ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales de Lima

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

PRESENTADA POR

Arabela Bartra Mujica
DNI: 41357473, Perú
ORCID: 0009-0009-8000-8259

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

PRESENTADA POR

Maria Fernanda Quiroz Romero
DNI: 76304290, Perú
ORCID: 0009-0001-5752-7466

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

Samuel Alessandro Paredes Guerrero
DNI: 75621684, Perú
ORCID: 0009-0003-5014-5152

Jose Manuel Diaz Garay
DNI: 71918110, Perú
ORCID: 0009-0007-5909-3087

ASESOR

Jorge Enrique Tambini De La Peña
DNI: 47947191, Perú
ORCID: 0000-0002-9972-2534

JURADO

Eduardo Vilchez Sales
Prada Castro,Fernando Jesús
Ornella Nicole Alvarado Pereyra

Lima, Setiembre 2026

Reporte de Similitud

Arabela Bartra%2C Mar%C3%ADa Quiroz%2C Samuel Paredes%2C Jos%C3%A9 D%C3%ADaz.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:624631516

Fecha de entrega
14 sep 2026, 10:05 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
17 sep 2026, 10:56 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Arabela Bartra, María Quiroz, Samuel Paredes, José Díaz.docx

Tamaño del archivo
5.0 MB

67 páginas

14.522 palabras

90.056 caracteres

5% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

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

Marcas de integridad

N.° 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

Dedicamos esta tesis a nuestras familias, por su amor, paciencia y apoyo incondicional durante todo este proceso. A quienes confiaron en nosotros, comprendieron nuestras ausencias y nos alentaron a seguir adelante frente a cada dificultad. También la dedicamos a nuestro asesor, Jorge Enrique Tambini De La Peña, por guiarnos con dedicación y compartir generosamente sus conocimientos y experiencia. Asimismo, a Toulouse Lautrec, por brindarnos las herramientas, los aprendizajes y el espacio necesario para desarrollarnos profesionalmente. Finalmente, dedicamos este trabajo a todas las personas que formaron parte de nuestro camino académico y contribuyeron, de distintas maneras, a que pudiéramos alcanzar esta importante meta.

Agradecimiento

Agradezco a mi familia, profesores y compañeros por su apoyo, orientación y confianza durante este proceso. También a quienes participaron en la investigación y compartieron generosamente sus experiencias. Gracias a todos los que hicieron posible alcanzar esta meta.

Arabela Bartra Mujica

A Dios y a mis padres, pilares fundamentales en mi vida. A Dios, por ser mi refugio y permitirme llegar hasta aquí; a mi mamá, por su amor y apoyo incondicional; y a mi papá, porque aunque hoy no pueda estar físicamente conmigo, sigue presente en cada logro que alcanzo. Una parte especial de este logro siempre será tuya.

A mis hermanas, familia y amigos, gracias por acompañarme y hacer este camino mucho más especial.

Finalmente, agradezco a mis docentes, asesores y a quienes contribuyeron a mi formación y al desarrollo de esta investigación.

María Fernanda Quiroz Romero

Agradezco a mis padres, quienes sacrificaron mucho para poder llegar lejos y lograr este objetivo tan ansiado. A mis compañeros por todo el conocimiento que compartimos durante los 4 años de carrera, pero sobre todo agradecimiento total a Dios por ayudarme a superar cada obstáculo y cumplir todas mis metas.

Samuel Alessandro Paredes Guerrero

Quiero agradecer a quienes estuvieron presentes a lo largo de este camino y formaron parte de esta etapa. Gracias por acompañarme en los días buenos y, sobre todo, en aquellos en los que las cosas no salían como esperaba.

Terminar esta etapa requirió mucho más que cumplir con trabajos y fechas, significó aprender a organizarme, enfrentar momentos de agotamiento, corregir errores y continuar incluso cuando las ganas de avanzar no eran las mismas.

José Manuel Díaz Garay

Resumen Ejecutivo

La presente investigación tuvo como objetivo comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales de Lima, ante la necesidad de analizar cómo estos componentes intervienen de manera articulada en la experiencia de visita. Se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, aplicado y de carácter exploratorio, mediante entrevistas estructuradas a tres participantes residentes en Lima Metropolitana, con experiencias recientes de visita a espacios culturales, complementadas con observación directa en los contextos analizados y una posterior codificación temática de la información. Los resultados evidenciaron que los recursos audiovisuales favorecieron la atención y comprensión cuando se relacionaron adecuadamente con los contenidos, los recursos gráficos facilitaron la interpretación y orientación, y la configuración espacial influyó en el recorrido, la observación y la permanencia. Asimismo, se identificó que una experiencia favorable no dependió de la cantidad de recursos ni de su nivel de innovación tecnológica, sino principalmente de su coherencia, complementariedad, funcionamiento y relación con el entorno. En contraste, la saturación de información, las fallas tecnológicas y determinadas condiciones espaciales pudieron limitar la experiencia del visitante. En conclusión, el estudio aporta una comprensión integral de la experiencia del visitante y criterios relevantes para el diseño de propuestas culturales centradas en el usuario, donde los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales sean concebidos como componentes interrelacionados de la experiencia expositiva.

Palabras Clave

experiencia del visitante, espacios culturales, recursos audiovisuales, recursos gráficos, diseño espacial, integración de recursos.

Tabla de Contenidos

Reporte de Similitud 2

Dedicatoria 3

Agradecimiento 4

Resumen Ejecutivo 6

Capítulo I: Introducción 10

1.1. Problema de Investigación 10

1.2. Vacío en el Conocimiento 11

1.3. Justificación de la Investigación 13

Capítulo II: Revisión de la literatura 15

2.1. Estado del Arte 15

2.2. Marco Teórico 22

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación 24

3.1. Objetivo General 24

3.2. Objetivos Específicos 24

3.3. Pregunta General 24

3.4. Preguntas Específicas 24

3.5. Proposición General 24

3.6. Proposiciones Específicas 25

Capítulo IV: Metodología 26

4.1. Tipo y enfoque de investigación 26

4.2. Diseño metodológico 27

4.3. Participantes o casos de estudio 29

4.4. Técnicas e instrumentos 29

4.5. Procedimiento 31

Capítulo V: Resultados 33

5.1. Influencia de los recursos audiovisuales en la atención y comprensión 33

5.2. Recursos gráficos como apoyo para la orientación e interpretación 35

5.3. Influencia del espacio físico en el recorrido y la experiencia 38

5.4. Integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales 40

5.5. Limitaciones y oportunidades de mejora en la experiencia del visitante 43

Capítulo VI: Discusión 47

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones 55

7.1. Conclusiones 55

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones 57

Referencias 59

Anexos 66

Anexo 1: Guía de Entrevista 66

Índice de Tablas y Figuras

Figura 1 Videoinstalación del proceso artístico de Sandra Gamarra en el MAC Lima. 35

Figura 2 Línea de tiempo de Martín Chambi en el Centro Cultural Inca Garcilaso 37

Figura 3 Distribución de la Sala 2 de la exposición de Sandra Gamarra en el MAC Lima. 40

Figura 4 Realidad virtual del módulo del Museo Caral Virtual 43

Figura 5 Obras de Martín Chambi en el Centro Cultural Inca Garcilaso 46

Capítulo I: Introducción

1.1. Problema de Investigación

Los espacios culturales contemporáneos han dejado de ser concebidos únicamente como lugares destinados a conservar y exhibir objetos, para convertirse progresivamente en entornos donde la experiencia del visitante adquiere un papel central. En este contexto, la incorporación de tecnologías digitales, recursos interactivos y estrategias de mediación puede transformar la manera en que los visitantes se desplazan, prestan atención y se relacionan con los contenidos culturales, aunque su presencia no garantiza por sí misma una experiencia significativa, debido a que su aprovechamiento depende de factores relacionados con el contexto, la comunicación y las características de los usuarios (Myrczik, 2026). Asimismo, la configuración espacial del espacio cultural influye en los recorridos, las posibilidades de interacción y la forma en que los visitantes experimentan las exposiciones, por lo que resulta necesario comprender el espacio como un componente activo de la experiencia y no únicamente como un contenedor de piezas. Desde la arquitectura de interiores, esta problemática adquiere relevancia debido a que la organización espacial, los recorridos y los elementos de orientación pueden favorecer la accesibilidad, la satisfacción y el involucramiento de los visitantes dentro de las instituciones culturales (Medaković et al., 2024).

Desde las disciplinas del diseño gráfico y la comunicación audiovisual multimedia, la problemática también se relaciona con la necesidad de comprender cómo los recursos visuales, tecnológicos e interactivos se articulan con el espacio para comunicar contenidos y generar experiencias culturales más significativas. La experiencia del visitante se encuentra condicionada por la interacción entre los elementos personales, los contenidos de la exposición y las características del entorno

físico, por lo que el análisis de estos componentes resulta fundamental para comprender los procesos de participación, aprendizaje y vinculación con el patrimonio cultural (Ruan et al., 2025). En consecuencia, estudiar la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales permite abordar el fenómeno desde una perspectiva interdisciplinaria, considerando tanto la comunicación de los contenidos como la manera en que los usuarios recorren, interpretan e interactúan con el espacio cultural. Esta perspectiva resulta pertinente para la disciplina porque las investigaciones sobre visitantes han señalado la importancia de considerar sus experiencias para mejorar la construcción de los espacios, los servicios y las estrategias de comunicación cultural, especialmente frente a necesidades relacionadas con la interacción, la percepción y la experiencia del público (Li, 2024).

1.2. Vacío en el Conocimiento

La literatura reciente evidencia un creciente interés por incorporar tecnologías digitales y recursos multimedia en los espacios culturales para enriquecer la experiencia de los visitantes; sin embargo, gran parte de las investigaciones se ha concentrado en analizar herramientas tecnológicas específicas y sus efectos particulares sobre la interacción, el aprendizaje o el acceso a la información cultural. Yang (2023) estudió el uso de realidad aumentada y narrativas interactivas dentro de un entorno cultural inmersivo, mientras que Wang et al. (2023) desarrollaron una plataforma multimedia que combinó mapas, textos, fotografías, videos, modelos 3D y realidad virtual para facilitar el acceso al patrimonio cultural, evidenciando que el uso de múltiples medios puede favorecer la adquisición de información y el involucramiento de los usuarios (Yang, 2023; Wang et al., 2023). No obstante, estos estudios se centraron principalmente en soluciones digitales y multimedia diseñadas para complementar la experiencia cultural, dejando menos explorada la manera en que dichos recursos se

relacionan simultáneamente con otros componentes presentes en el espacio físico y con la experiencia integral del visitante. En este sentido, Wang et al. (2023) señalaron limitaciones relacionadas con la diversidad de medios, la adaptación de las interfaces a diferentes usuarios y la necesidad de incorporar tecnologías como realidad virtual y realidad aumentada, mientras que Yang (2023) reconoció que su muestra fue reducida y poco diversa, lo que limitó la posibilidad de analizar las relaciones entre los diferentes factores de la experiencia y generalizar sus resultados a otros contextos culturales (Wang et al., 2023; Yang, 2023).

