

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR



**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
CARRERA DISEÑO GRÁFICO
SEDE QUITO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO**

TEMA:

**REPRESENTACIÓN DEL DISEÑO AUDIOVISUAL DE LA SALA NÚMERO 3 DEL
MUSEO DE LA CIUDAD TOMANDO COMO REFERENCIA EL PROYECTO
“MEMORIAS DEL AYER”**

AUTOR:

JIMMY ANDRES LUJE ROMERO

TUTOR:

HOMERO FELIPE TORRES YÉPEZ.MS.C

QUITO - 2023

CERTIFICADO DEL TUTOR

Ing. Felipe Torres Yépez Msc, en calidad de Asesor del Trabajo de Investigación designado por disposición de Cancillería de la UMET, certifica que la estudiante **Jimmy Andres Luje Romero**, ha culminado el trabajo de investigación, con el tema: **“Representación del diseño audiovisual de la sala número 3 del museo de la ciudad tomando como referencia el proyecto memorias del Ayer”** quien ha cumplido con todos los requisitos legales exigidos por los que se aprueba la misma.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso de la presente, así como también se autoriza la presentación para la evaluación por parte del jurado respectivo.

Atentamente,



Ing. Felipe Torres Yépez Msc.
C.C.: 1714301098

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Jimmy Andrés Luje Romero**, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador “UMET”, Diseño gráfico, declaro en forma libre y voluntaria que el presente trabajo de investigación que versa sobre: **REPRESENTACIÓN DEL DISEÑO AUDIOVISUAL DE LA SALA NÚMERO 3 DEL MUSEO DE LA CIUDAD TOMANDO COMO REFERENCIA EL PROYECTO “MEMORIAS DEL AYER”** y las expresiones vertidas en la misma, son autoría del compareciente, las cuales se han realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

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

Atentamente,

Jimmy Andrés Luje Romero

C.I. 171920017-0

AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Jimmy Andrés Luje Romero, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación, REPRESENTACIÓN DEL DISEÑO AUDIOVISUAL DE LA SALA NÚMERO 3 DEL MUSEO DE LA CIUDAD TOMANDO COMO REFERENCIA EL PROYECTO “MEMORIAS DEL AYER”, modalidad (Proyecto de Investigación) de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, cedo a favor de la Universidad Metropolitana del Ecuador una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Metropolitana del Ecuador para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Jimmy Andrés Luje Romero

CI: 171920017-0

Dedicatoria

Al todo poderoso que gracias a sus bendiciones he logrado poder llegar al final de esta meta con dedicación, esfuerzo y disciplina.

A mis padres José Lujé y Fanny Romero, que han sido el pilar más grande para poder completar esta fase de mi vida, sin ellos no hubiese llegado a donde estoy. Depositando su entera confianza en cada reto que se me ha presentado, sin dudar ni un solo momento de mi inteligencia y capacidad.

A mi sobrino “Toty” Jhosue Almeida, por haberme brindado su ayuda incondicional y por todas sus locuras en todo lo que necesitaba realizar.

A mis hermanos Freddy Lujé, Marisol Lujé y Michelle Almeida, que me supieron aconsejar en cada momento puntual.

Jimmy Andres Lujé Romero

Agradecimiento

Este proyecto merece expresar un gran agradecimiento a todas las personas, amigos, compañeros y profesores que intervinieron en el proceso para poderlo culminar de una forma exitosa. Especialmente a mis padres quienes confiaron en mis capacidades para poder llegar hasta donde he llegado y a Dios por haberme dado la sabiduría y constante fuerza para tener éxito en el proceso.

A mi tutor de tesis Felipe Torres el cual me a brindado sus saberes, el estar ahí para aconsejarme tenerme paciencia y de esta forma llegar a terminar este gran paso a lo profesional.

Con cariño, gratitud y honestidad.

Jimmy Andres Luje Romero

Índice

CERTIFICADO DEL TUTOR	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN	III
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
RESUMEN	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN	1
Situación problemática:	2
Formulación del problema:	2
Objeto de estudio:	3
Campo de acción:	3
Objetivo general y específicos	3
Objetivo General	3
Objetivo Especifico	3
Idea a defender	3
Población	3
Métodos Científicos	3
Aportes esperados	4
CAPITULO I	5
1. MARCO TEÓRICO.....	5

1.1. Entornos virtuales	5
1.2. Los mundos virtuales 3D: enseñando en second life	6
1.3. Tipos de entornos virtuales	11
1.4. Entornos Virtuales inmersivos	11
1.5. Entornos Virtuales en 3D – Uso de elementos 3D dentro del video	14
1.6. Imagen dentro del EV3D	17
1.7. Organización, gestión y administración del EV3D	17
1.8. Identificación de los principales aspectos del entorno virtual 3D dentro del video	18
1.9. Modelado de un sistema en entorno virtual	19
1.10. Información del museo (sala y proyecto)- Antecedentes “Museo de la ciudad”	20
1.11. Museología y mediación comunitaria	21
1.12. Antecedentes “Memorias del ayer”	23
1.13. Virtualidad en tiempos de pandemia con adultos mayores grupo “Memorias del ayer”	24
1.15. Guión Museológico	26
CAPITULO II	41
MARCO METODOLÓGICO	41
2.1.Resultados encuesta	41
2.3.Análisis pregunta abierta	49
2.4.Análisis General de las entrevistas	49

2.5.Informe Ejecutivo	51
CAPITULO III.....	53
3.RESULTADOS	53
3.1.Plan de rodaje y Guión literario y técnico (Preproducción)	53
Desarrollo grabación Audiovisual (Rodaje - Producción)	58
3.2.Desarrollo de la edición Audio Visual/3D (Post producción)	61
3.3.Desarrollo de grabacion y edición de voz en off	62
Cartel de la exposición “Personas mayores y su espacio de entretenimiento”	64
3.4.Desarrollo del modelado 3D	65
3.5.Validación	72
CONCLUSIONES	74
RECOMENDACIONES.....	75
Bibliografía	76

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Plan de rodaje “video introductorio”	53
Ilustración 2. Cronograma video introductorio	54
Ilustración 3. Guión video introductorio	54

Índice de figuras

Figura 1 Cuadro de relación en sistema digitales	16
Figura 2. Fotografía ciudadanos visitando exposición	31
Figura 3. Fotografía personas realizando minga exteriores Museo de la Ciudad	32
Figura 4 Fotografía personas observando una obra teatral en los interiores del Museo de la Ciudad..	33
Figura 5. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.1 de la encuesta	41
Figura 6. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.2 de la encuesta	42
Figura 7. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.3 de la encuesta	43
Figura 8. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.4 de la encuesta	44
Figura 9 Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.5 de la encuesta	45
Figura 10. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.6 de la encuesta	46
Figura 11. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.7 de la encuesta	47
Figura 12. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.8 de la encuesta	48
Figura 13. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.	58
Figura 14. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.	59
Figura 15. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.	59
Figura 16. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.	60
Figura 17. Captura de pantalla archivos grabados para edición audiovisual	61
Figura 18. Interfaz programa Primere Pro.....	61
Figura 19. Edición video producto multimedia	62
Figura 20. Interfaz para edición programa Audition	62
Figura 21 Interfaz edición de sonidos	63

Figura 22. Edición piezas de audio	63
Figura 23. Diseño de afiche oficial para producto multimedia.....	64
Figura 24. Modelado de un cubo como base principal	65
Figura 25. Modelado de los cuadros	66
Figura 26. Modelado de un cubo sala principal.....	66
Figura 27. Modelado paredes sala.....	67
Figura 28. Modelado de fotografías en los cuadros.....	67
Figura 29. Modelado distribución cuadros sala.....	68
Figura 30. Modelado de textos sala.....	68
Figura 31. Modelado cedulas introductorias	69
Figura 32. Modelado paredes divisoras.....	70
Figura 33. Modelado afiche principal	70

Índice de tablas

Tabla 1. Cuadro de tabulación Pregunta 1 ¿Con que sentimiento definiría su experiencia en los talleres del museo de la ciudad?	41
Tabla 2. Cuadro de tabulación Pregunta 1, ¿Cómo se enteró de los talleres del museo de la ciudad?.....	42
Tabla 3. Cuadro de tabulación Pregunta 3 ¿Cuál de los talleres que recibió en el museo de la ciudad le ayudo en sus destrezas?	43
Tabla 4. Cuadro de tabulación Pregunta 4, ¿Cuál de los talleres que recibió en el museo de la ciudad le ayudo en sus destrezas?.....	44
Tabla 5. Cuadro de tabulación Pregunta 5, Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno ¿Cuál es el nivel de aceptación de su parte hacía los diferentes talleres dentro del grupo “Memorias del ayer”?.....	45
Tabla 6. Cuadro de tabulación Pregunta 6, Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno cual es el nivel de aceptación de su parte hacía el cambio de interacción física al método virtual de los talleres del museo de la ciudad.....	46
Tabla 7. Cuadro de tabulación Pregunta 7, De las siguientes herramientas virtuales que le voy a mencionar cuál de ellas usa más en su vida diaria.....	47
Tabla 8. Cuadro de tabulación Pregunta 8, ¿Cuál de las siguientes tecnologías usan en los talleres y exposiciones del museo de la ciudad?.....	48

RESUMEN

Son muchas las ventajas de generar contenido multimedia y la importancia que tiene este con apoyo en el Diseño Gráfico, orientada, dirigida para personas mayores de la tercera edad.

Dentro de la presente investigación se tiene como finalidad entender esta importancia, mediante la elaboración de un recorrido multimedia a través de herramientas del 3D y video para la interacción con el usuario de la exposición “Memorias del ayer”, el cual, será de gran apoyo, aprendizaje en el desarrollo de diferentes actividades, emociones y destreza de este grupo muy importante que es del adulto mayor.

Como su nombre lo dice, es la unión de la gerontología con el diseño, con el fin de transformar los sistemas y productos existentes, proyectándolos y desarrollándolos exclusivamente para el adulto mayor, con el fin de brindarle una calidad de vida óptima.

Como resultados de esta investigación se logra identificar que la inclusión de elementos gráficos multimedia con base en el Diseño Gráfico orientada al adulto mayor genera conocimiento, interactividad, y sentimiento de pertenencia mediante la relación sentimental y emocional que cada adulto mayor tiene con la institución Museos de la Ciudad y los diferentes talleres “Memorias del ayer”.

Palabras claves: Gerontodiseño, multimedia, diseño, 3d, blender, adulto mayor.

ABSTRACT

There are many advantages of generating multimedia content and the importance of this with the support of Graphic Design, oriented, directed for the elderly.

Within the present investigation, the purpose is to understand this importance, through the elaboration of a multimedia tour through 3D tools and video for the interaction with the user of the exhibition "Memories of yesterday", which will be of great support, learning in the development of different activities, emotions and skills of this very important group that is the elderly.

As its name says, it is the union of gerontology with design, in order to transform existing systems and products, projecting and developing them exclusively for the elderly, in order to provide them with an optimal quality of life.

As a result of this research, it is possible to identify that the inclusion of multimedia graphic elements based on Graphic Design oriented to the elderly generates knowledge, interactivity, and a feeling of belonging through the sentimental and emotional relationship that each elderly person has with the institution Museums of the City and the different sizes "Memories of yesterday".

Keywords: Gerontodiseño, multimedia, design, 3d, blender, older adult.

INTRODUCCIÓN

Origen del proyecto

La mediación comunitaria es un componente dentro de los procesos museológicos, la cual, busca la participación y colaboración con personas de la comunidad de Quito que en este caso son las personas mayores para que estos se puedan apropiarse y tener un sitio donde sentirse a gusto, de aquí nace la referencia “Habitar el museo – habitar la ciudad” proyecto que une a la comunidad de personas mayores que parte de las comunidades que están dentro del museo y los alcances que tiene con apropiarse del espacio. El enfoque conceptual de este proyecto es la museología crítica que posibilita una comprensión y cuestionamiento sobre el rol social del museo frente a las necesidades de las personas mayores y su derecho a la ciudad. Se toma también esta última categoría como un enfoque que permite el análisis de la relación de la senectud con el espacio público, lo cual incluye al museo como un lugar para habitar, cuestionar, generar, colaborar, incidir, etc. Además de comprender los cambios y permanencias del espacio público y su incidencia en las personas mayores.

El museo de la ciudad (MDC) de Quito, es un territorio cultural creado hace 22 años. En las instalaciones restauradas del antiguo Hospital San Juan de Dios, una casa de salud que atendió por más 409 años, en su construcción se concibió como un museo dedicado a la vida cotidiana de los ciudadanos, desde el enfoque de historias, memorias y habitantes. En su exposición interna se puede observar la historia de Quito desde esta perspectiva, el tiempo y a través de un proceso a largo plazo, se inició el sistema educativo en el museo.

Con esto, se crea el área de servicios educativos, con el objetivo de brindar una guía a través de la mediación educativa, el área de Mediación Comunitaria, que lleva trabajando diez años, la cual, es un gran apoyo ya que son los encargados de realizar las actividades que se hacen en el museo con el afán de no perder la parte cultural y no dejar desaparecer la historia de Quito, de esta manera con ayuda del proyecto “Memorias del ayer” se puede estar en activa movilidad con las personas adultas que nos visitan. Actualmente, el área educativa se denomina Museología Educativa. En su concepción, privilegia la participación de la educación en la curaduría, aunque en la realidad ha sido un camino difícil de atravesar, sobre todo, por la reticencia que los curadores externos, o del equipo del museo, que han expresado frente al cuestionamiento de la voz única e indiscutible del curador o experto.

Teniendo en cuenta lo que menciono (Navas & Vega, 2020) quienes fueron los que echaron un vistazo a la evolución del concepto de museo para el caso Latinoamericano indican

que, a partir de la Mesa Redonda de Santiago, Chile de 1972, iniciaron varias discusiones por el tema de los museos en el mundo contemporáneo y se llegó a varias conclusiones sobre la función principal de la museografía entre los diálogos se planteó la actualización de la museografía, para propiciar el diálogo entre el objeto y el visitante.

Se considera como la institución permanente al servicio de la comunidad que adquiere, comunica y, sobre todo expone para todos los fines de estudio, educación, de delectación y de cultura, testimonios representativos de la evolución de la cultura (Navas & Vega, 2020).

Porque es importante que tenga un producto audiovisual

Este proyecto es importante que tenga un producto audiovisual porque gracias a la tecnología que tenemos hoy en día se puede mostrar e informar sin necesidad de moverte de tu hogar o de tu zona de confort una gran parte de lo que es en este caso la exposición “memorias del ayer”, así es posible difundir el mensaje con audio e imagen a las personas que están interesadas y de igual manera lograr que las personas que no conozcan este proyecto se interesen y lo puedan buscar e interactuar con él.

Con respecto a la pandemia que hoy en día estamos cruzando en el mundo muchas de las instituciones han cambiado su forma de informar y dar a conocer sus actividades como es el caso que estamos ejecutando en este proyecto el realizar un entorno virtual para el Museo de la Ciudad de Quito. Como no se puede salir lo mejor es tener una visita a estas actividades de forma de tecnología que no implica exponerse al contagio por exceso de gente en la sala o lugar donde se asiste para observar las diferentes actividades.

Situación problemática:

- Escases de registros multimedia de los distintos recorridos que ofrece el Museo de la Ciudad (video, audios, animaciones, fotografías, etc.), debido a que al revisar su sitio web se puede ver que existe poco material gráfico.
- Respecto al material gráfico entregado en las practicas preprofesionales, no se usó dentro del Museo, se almaceno, pero no se difundió.
- Falta de interacción virtual en medio de la pandemia, lo cual se pudo observar que no se tiene en cuenta la situación actual.

Formulación del problema:

Escaso material gráfico para la representación del proyecto memorias del ayer, siendo un proyecto interno de las personas de la 3 era edad.

Objeto de estudio:

Análisis de entornos virtuales (3D) para museos.

Campo de acción:

Diseño de experiencias virtuales para exposiciones en museos.

Objetivo general y específicos**Objetivo General**

Elaborar un recorrido multimedia mediante herramientas del 3D y video para la interacción con el usuario de la exposición “Memorias del ayer”.

Objetivo Especifico

- Investigar los fundamentos teóricos de entornos virtuales, mediante el uso de fuentes secundarias, para que nos ayude en las experiencias virtuales en museos.
- Emplear la metodología empírica, con el levantamiento de fuentes primarias, para la observación y experimentación de la realidad que usa un recorrido multimedia.
- Diseñar un recorrido multimedia mediante herramientas tridimensionales para que sea insumo en la visualización de exposiciones en el museo de la ciudad.

Idea a defender

¿Puede un recorrido multimedia mejorar la visualización del proyecto “Memorias del ayer” mediante el uso de diseño gráfico?

Población

Para el presente proyecto se ha definido como población objetiva básicamente para el grupo de adultos mayores, pero no se descarta que usuarios de entre 25 – 50 años a la vez se ha definido 5 personas para ser entrevistadas, Cristina Medrano – Técnica Educativa del Museo de la Ciudad, a Felipe Hernández – Sociólogo, Jessica Ortega – Mediadora del Museo de la Ciudad, Ricardo López – Mediador educativo Museo de la Ciudad y Paulina Vega – Técnica educativa Museo de la Ciudad.

Métodos Científicos

El desarrollo del trabajo de titulación se ha pretendido aplicar una metodología del Gerontodiseño, con el fin de transformar y diseñar productos exclusivamente para el adulto mayor y que con base a conocimientos en el Diseño Gráfico, sea un aporte para dar soluciones a problemas o contextos que se relacionen con este grupo objetivo con el fin de brindarle una calidad de vida óptima. A la vez se aplica bibliotecas y centros de documentación para la

investigación teórica, la documentación es una técnica auxiliar e instrumental que sirve para que el investigador se informe sobre el tema, la cual es de apoyo dentro de la investigación conceptual de trabajo de titulación, como también la aplicación de instrumentos de recolección de datos, como encuestas y entrevistas a profesionales del Museo de la Ciudad y el modelado para la ejecución y diseño de un recorrido virtual interactivo acorde a las personas de la tercera edad.

Aportes esperados

El aporte del diseño gráfico en su carácter multimedia ayuda a potenciar que experiencias comunicativas mediante el uso de un recorrido virtual de la sala temporal número 3 del museo de la ciudad tomando como referencia la exposición “Memorias del ayer”, busca ayudar a tener nuevas oportunidades y experiencias dentro de lo que son los recorridos 3D en espacios como museos tanto como para estudiantes novatos en la carrera de Diseño Gráfico como para profesionales, con lo cual se logra despejar cualquier incógnita o duda que tengan ante dicha investigación previamente mencionada, ya que la carrera de Diseño Gráfico hoy en día esta vista como una comunicación entre usuarios de diferentes planteles o instituciones para poder brindar información resumida pero detallada.

Con esto, el audiovisual ayuda a poder representar el proyecto memorias del ayer, con recuerdos que las personas mayores tienen en su mente, con este aporte visual se logra tener material para el museo en cuestión de visitar el museo en forma de multimedia.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Entornos virtuales

Hoy en día la incorporación de nuevas tecnologías digitales a la enseñanza facilita el trabajo o el entendimiento de las personas, como es el caso de las personas mayores las cuales deben acoplarse en esta nueva etapa de vida donde la tecnología les facilita su vida cotidiana siempre y cuando aprendan a convivir con estas nuevas herramientas. La tecnología ha rediseñado el proceso de comunicación tradicional es decir el acudir a un aula en forma presencial se ha añadido el espacio multimedia.

El gran avance que está teniendo el planeta es la incorporación de grandes tecnologías digitales dentro de la enseñanza ha puesto a pensar a muchas personas nuevas actitudes dentro del espacio-temporal del avance de la comunicación tradicional que muchas de las personas mayores de nuestro entorno están acostumbrados a usar como la correspondencia, el teléfono convencional o el acercarse al lugar donde quería ponerse en contacto, con todo el avance que está habiendo en el mundo se añaden nuevos escenarios audiovisuales. Los recorridos multimedia ayudan a revisar o visualizarlos en cualquier horario y momento ya que está en una página web o plataforma de reproducir audiovisuales. Este entorno multimedia de comunicación a distancia se caracteriza por poner en escena técnicas heterogéneas que potencian eficientemente la adquisición de competencias o la consecución de objetivos formativos.

A partir de las diversas herramientas que se va conociendo en el pasar del tiempo de las cuales están dentro de visuales y sonoras se puede adentrar a los entornos tridimensionales que construyen el espaciotemporal que permite pautar el momento educativo dentro del recurso multimedia que una persona de la tercera edad conoce.

Las actividades didácticas, según (González, Mercado, & Varela, 2013), resultan ser interactivas tanto como si fuera presencial o a distancia. Esta red activa la participación de las personas mayores a través de mundos multimedia uniéndola con el Gerontodiseño ya que estas personas tienden a tener dificultades visuales, se deben adaptar a nuevos mundos para poder entender el mensaje que se les quiere hacer llegar, como es el caso de un recorrido audio visual para que las personas puedan visualizar, ellos deben tener conocimientos previos o irse adaptando a lo nuevo de esta era de la tecnología, cabe recalcar que muchos de ellos si se han

sabido acoplar; en ver un video en alguna plataforma audiovisual, en conocer aplicaciones móviles o en el mismo caso de tener un teléfono inteligente que muchas de las veces les facilita mucho la vida sabiéndola usar adecuadamente, los recursos multimedia están creados para facilitar una visita, una orden o visualizar desde cualquier sitio donde se encuentren, esto potencia su aprendizaje de nuevas formas de comunicación sin moverse de su hogar o de su sitio de confort.

