ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“Diseño gráfico y recursos audiovisuales en la museografía contemporánea: construcción de experiencias inmersivas”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN ARQUITECTURA DE INTERIORES

PRESENTADA POR

Alejandra Pestana Castañeda
DNI: 73540341, Perú
ORCID: 0009-0002-5796-8154
Gianella Daleska Vasquez Guibovich
DNI: 71070540, Perú
ORCID: 0000-0003-4964-2349

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

Dhara Hitomy Ardiles Ramos
DNI: 73254932, Perú
ORCID: 0000-0002-4326-2794

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

Ariana Geraldine Vildosola Esquivel
DNI: 72552651, Perú
ORCID: 0000-0003-1070-3589

ASESOR

Ampuero Quezada Héctor David
DNI: 09531935, Perú
ORCID: 0000-0001-7339-650X

JURADO

Lamas Gonzalez,Susana Cecilia
Bernuy Chavez,Gioanny Marshia
Moscoso Guillén,Ana Sofía

Lima, junio 2026

Reporte de Similitud

Dhara Ardiles_Alejandra Pestana_Gianella Vasquez_Ariana Vild%C3%B3sola.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:589921543

Fecha de entrega
12 may 2026, 7:35 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
12 may 2026, 10:43 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Dhara Ardiles_Alejandra Pestana_Gianella Vasquez_Ariana Vildósola.docx

Tamaño del archivo
3.2 MB

68 páginas

14.133 palabras

86.422 caracteres

4% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

3% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Dedicatoria

Concluir este proyecto representa mucho más que una meta académica; es el testimonio de nuestro esfuerzo, perseverancia y crecimiento personal. Cada desafío superado se transformó en una oportunidad de aprendizaje que fortaleció nuestra capacidad de avanzar con compromiso.

En primer lugar, expresamos nuestra profunda gratitud a Dios y al universo, por ser nuestra guía y fortaleza en los momentos de incertidumbre, dándonos la motivación necesaria para recorrer este camino.

Dedicamos este trabajo con especial amor a nuestras familias y padres. Gracias por su apoyo incondicional, su paciencia y esa confianza infinita que nos sostuvo en las etapas más difíciles. Sus palabras de aliento y su cariño fueron el motor esencial para llegar a este cierre de etapa.

Asimismo, extendemos un sincero reconocimiento a nuestro asesor, Héctor David Ampuero Quezada, por compartir su conocimiento, brindarnos su orientación y acompañarnos con compromiso en nuestra formación académica y personal.

A mis compañeras de equipo, gracias por hacer de este recorrido una experiencia tan enriquecedora como memorable. Este proyecto es el reflejo de nuestra capacidad de organización, empatía y respeto mutuo. Más allá del trabajo compartido, valoramos la voluntad de construir juntas un esfuerzo colectivo que nos permitió crecer no solo como futuras profesionales, sino como personas.

Finalmente, dedicamos este trabajo a todas las personas que, de alguna manera, formaron parte de este proceso y contribuyeron a que este proyecto pudiera culminar con satisfacción y orgullo.

Agradecimiento

Agradezco profundamente a Dios, a mi madre, a mi pareja y a mi abuela, quienes fueron pilares fundamentales a lo largo de este proceso, brindándome fortaleza, inspiración y apoyo incondicional en cada paso hacia la culminación de esta importante etapa de mi vida.

A Dios, por ser guía, fortaleza y refugio a lo largo de este proceso. Por acompañarme en cada desafío, brindarme sabiduría en los momentos de incertidumbre y bendecirme con la oportunidad de culminar una etapa tan significativa en mi vida profesional y personal. Este logro es, sin duda, una de las tantas muestras de su infinita gracia en mi camino.

A mi madre, por ser el impulso constante detrás de cada uno de mis pasos, por sembrar en mí la convicción de que los sueños se honran con esfuerzo, disciplina y valentía. Por creer en mi capacidad incluso en los momentos en que el camino parecía incierto, por motivarme a mirar más allá de mis propios límites y enseñarme que culminar esta etapa no solo representa un logro académico, sino también un compromiso profundo conmigo misma y con mi futuro. Su amor, fortaleza y fe inquebrantable han sido el motor silencioso que hizo posible este importante capítulo de mi vida.

A mi pareja, por convertirse, desde su propia esencia, en una fuente de inspiración constante. Por recordarme, con su ejemplo, la importancia de amar lo que uno hace, de crecer, de aspirar siempre a más y de comprender el verdadero valor de construir una vida con propósito. Su dedicación, admiración y visión me impulsaron a reconocer la importancia de mi propio camino profesional y a asumirlo con mayor determinación.

A mi abuela, cuya generosidad, amor y apoyo invaluable hicieron posible, de una manera profundamente significativa, la realización de esta meta. Su entrega representa

para mí mucho más que ayuda; simboliza confianza, sacrificio y un acto de amor que llevaré siempre en el corazón.

Asimismo, agradezco a la persona en la que me convertí durante este proceso, por no rendirse, por sostenerse con firmeza en medio de los desafíos y por avanzar con determinación hacia esta meta. Hoy este logro representa la recompensa de mi esfuerzo, mi perseverancia y mi compromiso conmigo misma.

A cada uno de ellos, por ser parte esencial de este sueño cumplido, les dedico este logro con el alma profundamente agradecida.

Alejandra Pestana Castañeda

Agradezco a Dios, por acompañarme en cada etapa de este camino, por darme fortaleza cuando sentía cansancio, serenidad en los momentos de incertidumbre y la motivación necesaria para seguir adelante hasta culminar este proyecto. Su guía fue fundamental para mantenerse firme frente a cada desafío presentado durante este proceso. A mi familia, por convertirse en mi apoyo incondicional y en el motor que me impulsó a no rendirme. Gracias por su paciencia, comprensión y confianza en mí incluso en los días más difíciles. Cada palabra de aliento, cada consejo y cada gesto de cariño fueron esenciales para continuar avanzando con seguridad y esperanza.

A mis compañeras de tesis, por compartir conmigo esta experiencia llena de aprendizajes, retos y crecimiento. Gracias por el compromiso, la dedicación y el trabajo en equipo que hicieron posible el desarrollo de este proyecto. Más allá de lo académico, me llevo el valor de la unión, la perseverancia y el apoyo mutuo que construimos durante esta etapa. De manera especial, agradezco a nuestro asesor, por su orientación, disposición y enseñanzas brindadas a lo largo de la elaboración de este trabajo. Su

acompañamiento y conocimientos fueron importantes para fortalecer nuestro desarrollo académico y profesional.

Finalmente, me agradezco a mí misma, por no rendirme ante las dificultades, por mantener la constancia y la disciplina aun en los momentos de agotamiento, y por confiar en mis capacidades a lo largo de todo este proceso. Este proyecto representa no solo esfuerzo y dedicación, sino también crecimiento personal, aprendizaje y la satisfacción de haber alcanzado una meta importante.

Gianella Daleska Vásquez Guibovich

Agradezco de corazón a mi familia, en especial a mi mamá, Yeannet, y a mi hermano, Dylan, por haber sido mi soporte y por darme ánimos todos los días a lo largo de este proyecto. A mis mejores amigas, Nicole y Valeria, por escucharme con paciencia y por estar a mi lado cuando más las necesitaba. A mi compañera Genny, por su dedicación y ayuda, siendo de gran apoyo en este camino. Al universo, por permitir que las circunstancias se alinearan para lograr esta meta. Para terminar, me agradezco profundamente a mí misma por el compromiso de llegar hasta aquí, por no tirar la toalla y por confiar en mí.

Ariana Geraldine Vildósola Esquivel

Mamá, mamita Alicia, Madri: gracias por sostenerme siempre con amor. Este logro también es de ustedes. Gracias por la fortaleza que me inculcaron desde siempre, por ser mi inspiración y mi motivación a lo largo de la vida.

Gracias a mis abuelos y a mis hermanos. Su presencia en mi vida, así como su amor, siempre será elemental para mí.

Xiomara, eres la mejor amiga del mundo. Gracias por acompañarme, sostenerme y amarme en todas mis etapas.

Dharchi, Miss Smith y Rosa Pastel, mis compañías más sinceras: los amo con todo mi corazón.

Dhara Hitomy Ardiles Ramos

Resumen Ejecutivo

La investigación analiza la limitada articulación entre diseño gráfico, recursos audiovisuales y arquitectura de interiores en la museografía contemporánea, problema que afecta la construcción de experiencias inmersivas y puede generar sobrecarga cognitiva. Se empleó un enfoque cualitativo descriptivo, basado en entrevistas a profesionales del ámbito museográfico y en la observación del espacio expositivo. Este método permitió comprender en profundidad tanto los procesos de diseño como la experiencia del visitante. Los resultados muestran que la inmersión no depende de la cantidad de tecnología utilizada, sino de su integración coherente con la narrativa espacial y la arquitectura interior del museo, la cual condiciona la percepción y el recorrido. En este contexto, el diseño gráfico cumple un rol fundamental como sistema de orientación que facilita el desplazamiento y reduce el esfuerzo mental. Por su parte, los recursos audiovisuales potencian la participación cuando se aplican de forma estratégica. Asimismo, se evidencia que una adecuada dosificación de estímulos evita la saturación del usuario. En conjunto, la autonomía del visitante emerge como un factor clave para una experiencia significativa. Finalmente, el estudio aporta evidencia empírica que complementa la literatura y propone una visión integradora del diseño museográfico centrado en el usuario.

Palabras Clave

Museografía contemporánea, diseño gráfico, recursos audiovisuales, experiencia inmersiva, diseño museográfico, autonomía del visitante.

Tabla de Contenidos

Reporte de Similitud **3**

Dedicatoria **4**

Agradecimiento **5**

Resumen Ejecutivo **9**

Capítulo I: Introducción **14**

1.1. Problema de Investigación 14

1.2. Vacío en el Conocimiento 15

1.3. Justificación de la Investigación 16

Capítulo II: Revisión de la literatura **18**

2.1. Estado del Arte 18

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación **26**

3.1. Objetivo General 26

3.2. Objetivos Específicos 26

3.3. Pregunta General 26

3.4. Preguntas Específicas 26

3.5. Proposición General: 27

3.6. Proposiciones Específicas 27

Capítulo IV: Metodología **28**

4.1. Tipo y enfoque de investigación 28

4.2. Diseño metodológico 29

4.3. Participantes o casos de estudio 30

4.4. Técnicas e instrumentos 30

4.5. Procedimiento 32

Capítulo V: Resultados 34

5.1. Construcción de la experiencia inmersiva y sensorial 34

Figura 1 36

Experiencia inmersiva multisensorial mediante proyecciones envolventes 36

5.2. Estructuración narrativa y orientación espacial 36

Figura 2 38

Museografía como un sistema narrativo espacial 38

5.3. Integración y coherencia de los recursos museográficos 39

Figura 3 41

Integración de los recursos museográficos en un diseño expositivo 41

5.4. Uso estratégico y funcional de la tecnología audiovisual 41

Figura 4 43

Exposiciones inmersivas contemporáneas que incorporan tecnologías avanzadas 43

5.5. Autonomía del visitante y gestión de la carga cognitiva 44

Figura 5 46

La autonomía del visitante y la adecuada gestión de la carga cognitiva 46

Capítulo VI: Discusión 46

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones 52

7.1. Conclusiones 52

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones 53

Referencias **55**

Anexos **65**

Anexo 1: Guía de Formulario Diseñador Gráfico 65

Anexo 2: Guía de Formulario Diseñador Museográfico 66

Anexo 3: Guía de Formulario Diseñador Audiovisual 67

Índice de Tablas y Figuras

Figura 1 **36**

Experiencia inmersiva multisensorial mediante proyecciones envolventes 36

Figura 2 **38**

Museografía como un sistema narrativo espacial 38

Figura 3 **41**

Integración de los recursos museográficos en un diseño expositivo 41

Figura 4 **43**

Exposiciones inmersivas contemporáneas que incorporan tecnologías avanzadas 43

Figura 5 **46**

La autonomía del visitante y la adecuada gestión de la carga cognitiva 46

Capítulo I: Introducción

1.1. Problema de Investigación

La museografía contemporánea ha incorporado de manera creciente el diseño gráfico y los recursos audiovisuales como medios para enriquecer la comunicación y generar experiencias más dinámicas en los espacios expositivos. Sin embargo, se ha evidenciado que la integración de medios digitales en los entornos museográficos presenta limitaciones en su articulación con el espacio físico y en su impacto en el comportamiento del visitante, lo que afecta la eficiencia comunicativa de las exposiciones (Ai & Phaholthep, 2024). A pesar de los avances tecnológicos, persisten dificultades para comprender cómo interactúan el entorno, los usuarios y los recursos digitales dentro de una experiencia museográfica integral. En este sentido, la literatura ha identificado una brecha en el análisis de la relación entre el diseño del espacio expositivo, la interacción digital y la experiencia del usuario, lo que limita el desarrollo de estrategias efectivas de diseño (Pan et al., 2026).

