado hacia modelos centrados en el visitante, donde la experiencia, la comunicación y la interacción adquieren un papel fundamental en la construcción del conocimiento. En consecuencia, el museo se configura como un espacio de mediación cultural que debe integrar estrategias comunicativas capaces de favorecer procesos de participación e interacción entre el público y el patrimonio cultural, favoreciendo así procesos de apropiación cultural más profundos.

En otra perspectiva, Garófalo y Viteri (2022) sostienen que los espacios interactivos dentro del ámbito museístico permiten fortalecer la difusión y apropiación del patrimonio cultural mediante experiencias participativas que integran diseño, tecnología e identidad cultural. En este

sentido, los autores explican que la limitada incorporación de recursos dinámicos en las exposiciones reduce el nivel de involucramiento del visitante, afectando los procesos de valoración cultural. De igual forma, Téllez (2002) señala que la educación interactiva transforma al usuario en un agente activo del aprendizaje, favoreciendo una relación más profunda con el contenido patrimonial. En conjunto, estos planteamientos evidencian que la interactividad funciona como un mecanismo de mediación cultural que potencia la experiencia del visitante y mejora la comunicación del patrimonio dentro de los espacios museográficos.

A pesar de que el CIDAP cumple una importante función en la conservación y difusión de las artesanías de América, la experiencia del visitante evidencia la necesidad de fortalecer los procesos de interacción y mediación cultural dentro del espacio museográfico. En este sentido, la incorporación de recursos digitales interactivos desde el diseño gráfico puede contribuir a mejorar la comunicación visual, la participación del usuario y la apropiación cultural del patrimonio artesanal.

Teoría de la experiencia del usuario aplicada al diseño de entornos digitales interactivos.

La experiencia del usuario aplicada al diseño gráfico de entornos digitales interactivos establece que la interacción entre el usuario y los sistemas digitales se construye a partir de procesos perceptivos, cognitivos y emocionales que influyen en la forma en que se interpreta la información. En este sentido, el diseño de interfaces no se limita a la funcionalidad, sino que integra principios de usabilidad y accesibilidad que permiten organizar los contenidos de manera clara y comprensible. Desde este enfoque, Cely (2012) señala que la experiencia del usuario se relaciona con factores perceptivos y emocionales presentes durante la interacción digital, mientras que Aguirre et al. (2020) sostienen que el diseño de proyectos digitales debe centrarse en las necesidades del usuario para generar experiencias eficientes y significativas.

En el ámbito de los espacios culturales, estos principios adquieren especial relevancia, ya que la interacción con el contenido requiere estrategias que faciliten su comprensión. En este sentido, Minera (2025) indica que la experiencia del usuario en museos se fortalece mediante la implementación de recursos visuales e interactivos que optimizan la relación entre el visitante y los contenidos culturales, mientras que Rodríguez (2015) plantea que el diseño gráfico organiza la experiencia a través de sistemas visuales e interfaces que orientan al usuario dentro del espacio expositivo.

En relación con lo anterior, la integración del diseño gráfico en entornos digitales interactivos permite mejorar la experiencia del usuario al facilitar la interpretación de la información. En este contexto, Parra y Carrión (2024) señalan que el diseño gráfico contribuye a la comprensión visual y mejora la interacción dentro de espacios museográficos, mientras que Aguirre et al. (2020) indican que la correcta estructuración de contenidos digitales favorece la navegación y el acceso a la información por parte del usuario.

En este contexto, en espacios culturales como el CIDAP en Cuenca, la aplicación de la experiencia del usuario permite desarrollar recursos digitales interactivos que optimizan la relación entre el visitante y el contenido artesanal, facilitando su comprensión mediante el uso de elementos visuales claros, navegación intuitiva y una interacción accesible con los contenidos digitales. De este modo, el diseño gráfico contribuye a fortalecer la visibilización y revalorización del trabajo artesanal, promoviendo una conexión más profunda entre el usuario y el patrimonio cultural.

Teoría del diseño emocional como estrategia de conexión e interpretación del patrimonio artesanal en espacios museísticos

El diseño no debe solo enfocarse en la lógica, sino que también debe hacerlo en otros aspectos para crear un lazo emocional entre el mensaje y el usuario. Ya que mejora la relación entre el público objetivo y el producto, como resultado, guía al público en la dirección correcta. (Vieira Caldas, 2021). A partir de esto podemos decir que, en un contexto museográfico, las experiencias deben conectar con el usuario de manera emocional para de esta manera lograr una conexión con el patrimonio artesanal.

Norman (2005) sostiene que la parte emocional influye de gran manera en la forma de que los productos son diseñados y utilizados, además de que este factor puede ser determinante en el éxito de dichos productos. Desde esta perspectiva, puede afirmarse que, en lo que respecta a los componentes emocionales incorporados en el desarrollo de proyectos de experiencia museográfica y el patrimonio artesanal, desempeñan un papel importante, ya que producir emociones profundas afecta la manera en que los visitantes afrontarán sus visitas y experiencias con contenidos culturales y contribuye a lograr procesos exitosos de revalorización.

“Las emociones preceden el proceso de la toma de decisiones, las emociones positivas son esenciales para el aprendizaje, la curiosidad y el pensamiento creativo” (Fernández, 2022, p. 157).

En este sentido, las experiencias emocionales positivas pueden favorecer procesos de aprendizaje, curiosidad y comprensión del patrimonio artesanal.

Todo diseño es emocional, puesto que todo producto genera sensaciones y emociones. Estas emociones causadas en el público ayudan a formar un vínculo, creando experiencias. (Di, 2014). Esto permite entender que los entornos museográficos pueden propiciar conexiones emocionales que favorezcan la revalorización del patrimonio artesanal.

Asimismo, Plass y Kaplan (2016) señalan que los diseños estéticos pueden incluir emociones, las cuales afectan el rendimiento y procesos como el aprendizaje y la memoria de los usuarios. En contextos museísticos, experiencias emocionales pueden favorecer procesos cognitivos en los visitantes.

Marco Contextual

El Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP) se encuentra ubicado en la ciudad de Cuenca, Patrimonio Cultural de la Humanidad, específicamente en el Paseo 3 de Noviembre y el Puente Vivas Nos Queremos. Sector turístico y patrimonial caracterizado por su arquitectura histórica, casas con su infraestructura perfectamente conservada y por donde cruza el río más importante de esta ciudad, que forma parte de su identidad, el río Tomebamba. Su localización estratégica le permite articular su labor institucional con el flujo de visitantes nacionales e internacionales que transitan por esta zona cultural de la ciudad. El CIDAP tiene como misión promover, conservar y difundir las artesanías y artes populares, mediante servicios institucionales que incluyen calificación y participación de artesanos en ferias, programas, exhibiciones y visitas museales, además de la difusión de información bibliográfica, gráfica y audiovisual especializada en artesanías y cultura popular.

El CIDAP nació en 1973, cuando se realizó la Primera Reunión Técnica de Artesanías y Artes Populares, que aprobó una serie de recomendaciones a través de la Carta Interamericana de Artesanías y Artes Populares, entre ellas, la creación de un Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. En 1974, Cuenca quedó entre uno de los lugares recomendados como sede permanente, propuesta por el gobierno ecuatoriano tras invitar al Comité Interamericano de Cultura, petición que posteriormente sería aprobada en Washington. Finalmente, en 1975, de entre todos los países que estuvieron interesados en ser centro de esta sede, el Ecuador fue el que

demostró tener mejores condiciones económicas y culturales, escogiendo a Cuenca como sede del nuevo organismo. (Cordero, 2019)

Actualmente, el CIDAP alberga la mayor reserva de artesanía y arte popular de América, preservando 8000 piezas cuyo origen es de 30 países. Estas piezas proceden de distintas ramas artesanales, así como utensilios y herramientas de trabajo, con técnicas que podrían o ya han desaparecido. (Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares [CIDAP], s.f.). Durante sus cinco décadas de trayectoria, el CIDAP se ha centrado en fomentar, conservar y revalorizar las artesanías, sus oficios y las artes populares del Ecuador, Iberoamérica y el mundo.

A esta función patrimonial se suma una programación institucional orientada a la formación, la investigación, la exhibición, la comercialización y la difusión de saberes artesanales. En este marco se han realizado más de 50 cursos internacionales y diversos eventos formativos de carácter nacional e internacional en diseño e innovación, los cuales han fortalecido el vínculo entre artesanos, estudiantes, docentes y especialistas. A esta línea de trabajo se suma la iniciativa "Sábados en familia", implementada desde 2022, que ofrece actividades interactivas vinculadas con los oficios artesanales y la cultura popular, con el propósito de promover experiencias compartidas entre distintos grupos generacionales (CIDAP, 2024).

La institución también cuenta con espacios de resguardo y difusión del acervo artesanal, como la Reserva de las Artes Populares, que alberga una riqueza inigualable de objetos, obras artesanales y manifestaciones culturales, siendo esta una invaluable fuente para investigación, conocimiento y la sensibilización de las diversas expresiones del patrimonio cultural, el Museo de las Artes Populares, espacio en el que se exhibe la colección de artesanía y arte popular que custodia la institución; el Repositorio Digital, que tiene como objetivo preservar, difundir y celebrar las diversas expresiones culturales y tradiciones artesanales de todo el mundo; el Repositorio de Imágenes, un archivo digital que se encarga de almacenar fotografías y representaciones visuales de exposiciones, eventos y otros elementos importantes relacionados con la institución y sus actividades. Su objetivo principal es servir de herramienta educativa y de divulgación en línea, además de preservar y gestionar visualmente el patrimonio cultural del CIDAP, permitiendo a investigadores/as, curadores/as, educadores/as y al público en general explorar, estudiar y disfrutar de las obras y eventos que forman parte de la institución (CIDAP, s.f.). Adicionalmente, la institución dispone de un canal de YouTube utilizado como medio de divulgación audiovisual, mediante el cual comparte conversatorios, cursos, talleres y registros de

actividades relacionadas con la artesanía y la cultura popular. Estas plataformas y espacios permiten preservar, organizar y compartir documentación, fotografías, registros y piezas artesanales, consolidando al CIDAP como un referente patrimonial y documental en el ámbito cultural. Desde esta perspectiva, su labor trasciende la exhibición museística y se orienta hacia la construcción de una memoria cultural activa, accesible y vinculada con las prácticas vivas de los artesanos y artesanas. En definitiva, la institución del CIDAP se caracteriza por su compromiso con la conservación, difusión y revalorización del patrimonio artesanal y cultural, a través de espacios de resguardo físico y plataformas digitales que favorecen la investigación, la divulgación, la educación y el acceso del público a sus acervos.

En el ámbito de la comunicación institucional, la identidad visual del CIDAP constituye un componente fundamental para su reconocimiento público. El logotipo, integra una pieza artesanal y la silueta del mapa de América, lo que refuerza su vínculo con la artesanía continental y con su vocación de alcance regional. En sus redes sociales como Facebook e Instagram, la institución emplea palo seco, variaciones cromáticas según temporadas, figuras abstractas, patrones gráficos, el uso de fotografía en blanco y negro y el claro uso de retículas de organización visual. Por su parte, en otras plataformas como sus medios impresos y sitio web, predominan los colores negro y blanco, generando una imagen sobria y coherente con su carácter institucional. Resulta necesario mantener coherencia con la misión cultural de la institución, a fin de proyectar una imagen clara, sólida y fácilmente identificable, ya que cumple un papel importante en la difusión de sus actividades, y permite presentar información cultural, promocional e institucional a distintos públicos de manera clara y ordenada.

El público objetivo del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP) está conformado principalmente por visitantes nacionales, seguidos de internacionales, estudiantes, investigadores, artesanos y personas interesadas en la cultura, el patrimonio y las artesanías. Este grupo presenta características diversas en cuanto a edad, principalmente conformado por un rango de edad de 21 a 59 años, nivel de formación, intereses culturales y hábitos de consumo de información, por lo que la institución debe dirigir su comunicación a públicos heterogéneos. Dentro de este público también se pueden identificar personas con distintos niveles de familiaridad con los espacios culturales. Algunos visitantes acuden por interés turístico, mientras que otros lo hacen por motivos académicos, patrimoniales o de aprendizaje artesanal. Esta diversidad hace necesario que la información institucional sea clara, visualmente atractiva y

de fácil comprensión para distintos perfiles de usuario. Respecto a la frecuencia de visita, suele ser ocasional, especialmente durante fines de semana, feriados o eventos institucionales; se evidencia que el mes de noviembre registra una mayor afluencia de público relacionada con el feriado de la independencia de Cuenca.

Marco Conceptual

Artesanía

"Puede definirse como un conjunto de técnicas tradicionales y manuales que tienen un valor patrimonial" (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2009, p. 7). Es una manifestación de la inteligencia del ser humano que utiliza materiales y técnicas manuales para crear piezas únicas que fusionan estetica funcionalidad y tradición (Dominguez, 2025). Este resulta esencial para la investigación, ya que permite comprender el significado cultural, simbólico y social del trabajo artesanal dentro del patrimonio cultural para desarrollar propuestas interactivas que aporten a la revalorización y visibilización del trabajo artesanal.

Arte popular

El arte popular representa a una comunidad y a su cosmovisión, se sustenta a partir de su contexto cultural (Gómez, 2023). Es un término que hace referencia al tipo de arte que es producido por el pueblo; en otras palabras, no tiene un autor al que se le pueda atribuir la obra; al contrario, resulta de la producción de todo un pueblo o colectivo y no pertenece a la academia o instituciones oficiales. Sus técnicas y saberes son transmitidos entre generaciones junto con su memoria cultural, tradiciones y valores. (Pirela, 2026). Es elemental entender este término para el desarrollo de esta investigación, puesto que permite reconocer la dimensión simbólica y cultural del arte popular, y sustenta la necesidad de generar propuestas interactivas orientadas a su visibilización, preservación y revalorización.

Animación

La animación es una técnica que permite dar vida a imágenes estáticas; se logra a través de la creación de una serie de imágenes secuenciales (Marín, 2025). La animación digital en diseño gráfico potencia la publicidad al revelar perspectivas imposibles de lograr manualmente, generando atractivo visual para el espectador y adquiriendo creciente relevancia laboral (Mora et al., 2022). Para este proyecto, esta herramienta resulta esencial porque permite desarrollar recursos

visuales cautivadores de las artesanías que exhiban cosmovisión y tradiciones, impulsando la valorización del patrimonio cultural.

Realidad aumentada

La realidad aumentada combina información digital y física en tiempo real mediante soportes tecnológicos para generar un nuevo espacio formativo (Cabero et al., 2019). "La realidad aumentada (RA) es una tecnología que permite visualizar objetos virtuales o información en general en un espacio físico" (Rodríguez et al., 2020, p. 27). Combina aspectos del mundo real con aspectos generados por computadora (Heras & Villareal, 2007). En este proyecto, su uso resulta pertinente porque puede enriquecer la experiencia de los visitantes del Museo de las Artes Populares del CIDAP mediante recursos interactivos más dinámicos e interactivos.

Percepción

La percepción es la organización, identificación e interpretación de la información sensorial, es decir, la información que se obtiene a través de los sentidos, como el oído, la vista, el gusto, el olfato y el tacto (EBSCO, 2024, párr. 1). Es un proceso cognitivo que permite captar, procesar y dar sentido a la información que distinguen los sentidos (Freré et al., 2022). En esta investigación, el concepto es relevante porque permite comprender cómo los estímulos sensoriales contribuyen a la forma en que las personas perciben y se sumergen en la exhibición museográfica, así como en la manera en que los recursos interactivos pueden favorecer el interés y la comprensión del patrimonio artesanal.

Interactividad

La interactividad hace referencia a la participación activa del visitante en el ámbito museístico; en otras palabras, el usuario no solo observa las piezas, sino que interpreta y se involucra con los contenidos expositivos, facilitando la comprensión del patrimonio cultural a partir de la experiencia directa. Los espacios interactivos permiten fortalecer la difusión y apropiación del patrimonio cultural mediante experiencias participativas que integran diseño, tecnología e identidad cultural (Garófalo & Viteri, 2022). Este término explica la relación comunicacional que tiene un usuario con un sistema (Farina, 2021). En este proyecto, la interactividad resulta clave para desarrollar recursos digitales que mejoren la experiencia de los visitantes del Museo de Artes Populares del CIDAP.

Video mapping

El videomapping es la proyección de un vídeo en una superficie, haciendo que este interactúe sobre la misma, dándole sensación de tridimensionalidad y de que se está produciendo un cambio en la estructura física de la misma (García, 2014). Conlleva el uso de proyecciones visuales en superficies tridimensionales (Werby et al., 2024, como se citó en Parra et al., 2024). Esta técnica convierte las superficies en experiencias visuales inmersivas mediante la proyección de animaciones creadas acorde al contexto. Es decir, permitirá desarrollar experiencias visuales innovadoras que mejoren la conexión de los visitantes del Museo de Artes Populares del CIDAP.

Mediación cultural

La mediación cultural constituye un conjunto de estrategias, prácticas y recursos orientados a establecer una relación significativa entre el patrimonio y el público, facilitando su comprensión, valoración y apropiación. Este concepto no se limita a la transmisión de información, sino que implica la creación de puentes interpretativos que permitan que los visitantes interactúen con los contenidos culturales desde una experiencia más cercana, participativa y comprensible (Menares, 2023).

En el caso del Museo de las Artes Populares del CIDAP, la mediación cultural resulta fundamental porque la institución resguarda piezas artesanales cuyo valor no siempre es evidente de manera inmediata para el visitante. Muchas de estas obras requieren contexto, explicación y recursos de apoyo que permitan comprender su origen, su técnica de elaboración y su importancia dentro del patrimonio cultural. Por ello, este concepto se vincula directamente con la necesidad de desarrollar propuestas interactivas que ayuden a comunicar el sentido histórico, simbólico y social de las artesanías.

Storyboard

Es el conjunto de ilustraciones y secuencias que tiene como función servir de guía para entender una historia, animación o película; en resumen, un guion gráfico (Vilar, 2021). Desglosan escenas en secuencias visuales para prever la interacción de los personajes con el entorno y el progreso de la historia (Pérez et al., 2025). En el contexto del proyecto el storyboard constituye una herramienta fundamental para planificar la estructura narrativa y visual de las propuestas interactivas. Su uso permite organizar de manera secuencial las escenas, interacciones y transiciones que conformarán la experiencia del usuario, anticipando, cómo interactuarán los elementos gráficos y de qué manera se guiará la comprensión del contenido cultural.

