

# UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Comunicación Social en Periodismo y Comunicación Digital

“Diseño de un sistema de autoguía para el museo del CIDAP, a través de códigos QR”

Trabajo previo a la obtención del  
título de Licenciado en  
Comunicación Social en Periodismo  
y Comunicación Digital.

Autores:

Martha Sofía Carrillo Estrella

CI: 0105916381

sofik.estrella@yahoo.com

Carlos Andrés Orellana Pastor

CI: 0106657604

carlos\_orellana\_1998@hotmail.com

Tutor:

Mtr. Teodoro Ricardo Tello Carrión

CI: 0102381217

**Cuenca, Ecuador**

22-diciembre-2022

**Resumen:**

El mundo actual, la forma de comunicarnos, de relacionarnos y de conocer ha evolucionado de la mano con la sociedad y la tecnología. Las personas, sobre todo tras la llegada del internet y los dispositivos móviles, han hecho de estos sus aliados, puesto que se han convertido en una herramienta indispensable en diferentes áreas.

Así también, los códigos QR (Quick response) son elementos digitales que han llegado para automatizar ciertas acciones de nuestra vida diaria. Dentro del presente trabajo se encuentra el estudio previo a la programación de un aplicativo móvil con códigos QR, que potencie las visitas amigables autoguiadas para el usuario extranjero, estableciendo la importancia del conocimiento cultural que carga consigo cada una de las piezas que forman parte de la reserva del museo del CIDAP. Asimismo, poniendo énfasis en la necesidad de crear un entorno que muestre el contenido en diferentes idiomas, pensando en el individuo.

**Palabras clave:** Tecnología. Museos. Cultura. Códigos QR. Aplicaciones. Autoguía.

# UCUENCA

## **Abstract:**

Today's world, the way we communicate, relate and meet have evolved hand in hand with society and technology. People, especially after the arrival of the internet and mobile devices, have made these their allies since they have become an indispensable tool in different areas. Also, QR codes (Quick response) are digital elements that have come to automate certain actions in our daily lives.

Within the present work is the study prior to the programming of a mobile application with QR codes, which enhances friendly self-guided visits for foreign user, establishing the importance of cultural knowledge that carries with it each of the pieces that are part of the CIDAP museum reserved. Also, emphasizing the need to create an environment that displays content in different languages, thinking of the individual.

**Keywords:** Technology. Museums. Culture. QR codes. Applications. Autoguide

## ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| RESUMEN.....  | 1  |
| ABSTRACT.....   | 2  |
| ÍNDICE DE FIGURA.....                                     | 5  |
| .....   | 7  |
| .....   | 8  |
| .....   | 9  |
| Dedicatoria y Agradecimiento .....                        | 12 |
| INTRODUCCIÓN.....   | 13 |
| CAPÍTULO I .....  | 15 |
| 1.1 Historia del CIDAP .....                              | 15 |
| 1.1.1 Inicio y constitución .....                         | 15 |
| 1.1.2 Los directivos .....                                | 17 |
| 1.1.3 El CIDAP hasta el 2022 .....                        | 27 |
| 1.2.1 Antecedentes en Cuenca .....                        | 30 |
| 1.3 Glosario .....  | 33 |
| CAPÍTULO II .....   | 34 |
| 2.1 Datos preliminares y diagnóstico.....                 | 34 |
| 2.1.1 Museos en Cuenca .....                              | 34 |
| 2.2 Metodología.....                                      | 44 |
| 2.3 ¿Cómo funciona el museo del CIDAP? .....              | 45 |
| 2.3. 1 La muestra.....                                    | 45 |
| CAPÍTULO III .....  | 78 |
| 3.1 Museos y tecnología .....                             | 78 |
| 3.1.1 WIFI .....  | 82 |
| 3.1.2 APP de museos.....                                  | 82 |
| 3.1.3 Podcast.....  | 83 |
| 3.1.4 Colecciones digitales y Repositorios de obras ..... | 83 |
| 3.1.5 Realidad Aumentada.....                             | 83 |
| 3.1.6 Códigos QR.....                                     | 84 |
| 3.1.7 Museos Virtuales .....                              | 86 |
| 3.1.8 Museos Digitales.....                               | 86 |
| 3.2 Desarrollo del prototipo .....                        | 87 |

# UCUENCA

|  |     |
|--|-----|
| 3.2.1 Necesidades del Usuario.....                     | 88  |
| 3.2.2 Funciones del aplicativo web.....                | 91  |
| 3.2.3 Architecture diagram (diagrama estructural)..... | 92  |
| 3.2.4 Propuesta de interfaz.....                       | 94  |
| 3.3 Conclusiones .....                                 | 101 |
| Recomendaciones.....                                   | 103 |
| Referencias agregadas .....                            | 104 |

## ÍNDICE DE FIGURA

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Gerardo Martínez Espinoza .....   | 19 |
| Figura 2. Claudio Malo González .....   | 20 |
| Figura 3. María Leonor Aguilar .....  | 21 |
| Figura 4. Juan Pablo Serrano .....  | 23 |
| Figura 5. Fausto Ordóñez.....   | 24 |
| Figura 6. Gabriela Vázquez .....  | 26 |
| Figura 7. Visitantes CIDAP 2017 .....   | 39 |
| Figura 8. Visitantes CIDAP 2018 .....   | 40 |
| Figura 9. Visitantes CIDAP 2020 .....   | 41 |
| Figura 10. Bases de datos Entradas y Salidas Internacionales - INEC 2013-2017 ..... | 43 |
| Figura 11. Moreno .....   | 48 |
| Figura 12. Momento Glorioso 1.....  | 49 |
| Figura 13. Momento Glorioso 2.....  | 49 |
| Figura 14. Vasija en madera segmentada 1.....                                       | 50 |
| Figura 15. Vasija en madera segmentada 2.....                                       | 50 |
| Figura 16. Vaso ceremonial .....  | 51 |
| Figura 17. Chal de Ikat.....  | 53 |
| Figura 18. Chal de Ikat 2.....  | 53 |
| Figura 19. Charango 1.....  | 54 |
| Figura 20. Charango 2.....  | 54 |
| Figura 21. Línea Totora .....   | 55 |
| Figura 22. Macanas 1 .....  | 56 |
| Figura 23. Mandolín 1 .....   | 57 |
| Figura 24. Mandolín 2 .....   | 57 |
| Figura 25. Mandolín 3 .....   | 57 |
| Figura 26. Macanas 2.....   | 58 |
| Figura 27. El último hielero del Chimborazo.....                                    | 59 |
| Figura 28. Huaoranis.....   | 60 |

|   |     |
|---|-----|
| Figura 29. Shuaras .....                              | 61  |
| Figura 30. Guacamayo .....                            | 62  |
| Figura 31. Amistad 1 .....                            | 63  |
| Figura 32. Caballito de colores .....                 | 64  |
| Figura 33. Amistad 2 .....                            | 65  |
| Figura 34. La Imaginería 1.....                       | 67  |
| Figura 35. La Imaginería 2.....                       | 67  |
| Figura 36. Mate burilado.....                         | 68  |
| Figura 37. Nacimiento Andino .....                    | 69  |
| Figura 38. Poncho Curva .....                         | 70  |
| Figura 39. Amistad 3 .....                            | 71  |
| Figura 40. Unku .....                                 | 72  |
| Figura 41. Cuatro Siamés 1.....                       | 73  |
| Figura 42. Cuatro Siamés 2.....                       | 73  |
| Figura 43. Cuatro Profesional 1 .....                 | 74  |
| Figura 44. Cuatro Profesional 2 .....                 | 74  |
| Figura 45. Diablos danzantes de Yare .....            | 75  |
| Figura 46. Mesa en forma de hacha .....               | 76  |
| Figura 47. Tapara bordada con fibra de moriche .....  | 77  |
| Figura 48. Indicadores de TIC .....                   | 81  |
| Figura 49. Partes del código QR.....                  | 85  |
| Figura 50. Versiones de código QR.....                | 85  |
| Figura 51. Cinco planos de diseño de experiencia..... | 88  |
| Figura 52. Architecture diagram .....                 | 94  |
| Figura 53. Aplicació .....                            | 95  |
| Figura 54. Interfaz 1.....                            | 96  |
| Figura 55. Interfaz 2.....                            | 97  |
| Figura 56. Interfaz 3.....                            | 98  |
| Figura 57. Interfaz 4.....                            | 99  |
| Figura 58. Usuario .....                              | 100 |
| Figura 59. Usuario 2 .....                            | 100 |

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Carlos Andrés Orellana Pastor autor/a del trabajo de titulación "Diseño de un sistema de autoguía para el museo del CIDAP, a través de códigos QR", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 22 de diciembre de 2022



Carlos Andrés Orellana Pastor

C.I: 0106657604



## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Martha Sofía Carrillo Estrella autor/a del trabajo de titulación "Diseño de un sistema de autoguía para el museo del CIDAP, a través de códigos QR", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 22 de diciembre de 2022



---

Martha Sofía Carrillo Estrella

C.I: 0105916381

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Carlos Andrés Orellana Pastor en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de un sistema de autoguía para el museo del CIDAP, a través de códigos QR", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 22 de diciembre de 2022



Carlos Andrés Orellana Pastor

C.I: 0106657604

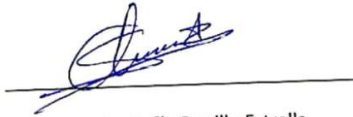
## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Martha Sofía Carrillo Estrella en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de un sistema de autoguía para el museo del CIDAP, a través de códigos QR", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 22 de diciembre de 2022



Martha Sofía Carrillo Estrella

C.I: 0105916381

## **Dedicatoria y Agradecimiento**

Dedicado a la Lina Rosa que sabe acompañar, siempre está y sostiene con amor que cura y a mi familia.

Mi gratitud siempre a los amigos que han dado todos los pasos conmigo, a los que se sumaron en el camino y a los que me enseñaron a soñar y creer en las utopías. En especial a Martín, Juan Bernardo, Luisa, Andrea, Ariana y Andrés, quien compartió conmigo esta aventura... lo logramos. Agradezco también a los docentes de la carrera, sobre todo, a nuestro tutor Ricardo Tello quien nos enseñó que además de profesionalismo, hace falta ser buenos seres humanos.

Sofia Carrillo Estrella

## **Dedicatoria y Agradecimiento**

Dedicado a mis padres Juan y Yoconda quienes me formaron y convirtieron en el hombre que hoy soy, a mis hermanos, Sebastián y David por ir a mi lado en cada momento, a Paulina quien se convirtió en mi compañera de vida, también al pequeño coco aquel niño que siempre luchó por alcanzar sus sueños.

Estaré agradecido siempre con la familia que me acompaña, Orellana Y Pastor: tíos, primos, abuelos, agradezco a todos los que hoy se encuentran conmigo y también aquellos que partieron: Segundo y Yoconde, pues sé que estarían más que felices de verme ahora, no puedo dejar de lado a mis queridos amigos: Sebastián, Renato, Mateo, Allison por ser mi alegría, tristeza, confianza y consuelo, a Luisa, Anita, Pablo, Cris, José, Francisco por acompañarme en este camino, a Sofia por tenerme paciencia para graduarnos, a Juan Bernardo por compartir esta pasión, a Martin por ser un amigo incondicional. Quiero agradecer a todos los docentes que me guiaron, especialmente a nuestro tutor Ricardo Tello, finalmente te agradezco a ti: Paulina Andrea Calle Torres por vivir esta y todas las metas que vendrán a mi lado.

Carlos Andrés Orellana Pastor

## INTRODUCCIÓN

Los espacios museográficos, al igual que la sociedad en general, han incorporado la tecnología en su entorno desde diferentes aristas. El diseño de un circuito de auto guía para el museo del CIDAP pretende mejorar las experiencias de visita a este lugar con el apoyo de herramientas tecnológicas.

Los avances tecnológicos dentro de la comunicación han ocupado varios ámbitos de la vida cotidiana. Las personas, sobre todo tras la llegada del internet, han hecho de los dispositivos sus aliados al que han convertido en una herramienta de trabajo, diversión y comunicación, siendo una extensión del quehacer humano.

La creación de museos virtuales y digitales ha permitido democratizar el conocimiento y el arte en cierta medida. Los primeros hacen referencia a exposiciones dentro de una página web y abren la puerta al conocimiento artístico a través de internet. Varias exhibiciones en el mundo cuentan con un recorrido de este tipo, un ejemplo de aquello es “La Casa Azul” en México (La Casa Azul, 2022).

Los museos digitales han incorporado tecnología *in situ* para mejorar las experiencias turísticas, culturales y educativas de los visitantes. Claudio Malo González, exdirector del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP) en su artículo de la revista por los 25 años de vida institucional del CIDAP destaca las palabras del Dr. Daniel F. Rubín de la Borbolla, quien afirmaba que el museo es la “universidad del pueblo”, en referencia a que son espacios de aprendizaje y deben estar abiertos al público en general, sin distinción (Malo, 2000, pg.9).

El presente trabajo tiene por objetivo diseñar un sistema que ayude al turista a comprender, en su idioma, las riquezas artísticas y artesanales que posee el CIDAP en su museo. Si estos lugares son las “universidades del pueblo” se torna necesario que el proceso de visita sea comprensible y educativo. Adicionalmente, es importante que los turistas de otras lenguas puedan comprender de manera plena el proceso artesanal de las piezas exhibidas y con ello ampliar sus conocimientos.

Tras la identificación de siete modos en los que el individuo comprende el mundo (lógico matemático, lingüístico, espacial, musical, cinético, intrapersonal e interpersonal), se puede llegar a la conclusión de que la tecnología multimedia permite a cada persona reforzar su propio sistema cognitivo, sin imposiciones externas de la mayoría. Esto se produce gracias a la capacidad de esta tecnología para permitir un aprendizaje personalizado según la demanda, interés y conocimiento previo del usuario. (Gardner, 1991)

# UCUENCA

Partiendo de tales ideas, el museo puede convertirse o conservar su esencia educativa, que culturiza (dejando por fuera la acepción elitista), mediante un aplicativo con lectura de códigos QR, por ejemplo.

Anualmente el museo es visitado por turistas de distintas nacionalidades, una parte de estas personas no domina el idioma español; por lo cual, al carecer de guías bilingües o políglotas, la guianza se torna limitada, perdiendo la experiencia integral y devaluando la carga semántica y cultural. A través de este proyecto se busca que en un futuro este y otros museos de la ciudad puedan mejorar su experiencia de visita para los turistas.

El periodismo y la comunicación han encontrado variación y progresos gracias a los nuevos modelos comunicativos. Las narraciones multimedia generan experiencias que se puede adaptar al entorno de aplicativos para la guía museográfica y así promover un proceso educomunicacional, basado en nuevas formas de hacer periodismo y comunicar.

## CAPÍTULO I EL CIDAP: HISTORIA Y ANTECEDENTES

### 1.1 Historia del CIDAP

#### 1.1.1 Inicio y constitución

El Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP) nació hacia 1975. Durante el año de elaboración de este trabajo (2022) el organismo cumplió 47 años de vida, siendo la tercera institución más antigua del continente americano, dedicada al impulso, valoración y fomento de la artesanía.

Este centro es el resultado de un proceso conjunto entre presidentes de la región y la OEA (Organización de Estados Americanos); inició en abril de 1967, durante la presidencia de Otto Arosemena Gómez. Los mandatarios americanos, reunidos en Punta del Este (Uruguay) en pos de fortalecer la integración del bloque, generan la Declaración de Punta del Este; documento en el cual se manifiesta la necesidad de servicios de conservación patrimonial en los países de América: “crear o ampliar los servicios de extensión y conservación del patrimonio cultural y estimular la actividad intelectual y artística de los países americanos” (OEA, 1967).

Dos años más tarde, en 1969 con Velasco Ibarra en la presidencia de Ecuador, Trinidad y Tobago fue el escenario de la sexta reunión del Consejo Interamericano de Cultura (CIC) de la OEA en la que se resolvió establecer y aprobar el Programa Regional de Desarrollo Cultural. Entre los objetivos de este, se llama al mejor aprovechamiento de los recursos folklóricos de los Estados Miembros, de la diversidad de sus manifestaciones y posibilidades como afirmación de la nacionalidad, como instrumento que facilite la integración regional, como elemento de promoción turística y como factor de producción al servicio de la pequeña industria artesanal (Consejo Interamericano de Cultura, 1969).

La primera Reunión Técnica de Artesanías y Artes Populares fue la siguiente etapa para el proceso de conformación de la institución. Esta se llevó a cabo durante el mes de junio de 1973, en México. Contó con la participación de expertos de alto nivel en artesanías y el resultado fue la *Carta Interamericana de Artesanías y Artes Populares*, en la que se establece que “el arte popular y las artesanías constituyen una de las actividades más significativas de los países del Continente Americano, íntimamente ligadas a su herencia cultural, artística y tecnológica” (Secretaría general de la OEA, 1973).

Debido a esto, conscientes de la preocupación existente para la conservación y el fomento de la conservación artística, cultural y tecnológica, en cada país de América Latina se comprendió la necesidad de establecer principios que regulen la conducta de los



gobiernos para mantener los más altos valores del arte popular y las artesanías. En adición, en el documento se incluyen recomendaciones, una de ellas es la creación de un centro interamericano de artesanías y artes populares el cual debería:

- Formar expertos en las diferentes especialidades en los campos de las artesanías y el arte popular.
- Ser el centro documental que reúna, conserve y enriquezca la bibliografía especializada.
- Reunir y conservar los inventarios de formas, diseños y motivos decorativos de los productos de la artesanía americana y las materias primas, herramientas, equipos y técnicas.
- Servir de centro de investigación, información y divulgación.
- Prestar servicios de asesoramiento artesanal y de consulta.