Por otro lado, el uso de recursos inmersivos en museos ha crecido significativamente, impulsando nuevas formas de interacción basadas en lo sensorial, lo emocional y lo participativo. No obstante, se ha señalado que existe una desconexión entre la teoría académica y la aplicación práctica de los medios inmersivos, así como una falta de análisis crítico sobre su impacto real en la construcción de conocimiento y experiencia en los visitantes (Illsley et al., 2025). Asimismo, el diseño gráfico experiencial ha cobrado relevancia como disciplina integradora en espacios físicos, aunque todavía presenta desafíos en su consolidación teórica y en la comprensión de su rol dentro de entornos museográficos complejos. Por ello, resulta necesario profundizar en el estudio de cómo el diseño gráfico y los recursos audiovisuales se articulan dentro de la museografía contemporánea para generar experiencias inmersivas significativas,

contribuyendo así al desarrollo disciplinar del diseño y la comunicación audiovisual en contextos culturales (Petković et al., 2025).

1.2. Vacío en el Conocimiento

La revisión de la literatura evidencia que, si bien el diseño gráfico experiencial y los recursos audiovisuales han ganado relevancia en la museografía contemporánea, aún existe una limitada sistematización teórica que articule de manera integral estos elementos dentro del espacio expositivo. En particular, el campo del diseño gráfico experiencial presenta dificultades en la consolidación de marcos educativos y conceptuales que permitan comprender su carácter interdisciplinario y su impacto en la experiencia del usuario en entornos físicos complejos (Al-Sabaie & Al-Zuhair, 2025). De igual manera, aunque las tecnologías inmersivas han impulsado nuevas formas de interacción, la literatura evidencia una falta de enfoques integrados que vinculen de manera coherente el diseño espacial, la comunicación visual y la experiencia sensorial del usuario. Esta fragmentación disciplinar limita el desarrollo de propuestas museográficas holísticas, evidenciando la necesidad de investigaciones que profundicen en la articulación entre diseño, espacio y tecnología (Ariya et al., 2025).

Por otro lado, en el ámbito de los recursos audiovisuales y el storytelling digital, se identifica una carencia de marcos metodológicos sólidos para el diseño y evaluación de experiencias inmersivas centradas en la dimensión emocional del usuario. A pesar del crecimiento de las aplicaciones digitales en museos, muchos estudios continúan priorizando aspectos funcionales como la usabilidad, dejando en segundo plano la comprensión de la experiencia afectiva y su influencia en la construcción de significado (Rosli et al., 2023). De igual forma, la literatura señala que existe escasa investigación sobre la estructura narrativa y los contenidos en experiencias inmersivas, así como una ausencia de enfoques sistemáticos para analizar la interacción entre narrativa, tecnología

y usuario. Esta brecha evidencia la necesidad de desarrollar investigaciones que integren metodologías cualitativas capaces de explorar la experiencia inmersiva desde una perspectiva narrativa, sensorial y contextual (Yin et al., 2026).

1.3. Justificación de la Investigación

La creciente incorporación de tecnologías digitales en los espacios museográficos ha transformado la manera en que el sector creativo diseña experiencias culturales, demandando enfoques más integrados entre disciplinas como el diseño gráfico, la arquitectura de interiores y la comunicación audiovisual. En este contexto, diversos estudios destacan que la integración de medios inmersivos permite generar experiencias más interactivas y emocionalmente significativas, aunque su implementación aún requiere una adecuada articulación con el espacio físico y narrativo (Lei, 2025). Esta situación evidencia la necesidad de investigar cómo los recursos visuales y audiovisuales pueden ser utilizados estratégicamente para potenciar la experiencia del usuario dentro de entornos culturales contemporáneos. Asimismo, se ha demostrado que la coherencia espacial, la claridad narrativa y la interacción influyen en los niveles de inmersión, compromiso y comprensión del visitante, lo que refuerza la importancia de un diseño integral en el sector creativo (Wang et al., 2025).

Por otro lado, el sector creativo enfrenta el desafío de responder a nuevas demandas culturales donde la experiencia del usuario se posiciona como eje central en el diseño de espacios y contenidos. Investigaciones recientes señalan que la comunicación multisensorial y la narrativa artística permiten construir experiencias más profundas y memorables, integrando dimensiones emocionales, cognitivas y perceptivas en el visitante (Al-Rawashdeh, 2025). Sin embargo, aún persisten limitaciones en la sistematización de estos enfoques y en su aplicación coherente dentro de proyectos museográficos contemporáneos. En este sentido, resulta necesario desarrollar estudios

que aporten evidencia desde una perspectiva cualitativa, permitiendo comprender cómo se articulan estos recursos en la práctica y cómo impactan en la experiencia del usuario, contribuyendo así al fortalecimiento teórico y metodológico del sector creativo (Cesário & Campos, 2024).

Capítulo II: Revisión de la literatura

2.1. Estado del Arte

El diseño de exposiciones digitales interactivas ha evolucionado hacia enfoques centrados en la experiencia del visitante, integrando dimensiones cognitivas y emocionales que buscan fortalecer la interacción y el compromiso en entornos museográficos (He & Kosenko, 2024). En esta línea, los museos se consolidan como espacios de educación no formal donde los recursos audiovisuales y las estrategias expositivas favorecen experiencias de aprendizaje inmersivas y significativas (Fairooz et al., 2023). En este contexto, el diseño gráfico experiencial emerge como un campo interdisciplinario clave para optimizar la relación entre el espacio físico y la experiencia del usuario (Muggleton et al., 2025). Por su parte, las tecnologías inmersivas como la realidad virtual han demostrado incrementar la respuesta afectiva y conductual del público, evidenciando su potencial para transformar la experiencia museística, especialmente en públicos jóvenes (Robaina-Calderín et al., 2023).

La incorporación de tecnologías inmersivas como la realidad virtual y aumentada ha transformado la experiencia museística, generando entornos interactivos que potencian la participación y la conexión emocional con la cultura (Li et al., 2023). Este avance se estructura bajo tendencias como el storytelling inmersivo, los museos virtuales y la educación artística digital, lo que refleja una creciente integración entre tecnología, narrativa y experiencia del usuario (Song & Evans, 2026). No obstante, aunque se destaca la importancia de la agencia del usuario y la interacción, aún persisten vacíos en el desarrollo de experiencias significativas (Morgado et al., 2025). Por ello, el uso de narrativas espaciales e interfaces en el patrimonio cultural busca enriquecer la dimensión cognitiva y emocional del visitante, si bien se requiere una mayor profundización metodológica para validar su impacto (Economou et al., 2026).

La literatura reciente evidencia que la transformación digital en museos ha impulsado la incorporación de tecnologías como realidad virtual, aumentada y sistemas interactivos, las cuales han redefinido la experiencia del visitante hacia entornos más participativos e inmersivos, aunque aún existen desafíos en su implementación efectiva (Li et al., 2024). Estos diversos estudios destacan que la integración de narrativas espaciales y recursos de diseño visual, como tipografía, iluminación y medios digitales, cumple un rol fundamental en la construcción de significado y en la reinterpretación del patrimonio cultural dentro de los espacios museográficos (Ünal Gerdan, 2025).

Bajo esta premisa, investigaciones centradas en modelos de interacción como el Integrated Museum Engagement Model (IMEM) subrayan la importancia de articular diseño participativo, storytelling inmersivo y tecnologías digitales para generar experiencias más personalizadas y significativas para los usuarios (Shi, 2026). En ese sentido, estudios empíricos sobre el uso de tecnologías inmersivas en museos evidencian que herramientas como la realidad virtual y los sistemas interactivos no solo incrementan el valor educativo, sino que también potencian la interacción y el compromiso del visitante, aunque su efectividad depende de su adecuada integración con el contexto expositivo (Lu et al., 2023).

Los estudios revisados evidencian un predominio de enfoques cualitativos basados en entrevistas, análisis de contenido y estudios de caso, los cuales permiten explorar en profundidad los procesos de diseño y la construcción narrativa en entornos museográficos digitales (Al Khalifa & Jiwane, 2025). A la par, se identifican investigaciones que emplean metodologías mixtas, combinando revisión documental, estudios de caso y entrevistas con encuestas, integrando así técnicas cualitativas y cuantitativas para comprender la experiencia del visitante de manera integral (Amin et al., 2025). Por otro lado, diversos trabajos destacan el uso de métodos cuantitativos

avanzados como análisis estadístico, inteligencia artificial y monitoreo del comportamiento mediante sensores, los cuales permiten analizar patrones de interacción y personalización en museos inteligentes (Ivanov & Velkova, 2025). Adicionalmente, se observa la aplicación de técnicas evaluativas combinadas, como encuestas, entrevistas, observación y pruebas de usabilidad, que permiten recoger tanto datos objetivos como percepciones subjetivas del visitante en experiencias inmersivas (Araújo et al., 2025).

El análisis de los estudios evidencian que el uso de realidad virtual en museos incrementa la inmersión y la satisfacción del visitante, siendo los sistemas wearable-VR más efectivos que los mobile-VR en términos de experiencia y reducción de incomodidades (Jangra et al., 2025). Dentro de los museos en el metaverso, variables como el entretenimiento interactivo y la experiencia escapista influyen en la inmersión psicológica y, a su vez, en la satisfacción y la intención de compartir la experiencia (Wu et al., 2025). Por su parte, estudios sobre tecnologías inmersivas basados en modelos como TAM y flow indican que la utilidad percibida, el disfrute y la concentración impactan directamente en la actitud del visitante y su intención conductual dentro del museo (Liu & Sutunyarak, 2024). En un plano general, las revisiones sistemáticas señalan que la transformación digital en museos mejora la accesibilidad, la participación y la sostenibilidad de las experiencias, aunque persisten desafíos en la integración tecnológica y en la evaluación de sus efectos a largo plazo (Tham et al., 2023).

A partir del análisis de los documentos, se identifica que aún existe una limitada articulación teórica entre la percepción multisensorial, la corporalidad y la construcción de experiencias en entornos expositivos, especialmente en contextos virtuales donde estas relaciones no han sido suficientemente desarrolladas (Şimşek, 2026). Además, persiste la ausencia de modelos metodológicos sistemáticos que orienten el diseño de la interacción en museos digitales, ya que muchas propuestas continúan siendo exploratorias,

fragmentadas o centradas en casos específicos sin generalización teórica (Azevedo et al., 2025). En consecuencia, se evidencia una falta de profundización en el análisis del impacto de las experiencias inmersivas sobre variables como la atención, la memoria y la satisfacción del visitante en contextos museográficos diversos, lo que limita la validación empírica de estas propuestas (Luo et al., 2025). Sumado a esto, aún no se ha explorado de manera suficiente la integración estratégica entre el diseño gráfico, la narrativa digital y las tecnologías inmersivas como un sistema coherente que potencie la experiencia del usuario dentro del espacio museográfico contemporáneo (Privitera et al., 2025).

