ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

REDISEÑO DE EXPERIENCIAS GRÁFICAS INCLUSIVAS PARA FORTALECER LA IDENTIDAD CULTURAL

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

PRESENTADA POR

Kiara Geraldine Mattos Chilcho
DNI: 60653074, Perú
ORCID: 0009-0007-4829-3251

ASESOR

Silvana Tabata Espinoza Gomez
DNI: 75537883, Perú
ORCID: 0009-0000-1441-7470

JURADO

Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola

Guzmán Lúcar Georgina Eunice

Vasquez Janampa Hristo Joel

Lima, Enero 2026

INFORME - 0000029047 - MATTOS %281%29.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:550773401

Fecha de entrega
29 ene 2026, 7:15 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
29 ene 2026, 7:33 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
INFORME - 0000029047 - MATTOS (1).docx

Tamaño del archivo
22.7 MB

51 páginas

7571 palabras

44.863 caracteres

17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
15%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, que ha sido mi mayor apoyo a lo largo de todo este camino. A mis padres, por sus consejos, su paciencia y por impulsarme siempre a seguir adelante. A mis hermanos y amigos, por cada gesto de compañía, por escucharme y motivarme incluso en los días más difíciles. Gracias por acompañarme en cada etapa y por darme la fuerza necesaria para llegar hasta aquí.

Agradecimiento

Quiero agradecer a mis profesores por todas sus enseñanzas, su apoyo y la dedicación que me brindaron durante estos años. Su guía fue muy importante para poder desarrollar esta tesis.

También agradezco a mis compañeros de la carrera, con quienes compartí clases, trabajos y muchos momentos que me ayudaron a aprender y crecer.

Finalmente, gracias a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron a que este trabajo sea posible. A todos, de corazón, gracias.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **10**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 10

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 10

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 11

II. Descripción de la innovación **12**

2.1 Planteamiento del Problema 12

2.2 Población beneficiaria 13

2.3 Objetivo(s) del proyecto 14

2.4 Marco referencial 15

2.5 Proceso creativo y experimentos 17

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 17

2.5.2 Información sobre el Mercado 19

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 21

2.5.4 Diseño de producto/servicio 25

2.5.5 Modelo de Negocio 26

2.5.6 Resultados esperados 27

2.5.7 Prototipos desarrollados 28

2.5.8 Experimentos 35

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 39

III. Estimación de costos **41**

3.1 Presupuesto 41

IV. Conclusiones y recomendaciones **44**

4.1 Conclusiones 44

4.2 Recomendaciones 44

V. Referencias Bibliográficas **45**

VI. Anexos 46

6.1 Encuestas 46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1 Herramienta Canvas de Modelo de Negocio 26
Tabla 2.2 Tablero de control 28
Tabla 2.3 Tabla de creación del prototipo 29
Tabla 2.4 Tablero UX 37
Tabla 2.5 Tabla receptora 37
Tabla 2.6 Diagrama Gantt 40
Tabla 3.1 Tabla de costos de materiales 42
Tabla 3.2 Tabla de costos operativos 42
Tabla 3.3 Tabla de costos de personal 43
Tabla 3.4 Tabla de costos fijos 43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 Árbol de Problema 13
Figura 2.2 Mapa de actores 14
Figura 2.3 Arquetipo de usuario 18
Figura 2.4 Mapa de empatía 18
Figura 2.5 Propuesta de valor 21
Figura 2.6 brainstorming y matriz de filtración 21
Figura 2.7 Scamper 23
Figura 2.8 Ruta de conceptualización 23
Figura 2.9 Prototipo de baja fidelidad 29
Figura 2.10 Prototipo de baja fidelidad 30
Figura 2.11 Prototipo de baja fidelidad 30
Figura 2.12 Prototipo con braille 31
Figura 2.13 Prototipo con braille 31
Figura 2.14 Prototipo con braille 32
Figura 2.15 Prototipo de señalización podotáctil 32
Figura 2.16 Prototipo de qrs para plataformas 33
Figura 2.17 Prototipo de qrs para plataformas 33
Figura 2.18 Prototipo de plataformas 34
Figura 2.19 Encuesta 35
Figura 2.20 Encuesta 35
Figura 2.21 Encuesta 36

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

El rediseño de experiencias gráficas inclusivas para fortalecer la identidad cultural, refleja el objetivo del proyecto de mejorar la experiencia museográfica mediante el uso del diseño gráfico y recursos inclusivos. La propuesta busca hacer la información cultural más accesible, comprensible y atractiva para públicos diversos, contribuyendo así al fortalecimiento de la identidad cultural a través de una experiencia interactiva y sensorial.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Rediseño de experiencias gráficas inclusivas para fortalecer la identidad cultural se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de competitividad y diversificación industrial y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la limitada accesibilidad, baja interacción y escasa actualización de las experiencias museográficas tradicionales, que dificultan la conexión del público con la identidad cultural, teniendo como población beneficiaria a jóvenes y adultos de Lima Metropolitana, incluyendo personas con discapacidad visual y auditiva, que buscan experiencias culturales accesibles, dinámicas y conectadas con la identidad cultural peruana. Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en el rediseño de experiencias gráficas inclusivas aplicadas a un museo interactivo y sensorial, orientado a fortalecer la identidad cultural a través de una experiencia accesible, participativa y contemporánea. Se trata de un servicio cultural presencial apoyado por recursos gráficos y digitales, que integra señalética inclusiva, paneles informativos bilingües, mapas multisensoriales, experiencias vivas con actores caracterizados por época histórica y herramientas tecnológicas como códigos QR y recursos audiovisuales. Desde el enfoque de triple balance, la propuesta genera un impacto social al promover la inclusión y el acceso cultural para públicos diversos, un impacto económico al dinamizar la industria cultural y

creativa mediante una oferta innovadora y sostenible, y un impacto ambiental al priorizar el uso eficiente de recursos gráficos durables y la producción responsable de materiales.

Para la experimentación se diseñaron prototipos gráficos y conceptuales, tales como paneles informativos, señalética accesible, mapas multisensoriales y una estructura de recorrido museográfico. Estos prototipos se utilizaron para realizar pruebas de validación con potenciales usuarios mediante encuestas, permitiendo evaluar el nivel de interés, comprensión, accesibilidad y aceptación de la propuesta. Los resultados evidenciaron una alta valoración por parte de los usuarios hacia las experiencias sensoriales, la inclusión de recursos accesibles y la incorporación de dinámicas vivas, confirmando la pertinencia de la solución planteada.

Se concluye que la solución propuesta responde de manera efectiva a la necesidad de renovar la experiencia museística tradicional y mejorar la conexión del público con la identidad cultural, y se recomienda avanzar hacia el desarrollo de prototipos finales, establecer alianzas estratégicas con instituciones culturales y educativas, y plantear una implementación progresiva que permita escalar y actualizar el museo en el tiempo.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

Perú es distinguido en Latinoamérica debido a su patrimonio cultural el cual tiene un gran valor, el cual es evidente en sus tradiciones ancestrales como en su arte precolombino. Por otra parte en la actualidad los espacios culturales como los museos, tienen el desafío constante de atraer a la juventud. Por lo que se está en constante búsqueda de experiencias más dinámicas y accesibles. Aunque la mayoría de estos museos continúa inclinándose por una comunicación visual que hoy en día es obsoleta, aplicando recursos gráficos que van quedando desactualizados y con pocas opciones de acceso.

Es así que se presenta el Museo Origen, con el propósito de actualizar la perspectiva combinando lo contemporáneo con lo clásico a través de experiencias interactivas. La intención es resaltar como un modelo cultural brindando una imagen visual atractiva y herramientas que sean inclusivas.

La idea nace en un entorno en el que los jóvenes cuentan con un interés limitado por el patrimonio cultural, por un lado es debido a la ausencia de propuestas museográficas

modernas y visualmente atractivas. Además de la exclusión de algunos grupos por la falta de señalización inclusiva, materiales accesibles para todos y relatos visuales adaptados.

Por ende, se está abordando este proyecto desde un enfoque de la Gestión y el Diseño Gráfico, creando una comunicación visual innovadora e inclusiva que incentive a los ciudadanos a participar y aprender de su identidad cultural, y así fortalecer el vínculo entre lo antiguo y lo moderno.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

En Perú, los museos enfrentan obstáculos en sus métodos de comunicación visual, que a menudo no atraen a la juventud ni consiguen establecer un vínculo sólido con nuestro patrimonio cultural. Además, la falta de instrucciones precisas y de recursos que sean inclusivos limita la participación de individuos con discapacidades y reduce el acceso equitativo a varios grupos de visitantes.

Todo esto indica que es esencial crear un diseño gráfico que sea a la vez innovador e inclusivo, fusionando nuestras raíces con las tendencias contemporáneas para fomentar experiencias más ricas en términos educativos, interactivos y agradables. Esta problemática tiene que ver directamente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), sobre todo con:

● ODS 4: Instrucción de calidad.

El proyecto promueve la elaboración de recursos educativos accesibles, como por ejemplo señalización, braille y recursos digitales, para garantizar que todas las personas tengan un aprendizaje inclusivo.

● ODS 10: Disminuir las disparidades.

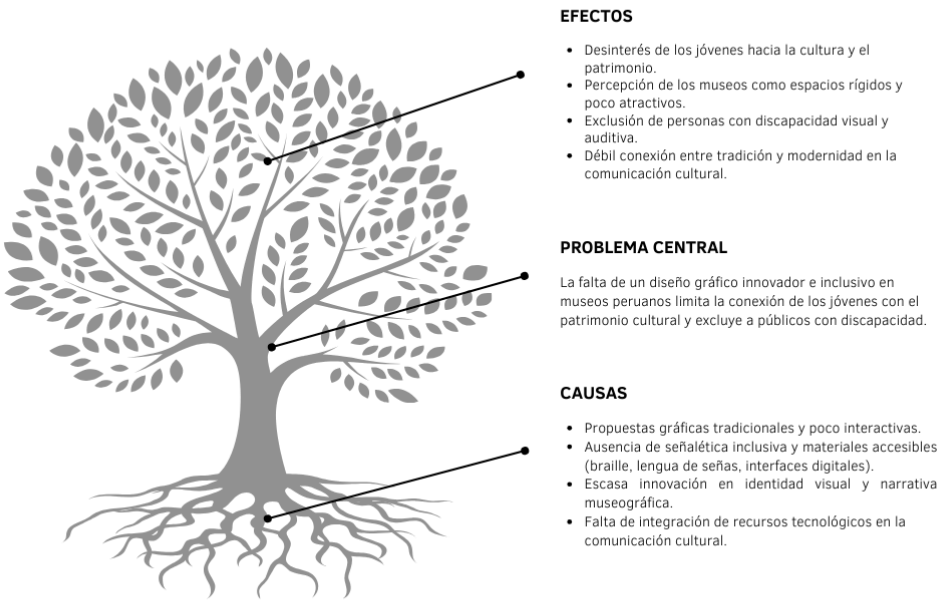
Se promueve la incorporación de individuos con discapacidad mediante la provisión de intérpretes y el establecimiento de señalización accesible, asegurando de este modo un acceso equitativo a la cultura.

● ODS 11: Comunidades y ciudades que sean sustentables.

La identidad de la comunidad se fortalece y la sostenibilidad cultural se promueve a través de un diseño gráfico inclusivo y contemporáneo que revaloriza el patrimonio cultural.