1.2. Los mundos virtuales 3D: enseñando en second life

Para (Azuara, 2017), el Second Life es todo aquel espacio virtual generado por ordenadores que presenta una herramienta gráfica tridimensional de un mundo posible, quien pueda entrar a este mundo vive una representación gráfica de sí mismo como quisieran moverse por estos espacios virtuales en forma presencial, pero con los recorridos multimedia es posible visualizar completamente sin necesidad de poder asistir a tal evento o exposición. Todo este mundo puede ser editado a favor del diseñador para ofrecer mejor experiencia a las personas mayores.

Las opciones que el second life favorece son de todo tipo: eventos, presentaciones, salas privadas, clases privadas o exposiciones. Lo que esta herramienta facilita los millones de posibilidades de relación entre usuario y moderador del museo, dentro de estos espacios se puede conversar o transmitir un mensaje por texto, voz o audiovisual.

De tal manera, el entorno virtual 3D, es un espacio tecnológico que permite la comunicación como un atractivo añadido que posibilita la sensación de presencialidad. Con esto digo que podemos proyectar cualquier mundo virtual ya sea en una pared o en medio del campo una pantalla y una persona es más que suficiente para adentrarse en un mundo virtual o se pueden compartir mediante interacción web.

En second life puede hacer hasta lo imaginable: realizar una habitación, asistir a un concierto, tener una vida nueva, ser un animal, dominar super poderes, ser otra persona, realizar una exposición, estar en otro universo, viajar entre las nubes, viajar al espacio, etc. Para (Azuara, 2017), todo esto es posible gracias a los diseñadores de entornos virtuales 3D, simulando los espacios para comunicarse, para establecer relaciones sociales entre personas mayores que es el caso de este proyecto, un mundo virtual como second life permite transmitir infinidad de mensajes e incluso construir una exposición del proceso del proyecto memorias del ayer acompañado de experiencias de las personas mayores que están dentro de este proyecto

y son las principales personas las cuales van a ver dicho recorrido multimedia desde la comodidad de su hogar.

Existe gente que pueden verlo como un espacio inventado para el ocio, también hay variedad de espacios y centros educativos, incluyendo algunas de las prestigiosas universidades del mundo, (Azuara, 2017) indica que así se utiliza la plataforma virtual 3D como un medio para dar a la enseñanza online una percepción de presencia compartida de estar en conjunto con un grupo y poder obtener una mayor sensación de relación entre personas mayores y mediadores comunitarios o encargados de este proyecto Memorias del ayer.

De esta manera se ha intentado reproducir las condiciones esenciales en las que el grupo de personas mayores trabajarían de forma presencial en las actividades del museo de la ciudad, es decir que se simula el espacio donde ellos pueden acoplarse en este caso va a ser todo virtualmente con herramientas multimedia sin necesidad de asistir al museo y con una comunicación en voz en off y también por que no escrito.

Desde sus orígenes los seres humanos se comunican e interactúan de manera espontánea, (Azuara, 2017) afirma que el no hacerlo implicaría aislarse del grupo social al que pertenecen y de los grupos sociales con los que podrían interactuar y colaborar para beneficiarse mutuamente ya que en contexto formativo, el acto de comunicarse tiene como factor el aprender a través de la modalidad de la acción comunicativa que se produce al estar cara a cara o al asistir a un espacio presencial, la interacción es el proceso de iniciar una comunicación entre las personas que están en ese mismo espacio presencial.

Una herramienta multimedia imprescindible en el nuevo modelo educativo son los audiovisuales, se incluye también las nuevas tecnologías como lo es el internet ya que es un aula virtual, concepto que se ha venido adoptando desde la década de los ochenta, para (Azuara, 2017) con base en las palabras de Roxanne Hiltz quien la define como el desarrollo de comunicaciones para crear ambientes analógicos electrónicos de las formas de comunicación que normalmente se establecen en una aula convencional mediante ordenadores o dispositivos donde van a reproducir el recorrido multimedia.

Dicho entorno soporta el aprendizaje colaborativo entre personas de la tercera edad y moradores que participan en tiempo real y lugares dispersos mediante una red de dispositivos donde son proyectados o reproducidos, el aprendizaje colaborativo es un proceso de comunicación teniendo en cuenta el gran esfuerzo que esto implica poder interactuar con estas nuevas formas de comunicarse o de recibir un mensaje.

Dentro de las aplicaciones o softwares que a los diseñadores les permite trabajar para satisfacer las necesidades de las personas se puede apreciar el integrar nuevos recursos de visualización e interactivos que provee el internet o a su vez cualquier dispositivo donde se pueda reproducir y al mismo tiempo se puede enviar por redes sociales, e-mails, mensajes multimedia, etc. lo que hace que sean recursos atractivos y se convierte en un espacio adecuado para poderlas poner en acción en cualquier parte donde se encuentre la persona o personas con la ayuda de algún conocedor de la tecnología de hoy en día.

En este sentido (Azuara, 2017) entiende que el uso de la tecnología es muy importante para poder conocer y aumentar nuestro conocimiento a la vez que incorporamos a las mentes de una década anterior para que puedan manipular cualquier recurso en 3D dentro de la forma de reproducir este tipo de recursos multimedia se encuentra la tecnología de la computación, de video y el empleo o la incorporación de nuevos dispositivos electrónicos que son la mejor alternativa para que el aprendizaje sea más eficiente para ciertas personas que presenten una discapacidad o a su vez estarse apropiando de una nueva década de tecnología nueva.

Hoy en día los mundos virtuales se dotan de características similares a lo virtual que los transforman de manera que sean servibles para la implementación y desarrollo de actividades didácticas online, como es el caso del proyectos “Memorias del ayer” se está implementando un recorrido virtual el cual las personas mayores que conforman este proyecto puedan interactuar con dicho recorrido el cual van a poderlo ver de manera online sin necesidad de salir a la calle o al museo, esto lo podrán manipular con ayuda de un familia o por si solos ya que es un recorrido virtual sumamente fácil de manejar.

Parte de la enseñanza a distancia podemos hablar de dos modelos de aprendizaje el asíncrono y síncrono donde están los moradores o encargados del proyecto memorias del ayer los cuales les motivan a interactuar o a su vez acostumbrarse a las nuevas tecnologías que hoy en día están desarrollándose.

Sin embargo, es algo complicado proporcionar a la persona mayor y el mediador comunitario, las herramientas o instrumentos necesarios para poder interactuar entre ellos limita el espacio social que estaban acostumbrados a compartir es por eso por lo que la dimensión social educativa es más fácil de forma presencial, donde ellos pueden organizar actividades, visitas, compartir vivencias semanales o diarias, etc. Este tipo de componente social es clave en el desarrollo de la comunicación dentro del equipo de trabajo y la motivación

de las personas mayores en poder realizar estas actividades con sus propios méritos en el aprendizaje del día a día.

Incorporar nuevos mundos virtuales tridimensionales, plataformas educativas para personas mayores y/o herramientas web en la vida de una persona mayor desempeña un gran papel importante en el transcurso del camino del aprendizaje en la modalidad online, han realizado numerosas investigaciones para mostrar las experiencias recientes de la educación y el aprendizaje de las personas mayores en mundos tridimensionales.

Para (Azuara, 2017) señalan que hace relativamente poco tiempo, los docentes o personas que están en el rango de enseñanza recurrían a los mundos virtuales estos eran considerados poco menos de unos visionarios, “la utilización de los mundos virtuales usando como herramientas multimedia y espacio de aprendizaje se está anunciando como un instrumento prometedor para el desarrollo de estrategias educativas, especialmente como es el caso de la enseñanza online”.

De esta forma se debe identificar las capacidades que los mundos virtuales ofrecen para desarrollar actividades de enseñanza, en este proyecto de la realización de un recorrido 3D junto a herramientas multimedia para mostrar una exposición de fotos de la trayectoria y de los que es “Memorias del ayer”, donde personas mayores que forman parte de esto puedan jugar con esto y hacerlo suyo propio, pueden recordar todo lo que fueron haciendo en esos días, para ellos es muy importante ya que “Recordar es vivir” y estas personas buscan de mundos donde puedan ser ellos mismo y que mejor que un recorrido multimedia el cual incluye la actualidad, lo moderno, lo nuevo.

En primer lugar, un mundo virtual se define como un espacio grafico que se materializa con la ayuda de un ordenador donde el diseñador tiene muy en cuenta el tipo de software que se usa para la realización del espacio virtual que en este caso es un recorrido virtual en 3D para mostrar una exposición del proyecto Memorias del ayer siendo este editado para obtener un producto audio visual, el diseñador puede acceder a este mundo virtual y lo pone en acción para que las personas mayores lo puedan visualizar.

Los mundos virtuales como softwares de ordenador que se caracterizan por 3 atributos:

Interactividad: un espacio compartido en el que las acciones que realizan unos usuarios pueden ser percibidas por otros usuarios y, además, pueden afectarles.

Corporeidad: los usuarios acceden al programa a través de un interfaz que simula un entorno físico que quienes están conectados observan y en el que se mueven en primera persona.

Persistencia: el programa siempre está en funcionamiento independientemente de que los usuarios estén conectados o no.

Para las experiencias educativas aquí referidas se eligió Second Life por sus características de gratuidad de uso, complejidad de contenidos y de recursos de comunicación entre usuarios (chat de voz y escrito, ambos en modo público o privado), enlace con los servicios de internet y los recursos de la web 2.0 y por su perfil de red social. (Azuara, 2017)

Con el desarrollo de los espacios virtuales está quizás en el punto más alto de los servicios interactivos que puede ofrecernos internet, teniendo en cuenta el protagonismo que nunca antes haya sido visto de un mundo virtual que tiene como importancia la comunicación en la educación, de esta manera para (Azuara, 2017) se ha visto una gran diferencia en la modalidad no presencial, de todos modos estamos presenciando una gran transformación en lo que es la transmisión de un mensaje que cada vez se va pareciendo más a la realidad con una variedad de materiales y recursos tecnológicos, no obstante no sabemos que nos depara el futuro posiblemente la realidad virtual se quedara con nosotros como una mejor manera de poder transmitir un mensaje que se asemeje a estar presente hablando o el simple hecho de estar en primera persona en ese espacio.

Según (Lara, 2001) Las nuevas tecnologías interactivas incluido el internet y las herramientas multimedia son más cercanas a la educación tradicional presencial que prácticamente son usadas para la enseñanza, aquí entra los recursos sincrónicos como son las videoconferencias las cuales están diseñadas para no asistir a un supuesto espacio, es lo que está sucediendo hoy en día en el 2021 hemos logrado acostumbrarnos a una nueva forma de comunicarnos la cual ya existía pero no la usábamos con frecuencia, la presencia de Pandemia hace que diversas personas hagan nuevas formas de transmitir un mensaje es un poco raro ya que estas maneras de transmitir el mensaje ya estaban con nosotros pero no las tomábamos tan en cuenta pero gracias a ellos los diseñadores hemos logrado evolucionar para transmitir el mensaje y hacerlo más propio ayudando a diversas personas, como es el caso de este presente proyecto que se elabora un recorrido virtual donde las personas de la tercera edad que se les hace un poco más complicado poder asistir al lugar donde se sentían a gusto, ahora lo pueden hacer desde su zona de confort mediante el recorrido que se está trabajando, ellos mismo se

dan cuenta que al pasar de los años es un avance para la humanidad para poder hacer cosas que en ese preciso momento les limita, las personas de la tercera edad que conformaban el grupo “Memorias del ayer” se han sabido acoplar a estas nuevas necesidades que es el asistir a un espacio donde ellos lo hacían sin ningún tipo de problema pero ahora existe un virus el cual pone en peligro a mucha gente por el motivo de la aglomeración de personas, es por ellos que la tecnología avanza cada día más y nos facilita la vida de una u otra forma, es así como la exposición de fotos de como fue el proceso de este proyecto del Museo de la ciudad se ha ido concluyendo pero no ha terminado este espacio es dedicado para toda aquella persona de la tercera edad que quiera participar.

Así, se precisa la realización de trabajos interdisciplinarios, incluidos pedagogos, programadores, diseñadores gráficos, tecnólogos, entre otros, para diseñar nuevas estrategias y metodologías de enseñanza específicamente orientados a las aulas virtuales y a las nuevas tecnologías emergentes, una especie de reingeniería de los modelos y métodos de enseñanza-aprendizaje; sólo de esta manera la educación mantendrá el paso acelerado que le lleva la tecnología. (Lara, 2001)

1.3. Tipos de entornos virtuales

Existen varios tipos de presentaciones de un entorno virtual (EV), por esta razón, es necesario agruparlos de acuerdo con su uso, forma, medios de acceso, naturaleza. Estos son algunos de los tipos de EV que existen:

1. Entornos Virtuales inmersivos.
2. Entornos Virtuales en 3D. Uso de elementos 3D dentro del video

Pero en los que nos vamos a enfocar en este proyecto son:

1.4. Entornos Virtuales inmersivos

Para (Jerónimo, Andrade, & Robles, 2011) afirman que dentro de este tipo de espacios el usuario hace funcionar los equipos audiovisuales los cuales logran reproducir recursos o herramientas tridimensionales como en el caso del recorrido virtual que en este proyecto se trabaja al combinar audio y video con recursos en 3D hace que el proyecto sea llamativo; y más si lo hemos trabajado inspirado para la manipulación de personas de la tercera edad conjunto con el Gerontodiseño el cual se adapta a la perfección, la cual se encarga de estudiar el comportamiento de las personas mayores, por lo tanto, este recorrido es creado para tener un espacio donde puedan manipularlo de forma libre, sin la necesidad de asistir presencialmente al sitio.

El uso de herramientas multimedia hoy en día a facilitado mucho la convivencia al adaptarse a nuevas tecnologías las cuales, con estos movimientos, la visualización acompañada del ambiente realizado en tiempo real y en 3D, genera así una sensación en las personas que lo manipula, permitiendo saber cómo es esta nueva experiencia en primera persona, generando nuevos sentimientos ya que es una experiencia nueva para estas personas que está inmerso en un mundo real.

El entorno virtual inmersivo es un sistema de proyección tridimensional que se encuentra ubicado en un espacio determinado teniendo como medida aproximada de 2x2 metros, para (Jerónimo, Andrade, & Robles, 2011) con tres proyectores situados alrededor en la parte superior de la habitación las cuales son las encargadas de proyectar las imágenes tridimensionales, la habitación que se toma de referencia debe ser escalada para poderla ejecutar en el software que se usa para la creación del proyecto tridimensional, con esto podemos decir que es un sistema no invasivo dado que el usuario o persona que lo va manipular no debe usar de un casco o lentes especiales para la reproducción del material en realidad virtual, ya que se ha dado ocasiones en las cuales las personas se sienten incómodas al usar este tipo de artilugios para poder apreciar el material en 3D, con todo esto podemos visualizar las imágenes sin necesidad de perder el contacto con el mundo exterior.

Lo que podemos mencionar como antecedentes del Entorno virtual inmersivo son los llamados cave, que su nombre viene de ser muy parecido a una cueva, esto vino por las similitudes entre el cave y las proyecciones de realidad virtual ya que están en un limitado espacio pero no impide jugar con nuestra mente en hacerlo mucho más espacioso de lo que en realidad lo podemos crear de aquí es que viene las ideas defendidas del filósofo Platón en el mito de la caverna, (Jerónimo, Andrade, & Robles, 2011) expresa que Platón afirma que estar dentro de una caverna se asemeja a una proyección en realidad virtual ya que los prisioneros de esa época se encontraban encerrados y dentro de ese espacio solo podían ver sus sombras y así jugar con su mente en proyectar mundos imaginarios o a su vez proyectar la realidad mediante las sombras que se formaban dentro del espacio limitado que se encontraban siendo esto lo similar que pasaba dentro del entorno virtual, ya estos sistemas se daban al principio de los años 90.

Uno de los primeros objetivos de la creación de este tiempo de sistemas es el de guiar y el de enseñar a otros individuos dentro de esta virtualidad teniendo en cuenta que no se pierda la interacción entre encargado, profesor o moderador con el alumno o persona que está

interesada en el proyecto, pero al principio es más aun en la actualidad un sistema de este tipo lleva un elevado costo, por lo que se han ido creando alternativas más económicas es cuando empieza aparecer los primeros espacios inmersivos. Como un gran ejemplo le damos a conocer el proyecto del recorrido multimedia para la exposición “Memorias del ayer” el cual es una proyección de fotos del proceso creativo e interactivo que fue para las personas mayores, teniendo en cuenta una habitación rectangular la que es inspirada y tomada como referencia para montarla en el software de realidad virtual.

El primer material con este sistema es para probar la efectividad a la hora de instruir seguridad vial a niños diagnosticados con trastorno generalizado del desarrollo. Se pudo observar que hubo resultados positivos ya que fueron capaces de desarrollar la tarea desplazándola luego al aprendizaje en el mundo real. (Jerónimo, Andrade, & Robles, 2011) estos entornos se han implementado en las actividades que ofrece el museo de la Ciudad incluyendo en habitaciones de carácter multisensorial con el único objetivo de lograr un mejor funcionamiento e interacción con la persona de la tercera edad, el realizar una exposición en estos momentos es algo poco probable ya que estamos atravesando una pandemia la cual tenemos que estar en constante alerta y en poco contacto físico entre personas

De esta forma empleando dicho recorrido multimedia tomando como referencia una sala que todas las personas que conforman este proyecto ya la conocen y hacerla en realidad virtual no desconocerán lo que se está trabajando sino que se podrán acoplar fácilmente del lugar que un día la pudieron visitar presencialmente, el poder interactuar con una habitación creada tradicionalmente les ayuda a estar en contacto con la nueva tecnología que hoy en día se está trabajando dando como objetivo un avance a nivel cognitivo y social. (Jerónimo, Andrade, & Robles, 2011) explican que se trata de un sistema que se relaciona con los llamados *snoezelen* termino que aparece por primera vez en 1996 producto del conjunto de dos verbos en danes “*snuffelen*” que significa buscar o explorar y relajarse.

Es una sala la cual fue creada para personas mayores las cuales ya necesitan ser monitoreadas para su entendimiento, en su versión clásica se han reportado varios beneficios terapéuticos como son, reducción de estrés, diversión sin necesidad de asistir, estar en contacto con sus compañeros y poder comentar su análisis del recorrido que ha sido trabajado para ellos, etc.

Sentimientos o síntomas que estas personas mayores tienen al estar en manipulación de una realidad virtual fuera del mundo en el que viven, dado por hecho que la unión de entornos

virtuales inmersivos ayuda a la estimulación visual y auditiva como contexto de diversión, exploración y relajación; que nos permite tanto al diseñador y al morador del museo controlar dichos niveles de estimulación de las personas mayores en todo momento.

1.5. Entornos Virtuales en 3D – Uso de elementos 3D dentro del video

Se pretende fusionar o complementar lo audiovisual con los entornos virtuales 3D para tener un entorno amigable y atractivo ya que es un nuevo medio que se dispersa en diferentes campos, partiendo de que hay que tener una buena presencia para conseguir una buena atención por parte de las personas de la tercera edad ya que este proyecto está dedicado a la fácil manipulación que es para ellos, se debe tener muy en claro lo que se quiere llegar a transmitir algo que sea novedoso para sus sentidos y no algo que pudieron ver en otra plataforma o que se lo contaron terceras personas, estos entornos son un conjunto de realidades virtuales dentro de lo que es lo audio visual, las cuales permiten a los organizadores y personas que están dentro del proyecto puedan realizar actividades y satisfacer necesidades de manera rápida, concreta, realista y muy interactiva.

El gran papel que tiene un comunicador o diseñador es producir audiovisuales en situación de enseñar de manera práctica, el uso de nuevas tecnologías que permiten facilitar la realización de proyectos de manera audiovisual para futuras generaciones que buscan una nueva forma de contar una historia.

La evolución de la tecnología ha permitido que varias técnicas se puedan complementar una de la otra para así tener un producto más llamativo, que a su vez nos facilitan o nos simplifican las tareas y por qué no crear nuevos entornos, el mundo del audiovisual no se aísla ya que con la gran facilidad que nos dan las aplicaciones diseñadas para crear productos audiovisuales y a su vez unirlos con los recursos 3D diseñados en otra aplicaciones especialmente para trabajar lo tridimensional, esto no solamente está relacionado con la tecnología o en softwares de computación, sino en la necesidad que tienen las diferentes instituciones, planteles o museos para seguir con su trabajo habitual, como es el caso de los integrantes del grupo “Memorias del ayer”, los cuales han tenido una escasa interacción ya que con el tema de la pandemia mundial no se ha podido tener una libre asistencia sitios que comúnmente visitaban, para ellos se deben adaptar a nuevas formas de comunicación o de enseñanza hacerlas asequibles a las personas mayores las cuales necesitan encontrar de nuevo su entorno de visita, para el proceso de transmitir un conocimiento se ve la necesidad de elaboración de productos audiovisuales ya que con estos las personas mayores se encuentran

en mayor contacto pero por que no añadir un atractivo más y es el caso de los recursos 3D en específico.