Asimismo, se identifica una brecha relacionada con la comprensión de la experiencia del visitante desde una perspectiva integral, debido a que las investigaciones revisadas han evaluado principalmente tecnologías o prototipos determinados en contextos culturales específicos, sin profundizar suficientemente en cómo los visitantes experimentan la articulación entre recursos audiovisuales, gráficos y espaciales durante su recorrido. Xu et al. (2024) encontraron que una aplicación de realidad aumentada podía favorecer experiencias significativas, lúdicas y participativas, pero reconocieron que su evaluación presentó una muestra limitada y poco representativa del público general, planteando la necesidad de realizar estudios posteriores con visitantes reales y perfiles diversos (Xu et al., 2024). Por otro lado, aunque la digitalización de los espacios expositivos ha adquirido relevancia como herramienta educativa y cultural, todavía resulta necesario comprender cómo estos procesos de transformación se relacionan con las características concretas del espacio y con las experiencias que construyen los visitantes durante su interacción con las exposiciones. Esta necesidad adquiere especial importancia porque Álvarez y Marcos (2025) abordaron la digitalización de los espacios expositivos como una herramienta educativa y cultural para una sociedad conectada, lo que evidencia la relevancia de continuar estudiando la

incorporación de recursos digitales en estos entornos desde nuevas perspectivas de experiencia y participación del público (Álvarez & Marcos, 2025).

1.3. Justificación de la Investigación

La transformación digital de los espacios culturales ha generado nuevas oportunidades para las disciplinas creativas, al permitir incorporar recursos tecnológicos que amplían las formas tradicionales de comunicación, interacción y aproximación de los visitantes al patrimonio cultural. Capece et al. (2024) evidenciaron la importancia de la innovación tecnológica en los espacios culturales y su potencial para modificar las formas en que los usuarios interactúan con los contenidos y servicios culturales (Capece et al., 2024). En este contexto, resulta necesario comprender estas transformaciones desde la experiencia de los visitantes, considerando que la incorporación de tecnología requiere una articulación adecuada con las características del espacio y las necesidades de sus usuarios. Asimismo, Pirinççioğlu y Çeltek (2025) señalaron el potencial de la realidad aumentada para enriquecer las experiencias culturales mediante recursos interactivos y educativos, destacando la importancia de considerar la experiencia del usuario durante su implementación (Pirinççioğlu & Çeltek, 2025).

La evolución de los espacios culturales hacia experiencias más interactivas plantea nuevos retos y oportunidades para profesionales del diseño gráfico, la arquitectura de interiores y la comunicación audiovisual multimedia. Komianos (2022) identificó que las tecnologías inmersivas, como la realidad virtual, aumentada y mixta, ofrecen posibilidades para fortalecer la interacción, el aprendizaje y la comunicación dentro de los museos, ampliando el campo de aplicación de estas disciplinas creativas (Komianos, 2022). Por ello, analizar cómo los visitantes experimentan la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales puede aportar información relevante para orientar el desarrollo de propuestas culturales centradas en el usuario y coherentes con

las características del entorno. En esta línea, Wu et al. (2025) plantearon que la integración de tecnologías digitales con elementos como la iluminación, el sonido, los recursos multimedia y la realidad virtual puede enriquecer la experiencia del visitante cuando dichos recursos se articulan adecuadamente con el contenido cultural y las características del espacio (Wu et al., 2025).

Capítulo II: Revisión de la literatura

2.1. Estado del Arte

A nivel internacional, los espacios culturales atraviesan una transformación impulsada por las tecnologías digitales, que cuestiona la concepción tradicional y estática del museo y promueve nuevas formas de interacción con el patrimonio mediante la articulación de tecnologías, prácticas artísticas, narrativas y experiencias participativas (Mantzou et al., 2023). En este escenario, la incorporación de tecnologías vinculadas con la localización y proximidad, como NFC, Bluetooth de baja energía y códigos QR, evidencia nuevas posibilidades para conectar el entorno físico con contenidos multimedia, facilitar la orientación y generar recorridos más personalizados e interactivos para los visitantes (Chhatbar, 2024). Asimismo, las instituciones culturales contemporáneas han adquirido un papel creciente como creadoras de experiencias, integrando elementos como el diseño expositivo, la narración, las actividades interactivas y los entornos inmersivos para favorecer la participación y el involucramiento de sus públicos (Voiculet, 2026). Finalmente, el desarrollo de experiencias inmersivas mediante realidad virtual y videos de 360 grados muestra que los recursos digitales también pueden ampliar las posibilidades de aproximación, interpretación y comprensión espacial del patrimonio cultural, aunque su implementación requiere considerar aspectos de accesibilidad y las características de la experiencia del usuario (Stephan et al., 2025).

El análisis de la experiencia del visitante resulta relevante para el campo creativo porque el desarrollo de propuestas culturales digitales no depende únicamente de incorporar tecnología, sino de comprender cómo las características de la experiencia multimedia, la interacción y la sensación de presencia pueden modificar la relación de los usuarios con el patrimonio cultural (Besoain et al., 2022). Asimismo, para

disciplinas vinculadas con el diseño de exposiciones, resulta fundamental reconocer que la atención y comprensión de los visitantes responden de manera diferente ante recursos como objetos, imágenes, textos y pantallas, por lo que su disposición espacial y su integración deben plantearse estratégicamente para favorecer el involucramiento y el aprendizaje (Shi et al., 2025). Desde una perspectiva interdisciplinaria, la construcción de experiencias culturales requiere articular coherentemente espacio, recorrido, iluminación, color, diseño gráfico, textos, multimedia y arquitectura, ya que es la interacción entre estos componentes la que permite transformar los contenidos expositivos en una narrativa cultural comprensible y significativa para el visitante (Xheraj-Subashi, 2026). De igual manera, la creciente incorporación de recursos sonoros, visuales, espaciales y digitales amplía las posibilidades del diseño creativo de exposiciones al generar experiencias multimodales capaces de comunicar significados, provocar respuestas emocionales y favorecer una participación más inmersiva del público (Pireddu, 2024).

En los últimos años, las investigaciones sobre espacios culturales han prestado mayor atención a la manera en que las condiciones del entorno, los recursos de mediación y las necesidades de los públicos intervienen en la experiencia de visita; en este sentido, Chaidemenaki y Kolokytha (2025) analizaron la accesibilidad de los museos en Grecia e identificaron deficiencias relacionadas con el acceso a la información, las exposiciones, la experiencia del visitante y las oportunidades de participación de personas con discapacidad intelectual. Desde una aproximación centrada en la experiencia multisensorial, Tosi et al. (2026) desarrollaron el proyecto XALL en tres museos de Florencia, donde implementaron estaciones multisensoriales y videoguías personalizables que favorecieron el involucramiento, la comprensión y la respuesta emocional de los visitantes mediante la combinación de recursos táctiles,

auditivos y tecnológicos. En relación con el componente espacial, Miao et al. (2024) estudiaron la exposición de la tumba de Mawangdui Han y encontraron que la distribución espacial, los recorridos, la iluminación, la densidad de información y la interacción multisensorial intervienen en la experiencia, pudiendo reducir la fatiga y favorecer la participación y comprensión de los contenidos culturales. Finalmente, desde la articulación entre patrimonio y medios digitales, Del Soldato y Massari (2024) analizaron tres experiencias en el contexto mediterráneo y señalaron que las estrategias creativas y digitales pueden contribuir a la difusión del patrimonio, la construcción colaborativa de conocimiento y el desarrollo de experiencias participativas.

Los resultados de investigaciones recientes muestran que la experiencia cultural puede enriquecerse cuando distintos recursos sensoriales, narrativos y tecnológicos se articulan con la forma en que el visitante experimenta el entorno; en Hong Kong, Chan et al. (2025) encontraron respuestas positivas hacia los recorridos narrativos multisensoriales, con valoraciones cognitivas y emocionales superiores a cuatro puntos sobre cinco y una percepción favorable de la incorporación de distintos estímulos durante la visita. En el ámbito museístico, Ipalakova et al. (2025) obtuvieron resultados favorables al implementar una aplicación de realidad aumentada que integraba modelos tridimensionales y recursos multimedia, cuya prueba piloto alcanzó una precisión de reconocimiento superior al 97 % y recibió valoraciones positivas respecto a su usabilidad e involucramiento de los visitantes. Desde una perspectiva vinculada con el recorrido espacial, Vilar et al. (2024) desarrollaron prototipos que combinaron itinerarios, realidad aumentada, geolocalización y contenidos multimedia para promover diferentes formas de interacción con el patrimonio, aunque sus resultados señalaron la necesidad de ampliar la validación del sistema en contextos diversos. Por otro lado, Surugiu et al. (2024) identificaron que los entornos museísticos virtuales ofrecen

posibilidades de interacción, acceso y presentación multisensorial mediante imágenes, videos y sonidos, pero también presentan limitaciones como los costos de implementación, la dependencia tecnológica y la imposibilidad de reproducir completamente el impacto de la experiencia física frente a los objetos patrimoniales.

A pesar del creciente interés por los espacios culturales y sus formas de comunicación con el público, todavía existen aspectos insuficientemente estudiados, pues Almubarak et al. (2025) señalan que la investigación sobre el impacto de los espacios creativos y culturales continúa siendo limitada y plantean ampliar los estudios hacia una mayor diversidad de instituciones, así como profundizar en la participación del público mediante plataformas digitales y en sus efectos a largo plazo. En el ámbito de los museos digitales, Meng et al. (2022) advierten que las investigaciones se han concentrado principalmente en dimensiones visuales, de interacción y de servicio, mientras que aspectos vinculados con el contenido y los factores que configuran la experiencia de distintos tipos de usuarios requieren mayor atención. Asimismo, Xu et al. (2025) reconocen que el conocimiento sobre la experiencia frente a recursos inmersivos todavía necesita ampliarse hacia públicos más diversos y diferentes configuraciones de exhibición, debido a que su estudio se centró en profesionales del arte y en un único objeto holográfico, limitando la generalización de sus resultados. Finalmente, Yan et al. (2026) indican que aún existe evidencia sistemática limitada sobre cómo se evalúa la experiencia de los visitantes frente a nuevas formas de mediación digital y proponen desarrollar estudios de campo longitudinales que permitan comprender su funcionamiento y efectos en condiciones reales de visita.

Las prácticas actuales en los espacios culturales muestran una transición hacia experiencias más inmersivas y personalizadas, impulsadas por tecnologías XR como la realidad aumentada, la realidad virtual y la realidad mixta, que permiten superponer

información digital, explorar contenidos bajo demanda y ampliar las posibilidades de interacción durante la visita (Komianos, 2022). Paralelamente, surgen estrategias centradas en la participación del visitante, como las aplicaciones móviles que incorporan información social generada por otros usuarios —comentarios, reacciones y datos de comportamiento— para enriquecer la interpretación de las exposiciones y favorecer nuevas formas de intercambio dentro del museo (Yi et al., 2022). Otra innovación relevante es la gamificación digital aplicada a las exposiciones mediante recursos como proyección interactiva, realidad aumentada y realidad virtual, que transforman al visitante de receptor pasivo en participante activo y buscan fortalecer dimensiones como el disfrute, el aprendizaje, la inmersión y la empatía (García-Milon et al., 2026). Asimismo, la integración de mapas interactivos, narrativas ilustradas, contenidos audiovisuales y recursos de realidad virtual y aumentada está configurando plataformas híbridas que conectan información gráfica, espacial y digital, favoreciendo recorridos autónomos, exploración inmersiva y una comprensión más amplia del patrimonio cultural (Zakariya et al., 2023).

