

Recibido: 21 de Abril 2021 / Aceptado: 20 de Junio 2021 / Publicado: 01 de Julio 2021

Arquitectura
Artículo de Investigación Original

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

Design of experiences through the study of the identity and history of the colonial period

Mariela Elizabeth Campaña Alarcón¹[0000-0002-3177-3634]

¹Universidad San Francisco de Quito, Quito, Ecuador
¹mecampana@alumni.usfq.edu.ec

Resumen. El presente trabajo tiene como finalidad el estudio de los rasgos característicos de la Época Colonial desde su implantación iniciada con la conquista española de los territorios latinoamericanos, el auge de una sociedad colonial implantada a los nativos y la redefinición del estatus político y administrativo del Ecuador que conllevó a la independencia y el inicio de la República. Ahora bien, a todo lo mencionado se añade el estudio del usuario donde se evidenciará las necesidades de la persona involucrándola en el contexto desde una perspectiva interna y externa de la vida cotidiana colonial basada en el reflejo de la investigación obtenida de la combinación de disciplinas como la psicología, la antropología, el arte y la producción audiovisual que representan el empleo de medios de índole multifacéticos. Principalmente, la investigación busca vincular el diseño de experiencias con la Época Colonial a través del reconocimiento de recursos obtenidos de esta metodología de diseño para aplicarlos en la revitalización de un espacio en desuso que escenificará la identidad de este periodo histórico. Al proponer un método de transmisión de una identidad basada en la Época Colonial se pretende repotenciar la historia y fortalecer las raíces del país ampliando el conocimiento del pueblo. Por otra parte, la recolección de datos se realiza en base a la observación y el estudio de criterios de profesionales en historia Colonial, Diseño, arquitectura y psicología formando una investigación con enfoque netamente cualitativo.

Palabras Clave: Experiencia, Época Colonial, Identidad, Escenificación

Abstract. The purpose of this work is to study the characteristic features of the Colonial Era since its implantation that began with the Spanish conquest of Latin American territories, the rise of a colonial society implanted in the natives, and the redefinition of the political and administrative status of Ecuador that led to independence and the beginning of the Republic. Now, to all the aforementioned, the study of the user is added where the needs of the person will be evidenced, involving them in the context from an internal and external perspective of colonial daily life based on the reflection of the research obtained from the combination of disciplines such as psychology, anthropology, art and audiovisual production that represent the use of multi-faceted media. Mainly, the research seeks to link the design of experiences with the Colonial Era through the recognition of resources obtained from this design methodology to apply them in the revitalization of a disused space that will stage the identity of this historical period. By proposing a method of transmission of an identity based on the Colonial Era, it is intended to repower history and strengthen the roots of the country by expanding the knowledge of the people. On the other hand, the data collection is carried out based on the observation and study of the criteria of professionals in Colonial history, Design, architecture and psychology, forming an investigation with a clearly qualitative approach.

Keywords: Experience, Colonial Era, Identity, Staging



INTRODUCCIÓN

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

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

El diseño de experiencias mismo que, según (Norman, 2005) implica: reconocer que un objeto puede tener un valor emocional el mismo que forma parte de un recordatorio en el pensamiento cognitivo que produce un sentimiento que influye en el estado de ánimo de una persona y por ende su expresión. Un objeto puede ser un recordatorio de situaciones agradables y desagradables por lo que son parte de una experiencia. La emoción es un sistema afectivo que determina juicios acerca de un ambiente, este sistema se encuentra en la zona cognitiva que interpreta y le da sentido al mundo. Este aporte del autor nos permite tener la visión de cómo un objeto es capaz de cambiar el sentido de las actividades cotidianas de una persona y se acopla en el pensamiento o la mente.

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

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

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

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

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

Por otro lado, la experiencia de usuario puede ser un recurso extendido pues según (Desmet & Hekkert, 2007) también existe una experiencia estética significativa y afectiva,

componiendo la experiencia estética una serie de elementos que impulsen la percepción del usuario del producto desde la apariencia, la experiencia significativa que se asocia a la cognición y proporciona un sentido de uso al objeto y la experiencia afectiva que conjuga el empleo de las emociones enlazando lo estético y lo significativo, es así que, desde este punto de vista si la experiencia no está compuesta por los tres elementos ya mencionados no existe una experiencia de usuario en el producto o servicio que se está planteando.

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

La concepción del diseño como experiencia se desempeña en relación a la creación de un conjunto de factores tanto comunicativos, sensoriales y emotivos que se plasman de manera física o abstracta permitiendo de esta manera una construcción de identidad, es así que el diseñador es un facilitador que identifica elementos que al aplicarlos en sus diseños logran conectar al espacio con la vida del usuario creando una experiencia. Así pues, el diseño de experiencias puede ser concebido de acuerdo con criterios de diferentes autores sin embargo una de las opiniones más predominantes la posee (Norman, 2004) quien ha determinado e impulsado la importancia de reconocer e involucrar al usuario, es así que el menciona la existencia de tres niveles de diseño que fomentan la experiencia de usuario las mismas que se acercan a la conducta humana que se refleja en la experiencia.

Por otra parte, se considera que al elaborar un diseño de experiencias se plantea y desarrolla como si se tratase de una obra de teatro en la que el diseñador es el director encargado de crear un escenario para el usuario en la que desarrollo sus actividades por lo tanto los

elementos que emplee permitirán conocer el éxito o fracaso de la obra, es decir si se genera o no la experiencia de usuario en el espacio construido. (Farah Carbonell, 2014)

El diseño moderno se desarrolla a partir de la crisis de la producción masiva industrial marcando un proceso de desarrollo del diseño dirigido hacia los ámbitos de la humanística, la sostenibilidad, la innovación y la influencia del usuario. Por lo tanto, según (Rodríguez, 2014) se entiende por diseño moderno a la práctica profesional que empezó a definirse en el siglo XIX, por la polémica generada entre los miembros del movimiento Art & Crafts y el círculo de Henry Cole lo cual permitió el inicio de un nuevo movimiento como lo es la Bauhaus. Por otro lado, el autor, hace mención a tres elementos que definieron el diseño moderno: Lo moral. En este aspecto se determinan los estilos de vida y se define lo adecuado e inadecuado para la sociedad. Lo racional. Se emplean métodos proyectuales que nacen de los métodos científicos. Lo formal. Compone el método proyectual a partir de la configuración de las formas.