Abstracción

Según Vasco (2026), “La abstracción puede definirse como el proceso de simplificar o sintetizar lo esencial de la realidad, eliminando elementos innecesarios para resaltar aquellos que sí son de relevancia” (p. 9).

También denominada síntesis, es la identificación de las características clave de una figura o forma, a elementos visuales básicos para la estructuración y comunicación de mensajes visuales sin que pierda su significado (Mosquera, 2014).

La abstracción resulta relevante en este proyecto porque permite simplificar visualmente los elementos del patrimonio artesanal sin perder su esencia cultural y simbólica. A través de este recurso, es posible representar herramientas, técnicas, formas y procesos artesanales mediante composiciones gráficas más sintéticas y comprensibles para el público.

Diseño Interactivo

El diseño interactivo es el proceso de crear experiencias digitales o visuales en las que el usuario participa de manera activa, no solo observando, sino también explorando y respondiendo a los contenidos presentados (Creative Campus, 2024). Este enfoque organiza la relación entre el contenido y el usuario para que la interacción sea clara, funcional y significativa (Genially, 2023). Lo cual el diseño interactivo resulta pertinente porque desarrolla recursos que faciliten la comprensión del patrimonio artesanal del CIDAP.

Brief del Proyecto

El proyecto “Desarrollo de recursos digitales interactivos para la visibilización y revalorización del trabajo artesanal en Cuenca para el CIDAP” surge ante la necesidad de fortalecer la visibilización y revalorización del patrimonio artesanal y como alternativa a las exposiciones estáticas tradicionales de los espacios museísticos. El proyecto propone desarrollar propuestas interactivas e inmersivas que permitirán generar una conexión entre los visitantes del museo y las obras expuestas mediante la implementación de herramientas y conceptos de diseño gráfico. De este modo, se busca mejorar la experiencia del usuario en el museo y visibilizar y revalorizar el patrimonio artesanal del CIDAP.

Recopilación de datos

Tras la recolección de información mediante la observación directa en el museo, el análisis del recorrido expositivo, la implementación de encuestas sobre experiencias museográficas y la evaluación de los registros estadísticos proporcionados por el CIDAP, se han identificado diversas oportunidades de mejora vinculadas con la interacción de los visitantes y la experiencia de recorrido. Los resultados obtenidos evidencian que el público del museo está conformado principalmente por visitantes nacionales, quienes representan la mayor parte de la afluencia anual.

De acuerdo con los datos proporcionados por la institución, durante el año 2025 se registraron 15 463 visitantes nacionales frente a 992 visitantes extranjeros. Además, se evidenció una ligera predominancia del público femenino, aunque la diferencia con respecto al público masculino no resultó significativa. En lo que respecta a la distribución por edades, el grupo demográfico con mayor representación es el de adultos entre 21 y 59 años, seguido por personas mayores de 60 años, mientras que la participación de niños y estudiantes es notablemente menor.

Antecedentes de la Organización

Durante toda su trayectoria institucional, el CIDAP se ha enfocado en salvaguardar, fomentar, desarrollar y valorizar el arte popular y lo que comprende la comunidad artesanal. Además de salvaguardar la mayor reserva de artesanías y arte popular de América procedentes de distintas ramas artesanales. Adicionalmente, se ha enfocado en realizar campañas y talleres gratuitos de difusión y promoción artesanal. Entre ellos está el Festival de Artesanías de América, que se ha consolidado como el mayor evento de artesanías en el Ecuador. El mismo que fue desarrollado para impulsar la promoción y comercialización del trabajo artesanal, lo que demuestra su compromiso por este rubro (Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, s.f.). Dentro de sus instalaciones, particularmente el área de exhibición artesanal de la segunda planta, se puede observar la falta de dinamismo dentro del mismo, con exhibiciones tradicionales estáticas. Por esta razón, las circunstancias actuales revelan la falta de dinamismo dentro del espacio de exhibición, lo que genera una desconexión emocional del público.

Problema de Comunicación

En su recorrido, el Museo de Artes Populares del CIDAP presenta oportunidades para fortalecer la interacción entre los visitantes y las obras exhibidas. Aunque las exposiciones

cumplen una función informativa y de conservación patrimonial, los recursos actuales limitan la participación activa del público y la generación de experiencias memorables. Esta situación dificulta la comprensión profunda de los procesos artesanales, el valor cultural de las piezas y la conexión emocional de los visitantes con las obras expuestas y su historia.

Objetivos y estrategia comunicativa

El objetivo principal es fortalecer la difusión y valoración a través de brindar al Museo de Artes Populares del CIDAP herramientas que aporten a la valorización artesanal y fortalezcan, que permitan al visitante involucrarse activamente con los contenidos expositivos, favoreciendo una comprensión más profunda de los procesos, técnicas y significados culturales presentes en las manifestaciones artesanales. El plan se sustenta en el desarrollo de recursos interactivos basados en las obras expuestas en el museo, las cuales son las más representativas de cada país, integrando elementos inspirados en las técnicas, formas, texturas de las mismas para desarrollar dichas propuestas. Su aplicación estará orientada a diversos perfiles de visitantes, incluyendo estudiantes, familias, turistas y público general, con el propósito de fortalecer el vínculo entre el público y el patrimonio artesanal.

Relación con los objetivos específicos del proyecto.

El desarrollo del proyecto consiste en analizar el estado actual de las estrategias de comunicación visual y la experiencia de visita en las salas de exposición del Museo de Artes Populares del CIDAP, para identificación de oportunidades de mejora a través de la interacción digital. Además del diseño de recursos interactivos que sinteticen las formas y conceptos de las obras mediante la aplicación de técnicas de diseño gráfico y multimedia para su posterior implementación, evaluación e impacto.

Público objetivo

El proyecto está dirigido a los visitantes del Museo de Artes Populares del CIDAP, con énfasis en personas jóvenes. Se enfoca especialmente en usuarios que buscan experiencias más dinámicas e interactivas dentro de los espacios museísticos, facilitando la comprensión y valoración de los procesos, técnicas y significados presentes en las obras artesanales. A través de recursos digitales interactivos, se pretende fortalecer el vínculo entre los visitantes y el patrimonio cultural, promoviendo una experiencia de aprendizaje más participativa y memorable.

Necesidades de comunicación visual detectadas

Tras el análisis del recorrido expositivo y la observación directa en el Museo de Artes Populares del CIDAP, se han identificado diferentes necesidades de comunicación visual: ausencia de recursos interactivos digitales que faciliten la participación activa del visitante con las obras expuestas, dado que las exhibiciones actuales mantienen un formato estático tradicional (véanse las Figuras 1 y 2), carencia de elementos visuales que contextualicen las piezas, lo que genera desconexión emocional entre el visitante y el patrimonio; necesidad de representar gráficamente el proceso creativo artesanal mediante secuencias visuales, infografías y material audiovisual, pues únicamente se exhibe el producto final y la identidad estética del patrimonio artesanal, sin integración de texturas ni paleta de cromática de las obras; falta de mecanismos para preservar o difundir la experiencia después de la visita, lo que limita la continuidad del impacto comunicacional y memorabilidad de la vivencia museográfica.

Figura 1

Sala de exhibición del Museo de Artes Populares del CIDAP



Nota. Elaboración propia

Figura 2

Sala de exhibición del Museo de Artes Populares del CIDAP



Nota. Elaboración propia

Competencia directa e indirecta

Competencia directa. Para contextualizar el proyecto, se identifica la siguiente competencia en el ámbito de museografía interactiva y difusión del patrimonio cultural. Tal es el caso del Centro de Arte Contemporáneo en Quito, que actualmente se encuentra funcionando en el antiguo Hospital Militar. Según la Fundación de Museos de la ciudad [FMC] (s.f.), esta institución se ha dedicado a promover, difundir y fomentar el quehacer artístico-cultural; ofrece exhibiciones interactivas que incluyen proyecciones, instalaciones que juegan con la luz y el sonido, así como juegos didácticos, fotografía, pintura y esculturas. Funciona como espacio que promueve una acción participativa, donde personas intervengan, opinen y contribuyan, dedicado para artistas, artesanos, comunidades y público en general, donde se invita a reflexionar sobre la realidad actual e imaginar nuevas utopías y futuros posibles. Su enfoque en la participación activa del visitante es un referente para el proyecto del CIDAP.

Con respecto al Museo Interactivo de Realidad Aumentada (MIRA) ubicado de la misma manera en Quito, es el primero en Ecuador en ofrecer este tipo de experiencia; cuenta con salas permanentes y temporales, pasillos de exhibición con realidad aumentada, proyecciones, microteatros y brinda talleres, conferencias y conversatorios. MIRA combina arte, tecnología y cosmovisión andina, donde el visitante interactúa, participa y transforma su percepción del entorno. (Museo Interactivo de Realidad Aumentada [MIRA], s.f.). Este enfoque es un referente directo para el proyecto del CIDAP, pues los dos museos buscan revalorizar el patrimonio cultural de Ecuador a través de experiencias inmersivas. Sin embargo, mientras que MIRA se enfocará en la cosmovisión andina general, el CIDAP se concentrará específicamente en técnicas artesanales (telar, cerámica, tejido). La estrategia de realidad aumentada de MIRA inspira la implementación de recursos digitales interactivos que, cuando el visitante se aproxima o interactúa con las obras expuestas, revelen información sobre estas.

Otro ejemplo es el caso del Museo Interactivo de Tejido Tradicional Morasloma, que se ubica en el cantón Oña. El propósito de su fundación surge para que las nuevas generaciones aprendan el arte de la elaboración de tejidos, promover el turismo y generar sustento para las familias de la comunidad. En este museo se pueden observar prendas en físico y, a través de un dispositivo móvil, escanear piezas utilizando un sistema de realidad aumentada para mostrar en 3D el trabajo de las tejedoras. (Pérez, 2023)

Competencia Indirecta. La competencia indirecta está conformada por alternativas que no son museos, pero compiten por el tiempo de atención, interés cultural y presupuesto de ocio del público objetivo. Las plataformas digitales de cultura como Google Arts & Culture ofrecen experiencias inmersivas virtuales de patrimonio que establecen el estándar de calidad digital esperado. Las redes sociales como Instagram y TikTok de museos y cuentas de artesanías capturan la atención del público joven con contenido visual dinámico y fácil de consumir. Los videojuegos con temática cultural ofrecen experiencias interactivas que entrenan al público joven para esperar participación activa, no observación pasiva. Los eventos culturales alternativos como ferias, festivales y talleres presenciales ofrecen aprendizaje participativo con experiencia manual directa. El turismo experiencial con talleres de cerámica y tejeduría permite crear piezas propias, generando conexión más profunda. El cine y los documentales de temática cultural compiten por el tiempo de ocio con narrativas visuales accesibles desde casa.

Todos estos competidores ofrecen experiencias más dinámicas, interactivas o accesibles que el museo tradicional estático, representando una amenaza para mantener el interés del público joven que busca experiencias participativas y digitales, lo que justifica desarrollar recursos interactivos que hagan competitivo al museo frente a estas alternativas.

Valores y personalidad de la marca

A lo largo de su trayectoria, el CIDAP busca principalmente fomentar, conservar y revalorizar las artesanías, sus oficios y las artes populares del mundo. Al mismo tiempo, esta institución busca mejorar la actividad artesanal, así como el mejoramiento de la calidad de vida actual y futura de los artesanos y artesanas artífices del Ecuador y América, por medio de espacios de promoción, investigación, exhibición, comercio, formación técnica y humana. (CIDAP, s.f.) Esta misión se sustenta en valores institucionales fundamentales que guían todas sus acciones. El valor de salvaguarda constituye el compromiso de proteger, resguardar y conservar la mayor

reserva de artesanías y arte popular de América procedentes de distintas ramas artesanales, garantizando que este patrimonio invaluable no se pierda y pueda ser transmitido dignamente a las generaciones futuras, siendo este el núcleo de su misión conservadora.

La innovación representa la capacidad de adaptarse a nuevos medios y tecnologías sin perder esencia tradicional, como se evidencia en su historia de desarrollar campañas y talleres gratuitos de difusión y promoción artesanal. Asimismo, la tradición honra técnicas y saberes ancestrales de comunidades artesanales, manteniendo vivas las prácticas originales y reconociendo que la tradición es conocimiento vivo que se practica y transmite. Además, la diversidad cultural reconoce la riqueza de distintas ramas y países de América sin limitarse a una sola cultura, abrazando la pluralidad desde cerámica hasta tejido. De igual forma, la educación y difusión se manifiesta mediante talleres gratuitos y el Festival de Artesanías de América, el mayor evento de artesanías en Ecuador, demostrando que no solo conserva, sino que enseña y comparte el patrimonio. Finalmente, la comunidad artesanal valora al artesano como creador y guardián del conocimiento, reconociendo que detrás de cada obra hay una persona con historia y significado.

En cuanto a la personalidad de marca, esta se construye sobre los valores institucionales y presenta rasgos distintivos. Por un lado, es tradicional pero evolucionando, manteniendo conexión profunda con la tradición artesanal mientras está abierta a transformarse mediante nuevas propuestas. Por otro lado, es acogedora y familiar, presentándose como espacio cálido donde familias, estudiantes y turistas se sienten bienvenidos con comunicación cercana. Por último, es inclusiva y accesible, preocupándose por que el patrimonio sea comprensible para todos, independientemente de edad o conocimiento previo. Esta personalidad debe reflejarse directamente en los recursos digitales interactivos que se desarrollan en el presente proyecto, con interfaz simple, colores coherentes con la identidad del patrimonio y contenido educativo claro que humanice las obras mediante historias y retratos de artesanos.

Mensaje Principal que se Desea Comunicar

El mensaje principal que se desea comunicar es que el público del CIDAP visibilice, conozca y reconozca el valor del trabajo artesanal.

Medios o Soportes Donde se Aplicará la Propuesta Gráfica

La propuesta gráfica será aplicada dentro del museo; en las paredes del CIDAP para proyecciones de video mapping con arte generativo y mapping en estructuras de tela. También se

utilizarán códigos QR junto a las obras, escaneables con los dispositivos móviles de los usuarios que visiten el museo para activar experiencias de realidad aumentada, lo que permitirá que cada visitante interactúe con el contenido a través de su propio smartphone sin necesidad de dispositivos adicionales prestados por la institución.

Conclusiones del análisis realizado

Después de analizar el recorrido expositivo, de la observación directa, de las encuestas y de los registros estadísticos del CIDAP, se llega a la conclusión de que existe una desconexión emocional entre el público y las obras expuestas, debido a la ausencia de recursos interactivos y a las exhibiciones estáticas tradicionales. El público es receptivo: 94% son visitantes nacionales (15 463 en 2025), en su mayoría adultos de 21 a 59 años. La competencia directa (MIRA y el Centro de Arte Contemporáneo en Quito) demuestra que usar RA y experiencias interactivas es algo que se puede hacer en Ecuador. Se detectó la falta de interactividad digital, falta de contextualización visual de las piezas.

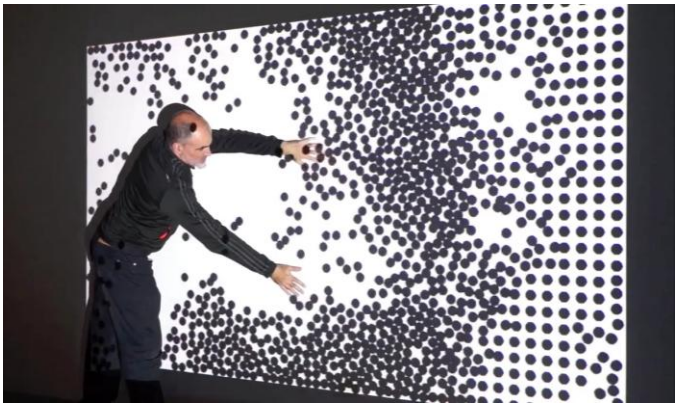
La competencia indirecta justifica la urgencia del proyecto, ya que ofrecen experiencias más dinámicas que compiten por el tiempo del público. La creación de recursos digitales interactivos es estratégica, ya que se alinea con la misión del CIDAP de revalorizar el arte popular, actualizando la difusión para el público contemporáneo. Se sugiere tomar como base gráfica los recursos visuales extraídos del trabajo de campo para asegurar coherencia con el patrimonio que el público debe conocer, reconocer y visibilizar.

Análisis de Homólogos o Referentes

Revisión y evaluación de proyectos similares (nacionales e internacionales).

Figura 3

Referente de arte generativo e interactivo



Fuente. Tomado de "Interactive wall with kinect", por Biopus, 2014, Vimeo. (https://vimeo.com/103780330?fl=pl&fe=ti).

Análisis Gráfico:

El referente utiliza la técnica de body tracking, utilizando recursos como Kinect, para transformar una superficie plana en interactiva y efectos de dispersión, que reaccionan al movimiento de los usuarios, generando composiciones dinámicas y cambiantes en tiempo real.

Aporte al Proyecto

Este referente servirá como inspiración para desarrollar experiencias interactivas en el Museo de Artes Populares del CIDAP. Se tomará como referencia el uso de *body tracking* para crear arte generativo que responda al movimiento de los visitantes.

Figura 4

Experiencia interactiva basada en luz y percepción.