En la VIII reunión del CIC, realizada en la ciudad de Cuenca - Ecuador, durante mayo de 1974, el país anfitrión manifiesta, mediante un informe favorable, su deseo de ser la sede del centro interamericano del que se hablaba en la *Carta de Artesanías de América*. Este fue aprobado dos meses después por la Comisión Ejecutiva Permanente del Consejo Interamericano para la Educación, la Ciencia y Cultura (CEPCIEC) durante la IX reunión, en Washington.

¿Qué sucedía en Ecuador durante este proceso? La presidencia estaba a cargo del General Guillermo Rodríguez Lara, quien asumió el poder un 15 de febrero de 1972, tras el derrocamiento de José María Velasco Ibarra e impidiendo que se celebraran las elecciones presidenciales de dicho año.

En el período de Rodríguez Lara (1972 a 1975) se evidenció un claro desgaste en la relación que mantenía el gobierno con la sociedad, pues al principio se creía que el gobierno del General se inclinaba a una tendencia más progresista y de “izquierda”; sin embargo, no se cumplieron las expectativas. Posteriormente el triunvirato militar asumió el cargo de regresar a la democracia. Cabe destacar que durante los tres años de Rodríguez Lara, la representación de la ciudadanía se vio marcada por los distintos sectores populares organizados.

En este contexto, el 26 de mayo de 1975 se suscribe el convenio entre la OEA y el gobierno ecuatoriano, entonces correspondiente a una dictadura militar, con los lineamientos de creación del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. Dentro de las especificaciones se acogen de alguna manera las sugerencias de la reunión

técnica en México: en el artículo II que determina el objeto y las actividades de la entidad expone como objetivos:

1. Formar técnicos en las diferentes especialidades en los campos de artesanías y el arte popular, a través de cursos interamericanos, regionales y nacionales.
2. Servir de centro de información y divulgación de la defensa, promoción y desarrollo de las artesanías y artes populares.
3. Prestar servicios de asistencia técnica a los gobiernos y entidades públicas o privadas de Estados miembros de la OEA.
4. Organizar una biblioteca especializada y un centro documental de artesanías y artes populares que reúna, conserve, clasifique, distribuya y atienda las necesidades de transferencia de todo conocimiento y tecnología artesanal.
5. Reunir, registrar, conservar inventarios de formas, diseños y motivos decorativos de las artesanías americanas y de las materias primas, herramientas, equipos y técnicas empleadas en el pasado y en la actualidad.
6. Organizar muestrarios nacionales, regionales y de todo el continente para exhibición documental de enseñanza o para exposiciones en los países miembros o fuera del continente americano.

Más tarde, en noviembre del mismo año 1975, mediante decreto presidencial se designa a la ciudad de Cuenca como locación, tal como estaba establecido en el artículo I del acuerdo entre el país y la OEA.

Durante las décadas 70, 80 y 90 el Centro Interamericano se constituyó como referente internacional para potenciar el sector artesanal, mediante competencias y gestión de recursos asignados por la OEA.

### **1.1.2 Los directivos**

Tras su fundación y constitución, el CIDAP ha vivido un proceso de avance, adecuación y transformación, en compañía de los directivos que han mantenido en pie durante los años de existencia. Durante este tiempo han ocupado el cargo de Director Ejecutivo 6 personas.

# UCUENCA

|   |                  |
|---|------------------|
| <b>¿Quiénes han pasado por el directorio del CIDAP?</b> | <b>Su camino</b> |
|---|------------------|

## Gerardo Martínez Espinoza (†)



Figura 1. Gerardo Martínez Espinoza

Fuente: Tweet de CCI Online Noticias



Cuencano, nacido en 1924.

Fue diputado, Prefecto del Azuay entre 1970 y 1975, gobernador y escritor.

Además, Gerardo Martínez fue el primer Director Ejecutivo del CIDAP hasta 1984, siendo además uno de los principales precursores para que la institución tenga como sede la ciudad de Cuenca. Martínez tenía un gran

acercamiento con la cultura, en especial la cultura popular “más cerca del espíritu sencillo o espontáneo de la gente y de la necesidad cotidiana”.

Durante su período como Director del CIDAP el mexicano Dr. Daniel Rubin de la Borbolla, contratado por la OEA como Director técnico del CIDAP, firmó un convenio de investigación para un Censo artesanal.

El escritor falleció en junio de 2020 a sus 96 años.

## Claudio Malo González



Figura 2. Claudio Malo González

Fuente: Publicación de Facebook de la Universidad



del Azuay

Cuencano, nacido en 1936, siendo él el sexto de ocho hermanos.

Considerado dentro de la esfera intelectual de la ciudad.

En cuanto a su incursión en el ámbito laboral, Malo fue Ministro de Educación, diputado, asambleísta, profesor universitario, entre otros.

En 1978 reemplazó a Rubín de la Borbolla en el directorio técnico del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares; más tarde ejerció el cargo de Director Ejecutivo del CIDAP entre 1984 y 2011. Dentro de la institución realizó varias publicaciones acerca de artesanía y arte popular.

“Malo formó parte del Directorio en representación de la Municipalidad y ayudó desde un primer momento al éxito de la institución.” (Edwin Romero)

En la actualidad Malo González se encuentra retirado de la vida académica; sin embargo continúa colaborando en su columna para el diario El Mercurio.

## María Leonor Aguilar



Figura 3. María Leonor Aguilar

Fuente: Contraportada del Libro “Artesanías en el contexto global”

Académica cuencana. Ha impartido clases tanto en la Universidad del Azuay como en la Universidad de Cuenca, en la carrera de Historia y Geografía de la Facultad de Filosofía (ahora Pedagogía de las Artes y Humanidades).

María Leonor Aguilar también estuvo a cargo del departamento de cultura de la Universidad de Cuenca.

En cuanto a sus actividades dentro de la artesanía, la cultura popular y la institución del CIDAP, Aguilar ha realizado publicaciones como: La paja toquilla en Cuenca, realidad y perspectivas (2007), Tejiendo vida; entre varias otras publicaciones sobre artesanía realizadas dentro y fuera del CIDAP. Aguilar fungió como Subdirectora de Promoción Artesanal en el Centro Interamericano durante el período del Dr. Malo González; en esta etapa, específicamente en 2003 se crea la Feria de Excelencia Artesanal, la cual tiene como propósito ser plataforma para el reconocimiento, difusión y venta del sector artesanal. Esto cumpliría además uno de los objetivos planteados por la OEA en el acta de creación. Después del retiro de Claudio Malo, Aguilar ocupó la Dirección Ejecutiva,

# UCUENCA

|  |  |
|--|--|
|  | <p>siendo hasta ese entonces la única mujer en el cargo.</p> |
|--|--|

## Juan Pablo Serrano



Figura 4. Juan Pablo Serrano



Fuente: [larevista.ec](http://larevista.ec)

Cuencano, graduado en la Universidad de Cuenca, dentro de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, en la carrera de Historia y Geografía.

Al llegar al CIDAP Juan Pablo Serrano, en una entrevista realizada para este trabajo, afirma que tuvo que enfrentarse a algunos problemas desde su llegada.

En primer lugar dice que tuvo que demostrar la importancia de una institución como el CIDAP para que no se cierre.

Dentro de los proyectos planteados por Serrano se encontraba la ampliación del museo del Centro Interamericano en la parte contigua de la casa patrimonial; esto con el propósito de poder exponer la mayor cantidad de piezas de la extensa reserva existente.

Serrano reestructuró la “Feria de Excelencia Artesanal”, sacándola de los límites institucionales hacia las calles del Barranco (Paseo Tres de Noviembre y Doce de Abril). Dándole mayor proyección nacional e internacional por su importancia y magnitud.

En la actualidad el ex director se encuentra realizando procesos de consultoría.



## Fausto Ordóñez



Figura 5. Fausto Ordóñez



Fuente: Diario El Mercurio

Artesano cuencano experto en la rama de joyería. Licenciado en Gestión de la Organización por la Universidad del Azuay, Magíster en Gestión Cultural por la Universidad Politécnica Salesiana. Exdirector Provincial de Cultura y Patrimonio del Azuay. Especializado en la Scuola dell'Arte della Medaglia de Roma, Italia, en donde fue seleccionado para la participación en el concurso medallístico internacional. Ganador de la Segunda Mención en el Primer Concurso Nacional de Diseño y Producción de joyas ENDI. Artista Diseñador en el evento de belleza Miss Universo 2004. Creó el premio “Medalla CIDAP a la excelencia artesanal”; el cual tiene como propósito reconocer, destacar y visibilizar los saberes, procesos, memoria e identidad artesanal. Así mismo, creó “ARDIS semana del diseño para la artesanía”, celebrado en el mes de abril, cuyo propósito es promover y provocar el encuentro entre la artesanía, el diseño y la innovación. Igualmente participó en la gestión para que Cuenca sea considerada y galardonada como Ciudad Mundial de las artesanías, título otorgado en 2020 por WCC (World

|  |  |
|--|--|
|  | <p>Crafts Council). Ordoñez se desvinculó del cargo de director a finales de 2021.</p> |
|--|--|

## Gabriela Vázquez



Figura 6. Gabriela Vázquez



Fuente: Diario El Mercurio

Cuencana, Licenciada en Administración y conservación del patrimonio por la Universidad del Azuay y Máster en Curaduría de Museos y Galerías de Arte por Newcastle University (Reino Unido). Dirigió el Museo Municipal de Arte Moderno de Cuenca.

Docente de la UNAE.

Ha coordinado diversos proyectos de educación no formal en artes, cultura y patrimonio.

Durante su estancia en Reino Unido trabajó en el Departamento de Información de las Colecciones en la Royal Collection Trust.

Ha participado de curadurías y cocuradurías de arte contemporáneo como la exposición del Museo de Arte Moderno, “Cromatopía”; del mismo modo para “Del hazlo tú mismo al hagámoslo juntos-Central Dogma”, “Sonoridades que conectan raíces”, entre otras.

Actualmente Gabriela Vázquez ocupa el cargo de Directora Ejecutiva en el CIDAP, para el período 2022-2026

## 1.1.3 El CIDAP hasta el 2022

El Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares está ubicado en la Paseo Tres de Noviembre, junto a las escalinatas del Parque de la Madre, en la ciudad de Cuenca, sede fijada en el acta de creación. La casa patrimonial en la que funciona el CIDAP fue adquirida como parte del apoyo económico que debía brindar el Gobierno dentro del acuerdo con la OEA.

La propiedad perteneció al Dr. Gonzalo Cordero Crespo y a su esposa Filomena Borrero Vega. Un arquitecto de apellido Aruz fue el encargado de la construcción entre los años 1945-1950. El lugar pasó a ser propiedad del CIDAP hacia 1984 cancelando el gobierno de Oswaldo Hurtado un valor de \$16,500,000 sucres.

El sitio donde hoy se encuentra la cafetería, la biblioteca, el auditorio y el parqueadero de la institución fue expropiado por el Consejo Cantonal de Cuenca y declarado bien público. El expropietario, el Arq. Francisco Escobar recibió \$5500000 sucres, de los que devolvió \$200000 (acto de voluntad propia) para el mejoramiento de la ciudad. Posteriormente el Municipio transfirió la propiedad al CIDAP.

En 2014 la casa patrimonial obtuvo un lugar en las 7 maravillas de Cuenca, junto a otras edificaciones arquitectónicas representativas de la ciudad como: La Alcaldía, La Catedral, el Colegio Benigno Malo.

Para Fausto Ordoñez, quien fungió como Director del CIDAP desde el año 2016 hasta noviembre del 2021, los objetivos que se plantearon para la institución se han cumplido absolutamente y a plena cabalidad. En cuanto a los procesos de formación, han sido continuos: “son miles los artesanos que se han formado”, afirmó Ordoñez en una entrevista realizada durante el 2021 para la elaboración de este proyecto. Además han multiplicado el conocimiento, a través de escuelas, talleres, o incluso ocupando cargos públicos mediante los cuales pueden impartir o ejecutar el conocimiento previamente adquirido.

El proceso de investigación es otro factor importante dentro del CIDAP. El centro documental hoy en día cuenta con cerca de 90000 documentos y bienes de documentación, especializados en artesanías y artes populares, que debido a la cantidad de recursos se ha convertido en un centro de investigación local, nacional, e internacional, siendo este una fuente de conocimiento para docentes, artesanos, diseñadores e investigadores.

Con respecto a la comercialización, que al igual que la capacitación estaba dentro de las razones de ser de la institución, la entidad contaba con un almacén de artesanías, en el cual se ofrecían productos que el CIDAP compraba a artesanos y artesanas en las líneas de joyería, paja toquilla, madera, textil, cuero, entre otras y la ofrecía al público en general. Esta tienda estuvo ubicada, en principio, dentro de la casa de la institución; posteriormente se trasladó al lugar donde ahora está ubicada la biblioteca y finalmente fue disuelta hacia el 2013 aproximadamente.

Se realizaban exposiciones-venta, dedicando cada mes a una artesana/o o asociación, sirviendo de plataforma de difusión para ellos. Estas instancias de incentivo y promoción artesanal fueron complementadas con la Feria de Excelencia Artesanal que se celebra desde el año 2003 durante el mes de noviembre.

A partir de la llegada de Juan Pablo Serrano al directorio, esta última actividad se reestructura, llamándose hasta el día de hoy Festival de Artesanías de América, el cual amplió su base artesanal, ampliando la vitrina para los artesanos locales, nacionales e internacionales. De todas las actividades esta última es la única que se mantiene vigente. Asimismo, Fausto Ordóñez, durante su paso por la dirección, incluyó el ARDIS y el bazar navideño, el primero muestra la fusión del diseño y la artesanía como parrilla para los productores.

El museo del CIDAP alberga alrededor de 9.000 piezas y su reserva está en permanente crecimiento. Desde el año 2016 el Centro Interamericano entrega “La medalla CIDAP”, un reconocimiento a la labor y trayectoria artesanal. Los premios que se entregan son económicos y las piezas ganadoras pasan a formar parte de la colección museográfica. Entre los ganadores podemos destacar a personas como: Adriana Landívar y Juan Carvallo, joyeros de Argó, Juan Carlos Freire también joyero o a la ceramista y diseñadora Cristina Urgilez, por nombrar algunos.

## **1.2 Museos: definiciones y antecedentes**

El museo, contemplado desde una definición amplísima, es un espacio destinado a la exhibición de objetos. Sin embargo, si realizamos una concepción diacrónica de significación, podemos observar que “La definición de museo ha evolucionado a lo largo del tiempo en función de los cambios de la sociedad” (Poveda, 2018). Si nos remontamos a la etimología, “museo” proviene del latín *musĕum* y este, a su vez, del griego, *μουσεῖον*

(museion) que significa “lugar dedicado a las musas”, las protectoras de la ciencia, el arte y la poesía.

Este lugar, desde su origen, es un instrumento para la memoria y el aprendizaje; puesto que también hacía referencia a la biblioteca de Alejandría, donde se reunían los estudiosos con el afán de difundir y aprender. De acuerdo a estas acepciones, el entorno museístico era un lugar de culto, sobre todo artístico.

Pero, ¿Qué es el arte? ¿Qué merece estar en un museo? En una concepción inicial y muy purista el arte, para ser exhibido en un lugar de esta índole, debía cumplir varios parámetros. Algunos museos alrededor del mundo aún contemplan esto.

En 1917 Marcel Duchamp marcó el inicio del arte conceptual con su obra *La Fuente*, que consistía en un urinario con la firma R. Mutt. Con esto el artista pretendió jugar una broma y hacer una fuerte crítica: “Les arrojé a la cabeza un urinario como provocación y ahora resulta que admiran su belleza estética...” (Ballesteros, 2019).

De ahí que el espectro de lo que puede y no ser parte de una composición museográfica haya ampliado sus horizontes, a tal punto que hoy en día existen museos destinados a la tecnología y expresiones artísticas que hacen uso de ella para su correcto funcionamiento.

“Desde su creación en 1946, el ICOM (Consejo Internacional de Museos) actualiza esta definición para que corresponda con la realidad de la comunidad museística mundial” (Poveda, 2018).

En la 22ª Asamblea general del ICOM desarrollada en Viena el 24 de agosto de 2007, en su tercer artículo dice:

El museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo.

Mientras que en sus estatutos se presenta una concepción más acorde a la realidad actual pues están concebidos como escenarios donde se encuentran arte, historia, ciencia y tecnología para exponerlos al público, con finalidades de dar/obtener un valor cultural y pedagógico.

Las nociones de museo como un espacio de encuentro cultural y de aprendizaje de diferentes aspectos de vida y desarrollo de las sociedades merecen ser tomadas en cuenta primordialmente para el desarrollo de este trabajo, puesto que “La

democratización de la cultura representa uno de los hitos más importantes en lo que respecta a asimilación y potenciación de la vertiente social del museo” (Mateos-Rusillo, 2008). La tecnología ha permitido en gran medida el democratizar y pluralizar el arte y la cultura. Un ejemplo de ello son los museos virtuales y los museos digitales.