Para (Ramón, y otros, 2014) hoy en día existen varios hardware y software en nuestras computadoras que facilitan el trabajos y la creación de muchos recursos multimedia, pero el software que nos enfocaremos en este caso es el de crear recursos 3D enfocado en realizar entornos virtuales que se asemeje a la realidad y el softwares de edición audiovisual el cual es complementado con sus funciones de unir estos recursos, esto se usa mucho en videojuegos, películas o modelado, cada una de estas tiene su complejidad pero se usan todas en conjunto para obtener un producto lleno de nuevas sensaciones, atractivo y manejable para las personas de la tercera edad.

En los nuevos mundos virtuales, los usuarios formulan su propia identidad y fortalecen su idea de pertenencia, se toma como concepto de metaverso para referirse al futuro de las tecnologías audiovisuales y 3D. (Ramón, y otros, 2014) el futuro de los metaversos se visualiza escenarios utilizados como herramientas para la exploración de los posibles futuros, los espacios son creados por dos ejes que son la tecnología y las aplicaciones: el primero que va desde el aumento de la simulación y el segundo de lo íntimo a lo externo para dar un significado a cada eje.

El gran aumento de nuevas capacidades a los sistemas ya existentes favorece a la población a nuevas formas de entretenimiento, aprendizaje y enseñanza. La simulación se lleva a cabo por las tecnologías que modelan la realidad, ofreciendo nuevos entornos los cuales sirven para interactuar. Las tecnologías se encargan de la identidad y acciones del usuario mediante el uso de avatar o de la acción en primera persona, el cual es muy multifacético porque permite fusionar muchas de las tantas técnicas que hoy en día existe, sean técnicas o herramientas 3D que en conjunto brindan una experiencia amigable y única de quien la utiliza o participa.

Para (González Flores, Mercado Lozano, & Varela Navas, 2012) de los dos ejes que los autores lo llaman incertidumbres críticas ya que su importancia para los metaversos es cumplir con los escenarios a crear, estos serían los metaversos de los cuatro escenarios del futuro: Mundos virtuales, mundos espejo, realidad aumentada y el lifelogging.

1.6. Imagen dentro del EV3D

Para (Ramón, y otros, 2014) poder tener una buena presencia en nuestro entorno virtual 3D es muy importante la primera impresión así que debemos tener aspectos muy esenciales al momento de mostrar nuestro proyecto para que las personas que lo vean lo encuentren interesante, innovador e interactivo, vamos con unas cuantas consideraciones al momento de presentar el EV3D:

(González Flores, Mercado Lozano, & Varela Navas, 2012) la elección de una tipografía legible para las personas mayores la cual debe ser utilizada para todo el proyecto sin variaciones para no confundir al espectador con el mismo tamaño de texto.

- Diferenciar la información presentada para que sea relevante al resto utilizando colores diferentes, pero con misma tipografía.
- Las imágenes proyectadas deben tener el mismo tamaño y encuadre para no perder de vista ningún detalle.
- Incorporar recursos atractivos como son las animaciones, videos, imágenes y otros.
- Crear la necesidad de descubrir nuevas formas atractivas en el entorno virtual 3D, que motive a las personas mayores a continuar visualizando y a su vez poder despertar el sentido de la exploración.
- Tener y mantener una identidad propia para hacer que la persona mayor se sienta a gusto recordando lo que fue en esos días el proyecto “Memorias del ayer” y ver que fueron parte importante de estas instalaciones.

1.7. Organización, gestión y administración del EV3D

Se debe dar énfasis que para (Ramón, y otros, 2014) poder alcanzar nuestros objetivos en nuestra propuesta del Entorno Virtual, es de gran importancia tener un área especializada en creación de entornos a distancia que deba orientarse a gestionar todo lo relacionado con la enseñanza mediante virtualidad, de esta forma estar encargada de organizar, gestionar y administrar la misma, obteniendo poder de decisión sobre el EV3D.

Para (Ramón, y otros, 2014) la metodología PACIE, es la composición mínima de recursos humanos para ayudarnos a tener en claro cada parámetro en el área se conforma por un experto en diseño gráfico, un pedagogo y un experto en comunicaciones sociales, de esta manera podemos hacer una mejor distribución de las tareas, la cual:

El diseñador debe entender sobre comunicación dentro del diseño gráfico tanto en el proceso de educación virtual, como del EV3D en general teniendo en cuenta los espacios virtuales en particular. Esto debe ser una conexión directa entre el experto en el proyecto “Memorias del ayer” y el diseñador gráfico.

- Para que funcione óptimamente el diseñador gráfico debe colaborar en cuestiones que respectan a la tecnología y al entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, brindando soluciones.
- El mediador comunitario debe apoyar y ser el encargado de implementar metodologías de aprendizaje acordes a nuestro entorno virtual, así de esta manera poder obtener mejores técnicas y resultados sobre el recorrido virtual el cual se está trabajando.

1.8. Identificación de los principales aspectos del entorno virtual 3D dentro del video

Dando énfasis al proceso de investigación y con base en las afirmaciones de (Ramón, y otros, 2014) se ha dado como resultados la identificación de un conjunto de aspectos los cuales se busca abordar con resultados en concretos y que se den a conocer las bases de lo que consideramos que debería estar presente en el EV3D:

Aspecto administrativo: Dentro del entorno virtual en 3D se identifica un número de soluciones, el cual su primordial objetivo es detallar y organización de las actividades de enseñanza y aprendizaje, que quienes serán sus principales protagonistas las personas mayores y mediador comunitario del museo de la ciudad, estos individuos necesitan de un fuerte acompañamiento de conocimientos para entrenarlos con el apoyo de procesos bien definidos.

- **Aspecto organizacional de la información:**

Debemos darnos cuenta de cómo estamos organizando a la información prestada para el proceso de creación del proyecto, para el buen aprendizaje de la persona mayor, podemos lograr trabajar eficazmente siempre y cuando se usen estándares o metodologías adecuadas o el uso de los SBS (Side by Side) que trata de las imágenes que se proyectan de ojo a ojo.

- **Aspecto técnico:**

Un entorno virtual en 3D debe ser guiado por profesionales capacitados en elaborarlo de la mejor manera posible para que puedan actuar o interactuar con este recorrido, el ser un guía profesional nos da el trabajo de manejar a la persona mayor adentrarse en un mundo nuevo y así poderle brindar nuestro conocimiento mediante un recorrido el cual esta adecuado para su utilización.

- **Aspecto evolutivo:**

El estar actualizado es una labor esencial en estos tiempos ya que cada sistema o entorno virtual va mejorando con el pasar del tiempo, así no se pierde el interés en este tipo de proyecto ya que van a ser actualizados en su debido tiempo y seguir generando atención en las personas tanto adultos mayores como de cualquier edad, sin necesidad de tener conocimientos previos.

- **Aspecto gráfico:**

Aquí entra el comprender tiempos actuales, el diseño ha evolucionado muchísimo con respecto a tiempos pasados, hoy en día hay diversos softwares que nos permite el trabajo de objetos tridimensionales y el saber usarlos nos facilita transmitir un mensaje en concreto como es el caso el caso del recorrido virtual el cual es acoplado a nuevos tiempos y a personas que deben apropiarse de este trabajo por ende debemos aprovechar sus ventajas del 3D y crear un recorrido amigable y atractivo.

- **Aspecto funcional:**

Viene a ser la gestión de aulas o espacios virtuales como: la creación del escenario, el proceso de modelación, la asignación de actividades que se va a lograr. Se debe realizar de una forma estandarizada y por personal específico, por otro lado, dichas tareas son solamente de la persona encargada de crearla ya que el mediador comunitario no tiene el derecho de recrear estos escenarios, es importante que el diseñador informe o guíe a la persona encargada de proyectarlo para que las personas adultas lo puedan reproducir sin dificultades.

1.9. Modelado de un sistema en entorno virtual

Para (Azua, 2017) el modelado es una parte fundamental dentro de la ejecución de entornos virtuales, para el modelado se toma como base de datos de los objetos, personas o artilugio a modelar para tener una optimización del modelo.

A todo esto, crear un modelo de lo que se desea o pretende modelar parte desde una referencia, la forma y el aspecto del objeto, pero también se toma muy en cuenta su comportamiento los objetos siguen unas sencillas leyes las cuales Newton las menciona o a su vez presentan estos un comportamiento más complejo. De esta u otra forma se van tomando detalles de lo que se requiere modelar y llevar al siguiente paso que es manipularlo en el software que en este caso se usará BLENDER el cual nos ayudara a dar la forma correcta para mostrar en el producto final, a continuación, tenemos los diferentes tipos de modelado para nuestro proyecto:

- **Modelado Cinemático:**

El comportamiento de un objeto o persona en un entorno virtual involucra cambios en la posición, orientación, escala, y deformaciones. La posición de un objeto o persona la podemos tener de por medio de translaciones, rotaciones y cambios de escala.

Las transformaciones anteriores demuestran la verdadera posición y orientación que el sistema local da con respecto a otro sistema de referencia, las coordenadas del mundo. El conjunto de varias transformaciones se denomina multiplicación de matrices. Las jerarquías de objetos es una lista de artilugios de un entorno virtual el cual tiene una posición en el mundo. (De Arma Hernández, 2018)

1.10. Información del museo (sala y proyecto)- Antecedentes “Museo de la ciudad”

Para (Navas & Vega, 2020) el Museo de la ciudad de Quito, Ecuador es un lugar cultural fundado hace 22 años, en las instalaciones del antiguo Hospital San Juan de Dios, una casa de salud que tuvo sus puertas abiertas por 409 años. En su apertura se conoció como un museo dedicado a la vida cotidiana de la ciudad, para así poder conocer sus memorias, historia y habitantes de la historia tradicional. Este espacio tiene como exhibición permanente la historia de la ciudad de Quito desde épocas antiguas.

Hace un tiempo se ha venido discutiendo los planteamientos teóricos y enfoques de la museología, que en este caso se sujetan a la ejecución de proyectos, exposiciones y gestión del museo. En muchos casos el hacer estos tipos de proyectos ha traído un descontento con las autoridades del espacio cultural, ya que como saben un museo es un lugar para mostrar obras y/o exhibiciones de un tema en específico, esto es lo que las autoridades tienen en mente un museo clásico, pero la institución ha hecho una revisión a su enfoque educativo para así poder construir un equipo de trabajo y poder realizarlo con comunidades, ha puesto la discusión la figura de la curaduría.

Normalmente en museos ecuatorianos de historia, se ha podido observar trabajos a cargo de historiadores o antropólogos; expertos en crear proyectos museológicos sin que exista un trabajo colaborativo por parte del equipo educativo o de comunicación, sin tomar en cuenta tampoco a las comunidades que están alrededor del museo. Con el pasar del tiempo y de un largo proceso se pudo lograr crear el área de servicios educativos, se reemplazó la guianza por la mediación educativa, se implementó el área de mediación comunitaria, llevando así ya 10 años de trabajo, hoy en día el área educativa lleva el nombre de museología educativa.

El museo como tal, es una institución colonial implantada en los países sudamericanos desde el nacimiento de los estados-nación a lo largo de procesos independentistas. La creación de los museos nacionales fue realizada para generar personas con el sentimiento del patriotismo y de pertenecía, bajo la idea de identidad nacional, es decir generar una cultura por conocer, aprender y aplicar nuevas tecnologías en el bienestar de los participantes, a la vez, adaptarse a nuevos entornos dentro de las diferentes instituciones (museos).

En la actualidad la educación museística debe considerar que la conexión entre el museo y el contexto, con la concepción del museo como agente activo en su entramado sociocultural. Por otra parte, es importante la sensibilización del público, entendido como el estado en que los sujetos que aprenden son muy sentimentales o sensibles a la realidad, de manera que les afecta y pueden incluirla en su nuevo universo de preferencias.

El museo de la Ciudad de Quito, Ecuador ha trascendido de la educación centrada en las colecciones, a un museo educador que se centra en sus públicos, sujetos y grupos que aprenden en términos verdaderamente educativos.

Este tipo de museos ingresan en la categoría de museología histórica, en donde la intencionalidad se enfoca en el acopio, conservación de colecciones y en prácticas educativas-sociales en donde prima una serie homogénea de observadores de objetos. (Navas & Vega, 2020)

Presenta la noción de museo esencial, busca impactar positivamente en el bienestar de sus públicos, el museo esencial es aquel en el que el visitante puede encontrar respuestas a sus propias preguntas, que surge de las propuestas ciudadanas, en el que el visitante es el principal ensamblador de los contenidos del museo.

El museo sudamericano se está reinventando y analizando todas sus formas de trabajo, las relaciones y posibilidades de creación de la programación museológica desde una mirada descolonizada y quizá más humana, más cercana.

1.11. Museología y mediación comunitaria

Para (Fundación Museos de la Ciudad, 2015) el concepto de Mediación Comunitaria se lo define como un enfoque y práctica dentro de los museos, fue desarrollado en 2012 desde el área del mismo nombre de la Fundación Museos de la Ciudad (FMC) en Quito, Ecuador.

La mediación comunitaria tiene como principio la construcción de lo común y la generación de condiciones para el ejercicio de los derechos culturales de grupos comunitarios

del DMQ, planteamos la colaboración como perspectiva metodológica desde la cual se desarrollan proyectos de investigación/acción relacionados con la dimensión educativa y comunitaria de los museos y centro cultural de la FMC. (Fundación Museos de la Ciudad, 2015).

La mediación comunitaria, es entendida como un enfoque de los museos, para trabajar de manera colaborativa con las comunidades en el desarrollo de proyectos culturales tanto dentro como fuera del espacio museal. También, es una práctica, porque genera metodologías de trabajo en la relación museos comunidades para lograr una incidencia o visibilizarían de los procesos a un nivel macro. La mediación comunitaria es un componente de la perspectiva museológica del Museo de la Ciudad, invita a una reflexión sobre la posibilidad de la incidencia de las comunidades en los museos, no solamente en talleres o visitas especializadas, sino, dentro de las exposiciones o proyectos de investigación que se emprendan desde el museo, el Diseño Gráfico hace posible esto, debido a que es una profesión que no solo crea especto visuales, sino que a través de los mismos, de una investigación rigurosa, genera contenidos con sentido cultural, sentimental, emocional que reflejan un proceso de mediación entre el diseñador gráfico, la institución o beneficiarios con base a su proceso de ejecución.

Según (Fundación Museos de la Ciudad, 2015) con las reflexiones sobre el nuevo que hacer museológico del museo surge la medición comunitaria como una línea transversal del museo y los procesos museológicos, con el tiempo es generar vínculos con diferentes grupos de personas en donde plantean proyectos en colaboración con dichos grupos parte de ellos forman interés y ponen en dialogo con las líneas e intereses del museo.

Gracias a la vinculación entre Museo de la Ciudad y la academia, se ha podido conseguir ha posibilitado que desde el museo de la ciudad se colabore con varios proyectos especialmente con los grupos que se ven como prioridad, como es el caso de la participación de los adultos mayores desde el año 2010, son quienes consiguieron encontrar un espacio para poder hablar sobre las memorias de la ciudad y a través de las artes escénicas se pudo lograr un vínculo demasiado grande con el espacio he así ellos pudieron apropiarse del espacio para un mejor confort y tener donde acudir en sus tiempos libres.

El proyecto que trata con los adultos mayores se viene trabajando por un largo tiempo esto ha sido enfocado en la mediación comunitaria, a través de este proyecto se han podido realizar varias actividades dirigidas a este grupo de personas mayores; talleres de pintura, expresión corporal, teatro, entre otros. (Fundación Museos de la Ciudad, 2015) su participación

siempre ha sido activa y con una buena aceptación por parte de las personas mayores muchas de las actividades fueron propuestas casi unidireccionales y ninguna tenía nada que ver con el que hacer del museo. Pero en los últimos años la relación fue cambiando, las personas mayores fueron apropiándose de estos proyectos haciéndolos suyos para que de una u otra forma el interés siga creciendo con el pasar del tiempo y así atraer más personas que quieran compartir con ellos.

1.12. Antecedentes “Memorias del ayer”

Para (Fundación Museos de la Ciudad, 2015), en el año 2019 se comenzó un proceso distinto, con relación directa entre el discurso histórico y del hospital San Juan de Dios. Habitar el museo – habitar la ciudad “memorias del ayer” es el proyecto de curaduría colaborativa con adultos mayores es un proyecto en construcción donde se comparte sentimientos, sentidos, historias, relatos, memorias y reflexiones sobre los cambios que ha tenido la ciudad durante las etapas en las cuales las personas mayores ya han vivido. Donde encontramos un espacio de denuncia o interpelación de la realidad del adulto mayor. Con esto partimos a preguntarnos si la ciudad esta aun pensada para los adultos mayores a como antes solían ellos vivir, que pasa con sus derechos como ellos están interactuando con esta nueva ciudad por decirlo de una forma donde ellos están habitando una nueva etapa a diferencia de su etapa de antes.

Habitar el museo, implica la relación del adulto mayor con el museo como espacio de construcción de sentidos. Habitar la ciudad, implica la relación del adulto mayor desde el ejercicio del derecho a la ciudad. Comprendiendo este derecho desde los postulados de Henri Lefevre, (Navas & Vega, 2020) en 1967 como el derecho de los habitantes urbanos a construir, decidir y crear la ciudad, haciendo de esta un espacio privilegiado de lucha anticapitalista. Este enfoque sobre la ciudad y las formas de habitarla fue de importancia para comprender la necesidad de dialogar desde el museo de la ciudad, nuevas formas de habitar el espacio público y también nuevas formas de acercarse al museo, ya no solamente como espacio físico, sino, como un espacio donde se construyen afectos.

El museo de la ciudad se ha encargado de reunir a varias personas de la tercera edad por muchos años, para trabajar con ellos ya que tienen un gran potencial para poder ver desde otro punto de vista a la ciudad. (Fundación Museos de la Ciudad, 2015) saber de sus recuerdos, historias, experiencias vividas en su larga vida es de gran ayuda para la construcción de una ciudad con memoria viva. Con esto podemos darnos cuenta lo urgente que es poder hacer una ciudad más cómoda para nuestros mayores. Todo esto se ha caracterizado por organizar

espacios de encuentro, convivencias, trabajo colaborativo y de vínculos con diversas comunidades.

Memorias del ayer no es solamente un proyecto que experimenta con nuevas formas de curaduría expositiva, es un espacio de contención, de apoyo y de relaciones amistosas y afectivas. Los encuentros semanales, el compartir, las charlas, salidas y las conversaciones no solamente han creado lazos afectivos entre los adultos mayores, sino también con el personal del museo. Pensar que los afectos también tienen su espacio en el museo, es sin duda la mejor forma de darle al museo un nuevo sentido, que ancla lo expuesto con la vida, con lo cotidiano. Aquí toman sentido las palabras del museólogo Mario De Souza Chagas, quien dice que la museología que no sirve para la vida no sirve para nada.

1.13. Virtualidad en tiempos de pandemia con adultos mayores grupo “Memorias del ayer”.

Para (Fundación Museos de la Ciudad, 2015) el museo buscó herramientas y actividades diferentes e innovadoras para mantener su misión y trabajo con sus públicos y comunidades, estableció varias alternativas enfocadas en la nueva realidad de confinamiento. El equipo de mediación se enfocó en seguir vinculándose con la comunidad de adultos mayores que forman parte del Proyecto Memorias del Ayer para transitar a este nuevo proceso del mundo virtual. Durante el aislamiento se estableció conexión con ellos, por medio de llamadas telefónicas semanales; en estas conversaciones cada adulto mayor manifestaba su necesidad de volver a ver a sus compañeros; a partir del mes de mayo, considerando las necesidades de los adultos mayores de volver a verse y con el fin de dar continuidad a los espacios de reuniones semanales determinados antes de la pandemia, se estableció la utilización de la herramienta digital zoom para instaurar un espacio de encuentro semanal.

Se dieron conversaciones previas con cada uno de ellos para conocer su situación con respecto a la utilización de dispositivos digitales con acceso a internet. De los catorce participantes del proyecto, diez mostraron su interés en participar de las reuniones zoom propuestas, ya que contaban con las herramientas necesarias para hacerlo y los cuatro restantes no disponían de medios para lograrlo, o no tenían un allegado o familiar que pudiera ayudarles a conectarse. Sabiendo la realidad de cada adulto mayor, se optó por la programación de las reuniones con la previa socialización del protocolo de manejo de la herramienta zoom trabajada con cada uno de ellos a través de llamadas telefónicas o video llamadas por WhatsApp. Es importante mencionar que las reuniones se fueron posibles gracias al aporte de los familiares

de los adultos mayores, pero no en todos los casos. Los adultos mayores que viven solos recibieron el apoyo constante de los mediadores a cargo del proyecto, quienes, a través de llamadas telefónicas semanales, repetían el proceso de conexión a las reuniones zoom.

Entre las dificultades encontradas para (Fundación Museos de la Ciudad, 2015) las conexiones estaban: el activar la cámara, activar y desactivar el audio, seguir el link de conexión, problemas de conectividad internet, volumen del audio, desorientación en la familiarización de la herramienta. Sin embargo, a pesar de los inconvenientes de conexión, cada reunión semanal se realizó con una planificación previa en la que se trataban temas de vivencias, emociones y líneas cronológicas de la memoria quiteña, así como su estado en el contexto de la pandemia.