Según (Della, 2010) en su intervención en el marco de foro de la innovación, el pensamiento de un diseñador se identifica en una memoria abductiva, experimental, interrogativa e interpretativa. Abductiva ya que genera nuevas interrogantes que forman parte de una guía o un proceso para obtener soluciones. Experimental porque ya al plantearse una solución se procede a la realización de un prototipo el mismo que puede funcionar o no pero que de todos modos pasa a ser una experiencia, en esta etapa también surge el enfoque en las personas ya son los principales protagonistas al momento de conseguir la información que nos llevara a una solución y finalmente tenemos la memoria interrogativa ya que se generan vínculos y conexiones que permitirán formar parte de un proceso participativo y lo interpretativo que se desarrolla con el empleo de métodos en los cuales se identifican patrones e incluso se incluye la concepción de un diseño aplicado a la innovación.

El pensamiento del diseño depende mucho de cómo el diseñador desarrolla su análisis del contexto, los recursos y los usuarios, es mirar desde otro punto de vista los problemas a los que se enfrenta el usuario en su cotidianidad y proporcionar una solución innovadora que genere una experiencia o vivencia, sin embargo para tener una visión clara de lo que engloba el pensamiento de diseño desde el conocimiento de otro autor consideramos mencionar (Vianna, Vianna, Adler, Lucena, & Russo, 2016) quienes en su libro *Desing Thinking. Innovación en los negocios* mencionan que esta metodología compone la manera de pensar del diseñador pues el mismo necesita emplear un tipo de raciocinio poco convencional como lo es el pensamiento

deductivo, este pensamiento permite al diseñador comprender de mejor manera el problema al que se enfrenta el usuario y proporcionar una solución que amerite un desafío a lo convencional y tradicional fomentando una alternativa basada en el análisis de la necesidad del usuario con un resultado creativo e innovador.

Ya conociendo lo que el Design Thinking representa, es necesario conocer que esta metodología también se compone de un aspecto humanista en el que influyen mucho los valores como los que se menciona (Rey, 2009) en su artículo Pensamiento de diseño: Empatía: compone la observación profunda de las necesidades del usuario, impulsa a buscar una solución poniéndose en el lugar del usuario de tal modo que se viva el problema que él vive y se solucione de una forma que al satisfacerse el diseñador este satisfaciendo la necesidad del usuario. Imaginación: Búsqueda de soluciones a partir del deseo del usuario, representa el empleo del pensamiento analítico, explorar diversas alternativas que sean creativas e innovadoras. Experimentación: Visualizar las posibles alternativas de solución mediante experimentos, es decir representar las soluciones y compararlas de tal modo que se perfeccione la mejor. Pensamiento integrador: innovar mediante el estudio de los factores que impidan la experiencia de usuario, mirar más allá del producto y su interacción con él entorno.

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

De igual manera, (Moreno Muñoz, 2003) definen al diseño centrado en el usuario como una metodología que coloca en el centro del proceso al usuario haciéndolo prioritario para garantizar el éxito de un producto, la intervención del usuario se establece en todas las fases de diseño desde la elaboración del concepto hasta la evaluación del prototipo final, incluyendo su desarrollo también los autores reconocen que el principal objetivo del diseño centrado en el

usuario es la creación de productos para que sean útiles y usables para el usuario; es decir, que logren satisfacer sus necesidades teniendo en cuenta sus características.

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

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

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

Al hablar de la época colonial según (Cruz, 1995) se habla de un hecho que aparentemente originó una prominente destrucción de formaciones sociales pues la sociedad actual se constituye de una matriz indígena que fue interferida por una matriz hispánica que fue dominante y capaz de alterar e influir en nuestra forma de vida sin embargo este perdió permitió

el mestizaje el mismo que concede una posición que excluye la nominación de vencedor y vencido pues permite la libertad de juzgar los acontecimientos del período sin considerarlos como una catástrofe de tal forma que se genera un criterio que no se encuentra ni a favor ni en contra de la conquista.

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

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

La percepción de una situación se elabora desde distintos campos, como la visión, el gusto, el olfato, el tacto, y el auditivo. Por tanto, (Vargas, 1994) ha definido la percepción como el proceso cognitivo de la conciencia que permite el reconocimiento, interpretación y significación en torno a las sensaciones que se obtienen de una ambiente social y físico, la percepción no se determina como un proceso lineal de respuestas pues se encuentra en medio de una serie de procesos en constante interacción entre el individuo y la sociedad. Por otro lado, (Allport, 1974) define la percepción como algo que compone tanto las circunstancias ambientales como de los objetos. Ahora bien, según (Smith Edward, E. Kosslyn Stephen, 2008) el objetivo de la percepción es obtener información sobre el entorno y darle sentido.

El carente interés de la sociedad al momento de pensar en los componentes históricos y la pérdida del valor identitario ha producido que la sociedad no posea un claro conocimiento sobre las raíces de las que proviene; es por ello que resulta necesario rescatar rasgos

característicos de un período de tiempo que ha formado parte del proceso de evolución de la república como lo es la época colonial para involucrarla en la construcción de una identidad cultural.