Fuente. Tomado de "Your uncertain shadow (colour)", por Olafur Eliasson, 2010 (https://olafureliasson.net/artwork/your-uncertain-shadow-colour-2010/?shem=rimspwouoe%2C)

Análisis Gráfico:

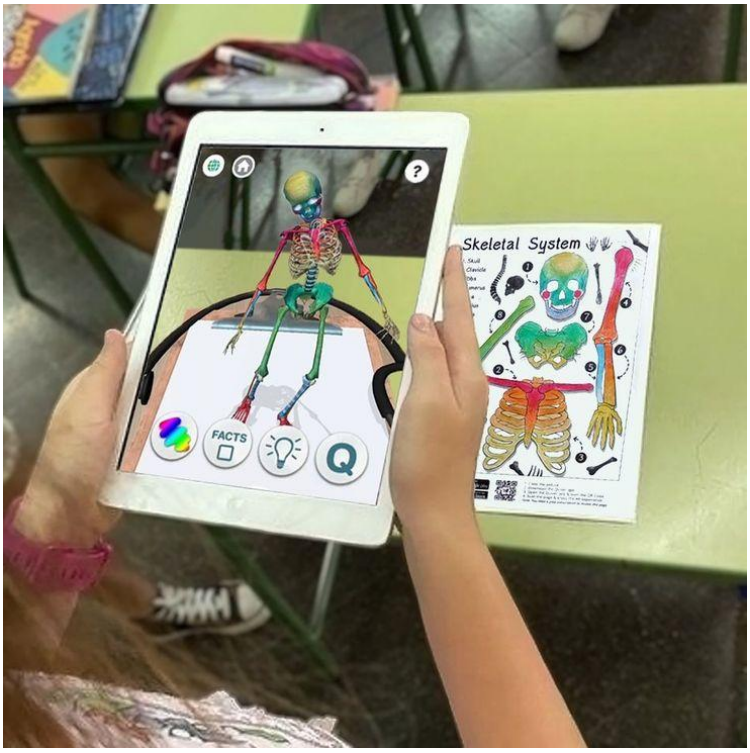
La obra utiliza luces de diferentes colores para proyectar múltiples sombras sobre una pared blanca. La composición cambia constantemente según el movimiento del visitante, generando una experiencia visual basada en la interacción, el color y la percepción del espacio. La participación del usuario es fundamental, ya que sus movimientos modifican la apariencia de la obra en tiempo real.

Aporte del Proyecto:

Este aporta como estrategia de interacción basada en la participación activa del visitante, donde el cuerpo se convierte en parte de la experiencia visual. Para el proyecto del Museo de Artes Populares del CIDAP, este enfoque puede aplicarse mediante recursos digitales interactivos que respondan al movimiento del usuario para revelar información, patrones o elementos gráficos inspirados en las piezas artesanales expuestas.

Figura 5

Realidad aumentada como recurso para aprendizaje



Fuente. Tomado de "Quivervision", por Quivervision, 2023, Instagram (https://www.instagram.com/p/Cr4DxFcrGR0/).

Análisis gráfico:

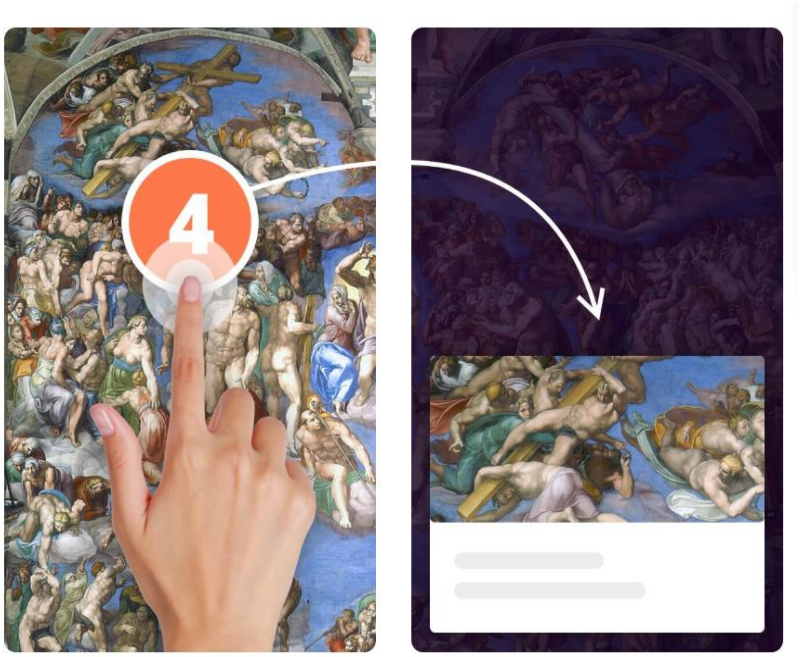
El referente emplea una paleta cromática en tonos naranjas y verdes, relacionada con la diferenciación entre la estructura base y los elementos interactivos o de énfasis, facilitando así la comprensión progresiva del contenido anatómico. Incorpora, además, botones interactivos para acceder a información detallada del esqueleto. De igual forma, utiliza una iconografía intuitiva y de fácil lectura, pensada para que cualquier usuario pueda entender para qué sirve sin necesidad de que se le instruya previamente. Inclusive ocupa animación 3D para generar una experiencia más completa.

Aporte al proyecto

Este referente servirá como inspiración para el desarrollo de elementos de realidad aumentada como recurso de aprendizaje, priorizando una experiencia intuitiva, accesible e interactiva que facilite la comprensión del patrimonio cultural.

Figura 6

Guía visual con AR web para museos



Fuente. Tomado de "Guía visual para museos y obras de arte: "El juicio final", por Onirix, (s.f.), Onirix (https://www.onirix.com/es/experience/guia-museos-arte/).

Análisis gráfico:

El referente genera contenidos interactivos sobre obras de arte mediante el uso de AR web como recurso didáctico con seguimiento de imágenes. Utiliza una interfaz de usuario intuitiva para poder utilizar este recurso

Aporte al proyecto

Este referente servirá como guía para desarrollar interfaces similares que sirvan como recurso didáctico visual y textual, con respecto a obras de arte, aplicadas en obras expuestas en el Museo de Artes Populares del CIDAP.

Figura 7

Dispersión



Fuente. Tomado de "Réel/Virtuel", por Catherine Ikam & Louis Fléri, 2021, GalerieW (https://www.galeriew.com/evenements/reelvirtuel).

Análisis gráfico:

Usa el recurso visual de la dispersión como modo de representar la transformación y fragmentación de una imagen. La composición presenta un rostro que se va desintegrando poco a poco en miles de partículas, creando un cambio suave de la figura identificable a las partículas dispersas. El efecto visual queda acentuado por el contraste entre el fondo oscuro y los tonos claros del rostro, dirigiendo la atención hacia el movimiento de las partículas. La distribución paulatina de los puntos genera una sensación de dinamismo, profundidad y desplazamiento, transmitiendo la idea de cambio y de movimiento constante.

Aporte al proyecto

Este referente será la inspiración para la aplicación del recurso de dispersión dentro del arte generativo. Se tomará como referencia la manera en que una imagen se puede transformar mediante partículas que reaccionan y se reordenan en el espacio. Este recurso permitirá generar visualizaciones dinámicas en donde los elementos gráficos respondan al movimiento del usuario, creando composiciones interactivas que varían en tiempo real y enriquecen la experiencia de exploración y participación dentro del Museo de Artes Populares del CIDAP.

Valoración de los referentes y aportes al propio proyecto.

El análisis de los cinco homólogos visuales valida la pertinencia de utilizar estrategias de interactividad como recurso más efectivo para garantizar una experiencia museográfica inmersiva en el CIDAP. Todos los casos demuestran que, para que una experiencia interactiva sea funcional, no debe limitarse a ser una figura decorativa, sino que debe asumir un rol activo y participativo.

Interactividad Basada en Movimiento. La integración de técnicas como *body tracking* (Figuras 3, 4), efectos de dispersión (Figura 7), fusionada con la participación activa del visitante, otorga al proyecto la cercanía necesaria que el público sea parte de la experiencia visual.

Interactividad mediante Realidad Aumentada. Los referentes de realidad aumentada analizados (Figuras 5 y 6) evidencian que esta tecnología permite complementar la información visual de una obra sin alterar su percepción original, mediante interfaces intuitivas, iconografía de fácil lectura y contenidos que se activan a partir del reconocimiento de imágenes. Esto valida el uso de códigos QR y experiencias de realidad aumentada activables desde el propio dispositivo móvil del visitante como un recurso didáctico complementario, capaz de enriquecer la comprensión del patrimonio artesanal sin requerir dispositivos adicionales prestados por la institución.

Capítulo II – Metodología

Metodología de la investigación

La presente investigación se desarrolló a partir del análisis de la problemática relacionada con la nula interacción del visitante dentro del Museo de Artes Populares del CIDAP. La información se orientó a identificar la situación actual del museo, así como recopilar información directamente en el entorno. De esta manera, cada fase del proceso metodológico respondió a los objetivos definidos, garantizando que las acciones realizadas contribuyeran al diseño de propuestas interactivas orientadas a mejorar la experiencia del visitante.

Enfoque de investigación mixto

La presente investigación adoptó un enfoque mixto, que integra tanto métodos cualitativos como cuantitativos con el fin de obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado. Este enfoque resultó pertinente, ya que no solo posibilitó conocer datos medibles que reflejan tendencias y percepciones generales respecto a los visitantes, sino también profundizar en sus experiencias, opiniones y necesidades respecto a la manera en que se presenta y comunica el patrimonio artesanal.

Para ello, se emplearon distintas técnicas como la observación directa e indirecta, revisión documental, entrevistas y la ejecución de un grupo focal con profesionales de distintas áreas de la comunicación. Por su parte, el componente cuantitativo se implementó mediante una encuesta aplicada a través de Google Forms, instrumento que permitió recolectar datos y obtener una visión más amplia de las tendencias y preferencias del público objetivo.

Estas herramientas permitieron obtener información tanto cualitativa como cuantitativa, así como la manera en que perciben la exhibición de las obras, la comunicación visual existente y el nivel de interacción que generan los espacios museográficos.

A partir de ese proceso, fue posible identificar aspectos relevantes relacionados con la falta de dinamismo en el recorrido, la necesidad de fortalecer la comprensión de los procesos artesanales y la importancia de generar recursos que conecten de forma más cercana al visitante con el valor cultural y simbólico de las artes populares. Del mismo modo, la información recopilada sirvió para reconocer oportunidades de mejora orientadas al diseño de propuestas visuales e interactivas que enriquezcan la experiencia de visita y favorezcan una mayor participación del público.

Tipo de investigación

La metodología de investigación adoptada en este estudio es de tipo descriptiva, ya que posibilita identificar y caracterizar la situación actual del espacio museográfico, así como recopilar información directamente en el entorno donde se desarrolla la experiencia de visita. Este tipo de investigación fue adecuada, ya que el proyecto no busca conocer y describir de manera precisa las condiciones en las que se desarrolla la experiencia de visita y los factores que influyen en la misma. Además, facilitó la recopilación de datos sobre características de la institución y sus necesidades.

De esta manera, cada fase del proceso metodológico se ajusta a los objetivos definidos, garantizando que las acciones realizadas contribuyan al diseño de una propuesta interactiva orientada a mejorar la experiencia del visitante, fortalecer la valoración del patrimonio artesanal y generar una vinculación más significativa entre el público y las obras expuestas.

Diseño de investigación

El diseño teórico de la investigación fue mixto, ya que combinó una etapa documental y una etapa de campo. La primera etapa permitió la revisión de fuentes bibliográficas, antecedentes y referentes teóricos, así como proyectos similares dentro del diseño gráfico y la interactividad como mediación cultural en los museos. Lo que permitió conocer el sustento necesario para comprender la relación existente entre el patrimonio artesanal y el diseño gráfico.

Por otra parte, la investigación de campo facilitó la obtención de información directa a través de distintos métodos de recopilación de datos como la observación, entrevistas, encuestas y grupo focal, aplicados tanto a visitantes, jóvenes de 15 a 30 años, profesionales de distintas areas de la comunicación visual y a personal vinculado con la institución del CIDAP.

De esta manera, el estudio incorporó información de fuentes directas en un contexto real y no se limitó al análisis teórico.

Población

La población de estudio estará conformada por las personas que frecuentan el sector céntrico de Cuenca, debido a que este grupo representa el entorno inmediato en el que se desarrollan las actividades culturales y museísticas. Al tratarse de una zona con alta circulación de personas, esta población resulta pertinente para analizar el conocimiento, interés y participación en la oferta de los museos.

Muestra

La muestra está conformada por personas jóvenes comprendidas entre los 15 a 30 años que transitan o residen en el sector céntrico de Cuenca. La selección de este grupo corresponde a la necesidad de comprender las percepciones y expectativas de este público frente a los espacios museográficos, cuyo interés por los museos ha disminuido según la problemática identificada.

Se trata de uno de los segmentos con menor vínculo con los museos y la necesidad de experiencias más dinámicas e interactivas. Por esta razón, este grupo resultó oportuno para conocer sus percepciones, intereses y expectativas frente a la incorporación de recursos digitales en los museos.

Método utilizado (etnográfico, investigación-acción, estudio de caso, etc.).

La presente investigación se desarrolló bajo el método de investigación-acción, debido a que permite analizar una problemática específica, reflexionar sobre ella e implementar acciones orientadas a su transformación. Su aplicación resultó pertinente en este estudio, ya que no solo buscó comprender la situación actual del Museo de Artes Populares del CIDAP, sino también diseñar una propuesta de intervención mediante recursos digitales interactivos que contribuyan a fortalecer la experiencia de visita y la revalorización del patrimonio artesanal.

Este método se ajustó a los objetivos de la investigación porque integró el análisis de la realidad con el desarrollo de una solución práctica. A partir del diagnóstico realizado, fue posible identificar las necesidades del espacio museográfico, conocer las percepciones de los visitantes y reconocer oportunidades de intervención desde el diseño gráfico, permitiendo que la propuesta respondiera a las problemáticas detectadas durante el proceso investigativo.

Asimismo, la investigación-acción favoreció la participación de los diferentes actores involucrados en el estudio, entre ellos visitantes, personal del museo, quienes aportaron información relevante para la construcción de la propuesta. De esta manera, el método permitió no solo comprender la problemática existente, sino también plantear una alternativa de mejora fundamentada en las necesidades del contexto, con el propósito de fortalecer la comunicación del patrimonio artesanal y enriquecer la experiencia del público dentro del Museo de Artes Populares del CIDAP.

Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizaron diversos métodos como observación directa, observación indirecta, revisión documental, entrevistas, la ejecución de un grupo focal y una encuesta en Google. Cada instrumento fue seleccionado en función a los objetivos del estudio y de la naturaleza de la información que se buscaba obtener.

Entrevista. Se aplicaron entrevistas a dos grupos diferenciados. El primer grupo estuvo conformado por visitantes del Museo de Artes Populares del CIDAP, a quienes se les consultó sobre la calidad de su experiencia de la visita y su disposición ante la posible implementación de recursos digitales interactivos y cómo podrían influir en su proceso de aprendizaje y valorización del patrimonio artesanal.

El segundo grupo constituyó a personal de la institución, la Lic. Paulina Tama y la Lic. Thelma Cazorla, a quien se le entrevistó con el objetivo de identificar qué obras resultan más apropiadas para el desarrollo de recursos interactivos, en función de sus características visuales, su potencial comunicativo y su relevancia dentro de la exposición.

Los resultados de las entrevistas a los visitantes evidenciaron que, si bien el Museo de Artes Populares del CIDAP ofrece una experiencia culturalmente valiosa y visualmente atractiva, la interacción con los contenidos expositivos es actualmente nula, como resultado, no es suficiente para comprender el valor artesanal. Se identificó que la incorporación de recursos digitales y herramientas multimedia podría enriquecer significativamente el recorrido, haciéndolo más dinámico, participativo y educativo, fortaleciendo el interés del público y su conexión con el patrimonio artesanal. Por su parte, las entrevistas institucionales aportaron criterios técnicos y curatoriales esenciales para orientar la selección de las piezas sobre las cuales se desarrollarán los recursos interactivos.

Grupo Focal. Para considerar el desarrollo de recursos interactivos, se realizó un grupo focal a distintos profesionales de las áreas de marketing, diseño gráfico y comunicación, con el objetivo de evaluar los distintos retos, posibilidades y criterios asociados al desarrollo de recursos digitales interactivos en espacios museográficos.

En este espacio de discusión se abordaron las potencialidades de la tecnología interactiva para la revalorización del patrimonio cultural, aspectos que deben priorizarse al momento de diseñar este tipo de experiencias, los principales retos que podrían surgir al momento de su implementación y su impacto esperado.

El grupo focal manifestó una valoración positiva hacia la incorporación de recursos digitales interactivos en el Museo de Artes Populares del CIDAP.

Los participantes coincidieron en que estas herramientas permitirían generar experiencias más dinámicas, inclusivas y atractivas, facilitando la visibilización y revalorización del patrimonio artesanal. Asimismo, destacaron la importancia de priorizar aspectos como la accesibilidad, la usabilidad y la calidad de la experiencia. No obstante, también señalaron desafíos relacionados con la inversión, el mantenimiento, la conectividad y la adaptación de ciertos públicos al uso de la tecnología. En conjunto, consideran que esta propuesta contribuiría significativamente a la revalorización del trabajo artesanal y al fortalecimiento del vínculo entre el museo y sus visitantes.

Encuesta Google Forms. Con el propósito de ampliar el alcance de la recolección de datos y obtener información cuantificable sobre las percepciones del público respecto a los museos y la tecnología interactiva, se consideró pertinente la aplicación de una encuesta mediante Google Forms a usuarios que frecuentan la zona céntrica de Cuenca. Esta recopilación de datos permitió obtener información sobre el rango de edad, la frecuencia de visita a museos, el interés por las artesanías y el patrimonio cultural, su punto de vista sobre las exposiciones tradicionales y la aceptación de los recursos tecnológicos como herramientas de apoyo para la comprensión del proceso artesanal y la mejora de la experiencia museográfica.

Los resultados obtenidos demostraron que la mayoría de los encuestados rara vez visita museos, y que su interés por el patrimonio cultural y las artesanías podría calificarse como moderado. En cuanto a la percepción de cómo son las exhibiciones tradicionales de los museos, los resultados evidenciaron una valoración heterogénea entre los participantes, ya que mientras un grupo las considera atractivas, otro las percibe como poco atractivas. Por último, en cuanto a la implementación de recursos digitales interactivos, los encuestados presentaron una respuesta positiva; los encuestados encuentran que la incorporación de este tipo de recursos no solo mejoraría su experiencia dentro de los museos, sino que además facilitaría la comprensión del proceso artesanal. En cuanto a estos recursos, existe una particular inclinación hacia la realidad aumentada y animaciones.

Concretizando, se identifica una baja interacción entre las exhibiciones del museo y el público, lo que puede dificultar su conexión con estas obras y, por lo tanto, con su valorización, lo que perjudica potencialmente el propósito institucional del CIDAP. Es por ello que resulta preciso abordar esta necesidad desde el diseño gráfico, dado que puede desarrollar estrategias visuales,

comunicativas e interactivas que refuercen la experiencia en los museos y faciliten la comprensión del patrimonio artesanal y su revalorización mediante propuestas más atractivas, accesibles y participativas para los futuros visitantes de estos espacios.