Entre los conceptos centrales que permiten comprender la experiencia del visitante se encuentra su carácter multidimensional, ya que esta se configura a partir de la interacción entre la persona, los objetos o contenidos expositivos y el entorno, incorporando dimensiones sensoriales, emocionales, participativas y vinculadas con la transmisión cultural (Ruan et al., 2025). Otro concepto relevante es la transformación digital del museo, entendida como un proceso que modifica la presentación de las exposiciones y favorece experiencias más dinámicas, inmersivas y significativas mediante tecnologías que pueden estimular el involucramiento emocional, la inmersión sensorial y nuevas formas de relación con el espacio cultural (Wu et al., 2025). Asimismo, la experiencia cultural inmersiva se vincula con la integración de tecnologías

como realidad aumentada, realidad virtual, visualizaciones digitales y recursos interactivos dentro del diseño espacial y narrativo de la exposición, con el propósito de fortalecer la interacción, el aprendizaje y la conexión del visitante con el patrimonio (Liu et al., 2024). Finalmente, la participación y la digitalización constituyen conceptos fundamentales en la gestión contemporánea de la cultura, debido a que la combinación de tecnologías de información, contenidos digitales y enfoques participativos modifica la manera en que el patrimonio es comunicado, interpretado, experimentado y relacionado con las comunidades y los visitantes (Borseková et al., 2023).

La literatura presenta una tensión entre la incorporación de tecnologías digitales y su verdadera efectividad cultural, pues aunque la digitalización puede ampliar la interactividad y el acceso, también existe el riesgo de priorizar la innovación tecnológica sobre la mediación cultural, generar desigualdades de acceso y no contar con mecanismos suficientes para evaluar su impacto real en los visitantes (Álvarez & Marcos, 2025). Desde un enfoque predominantemente tecnológico, Wu et al. (2022) destacan las posibilidades del metaverso, la realidad virtual y la interacción multijugador para generar experiencias inmersivas, aunque esta perspectiva concentra la evaluación en las capacidades del sistema y la satisfacción del usuario, diferenciándose de estudios que examinan de manera más amplia la experiencia dentro del espacio cultural físico. En contraste, Li (2024) adopta una perspectiva centrada en el visitante y en aspectos como los recorridos, los servicios y la comunicación cultural, pero reconoce que sus resultados proceden de un único museo local de reciente creación y de una muestra de 34 entrevistados, por lo que su aplicabilidad a otros tipos de instituciones culturales requiere mayor validación. Por su parte, Pirinççioğlu y Çeltek (2025) analizan la experiencia mediante 321 reseñas publicadas en Google y TripAdvisor, lo que introduce un enfoque diferente basado en contenido generado espontáneamente por

usuarios y permite identificar valoraciones sobre tecnología, personal y condiciones ambientales, aunque concentra el análisis en quienes decidieron expresar públicamente su experiencia en plataformas digitales y en un único museo de realidad aumentada (Pirinççioğlu & Çeltek, 2025).

En conjunto, la literatura revisada permite sustentar que la experiencia en los espacios culturales se configura mediante la relación entre el visitante, los recursos incorporados y el contexto en el que ocurre la visita, ya que las tecnologías pueden ampliar la percepción, la comprensión y la interacción con los contenidos cuando se integran a las características del espacio y a las necesidades de los usuarios (Capece et al., 2024). En relación con la interacción, Yang (2023) encontró que la integración de realidad aumentada y narrativas digitales dentro de espacios culturales híbridos favorece la conexión de los visitantes con los contenidos y fortalece su involucramiento durante la experiencia, respaldando la proposición de que la articulación de distintos recursos puede generar nuevas formas de interacción. Respecto a la interpretación, Del Soldato y Massari (2024) evidencian que las herramientas digitales y creativas pueden favorecer experiencias informativas y participativas, ampliar el acceso y la difusión del conocimiento cultural y establecer conexiones entre los componentes tangibles y digitales del patrimonio, lo que sustenta la importancia de analizar cómo la articulación de diferentes medios interviene en la construcción de significados por parte de los visitantes. Finalmente, desde la relación con el espacio y la diversidad de los visitantes, Avni et al. (2026) destacan que las experiencias museísticas requieren enfoques integrales y centrados en el usuario que articulen recursos táctiles, auditivos, digitales y de orientación espacial, reforzando la proposición de que la manera en que estos componentes se integran puede relacionarse con el recorrido, la percepción y la vinculación del visitante con el entorno cultural.

2.2. Marco Teórico

La experiencia de los visitantes en los espacios culturales puede comprenderse como un fenómeno complejo que se construye a partir de múltiples factores vinculados con el individuo, los contenidos y las características del entorno en el que se desarrolla la visita (Ruan et al., 2025). Desde esta perspectiva, el *Modelo Contextual del Aprendizaje* permite explicar dicha experiencia a partir de la interacción entre el contexto personal del visitante, el contexto sociocultural y el contexto físico del espacio cultural, reconociendo que estos componentes participan conjuntamente en la construcción de significados durante el recorrido (Ruan et al., 2025). Esta mirada resulta pertinente debido a que elementos como la organización espacial, los recorridos y la orientación pueden intervenir en la manera en que los visitantes se desplazan, interactúan y se relacionan con las exposiciones (Medaković et al., 2024). Asimismo, permite comprender que la incorporación de recursos tecnológicos no determina por sí sola una experiencia significativa, ya que su aprovechamiento también se encuentra condicionado por las características de los usuarios, la comunicación y el contexto en el que dichos recursos son utilizados (Myrczik, 2026).

La *Teoría de la Economía de la Experiencia* concibe la experiencia como un fenómeno compuesto por dimensiones como la educación, el entretenimiento, la estética y el escapismo, las cuales se relacionan con distintos grados de participación e inmersión del usuario y permiten comprender la experiencia cultural más allá de la simple recepción de información (Yang, 2023). La aplicación de esta perspectiva en entornos culturales digitales muestra que las narrativas interactivas y la realidad aumentada pueden conectar los espacios físicos y virtuales, favorecer la participación activa y fortalecer el involucramiento de los visitantes con los contenidos culturales (Yang, 2023). Asimismo, las experiencias digitales en los museos pueden involucrar

dimensiones emocionales, sensoriales, educativas y creativas, por lo que la selección de las tecnologías debe responder al contenido y a la narrativa cultural en lugar de depender únicamente de su novedad tecnológica (Wu et al., 2025). Desde esta teoría, la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales puede comprenderse como parte de la construcción de una experiencia global en la que percepción, conocimiento, participación e inmersión se articulan durante el encuentro del visitante con los contenidos culturales (Xu et al., 2024).

Finalmente, el fenómeno puede explicarse desde una *corriente centrada en la experiencia de usuario y la interacción físico-digital*, que entiende los espacios culturales contemporáneos como entornos donde las dimensiones físicas, digitales y comunicativas se articulan para ampliar las posibilidades de percepción, interacción y comprensión de los contenidos (Capece et al., 2024). Bajo esta perspectiva, las tecnologías y narrativas digitales pueden integrarse al espacio expositivo para contextualizar los objetos, proporcionar información adicional y generar diferentes niveles de interacción entre el visitante, los contenidos y el entorno cultural (Capece et al., 2024). Esta corriente adquiere además una dimensión multimodal, ya que la combinación de interfaces táctiles, auditivas, móviles y otros recursos de orientación puede contribuir a construir experiencias más coherentes y adaptadas a las diferentes características y necesidades de los visitantes (Avni et al., 2026). En este sentido, la integración de medios y tecnologías permite superar una concepción fragmentada de los recursos expositivos y entender la experiencia cultural como una articulación entre espacio, comunicación e interacción, capaz de generar nuevas formas de acceso, participación y relación con el patrimonio (Komianos, 2022).

Capítulo III: Propósitos y fundamentos de la investigación

3.1. Objetivo General

Comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales de Lima.

3.2. Objetivos Específicos

1. Explorar cómo los visitantes experimentan la interacción con los contenidos culturales mediante la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales.

2. Describir cómo los visitantes interpretan los contenidos culturales frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales.

3. Explorar cómo los visitantes experimentan el recorrido y su relación con el espacio frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales.

3.3. Pregunta General

¿Cómo experimentan los visitantes la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales de Lima?

3.4. Preguntas Específicas

1. ¿Cómo experimentan los visitantes la interacción con los contenidos culturales mediante la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales?

2. ¿Cómo interpretan los visitantes los contenidos culturales frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales?

3. ¿Cómo experimentan los visitantes el recorrido y su relación con el espacio frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales?

3.5. Proposición General

Las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales se configuran a partir de la manera en que estos

recursos se articulan durante la visita, generando distintas formas de interacción, interpretación y relación con el espacio y los contenidos culturales.

3.6. Proposiciones Específicas

1. La integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales puede favorecer distintas formas de interacción de los visitantes con los contenidos culturales durante la experiencia de visita.

2. La articulación de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales puede contribuir a la interpretación de los contenidos culturales al ofrecer distintas formas de comunicación y presentación de la información.

3. La integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales puede relacionarse con la manera en que los visitantes recorren, perciben y se vinculan con el espacio cultural durante su visita.

Capítulo IV: Metodología

4.1. Tipo y enfoque de investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, debido a que estuvo orientada a comprender las percepciones, significados y experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales de Lima. El interés del estudio se centró en conocer cómo los participantes experimentaron estos recursos durante sus visitas y cómo los relacionaron con la interacción, la interpretación de los contenidos y el recorrido dentro del espacio cultural. En ese sentido, no se buscó medir variables numéricas ni establecer relaciones estadísticas, sino explorar y describir el fenómeno desde las experiencias particulares de los participantes. Este enfoque fue coherente con el propósito general de comprender la experiencia del visitante y con los objetivos específicos orientados a explorar su interacción, interpretación y relación con el espacio.

Por su finalidad, la investigación fue de tipo aplicada, ya que estuvo orientada al análisis de una problemática concreta del campo creativo relacionada con la manera en que los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales se articularon dentro de los espacios culturales. Esta problemática involucró disciplinas como el diseño gráfico, la arquitectura de interiores y la comunicación audiovisual multimedia, debido a que estos campos intervienen en la comunicación de los contenidos, la configuración de los espacios y las formas de interacción del público. El estudio buscó generar conocimiento útil a partir de las experiencias de los visitantes, de modo que los hallazgos pudieran aportar criterios para comprender las necesidades de los usuarios y la relación entre los diferentes componentes de una exposición. De esta manera, la investigación se vinculó con la necesidad del sector creativo y cultural de desarrollar propuestas centradas en el usuario y coherentes con las características del entorno.

Asimismo, el enfoque cualitativo permitió interpretar la manera en que los participantes construyeron significados en torno al fenómeno estudiado, considerando sus percepciones y experiencias como fuente principal para comprenderlo. En lugar de asumir que la presencia de determinados recursos generaba una misma respuesta en todos los visitantes, se buscó reconocer las distintas formas en que estos fueron percibidos, interpretados y relacionados durante la experiencia de visita. Esta perspectiva resultó pertinente porque el fenómeno investigado comprendió dimensiones vinculadas con la interacción, la interpretación y la relación con el espacio, las cuales fueron abordadas desde las experiencias expresadas por los propios participantes. En consecuencia, el enfoque adoptado permitió aproximarse al fenómeno desde la perspectiva de los visitantes y comprender los significados que atribuyeron a la integración de los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales.