Figura 2.1

Árbol de Problema



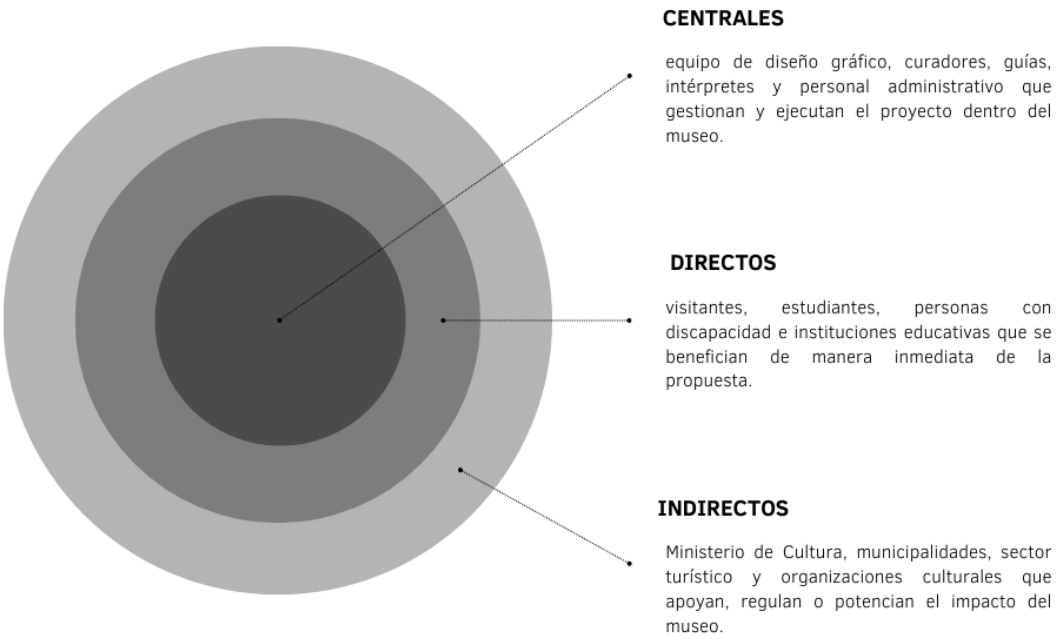
2.2 Población beneficiaria

La audiencia objetivo incluye a jóvenes peruanos de entre 18 y 35 años, sobre todo aquellos pertenecientes a los niveles socioeconómicos C y B. Estos pueden ser estudiantes o individuos interesados en experiencias culturales contemporáneas que sean accesibles, variadas y para todos. Asimismo, esta propuesta ha sido diseñada para individuos con discapacidades auditiva y visual. Para garantizar que su visita al museo sea completamente placentera, se les brindan instrucciones simples, acceso en braille e intérpretes de señas personales.

Por su parte, los centros educativos se benefician al encontrar en el museo un nuevo espacio de formación; los sectores culturales y creativos, que utilizan nuevas posibilidades de creación ecológica e integradora; y la industria turística, que incorpora una oferta cultural variada y contemporánea. Además, todos en la sociedad se benefician porque se promueve el valor de la herencia cultural peruana, el consumo consciente de cultura y la igualdad de acceso a los espacios educativos.

Figura 2.2

Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Sugerir un sistema de comunicación gráfica inclusiva para el Museo Origen que mejore la experiencia educativa y cultural de quienes lo visitan, garantizando la integración, la accesibilidad y la apreciación del patrimonio cultural.

Objetivos Específicos:

1. Considerando la diversidad en cuanto a edad, cultura y percepción sensorial, analizar las necesidades de accesibilidad y comunicación de los visitantes del Museo Origen.
2. Elaborar una propuesta visual inclusiva que integre recursos digitales, señalización y componentes gráficos para mejorar la manera en que el público interactúa con el ambiente del museo.
3. Incorporar principios de diseño universal y sostenibilidad en la propuesta gráfica, de acuerdo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
4. Examinar modelos de comunicación museográfica inclusiva, tanto nacionales

como internacionales, que puedan ser utilizados como referencia para el Museo Origen.

5. Poner en marcha un programa piloto de señalización y recursos visuales en el Museo Origen para verificar su eficacia en la vivencia de los visitantes.

2.4 Marco referencial

El proyecto se fundamenta en el diseño de experiencias centrado en el usuario, el cual sostiene que los productos y servicios culturales deben responder a las necesidades reales de públicos diversos, promoviendo la interacción y la participación activa como ejes del aprendizaje significativo (Norman, 2013). En concordancia con este enfoque, la museografía contemporánea plantea que el aprendizaje cultural se fortalece cuando el visitante vive experiencias sensoriales y emocionales, superando el modelo tradicional de observación pasiva y favoreciendo una relación más cercana con el contenido cultural (Falk & Dierking, 2016). Desde el diseño gráfico inclusivo, se enfatiza la importancia de eliminar barreras comunicacionales mediante recursos accesibles como el braille, la señalética clara y los apoyos multisensoriales, permitiendo un acceso equitativo a la información cultural. Estos principios contribuyen no solo a la inclusión de públicos diversos, sino también al fortalecimiento de la identidad cultural a través de experiencias comprensibles, participativas y significativas (W3C, 2018).

En el contexto nacional, museos como el Lugar de la Memoria (LUM) han incorporado recursos audiovisuales y estrategias educativas orientadas a mejorar la experiencia del visitante y fomentar la reflexión cultural. Sin embargo, la aplicación integral de experiencias sensoriales e inclusivas aún es limitada, lo que evidencia una oportunidad para innovar en la oferta museística peruana mediante propuestas que integren diseño, accesibilidad e interacción de forma sistemática (Ministerio de Cultura, 2020).

A nivel internacional, instituciones como el British Museum y el Museum of Modern Art (MoMA) han desarrollado propuestas museográficas basadas en la interacción, el uso de tecnologías digitales y la accesibilidad universal, integrando audioguías inclusivas y recorridos multisensoriales. Estas experiencias demuestran que la innovación museográfica, apoyada en el diseño y la tecnología, fortalece la conexión del público con la cultura y la identidad colectiva, sirviendo como referentes para el desarrollo de propuestas contemporáneas en otros contextos (Falk & Dierking, 2016).

Antecedentes Internacionales

Según Brischetto, Iacono, Becchimanzi y Tosi (2023), la accesibilidad en museos sigue siendo limitada debido a la falta de estrategias de diseño inclusivo, que atiendan de manera adecuada a las necesidades de público con discapacidad visual, auditiva o cognitiva. Su investigación tuvo como propósito evaluar cómo los estímulos multisensoriales realmente influyen en la experiencia del usuario en museos europeos. Los hallazgos mostraron que el uso de herramientas táctiles y auditivas aumenta la participación, comprensión y autonomía del público, aunque aún existen barreras en señalética y navegación espacial. Los autores concluyen que la accesibilidad debe integrarse como parte del diseño museográfico, no como un añadido final. Este estudio respalda directamente la presente investigación, ya que demuestra la importancia del diseño gráfico inclusivo para mejorar la experiencia cultural del público, alineándose con los objetivos del Museo Origen.

Por otro lado, Kasemsarn, Harrison y Nickpour (2023) analizaron el diseño inclusivo en museos asiáticos a través de experiencias de narración digital dirigidas a jóvenes, buscan conocer cómo la comunicación visual puede favorecer el aprendizaje y la inclusión. El objetivo del estudio fue desarrollar y evaluar guías digitales accesibles, señalética comprensible y experiencias transmedia aplicadas a museos contemporáneos. Los resultados evidenciaron que una comunicación visual clara, acompañada de recursos como QR, animaciones y guías multisensoriales, mejora la interacción entre el usuario joven y la exposición cultural. Además, se halló que el diseño inclusivo facilita el acceso de personas con discapacidad al contenido museográfico. Esta investigación contribuye a la propuesta del Museo Origen, ya que demuestra que las soluciones de diseño gráfico accesible y digital son eficaces para mejorar el vínculo cultural con públicos jóvenes.

Antecedente Nacional

En el contexto peruano, Hayakawa Casas y Vargas Pacheco (2021) realizaron un estudio sobre la accesibilidad en museos de Lima y Cusco enfocado en visitantes mayores, con el objetivo de identificar las barreras sensoriales, físicas y comunicativas que enfrentan en los espacios culturales. Los hallazgos revelaron la ausencia de señalética adaptada, recursos multisensoriales, mapas accesibles y sistemas de orientación inclusivos. Asimismo, concluyeron que la mayoría de museos peruanos mantiene un diseño tradicional que excluye a personas con discapacidad visual o auditiva. Los autores destacan la necesidad urgente de

implementar principios de diseño universal y comunicación inclusiva en la museografía del país. Esta investigación nacional se relaciona directamente con la propuesta del Museo Origen, pues evidencia la importancia de integrar señalética táctil, braille y soluciones visuales inclusivas dentro de los espacios museísticos para garantizar una experiencia accesible y significativa.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El modelo representativo de la audiencia a la que se dirige el proyecto es Camila Ramos, una joven peruana de 25 años que vive en Lima Metropolitana y estudia diseño gráfico. Es un amante del arte y de las manifestaciones culturales contemporáneas y se ubica en el nivel B de la escala socioeconómica. Visita con frecuencia museos y exposiciones, pero tiene la impresión de que la mayoría de estos lugares poseen una comunicación visual rígida, escasamente interactiva y con pocos recursos inclusivos.

Según el mapa de empatía, Camila persigue experiencias que la motiven y le posibiliten vincularse con su identidad cultural desde una perspectiva contemporánea. Considera que el diseño tiene la capacidad de cambiar la manera en que se adquiere conocimiento sobre cultura e historia, y experimenta frustración cuando los museos no hacen más accesible o comprensible la información.Ella ha oído de su entorno que los museos son "aburridos" o tradicionales, pero piensa que serían más atractivos si incorporan diseño inclusivo, lenguaje visual contemporáneo y tecnología.

En esta línea, el visitante perfecto del Museo Origen es quien aprecia la cultura peruana, pero requiere una experiencia museográfica más accesible, que le permita aprender y que sea visualmente atractiva. Este público abarca a visitantes con discapacidades auditivas o visuales que necesitan recursos adaptados para poder participar en su totalidad, así como a jóvenes interesados en el diseño y el arte. Por eso, el proyecto plantea un sistema de señalización en braille y táctil, junto con una identidad visual inclusiva que cumpla con sus expectativas de pertenencia cultural, modernidad e inclusión.

Figura 2.3

Arquetipo de usuario



Figura 2.4

Mapa de empatía



2.5.2 Información sobre el Mercado

Oportunidad de mercado

El Museo Origen se desarrolla dentro del campo de la creatividad y la cultura, específicamente en el diseño gráfico aplicado a espacios museográficos. La propuesta surge como respuesta a una oportunidad de mercado vinculada al crecimiento de la demanda por experiencias culturales contemporáneas, que integren recursos tecnológicos, interacción y accesibilidad. En Lima Metropolitana, la mayoría de museos mantiene una señalización y comunicación visual convencional, lo que limita la participación activa del visitante y genera una brecha frente a las expectativas de públicos jóvenes. En este contexto, el Museo Origen plantea una propuesta innovadora que incorpora un sistema de comunicación gráfica inclusivo, sensorial e interactivo, alineado con las nuevas tendencias culturales.

Competencia

La competencia directa está conformada por instituciones culturales que han incorporado parcialmente recursos de comunicación visual, como paneles informativos o guías digitales; sin embargo, estas propuestas no abordan de manera integral la inclusión, la accesibilidad multisensorial ni la sostenibilidad. En muchos casos, los museos carecen de sistemas táctiles, braille o adaptaciones para personas con discapacidad visual y auditiva. Por otro lado, la competencia indirecta incluye centros culturales, espacios de exhibición interactivos y propuestas educativas alternativas que también resultan atractivas para el público joven. Frente a este escenario, el Museo Origen tiene la oportunidad de diferenciarse al integrar diseño gráfico inclusivo, identidad cultural peruana, accesibilidad y sostenibilidad en una sola propuesta.

Barreras de entrada

Las principales barreras de entrada están asociadas a los costos de producción, la implementación de materiales sostenibles y la inversión en infraestructura tecnológica y señalización inclusiva. Asimismo, el cumplimiento de normativas de accesibilidad y diseño universal exige un alto nivel de especialización técnica y una planificación rigurosa. No obstante, estos desafíos pueden convertirse en ventajas competitivas a largo plazo, posicionando al Museo Origen como un proyecto pionero en accesibilidad cultural dentro del contexto peruano.

Alcance esperado

El alcance inicial del proyecto se concentra en Lima Metropolitana, con énfasis en el público urbano interesado en propuestas culturales innovadoras. A mediano plazo, se espera consolidar al Museo Origen como un referente cultural contemporáneo, ampliando su impacto mediante exposiciones temporales, programas educativos, alianzas institucionales y actividades complementarias que fortalezcan su presencia y visibilidad.

Mercado objetivo del producto

El mercado objetivo está compuesto principalmente por jóvenes de entre 18 y 35 años, así como por familias, estudiantes y turistas culturales que buscan experiencias educativas, interactivas e inclusivas. De manera transversal, el proyecto considera a personas con discapacidad visual y auditiva como parte activa del público objetivo, integrando recursos accesibles y principios de diseño universal en toda la experiencia museográfica.