## 1.2.1 Antecedentes en Cuenca

La interactividad en el área museográfica no es un tema reciente, existe una gran cantidad de museos alrededor del mundo, en los cuales profundizaremos más adelante, que han empleado la tecnología para dar más realce a sus exhibiciones, atraer visitas, obtener más alcance, un mayor aprendizaje y una mejor experiencia en sus visitantes.

Dentro de la ciudad de Cuenca existen proyectos y museos que actualmente ya hacen uso de la tecnología para generar interactividad con sus visitantes, ofrecer una vista distinta del museo o incluir a ciertos grupos de la población que se han visto desvinculados del área museográfica.

Como primer ejemplo se tiene al “Circuito turístico inclusivo a partir de experiencias sensoriales de personas no videntes”, un trabajo realizado por Crespo e Idrovo (2016) que actualmente funciona dentro del Museo de la Catedral Vieja en la ciudad de Cuenca. Si bien este proyecto inició como un trabajo de titulación enfocado a un tema mucho más radical pero que tiende a la adaptación del museo hacia la diversidad de públicos.

Bajo esta lógica, las autoras proponen un proyecto denominado “Circuito turístico inclusivo a partir experiencias sensoriales de personas no videntes”, que está compuesto por la visita a los siguientes lugares: Catedral Vieja, Parque Calderón, Catedral Nueva, Plaza de las Flores, Iglesia de las Carmelitas, y Plaza San Francisco. Cada destino está descrito en una producción de audio individual, pero en conjunto se enlazan de manera que forman un circuito.

Hoy en día el sistema funciona dentro de la Catedral El Sagrario o Catedral Vieja, a manera de audioguía, un proyecto que no inició destinado al área museográfica término formando parte de la misma, permitiendo que las personas no videntes puedan visitar el museo que se encuentra dentro de la Catedral Vieja.

El audio que se expone en tal iglesia dura en total once minutos con treinta segundos (11:30), esto debido no solo a su tamaño sino a todo lo que esta Catedral contiene en su interior, ya que en la actualidad funciona también como museo. Entonces,

a más de describir el espacio, la infraestructura como tal, integra los elementos que están contenidos y que reflejan parte de la historia de la sociedad cuencana.

Existen casos como el proyecto realizado por la diseñadora Claudia Malo (2018) “Herramienta digital interactiva para espacios museográficos al aire libre”, trabajo que se quedó en la etapa de diseño, tenía como destino ser una herramienta interactiva para los jardines del Museo Pumapungo, creando un juego que permita a los visitantes involucrarse profundamente, con enfoque y orientación para personas no videntes. Según la autora “el juego pretende contar sobre los vestigios Incas, que se encuentran alrededor de la ciudad y a su vez llevarlos a visitar los jardines del Museo, teniendo en cuenta que ayudará a tener una mejor experiencia cómo visitante”.

El juego constaba de dos partes: una enfocada al *mapping*, que contaría con ilustración vectorial y con el soporte de sensores de movimiento en tiempo real, siendo esta etapa complementada con el juego en sí, que a manera de mapa ilustrado permitiría la relación con elementos específicos y el relato de su historia individual, debiendo identificar determinadas pistas para avanzar entre los distintos puntos planificados.

Un programa que permite a manera de búsqueda del tesoro ir descubriendo la historia de la ciudad en la que viven, volviendo al visitante protagonista de la misma, ocupando la tecnología en todo su esplendor, con proyecciones, sensores, ilustraciones y más; sin embargo, también conlleva un alto costo de producción, uno de los motivos por lo que el trabajo se quedó en la etapa Demo.

Otro caso dentro de Cuenca es El Museo de las Culturas Aborígenes, el cual cuenta con un sistema interactivo, en este caso y mucho más cercano al proyecto que se plantea en este trabajo de titulación con el CIDAP, dentro del Museo de las Culturas existe un sistema basado en realidad aumentada y códigos QR implantado por el diseñador Paul Peralta.

En este sentido, las tecnologías disponibles en la actualidad como los QR Codes y las aplicaciones web no hacen más que evidenciar la interactividad de los nuevos usuarios en los denominados nuevos espacios. Pero todo esto no es para nada distante del sector educativo museístico, ya que frecuentemente van en búsqueda de nuevas formas de presentación de la información expuesta, lo que ha llevado a la inserción ya sea de manera empírica de estas nuevas formas de interacción, preocupándose no solo en el papel que desempeña el usuario sino también en la configuración de su entorno acorde a lo que se muestra o expone (Peralta, 2014).



# UCUENCA

El proyecto cuenta con sistema complejo de códigos QR y realidad aumentada, en el cual, mediante el escaneo de uno de estos códigos a través de un dispositivo móvil, el visitante puede acceder a una página web exclusiva del museo, dentro de ella se puede apreciar la pieza en realidad aumentada, lo que hace más fácil observar los detalles, acercar o alejar el objeto, entre otras cosas también permite desplegar información adicional acerca de la pieza, información que por temas de espacio no puede ser colocada dentro de la exhibición.

Dentro de Cuenca existen varios casos como los expuestos anteriormente, en los que tecnología y museos pueden vincularse de manera exitosa, permitiendo que cada visitante tenga una mejor experiencia, disfrute de la exhibición y que a través de sistemas interactivos no se sienta ajeno a la información y se considere a sí mismo como parte activa del aprendizaje.

## 1.3 Glosario

- **Arte:** Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. (Real Academia Española, s.f., definición 3).
- **Arte Popular:** El Arte Popular es el conjunto de obras plásticas y de otra naturaleza, tradicionales, funcionalmente satisfactorias y útiles, elaboradas por un pueblo o una cultura local o regional para satisfacer las necesidades materiales y espirituales de sus componentes humanos, muchas de cuyas artesanías existen desde hace varias generaciones y han creado un conjunto de experiencias artísticas y técnicas que las caracterizan y dan personalidad. (Organización de los Estados Americanos [OEA], 1973, pág. 9).
- **Artesanía:** en su sentido más amplio, es el trabajo hecho a mano; o con preeminencia del trabajo manual cuando interviene la máquina. En el momento que la máquina prevalece, se sale del marco artesanal y se entra en la esfera industrial (OEA, 1973, pág. 9).
- **Artesanía Popular:** Es la obra manual basada en motivos tradicionales y que se transmite normalmente de generación en generación (OEA, 1973, pág. 10).
- **Artesanía Artísticas:** Es la que expresa de alguna manera el sentimiento estético individual del autor, generalmente basado en el acervo folklórico (OEA, 1973, pág. 10).
- **Artesanía Utilitaria:** Que produce artículos sin caracterización artística especial, pues son productos que pueden ser elaborados a mano por el artesano, casi en la misma forma que en la industria mercantilizada (OEA, 1973, pág. 10).
- **Artesanía de Servicios:** Es la que no produce ningún bien, sino que constituye una acción que busca llenar una necesidad. Este servicio deberá siempre ser presentado a mano, para ser prestado a mano, para ser considerado artesanal (OEA, 1973, pág. 10).
- **Cultura:** Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. (Real Academia Española, s.f., definición 3).
- **Cultura Popular:** Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo (Real Academia Española, s.f., definición 1).

## CAPÍTULO II DIAGNÓSTICO, CONSTRUCCIÓN Y METODOLOGÍA

### 2.1 Datos preliminares y diagnóstico

Cuenca es reconocida por la UNESCO como Patrimonio Cultural de la Humanidad desde el 1 de diciembre de 1999 por su arquitectura, conservación de la cuadrícula original del centro histórico desde su fundación, entre otras razones de índole cultural que permitieron la obtención del título para la ciudad.

El patrimonio tangible e intangible del cantón azuayo ha atraído la atención del panorama internacional. Es por ello que también ha obtenido el galardón de “Mejor destino para vacaciones cortas” tres años consecutivos entre los años 2017 y 2019 (Fundación Turismo Cuenca, 2019).

El reconocimiento más reciente que se ha otorgado a Cuenca es el de “Ciudad Mundial de la Artesanía”. Para obtener este título fue necesario armar un expediente para alcanzar la postulación el 23 de julio de 2020; en dicho documento se evidenciaba la existencia en el territorio de ramas artesanales como: alfarería, orfebrería, bordados, hierro forjado, talabartería, paja toquilla; entre otras.

Dentro del proceso, un comité designado por el Consejo Mundial de Artesanías, con sede en Bélgica, visitó los talleres de artesanías de la capital azuaya. Bárbara Velasco, representante del Consejo, manifestó su sorpresa por los trabajos dentro de los talleres; asimismo, recalcó que la ciudad tiene varios reconocimientos, pero que hacía falta dar valor y poner en el panorama mundial a los artesanos. Desde el 17 de noviembre de 2020 Cuenca es destacada como “Ciudad Mundial de la Artesanía”, siendo la primera urbe del país en obtener esta nominación (Ministerio de Turismo, 2020).

Todas estas razones, sumadas a la existencia de un museo de las características como las que posee el CIDAP, muestran la importancia de concatenar el posicionamiento de la cultura y la artesanía en la esfera global con la experiencia cercana que pueda tener el turista al concurrir a estos sitios con el apoyo de medios que faciliten su comprensión de lo expuesto, así como la relación con los mensajes y rasgos que se transmiten a través de una pieza artesanal.

#### 2.1.1 Museos en Cuenca

Según Báscones y Carreras-Monfort (2009), la expansión y auge de los medios sociales plantea un importante reto a los museos que quieren sumarse al cambio. Conscientes de la gran variedad de posibilidades con las que cuentan los internautas en el escenario digital, la estrategia que ha de seguir el museo para atraer la atención y, lo que es más importante, fidelizar a su público, es la de ofrecer material y documentación que no se consiga por otros cauces.

En el país se cuenta con el Directorio Red Ecuatoriana de Museos 2019, una guía museográfica desarrollada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador que organiza entre sus hojas la cantidad de museos existentes en el país, teniendo como criterio muestras de tipo: arqueológicas, antropológicas, arte, historia, ciencias e historia natural, ciencia y tecnología, artes aplicadas y de diseño; contemplando instituciones públicas como: Red de Museos Nacionales del Ministerio de Cultura y Patrimonio (MCYP), Red de Museos de la Casa de la Cultura Ecuatoriana (CCE) Benjamín Carrión, Red de Museos de la Defensa del Ministerio de Defensa Nacional (MIDENA), Educativos, Gobiernos Autónomos Descentralizados (GADS), Municipalidades, Prefecturas, cómo también instituciones privadas, eclesiásticas y comunitarias.

En el Directorio se contabilizan en el Ecuador 175 museos, dentro de las nueve zonas en las que se divide el territorio: Zona 1 comprendida por las provincias de Carchi (tres), Esmeraldas (dos), Imbabura (seis) y Sucumbíos (uno) con un total de doce museos.

En la Zona 2 se encuentran únicamente 5 museos, la cantidad más baja del país: Napo, con dos museos, Orellana con la misma cantidad y Pichincha con uno. Cabe recalcar que dentro de esta distribución, en Pichincha no se considera Quito, pues la capital es una zona por sí misma.

En la Zona 3 se encuentran las provincias de Chimborazo, la que cuenta con siete museos; Cotopaxi, con tres; Pastaza, con dos, y por último Tungurahua, que dentro de su territorio cuenta con doce museos. En total son veinticuatro museos los que componen la zona 3.

La Zona 4 únicamente consta de dos provincias: Manabí, con trece museos, y Santo Domingo de los Tsáchilas, con un único museo. Aquí son en total catorce museos.

Cinco provincias son las que constituyen la Zona 5, siendo la que mayor cantidad de territorios provinciales tiene, mas no de museos pues solo cuenta con diez distribuidos así: Bolívar (dos), Galápagos y Guayas (cero), Los Ríos (dos), y Santa Elena (seis). Al

# UCUENCA

igual que en la Zona 2, Guayaquil cuenta con su propia zona, por ende no se suman los museos del puerto principal.

La Zona 6 está formada por Cañar con cinco museos, Morona Santiago que cuenta con tres y Azuay con veinte, dando así veinte y ocho museos en total.

Por su parte la Zona 7, cuenta en Loja con ocho museos, El Oro con tres y Zamora Chinchipe con cero, lo que refleja un total de once museos.

Por último encontramos dos zonas conformadas por las ciudades más grandes del país, la Zona 8 conformada por Guayaquil, la cual cuenta con únicamente nueve museos, y la Zona 9, abarcando toda la ciudad de Quito con el mayor número de museos a nivel nacional, pues existen sesenta y dos museos registrados.

La ciudad de Cuenca se encuentra ubicada dentro de la Zona 6, compuesta por Azuay, Cañar y Morona Santiago; donde existen veinte y ocho museos, de los cuales veinte pertenecen al Azuay, dos están en el cantón Sígsig:

- **Museo Arqueológico de Chobshi**

Ubicado en la comunidad de Chobshi, es un museo comunitario de tipología arqueológica.

- **Museo de Sígsig**

Ubicado en el centro cantonal, en las calles Simón Bolívar y Francisco Salazar, es un museo público de tipología arqueológica.

- **Museo Histórico Casa de los Tratados**

Ubicado en el Barrio Héroe del Portete, Girón, es un museo público de tipología histórica.

- **Museo Municipal de Chordeleg**

Ubicado en las calles 23 de Enero 4-21 y Juan Bautista, en el edificio GAD Municipal de Chordeleg, es un museo público de tipología etnográfica.

Dieciséis se encuentran en la ciudad de Cuenca:

- **Museo Arqueológico Universitario**

Ubicado en la Av. 12 de Abril 5-199 y Solano, cerca al Hospital Militar, es un museo público, de tipología arqueológica.

- **Museo Catedral Vieja**

Ubicado en las calles Sucre 7-78 y Luis Cordero, es un museo público perteneciente a la Diócesis de Cuenca - GAD Municipal de Cuenca, de tipología artística de carácter eclesiástico.

- **Museo de la Identidad Cañari**  
Ubicado en el Barrio de la Merced. Calle Presidente Córdova 6-26, entre Hermano Miguel y Borrero, es un museo privado de tipología arqueológica, etnográfica y artística.
- **Museo de la Medicina Guillermo Aguilar Maldonado**  
Ubicado en el Sector El Barranco. Av. 12 de Abril 755, entre Solano y Parque de la Madre, junto al Hospital Militar, es un museo público-privado de tipología histórica, científico y tecnológico.
- **Museo de las Artes Populares de América**  
Ubicado en la Calle Hermano Miguel 3-23 y Paseo tres de Noviembre, junto a Las Escalinatas, en la Casona del CIDAP, es un museo público de tipología etnográfica, artística, artes aplicadas y de diseño.
- **Museo de las Conceptas**  
Ubicado en el Barrio de Todos Santos. Calles Hermano Miguel 633 y Juan Jaramillo, es un museo privado de tipología histórica y de arte eclesiástico.
- **Museo de las Culturas Aborígenes**  
Ubicado en el Barrio Todos Santos. Calle Larga 5-24, entre Hermano Miguel y Mariano Cueva, es un museo privado, de tipología arqueológica y artística.
- **Museo de los Metales**  
Ubicado en la Av. Solano 11-83, cerca de la Iglesia de la Virgen de Bronce, es un museo privado de tipología: artes aplicadas y de diseño.
- **Museo del Sombrero de Paja Toquilla**  
Ubicado en el Sector El Barranco. Calle Larga 10-41, entre Padre Aguirre y General Torres, cerca del Mercado Diez de Agosto, es un museo privado de tipología: artes aplicadas y diseño.
- **Museo de Sitio Manuel Agustín Landívar de la CCE Núcleo del Azuay**  
Ubicado en la parroquia San Blas. Barrio de Todos Santos. Calles Larga 2-23 y Manuel Vega, es un museo público de tipología arqueológica.
- **Museo de Sitio y Parque Arqueológico Pumapungo**  
Ubicado en la Calle Larga y Av. Huayna Cápac, es un museo público de tipología arqueológica, etnográfica y artística.
- **Casa Museo María Astudillo Montesinos**

Ubicado en las calles Simón Bolívar 6-09 y Hermano Migue, es un museo privado de tipología histórica.

- **Museo Municipal de Arte Moderno**

Ubicado en las calles Mariscal Sucre 1527 y Coronel Talbot, es un museo público de tipología artística.

- **Museo Numismático**

Ubicado en la Calle Larga y Av. Huayna Cápac, en el subsuelo del Museo Pumapungo, es un museo público de tipología histórica.

- **Casa Museo Remigio Crespo Toral**

Ubicado en el Barrio de la Merced. Calles Larga 7-27 y Antonio Borrero, es un museo público de tipología arqueológica, histórica y artística.

- **Museo Salón del Pueblo Efraín Jara Idrovo CCE Núcleo del Azuay**

Ubicado en las calles Mariscal Sucre y Benigno Malo, es un museo público, de tipología artística.

Todos los datos expuestos fueron recopilados del Directorio Red Ecuatoriana de Museos 2019.

Dentro de la ciudad se encuentra el Museo de las Artes Populares de América, o el museo que se encuentra dentro del CIDAP, según los dos últimos registros oficiales del CIDAP previo al inicio de la pandemia ocasionada por el COVID-19 en el 2019, el museo contó con la visita de 19.644 personas en 2017, segmentadas en: nacionales, extranjeros y estudiantes, teniendo en cuenta que durante aquel año, solamente en el mes de noviembre recibió 11.320 visitas, de estas 10.384 fueron nacionales. Tal cantidad tuvo relación con que se realizó una muestra itinerante en Chordeleg, puesto que como rescata Radio Pichincha (2017) el cantón había recibido el reconocimiento como "Ciudad Creativa" por parte de la UNESCO. El texto de la postulación rezaba lo siguiente:

Nuestros artesanos conservan patrones de diseño y procesos productivos tradicionales que permiten que aflore una diversidad de formas. Producción multiforme e innovadora que contribuye a la excelencia artesanal y sostenibilidad de la ciudad.