4.2. Diseño metodológico

La investigación se desarrolló mediante un diseño cualitativo de carácter exploratorio, debido a que se buscó aproximarse a las experiencias de los visitantes frente a un fenómeno que había sido abordado de manera limitada desde una perspectiva integral: la articulación de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales dentro de los espacios culturales. Este diseño permitió explorar cómo los participantes experimentaron dichos recursos durante sus visitas, atendiendo a sus percepciones sobre la interacción con los contenidos, la interpretación de la información y su relación con el espacio. El carácter exploratorio fue coherente con el vacío identificado, debido a que los antecedentes revisados se habían concentrado principalmente en tecnologías o prototipos específicos, dejando menos estudiada la experiencia del visitante frente a la integración de los distintos componentes de la exposición. En consecuencia, el diseño

permitió abordar el fenómeno de manera abierta, sin buscar comprobar relaciones causales previamente establecidas.

Este diseño resultó adecuado debido a que la investigación se centró en un grupo reducido de tres participantes, lo que permitió profundizar en sus discursos y experiencias respecto al fenómeno estudiado. El interés no estuvo orientado a generalizar estadísticamente los resultados a una población mayor, sino a comprender de manera detallada las percepciones y significados expresados por cada participante. A partir de sus discursos fue posible identificar coincidencias, diferencias y particularidades en la manera en que experimentaron los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales presentes en los espacios culturales. De esta manera, el diseño permitió obtener información detallada y contextualizada sobre las distintas formas en que los participantes comprendieron y se relacionaron con el fenómeno estudiado.

Para la obtención de la información se utilizó como técnica cualitativa la entrevista estructurada, aplicada a los tres participantes seleccionados para el estudio. Esta técnica permitió recoger de manera organizada sus experiencias y percepciones mediante una guía compuesta por preguntas previamente definidas y formuladas de manera uniforme. Las preguntas estuvieron orientadas a conocer sus experiencias frente a los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales, considerando aspectos relacionados con la atención, la comprensión de los contenidos, la orientación, el recorrido, la interacción y la integración de dichos recursos dentro del espacio cultural. De esta manera, las entrevistas permitieron profundizar en los discursos de los participantes y comparar sus distintas percepciones y experiencias frente al fenómeno estudiado.

4.3. Participantes o casos de estudio

Los entrevistados fueron tres personas de entre 20 y 40 años, residentes en Lima Metropolitana, que contaban con experiencias recientes como visitantes de museos, galerías, centros culturales o exposiciones. La selección de los participantes permitió recoger distintas percepciones y experiencias relacionadas con este tipo de entornos y con los recursos presentes durante sus visitas.

La selección de este perfil resultó adecuada debido a que los participantes habían tenido contacto real con diferentes formas de comunicación y diseño presentes en espacios culturales. Sus experiencias permitieron identificar cómo percibieron la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales durante sus recorridos y qué elementos influyeron en su experiencia como visitantes. Además, al haber interactuado directamente con estos recursos, pudieron describir sus percepciones, comportamientos y formas de relacionarse con el espacio desde su propia experiencia. Por ello, los tres participantes proporcionaron información cualitativa pertinente para comprender la experiencia de los visitantes frente a la integración de dichos recursos en espacios culturales de Lima.

4.4. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de la información se diseñó una guía de entrevista estructurada compuesta por diez preguntas abiertas, orientadas a explorar las percepciones y experiencias de los participantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales. Las preguntas permitieron abordar aspectos relacionados con la experiencia general de visita, la atención y el recorrido, así como la interacción con recursos audiovisuales, la percepción de los recursos gráficos y la influencia de las características del espacio físico. Además, se incorporaron preguntas sobre la relación entre estos componentes y las situaciones en

las que facilitaron o dificultaron la comprensión, interacción o disfrute de los contenidos culturales. De esta manera, las preguntas abiertas permitieron que los participantes describieran sus experiencias desde su propia perspectiva y proporcionaran información cualitativa vinculada directamente con el fenómeno estudiado.

La guía de entrevista fue sometida a una validación de contenido realizada por el ***Mg. Jorge Enrique Tambini De La Peña***, quien evaluó la claridad, pertinencia y coherencia de las preguntas, así como su alineación con los objetivos de la investigación. Esta revisión permitió verificar que los ítems formulados respondieran adecuadamente al propósito general de comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales. Asimismo, se consideró su correspondencia con los objetivos específicos orientados a explorar la interacción con los contenidos culturales, describir la interpretación de dichos contenidos y explorar el recorrido y la relación del visitante con el espacio. De este modo, la validación permitió asegurar la coherencia del instrumento con los propósitos establecidos para la investigación.

De manera complementaria, se realizó una observación directa orientada a registrar comportamientos, interacciones y elementos visuales relevantes presentes durante la experiencia de los visitantes en el espacio cultural. El registro consideró aspectos vinculados con la manera en que los visitantes recorrieron el espacio y se relacionaron con los recursos audiovisuales y gráficos, así como elementos físicos asociados con la distribución, la iluminación, la organización espacial y la orientación durante el recorrido. Estos aspectos guardaron relación con las dimensiones contempladas en los objetivos de la investigación, particularmente con la interacción de los visitantes y su relación con el recorrido y el espacio cultural. La observación

permitió complementar la información obtenida mediante las entrevistas al incorporar un registro directo del contexto en el que se desarrollaron las experiencias analizadas.

4.5. Procedimiento

El procedimiento metodológico se inició con la definición del problema de investigación y la formulación de los objetivos, orientados a comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales de Lima. A partir de estos propósitos, se elaboró una guía de entrevista estructurada, conformada por diez preguntas abiertas que abordaron aspectos relacionados con la experiencia general de visita, la interacción con recursos audiovisuales, la percepción de los recursos gráficos, las características del espacio físico y la integración entre estos componentes. Posteriormente, se seleccionó y contactó a tres participantes que contaban con experiencias recientes como visitantes de museos, galerías, centros culturales o exposiciones, a quienes se les informó sobre el propósito académico de la investigación, el carácter voluntario de su participación y la confidencialidad de la información proporcionada.

Luego, se aplicaron las entrevistas estructuradas a los tres participantes, manteniendo las preguntas previamente establecidas con el propósito de recoger de manera organizada sus percepciones y experiencias frente al fenómeno estudiado. Las entrevistas fueron grabadas para facilitar la recuperación y posterior transcripción de las respuestas. De manera complementaria, se realizó una observación en contexto, mediante el registro de notas e imágenes relacionadas con los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales presentes en los espacios culturales, así como con las interacciones y situaciones relevantes para el estudio. Posteriormente, la información obtenida fue transcrita y organizada para facilitar su revisión y análisis, manteniendo la confidencialidad de los participantes durante todo el proceso.

Finalmente, se realizó una codificación temática de la información, mediante la revisión de las transcripciones y los registros obtenidos, con el propósito de identificar categorías, coincidencias, diferencias y patrones presentes en las experiencias de los participantes. La organización de la información tomó como referencia las dimensiones abordadas por los objetivos y proposiciones de la investigación: la interacción con los contenidos culturales, la interpretación de dichos contenidos y el recorrido y la relación con el espacio. A partir de las categorías y patrones identificados, se redactaron los resultados estableciendo su correspondencia con los objetivos y proposiciones planteados, lo que permitió organizar los hallazgos de manera coherente con el propósito general de comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales.

Capítulo V: Resultados

5.1. Influencia de los recursos audiovisuales en la atención y comprensión

La categoría *Influencia de los recursos audiovisuales en la atención y comprensión* evidenció que las pantallas, videos, proyecciones, sonidos y otros elementos audiovisuales tuvieron la capacidad de captar el interés de los visitantes y modificar la manera en que se aproximaron a los contenidos culturales. Pamela señaló que este tipo de recursos hacía que se detuviera durante más tiempo en determinadas partes de una exposición y explicó que, cuando encontraba una pantalla o proyección visible desde el ingreso, esta podía incluso orientar inicialmente su recorrido. En sus palabras, “si puedo ver una escena, me genera más curiosidad” y “ver el contenido directamente hace que le preste más atención”. Estos testimonios mostraron que los recursos audiovisuales no fueron percibidos únicamente como elementos complementarios, sino como estímulos capaces de despertar curiosidad y favorecer una participación más atenta durante la visita.

Asimismo, los resultados mostraron que estos recursos podían contribuir a la comprensión de los contenidos cuando aportaban información que complementaba las piezas expuestas. Alessandra destacó esta función al referirse al video presentado en la exposición de Sandra Gamarra, indicando que “te permitía ver cómo había trabajado algunas de las piezas y entender mejor todo el proceso que había detrás”. Sin embargo, su experiencia también evidenció que la tecnología no resultó indispensable en todos los casos, pues señaló que en la exposición de Martín Chambi las fotografías podían captar su interés sin necesidad de pantallas o proyecciones. Esto permitió identificar que el aporte de los recursos audiovisuales dependió de su relación con el contenido y de la función que desempeñaron dentro de la propuesta expositiva, más que de su sola presencia.

Esta valoración presentó también ciertas limitaciones vinculadas con el funcionamiento y las condiciones de uso de los recursos audiovisuales. Solange consideró que estos constituían “un buen apoyo para entender mejor lo que están mostrando” y que hacían la visita “más divertida y dinámica”, pero advirtió que su utilidad disminuía cuando existían problemas de mantenimiento. De manera similar, Pamela recordó una situación en la que otros sonidos del espacio le impedían comprender una entrevista en video, mientras que valoró positivamente los casos en los que un video breve se complementaba con un texto explicativo. En conjunto, los discursos evidenciaron que la influencia de estos recursos en la atención y comprensión estuvo condicionada por su funcionamiento, las características del entorno y su articulación con otras formas de presentar la información.

En la figura 1 se evidencia cómo estas características se manifestaron en la videoinstalación de la exposición de Sandra Gamarra. La disposición de varias proyecciones dentro de una sala oscura generó un fuerte contraste visual que dirigía la mirada hacia las imágenes proyectadas y favorecía que los visitantes se detuvieran a observarlas. Asimismo, la presencia de una banca posibilitaba una permanencia más prolongada frente al contenido audiovisual, en lugar de continuar inmediatamente con el recorrido. A partir de la observación realizada, se identificó además que el video permitía aproximarse al proceso de creación, fragmentación y reconstrucción de las piezas que posteriormente aparecían expuestas en vitrinas, aportando contexto para comprender la relación entre violencia, memoria y reconstrucción planteada en la propuesta artística. De esta manera, lo observado reforzó los hallazgos de las entrevistas al mostrar que el recurso audiovisual podía funcionar simultáneamente como elemento de atracción visual y como apoyo para la comprensión del contenido expositivo.

Figura 1

Videoinstalación del proceso artístico de Sandra Gamarra en el MAC Lima.



Nota. Captura de pantalla de la publicación "Así fue la inauguración de la nueva exposición de Sandra Gamarra Heshiki, Construcción de los hechos, en las salas 1 y 2", de @museo_maclima (2026). Instagram. https://www.instagram.com/p/DbPL9sLDKci/

5.2. Recursos gráficos como apoyo para la orientación e interpretación

La categoría *Recursos gráficos como apoyo para la orientación e interpretación* evidenció que elementos como la señalética, los títulos, las imágenes, los diagramas y las infografías cumplieron una función importante para organizar la información y facilitar el recorrido de los visitantes. Pamela destacó especialmente los títulos y las señalizaciones, señalando que cuando las áreas estaban diferenciadas por temas podía "saber fácilmente en qué parte estaba" y continuar el recorrido sin preguntarse constantemente si había omitido alguna sección. Esto mostró que los recursos gráficos no solo comunicaron información sobre las exposiciones, sino que también funcionaron

como elementos de orientación capaces de brindar al visitante referencias para comprender la organización del espacio y desplazarse con mayor autonomía.