Las prácticas museográficas contemporáneas evidencian una transición hacia modelos más inclusivos y participativos mediante el uso de tecnologías interactivas como herramientas hápticas, dispositivos vestibles, realidad extendida (XR), RFID y sistemas basados en inteligencia artificial, que amplían las formas de interacción y personalización de la experiencia del visitante (Ergin, 2024). La innovación clave reside en la incorporación de sistemas de posicionamiento interior, algoritmos de recomendación y modelos de lenguaje que permiten generar recorridos personalizados y contenidos adaptados en tiempo real según el comportamiento y ubicación del usuario dentro del museo (Ferrato, 2025). Paralelamente, el desarrollo de museos inteligentes se apoya en tecnologías de analítica de datos, inteligencia artificial, sensores y sistemas de personalización dinámica que interpretan las emociones, interacciones y trayectorias del visitante para optimizar su experiencia de manera continua (Garello et al., 2025). En última instancia, emergen nuevas prácticas orientadas a la accesibilidad y la inclusión sociocultural mediante tecnologías digitales transformadoras como la realidad virtual, la realidad aumentada, el IoT y sistemas adaptativos, que permiten superar barreras físicas, sensoriales y cognitivas, redefiniendo el rol del museo como un espacio abierto, diverso e interconectado (Avni et al., 2026).

Los conceptos clave en la investigación sobre museografía contemporánea giran en torno a la accesibilidad, la inclusión y la experiencia del usuario, destacando el papel de las tecnologías digitales en la ampliación del acceso para públicos diversos. Asimismo, se identifican como ejes conceptuales fundamentales la evolución tecnológica de los museos y la transformación de la experiencia del visitante a través de modelos que integran interacción, participación y mediación digital. Desde una perspectiva aplicada, la personalización de la experiencia emerge como un concepto clave, vinculando el diseño museográfico con el análisis del comportamiento del usuario y la adaptación de contenidos en función de sus necesidades (Rey et al., 2025). Por otra parte, la literatura incorpora la simulación social, la inteligencia artificial y los sistemas interactivos como nuevos conceptos que redefinen la interacción en entornos virtuales, ampliando la comprensión de la experiencia museográfica hacia dinámicas colaborativas y conversacionales (Su et al., 2025).

La investigación destaca que uno de los conceptos clave es la experiencia inmersiva, entendida como la integración de estímulos sensoriales y tecnológicos que permiten al visitante interactuar activamente con el contenido museográfico, generando mayores niveles de participación y comprensión cultural (Huang & Zhong, 2025). Bajo este enfoque, se identifica la experiencia del usuario como eje central, abarcando dimensiones cognitivas, emocionales y conductuales que determinan la efectividad de las tecnologías inmersivas en la interpretación del patrimonio cultural (Pietroni,2025). Otro concepto relevante es el diseño gráfico experiencial, el cual articula comunicación visual, espacio físico e interactividad para facilitar la orientación, interpretación y apropiación del entorno expositivo por parte del visitante. Adicionalmente, emerge el concepto de multisensorialidad, que destaca la necesidad de integrar no solo estímulos audiovisuales sino también táctiles, olfativos y corporales para lograr experiencias más completas,

superando las limitaciones actuales de los entornos virtuales y fortaleciendo la percepción espacial y la memoria del visitante.

La literatura revisada evidencia contradicciones en torno a la equivalencia entre experiencias físicas y virtuales, ya que algunos estudios señalan que los museos virtuales pueden replicar niveles similares de satisfacción e inmersión, mientras otros destacan diferencias en interacción y comportamiento del visitante, lo que genera tensiones en la valoración de ambos entornos (Xu et al., 2025). De igual modo, existen enfoques divergentes respecto al impacto educativo de la inmersión, pues mientras se enfatiza su capacidad para aumentar la motivación y presencia, también se advierte sobre riesgos como la sobrecarga cognitiva y la disminución de la autorregulación del aprendizaje (Smets & Euser, 2026). Por otro lado, existen sesgos metodológicos en la literatura, dado que muchos estudios priorizan enfoques cuantitativos y experimentales centrados en la tecnología, dejando de lado dimensiones cualitativas relacionadas con la experiencia cultural y contextual del usuario (Biliuk, 2025). Finalmente, se observan discrepancias conceptuales en la definición y aplicación de exposiciones híbridas e inmersivas, evidenciando una falta de consenso teórico y una fragmentación en los modelos de diseño utilizados en la museografía contemporánea (Zhang et al., 2024).

La evidencia científica respalda que la integración de tecnologías inmersivas y procesos iterativos de diseño, basados en la retroalimentación del usuario, permite comprender cómo los recursos digitales y el espacio expositivo se articulan para mejorar la experiencia del visitante (Wu et al., 2025). Se demuestra también que estos entornos influyen directamente en variables como la motivación, la agencia y la presencia del usuario, lo que sustenta la proposición de que estos entornos impactan en dimensiones sensoriales y emocionales del aprendizaje y la interacción (Singh et al., 2025). De igual manera, los estudios sobre comportamiento del visitante evidencian que la interacción

activa, los patrones de movimiento y el uso de tecnologías interactivas son claves para comprender cómo el diseño del espacio y los recursos audiovisuales orientan la experiencia museográfica (Vosinakis et al., 2025). De manera concluyente, se confirma que la incorporación de estímulos multisensoriales y tecnologías inmersivas incrementa la atención y satisfacción del visitante, reforzando la idea de que la articulación coherente entre diseño, tecnología y espacio potencia experiencias significativas (Shi et al., 2025).

2.2. Marco Teórico

El estudio de la interacción en el museo contemporáneo se fundamenta en marcos como el Integrated Museum Engagement Model (IMEM), el cual subraya la necesidad de articular el diseño participativo con el storytelling inmersivo para generar experiencias personalizadas (Shi, 2026). Esta perspectiva teórica se complementa con el diseño gráfico experiencial, una corriente interdisciplinaria que optimiza la relación entre el espacio físico y la comunicación visual para facilitar la interpretación del entorno (Muggleton et al., 2025). Bajo este enfoque, el diseño no actúa de forma aislada, sino que se integra en procesos de diseño iterativo basados en la retroalimentación del usuario para mejorar la calidad de la visita (Wu & Song, 2025). Además, la literatura resalta la importancia de las narrativas espaciales, donde la tipografía, la iluminación y los medios digitales se combinan para construir significados sobre el patrimonio cultural (Ünal Gerdan, 2025).

Desde una vertiente psicológica y tecnológica, el fenómeno se explica a través del modelo TAM (Technology Acceptance Model) y la teoría del Flow, que identifican al disfrute y la concentración como determinantes de la actitud del visitante (Liu & Sutunyarak, 2024). Estas corrientes sostienen que la inmersión psicológica, especialmente en entornos de metaverso, es impulsada por variables como el entretenimiento interactivo y la capacidad de generar experiencias escapistas (Wu et al., 2025). Asimismo, la integración de estímulos multisensoriales y tecnologías inmersivas

responde a la necesidad de incrementar la atención y la satisfacción mediante la articulación coherente del espacio (Shi et al., 2025). En este sentido, el uso de la realidad virtual (VR) actúa como un catalizador que potencia la inmersión y la conexión emocional, superando en efectividad a los formatos móviles (Jangra et al., 2025).

Finalmente, las corrientes actuales se orientan hacia la museografía inclusiva, utilizando marcos de diseño para la inclusión que emplean tecnologías digitales para superar barreras sensoriales y cognitivas (Avni et al., 2026). Esta tendencia se apoya en el desarrollo de museos inteligentes, los cuales utilizan algoritmos de personalización dinámica e inteligencia artificial para interpretar las trayectorias y emociones del público (Garello et al., 2025). No obstante, emergen tensiones teóricas sobre la equivalencia entre lo físico y lo virtual, dado que el comportamiento del visitante varía significativamente dependiendo del entorno en el que interactúa (Xu et al., 2025). Por ello, las revisiones sistemáticas sugieren que la transformación digital debe abordarse no solo como un cambio técnico, sino como una estrategia integral que garantice la sostenibilidad y la accesibilidad a largo plazo (Tham et al., 2023).

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación

3.1. Objetivo General

Analizar cómo se articula el diseño gráfico y los recursos audiovisuales en el espacio museográfico contemporáneo para la construcción de experiencias inmersivas en los visitantes, considerando dimensiones sensoriales, emocionales y de interacción.

3.2. Objetivos Específicos

1. Examinar el rol del diseño gráfico en la configuración de experiencias inmersivas dentro del espacio museográfico contemporáneo.

2. Analizar la incorporación y función de los recursos audiovisuales en la interacción del visitante dentro de las exposiciones.

3. Interpretar cómo la articulación entre diseño gráfico, recursos audiovisuales y espacio museográfico influye en la experiencia sensorial, emocional y participativa del visitante.

3.3. Pregunta General

¿Cómo se articula estratégicamente el diseño gráfico y los recursos audiovisuales en el espacio museográfico contemporáneo para la construcción de experiencias inmersivas en los visitantes?

3.4. Preguntas Específicas

1. ¿Cuál es el rol del diseño gráfico en la configuración de experiencias inmersivas dentro del espacio museográfico contemporáneo?

2. ¿Cómo se incorporan y qué función cumplen los recursos audiovisuales en la interacción del visitante dentro de las exposiciones museográficas?

3. ¿De qué manera la articulación entre diseño gráfico, recursos audiovisuales y espacio museográfico influye en la experiencia sensorial, emocional y participativa del visitante?

3.5. Proposición General:

La integración del diseño gráfico y los recursos audiovisuales en el espacio museográfico contemporáneo configura experiencias inmersivas significativas en los visitantes, al incidir en sus dimensiones sensoriales, emocionales y de interacción.

3.6. Proposiciones Específicas

1. El diseño gráfico, a través de su lenguaje visual y su integración en el espacio expositivo, contribuye a la construcción de experiencias inmersivas al orientar la percepción y el recorrido del visitante.

2. Los recursos audiovisuales favorecen la interacción del visitante al incorporar estímulos dinámicos y multisensoriales que enriquecen la experiencia expositiva.

3. La articulación coherente entre diseño gráfico, recursos audiovisuales y espacio museográfico potencia la experiencia inmersiva al generar conexiones sensoriales, emocionales y participativas en el visitante.

Capítulo IV: Metodología

4.1. Tipo y enfoque de investigación

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, dado que se centró en comprender en profundidad las percepciones, significados y experiencias de los participantes en relación con el fenómeno de la museografía contemporánea. En lugar de enfocarse en la medición de variables cuantificables, la investigación priorizó el análisis interpretativo de los discursos y las interacciones observadas en los espacios expositivos. Este enfoque permitió explorar cómo el diseño gráfico y los recursos audiovisuales fueron percibidos y experimentados por los visitantes, considerando sus dimensiones sensoriales, emocionales y cognitivas. De este modo, se buscó captar la complejidad del fenómeno desde una perspectiva holística, atendiendo a la riqueza subjetiva de la experiencia inmersiva.

De igual manera, la investigación se enmarcó dentro de un enfoque aplicado, ya que se dirigió a abordar un problema concreto identificado en el campo de la museografía contemporánea. En particular, se buscó generar conocimiento relevante que contribuya a mejorar la articulación entre diseño gráfico, recursos audiovisuales y espacio expositivo en contextos reales. Este carácter aplicado implicó una vinculación directa con prácticas profesionales del diseño y la comunicación visual, permitiendo que los hallazgos puedan ser transferidos a procesos de diseño museográfico. En consecuencia, el estudio no solo tuvo una finalidad teórica, sino también práctica, al aportar insumos para el desarrollo de experiencias inmersivas más efectivas.