El emplear una metodología de diseño para aplicarla en un espacio en desuso, logrará fomentar en los habitantes del país un incentivo para involucrarse en el estudio de la historia. Se generará entonces, un impacto social, pues al analizar argumentos se pretende rescatar elementos identitarios para potenciar el turismo mediante la revitalización de un espacio en desuso, que tomará un sentido desde las respuestas cognitivas provenientes del diseño de experiencias. En tanto, el desarrollo de este proyecto de investigación es un aporte para el cumplimiento del Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 ya que en el objetivo 2 se menciona lo necesario que resulta afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas y al proponer la implementación de una identidad basada en la época colonial se pretende repotenciar la historia y fortalecer las raíces del país. Por lo cual el objetivo de esta investigación es vincular los fundamentos del diseño de experiencias al estudio de la identidad y la historia colonial para la revitalización de un espacio en desuso.

MATERIALES Y MÉTODOS

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

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

1. Búsqueda de fuentes bibliográficas. Se localiza repositorios en los cuales exista la facilidad en la búsqueda y descarga de documentos, estos pueden ser libros, proyectos de investigación y artículos científicos. Estas fuentes bibliográficas deben cumplir con ciertos requerimientos los cuales se engloban en el tiempo que ha transcurrido desde que el documento se publicó.

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

En cuanto a la modalidad investigativa de campo se emplea al momento de ir al espacio y recopilar datos que permitan identificar elementos característicos de la época colonial de esta investigación se obtiene un levantamiento fotográfico, planimétrico e información que aparece de la observación, es así que se lleva un diario de los datos.

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

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

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

Instrumentos: Bitácora de campo, fichas de observación.

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

Instrumentos: Fichas comparativas.

Entrevista a profundidad: Se realiza la recolección de información a través de una entrevista a personas con un amplio conocimiento en cuanto al diseño de experiencias y a la

historia de la época colonial. Se plantean preguntas que posibilitan una reconstrucción de las vivencias para proporcionar una experiencia en el usuario.

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

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

Instrumentos: Fichas comparativas y analíticas, fichas de resumen.

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

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

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

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

Instrumentos: Fotografías.

RESULTADOS

Se realizaron entrevistas a tres historiadores, lo que se resume en la siguiente tabla.

Tabla N°1. Análisis Entrevista Historiadores.

Entrevista Historiadores		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Según su criterio la llegada de los españoles representa un evento trascendental en la historia de Latinoamérica?	Claramente fue un evento trascendental pues significó el fin de un desarrollo autónomo de la sociedad inca asentada en los territorios latinoamericanos al igual que con la conquista existió la incorporación de la sociedad en un sistema mundial. Simbolizó un cambio social, económico, político, cultural y religioso irreversible.	Suspensión del desarrollo de la sociedad inca. Alteración cultural, social y religioso.

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

		Introducción al sistema mundial.
2. ¿Cuáles considera los rasgos culturales predominantes de la época colonial?	Se considera que los rasgos culturales coloniales aparecen tras la gran brecha de resistencia desarrollada por los pueblos nativos en cuanto a la conservación de su cultura material y saberes ancestrales. Entonces los rasgos culturales engloban la hispanización de la sociedad, el mestizaje, la implantación de una religión dominante (cristianismo), formas familiares y un nuevo lenguaje (español).	Mezcla cultural. Mestizaje. Religión Lenguaje.
3. ¿Cuáles son las actividades económicas que representaron la vida cotidiana de la colonia?	La actividad económica en la época colonial se desarrolló en base al interés de los conquistadores por lo que principalmente se destacó la minería sin embargo la vida cotidiana se desarrolló en el campo, en la agricultura en la que sin duda se aplicaron nuevas técnicas, su complemento era la ganadería a través de estas actividades se generaron las haciendas en la que se empleaba la mano de obra de nativos y afrodescendiente para la producción que posteriormente era comercializada.	Agricultura Minería Comercio Arte
4. ¿Cómo considera que se encontraría Latinoamérica si no hubiese atravesado la conquista?	No existe una clara visión de lo que sería Latinoamérica sin la conquista pues se hubiese producido una invasión de todas maneras y las propias sociedades andinas ya estaban en proceso de cambio, era frágil y capaz de ser influenciado por lo tanto la sociedad actual sería como es actualmente un reflejo de la influencia de pueblos externos y la globalización.	Sociedad frágil. Presencia de una invasión. Cambios inevitables.
5. ¿Cuál considera usted como los aportes más importantes de la época colonial?	El aporte más importante de la época colonial es el desarrollo del estado desde la concepción de una herencia histórica. Entonces el aporte predominante es el mestizaje como producto de la mezcla racial y social; el arte con el desarrollo de técnicas y empleo de nuevas herramientas y el ejemplo de una sociedad consolidada.	Formación del estado. Memoria histórica. Mestizaje.
6. ¿Cree usted que existió una pérdida de identidad con la mezcla o hibridación cultural entre indígenas y españoles?	Por un lado, se puede mencionar que no es una pérdida de identidad sino la creación de una nueva identidad a partir de los rasgos culturales característicos tanto de los españoles como los indígenas. Por otra parte, se menciona que, si existe una pérdida cultural, pero sobre todo para las culturas prehispánicas pues ellas acogieron los elementos de los españoles.	Perdida cultural. Nueva identidad. Formas de identificación.
7. ¿Que considera necesario rescatar de los acontecimientos desarrollados en la época colonial?	Lo más destacado es la lengua española, la formación de nuevas culturas mestizas, nuevos grupos socio - raciales, nuevas tecnologías y la religión católica, además es importante resaltar que fueron los recursos materiales andinos y el trabajo de su gente lo que creó el mundo moderno. La llamada "sociedad occidental" debe su ser al flujo de metales preciosos que salieron de América.	Lenguaje Religión católica Recursos materiales andinos. Metales preciosos.
8. ¿Según su conocimiento cómo describiría las actividades diarias que se desarrollaban en la época colonial desde la perspectiva española e indígena?	Se genera desde la construcción de ciudades en las que se desarrollan actividades según la posición social de la persona, estas actividades eran comerciales, agrícolas y artísticas.	Arte Comercio Agricultura
9. ¿Cómo considera que se construye la identidad cultural de un estado?	Esto compone un proceso complejo pues depende de cómo se interpreta. Hay algunas corrientes que hablan de identidades primordiales de donde surgen las naciones, pero es más certero hablar de creación de comunidades en el crisol de las contradicciones cotidianas. Nos hemos esforzado por siglos en crear esas identidades cerradas y diferenciadas. Ahora toca más bien buscar las coincidencias, similitudes y aperturas. La era de los estados nacionales va terminar en términos históricos muy pronto. En tanto la identidad cultural de un estado está en constante transformación influenciada por la globalización.	Identidades primordiales. Identidades diversas.
10. ¿Qué elementos y detalles históricos construyen una identidad?	Los elementos que contribuyen una identidad son los mitos de origen, los acontecimientos que dan nuevos rumbos sociales, las tradiciones, las costumbres, las prácticas cotidianas y las representaciones colectivas. Hay que aclarar que la propia historia es la identidad.	Mitos Costumbres Tradiciones Vida cotidiana

