

Recibido: 30 de Agosto 2021 / Aceptado: 15 de Octubre 2021 / Publicado: 1 de Enero 2022

Sección: Ciencias de la Ingeniería
Artículo de Investigación Original
<https://doi.org/10.55204/trc.v2i1.12>

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

Experience design application guide for the staging of the identity 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 una Guía de aplicación de diseño de experiencias para la escenificación de la identidad de la Época Colonial.

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 Experience design application guide for the staging of the identity of the Colonial period.

Keywords: Experience, Colonial Era, Identity, Staging

Cómo citar (APA):

Campaña Alarcón, M. E. (2022). Guía de aplicación de diseño de experiencias para la escenificación de la identidad de la Época Colonial. *Tesla Revista Científica*, 2(1), 12–38. <https://doi.org/10.55204/trc.v2i1.12>

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

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 *Design Thinking. Innovación en los negocios* mencionan que esta metodología compone la manera de pensar

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

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

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)

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 por lo 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.

La investigación realizada en este proyecto ha permitido identificar el empleo limitado de recurso de diseño para la proporción de soluciones innovadoras que estimulen al usuario a involucrarse en el proceso de diseño por lo cual la deficiente aplicación de diseño de experiencias y la pérdida de interés por la historia Colonial requiere de la elaboración de una guía que permita al diseñador la facilidad de aplicar esta metodología de diseño que involucra los sentidos y vincula la experiencia de usuario con la usabilidad espacial. La propuesta pretende implementar los recursos de una metodología de diseño para difundir la historia colonial y todo lo que desencadeno en el país de tal manera que los habitantes reconozcan sus raíces e identifiquen todo lo que los antepasados tuvieron que experimentar para ser una república constituida.

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.

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

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

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

A la vez, se sugieren recursos tecnológicos para la construcción de esta clase de estímulos facilitando de esta manera la percepción del usuario dirigida a la construcción identitaria. Los parámetros sugeridos no representan una limitación para la introducción de nuevos elementos, pero es necesario considerar que existen puntos establecidos que no deben ser alterados pues representan una base para el desarrollo de la experiencia de usuario en el espacio.

Es así, que esta herramienta de diseño experiencial se convierte en un guion que permite al diseñador la escenificación de un concepto basado en la recolección de elementos determinados a través del estudio de la Época Colonial, es decir se origina un diseño

experiencial que impulsa el interés del usuario hacia este período histórico mediante la vivencia.

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

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

3.1. Alcance.

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

Debe ser utilizado específicamente por diseñadores de espacios interiores pues estos profesionales poseen conocimiento sobre técnicas y herramientas para el desarrollo de diferentes alternativas que generan soluciones creativas determinadas por un proceso investigativo de las condicionantes, es decir que el diseñador se convierte en el director de una obra en la que el guion se realiza en base a una conceptualización y un sentido que permite la construcción de un escenario vivencial y experimental.

3.2. Metas y principios.

La meta principal de esta guía es proporcionar los parámetros adecuados para la construcción de la experiencia de usuario basada en la escenificación de la Época Colonial mediante el empleo de recursos obtenidos del estudio de este período. Es así, que se han establecido cuatro principios básicos para la aplicación del diseño de experiencias:

3.3. Diseñar espacios seguros.

Desarrollar un espacio con ambiente seguro permite afianzar la confianza del usuario con relación al espacio y de esta manera atacar a su percepción para estimular el uso de sus sentidos que componen un recurso para definir la construcción de la vivencia. Si el ambiente

es percibido con inseguridad se convierte en una experiencia no grata que la mente del ser humano se ve obligada a bloquear, por lo que de ser así no se estaría cumpliendo el diseño de experiencias.

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

3.4.Espacios con accesibilidad.

El empleo de elementos que determine la accesibilidad del usuario al espacio genera un grado de interés por descubrir el mensaje que quiere transmitir el diseño, por lo cual se procura generar un espacio libre de limitaciones que construya una experiencia universal, es decir, se emplean recursos que estimulen a cada tipo de usuario según su identidad esto siempre pensando en el contexto, el análisis del target y la función que cumple el espacio.

La accesibilidad universal proporciona una caracterización al espacio de tal manera que la experiencia generada con el diseño no represente una herramienta para de exclusión social y cultural.

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

3.5.Orientación a la construcción de espacios efímeros.

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

- Empleo de medios naturales del entorno.
- Movilidad del diseño.
- Reflejo de elementos artísticos.
- Vivencia personalizada que incentiva el origen de un vínculo usuario - espacio.

3.6.Empleo de una conceptualización determinada por el contexto de estudio.

Diseñar espacios que contengan un sentido de uso y satisfagan las necesidades directas e indirectas del usuario permite el origen de un sentido de apropiación hacia el producto

diseñado. Mejora el desarrollo de las actividades con la utilización de elementos recolectados en el estudio del contexto y el entorno.

