

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



**El Impacto de una aplicación en la difusión cultural de los murales del centro
turístico de Barranco.**

Tesis para obtener el título profesional en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

JUAN EMERSON PALOMINO ALVAREZ

(0000-0002-2708-5476)

Asesor:

FERNANDO SANTOS CUBAS

(0000-0002-6052-5293)

Lima-Perú
Enero, 2021

● 17% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	3%
2	oa.upm.es Internet	2%
3	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-01-30 Submitted works	2%
4	Universidad Cooperativa de Colombia on 2021-11-18 Submitted works	<1%
5	es.scribd.com Internet	<1%
6	ezproxybib.pucp.edu.pe Internet	<1%
7	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
8	Universidad Del Magdalena on 2016-10-15 Submitted works	<1%

9	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-12-21 Submitted works	<1%
10	cybertesis.unmsm.edu.pe Internet	<1%
11	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-02-02 Submitted works	<1%
12	intra.uigv.edu.pe Internet	<1%
13	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ... Crossref	<1%
14	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-01-19 Submitted works	<1%
15	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-08-04 Submitted works	<1%
16	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2024-01-30 Submitted works	<1%
17	es.slideshare.net Internet	<1%
18	es.shoomo.com Internet	<1%
19	Akhtar, Bilal. "Muros en Movimiento: Las Prácticas de Producción y Cir..." Publication	<1%
20	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2022-12-17 Submitted works	<1%

21	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2022-12-19 Submitted works	<1%
22	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-26 Submitted works	<1%
23	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2023-12-06 Submitted works	<1%
24	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
25	escolapau.org Internet	<1%
26	researchgate.net Internet	<1%
27	slideshare.net Internet	<1%
28	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-07-29 Submitted works	<1%
29	patents.google.com Internet	<1%
30	preuss.ucsd.edu Internet	<1%
31	renati.sunedu.gob.pe Internet	<1%
32	Universidad TecMilenio on 2024-01-29 Submitted works	<1%

33	alicia.concytec.gob.pe Internet	<1%
34	Infile on 2023-07-04 Submitted works	<1%
35	clubensayos.com Internet	<1%

Tabla de contenido

Lista de Figuras	2
Resumen.....	4
Abstract.....	5
Capítulo I: El Problema	6
1.1. Planteamiento del Problema.....	6
1.2. Preguntas de investigación.....	8
1.3. Objetivos de Investigación.....	8
Capítulo II: Marco Teórico	9
2.1. Mapa de Literatura.....	9
2.2. Antecedentes de Investigación.....	10
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica	11
Capítulo III: Metodología	14
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo.....	14
3.2. Diseño de Investigación.....	14
3.3. Operacionalización de Variables	15
3.4. Consentimiento Informado	15
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos	15
Capítulo IV: Resultados	17
4.1. Análisis de Resultados	17
4.2. Funcionamiento del Prototipo.....	24
4.3. Diseño del Prototipo	26
4.4. Discusión de Resultado.....	29
4.5. Recomendaciones	29
Referencias.....	31
Anexos	33

Lista de Figuras

Figura 1 Mapa de Literatura	9
Figura 2. Resultado del rango de edad de las personas encuestadas.	17
Figura 3. Resultado de cuántos murales se observan en los distritos de los encuestados.....	18
Figura 4. Resultado de lo que piensan los encuestados al ver por primera vez un mural.....	18
Figura 5. Resultado de cuanto se considera que los murales contaminan visualmente la estética de una ciudad.	19
Figura 6. Resultado de cuantas veces se consideró a los murales como algo negativo.	19
Figura 7. Resultado del impacto que generan los murales en la sociedad.	20
Figura 8. Resultado sobre el conocimiento de la importancia de los murales en otros continentes.	20
Figura 9. Resultado de lo que los encuestados consideran que los murales contienen en su mensaje.	21
Figura 10. Resultado de lo que los encuestados piensan sobre los murales.	21
Figura 11. Resultado del interés sobre los murales.....	22
Figura 12. Resultado del uso de la aplicación.....	22
Figura 13. Resultado de lo que debería tener la aplicación.	23
Figura 14. Ejemplo del funcionamiento de la Aplicación.	24
Figura 15. Ejemplo del funcionamiento de la Aplicación con un Mural publicitario.	25
Figura 16. Pantalla de inicio del aplicativo.....	26
Figura 17. Diseño de pantalla interactiva del aplicativo.....	26
Figura 18. Ejemplo de la lista de distritos disponibles.	27
Figura 19. Mapa detallado de los lugares a visitar.....	27
Figura 20. Pantalla de inicio de sesión.....	28
Figura 21. Portal de interacción.	28

Resumen

Barranco es una ciudad en la que muchos artistas dan a conocer su arte mediante murales, la cual es visitada y apreciada por muchos pobladores y turistas.

Sobre la falta de entendimiento del mensaje y la culturización que se busca dar mediante los murales a la población, la presente tesis propone una nueva e interactiva forma de entenderlos a través del uso de las nuevas tendencias tecnológicas como la realidad aumentada en aplicaciones, brindando al usuario una completa y eficaz información, para puedan comprender en su totalidad el mensaje, estilo y técnica que se encuentran dentro de este tipo de arte urbano.

Se pretende evaluar el nivel de conocimiento sobre los murales mediante una investigación No probabilística – Casual.

Con la recopilación, análisis, categorización y evaluación de los datos obtenidos, de una muestra de 97 personas, el 78.1% considera el impacto de los murales de manera positiva para la sociedad, por lo que, se puede confirmar que el poblador y turista necesita de una herramienta digital que ayude en el entendimiento de los murales, como también de un portal donde se pueda interactuar, opinar y recomendar lugares con la misma temática artística.

Esta aplicación sirve también para los artistas, ayudándolos en la difusión y mayor acercamiento con el público.

Cinco palabras clave: Murales - Realidad Aumentada – Reconocimiento de imágenes
- Geolocalización – Arte Urbano.

Abstract

Barranco is a city where many artists make their art known through murals, which is visited and appreciated by many residents and tourists.

Regarding the lack of understanding of the message and the culture that is sought to be given to the population through the murals, this thesis proposes a new interactive way of understanding them through the use of new technological trends such as augmented reality in applications, providing complete efficient and effective information for the user, in order to understand in depth the message, style and technique found within this type of urban art.

It is intended to evaluate the level of knowledge about the murals through a Non-Probabilistic – Casual investigation.

With the compilation, analysis, categorization and evaluation of the data obtained, from a sample of 97 people, 78.1% consider the impact of the murals in a positive way for society, therefore, it can be affirmed that the inhabitant and tourist needs a digital tool to help them understand the murals, as well as a portal where they can interact, comment and recommend places with the same artistic theme.

This app is also useful for artists, helping them spread the word and get closer to the public

Capítulo I: El Problema

Diariamente observamos murales en muchos de los distritos de Lima, estas tienen como finalidad decorar de manera pintoresca las calles y atraer las miradas de turistas y pobladores, pero poco se sabe que muchas veces cumplen la función de brindar un mensaje, así como, de culturizar y educar sobre acontecimientos que ocurren u ocurrieron en el lugar, así mismo, por lo general no logramos entender en su totalidad el mensaje que el artista plasmó en su dibujo. Con ayuda de las nuevas tendencias tecnológicas como la implementación de la realidad aumentada mediante aplicaciones, estos murales dejarán de ser solo un dibujo y pasarán a ser una herramienta en la que el turista y el poblador podrá informarse de manera interactiva, dando así a una nueva forma de analizar y comprender el mensaje que quiso plasmar el artista.