Los testimonios también permitieron identificar que la organización visual de la información influyó en su interpretación y comprensión. Alessandra señaló que, en la exposición de Martín Chambi, la división en secciones como “historia”, “oficio”, “archivo” o “legado” la ayudaba a ubicarse y comprender qué estaba observando, especialmente debido a la gran cantidad de material presentado. Asimismo, destacó como recurso concreto una línea de tiempo sobre la vida del fotógrafo, que calificó como “bien didáctica”. En contraste, Pamela indicó que los paneles con demasiado texto reducían su disposición a leerlos completamente. Estos resultados evidenciaron que la utilidad de los recursos gráficos estuvo relacionada no solo con la información que contenían, sino también con la manera en que esta fue jerarquizada, distribuida y presentada visualmente.

A su vez, los discursos mostraron que los recursos gráficos podían funcionar como una alternativa o complemento frente a otros medios tecnológicos. Solange consideró que las señaléticas eran “bastante importantes y necesarias” porque servían de apoyo durante el recorrido y facilitaban la orientación. También valoró las infografías como una alternativa capaz de facilitar la comprensión sin depender exclusivamente de dispositivos digitales, especialmente frente a recursos como códigos QR que no necesariamente son utilizados por todos los visitantes. En conjunto, las experiencias señalaron que los recursos gráficos adquirieron mayor valor cuando presentaron información de manera accesible, ordenada y comprensible, contribuyendo tanto a la orientación espacial como a la interpretación de los contenidos culturales.

En la figura 2 se evidencia a un visitante detenido frente a una línea de tiempo distribuida en tres paredes de la exposición de Martín Chambi. El recurso gráfico integró fechas, textos, fotografías y diagramas para organizar visualmente diferentes etapas de su trayectoria, mientras que el panel central de tonalidad roja destacó dentro de la composición y concentró parte de la información principal. Los paneles laterales ampliaron el contenido mediante bloques diferenciados, permitiendo establecer una secuencia visual entre los distintos momentos presentados. La disposición de la información, el contraste cromático y las conexiones entre textos e imágenes facilitaron una lectura ordenada del contenido y ofrecieron referencias para comprender la trayectoria del fotógrafo. De esta manera, la observación mostró que la gráfica no funcionó únicamente como un componente visual de la exposición, sino como un recurso de mediación que apoyó la orientación y la interpretación de la vida, obra y legado de Martín Chambi.

Figura 2

Línea de tiempo de Martín Chambi en el Centro Cultural Inca Garcilaso



Nota. Fotografía de la exposición *Chambi: historia, oficio, archivo, legado*, realizada en el Centro Cultural Inca Garcilaso. Publicada en "Cancillería inauguró gran exposición dedicada al maestro de la fotografía Martín Chambi [fotogalería]", de José Vadillo Vila (2026, 10 de junio), *Diario Oficial El Peruano.* https://elperuano.pe/noticia/297698-cancilleria-inauguro-gran-exposicion-dedicada-al-maestro-de-la-fotografia-martin-chambi-fotogaleria

5.3. Influencia del espacio físico en el recorrido y la experiencia

La categoría *Influencia del espacio físico en el recorrido y la experiencia* evidenció que la distribución de las salas, la amplitud, la iluminación y la disposición de los elementos expositivos intervinieron en la manera en que los visitantes se desplazaron y permanecieron frente a los contenidos. Pamela señaló que cuando las obras se encontraban muy próximas entre sí y aumentaba la cantidad de personas, resultaba difícil detenerse porque se terminaba ocupando el paso. En contraste, indicó que "cuando hay más espacio es mucho más cómodo para quedarte mirando una fotografía, un video o leyendo algo". Esto permitió identificar que las características físicas del entorno no funcionaron únicamente como soporte de la exposición, sino que condicionaron las posibilidades de desplazamiento, observación y permanencia durante la visita.

La relación entre el espacio y la experiencia también se manifestó en las distancias de observación y en el ritmo del recorrido. Alessandra explicó que, en la exposición de Sandra Gamarra en el MAC, el tamaño de las salas permitía "alejarte para ver el mural completo y después acercarte a mirar los detalles", mientras que las vitrinas exigían una observación más próxima. Según la participante, este cambio hacía que "el recorrido no fuera tan plano". Su experiencia mostró que la escala de las obras y su

disposición dentro del espacio podían generar distintas formas de aproximación, haciendo que el visitante modificara su posición y distancia según aquello que observaba. Al mismo tiempo, señaló que una exposición distribuida en numerosas salas podía percibirse como completa, pero también como extensa, evidenciando que la configuración espacial podía influir en el ritmo y duración percibida de la visita.

Otro elemento relevante fue la iluminación como componente del espacio físico que favoreció o dificultó la percepción de los contenidos. Solange consideró que la distribución y el recorrido podían facilitar la experiencia, pero destacó especialmente la iluminación, explicando que cuando un punto de luz no funcionaba adecuadamente "ya no se puede apreciar bien una infografía, un objeto o algo que está dentro de una vitrina". Esta percepción coincidió con la experiencia de Pamela, quien observó que la iluminación dirigida hacía que determinados elementos destacaran más dentro de una exposición. En conjunto, estos testimonios evidenciaron que la experiencia espacial se construyó mediante la interacción entre distribución, dimensiones, circulación e iluminación, factores que incidieron en cómo los visitantes recorrieron y observaron los contenidos culturales.

En la figura 3 se evidencia una sala amplia de la exposición de Sandra Gamarra, en la que varias vitrinas se encontraban distribuidas en el centro mientras las obras de mayor formato ocupaban las paredes perimetrales. La separación existente entre las vitrinas generaba diferentes posibilidades de circulación y permitía aproximarse a las piezas desde distintos ángulos sin establecer un único recorrido rígido. Asimismo, la amplitud de la sala evitaba la concentración excesiva de elementos, mientras que la iluminación dirigida contribuía a destacar tanto las pequeñas piezas ubicadas en las vitrinas como las obras de mayor escala. La configuración espacial favorecía así dos formas de observación: una cercana, vinculada con los detalles de las piezas pequeñas, y

otra a mayor distancia, necesaria para contemplar las obras de gran formato. De esta manera, la observación permitió identificar que la organización física del espacio influyó en el ritmo y las posibilidades del recorrido, favoreciendo que el visitante estableciera distintas formas de aproximación a las obras durante su experiencia.

Figura 3

Distribución de la Sala 2 de la exposición de Sandra Gamarra en el MAC Lima.



Nota. Captura de pantalla de la publicación "¿Ya visitaste *Construcción de los hechos*?", de @museo_maclima (2026, 14 de agosto). Instagram. https://www.instagram.com/p/DcB7OjVFodd/

5.4. Integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales

La categoría *Integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales* evidenció que la experiencia de los visitantes no dependió únicamente de la presencia individual de cada recurso, sino de la manera en que estos se relacionaron entre sí y con los contenidos de la exposición. Pamela describió una experiencia en la que una

fotografía, la información escrita y una pantalla con una escena se encontraban próximas entre sí, lo que le permitía pasar de un recurso a otro sin desplazarse demasiado. Según señaló, “esa forma de organizarlo hizo que entendiera mejor el contenido”. Este resultado mostró que la integración podía favorecer una lectura más continua de la exposición cuando los distintos recursos se complementaban y contribuían a comunicar un mismo contenido.

Esta integración no implicó necesariamente incorporar una mayor cantidad de tecnología, sino establecer una *relación coherente entre los diferentes elementos de la exposición. Alessandra expresó que, en la muestra de Sandra Gamarra, “el mural, las cerámicas, las vitrinas, los textos y el video hablaban del mismo tema, aunque cada uno lo hacía a su manera”. Asimismo, describió la exposición de Martín Chambi como una integración más tradicional, compuesta por fotografías, documentos, objetos y textos, y consideró que la ausencia de tecnología no perjudicaba la experiencia. De este modo, los testimonios permitieron reconocer que la integración estuvo vinculada principalmente con la complementariedad y coherencia entre los recursos, más que con el uso obligatorio de componentes digitales o interactivos.

Sin embargo, los participantes también identificaron situaciones en las que esta articulación podía ser limitada. Solange señaló que los recursos no siempre compartían un mismo concepto y consideró que, para lograr una experiencia más integrada, “las señaléticas, las infografías, los colores y todos los recursos” deberían mantener una relación visual y conceptual entre sí. Esta percepción se relacionó con lo expresado por Pamela, quien propuso que los diferentes elementos estuvieran “más conectados entre sí” y que un video pudiera complementarse con fotografías e información relacionada ubicada en su proximidad. En conjunto, estos resultados evidenciaron que los visitantes valoraron una integración en la que los componentes audiovisuales, gráficos y

espaciales funcionaran de manera complementaria y mantuvieran una relación reconocible con el contenido cultural.

En la figura 4 se evidencia la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales mediante un módulo del Museo Caral Virtual, en el que una visitante utilizaba gafas de realidad virtual y un control para interactuar con una experiencia digital, mientras otra persona observaba la actividad. Frente a ellas, una pantalla permitía visualizar contenidos vinculados con espacios del patrimonio arqueológico, incorporando así un soporte audiovisual complementario a la interacción inmersiva. A nivel gráfico, el módulo presentaba la identificación del Museo Caral Virtual y el mensaje “Museos por la educación y la investigación”, mientras que su configuración física delimitaba el área destinada a la experiencia tecnológica. De esta manera, la observación permitió identificar cómo los componentes tecnológicos, visuales y espaciales podían articularse dentro de un mismo punto de interacción, ofreciendo al visitante distintas formas de aproximarse al contenido cultural y reforzando el carácter educativo e interactivo de la experiencia.

Figura 4

Realidad virtual del módulo del Museo Caral Virtual



Nota. Fotografía del Museo Caral Virtual "Con realidad virtual recorre las maravillas de la civilización Caral", de Agencia Andina (2024). https://andina.pe/ingles/noticia-con-realidad-virtual-recorre-las-maravillas-de-civilizacion-caral-987773.aspx

5.5. Limitaciones y oportunidades de mejora en la experiencia del visitante

La categoría *Limitaciones y oportunidades de mejora en la experiencia del visitante* permitió identificar aquellos aspectos de los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales que podían dificultar el recorrido, la comprensión o el disfrute de las exposiciones. Entre las principales limitaciones apareció la saturación de información y del espacio, que podía reducir progresivamente la atención del visitante. Pamela señaló que cuando las obras estaban muy próximas y había mayor cantidad de personas resultaba complicado detenerse porque se terminaba ocupando el paso. De manera similar, Alessandra indicó que en la exposición de Martín Chambi había tanto material

que, después de cierto tiempo, “ya no podía prestarle la misma atención a todas las fotos”. Estas experiencias mostraron que una mayor cantidad de contenido no necesariamente favoreció una mejor experiencia, pues su distribución y dosificación también influyeron en la capacidad del visitante para detenerse, observar y mantener la atención durante el recorrido.