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

3.7. Beneficios.

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

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

3.8. Consideraciones Conceptuales.

3.8.1. Usuario Del Espacio.

Persona.

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

Jóvenes.

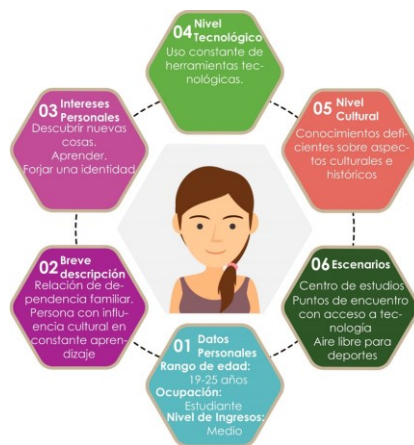


Gráfico N° 10. Persona 1.

Adultos.



Gráfico N° 11. Persona 2.

- Familias.

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



Gráfico N° 12. Persona 3.

Etnografía.

Tabla N°39. Ficha etnográfica.

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

1. ESPACIO.

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



Gráfico N° 13. Espacio.

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

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

2. CONCEPTUALIZACIÓN.

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



Gráfico N° 14. Concepto.

3. TIEMPO.

Permanencia del diseño:

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

- Máximo de 1 mes.

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

Época de exhibición:

Días que forman parte de celebraciones culturales e históricas

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

2. RECURSOS.

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

- Tecnológicos.

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

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

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

- Sensoriales.

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

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

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

3. HERRAMIENTAS.

Las herramientas planteadas están relacionadas con los recursos tecnológicos y multisensoriales.

Video Mapping (Estímulo Visual):

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

Iluminación:

El empleo de iluminación es un factor relevante para generar la experiencia de usuario. Iluminación general: Alumbrado público 6.400 lúmenes. No es modificable pues se rige a reglamentos establecidos por el gobierno.

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

Cuadros proyectados en un marco de madera:

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

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

Paneles táctiles (Estímulo Táctil):



Gráfico N° 16. Tacto.

Transmisión del sonido (Estímulo Auditivo):



Gráfico N° 17. Audio

Consideraciones Técnicas.

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

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

1. Instalación de paneles en el espacio.
2. Instalación de proyectores en el espacio.
 - a. Ubicación.

- b. Seguridad.
 - i. Delincuencia.
 - ii. Factores climáticos.
3. Instalación del video mapping.
4. Instalación de equipos de sonido.

Instalación de paneles en el espacio.

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

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

Detalle armado de panel

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

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

Instalación de proyectores en el espacio.

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

Ubicación.

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

Seguridad.

Existen dos variables que se deben analizar en este apartado:

- Seguridad en relación a la delincuencia.

- Seguridad en relación al aspecto climático.

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

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

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

Instalación del video mapping.

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

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

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

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

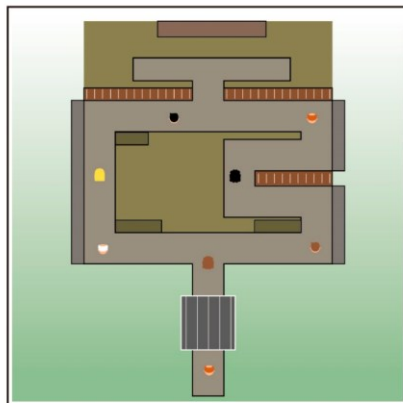
En las zonas de proyección hay que controlar el flujo de luminosidad de otras fuentes de iluminación mientras más oscuro sea el espacio más grato es la experiencia. Para el desarrollo del video mapping se requiere de conocimientos en programas como: Photoshop, after effects, 3d max/ cinema 4d y resolume.

Instalación de equipos de sonido.

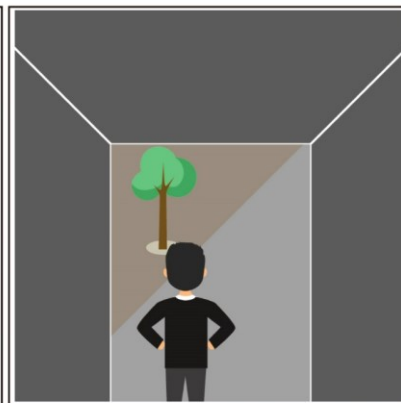
Para la instalación de equipos de sonido primero hay que ubicar un punto central desde el cual se regulara la transmisión del sonido para todo el espacio. La ubicación de estos equipos se realizará en la parte inferior de los paneles en el caso de las proyecciones y en el caso del video mapping en la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