1.1.Planteamiento del Problema

Para entender la importancia de los murales, tenemos que remontarnos a la prehistoria, también conocidos como pinturas rupestres, nuestros ancestros los usaban para contar las actividades de su día a día como la caza y los rituales. Los egipcios utilizaron los jeroglíficos, que son símbolos de animales, representando ceremonias religiosas que fueron pintados en paredes o hechos como relieves sobre piedras. Civilizaciones como la Romana, Maya y Azteca utilizaron esta técnica para contar su historia. Los Incas usaron pintura sobre paredes enlucidas con barro representando diversas escenas cotidianas y deidades. En la época moderna se pueden observar murales realizados con ladrillos, mayólicas y pintura, donde destacan figuras abstractas, paisajes y retratos.

Desde finales del siglo XX observamos la proliferación de intervenciones urbanas de carácter artístico y su enorme difusión a través de publicaciones y plataformas digitales. La cultura de “lo visual” impera en el contexto urbano y los artistas aprovechan la predisposición de los ciudadanos a recibir información a través de imágenes (Urda, 2015).

Los murales se pueden adaptar al diseño urbano y muchas veces pueden cambiar la percepción que tenemos sobre este, sin importar el contexto económico del lugar. El arte urbano favorece al aspecto turístico, histórico y artístico, dándonos una visión más colorida de lo que sucede o sucedió en ese sitio.

La ciudad y los elementos que la conforman son complejos y difíciles de analizar, ya que está configurada por distritos de distinta dimensión y características urbanas, con variación arquitectónica y constructiva, con diferencias económico-estructurales, con legislación local propia en varios aspectos, de relaciones interdistritales, con roles que sus habitantes asumen política, administrativa, artística y turísticamente, con una estructuración social y un pasado histórico específico (Signorelli, 2011).

La tendencia tecnológica actual nos da a entender que todo lo podemos encontrar con un solo clic, a disposición de nuestras manos y en el momento que deseamos, llevándonos muchas veces a no querer salir de nuestras casas, pero si se establece una nueva forma de experimentar el turismo, ayudado de las herramientas digitales con las que contamos, esta forma recreativa se puede volver más interactiva para toda edad, empezando por los niños, que buscan una forma de enganche más acorde a su edad y a la interacción a la que ellos están acostumbrados.

Así mismo se puede llegar a la conclusión que esta nueva generación está siendo criada por boomers y millennials que ahora se ven trabajando desde una computadora por varias horas, a diferencia de años atrás. Esto hace que, por reflejo, los nuevos niños tienden a querer tener su propio espacio y herramientas para hacer sus actividades desde un escritorio (León, Loyaga, 2021).

1.2.Preguntas de investigación

¿Cuál es el nivel de comprensión de los pobladores de Barranco sobre el mensaje de los murales?

¿Qué tan útil puede ser una Herramienta Integral Digital (H.I.D) para poder analizar y comprender el mensaje de los murales?

El uso de la Herramienta Integral Digital (H.I.D) es un medio confiable para poder obtener información acerca de los murales?

1.3.Objetivos de Investigación

Obtener la información sobre el entendimiento del mensaje que muchos artistas y organizaciones quieren dar mediante sus murales en Barranco.

Analizar el impacto que tiene una Herramienta Integral Digital (H.I.D) que ayude a obtener información didáctica sobre las expresiones artísticas y culturales de los murales de Barranco.

Investigar si la Herramienta Integral Digital (H.I.D) proporciona la información que requiere el usuario para comprender el mensaje que se busca dar en los murales de Barranco.

Capítulo II: Marco Teórico

La presente investigación pretende mejorar la calidad de comprensión de los pobladores y turistas, al interpretar los murales del distrito de Barranco. Con la ayuda de una Herramienta Integral Digital, la cual usará la realidad aumentada como medio de interacción, podrán obtener el mensaje exacto de lo que el artista plasmó en su dibujo. Mediante esta Herramienta Integral Digital se podrá encontrar más lugares con este tipo de arte, obtener más información acerca del autor y las tendencias y técnicas artísticas que se llevan a cabo en el mundo artístico urbano.

El desarrollo de nuevas tecnologías, resultaron como motivación principal en crear una aplicación para dispositivos móviles que mezcle información turística con la tecnología de Realidad Aumentada para mostrar de manera más interactiva y en tiempo real información sobre algún sitio turístico del país (Salazar, 2013).