Por tal razón, representará a Ecuador en la Postulación de la Red de Ciudades Creativas UNESCO 2017, en el ámbito: Artesanías y Artes Populares. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultura, 2017)

En 2017 se rompieron las estadísticas habituales de asistencias, puesto que se realizaron varias convocatorias para apoyar a Chordeleg en esta postulación, posteriormente el 31 de octubre de 2017 el cantón formó parte de la Red de Ciudades Creativas UNESCO 2017.

Dentro de ese año los porcentajes finales en cuanto a visitas se separaron así: visitantes nacionales el 62.6% del total; extranjeros 21.9%, y estudiantes 15.5%.

## Visitantes CIDAP 2017

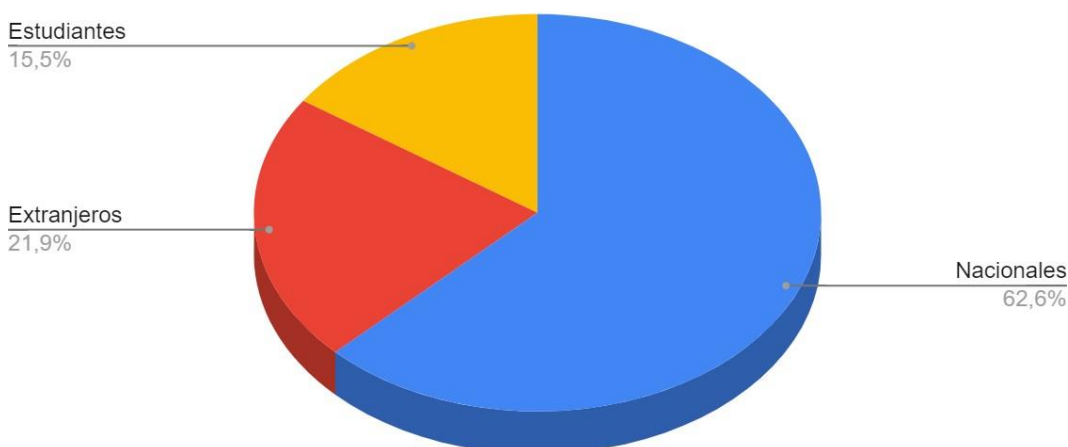


Figura 7. Visitantes CIDAP 2017

Fuente: CIDAP Diseño: Autores

Durante el 2018, el CIDAP acogió un total de 13.517 visitantes, 7.744 de estos corresponden a nacionales, 1.276 representan el valor específico de estudiantes y por último 4.497 fueron turistas extranjeros. Teniendo en cuenta estos valores, los visitantes nacionales representaron un 57.3% del total, los estudiantes un 9.4% y los turistas extranjeros un 33.3% del total.



## Visitantes CIDAP 2018

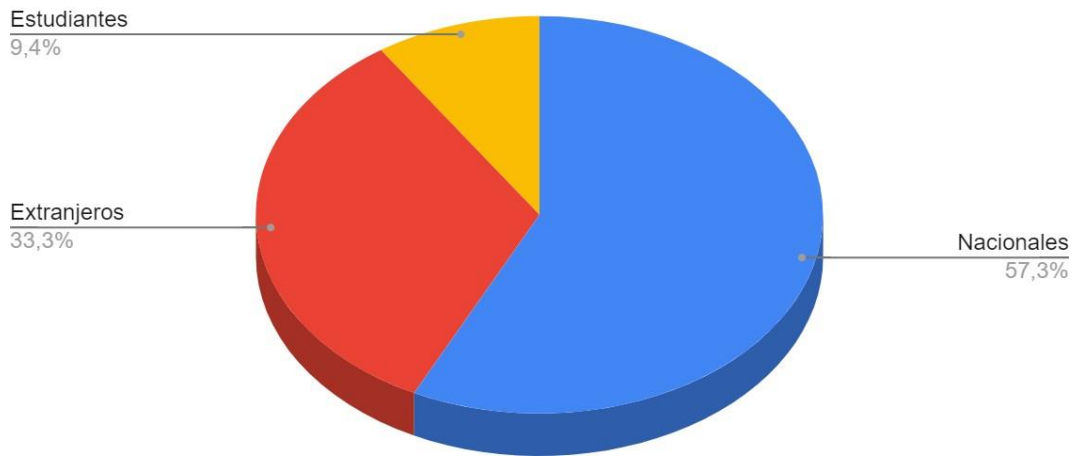


Figura 8. Visitantes CIDAP 2018

Fuente: CIDAP Diseño: Autores

Para el año 2019 no se realizó un registro de visita al museo por lo que no existe una cantidad estimada de visitantes nacionales y extranjeros.

En 2020 inició la pandemia ocasionada por el COVID 19, según el octavo informe emitido por el Gobierno del Ecuador el lunes 16 de marzo de 2020 a las 22:07:47 “El 11/03/2020 la OMS declaró el COVID-19 pandemia global, por tanto, mediante Acuerdo Ministerial No 00126-2020 emitido el 11 de marzo por la Ministra de Salud, se declara el Estado de Emergencia Sanitaria en el Sistema Nacional de Salud.”

Y a pesar que las resoluciones del COE Nacional salieron a la luz dentro del mismo informe el 16 de marzo de 2020, el pueblo ecuatoriano ya se encontraba en confinamiento desde el 12 de marzo de 2020.

Debido a esta situación el CIDAP, al igual que la mayoría de instituciones, interrumpió sus actividades, exhibiciones, muestras, la feria anual entre otras, por este motivo y teniendo en cuenta que durante todo el 2020 el museo abrió sus puertas únicamente durante los tres primeros meses del año: enero, febrero, marzo y al final del año en los meses de noviembre y diciembre, el registro en 2020 únicamente diferenció a estudiantes con 330 personas colocando visitantes extranjeros y nacionales dentro de un mismo grupo son 572 personas, dando un total de 902 visitantes en todo el año.

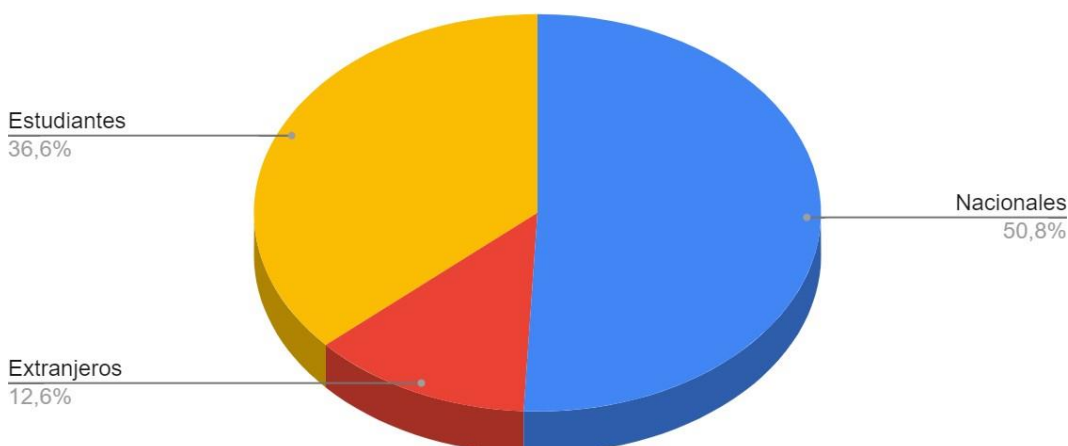


Figura 9. Visitantes CIDAP 2020

Fuente: CIDAP Diseño: Autores

Del 2021 no se tiene un registro de visitantes establecido por parte de la institución. El CIDAP no diferencia la procedencia de sus visitantes extranjeros, ni el idioma nativo de los mismos; sin embargo, es posible conocer, cuántas diferentes nacionalidades residen en la ciudad de Cuenca, como también, cuáles son los países que aportan más turistas al Ecuador.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) la ciudad de Cuenca alberga un total de noventa y dos nacionalidades distintas dentro de su territorio, nacionalidades como: estadounidense, canadiense, española, venezolana, italiana, alemana, inglesa, francesa, suiza, colombiana, holandesa, belga, sueca, australiana, y otras más, evidenció la gran variedad tanto de nacionalidades como de idiomas que se hablan dentro de la urbe cuencana (Granda, 2019).

Teniendo en cuenta que muchos de los países mencionados comparten el idioma español como lengua oficial, y que las personas que hablan un idioma extranjero y residen en la ciudad en su mayoría son adultos mayores retirados, junto a que en 2015 según El Telégrafo (2019) se registró por parte de la Cancillería la residencia permanente de más de 8.000 estadounidenses para un total de 12.000 junto a europeos y canadienses, no se puede eludir la importancia del inglés como un idioma de gran presencia en Cuenca y también fuera de ella, pues el inglés es actualmente el idioma predominante alrededor del mundo, usado en varios ámbitos como: negocio, investigación, artículos científicos, comercio, relaciones internacionales, Guadalupe Moreno periodista de datos, expresa que para poder entender el 52.3% del contenido en internet es necesario dominar el inglés.

# UCUENCA

Estos datos únicamente reflejan la cantidad de extranjeros jubilados que residen en la ciudad de Cuenca; aun así, no representa el total de visitantes que recibe la ciudad, un dato que se torna de suma importancia, para poder determinar los idiomas a utilizar dentro del proyecto.

Dentro del siguiente gráfico, en el que se expone el número de visitantes que llegaron al Ecuador durante el periodo 2013-2017, el último periodo en tener un informe oficial por parte del Ministerio de Turismo, a través del Boletín de Estadísticas Turísticas 2013-2017, se puede evidenciar cuales son los países que envían la mayor cantidad de turistas al Ecuador.

## Cuadro N° 7

ENTRADA DE EXTRANJEROS AL ECUADOR SEGÚN SU PAÍS DE PROCEDENCIA  
AÑOS: 2013-2017

| CONTINENTE Y PAÍS DE PROCEDENCIA     | 2013             | 2014             | 2015             | 2016             | 2017             |
|--------------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| <b>AMÉRICA</b>                       | <b>1.208.253</b> | <b>1.386.983</b> | <b>1.358.064</b> | <b>1.247.650</b> | <b>1.423.281</b> |
| Colombia                             | 397.382          | 421.342          | 392.291          | 379.022          | 595.901          |
| Perú                                 | 263.774          | 306.367          | 284.363          | 268.941          | 261.753          |
| Estados Unidos                       | 254.092          | 265.655          | 276.040          | 278.079          | 280.766          |
| Panamá                               | 69.945           | 77.339           | 62.082           | 62.193           | 57.663           |
| Venezuela (República Bolivariana de) | 64.479           | 88.196           | 77.760           | 54.660           | 34.371           |
| Chile                                | 32.518           | 36.787           | 33.509           | 41.042           | 37.102           |
| Argentina                            | 33.626           | 45.325           | 40.759           | 29.390           | 28.783           |
| Cuba                                 | 19.964           | 35.763           | 75.659           | 24.758           | 20.296           |
| México                               | 12.912           | 28.213           | 28.396           | 29.085           | 27.414           |
| Canadá                               | 9.713            | 13.625           | 19.612           | 27.889           | 18.974           |
| Brasil                               | 11.834           | 18.353           | 18.409           | 15.960           | 17.002           |
| El Salvador                          | 12.770           | 14.221           | 10.085           | 8.520            | 9.694            |
| Costa Rica                           | 6.438            | 7.230            | 7.052            | 5.782            | 8.366            |
| Haití                                | 8.263            | 12.699           | 11.639           | 224              | 183              |
| Bolivia (Estado Plurinacional de)    | 2.681            | 3.874            | 5.034            | 2.610            | 5.292            |
| Resto de América                     | 7.862            | 11.994           | 15.374           | 19.495           | 19.721           |
| <b>EUROPA</b>                        | <b>138.843</b>   | <b>145.316</b>   | <b>151.664</b>   | <b>142.354</b>   | <b>152.559</b>   |
| España                               | 66.264           | 62.238           | 60.889           | 60.877           | 59.952           |
| Países Bajos                         | 32.160           | 32.621           | 22.278           | 22.990           | 22.630           |
| Alemania                             | 8.265            | 10.461           | 14.010           | 13.695           | 14.444           |
| Francia                              | 6.160            | 7.233            | 10.400           | 9.587            | 10.977           |
| Reino Unido*                         | 6.468            | 7.942            | 11.785           | 3.920            | 11.225           |
| Italia                               | 5.605            | 7.041            | 8.679            | 8.578            | 10.145           |
| Suiza                                | 3.305            | 4.094            | 5.616            | 5.743            | 5.883            |
| Bélgica                              | 1.761            | 2.148            | 2.912            | 2.927            | 3.039            |
| Federación de Rusia**                | 1.775            | 2.426            | 2.895            | 2.133            | 2.313            |
| Suecia                               | 1.023            | 1.402            | 1.804            | 1.551            | 1.516            |
| Resto de Europa                      | 6.057            | 7.710            | 10.396           | 10.353           | 10.435           |
| <b>ÁFRICA</b>                        | <b>1.488</b>     | <b>2.132</b>     | <b>4.084</b>     | <b>1.809</b>     | <b>1.957</b>     |
| <b>ANTÁRTIDA</b>                     |                  |                  |                  |                  | <b>3</b>         |
| <b>ASIA MERIDIONAL</b>               | <b>762</b>       | <b>1.307</b>     | <b>2.698</b>     | <b>2.562</b>     | <b>3.954</b>     |
| <b>ASIA ORIENTAL Y EL PACÍFICO</b>   | <b>11.825</b>    | <b>16.744</b>    | <b>22.293</b>    | <b>22.195</b>    | <b>24.393</b>    |
| <b>ORIENTE MEDIO</b>                 | <b>534</b>       | <b>463</b>       | <b>515</b>       | <b>759</b>       | <b>1.133</b>     |
| <b>SIN ESPECIFICAR</b>               | <b>2.352</b>     | <b>4.046</b>     | <b>5.145</b>     | <b>830</b>       | <b>1.193</b>     |
| <b>TOTAL</b>                         | <b>1.364.057</b> | <b>1.556.991</b> | <b>1.544.463</b> | <b>1.418.159</b> | <b>1.608.473</b> |

Fuente: Bases de datos Entradas y Salidas Internacionales - INEC 2013-2017

Figura 10. Bases de datos Entradas y Salidas Internacionales - INEC 2013-2017

Fuente: Boletín de Estadísticas Turísticas 2013-2017

## 2.2 Metodología

Dentro del CIDAP existió la intención en algunas administraciones de vincular la interactividad tecnológica con la visita museográfica, sin conseguir ningún resultado, así lo manifestó Juan Pablo Serrano, ex director, durante una entrevista realizada el 13 de octubre de 2021.

El museo de la institución alberga elementos de artesanía utilitaria, artesanía popular, artesanía artística, arte popular, entre otras. La concepción y exploración de un museo que presenta y representa la cultura a través de sus piezas, se aleja del recorrido interpretativo de un montaje museográfico netamente artístico. La presentación de la artesanía tiene como eje central las técnicas, los procesos, las personas y sobre todo la carga cultural.

La historiadora española María Luisa Bellido Gant, en una parte de su conferencia de octubre de 2020, subida a *YouTube*, afirma que se debe trascender, expandirse, pasando de la mera contemplación a una exploración más cercana; en adición, la autora expresa que el museo debe alejarse de la visión de “lugar inmaculado” y debe adaptarse a las nuevas dinámicas sociales.

El desarrollo del proyecto tiene un carácter cuali-cuantitativo, en primera instancia se realizó la recopilación de información estadística acerca del número de visitantes que acuden al CIDAP (extranjeros y nacionales), para esta parte se han utilizado documentos proporcionados por el área de museo de la institución, por otro lado, la investigación se ha apoyado en técnicas cualitativas que permiten profundizar y delimitar necesidades a satisfacer, tanto del visitante como de la institución.

La entrevista se usa como técnica de recopilación de información oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias y opiniones, de esa forma se ha buscado un acercamiento profundo con la institución, su historia, etc. Este proceso se realizó con los ex directores y la actual directora del CIDAP, de esta forma se ha determinado a las piezas de “Reconocimiento de Excelencia UNESCO para la Artesanía” como la muestra elegida para llevar a cabo el plan piloto.

También se hará uso del grupo focal que -según Kruger (1991)- se define como una discusión cuidadosamente diseñada para obtener la percepción de los participantes sobre un área particular de interés. Mediante este método, se busca conocer la perspectiva del usuario para la construcción de una app que satisfaga sus necesidades e intereses

durante un recorrido museográfico. Es bien conocido en el medio que se debe trabajar pensando desde y como el usuario.

Se han establecido dos grupos que representan las líneas de visitantes que tiene el museo. Por un lado, los estudiantes de básica media y bachillerato que llegan por visitas académicas y por otro, las personas mayores de 26 años que realizan una visita por gusto e interés.