Observación directa. Se realizó observación directa en las salas de exposición del Museo de Artes Populares del CIDAP con el propósito de registrar y analizar las obras expuestas, sus características visuales, materiales y técnicas, así como la infraestructura, incluyendo la disposición de las salas de la institución, con el fin de determinar oportunidades de incorporación de recursos interactivos que favorezcan una experiencia más dinámica y comprensible para el visitante.

Los hallazgos obtenidos permitieron evidenciar que, si bien el museo cuenta con una valiosa colección artesanal y una disposición expositiva organizada, la experiencia de visita se desarrolla principalmente de forma contemplativa, con escasos elementos de participación o interacción. Asimismo, se observó que gran parte de la información se presenta a través de recursos tradicionales, lo que puede limitar la comprensión de los procesos artesanales, el contexto cultural de las obras y la conexión emocional del público con el patrimonio expuesto. En este sentido, la observación directa aportó información clave para identificar necesidades del espacio museográfico y orientar el desarrollo de propuestas visuales e interactivas acordes con los objetivos del proyecto.

Observación indirecta. La observación indirecta se aplicó como un recurso complementario dentro del proceso de investigación, con el propósito de analizar información visual, documental y referencial relacionada con experiencias museográficas, recursos interactivos y estrategias de comunicación visual implementadas en otros espacios culturales y expositivos. A diferencia de la observación directa, este instrumento no implicó la presencia física en el lugar de estudio, sino la revisión y análisis de materiales previamente elaborados, como fotografías, registros, publicaciones digitales, páginas. web, artículos y referentes de proyectos interactivos vinculados con la mediación cultural y la exhibición del patrimonio.

De acuerdo con los registros estadísticos correspondientes al primer semestre del 2025, proporcionados por el CIDAP, la mayor parte de los visitantes nacionales corresponde al grupo etario de entre 13 y 20 años, debido principalmente al alto número de estudiantes registrados en esta categoría. Se evidencia una mayor participación de mujeres en comparación con los hombres (Tabla 1). En cuanto a los visitantes extranjeros, los datos reflejan una tendencia similar, siendo el

grupo de entre 21 y 59 años de edad el que presenta más afluencia. De igual manera, se observa una ligera predominancia de visitantes mujeres con respecto a los hombres (Tabla 2).

En cuanto al segundo semestre del 2025, el grupo etario predominante fue de 21 a 59 años en cuanto a visitantes nacionales y extranjeros, con ligera predominancia de mujeres sobre hombres (Tabla 3 y 4).

Mediante esta técnica fue posible identificar distintas formas de presentar contenidos artesanales y culturales a través de herramientas digitales, animaciones, proyecciones, y otros recursos multimedia utilizados en museos, galerías o espacios de exposición.

En conjunto, los datos interpretados muestran que existe una necesidad real de fortalecer la comunicación visual y la interacción dentro del Museo de Artes Populares del CIDAP, no como un recurso superficial o exclusivamente tecnológico, sino como una estrategia de diseño orientada a mejorar la experiencia del visitante y a reforzar la revalorización del patrimonio artesanal. La información recolectada permite comprender que la principal problemática no se encuentra en la calidad o relevancia de las obras expuestas, sino en la forma en que estas son mediadas hacia el público, ya que actualmente la experiencia se concentra más en la observación que en la participación.

Permiten sustentar que el desarrollo de recursos digitales interactivos constituye una alternativa pertinente para responder a las necesidades identificadas dentro del museo, al plantearse como una herramienta de diseño gráfico capaz de complementar la museografía existente, enriquecer el recorrido, facilitar la comprensión del trabajo artesanal y generar una relación más cercana entre el visitante y las obras. En resumen, la información muestra que la propuesta no solo busca actualizar el museo, sino también destacar mejor el valor cultural, simbólico y humano de las obras artesanales que tiene el Museo de Artes Populares del CIDAP.

Análisis e interpretación de datos

Concluida la fase de recolección de información mediante la observación directa, observación indirecta, revisión documental, entrevistas, grupo focal y encuesta aplicada a través de Google Forms, se procedió al análisis e interpretación de los datos obtenidos. El propósito fue identificar los principales hallazgos vinculados con la experiencia de visita, la percepción del público frente a las exhibiciones museográficas y las posibilidades de incorporación de recursos digitales interactivos en el Museo de Artes Populares del CIDAP.

Metodología del Trabajo de Diseño

Enfoque metodológico

Con el propósito de dar respuesta a la problemática planteada, se adaptó la metodología de Ambrose & Harris, la cual plantea un proceso de diseño compuesto por siete etapas secuenciales: Definir, Investigar, Idear, Prototipar, Seleccionar, Implementar, Aprender. Esta metodología fue seleccionada debido a que proporciona una estructura ordenada y flexible que facilita el desarrollo de soluciones de diseño.

Su aplicación permitió abordar de manera ordenada la problemática identificada en el Museo de Artes Populares del CIDAP, partiendo desde la comprensión del contexto y de las necesidades de los visitantes, para posteriormente generar, desarrollar y evaluar propuestas de recursos digitales interactivos orientados en fortalecer la experiencia museográfica y aportar a la revalorización del patrimonio artesanal.

Propuesta de Diseño

Descripción general de la propuesta y su aplicación práctica

La propuesta de diseño consiste en el desarrollo de una serie de recursos digitales interactivos orientados a fortalecer la experiencia de los visitantes del Museo de Artes Populares del CIDAP y contribuir al patrimonio artesanal mediante estrategias de comunicación e interacción tecnológica.

El proyecto se desarrolla a partir de una selección de piezas representativas del museo, elegidas por su valor cultural, simbólico y visual. Cada una de ellas cuenta con una experiencia interactiva diseñada de manera específica, respetando sus características cromáticas. Entre las obras seleccionadas se encuentran el Caballito de colores, Vaso Ceremonial, la instalación de Colibríes y Mantel Otomí, para las cuales se plantearon diferentes propuestas de interacción que permiten al visitante conocer de forma participativa el significado de cada pieza y los procesos artesanales involucrados en su elaboración.

Fundamentación conceptual y técnica de la propuesta

La propuesta integra distintas herramientas del diseño gráfico y multimedia, como ilustraciones vectoriales, modelado tridimensional, animación digital y programación interactiva mediante JavaScript (OpenProcessing), utilizando la cámara web como medio de interacción. A

través del reconocimiento de expresión corporal, los participantes podrán participar activamente en diversas actividades, como colorear digitalmente ilustraciones inspiradas en las obras, activar animaciones, descubrir información sobre las técnicas artesanales y explorar elementos gráficos que enriquecen la comprensión del patrimonio cultural.

Cada recurso fue diseñado considerando principios de accesibilidad, usabilidad e interacción, con el propósito de ofrecer experiencias intuitivas y atractivas para públicos de diferentes edades.

Innovación y aporte del proyecto dentro del campo del diseño gráfico

En este contexto, la propuesta evidencia el potencial del diseño gráfico como una disciplina capaz de integrar recursos visuales y tecnológicos para fortalecer la mediación cultural en espacios museográficos. Su implementación favorece una experiencia de visita más dinámica y participativa, promoviendo una mayor comprensión y valoración del patrimonio artesanal que resguarda el Museo de Artes.

Capítulo III – Desarrollo del Proyecto

Fases de desarrollo

Definir

Se definió como objetivo principal la creación de recursos que fortalezcan y mejoren la experiencia de visita dentro del espacio museográfico, delimitando el alcance del proyecto a una selección de piezas artesanales del Museo de Artes Populares del CIDAP. Se identificó como público objetivo a jóvenes de 15 a 30 años, segmento con menor vinculación con los museos y mayor disposición hacia experiencias dinámicas e interactivas.

Investigar

Se llevó a cabo una recolección de datos con enfoque mixto. Se revisaron antecedentes teóricos y referentes en cuanto a la comunicación visual e interactividad, un análisis de herramientas de desarrollo web orientadas a la creación de experiencias interactivas.

En la investigación de campo, se realizó observación directa e indirecta en el Museo de Artes Populares del CIDAP, entrevistas y encuestas aplicadas a personas jóvenes que frecuentan la zona céntrica de Cuenca, la cual evidenció el interés de este grupo por el uso de tecnologías inmersivas durante su recorrido. Este proceso permitió identificar las características de los espacios de exhibición, las oportunidades de mejora y la retroalimentación del personal institucional.

Figura 8

Sala de exhibición del Museo de Artes Populares del CIDAP

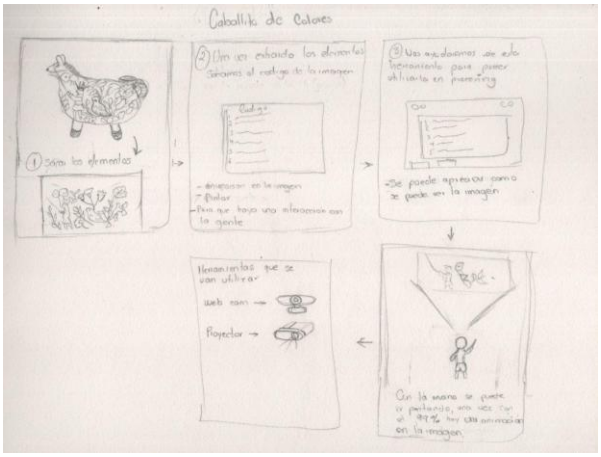


Idear

Con la retroalimentación del personal institucional, se llevó a cabo una lluvia de ideas y la elaboración de bocetos y storyboards con el fin de definir la estructura general de los recursos digitales.

Figura 9

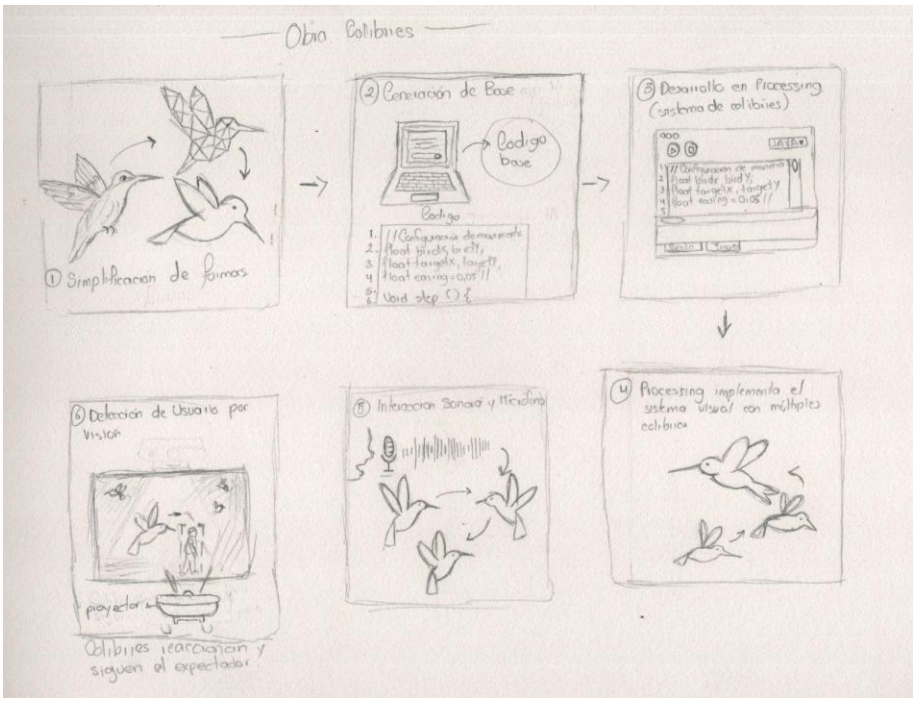
Storyboard: Caballito de colores



Nota. La propuesta inicia con la selección de la obra Caballito de colores, la cual se vectoriza en Adobe Illustrator y se simplifica en sus formas principales para facilitar su desarrollo interactivo. Seguidamente, se desarrolla la programación en OpenProcessing, incorporando el código que permite controlar el funcionamiento. Finalmente, el visitante interactúa mediante movimientos corporales para revelar progresivamente la ilustración y, al completar un 99%, se activa automáticamente una animación relacionada con la obra.

Figura 10

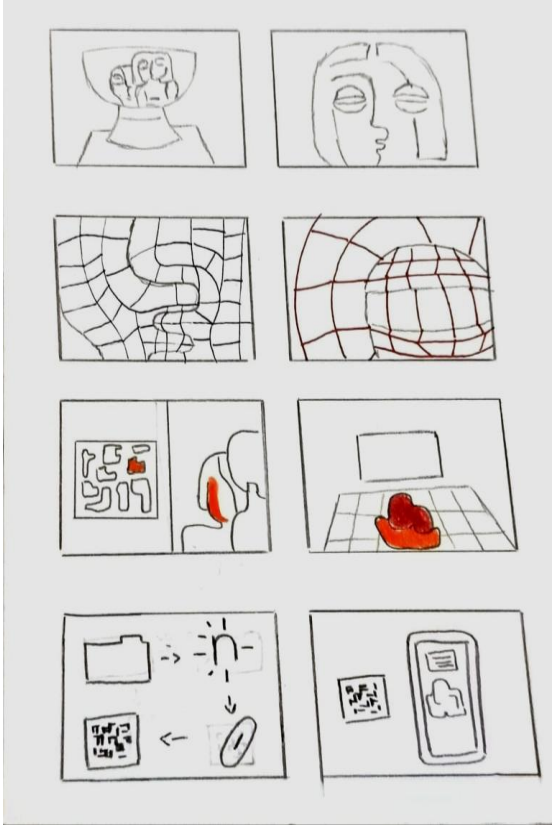
Storyboard: Colibríes



Nota. La propuesta inicia con la visibilización de la instalación de los colibríes en estado estático. Posteriormente, la imagen es digitalizada y procesada mediante píxeles para permitir su manipulación en el entorno digital. A continuación, se desarrolla la programación utilizando Processing (Java), integrando el código necesario para controlar la interacción y las animaciones. Una vez implementada la propuesta, se llevan a cabo las pruebas de proyección y funcionamiento. Finalmente, se incorpora la detección del sonido a través de un micrófono y de una cámara web permitiendo interactuar al visitante con sus movimientos corporales, los colibríes cobran vida y vuelva por el escenario para generar una experiencia interactiva.

Figura 11

Storyboard de la experiencia interactiva del Vaso Ceremonial



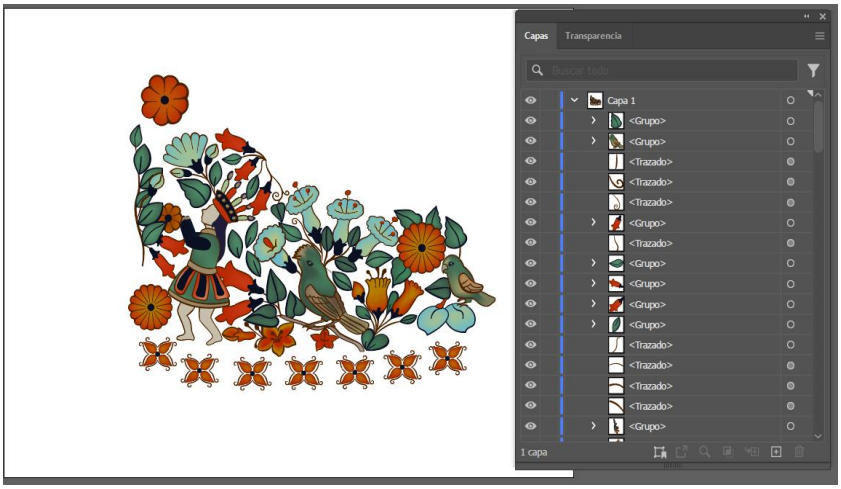
Nota. El storyboard sirve como estructura guía para desarrollar la experiencia de realidad aumentada; en el mismo se describen los pasos a seguir, empezando desde la extracción de los elementos hasta la publicación de la experiencia en la plataforma digital seleccionada.

Prototipar

Los storyboards, junto con los elementos extraídos de las piezas, fueron clave para desarrollar las primeras propuestas digitales de los recursos interactivos. Se elaboraron prototipos vectoriales, tridimensionales y animados que permitieron evaluar la viabilidad técnica, visual y estética de las propuestas.

Figura 12

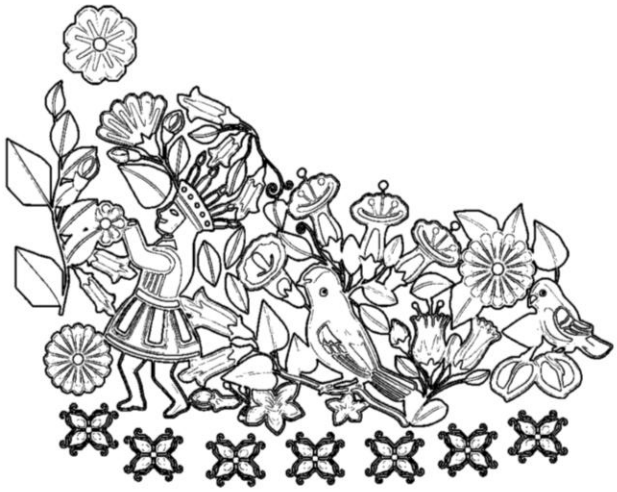
Vectorización de los recursos visuales de la obra Caballito de colores



Nota. Para este proceso se utilizó Adobe Illustrator, organizando cada elemento de la ilustración por capas para optimizar su edición y animación.

Figura 13

Contornos, caballito de colores



Nota. Se extrajeron únicamente los contornos de la vectorización para utilizarlos como base y que el usuario pueda pintar la obra.

Figura 14

Controlador y detección de movimiento, experiencia de coloreado interactivo.