2.1. Mapa de Literatura

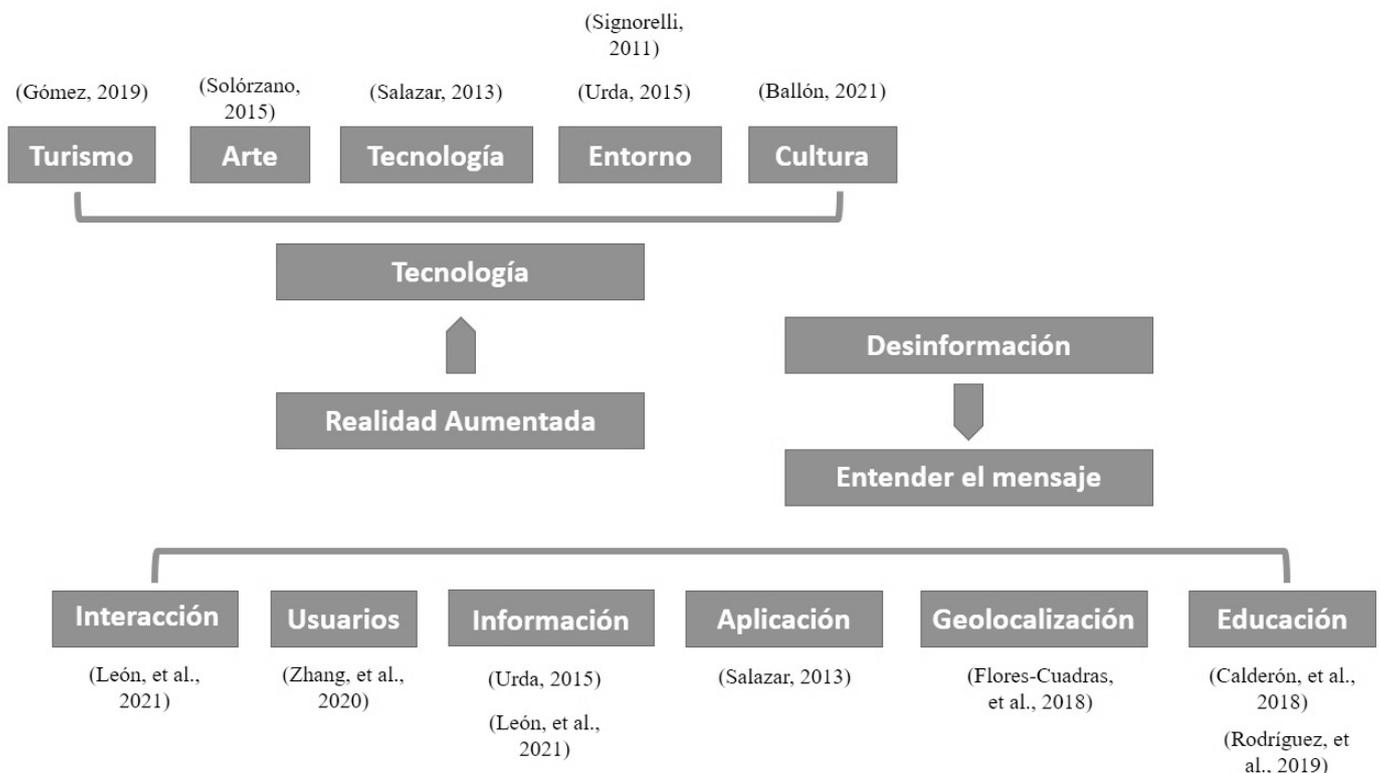


Figura 1 Mapa de Literatura

2.2. Antecedentes de Investigación

Ballón (2021) en su investigación menciona que la población se encuentra desinformada sobre la historia, objetivo y propósito del arte urbano, ya que en muchos casos es asociado con el término “graffiti” y con vandalismo juvenil. También hace hincapié que el arte urbano siempre se encuentra a nuestro alrededor como restaurantes, edificios, centros comerciales y galerías, y que a través de los años evoluciona con técnicas más formales y cuyo mensaje se vuelve más relevante para el público. Como objetivo, Ballón pretende solucionar el conflicto social que representa el arte urbano, principalmente dando lugar a la opinión del ciudadano, recolectando así los datos necesarios para describir y analizar las variables usando el diseño no experimental transversal descriptivo. Usa una muestra de 72 personas que viven en distintos distritos de Lima y que le da conclusión de que la población no está suficientemente informada sobre este arte y que por otro lado, a gran parte de la población, sí le gusta el arte urbano, le llama la atención y si le gustaría saber más de su historia y propósito que tiene en nuestra sociedad.

Calderón, Et. al (2018) describen al proceso de aplicación del mural como estrategia metodológica activa para el aprendizaje significativo, puesto que, es una estrategia activa que implica una visión gráfica de contenidos para una mejor comprensión de los mismos estableciendo una relación entre significado y forma.

Urda (2015) considera al arte urbano como un proceso vivo con un principio y un fin, como también puede interpretarse como una sabiduría estética y como la representación de lo irrepresentable. Para Urda el arte es un elemento de transformación de la ciudad y con la recopilación, el análisis, y la categorización, establece conclusiones sobre la repercusión del arte en la transformación de ciertos procesos urbanos.

Salazar (2013) pretende realizar el diseño e implementación de un sistema cuyo objetivo es servir como fuente de información turística interactiva haciendo uso de la realidad aumentada. Su sistema puede ser usado en folletos, catálogos o libros turísticos, de tal manera que al ser reconocidos por la aplicación muestre una imagen en 3D. Para el prototipo de la aplicación se convocó a 15 usuarios de los cuales concluyó que 93% de usuarios la usaría seguido en sus viajes y los sistemas operativos Android e iOS son los más apropiados para el desarrollo de aplicaciones.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

La variable del presente trabajo es demostrar la falta de entendimiento del mensaje que quieren dar los murales ubicados en el distrito de Barranco, que, con la ayuda de una interacción digital, será didáctica e innovadora para cualquier generación. Se buscará incrementar el nivel de información verídica que se puede obtener a través de aplicaciones, siendo así un método viable para el uso de niños y padres.

Se creará consciencia no solo de los padres sino de los niños ya que están en la edad en la que las influencias ecológicas y psicológicas se enfrasan en su conocimiento y se manifiestan en su futuro. No solo ayudará a que el ambiente de estudio o “study corners” sean eficientes para el usuario, sino que también dejará que los adultos aprendan un poco más sobre las nuevas necesidades de esta generación (León, Loyaga, 2021).

La tecnología poco a poco se ha ido insertando en nuestra vida, desde la carta de los restaurantes que ahora se ven mediante un código QR, hasta el control de aforo en ciertos lugares, que, con la ayuda de drones e inteligencia artificial, se permite conocer y gestionar el número de visitantes, ofreciendo información actualizada cada lapso de tiempo. Se puede también realizar pagos mediante aplicaciones y reservar espacios para cierta cantidad de personas y por un tiempo estimado.

El problema a resolver radica en la falta de información y entendimiento que existe al contemplar murales, que tienen como finalidad dar un mensaje, culturizar o educar acerca de un tema en específico. Con la ayuda de la etnografía se busca entender al poblador acerca de su interpretación sobre los murales.

Rodríguez (2019) lo denomina antropología urbana; en el caso de Barranco, la finalidad era entender los procesos urbanos que acontecen en el distrito. Sin embargo, esta perspectiva necesitaba complementarse debido a que los resultados analíticos obtenidos no correspondían con lo observado inicialmente en el terreno.

Según un estudio realizado por Ballón (2021) a 72 personas que en su mayoría tienen entre 20 y 30 años de edad se dedujo que:

- 51 personas consideran al arte urbano como un tipo de arte contemporáneo.
- 69 personas no consideran que el arte urbano contamina la estética de la ciudad.
- 44 personas creen que el arte urbano impacta de una manera positiva en la sociedad.
- 70 personas piensan que los murales expresan mensajes, ideas y emociones mediante dibujos.
- 37 personas al escuchar hablar de arte urbano pensaron que se referían grafitis ilegales y garabatos.

Existe demasiada desinformación con respecto a los murales y su labor que cumplen en la sociedad como culturizar y educar, por lo que una nueva solución es el uso de los medios digitales para así entender a fondo el mensaje que cada artista plasma en las paredes.

La divulgación a través de Internet es un punto de inflexión en el conocimiento acerca de donde y cuando se producen obras y sobre quienes las producen. La información comienza a llegar a grupos cada vez más amplios y la comunicación acerca de artistas, obras y estilos comienza a ser de dominio público. Esa difusión comienza a tener una respuesta entre los

vecinos e interesados que tienen algo que decir al respecto de las acciones artísticas urbanas que les afectan directa e indirectamente (Urda, 2015).

La población suele interpretar de manera subjetiva los murales que observa diariamente, dejando de lado el mensaje real que el artista quiso dar. Muchas veces la población y los funcionarios municipales no logran entender del todo el mensaje que se quiere dar, generando en algunos casos problemas y malestares.

El intenso debate que originó la repentina, apresurada y muy poco fundamentada acción promovida por la Municipalidad Metropolitana de Lima, consistió en eliminar un grupo de murales que habían sido elaborados con el apoyo de la anterior gestión municipal. Dicha eliminación, materializada en el pintado de los coloridos murales con capas monocromáticas, denota un profundo desconocimiento del derecho moral de autor (Solórzano, 2015).

Por lo que a través de la Herramienta Integral Digital (H.I.D.) de una manera interactiva e innovadora se busca brindar la información exacta de lo que se quiere transmitir en los murales y así no generar algún tipo de problema o malestar, siendo también propicio para expandir y profundizar el conocimiento del mensaje. Los murales no solo son una herramienta decorativa, muchas veces cumple una función educativa, acercando así a turistas, escolares, historiadores y personas interesadas en lo que representa el arte urbano dentro de la culturización.