Otra limitación estuvo relacionada con la dependencia de recursos tecnológicos y su mantenimiento. Solange explicó que los recursos audiovisuales podían favorecer la atención y comprensión, pero advirtió que esta función se veía afectada cuando presentaban fallas, como ocurría con audífonos que dejaban de funcionar y obligaban al visitante a observar un video sin poder escuchar su contenido. Asimismo, relató una experiencia en un museo donde algunas grabadoras y audios no funcionaban y tampoco había personal que pudiera explicar el contenido, lo que dificultaba comprender determinadas escenas de la exposición. Esto evidenció que la incorporación de tecnología no garantizó por sí misma una experiencia favorable y que su funcionamiento, mantenimiento y disponibilidad de alternativas fueron factores importantes para evitar interrupciones en la interpretación de los contenidos.

A partir de estas limitaciones, los participantes plantearon oportunidades de mejora vinculadas con la dosificación, complementariedad y accesibilidad de los recursos. Alessandra propuso reducir la cantidad de fotografías expuestas, destacar determinadas obras y generar pausas o lugares donde los visitantes pudieran sentarse y observar con mayor tranquilidad. Pamela, por su parte, consideró necesario reducir los textos demasiado extensos y establecer una mayor conexión entre videos, fotografías e información gráfica. Solange destacó la importancia de contar con alternativas ante posibles fallas tecnológicas y valoró las infografías como recursos que podían combinarse con la tecnología cuando esta fuera realmente necesaria. En conjunto, estas

propuestas mostraron que mejorar la experiencia del visitante no implicó necesariamente incorporar más recursos, sino organizarlos, mantenerlos y articularlos de acuerdo con las necesidades de uso y comprensión del público.

En la figura 5 se evidencia la concentración de varios visitantes en una sala estrecha de la exposición de Martín Chambi, donde las fotografías se encontraban dispuestas de manera continua y con poca separación a lo largo de una de las paredes. La relación entre la cantidad de obras, el ancho disponible para la circulación y la presencia simultánea de varios visitantes reducía el espacio para mantener una distancia cómoda de observación y podía dificultar tanto la lectura de las fichas como el desplazamiento sin interferir con otras personas. Si bien esta disposición permitía presentar una mayor cantidad de fotografías, la observación mostró una posible condición de congestión y saturación visual que podía afectar la fluidez del recorrido. Frente a ello, se identificaron como oportunidades de mejora una mayor separación entre las obras, la distribución de parte del contenido en otros espacios y una organización de la circulación que favoreciera una observación más cómoda, aspectos que coincidieron con las experiencias expresadas por los participantes respecto a la necesidad de dosificar el contenido y disponer de suficiente espacio para detenerse frente a las piezas.

Figura 5

Obras de Martín Chambi en el Centro Cultural Inca Garcilaso



Nota. Fotografía de la exposición *Chambi: historia, oficio, archivo, legado*, realizada en el Centro Cultural Inca Garcilaso. Publicada en "Cancillería inauguró gran exposición dedicada al maestro de la fotografía Martín Chambi [fotogalería]", de José Vadillo Vila (2026, 10 de junio), *Diario Oficial El Peruano*. https://elperuano.pe/noticia/297698-cancilleria-inauguro-gran-exposicion-dedicada-al-maestro-de-la-fotografia-martin-chambi-fotogaleria

Capítulo VI: Discusión

Los hallazgos evidenciaron que los recursos audiovisuales favorecieron principalmente la atención, la curiosidad y la comprensión de los contenidos cuando cumplieron una función vinculada con la narrativa de la exposición, lo que coincide con la literatura que señala que la incorporación de distintos estímulos puede generar respuestas cognitivas y emocionales favorables durante la visita (Chan et al., 2025). Asimismo, la capacidad de las pantallas, videos y proyecciones para atraer la mirada y promover una aproximación más activa al contenido guardó relación con lo planteado por Pireddu (2024), quien sostiene que los recursos sonoros, visuales, espaciales y digitales pueden comunicar significados y favorecer una participación más inmersiva del público. Sin embargo, los resultados también mostraron que la tecnología no fue indispensable para captar el interés y que su aporte disminuyó ante problemas de mantenimiento, interferencias sonoras o una débil articulación con el contenido, lo que coincide con Surugiu et al. (2024) respecto a las limitaciones derivadas de la dependencia tecnológica en las experiencias culturales. En este sentido, los hallazgos permiten interpretar que la influencia positiva de los recursos audiovisuales no estuvo determinada por su sola presencia, sino por su pertinencia, funcionamiento e integración con el contenido y el entorno expositivo, reforzando lo señalado por Capece et al. (2024) acerca de que las tecnologías pueden ampliar la percepción, comprensión e interacción cuando se articulan con las características del espacio y las necesidades de los usuarios.

Esta interpretación se vinculó directamente con el objetivo general de comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales, al evidenciar que los recursos audiovisuales formaron parte de una experiencia construida en relación con el contenido y las

condiciones del espacio, y no como elementos aislados, perspectiva coherente con el carácter multidimensional de la experiencia planteado por Ruan et al. (2025). De manera particular, los hallazgos respondieron al primer objetivo específico, orientado a explorar cómo los visitantes experimentaron la interacción con los contenidos culturales, ya que mostraron que los recursos audiovisuales podían captar su atención, despertar curiosidad y promover un mayor involucramiento, en concordancia con Yang (2023), quien encontró que la integración de realidad aumentada y narrativas digitales favorecía la conexión de los visitantes con los contenidos. También se relacionaron con el segundo objetivo específico, referido a la interpretación de los contenidos culturales, debido a que los participantes atribuyeron a los videos y otros recursos audiovisuales una función de apoyo para contextualizar y comprender la información, lo que guarda relación con Del Soldato y Massari (2024), quienes señalaron que las herramientas digitales y creativas pueden favorecer experiencias informativas y establecer conexiones entre componentes tangibles y digitales del patrimonio. Por tanto, esta categoría permitió comprender que la interacción y la interpretación estuvieron estrechamente relacionadas con la forma en que los recursos audiovisuales se incorporaron a la experiencia global de visita, respaldando la necesidad de analizarlos como componentes articulados con el contenido y el entorno cultural y no únicamente desde su dimensión tecnológica (Besoain et al., 2022).

Los hallazgos también evidenciaron que los recursos gráficos cumplieron una doble función dentro de la experiencia cultural, al facilitar tanto la orientación durante el recorrido como la interpretación de los contenidos, especialmente cuando la información se presentó de manera clara, jerarquizada y accesible. En este sentido, lo expresado por los participantes guarda relación con Shi et al. (2025), quienes sostienen que la atención y comprensión pueden variar frente a recursos como imágenes, textos y

otros elementos expositivos, por lo que su disposición e integración deben plantearse estratégicamente para favorecer el involucramiento y el aprendizaje. Esta relación se hizo especialmente visible en la valoración positiva de señaléticas, títulos, diagramas e infografías y, en contraste, en el menor interés frente a paneles con demasiado texto, lo que refuerza lo planteado por Xheraj-Subashi (2026) sobre la necesidad de articular el diseño gráfico, los textos y el espacio para construir una narrativa cultural comprensible y significativa. No obstante, los testimonios aportaron un matiz adicional al valorar estos recursos gráficos como alternativas que permiten comprender y orientarse sin depender exclusivamente de medios digitales, aspecto que dialoga con la advertencia de Álvarez y Marcos (2025) sobre el riesgo de priorizar la innovación tecnológica por encima de una adecuada mediación cultural.

A partir de ello, estos hallazgos se vincularon con el objetivo general de comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales, al mostrar que la experiencia no se construyó a partir de un recurso aislado, sino de la relación entre la información visual, los contenidos y el entorno de la visita, en concordancia con el carácter multidimensional de la experiencia señalado por Ruan et al. (2025). Esta categoría respondió particularmente al segundo objetivo específico, pues la organización y jerarquización de textos, imágenes, diagramas e infografías favoreció la interpretación de los contenidos, resultado que se relaciona con Del Soldato y Massari (2024), quienes reconocen que la articulación de diferentes medios puede intervenir en la construcción de significados por parte de los visitantes. Al mismo tiempo, se estableció una relación con el tercer objetivo específico, ya que la señalética, los títulos y la diferenciación visual de las secciones proporcionaron referencias para orientarse y desplazarse con mayor autonomía, en línea con los enfoques integrales de orientación espacial señalados por

Avni et al. (2026). De esta manera, los resultados permitieron comprender que los recursos gráficos actuaron como elementos de mediación entre el visitante, el contenido y el espacio, reforzando la importancia de integrar estratégicamente los componentes de la exposición para favorecer una experiencia coherente y comprensible (Capece et al., 2024).

En relación con el espacio físico, los hallazgos evidenciaron que la distribución de las salas, la amplitud, la iluminación y la disposición de los elementos expositivos influyeron en el desplazamiento, la permanencia y las formas de aproximación de los visitantes a los contenidos culturales. Esta interpretación coincide directamente con Miao et al. (2024), quienes identificaron que la distribución espacial, los recorridos, la iluminación y la densidad de información intervienen en la experiencia del visitante y pueden favorecer la participación y comprensión, así como reducir la fatiga durante la visita. Los testimonios profundizaron esta relación al mostrar que una mayor amplitud facilitaba la permanencia y distintas distancias de observación, mientras que la proximidad excesiva entre obras, la concentración de personas o una iluminación inadecuada podían dificultar la circulación y apreciación de los contenidos, lo que refuerza lo planteado por Xheraj-Subashi (2026) respecto a la necesidad de articular coherentemente espacio, recorrido e iluminación dentro del diseño expositivo. De esta manera, los resultados coincidieron con la literatura al mostrar que el espacio no funcionó únicamente como un soporte físico de la exposición, sino como un componente activo de la experiencia, en concordancia con Ruan et al. (2025), quienes entienden la experiencia del visitante como el resultado de la interacción entre la persona, los contenidos expositivos y el entorno.

A partir de esta interpretación, los hallazgos se vincularon con el objetivo general de comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales, al evidenciar que las características del entorno condicionaron la manera en que los participantes se relacionaron con los distintos recursos y contenidos durante la visita, relación respaldada por Capece et al. (2024). Esta categoría respondió especialmente al tercer objetivo específico, orientado a explorar cómo los visitantes experimentaron el recorrido y su relación con el espacio, pues la amplitud, la distribución y la disposición de las obras generaron diferentes posibilidades de circulación, permanencia y aproximación a los contenidos, en línea con Avni et al. (2026), quienes destacan la importancia de articular la orientación espacial con otros componentes de la experiencia museística. Asimismo, los resultados permitieron reconocer una relación con la interpretación de los contenidos, debido a que condiciones como la iluminación y las distancias de observación facilitaron o dificultaron su apreciación, aspecto coherente con Shi et al. (2025), quienes sostienen que la disposición espacial de los recursos debe plantearse estratégicamente para favorecer la atención y comprensión del visitante. Por tanto, esta categoría permitió comprender que el recorrido y la experiencia espacial estuvieron estrechamente vinculados con la configuración física de la exposición, reforzando la necesidad de considerar el espacio como parte integral de la experiencia cultural y no únicamente como el lugar donde se presentan los contenidos (Miao et al., 2024).