Por último, el enfoque cualitativo adoptado permitió interpretar cómo los participantes construyeron sentido en torno a sus experiencias dentro del espacio museográfico. A través de entrevistas y observación, se analizó la manera en que los visitantes interpretaron los estímulos visuales, audiovisuales y espaciales, así como las

emociones y significados que emergieron de dicha interacción. Este proceso interpretativo facilitó comprender la experiencia inmersiva como un fenómeno dinámico y situado, influido por factores contextuales y subjetivos. En este sentido, la investigación logró evidenciar cómo la interacción entre diseño, tecnología y espacio contribuyó a la construcción de significados en los visitantes.

4.2. Diseño metodológico

El estudio se desarrolló bajo un diseño cualitativo de carácter exploratorio, dado que buscó comprender en profundidad cómo se articulan el diseño gráfico y los recursos audiovisuales dentro de la museografía contemporánea. Este enfoque permitió abordar un fenómeno complejo y poco sistematizado desde una perspectiva interpretativa, priorizando la comprensión de experiencias, percepciones y significados construidos por los participantes. Asimismo, el diseño exploratorio resultó pertinente debido a la existencia de vacíos teóricos en la articulación entre espacio, tecnología y comunicación visual. En este sentido, la investigación se orientó a generar conocimiento que contribuya a la comprensión del fenómeno desde el campo del diseño.

Este diseño metodológico fue adecuado porque se centró en un grupo reducido de participantes, lo que permitió profundizar en sus discursos, interpretaciones y experiencias dentro del contexto museográfico. A través de este enfoque, se logró un análisis de cómo los actores perciben y experimentan la integración de recursos visuales y audiovisuales en los espacios expositivos. Además, el carácter cualitativo facilitó la identificación de matices, tensiones y significados que no podrían ser captados mediante métodos cuantitativos. De esta manera, se priorizó la riqueza interpretativa sobre la generalización de resultados, coherente con los objetivos de la investigación.

Para la recolección de información, se emplearon dos técnicas principales: entrevistas semiestructuradas y observación de tipo etnográfico ligero. Las entrevistas

permitieron explorar de manera flexible y profunda las perspectivas de los participantes, recogiendo sus experiencias, opiniones y valoraciones sobre el fenómeno estudiado. Por otro lado, la observación facilitó el análisis del comportamiento y la interacción de los usuarios dentro del espacio museográfico, aportando evidencia contextual complementaria. La combinación de ambas técnicas permitió una triangulación de la información, enriqueciendo la interpretación y fortaleciendo la validez del estudio.

4.3. Participantes o casos de estudio

Los entrevistados de la investigación estuvieron conformados por 3 perfiles seleccionados de manera intencional, vinculados a la construcción y experiencia de la museografía contemporánea. En primer lugar, se entrevistó a un diseñador museográfico, de entre 30 a 40 años, con una trayectoria de 5 años a más en el desarrollo de exposiciones en museos o centros culturales, quien había participado en la conceptualización narrativa y en la planificación del recorrido expositivo. En segundo lugar, se consideró a un diseñador gráfico, de entre 26 a 36 años, con experiencia de 3 años a más en proyectos culturales, especializado en la creación de identidad visual, paneles informativos y señalética aplicada al espacio expositivo. En tercer lugar, se incluyó a un diseñador audiovisual, de entre 26 a 36 años, con experiencia de 3 años a más en videoinstalaciones, mapping y recursos interactivos, quien había trabajado en la integración de tecnologías para potenciar la experiencia inmersiva.

4.4. Técnicas e instrumentos

Se diseñó una guía de entrevista semiestructurada compuesta por preguntas abiertas, orientadas a explorar en profundidad las percepciones, experiencias y criterios profesionales de los participantes en relación con la articulación del diseño gráfico y los recursos audiovisuales en la museografía contemporánea. Este instrumento permitió recoger discursos amplios y reflexivos, facilitando la comprensión de cómo los actores

interpretan la construcción de experiencias inmersivas desde sus respectivos campos disciplinares. Las preguntas fueron organizadas según perfiles específicos —diseñador museográfico, diseñador gráfico y diseñador audiovisual— con el fin de abordar el fenómeno desde distintas perspectivas complementarias. De este modo, la guía se constituyó como un instrumento flexible que favoreció la emergencia de significados, narrativas y valoraciones vinculadas al objeto de estudio.

Posteriormente, la guía de entrevista fue sometida a un proceso de validación de contenido a cargo del magíster Ampuero Quezada Héctor David, quien evaluó la claridad, pertinencia y coherencia de las preguntas en relación con los objetivos de la investigación. Esta revisión permitió asegurar que los ítems formulados respondieron adecuadamente al enfoque cualitativo del estudio y que facilitarán la obtención de información relevante para el análisis del fenómeno. A partir de sus observaciones, se realizaron ajustes en la redacción, precisión conceptual y organización de las preguntas, fortaleciendo la consistencia del instrumento. Este proceso contribuyó a garantizar la validez y rigurosidad metodológica de la investigación.

Adicionalmente, se empleó la técnica de observación directa, desarrollada bajo un enfoque de etnografía ligera, con el propósito de registrar comportamientos, interacciones y elementos visuales relevantes dentro del espacio museográfico. Esta técnica permitió complementar la información obtenida en las entrevistas mediante la identificación de dinámicas reales de uso, recorridos y respuestas de los visitantes frente a los recursos gráficos y audiovisuales. Los registros se centraron en aspectos como la interacción con dispositivos, la atención visual, la respuesta emocional y la relación con el entorno expositivo. De esta manera, la observación aportó una perspectiva contextual y empírica que enriqueció la interpretación integral del fenómeno estudiado.

4.5. Procedimiento

El procedimiento metodológico se inició con la definición del problema de investigación y la formulación de los objetivos, estableciendo con claridad el enfoque y el alcance del estudio. A partir de ello, se procedió a la elaboración de la guía de entrevista, diseñada con preguntas abiertas alineadas a las categorías de análisis previamente definidas. Posteriormente, se realizó la selección de los participantes considerando criterios de pertinencia profesional y experiencia en el ámbito museográfico, asegurando su relación directa con el fenómeno estudiado. En esta etapa también se llevó a cabo el contacto con los participantes y la obtención de su consentimiento informado, garantizando su participación voluntaria y confidencial.

En una siguiente fase, se aplicaron las entrevistas mediante formularios digitales a través de Google Forms, lo que permitió recopilar respuestas amplias y reflexivas de los participantes. Paralelamente, se desarrolló la observación en contexto dentro de espacios museográficos, registrando información relevante mediante notas de campo e imágenes que evidenciaron comportamientos, interacciones y elementos visuales significativos. Esta combinación de técnicas permitió obtener una comprensión más integral del fenómeno desde distintas fuentes de información. De este modo, se aseguró la complementariedad de los datos, fortaleciendo la riqueza interpretativa del estudio.

Finalmente, se procedió a la transcripción y organización de la información recolectada, estructurando los datos de acuerdo con las categorías de análisis planteadas. Posteriormente, se realizó un proceso de codificación temática que permitió identificar patrones, relaciones y significados presentes en los discursos de los participantes. Este análisis facilitó la interpretación de la información en función de los objetivos y proposiciones de la investigación. Como cierre del proceso, se elaboró la redacción de los

resultados, articulando los hallazgos con el marco teórico y evidenciando cómo se configura la experiencia inmersiva en la museografía contemporánea.

Capítulo V: Resultados

5.1. Construcción de la experiencia inmersiva y sensorial

Se configura como un eje central dentro de la investigación, permite comprender cómo una exposición trasciende su función informativa para convertirse en una vivencia significativa. A partir de las entrevistas, se evidencia que esta construcción implica la articulación intencionada de elementos visuales, espaciales y narrativos que activan los sentidos del visitante. En este sentido, el diseño gráfico cumple un rol clave al transformar el contenido en experiencia, tal como señala el diseñador gráfico al afirmar que “el diseño actúa como un catalizador que transforma datos fríos en una atmósfera vivencial”. Asimismo, destaca que el visitante “deja de ser un simple espectador pasivo” para convertirse en un participante activo, lo que refuerza la idea de que la inmersión se produce cuando el espacio logra involucrar al usuario de manera integral.

En relación con la dimensión sensorial, los recursos audiovisuales se posicionan como componentes fundamentales para intensificar la experiencia y generar una conexión emocional con el contenido. Según el diseñador audiovisual, “cuando el sonido y la imagen llenan el campo visual y auditivo del visitante, se genera una respuesta emocional inmediata”, lo que evidencia el poder de estos estímulos para hacer que la información sea percibida como algo real y cercano. Además, la incorporación de interactividad modifica el comportamiento del visitante, quien “deja de solo caminar y mirar” para involucrarse en el recorrido. Esto demuestra que la experiencia inmersiva no solo depende de lo que se muestra, sino también de cómo el usuario interactúa con el entorno, convirtiéndose en un agente activo dentro de la narrativa expositiva.

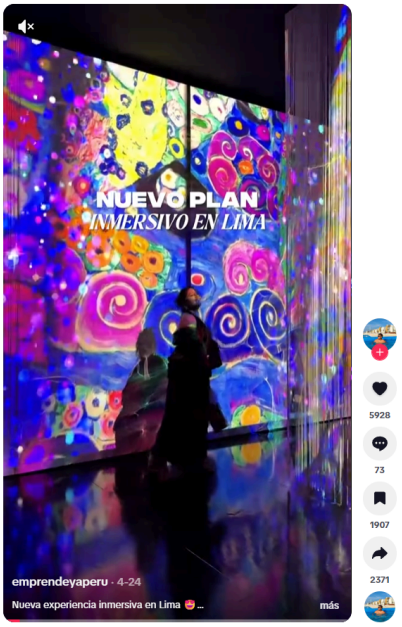
Por otro lado, la investigación revela que la coherencia entre los distintos elementos del espacio expositivo es indispensable para consolidar la experiencia inmersiva y sensorial. Desde la perspectiva museográfica, la inmersión se entiende como

un medio que facilita la conexión entre el visitante y los objetivos de la exposición, siendo definida como “una herramienta o facilitador que permite una aproximación entre el observador y la exposición”. Esta aproximación se logra mediante una narrativa clara y un recorrido estructurado que evite la desorientación, apoyado en recursos como la señalética, la secuencia espacial y la integración con la arquitectura. En esa línea, también se enfatiza que los elementos gráficos “no son meros adornos, sino dispositivos comunicativos” que organizan la información y permiten una comprensión fluida, evidenciando que la experiencia sensorial está vinculada con la claridad narrativa.

En la figura 1 se evidencia que la construcción de la experiencia inmersiva y sensorial se materializa a través de la integración de proyecciones audiovisuales a gran escala, el uso envolvente del espacio y la interacción directa del espectador con el entorno. La observación muestra cómo las superficies activadas —muros y suelos— se convierten en soportes dinámicos que despliegan imágenes en movimiento, color y luz, generando una atmósfera que trasciende la contemplación pasiva e invita a la participación corporal del visitante. Asimismo, la reinterpretación digital de referentes visuales reconocibles fortalece el vínculo emocional y cognitivo, mientras que la iluminación y la disposición espacial potencian la percepción multisensorial. En conjunto, estos elementos configuran un entorno en el que la experiencia no solo se observa, sino que se habita, consolidando un recorrido dinámico donde lo visual, lo espacial y lo sensorial se articulan para construir una narrativa envolvente.