Con aquellas personas que no podían conectarse a las reuniones semanales, se continuó con una comunicación regular por medio de llamadas telefónicas, y en cada reunión se transmitían mensajes, saludos y novedades con respecto a los compañeros. Cada semana de reunión se convirtió en un espacio en el que cada adulto mayor pudo transmitir variadas emociones, sentimientos, expresiones y reflexiones con respecto a sus memorias, convivencias y necesidades actuales; fuimos testigos de alegrías, frustraciones, gratitud, enfado, tristezas y esperanza.

1.14. Gerontodiseño aporte directo al museo de la ciudad dentro del proyecto “Memorias del ayer”- Para la movilidad de las personas mayores.

Para (Universidad de Guanajuato, 2020), el Gerontodiseño es una técnica que fusiona el diseño con el estudio del comportamiento de las personas de la tercera edad, esto es gracias a una investigación de la ciencia Gerontología que se dedica al estudio de la vejez y el envejecimiento de la población en todas sus facetas, sabemos que las personas mayores suelen perder sus factores motrices, visuales, auditivos, etc.

Se debe tener en cuenta que las personas de la tercera edad se vuelven como si fueran niños, es decir a los niños les llama mucho la atención los colores primarios ya que son los primeros en conocer en la escuela de igual manera las formas geométricas básicas como los cuadrados, rectángulos, triángulos y círculo. (Universidad de Guanajuato, 2020) define que saber que desde un punto empieza una figura, es lo que los niños aprenden a temprana edad, ahora las personas de la tercera edad empiezan a comportarse como niños les llama la atención las cosas básicas, los colores que rápido se puede identificar, tipografía que sea entendible para

su vista, así se transforman nuevos sistemas ya existentes pero adaptados exclusivamente para el adulto mayor para que se sientan cómodos y brindarles una mejor calidad de vida.

Dentro de la peatonalización para las personas adultas permite la mejora del ambiente urbano, este grupo urbano ve comprometida sus espacios de movilidad de forma permanente o temporal, por el hecho de sus enfermedades que sufren las personas mayores o disminución de motricidad natural, inseguridad vial entre muchas otras más. He aquí una situación más donde interviene el Gerontodiseño, en las vías públicas de la ciudad se debe pensar no solo en general sino también en este grupo urbano con diversas dificultades para poderse movilizar por la ciudad que son las personas adultas o personas de la tercera edad.

Dentro de este aspecto se debería pensar en ellos en el sentido de las señaléticas o como sería mejor la visualización para ellos, como mencione anteriormente las personas de la tercera edad ya pierden algunos de sus facetas y se vuelven como niños, ya necesitan un mejor adaptación en la ciudad como tipografías de tamaño moderado para que puedan leer sin dificultad, colores llamativos para que puedan identificar visualmente y así poder conseguir un buen bienestar para nuestras personas mayores.

El Área de Mediación Comunitaria del Museo de la Ciudad se ha podido observar cómo se trata a las personas de la tercera edad, haciendo que este grupo de personas se sientan como en casa o que encuentren un espacio donde poder ser ellos mismos, poder ayudarles a convivir en estos espacios para que se den cuenta que se trabaja para ellos y no excluirlos de proyectos donde son prioridad.

En el museo de la ciudad dentro del proyecto Memorias del ayer se ha visto como es importante dar un granito de arena para que puedan movilizarse a su libre comodidad, con talleres, visitas, salidas, etc. Así se incluye el Gerontodiseño en el proyecto “Memorias del ayer” proponiendo actividades donde las personas mayores puedan interactuar.

1.15. Guión Museológico

Personas Mayores y su espacio de entretenimiento

1. Concepto rector

Como idea fuerza tenemos visibilizar los cambios históricos del Museo de la Ciudad en cuanto a su enfoque museológico en la relación con la participación, colaboración y apropiación por parte de las personas adultas mayores sobre el espacio museo y su contexto comunitario y como parte del proceso de titulación en conjunto entre Jimmy Luje y el Museo

de la ciudad, proyecto “Memorias del ayer” y parte de la investigación sobre el comportamiento y situación de las personas de la tercera edad, se acoge el proyecto expositivo Adultos Mayores y el 3D, que nace de la propuesta de tesis, que se implementara el uso de herramientas 3D para crear un recorrido virtual/audiovisual de una de las salas del museo de la ciudad.

En esta propuesta museológica se plantea la importancia de un recorrido virtual para las personas de la 3era edad ya que estas personas no pueden acercarse a su espacio que un día lo hicieron suyo, es por ello por lo que se elaborara un recorrido virtual el cual ayudara analizar todos los proyectos que un día lo pudieron realizar presencialmente. Esto lo podrán visualizar desde la comodidad de su hogar sin necesidad de desplazarse al museo.

El objetivo de la exposición es poder recordar todo el proceso de los adultos mayores en el proyecto del museo de la ciudad “Memorias del ayer”, donde pudieron realizar su propio huerto, recreación de obras de teatro, visitas a otros museos, talleres y exposiciones del Quito Antiguo.

Dentro de la museología crítica como investigación tenemos que museum proviene del griego que son espacios donde se guardan los recuerdos o los atractivos más importantes de la humanidad y por qué no la controversia y cambios que ha sufrido con el pasar del tiempo y a lo largo de la historia. Durante mucho tiempo y dentro del siglo XX fueron apareciendo nuevas escuelas museológicas con diferentes tipos de tendencias. La nueva museología aparece por la contraposición a la museología tradicional, es la que más relevancia a tenido hasta el día de hoy. En esta área se ha ido desarrollando una nueva corriente de pensamientos que busca la respuesta al papel que llevan los museos en el siglo XXI, esta es la denominada museología crítica.

El museo sudamericano se está reinventando y analizando todas sus formas de trabajo, las relaciones y posibilidades de creación de la programación museológica desde una mirada descolonizada y quizá más humana, más cercana.

Museo De La Ciudad como espacio público se inauguró el 23 de julio de 1998 en las instalaciones que desde 1565 hasta 1974 fueron el Antiguo Hospital San Juan de Dios. Rehabilitada por la Empresa del Centro Histórico y el FONSAJAL durante un periodo de cuatro años, esta edificación constituye uno de los mayores bienes patrimoniales que conserva la capital. La restauración fue financiada con fondos no reembolsables del BID destinados a la ejecución de un programa integral de rehabilitación del Centro Histórico, bajo responsabilidad de la Empresa de Desarrollo del Centro Histórico de Quito como organismo ejecutor.

Desde 1999 hasta 2006 el Museo de la Ciudad fue una dependencia administrada por la Empresa de Desarrollo del Centro Histórico. Actualmente forma parte de la Fundación Museos de la Ciudad adscrita a la Secretaría de Cultura del Municipio y definida como una institución cultural con fines públicos orientada a la educación no formal, que agrupa a los Museos del Distrito Metropolitano de Quito y a otras instituciones culturales para contribuir con el conocimiento, apropiación, valoración y disfrute del patrimonio.

Dentro de un edificio patrimonial, que supera los 10 000 m², mantiene una exposición permanente sobre los procesos sociohistóricos de Quito y su zona de influencia geográfica y ámbito cultural. Desde el año 2013 contamos con nuevos espacios para los visitantes. Una conexión directa con el Bulevar 24 de mayo, dos terrazas y un mirador abiertos al público de forma gratuita.

Desde hace varios años el museo ha estado discutiendo los planteamientos teóricos y enfoques de la museología, que sustentan la ejecución de proyectos, exposiciones y gestión del museo. Esta reflexión ha sido compleja en algunos momentos, principalmente por el desequilibrio en la visión que las autoridades del sector cultural mantienen sobre los museos, que en muchos casos corresponde al modelo de museo clásico: coleccionista, elitista y contemplativo. Con distintos proyectos, avances y retrocesos, la institución ha hecho una revisión de su enfoque educativo, se ha construido un trabajo con comunidades y ha puesto en discusión la figura de la curaduría.

Tradicionalmente en los museos ecuatorianos de historia, la curaduría ha estado a cargo de historiadores o antropólogos; expertos que crean los discursos de los proyectos museológicos sin que exista trabajo colaborativo con los equipos educativos o de comunicación y peor aún con las comunidades que forman parte de los contextos cercanos al museo. De esta manera se concibieron las exhibiciones temporales en el MDC durante varios años.

Con el tiempo y a través de un proceso a largo plazo, se inició con el giro educativo en el museo. Se creó el área de servicios educativos, se reemplazó la guianza por la mediación educativa y se implementó el área de Mediación Comunitaria, que lleva trabajando diez años. Actualmente, el área educativa se denomina Museología Educativa. En su concepción, privilegia la participación de la educación en la curaduría, aunque en la realidad ha sido un camino difícil de atravesar, sobre todo, por la reticencia que los curadores externos, o del equipo del museo, que han expresado frente al cuestionamiento de la voz única e indiscutible del curador o experto.

Objetivos:

Generar una exposición virtual multimedia que dé cuenta de la forma en que las personas mayores se vinculan al Museo de la Ciudad.

Objetivos específicos

- Desarrollar un espacio expositivo virtual e interactivo para que tenga una relación directa entre museo y adulto mayor.
- Reflexionar sobre los espacios virtuales como nueva forma de poder comunicarse.
- Crear un recorrido virtual/audiovisual.

Público meta

La exposición está pensada básicamente para adultos mayores, pero no se descarta que usuarios de entre 25 – 50 años lo puedan manipular con el objetivo de poder transmitir sentimientos, sensaciones y nuevas experiencias en dichas personas.

Estructura temática

- La exposición ha sido pensada en 3 secciones las cuales presentan las diferentes etapas del proyecto memorias del ayer, estas son:
 - Visitar el museo (Contemplación)
 - Vivir en el museo. (Participación)
 - Colaborar en el museo. (Colaboración)

Contenido

El museo como espacio de visitas (contemplación): Para este proyecto museológico pensamos que en los primeros años del museo de la ciudad el tema de contemplar la exposición estaba muy relacionado a la museología tradicional, en la cual el público solo asistía al museo a visitar la exposición, escuchar al guía, realizaba el recorrido y la visita finalizaba.

3.2. Descripción del guion

Listado numerado del orden o estructura temática:

01 – Título:

IDEA FUERZA: Visibilizar los cambios históricos del Museo de la Ciudad en cuanto a su enfoque museológico en la relación con la contemplación, participación y colaboración por parte de las personas adultas mayores sobre el espacio museo y su contexto comunitario.

02 -- Cédula general o introductoria

El Ingeniero Diseñador Gráfico Jimmy Luje junto con el Museo de la Ciudad, han desarrollado esta propuesta expositiva virtual, la cual servirá para recordar el proceso que ha tenido el proyecto “Memorias del Ayer”. Este ha ido creciendo gracias a las personas adultas mayores que han colaborado y se han integrado de la mejor manera.

Este es un recorrido pensado y diseñado para un fácil acceso de personas mayores, con la intención de dar a conocer las acciones del Museo de la Ciudad con relación a este grupo y promover espacios de ocupación del tiempo libre para ellos, en donde sus necesidades e intereses sean reconocidos y sus saberes puestos en valor.

Jimmy Luje, ha desarrollado este proyecto desde una curiosidad y deseo personal por posibilitar herramientas tecnológicas que sean accesibles para varios públicos.

Bienvenidos/as

03 TEMA 1: Visitar el museo

Visitar un museo implica una conexión con la propuesta expositiva y las propias inquietudes. Las visitas suelen ser en tiempos cortos y en ocasiones la interacción es limitada, sin embargo, es un primer acercamiento para descubrir las posibilidades de relación entre el espacio y las personas mayores.

Las visitas al museo ocupan gran parte de las actividades programadas, en la actualidad es oportuno preguntarnos si la relación espectadora/museo ha variado a lo largo de las últimas décadas y cuál es su situación actual.

¿Te gustaría visitar el museo, qué esperas encontrar en él?

Figura 2. Fotografía ciudadanos visitando exposición



Fuente: (Fundación Museos de la Ciudad, 2015)

Nota: La fotografía muestra la apertura y acogida que tiene los diferentes talleres y exposiciones realizadas por Museos de la Ciudad.

04 TEMA 2: Vivir el museo

Las personas mayores son las más activas en cuestión de habitar el museo, ya que en él descubre un lugar donde pueden ser ellos mismos. El acudir a este espacio y hacerlo suyo, ha sido una forma diferente de ocupar el tiempo libre y encontrar a sus pares ya que todos encuentran apoyo mutuo en las diferentes actividades, respetan la individualidad de cada uno y también se sienten parte de un grupo.

Vivir el museo implica ser parte activa de las dinámicas y propuestas que se presentan, dedicar tiempo y acción para estar presentes.

¿Qué otras alternativas para ocupar el tiempo libre tienen las personas mayores?

Figura 3. Fotografía personas realizando minga exteriores Museo de la Ciudad



Fuente: (Fundación Museos de la Ciudad, 2015)

Nota: La fotografía muestra como las personas realizan actividades en pro de la institución como el sentido de pertenencia de sus diferentes entornos donde se desarrollan las actividades de los talleres.

05 TEMA 3: Colaborar en el museo

La colaboración con el museo implica una relación más cercana, sentida y de largo plazo. Muchas personas mayores han sido parte de proyectos desde el año 2009. Se ha formado el grupo Memorias del Ayer y los huerteros Mi Ruquito. Ellos, a través de su quehacer y sus propuestas activas, han colaborado en el diseño e implementación de talleres, recorridos, una página web, entre otras acciones.

La colaboración se trata de un esfuerzo mutuo y en consenso de una planificación de actividades que reflejan una intención, objetivos específicos y tiempos que se dedican al espacio.

¿Conoces otros espacios donde las personas mayores diseñen actividades de su interés?

Figura 4 Fotografía personas observando una obra teatral en los interiores del Museo de la Ciudad



Fuente: (Fundación Museos de la Ciudad, 2015)

Nota: La fotografía muestra como las personas realizan actividades en pro de la institución como el sentido de pertenencia de sus diferentes entonos donde se desarrollan las actividades de los talleres.

Propuesta expositiva

Esta propuesta es una exposición virtual, la cual está diseñada para la interacción de las personas mayores, ya que estamos aun atravesando una pandemia la cual limita el acercamiento, aglomeraciones y reuniones del grupo Memorias del Ayer, esperamos que con esta exposición las personas mayores vuelvan a recordar las actividades, salidas y reuniones que se solía tener presencialmente dentro del espacio que tienen en el Museo de la Ciudad.

Dentro de esta exposición se trabajará con recursos fotográficos del archivo del Museo de la Ciudad, en su mayoría de las distintas actividades que se ha realizado con el grupo Memorias del Ayer. Se enfocará en el trabajo de forma virtual pensando en una estructura o plataforma que sea de fácil acceso que en este caso es un recorrido virtual/audiovisual el cual también estará incluido en la página web habitar el museo – habitar la ciudad. La exposición virtual está pensada en la Sala Temporal 3 del Museo de la Ciudad la cual será decorada y estilizada acorde a como es una exposición real.

Se plantea realizar una exposición virtual la cual será ubicada en la sala temporal número 3 del museo de la ciudad que se va fusionar las técnicas de lo audiovisual y el 3D, será desarrollado de la siguiente manera: El inicio de este producto audio visual se ira haciendo un recorrido capturado con una cámara y un estabilizador tomando en cuenta los planos adecuados para la entrada del museo de la ciudad, un plano general será el recomendado para el recorrido que iremos capturando esto estará acompañado por una voz en off dando como la bienvenida a la exposición mientras se sigue llegando a nuestra sala número 3, siguiendo por la recepción la cual esta diagonal a la entrada que son puertas de cristal la cual una persona del museo la abrirá dándonos la bienvenida, siguiendo el recorrido se subirá unas escaleras espiraladas las cuales conectan con la sala temporal numero 3 siguiendo por el lado derecho se encuentra dicha sala la cual su entrada tendrá un efecto 3D realizado en blender/cinema4D para dar la transición del cambio de lo audiovisual a lo 3D.

Dentro de esta sala se pondrá un módulo/pared que dará el inicio con la cedula introductoria, el recorrido se realiza con una cámara virtual que conducirá la vista de la persona que lo esté visualizando, esta exposición cuenta con 3 secciones las cuales serán separadas por 3 paneles cada una cuenta con 3 o 4 fotos las cuales tendrá una narración de como fue el proceso de estas actividades que se podrán ver, cada fotografía cuenta con su respectivo marco y un fondo acorde a dicha sección, también se coloca una cedula o título de cedula en el aire como parte del 3D la cual conducirá a la próxima sección que esta exposición contiene.

- Video de entrada al museo
- Voz en off de adulta mayor
- La sala se proyectará de color blanco
- La sala tendrá forma rectangular
- Tendrá división de paneles (3 secciones)
- Fuente de letra Avenir LT Std toda su familia (Legibles tanto en mayúsculas y minúsculas)

Tema: Personas mayores y su espacio de entretenimiento

Lineamiento conceptuales y curatoriales:

- Personas mayores y derecho a la ciudad
- Museología crítica
- Museo como espacio publico

- Personas mayores y derecho a la ciudad

Museología crítica

Museo palabra que proviene del griego museum, espacios donde se guardan los recuerdos o los atractivos más importantes de la humanidad y por qué por qué no la controversia y cambios que ha sufrido con el pasar del tiempo y a lo largo de la historia. Durante mucho tiempo y dentro del siglo XX fueron apareciendo nuevas escuelas museológicas con diferentes tipos de tendencias. La nueva museología aparece por la contraposición a la museología tradicional, es la que más relevancia a tenido hasta el día de hoy. En esta área se ha ido desarrollando una nueva corriente de pensamientos que busca la respuesta al papel que llevan los museos en el siglo XXI, esta es la denominada museología crítica.

En fechas recientes ha ido apareciendo dos obras que reconocen de manera plena esta rama de la ciencia de la museología. Una de ellas es el planteamiento teórico de la museología, Francisca Hernández trata ampliamente las tendencias del pensamiento museológico y en general el apartado teórico de esta disciplina. La segunda obra es delicadamente a su análisis e incluso recibe el título de museología crítica que ha sido realizada por Joan Santacana Mestre y Francisco Xavier Hernández Cardona.

Toda esta investigación y nuevas áreas proceden del ámbito universitario, en concreto del ámbito de la historia del arte. En dichos planteamientos se cuestiona el papel del museo en la actualidad, dentro de un contexto de revisionismo de la post modernidad en que la cultura dominante has sido visibilizada, desmitificada y desestructurada.

La museología crítica aparece por la crisis constante de encontrar un concepto de museo como espacio de interacción entre el público y una colección. En este marco de revisión del concepto de museo y de la museología como disciplina científica, dichos centros y museos de arte contemporáneo han contribuido a resaltar la controversia sobre la definición de museo y sus funciones dentro de la disciplina del museo de arte.

El museo como tal, es una institución colonial implantada en los países sudamericanos, en especial, a partir del nacimiento de los estados-nación después de los procesos independentistas. La creación de los museos nacionales respondió a la necesidad de generar en las personas un sentimiento patriótico y de pertenencia, bajo la idea de identidad nacional. En el Ecuador, los proyectos de modernización del Estado contenían, por un lado, la creación de escuelas, colegios y universidades y por otro, la apertura de espacios de formación artística

como la Escuela de Bellas Artes; así como un proyecto de museo nacional que apareció en 1839, mismo que no prosperó. Este proyecto de construcción de la nación ecuatoriana surgió desde las élites que tradicionalmente han gobernado al país.

Este tipo de museos ingresan en la categoría de museología histórica, en donde la intencionalidad se enfoca en el acopio y conservación de colecciones y en prácticas educativas y sociales en donde prima una serie homogénea de observadores de objetos. (Morales Moreno, 2011)

El museo sudamericano se está reinventando y analizando todas sus formas de trabajo, las relaciones y posibilidades de creación de la programación museológica desde una mirada descolonizada y quizá más humana, más cercana.

Museo De La Ciudad como espacio público

El Museo de la Ciudad se inauguró el 23 de julio de 1998 en las instalaciones que desde 1565 hasta 1974 fueron el Antiguo Hospital San Juan de Dios. Rehabilitada por la Empresa del Centro Histórico y el FONSAL durante un periodo de cuatro años, esta edificación constituye uno de los mayores bienes patrimoniales que conserva la capital. La restauración fue financiada con fondos no reembolsables del BID destinados a la ejecución de un programa integral de rehabilitación del Centro Histórico, bajo responsabilidad de la Empresa de Desarrollo del Centro Histórico de Quito como organismo ejecutor.

Desde 1999 hasta 2006 el Museo de la Ciudad fue una dependencia administrada por la Empresa de Desarrollo del Centro Histórico. Actualmente forma parte de la Fundación Museos de la Ciudad adscrita a la Secretaría de Cultura del Municipio y definida como una institución cultural con fines públicos orientada a la educación no formal, que agrupa a los Museos del Distrito Metropolitano de Quito y a otras instituciones culturales para contribuir con el conocimiento, apropiación, valoración y disfrute del patrimonio.