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

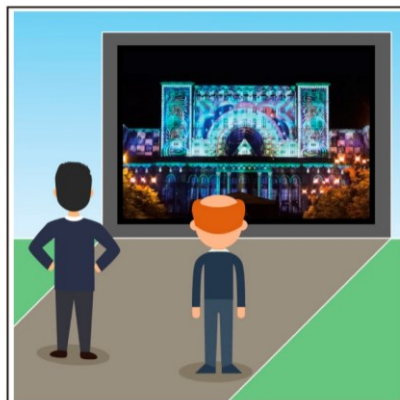
STORYBOARD



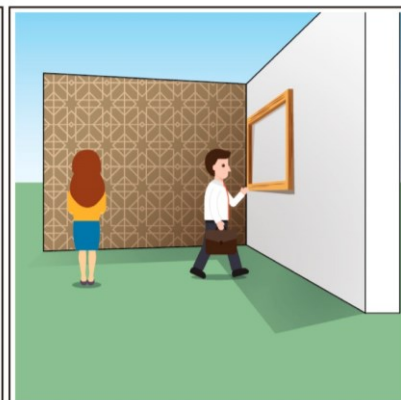
Ejemplo de diseño de un espacio desde la experiencia de usuario vinculado a la identidad colonial desde una vista superior.



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

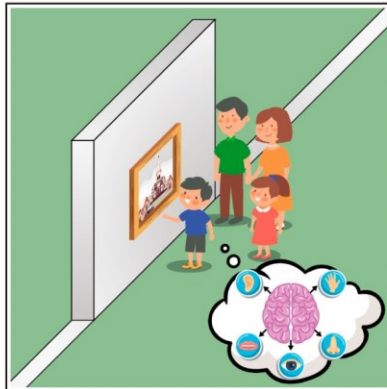


Primer impacto visual del espacio relacionado con la proyección de video mapping ubicada en el fondo de la exposición.



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

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



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



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



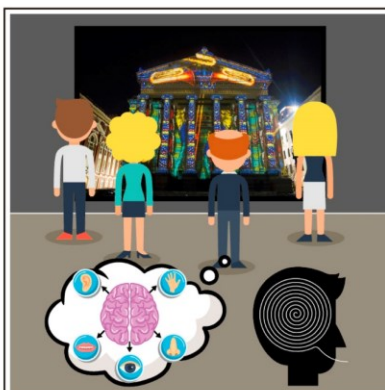
Paneles texturados con ilustraciones gráficas desarrolladas a partir del arte mudéjar.



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



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



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

3.9.EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

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

Tabla N°41. Ficha de valoración de la experiencia.

VALORACIÓN	OBSERVACIONES
El usuario realiza todo el recorrido	
El usuario participa en las actividades interactivas planteadas en las pantallas táctiles	
Comportamiento del usuario en el espacio	

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

RECOMENDACIONES.

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

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.
- 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.
- 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.
- 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*.
- Espinosa Garcés, M. F. (2011). *Guía de identificación de escultura*. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, Ed.).
- 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, J. (2008). La importancia de la memoria.
- Giedion, S. (2009). *Espacio, tiempo y arquitectura*. Barcelona: Reverte.
- Jimeno, 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.
- Heskett, J. (n.d.). *Del Diseño Industrial*.
- 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*.
- 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.

- Murillo, I. M. (2011). Idelfonso Murillo Murillo*, 19, 53–77.
- Myers, D. (2005). *Psicología*. Buenos Aires - Bogotá - Caracas - Madrid: Panamericana.
- Nikiel, M. (2010). *Semiótica del Producto*. Argentina: Universidad de Palermo.
- Norman, D. (2004). *Diseño emocional*. Basic Books.
- Nöth, W. (1990). *Handbook of Semiotics Advances in Semiotics*. Indiana University Press.
- Pavio, A., & Begg, I. (1981). *Psychology of language*. New Jersey: Prentice- Hall.
- Piaget, J. (1999). *La psicología de la inteligencia*. Psique.
- Rey, A. (2009). *Pensamiento de Diseño y Gestión de la Innovación*. Artículo En Línea]. Wikinnovación. Emotools. [Data de..., 1–19. Obtenido de <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Pensamiento+de+Diseño+y+Gestión+de+la+innovación#0>
- Rodrigo, M. J. (1994). *Contexto y desarrollo social*. Editorial Síntesis, S.A.
- Rodríguez, J. A. (2007). *Cognición y ciencia cognitiva*.
- 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.
- 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*.
- 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.
- 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.
- Zapatero, A. B. (2006). *La mentalidad del conquistador español en las crónicas de Nueva España*.

FINANCIACIÓN

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

CONFLICTO DE INTERESES

Los Autores declaran que no existe conflicto de intereses

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Autor	Campaña Alarcón, M. E.
Participar activamente en:	
Planificación y diseño	X
Adquisición de fondos	X
Administración del proyecto	X
Redacción –borrador original	X
Redacción –revisión y edición	X
Interpretación y validación de resultados	X
La discusión de los resultados	X
Revisión y aprobación de la versión final del trabajo.	X

RECONOCIMIENTO A REVISORES:

La revista reconoce el tiempo y esfuerzo del editor Juan Carlos Santillán L., y de revisores anónimos que dedicaron su tiempo y esfuerzo en la evaluación y mejoramiento del presente artículo.