Figura 1

Experiencia inmersiva multisensorial mediante proyecciones envolventes



Nota: Captura de pantalla del video "Nueva experiencia inmersiva en Lima 😍 Una experiencia en 360° donde el arte y la música se sienten 🎨, luces, colores y… #Lima #PlanesEnLima #QueHacerEnLima #JockeyPlaza #vangogh", por @emprendeyaperu, 2024, TikTok.

5.2. Estructuración narrativa y orientación espacial

Se refiere a la manera en que la exposición organiza su discurso a través del espacio físico, construyendo un recorrido coherente que guía al visitante en la comprensión del contenido. Esta categoría se vincula directamente con la investigación al evidenciar cómo el diseño gráfico y los recursos audiovisuales no sólo comunican información, sino que estructuran una experiencia secuencial y significativa. Desde la voz del diseñador gráfico, se reconoce que "la gráfica actúa como una guía… indicando dónde se encuentran y hacia dónde deben dirigirse", lo que permite mantener la inmersión sin generar desorientación. De forma complementaria, el diseñador museográfico señala que "el recorrido debe ser lo más lineal y claro posible… evitando

que el visitante tome un camino equivocado", evidenciando que la narrativa espacial es clave para la correcta interpretación del discurso expositivo.

Asimismo, esta categoría implica entender la narrativa museográfica como un sistema articulado donde cada elemento —gráfico, audiovisual y espacial— cumple una función dentro de un orden lógico. En este sentido, el diseñador audiovisual menciona que "los recursos tienen que aparecer en el orden del guión… para que todo cuente la misma historia", reforzando la idea de secuencialidad narrativa. A su vez, el diseñador gráfico destaca que "seguir una cronología o secuencia lógica ayuda a que la exposición se cuente por sí sola", lo que evidencia cómo la narrativa no depende únicamente del contenido, sino de su organización en el espacio. Esta articulación permite que el visitante no solo observa, sino que experimenta un recorrido estructurado que facilita la construcción de significado.

Por otro lado, la orientación espacial es un componente fundamental para sostener la experiencia inmersiva, evitando la sobrecarga cognitiva o la pérdida de atención. El diseñador gráfico resalta la importancia del wayfinding al indicar que "sistemas de señalética permiten orientar al visitante y mejorar la experiencia", mientras que el diseñador museográfico complementa señalando el uso de "señales, numeración y carteles para guiar el recorrido". Desde el ámbito audiovisual, también se reconoce que la disposición de los recursos influye en el flujo del visitante, ya que "se analiza el espacio y el recorrido para no generar amontonamientos ni confusión". En conjunto, estas perspectivas evidencian que la orientación no es solo funcional, sino una estrategia narrativa que permite al usuario transitar fluida y significativamente por la exposición.

En la figura 2 se evidencia que la museografía funciona como un sistema narrativo espacial donde el recorrido del visitante es guiado de manera intencionada a través de elementos visuales y sensoriales. El video muestra cómo el espacio no solo

organiza objetos, sino que construye un relato mediante la disposición, iluminación y secuencia de los elementos expositivos. Se observa que existe un "hilo invisible" que orienta el desplazamiento del visitante, reforzando la idea de que la narrativa no está únicamente en los contenidos, sino en la forma en que estos se experimentan en el espacio. Este resultado de la observación confirma que la estructuración narrativa y la orientación espacial son fundamentales para generar experiencias inmersivas, ya que permiten que el visitante interprete el recorrido como una historia continua y coherente.

Figura 2

Museografía como un sistema narrativo espacial



Nota: Captura de pantalla del video "✨ La museografía no solo organiza obras en un museo; es el arte de contar historias a través del espacio. 🖼️ Es ese hilo invisible que guía nuestro recorrido, creando una narrativa que va más allá de lo visual. #ElisaQueijeiro #EQultura #EQ #historiasqueinspiran #culturaconsentido #Arte #Museografía #Cultura #exposiciones", por @elisaqueijeiro, 2024, TikTok.

5.3. Integración y coherencia de los recursos museográficos

Se comprende como la capacidad de articular de manera armónica el diseño gráfico, los recursos audiovisuales y el espacio expositivo para construir una experiencia unificada y significativa para el visitante. A partir de los discursos recogidos, se evidenció que la experiencia inmersiva no depende de la presencia aislada de elementos, sino de su articulación estratégica dentro de una narrativa común. En este sentido, un entrevistado señaló que "cuando los colores, la tipografía y la distribución espacial se articulan de manera armónica, el espacio cobra vida", destacando que la coherencia entre componentes permite transformar la exposición en una experiencia sensorial integrada. Esta idea se vincula directamente con el objetivo de la investigación, al enfatizar la necesidad de comprender cómo los distintos recursos se relacionan para generar experiencias inmersivas efectivas.

Asimismo, los hallazgos evidenciaron que la coherencia no solo es visual, sino también narrativa y funcional, ya que los recursos deben responder a una lógica estructurada del recorrido. Desde el campo audiovisual, se afirmó que "todo lo que se hace nace de la idea central y del recorrido que el visitante va a seguir", lo que implica que cada elemento debe insertarse en un momento específico del guión expositivo. De manera complementaria, desde la curaduría se indicó que el diseño del recorrido debe evitar confusiones, procurando que sea "lo más lineal y claro posible" para no afectar la comprensión del visitante. Estas afirmaciones permiten entender que la integración de recursos no es únicamente estética, sino también estratégica, orientada a facilitar la interpretación del contenido y sostener la continuidad del discurso museográfico.

Por otro lado, se identificó que la falta de coherencia puede generar efectos contraproducentes, como la saturación o la distracción del visitante. En este sentido, uno de los participantes mencionó que si un recurso audiovisual "se siente aislado o fuera de

contexto, termina siendo una distracción molesta", evidenciando la importancia de una planificación integral. Del mismo modo, se resaltó que la tecnología debe funcionar como un medio y no como un fin, ya que "la tecnología es simplemente una herramienta" que debe potenciar el discurso y no competir con él. Estos resultados refuerzan la problemática planteada en la investigación, relacionada con las dificultades en la articulación entre medios digitales y espacio físico, y subrayan la necesidad de enfoques de diseño más integrados y coherentes.

En la figura 3 se evidencia cómo la integración de los recursos museográficos se materializa en un caso real de diseño expositivo, donde el concepto curatorial se traduce en una experiencia espacial coherente. A partir del registro, se identificó que el montaje no solo organiza las obras, sino que construye un recorrido fluido que guía al visitante de manera intuitiva, respetando tanto la arquitectura del espacio como la narrativa de la exposición. Se observó que cada elemento (disposición de piezas, uso del espacio, relaciones visuales) responde a una lógica articulada, donde "cada pieza va encontrando su lugar" en función del conjunto. Esta observación confirma que la coherencia museográfica no es un resultado inmediato, sino un proceso de ajuste continuo en el que intervienen múltiples factores, evidenciando que la integración efectiva de recursos es clave para lograr una experiencia inmersiva clara, comprensible y significativa.

Figura 3

Integración de los recursos museográficos en un diseño expositivo



Nota: Captura de pantalla del video "Diseñando experiencias en Contemporáneo 1 con Paulo Dam. Descubre cómo Paulo Dam transforma la curaduría en una experiencia espacial en el MAC Lima. ¡Visítalo y experimenta el arte! #contemporaneo1 #arteperuano", por @wirqu.projects, 2025, TikTok.

5.4. Uso estratégico y funcional de la tecnología audiovisual

Se refiere a la comprensión de la tecnología no como un elemento decorativo o accesorio dentro de la exposición, sino como un recurso planificado que cumple objetivos específicos dentro del discurso museográfico. A partir de las entrevistas, se evidencia que el valor de lo audiovisual radica en su capacidad de responder a una intención clara: "no usamos tecnología por usarla, sino que elegimos la herramienta que mejor cumpla el trabajo de informar o emocionar". Esta afirmación del diseñador audiovisual refuerza la idea de que cada recurso debe tener un propósito narrativo y comunicativo concreto. En conexión con la investigación, esta categoría permite entender cómo los recursos

audiovisuales se integran estratégicamente para potenciar la experiencia inmersiva, evitando caer en la sobrecarga tecnológica o en propuestas superficiales.

Asimismo, el uso funcional de la tecnología se vincula directamente con la planificación del recorrido y la experiencia del visitante. Los entrevistados coinciden en que la selección del tipo de recurso (video, interacción, sonido) depende del comportamiento esperado del usuario en cada punto del espacio. Por ejemplo, se señala que "si queremos que la persona aprenda cómo funciona un mecanismo, lo mejor es poner una interacción", mientras que para contenidos breves basta con "un video corto o una pantalla informativa". Esta diferenciación evidencia un uso consciente de la tecnología en función del tiempo de permanencia, el flujo de personas y el nivel de participación deseado. En ese sentido, la investigación se conecta con esta categoría al demostrar que la experiencia inmersiva no depende únicamente de la presencia tecnológica, sino de su adecuación al contexto espacial y narrativo.

Por otro lado, esta categoría también implica una dimensión crítica respecto al equilibrio en el uso de los recursos audiovisuales. Tanto el diseñador audiovisual como el diseñador museográfico advierten sobre los riesgos de un uso excesivo o innecesario de la tecnología. Se menciona que "hay que saber cuándo usar la tecnología y cuándo dejar espacios tranquilos", y que su implementación debe responder siempre a preguntas como "¿para qué? ¿qué buscamos lograr?". Esta postura refuerza la idea de que la funcionalidad está ligada a la pertinencia, evitando la saturación sensorial que puede afectar negativamente la experiencia del visitante. En relación con la investigación, esto aporta una mirada más reflexiva sobre el diseño de exposiciones inmersivas, donde la tecnología se convierte en un medio que debe ser dosificado y articulado estratégicamente para mantener la claridad narrativa y el confort del usuario.

En la figura 4 se evidencia cómo las exposiciones inmersivas contemporáneas incorporan tecnologías avanzadas, como la realidad virtual, para expandir las posibilidades de interacción y percepción del visitante. Sin embargo, más allá del impacto visual o innovador de estas herramientas, la observación permite identificar que su efectividad depende de su integración dentro de un sistema narrativo coherente. La realidad virtual no actúa de manera aislada, sino como una extensión del espacio museográfico que transforma la forma en que el usuario experimenta el contenido. De este modo, la figura ilustra que el verdadero valor de la tecnología audiovisual no reside en su complejidad técnica, sino en su capacidad para ser utilizada estratégicamente, reforzando el discurso expositivo y generando experiencias significativas, inmersivas y funcionales para el visitante.

Figura 4

Exposiciones inmersivas contemporáneas que incorporan tecnologías avanzadas



Nota: Captura de pantalla del video "¿Sin planes para este fin de semana? Conoce la exposición "Mundo Expandido: Entre lo real y lo virtual", una expo tecnológica inmersiva en el @museodeartelima 🖼️ #TEC #Tecnología #MALI", por @tectvoficial, 2024, TikTok.

5.5. Autonomía del visitante y gestión de la carga cognitiva

Se centra en la capacidad del diseño museográfico para permitir que el usuario recorra, intérprete y experimente la exposición de manera libre, sin sentirse abrumado ni dependiente de instrucciones externas. En las entrevistas, se evidencia que uno de los objetivos principales del diseño es facilitar la comprensión sin saturar al visitante, permitiendo que este "pueda ubicarse con total facilidad… y enfocar su energía en asimilar contenidos complejos". Esta afirmación del diseñador gráfico revela cómo la claridad en la orientación reduce el esfuerzo mental innecesario, favoreciendo una experiencia más fluida. En relación con la investigación, esta categoría se conecta directamente con el enfoque en experiencias inmersivas, donde el equilibrio entre información y percepción resulta clave para evitar la fatiga cognitiva.