Dentro de un edificio patrimonial, que supera los 10 000 m², mantiene una exposición permanente sobre los procesos sociohistóricos de Quito y su zona de influencia geográfica y ámbito cultural. Desde el año 2013 contamos con nuevos espacios para los visitantes. Una conexión directa con el Bulevar 24 de mayo, dos terrazas y un mirador abiertos al público de forma gratuita.

Desde hace varios años el museo ha estado discutiendo los planteamientos teóricos y enfoques de la museología, que sustentan la ejecución de proyectos, exposiciones y gestión del

museo. Esta reflexión ha sido compleja en algunos momentos, principalmente por el desequilibrio en la visión que las autoridades del sector cultural mantienen sobre los museos, que en muchos casos corresponde al modelo de museo clásico: coleccionista, elitista y contemplativo. Con distintos proyectos, avances y retrocesos, la institución ha hecho una revisión de su enfoque educativo, se ha construido un trabajo con comunidades y ha puesto en discusión la figura de la curaduría.

Tradicionalmente en los museos ecuatorianos de historia, la curaduría ha estado a cargo de historiadores o antropólogos; expertos que crean los discursos de los proyectos museológicos sin que exista trabajo colaborativo con los equipos educativos o de comunicación y peor aún con las comunidades que forman parte de los contextos cercanos al museo. De esta manera se concibieron las exhibiciones temporales en el MDC durante varios años.

Con el tiempo y a través de un proceso a largo plazo, se inició con el giro educativo en el museo. Se creó el área de servicios educativos, se reemplazó la guianza por la mediación educativa y se implementó el área de Mediación Comunitaria, que lleva trabajando diez años. Actualmente, el área educativa se denomina Museología Educativa. En su concepción, privilegia la participación de la educación en la curaduría, aunque en la realidad ha sido un camino difícil de atravesar, sobre todo, por la reticencia que los curadores externos, o del equipo del museo, que han expresado frente al cuestionamiento de la voz única e indiscutible del curador o experto

Personas mayores y Derecho a la ciudad

Las personas adultas mayores son los ciudadanos que tienen 65 años o más. Según el censo de 2010 en el Ecuador este grupo poblacional era de 940.905 lo que representaba el 6,6% de la población total.

El proceso de envejecimiento difiere de acuerdo con las condiciones sociales, educativas, culturales y económicas. Entre las personas adultas mayores, algunas están jubiladas y reciben pensiones que les permite vivir dignamente, otras aún trabajan y tienen sus propios ingresos, en algunos casos colaboran con el cuidado de las nietas, nietos o de otros familiares, otros tienen sus propios negocios o retoman los estudios para actualizar conocimientos académicos o tecnológicos. Hay quienes se enamoran y conviven con una pareja o se casan. También algunos realizan actividades deportivas, recreativas, culturales y trabajo comunitario voluntario.

Dentro del proyecto de trabajo con personas mayores, se crea el grupo “Memorias del Ayer” por parte del Museo de la Ciudad, parte desde un enfoque de mediación comunitaria, que invita a diversos públicos y comunidades a colaborar activamente y desde sus necesidades en realizar y formular proyectos museológicos y culturales. La mediación comunitaria se caracteriza por su duración en el tiempo, son varios años de trabajo a través de distintas acciones dirigidas hacia el grupo; talleres de pintura, expresión corporal, teatro, entre otros.

La participación del grupo de adultos mayores siempre ha sido activa, entusiasta, llena de sentido y sobre todo de afectos. Sin embargo, la mayoría de las acciones partían de propuestas casi unidireccionales y ninguna tenía una relación directa con el quehacer del museo, sea dentro del ámbito expositivo o de investigación. No obstante, en los últimos años la relación fue cambiando. El grupo fue más propositivo en los proyectos dentro del museo y muchos de ellos parten de sus intereses.

En el 2019 se inició iniciamos un proceso distinto, con una relación directa con el discurso histórico del museo y del Hospital San Juan de Dios. “Habitar el Museo-Habitar la ciudad: proyecto de curaduría colaborativa con adultos mayores” es un proceso de construcción compartida de sentidos, memorias y reflexiones sobre los cambios y permanencias de la ciudad. Donde concebimos al museo como un espacio de denuncia o interpelación de la realidad del adulto mayor. Con este proyecto se propuso proponemos un análisis autocrítico de la relación directa de los adultos mayores con el museo y también con la ciudad. Se partió Partimos de preguntas incómodas; de qué manera se construye la relación con este grupo y el museo, desde dónde se la realiza y para qué. Además, contemplamos el contexto de los participantes, qué ocurre con la ciudad y los derechos que tienen, cómo se construye la ciudad y si está pensada o no para ellos.

Las personas mayores gozan de derechos que implican un trabajo mancomunado entre sociedad civil, estado y varias instituciones para lograr una calidad de vida plena y satisfactoria para el grupo. Os derechos que las personas mayores deben tener en cuenta son:

Mediante la constitución del Ecuador se pretende establecer derechos del buen vivir con los cuales se relación la cultura y la ciencia los cuales se mencionan a continuación:

Según la (Ecuador, Asamblea Constituyente, 2008) menciona que: Se considerarán personas adultas mayores aquellas personas que hayan cumplido los sesenta y cinco años.

Art. 36.- Las personas adultas mayores recibirán atención prioritaria y especializada en los ámbitos público y privado, en especial en los campos de inclusión social y económica, y protección contra la violencia.

Se considerarán personas adultas mayores aquellas personas que hayan cumplido los sesenta y cinco años.

Art. 37.- El Estado garantizará a las personas adultas mayores los siguientes derechos:

- La atención gratuita y especializada de salud, así como el acceso gratuito a medicinas.
- El trabajo remunerado, en función de sus capacidades, para lo cual tomará en cuenta sus limitaciones.
- La jubilación universal.
- Rebajas en los servicios públicos y en servicios privados de transporte y espectáculos.
- Exenciones en el régimen tributario.
- Exoneración del pago por costos notariales y registrales, de acuerdo con la ley.
- El acceso a una vivienda que asegure una vida digna, con respeto a su opinión y consentimiento.

Art. 38.- El Estado establecerá políticas públicas y programas de atención a las personas adultas mayores, que tendrán en cuenta las diferencias específicas entre áreas urbanas y rurales, las inequidades de género, la etnia, la cultura y las diferencias propias de las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades; asimismo, fomentará el mayor grado posible de autonomía personal y participación en la definición y ejecución de estas políticas.

En particular, el Estado tomará medidas de:

- Atención en centros especializados que garanticen su nutrición, salud, educación y cuidado diario, en un marco de protección integral de derechos. Se crearán centros de acogida para albergar a quienes no puedan ser atendidos por sus familiares o quienes carezcan de un lugar donde residir de forma permanente.
- Protección especial contra cualquier tipo de explotación laboral o económica. El Estado ejecutará políticas destinadas a fomentar la participación y el trabajo de las personas adultas mayores en entidades públicas y privadas para que contribuyan con su experiencia, y desarrollará programas de capacitación laboral, en función de su vocación y sus aspiraciones.
- Desarrollo de programas y políticas destinadas a fomentar su autonomía personal, disminuir su dependencia y conseguir su plena integración social.
- Protección y atención contra todo tipo de violencia, maltrato, explotación sexual o de cualquier otra índole, o negligencia que provoque tales situaciones.

- Desarrollo de programas destinados a fomentar la realización de actividades recreativas y espirituales.
- Atención preferente en casos de desastres, conflictos armados y todo tipo de emergencias.
- Creación de regímenes especiales para el cumplimiento de medidas privativas de libertad. En caso de condena a pena privativa de libertad, siempre que no se apliquen otras medidas alternativas, cumplirán su sentencia en centros adecuados para el efecto, y en caso de prisión preventiva se someterán a arresto domiciliario.
- Protección, cuidado y asistencia especial cuando sufran enfermedades crónicas o degenerativas.
- Adecuada asistencia económica y psicológica que garantice su estabilidad física y mental.

La ley sancionará el abandono de las personas adultas mayores por parte de sus familiares o las instituciones establecidas para su protección.

CAPITULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Resultados encuesta

A continuación, se presenta los respectivos resultados obtenidos a través de una encuesta y entrevistas realizadas a personal y profesionales del Museo de la Ciudad.

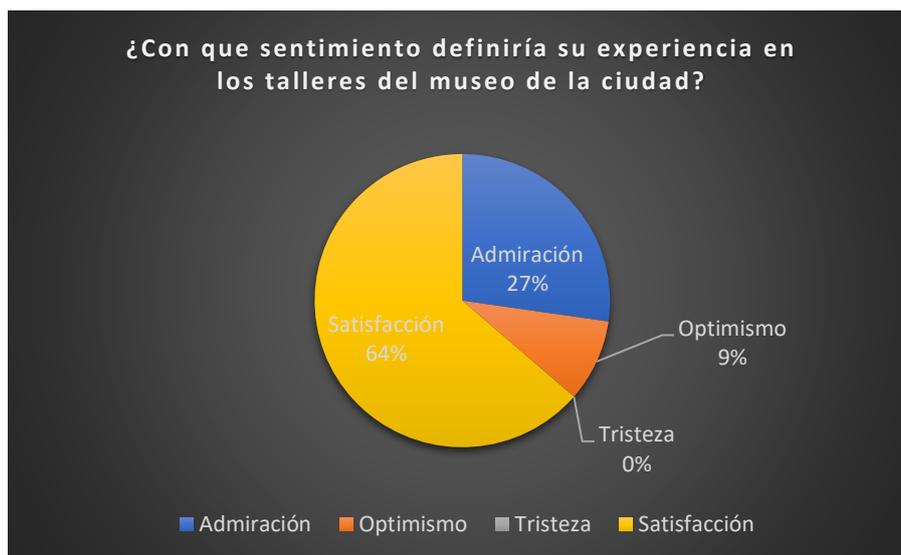
Tabla 1. Cuadro de tabulación Pregunta 1 ¿Con que sentimiento definiría su experiencia en los talleres del museo de la ciudad?

¿Con que sentimiento definiría su experiencia en los talleres del museo de la ciudad?	
Admiración	3
Optimismo	1
Tristeza	0
Satisfacción	7
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°1

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 5. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.1 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.1

Elaborado por: Jimmy Lujé

Como se observa en el presente gráfico, se puede evidenciar que con base al número de personas encuestadas la mayoría define su experiencia con relación a los diferentes talleres que ofrece el museo de la ciudad como satisfactorio y de admiración siendo de gran acogida para

cada uno de ellos, pero a diferencia de estos, existe un porcentaje de personas (9%) que se encuentra optimistas, es decir, su experiencia con los diferentes talleres no ha sido de gran acogida por motivos varios.

Tabla 2. Cuadro de tabulación Pregunta 1, ¿Cómo se enteró de los talleres del museo de la ciudad?

¿Cómo se enteró de los talleres del museo de la ciudad?	
El boca a boca (Recomendaciones)	5
Invitación directa	6
Correos masivos	0
Invitación por Facebook	0
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°2

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 6. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.2 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.2

Elaborado por: Jimmy Lujé

Como se observa en el gráfico presente, y con base en el número de personas encuestadas, se han enterado o informado de los diferentes talleres que ofrece el museo de la ciudad por diferentes formas, la mayoría de estas personas han sido informadas por invitación directa, es decir, un contacto directo entre los usuarios y la institución, mientras que el otro gran porcentaje ha sido por boca a boca, gracias a su gran acogida, participación y buenos talleres, las personas recomiendan o informan de estos cursos a otras sean familiares,

amigos o conocidos, pero también podemos observar que existe un nulo porcentaje de invitación extras por canales digitales.

Tabla 3. Cuadro de tabulación Pregunta 3 ¿Cuál de los talleres que recibió en el museo de la ciudad le ayudo en sus destrezas?

¿Cuál de los talleres que recibió en el museo de la ciudad le ayudo en sus destrezas?	
Bailo terapia	0
Collages	0
Recuerdos de Quito	1
Teatro	10
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°3

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 7. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.3 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.3

Elaborado por: Jimmy Lujé

Del número de personas encuestadas, expresan que el taller de teatro ha sido el que ha brindado mayor productividad, fortalecimiento y aprendizaje en el desarrollo de las diferentes destrezas de cada participante, a diferencia de otros talleres como el de recuerdos de Quito que posee un cierto nivel de acogida en el desarrollo de diferentes destrezas, pero otras como talleres como collage y bailo terapia que reflejan un nulo nivel dentro del grupo encuestado.

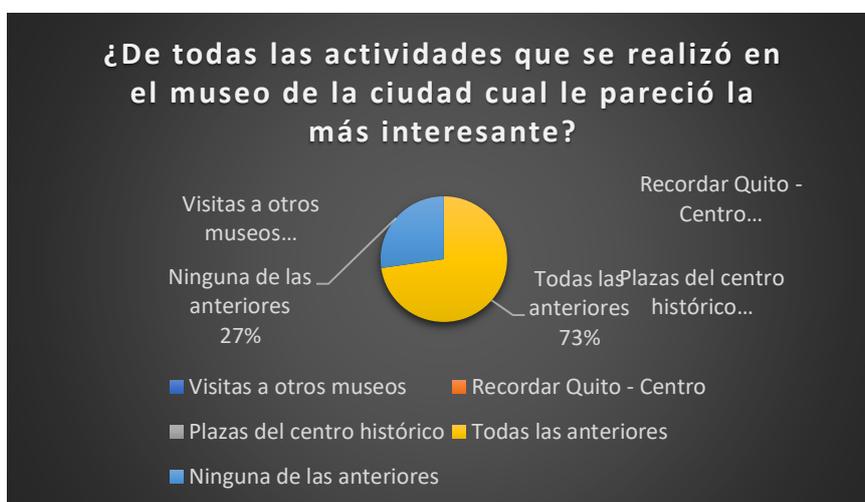
Tabla 4. Cuadro de tabulación Pregunta 4, ¿Cuál de los talleres que recibió en el museo de la ciudad le ayudo en sus destrezas?

¿De todas las actividades que se realizó en el museo de la ciudad cual le pareció la más interesante?	
Visitas a otros museos	0
Recordar Quito - Centro	0
Plazas del centro histórico	0
Todas las anteriores	8
Ninguna de las anteriores	3
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°4

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 8. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.4 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.4

Elaborado por: Jimmy Lujé

Como se observe en el gráfico, un gran porcentaje de personas encuestadas (73%), consideran y califican que la mayoría de los talleres que oferta o realiza el museo de la ciudad les parece muy interesante, talleres como piezas del centro histórico, visita a museos, entre otros, pero, existe un porcentaje del 27% no tiene interés en la oferta.

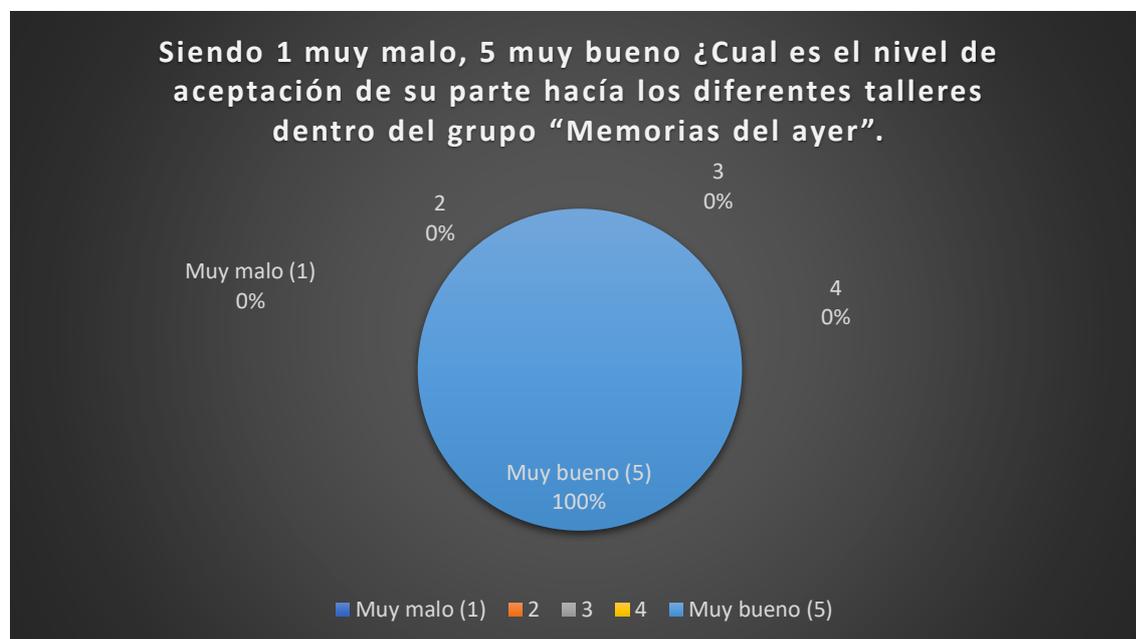
Tabla 5. Cuadro de tabulación Pregunta 5, Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno ¿Cuál es el nivel de aceptación de su parte hacía los diferentes talleres dentro del grupo “Memorias del ayer”?

Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno ¿Cuál es el nivel de aceptación de su parte hacía los diferentes talleres dentro del grupo “Memorias del ayer”?	
Muy malo (1)	0
2	0
3	0
4	0
Muy bueno (5)	11
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°5

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 9 Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.5 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.5

Elaborado por: Jimmy Lujé

Del total de personas encuestadas, en su gran totalidad, califican como muy satisfactorio la aceptación con los diferentes talleres que ofrece el grupo “Memorias del ayer”, con lo cual, el resultado en muy bueno y a favor de los diferentes beneficiarios (usuarios), como para la misma institución, garantizando que los diferentes talleres de este grupo vayan posicionando y generando interés.

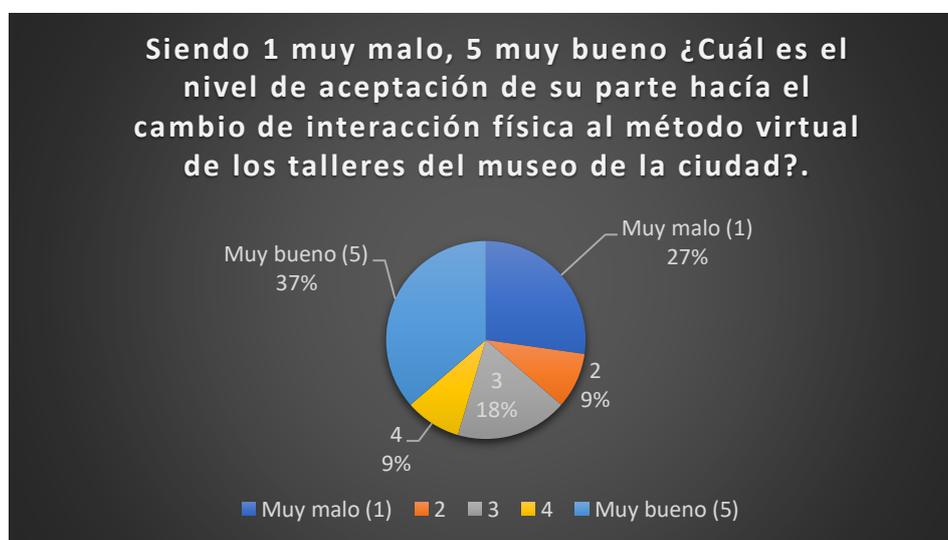
Tabla 6. Cuadro de tabulación Pregunta 6, Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno cual es el nivel de aceptación de su parte hacía el cambio de interacción física al método virtual de los talleres del museo de la ciudad.

Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno ¿Cuál es el nivel de aceptación de su parte hacía el cambio de interacción física al método virtual de los talleres del museo de la ciudad?	
Muy malo (1)	3
2	1
3	2
4	1
Muy bueno (5)	4
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°6

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 10. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.6 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.6

Elaborado por: Jimmy Lujé

Como base en el gráfico, se puede evidencia que un gran porcentaje de personas encuestadas se encuentran susceptibles al cambio de modalidad, debido a muchos factores, tales como la misma generación de la que hablamos, una generación que nació y se formó en un entorno netamente presencial, activo, dinámico, en donde su gusto por el contacto directo de talleres, juegos, en entornos con amistades y no en un entorno directamente relacionado con la tecnología, en por ende que ciertos encuestados, extrañan la actividad presencial y no se

adaptan a ciertas plataformas por falta de conocimiento, relación con estas o porque en sí, tienen un mayor gusto por el contacto directo, presencial y grupal.

Tabla 7. Cuadro de tabulación Pregunta 7, De las siguientes herramientas virtuales que le voy a mencionar ¿cuál de ellas usa más en su vida diaria?

De las siguientes herramientas virtuales que le voy a mencionar ¿cuál de ellas usa más en su vida diaria?	
Página web	0
YouTube	6
Facebook	4
Twitter	0
Instagram	1
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°7

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 11. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.7 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.7

Elaborado por: Jimmy Lujé

Como se puede observar en el siguiente gráfico, YouTube es la plataforma digital de mayor uso diario entre el grupo de personas encuestadas, seguido por la red social Facebook, convirtiéndose en los dos canales digitales de mayor preferencia, a diferencia de otras redes como Instagram que presenta un bajo nivel de uso por las personas encuestadas, y Twitter y páginas web con niveles nulos de uso o de preferencia de usos.