De manera complementaria, los hallazgos evidenciaron que la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales adquirió mayor valor cuando estos mantuvieron una relación coherente y complementaria con los contenidos, más que por la cantidad de tecnología incorporada en la exposición. Esta interpretación coincide con Xheraj-Subashi (2026), quien sostiene que la construcción de experiencias culturales

requiere articular espacio, recorrido, diseño gráfico, textos, multimedia y arquitectura para conformar una narrativa comprensible y significativa para el visitante. A su vez, la valoración positiva de exposiciones que integraron recursos tradicionales sin depender necesariamente de componentes digitales introduce un matiz frente a las tendencias hacia experiencias cada vez más tecnológicas e inmersivas descritas por Komianos (2022), pues los participantes otorgaron mayor importancia a la complementariedad entre los elementos que a su nivel de innovación tecnológica. En consecuencia, los resultados permiten interpretar que una experiencia integrada se construye cuando los diferentes recursos mantienen relaciones visuales, espaciales y conceptuales reconocibles para el visitante, coincidiendo con Capece et al. (2024) en que los recursos adquieren mayor potencial cuando se articulan con las características del espacio y las necesidades de los usuarios.

Esta interpretación se vinculó directamente con el objetivo general de comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales, al mostrar que dicha experiencia se configuró a partir de las relaciones establecidas entre los recursos, los contenidos y el entorno, en concordancia con la perspectiva multidimensional propuesta por Ruan et al. (2025). Asimismo, los hallazgos respondieron al primer objetivo específico, ya que la proximidad y complementariedad entre fotografías, textos, pantallas y otros elementos facilitaron distintas formas de interacción con los contenidos, relación que coincide con Yang (2023), quien señala que la articulación de distintos recursos puede fortalecer el involucramiento del visitante. Esta integración también se relacionó con el segundo objetivo específico, debido a que la conexión entre diferentes medios favoreció una lectura más continua y comprensible de la exposición, en línea con Del Soldato y Massari (2024), quienes destacan que la articulación de medios puede intervenir en la

construcción de significados por parte del público. Finalmente, su relación con el tercer objetivo específico se manifestó en la manera en que la disposición y proximidad de los recursos condicionaron el recorrido y la aproximación a los contenidos, reforzando lo planteado por Avni et al. (2026) sobre la necesidad de abordar la experiencia museística desde una integración de componentes digitales, comunicativos y de orientación espacial.

Finalmente, los hallazgos evidenciaron que las principales limitaciones de la experiencia estuvieron relacionadas con la saturación de información y del espacio, así como con las fallas y la dependencia de recursos tecnológicos, mostrando que una mayor cantidad de contenidos o dispositivos no necesariamente produjo una experiencia más favorable. En relación con la saturación, los resultados coincidieron con Miao et al. (2024), quienes identificaron que la densidad de información y la configuración espacial intervienen en la experiencia y pueden relacionarse con la fatiga del visitante, lo que permite comprender la disminución progresiva de la atención señalada por los participantes ante exposiciones extensas o congestionadas. Por otro lado, las dificultades ocasionadas por audífonos, grabaciones u otros dispositivos que no funcionaban adecuadamente guardaron relación con Surugiu et al. (2024), quienes reconocen la dependencia tecnológica como una de las limitaciones de los entornos museísticos que incorporan recursos digitales. Frente a ello, las propuestas de dosificar los contenidos, reducir textos extensos, incorporar pausas y disponer de alternativas ante fallas tecnológicas refuerzan lo planteado por Álvarez y Marcos (2025), quienes advierten que la innovación tecnológica no debería anteponerse a la mediación cultural ni a las condiciones que permiten una experiencia adecuada para el visitante.

A partir de estos resultados, las limitaciones y oportunidades identificadas se vincularon con el objetivo general de comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales, al evidenciar que dicha experiencia también estuvo determinada por las condiciones de funcionamiento, organización y articulación de estos recursos, en concordancia con Capece et al. (2024). En relación con el primer y segundo objetivo específico, las fallas tecnológicas, la extensión de los textos y la saturación de contenidos pudieron dificultar tanto la interacción como la interpretación, lo que respalda la necesidad señalada por Shi et al. (2025) de disponer e integrar estratégicamente los recursos para favorecer el involucramiento y la comprensión. Asimismo, los problemas de congestión, proximidad entre las obras y falta de espacios de pausa se relacionaron con el tercer objetivo específico, al mostrar que la configuración del entorno podía limitar el desplazamiento, la observación y la permanencia durante el recorrido, aspecto coherente con la importancia que Miao et al. (2024) atribuyen a la distribución espacial y los recorridos dentro de la experiencia cultural. De esta manera, esta categoría permitió comprender que las oportunidades de mejora no se orientaron necesariamente a incorporar más recursos, sino a lograr una integración más accesible, funcional y acorde con las necesidades del visitante, reforzando el enfoque integral y centrado en el usuario planteado por Avni et al. (2026).

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.1. Conclusiones

Los resultados de esta investigación permiten concluir que las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales se configuraron a partir de la manera en que estos elementos se articularon con los contenidos y con el entorno de la exposición. La presencia de una mayor cantidad de recursos o de tecnologías más innovadoras no determinó por sí misma una experiencia favorable, sino que estos adquirieron mayor valor cuando existió coherencia, complementariedad y una función reconocible dentro de la visita. Asimismo, la organización de la información, la configuración espacial, el funcionamiento de los dispositivos y la accesibilidad influyeron en la manera en que los visitantes se relacionaron con las exposiciones. En conjunto, estos resultados permitieron responder al objetivo general al comprender que la experiencia cultural se construyó mediante la relación entre el visitante, los contenidos y la integración de los distintos recursos presentes en el espacio.

En cuanto a la interacción con los contenidos culturales, se concluyó que esta fue favorecida por aquellos recursos capaces de captar la atención, despertar curiosidad y generar una aproximación más activa del visitante. Los recursos audiovisuales tuvieron un papel relevante en este proceso, aunque la tecnología no resultó indispensable, ya que también se valoraron recursos tradicionales cuando mantenían una relación clara y complementaria con los contenidos. De igual manera, la proximidad y articulación entre fotografías, textos, pantallas, objetos y otros elementos facilitaron diferentes formas de aproximarse a la información. Por ello, en respuesta al primer objetivo específico, la interacción estuvo relacionada principalmente con la pertinencia y articulación de los recursos dentro de la propuesta expositiva y no únicamente con su carácter tecnológico.

Respecto a la interpretación de los contenidos culturales, los resultados permitieron concluir que esta estuvo relacionada con la claridad, jerarquización y complementariedad con que se presentó la información durante la visita. Los recursos gráficos, como señaléticas, títulos, imágenes, diagramas e infografías, facilitaron la organización y comprensión de los contenidos, mientras que los audiovisuales aportaron contexto cuando estuvieron vinculados con la narrativa de la exposición. En contraste, los textos demasiado extensos, la saturación de información y las fallas de los dispositivos pudieron dificultar la atención y comprensión del visitante. De esta manera, en respuesta al segundo objetivo específico, la interpretación se vio favorecida cuando los diferentes recursos presentaron la información de forma accesible, organizada y conectada, sin depender exclusivamente de medios digitales.

Finalmente, los resultados relacionados con el recorrido permitieron concluir que la experiencia y la relación del visitante con el espacio estuvieron vinculadas con la distribución de las salas, la amplitud, la iluminación, las distancias de observación y la disposición de los elementos expositivos. Una configuración espacial adecuada facilitó la circulación, la permanencia y diferentes formas de aproximación a los contenidos, mientras que la congestión, la proximidad excesiva entre elementos o una iluminación deficiente limitaron estas posibilidades. Asimismo, los recursos gráficos de orientación y la organización espacial proporcionaron referencias que ayudaron al visitante a comprender la exposición y desplazarse con mayor autonomía. Así, en respuesta al tercer objetivo específico, se concluyó que el espacio no funcionó únicamente como soporte físico de los contenidos, sino como un componente de la experiencia que intervino en el ritmo del recorrido, la observación y la relación del visitante con la exposición.

7.2. Recomendaciones para futuras investigaciones

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda que los espacios culturales prioricen la articulación coherente de los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales, procurando que cada elemento cumpla una función clara dentro de la experiencia y mantenga relación con los contenidos de la exposición. En el diseño expositivo, resulta pertinente organizar y jerarquizar la información gráfica, evitar la saturación de textos y elementos, disponer de espacios adecuados para la circulación y permanencia, y considerar la iluminación y las distancias necesarias para la observación de las piezas. Asimismo, la incorporación de recursos tecnológicos debería estar acompañada de estrategias de mantenimiento y de alternativas accesibles, como señaléticas, infografías u otros soportes, que permitan continuar comprendiendo los contenidos ante posibles fallas o dificultades de uso. Estas acciones podrían contribuir a generar experiencias más claras, accesibles y coherentes, favoreciendo la interacción, la interpretación y el recorrido de los visitantes sin depender únicamente de la cantidad o innovación de los recursos incorporados.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el número y diversidad de participantes y espacios culturales analizados, con el propósito de explorar cómo estas experiencias pueden variar según las características de los visitantes y las diferentes propuestas expositivas. También sería pertinente profundizar en cada tipo de recurso —audiovisual, gráfico y espacial— y en las relaciones que se establecen entre ellos, considerando aspectos identificados en este estudio como la accesibilidad, la saturación de información, el mantenimiento tecnológico y las condiciones espaciales. Asimismo, podrían desarrollarse investigaciones que comparen experiencias entre distintos museos, galerías, centros culturales o exposiciones de Lima, permitiendo reconocer similitudes y diferencias en las formas de interacción, interpretación y recorrido. De esta manera,

futuras investigaciones podrían ampliar la comprensión de la experiencia del visitante y aportar criterios aplicables al diseño y planificación de espacios culturales centrados en las necesidades y formas de relacionarse de sus públicos.

Referencias

Alba García-Milon, A., Tom Dieck, M. C., & Jung, T. (2026). Gamification in digital museum experiences: An affordance perspective. *Current Issues in Tourism*. https://doi.org/10.1080/13683500.2026.2657925

Alvarez, E. S., & Marcos, J. B. (2025). Digitisation of exhibition spaces: An educational and cultural tool for the connected society. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review, 17*(7), 135–147. https://doi.org/10.62161/revvisual.v17.6058

Avni, Y., Danial-Saad, A., & 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*. https://doi.org/10.1080/10447318.2026.2623227

Besoain, F., González-Ortega, J., & Gallardo, I. (2022). An evaluation of the effects of a virtual museum on users' attitudes towards cultural heritage. *Applied Sciences, 12*(3), 1341. https://doi.org/10.3390/app12031341

Borseková, K., Vitálišová, K., & Bitušíková, A. (2023). *Participatory governance and models in culture and cultural tourism*. Belianum. Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici. https://doi.org/10.24040/2023.9788055720838

Calvi, L., Weber-Sabil, J., Asmar, D., & Socías Perez, X. (2022). A framework for stakeholders' involvement in digital productions for cultural heritage tourism. *Multimodal Technologies and Interaction, 6*(7), 52. https://doi.org/10.3390/mti6070052

Capece, S., Chivăran, C., Giugliano, G., Laudante, E., Nappi, M. L., & Buono, M. (2024). Advanced systems and technologies for the enhancement of user experience in

cultural spaces: An overview. *Heritage Science, 12*, 71. https://doi.org/10.1186/s40494-024-01186-5

Chan, C.-S., Shek, K. F., Lu, Y., & Wong, S. Y. (2025). Narratives come alive: Enhancing cultural heritage experiences through sensorial narrative-based guiding tours. *Journal of Heritage Tourism, 20*(4), 487–507. https://doi.org/10.1080/1743873X.2025.2478837

Chaidemenaki, L., & Kolokytha, O. (2025). Whose culture is it anyway? Perceptions of accessibility in museums by professionals working with people with intellectual disabilities in Greece. *Museum Management and Curatorship, 40*(4), 494–511. https://doi.org/10.1080/09647775.2024.2357073

Del Soldato, E., & Massari, S. (2023). Creativity and digital strategies to support food cultural heritage strategies in Mediterranean rural areas. *EuroMed Journal of Business*. https://doi.org/10.1108/EMJB-05-2023-0152

Ipalakova, M., Bolatov, Z., Daineko, Y., Tsoy, D., Khojayev, D., & Reznikova, E. (2025). An augmented reality mobile app for recognizing and visualizing museum exhibits. *Computers, 14*(11), 492. https://doi.org/10.3390/computers14110492

Komianos, V. (2022). Immersive applications in museums: An analysis of the use of XR technologies and the provided functionality based on systematic literature review. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization, 6*(1), 60–73. https://doi.org/10.30630/joiv.6.1.708

Li, P. (2024). Cultural communication in museums: A perspective of the visitors experience. *PLOS ONE, 19*(5), e0303026. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0303026

Liu, Y., Cheng, F., & Guo, M. (2024). Digital droplets: Shaping the appreciation experience of "spring water" at Jinan Quan-Shui Cultural Hall. In *Cumulus Conference Proceedings Monterrey 2024* (pp. 1194–1212).