Asimismo, la autonomía del visitante se vincula con la posibilidad de elegir su propio ritmo y forma de interacción con la exposición. El diseñador audiovisual señala que, mediante recursos interactivos, "el público siente que tiene el control de la información" y puede "descubrir el contenido por su propia cuenta". Este tipo de decisiones de diseño no solo incrementa el nivel de participación, sino que también permite que el visitante adapte la experiencia a sus intereses y capacidades, evitando la sobrecarga de estímulos o información. Desde la perspectiva de la investigación, esto evidencia que la inmersión no implica mayor cantidad de recursos, sino una adecuada dosificación que respete los tiempos de atención y procesamiento del usuario.

Por otro lado, la gestión de la carga cognitiva también implica reconocer que no todos los visitantes interactúan de la misma manera con el espacio museográfico. El diseñador museográfico advierte que no es adecuado asumir que el público "leerá todos los textos de sala" o dependerá exclusivamente de herramientas como audioguías, ya que muchos prefieren recorrer de forma "libre, intuitiva, sin mayor asistencia tecnológica".

Esto pone en evidencia la necesidad de diseñar experiencias inclusivas que contemplen distintos niveles de profundidad en la información. En este sentido, la investigación se enriquece al destacar que una exposición efectiva no impone un único modo de recorrido, sino que ofrece múltiples capas de lectura que el visitante puede activar según su interés, evitando así la saturación y favoreciendo una experiencia más significativa.

En la figura 5 se evidencia que el museo contemporáneo se concibe como un espacio de aprendizaje, descubrimiento y entretenimiento, tal como lo plantea Ana Elena Mallet. Esta observación refuerza la idea de que la experiencia del visitante debe construirse desde la libertad de exploración y la apertura a diversas formas de interacción con el contenido. La figura sugiere que el conocimiento no se transmite de manera lineal ni obligatoria, sino que se descubre progresivamente, permitiendo que cada individuo construya su propio recorrido interpretativo. De este modo, se confirma que la autonomía del visitante y la adecuada gestión de la carga cognitiva son fundamentales para transformar la visita en una experiencia enriquecedora, accesible y memorable, alineada con los objetivos de la museografía contemporánea.

Figura 5

La autonomía del visitante y la adecuada gestión de la carga cognitiva



Nota: Captura de pantalla del video "Ana Elena Mallet, diseñador museográfico de arte, explica que los museos son espacios de aprendizaje, de descubrimiento e incluso de entretenimiento, que nos permiten abrir nuestro horizonte y ver el mundo desde otras perspectivas #AnaElenaMallet #Museos #Conocimiento #Educación #AprendemosjuntosMex", por @aprendemosjuntosbbva_mex, 2025, TikTok.

Capítulo VI: Discusión

Los hallazgos del estudio revelan que la construcción de la experiencia inmersiva trasciende la mera exhibición de información, lográndose mediante la articulación intencionada de estímulos visuales, espaciales y narrativos que transforman al visitante en un participante activo. Esta perspectiva de diseño estructurado concuerda con lo propuesto por Muggleton et al. (2025), quienes sostienen que el diseño gráfico experiencial emerge como un campo interdisciplinario clave para optimizar la relación entre el espacio físico y la experiencia del usuario. Asimismo, los resultados coinciden con la literatura al evidenciar que la incorporación de recursos audiovisuales e interactivos potencia la respuesta emocional y conductual del público, generando entornos que fomentan una conexión profunda con el contenido expositivo (Li et al., 2023; Robaina-Calderín et al., 2023). En consecuencia, se confirma empíricamente la proposición de Shi et al. (2025) respecto a que la incorporación de estímulos multisensoriales incrementa la atención y satisfacción del visitante, reforzando la idea de que la articulación coherente entre diseño, tecnología y espacio potencia experiencias verdaderamente significativas.

La interpretación de estos resultados responde de manera directa al objetivo general de la investigación, el cual busca analizar cómo se articulan el diseño gráfico y los recursos audiovisuales en el espacio museográfico contemporáneo para la construcción de experiencias inmersivas. Al evidenciar que los elementos gráficos actúan como catalizadores vivenciales y comunicativos en lugar de meros adornos, se logra dar cumplimiento al objetivo de examinar el rol del diseño gráfico en la configuración del recorrido perceptivo del visitante. De igual manera, al identificar que la imagen y el sonido envuelven al espectador para modificar su comportamiento hacia un rol dinámico, se aborda con éxito el propósito de analizar la incorporación y función de los recursos

audiovisuales en la interacción expositiva. Finalmente, la comprobación empírica de que la inmersión exige una narrativa espacial coherente permite interpretar cómo esta integración sistémica influye de manera determinante en las dimensiones sensoriales, emocionales y participativas del público contemporáneo.

Los hallazgos revelan que la estructuración narrativa y la orientación espacial actúan como un sistema articulado donde el diseño gráfico y los recursos audiovisuales guían el recorrido físico para sostener la inmersión y evitar la sobrecarga cognitiva del visitante. Esta concepción integral coincide plenamente con los postulados de Ünal Gerdan (2025), quien destaca que la integración de narrativas espaciales y recursos de diseño visual cumple un rol fundamental en la construcción de significado dentro de los entornos museográficos. Asimismo, los resultados respaldan lo señalado por Vosinakis et al. (2025), evidenciando que la disposición del espacio y las herramientas interactivas son claves para orientar el comportamiento y los patrones de movimiento del público de manera fluida. En consecuencia, la investigación confirma que la orientación trasciende la funcionalidad para convertirse en una estrategia narrativa que enriquece la dimensión emocional y cognitiva del usuario, tal como sugieren Economou et al. (2026) al analizar las interfaces espaciales.

La interpretación de esta dinámica responde directamente al objetivo general del estudio, el cual busca analizar cómo se articulan el diseño gráfico y los recursos audiovisuales para la construcción de experiencias inmersivas en la museografía contemporánea. Al evidenciar que elementos como la señalética actúan como dispositivos orientadores que previenen la desorientación del usuario, se cumple cabalmente con el propósito de examinar el rol del diseño gráfico en la configuración del entorno expositivo. De igual manera, al determinar que los componentes tecnológicos deben respetar estrictamente el orden lógico del guión para evitar confusiones, se aborda con

éxito el objetivo de analizar la función de los recursos audiovisuales en la interacción del visitante. Finalmente, el estudio demuestra que cuando estos sistemas visuales y espaciales convergen armónicamente en un recorrido lineal, se logra interpretar de manera concluyente su influencia positiva sobre la experiencia participativa, sensorial y emocional del público.

Los hallazgos revelan que la integración armónica de los recursos museográficos no se basa en la mera acumulación de componentes tecnológicos, sino en su articulación estratégica, visual y narrativa dentro del espacio físico para evitar la distracción o saturación del visitante. Esta concepción integral responde a la carencia advertida por Privitera et al. (2025), quienes subrayan la urgente necesidad de establecer una integración estratégica entre el diseño gráfico, la narrativa digital y las tecnologías inmersivas operando como un sistema coherente. Asimismo, los resultados respaldan las conclusiones de Lu et al. (2023), demostrando que la efectividad real de las herramientas tecnológicas y audiovisuales depende de su adecuada articulación con el guión y el contexto expositivo global. En consecuencia, se ratifica de manera evidente la premisa de Shi et al. (2025), confirmando que la sincronía coherente entre los elementos de diseño, la tecnología y la arquitectura espacial resulta indispensable para potenciar experiencias verdaderamente comprensibles y significativas.

La interpretación de esta coherencia sistémica otorga una respuesta directa al objetivo general de la investigación, el cual se enfoca en analizar la convergencia entre el diseño gráfico y los recursos audiovisuales para la construcción de experiencias inmersivas. Al evidenciar que variables visuales como el color, la tipografía y la distribución espacial deben estructurarse armónicamente para dar vida al entorno, se logra examinar con éxito el rol unificador del diseño gráfico dentro de la museografía contemporánea. De igual manera, al identificar que la tecnología debe funcionar

estrictamente como un medio subordinado a una idea central y no como un elemento aislado, se cumple cabalmente el propósito de analizar la función y correcta incorporación de los recursos audiovisuales. Finalmente, este análisis permite interpretar de forma concluyente cómo la articulación coherente del espacio físico y digital previene la fatiga cognitiva, influyendo de manera directa y positiva en la calidad participativa, sensorial y emocional del usuario a lo largo de su recorrido.

Los hallazgos revelan que el valor de la tecnología audiovisual no reside en su ostentación técnica, sino en su aplicación estratégica para cumplir propósitos comunicativos específicos y evitar la saturación sensorial del visitante. Esta perspectiva funcional concuerda con los estudios empíricos de Lu et al. (2023), quienes evidencian que la efectividad de las herramientas interactivas depende estrictamente de su adecuada integración con el contexto expositivo. Asimismo, la necesidad de vincular el tipo de recurso con el comportamiento esperado del usuario respalda la creciente integración entre tecnología, narrativa y experiencia destacada en la literatura por Song y Evans (2026). Por otro lado, la postura crítica frente al uso innecesario de estos medios coincide con las advertencias de Smets y Euser (2026), corroborando que una planificación equilibrada resulta fundamental para mitigar riesgos como la sobrecarga cognitiva durante el recorrido.

La interpretación del uso estratégico de estas herramientas responde de manera directa al objetivo general enfocado en analizar la articulación de los recursos audiovisuales para construir experiencias inmersivas en la museografía contemporánea. Al demostrar que la selección de dispositivos varía intencionalmente entre formatos interactivos o pasivos según el nivel de aprendizaje deseado, se da cumplimiento cabal al objetivo de analizar la incorporación y función de los recursos en la interacción del público. De igual forma, al comprobar que plataformas avanzadas como la realidad

virtual operan eficazmente solo como una extensión coherente de la narrativa espacial, se logra interpretar su influencia sobre las dimensiones emocionales y participativas del usuario. En definitiva, la investigación confirma que la subordinación de la tecnología a los propósitos del guión expositivo es indispensable para garantizar un entorno interactivo que potencie el discurso y proteja el confort del visitante.

Los hallazgos sobre la autonomía del visitante y la gestión de la carga cognitiva evidencian una clara convergencia con la literatura revisada, particularmente en relación con la importancia de equilibrar la inmersión con la capacidad de procesamiento del usuario. En este sentido, los resultados coinciden con lo planteado por Smets y Euser (2026), quienes advierten que un exceso de estímulos en entornos inmersivos puede generar sobrecarga cognitiva y afectar la autorregulación del aprendizaje. Asimismo, se alinean con los enfoques del modelo TAM y la teoría del Flow, donde el disfrute y la concentración dependen de una experiencia fluida y no saturada (Liu & Sutunyarak, 2024). No obstante, los hallazgos amplían lo señalado por la literatura al enfatizar, desde una perspectiva cualitativa, que la autonomía del visitante no solo es un resultado de la tecnología, sino de decisiones de diseño que prioriza la claridad, la orientación y la libertad de exploración.

En relación con los objetivos de la investigación, estos resultados refuerzan la comprensión de cómo el diseño gráfico y los recursos audiovisuales contribuyen a la construcción de experiencias inmersivas significativas sin comprometer la experiencia del usuario. La evidencia demuestra que la adecuada gestión de la información y la posibilidad de interacción autónoma permiten optimizar la relación entre el visitante y el entorno museográfico, tal como sugieren los modelos de engagement centrados en el usuario (Shi, 2026). Además, este hallazgo se articula con la necesidad de integrar diseño, narrativa y tecnología como un sistema coherente, evitando la fragmentación señalada en

estudios (Privitera et al., 2025). En consecuencia, se confirma que la inmersión no depende únicamente de la incorporación tecnológica, sino de su integración estratégica en función de las capacidades cognitivas y las necesidades interpretativas del visitante.