Elaborado por: Los Autores

Se realizó la entrevista a 2 Diseñadores, lo cual se analiza en la siguiente tabla.

Tabla N°2. Análisis Entrevista Diseñadores.

Entrevista Diseñadores		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Alguna vez ha elaborado un proyecto de diseño planteando una experiencia?	Si se elaboró un proyecto con un diseño experiencial, este fue un local destinado a la comercialización de vestimenta en la que se utilizó esta metodología de diseño para impulsar y elevar el interés del usuario por lo tanto se emplearon instrumentos que proporcionaron un nuevo concepto que respetaba la identidad corporativa del local.	Espacios comerciales
2. ¿Cómo reconocería un espacio que posea un diseño experiencial?	Principalmente, que sea intuitivo que responda directamente a las necesidades del usuario, es decir que contenga elementos que estimulen al usuario y le proporcionen un vínculo directo con el producto.	Intuición. Estímulo de los sentidos.
3. ¿Qué elementos considera importantes para estimular la percepción del usuario?	Los elementos que se utilizan para estimular la percepción debe llegar a los sentidos es así que se utilizan recursos multi - sensoriales que son tecnológicos y estimulan varios sentidos a la vez. Todo lo que referencie a los sentidos genera un estímulo o respuesta por parte del usuario.	Recursos multi – sensoriales.
4. ¿Qué recursos se necesitan para mejorar la interacción entre el espacio y el usuario?	Se necesita el empleo de herramientas y estrategias especializadas, las mismas que atraviesen una fase de experimentación para saber cuan valido es para generar una interacción. Para saber que recursos mejoran la interacción es necesario observar y estudiar los elementos que se usaran y someterlos a prueba para saber si se obtienen resultados positivos y cuan funcional es elemento o producto para el usuario.	Herramientas especializadas. Experimentación.
5. ¿Qué elementos emplearía usted para generar una experiencia basada en la historia?	Los elementos que se emplearían serían los que permitan trasladar al usuario al período histórico. Uso de elementos artísticos (con relación a la época), visuales (iluminación, cromática), y tecnológicos.	Involucrar al usuario en el espacio. Elementos artísticos.
6. ¿Cuáles considera como los principales aportes del diseño tradicional y cuál de estos se conservan en el diseño moderno?	El diseño tradicional se especializaba en una producción en masa en la que la solución de diseño era universal es decir no consideraba la personalización, actualmente el aporte del diseño tradicional fue impulsar el pensamiento del diseñador por romper los esquemas y mejorar el proceso de diseño al emplear metodologías modernas	Diseño personalizado
7. ¿Cuál considera la metodología del diseño moderno más influyente y con mayor aplicación en Latinoamérica?	El diseño centrado en el usuario es el más conocido e implementado en Latinoamérica pues actualmente el diseño se realiza de forma personalizada de tal manera que involucra de lleno el análisis de las necesidades y actividades del usuario para plantear soluciones creativas e innovadoras.	Análisis de usuario
8. ¿Qué recursos del diseño centrado en el usuario se emplean en espacios interiores?	Todo lo que hace referencia al estímulo del usuario como el análisis de mobiliario, climatización, cromática, iluminación y todos los elementos que proporcionen confort.	Estímulo del usuario.

Elaborado por: Los Autores

Se realizo la entrevista a un Psicólogo.

Tabla N°3. Análisis Entrevista Psicólogo.

Entrevista Psicólogo		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Cómo se desarrolla el almacenamiento de recuerdos en la mente humana?	Mediante un circuito cerebral que permite percibir las experiencias de la vida habitual y las almacena en el córtex como un recuerdo a corto plazo que posteriormente se consolidan y se los almacena a largo plazo.	Percepción.
2. ¿De qué manera se puede emplear los recursos cognitivos para el estímulo del conocimiento?	Considerando que los recursos cognitivos componen un proceso encargado de procesar la información que recibimos del ambiente, se considera que la manera más adecuada de emplear estos recursos es generar una serie de actividades que sean interpretadas mediante la cognición.	Estímulos. Memoria.