Nota. Para el desarrollo de esta experiencia interactiva, la ilustración digital fue cargada en OpenProcessing mediante archivo png, mientras que la animación final se incorporó en formato GIF (***animacion.gif***) para mostrarse al completar la interacción. El código emplea la variable ***video*** para capturar la imagen de la cámara en tiempo real y las variables ***motionX*** y ***motionY*** almacenan la posición del movimiento detectado del visitante sobre la proyección. La función ***detectMotion()*** compara cada fotograma con el anterior para identificar los cambios de movimiento, utilizando el valor ***diff > 80*** como umbral de sensibilidad. (Apéndice A)

Figura 15

Niveles de imagen revelada



Nota. La variable **brushSize** define el tamaño del área de revelado de la imagen, mientras que ***mascara*** controla las zonas que se van descubriendo progresivamente. Finalmente, las variables ***porcentaje***, ***paintedSamples*** y ***mostrarAnimacion*** registran el avance de la interacción y, al revelarse aproximadamente el **99 %** de la ilustración, activan automáticamente la reproducción de la animación final en formato GIF. (Apéndice A)

Figura 16

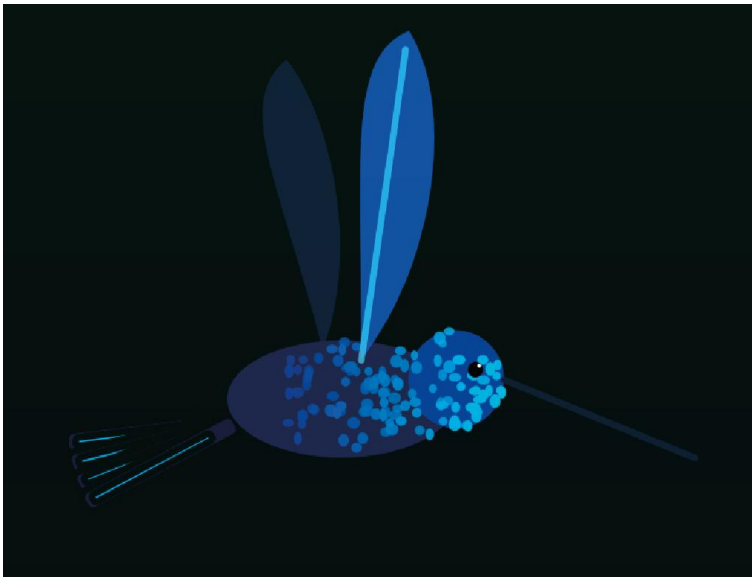
Fotografía del colibrí utilizada para el proceso de digitalización.



Nota. Figura referente para su proceso de digitalización mediante código, para este proceso se digitaliza la figura para analizar su forma, color para su posterior conversión en píxeles mediante códigos.

Figura 17

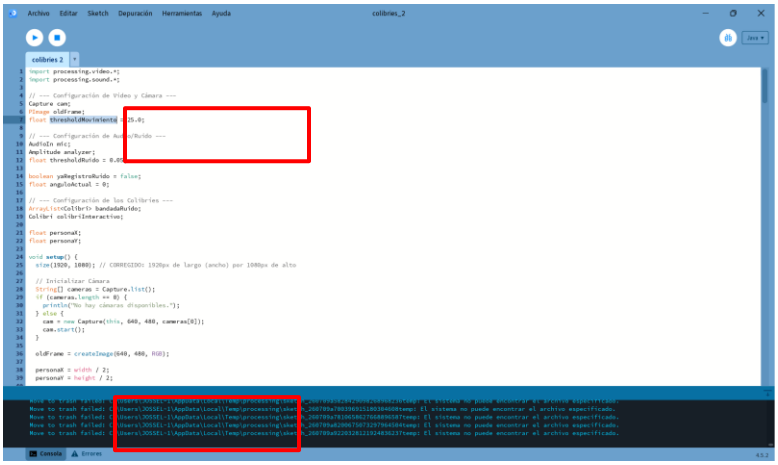
Figura sintetizada construida mediante código JavaScript



Nota. Se trabajó en el desarrollo de la obra en píxeles; mediante el código JavaScript, se desarrolla la forma vista en pantalla. (Apéndice B)

Figura 18

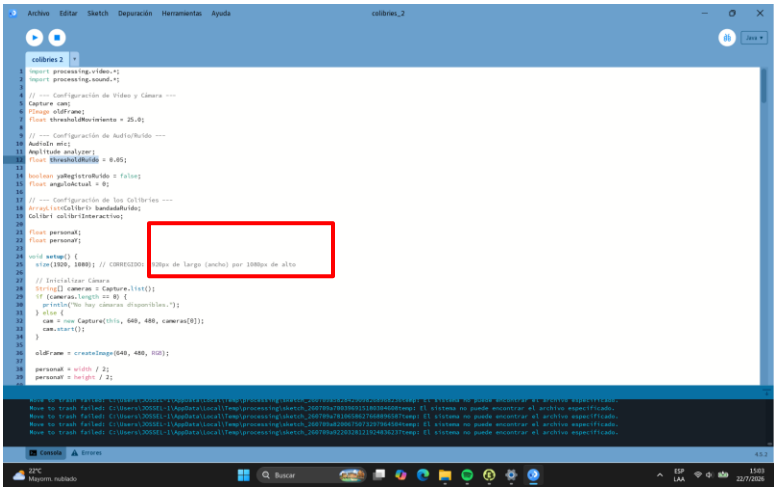
Controlador y detección de movimiento, experiencia colibríes.



Nota. En el código se emplean diferentes variables para controlar la interacción entre el visitante y la proyección. La variable ***thresholdMovimiento*** establece la sensibilidad de la cámara para detectar el movimiento del usuario, mientras que ***personaX*** y ***personaY*** almacenan la posición detectada, permitiendo que el colibrí principal siga los desplazamientos del visitante. (Apéndice B)

Figura 19

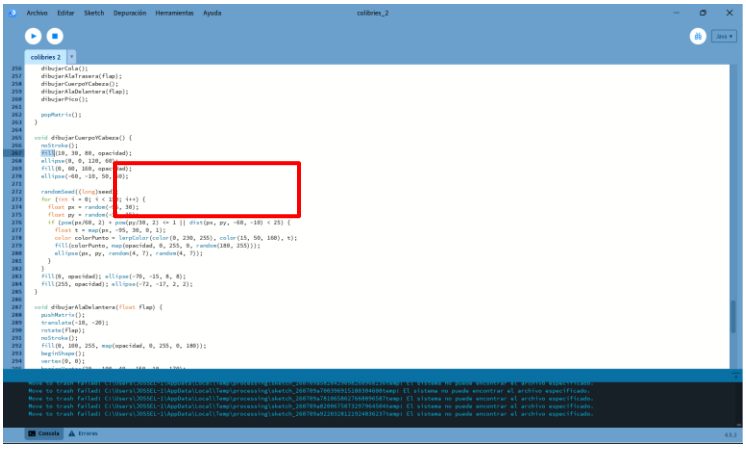
Controlador y detección de sonido, experiencia colibríes.



Nota. La variable ***thresholdRuido*** determina el nivel de sensibilidad del micrófono para generar nuevos colibríes en la escena cuando se detecta un sonido. (Apéndice B)

Figura 20

Controlador de color



Nota. Las funciones ***fill()*** y ***stroke()*** definen los colores del colibrí mediante valores numéricos RGB y la variable ***opacidad*** controla la transparencia de cada elemento, logrando transiciones más naturales durante la animación. (Apéndice B)

Figura 21

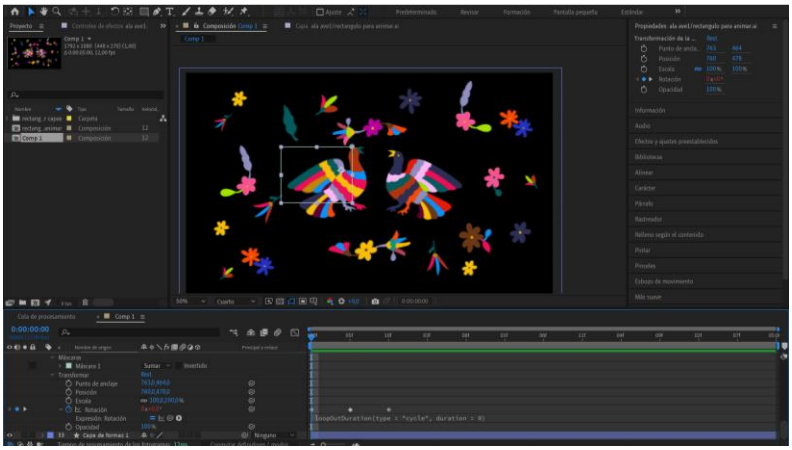
Composición creada a partir de la obra Mantel Otomí.



Nota. Esta composición se realizó en Adobe Illustrator; para ello se extrajo uno de los elementos principales de la obra que se encuentra en el centro de la misma, y se extrajeron elementos secundarios que se encuentran alrededor para crearla. Cada elemento está separado en diferentes capas para su animación.

Figura 22

Animación de la composición



Nota. Se realizó una animación corta de la composición en el programa After Effects.

Figura 23

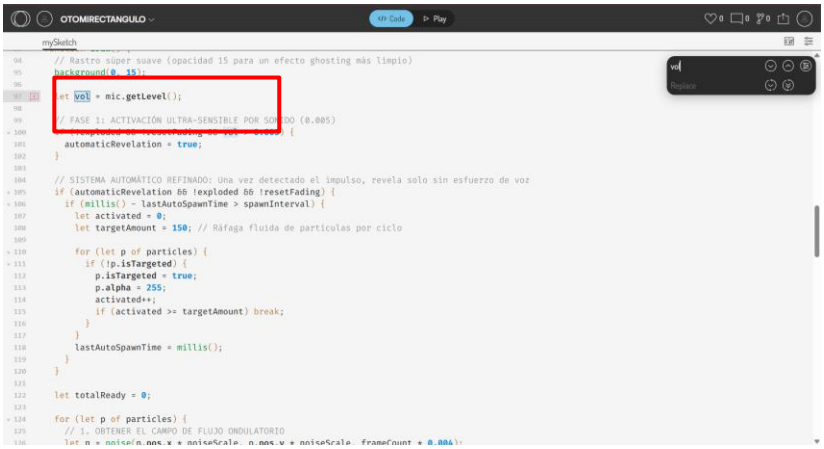
Incorporación de composición y animación.



Nota. Para el desarrollo de la experiencia interactiva, la ilustración digital fue cargada en la plataforma OpenProcessing mediante el archivo ***animales1.png***, mientras que la animación final se incorporó en formato GIF (***animacion_final.gif***) para mostrarse una vez completada la interacción. (Apéndice C)

Figura 24

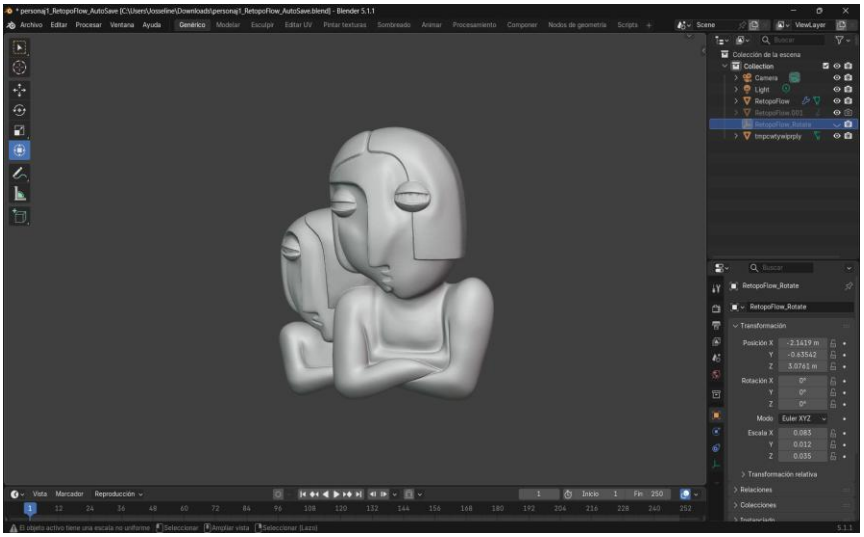
Captación ***de sonido***



Nota. El funcionamiento del sistema se basa en la interacción entre el sonido captado por el micrófono y la animación digital. La variable ***vol*** mide la intensidad del audio en tiempo real y, al superar el umbral establecido ***(vol > 0.005)***, inicia el proceso de reconstrucción de la ilustración mediante partículas. El parámetro ***noiseScale*** regula el ruido Perlin, responsable de generar trayectorias fluidas y un movimiento orgánico durante el desplazamiento de las partículas. Asimismo, las variables ***r***, ***g*** y ***b*** almacenan los valores cromáticos de cada píxel de la imagen original, conservando fielmente su color en la representación digital. Finalmente, las variables ***animationTimer*** y ***holdDuration*** administran la duración de la animación final y el reinicio automático de la experiencia interactiva, permitiendo que el ciclo pueda repetirse de forma continua. (Apéndice C)

Figura 25

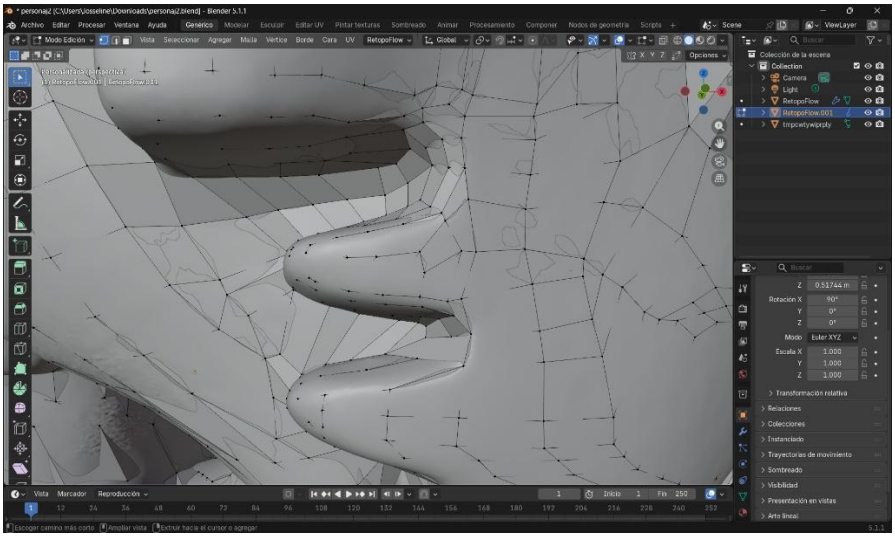
Modelado tridimensional de un recurso bidimensional de la obra Vaso Ceremonial



Nota. Para el modelado 3D de este recurso se ocupó el programa Blender y las herramientas de esculpido, para darle la forma, el volumen y la estructura que tendrá el objeto en el mundo virtual.

Figura 26

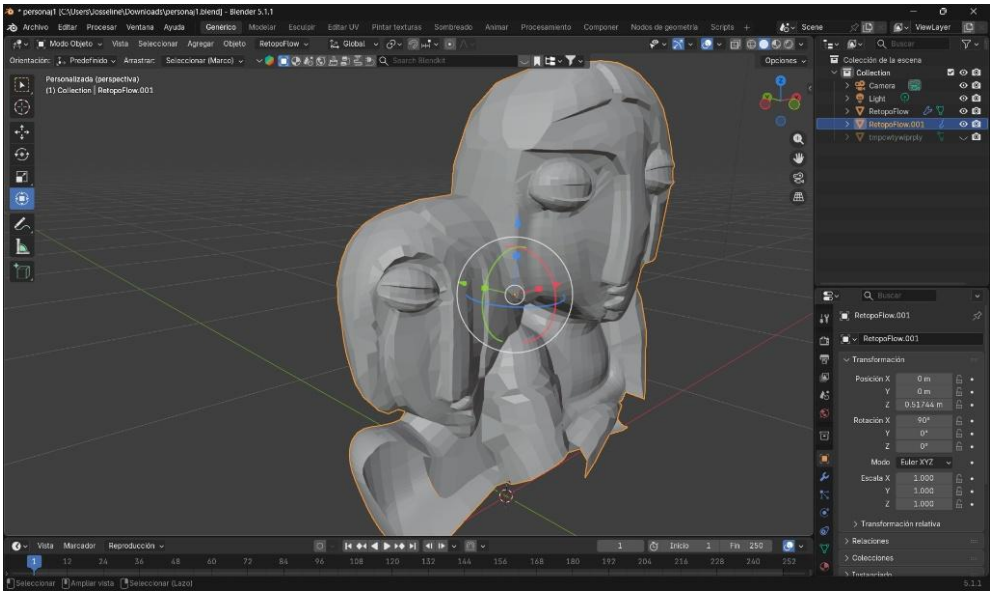
Retopología



Nota. Se elaboró una malla poligonal del modelado 3D (retopología mediante RetopoFlow) para reducir drásticamente la cantidad de polígonos y que los dispositivos móviles puedan procesarlos.

Figura 27

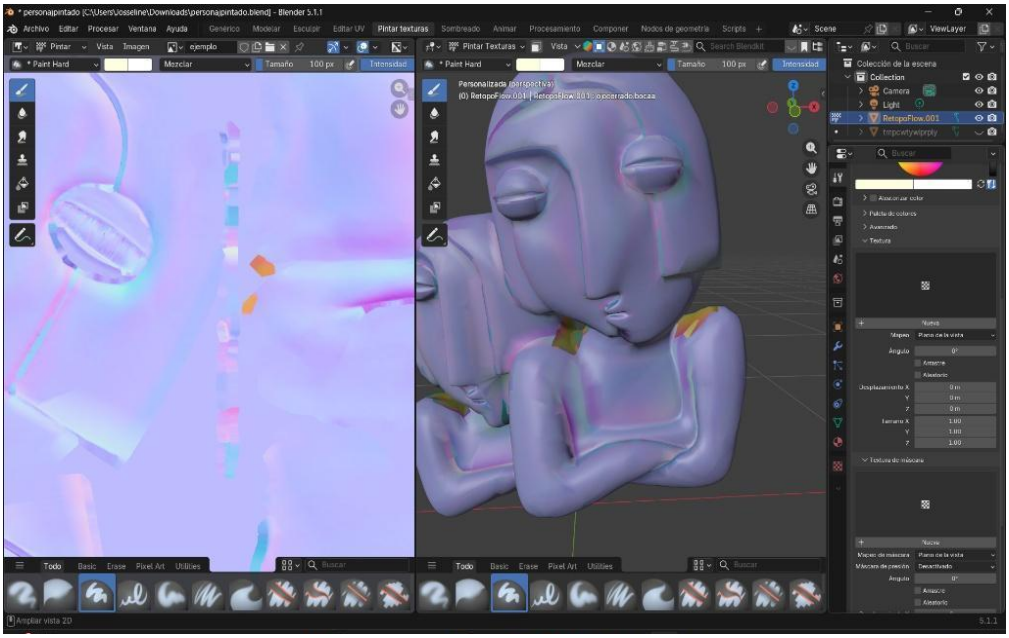
Retopología



Nota. Vista del proceso de retopología.