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.1. Conclusiones

La investigación demuestra que la construcción de experiencias inmersivas en la museografía contemporánea no resulta de la simple acumulación de tecnologías, sino de la articulación estratégica e intencionada del diseño gráfico y los recursos audiovisuales dentro del espacio físico. Esta integración sistémica trasciende la exhibición pasiva de información para transformar al visitante en un participante activo. Se concluye, en respuesta al objetivo general, que cuando el entorno expositivo, la narrativa y la tecnología convergen de manera armónica, se logra una inmersión profunda que impacta positivamente en las dimensiones sensoriales, emocionales y de interacción del público, garantizando así un aprendizaje verdaderamente significativo.

Respecto al primer objetivo específico, se concluye que el diseño gráfico ejerce un rol integrador y orientador fundamental en la configuración de la experiencia inmersiva. Lejos de cumplir una función meramente estética u ornamental, los elementos visuales (como la tipografía, el color y la señalética) actúan como catalizadores narrativos y dispositivos de orientación espacial (*wayfinding*). Esta estructuración gráfica previene la desorientación y la fatiga cognitiva del usuario, permitiendo que el recorrido físico se perciba como una historia continua, fluida y coherente, lo cual es una condición indispensable para sostener la inmersión a lo largo de toda la visita.

En relación con el segundo objetivo específico, enfocado en la incorporación y función de los recursos audiovisuales, el estudio determina que su efectividad radica en su uso funcional y subordinado a los propósitos del guión museográfico, más que en su

ostentación técnica. Las herramientas interactivas, sonoras y visuales cumplen la función vital de dinamizar el comportamiento del espectador, adaptándose a sus tiempos de permanencia y estimulando una interacción autónoma. Se concluye que una aplicación dosificada y equilibrada de estas tecnologías evita la sobrecarga sensorial y fomenta la libertad de exploración, logrando una conexión comunicativa y conductual mucho más profunda con el patrimonio exhibido.

Finalmente, al interpretar cómo esta articulación influye en la experiencia integral del visitante, se concluye que la convergencia coherente entre diseño, recursos audiovisuales y espacio es la que verdaderamente detona las dimensiones sensoriales, emocionales y participativas del usuario. La sincronía entre estos tres ejes previene la fragmentación del discurso y respeta la capacidad de procesamiento mental del público, facilitando un estado de inmersión óptimo y fluido. De este modo, la museografía contemporánea se consolida como un ecosistema interactivo donde la gestión adecuada de la carga cognitiva y la estimulación multisensorial enriquecen la comprensión cultural y protegen el confort del visitante.

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda que los procesos de diseño museográfico incorporen metodologías integrales que articulen desde etapas tempranas el diseño gráfico, los recursos audiovisuales y la narrativa espacial como un sistema unificado. En términos prácticos, resulta fundamental implementar procesos de prototipado, pruebas de usuario y evaluación in situ que permitan ajustar la experiencia en función del comportamiento real del visitante, evitando así problemas de desorientación o sobrecarga cognitiva. Asimismo, se sugiere priorizar estrategias de diseño centradas en la claridad visual, la jerarquización de la información y la dosificación de estímulos, garantizando que la tecnología funcione como un medio

facilitador y no como un elemento distractor. Finalmente, se recomienda a los profesionales del campo considerar la diversidad de perfiles de usuarios, promoviendo experiencias flexibles que permitan distintos niveles de interacción, exploración y profundidad interpretativa.

En cuanto a futuras investigaciones, se sugiere profundizar en el análisis de la relación entre la carga cognitiva, la percepción multisensorial y la memoria del visitante, con el fin de generar modelos teóricos más robustos que orienten el diseño de experiencias inmersivas. Resulta pertinente también desarrollar estudios comparativos entre distintos tipos de tecnologías (como realidad virtual, aumentada o instalaciones interactivas) para evaluar su impacto diferencial en variables como atención, aprendizaje y satisfacción. Del mismo modo, se recomienda incorporar metodologías mixtas que combinen datos cualitativos y cuantitativos, incluyendo herramientas de medición como seguimiento de recorrido, análisis de comportamiento y sensores biométricos, que permitan validar empíricamente la experiencia del usuario. Por último, se plantea la necesidad de investigar la integración de tecnologías emergentes (como inteligencia artificial y sistemas adaptativos) en la personalización de recorridos museográficos, explorando su potencial para optimizar la autonomía del visitante sin comprometer la coherencia narrativa del espacio.

Referencias

Ai, L. y Phaholthep, C. (2024). Rethinking museum interactivity: A design-oriented framework for interactive narratives in digital heritage. *Digital Creativity, 35*(3), 1–21. https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2398457

Al Khalifa, H. y Jiwane, A. (2025). Visitors' interactions with exhibits: A qualitative analysis of museum experience. *Buildings, 15*(8), 1324. https://doi.org/10.3390/buildings15081324

Al-Rawashdeh, S. H. A. (2025). The role of graphic design and visual communication in natural heritage sites of Jordan. *Herança, 8*(1), 116–128. https://revistaheranca.com/index.php/heranca/article/view/1028/846

Al-Sabaie, N. S. y Al-Zuhair, A. (2025). Experiential graphic design: Informing, inspiring, and integrating people in physical spaces—A review. *Buildings, 15*(11), 1862. https://doi.org/10.3390/buildings15111862

Amin, M., Elokdah, S. A. H. y Shawket, I. M. (2025). Designing a multisensory and inclusive museum experience. *The Arab International Journal of Digital Art and Design, 4*(Número especial). https://iajadd.journals.ekb.eg/article_423418_8340c1fedcb1d54e4b8345176304f862.pdf?lang=en

Araújo, C. C. de, Nunes, F. de L. dos S. y Teixeira, J. M. X. N. (2025). User experience evaluation in virtual museum tours: A scoping review (2014–2024). *Journal*

of the Brazilian Computer Society, 31(1), 716–728. https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jbcs/article/view/5715

Ariya, P., Wongwan, N., Worragin, P. y Tanpawat, R. (2025). Immersive technologies in museums: Virtual and mixed reality enhancing visitor experience. *Virtual Reality.* https://doi.org/10.1007/s10055-025-01201-5

Avni, Y., Danial-Saad, A. y Kuflik, T. (2026). Design for inclusion: A systematic review of technologies and frameworks for enhancing the museum experience of blind and low-vision visitors. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 1–31. https://doi.org/10.1080/10447318.2026.2623227

Azevedo, L. N., Trevisan, D. G. y Clua, E. W. (2025). Supporting designers of immersive public installations: Insights from a multi-role UX perspective. En *Anais do Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC)* (pp. 1205–1230). https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc/article/view/37707

Biliuk, J. (2025). Multisensory exhibiting in modern museum discourse (based on natural history museums' exhibitions in London, Oxford, Cambridge). *Philological Seminars, (2)*, 151–162. https://doi.org/10.17721/2520-6397.2025.2.08

Cesário, V. y Campos, P. (2024). The integrated museum engagement model (IMEM): Bridging participatory design, immersive storytelling, and digital representation for enhanced museum experiences. *The International Journal of the Inclusive Museum, 17*(1), 63–81. https://doi.org/10.18848/1835-2014/CGP/v17i01/63-81

Economou, M., Young, H. y Sosnowska, E. (2026). Digital storytelling for emotional engagement in museums: Design and evaluation of the Hunterian Antonine Wall EMOTIVE experiences. *International Journal of Heritage Studies, 32*(3), 324–355. https://doi.org/10.1080/13527258.2025.2591613

Ergin, G. (2024). Bridging the gap: Using digital interactives for social museums. *Yedi, Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı*, 129–141. https://dergipark.org.tr/en/pub/yedi/article/1494586

Fairooz, F., Karim, S. S., Khan, N. U. A., Rabbi, A. H. M. F., Farzana, S. y Uddin, M. A. (2023). Role of Bangladesh national museum in public education: A study on contributions, opportunities and challenges. *UniversePG.* https://www.universepg.com/public/img/storage/journal-pdf/1728647302_Role_of_Bangladesh_national_museum_in_public_education.pdf

Ferrato, A. (2024). Integrating indoor positioning, recommendation, and personalization to enhance museum visitor experiences. En *Companion Proceedings of the 32nd ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization (UMAP '24)* (pp. 444–447). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3699682.3727572

Garello, M., Rossi, F. y Bianchi, G. (2025). Next-generation museum guides: Artificial intelligence and visitor interaction. *arXiv.* https://arxiv.org/abs/2507.12273

He, Q. y Kosenko, D. Y. (2024). A comprehensive review of interactive digital exhibition design based on visitor experience. *ResearchGate.* https://www.researchgate.net/publication/380802406

Huang, G. y Zhong, J. (2025). The reshaping and effect evaluation of immersive communication on museum cultural experience. *SHS Web of Conferences.* https://doi.org/10.1051/shsconf/202521302041

Illsley, W. R., Almevik, G., Westin, J., Aavaranta Hansén, J.-B., Fornander, E., Hallgren, E., Lagercrantz, W. y Vasileiou, P. (2025). The edutainment scan: Immersive media and its deployment in museums. *Museum Management and Curatorship.* https://doi.org/10.1080/09647775.2024.2357066

Ivanov, S. y Velkova, Z. (2025). Analyzing visitor behavior to enhance personalized experiences in smart museums: A systematic literature review. *Computers, 14*(5), 191. https://www.mdpi.com/2073-431X/14/5/191

Jangra, S., Verma, P. y Singh, R. (2025). Exploring the impact of virtual reality on museum experiences: A comparative study. *Virtual Reality.* https://doi.org/10.1007/s10055-025-01140-1

Lei, L. (2025). The artificial intelligence technology for immersion experience and space design in museum exhibition. *Scientific Reports, 15*, 27317. https://doi.org/10.1038/s41598-025-13408-2

Li, J., Wider, W., Ochiai, Y. y Fauzi, M. A. (2023). A bibliometric analysis of immersive technology in museum exhibitions: Exploring user experience. *Frontiers in Virtual Reality, 4*. https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1240562

Li, J., Zheng, X., Watanabe, I. y Ochiai, Y. (2024). A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. *Computers in Human Behavior, 161*, 108407. https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108407

Liu, Y. y Sutunyarak, S. (2024). The impact of immersive technology in museums on visitors' behavioral intention. *Sustainability, 16*(22), 9714. https://www.mdpi.com/2071-1050/16/22/9714

Lu, S. E., Moyle, B., Reid, S., Yang, E. y Liu, B. (2023). Technology and museum visitor experiences: A four-stage model. *Information Technology & Tourism, 25*(2), 151–174. https://doi.org/10.1007/s40558-023-00252-1

Luo, D., Doucé, L. y Nys, K. (2025). Immersive art exhibitions: Sensory intensity effects on visitor satisfaction via visitor attention and visitor experience. *Visitor Studies, 28*(2). https://doi.org/10.1080/10645578.2025.2510838

Morgado, L., Beck, D. y O'Shea, P. (2025). Bridging the gaps: An updated mapping of the uses of immersive learning environments. *Virtual Reality, 29*, 134. https://doi.org/10.1007/s10055-025-01208-y

Muggleton, N., Monteath, T. y Yasseri, T. (2025). Beyond demographics: Behavioural segmentation and spatial analytics to enhance visitor experience at the British Museum. *arXiv.* https://doi.org/10.48550/arXiv.2510.27542

Pan, H., Kong, C. y Zhang, L. (2026). Interaction design methods for data-intelligent museum exhibitions: An embodied cognition perspective. *Frontiers in Computer Science, 8*, 1757509. https://doi.org/10.3389/fcomp.2026.1757509

Petković, M., Milovanović, A., Đukić, A. y Stanić, M. (2025). Design of immersive experiences in museums: A research and creation process based on design and technology. En *Design and Digital Heritage* (pp. 215–230). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-032-09058-4_18