Capítulo III: Metodología

La manipulación de las variables se realizará mediante una investigación de campo ya que se realizarán encuestas y entrevistas sobre el medio donde se presenta la problemática.

Así mismo, según Fidias (2012), la presente investigación es No probabilística – Casual (accidental) porque se pretende elegir a personas arbitrariamente sin un juicio o criterio preestablecido y así obtener una información más exacta sobre el nivel de conocimiento de los murales.

El diseño de investigación de este presente estudio corresponde al no experimental (de campo) transversal, descriptivo, porque la recolección de datos no será manipulada.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

Según el Compendio Estadístico (INEI, 2019) la población residente del Distrito de Barranco es de 34 378 personas, cuya comuna es de un nivel sociocultural alto, que no cuenta con población rural y que en su totalidad es del tipo urbano. La edad promedio es de 50 años aproximadamente, existe mayor población femenina, siendo estos últimos quienes dirigen el movimiento vecinal y activista (PIA, 2018).

El tamaño de la unidad de análisis serán como mínimo 200 personas que frecuentan o viven en el distrito de Barranco incluyendo a artistas y turistas.

El tipo de muestreo utilizado en esta investigación es No probabilístico – Casual porque la muestra de la población será la que esté disponible y al alcance sin tener ningún criterio preestablecido.

3.2. Diseño de Investigación

El presente estudio usa el diseño no experimental (de campo) transversal descriptivo, ya que los datos recolectados por el investigador no manipularán las variables.

Fidias (2012) menciona que los datos primarios son los que se recolectan a primera instancia en el lugar donde se realiza la intervención sin alterar las condiciones existentes.

Datos como las fuentes bibliográficas se consideran como secundarios

3.3. Operacionalización de Variables

Desconocimiento que tiene el poblador de a pie acerca del mensaje que el artista quiere dar a través de los murales del distrito de Barranco y que según Ortiz (2020), los murales pueden ser comprendidos como parte de algo artístico o decorativo, sin tener presente que un mural va más allá de únicamente ser una pintura en la pared; una pintura mural tiene muchas referencias.

El nivel de comprensión se medirá a través de análisis de resultados en encuestas y entrevistas, para las cuales se realizarán preguntas acordes al tema.

3.4. Consentimiento Informado

Se realizó una encuesta online de manera anónima, en la cual participaron aproximadamente 100 personas, de las cuales 3 de ellas aceptaron por dar sus datos para la validación del instrumento.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

La recolección de información se realizó a través de un instrumento digital de medición orientado a identificar el nivel de conocimiento y entendimiento sobre los murales y el mensaje que nos quieren dar.

El instrumento de medición utilizo preguntas sobre el entendimiento, la información y todo lo que se puede conocer sobre usuario y la interacción con los murales, como también al uso y la funcionabilidad de la solución que esta investigación está planteando.

La técnica que se utilizó para recolectar información fue la encuesta digital, utilizando la plataforma Google Forms, que se realizó mediante una computadora o celular. Fue redactada de manera objetiva a través de un cuestionario estructurado en preguntas y respuestas donde el encuestado pudo elegir las opciones que mejor se adecuaron a ellos y que fue de fácil resolución. Esta plataforma permite una recolección de datos muy precisa, se realizará de

manera online porque así los encuestados contestan bastante rápido, se obtienen los resultados en tiempo real y se podrá medir cuanto se sabe sobre los murales, el mensaje, técnica y lo que este quiere expresar.

Por otro lado, para el análisis de la información se emplearon tablas cruzadas y figuras para conocer los niveles de conocimiento, entendimiento sobre el mensaje que nos quieren dar los mensajes.

Capítulo IV: Resultados

Los siguientes gráficos nos ayudan a entender las respuestas de las personas encuestadas, con una representación exacta nos muestran lo eficientes y concisas que fueron las preguntas. Las respuestas en su mayoría tienen una tendencia positiva, es decir, los encuestados mostraron interés por tener una aplicación que los ayude a entender todo acerca de los murales.

4.1. Análisis de Resultados

Se realizó un estudio a 96 personas de las cuales el 60% fueron mujeres y el 40% restante fueron hombres.

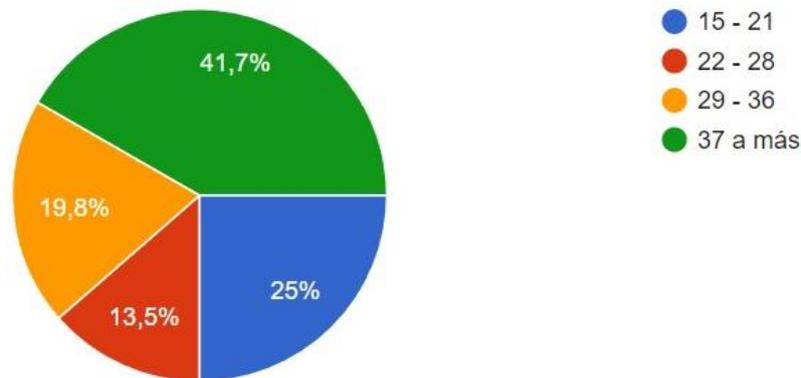


Figura 2. Resultado del rango de edad de las personas encuestadas.

Como se puede observar en la Figura 2, el promedio de edad de las personas encuestadas va desde los 15 años hasta mayores de 37 años, es decir, se obtuvo respuesta desde la perspectiva de personas con una edad variada.

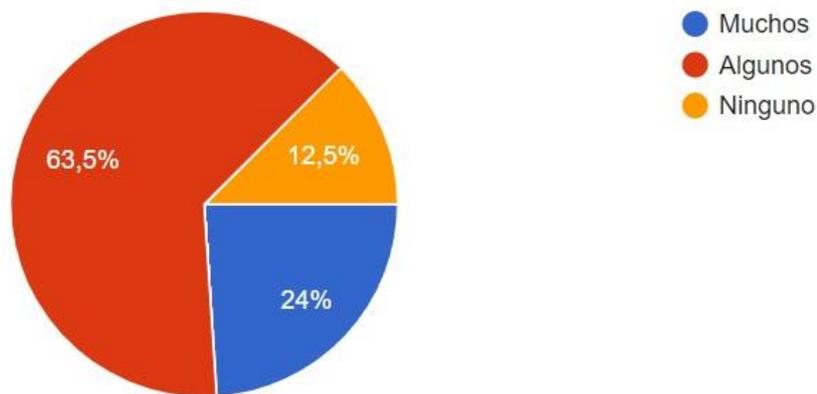


Figura 3. Resultado de cuántos murales se observan en los distritos de los encuestados.

Como se puede observar en la Figura 3, el 63.5% (61 personas) ven solo algunos murales en las calles, es decir, este tipo de arte no es muy usado ni difundido en muchos distritos.