Mantzou, P., Bitsikas, X., & Floros, A. (2023). Enriching cultural heritage through the integration of art and digital technologies. *Social Sciences, 12*(11), 594. https://doi.org/10.3390/socsci12110594

Medaković, J., Atanacković Jeličić, J., Ecet, D., Nedučin, D., & Krklješ, M. (2024). The interplay between spatial layout and visitor paths in modern museum architecture. *Buildings, 14*(7), 2147. https://doi.org/10.3390/buildings14072147

Meng, L., Liu, Y., Li, K., & Lyu, R. (2022). Research on a user-centered evaluation model for audience experience and display narrative of digital museums. *Electronics, 11*(9), 1445. https://doi.org/10.3390/electronics11091445

Miao, J., Bahauddin, A., & Feng, J. (2024). Museum fatigue: Spatial design narrative strategies of the Mawangdui Han Tomb. *Buildings, 14*(12), 3852. https://doi.org/10.3390/buildings14123852

Myrczik, E. P. (2026). Curated polyrhythms at the museum of screen culture: Rethinking agency in digital museum experiences. *Museum Management and Curatorship*. https://doi.org/10.1080/09647775.2026.2654870

Pirinççioğlu, O., & Çeltek, E. (2025). Examining augmented reality experiences in museums. *Journal of Tourism and Heritage Research, 7*(2), 140–162. https://doi.org/10.48119/toleho.1733368

Pireddu, S. (2024). Voices in the museum: Exploring soundscapes in curatorial practices. *Humanities and Social Sciences Communications, 10*(2), 111–133. https://doi.org/10.18680/hss.2024.0024

Ruan, C., Qiu, S., & Yao, H. (2025). Enhancing cultural sustainability in ethnographic museums: A multi-dimensional visitor experience framework based on analytic hierarchy process (AHP). *Sustainability, 17*(15), 6915. https://doi.org/10.3390/su17156915

Santín Álvarez, E., & Blanco Marcos, J. (2025). Digitisation of exhibition spaces: An educational and cultural tool for the connected society. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review, 17*(7), 135–147. https://doi.org/10.62161/revvisual.v17.6058

Shi, W., Ono, K., & 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

Stephan, R., Doery, A. R., & Simmons, C. (2025). Virtual reality tours as an immersive approach to archaeology in higher education. *Journal of Computer Applications in Archaeology, 8*(1), 1–9. https://doi.org/10.5334/jcaa.185

Surugiu, M.-R., Surugiu, C., & Mazilescu, R. (2024). Enhancing visitor experience: Exploring virtual perspectives in museums. *Revista de Turism - Studii și Cercetări în Turism*, (38). https://doi.org/10.4316/rdt.38.2799

Tosi, F., Iacono, E., & Brischetto, A. (2026). Multisensory experience in cultural heritage museums: Experimentation with more inclusive itineraries in Florentine museums. In S. Camplone & C. Porfirione (Eds.), *Design for all and the future of the planet* (pp. 79–87). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-032-21769-1_10

Vilar, J., Rodrigues, A., & Correia, N. (2024). An extended reality platform for cultural gaming: Enabling interactive narratives in spatial contexts. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage, 17*(4), Article 66, 18 pages. https://doi.org/10.1145/3702484

Voiculet, O. (2026). Cultural institutions in the experience economy: Marketing perspectives. *Review of International Comparative Management, 27*(3), 569–584. https://doi.org/10.24818/RMCI.2026.3.569

Wang, B., Dai, L., & Liao, B. (2023). System architecture design of a multimedia platform to increase awareness of cultural heritage: A case study of sustainable cultural heritage. *Sustainability, 15*(3), 2504. https://doi.org/10.3390/su15032504

Wu, J., Tuo, Y., Bai, C., & Lin, Z. (2025). Curating wellness: Exploring healing experiences in digitally transformed museums. *Tourism Management, 111*, 105207. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2025.105207

Wu, L., Yu, R., Su, W., & Ye, S. (2022). Design and implementation of a metaverse platform for traditional culture: The chime bells of Marquis Yi of Zeng. *Heritage Science, 10*, 193. https://doi.org/10.1186/s40494-022-00828-w

Xheraj-Subashi, D. (2026). Visual narratives in museum exhibitions: Principles of formation. *Notes on Art Criticism, 26*(1), 38–54. https://doi.org/10.63009/noac/1.2026.04

Xu, N., Li, Y., Liang, J., Shuai, K., Li, Y., Yan, J., Zhang, C., & Dong, Y. (2024). HeritageSite AR: Design and evaluation of a mobile augmented reality exploration game for a Chinese heritage site. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage, 17*(4), Article 67, 29 pages. https://doi.org/10.1145/3700881

Xu, Z., Sun, D., Xia, G., & Wang, S. (2025). Exploring emotional and cognitive engagement with holographic displays in museums. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage, 18*(3), Article 39, 24 pages. https://doi.org/10.1145/3736772

Yang, S. (2023). Storytelling and user experience in the cultural metaverse. *Heliyon, 9*, e14759. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14759

Yi, T., Lee, H.-Y., Yum, J., & Lee, J.-H. (2022). The influence of visitor-based social contextual information on visitors' museum experience. *PLOS ONE, 17*(5), e0266856. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0266856

Yan, P., Hashim, M. E. A., Liu, S., & Feng, S. (2026). Design and implementation of a multimodal-AI virtual digital human for museum guided tours. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Artificial Intelligence, Digital Media Technology and Social Computing (ICAIDS 2026)* (pp. 1–7). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3806262.3806323

Zakariya, K., Nizarudin, N. D., Md Jani, H. H., & Ibrahim, P. H. (2023). Potentials of interactive website in improving visitors' awareness on landscape heritage. *Asian People Journal, 6*(2), 136–154. https://doi.org/10.37231/apj.2023.6.2.561

Zhang, S., Hazim, Z., & Abdul Karim, N. (2025). Issues and conceptual framework for museum spatial and exhibition design in China. *Built Environment Journal, 22*(2), 125–140. https://doi.org/10.24191/bej.v22i2.3050

Zheng, Y., Zhang, J., & Li, J. (2024). Gamified experience design: A case study on China's immersive tourist blocks in historic cities. *Frontiers in Sustainable Tourism, 3*, 1482203. https://doi.org/10.3389/frsut.2024.1482203

Museo de Arte Contemporáneo de Lima [@museo_maclima]. (2026). *Así fue la inauguración de la nueva exposición de Sandra Gamarra Heshiki, Construcción de los hechos, en las salas 1 y 2* [Publicación de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/p/DbPL9sLDKci/

Vadillo Vila, J. (2026, 10 de junio). *Cancillería inauguró gran exposición dedicada al maestro de la fotografía Martín Chambi [fotogalería].* Diario Oficial El Peruano. https://elperuano.pe/noticia/297698-cancilleria-inauguro-gran-exposicion-dedicada-al-maestro-de-la-fotografia-martin-chambi-fotogaleria

Museo de Arte Contemporáneo de Lima [@museo_maclima]. (2026, 14 de agosto). *¿Ya visitaste Construcción de los hechos?* [Publicación de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/p/DcB7OjVFodd/

Agencia Peruana de Noticias Andina. (2024, 1 de junio). *Con realidad virtual recorre las maravillas de la civilización Caral.* Agencia Andina. https://andina.pe/agencia/noticia-con-realidad-virtual-recorre-las-maravillas-de-civilizacion-caral-987773.aspx

Anexos

Anexo 1: Guía de Entrevista

Usted ha sido invitado(a) a participar en la investigación titulada *Experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales en espacios culturales de Lima*. Su participación es completamente voluntaria y puede decidir no continuar en cualquier momento sin ningún inconveniente. La investigación tiene como propósito comprender las experiencias de los visitantes frente a la integración de recursos audiovisuales, gráficos y espaciales presentes en espacios culturales de Lima. Toda la información que usted proporcione será utilizada exclusivamente con fines académicos y se mantendrá bajo estricta confidencialidad, evitando registrar o divulgar datos que puedan revelar su identidad. Sus respuestas serán empleadas únicamente para el análisis de las experiencias y percepciones relacionadas con el tema de estudio. Al participar, usted confirma que ha leído esta información y que acepta colaborar de manera libre y consciente. Por favor, responda las preguntas con sinceridad y detalle, considerando su experiencia personal durante la visita al espacio cultural.

1. Pensando en sus visitas a museos, galerías, centros culturales o exposiciones durante el último año, ¿cómo describiría su experiencia general al recorrer estos espacios culturales?

2. Durante sus visitas, ¿qué elementos del espacio cultural llamaron principalmente su atención o influyeron en la manera en que realizó su recorrido?

3. ¿Cómo describiría su experiencia al interactuar con recursos audiovisuales, como pantallas, proyecciones, videos, sonidos, iluminación dinámica o elementos interactivos?

4. Desde su experiencia, ¿de qué manera los recursos audiovisuales influyeron en su atención, comprensión o interés por los contenidos presentados en el espacio cultural?

5. ¿Cómo percibió el uso de recursos gráficos, como señalética, colores, tipografías, imágenes, ilustraciones, mapas o infografías durante su recorrido?

6. ¿Hubo algún recurso gráfico que le haya facilitado orientarse, comprender la información o relacionarse con los contenidos de la exposición? ¿Podría describir alguna experiencia concreta?

7. ¿Cómo influyeron aspectos del espacio físico, como la distribución, los recorridos, la iluminación, los materiales, el mobiliario o la organización de las salas, en su experiencia como visitante?

8. Al recorrer el espacio seleccionado, ¿cómo percibió la relación entre los recursos audiovisuales, gráficos y las características del espacio físico? ¿Considera que estos elementos estaban integrados entre sí? ¿Por qué?

9. ¿Recuerda alguna situación durante su visita en la que alguno de estos recursos facilitara o dificultara su recorrido, interacción, comprensión o disfrute del espacio cultural? Describa lo sucedido.

10. Desde su experiencia como visitante, ¿qué aspectos de los recursos audiovisuales, gráficos y espaciales considera que podrían mejorarse para generar una experiencia cultural más significativa?