Con la ayuda, riqueza y diversidad de puntos de vista que aportan los individuos en un grupo focal, se ha generado un primer diagrama de operatividad para la aplicación. Este, junto a los bocetos, nos permitirán trabajar en conjunto con las personas del área técnica y diseño que serán los encargados de poner en práctica, haciendo tangible lo trabajado.

## **2.3 ¿Cómo funciona el museo del CIDAP?**

El museo está ubicado en la primera planta de la institución y cuenta con cinco salas de exhibición; entre las cuales encontramos una muestra permanente: la sala Olga Fisch; esta lleva el nombre de la diseñadora, coleccionista y pintora húngara-judía que llegó a nuestro país hacia 1930 y quedó atrapada por la diversidad cultural; misma que le sirvió de fuente de inspiración.

Las cuatro salas restantes rotan cada tres meses aproximadamente sus exhibiciones. Para cada muestra se analiza un concepto, para seleccionar las piezas e incluso se ambienta la decoración del museo. Por ejemplo, durante el 2022 se realizó la exposición Uwaycuna; la cual mostraba la presencia/representación del simbolismo animal en la artesanía.

La visita a este museo es gratuita y es probable que cada vez que se lo visite, se descubran nuevas piezas, con nuevos elementos de la cultura popular de Ecuador, Latinoamérica y otras partes del mundo.

### **2.3. 1 La muestra**

Para esta etapa del proyecto se ha seleccionado el grupo de veinte y nueve piezas que fueron acreedoras al Reconocimiento UNESCO 2014. Mismas de las cuales el CIDAP es custodio, puesto que pertenecen al organismo.

El programa de Reconocimiento de Excelencia UNESCO para la artesanía busca establecer estándares de calidad y potenciar el consumo internacional de artesanías. Con

# UCUENCA

ello también se pretende conservar la cultura y los procesos que involucran a la artesanía. Este fue creado en 2001 en conjunto con la ASEAN (Asociación para el Desarrollo y la Promoción de la Artesanía) y anteriormente llevaba el nombre de “sello de excelencia”. Hacia 2004 se extiende hacia otros países y regiones.

Entre los beneficios que trae alcanzar este título está el reconocimiento internacional, la promoción y el adquirir un sello que garantice la calidad de los productos de los y las artesanas.

Para elegir las piezas, se llevó a cabo un proceso curatorial de tres días en donde jurados nacionales e internacionales evaluaron características como: excelencia, autenticidad, innovación, comerciabilidad, respeto por el medio ambiente y responsabilidad social, las mismas se presentan a continuación.



## 2.3.1.1 EL Moreno

El “Moreno”, elaborado por Carlos Chávez, es una figura carnavalesca que se asemeja a los trajes de Machachi, utilizados en el baile tradicional “la morenada” de Bolivia, lugar de procedencia del autor y la pieza. Esta artesanía antropomorfa está elaborada con plata de 950 gramos. Lleva un sombrero con plumas de color verde, rojo y amarillo (colores de la bandera boliviana) En la mano derecha sostiene un armadillo andino, animal que es una de las principales atracciones en el carnaval de Oruro (ciudad al oeste de Bolivia).

Viste un saco con adornos en los hombros y la espalda, un pollerín con vuelos, flecos y adornos fitomorfos, es decir que su apariencia se asemeja a la de una planta. Es una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.





Figura 11. Moreno

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.2 Momento Glorioso

“Momento Glorioso” es una pieza originaria de Colombia, elaborada por Javier Sierra Rodríguez, enteramente de arcilla. Su pantalón y zapatos están rotos. Los pliegues de la camisa y el sombrero le dan movimiento, naturalidad y realismo. En su rostro y manos hay gran detalle. Toda la pieza fue tallada a mano; es por esto que fue acreedora del Reconocimiento Unesco 2014.



Figura 12. Momento Glorioso 1

Figura 13. Momento Glorioso 2

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

### 2.3.1.3 Vasija en Madera Segmentada

“Vasija en madera segmentada” es una pieza originaria de Colombia, elaborada por Edgar Alfonso Díaz Uguatt. Este recipiente de base anular, con veinte centímetros de alto y veinticinco de ancho, tiene un cuerpo compuesto y redondeado, su cuello es troncocónico y está elaborado en pedazos de madera clara y oscura. La “Vasija en madera segmentada” fue una de las piezas ganadoras al Reconocimiento Unesco 2014.



# UCUENCA

|  |  |
|--|--|
| Figura 14. Vasija en madera segmentada 1 | Figura 15. Vasija en madera segmentada 2 |
| Fuente: Fotografía archivos CIDAP        | Fuente: Fotografía archivos CIDAP        |

## 2.3.1.4 Vaso Ceremonial

El “Vaso Ceremonial”, originario de Colombia, fue elaborado por Eduardo Muñoz Lora. Un objeto de base troncocónica y cuerpo redondeado. Tiene diseños antropomorfos y zoomorfos semejantes a las figuras precolombinas; así como rostros indígenas, de músicos, mujeres y niños. Todos los motivos son en alto relieve, la zona interna del objeto es de madera natural. El “vaso Ceremonial” tiene la forma del cáliz usado en los ritos de la iglesia católica. El “Vaso Ceremonial” fue una de las piezas ganadoras al Reconocimiento Unesco 2014.



Figura 16. Vaso ceremonial

Fuente: Fotografía archivos CIDAP



## 2.3.1.5 Chal de Ikat

## 2.3.1.6 Chal de Ikat

“Chal de ikat”, de origen ecuatoriano, elaborado por Gladys Rodas Ulloa. Esta prenda también conocida como *halkata* es parte del traje típico de la elaboración artesanal, usada en los festivales de la ciudad. Se caracteriza por sus motivos geométricos y fitomorfos (detalles con apariencia de plantas) y su acabado es de fleco que los hilos son teñidos antes de su elaboración.

Los “chales de Ikat” son elaborados principalmente en el cantón Guayaqueo ubicada a 45 minutos de Guano. Resulta destacable también que el cantón Guayaqueo fue catalogado como Ciudad Mundial de la Artesanía en 2023, siendo la segunda ciudad del Ecuador con este reconocimiento después de Cuenca. Pieza ganadora al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 17. Chal de Ikat 1

Figura 18. Chal de Ikat 2

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.7 Charango

“Charango”, hecho en Ecuador por Jesús Ortega, es un instrumento musical de cuerdas elaborado en madera, su caja de resonancia se encuentra tallada en forma de armadillo, la tapa es de madera con vetas lineales, su clavijero cuenta diez clavijas hechas en maderas de diferentes tonos de café. Este instrumento, también conocido en algunos países como guitarrillo, es usado en los ritmos andinos y tiene variaciones. Uno de los posibles orígenes de este instrumento sugiere que es una variación del Timple de las Islas Canarias. El “Charango” fue una de las piezas ganadoras al Reconocimiento Unesco 2014.



Figura 19. Charango 1

Fuente: Fotografía archivos CIDAP



Figura 20. Charango 2

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.8 Línea Totora

La “Línea Totora”, elaborada en Ecuador por Juan Fernando Hidalgo, es un objeto en forma de cubo, con un elemento externo de madera y uno interno formado por tallos de totora naturales, en uno de los bordes presenta una manija, la misma que acciona un mecanismo que levanta los tallos de totora, en color natural. La pieza está elaborada en su totalidad con fibras naturales, la “Línea Totora” fue una de las piezas ganadoras al Reconocimiento Unesco 2014.



Figura 21. Línea Totora

Fuente: Fotografía archivos CIDAP



## 2.3.1.9 Macanas

Las “Macanas”, paños de Gualaceo originarios de Ecuador, elaborados por Carmen Orellana Rodas. Esta pieza forma parte del traje típico de la “chola cuencana”, es una prenda de vestir femenina de algodón. Tejida con la técnica del ikat; esta consiste en el anudado de los hilos previamente teñidos en el telar para formar patrones geométricos. El acabado de los flecos usa la técnica de macramé, la cual consiste en anudados planificados y estéticos. Las “Macanas” fueron unas de las piezas ganadoras al Reconocimiento Unesco 2014.



Figura 22. Macanas 1

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.10 Mandolín

El “Mandolín” fue hecho en Ecuador por el cuencano Saúl Benalcázar Torres. Este es un instrumento musical de cuerdas elaborado en madera, su caja de resonancia posee una tapa de madera clara, decorada con motivos geométricos tanto en el filo como en la boca, la tira de cuerda es de metal, tiene un diapasón y el clavijero cuenta con ocho clavijas, en diferentes tonos de café. Este emite un sonido suave y nostálgico, pero a la vez chispeante. El “Mandolín” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.

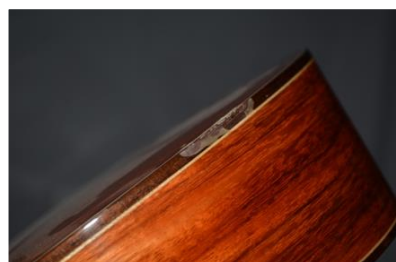


Figura 23. Mandolín 1

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

Figura 24. Mandolín 2

Figura 25. Mandolín 3

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.11 Macanas

Las “Macanas”, paños de Gualaceo originarios de Ecuador, elaborados por Carmen Orellana Rodas. Esta pieza forma parte del traje típico de la “chola cuencana”, es una prenda de vestir femenina de algodón. Tejida con la técnica del ikat, que consiste en el anudado de los hilos previamente teñidos en el telar para formar patrones geométricos o, en este caso, ornitomorfos (asemeja la forma de un ave).

El acabado de los flecos usa la técnica de macramé, la cual consiste en anudados planificados y estéticos. Las “Macanas” fueron unas de las piezas ganadoras al Reconocimiento Unesco 2014.



Figura 26. Macanas 2

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.12 El Último Hielero del Chimborazo

“El último hielero del Chimborazo” de la colección “Ecuador ama la vida”, Originario de Cuenca-Ecuador, elaborado por el Centro de bordados Cuenca, está hecho a base de tela, hilos y cartulina.

Es una representación de un paisaje, bordado en tela de color celeste, al fondo se puede apreciar el nevado Chimborazo; así como la representación de Baltazar Uzhca, cuyo oficio se remonta a siglos pasados y consiste en la recolección de hielo del nevado para la comercialización. “El último hielero del Chimborazo” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 27. El último hielero del Chimborazo

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.13 Huaoranis

“Huaoranis”, de la colección “Ecuador ama la vida”, Originario de Cuenca-Ecuador, elaborado por el Centro de bordados Cuenca, hecho a base de tela, hilos y cartulina. Esta tarjeta es bordada a mano sin un patrón de guía.

La representación de un paisaje selvático deja ver la riqueza del oriente ecuatoriano; así como los trajes típicos de los pueblos Huaorani, quienes caminan llevando al hombro sus cerbatanas. “Huaoranis” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 28. Huaoranis

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.14 Shuaras

“Shuaras”, de la colección “Ecuador ama la vida”, Originario de Cuenca-Ecuador, elaborado por el Centro de bordados Cuenca, hecho completamente a mano, sin un patrón de guía. En la tarjeta se observan personas de los pueblos Shuar, vistiendo sus trajes típicos; asimismo, los animales que han sido cuidadosamente plasmados a través de hilos, tela y cartulina son originarios de la amazonía ecuatoriana, lugar de ubicación de los Shuaras. Esta fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 29. Shuaras

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.15 Guacamayo

“Guacamayo”, de la colección “Ecuador ama la vida”. Esta colección de tarjetas bordadas a mano rescata escenas que retratan Ecuador, en especial la región amazónica. Esta pieza fue elaborada por el Centro de bordados Cuenca y no se usó ningún patrón de guía para elaborarlo.

Entendemos por bordado, toda labor de ornamentación realizada sobre un tejido u otra materia, aplicando a modo de relieve mediante la acción de la aguja y el empleo de diversas clases de hilos, lo que constituye la bordadura.

Los bordados de imaginaria (que componen una imagen) hecho a base de tela, hilos y cartulina. La representación de un paisaje sobre una tela de fondo verde, con hojas y ramas, en la zona central se encuentra un guacamayo en colores: rojo, turquesa, verde, amarillo, negro, café y blanco. El paisaje tiene un formato vertical y se halla enmarcado en una tarjeta de cartulina blanca.

“Guacamayo” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 30. Guacamayo

Fuente: Fotografía archivos CIDAP



## 2.3.1.16 Aretes Joyas Amistad

Aretes del juego de joyas “Amistad”, originarios del Perú y elaborados en plata y piedra por Hilda Valeriana Cachi Yupanqui. Estos son un conjunto formado por un par de aretes, que presentan un botón en la parte superior con alfiler y tope, a continuación, dos argollas que se unen a una piedra naranja, la cual sostiene a dos aves unidas por sus picos, de cuyas colas salen unos brazos con adornos en las muñecas que agarran un corazón flameante. Los Aretes fueron una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 31. Amistad 1

Fuente: Fotografía archivos CIDAP



## 2.3.1.17 Caballito de Colores

El “Caballito de colores”, proveniente del Perú y elaborado por Tater Vera Vizcarra, un objeto zoomorfo con forma de caballo, en color crema, lleva la cabeza recta y la mirada al frente, tiene crin en negro y dorado, su cuerpo es redondeado y alargado, decorado con elementos fitomorfos (asemejan a plantas), zoomorfos (asemejan animales) y antropomorfos (asemeja a humanos) en colores naranja, amarillo, verde, negro y dorado, todo sobre un fondo crema.

En la zona inferior del cuerpo se encuentra una guarda de flores y volutas en tonos naranja negro y dorado. Presenta también cuatro patas cilíndricas en crema, negro y dorado. En la zona posterior tiene un orificio circular con labio redondeado y la cola posee forma de asa vertical, todo en negro. El “Caballito de colores” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.

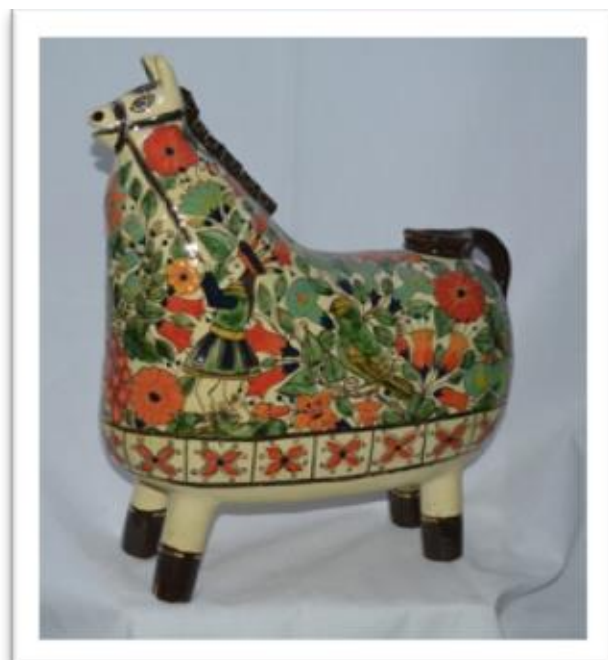


Figura 32. Caballito de colores

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.18 Collar Joyas Amistad

El Collar del juego de joyas “Amistad”, originarios del Perú y elaborados en plata y piedra por Hilda Valeriana Cachi Yupanqui, es un objeto formado por dos cadenas trenzadas que en la zona central mediante dos argollas se unen a un elemento formado por un par de aves unidas por los picos, los cuales se sustentan en un corazón flameante, sostenido por dos manos con las muñecas adornadas.

En el vértice del corazón se encuentra una argolla de la que penden dos piedras y una esfera, sujetas por argollas. El Collar del juego de joyas “Amistad” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 33. Amistad 2

## 2.3.1.19 La Imaginería

“La Imaginería”, pieza originaria de Perú elaborada en madera por Pedro González Paucar, es una representación masculina de pie que lleva la cabeza ligeramente hacia la izquierda, viste un sombrero café, con cinta negra, camisa blanca, saco amarillo, pantalón café y zapatos negros; tiene la mirada hacia adelante; sostiene en sus manos y sobre su costado derecho una imagen de Santa Rosa de Lima.

Se encuentra sobre una base redonda simulando un trono. La Santa se encuentra de pie con la cabeza hacia la derecha, lleva en su brazo derecho al Niño Jesús, que viste una túnica crema con dorado y una aureola dorada; en la mano izquierda tiene una flor. La santa viste túnica blanca con negro, y lleva en su cabeza una corona de rosas multicolores sobre una base rectangular color café, con decoraciones fitomorfas (asemeja a plantas) en blanco. La pieza presenta una trizadura en el ala del sombrero. La Imaginería de Pedro González fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



|                                   |                                   |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Figura 34. La Imaginería 1        | Figura 35. La Imaginería 2        |
| Fuente: Fotografía archivos CIDAP | Fuente: Fotografía archivos CIDAP |

### 2.3.1.20 Mate Burilado

El “Mate burilado”, originario de Perú y elaborado en fibras naturales por Irma Luz Poma, es un objeto de forma esférica irregular, de color café claro, posee una ornamentación fitomorfa (asemeja a plantas), ornitomorfa (asemeja aves), zoomorfa (asemeja animales), antropomorfa (asemeja a humanos) y figurativa.

Realizada en color negro que cubre toda la pieza, la cual se encuentra dividida en zonas, el objeto posee una inscripción que reza “Siembra con productos químicos”, “El Matrimonio” y “Calendario”. El “Mate burilado” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 36. Mate burilado

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

### **2.3.1.21 Nacimiento Andino**

El “Nacimiento Andino”, originario de Perú, elaborado en madera por Claudio Jiménez Quispe, una representación de nacimiento dentro de un retablo de madera, con dos puertas de formato irregular, decoradas en la zona externa con flores multicolores y en el interior con flores y pájaros.