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

	Se emplea en primera estancia la sensación, la percepción, la atención y la memoria por lo que con las actividades que se plantee se debe implementar elementos que ataquen e influyan en estos puntos. Finalmente, otra manera de emplear los recursos cognitivos para el estímulo del conocimiento es involucrando a la persona en actividades en las que emplee la mayor cantidad de procesos cognitivos pues eso permite llegar de manera directa a la memoria.	Cognición.
3. ¿Cómo el ser humano es capaz de definir la realidad?	El ser humano es capaz de definir la realidad mediante procesos mentales que determinen la percepción de los acontecimientos desarrollados en su entorno. Interpretar las situaciones mediante el empleo de los sentidos permite reconocer y definir la realidad.	Sentidos
4. ¿Cuál es el sentido que tiene mayor impacto en el ser humano y lo impulsa a tomar una decisión?	Exactamente no existe un sentido que determine la toma de decisiones de una pues cuando alguien se enfrenta a un problema emplea todos sus recursos mentales y procesos cognitivos es decir percibe la situación con todos los sentidos. Es así que para que una persona tome decisiones se plantea en la mente la conducta más apropiada con la que enfrentar el problema, usualmente se plantan varias soluciones que atraviesa un análisis mental que permite al individuo optar por la mejor solución.	Percepción
5. ¿Cómo funciona la memoria emotiva y como se obtiene un enlace mediante la interacción en un espacio?	La memoria emotiva mediante el estímulo de las emociones que posee el ser humano, nace a partir de la memoria sensorial pues desde las sensaciones captadas de los cinco sentidos se origina las emociones, se desarrolla mediante la intuición de la persona y su sentir con referencia a una situación. Se obtiene un enlace con el espacio mediante los elementos que se utilicen en el mismo pues son estos elementos los que permiten a la persona asociarlos con un recuerdo de tal modo que los revive y conduce a una emoción.	Sensaciones Sentidos
6. Al hablar de una memoria social y una memoria fisiológica ¿cuál considera usted que es el elemento que enlaza ambas?	Para enlazar tanto la memoria fisiológica como la memoria social hay que reconocer que a través de ambas se genera un recuerdo en la mente humana ya sea a corto o largo plazo, lo que las diferencia es que la memoria fisiológica recepta la información que la persona vive diariamente en su cotidianidad mientras que la memoria social se adquiere de las vivencias de otro grupo de personas pero se transfiere a un solo individuo como una vivencia indirecta que se almacena en la memoria como un acontecimiento histórico.	Recuerdos. Vida cotidiana.
7. ¿Cómo identificamos los elementos que impulsan una reacción en el usuario?	Simplemente se reconocen estos elementos al reconocer que son de interés para la persona pues todo lo que le interesa a alguien le genera una reacción, lo que impulsa una reacción en el usuario son los elementos que conduzcan al ser humano a una emoción que generalmente debe ser positiva.	Motivación
8. ¿Qué tipos de acontecimientos retiene la memoria del ser humano como una tradición?	Todos aquellos conocimientos que hayan desarrollado en el ser humano una memoria emotiva y permitan comunicar información que sirva para la supervivencia y sea relevante históricamente.	Valor histórico.

Elaborado por: Los Autores

Se realizó una entrevista a dos Arquitectos.

Tabla N°4. Análisis Entrevista Arquitectos.

Entrevista Arquitectos.		
Pregunta	Análisis	Indicador
1. ¿Qué elementos arquitectónicos se consideran representativos o como rasgo identitario de la época colonial?	Los elementos de la arquitectura instaurada en la época colonial se desarrollaron en base a un estilo europeo, por lo que los principales rasgos de estas construcciones era el empleo de materiales como el adobe, bahareque en paredes, estructura de madera y cubiertas de teja, y a la vez la piedra de cantera en cimientos. El estilo barroco es una clara representación de un rasgo identitario de la época colonial pues la mayoría de construcciones y obras tenían estas características	Estilo barroco Materiales
2. ¿Qué aportes de la arquitectura colonial son empleados en la actualidad?	Actualmente, se emplea en espacios interiores como un estilo que permite una adaptación que destaca lo histórico por ejemplo en museos o en la restauración de construcciones de relevancia histórica de este	Ambientación de espacios con el uso de estilos.

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

	período. Otro aporte de la arquitectura colonial es el empleo de materiales como la madera para la realización de estructuras e incluso mobiliario.	Madera
3. ¿Cuáles considera los procesos constructivos desarrollados en la época colonial que han marcado el diseño y la arquitectura?	En cuanto a técnicas constructivas existe el uso de materiales y técnicas vernáculas traídas de España. Se originan métodos para la construcción de mamposterías, estructuras para cubiertas, y se profundiza en técnicas de cimentación para las construcciones.	Técnicas vernáculas. Cimentación. Cubiertas de teja.
4. ¿Considera el desarrollo del arte colonial una mejora del arte indígena nativo?	Exactamente no es una mejora del arte indígena pues el arte colonial era netamente europeo y con la conquista este fue desarrollado por la mano de obra indígena y fueron ellos quienes añadieron algunos rasgos de su cultura en las obras. es decir el arte colonial se convierte en un sincretismo originado de la aplicación de características artísticas españolas a través de las habilidades indígenas que represento un nuevo lenguaje.	Sincretismo artístico
5. ¿Cuáles son las formas artísticas predominantes que se desarrollaron con la época colonia?	Se destacó principalmente la pintura y la escultura las cuales representaron un recurso visual empleado para difundir la religión y facilitar el reconocimiento del cristianismo.	Pintura Escultura

Elaborado por: Los Autores

A continuación, se realiza un análisis general de las entrevistas realizadas

Tabla N°5. Análisis General Entrevistas.

ANÁLISIS GENERAL DE LAS ENTREVISTAS								
Indicador	Historiadores			Diseñadores		Psicólogo	Arquitectos	
	E1	E2	E3	E5	E6	E7	E8	E9
Suspensión desarrollo de la sociedad inca	X		X					
Alteración cultural, social y religioso	X	X						
Mezcla cultural	X	X	X					
Mestizaje	X	X	X					
Religión		X	X					
Lenguaje		X	X					
Comercio	X	X	X					
Elementos Artísticos	X	X	X	X	X		X	X
Memoria	X		X			X	X	
Nueva identidad	X	X						X
Vida cotidiana	X	X	X	X	X	X	X	X
Intuición	X	X	X	X	X	X		
Estímulo de los sentidos	X		X	X	X	X		
Recursos multi –sensoriales	X			X	X	X		
Percepción.	X			X	X	X		
Sensaciones				X	X	X		
Recuerdos.		X				X		
Motivación						X		
Valor histórico.		X	X				X	
Estilo barroco	X						X	X
Materialidad	X	X	X	X	X		X	X
Técnicas vernáculas.	X	X					X	X


Elaborado por: Los Autores

Se realizaron 20 observaciones a la arquitectura, pintura y escultura, tabla 6, 7 y 8 respectivamente, a continuación, se exponen unos ejemplos de cada una para finalmente presentar el análisis general de dichas observaciones en la tabla 9.