Demanda potencial en el mercado / segmento

La demanda potencial del Museo Origen se sustenta en el creciente interés por museos inmersivos, interactivos e inclusivos, evidenciado en referentes internacionales como teamLab Borderless y Paradox Museum, que han logrado atraer a públicos jóvenes mediante experiencias multisensoriales y tecnológicas. Asimismo, instituciones como el Museo del Prado han demostrado que la incorporación de recursos accesibles, como braille y experiencias táctiles, responde a una demanda real por propuestas culturales inclusivas. En este contexto, el Museo Origen integra ambas tendencias —interacción tecnológica y accesibilidad— en una sola propuesta, lo que refuerza su potencial de aceptación en Lima Metropolitana, donde la oferta museística con estas características aún es limitada.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El proyecto plantea el rediseño de la experiencia museográfica del Museo Origen mediante una propuesta gráfica inclusiva e interactiva, orientada a fortalecer la identidad cultural y mejorar la relación del visitante con el contenido del museo.

Figura 2.5

Propuesta de valor

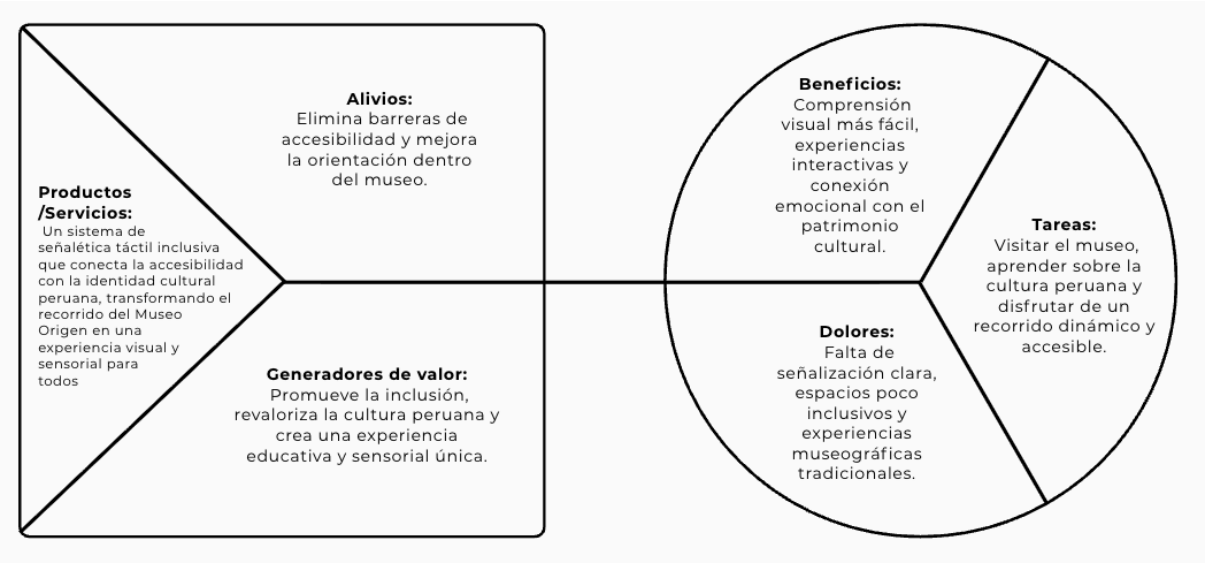
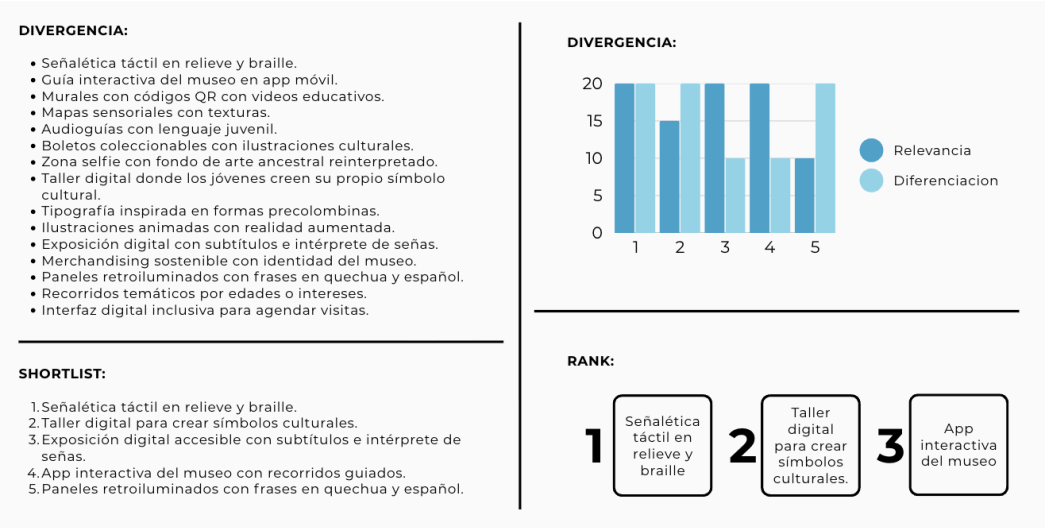


Figura 2.6

Brainstorming y matriz de filtración



¿Cómo podríamos?

Para que los visitantes del Museo Origen (adultos y jóvenes de Lima entre 18 y 50 años) logren entender, conectarse e identificarse con la cultura peruana desde una perspectiva contemporánea, es necesario que se sientan atraídos por el museo. Sin embargo, este no logra su interés debido a la escasa accesibilidad, la señalética desactualizada y las experiencias poco inmersivas. Esta desconexión plantea las interrogantes fundamentales del proyecto: ¿Cómo podríamos desarrollar una experiencia gráfica inclusiva que posibilite que los visitantes del museo se ubiquen, comprendan y participen sin obstáculos? Y todavía más profundamente: ¿Cómo podemos conseguir que los jóvenes se sientan parte activa de la cultura peruana mediante una comunicación visual contemporánea, sensorial y accesible?

Divergencia y Convergencia de ideas

Divergencia: Durante la fase de Divergencia, se indagó una extensa variedad de soluciones relacionadas con el diseño universal, la accesibilidad y la interacción sensorial en el museo. Se tomaron en cuenta, entre otras, las siguientes sugerencias: mapas sensoriales con texturas para una orientación intuitiva; murales interactivos con códigos QR y videos educativos; un taller digital para crear símbolos culturales; paneles retroiluminados que contengan mensajes en español y quechua; una aplicación móvil para recorridos personalizados; ilustraciones animadas mediante realidad aumentada; una zona de fotos con arte antiguo reinterpretado y merchandising ecológico relacionado con el recorrido. Todos estos conceptos incluyeron perspectivas tecnológicas, sensoriales, visuales e inclusivas, con el objetivo constante de incorporar la cultura y la accesibilidad en la experiencia museográfica.

Convergencia: Durante la etapa de Convergencia, se sintetizaron las opciones más factibles y congruentes con el propósito del proyecto, dándole prioridad a aquellas que mejoran la accesibilidad sin depender solamente de tecnología, destacaban la identidad cultural peruana, facilitaban que el visitante pudiera orientarse y entender mejor, hacían que la experiencia sensorial fuera autónoma y podían llevarse a cabo eficazmente en el espacio físico del museo. Las propuestas elegidas tras esta valoración fueron un mapa multisensorial que sirviera para el recorrido, un sistema visual fundamentado en iconografía cultural, un taller digital de creación cultural, los paneles retroiluminados

bilingües (quechua-español) y la señalética táctil inclusiva con relieve y braille. Todas estas soluciones se unieron en una sola plataforma de comunicación gráfica inclusiva y coherente.

Scamper:

Se aplicó el método scamper para mejorar la solución final, asegurando su conformidad con los principios de diseño universal, sostenibilidad y accesibilidad del Museo Origen. Las contribuciones más relevantes fueron:

Figura 2.7

Scamper

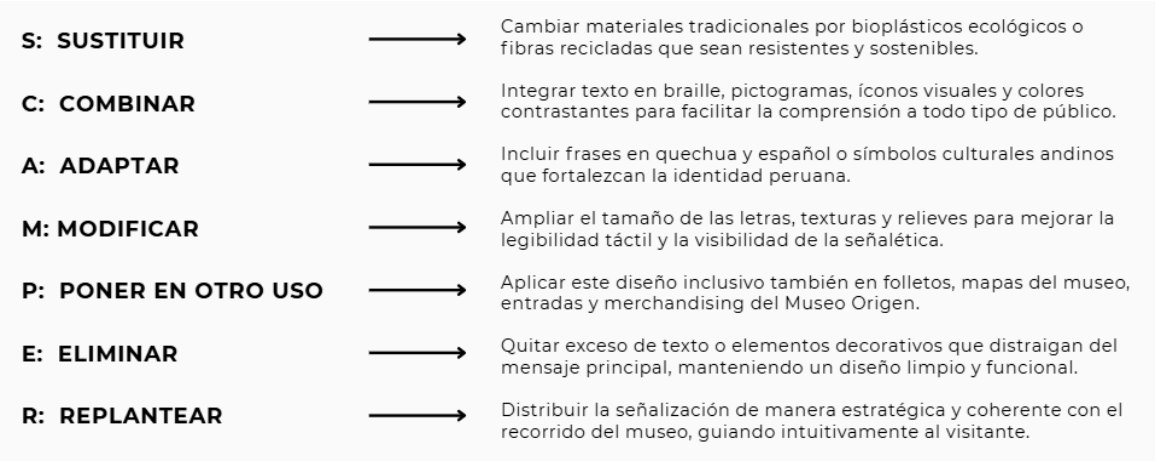
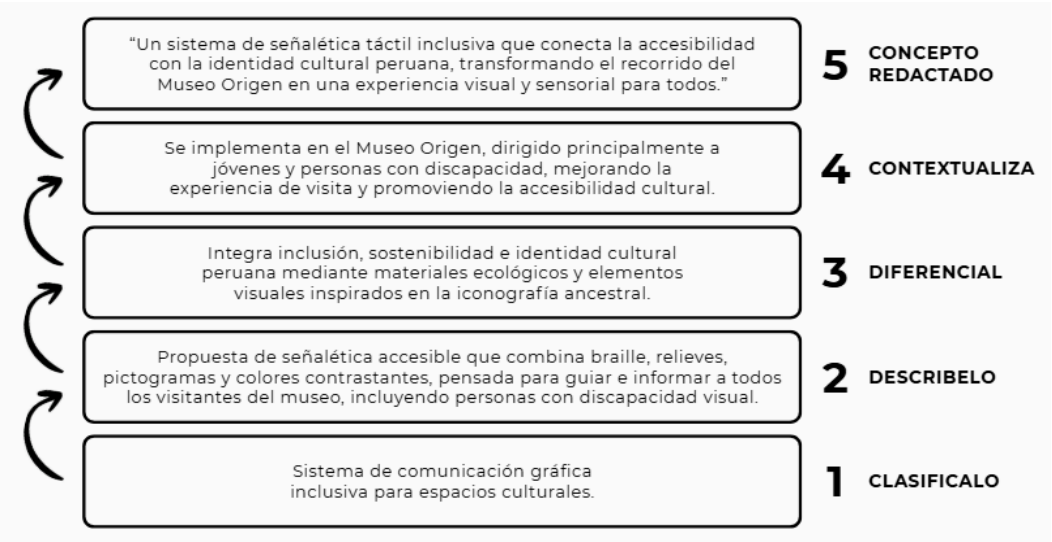


Figura 2.8

Ruta de conceptualización



Redacta el concepto:

"Camino a la Cultura" es un sistema de señalización inclusiva que busca cambiar el modo en que los visitantes viven el Museo Origen, fusionando accesibilidad, identidad peruana y diseño sensorial. Mediante iconografía basada en el arte precolombino, contrastes cromáticos, recursos bilingües en quechua y español, así como elementos táctiles en relieve y braille, la idea invita a cada visitante a explorar el museo de manera intuitiva, emocional y autónoma. La señalética, más que dirigir, acompaña, une y hace surgir un sentido de pertenencia cultural. Así posibilita que personas con discapacidad y jóvenes vivan la historia del Perú a través de una comunicación visual moderna y significativa.

Idea final:

La frase conceptual que acompaña la propuesta es "Este es mi camino", que simboliza el recorrido cultural y accesible que cada visitante hace en el Museo Origen. La última idea propone un sistema visual que combina diferentes sentidos, incluyendo señalización táctil en relieve y braille, paneles retroiluminados que funcionan en dos idiomas, mapas sensoriales y una identidad gráfica inspirada en patrones ancestrales reinterpretados. Esta idea posibilita que cada individuo se haga dueño de la experiencia, identifique su relación con la cultura peruana y visite el museo sin obstáculos, reforzando así la inclusión y el vínculo afectivo con el patrimonio. "Este es mi camino" actúa como la línea central que integra el tránsito de los usuarios, transformando la experiencia del recorrido en una vivencia personal, asequible y enriquecedora desde un punto de vista cultural.