Dentro del retablo en la zona central la alegoría del Nacimiento de Jesús, con la Virgen, San José, el Niño, un ángel, la vaca y el buey, además de un sinnúmero de otros animales que acompañan la composición, así como también una gran cantidad de pájaros, al igual que una profusa vegetación compuesta por árboles, ramas, hojas y frutos. Sobre las figuras centrales se levanta un techo de paja del que cuelgan mazorcas de maíz. En la zona superior se encuentran el sol y la luna en cuarto menguante. El “Nacimiento Andino” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 37. Nacimiento Andino

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

### **2.3.1.22 Poncho curva**

El “Poncho curva”, originario de Perú y elaborado con lana de alpaca por David Reynaldo Pimentel, es una prenda de vestir conformada por una manta que remata en flecos en sus extremos y está cosida en uno los mismos, tiene una decoración formada por franjas en varias tonalidades de café, además de crema y gris, así como también motivos geométricos y fitomorfos los cuales asemejan a distintas plantas. El “Poncho curva” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 38. Poncho Curva

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

### **2.3.1.23 Prendedor Joyas Amistad**

El Prendedor del juego de joyas “Amistad” originarios del Perú y elaborados en plata y piedra por Hilda Valeriana Cachi Yupanqui, es un objeto formado por dos pájaros unidos por sus picos que se sustentan sobre los dedos de un par de manos con adornos en las muñecas, estas agarran un corazón.

En la zona inferior de las manos y en la punta del corazón hay tres argollas de las que penden tres piedras de color naranja, dos esferas de metal y un pequeño cascabel. En la zona posterior hay un alfiler para la sujeción. El Prendedor del juego de joyas “Amistad” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 39. Amistad 3

Fuente: Fotografía archivos CIDAP



## 2.3.1.24 Unku

“Unku”, originario de Perú, elaborado en algodón por Mercedes Correa y Lorena Medina Díaz, es una prenda de vestir femenina, formada por una manta en cuadros, alternados entre negros y cremas, los cuales rematan en flecos torcidos.

El Unku fue una prenda de gran importancia como símbolo de estatus social entre los incas. El Unku fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 40. Unku

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.25 Cuatro Siamés

El “Cuatro siamés”, originario de Venezuela y elaborado en madera y metal por Alexander Mauricio Paredes Cedeño, es un instrumento musical conformado por dos cuatros unidos, presenta una sola caja de resonancia, dos diapasones, dos clavijeros, cuatro clavijas de un lado y cinco en el otro, tiene cerrada la caja de resonancia, sin embargo, se abre en la zona superior lateral, la boca está decorada con motivos geométricos, hay dos clavijas más de madera en la zona inferior del diapasón. La madera posee varias tonalidades de café. El “Cuatro siamés” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 41. Cuatro Siamés 1

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

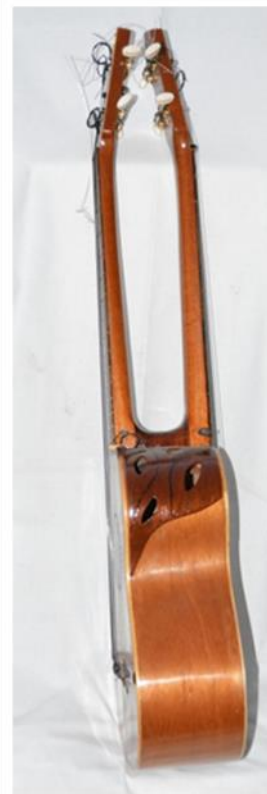


Figura 42. Cuatro Siamés 2

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.26 Cuatro Profesional

EL “Cuatro Profesional”, originario de Venezuela, elaborado en madera por Edgar Ramírez Roar, es un instrumento musical, su caja de resonancia posee madera café, la tapa y la boca se encuentran decoradas con marquetería, lo que se consigue cortando una lámina de madera para formar dibujos y calados.

Tiene un diapasón, clavijero y cuatro clavijas, en maderas de diversos tonos de café. El “Cuatro Profesional” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 43. Cuatro Profesional 1

Fuente: Fotografía archivos CIDAP



Figura 44. Cuatro Profesional 2

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.27 Diablos Danzantes

Los “Diablos danzantes de Yare” son originarios de Venezuela, elaborados en madera por Mario Calderón, consisten en un conjunto conformado por cinco diablos, todos visten de rojo con una cruz en el pecho, el primero tiene una máscara multicolor, lleva en la mano izquierda una maraca y en la derecha un letrero que dice: “Diablos de Yare”; tiene la pierna izquierda ligeramente hacia atrás y la derecha asentada sobre un pedazo de madera.

A continuación, están ubicados dos diablos de las mismas características, que llevan maracas en la una mano y en la otra un bastón, tienen la una pierna hacia atrás y la otra asentada sobre un travesaño de madera. En la última pareja de diablos uno lleva una maraca y el otro sostiene en sus manos dos palillos y tiene atada en la cintura un tambor largo. Todo sobre una base en forma de escalera de madera. Los “Diablos danzantes de Yare” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 45. Diablos danzantes de Yare

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.28 Mesa en Forma de Hacha

La “Mesa en forma de hacha” es originaria de Venezuela, elaborada con madera por Manuel Regino Silva, es un objeto que presenta tres patas de madera de forma cónica, con las puntas rectas, que sostienen un tablero de forma irregular, conformado por pedazos de madera en formas geométricas grandes y pequeñas, en diferentes tonalidades de la madera y azul. La “Mesa en forma de hacha” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 46. Mesa en forma de hacha

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## 2.3.1.29 Tapara Bordada con Fibra Moriche

La “Tapara bordada con fibra de moriche”, originaria de Venezuela, elaborada con fibras naturales por Yaritza Molina es un recipiente de base plana, posee un cuerpo irregular redondeado, con el borde decorado con un bordado realizado a base de fibras naturales en color claro, el cuerpo es una calabaza en dos tonos de café. La “Tapara bordada con fibra de moriche” fue una de las piezas ganadoras al reconocimiento Unesco 2014.



Figura 47. Tapara bordada con fibra de moriche

Fuente: Fotografía archivos CIDAP

## CAPÍTULO III

### Autoguías y tecnologías en los museos

#### 3.1 Museos y tecnología

Los museos y la tecnología pueden parecer dos aristas distantes o de difícil compaginación; sin embargo, como manifiesta Bellido Gant (2020) “el museo ya no puede ser concebido de la misma manera”. Este ambiente antes contemplativo y elitista ha evolucionado, partiendo de que ya no es exclusivo del arte; sino que otros elementos pueden ser parte principal de la composición museográfica.

La vertiginosa aparición y evolución tecnológica ha provocado grandes cambios y avances en cuanto al modelo de comunicación. El modelo comunicativo actual contempla la bidireccionalidad continua, ya muy alejado de teorías como la Aguja hipodérmica de Harold Lasswell que es gratamente expuesta por Del Fresno (2012) y ponía en manifiesto el gran poder de los *massmedia*. Dicha teoría, a *grosso modo*, trata de explicar cómo los medios de comunicación imponían los temas a tratar en la esfera pública y lo que las masas debían pensar/cómo debían actuar y cómo las personas, cuan entes inertes admitían e interiorizaban aquel contenido

En las instancias actuales los usuarios, quienes antes eran únicamente consumidores, ahora son considerados sujetos con un rol participativo dentro del proceso comunicativo; para hacer referencia a esto se utiliza con frecuencia el término prosumidores, puesto que también producen y comparten contenido, conocimiento e información.

Como manifiesta Lanusse (2017), las redes sociales han abierto el campo para que las personas puedan elegir el contenido que consumen, además de proliferar de manera exorbitante la cantidad del mismo. Paul Lazarsfeld, dentro de la teoría de los efectos limitados, invita a pensar que el receptor (ahora prosumidor) tiene el criterio y la capacidad para elegir qué consumir, oponiéndose directamente a la teoría de Lasswell.

Los museos son lugares de encuentro comunicativo, educativo, histórico y cultural. Estos sitios en sus inicios destinados a la contemplación, han cambiado sus dinámicas, volviéndose más interactivos y adaptándose al medio.

“El museo ha experimentado transformaciones de tipo conceptual, funcional y práctico que han potenciado su vertiente comunicativa. La revolución tecnológica, y... ..la aparición de internet, ha demostrado su potencial para configurar y globalizar una serie de herramientas, denominadas medios sociales, capaces de

establecer un vínculo más cercano y estrecho de la institución que así se lo proponga con su público” (Martínez, 2012).

Si se aplican las teorías de la comunicación a este entorno (los museos), se podría evidenciar que si el acto comunicativo no es suficiente, si se limita y reduce el conocimiento brindado de manera unidireccional, el usuario quedará insatisfecho. Por otro lado, si es deficiente, la visita se tornará en un recorrido pasivo por las salas.

Sin embargo, si se adaptan métodos comunicacionales efectivos, la “universidad del pueblo” podría cumplir su finalidad como punto de difusión, encuentro y aprendizaje. Esto vuelve aún más interesante e interactiva la visita, sobre todo si se incluyen dispositivos con los que el turista ya tiene familiaridad/afinidad y si, en adición, se puede seleccionar el conocimiento a ampliar con base en criterio e interés individual, como expresa Lazarsfeld, y si le agregamos la importancia de que sea en su lengua materna o en una que domine, será un proceso educomunicativo más efectivo.

En la esfera de los montajes museográficos se ha tenido en cuenta el aspecto inclusivo en todos los niveles. A nivel mundial hay varios ejemplos de entornos inclusivos; para una visión más cercana, dentro de la ciudad de Cuenca, en el museo de la Catedral Vieja, se puede conocer un proyecto que busca redimensionar la narrativa periodística auditiva para visitar dicho espacio, esto dirigido especialmente a incluir a personas no videntes.

El desarrollo de la tecnología marcó un precedente en la evolución del ser humano, varios avances tecnológicos desde la invención de la rueda en el 2.500 AC, el desarrollo de la agricultura, las distintas revoluciones productivas, pasando por el internet en 1982 hasta la actual llegada de un posible metaverso, impulsan el progreso de la humanidad. La tecnología se ha convertido en un pilar para varios aspectos de la vida actual, economía, entretenimiento, deporte, política, teniendo un especial impacto en la comunicación, permitiendo romper barreras espaciales y temporales.

A lo largo del desarrollo de la vida de las personas y la conformación de sociedades, los medios de comunicación han constituido un papel importante para su estructura y consolidación, estos han contribuido a acercar más a las personas, en el sentido en que se ha favorecido, cada vez más y mejor, la interacción y el intercambio de información (Vidales, 2015).

Este hecho se puede ver patentemente reflejado desde el invento de la radio, el teléfono, la televisión, el fax, los celulares, los satélites, el Internet, etc. Estos medios de comunicación -al situarlos en una línea de tiempo- muestran una gran evolución



tecnológica que ha permitido superar fronteras en una gran variedad de ámbitos sociales (Gómez, 2007).

Hoy en día la tecnología ha pasado a formar parte de la cotidianidad para las personas, desde los pequeños dispositivos móviles que caben en un bolsillo hasta los grandes ordenadores empresariales, cada uno de estos artefactos agiliza las tareas del ser humano, aparte de servir como un medio de distracción y entretenimiento, es posible utilizar un celular para formar parte de una videoconferencia o simplemente pasar el tiempo en un videojuego, y como expresa Nussbaum (2009) “se puede decir que el desarrollo de las nuevas tecnologías facilita la vida en sociedad, desaparecen las filas de un banco, cambian los métodos de consumo y la comunicación”.

Resulta importante destacar la perspectiva compartida por McLuhan sobre las tecnologías comprendidas como extensiones del cuerpo humano, pero no sólo como una cuestión física sino también sensorial, considerando incluso que los medios electrónicos de comunicación podrían comprenderse como extensiones apegadas al sistema nervioso central (Islas, 2004).

Actualmente resulta aún más claro percibir lo que McLuhan mencionaba al decir que la tecnología es una extensión del ser humano, no solo por lo útil que se han vuelto los distintos aparatos electrónicos, sino sus características específicas para cada usuario.

En el caso de la tecnología móvil o los ordenadores, su rápida comercialización entre grandes sectores de la población se debe en parte al reducido coste de adquisición en algunos casos, que hace que las empresas se planteen sistemas de comunicación y captación de clientes a través de estos aparatos para poder llegar hasta un público cada vez más amplio (READ, 2011).

El Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC reveló los datos sobre equipamiento, acceso y uso del computador, internet y celular, en el hogar durante el 2019 y 2020.

| Indicadores de TIC 2020 (Nacional)                                   | 2019 | 2020 | Variación (porcentual) | Significancia estadística* |
|--|------|------|------------------------|----------------------------|
| Porcentaje de hogares con Acceso a internet                          | 45,5 | 53,2 | 7,7                    | Sí                         |
| Porcentaje de personas que utilizan internet <sup>1</sup>            | 59,2 | 70,7 | 11,5                   | Sí                         |
| Proporción de personas que tienen celular activado                   | 59,9 | 62,9 | 3,0                    | Sí                         |
| Proporción de personas que utiliza teléfonos smartphone <sup>2</sup> | 76,8 | 81,8 | 5,0                    | Sí                         |
| Analfabetismo digital <sup>3</sup>                                   | 11,4 | 10,2 | -1,2                   | Sí                         |

(\*) No: significa que el indicador es estadísticamente igual en los dos periodos al 95% de confianza  
Si: significa que el indicador es estadísticamente diferente en los dos periodos al 95% de confianza.

Notas:

1. Personas que utilizan internet: se refiere a la población de 5 y más años que ha usado internet en los últimos 12 meses, desde cualquier lugar.
2. Porcentaje de teléfono inteligente: se refiere a la población de 5 y más años con celular activado smartphone con respecto a la población de 5 y más años que tiene teléfono celular.
3. Nota: Se considera analfabeta Digital a una persona de 15 a 49 años cuando cumple simultáneamente tres características: 1) No tiene celular activado 2) En los últimos 12 meses no ha utilizado computadora 3) En los últimos 12 meses no ha utilizado internet.

Figura 48. Indicadores de TIC

Es claro observar cómo año tras año, la cantidad de personas que tienen acceso a internet, un ordenador, un celular aumentan en el Ecuador, mientras que el analfabetismo digital disminuye poco a poco, siendo este proceso acelerado con la ocurrencia de la pandemia y las demandas laborales correspondientes vía internet (Primicias, 2020).

Los museos no se han visto exentos de adentrarse en esta nueva era tecnológica, con pequeños cambios que van desde conseguir una entrada en línea, a crear un museo completamente virtual, al cual se puede acceder desde cualquier dispositivo conectado a internet, cada paso que se ha dado ha representado un cambio sustancial en el área museográfica.

Se puede identificar la aparición de aplicaciones tecnológicas en los museos para finales de los años 80 e inicios de los 90, presentan en su momento aspectos novedosos para el público pero también de deleite, en esa primera instancia la incursión de la tecnología correspondía a ordenadores ubicados en salas y que permitieron la interacción con visitantes (Martínez, 2012)

Hoy la aplicación de estas tecnologías dentro de los museos, no se realiza únicamente con el fin de deleitar al público, más bien, permite que los visitantes puedan formar parte de las distintas exhibiciones,

Tanto museos como los sectores cultural y patrimonial en general incluyen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a manera de distintas experiencias sensoriales que modifican la presentación de los contenidos y su manera de relacionarse con los usuarios, se identifican diversas formas de integrar la tecnología al museo, por ejemplo:

### **3.1.1 WIFI**

Si hablamos de la interacción con la tecnología es imprescindible que un museo cuente con una red wifi para sus visitantes, esto puede permitir el ingreso a la página web de un museo, descargar contenido adicional, incluso interactuar mediante códigos QR, realidad aumentada, audioguías, entre otros.

### **3.1.2 APP de museos**

Actualmente existen aplicaciones para casi todo, es normal pensar que los museos también pueden ser parte de este mundo, existiendo aplicaciones como la de “Google Arts & Culture”, una app de Google que tiene convenios con más de 1200 museos alrededor del mundo, utilizando imágenes o informando al usuario de las distintas exposiciones de

diferentes museos, también existen apps propias, encaminadas a ofrecer sugerencias de guías, información adicional sobre las obras o artistas, entre otras novedades, algunos ejemplos son: Louvre: mi visita, Su arte, Sorolla Museum AR, etc.

### **3.1.3 Podcast**

Una alternativa que se ha popularizado últimamente es el podcast, productos que se pueden descargar dentro de una app o en la página web del museo, permitiendo obtener una visita guiada desde tu móvil, el podcast también puede suplantar las audio-guías, ya que su producción es más económica y sencilla de realizar.

### **3.1.4 Colecciones digitales y Repositorios de obras**

Existen ya museos que se han dedicado a exponer de manera digital sus obras, desde una app o dentro de su página web, es posible realizar recorridos parciales o totales de sus exhibiciones dependiendo de cada museo, tal es el caso del “Museo de Bellas Artes de Bilbao” en el cual se observan las obras expuestas en el museo mediante imágenes de alta calidad, también es posible conocer las instalaciones en un recorrido de realidad aumentada.