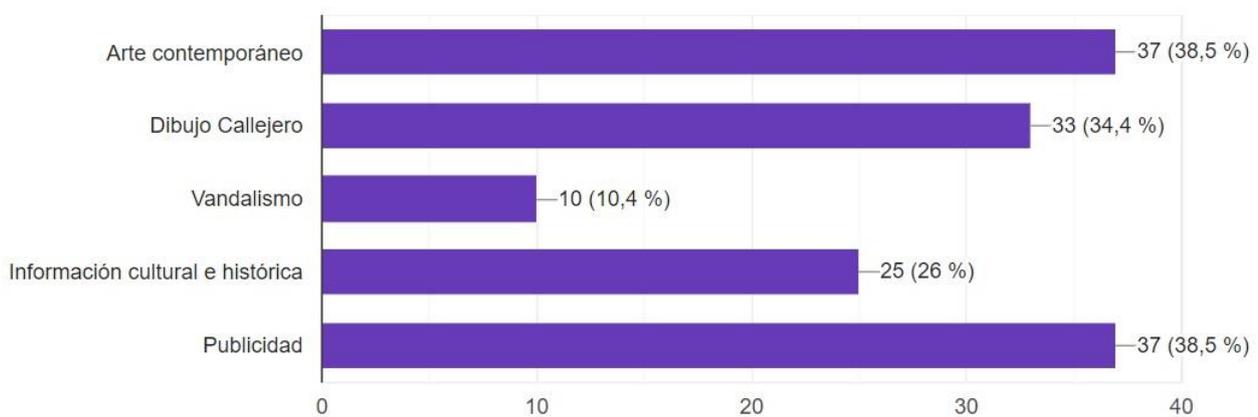


Figura 4. Resultado de lo que piensan los encuestados al ver por primera vez un mural.

Como se puede observar en la Figura 4, el 38.5% (37 personas) de los encuestados consideran a los murales como Arte contemporáneo y Publicidad, seguido por Dibujo Callejero.

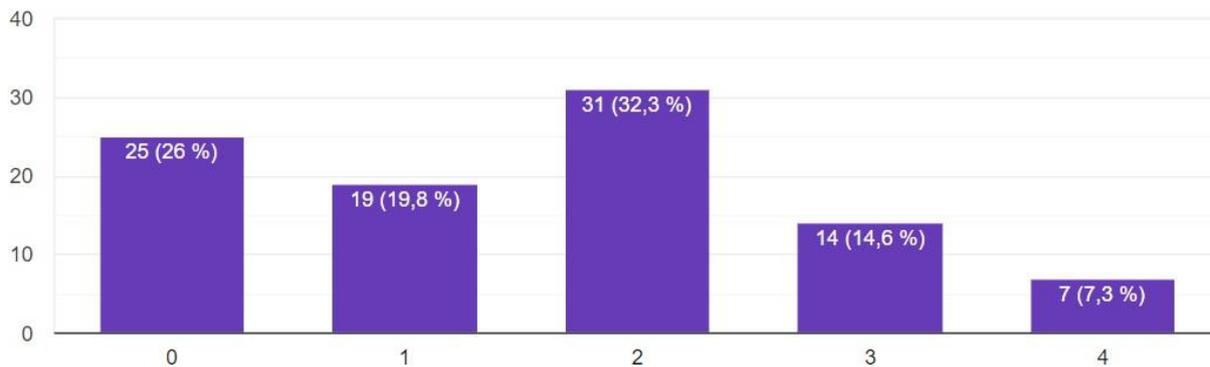


Figura 5. Resultado de cuanto se considera que los murales contaminan visualmente la estética de una ciudad.

Como se puede observar en la Figura 5, considerando el resultado de las 3 primeras barras, podemos concluir que el 78.1% (75 personas) considera que los murales contaminan visualmente poco o nada la estética de una ciudad.

Dónde: 0 = nada, 1 = poco, 2 = regular, 3 = bastante, 4 = mucho.

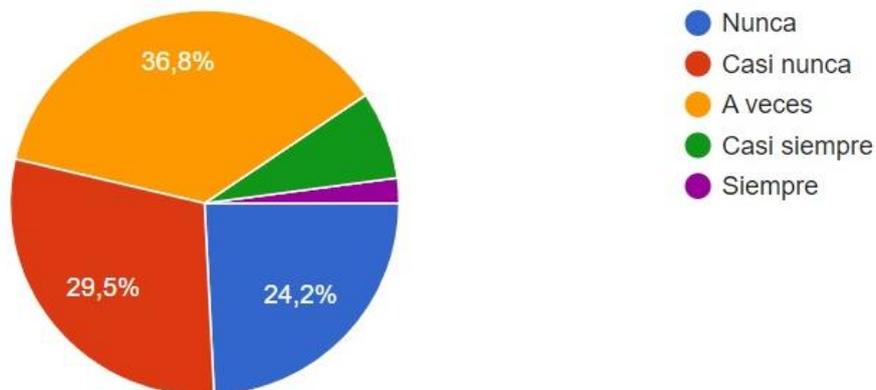


Figura 6. Resultado de cuantas veces se consideró a los murales como algo negativo.

Como se puede observar en la Figura 6, el 36.8% (35 personas) a veces consideró a los murales como grafitis, rayones y garabatos sin sentido.

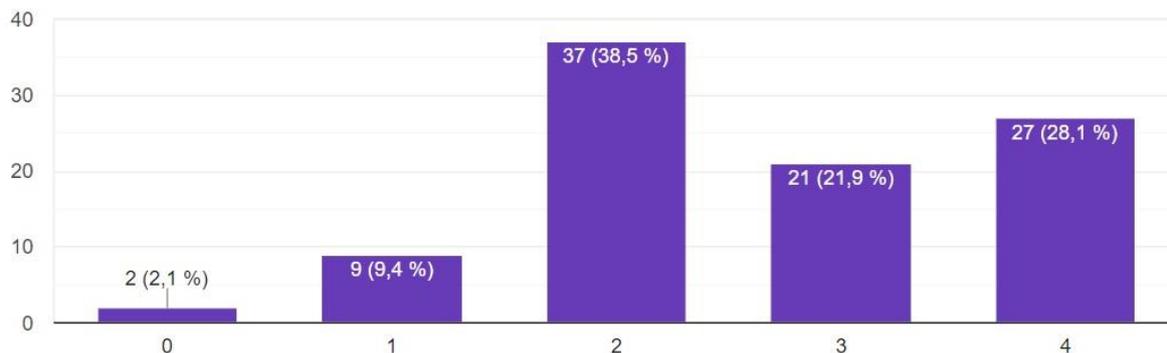


Figura 7. Resultado del impacto que generan los murales en la sociedad.

Como se puede observar en la Figura 7, el 88.5% (85 personas) ve con una tendencia positiva el impacto que generan lo murales en la sociedad.

Dónde: 0 = negativa, 1 = más o menos, 2 = regular, 3 = bueno, 4 = positiva.

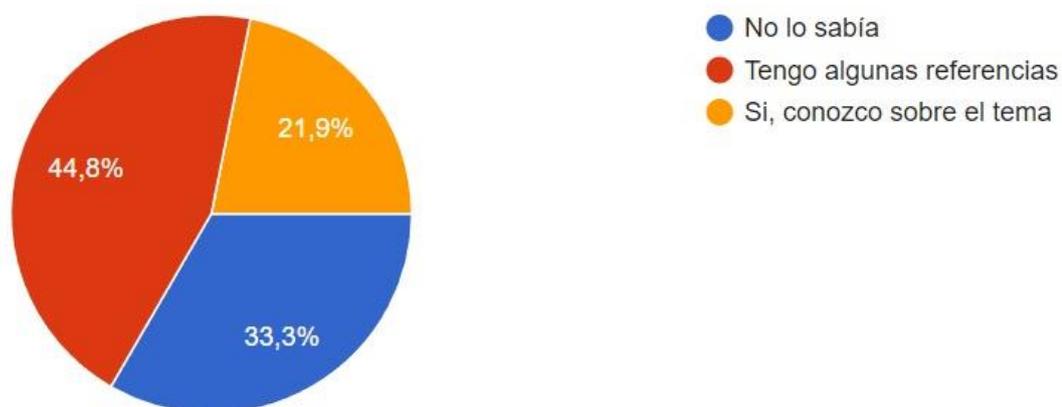


Figura 8. Resultado sobre el conocimiento de la importancia de los murales en otros continentes.