Brainstorming y Matriz de Filtración:

En la lluvia de ideas se produjeron diversas sugerencias sobre accesibilidad, diseño sensorial y narrativa cultural. Luego, la Matriz de Filtración fue utilizada para evaluar estas propuestas con base en los criterios de viabilidad (la factibilidad de llevarlas a cabo dentro del museo), relevancia (el aporte real al problema identificado), diferenciación (el nivel de innovación), inclusión y coherencia cultural. La señalética táctil resultó ser la opción más destacada por su influencia directa en la accesibilidad, la sostenibilidad y la orientación del visitante. Este proceso posibilitó refinar las opciones iniciales y escoger

cinco ideas con un potencial superior.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

El diseño de los productos se lleva a cabo como un sistema de comunicación visual inclusiva que combina componentes digitales y físicos, con el fin de optimizar la comprensión, la accesibilidad y la orientación en el Museo Origen. El sistema está basado en conceptos de diseño universal, sostenibilidad e identidad cultural peruana. Está compuesto principalmente por señalética táctil creada con materiales sustentables como bioplásticos y compuestos reciclados, que incluye iconografía inspirada en el arte precolombino, pictogramas accesibles, relieves de alto contraste y braille estandarizado. Además, se incluyen paneles retroiluminados en dos idiomas (quechua-español), concebidos para mejorar la legibilidad y fortalecer el nexo cultural del museo, además de mapas multisensoriales con texturas e íconos táctiles que permiten que el visitante pueda orientarse por sí mismo. El sistema se completa con elementos gráficos secundarios que se colocan en pisos, vitrinas y muros, lo cual consolida un camino lógico y accesible.

En su dimensión digital, se incluyen códigos QR que facilitan el acceso a contenido extendido (glosarios culturales, vídeos y audios), así como animaciones en realidad aumentada que añaden valor a la experiencia de interpretación por medio de ilustraciones culturales activadas desde dispositivos móviles. Esta capa digital se conecta con una plataforma de información que conserva la coherencia visual con el sistema físico del museo y brinda asistencia extra en cuanto a la accesibilidad y el recorrido.

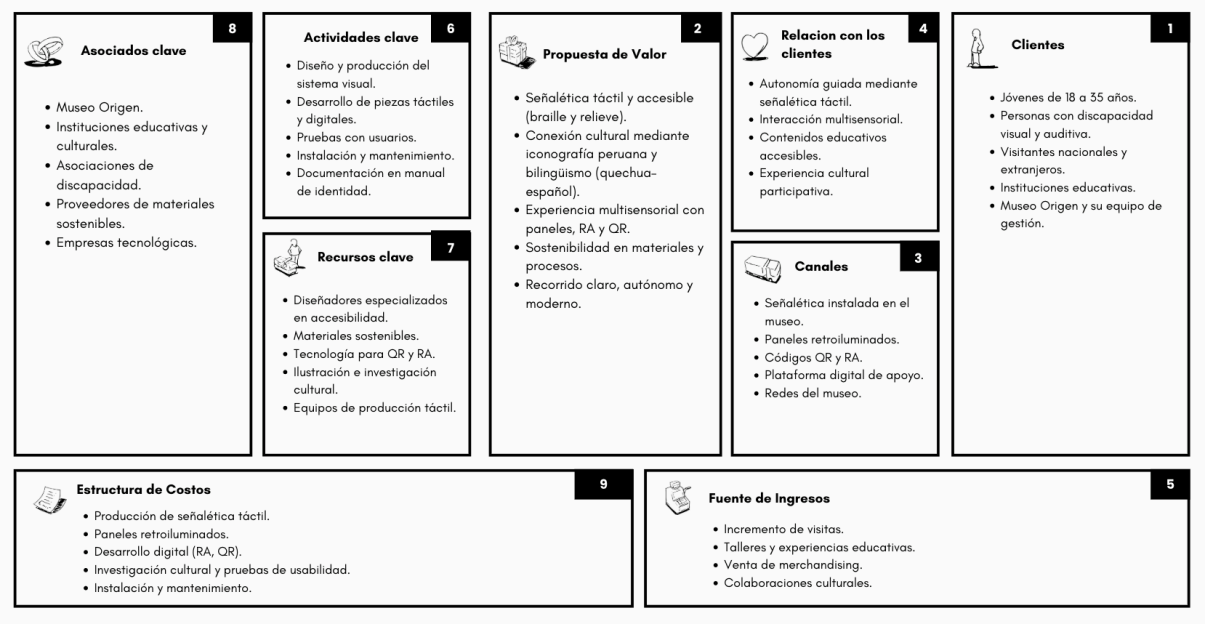
El servicio se organiza como un trayecto inclusivo en el que cada componente tiene una función definida: los paneles de ingreso y los mapas táctiles presentan la disposición del museo; la señalización direccional orienta al usuario a través de las salas; los contenidos digitales enriquecen la comprensión cultural; y elementos gráficos que fortalecen el concepto "Este es mi camino" concluyen la experiencia, fomentando así un recorrido personal y accesible. Desde la perspectiva del triple balance, a través de materiales responsables se logran beneficios en el medio ambiente; al fomentar que diversos públicos participen y tengan acceso, se generan beneficios sociales; y gracias a su implementación modular, que

simplifica la actualización y el mantenimiento, se obtienen beneficios económicos. En suma, en el Museo Origen, el producto se establece como un sistema visual integrador que combina sostenibilidad, accesibilidad e identidad.

2.5.5 Modelo de Negocio

Tabla 2.1

Herramienta Canvas de Modelo de Negocio



El modelo de negocio del sistema de comunicación gráfica inclusiva para el Museo Origen se basa en una propuesta que une sostenibilidad, identidad cultural y accesibilidad; esto posibilita que el proyecto se ponga en marcha e incremente progresivamente dentro del museo. El producto se vende como un sistema visual integral que incluye mapas multisensoriales, paneles retroiluminados, señalética táctil y recursos digitales adicionales. La compra de este se lleva a cabo a través de paquetes modulares, lo que posibilita que el museo lo implemente por fases en función de su presupuesto, prioridades y zonas del recorrido. El modelo se mantiene a través de la creación de componentes duraderos hechos con materiales sostenibles, lo que disminuye los gastos de mantenimiento y reemplazo, y por medio de la implementación de contenido digital actualizable (códigos QR, audioguías y realidad aumentada), que extiende la duración del sistema sin requerir constantes renovaciones físicas.

El proyecto crece de forma gradual mediante la extensión de las áreas intervenidas en el museo, la incorporación de nuevas salas y la renovación continua del contenido bilingüe y cultural. Además, la puesta en marcha del sistema produce valor indirecto a través de aumentar el número de visitantes, la demanda de talleres educativos, la comercialización de productos culturales y el reforzamiento de la imagen institucional del museo como un lugar moderno e inclusivo. La sustentabilidad del modelo se garantiza a través de la posibilidad de implementar el sistema en otros museos o espacios culturales nacionales, así como al establecer acuerdos con entidades tecnológicas, culturales, de accesibilidad y proveedores especializados. La herramienta Business Model Canvas, que posibilita ver de forma conjunta los segmentos de clientes, la propuesta de valor, los recursos esenciales, las tareas principales, la estructura de costos y los procedimientos que aseguran el crecimiento en escala y la sustentabilidad del sistema, ha sido utilizada para construir este modelo.

2.5.6 Resultados esperados

La puesta en marcha del sistema de comunicación gráfica inclusiva en el Museo Origen producirá un cambio importante no solo en la experiencia de los usuarios, sino también en la posición institucional del museo. Se prevé un avance significativo en la comprensión del contenido cultural y en la orientación independiente de los visitantes, sobre todo si presentan discapacidades auditivas o visuales. Estos podrán moverse por las salas con más autonomía gracias a paneles bilingües, mapas multisensoriales y señalización táctil. Además, los jóvenes, que constituyen el público prioritario del proyecto, desarrollarán un vínculo más contemporáneo y profundo con la identidad cultural de Perú debido a materiales visuales y digitales que muestran el patrimonio de manera atractiva, moderna y fácil de entender.

Para el museo, el resultado óptimo incluye un aumento en la satisfacción del visitante, una perspectiva renovada de la institución como un lugar inclusivo y moderno, así como una mejora en su pertinencia dentro del ámbito cultural al implementar estándares de accesibilidad acordes con buenas prácticas a nivel global. Desde el punto de vista del mercado, la puesta en marcha del sistema logrará que el Museo Origen se convierta en un modelo de innovación museográfica en Lima, lo cual aumentará su habilidad para captar nuevos

públicos, fomentar colaboraciones educativas y reforzar su valor como atractivo cultural y turístico. En general, se prevé que el proyecto ayude a disminuir las diferencias en acceso, fomentar una conexión emocional entre el patrimonio y el usuario y establecer un modelo que pueda ser replicado en otros museos o lugares culturales del país, lo que incrementa su impacto social y cultural.

2.5.7 Prototipos desarrollados

En la siguiente figura se muestra el tablero de control, utilizado para organizar y hacer seguimiento de las tareas del proyecto. Permite visualizar lo que falta por hacer, lo que está en proceso y lo que ya se ha completado, junto con las fechas estimadas para cada fase.

Tabla 2.2

Tablero de control

TO DO	DOING	DONE	FECHA
Definir tema y concepto de la exposición	Ajustar diseño de señalización	Investigación sobre accesibilidad	01/01/25
Crear mapa de circulación de visitantes	Elaborar prototipos de señalización	Selección de proveedores de materiales	05/01/25
Desarrollar paleta cromática	Pruebas de interacción con pantallas	Planificación de contenidos digitales	10/01/25
Finalizar diseño de señalética	Simulación de experiencia de visitantes	Estrategias de difusión en redes sociales	12/01/25

Se presenta la tabla de creación del prototipo, que detalla lo que se evaluará, los objetivos del prototipo y las tareas del taller. También describe cómo será el primer contacto del usuario con el prototipo y su retroalimentación.

Tabla 2.3

Tabla de creación del prototipo

¿Qué probará el prototipo?	Objetivos del prototipo	Trabajo de taller (elaboración)
• Evaluará la accesibilidad y efectividad de la señalización. • Comprobará si las señales orientan correctamente a los visitantes y refuerzan la identidad cultural del museo.	• Claridad: Verificar la comprensión de los pictogramas y mensajes. • Orientación: Evaluar la mejora en la circulación dentro del museo. • Durabilidad: Comprobar la visibilidad y resistencia de los materiales.	• Recursos humanos: Diseño de prototipos, pruebas de accesibilidad. • Recursos tecnológicos: Diseño de pictogramas e impresión. • Materiales: Uso de cartón, cartulina, encuestas.
Contacto del usuario/prototipo	• Los visitantes interactuarán con el prototipo. • Se realizarán encuestas para obtener retroalimentación y ajustar el diseño.	