Figura 28

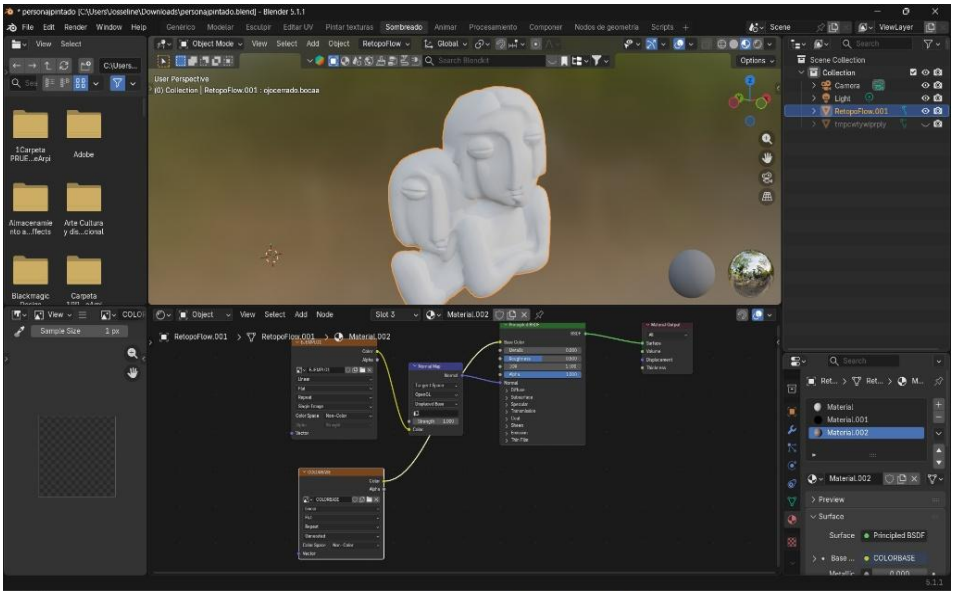
Mapeo y extracción UV



Nota. Se realizó la extracción UV para crear un plano 2D y generar las coordenadas de la figura.

Figura 29

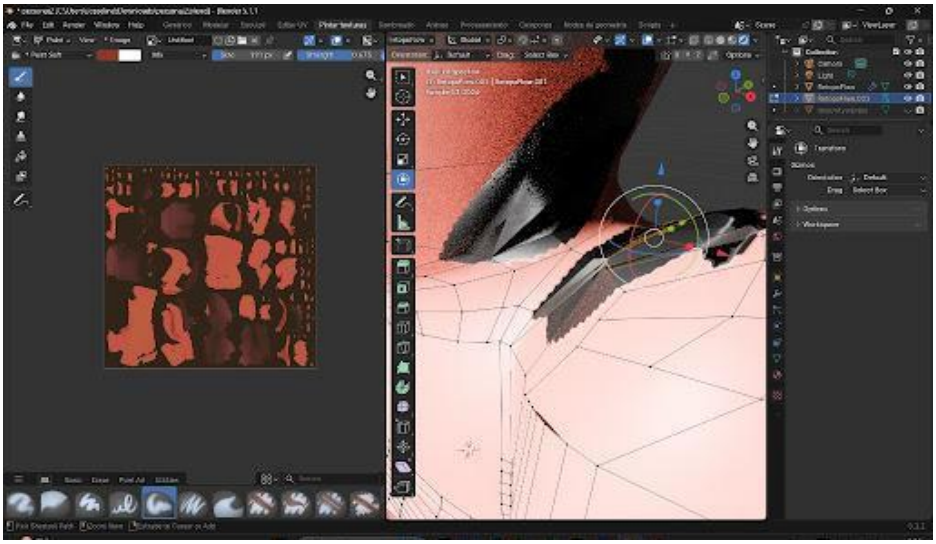
Proceso de bake



Nota. Se transfirió la información de detalle del modelado 3D hacia los mapas de textura aplicados a la retopología, esto para que los personajes sean livianos y los dispositivos móviles puedan procesarlos.

Figura 30

Coloreado



Nota. Se coloreó a los personajes de la obra mediante la malla generada por la extracción UV.

Figura 31

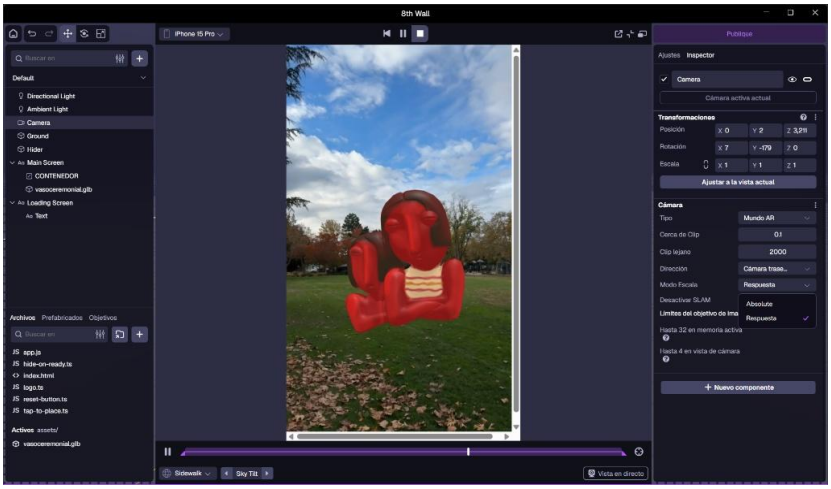
Animación de los personajes



Nota. Se animó la secuencia de texturas en Blender asignando a las coordenadas UV del material, para generar el efecto de parpadeo y gestos faciales sutiles para posteriormente exportar la animación mediante formato .glb.

Figura 32

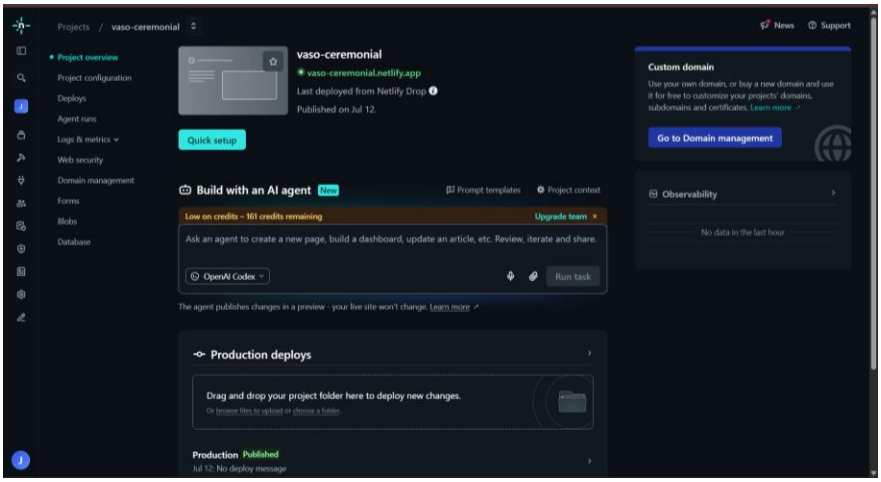
Estructuración en 8thWall



Nota. La animación se colocó en el programa 8th Wall (programa que sirve para crear experiencias de realidad aumentada) para asignar las coordenadas que tendrá el espacio; de esta manera, al exportar el proyecto, se generó una carpeta para su publicación.

Figura 33

Plataforma Netlify



Nota. La carpeta generada se subió a la plataforma Netlify, plataforma de hosting gratuita que cuenta con los permisos necesarios para operar con la cámara del celular, con esta plataforma se generó un link para el código QR. (Apéndice D)

Seleccionar

A partir de la revisión de los prototipos desarrollados en la fase anterior, se evaluó cuáles alternativas responden de mejor manera a los objetivos del proyecto y a las características del museo. Esta delimitación de las propuestas definitivas fue validada y retroalimentada por el personal institucional del CIDAP, definiendo así el camino formal del proyecto.

Implementar

En esta fase se llevó a cabo la construcción digital definitiva de los cuatro recursos interactivos seleccionados: Caballito de colores, Colibríes, Mantel Otomí y vaso ceremonial. Las ilustraciones vectoriales desarrolladas en la fase de prototipado fueron refinadas y preparadas para su integración digital, mientras que los elementos tridimensionales fueron modelados y texturizados conservando la paleta cromática y los patrones de cada pieza.

Posteriormente, se programó la interacción de cada recurso mediante JavaScript en el entorno OpenProcessing y Processing, utilizando la cámara web como sistema de reconocimiento de movimiento corporal y el micrófono como sistema de reconocimiento auditivo. Esto permitió

que cada ilustración respondiera en tiempo real a los gestos del visitante, activando funciones como el coloreado digital, el despliegue de animaciones y la aparición de información sobre las técnicas artesanales empleadas en la elaboración de cada obra. Finalmente, los cuatro recursos fueron integrados en un sistema unificado, verificando su correcto funcionamiento, tiempos de respuesta y usabilidad, con el fin de garantizar una experiencia fluida, intuitiva y accesible para visitantes de distintas edades.

Figura 34

Pruebas de implementación y funcionamiento de la experiencia del Caballito de colores.

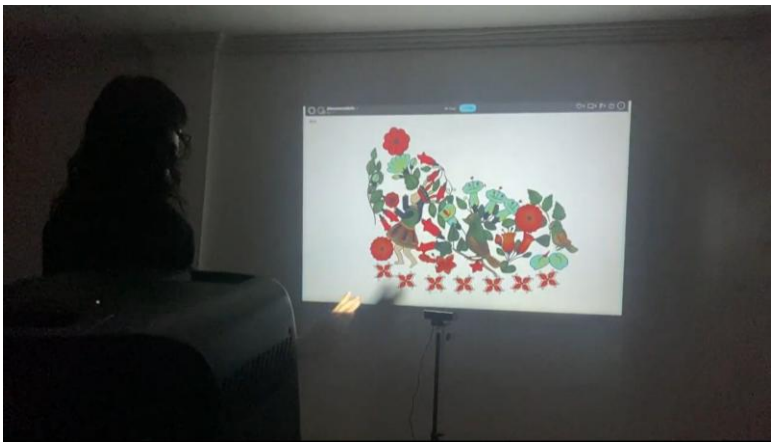


Figura 35

Pruebas de implementación, funcionamiento y de materiales de proyección de la experiencia del Mantel Otomí.



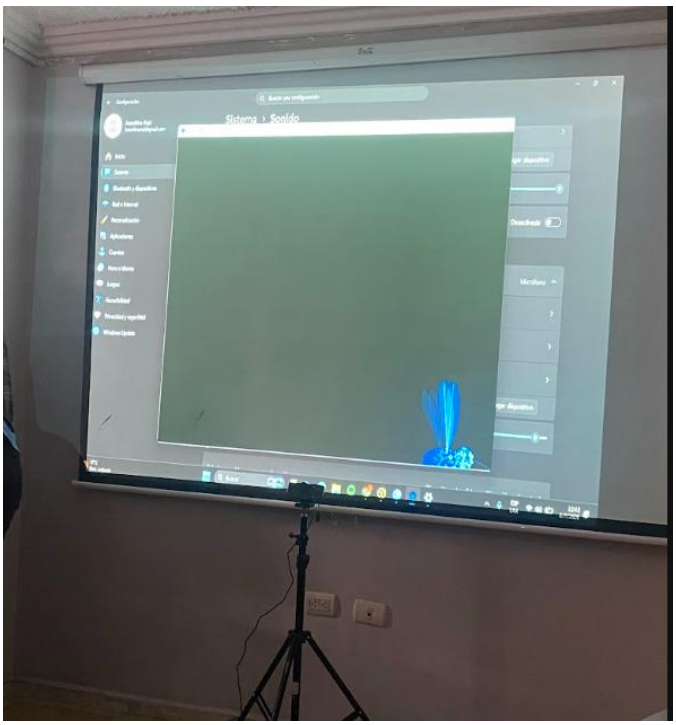
Figura 36

Pruebas de implementación, funcionamiento y de materiales de proyección de la experiencia del Mantel Otomí.



Figura 37

Pruebas de implementación y funcionamiento de proyección de la experiencia de los Colibríes.



Aprender:

Con base en la retroalimentación del personal institucional y de los usuarios que participaron en las pruebas de funcionamiento, se modificaron los niveles de sensibilidad de detección de movimiento y sonido para mejorar la fluidez de la interacción y se aumentaron los componentes gráficos de guía al principio de cada experiencia para facilitar su comprensión sin ayuda de terceros (Figuras 34 a 37). Los ajustes realizados confirmaron la pertinencia de los recursos interactivos como estrategia de mediación cultural, en línea con los aspectos de accesibilidad y usabilidad priorizados durante el grupo focal.

Capítulo IV – Resultados

Análisis de Resultados

Se presentan los resultados obtenidos, distribuidos en dos subsecciones: una cuantitativa, que corresponde a los registros estadísticos dados por el CIDAP y a la encuesta aplicada a la población del sector céntrico de Cuenca; y otra cualitativa, en la que se recogen los hallazgos de las entrevistas, el grupo focal, la revisión documental y la observación directa realizados en el proceso investigativo.

Resultados cuantitativos

Se recopilaron los registros estadísticos de visitantes proporcionados por el CIDAP correspondientes al primer y segundo semestre del año 2025, clasificados por género, grupo etario y procedencia, nacional o extranjera.

Se llevó a cabo una encuesta a través de Google Forms a personas que frecuentan la zona céntrica de Cuenca, conformada por 10 preguntas y enfocada en la experiencia y percepción del público ante los museos.

Recopilación de registros. Se presentan las tablas elaboradas a partir de la recopilación de datos del público, correspondientes al primer y segundo semestre del año 2025, proporcionados por el CIDAP.

Tabla 1

Visitantes nacionales del CIDAP, primer semestre del 2025

	Hombres	**Mujeres**	**Estudiantes/Niños**	**Total**
5-12 años	5	3	23	31
13-20 años	106	143	313	562
21-59 años	243	286		529
60 en adelante	94	119		213
	448	**551**	**336**	**1335**

Nota. Elaboración propia a partir de la base de datos en Excel proporcionada por el CIDAP (2025).

Tabla 2

Visitantes extranjeros del CIDAP, primer semestre del 2025

	Hombres	**Mujeres**	**Estudiantes/Niños**	**Total**
5-12 años		2	1	3
13-20 años	12	23		35
21-59 años	91	104		195
60 en adelante	54	46		100
	157	**175**	**1**	**333**

Nota. Elaboración propia a partir de la base de datos en Excel proporcionada por el CIDAP (2025).

Tabla 3

Visitantes nacionales del CIDAP, segundo semestre del 2025

	Hombres	**Mujeres**	**Estudiantes/Niños**	**Total**
5-12 años	5	-	-	
13-20 años	729	800	15	
21-59 años	3449	4355	-	
60 en adelante	2036	1834	-	
	6219	**6989**	**920**	**14128**

Nota. Elaboración propia a partir de la base de datos en Excel proporcionada por el CIDAP (2025). Las celdas con guion corresponden a categorías sin desglose individual en los registros originales; la fila de totales refleja el consolidado oficial reportado en dicho documento.

Tabla 4

Visitantes extranjeros del CIDAP, segundo semestre del 2025

	Hombres	Mujeres	Estudiantes/Niños	Total
5-12 años	3			3
13-20 años	68	58		126
21-59 años	168	203		371
60 en adelante	70	89		159
	309	**350**		**659**

Nota. Elaboración propia a partir de la base de datos en Excel proporcionada por el CIDAP (2025).

Encuesta de Google Forms. La encuesta se estructuró en cuatro bloques principales: datos demográficos, hábitos y percepción hacia los museos, preferencias frente a los recursos digitales interactivos, y disposición ante la propuesta.

El primer bloque recogió el rango de edad de los participantes. El segundo bloque indagó sobre la frecuencia de visita a museos, el interés por la artesanía y el patrimonio cultural, y la percepción del público frente a las exhibiciones tradicionales de tipo estático. El tercer bloque exploró las preferencias de los encuestados respecto a los recursos digitales que les gustaría encontrar dentro de una exhibición, así como la importancia que atribuyen a la incorporación de elementos interactivos y su percepción sobre el aporte de la tecnología a la comprensión del proceso artesanal. Finalmente, el cuarto bloque midió la disposición del público para visitar un museo que incorpore experiencias digitales interactivas y su nivel de familiaridad previa con el Museo de Artes Populares del CIDAP.