Tabla N°6. Ficha Iglesia de Santo Domingo (exterior).


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS COLONIALES	
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.	Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón
Nombre del espacio u objeto:	Iglesia de Santo Domingo (exterior)

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

Ubicación de la edificación:	Quito – Ecuador	
Objetivo:	Identificar los elementos arquitectónicos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°1. La autora, Iglesia de Santo Domingo, 2018.</i></p>	<p>Es una de las primeras iglesias del país construida en 1541 su composición arquitectónica se determina por la presencia de materiales como la piedra ubicada en la parte central realizando el acceso a la iglesia, se destaca por tener un estilo barroco con algunos toques del estilo neoclásico introducido por los italianos. El exterior de la iglesia ha tenido algunas modificaciones sin embargo aún conserva el estilo original, se evidencia la presencia de detalles de ornamentación no excesiva muy característico del estilo.</p>	<p>Estilo barroco</p> <p>Materialidad (piedra)</p> <p>No sufrió la influencia de los dominicos italianos.</p> <p>Presencia de un pórtico central de piedra.</p>

Elaborado por: Los Autores

Tabla N°7. Ficha Pintura El mundo de las Tinieblas.


FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.	Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón	
Nombre de la obra:	El mundo en tinieblas	
Tipo de obras:	Pintura	
Ubicación de la obra:	Museo Dominicano Fray Pedro Bedón. O.P.	
Autor:	Francisco Albán.	
Período:	Siglo XVIII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°2. La autora, El mundo en tinieblas, 2018, MDFPB.</i></p>	<p>La obra no contiene rasgos anatómicos, designa un aspecto sobrio los personajes, la parte inferior se destaca por el empleo de colores oscuros lo que significa el caos terrenal con la presencia de los pecados y la parte superior tiene colores más vivos pues simboliza la llegada de Jesús. En los costados se ubican dos personajes que se encargaron de predicar la fe, ellos son Santo Domingo de Guzmán y San Francisco de Asís. Este tipo de obras carecían de brillo y poseía acabados burdos.</p>	<p>Óleo sobre lienzo</p>

Elaborado por: Los Autores

Tabla N°8. Ficha Escultura Negación de Pedro.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ELEMENTOS ARTÍSTICOS COLONIALES		
Proyecto: Diseño de experiencias a través del estudio de la identidad y la historia de la época colonial.	Investigador: Mariela Elizabeth Campaña Alarcón	
Nombre de la obra:	Negación de Pedro	

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

Tipo de obras:	Escultura	
Ubicación de la obra:	Museo Fray Pedro Gocial - San Francisco	
Autor:	Anónimo	
Período:	Siglo XVII	
Objetivo:	Identificar los elementos artísticos que representan la época colonial y poseen un valor histórico en el país.	
Fotografía	Análisis	Elementos/ Técnicas
 <p><i>Imagen N°3. La autora, Negación de Pedro, 2018, MFGP.</i></p>	<p>Estas esculturas tienen colores pálidos con acabados entre mates y brillosos, los rasgos anatómicos tienen un leve problema en la proporción, se detectan acabados burdos espacialmente en la imagen que representa a Pedro pues tiene dos tonalidades de piel una en el rostro y otro en las manos esto se debe a la diferencia de materiales entre las dos partes, la parte del rostro está hecha a con yeso y las manos con madera. Se detecta el movimiento con la posición de las manos de ambas figuras.</p>	<p>Talla en madera. Vestimenta real. Esgrafiado</p>

Elaborado por: Los Autores
Tabla N°9. Ficha de análisis de la observación.

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

Elaborado por: Los Autores

CONCLUSIONES

Para diseñar un producto basado en la experiencia de usuario es necesario investigar sobre recursos tecnológicos que estimulen los sentidos y aplicarlos en cada paso del proceso de diseño.

El diseño de experiencias es una metodología que requiere del aporte de varias disciplinas que aporten en el momento de generar el producto para poder cumplir con las expectativas del usuario.

El estímulo de los sentidos y el empleo de recursos sensoriales permiten acceder fácilmente a la construcción de la experiencia de un usuario.

Los elementos representativos identitarios de la época colonial provienen de la hibridación cultural racial y social de los pueblos nativos y conquistadores.

Se reconoce al arte barroco y mudéjar como técnicas utilizadas constantemente en la construcción y ornamentación interior y exterior de edificaciones coloniales.

El diseño de experiencias y el estudio de la época colonial se vinculan a través de la participación de indicadores que intervienen en la memoria del usuario pues ambas variables necesitan ser almacenadas en la memoria del ser humano para cumplir con su objetivo.

REFERENCIAS

- Acevedo López, M. G. (2015). *Identidad latinoamericana. Las raíces, la historia, los conceptos.* Estudios Latinoamericanos.
- Aguilar, I., & Catalán, A. (2005). Influencia del entorno social en el desarrollo de las capacidades de los o las adolescentes. Programa de Diplomados En Salud Publica Y Salud Familiar, 1–12.
- Allport, F. H. (1974). *El problema de la percepción.* Buenos Aires: Nueva Visión.
- Análisis, E. L., Entorno, D. E. L., & Licha, I. (2002). El análisis del entorno: herramienta de la gerencia social, 1–11.
- Andrade Carrera Lourdes. (2012). *Inteligente Para Persona Con Capacidad De Movilidad Reducida, Aplicando La Domótica.*
- Angulo Guerra, F. (2008). *Afinidades y Oposiciones.* Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Arias-Sandoval, L. (2009). La identidad nacional en tiempos de globalización. *Revista Electrónica Educare*, XIII (2), 7–16. Obtenido de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1488>
- Ayala Mora, E. (2005). El Estado Inca. En E. Ayala Mora, *Manual de Historia del Ecuador* (págs. 34-40). Quito: Corporación Editora Nacional.
- Ayala Mora, E. (2008). *Resumen de historia del Ecuador.* Ecuador: Corporación Editora Nacional.
- Balandier, G. (n.d.). *Teoría de la descolonización.*
- Barbizet, J. (1971). *Human Memory and Its Pathology.* W.H.Freeman & Co Ltd.
- Bassols, A. T. (2015). Memoria y recuerdo. *Mutatis Mutandis: Revista Internacional de Filosofía*, (4), 11–26.