Figura 2.9

Prototipo de baja fidelidad

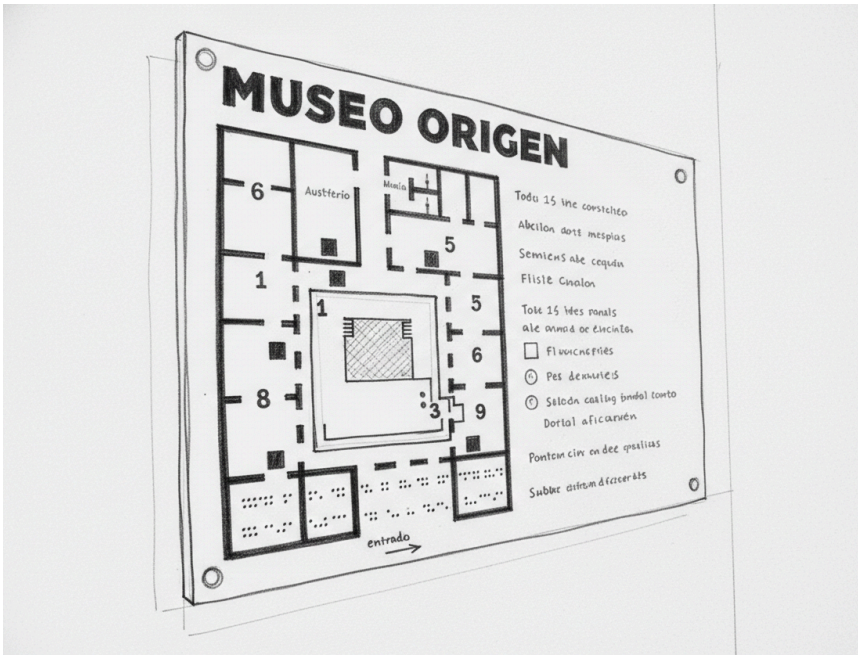


Figura 2.10

Prototipo de baja fidelidad



Figura 2.11

Prototipo de baja fidelidad



Figura 2.12

Prototipo con braille



Figura 2.13

Prototipo con braille



Figura 2.14

Prototipo con braille

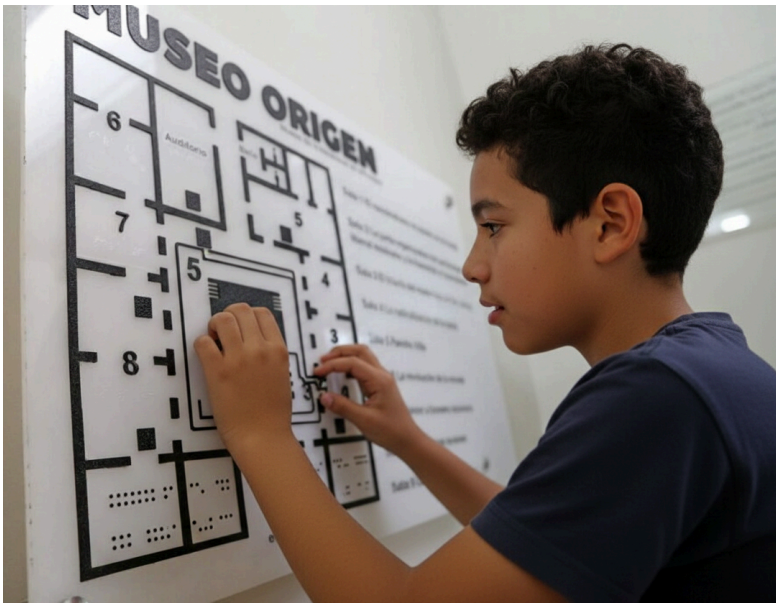


Figura 2.15

Prototipo de señalización podotáctil

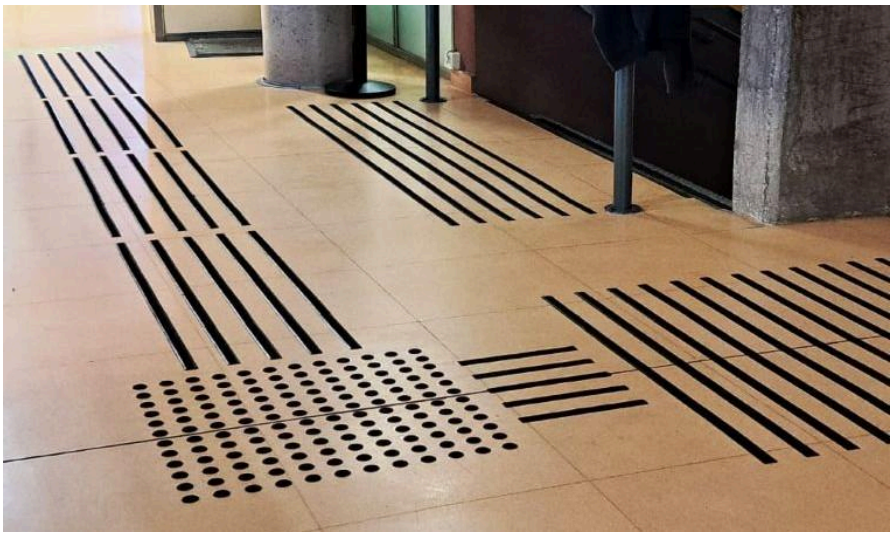


Figura 2.16

Prototipo de qrs para plataformas



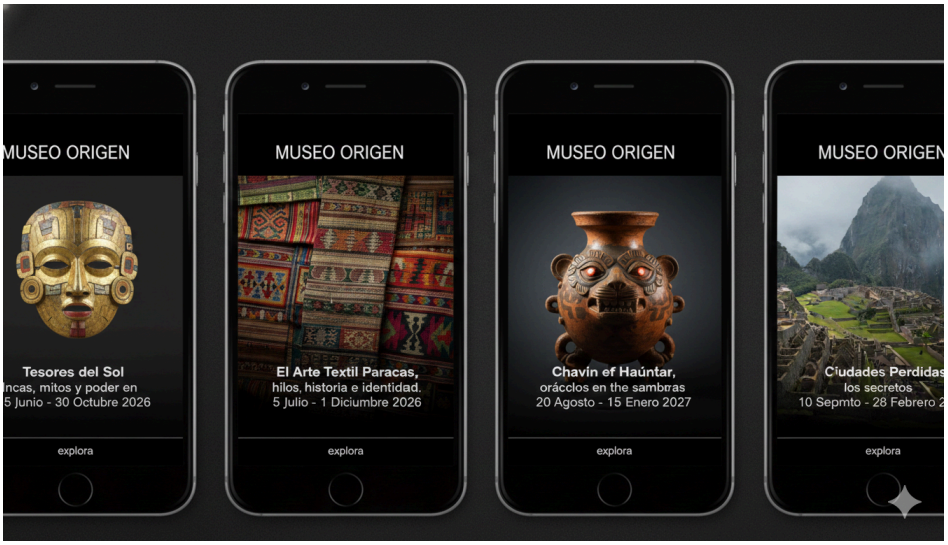
Figura 2.17

Prototipo de qrs para plataformas



Figura 2.18

Prototipo de plataformas



Se llevaron a cabo experimentos utilizando pruebas de percepción visual y usabilidad en prototipos de alta y baja fidelidad, empleando la metodología de Experimentación

Ágil, el Tablero UX y la Tabla Receptora. Se examinaron primero los modelos táctiles y los bocetos para determinar la eficacia de los relieves, la lectura en braille y la comprensión de la jerarquía visual. Esto posibilitó que se ajustaran las proporciones y los contrastes. A continuación, se probaron los mockups finales con individuos de edad joven y personas con discapacidad visual, realizando actividades que involucran orientación, lectura de paneles en dos idiomas e interacción con códigos QR. Se incluyeron en las métricas la satisfacción percibida, la claridad de lectura, los errores de dirección y los tiempos de orientación. Los resultados validaron la hipótesis: el sistema de señalética inclusiva mejora la autonomía, comprensión y experiencia del visitante, confirmando su pertinencia para el Museo Origen.

2.5.8 Experimentos

Para validar la propuesta de la nueva señalización interactiva y la experiencia sensorial del museo, se realizaron diversas pruebas y encuestas, tanto presenciales como digitales, con el objetivo de evaluar la efectividad de las herramientas implementadas. El enfoque metodológico utilizado fue de tipo cuantitativo y cualitativo, centrado en examinar cómo los visitantes interactúan con las nuevas tecnologías y cómo estas impactan su experiencia en el museo. La muestra consistió en 50 participantes de distintas edades, incluyendo tanto a usuarios recurrentes como a nuevos visitantes.

Los participantes fueron divididos en dos grupos: uno que interactuó con el sistema de señalización tradicional y otro con el nuevo sistema interactivo. A lo largo de la experiencia, se realizaron pruebas de usabilidad, se aplicaron encuestas post-visita y se recogieron métricas de interacción para medir la efectividad de la propuesta.

Figura 2.19

Encuesta

Un 96% de los encuestados considera que la inclusión de intérpretes de lengua de señas y recursos accesibles es muy útil o útil. Esto valida la hipótesis de que la accesibilidad es clave para una experiencia inclusiva.

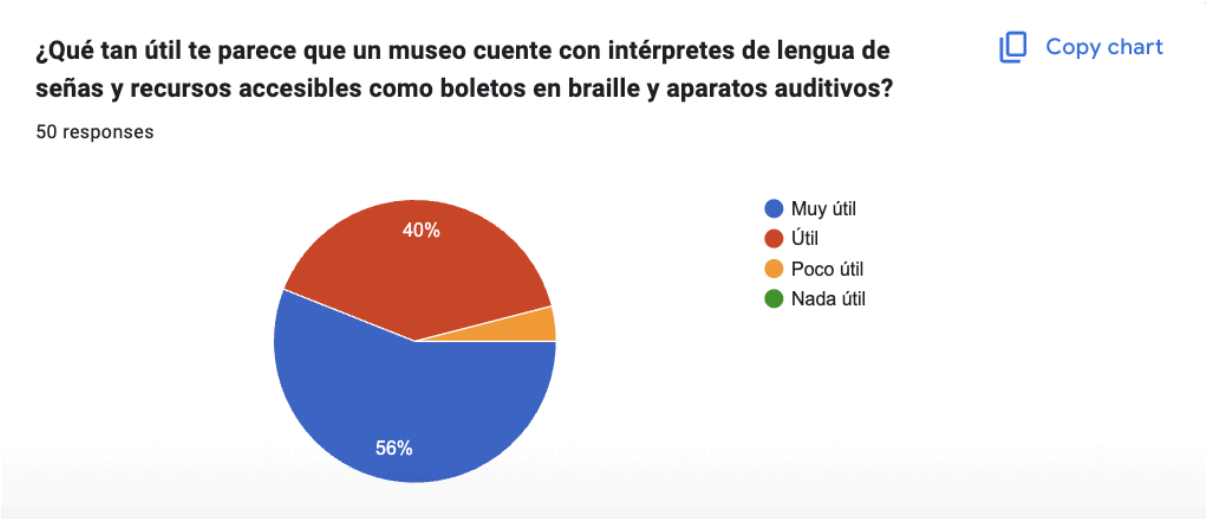


Figura 2.20

Encuesta

La motivación principal es ver exposiciones visualmente atractivas (50%). Esto sugiere que los usuarios se sienten atraídos por una experiencia visualmente estimulante y dinámica.

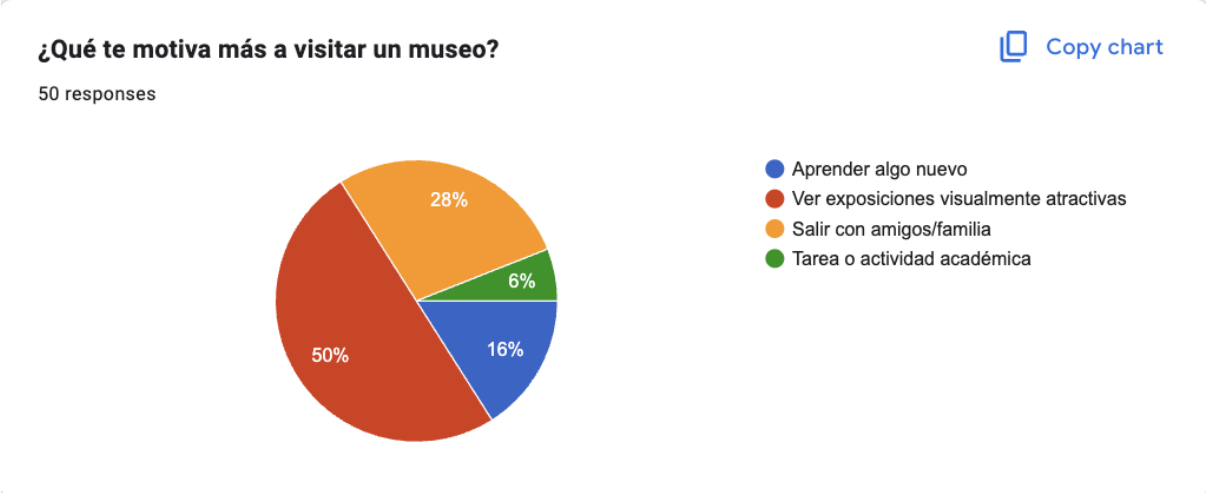


Figura 2.21

Encuesta

La interactividad es la principal carencia en los museos actuales (40%). Los visitantes valoran la interactividad como una de las características más importantes de la experiencia museística, lo que refuerza la necesidad de herramientas tecnológicas y sensoriales.