1. **¿Cuál es tu rango de edad?**
   A) 15 a 20 años
   B) 21 a 30 años

C) 31 a 40 años

D) 41 años o más

2. **¿Con qué frecuencia visita museos?**

   A) Frecuente

   B) Ocasionalmente

   C) Rara vez

   D) Nunca

3. **¿Cómo califica su interés por la artesanía y el patrimonio cultural?**

   A) Muy alto

   B) Alto

   C) Moderado

   D) Bajo

4. **¿Considera que las exhibiciones tradicionales (exhibiciones estáticas) resultan interesantes?**

   A) Muy interesantes

   B) Interesantes

   C) Poco interesantes

   D) Nada interesante

5. **¿Qué tipo de recurso digital adicional le gustaría encontrar en una obra de exhibición?**

   A) Pantallas táctiles

   B) Animaciones digitales

   C) Realidad aumentada

   D) Proyecciones interactivas

   E) Objetos táctiles

6. **¿Qué tan importante considera la incorporación de recursos interactivos en un museo?**

   A) Muy importante

   B) Importantes

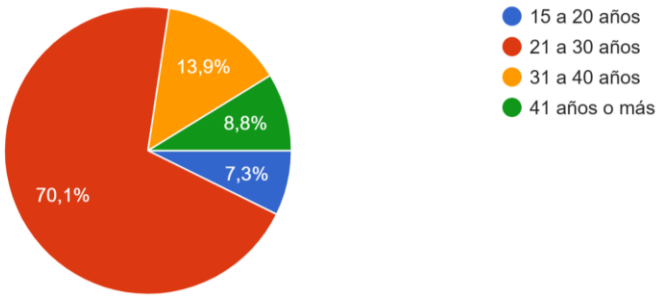
   C) Poco importantes

   D) Nada importante

7. **¿Cree que la tecnología mejoraría su experiencia dentro de un museo?**
   A) Si
   B) No
   C) Tal vez
8. **¿Considera que los recursos interactivos facilitan la comprensión del proceso artesanal?**
   A) Totalmente de acuerdo
   B) De acuerdo
   C) En desacuerdo
   D) Totalmente en desacuerdo
9. **¿Estaría interesado/a en visitar un museo que incorpore experiencias digitales interactivas?**
   A) Si
   B) No
   C) Tal vez
10. **¿Ha visitado anteriormente el Museo de Artes Populares del CIDAP?**
    A) Si
    B) No

Figura 38

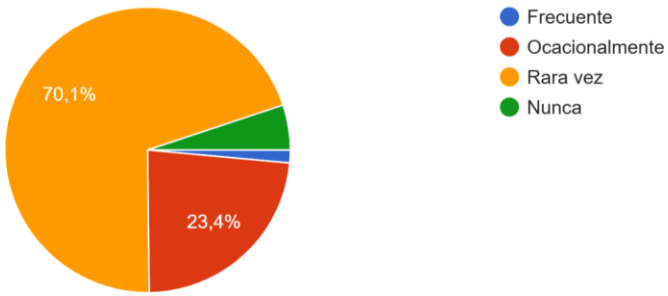
Rango de edad de los encuestados



Nota. El 70,1% de los encuestados tiene entre 21 y 30 años, seguido por un 13,1% entre 31 y 40 años, lo que demuestra que la muestra está integrada por adultos jóvenes. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 39

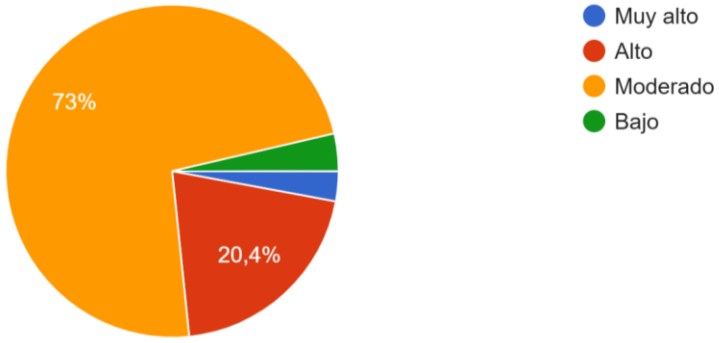
Frecuencia de visita a museo



Nota. Un 70,1% de los encuestados manifestó que "rara vez" visita museos, mientras que un 23,4% lo hace "ocasionalmente", lo cual demuestra un bajo hábito de visita a museos en la población encuestada. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 40

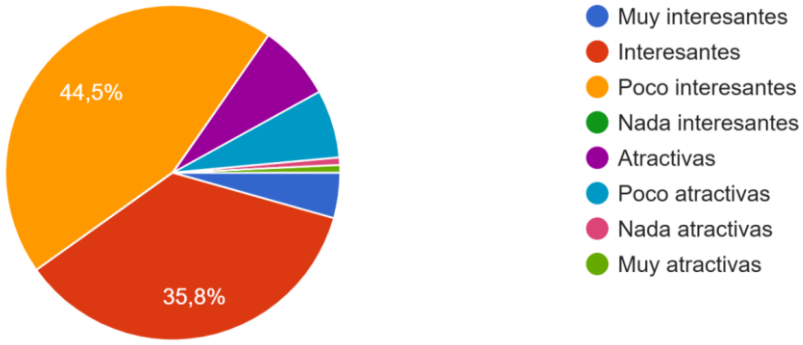
Interés por la artesanía y el patrimonio cultural



Nota. El 73% de los encuestados calificó como "moderado" su interés por la artesanía y el patrimonio cultural, mientras que el 20,4% lo calificó como "alto", lo que evidencia una valoración positiva, pero no del todo consolidada, hacia este tipo de contenidos. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 41

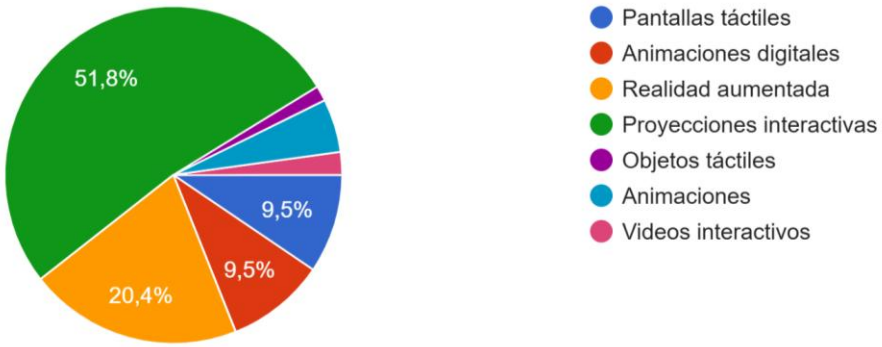
Percepción sobre el interés de las exhibiciones tradicionales



Nota. El 44,5% de los participantes consideró que las exhibiciones tradicionales son "poco interesantes", mientras que el 35,8% las calificó como "interesantes", lo que indica una percepción dividida respecto al modelo expositivo estático actual. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 42

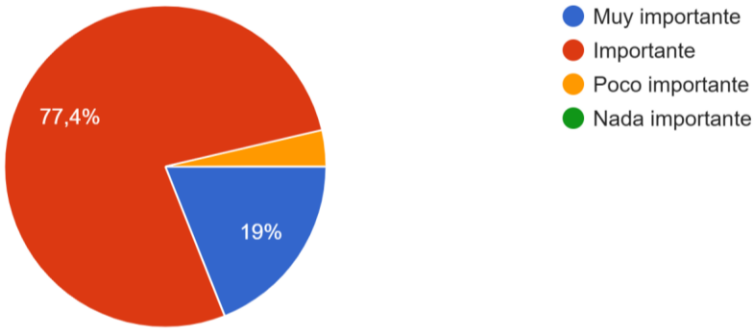
Preferencias de recursos digitales para las exhibiciones



Nota. El 51,8% de los encuestados prefiere las proyecciones interactivas como recurso digital dentro de una exposición, seguido por la realidad aumentada con un 20,4%, lo que confirma la pertinencia de los recursos interactivos planteados en la propuesta. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 43

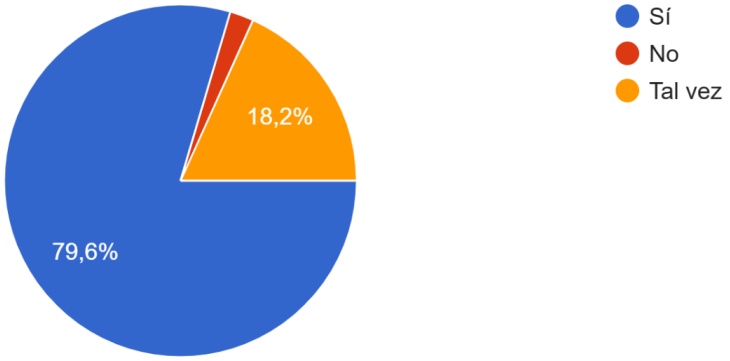
Importancia de incorporar recursos interactivos en los museos



Nota. El 77,4% de los encuestados calificó como "importante" la inclusión de recursos interactivos en un museo y un 19% adicional la calificó como "muy importante", sumando un nivel de aceptación cercano al 96%. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 44

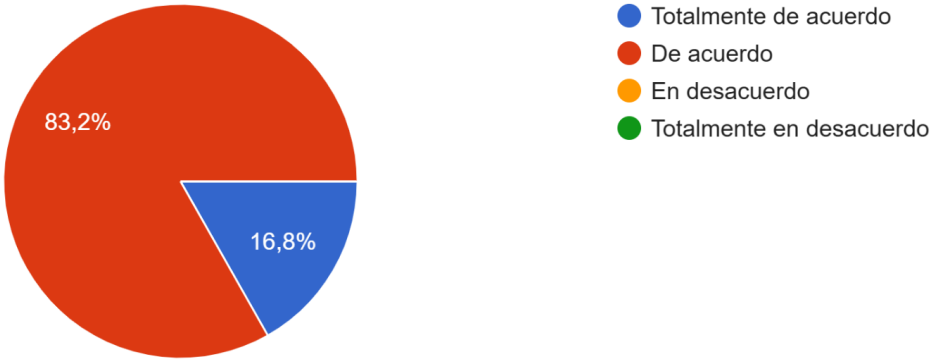
Percepción sobre el impacto de la tecnología en la experiencia del museo.



Nota. El 79,6% de los encuestados afirmó que la tecnología mejoraría su experiencia en el museo, mientras que el 18,2% respondió "tal vez", lo que indica una alta receptividad a la incorporación de la tecnología. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 45

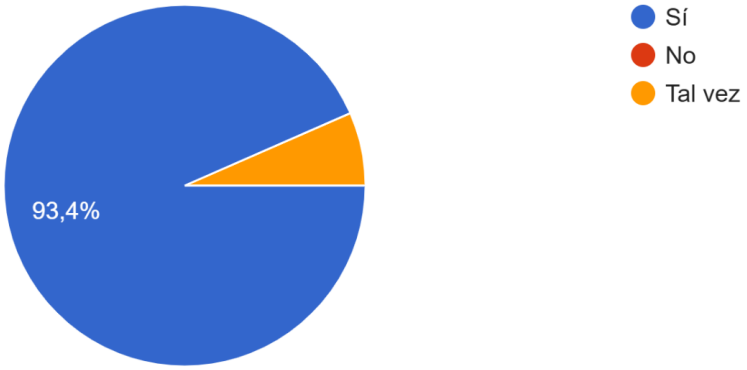
Percepción sobre la utilidad de los recursos interactivos para comprender el proceso artesanal



Nota. El 83,2% de los participantes estuvo "de acuerdo" con que los recursos interactivos facilitan la comprensión del proceso artesanal, y un 16,8% adicional estuvo "Totalmente de acuerdo", lo que representa un consenso casi total. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 46

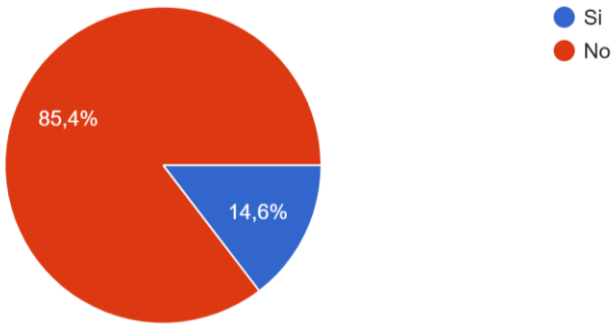
Interés en visitar un museo con experiencias digitales interactivas



Nota. El 93,4% de los encuestados declaró estar interesado en visitar un museo que incorpore experiencias digitales interactivas, lo que avala de forma contundente la pertinencia de la propuesta. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Figura 47

Visitas previas al Museo de Artes Populares del CIDAP



Nota. El 85,4% de los participantes manifestó no haber visitado con anterioridad el Museo de Artes Populares del CIDAP, frente a un 14,6% que sí lo ha hecho, lo que evidencia la baja concurrencia previa y la oportunidad de atraer nuevos visitantes por medio de las propuestas interactivas. Elaboración propia a partir de datos obtenidos mediante Google Forms.

Resultados cualitativos

En este apartado se presenta el resultado de las entrevistas realizadas a visitantes del museo y personal institucional, además del grupo focal realizado a profesionales del área de comunicación visual y carreras afines.

Entrevistas. Con el fin de complementar la perspectiva de los visitantes con el conocimiento técnico y curatorial de la institución, se aplicó una entrevista a la Lic. Paulina Tama y la Lic. Thelma Cazorla, personal del Museo de Artes Populares del CIDAP, con el propósito de identificar qué obras resultan más aptas para el desarrollo de recursos interactivos, considerando su valor visual, simbólico y comunicativo.

A partir de esta entrevista, se identificaron cuatro piezas con mayor potencial: el Caballito de colores (Figura 48), los Colibríes (Figura 49), Mantel Otomí (Figura 50) y el Vaso Ceremonial (Figura 51). Estas obras destacan por su riqueza cromática, sus patrones y su carga simbólica dentro de la tradición artesanal.

Para las entrevistas a los visitantes se elaboraron las siguientes preguntas con el propósito de conocer la percepción y experiencia de visitantes del Museo de Artes Populares del CIDAP,

quienes brindaron su punto de vista en cuanto a la situación actual del museo y a la necesidad de implementar recursos interactivos.

Preguntas:

1. ¿Cómo describiría la experiencia actual que ofrece el Museo CIDAP a sus visitantes?
2. ¿Cuáles considera que son las principales fortalezas y debilidades de las estrategias de comunicación visual empleadas en las salas de exposición?
3. Desde su perspectiva, ¿qué nivel de interacción generan actualmente las exhibiciones con el público, especialmente con los visitantes jóvenes?
4. ¿Qué importancia atribuye al uso de recursos digitales interactivos dentro de los espacios museográficos contemporáneos?
5. ¿De qué manera cree que las herramientas multimedia podrían contribuir a la difusión y revalorización del trabajo artesanal?
6. ¿Qué tipo de contenidos interactivos considera más adecuados para comunicar el valor cultural de las piezas artesanales?
7. ¿Cuáles son los principales retos que podrían surgir al implementar recursos digitales en el Museo CIDAP?
8. ¿Cómo considera que la interactividad puede influir en la percepción y el aprendizaje del visitante?
9. ¿Qué recomendaciones brindaría para diseñar una experiencia interactiva atractiva, accesible y coherente con la identidad del museo?
10. ¿Considera que este tipo de propuestas puede fortalecer la conexión entre el público y el patrimonio artesanal? ¿Por qué?

Visitante 1. La entrevista dio a conocer que, aunque el museo ofrece una experiencia visualmente atractiva, presenta limitaciones en cuanto a la interacción y mediación con el público. La entrevistada destaca la necesidad de incorporar guías, mejorar la legibilidad de la información y añadir recursos digitales interactivos para un recorrido más dinámico y participativo. Asimismo, considera que estas herramientas podrían fortalecer la conexión con el visitante y las obras, generar más interés y aprendizaje.

Visitante 2. A partir de la respuesta del entrevistado, se observa que la experiencia en el Museo de Artes Populares del CIDAP es interesante por las piezas que presenta, pero resulta poco dinámica y la falta de interacción. Esto hace que el recorrido no sea tan atractivo, especialmente

para visitantes jóvenes. Además, se identifica que la comunicación visual podría fortalecer mediante el uso de recursos digitales interactivos, favoreciendo el aprendizaje y promoviendo una mayor conexión entre el público y el patrimonio cultural.

Visitante 3. El entrevistado expone que la experiencia actual en el museo resulta adecuada y cumple con lo que se esperaría de un museo tradicional y que presenta un nivel nulo de interacción. Destaca la importancia de incorporar recursos digitales para captar mejor la atención del público, facilitar el aprendizaje y generar un mayor interés por las artesanías, pero que su impacto puede depender mucho de la disposición e interés de cada visitante.

Grupo focal. A partir del grupo focal, se evidenció una percepción favorable hacia la incorporación de recursos digitales interactivos en el Museo de Artes Populares del CIDAP, ya que los profesionales participantes coincidieron en que este tipo de herramientas fortalecería el carácter dinámico, inclusivo y atractivo de la experiencia museográfica, además de contribuir a la visibilización y revalorización del patrimonio artesanal. Entre los criterios que los participantes consideraron prioritarios se encuentran la accesibilidad, la usabilidad y la calidad general de la experiencia ofrecida al visitante. Sin embargo, también se identificaron ciertos desafíos que deben considerarse en la implementación, tales como la inversión requerida, el mantenimiento continuo, la disponibilidad de conectividad y la adaptación de determinados públicos al uso de tecnología. En conjunto, estos resultados permiten afirmar que la propuesta cuenta con una recepción positiva por parte de especialistas del área, lo que respalda su pertinencia como estrategia para fortalecer el vínculo entre el museo y sus visitantes.

Análisis de documentos. Para el análisis de documentos se revisaron fuentes bibliográficas y teóricas vinculadas con la revalorización artesanal, la semiótica y el diseño gráfico como medios de comunicación visual del patrimonio cultural. Esta revisión permitió sustentar que el reconocimiento social y cultural del trabajo artesanal fortalece la identidad y la transmisión intergeneracional de saberes, y que las piezas patrimoniales funcionan como signos capaces de comunicar sentidos simbólicos y culturales más allá del lenguaje verbal. Asimismo, se estableció que la comunicación visual constituye el medio a través del cual el patrimonio artesanal transmite conocimientos e identidad al visitante, siendo este quien interpreta dicho mensaje a partir de los elementos visuales de las obras.

A partir de este análisis documental, se identifica que el diseño gráfico y los recursos interactivos no deben entenderse como un añadido estético, sino como una estrategia de mediación

cultural capaz de traducir el valor simbólico de las piezas artesanales en experiencias comprensibles y significativas para el visitante, favoreciendo así su interpretación, aprendizaje y conexión con el patrimonio cultural del Museo de Artes Populares del CIDAP.