### **3.1.5 Realidad Aumentada**

La realidad aumentada permite que el usuario interactúe con la obra en cuestión, rotando, acercando, alejando, mientras se despliega distinta información sobre la obra, artista o incluso el propio museo, siendo una alternativa entretenida, en la cual no es necesario ni siquiera ir al museo para apreciar las exhibiciones.

Existen alternativas útiles al momento de relacionar la tecnología con los museos, se encuentran canales en YouTube o en diferentes plataformas que entregan información al usuario sobre piezas, curiosidades del museo, guías, entre otras; también la creación de páginas web por parte de distintos museos, incluso hoy en día hay exposiciones creadas únicamente para ser exhibidas de manera digital, como el caso de Museo Reina Sofía una exposición del artista Daniel García Andújar, titulada Sistemas Operativos, que explora la relación entre lo real y lo virtual.

Las gafas de realidad virtual, impresoras 3D, mesas interactivas son entre otras herramientas útiles para los museos y sus visitantes, permiten una visita más fluida y alejada de la monotonía, la interacción se vuelve fundamental para resaltar la experiencia de conocer un museo.

## 3.1.6 Códigos QR

Este instrumento digital ha tomado fuerza en el entorno diario. La mayoría de los usuarios tecnológicos ha hecho uso de este recurso, puesto que está presente en diversos ámbitos de nuestro diario vivir. En la actualidad se utiliza este recurso tecnológico en bares, restaurantes, prendas de vestir, lugares turísticos e incluso en cosas más elementales como abrir *WhatsApp web*.

El término “QR” proviene del anglicismo *Quick response*, que significa respuesta rápida. Este código fue diseñado para ser leído o escaneado en cualquier ángulo (360°) y es el predecesor de los códigos de barras usados comúnmente en los supermercados para el rápido procesamiento de cuentas con base en los costos de los productos. El QR tiene varias ventajas frente a su antecesor ya que la capacidad de almacenar datos es mucho mayor; además de que es de fácil acceso ya que para hacer uso de esto basta con la cámara de un teléfono inteligente.

El código de respuesta rápida se creó en 1994 por la compañía japonesa Denso-Wave que fabricaba componentes de automóviles; sin embargo, esta empresa ha permitido que esta herramienta sea de acceso público y de uso libre; es así que existen varias plataformas que nos permiten crear de manera simple códigos de ese tipo, como los que se encuentran a lo largo de este documento junto a las referencias bibliográficas.

Cuando pensamos en un QR debemos concebirlo como la forma gráfica de un enlace que nos permite conectar el mundo físico y el digital. En lugar de vernos obligados a digitar un url o dirección web, basta con escanear una imagen que nos redirecciona al sitio o información que buscamos.

Al ver la imagen de píxeles en blanco y negro podría parecer inverosímil que con solo abrir la cámara de un dispositivo móvil este podrá llevarnos a un repositorio de información, pero estos recuadros son algo más que patrones desordenados dentro de un cuadro, hay una estructura, un algoritmo que da paso a su decodificación.

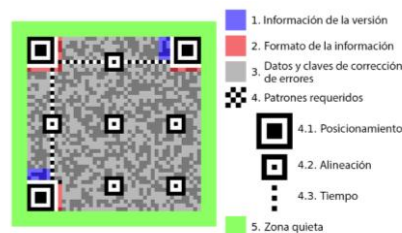


Figura 49. Partes del código QR

Fuente: Lucas Gingles uQr.me

1. **Información de la versión:** Identifica la versión de un código QR.
2. **Información del formato:** Almacena información sobre el nivel de corrección de errores y el patrón de enmascaramiento de un código QR.
3. **Datos y claves de corrección de errores:** Contiene la información de un código QR, así también son los que permiten que un QR pueda ser leído aún si tiene algunas partes oscurecidas.
4. **Patrones requeridos:** Todo lo que está dentro de un código QR que no puede ser dañado o cubierto.
5. **Patrón de posicionamiento:** Determina la dirección, permitiendo una lectura en 360° de un código QR.
6. **Patrón de alineación:** Asegura que un código QR se pueda leer en el caso de que esté impreso sobre una superficie curva o distorsionada debido al ángulo.
7. **Patrón de tiempo:** Permite que el decodificador determine el ancho de un código QR.
8. **Zona quieta:** Ayuda a aislar un código QR de su entorno para una lectura rápida y correcta.

Tomado de uQr.me (<https://uqr.me/es/cosas-que-debes-saber-sobre-codigos-qr/>)

De acuerdo a la cantidad de información que se desea almacenar, los códigos QR pueden ser de varios tipos, volviéndose más complejos de acuerdo a las necesidades. Existen 40 versiones de códigos de este tipo.



Figura 50. Versiones de código QR

Fuente: Lucas Gingles uQr.me

Así también se puede dividir a los QR en dinámicos y estáticos. Los primeros pueden ser “reciclados”, quiere decir que la información puede cambiar las veces que sea necesario; mientras que en el segundo caso la información se define desde el primer momento y no puede ser cambiada. Del mismo modo, se recomienda para su funcionalidad que el tamaño de los códigos no sea menor a 1cm x 1cm para facilitar su lectura.

Implementar este recurso para mejorar la experiencia del usuario al generar una automatización de respuesta inmediata, brinda simplicidad, rapidez y familiaridad del sujeto con este entorno dando como resultado una adaptación rápida y bienestar al sentir la facilidad y funcionalidad.

Asimismo, como se ha reiterado en varios puntos de este trabajo, el museo del CIDAP funciona con exposiciones itinerantes por lo que el adjudicar un código a cada pieza permitirá que, sin importar su ubicación, siempre poseerá la información complementaria consigo y no afectará la guía, fin último del proyecto.

### **3.1.7 Museos Virtuales**

Los museos virtuales son espacios dentro del entorno tecnológico (no físico) brindan una experiencia simplificada de un museo físico. La aparición del mundo virtual ha acortado distancias, aunque de ninguna forma sustituye de manera integral a un recorrido real.

Dentro de este apartado se distinguen exhibiciones que acompañan y complementan montajes tangibles y, por otro lado, existen también los que son exclusivos del entorno cibernético. El museo de Frida Kahlo, por ejemplo, está situado en la Ciudad de México; pero también presta la posibilidad de recorrerlo desde un dispositivo móvil.

La experiencia que brinda al usuario pretende hacerlo sentir en el lugar con imágenes en 360 de todo el entorno. En la recámara de Diego, por ejemplo, podemos visualizar un retrato de Diego Rivera, una cama, sillas, un baúl de madera, una figura tallada, un armario, entre otros detalles. Este sitio cuenta con una versión en inglés y su uso es bastante simple y amigable.

### **3.1.8 Museos Digitales**

Democratizar la cultura debe ser uno de los principios y ejes transversales del desarrollo tecnológico ligado a los museos, estos son espacios con una vertiente

claramente social que se puede potenciar al considerar el uso de aplicaciones tecnológicas (Mateos-Rusillo, 2008).

## 3.2 Desarrollo del prototipo

Con el fin de otorgar al usuario una mejor experiencia, no sólo con el aplicativo móvil, sino también con cada una de las partes que compone al museo en general, el diseño del prototipo tendrá su base en el diseño de la experiencia del usuario.

Más y más negocios reconocen que la calidad en la experiencia del usuario es una ventaja competitiva esencial y sostenible, no únicamente para los sitios web, sino para toda clase de productos y servicios, la experiencia del usuario es la impresión que deja la compañía sobre lo que ofrece a su público, esta marca la diferencia con sus competidores y determina si los usuarios regresaran (Garrett, 2003).

Por medio del diseño de la experiencia del usuario, se guía al público de una manera más sutil y precisa a través del producto, potenciado su funcionamiento, para esto existen distintos elementos, cada uno con propiedades distintas que se juntan a manera de planos y que en conjunto ofrecen un servicio único, dependiendo de las necesidades de sus usuarios.

Según el aporte de Garret (2003) se identifican cinco planos que conforman el diseño de experiencia en el usuario siendo estos:

1. El plano de superficie: es la portada de la aplicación, generalmente se encuentra compuesta por imágenes o texto, este plano es con lo primero que se encontrarán los usuarios, es la carta de presentación del producto.

2. Plano de esqueleto: después de la superficie se halla el plano de esqueleto, aquí podemos encontrar la posición de los botones, las imágenes, el texto, entre otras cosas, la ubicación es lo más importante ya que permite optimizar al máximo la interacción entre la interfaz y el usuario.

3. Plano de estructura: el esqueleto es una representación concreta del plano de estructura, ya que este determina el comportamiento de los usuarios por el producto, por donde navegan y que hacen cuando terminan, también define la relación que tiene todas las funciones del producto.

4. Plano de alcance: este plano define la forma en la que varias características y las funciones actúan juntas, también define qué son y cómo funcionan.



5. Plano de estrategia: el plano de estrategia es fundamental ya que no solamente determina que es lo que los desarrolladores quieren del sitio, también lo que los usuarios esperan del mismo.

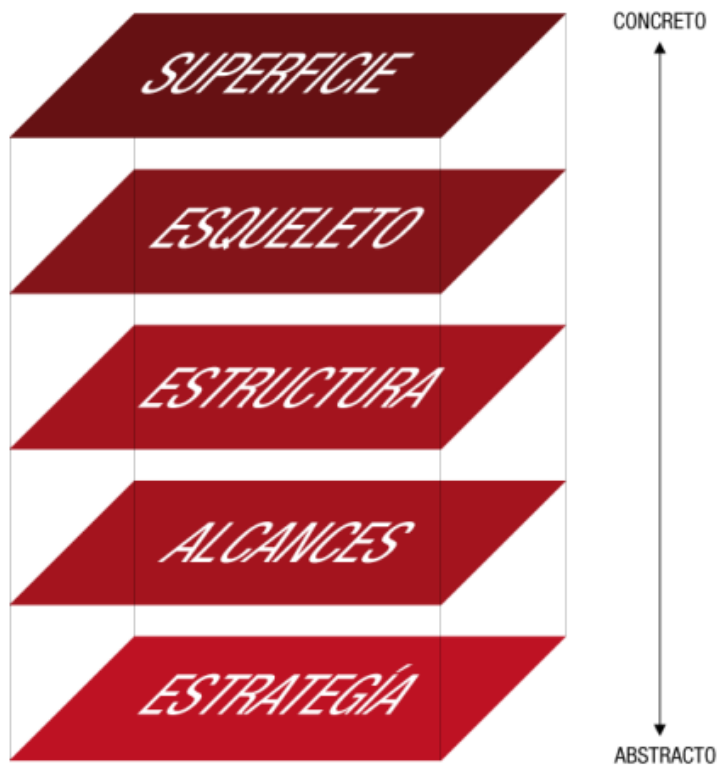


Figura 51. Cinco planos de diseño de experiencia

Fuente: Dis. Paul Gustavo Peralta Fajardo

### 3.2.1 Necesidades del Usuario

Una parte fundamental en la elaboración del prototipo es comprender lo que los usuarios quieren y principalmente lo que verdaderamente necesitan, dentro de un aplicativo móvil para museos, ya que son ellos los que van a hacer uso del mismo, es imprescindible entender el para quién trabajamos.

Puede ser fácil caer en la trampa y pensar que se diseña un producto o servicio para un único usuario idealizado, alguien que comparte características específicas con el autor, pero no diseñamos para nosotros sino para otras personas y si queremos que disfruten y usen lo creado, será necesario entender cuáles son sus necesidades, se deben recoger esas necesidades y así flanquear cualquier limitación relacionada a la perspectiva, observar desde el punto de vista de los usuarios. (Garett, 2011)

Con el fin de poder encontrar las necesidades del usuario primero debemos definir al público a quien irá dirigido el proyecto, en este caso a los distintos visitantes del CIDAP, quienes fueron divididos en dos grupos; los cuales serán detallados más adelante, con la finalidad entender de mejor manera la diversidad de visitantes del museo.

Para llegar al fondo de estas necesidades, debemos definir quiénes son los usuarios, una vez que sepamos eso podremos investigar con ellos; en otras palabras, debemos hacer preguntas y observar su comportamiento, esa investigación puede ayudar a definir y priorizar qué es lo que necesitan las personas cuando usan un producto. Segmentar a los usuarios nos ayuda a entender mejor sus necesidades, dividiéndolos en grupos pequeños con necesidades similares (Garett, 2011)

El primer grupo de trabajo utilizado para la investigación estuvo compuesto por ocho estudiantes, hombres y mujeres entre 14 y 15 años de edad. Si bien el CIDAP no específica dentro de sus registros la edad de sus visitantes, sí lleva un registro de la cantidad de personas que recibe al año y dentro de estas existe un apartado para estudiantes, representando estos un grupo no menor dentro del total.

Colaboraron con este trabajo estudiantes de distintos planteles educativos: privados, públicos, presenciales y a distancia. Cada individuo participó en un grupo focal llevado a cabo de manera virtual debido a la pandemia de Covid-19.

El proceso de recolección de información se dio en dos fases: En la primera, se aplicó un cuestionario con el fin de generar una conversación en la que se pusiera en común las perspectivas y expectativas de los usuarios potenciales. Mientras que en un segundo momento, se pidió a los participantes que realizaran un dibujo en el que proyectasen su visión y expectativas con respecto a la app.

Al iniciar con el cuestionario hallamos ya una divergencia de opiniones con respecto a las razones de acudir a un museo. Hubo quienes afirmaron que lo hacen por iniciativa propia; sin embargo, para otros eran sitios a los que se concurre únicamente en una excursión escolar. Para los primeros, los museos eran lugares interesantes en los cuales se podía aprender sobre historia, cultura, tecnología entre otras cosas más; el segundo grupo coincidió que dentro de los museos se podía aprender mucho; no obstante, se tornaban aburridos, sin mucho que hacer más allá de ver y escuchar una explicación.

Omar Nevárez, estudiante del colegio a distancia NOVUM, enriqueció la plática comentando sus experiencias en museos de Alemania, que a pesar de tener una corta edad

y haberle parecido aburridos en ese entonces, pudieron ser la puerta para que se interese por los museos virtuales, por ejemplo.

Fue sorprendente el ver que jóvenes de esas edades (14-15 años) se interesaban por los museos virtuales, lo que refleja que el presentar la información/el conocimiento de manera orgánica e interesante capta a los usuarios jóvenes. Para Isabel Ortega los museos son centros de aprendizaje. Asimismo, en busca de satisfacer las necesidades del usuario, se habló con ellos acerca de las aplicaciones que más usaban y el motivo de su frecuente uso, a lo que comúnmente respondieron: fácil de usar, entretenida y sencilla.

Para finalizar la primera parte del trabajo con los estudiantes, se les preguntó acerca de lo que ellos buscan en una aplicación para museos, obteniendo como resultado varios puntos clave:

- Imágenes 3D dentro de la aplicación, ya que las piezas en museos no se pueden tocar y en ocasiones están muy distantes.
- Audios explicativos que permiten el recorrido del museo sin la necesidad de un guía.
- Poder leer y escuchar las explicaciones en distintos idiomas.
- Que sea simple y amigable.
- Encontrar color.

La segunda parte del grupo focal fue netamente práctica, en la cual se pidió a los distintos participantes que realizarán en una hoja de papel su propia versión de una aplicación para museos, utilizando lo que ellos mismo anteriormente indicaron necesita una aplicación museográfica, obteniendo así diversos resultados. (Anexo)

En el mismo sentido de conectar con el usuario se realizó un segundo grupo focal, en esta ocasión participaron seis jóvenes/adultos profesionales de distintas ramas ocupacionales. Para el desarrollo de esta tertulia, la dinámica fue la misma.

El punto en común del porqué este grupo visita un museo confluente en el enriquecimiento del conocimiento, el gusto y el ocio; además que, todos los museos tienen/cuentan parte de la historia. Para Xavier Macas, comunicador, el acercamiento con algunos museos le ha generado un desencanto por la falta de familiaridad y la poca o nula interactividad dentro de estos espacios. En este grupo se evidenció una menor familiaridad con los museos virtuales; sin embargo, fue evidente un interés y agrado por un museo que haga uso de la tecnología para complementar el conocimiento limitado al

que podemos acceder con la mera observación, sobre todo tomando en cuenta que la mayoría de los participantes han visitado el museo en el que se busca aplicar el presente proyecto.

Los lineamientos a destacar para la construcción de la app satisfaciendo a estos usuarios son:

- La opción de varios idiomas
- Una app interactiva
- Una app amigable tanto para los extranjeros como para usuarios de distintas edades
- Buena narrativa.

Al final de estos dos encuentros, se puede inferir que la necesidad que se ha establecido desde el principio de este proyecto, de tomar en cuenta la traducción a distintos idiomas es un ítem indispensable en la construcción de un aplicativo turístico. Asimismo, se aprecia que en este entorno audiovisual, el público busca también complementos de audio y video; no obstante en esta etapa “beta” del proyecto se plantea hacer uso de texto e imagen únicamente. Sin embargo, es algo importante para observar en una futura ampliación y aplicación del trabajo.

Algo que podría parecer una obviedad, pero que no siempre se aplica es la simplificación del aplicativo para volverlo amigable, términos requeridos y usados en los dos grupos de usuarios potenciales.

### **3.2.2 Funciones del aplicativo web**

El objetivo del proyecto es generar una aplicación web para dispositivos móviles amigable con los turistas extranjeros y nacionales, la cual permita una visita ampliada y amigable al museo del CIDAP, por medio de un dispositivo y la lectura de códigos QR, con esta premisa podemos definir las funciones que tendrá el aplicativo.