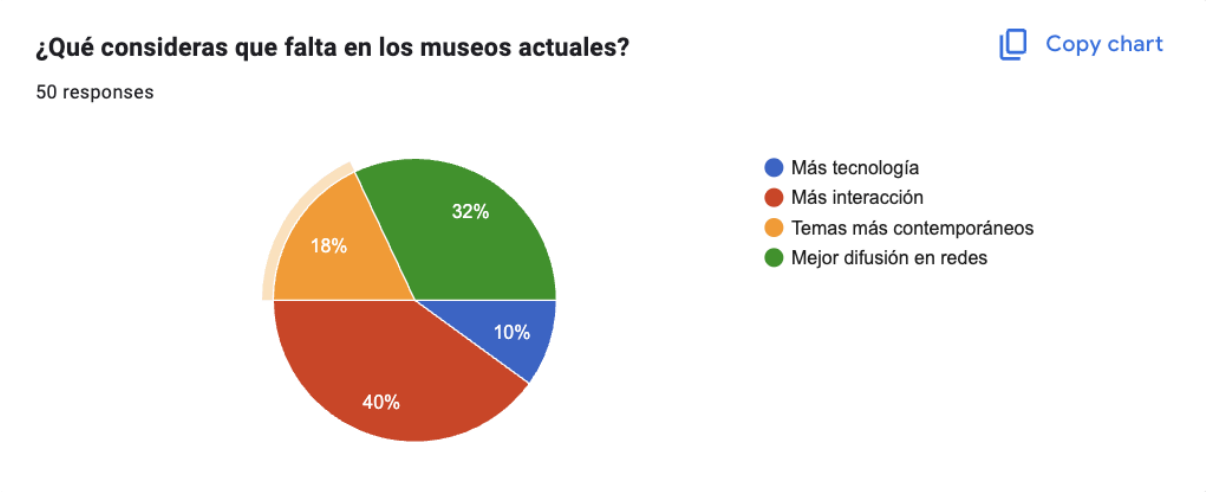


Tabla 2.4

Tablero UX

El Tablero UX muestra la experiencia del usuario al interactuar con el museo. A la izquierda se presenta el contexto actual, con una señalización poco accesible y una experiencia tradicional. A la derecha, se ilustra cómo la propuesta de señalización accesible y tecnologías interactivas mejoran la experiencia, haciéndola más inclusiva y atractiva para todos los visitantes.

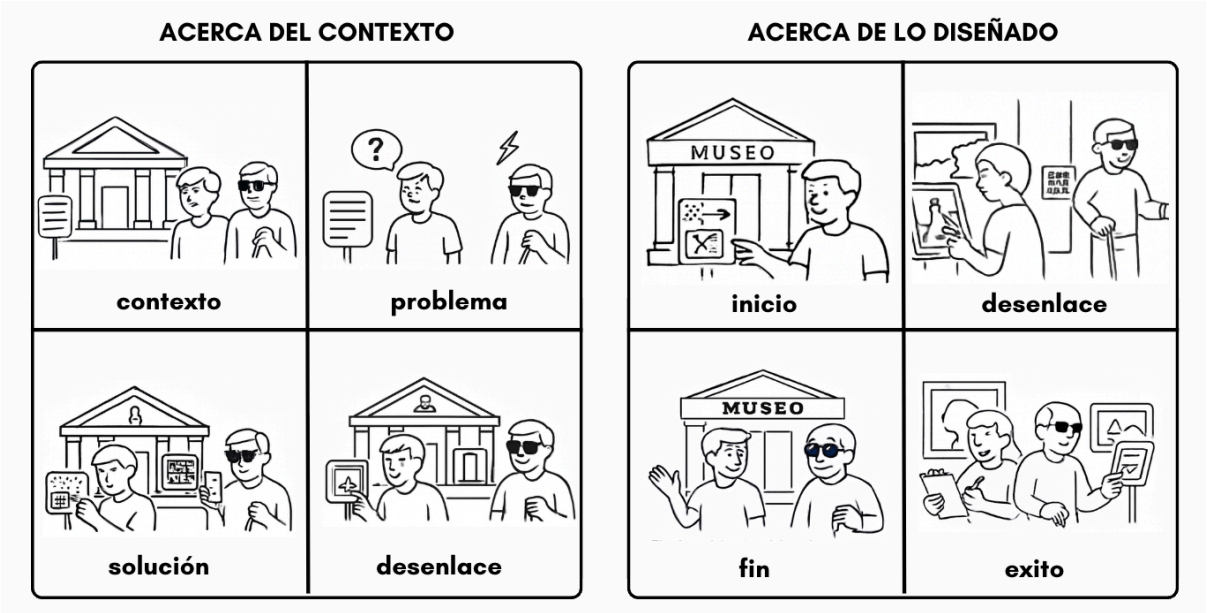


Tabla 2.5

Tabla receptora

En la siguiente figura se presenta la tabla receptora. Esta muestra los aspectos que funcionan en el prototipo, las críticas y dudas planteadas por los usuarios, así como las nuevas ideas que podrían incorporarse para mejorar la experiencia en el museo en el futuro.



Entre las sugerencias más frecuentes destacaron la inclusión de más señalización táctil en el suelo y la implementación de pantallas interactivas en puntos clave del museo. Estas sugerencias reflejan la necesidad de expandir el sistema señalético hacia un formato más inmersivo, que complemente la señalización vertical y facilite una experiencia de navegación más fluida y accesible.

En cuanto a las métricas, se utilizaron las siguientes: edad, distrito de residencia, frecuencia de visitas al museo, dificultad para orientarse dentro del espacio, aceptación de la nueva señalización interactiva, preferencias sobre la interactividad y sugerencias para mejoras.

Tras analizar las respuestas y los resultados obtenidos, se llegó al siguiente insight: “Los usuarios del museo no solo requieren una orientación funcional, sino también una experiencia que les permita conectar emocionalmente con el espacio. La integración de señales interactivas y elementos culturales contextualizados aumenta la sensación de pertenencia y seguridad, mejorando la experiencia general del visitante.”

En términos de validación, los resultados confirman que la hipótesis inicial (la necesidad de un sistema señalético accesible, culturalmente contextualizado y

funcional dentro del museo) ha recibido un alto nivel de aceptación, lo que respalda la decisión de avanzar hacia la siguiente fase de iteración y refinamiento del prototipo.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

2.5.9.1. Descripción de la solución innovadora

El proyecto plantea un sistema de comunicación gráfica inclusiva para el Museo Origen, diseñado para resolver la falta de accesibilidad, claridad visual y conexión con el público joven. La solución integra señalética táctil con relieve y braille, paneles retroiluminados bilingües, mapas multisensoriales, iconografía cultural reinterpretada y recursos digitales como códigos QR y animaciones.

La propuesta de valor consiste en ofrecer un recorrido intuitivo, sensorial y accesible que permita a todos los visitantes (incluidas personas con discapacidad) comprender y disfrutar la experiencia museográfica. El modelo de negocio es modular y escalable, lo que permite implementarlo por fases y replicarlo en otros museos o espacios culturales del país.

2.5.9.2. Sostenibilidad del proyecto

Social: Se promueve la inclusión cultural al permitir que personas con discapacidad visual o auditiva recorran el museo con autonomía. Además, fortalece el vínculo del público joven con la identidad peruana y genera oportunidades laborales en diseño, producción accesible y tecnología cultural.

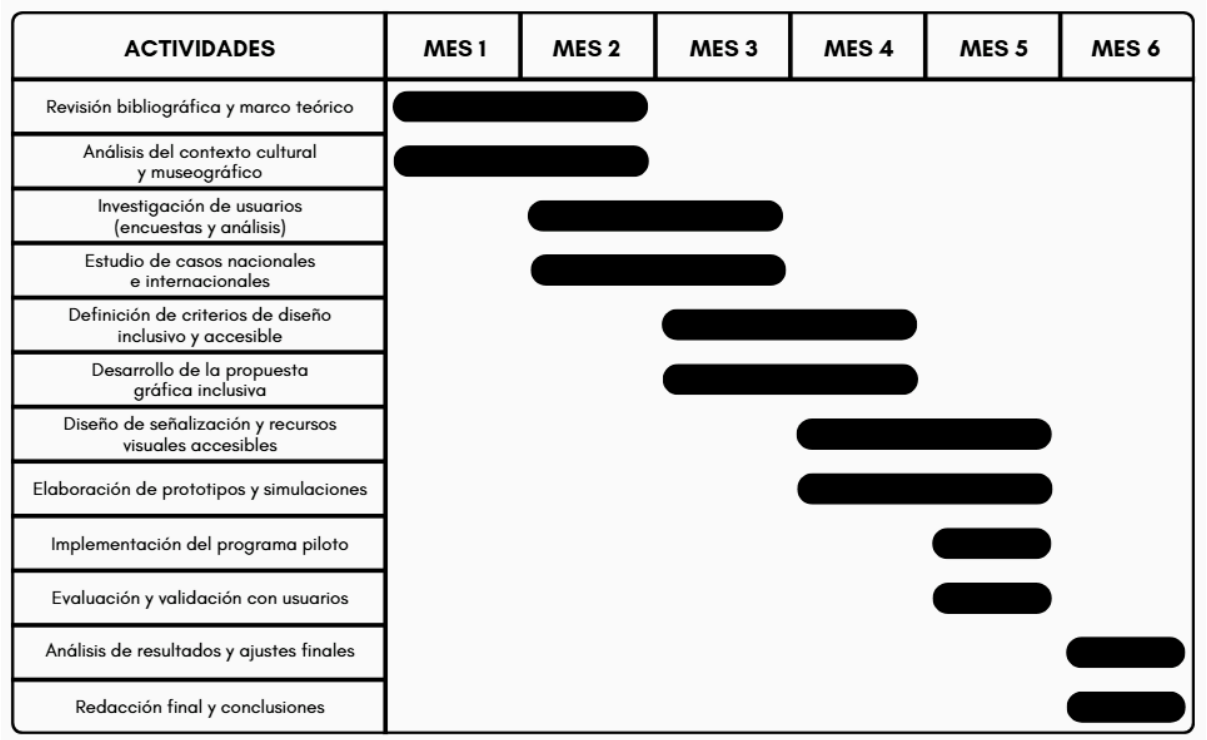
Ambiental: Se reduce el impacto ambiental mediante el uso de materiales sostenibles, bioplásticos y paneles de bajo consumo. El diseño modular disminuye residuos al permitir reemplazar sólo partes específicas del sistema.

Económica: La implementación inicial es financiada por el museo, y su sostenibilidad se asegura a través de un modelo escalable por fases, costos de mantenimiento bajos y alianzas con proveedores locales. El sistema puede comercializarse a otros museos, generando nuevas fuentes de ingresos.

2.5.9.3. Plan de actividades

Tabla 2.6

Diagrama Gantt



El diagrama de Gantt permite visualizar la organización y secuencia de las actividades necesarias para la implementación del Museo Origen, evidenciando que el proyecto es viable no solo en el corto plazo, sino también en su proyección a mediano y largo plazo. La planificación establecida facilita una ejecución progresiva, permitiendo evaluar resultados, realizar ajustes y optimizar la experiencia del usuario de manera continua.

Asimismo, el cronograma contempla la posibilidad de incorporar nuevas etapas orientadas a la actualización de contenidos, la mejora de los sistemas de comunicación gráfica inclusiva y la integración de nuevas tecnologías, en función de las necesidades del público y de la evolución del entorno cultural. A largo plazo, esta estructura permite la replicabilidad del modelo en otros espacios culturales y el fortalecimiento de alianzas estratégicas, asegurando la sostenibilidad y el impacto cultural del proyecto en el tiempo.

Iteración: Se mejorarán los prototipos con base en pruebas de uso, ajustando relieves, contrastes, braille, iconografía y contenido digital para garantizar accesibilidad y claridad.

Réplica: Una vez validado, el sistema podrá implementarse en otras salas del Museo Origen y luego en museos similares, adaptando su contenido cultural a cada contexto.

Masificación: Para escalar el proyecto, se desarrollarán alianzas con instituciones culturales y educativas, talleres de formación y campañas digitales que promuevan un modelo de accesibilidad cultural replicable en el país.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

La estimación de costos para el proyecto del Museo Origen ha sido elaborada para cubrir todos los aspectos necesarios en el diseño, producción e implementación de un sistema de señalización gráfica inclusiva y accesible. El presupuesto se distribuye en cinco categorías clave: materiales, diseño, producción, costos operativos y personal. Cada una de estas áreas es esencial para el desarrollo integral del proyecto, desde la creación de los elementos visuales y la integración tecnológica, hasta la instalación de los sistemas de señalización y su mantenimiento a lo largo del tiempo.