Como se puede ver en la Figura 8, el 44.8% (43 personas) tiene la referencia de que los murales sirven para identificar y representar problemas sociales.

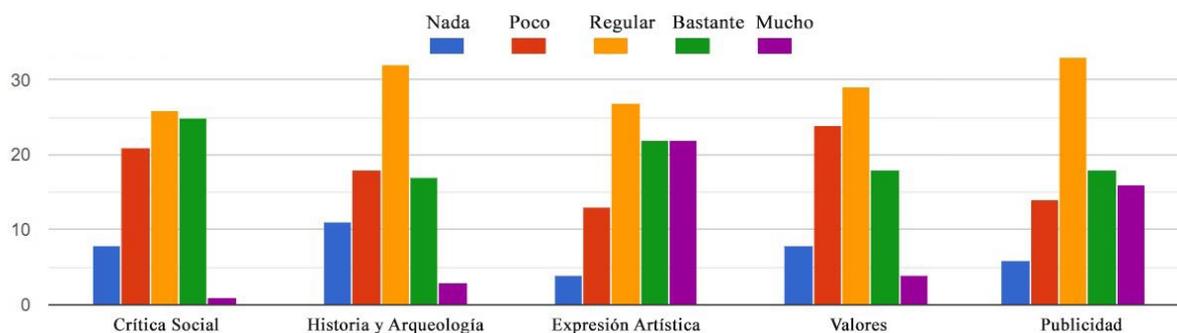


Figura 9. Resultado de lo que los encuestados consideran que los murales contienen en su mensaje.

Como se puede ver en la Figura 9, para los encuestados, la publicidad representa mayor parte del mensaje de los murales, seguido de Historia y arqueología.

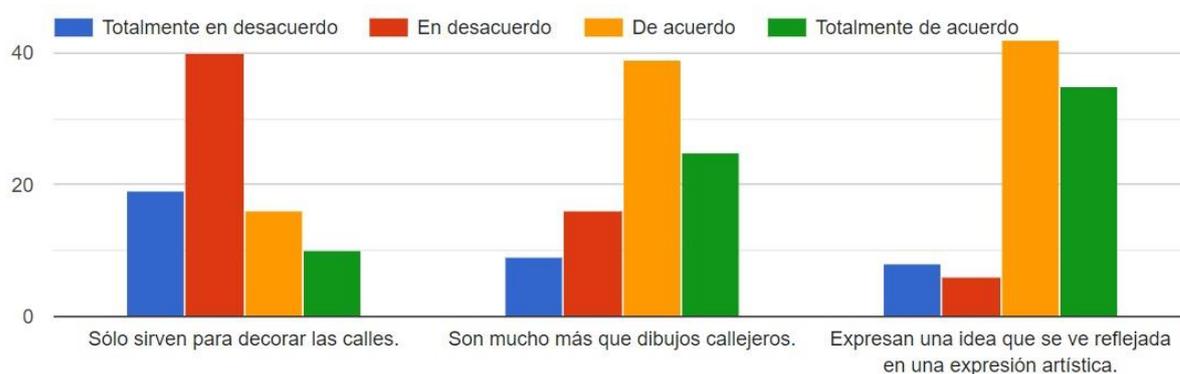


Figura 10. Resultado de lo que los encuestados piensan sobre los murales.

Como se puede ver en la Figura 10, para los encuestados, los murales son más que solo dibujos callejeros y que en su mayoría son expresión artística.



Figura 11. Resultado del interés sobre los murales.

Como se puede ver en la Figura 11, al 55.2% (53 personas) le gustaría obtener más información acerca de los murales, el mensaje y el artista que lo hizo.

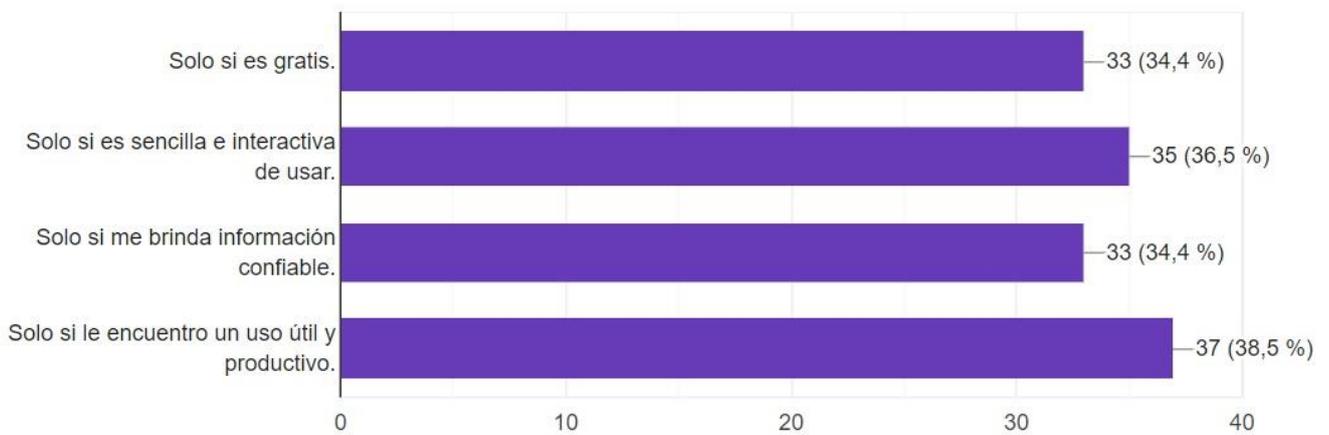


Figura 12. Resultado del uso de la aplicación.

Como se puede ver en la Figura 11, al 38.5% (37 personas) usaría la aplicación solo si es de uso útil y productivo, seguido de interactivo y sencillo.