Pietroni, E. (2025). Multisensory museums, hybrid realities, narration, and technological innovation: A discussion around new perspectives in experience design and sense of authenticity. *Heritage, 8*(4), 130. https://doi.org/10.3390/heritage8040130

Privitera, A. G., Fontana, F. y Geron, M. (2025). The role of audio in immersive storytelling: A systematic review in cultural heritage. *Multimedia Tools and Applications.* https://doi.org/10.1007/s11042-024-19288-4

Rey, S., Brock, A. M. y Couture, N. (2025). Unleashing personalized museum experiences: Insights from comparative structured observation of Museo design. En *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)* (pp. 1–15). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3772318.3793425

Robaina-Calderín, L., Martín-Santana, J. D. y Muñoz-Leiva, F. (2023). Immersive experiences as a resource for promoting museum tourism in the Z and millennials generations. *Journal of Destination Marketing & Management, 29*, 100795. https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2023.100795

Rosli, H., Kamaruddin, N. e Isa, B. (2023). Conceptual framework of digital storytelling for museum exhibition in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 13*(1), 1015–1026. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v13-i1/16174

Shi, S. (2026). Cross-dimensional representation of space and memory: A multi-sensory communication study of science and technology museums through the perspective of artistic narrative. *Journal of Global Trends in Social Science, 2*(1), 22–32. https://doi.org/10.70731/av6c1090

Shi, W., Ono, K. y Li, L. (2025). Cognitive insights into museum engagement: A mobile eye-tracking study on visual attention distribution and learning experience. *Electronics, 14*(11), 2208. https://doi.org/10.3390/electronics14112208

Şimşek, O. (2026). Multisensory perception in physical and virtual exhibition spaces: A comparative framework for design. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 16*(1), 237-247. https://doi.org/10.7456/tojdac.1797648

Singh, G., Mantri, A., Ahmed, Z. y Liew, T. W. (2025). Exploring the impact of virtual reality on museum experiences: Visitor immersion and experience consequences. *Virtual Reality.* https://doi.org/10.1007/s10055-025-01140-1

Smets, K. y Euser, S. (2026). Immersive learning experiences in museums: A case study approach. *Education and Information Technologies.* https://doi.org/10.1007/s10758-025-09945-4

Song, Z. y Evans, L. (2026). Immersion as convergence: How storytelling, interaction, and sensory design co-produce museum virtual reality experiences. *Information, 17*(1), 75. https://doi.org/10.3390/info17010075

Su, H., Zhang, L. y Chen, X. (2025). SimViews: An interactive multi-agent system for virtual museum experiences. *arXiv.* https://arxiv.org/abs/2508.07730

Tham, A., Liu, Y. y Loo, P. T. (2023). Transforming museums with technology and digital innovations: A scoping review of research literature. *Tourism Review, 78*(3), 631–647. https://doi.org/10.1108/TR-02-2023-0112

TikTok. (s. f.). [Video corto de experiencia inmersiva multisensorial mediante proyecciones envolventes] [Video]. TikTok. https://www.tiktok.com/@emprendeyaperu/video/7632536020822527253

TikTok. (s. f.). [Video corto de la autonomía del visitante y la adecuada gestión de la carga cognitiva] [Video]. TikTok. https://vt.tiktok.com/ZS9VAJ4YB/

TikTok. (s. f.). [Video corto de la Integración de los recursos museográficos en un diseño expositivo] [Video]. TikTok. https://www.tiktok.com/@wirqu.projects/video/7486232179123506438

TikTok. (s. f.). [Video corto sobre Exposiciones inmersivas contemporáneas que incorporan tecnologías avanzadas] [Video]. TikTok. https://www.tiktok.com/@tectvoficial/video/7389792515270118662

TikTok. (s. f.). [Video corto sobre la Museografía como un sistema narrativo espacial] [Video]. TikTok. https://www.tiktok.com/@elisaqueijeiro/video/7405604589526846726

Ünal Gerdan, S. (2025). Digital interventions in the representation of cultural heritage: A case study on spatial narrative. *Uluslararası Toplumsal Bilimler Dergisi, 9*(3), 251–271. https://izlik.org/JA73SS46WR

Vosinakis, S., Anastassakis, G., Koutsabasis, P., Papasalouros, A. y Damianidis, K. (2025). Designing and evaluating an immersive VR experience of a historic sailing ship in museum contexts. *Computers & Graphics, 133*, 104439. https://doi.org/10.1016/j.cag.2025.104439

Wang, N., Jia, C., Wang, J. y Li, Z. (2025). Identifying key factors influencing immersive experiences in virtual reality enhanced museums. *Scientific Reports, 15*. https://doi.org/10.1038/s41598-025-15628-y

Wu, R., Gao, L., Li, J., Xie, A. y Zhang, X. (2025). Exploring key factors influencing the processual experience of visitors in metaverse museum exhibitions: An approach based on the experience economy and the SOR model. *Electronics, 14*(15), 3045. https://doi.org/10.3390/electronics14153045

Wu, Y. y Song, X. (2026). Strategies for enhancing visitor experience with digital exhibition in museums: A case study of the Suzhou Bay Digital Art Museum. En *AIFE '25: Proceedings of the 2025 2nd International Conference on Artificial Intelligence and Future Education* (pp. 204–209). https://doi.org/10.1145/3785987.3786020

Xu, H., Li, Y. y Tian, F. (2025). Contrasting physical and virtual museum experiences: A study of audience behavior in replica-based environments. *Sensors, 25*(13), 4046. https://doi.org/10.3390/s25134046

Yin, J., Chen, H. y Ni, Y. (2026). Storytelling influence: How digital narratives foster prosocial behavior in museums. *Journal of Hospitality and Tourism Technology, 17*(1). https://doi.org/10.1108/JHTT-08-2025-0698

Zhang, J., Zhu, T. y Chang, X. (2024). Educational games of museums: A literature review. *SageJournals*. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/15554120241270058

Anexos

Anexo 1: Guía de Formulario Diseñador Gráfico

Usted ha sido invitado(a) a participar en la investigación titulada “Diseño gráfico y recursos audiovisuales en la museografía contemporánea: construcción de experiencias inmersivas”. Su participación en este formulario es completamente voluntaria y puede retirarse en cualquier momento sin inconvenientes. La información que proporcione será utilizada únicamente con fines académicos y se mantendrá en estricta confidencialidad, resguardando su identidad. El objetivo del estudio es comprender cómo se articulan el diseño gráfico y los recursos audiovisuales en los espacios museográficos y cómo estos influyen en la experiencia sensorial, emocional y de interacción de los visitantes. Al continuar, usted confirma su consentimiento informado para participar, por lo que se le solicita responder de manera amplia y reflexiva, desarrollando sus ideas en un mínimo de 8 a 10 líneas (aproximadamente 150 palabras) para profundizar en su experiencia.

1. ¿Cuál consideras que es el rol del diseño gráfico para que una exposición pase de ser informativa a ser experiencial?
2. ¿Cómo facilita la gráfica para que el visitante asimile contenidos complejos sin perderse en el entorno inmersivo?
3. ¿Qué recursos gráficos empleas para conducir al visitante por el espacio y cuáles dirías que son clave para generar un impacto en su experiencia?
4. ¿Cómo logras que el diseño gráfico deje de ser 'información en la pared' para convertirse en un elemento que construya la atmósfera y narrativa del espacio?
5. ¿Cómo trabajas la integración con elementos arquitectónicos y audiovisuales?
6. ¿Cómo crees que el usuario percibe el diseño gráfico dentro del museo?
7. ¿Cómo logras que los recursos gráficos y audiovisuales se complementen sin competir por la atención del usuario?

8. ¿Cómo garantizas la coherencia visual para que el visitante mantenga el hilo conductor durante toda la experiencia?
9. ¿Qué problemas surgen al implementar diseño gráfico en espacios expositivos?
10. ¿Cuál es el factor clave para lograr que el diseño gráfico y la tecnología se fusionen en una sola narrativa inmersiva?

Anexo 2: Guía de Formulario Diseñador Museográfico

Usted ha sido invitado(a) a participar en la investigación titulada "Diseño gráfico y recursos audiovisuales en la museografía contemporánea: construcción de experiencias inmersivas". Su participación en este formulario es completamente voluntaria y puede retirarse en cualquier momento sin inconvenientes. La información que proporcione será utilizada únicamente con fines académicos y se mantendrá en estricta confidencialidad, resguardando su identidad. El objetivo del estudio es comprender cómo se articulan el diseño gráfico y los recursos audiovisuales en los espacios museográficos y cómo estos influyen en la experiencia sensorial, emocional y de interacción de los visitantes. Al continuar, usted confirma su consentimiento informado para participar, por lo que se le solicita responder de manera amplia y reflexiva, desarrollando sus ideas en un mínimo de 8 a 10 líneas (aproximadamente 150 palabras) para profundizar en su experiencia.

1. ¿Cómo defines la experiencia inmersiva que buscas generar en el visitante al diseñar una exposición?
2. ¿Cómo estructuras la narrativa museográfica y de qué manera esta guía el recorrido del visitante dentro del espacio?
3. ¿De qué forma el diseño gráfico contribuye a la construcción y comprensión del discurso expositivo?
4. ¿Qué criterios utilizas para integrar elementos gráficos como tipografía, color y señalética en función de la experiencia del visitante?

5. ¿Qué tipo de recursos audiovisuales incorporas y cuál es su función dentro de la narrativa expositiva?
6. ¿Cómo evalúas si los recursos audiovisuales realmente aportan a la experiencia inmersiva del visitante?
7. ¿Cómo se articulan el diseño gráfico, los recursos audiovisuales y el espacio museográfico para generar una experiencia coherente?
8. Desde tu experiencia, ¿qué dificultades o limitaciones has encontrado al integrar estos elementos en una exposición?

Anexo 3: Guía de Formulario Diseñador Audiovisual

Usted ha sido invitado(a) a participar en la investigación titulada "Diseño gráfico y recursos audiovisuales en la museografía contemporánea: construcción de experiencias inmersivas". Su participación en este formulario es completamente voluntaria y puede retirarse en cualquier momento sin inconvenientes. La información que proporcione será utilizada únicamente con fines académicos y se mantendrá en estricta confidencialidad, resguardando su identidad. El objetivo del estudio es comprender cómo se articulan el diseño gráfico y los recursos audiovisuales en los espacios museográficos y cómo estos influyen en la experiencia sensorial, emocional y de interacción de los visitantes. Al continuar, usted confirma su consentimiento informado para participar, por lo que se le solicita responder de manera amplia y reflexiva, desarrollando sus ideas en un mínimo de 8 a 10 líneas (aproximadamente 150 palabras) para profundizar en su experiencia.

1. ¿Cuál es el papel de los recursos audiovisuales en la construcción de la experiencia inmersiva dentro de una exposición?
2. ¿Cómo diseñas los recursos audiovisuales para que contribuyan a la narrativa del espacio y no funcionen de manera aislada?

3. ¿Qué criterios utilizas para definir qué tipo de recurso audiovisual (video, sonido, proyección, interacción) es el más adecuado para una exposición?
4. ¿De qué manera la interactividad en los recursos audiovisuales influye en la participación y el recorrido del visitante?
5. ¿Cómo se integran y coordinan los recursos audiovisuales con el diseño gráfico y el espacio físico para generar una experiencia coherente?
6. Desde tu experiencia, ¿qué elementos hacen que una experiencia audiovisual sea realmente inmersiva y significativa para el visitante?
7. ¿Qué dificultades técnicas o conceptuales has encontrado al implementar recursos audiovisuales en espacios museográficos?
8. ¿Cómo manejas el equilibrio entre el uso de tecnología y la experiencia del visitante para evitar saturación o distracción?