Los costos se han determinado en función de los precios del mercado local, los requisitos técnicos para asegurar la accesibilidad y la sostenibilidad del proyecto, así como el alcance de las experiencias sensoriales y digitales dentro del museo. Este desglose proporciona una visión clara de la inversión necesaria para hacer realidad el proyecto y asegurar su viabilidad financiera, con el objetivo de crear un espacio cultural inclusivo, accesible y contemporáneo.

Tabla 3.1

Tabla de costos de materiales

Materiales	Cantidad	Precio	Total
Paneles interpretativos (gráficos + soporte)	10	1,200	12,000
Señalética accesible (braille + relieve)	15	1,000	15,000
Paneles retroiluminados bilingües	8	2,000	16,000
Mapas multisensoriales / maquetas táctiles	3	3,500	10,500
Equipos de audio / audioguías (dispositivos)	20	250	5,000
Iluminación temática por sala (sistema)	5 salas	2,500	12,500
Escenografía y vestuario (por época)	3 épocas	8,000	24,000
Desarrollo multimedia inicial (QR, videos, RA básico)	1 paquete	10,000	10,000
Impresiones especiales y boletos en braille (temporada inicial)	1 lote	1,200	1,200
Software / licencias (RA, gestión contenido)	1	4,000	4,000
Herramientas y materiales táctiles (texturas, moldes)	varios	3,000	3,000
Soportes, mobiliario para exhibición	varios	6,000	6,000
TOTAL			**S/. 119,200**

Tabla 3.2

Tabla de costos operativos

COSTOS OPERATIVOS (MENSUALES y Anuales proyectados)		
Costos de servicios básicos y operación mensual	Mensual	Anual
Luz y electricidad (incluye ambientación/luces)	700	8,400
Agua	80	960
Internet y teléfono	150	1,800
Alquiler / mantenimiento del local (si aplica)	2,500	30,000
Seguridad y vigilancia	800	9,600
Limpieza y mantenimiento general	600	7,200
Seguros (prorrateado mensual)	200	2,400
Ttoal de costo de Servicios Básicos	**5030**	**60360**
Costos variables y mantenimiento mensual	Mensual	Anual
Mantenimiento señalética y paneles	300	3,600
Reposición y mantenimiento de audioguías / pilas	150	1,800
Materiales consumibles (boletos, papelería, consumibles actores)	250	3,000
Actualización de contenido digital (prorrateado)	800	9,600
Ambientación sensorial (aromas, filtros, recambios)	150	1,800
Total de costos de materiales	**1650**	**19800**
TOTAL COSTOS	6680	80160

Tabla 3.3

Tabla de costos de personal

COSTOS DE PERSONAL (Mensual y Anual)	Cantidad	Mensual unit.	Total mensual	Total anual
Actores/performers (rotación por épocas)	6	1,500	9,000	108,000
Intérprete lengua de señas (contrato parcial)	1	1,800	1,800	21,600
Guía accesible / mediador	1	1,300	1,300	15,600
Técnico de sonido e iluminación	1	1,700	1,700	20,400
Coordinador de programación / curaduría	1	2,200	2,200	26,400
Personal administrativo / boletería	2	1,200	2,400	28,800
Personal de limpieza (medio tiempo)	1	800	800	9,600
Total de Gastos Administrativos	**13**	**10500**	**19200**	**230400**

Tabla 3.4

Tabla de costos fijos

Gastos de Venta	Frecuencia	Costo
Desarrollo RA (realidad aumentada) — paquete básico	Implementación inicial	9,000
Actualización RA / nuevo contenido por temporada	Por temporada	4,000
Proyecciones / mapping por sala (setup)	Por temporada	5,000
Grabación y producción de audio inmersivo	Inicial	2,500
Sistema de gestión de contenidos (CMS para QR, audio)	Inicial + mantenimiento anual	4,000 + 800
Plataformas de atención accesible (apps / licencias)	Inicial	3,000
Total tecnologia inicial		**24,700**
Total por temporada		**9,000 - 10,000**

El presupuesto actualizado para la implementación del sistema de comunicación gráfica inclusiva en el Museo Origen se estima entre S/ 119,200 y S/ 140,000, considerando los costos principales relacionados con el diseño, producción e instalación de los elementos señaléticos y tecnológicos. La inversión abarca el desarrollo gráfico del sistema de señalización, la creación de elementos interactivos y accesibles, la compra de materiales sostenibles como bioplásticos y compuestos reciclados, y la contratación de personal técnico para la instalación de los equipos de audio, iluminación y sistemas de realidad aumentada. Además, se contemplan los costos asociados con la producción de contenido digital y la adaptación de los recursos a un formato bilingüe (quechua-español). También se incluye una partida para la promoción del museo, a través de campañas digitales y materiales informativos, con el fin de dar a conocer la nueva propuesta cultural. Este presupuesto asegura una implementación efectiva, accesible y acorde con las necesidades de los visitantes del museo.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- La investigación permitió analizar las necesidades de accesibilidad y comunicación de los visitantes del Museo Origen, evidenciando que la experiencia en museos tradicionales resulta limitada y poco inmersiva, lo que dificulta la conexión emocional y sensorial del público, especialmente en jóvenes y familias.
- Los resultados confirman que la incorporación de experiencias multisensoriales y recursos tecnológicos incrementa el interés y la participación de los visitantes. Elementos como señalización accesible, recursos gráficos inclusivos, iluminación temática, sonido ambiental y herramientas digitales mejoran significativamente la interacción con el entorno museográfico.
- Asimismo, la propuesta visual inclusiva, basada en principios de diseño universal y sostenibilidad alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, contribuye a una experiencia cultural más equitativa, comprensible y atractiva para públicos diversos.
- El análisis de referentes nacionales e internacionales y la validación de prototipos mediante encuestas evidencian una demanda clara por museos interactivos y sensoriales. En consecuencia, se concluye que el Museo Origen tiene un alto potencial para consolidarse como un espacio cultural innovador que fortalece la identidad cultural y transforma la relación del público con la experiencia museística.

4.2 Recomendaciones

- Ampliar la validación con prototipos físicos y recorridos simulados.
  La siguiente fase debe incluir maquetas espaciales, pruebas con iluminación, sonido y rutas interactivas para observar comportamientos reales del usuario dentro del museo.
- Desarrollar experiencias más profundas según los intereses detectados.
  Se recomienda priorizar: salas multisensoriales, pasajes temáticos, zonas táctiles, realidad aumentada y virtual, talleres de aprendizaje práctico.
  Estos elementos fueron los más solicitados por los participantes.
- Establecer alianzas con instituciones culturales, tecnológicas y educativas.
  Colaboraciones con universidades, municipalidades, artistas digitales, artesanos y empresas tecnológicas permitirán potenciar contenidos y reducir costos.
- Optimizar la narrativa espacial del museo.

Se sugiere trabajar la historia del recorrido desde una perspectiva más fluida: un camino coherente que permita que el visitante entienda la evolución cultural o temática que se desea contar.

- Asegurar un diseño accesible e inclusivo.
  Es fundamental considerar señalética clara, espacios amplios, puntos de descanso y contenido accesible para personas con discapacidad visual, auditiva o motriz.
- Implementar un sistema de monitoreo y retroalimentación continua.
  Encuestas post-visita, medidores de flujo, análisis de interacción con exhibiciones y observación del recorrido permitirán ajustar la propuesta y mejorar constantemente la experiencia del visitante.
- Explorar oportunidades de crecimiento y escalabilidad.
  Una vez implementado, el museo podría expandir su propuesta mediante nuevas salas temáticas, exposiciones temporales, experiencias nocturnas o colaboraciones con otros distritos de Lima.

V. Referencias Bibliográficas

- **Brischetto, A., Iacono, E., Becchimanzi, C., & Tosi, F. (2023).**
  Enhancing inclusive experience in museums: Results from a field study.
  https://openaccess-api.cms-conferences.org/articles/download/978-1-958651-51-3_13
- **Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016).**
  The Museum Experience Revisited.
  https://www.routledge.com/The-Museum-Experience-Revisited/Falk-Dierking/p/book/9781598741636
- **Hayakawa Casas, J. C., & Vargas Pacheco, C. (2021).**
  Museo accesible para el turismo gerontológico en el Perú: apuntes para la construcción de un marco teórico.
  https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/8472
- **Kasemsarn, K., Harrison, D., & Nickpour, F. (2023).**
  Digital storytelling guideline applied with inclusive design for museum presentation from experts' and audiences' perspectives for youth.
  https://bura.brunel.ac.uk/bitstream/2438/27059/1/FullText.pdf
- **Linares, M., & Palacios, F. (2022).**
  Accesibilidad museográfica en América Latina: Retos y oportunidades para una

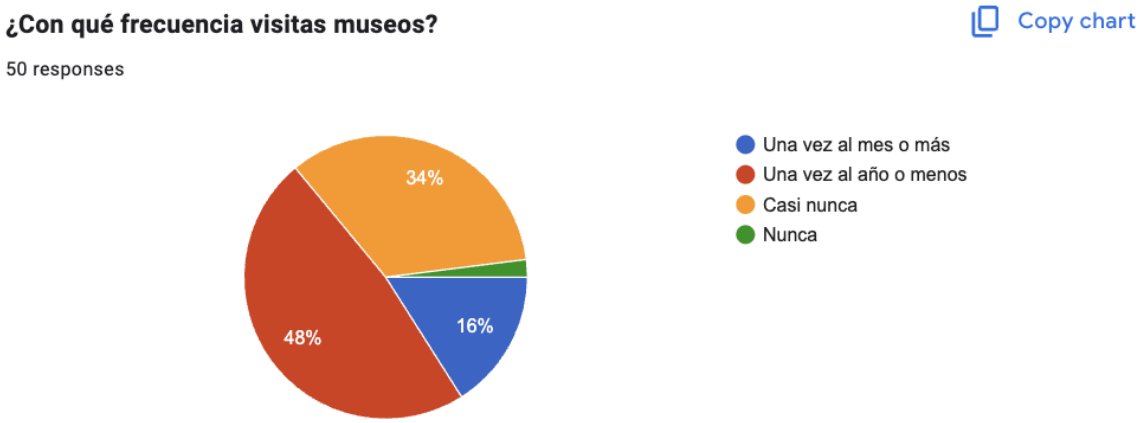
museología inclusiva. Revista Museos, 56, 45–62. https://revistas.inah.gob.mx/index.php/gacetamuseos/article/view/19912

- **Ministerio de Cultura del Perú. (2020).** *Contexto de los museos en el Perú.* https://www.gob.pe/cultura
- **Norman, D. A. (2013).** *The Design of Everyday Things.* https://mitpress.mit.edu/9780465050659/the-design-of-everyday-things/
- **Tokunaga, R., Sano, Y., & Çakir, A. (2020).** *Accessible museum design: Evaluating inclusive environments in cultural institutions. International Journal of Arts and Design Education, 39*(4), 937–954. https://doi.org/10.1111/jade.12326
- **W3C. (2018).** *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1.* https://www.w3.org/TR/WCAG21/