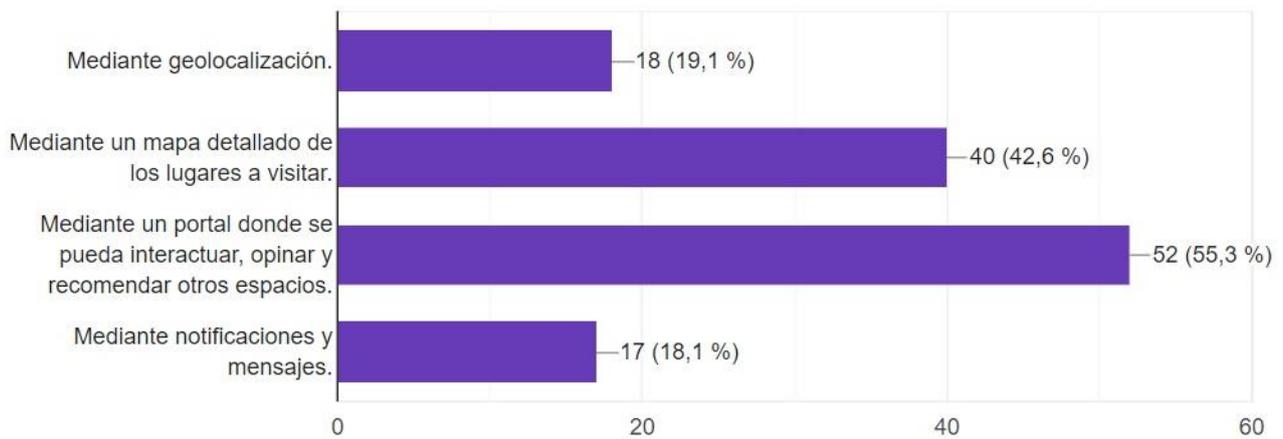


Figura 13. Resultado de lo que debería tener la aplicación.

Como se puede ver en la Figura 13, el 55.3% (52 personas) prefiere tener un espacio dentro de la aplicación donde pueda interactuar, opinar y recomendar otros lugares, así mismo, el 42.6% (40 personas) requiere de un mapa detallada de los lugares a visitar.

4.2. Funcionamiento del Prototipo

Imágenes referenciales del funcionamiento del aplicativo y el funcionamiento que tendrá en la interacción con los murales y los usuarios.

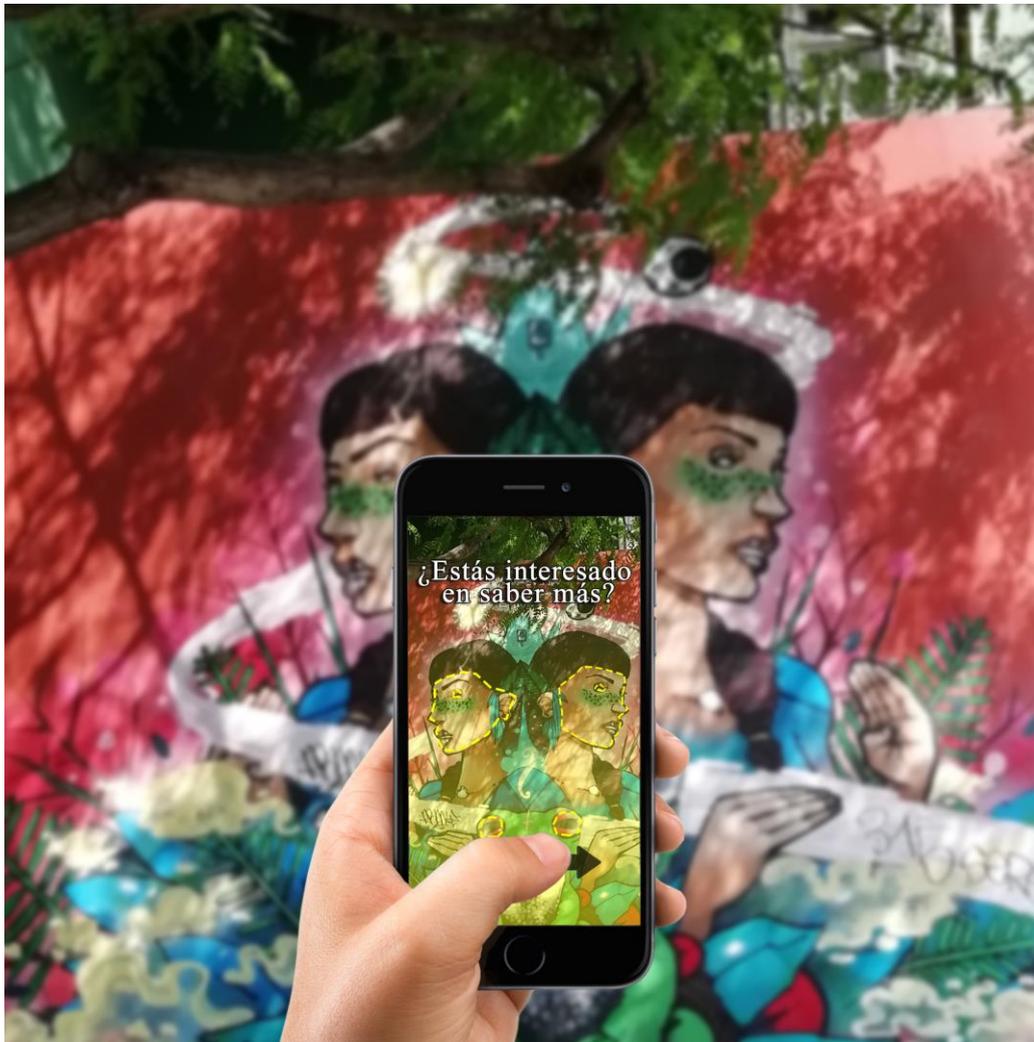


Figura 14. Ejemplo del funcionamiento de la Aplicación.

En la Figura 14 podemos observar el funcionamiento del aplicativo y el reconocimiento del mural para brindar mayor información acerca de este.



Figura 15. Ejemplo del funcionamiento de la Aplicación con un Mural publicitario.

En la Figura 15 vemos como el aplicativo interactúa con un mural publicitario, brindando información acerca de las imágenes artísticas que incluye, así como también de la marca.

4.3. Diseño del Prototipo



Figura 16. Pantalla de inicio del aplicativo.



Figura 17. Diseño de pantalla interactiva del aplicativo.

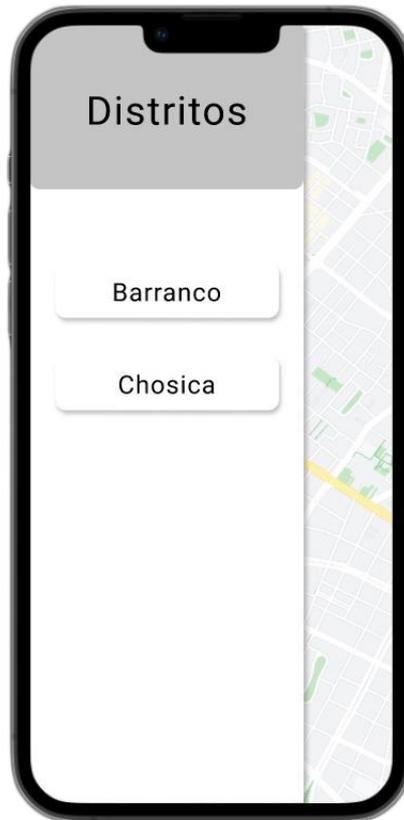


Figura 18. Ejemplo de la lista de distritos disponibles.