Tabla 8. Cuadro de tabulación Pregunta 8, ¿Cuál de las siguientes tecnologías usan en los talleres y exposiciones del museo de la ciudad?

¿Cuál de las siguientes tecnologías usan en los talleres y exposiciones del museo de la ciudad?	
Zoom (video conferencia)	10
YouTube (videos informativos)	0
Recorridos virtuales	0
Presentación de los integrantes de los museos	1
TOTAL	11

Nota: Cuadro de resultados pregunta N°8

Elaborado por: Jimmy Lujé

Figura 12. Cuadro de pastel resultados de la pregunta N.8 de la encuesta



Nota: Cuadro de resultados (pastel), pregunta N.7

Elaborado por: Jimmy Lujé

Con base en los resultados obtenidos en esta pregunta, la institución Museo de la Ciudad han establecido a la plataforma Zoom como su herramienta para la comunicación a modalidad online para la ejecución de cada taller por el contexto del Covid-19, tomando en cuenta que esta plataforma a diferencia de otras, es más amigable en cierto grado para el adulto mayor, y porque al contar con un paquete de paga empresarial, ofrece ciertas características y herramientas que permiten en cierto nivel ayudar al desarrollando de cada taller, como un tiempo muy amplio para la realización visual de cada uno, a diferencia de otras plataformas

que como YouTube, entre otras, que no permiten tener esa relación por video llamadas y otras características teniendo en cuenta el contexto social actual por la pandemia.

2.2. Análisis pregunta abierta

¿Cómo usted se sintió en los diferentes talleres que ha participado en memorias del ayer?

Se puede evidenciar con base en las diferentes respuestas abiertas del grupo que fue encuestado, se sienten muy satisfechos, felices, identificados, agradecido, entre otras expresiones positivas, debido a que consideran que la participación en los diferentes talleres dentro del proyecto memorias del ayer ha fortalecido no solo sus conocimientos, sino también han permitido recordar momentos que marcaron en sus diferentes momentos de la vida, el también el de conocer y aprender nuevas cosas que han permitido mejorar sus destrezas, trabajar y convivir con diferentes grupos y en equipo, como también el mejor su salud física como mental.

2.3. Análisis pregunta abierta

¿En la actualidad comente como fue su experiencia en la emigración a entornos virtuales?

Con base en las respuestas abiertas por el grupo de personas encuestadas, se puede evidenciar que la mayoría de personas presentan malestar debido al cambio de modalidad presencial a modalidad virtual, debido a ciertas problemáticas como personas que por presentan enfermedades visuales lo que dificultan que estén conectados por mucho tiempo, no pueden conectarse y se sienten abandonadas, otras personas indican que el cambio se sintió muy brusco, problemas para ingresar a los talleres porque desconocen del funcionamiento de plataformas virtuales, mientras un grupo menor, indican que el cambio ha sido bueno y aceptable pero que no garantiza el mismo aprendizaje que de forma presencial.

2.4. Análisis General de las entrevistas

Con base en los diferentes criterios de los profesionales entrevistados, se puede identificar y concluir que consideran que el Diseño Gráfico juega un papel muy importante, necesario y vital dentro de las diferentes destrezas humanas, la aplicación de esta profesión es idónea y fundamental dentro del aprendizaje de las personas de la tercera edad, una gran herramienta, siempre y cuando como se lo aplique sea correcto y acorde al grupo específico, desde un punto de vista, contexto, todos estos reflejados a través de producciones gráficas, tomando en cuenta de apoyos dentro de esta profesión, como el uso de fotografías, cámaras, links, audiovisuales, y que estos siempre que sea pensado en este grupo objetivo y su factibilidad en el contexto actual, como mostrando la esencia de la institución, pero sobre todo

ser orientado al objetivo y razón que tiene Museos de la Ciudad, a través de sus diferentes talleres, el de poner en valor en la memoria de las personas adultas, memoria histórica, memoria oral y a la vez tener una relación significativa y simbólica con otro grupo de personas, siempre pensado, que el museo es un espacio educativo, donde se intercambia conocimientos, sensaciones, emociones y sobre todo, interactuar con el grupo individualmente y colectivamente, con la intención que desde sus saberes, experiencias del adulto mayor también formen parte de las actividades, a través de historias narrativas, espacios de apropiación, teatro, con el objetivo de ayudar, aportar y fortalecer un encuentro emocional con personas, familiares las personas adultas dentro de los diferentes talleres que ofrece el museo de la ciudad, con actividades variadas dependiendo del rango de edad, espacios de críticas, actividades que ayuden al desarrollo de las habilidades del adulto mayor, a la vez, el Museo de la Ciudad trabaja bajo 3 ejes principales para poder establecer los talleres a implementar y ejecutar, que son ciudad de cuidados, interculturalidad e inclusión, todo esto apoyado de un equipo de trabajo especializado y con experiencia para poder lograr cada objetivo de los diferentes talleres, es realizado desde el criterio profesional y un aspecto vivencial para ser transformada en información para el museo, y todo esto es también bajo un trabajo duro de todo el equipo, , el construir un vínculo comunitario entre todos los miembros, tomando en cuenta que muchos de las personas entrevistadas consideran y califican de muy bueno la labor del equipo del trabajo, ya que siempre buscan dar soluciones a las necesidades de las personas de la tercera edad, sino también, en el entorno familiar y que toda la comunidad se sienta cómoda y feliz en cada actividad y función, con el apoyo del CEAM, donde se han aplicado estrategias para poder llegar a más adultos mayores, generando invitaciones a través de medios gráficos, página web, redes sociales, entre otras, como estrategias para captar mayor número de personas, y que esto ha permitido que cada persona, que ha participado han permitido a mejorar sus diferentes destrezas, a trabajar en equipo, trabajos con el cuerpo, ganar seguridad y valores sentimentales, como educativos, al hablar de un recorrido visual, será muy positivo porque este tipo de aspecto son de inclusión para todo tipo de personas de la tercera edad, a la vez siempre debe ser mediado y acompañado por alguien del museo y no solo un aspecto de un video, que sea interactivo, el cual, a su vez aportara a un mayor conocimiento, aprendizaje y favorecer a este grupo que dentro del contexto actual por el Covid-19, ayudara a de una forma directa, interactiva a su desarrollo dentro de los proyectos del Museo de la Ciudad, considera que la plataforma de mayor preferencia YouTube y luego Facebook aportarían idealmente en la aplicación de un recorrido visual y sobre todo que garantiza y brindara al adulto mayor en cierto grado ya que este proyecto llegara al usuario sin necesidad de ir al espacio, pero a la vez no

porque corta el vínculo de entre el museo y el adulto mayor y que todo esto debe ser pensando en la necesidad del adulto mayor, como receptara el mensaje, de qué forma y como ellos lo van a tomar, si es de fácil comprensión o no y como sostén en el proceso de desarrollo colectivo e individual de los diferentes talleres, también y por último, que el recorrido virtual, debe no solo ser pensado del aspecto digital, sino que todos los fundamentos del Diseño Gráfico, colores, texturas, figura, fondo y formas, sean del agrado, dinámicos, interesante y divertidos para el adulto mayor, con el apoyo de otros elementos como sonidos, música, voz en off que son del gusto de cada usuario.

2.5. Informe Ejecutivo

En este informe ejecutivo los temas que se tratan son todos aquellos como la importancia del Diseño Gráfico dentro del aprendizaje en el adulto mayor, con base en ciertas herramientas como fotografías, audios, videos, sonidos, espacios críticos que aporten en el desarrollos de productos gráficos orientados al adulto mayor, como también, la influencia que los talleres han tenido en el desarrollo de las diferentes destrezas del grupos de usuarios ya mencionados, las estrategias para llegar a más adultos mayores, el objetivo de los talleres con base en la esencia del Museo de la Ciudad y la importancia del desarrollo y aplicación de un recorrido visual, considerando todos los aspectos importantes, creativos, críticos de los profesionales que interactúan con los adultos mayores, como también, pensando en este grupo importante y sus preferencias.

Para esto se tomó el criterio de un grupo profesional, especializado y que interactúan de forma directa con el grupo de los adultos mayores del Museo de la Ciudad, los cuales fueron 5 personas entrevistadas, Cristina Medrano – Técnica Educativa del Museo de la Ciudad, a Felipe Hernández – Sociólogo, Jessica Ortega – Mediadora del Museo de la Ciudad, Ricardo López – Mediador educativo Museo de la Ciudad y Paulina Vega – Técnica educativa Museo de la Ciudad.

En la primera pregunta se llega a la conclusión que no todos conocen la definición exacta o completa de Gerontodiseño, pero si consideran que en una metodología pensada en dar solución a problemas a personas adultas a través del diseño, mientras, que las preguntas relacionadas el Diseño Gráfico juega un papel dentro del desarrollo de la destrezas del adulto mayor, importante y fundamental en la inclusión, educación, bienestar del adulto mayor dentro del desarrollo, con aplicación de ciertas destrezas, siempre y cuando, como sea aplicado, a través de cómo y el mensaje lleguen de forma clara como de fácil retención para el adulto

mayor, otras preguntas que se relacionan de cómo se crean los diferentes taller que con diferentes estrategias para que más personas participen de estas, se concluye que la principal estrategias es el boca a boca, que todo taller es pensado desde las experiencias, necesidades, gusto del adulto mayor, preguntas como que plataformas sería ideal para la aplicación de un recorrido visual y el desarrollo de la misma, se concluye que la plataforma de mayor preferencia, acogida sería YouTube en el desarrollo de un recorrido visual aportaría el crecimiento emocional, cultural e intelectual del adulto mayor, pero siempre considerando que este sea un apoyo más y que no rompa la relación existente que el adulto mayor tiene con la preferencia de talleres presenciales ya que la mayoría de estos extrañan y a la vez prefieren la modalidad presencial que la virtual.

CAPITULO III

3. RESULTADOS

En el presente capítulo se muestra y plantea la solución ante la problemática mencionada dentro del proceso del trabajo de titulación, en el cual se refleja de forma clara y sistemática el proceso lógico para la realización de un recorrido virtual, el cual parte desde un guion museológico, plan de rodaje y por ultimo con base en la investigación realizada en el Capítulo I, y con los resultados obtenidos en el Capítulo II, se plantea y diseña un recorrido virtual con apoyo de herramientas del Diseño Gráfico como conceptos profesionales.

3.1. Plan de rodaje y Guión literario y técnico (Preproducción).

Ilustración 1. Plan de rodaje “video introductorio”



Nota: Captura de pantalla plan de rodaje

Elaborado por: Jimmy Luján

Ilustración 2. Cronograma video introductorio



Nota: Captura de pantalla distribución plan de rodaje

Elaborado por: Jimmy Luje

Ilustración 3. Guión video introductorio



Nota: Captura de pantalla guión rodaje

Elaborado por: Jimmy Luje

GUIÓN LITERARIO / TECNICO

1 EXT. UBICACIONES DEL MUSEO DE LA CIUDAD - DÍA

Se hace una visualización de los espacios que están dentro del museo de la ciudad.

1.1 PLANO GENERAL DE LOS ESPACIOS ABIERTOS DEL MUSEO DE LA CIUDAD.

VOZ EN OFF

PAULINA VEGA

Habitar el museo, habitar la ciudad es un proyecto del museo de la ciudad.

2 EXT. VISITAS DEL CENTRO HISTORICO - DÍA

Se analiza cada espacio que vamos a visitar.

2.1 PRIMER PLANO DE LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD QUE RELATAN SUS VIVENCIAS EN LA CIUDAD.

VOZ EN OFF

PAULINA VEGA

Que tiene como objetivo discutir y reflexionar sobre los cambios y permanencias de Quito, tanto en nivel simbólico como de infraestructura.

3 INT. ACTIVIDADES INTERNAS DEL MUSEO DE LA CIUDAD - DÍA/NOCHE

Se realizan diversos tipos de actividades donde las personas mayores las disfrutan.

3.1 PLANO GENERAL DE LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN LAS PERSONAS MAYORES.

VOZ EN OFF

PAULINA VEGA

Para esto consideramos importante la colaboración del grupo memorias del

ayer, que son adultos mayores que han estado vinculados con el museo de la ciudad desde el 2013 con ellos hemos realizado: obras de teatro, recorridos por el museo, talleres de expresión corporal de arte entre otras actividades.

4 EXT. UBICACIONES DEL CENTRO HISTORICO - DÍA

Se sigue el camino de las personas mayores en sus visitas al centro histórico.

4.1 PLANO GENERAL DE LOS ESPACIOS DONDE TRANSITAN Y CONVERSAN LAS PERSONAS MAYORES.

4.2 PLANO AMERICANO PASO LIGERO DE LAS PERSONAS MAYORES.

4.3 PLANO ENTERO PASO LIGERO DE LAS PERSONAS MAYORES.

4.4 PLANO PICADO SALUDO DE LAS PERSONAS MAYORES DESDE LA PARTE INFERIOR.

VOZ EN OFF

PAULINA VEGA

Sin embargo, consideramos que esta relación debía trascender al que hacer del museo, es decir, pensar en una exposición hecha, elaborada y en conjunto con ellos para que puedan contar a través de su visión los cambios de la ciudad y como actualmente enfrentan los retos de la movilidad urbana, es decir, como habitan la ciudad en la actualidad.

5 EXT. VISITAS DEL CENTRO HISTORICO - DÍA

Se visita calles, plazas y calles.

5.1 PRIMER GENERAL DE LOS LUGARES VISITADOS

5.2 PLANO DETALLE DE CAMARA, LAPIZ Y LABIOS.

VOZ EN OFF

PAULINA VEGA

Hemos hecho varios talleres de fotografía, hemos hecho mapeos, visitamos plazas, parques, calles. Hemos conversado mucho a partir de la memoria de este grupo como se ha ido desarrollando y cambiando la ciudad buscamos que con esta exposición se pueda comprender como los cambios urbanos afectan a distintas poblaciones en este caso específico a los adultos mayores. Por ejemplo, en el centro histórico donde fueron la mayor parte que pasaron su niñez, ellos sienten que actualmente son espacios que ya no son muy amigables para su transitar y que muchas veces en los proyectos de planificación no se consideran las necesidades de este grupo no son tomadas en cuenta en relación con sus necesidades de movilidad, por eso pensamos que esta exposición podría significar un paso para pensarnos la ciudad desde otros grupos de otras necesidades. Consideramos que el museo debe ser un espacio de encuentro ciudadano en donde se puedan discutir diversas problemáticas y abrirlas a la ciudad para que se puedan dialogar de manera

respetuosa empática y así lograr un rol más activo de la ciudadanía en la construcción de la ciudad. Pensamos que con este proyecto una voz de un grupo podría ser escuchada y sobre todo tomarlo en cuenta para distintas acciones en el futuro.

Desarrollo grabación Audiovisual (Rodaje - Producción)

Figura 13. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.

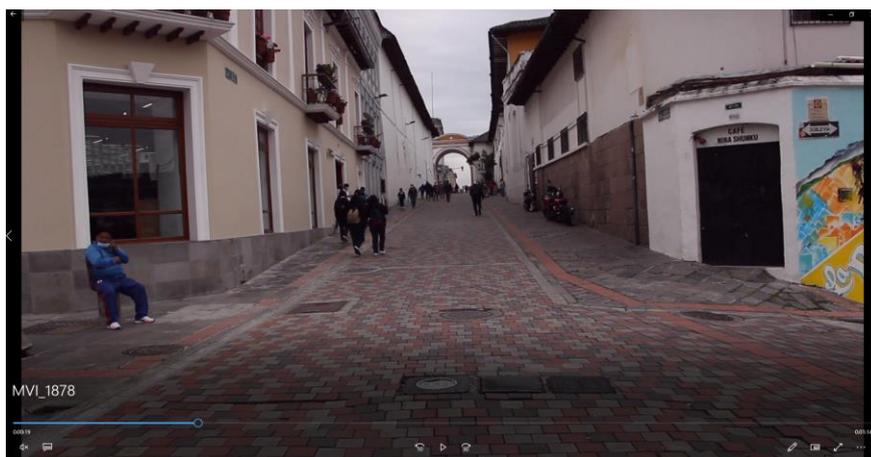


Nota: Captura de pantalla filmación

Elaborado por: Jimmy Luje

El material audio visual inicia con la propuesta de realizar un recorrido multimedia del proyecto memorias del ayer el cual está pensado en visualizarlo como una exposición, donde personas de la tercera edad colaboración y participaron con grata actitud.

Figura 14. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.



Nota: Captura de pantalla filmación

Elaborado por: Jimmy Lujé

Tenemos en cuenta que cada persona tuvo una infancia diferente y en un sitio diferente es por ello por lo que captamos lugares donde ellos transitan a diario actualmente y también lo hicieron años atrás cuando eran infantes.

Figura 15. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.

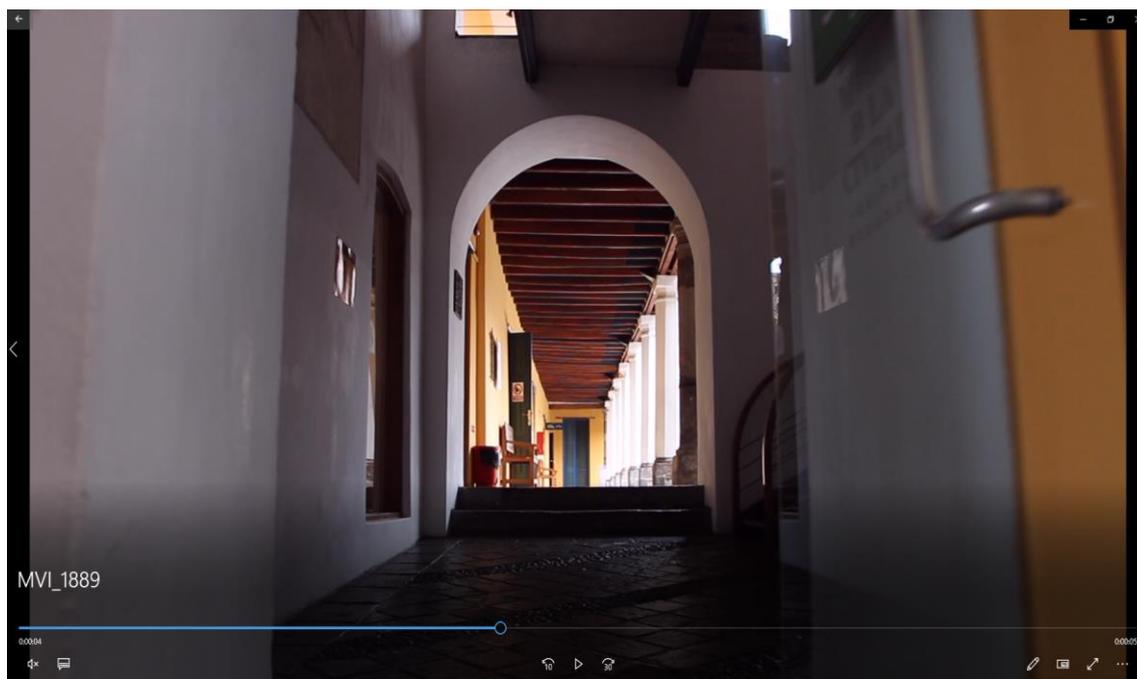


Nota: Captura de pantalla filmación

Elaborado por: Jimmy Lujé

Siguiendo nuestra travesía llegamos al punto centro que son las visitas de un lugar en específico de cada persona mayor, ellos redactan historias de su infancia y de cómo la ciudad los está tratando hoy en día.

Figura 16. Captura de pantalla filmación para video Habitar el museo-habitar la ciudad.



Nota: Captura de pantalla filmación

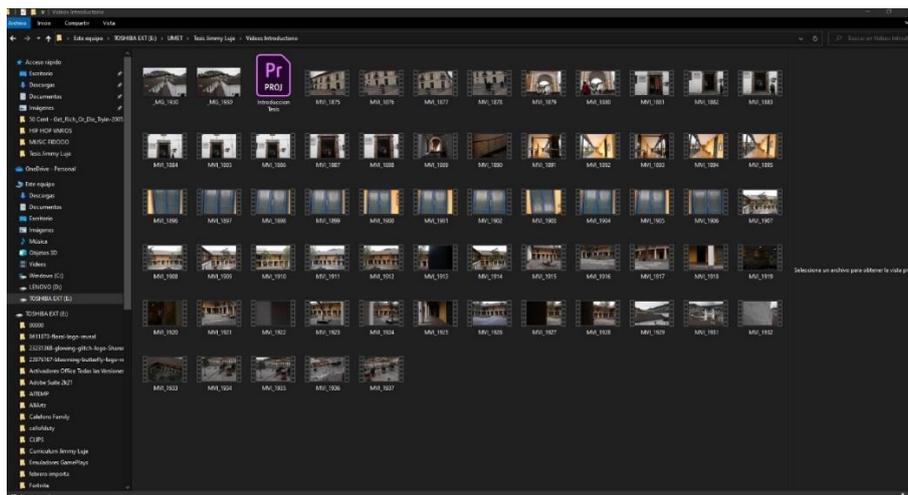
Elaborado por: Jimmy Luje

Junto a la filmación de espacios donde las personas mayores asistían, se los uso como parte de relleno y de transiciones entre los diferentes planos.