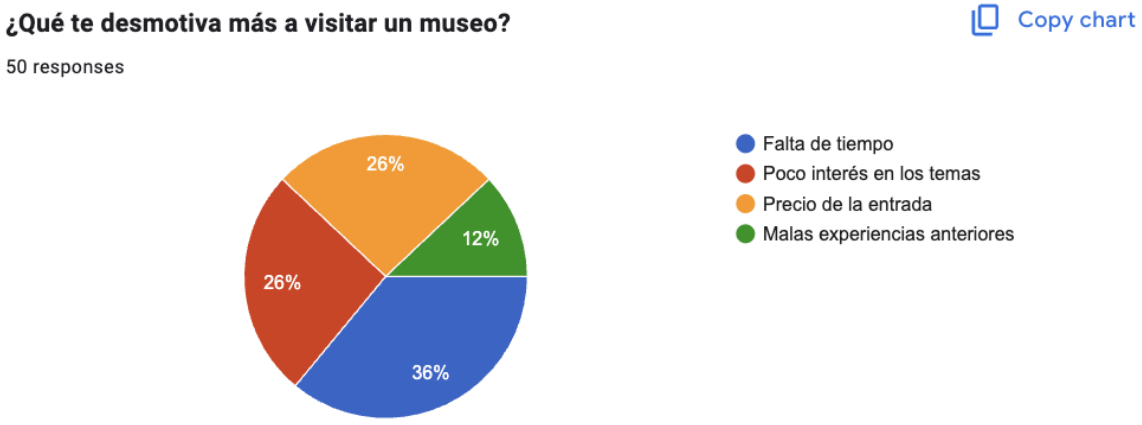
VI. Anexos

6.1 Encuestas

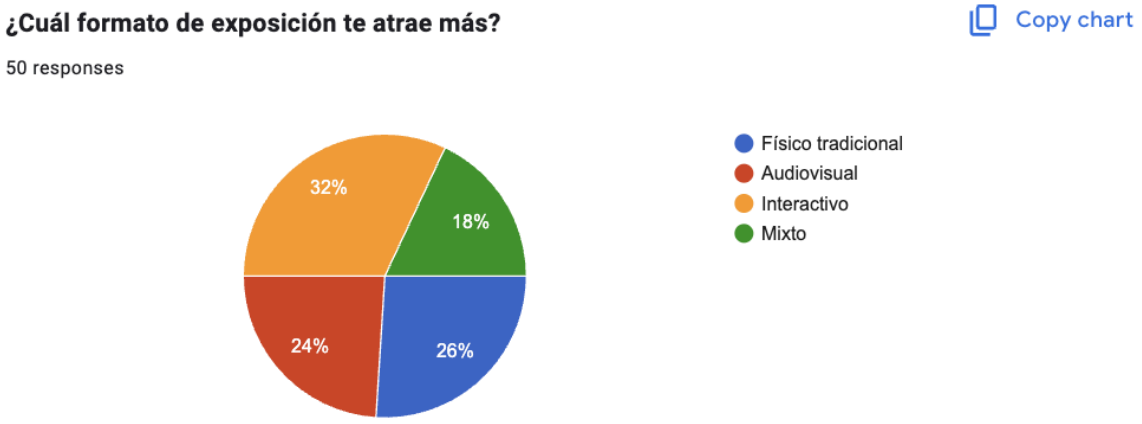
En la siguiente figura se muestra que un 48% de los encuestados visita museos una vez al año o menos, lo que indica que la mayoría de los usuarios no frecuentan museos con regularidad, lo que refuerza la necesidad de mejorar la accesibilidad y atracción de estos espacios.



El 36% de los encuestados señala que la falta de tiempo es la principal barrera para visitar un museo, lo que sugiere la necesidad de adaptar los horarios y la accesibilidad para facilitar la visita, especialmente para quienes tienen tiempo limitado.



El 32% de los participantes prefiere exposiciones interactivas, lo que indica un fuerte interés en experiencias que involucren a los visitantes de manera activa, más allá de la visualización pasiva de obras.

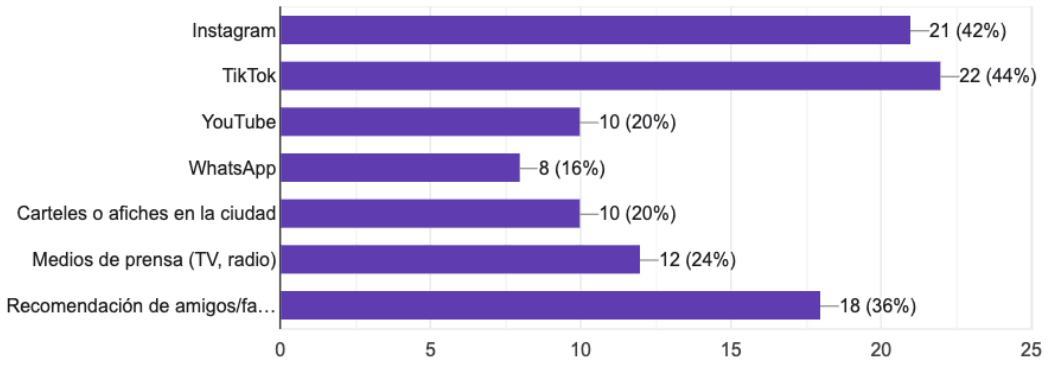


El 44% de los encuestados se entera de eventos culturales principalmente a través de TikTok, seguido de Instagram (42%), lo que sugiere que el marketing digital en redes sociales es esencial para atraer al público hacia el museo.

¿Por dónde te enteras de eventos culturales? *(Puedes elegir una o más opciones)*

Copy chart

50 responses

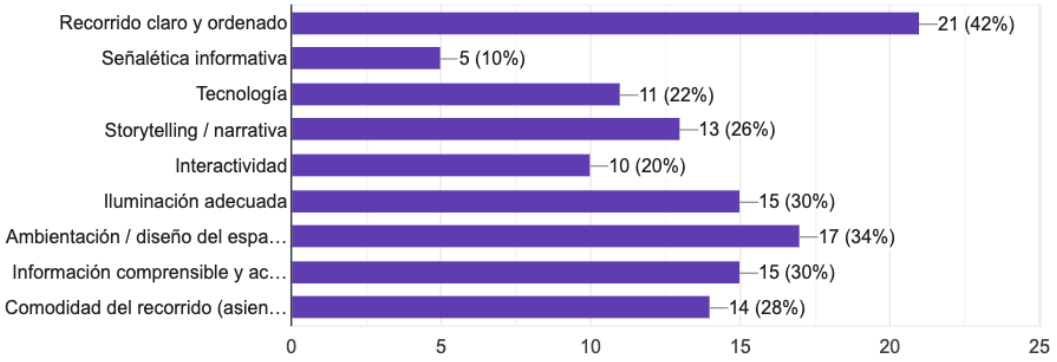


Los resultados muestran que el 42% de los encuestados valora más un recorrido claro y ordenado dentro del museo, lo que subraya la importancia de facilitar la navegación y orientación de los visitantes para mejorar su experiencia.

¿Qué aspecto te parece más importante en un museo? *(Puedes elegir una o más opciones)*

Copy chart

50 responses

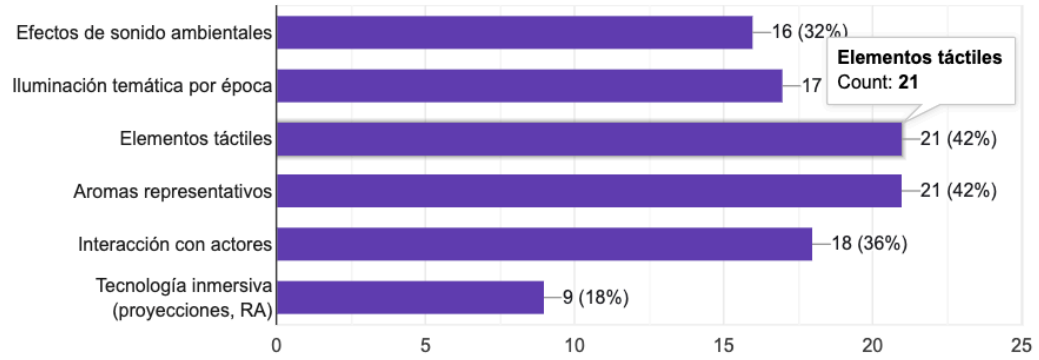


El 42% de los encuestados expresó preferencia por elementos táctiles y aromas representativos. Esto resalta el interés por una experiencia más multisensorial, que no solo dependa de lo visual, sino que también involucre otros sentidos.

¿Qué tipo de experiencia sensorial te atrae más dentro del museo? *(Puedes elegir una o más opciones)*

Copy chart

50 responses

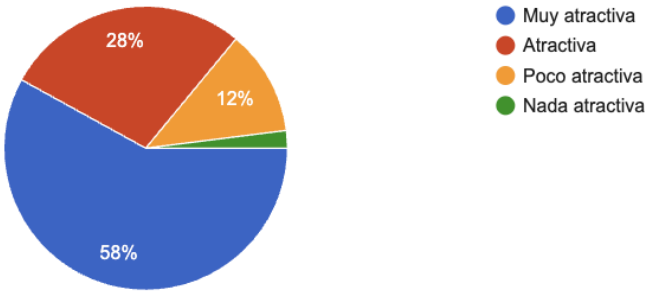


El 86% de los participantes encontró muy atractiva o atractiva la idea de incluir actores caracterizados en el museo, lo que demuestra un interés por experiencias inmersivas que ofrezcan interacción humana y narrativa en vivo.

¿Qué tan atractiva te resulta la idea de que un museo incluya actores caracterizados que representen diferentes épocas históricas?

Copy chart

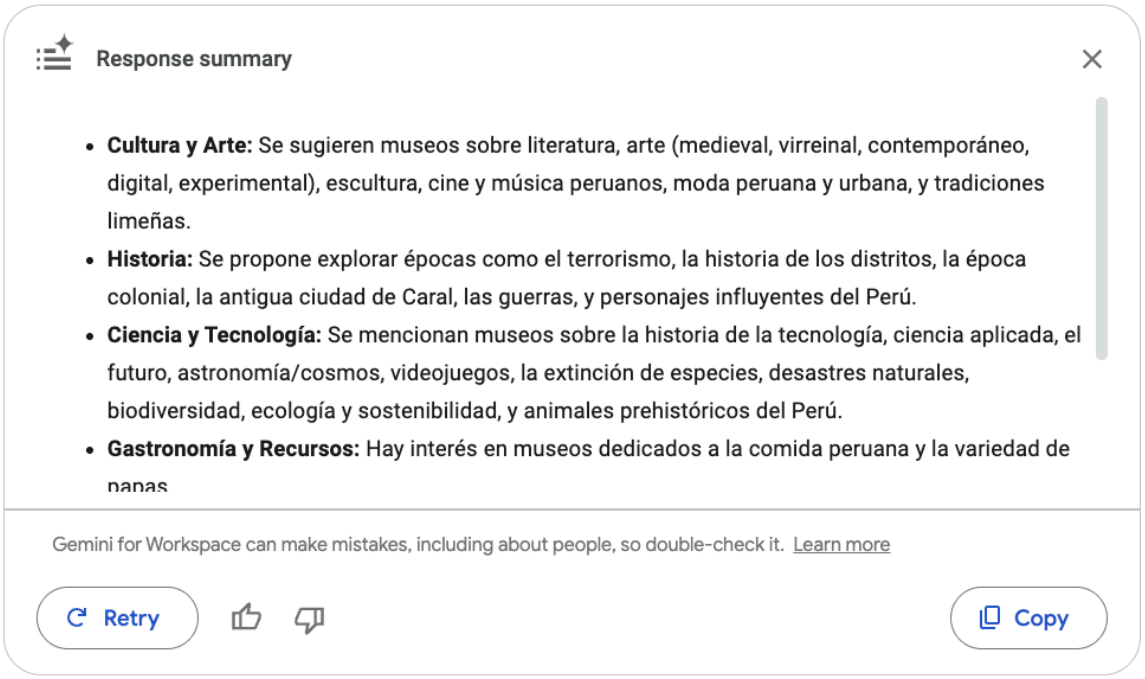
50 responses



Los encuestados prefieren un museo que combine arte contemporáneo, cultura peruana, historia reciente y temas científicos, lo que sugiere que un museo en Lima debería integrar estas áreas para atraer a un público diverso y ofrecer una experiencia más completa y educativa.

¿Qué tema o contenido te gustaría que explore un museo nuevo en Lima?

50 responses



Los encuestados buscan un museo interactivo, tecnológico y sensiblemente inmersivo, con espacios cómodos que permitan disfrutar y participar de manera activa. Estos elementos son claves para garantizar una experiencia atractiva y memorable para los visitantes.

¿Qué debería ofrecer sí o sí un museo completamente nuevo para que quieras visitarlo?

50 responses

Response summary

- **Interactividad y Tecnología:** Se solicita mayor interactividad, experiencias inmersivas, realidad virtual, realidad aumentada, simulaciones, hologramas, robots, IA, juegos y tecnología moderna en los ambientes.
- **Experiencias Únicas y Temáticas:** Se mencionan recorridos sensoriales, nocturnos temáticos, pasajes tipo *escape room*, planetario 360°, experiencias teatrales, experimentos en vivo, y obras que reaccionen al movimiento.
- **Contenido y Marketing:** Es importante que tenga temas interesantes, buen marketing para generar interés, y que el recorrido sea claro con suficientes exposiciones.
- **Logística y Costo:** Se pide un precio accesible o que no sea costoso, suficiente espacio para un recorrido cómodo y que la arquitectura se acomode a la temática.

Gemini for Workspace can make mistakes, including about people, so double-check it. Learn more

Retry

Copy