- Becerra, Y. (2000-2003). "El espacio y el sentido". La Experiencia sensible. Manizales, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Bethell, L. (2013). Capítulo 9 Arquitectura Y Arte Colonial.
- Bonilla Valencia, S. (2013). Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, Campus Sur. Obtenido de <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.39079>
- Bonsiepe, G. (1975). Teoría y práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Borja, H. J. (2010). La pintura colonial y el control de los sentidos. Revista Calle 14, 4(5), 58–67. Obtenido de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/c14/article/view/1203>
- Bürdek, B. E. (2002). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial.
- Castillo Morales, J. (1998). Organización política, administrativa, social y económica del Tahuantinsuyo. En J. Castillo Morales, Historia del Perú: en el proceso americano y mundial - los incas y sus contemporáneos. Lima, Perú.
- Castrillón Roldán, J. A. (2015). Cultura Viva Comunitaria Lima. Congreso 2014, 1, 32. Obtenido de <https://culturavivacomunitarialima.wordpress.com/>
- Cat, L. R., Vi, P. A., & Intercaetera, B. (n.d.). Guía de Materia N°3 La Conquista Española.
- Chao, M., & Fernández, S. (2011). Los consumidores, clientes y usuarios. Disposición Y Venta de Productos, 16. Obtenido de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448175840.pdf>
- Clarenc, C. A. (2011). Manual de Cibercultura y, (May), 1–10.
- Cruz, F. (1995). Consideraciones generales sobre el entorno cultural. Cuadernos de Administración Por Universidad Del Valle, 14.
- Dakowska, M. (2003). Controversias actuales en la Didáctica de lenguas extranjeras.
- Della, G. (2010). Pensamiento de Diseño. (M. d. innovación., Entrevistador)
- Desmet, P. M. a., & Hekkert, P. (2007). Framework of 10. Product experience. International Journal of Design, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.1162/074793602320827406>
- Dussel, E. (1967). Capítulo segundo: época colonial de América Latina. En E. Dussel, Hipótesis para una historia de la iglesia en América Latina. Barcelona: Estela.
- Eco, U. (2000). Tratado de semiótica general. Obtenido de http://exordio.qfb.umich.mx/archivos/pdf_de_trabajo_umsnh/libros/6928335-Eco-Umberto-Tratado-de-Semiotica-General-01.pdf
- Espinosa Garcés, M. F. (2011). Guía de identificación de escultura. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, Ed.).
- Estupiñán, D. A. (2014). Universidad de Guayaquil. Tesis, Proyecto de factibilidad técnica, económica y financiera del cultivo de ostra del pacífico en la parroquia manglaralto, cantón santa elena, provincia de santa elena, 121.
- Farah Carbonell, S. (2014). Arquitectura efímera interactiva Evidenciando el uso de las nuevas tecnologías en la arquitectura. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co:8443/handle/10554/17186>

- Fernández Galiano, L. (2012). Espacios efímeros. Espacios Efímeros : Entre La Celebración Y La Innovación. Número 141., 3. Obtenido de http://fama.us.es/record=b2441511~S5*spl
- Ferro, D. (2013). Estudio de la identidad cultural, aplicada al diseño de productos, como fuente de. Quito, Ecuador.
- Franco Flores, E. (2011). Principios arquitectónicos y urbanos durante La Conquista. Historia Del Arte Y Arquitectura Mexicana, 1–17. Obtenido de <http://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/14392>
- Fulgencio, A. (2014). El video mapping : definición, características y desarrollo.
- García Canclini, N. (1989). Culturas Híbridas. (Grijalbo, Ed.). Argentina Poniente 11230.
- García González, L. (1992). Resumen de geografía histográfica y cívica. Andina.
- García Pereyra, R. (2010). Apuntes de semiótica y diseño. Textos Universitarios. Obtenido de <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/Documents/Enero 2012/Libro Apuntes de semiótica y diseño.pdf>
- García, J. (2008). La importancia de la memoria.
- Giedion, S. (2009). Espacio, tiempo y arquitectura. Barcelona: Reverte.
- Gimeno, J. (1986). La educación de los sentidos. Santillana.
- Gómez, J. (2012). Impacto de la globalización en la Identidad Cultural de la Arquitectura. Medellín Colombia: Universidad de San Buenaventura Seccional Medellín.
- Gutiérrez Viñuales, R. (2008). La Pintura y la Escultura en Hispanoamérica, 1–7.
- Habermas, J. (1991). Aclaraciones a la ética del discurso. En J. Habermas, Aclaraciones a la ética del discurso (pág. 56). Madrid: Trata S.A.
- Halbwachs, M. (2004). Memoria Colectiva. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Hausberger, B. (2002). Dossier Vidas cotidianas en la época colonial.
- Heller, A. (2003). Memoria cultural, identidad y sociedad civil. Indaga: Revista Internacional de Ciencias Sociales, 1, 5–17. Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/dcart?info=link&codigo=2258102&orden=280664>
- Heskett, J. (n.d.). Del Diseño Industrial.
- Hoyos de los Ríos, O. L. (2000). Identidad Nacional. En O. L. Hoyos de los Ríos, La Identidad Nacional: Algunas Consideraciones de los aspectos implicados (págs. 83-95). Barranquilla: Universidad del Norte.
- Huerta, E. Hassenzahl, M. Tractinsky, N. (2006). Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario. User Experience- a Research Agenda, 25(2), 91–97.
- Huertas Vera, M. C. (2015). Diseño Experiencial Ergocromático para Proyectos Industriales. XIX Congreso Internacional de Ingeniería de Proyectos (pp. 643-655). Granada: AEIPRO, 643-645.
- Jedlowski, P. (2000). La sociología y la memoria colectiva. En P. Jedlowski.
- La, T., La, I. D. E., Sevilla, J. G., Básicas, M. N., Qué, P. O. R., La, F., Otros, S. (2008). Tema 4: la importancia de la memoria, 1–8.