Nada más al llegar a la sala temporal numero 3 nos situamos frente a la puerta donde realizare con edición de audio y video la transición del ingreso a la sala temporal numero 3 usando un destello de luz blanca la cual nos lleva a un espacio tridimensional el cual es mi recorrido multimedia.

3.2.Desarrollo de la edición Audio Visual/3D (Post producción)

Figura 17. Captura de pantalla archivos grabados para edición audiovisual

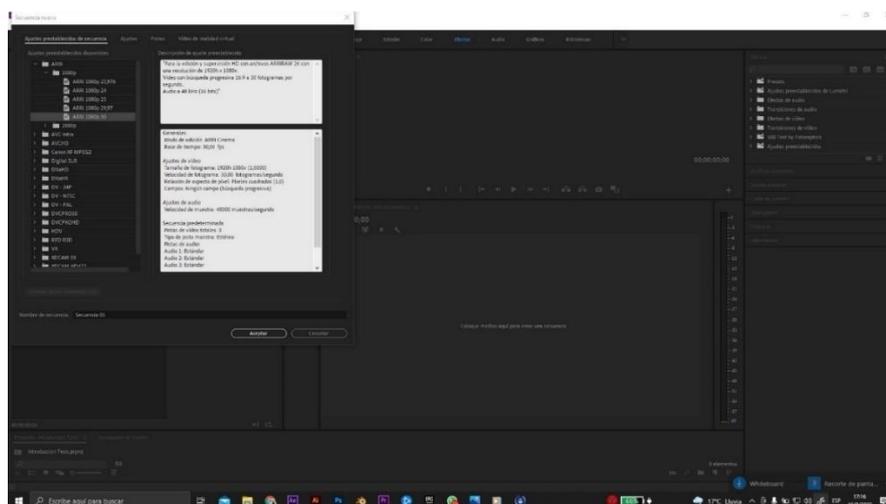


Nota: Captura de pantalla videos grabados

Elaborado por: Jimmy Lujé

Seleccionar los videos antes de enviarlo al software Premiere es lo primordial ya que se va visualizando cual de todos los clips de video sirven para adjuntar a la secuencia donde se trabajará la edición tanto del video introductorio como de la unión con el recorrido virtual.

Figura 18. Interfaz programa Primere Pro

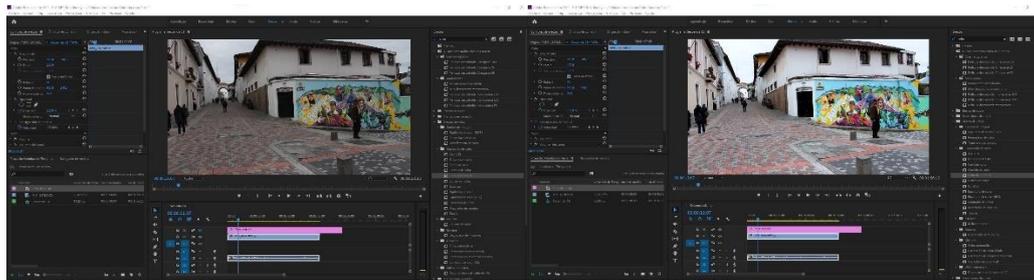


Nota: Captura de pantalla programa Premiere Pro

Elaborado por: Jimmy Lujé

Al tener en claro y bien seleccionado los clips de video se importan a Premiere para iniciar con la edición, el nuevo documento tendra como formato ARRI HD de 1920x1080 pixeles dando esto como resultado de una calidad maxima al renderizar.

Figura 19. Edición video producto multimedia



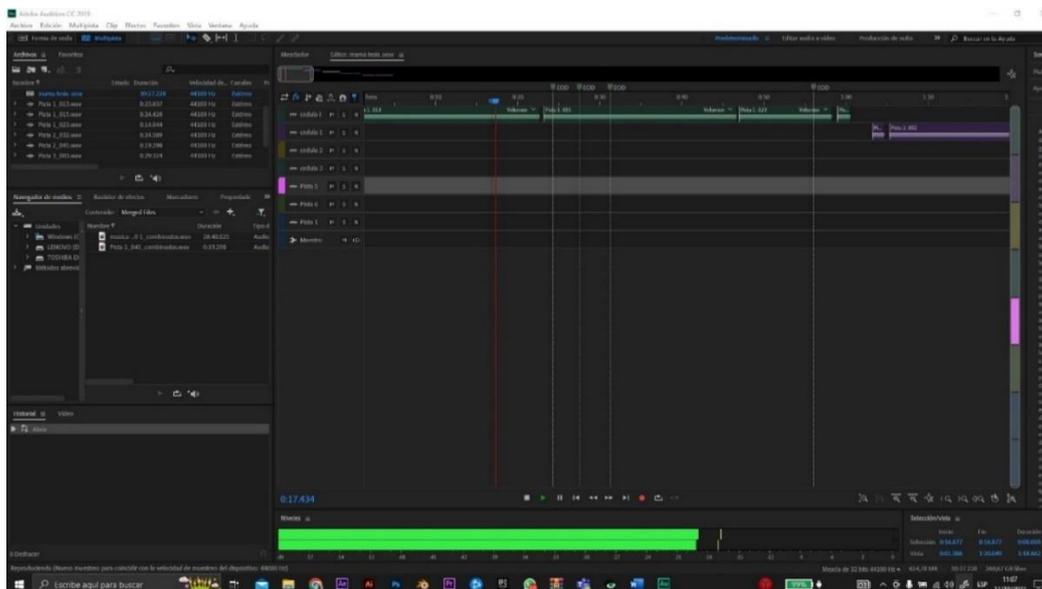
Nota: Captura de pantalla edición

Elaborado por: Jimmy Lujé

Damos inicio a la edición montando los clips de video que se va usar en la producción, a estos clips de video se les añade efectos y herramientas para mejorar la calidad de imagen, algunos videos pueden estar con colores bastante apagados entonces es ahí donde entra la edición de color, contrastes, valanceo de blancos, saturación, brillos y negros.

3.3.Desarrollo de grabacion y edición de voz en off

Figura 20. Interfaz para edición programa Audition

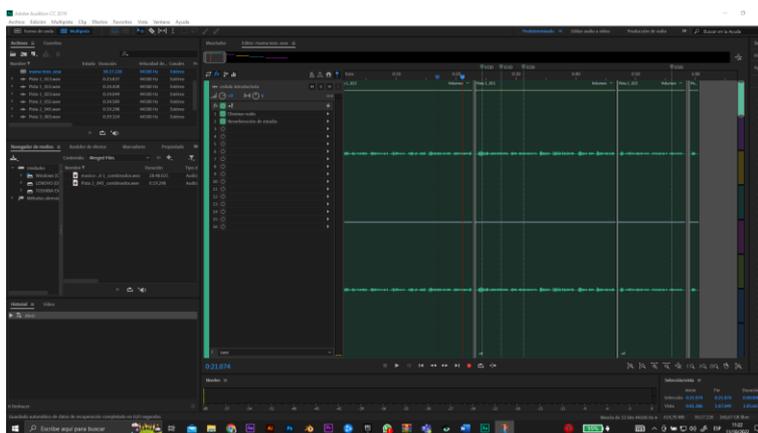


Nota: Captura de pantalla programa Audition

Elaborado por: Jimmy Lujé

Se dio inicio a la grabacion de voz en off en Adobe Audition, en este software lo que se hizo fue tener a un referente de la tercera edad en este caso una mujer de 65 años llamada Maria Fanny Romero Gatagña fue elegida como narradora para dar énfasis a que el producto multimedia esta dedicado a las personas mayores.

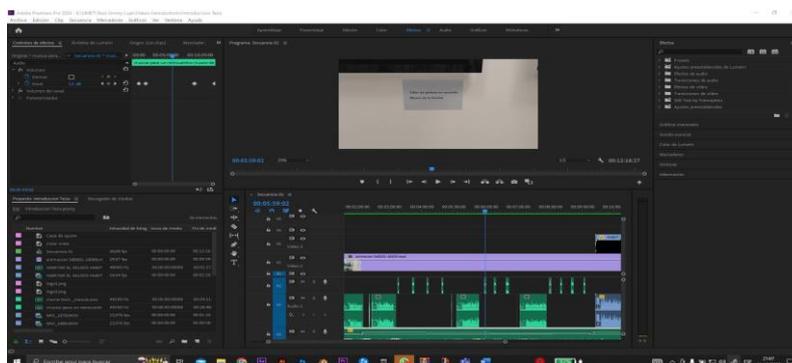
Figura 21 Interfaz edición de sonidos



Nota: Captura de pantalla programa edición de los audios y eliminación de ruido ambiental Elaborado por: Jimmy Lujé

Se procedio a usar la herramienta de eliminar ruido ambiental de la zona/cabina donde fue grabada la voz y seguido de mejorar la calidad de audio con la herramienta de reverberación de estudio el cual le dio cuerpo y fuerza a la voz en off de la persona mayor que nos facilito su ayuda. Estos audios se fueron colocando de manera ordenada para que tenga sentido dentro del visual, realizando pruebas entre el producto multimedia y la voz en off se pudo lograr insertar en los tiempos correctos.

Figura 22. Edición piezas de audio



Nota: Captura de encajar las voces en off con el producto multimedia

Elaborado por: Jimmy Lujé

Para finalizar el proceso de edicion se encajan las voces en off para que estas tengan sentido y orden dentro de la linea de tiempo, cada seccion o foto que estan internas en el producto multimedia lleva su voz en off la cual detalla y es de gran ayuda para nuestras personas mayores las cuales seran los protagonistas en poder reproducir dicho recorrido multimedia.

Cartel de la exposición “Personas mayores y su espacio de entretenimiento”

Figura 23. Diseño de afiche oficial para producto multimedia



Nota: Diseño afiche

Elaborado por: Jimmy Luje

Título de mi exposición “Personas mayores y su espacio de entretenimiento”, mi cartel muestra las 3 etapas que tendremos dentro del recorrido virtual:

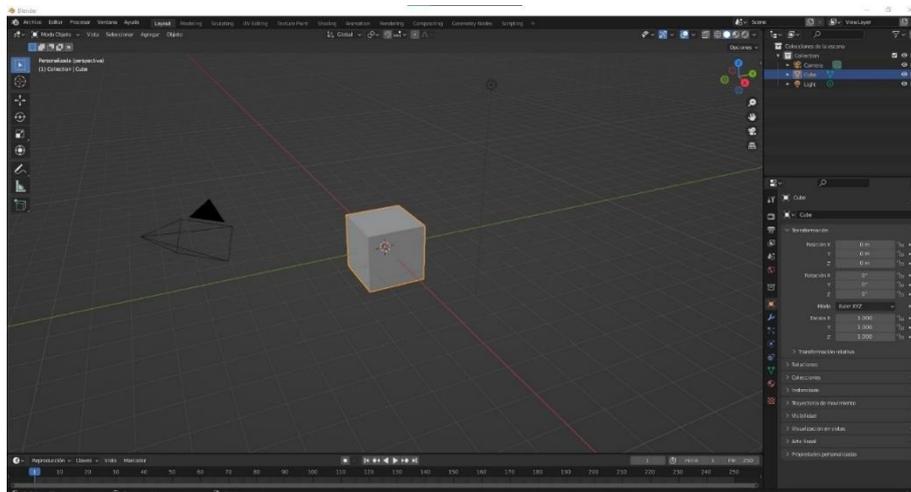
- Visitar el museo (Contemplación)
- Vivir el museo (Participación)
- Colaborar en el museo (Colaboración)

Añadiendo el color negro con efecto retro como idea fuerza de recordar momentos únicos del proyecto “Memorias del ayer”, tomando como color de texto una combinación de blanco y verde agua los cuales significan:

- **Verde.** El color de la naturaleza transmite paz. Y más a aquellos que vivían en una zona rural y ahora están en una zona más urbana. El verde también es salud física, aire puro y equilibrio.
- **Blanco.** Es el color de la perfección, en psicología transmite limpieza, pureza y una de la que más se define a las personas adultas mayores es la inocencia además de dar paz, calma y aumentar la creatividad.

3.4.Desarrollo del modelado 3D

Figura 24. Modelado de un cubo como base principal



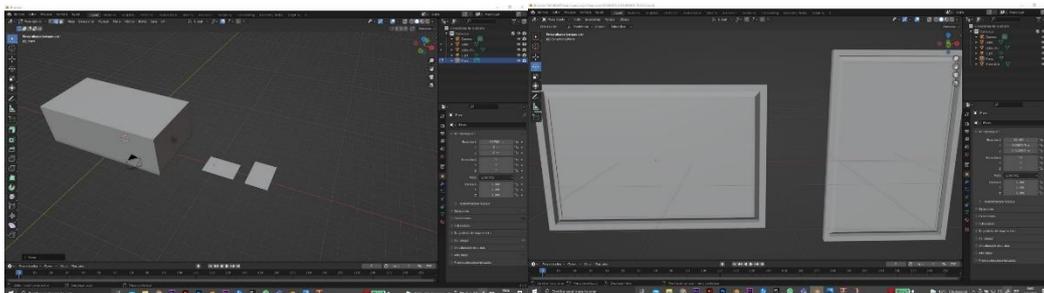
Nota: Captura de pantalla modelado 3D

Elaborado por: Jimmy Luje

El inicio del presente proyecto de tesis es con el modelado de un cubo como base principal para la creación del escenario sala temporal número 3, teniendo en cuenta el modelado tipo low poly el cual es trabajar bajo una malla poligonal en gráficos 3D por computadora que conforma por varias formas poligonales hasta tener lo que se busca modelar en este caso la sala temporal número 3 del museo de la ciudad la cual tiene una forma rectangular amplia para poder realizar cualquier tipo de recorrido tanto virtual como presencial.

Desde este punto se toma medidas reales las cuales tome con un metro arquitectónico de laser el cual tomo medidas precisas para poder crear el espacio que nos facilitó el Museo de la Ciudad este fue modelado en el software Blender 3D.

Figura 25. Modelado de los cuadros



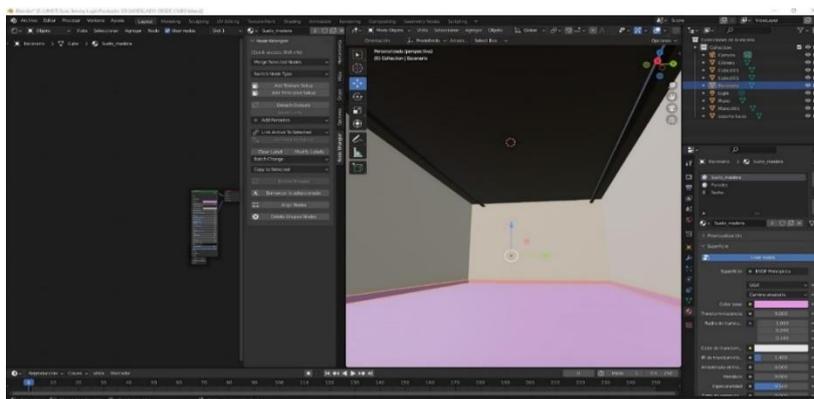
Nota: Captura de pantalla modelado 3D cuadros

Elaborado por: Jimmy Luje

En este punto opte por un diseño tradicional en el modelado de los cuadros ya que se tomó dicha referencia teniendo en cuenta la experiencia de las personas adultas, un cuadro fácil de recordar, el cual lo desarrolle al usar varias de las herramientas que nos presta Blender como es extruir, escala, rotación.

Hasta poder tener como resultado final el modelado de los objetos o espacios a mostrar, dentro de cada cuadro insertara una fotografía digital la cual comunicara el momento que transitaron muchos de los adultos mayores.

Figura 26. Modelado de un cubo sala principal



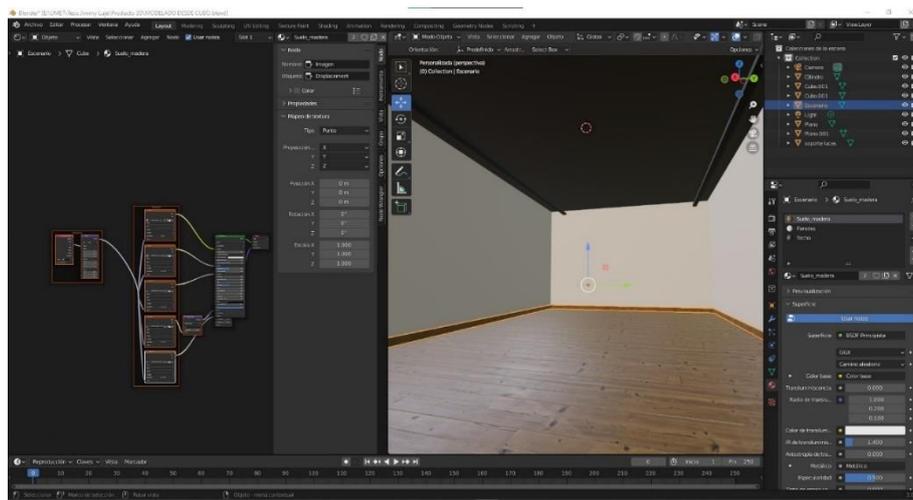
Nota: Captura de pantalla modelado 3D sala

Elaborado por: Jimmy Luje

Luego de terminar el modelado de la habitación y de los cuadros se procede añadir color, texturas e iluminación.

Con el objetivo de tener similitud a lo que en la realidad es la habitación temporal 3 del Museo de la Ciudad.

Figura 27. Modelado paredes sala



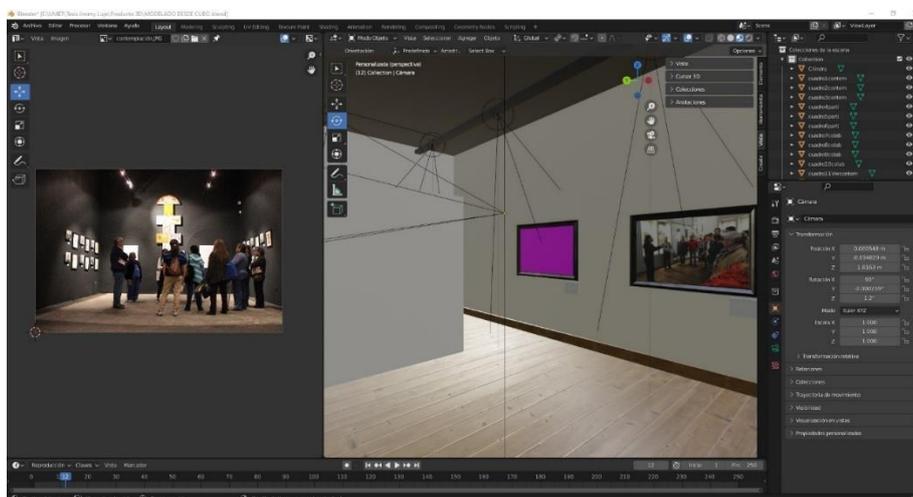
Nota: Captura de pantalla modelado 3D

Elaborado por: Jimmy Luje sala

Al finalizar se añade colores planos a las paredes, se procede a texturizar las diferentes partes que llevan realismo, con la herramienta UV/Image Editor localice la opción OpenImage, para poder localizar la imagen o textura personalizada que use, en vista 3D pude analizar cómo iba quedando, dando las configuraciones adecuadas, use los ejes X, Y y Z para poder mover, rotar y escalar en el modo edición.

Una vez ajustada la vista de la cara de la imagen, le di una propiedad de objeto para transformarlo a un material el que usé para darle ese efecto de madera.

Figura 28. Modelado de fotografías en los cuadros

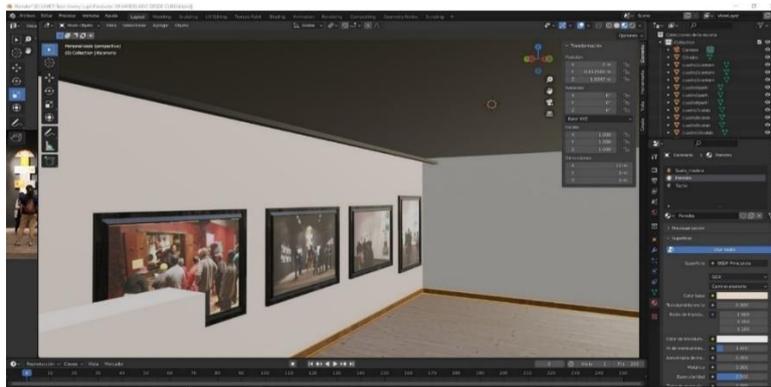


Nota: Captura de pantalla modelado 3D ambientación

Elaborado por: Jimmy Luje

Si siguiendo de la texturización tenemos que ir ubicando las fotografías dentro de los cuadros modelados, con el mismo contexto de añadir texturas añadí las fotografías en los cuadros en este caso no como material si no como una imagen dentro de una de las caras del cuadro modelado, teniendo en cuenta las conexiones que nos permiten tener una buena distribución al momento de montar las fotos.