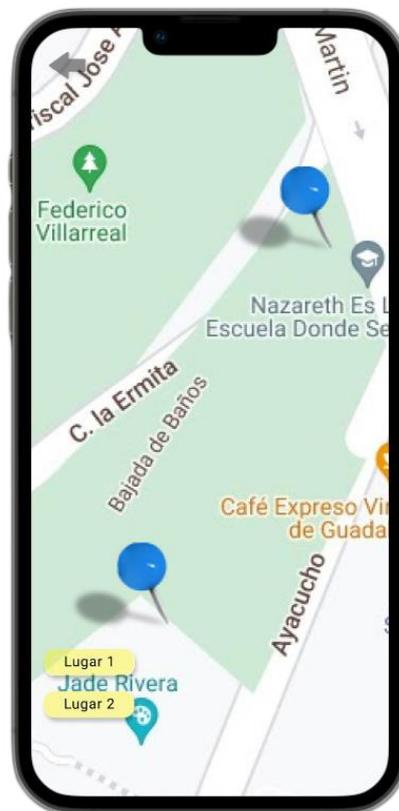


Figura 19. Mapa detallado de los lugares a visitar.



Figura 20. Pantalla de inicio de sesión.



Figura 21. Portal de interacción.

4.4. Discusión de Resultado

La tendencia que se obtuvo mediante las preguntas de investigación fue de regular a positiva y que el ciudadano siempre quiere saber más sobre los murales, el mensaje, el autor y la técnica que se usó para la creación de estos. Los participantes de esta encuesta han demostrado que los murales son más que simples dibujos y que en muchas ocasiones representan problemas sociales y expresiones artísticas. Un gran porcentaje de encuestados, considera a los murales como publicidad, sin embargo, estos están interesados en querer saber más el contexto de este arte urbano.

Estos resultados se avalan con Ballón (2021) quién encontró la importancia que tienen los murales en la sociedad y que cuyo impacto va más allá de solo ser dibujos, es decir, sirven para informar, culturizar sobre lo que sucede o sucedió en el lugar.

Más del 50% de encuestados muestra interés por tener un foro donde se pueda difundir, interactuar, opinar y recomendar otros espacios de arte urbano, y que cuente con el sustento de la geolocalización y un mapa detallado de los lugares a visitar.

4.5. Recomendaciones

El objetivo principal fue proponer una herramienta digital que ayude a entender y difundir el mensaje de los murales de forma interactiva y que pueda ser utilizado por personas de todas las edades.

Primero, se recomienda aplicar el instrumento de medición a personas que conocen o han visto lugares que cuentan con murales en sus calles, para así poder saber cuál es la opinión que tienen que acerca de estos y la importancia que cumplen dentro de la sociedad. Como lo indica Ballón (2021) en su investigación, los murales cumplen con un papel cultural e informativo.

Segundo, al momento de distribuir la herramienta de medición, los investigadores deben de asegurarse de que las preguntas están redactadas de la mejor manera posible, que sea

de fácil entendimiento y de fácil desarrollo. Se recomienda usar preguntas con escala Likert y así obtener un mayor dinamismo en las respuestas de los encuestados.

Finalmente, se recomienda a los artistas publicar sus trabajos en el aplicativo y exhibir su técnica, estilo y mensaje que quieren dar mediante su expresión artística, ya que esto les permitirá crecer publicitariamente y podrán obtener mayores oportunidades de trabajo.

Referencias

- Alvarez Risco, A. (2021). *Clasificación de Investigaciones*. Obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%202020%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Ballón Zegarra , F. D. (2021). *Influencia del arte urbano en nuestra sociedad actual y el conflicto social que genera por falta de información*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/items/230e303a-112b-441a-84d9-50fcb0a46a88>
- Calderón Mondragón , A., & Farrach Ubela, G. (2018). *El mural como estrategia metodológica activa para el aprendizaje significativo*. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/8695/>
- G. Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- INEI. (2019). *Compendio estadístico*. Obtenido de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1714/Libro.pdf
- León Bouroncle, R., & Loyaga Mendoza, B. (2021). *Servicio de diseño de mobiliario y áreas de estudio enfocado en las nuevas necesidades de la generación Alpha*. Obtenido de <https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/54?show=full>
- Ortiz Muentes, L. (2020). *Estudio perceptivo de los murales en la Pontificia Universidad Católica de Ecuador Sede Esmeraldas en el año 2017 como producto de comunicación*. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2107>
- PIA. (2017). *Remisión del Presupuesto Institucional de apertura - PIA 2018*. Obtenido de <https://munibarranco.gob.pe/wp-content/uploads/2020/12/PIA-2018.pdf>
- Raúl , S. (2015). *En torno al derecho moral del autor a la integridad de su obra: relexiones a propósito del daño efectuado a los murales en el Centro de Lima*. Obtenido de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/derechopucp/article/view/13588/14212>
- Rodríguez Gómez, J. (2019). *Narrativas y conflictividades alrededor de los murales en zonas turísticas de Lima. El caso de Barranco*. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14225>

Salazar Alvarez, I. (2013). *Diseño e implementación de un sistema para información turística basado en realidad aumentada*. Obtenido de

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/4647>

Urda Peña, L. (2015). *El espacio público como marco de expresión artística*. Obtenido de

https://oa.upm.es/36260/1/LUCILA_URDA_PENA_01.pdf

Anexos

Instrumento de recolección de datos

- 1.- Edad
- 2.- Sexo
- 3.- ¿Ves murales en las calles de tu distrito?
- 4.- ¿Qué es lo primero que piensas al ver un mural? (Puedes marcar más de una opción)
- 5.- ¿Qué tanto consideras que los murales contaminan visualmente la estética de una ciudad? (Donde 0 = nada, 1 = poco, 2 = regular, 3 = bastante, 4 = mucho)
- 6.- ¿Alguna vez consideraste a los murales como grafitis ilegales, garabatos y rayones en las paredes de las calles?
- 7.- En tu opinión ¿De qué forma impactan los murales en la sociedad?
- 8.- ¿Sabías que los murales son usados en todos los continentes para identificar y representar problemas sociales?
- 9.- En tu opinión ¿Cuánto de estos temas contiene el mensaje que nos dan los murales? (Donde 0 = nada, 1 = poco, 2 = regular, 3 = bastante, 4 = mucho)
- 10.- Con respecto a los murales usted está de acuerdo con:
 - a) Sólo sirven para decorar las calles.
 - b) Son mucho más que dibujos callejeros.
 - c) Expresan una idea que se ve reflejada en una expresión artística.
- 11.- ¿Al ver murales te preguntas sobre el artista que lo hizo y la técnica que usó?
- 12.- ¿Te gustaría obtener más información acerca de los murales, el mensaje y el artista que lo hizo?
- 13.- ¿Usarías una herramienta digital (app) que te brinde información más detallada sobre los murales? (Puedes marcar más de una opción)

14.- ¿Cómo te gustaría que esta app te brinde más información sobre otros lugares con murales y arte urbano? (Puedes marcar más de una opción)

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 24 de enero del 2021.

Yo Angie Janet Vivanco Contreras, identificado con el DNI 72177988, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “El Impacto de una aplicación en la difusión cultural de los murales del centro turístico de Barranco.”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Juan Emerson Palomino Alvarez al correo je.palomino.a@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Juan Emerson Palomino Alvarez	Investigador(a)	77284019

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 24 de enero del 2021.

Yo Silvia Yanet Alvarez Quinto, identificado con el DNI 10170573, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada “El Impacto de una aplicación en la difusión cultural de los murales del centro turístico de Barranco.”, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Juan Emerson Palomino Alvarez al correo je.palomino.a@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Juan Emerson Palomino Alvarez	Investigador(a)	77284019