- López, H., & Rodríguez, C. I. (2014). El debate sobre identidad individual e identidad colectiva. Aportes de la. MILLCAYAC - Revista Digital de Ciencias Sociales / Vol. I / N° 1 / 2014, I, 99–107.
- Luria, A. (1977). Introducción evolucionista a la psicología. Barcelona: Fontanella.
- Lynch, J. (1909). Historia de España, I, 672.
- Maldonado, E. (2010). Diseño e instalación de la tecnología domótica en un bloque de viviendas Ingeniería Técnica Industrial especialidad en Electricidad.
- Media, E., Vilar, P., & Catal, P. (1970). (1) ELÍAS DE TEJADA, cit. por J. MELIA : Informe sobre la lengua catalana, Ed. No- velas y Cuentos, Madrid, 1970, pág. 47. (2), (1).
- Meissner, E. (1984). Configuración espacial.
- Menéndez Fernández, M., Mas Cornellà, M., & Mingo Álvarez, A. (2009). El arte en la Prehistoria, 590. Obtenido de http://fama.us.es/record=b2145039~S5*sp
- Mercado, A., & Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. Convergencia, Revista de Ciencias Sociales, 53, 229–251.
- Montero, Y. H. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Asin.
- Moreno Muñoz, A. (2003). Diseño centrado en el usuario (I). Introducción. El Profesional de La Información, 12(1), 52–54. <https://doi.org/10.1076/epr.12.1.52.19713>
- Murillo, I. M. (2011). Idelfonso Murillo Murillo*, 19, 53–77.
- Myers, D. (2005). Psicología. Buenos Aires - Bogotá - Caracas - Madrid: Panamericana.
- Nikiel, M. (2010). Semiótica del Producto. Argentina: Universidad de Palermo.
- Norman, D. (2004). Diseño emocional. Basic Books.
- Nöth, W. (1990). Handbook of Semiotics Advances in Semiotics. Indiana University Press.
- Pavio, A., & Begg, I. (1981). Psychology of language. New Jersey: Prentice- Hall.
- Piaget, J. (1999). La psicología de la inteligencia. Psique.
- Rey, A. (2009). Pensamiento de Diseño y Gestión de la Innovación. Artículo En Línea]. Wikinnovación. Emotools.
- Rodrigo, M. J. (1994). Contexto y desarrollo social. Editorial Síntesis, S.A.
- Rodríguez, J. A. (2007). Cognición y ciencia cognitiva.
- Rodríguez, L. (2014). El cambio paradigmático del diseño centrado en la forma. Al diseño centrado en el usuario. En L. Rodríguez, D. Bedoya, N. Morales, E. López, G. Martínez, F. Gamboa, & E. Peñalosa, Diseño Centrado en el usuario. Métodos e interacciones (págs. 15-28). México: Designio.
- Ronda León, R. (2013). Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas. Revista sobre personas, diseño y tecnología.
- Sáez Vacas F., G. O. (2010). Capítulo 4 Influencia de la Tecnología en el Entorno. American Journal of Sociology, 1–27.
- Sánchez, J. (2016). El concepto de reconocimiento en Charles Taylor. Lima-Perú.
- Saussure, F. (1998). Curso de lingüística general. Madrid: Alianza.
- Selle, G. (1975). Ideología y utopía del diseño: contribución a la teoría del diseño industrial (Comunicación visual). Editorial Gustavo Gili.

- SENPLADES. (2017). Plan nacional de desarrollo 2017-2021 “Toda una Vida.” Senplades, 1–148.
- Shape, T. (1962). Reflexiones sobre el concepto de arte colonial aplicado a Hispanoamérica. *History*, 187–196.
- Simari, E. (2011). *La gran pantalla. Creación y Producción en Diseño y Comunicación*. Argentina: Universidad de Palermo.
- Smith Edward, E. Kosslyn Stephen, M. (2008). *Procesos cognitivos: Modelo y bases neuronales*. Obtenido de: https://campusvirtual.univalle.edu.co/moodle/pluginfile.php/781948/mod_resource/content/1/Smith_Kosslyn%2C_2008_Procesos_cognitivos-Modelos_y_bases_neurales.pdf
- Soto Quirós, R., & Díaz Arias, D. (2007). Mestizaje, indígenas e identidad nacional en Centroamérica, 164.
- Tamir, A. (2014). *Los cinco sentidos*. Israel: Ben-Gurion University of the Negev.
- Taylor, E. (1977). Capítulo II. Cultura, identidad, e hibridación cultural. *Jóvenes Yaquis E Hibridación Cultural*, (1973), 20–35.
- Tuan, Y. F. (1976). *Espacio y lugar*.
- Vargas. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47–53. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74711353004>.
- Vera, G. (2014). *Diseño centrado en el usuario*, 2(4), 28–30.
- Vianna, M., Vianna, Y., Adler, I., Lucena, B., & Russo, B. (2016). *Design Thinking: Innovación en los Negocios*. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13757-0>
- Wade, P. (2003). Repesando el mestizaje. *Revista Colombiana de Antropología*, 39, 273–296.
- Yankovic, B. (2011). Emociones, sentimientos, afecto. *El desarrollo emocional. Psicología, Conocimiento Y Sociedad*, 6. Obtenido de http://www.educativo.otalca.cl/medios/educativo/profesores/basica/desarrollo_emocion.pdf
- Zapatero, A. B. (2006). *La mentalidad del conquistador español en las crónicas de Nueva España*.