Figura 29. Modelado distribución cuadros sala

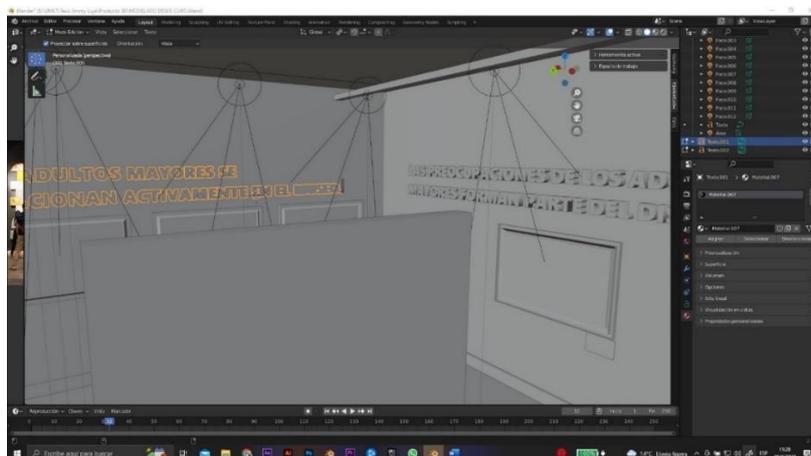


Nota: Captura de pantalla modelado 3D distribución cuadros

Elaborado por: Jimmy Lujé

Por lo siguiente se distribuye los cuadros ya modelados con las herramientas de mover en eje X, Y y Z para ya darle una estética a nuestra sala temporal número 3 en esta ocasión distribuí de forma lineal el cual se va seguir un orden al poder mirarla o en este caso al momento de animar la cámara para realizar el recorrido virtual.

Figura 30. Modelado de textos sala



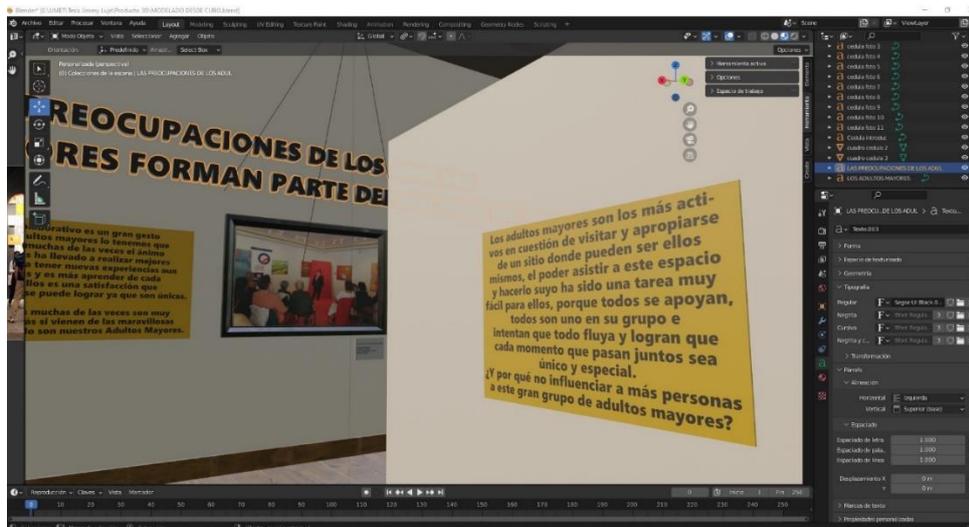
Nota: Captura de pantalla modelado 3D

Elaborado por: Jimmy Lujé

En este paso se añade lo que son los textos los cuales los títulos se opta por darles su modelado 3D usando como tipografía la familia Segoe UI en especial Black debido que es una tipografía bastante amigable y de fácil de entender.

En este caso se utiliza la familia Segoe UI tomando en cuenta el Gerontodiseño que es lo que estudia el comportamiento de las personas adultas al ver colores, formas o textos fáciles de leer, ya que con el pasar de los años muchos pierden facultades como es la vista o el reconocer formas, el Gerontodiseño ayuda a tener muy en cuenta lo que aprendieron cuando eran niños los colores básicos amarillo, azul y rojo así como las formas básicas cuadrados rectángulos y círculos además de los textos en mayor porcentaje de medida para no forzar su vista.

Figura 31. Modelado cedulas introductorias

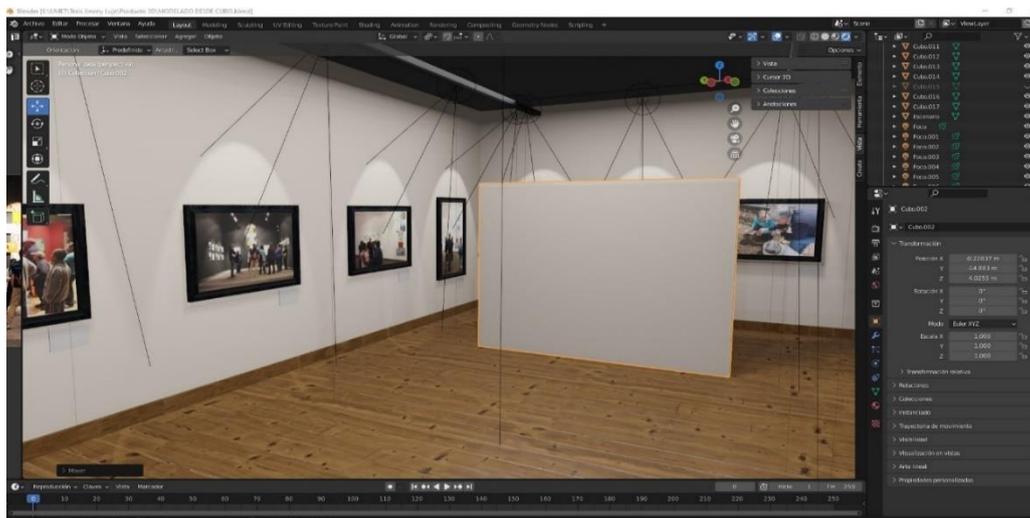


Nota: Captura de pantalla modelado 3D cedulas

Elaborado por: Jimmy Luje

De igual manera en las cedulas tanto introductorias como las cedulas de cada subtema que contiene el recorrido virtual se añadió la tipografía de la familia Segoe UI acompañado de las cedulas en color amarillo teniendo en cuenta el estudio llamado color terapia en adultos mayores, este color tan llamativo alerta y despierta el sistema nervioso central. Facilita y ayuda a tener la mente en un estado listo para el aprendizaje. Es bueno usarlo antes de las actividades mentales muchas de las residencias del mundo lo hacen para poder tener en actividad la mente de los adultos mayores.

Figura 32. Modelado paredes divisoras

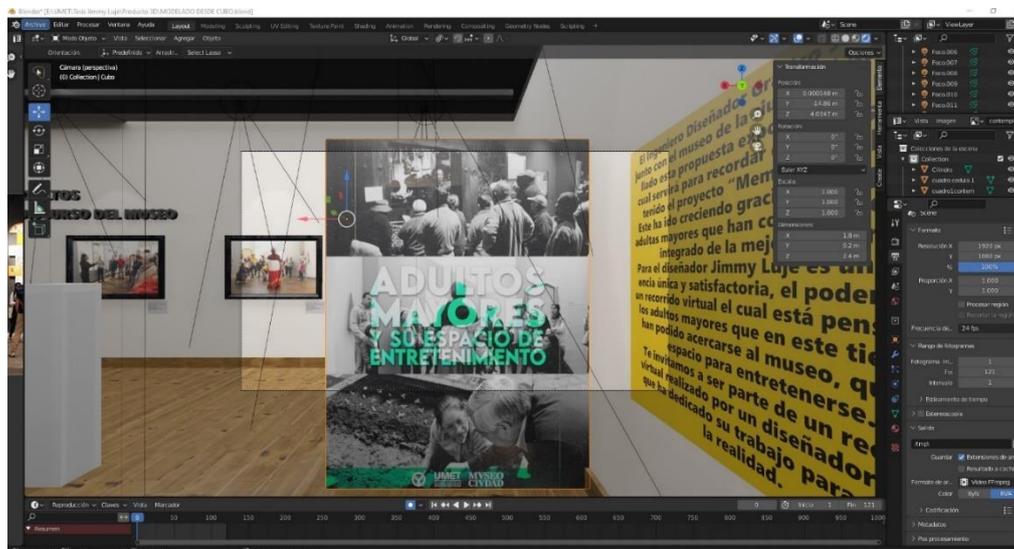


Nota: Captura de pantalla modelado 3D

Elaborado por: Jimmy Lujé

La iluminación es muy importante para poder visualizar bien el contenido de la sala número 3 del museo de la ciudad ya que en realidad está muy bien iluminada y ambientada, distribuir la luz de forma que iluminé hasta el más mínimo rincón colocando 3 luces principales las cuales dan iluminación a toda la sala número 3 y añadí un foco a cada uno de los cuadros que esta direccionado al centro del modelado y de su cedula informativa de la fotografía que está dentro del cuadro.

Figura 33. Modelado afiche principal



Nota: Captura de pantalla modelado 3D cámara

Elaborado por: Jimmy Lujé

Por ultimo use una cámara virtual para realizar el recorrido multimedia que como mencione anteriormente en lineal el cual va a mostrar un orden específico desde la entrada a la sala número 3 del museo de la ciudad hasta dar la vuelta completa y finalizar el recorrido virtual, esta cámara está configurada para manipularla como si fuera un mando de consola usando las teclas W para ir adelante, A para izquierda, S para atrás y D para la derecha para darle movimiento de desplazamiento y con el mouse/ratón damos el movimiento de rotación libre como si se estuviera moviendo la cabeza libremente.

3.5. Validación

Para la presenta propuesta a la solución al problema se ha procedido a generar cuadros de validación, los cuales contienen diferentes variables que califican todo el producto multimedia, con base y conocimiento durante el proceso de desarrollo de la investigación, lo cual se puede observar a continuación:

Tabla 9. Tabla de validación producto final

CRITERIOS DE VALORACIÓN		Marque con una X su valoración de Excelente (E), Bueno(B), Aceptable (A), Cuestionable © y No Aplicable (NA) del criterio.				
		E	B	A	C	NA
1	¿Qué novedad científica o tecnológica aporta en su disciplina o en otras áreas científicas o tecnológicas?	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
2	Valoración de los antecedentes y el estado actual del tema que proponen investigar	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
3	Adecuación y actualidad de la bibliografía citada en el proyecto	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
4	Valoración de la calidad de diseño del proyecto (incluye su metodología)	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
5	Valoración de los objetivos y el interés científico y/o tecnología del Proyecto	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
6	Valoración de la relación con la línea de investigación correspondiente	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
7	Valoración de la planificación del proyecto	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
8	Valoración de idoneidad científica del/los investigadores(es)	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
9	Valoración de la solvencia científica del/los investigadores(es)	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
10	Ventajas del producto, proceso o servicio que se desarrolla con la obtención de los resultados del proyecto. (Excelente en este criterio se corresponde con la existencia de bajos requerimientos para introducir el producto o servicio y malo se corresponde con elevadas exigencias para el mismo)	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
11	Atracción del mercado al que se puede acceder con el producto, proceso o servicio que se desarrolla	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
12	Requerimientos para la introducción de los resultados de investigación	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
13	Análisis del nivel de competencia existente	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0

14	Valoración sobre el volumen y estructura del presupuesto propuesto para la investigación	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
15	Evaluación del impacto económico financiero de la alternativa propuesta	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
16	Valoración del impacto social del proyecto. (Condiciones de vida de los beneficiarios, cambios en la economía nacional)	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
17	Valoración del impacto medio ambiental de los resultados del proyecto (cambios que se producirán en el entorno, positivos o negativos, y las medidas que se proponen)	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0
18	Valoración del impacto en el territorio donde se introduce el resultado	1 - 0,91	0,90 - 0,81	0,80 - 0,71	0,70 - 0,61	0,60 - 0,0

Nota: Cuadro de validación producto final

Elaborado por: Jimmy Luje

CONCLUSIONES

- Se logro a entender mediante la recolección, y análisis de toda la fundamentación teórica necesaria de entornos virtuales, 3d, modelación, entre otros, a través de fuentes secundarias para la aplicación, que el desarrollo y ejecución de un recorrido multimedia, aporta a ayuda de una forma amigable y sencilla al adulto mayor a adaptarse a este medio virtuales para que sean de aporte en las experiencias dentro del museo, como en el Museo de la Ciudad.
- Se concluyo que, mediante la aplicación de la metodología empírica, como también uso de instrumentos como la entrevista, la comprobación y necesidad de generar este tipo de productos gráficos que aportan de gran manera al desarrollo e interés de las personas que conforman el Museo de la Ciudad, como también del adulto mayor.
- Se concluye que la inclusión y el desarrollo de un recorrido multimedia mediante herramientas del 3D con base en el Diseño Gráfico, aporta en forma significativa en el interés social, colectivo e individual de las personas que participan y forman parte de los diferentes talleres y actividades “Memorias del ayer”, siendo un producto que refleje y muestre la esencia de cada uno de estos y el objetivo que como institución desea mostrar a sus usuarios y público en general.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que se tome en cuenta los resultados obtenidos como apoyo y apertura en la creación de diferentes recorridos virtuales y que puedan ser replicados como una herramienta de aprendizaje para el adulto mayor y los miembros del Museo de la Ciudad.
- Se recomienda que se siga trabajando en este tipo de proyectos gráficos dentro del Museo de la Ciudad y especialmente en “Memorias del Ayer”, con el fin de que constantemente se pueda ir mostrando los avances, mejoras y las nuevas actividades que como institución realizan en pro de sus usuarios y miembros.
- Se recomienda que el recorrido virtual, pueda ser mostrado en resultado final a los partícipes y principales beneficiarios del mismo, con el fin de fortalecer el sentido de pertenencia entre los diferentes usuarios con la institución que les ha abierto las puertas.

Bibliografía

- Azuara, A. (Noviembre de 2017). *Diseño de un entorno virtual 3D en la Web*. Recuperado el 01 de Octubre de 2021, de Universidad autónoma del Estado de Hidalgo: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/Tesis/huejutla/licenciatura/2018/Diseño_de_un_entorno_virtual_3d_amayrani.pdf
- De Arma Hernández, A. (06 de 2018). *Metodología para el desarrollo de Entornos*. Recuperado el 01 de Noviembre de 2021, de Instituto superior minero metalurgico de moa: <http://ninive.ismm.edu.cu/bitstream/handle/123456789/2005/arma.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ecuador, Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Registro Oficial N° 449 del 20 de octubre de 2008.
- Fundación Museos de la Ciudad. (2015). *Mediación Comunitaria*. (F. M. Ciudad, Editor) Recuperado el 10 de Octubre de 2021, de <https://fundacionmuseosquito.gob.ec/mediacion-comunitaria/>
- González Flores, S. C., Mercado Lozano, P., & Varela Navas, G. A. (Octubre de 2012). Mundos Virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, “*Jóvenes y tecnología: nuevas*, 3(4), 1-10. Recuperado el 03 de Octubre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499051810005>
- González, C., Mercado, P., & Varela, A. (2013). Mundos Virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 3(4). Recuperado el 10 de Julio de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5695379>

- Jerónimo, J., Andrade, L., & Robles, A. (2011). El diseño educativo en los mundos virtuales. La curva de aprendizaje. *Icono 14*, 9(2), 21-38. Recuperado el 06 de Octubre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556583003.pdf>
- Lara, L. (2001). El dilema de las teorías de enseñanza aprendizaje en el entorno virtual. *Comunicar*, 17, 133-136. Recuperado el 04 de Octubre de 2021, de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=17&articulo=17-2001-20>
- Morales Moreno, L. G. (09 de Diciembre de 2011). La mirada de Moctezuma y la museología poscolonial de México. *Museo y territorio*(4), 60-68. Recuperado el 07 de Octubre de 2021, de https://www.academia.edu/7801963/La_mirada_de_Moctezuma_y_la_museolog%C3%ADa_poscolonial_de_M%C3%A9xico
- Navas, C., & Vega, P. (2020). *Habitar el museo-habitar la ciudad: proyecto de curaduría colaborativa con adultos mayores en el Museo de la Ciudad*. Quito: Museo de la Ciudad.
- Ramón, H., Russo, C., Sarobe, M., Alonso, N., Esnaola, L., Ahmad, T., & Padovani, F. (Abril de 2014). El uso de los Entornos Virtuales 3D como una herramienta innovadora en propuestas educativas mediadas con tecnología. *Te & Et*(12), 72-80. Recuperado el 07 de Octubre de 2021, de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/36009>
- Universidad de Guanajuato. (23 de Septiembre de 2020). *Gerontodiseño. Nueve estrategias de diseño sostenible para adultos mayores*. Recuperado el 11 de Octubre de 2021, de <https://interiorgrafico.com/edicion/decimo-septima-edicion-diciembre-2017/gerontodisenio-nueve-estrategias-de-diseno-sostenible-para-adultos-mayores>

Anexos

MODELO ENCUESTA

Grupo objetivo

- **Personas de la 3era edad (14 personas)**
- **Preguntas para grupo objetivo (Borrador 1)**

Pregunta 1

¿Con que sentimiento definiría su experiencia en los talleres del museo de la ciudad?

- A) Admiración
- B) Optimismo
- C) Tristeza
- D) Satisfacción

Pregunta 2

¿Cómo se enteró de los talleres del museo de la ciudad?

- A) El boca a boca (Recomendaciones)
- B) Invitación directa
- C) Correos masivos
- D) Invitaciones por Facebook

Pregunta 3

¿Cuál de los talleres que recibió en el museo de la ciudad le ayudo en sus destrezas?

- A) Bailo terapia
- B) Collages
- C) Recuerdos de Quito
- D) Teatro

Pregunta 4

¿De todas las actividades que se realizó en el museo de la ciudad cual le pareció la más interesante?

- A) Visitas a otros museos
- B) Recordar Quito-centro

- C) Plazas del centro histórico
- D) Todas las anteriores
- E) Ninguna de las anteriores

Pregunta 5

Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno cual es el nivel de aceptación de su parte hacía los diferentes talleres dentro del grupo “Memorias del ayer”.

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4
- E) 5

Pregunta 6

Siendo 1 muy malo, 5 muy bueno cual es el nivel de aceptación de su parte hacía el cambio de interacción física al método virtual de los talleres del museo de la ciudad.

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4
- E) 5

Pregunta 7

De las siguientes herramientas virtuales que le voy a mencionar cuál de ellas usa mas en su vida diaria.

- A) Páginas web
- B) Youtube
- C) Facebook
- D) Twitter
- E) Instagram

Pregunta 8

¿Cuál de las siguientes tecnologías usan en los talleres y exposiciones del museo de la ciudad?

- A) Zoom (Video conferencias).
- B) Youtube (Videos informativos).
- C) Recorridos virtuales.
- D) Presentaciones y exposiciones de los integrantes del museo.

Pregunta 9

¿Como usted se sintió en los diferentes talleres que ha participado en memorias del ayer?

.....
.....
.....

Pregunta 10

¿En la actualidad comente como fue su experiencia en la emigración a entornos virtuales?

.....
.....
.....

MODELO ENTREVISTA

Grupo objetivo

- **Mediadores comunitarios (4 personas) + Diseñadora gráfica**
- **Preguntas para grupo objetivo**

Pregunta 1

¿Usted conoce el concepto de Gerontodiseño?

Pregunta 2

¿Usted cree que tienen relación el diseño gráfico y el aprendizaje en personas de la tercera edad?

- A) Si
- B) No

¿Porqué?.....

.....

.....

Pregunta 3

¿Qué herramientas multimedia sugiere para la elaboración de un recorrido virtual de las personas de la 3era edad ?

Pregunta 4

¿Cuál es el objetivo de involucrar personas mayores en sus talleres del museo de la ciudad?

Pregunta 5

¿Por qué y cómo escogen las actividades dentro del museo para que sean aceptadas en personas de la 3era edad?

Pregunta 6

¿Cómo calificaría usted el desempeño del equipo de trabajo dentro de los talleres del grupo de la 3era edad?

Pregunta 7

¿Cuáles son las estrategias que utilizan para atraer a más personas de la 3era edad??

Pregunta 8

¿Cuánto apporto los talleres en las diferentes destrezas de las personas de la 3era edad?

Pregunta 9

¿De las siguientes herramientas virtuales que le voy a mencionar cual sugiera que sea la ideal para obtener mayor conocimiento?

Youtube zoom facebook

Pregunta 10

Cree que es beneficioso a la institución y al adulto mayor la aplicación o ejecución de un recorrido virtual.

Quito, 9 de febrero del 2022

MUSEO CIUDAD

Sr.-

Alejandro Cevallos

COORDINADOR DEL MUSEO DE LA CIUDAD

Cordial saludo.

Por medio de la presente me dirijo a usted de la manera más respetuosa para concebir su consentimiento, permiso o autorización para permitir grabar en las instalaciones del MUSEO DE LA CIUDAD, ya que soy un estudiante ya egresado y en proceso de titulación de la Universidad Metropolitana, carrera de Diseño gráfico.

Estas grabaciones me servirán para mi tesis, y si usted lo permite estas grabaciones se quedarán en la página del proyecto Habitar el museo, Habitar la ciudad.

De ante mano quedo agradecido y esperando su pronta y positiva respuesta.

Atentamente:



JIMMY ANDRES LUJE ROMERO

C.I 1719200170