Observación directa. Mediante la realización de varias visitas al Museo de Artes Populares del CIDAP, se evidenció una infraestructura organizada y una colección artesanal de alto valor cultural, pero con carencias significativas en cuanto a interacción y mediación con el público. En las salas de exposición (Figura 1, 2 y 8), se observó que el recorrido se desarrolla de manera predominantemente contemplativa, sin elementos que inviten al visitante a participar, explorar o profundizar en el conocimiento de las piezas exhibidas, lo que limita su comprensión del proceso artesanal y su conexión emocional con el patrimonio expuesto. ‘

Figura 48

Caballito de colores, Tater Vera Vizcarra, 2014, Perú



Figura 49

Colibríes, Paul Trujillo, 2024, Ecuador

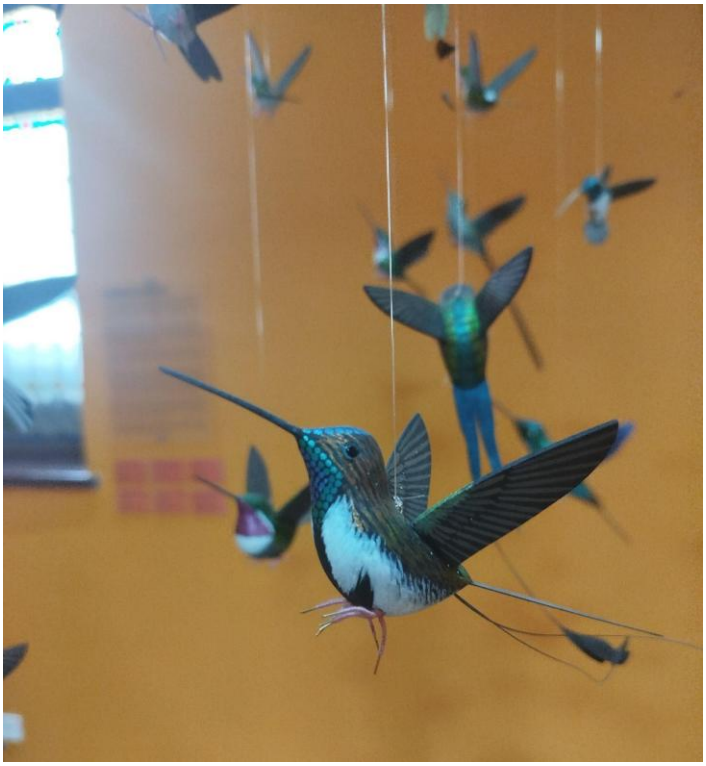


Figura 50

Mantel Otomí, Autor/a no registrado/a, 1992, México



Figura 51

Vaso ceremonial, Eduardo Muñoz, 2014, Colombia



Conclusiones

Tras la investigación bibliográfica, el análisis del contexto del Museo de Artes Populares del CIDAP y la aplicación de conocimientos en diseño gráfico, comunicación visual y multimedia, fue posible dar respuesta a la problemática relacionada con la limitada interacción entre los visitantes y las obras artesanales, así como a la necesidad de fortalecer los procesos de visibilización y revalorización del patrimonio cultural. De esta manera, se dio cumplimiento al objetivo general del proyecto mediante el desarrollo de recursos digitales interactivos que integran herramientas de ilustración, modelado tridimensional, animación y programación, orientadas a enriquecer la experiencia museográfica y favorecer una participación más activa del visitante.

El desarrollo de esta investigación permitió reconocer que el diseño gráfico trasciende su función estética para consolidarse como una herramienta estratégica de comunicación y mediación cultural. En espacios museográficos como el CIDAP, el diseñador tiene la capacidad de transformar experiencias de observación pasiva en procesos de interacción, aprendizaje y conexión emocional con el patrimonio, mediante recursos visuales y tecnológicos que facilitan la comprensión de los procesos, técnicas y significados presentes en las obras artesanales.

Asimismo, los resultados obtenidos durante el proceso investigativo evidenciaron que los visitantes, especialmente el público joven, muestran un mayor interés por experiencias dinámicas e inmersivas que incorporen tecnologías digitales dentro del recorrido museográfico. Esta necesidad confirma la importancia de implementar nuevas estrategias de comunicación visual que complementen las exhibiciones tradicionales, permitiendo fortalecer el vínculo entre el visitante y el patrimonio artesanal sin sustituir el valor de las piezas originales, sino potenciando su interpretación y comprensión.

Para alcanzar estos resultados se desarrolló un proceso metodológico basado en las etapas propuestas por Ambrose y Harris, complementado con una investigación de enfoque mixto que incluyó observación directa e indirecta, entrevistas, grupo focal y encuestas. Esta metodología permitió identificar las necesidades reales de comunicación del museo y diseñar propuestas interactivas fundamentadas tanto en los requerimientos institucionales como en las expectativas de los usuarios, garantizando la pertinencia de la solución planteada.

Finalmente, se concluye que la incorporación de recursos digitales interactivos constituye una estrategia efectiva para fortalecer la comunicación visual del Museo de Artes Populares del CIDAP, incrementar la participación del visitante y contribuir a la visibilización y revalorización

del trabajo artesanal. Además de mejorar la experiencia durante el recorrido, esta propuesta representa un aporte al campo del diseño gráfico aplicado al patrimonio cultural y puede servir como referente para futuras iniciativas que busquen integrar tecnología, diseño y cultura en otros espacios museográficos con características similares. La implementación de estas tecnologías aporta significativamente al mejoramiento de la experiencia del usuario, al propiciar una interacción más dinámica, participativa y significativa durante el recorrido museográfico. No obstante, se recomienda realizar un seguimiento posterior a su implementación con el fin de evaluar su impacto a largo plazo, identificar oportunidades de mejora y verificar su efectividad en el fortalecimiento de la relación entre los visitantes y el patrimonio cultural.

Recomendaciones

A nivel institucional

Se recomienda al Museo de Artes Populares del CIDAP considerar la implementación de recursos digitales interactivos como una estrategia para fortalecer la comunicación visual y enriquecer la experiencia del visitante. La incorporación de este tipo de herramientas permite fomentar una participación más activa, despertar el interés por el patrimonio artesanal y atraer a un público más amplio, especialmente a las nuevas generaciones.

A nivel técnico

Se recomienda que, en futuros proyectos de recursos digitales interactivos, se realicen pruebas continuas de funcionamiento y usabilidad durante el desarrollo de la propuesta, con el propósito de identificar posibles errores y optimizar la experiencia del usuario. Además, se aconseja seleccionar herramientas tecnológicas y equipos compatibles con las necesidades del espacio de exhibición, garantizando un funcionamiento estable y una interacción adecuada con los visitantes.

A nivel teórico o de futuras investigaciones

Explorar con mayor profundidad los recursos digitales interactivos aplicados a los museos y al patrimonio cultural, para generar nuevas propuestas de comunicación visual que fortalezcan la experiencia del visitante y contribuyan a la difusión y revalorización del trabajo artesanal.

Cronograma de actividades

Figura 52

Cronograma de actividades



Presupuesto

Tabla 5

Concepto	Cantidad	Precio total	Observación
Proyector	3	0,00	Autofinanciado
Cámaras web	1	0,00	Autofinanciado
Tela	1	6,00	Adquisición propia
Cable HDMI	3	30,00	Adquisición propia
Superficie de proyección	1	0,00	Espacio proporcionado por el CIDAP
Computadora portátil	3	0,00	Recursos propios
	Total de gastos:	36,00$	

Apéndice

Apéndice A. Código de la experiencia interactiva "Caballito de colores¨

https://openprocessing.org/@u597203/2964779

Apéndice B. Código de la experiencia interactiva "Colibries¨

https://github.com/josselinearpi-ai/Experiencia-inmersiva-Colibries.git

Apéndice C. Código de la experiencia interactiva "Mantel Otomí¨

https://openprocessing.org/@u596473/2968343

Apéndice D. Código QR de la experiencia interactiva "Vaso Ceremonial¨

Figura 53

Código QR

Referencias

Aguirre, E., Ferrer, M., Bustos, B., & Méndez, R. (2020). UX Design: una metodología para el diseño de proyectos digitales eficientes centrados en los usuarios. *Revista Espacios*, 41(5). https://revistaespacios.com/a20v41n05/a20v41n05p09.pdf

Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica.* Paidós. https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/barthes-roland-la-aventura-semiologica-353pag1.pdf

Biopus. (2014). Interactive wall with Kinect [Video]. Vimeo. https://vimeo.com/103780330?fl=pl&fe=ti

Cabero, J., Vázquez, E., Lopez, E., & Jaén, A. (2019). *Posibilidades formativas de la tecnología aumentada. Un estudio diacrónico en escenarios universitarios.* https://dx.doi.org/10.5209/rced.61934

Cely, C. C. (2012). La experiencia de usuario: de la utilidad al afecto. *Iconofacto*, 9(12), 56-70. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5204339.pdf?utm

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. (s.f.-a). *Festival de Artesanías de América (FAAM).* https://www.cidap.gob.ec/festival-de-artesanias-de-america-faam/

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. (s.f.-b). *Inicio.* https://www.cidap.gob.ec/

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. (s.f.-c). Museo de las Artes Populares. https://www.cidap.gob.ec/museo-de-las-artes-populares/

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. (s.f.-d). *Quiénes somos*. https://www.cidap.gob.ec/quienes-somos/

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. (s.f.-e). *Repositorio de imágenes* https://www.cidap.gob.ec/repositorio-de-imagenes/

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. (s.f.-f). *Reserva y museo de las artes populares.* https://www.cidap.gob.ec/reserva-y-museo-de-las-artes-populares/

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. (2024). Sábados en familia. https://www.cidap.gob.ec/sabados-en-familia/

Cordero, J. (2019). *El CIDAP en la cuenca patrimonial.* http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/1933

Coronel, S. (2013). *Los aportes del Diseño Gráfico a la comunicación comercial de la artesanía urbana en el Distrito Metropolitano de Quito.* https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/107-coronel-cisnero.pdf

Creative Campus. (2024). *¿Qué es y para qué sirve el diseño de interacción?* Universidad Europea. https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/que-es-diseno-interaccion/

Di, J. (2014). *Diseño emocional y experiencia de usuario.* http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/62697

Dominguez, M. (2025). *La artesanía: técnicas, materiales y transmisión del saber.* https://revistas.inah.gob.mx/index.php/glifos/article/view/22941

Dondis, A. (1984). *Sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual.* Editorial Gustavo Gili, S.A.

EBSCO. (2024). *Percepción.* https://www.ebsco.com/research-starters/psychology/perception

Eco, U. (1994). *Signo.* Editorial Labor. https://ddooss.org/libros/Umberto_Eco_Signo.pdf

Eliasson, O. (2010). *Your uncertain shadow (colour)*. Studio Olafur Eliasson. https://olafureliasson.net/artwork/your-uncertain-shadow-colour-2010/

Everaert-Desmedt, N. (2004). La semiótica de Peirce. *trad. Hugo Balmaceda), Signo (online)*, 1-14. https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf

Farina, T. (2021). *Comunicación estratégica e interactividad : Estrategias de comunicación digital para lograr la interactividad de una pyme con sus clientes que le permita la notoriedad en redes sociales.* https://bibliotecas.ucasal.edu.ar/ark:/49597/nt3v2mnzch

Fernández, M. (2022). *Diseño emocional y diseño de experiencias.* https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8780466

Ferro, M. D. (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.* Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/3878

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación.* Ediciones Infinito

Freré, J., Véliz, J., Sarco, E., & Campoverde, K. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *REECIMUNDO.* https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159

Fundación de Museos de la ciudad. (s.f.). *Programa educativo FMC/Centro de Arte Contemporáneo.* https://fundacionmuseosquito.gob.ec/Educativos/dossier_fmc_cac_1.pdf

García, J. (2014). *El video mapping: definición, características y desarrollo* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6174/TFG-N.128.pdf?sequence=1

Garófalo, L., & Viteri, A. (2022). La Mama Negra: un espacio interactivo como estrategia de difusión del Patrimonio Cultural Inmaterial. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación,* (151), 35-47. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8588932

Genially. (2023). *Todo lo que necesitas saber sobre el diseño interactivo*. Genially Blog. https://blog.genially.com/diseno-interactivo/

Gómez, G. (2023). *El Museo de Arte Popular.* http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/2160

Heras, L., & Villareal, J. (2007). Realidad Aumentada: una tecnología en espera de usuarios. *Revista Digital Universitaria*, *8*(6). http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/int48.htm

Hirata, M. (2025). *Semiótica del objeto artesanal.* http://mm1revista.azc.uam.mx/index.php/mm1/article/view/107

Ikam, C., & Fléri, L. (2021). *Réel/Virtuel.* GalerieW. https://www.galeriew.com/evenements/reelvirtuel

Loayza-Maturrano, E. (2025). Nueva concepción de símbolo: Perspectiva del hábito de Charles Peirce en el análisis semiótico de la cultura en la sociedad peruana. *Educare et Comunicare*, 13(1), 24-40. https://doi.org/10.35383/educare.v13i1.1295

Marín, K. (2025). *Animación como medio de transmisión de información "Caso de educación animal"*. https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b54e231e-bfd0-4f86-bd11-4460992ac0a4/content

Martínez, J. (2025). Las artesanías en el Ecuador: una perspectiva general. *Revista Sarance*, 17, 1–20. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10435297

Menares, C. (2023). ¿Es la mediación cultural un concepto en disputa con la educación artística? *Ibermuseos*. https://10encuentro.ibermuseos.org/wp-content/uploads/2023/12/J3_05_C_Menares_1.pdf

Minera, A. (2025). *Diseño de experiencia de usuario en el Museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula*. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 276, 165-179. https://doi.org/10.18682/cdc.vi276.12634

Mora, E., Delgado, A., & Perozo, M. (2022). La animación digital en el diseño gráfico. Revista CONVICCIONES, 29(1). https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/convicciones/article/view/997

Moreira, V., Pesantes, M., & Rodrígez, X. (2023). *La revalorización artesanal y su repercusión en la identidad cultural. El caso La Pila, Ecuador* https://fileserver-az.core.ac.uk/download/pdf/617840304.pdf

Mosquera, C. (2014). *Proceso de abstracción de la forma de la cultura precolombina Quitu para la realización de diseño tipográfico.* http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1142

Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual Contribución a una metodología didáctica* . Editorial Gustavo Gili, SL

Museo Interactivo de Realidad Aumentada. (s.f.). *¿Qué es MIRA?*. https://www.miramuseum.com/sobre-nosotros

Norman, D. (2005). *El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos?*. PAIDÓS

Onirix. (s.f.). Guía visual para museos y obras de arte: “El juicio final”. https://www.onirix.com/es/experience/guia-museos-arte/

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2009). *Háblame de la... artesanía*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000181443.locale=es

Oviedo, G. (2004). *La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt*. Revista de Estudios Sociales, (18), 89-96. http://www.scielo.org.co/pdf/res/n18/n18a10.pdf

Parra, M., & Carrión, P. (2024). *Diseño gráfico aplicado a la experiencia de usuario en el recorrido de museos: caso Museo de las Conceptas*. http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14506

Parra, M., Ocampo, J., & Vargas, D. (2024). *Video mapping artístico inspirado en la indumentaria del personaje Ángel de la Estrella.* https://doi.org/10.5281/zenodo.18009715

Pérez, B. (2023). *Un museo interactivo del tejido toma forma en Oña*. El Mercurio. https://elmercurio.com.ec/principal/2023/08/04/museo-interactivo-tejido-ona/#google_vignette

Pérez, C., Mayo, L., & Salazar, A. (2025). *Innovación en la creación de personajes, escenarios y guiones gráficos para videojuegos mediante el uso de inteligencia artificial.* https://repositorio.uneatlantico.es/id/eprint/27420/1/Invoice-11.pdf#page=67

Pilay, L. (2024). *Diseño y patrimonio cultural: estrategias para la valoración y comunicación del patrimonio cultural de la ciudad de Guayaquil* http://hdl.handle.net/10400.5/101564

Pirela, F. (2026). *Arte popular*. Enciclopedia Concepto. https://concepto.de/arte-popular/

Plass, J., & Kaplan, U. (2016). *Emotions, Technology, Design, and Learning. Academic* Press. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-801856-9.00007-4

QuiverVision. (2023). *Publicación de Instagram* [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/Cr4DxFcrGR0/

Rivas, R. (2017). *La Artesanía: patrimonio e identidad cultural*. *Revista de Estudios Sociales de El Salvador, 25*(1), 1–18. http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/297/2971213008/index.html

Rodríguez, F. (2015). *Diseño de orientación gráfica en el museo: usuarios, interfaz y experiencia*. *MasD Revista Digital de Diseño*, 9(16), 6-29. https://www.researchgate.net/publication/294724764_Diseno_de_orientacion_grafica_en_el_museo_usuarios_interfaz_y_experiencia

Rodríguez, V., Guerrero, J., & Olmos, I. (2020). *La Realidad Aumentada: creando experiencias motivadoras en el aula.* https://elementos.buap.mx/directus/storage/uploads/00000005453.pdf

Romero, P. (2026). *Luces y sombras de la teoría de la Gestalt. Principios de la Gestalt en las narrativas audiovisuales*. Praxis Educativa, 30(1), 1-14. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10603849.pdf

Salazar, M., Pilaquinga, V., & Salazar, C. (2021). *La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador.* https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.21.18.336-355

Santacana Mestre, J., & Serrat Antolí, N. (2005). *Museografía didáctica.* https://centros.edu.xunta.gal/cfrcoruna/aulavirtual/pluginfile.php/5558/mod_resource/content/0/Didactica_Museos_Nuria_Serrat_Antoli_.pdf

Téllez, C. F. (2002). Museología y patrimonio: una propuesta de educación interactiva tangible. *Revista de Ciencias Sociales*, 8(18), 95-108. https://www.redalyc.org/pdf/185/18501807.pdf

Vasco, E. (2026). *Diseño de un catálogo de ilustraciones vectoriales basado en la abstracción de símbolos de la cultura Tolita*. https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/69a85165-775b-4761-a7a3-7410462b3f2a/content

Vieira Caldas, S. (2021). El poder del diseño gráfico para generar emociones. *Grafica*, 9(17), 37-45. https://doi.org/10.5565/rev/grafica.187

Vilar, N. (2021). *Storyboard y una Narrativa Gráfica y Literaria.* https://doi.org/10.18682/add.vi36.5365

Viñarás, M, González, J., & Carrero, O . (2025). *Museos y Generación Z: el uso de las nuevas narrativas en el paradigma cultural digital actual en México y España*. https://doi.org/10.14198/MEDCOM.29133

Zubiaur Carreño, F. J. (2007). Planteamientos teóricos de la museología, de Francisca Hernández Hernández [Reseña del libro *Planteamientos teóricos de la museología*]. *Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, (3), 248-249. https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:ee62b670-cca1-4f0a-b0c0-ec3b71715f1a/rev03-francisco-zubiaur.pdf