Para empezar el aplicativo móvil contará con una interfaz amigable, la cual le permita al usuario navegar de manera sencilla, fácil y rápida por la aplicación, para lograr este objetivo se colocará únicamente información que sea netamente necesaria, para no sobrecargar al usuario, otra práctica común dentro de las aplicaciones nuevas es realizar un pequeño tutorial, un recorrido a modo de prueba a través de la aplicación familiarizando al usuario con la misma.

La elección del idioma es el eje central del proyecto, debido a esto, escoger en qué idioma deseas navegar por la app y recibir la información de las piezas es la primera opción dentro de la página principal, sin embargo, una vez superado este punto, siempre se podrá regresar al selector de idiomas; dentro de las opciones a elegir se encontrarán 4 idiomas, entre los que están: el español como lengua nativa, el quechua como lengua autóctona, para los últimos se analizó la procedencia de los turistas, dando así como resultado que la mayor afluencia de turistas en el país que hablan una lengua extranjera provienen de Estados Unidos, después del país norteamericano podemos encontrar a Alemania, determinando así al inglés y al alemán como los idiomas restantes.

Hoy en día los dispositivos móviles dentro de sus funciones ya cuentan con la capacidad de escanear códigos QR, por lo que la aplicación dispondrá de esta herramienta para poder realizar su labor, cada pieza dentro del CIDAP poseerá un código único, este código albergará la información completa de la pieza en cuestión, a la par de una esto una imagen.

La aplicación podrá ser desplegada en cualquier dispositivo móvil, es decir, se adaptará a los distintos tamaños de pantalla, de esta manera el CIDAP tendría la opción de ofrecer un dispositivo al turista o el visitante podrá acceder desde su propio dispositivo sin problema alguno.

### **3.2.3 Architecture diagram (diagrama estructural)**

James Garret establece la necesidad de estructurar de una manera simplificada las entradas/el contenido que tendrá una Web o, en este caso, la app. El autor sostiene que en un diagrama o mapa se debe incluir la información de la forma más general posible; puesto que esto servirá para trabajar en conjunto con los departamentos de ejecución y desarrollo del sistema; es por esto que si se incluye demasiada información podría confundir y desviar la esencia de lo que buscamos para el usuario.

Del mismo modo, generar un diagrama o un *site map* lleva a concretar la visión que se tiene de la funcionalidad, reemplazando un texto que probablemente el resto del equipo (diseñadores/ingenieros) no lo lea o se preste para confusiones. Es así que a continuación se presenta el diseño de la app para este proyecto.

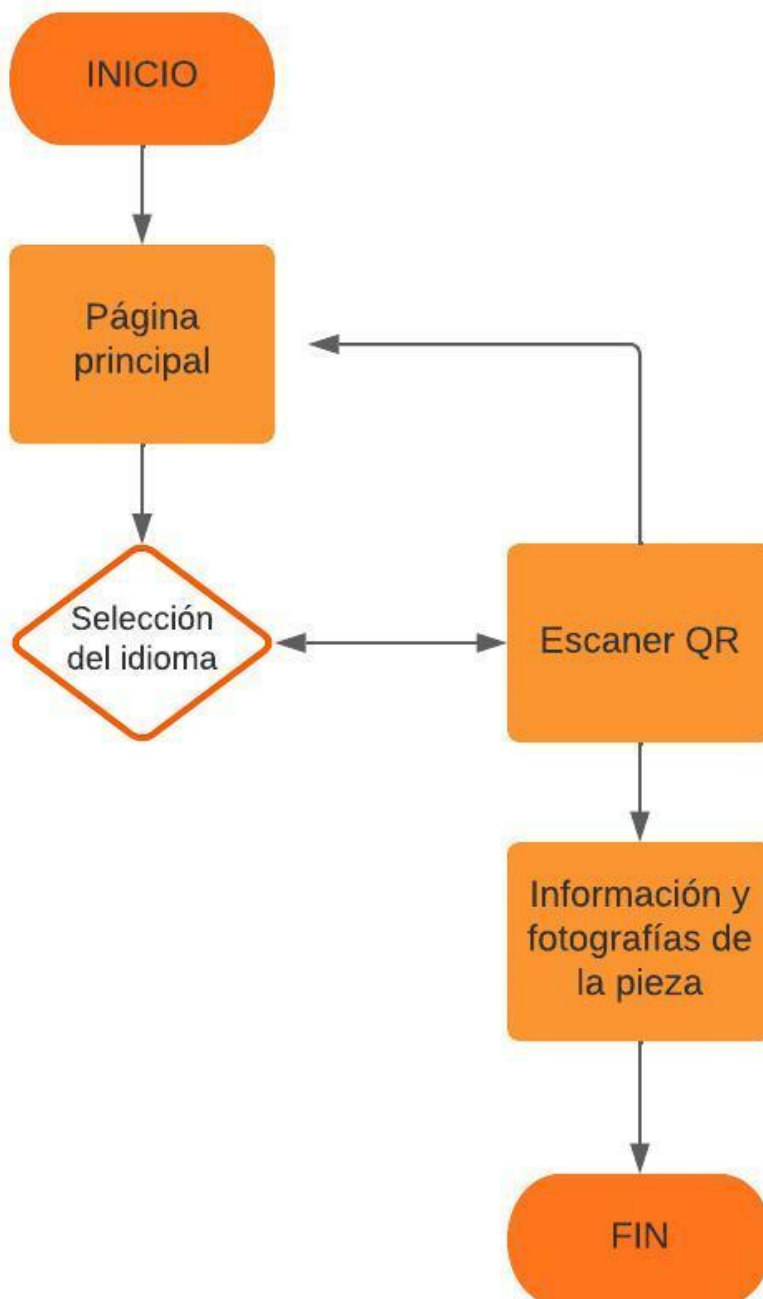


Figura 52. Architecture diagram

Fuente: Autor

### **3.2.4 Propuesta de interfaz.**

Tras considerar las necesidades del usuario y los propósitos del presente proyecto, se ordenan los requerimientos para plasmarlos en un boceto que servirá de guía para la aplicación y realización de la app.

Considerando que el dispositivo con el que más familiarizados están los usuarios objetivos es el celular, se ha desarrollado un diseño con la medida considerada estándar para los teléfonos inteligentes 9:16, haciendo uso del dispositivo de manera vertical.

Considerando que debe ser un diseño simple y amigable se ha procurado ser lo más concisos para incluir a una población etaria mayor que puede no estar familiarizada con estos recursos, pero que incluso a ellos se les simplifique su uso.



Figura 53. Aplicación

Fuente: Autores





Figura 54. Interfaz 1

Fuente: Autores



Figura 55. Interfaz 2

Fuente: Autores

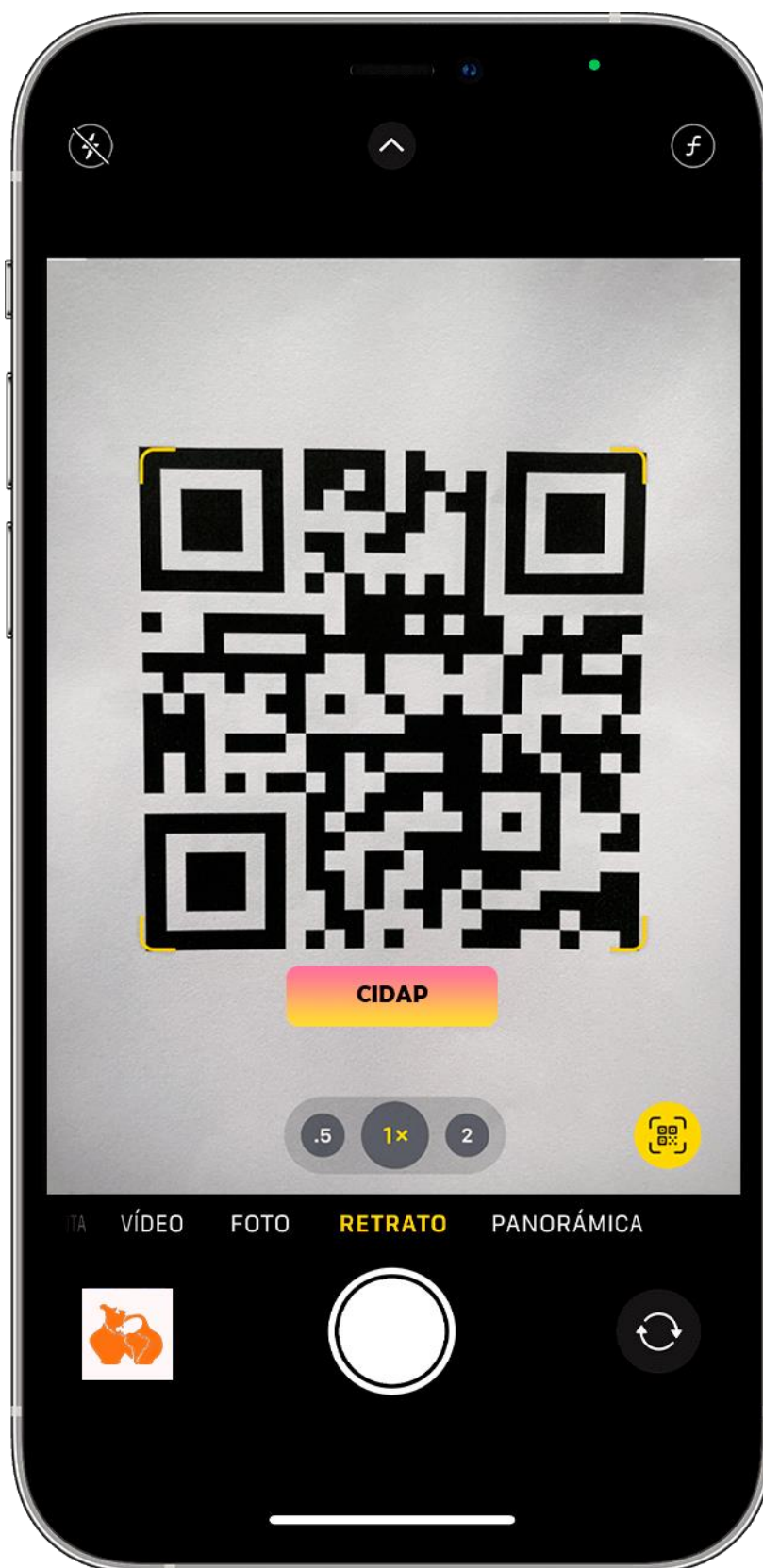


Figura 56. Interfaz 3

Fuente: Autores



Figura 57. Interfaz 4

Fuente: Autores



Figura 58. Usuario  
Fuente: Autores

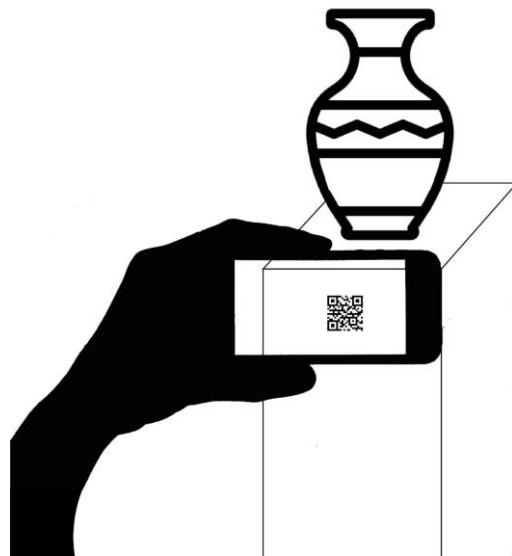


Figura 59. Usuario 2  
Fuente: Autores

## 3.3 Conclusiones

- 1) Reinterpretar, reevaluar y reinventar la forma de ver y visitar los museos es necesario en el escenario actual. En vez de luchar contra la tecnología se torna necesario hacer uso de ella para atraer nuevos públicos y adaptarse a las nuevas realidades. Retomando y parafraseando a Bellido Gant, los museos ya no pueden ser entendidos de la misma forma es necesario captar la atención de los consumidores de cultura a través de nuevos medios y metodologías.
- 2) El museo del CIDAP es un lugar lleno de cultura, arte, artesanías, cada una de sus piezas cuenta una historia, su elaboración lleva consigo mucho esfuerzo dedicación, tiempo, todo ello forma parte del mensaje que el artesano o artista plasma sobre su obra, un mensaje que aunque puede ser apreciado por los detalles, materiales, formas y colores, también puede perderse, especialmente para los turistas de habla extranjera, ya que la barrera idiomática presenta una traba en la comprensión total de la pieza.
- 3) Si bien el idioma es la base del proyecto, tal cual se reflejó en los distintos grupos focales, el poder agrandar una imagen, visualizarla en 3D, escuchar una narración, son elementos que favorecen a una mejor experiencia dentro del museo, después de todo, la aplicación tiene como finalidad potenciar la relación entre el museo y los distintos usuarios.
- 4) El CIDAP ya cuenta con fichas técnicas y fotografías de cada una de sus piezas, sin embargo, es necesario generar una narración entorno a cada una de ellas para una mejor comprensión de las mismas, actualizar las fotografías y cargarlas en un formato 3D sería lo óptimo, si bien imagen y texto son contemplados dentro del proyecto, la inclusión de audios en la aplicación, algo que surge de las entrevistas y grupos realizados, es un elemento considerable para incluirlo en el proyecto.

- 5) La realización de la app es un proceso que requiere de trabajo, tiempo y dinero, las tres cosas deben ser proporcionadas por la institución, en este caso el CIDAP, el proyecto planteado para el museo representaría, en caso de ejecución e implementación, un gasto tentativo de \$3000+iva como inversión para su etapa base. Añadir diferentes implementos de la hipermedialidad y transmedialidad generarían que el precio se incremente. Asimismo, se debe aclarar que, como señala la proforma (Anexo 2), el mantenimiento de la app generará un gasto periódico para mantener su correcto funcionamiento. El museo debe realizar una inversión que favorece tanto al museo como a los usuarios.

## **Recomendaciones**

- 1) Tener en cuenta la vinculación con los usuarios potenciales a través de diferentes canales como el sitio web de la institución y promocionar el servicio museográfico a través de redes sociales para así crear una comunidad de visita y difusión del lugar.
- 2) Ampliar el espacio de exposición museográfica sin abandonar el lugar que tiene la esencia de la institución; puesto que es imperativo para una mejor y más enriquecedora experiencia con la artesanía y la cultura popular el exhibir un mayor porcentaje de piezas de la reserva por muestra.
- 3) Replantearse la forma en la que vemos/mostramos el museo y su relación con el público es importante para abrir nuevas puertas a las posibilidades de nuevas propuestas que mejoren y potencien la actividad intelectual, pedagógica y cultural.
- 4) Tener en cuenta que el usuario necesita algo 100% funcional. Retomando las palabras de Garret, ¿de qué sirve una cafetera que no haga café? de ahí la necesidad de evaluar la correcta colocación de los códigos QR; además que estos sean totalmente legibles para el dispositivo.



## Referencias agregadas

Ballesteros, E. (2019). París, capital de la vanguardia, 1900-1930. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/37407>

Del Fresno, M. (2012). Comprendiendo los social media y mass media: un modelo para el estudio de la comunicación interpersonal colectiva en tiempos de Internet. *Derecom*, (11), 7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4331247>

Fundación Turismo Cuenca. (16 de Julio de 2019). Cuenca gana su tercer Óscar de turismo. <https://cuencaecuador.com.ec/es/blog/cuenca-gana-su-tercer-oscar-de-turismo>

Granda, A. (06/02/2019). "Ecuador es el hogar de 105 jubilados foráneos" El Telégrafo. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/ecuador-jubiladosextranjeros-cuenca>

Islas, O. (2004). Marshall McLuhan, 40 años después. *Chasqui. Revista latinoamericana de comunicación*, (86). <https://www.redalyc.org/pdf/160/16008605.pdf>

Lanusse, N. (2017). Las redes sociales como herramientas para repensar la teoría de los dos escalones. In *IV Congreso Internacional Científico y Tecnológico-CONCYT 2017*. <https://digital.cic.gba.gob.ar/handle/11746/6721>

Ministerio de Cultura y Patrimonios. (2019). Directorio red ecuatoriana de museos. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/Directorio-Nacional-de-Museos-2019.pdf>

Ministerio de Turismo. (17 de noviembre de 2020). Cuenca es designada “Ciudad Mundial de la Artesanía”. <https://www.turismo.gob.ec/cuenca-es-designada-ciudad->

mundial-de-la-

artesanía/#:~:text=(Cuenca%2C%20Azuay).,trabajo%20de%20sus%20h%C3%A1biles%20artesanos.

Organización de Estados Americanos. (1967). Declaración de los Presidentes de América. <http://www.summit-americas.org/declaracion%20presidentes-1967-span.htm>

Primicias. (2020). Ecuador: uso de internet creció 11,5% debido al teletrabajo y clases virtuales. <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/uso-internet-ecuador-aumento/>

Radio Pichincha. (12 de noviembre de 2017). Chordeleg es declarada Ciudad Creativa de la UNESO. <https://www.pichinchacomunicaciones.com.ec/chordeleg-es-declarada-ciudad-creativa-de-la-unesc/>

Vidales, C. (2015). Historia, teoría e investigación de la comunicación. *Comunicación y sociedad*, (23), 11-43. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-252X2015000100002](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2015000100002)